

И
Г
Р
О

МАФИЯ

№5 (125) май 2008



НА DVD

БЕСПЛАТНАЯ
ОНЛАЙНОВАЯ
RPG



ВЕРДИКТ

KING'S BOUNTY

- ★ RAINBOW SIX: VEGAS 2
- ★ C&C: 3 KANE'S WRATH

ЭКСКЛЮЗИВЫ

- ★ STARCRAFT 2
- ★ WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR 2
- ★ GOTHIC 4
- ★ RED FACTION 3
- ★ TIBERIUM
- ★ DAMNATION



MAFIA II



И Г Р А П О - К Р У П Н О М У





grand theft auto IV

В продаже с 29 апреля

www.rockstargames.com/iv

www.softclub.ru/gta

РЕКЛАМА



 XBOX 360. LIVE



PLAYSTATION 3



© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, логотип Rockstar Games R*, Grand Theft Auto и логотип Grand Theft Auto являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software. Логотипы "X" и "XBOX 360 LIVE" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE и логотип Xbox являются зарегистрированными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии от Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Содержание данной видеоролика является полностью вымышленным, не представляет и не описывает никаких реальных событий или персон. Любые совпадения с реальными персонажами или событиями являются случайными. Создатели и разработчики этой видеоролика ни в коем мере не одобряют и не одобряют похищения в реальной жизни.

ИГРОМАНИЯ

05 МАЙ
(128) 2008
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Привет!

Игра Mafia, вышедшая шесть лет назад, была именно тем, за что мы так любим все эту индустрию электронных развлечений. Переключать все ее заслуги перед человечеством бессмысленно, достаточно сказать, что это, во-первых, был гораздо больше, чем просто «еще один GTA-клон», а во-вторых — в 2002 году «Игромания» назвала «Мafia» одной из двух лучших игр года.

Так вот, после прошлогоднего (и, мягко говоря, долгожданного) анонса Mafia 2 на лейпцигской Games Convention, мы наконец-то выяснили нормальные подробности. Итак, это все та же «Мafia», ее делают все те же люди, а со скидкой на весь научно-технический прогресс последних дней свет сивел обещает быть на порядок круче.

Олег Ставицкий провел несколько дней в городе с чудесным названием Брно в компании 2K Czech (так с некоторой пор называют Illusion Software) и одним из первых в мире узнал о второй «Мafia»-е (стр. 38). Из других срочных эксклюзивов. Не пропусти также первые в мире новости и кадры из Gothic 4 (стр. 72) и неожиданный анонс Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — продолжение чуть ли не лучшей со времен StarCraft космической RTS (стр. 74). Кстати, да: все самые последние данные о том же StarCraft 2, который Игорь Варнавский два дня изучал непосредственно в калифорнийской штаб-квартире Blizzard, тоже есть в этом номере на стр. 52.

Чего там еще у нас не хватает среди мощных анонсов? Эх, Эхшенов? Тогда вот буквально росселью: самые свежие факты о Tiberium 3 (стр. 48), репортаж с апрельской премьеры Red Faction 3 (стр. 44), по-прежнему единственной игры с шаттером в главной роли, наконец, анонс игры Damnation (стр. 74), которая из любительской модификации для Unreal Tournament 3 выросла в серьезный, дорогой шутер с паркурю, нектенгом и амбициями.

Меж тем неплохой месяц вышел и в плане релизов: в майской «Игромании» можно найти рецензии на несколько просто хороших игр и один настоящий шедевр. Речь, если что, идет о сиквеле культовой игры воюмнадцатилетней давности King's Bounty 2, который последние несколько лет делал в России. Дмитрий Гусаров, когда-то придумавший «Космических рейнджеров», Великую Отечественную Игру (креме шуток, даже выходящие спустя годы «коллекционные издания» «Рейнджеров» занимают первые места в российских чартах), вдруг повторил успех. King's Bounty — это настолько просто, знакомо, талантливо и изящно, что после нее тема главной «нашей» игры года будет закрыта надолго.

И напоследок о «темках». Темой DVD этого номера становится последний в нынешнем сезоне писк азиатской онлайн-моды — игра R2: Reign of Revolution, клиент которой сейчас находится на диске. Если вы когда-нибудь хотели увидеть современную, качественную и при этом совершенно бесплатную MMORPG, то вот он, ваш шанс.

РЕДАКЦИЯ

Игорь и главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Алексей Мазаринев
Редакторы
Олег Ставицкий
Николай Петасов
Алексей Моисеев
Станислав Токманов
Зоябиде Клеван
Георгий Курган

Редакторы рубрик

Редактор
Николай Арсентьев
Тестирование
Роман Грыльков, адт-директор
Михаил Карпов, руководитель рубрик
Сергей Соловьев, доцент
Дмитрий Демиско, редактор
Изабелла Шапка, координатор
Мария Луговская,
Алена Полянская
Дмитрий Заблуд
Ж Нана Насреджанко

РЕДАКЦИЯ DVD

Продюсер видеоредаксии
Антон Павлов, FXI Studio
Редакторы
Игорь Акаев
Семён Чучуев, Алена Ермолова
Дизайн видеоредаксии
Илья Газин
Дмитрий Михайлов

WWW.IGROMANIA.RU

Главный редактор
Андрей Александров
Редакторы
Алексей Дмитриев
Алексей Беликов
Вестки и видеоредаксии
Денис Ореховиков
Ирина Садрова
Ирина Осипенкина

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игровой мир»
Азам Дакиров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игровир»
www.igromania.ru
Тел./факс: (495) 730-0174
Руководитель отдела рекламы
Дарья Никиторова
daniya@igromania.ru
Руководитель отдела рекламы (опечатка)
Олеся Сорокина
osorokina@igromania.ru
Руководитель отдела маркетинга
Олеся Курбатова
okurbatova@igromania.ru
Менеджеры по рекламе
Кристина Миславская
Светлана Лозова, Светлана Лозова, Мария Корольва

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Антон-Пресс»
www.antonpress.ru
Тел./факс: (495) 642-8780
Менеджеры
Олеся Воробьева
Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галкина

ДЛЯ СВЯЗИ

111524, г. Москва,
ул. Парковая д.1 (Образцово)
Тел.: (495) 231-2965
тел./факс: (495) 231-2994
e-mail: stan@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Publisher and Editor in Chief
Alexander Kazantsev
kazantsev@igromania.ru
Executive Editor
Igor Vatslavsky
vatslavsky@igromania.ru
Ж Илья Насреджанко
nasredjan@igromania.ru
Advertising
Yulia Ostrova
yostrova@igromania.ru
Marketing
Yulia Kurbatova
ykurbatova@igromania.ru
Contacts
1 Pervovskaya str., Moscow,
Russia, 111524
Tel/Fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящей газете, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Любое воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание размещенных объявлений. Все размещенные печатные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение автора не может совпадать с мнением редакции.

«Игромания» публикуется в трех экземплярах: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал распространяется Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовой коммуникации в соответствии с распоряжением ИМ 787-18/01 от 28 июня 2003 года. ISSN 1828-2580.

Цена свободная.
Опечатано в ОАО «Заводская Полиграфическая фабрика»
DVD изготовлено в ООО «ИГРОМАНИЯ»

© «Игромания», 1997-2008 © «Игромания», 1997-2008
Тираж 230 800 © Издательство 230 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложения, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или телефонным способом.

Стандартный номер «Игромания» выданы в продаже с 3 июня!



Подписка на Сицилию

Sicilia

Первые люди на средиземноморском острове Сицилия появились еще в VIII веке до нашей эры. В следующие две тысячи лет остров поочередно успел побывать в руках греков, карфагенян, римлян, вандалов, остготов, норманнов, анжуйцев, арабов, австрийцев, французов... В общем, весь этот баббл продолжался вплоть до середины XIX века, пока на Сицилии не появилось первое в мире организованное преступное сообщество под названием «мафия», про которую спустя два века с лишним лет вышло несколько фильмов и одна гениальная компьютерная игра.

О том, как подписаться на «Игроманию» в Италии, США и 90 других странах англо, контролируемых сицилийской мафией, можно узнать на DVD в разделе «Игроблок».

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Dell™ рекомендует Windows Vista® Home Premium

XPS™



НОВИНКА! XPS™ M1530

Превосходный дизайн, уникальное сочетание мощности и функциональности. На базе процессора Intel® Core™ 2 Duo.



Легкость и удобство управления всеми мультимедийными функциями благодаря прилагаемому пульта дистанционного управления и высококачественным наушникам.

Фантастическая яркость с уникальным дисплеем WLED. Он ярче, легче и тоньше стандартного дисплея портативных компьютеров.



Красный или черный? Твой выбор.

Элегантный дизайн, непревзойденная производительность

Новый XPS M1530 - максимальные мультимедийные возможности, легкость подключения и великолепный выбор для развлечений. Уникальное предложение ноутбука с матрицей 15.4 дюйма. Самые современные компоненты - от отдельного графического процессора до дополнительного оптического дисковода Blu-ray. Необыкновенный корпус, изготовленный из высококачественных материалов.

●●●●●●●●●● **DELL™**
YOURS IS HERE

merlion

тел.: (495) 981-84-84; www.merlion.ru
где купить: www.merlion.ru/dell_partners/

Dell, логотип Dell и XPS™ являются товарными знаками корпорации Dell. Intel® и Core™ 2 Duo являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel. Windows и Vista™ являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft на территории США и/или других стран. Другие товарные знаки и фирменные наименования могут использоваться в качестве документов для обозначения организаций, предоставляющих соответствующие услуги, или названий их продукции. Корпорация Dell не гарантирует за право собственности в отношении логотипа и названий, принадлежащих другим владельцам. © Корпорация Dell, 2008 г. Все права защищены. Воспроизведение или распространение любым способом без явного выраженного письменного разрешения корпорации Dell строго запрещено. Россия.

ASUS M70

Мобильный кинотеатр



Все оттенки звука Все нюансы цвета

Новый ASUS M70 с технологией AI Surround производит впечатление уже одним своим внешним видом и потрясающим качеством исполнения. Этот ноутбук с диагональю 17" способен удовлетворить самые высказываемые требования к качеству звука. Пройдя предварительную обработку с помощью технологий EarPhany и Dolby Home Theater, звуковой сигнал улучшенного качества с настоящим эффектом "surround" воспроизводится через встроенные динамики Altec Lansing. Уникальный мультимедийный тачпад обеспечивает простое и удобное управление приложениями в любом из двух режимов. M70 работает на базе Процессорной Технологии Intel® Centrino® и подлинной ОС Windows Vista® Home Premium.

Стандартная гарантия 2 года

www.asus.ru

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Бельгий Ватар - ЦАРОВОЙ (495) 730-30-31, Рязань (495) 795-55-57, Старый Мастер (495) 780-85-55, 8 (800) 550-8-655, Нестор (495) 223-23-23, Москва - АСУ/SA/OU (495) 518-69-34, Аргоно (495) 789-85-80, АлесксМ (495) 784-67-96, Арма (495) 390-54-47, ICM (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-47, Terbit Group (495) 545-32-71, OLD (495) 120-47-80, BIPART (495) 785-95-54, Мелитон (495) 981-04-94, Ресурст (495) 177-40-77, Сибирь (880) 542-85-70, Тел (495) 642-47-39, Ф-Центр (495) 330-44-47, UBN (495) 713-82-02, Санкт-Петербург - Арха (812) 320-45-70, NBScom (812) 329-70-00, Мел (812) 331-34-77, Коммунарский мкр (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-60-60, СТР Калыпатор (812) 542-45-61, Велюст С Таде (882) 38-14-00, Владивосток - JSC (4232) 330-45-61, Воронеж - РЕТ (4732) 77-89-38, Екатеринбург - Бува (343) 2222-025, Иркутск - Wlad (3952) 258-001, Казань - Нубулофф (843) 264-35-01, Краснояр - Владос (8912) 16-10-01, Самара (8462) 1-800-46, Ярославль - Болотс (812) 26-98-52, Невос (8912) 188-091, Новосибирск - ИСТА (8932) 18-33-11, Тюмень (3523) 125-333, Ростовна-Дону, Волгоград (893) 296-45-90, Центр-Дом (8832) 668-468, Саратов (883) 240-11-77, Аларин (803) 225-47-18, Самар - Права (8462) 791-791, Сыктар (846) 241-47-53, Тоска Илтан (8522) 41-55-70, Тюмень - Армакс (3452) 797-070, AG Systems (3452) 22-35-33, Челябинск - Солтени (351) 264-91-91, Яковлев электронка (3112) 247-47-47, Уфа - Блакс (3472) 912-112, Бирин (3472) 630-030.

Intel, логотип Intel, Centrino и Core Inside Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.





96 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
Игра специального назначения



188 Special: инструкция по применению
GDC 2008



198 Special: что думают о наших играх
за рубежом

Алфавитный список игр в номере

Alphabetic list of games in the issue, including titles like Battlefield 2, Call of Duty: Modern Warfare, and various indie titles.

Эксклюзив: World of Warcraft по-русски 212
Играем: Dofus/Defus Arena 214
Играем: Smash Online 216
Играем: R2: Reign of Revolution 218
Аналитика: Как зарабатывать в WoW 218
Интернет. События и факты 222
Эффективная раскрутка сайта 222
Интересное в Сети 228

КИБЕРСПОРТ 230-231

Вести с полей 230
Киберспорт на DVD 231

КОДЕКС 232-233

Стандартные коды * Читательские пасхалки 232
Warcraft 233

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 234-235

Новости внекомпьютерных игр 234
Warcraft 235

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 236-245

Шоу-программа «Старпюк и Светлана» 236

КАЛЕНДАРЬ

King's Bounty: Легенда о рыцаре 241
StarCraft 2 242

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 246-248

Тест №5. Май 246
Сканиворд №5. Май * Фотографическая память №5. Май 247
Подведение итогов за №3/2008 248

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ! 250-251

Дмитрий Гусаров (Katauri Interactive) рассуждает 250
о прошлом, настоящем и будущем

ЗЕРКАЛО ДУШИ 252

Рабочий стол Олега Медведки (1C: Maddox Games) 252

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 254-255

Непереводимая игра #слов 254
Тестомания 256

ТЕСТОМАНИЯ 256

Кто вы — зегр, терран или протосс? 256

МЕГАПОСТ «ИГРОМАНИИ»

Mafia 2 257
Warhammer 40 000: Dawn of War 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

StarCraft 2 257
Mafia 2 258
King's Bounty: Легенда о рыцаре 259
Mirror's Edge

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка: 117
Soft Club 2-я обложка 35
Ф-Центр 3-я обложка 65
Sagem 4-я обложка 143
Ritmix 15, 17, 63, 81, 99, 119
Sibiant 35
Soft Club 65
Sagem 143
TopDevice 143
Акселла 15, 17, 63, 81, 99, 119
Билань 7, 43
Букс 159
Зиенрит 30
ООО «ИД ТехноМир» 127, 249, 253
Издательство «Крылов» 19
Мир Фэнтези 237
Новый диск 103
ООО «Пума-Рус» 37
Руссобит-М 161, 169, 176-177, 191

Видеоигровые игры

Alphabetic list of video games with page numbers, including titles like Call of Duty, Battlefield, and various indie titles.

Заблудился?



Скачай Карты Google



**Карты Google – удобный навигатор
в твоём мобильном телефоне!**

Найти нужный адрес, подобрать оптимальный маршрут проезда можно нажатием всего нескольких клавиш. Карты можно приближать, удалять, перемещать в любом направлении – и при этом не перезагружать страницу.

Загрузи Карты Google по номеру * 120 * 466453 * # 📍
Загрузка приложения Google бесплатна!*

Узнайте больше ☎ 06500
www.beeline.ru

Google[™]
Карты



Билайн[™]
живи на яркой стороне



Ведущий рубрики: **Дмитрий Карасев**

АНОНСЫ



Входят двое, выходит только один

«БЕЗУМНЫЙ МАКС» ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Герои фильмов все активнее перебираются на экраны мониторов. Встречайте еще одного мигранта: Безумного Макса. Одноименную игру делает не кто-нибудь, а Кори Барлог (Cory Barlog), экс-сотрудник Sony Computer Entertainment America, глава проекта God of War 2 (PS2, 2007) и ведущий аниматор первого God of War (тоже PS2, 2005). Помогает ему Джордж Миллер (George Miller), режиссер всех трех фильмов. Игра будет основана на четвертой части, **Mad Max: Fury Road**, съемки которой были остановлены из-за проблем с финансированием (в частности, из-за падения курса американского доллара), но недавно возобновились. Миллер признался, что ему уже не раз предлагали сделать игру про «Макса», но отказывался, так как не хотел получить «очередной безумный экшен». Бар-

лог же пообещал ему, что сделает нечто большее.



Самого Гибсона (кадр из второй части) ни в игре, ни в новом фильме не будет — для «Безумного Макса» он уже слишком стар.

ИНДУСТРИЯ



Будущее глазами THQ

THQ ПРЕДПОЧИТАЕТ ВКЛАДЫВАТЬСЯ В РАЗРАБОТКОВ

Дела у THQ сейчас идут ни шатко ни валко — компания заморозила несколько игр (в том числе серии **Stuntman** и **Juiced**), анонсировала несколько амбициозных проектов (в том числе **Red Faction: Guerrilla**) и вообще серьезно пересматривает свою политику. Вице-президент компании Джек Соренсен (Jack Sorensen)

объяснил это необходимость меняться вместе с индустрией.

Идущий сейчас процесс глобализации приведет к тому, что в живых останется несколько очень крупных компаний. THQ хочет быть в их числе, поэтому намерена вкладывать деньги в покупку новых студий-разработчиков. То, что все движется в этом направлении, подтверждает сделка между Activision и Vivendi. Сам Соренсен считает это доказательством «взросления» индустрии и ее радужных перспектив. Кроме того, THQ сосредоточится на работе с казуальными играми и iPhone — самых перспективных направлениях.



Соренсен заметил, что глобализация накладывает свои отпечатки: например, специально для Китая Company of Heroes превращается в онлайн-игру.

ИНДУСТРИЯ



Охота окончена

MANHUNT 2 ВСЕ-ТАКИ ВЫЙДЕТ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ



Запуск Manhunt 2 в Британии предваряла шумная рекламная кампания, продолжавшаяся около полугода и (официально) не стоившая самой Rockstar ни цента.

Эпическая битва Rockstar с британскими цензорами из BBFC подошла к концу — **Manhunt 2** в Англии все-таки выйдет. Напомню, все началось еще до выхода игры, когда массированная атака со стороны цензоров вынудила Rockstar пойти на «благоустройство» Manhunt 2. Однако BBFC отказались признать и обновленную версию. Тогда Rockstar добилась апелляции, но британский суд порекомендовал комитету посмотреть решение.

Повторный вердикт тоже оказался в пользу игры. На клю-

чевой вопрос: «Может ли игра принести вред несовершеннолетним?» — четверо из семи участников снова ответили отрицательно. BBFC после консультации с юристами решили свернуть военные действия. Правда, от пристального внимания к работе Rockstar британцы отнюдь не отказались, пообещав самым придирчивым образом разбирать **GTA 4**.

ИНТЕРЕСНОСТИ



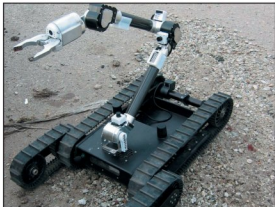
САПЕР С ВИМОТОМ

КОНТРОЛЛЕР ОТ Wii ПРИГОДИЛСЯ АМЕРИКАНСКИМ ВОЕННЫМ

Дэвид Бруммер (David Brummer) и Дуглас Фью (Douglas Few), ученые из Национальной лаборатории Айдахо, нашли вимоту новое применение.

Оказывается, контроллер подходит не только для Wii, но и для военного робота-сапера Packbot от компании iRobot.

Packbot и раньше управлялись с помощью манипуляторов, похожих на геймпады от PS3 и Xbox 360. Но, как оказалось, вимот для таких целей куда предпочтительнее, поскольку он напрямую передает движения руки и позволяет сосредоточиться на самом процессе разминирования.



Робот Packbot некаприз, зато весьма полезен.

● У экономического симулятора **The Guild 2** в скором времени (точнее, в сентябре) должен появиться аддон под названием **Venezia**. Дополнение позволит играть в роль одного из венецианских купцов и построить свою торговую империю.

Die Gilde 2

PRO VENEZIA

МАНИЯ

ИНДУСТРИЯ



Двигатель ТОРГОВЛИ

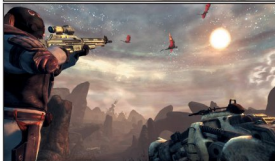
РЕКЛАМЫ В ИГРАХ БУДЕТ БОЛЬШЕ,
НО ОНА ОСТАНЕТСЯ НЕЗАМЕТНОЙ

Пока некоторые компании (к примеру, **Blizzard**) активно открепляются от игровой рекламы, **EA** это дело уже опробовала, осталась довольна результатом и даже продлила соглашение с компанией **Massive Inc.**, занимающейся размещением динамических (то есть регулярно обновляющихся) объявлений в играх.

Соглашение касается двух ближайших (календарно) **Madden NFL**, **NBA Live**, **NASCAR Racing** и **NHL**, а также **Burnout Paradise**, **Need for Speed: Carbon** и **Need for Speed ProStreet**. Не исключают «электроник» и возможность задействовать новые игры по мере их появления. Одним из свежих анонсов (но без рекламы) стал

Mass Effect 2, который, как и первая часть, выйдет на PC.

Получением прибыли с рекламы озаботилась и **Gearbox Software**, запартнерившаяся с **Double Fusion**. В ряды рекламных площадок попадут шутеры **Aliens: Colonial Marines** (про Чужих), **Brothers in Arms: Hell's Highway** (про Вторую мировую) и **Borderlands** (про жизнь на далекой планете, изрядно напоминает фильм «Безумный Макс»). После целого вала негативных отзывов глава Gearbox Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) поспешил пообещать, что реклама не будет бросаться в глаза. Например, в **Hell's Highway** логотипы Philips будут полувеквой давности.



Труднее всего Gearbox будет вписать рекламу в **Borderlands**, действие которой происходит через много-много лет и за много-много миль от Земли, да еще и после катастрофы.

ШПИОНЫ КАК МЫ

SEGA АНОНСИРОВАЛА
ШПИОНСКУЮ ИГРУ
ALPHA PROTOCOL

О том, как нелегко живется секретным агентам, собирается рассказать студия **Obsidian Entertainment** (авторы **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords** и **Neverwinter Nights 2**). В их новой экшен-RPG **Alpha Protocol** нам предстоит играть в роль молодого агента Торнтона, который призван предотвратить международную катастрофу.

Любые задачи можно будет решать несколькими способами,



Судя по тому, как старательно главный герой пренебрегает приключениями, изрядно «позиционный» персонаж не избавит.

причем от выбора будет зависеть не только успех, но и личность самого Торнтона. Разработчики активно кивают на успешных коллег (бои будут сделаны как в **Mass Effect**, а ролевая система наподобие **Fallout**) и с готовностью называют дату выхода игры — 17 февраля 2009 года.

ГЕРОИ МЕСЯЦА



ИГРЫ ПОСЧИТАЛИ

ДЕТСКИЙ ПСИХОЛОГ ТАНЯ БАЙРОН ОПУБЛИКОВАЛА
НОВОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ О ВЛИЯНИИ ИГР И ИНТЕРНЕТА

В Британии опубликован доклад Тани Байрон (Tanya Byron), детского психолога и известной английской телеведущей. Очередное исследование на тему влияния игр и интернета на юные умы от множества других отличает высокий статус — исследование заказало британское правительство, и оно легло на стол высокопоставленным чиновникам.

За пять месяцев Байрон пришла к выводу, что жестокость в играх может быть связана с агрессивным поведением в реальном мире, но это не значит, что первое непременно провоцирует второе или наоборот. Другой вывод — надо не запрещать игры, а учить родителей понимать рейтинги и ввести более понятную шкалу возрастных ограничений (к примеру, объединив британскую систему BVFC с общеевропейской PEGI).

В докладе приводятся мысли других людей (как родителей, так и несовершеннолетних) — например, о том, что «детям нужна помощь, а не запреты» и что бесполезно пытаться расставить их в розовых очках, как будто насилия и жестокости вовсе не существует. В целом же, до-

кладом остались довольны как правительство Британии, так и игровая индустрия. Не устроил он лишь известных борцов с жестокостью (в том числе Джека Томпсона), которые посчитали его очередной ступкой врагам рода человеческого.



По мнению Тани Байрон, многие организации и активисты создают играм неадекватно плохую репутацию. BVFC на своем сайте вывели список всех непристойностей из GTA 4 (но тут же убрали, собравшие такую рекламу делают Rockstar).

• Недавно образованная Disney Interactive Studios продолжает осваивать выделенные на развитие \$350 млн — и недавно объявила о покупке китайской студии Gameloft. Последняя известна игрой Midway Arcade Treasures 3, а в ее составе числится немало выходцев из Ubisoft Shanghai, ер и игровая графика.



Фильм, фильм, фильм

ОБЪЯВЛЕНЫ АКТЕРЫ ЭКРАНИЗАЦИИ MAX PAYNE И НОВОГО ФИЛЬМА ПО STREET FIGHTER

Один за другим становятся известными актеры, которые сыграют во второй по счету экранизации Street Fighter. Главную героиню фильма — китайянку Чун-Ли — сыграет Кристен Крек (Kristen Kreuk) из сериала «Тайны Сиоуэлла». В боксера Балрога перевоплотится Майкл Дункан (Michael Duncan), памятный негр из «Зеленой мили». Крис Кляйн (Chris Klein), засветившийся в «Роллерболе» и «Американском пироге», заменит Ван Дамма в роли полковника Гайла. Сам Жан-Клод от участия в фильме отклялся, заявив, что второй раз в такую авантюру больше не ввязется. В качестве главного злодея Байсоно выступит голливудский ветеран Нил Макдонагу (Neal McDonough), на счету которого

ИГРОВОЕ КИНО



Будущий злодей тайландского происхождения Нил Макдонагу в сериале «Братья по оружию» (Band of Brothers).

множество фильмов, от «Секретных материалов» до военного телесериала «Братья по оружию». Вегу сыграет участник группы Black Eyed Peas, известный как Taboo. Снимают же картину Hyde Park Films и 20th Century Fox, на экранах она появится в 2009 году.

Полноту был обнародован список участников экранизации Max Payne. Крис О'Доннел (Chris O'Donnell) — Робин из «Бэтмен навсегда» и «Бэтмен и Робин» — сыграет представителя властей Джейсона Колвина. В игре такой персонаж не фигурировал, но в фильме он станет одним из основных действующих лиц. Роль Николь Хорн, главы корпорации Asair, получила актриса Кейт Бертон (Kate Burton). Самого Макса, как известно, сыграет Марк Вонберг (Mark Wahlberg).

Что покажет RADAR

СКОТТ МИЛЛЕР ОБЪЯВИЛ О НАСТУПЛЕНИИ «ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ 2.0»

Сооснователь 3D Realsm Скотт Миллер (Scott Miller) и бывший вице-президент GT Interactive Джим Перкинс (Jim Perkins) официально представили публике свою продюсерскую компанию Radar Group. Сами они заявляют, что положили начало «игровой индустрии 2.0», где разработчики делают только оригинальные игры и абсолютно независимы от издателей.

Если говорить более приземленно, то задач у Radar Group две. Первая — находить оригинальные проекты, финансировать их или находить издателей, готового это сделать. Вторая — подыскивать желающих снять по этому проекту фильм, написать книгу, выпустить мягкую игрушку и так далее. Среди партнеров Radar Group значится и «1С», которая будет сотрудничать с ней на территории Польши, Чехии, Словакии, России и стран СНГ.

ИНДУСТРИЯ



Ни одну из игр Radar Group пока нельзя увидеть на картинке. О Prey 2 можно судить по оригиналу — сиквел будет выполнен в стилистике первой части.

Сейчас под крылом у Radar Group пять проектов. О хорроре Earth No More сказано уже немало. Сиквел Prey вновь предложит вжиться в роль индейца Томми Хока, которому предстоит решать пространственные головоломки в духе Portal. Мистический экшен Incarnate рассказывает о том, как улицы современного Чикаго заполнили души величайших злодеев человечества, охотой на которых и займется главный герой, полностью узнавая немало интересного о своем прошлом. О духе оставшихся играх пока ничего неизвестно.

Кого угодно, кроме Клинтон

СЭМ ХАУЗЕР О ТОМ, ЗАЧЕМ ЕМУ АМЕРИКАНСКОЕ ГРАЖДАНСТВО

Братя Сэм и Дан Хаузеры, основатели Rockstar, один из самых влиятельных людей в игровой индустрии, появляются

на публике нечасто. Но зато если уж появляются, то это непременно становится событием. В своем недавнем интервью американскому журналу Electronic Gaming Monthly Сэм Хаузер, комментируя факт приобретения американского гражданства (он уже 10 лет живет в США), заявил: «Когда я жил в Шотлан-

ЛЮДИ

дрии, я никогда не ходил на выборы. Но здесь я голосовать буду — только для того, чтобы отдать за свой голос за кого угодно, кроме Хиллари Клинтон» (Хиллари не раз высказывалась, что систему рейтингования игр необходимо пересмотреть, и не раз критиковала игры Rockstar).

СЭМ ХАУЗЕР, ГЛАВНЫЙ ЧЕЛОВЕК В ROCKSTAR, ЖДАЛ АМЕРИКАНСКОГО ГРАЖДАНСТВА 10 ЛЕТ, И ДОЖДАЛСЯ.

ПЛАН ХАУЗЕРА



CHRISTENKO

● В июне на прилавках появится экшен-гоним **Pyroblazer** от Epic Entertainment и Sandlot Systems. В этой аркаде нам предстоит сесть за руль летательного аппарата, укомплектованного оружием, и промчаться по футуристическим трассам, попутно отстреливая конкурентов. Игру будет отличать некий продвинутый мультиплеер и красивая графика.



НЕКСТГЕНА НЕ БУДЕТ?

БЫВШИЙ СОТРУДНИК MICROSOFT УВЕРЕН, ЧТО ЧЕРЕЗ ПЯТЬ ЛЕТ ПРИСТАВКИ ИСЧЕЗНУТ

Пока аналитики гадают, когда появится следующее поколение приставок, бывший

ИНТЕРЕСНОСТИ



вице-президент европейского отделения Xbox 360 Сэнди Дункан (Sandy Duncan) уверен, что консолям осталось жить самое большее пять лет. Точнее, они исчезнут в том виде, в каком мы привыкли их видеть. Функции приставок возьмут на себя онлайн-сервисы, а необходимое железо будет вмонтировано в телевизор, и это окажется даже удобнее для самих производителей консолей (меньше затрат). К тому же Xbox 360 и PS3 уже сейчас обладают возможностями видео- и аудиоплеера.



Затронул Дункан и тему портативных консолей — по его мнению, PSP в ближайшее время встретится с КПК и мобильным телефоном.

АНОНСЫ



Как и у большинства киберпанковских экшенов, мир Salvation описывается фразой «разруха, повстанцы и роботы».

Український «Порятунок»

ИГРА-АНТИУТОПИЯ С ТРЕМЯ КИБЕРБОГАТЫРЯМИ

Украинцы **Black Wing Foundation** сообщили о разработке экшена **Salvation**, вдохновленного антиутопиями «1984» Джорджа Орулла и «Мы» Евгения Замiatина. Придуманный или сюжет рисует киберпанковский мир, где власть захватила секта жрецов-технократов, а все недо-

вольные ссылаются ни много ни мало в виртуальный ад.

Подобно многим молодым разработчикам, **Black Wing Foundation** пытаются воплотить все модные идеи разом. Ожидается три героя (генетически модифицированный убийца, вождь повстанцев и контрбандит-шпионик), толпы обычных врагов будут чередоваться с боссами, а геймплей разбавлен стелс-миссиями, аркадными вставками и RPG-элементами. Найдет место и мультиплееру.

Разрабатывается **Salvation** для PC и Xbox 360 и на прилавках должен появиться к лету 2009 года.

СКАНДАЛЫ



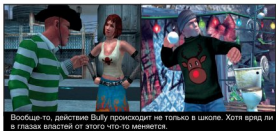
Не ходите, дети, в школу

БРАЗИЛЬСКИЕ ВЛАСТИ ПОСТАВИЛИ BULLY ВНЕ ЗАКОНА

Бразильские чиновники, уже отменившиеся запретом на **Counter-Strike** и **EverQuest**, нашли новую жертву: власти штата Рио-Гранде объявили вне закона симулятор школьного хулигана **Bully** от **Rockstar**.

Прокурор Алсиндио Бастос назвал причиной запрета то, что

все действие игры происходит в школе, а это недопустимо. Что интересно, вышедшую год назад PS2-версию бразильские власти проигнорировали, среагировав лишь на выход **Scholarship Edition** для Xbox 360 и Wii. Сама **Rockstar** ситуацию никак не комментировала.



Вообще-то, действие **Bully** происходит не только в школе. Хотя вред ли в глазах властей от этого что-то меняется.

ИНДУСТРИЯ



28 дней спустя

БРИТАНСКИЕ СТУДИИ ЗАКРЫВАЮТСЯ И ТРЕБУЮТ ПОМОЩИ ОТ ГОСУДАРСТВА

Британские разработчики продолжают жаловаться на жизнь. Ситуацию наглядно проиллюстрировал пример **SCI** — оказавшаяся в кризисе компания уволила двести человек, причем большинство сокращений пришлось на Британию, практически не затронув представительства в Канаде.

Причина увольнений проста — в то время как за океаном студии ждут всеобщие льготы, на Туманном Альбионе условия весьма суровы. Не зря за семь лет число британских студий со-

кратилось в два с половиной раза. Что касается **SCI**, она сейчас активно ищет возможных покупателей на саму себя — среди них значится **Time Warner** (который уже принадлежит 10% **SCI**), **Ubisoft** и **Infogrames**.

Тем временем правительство Великобритании с подачи **TIGA** попросило Еврокомиссию разобраться, имеет ли канадский налоговый рай право на существование. Сама **TIGA** называет его примером нечестной конкуренции. Поддержала британцев и объединяющая европейских разработчиков ассоциация **ELSPA**, глава которой, Пол Джексон (Paul Jackson), публично выразил опасение, что рано или поздно за океан передут все крупные компании.



Британские разработчики уверяют, что если правительство срочно не примет меры, их ждет вот такое вот будущее.

● В мае Capcom должна выпустить **Lost Planet: Extreme Edition — Colonies Edition**. Она станет вторым после **Shadowrun** проектом, который позволяет в одной сессии игре встретиться владельцами PC и Xbox 360. Также в программе: новые режимы игры, карты, персонажи и восемь видов оружия. Дни августа.



ИНДУСТРИЯ



Кадры решают все

НОВЫЙ ГЛАВА LUCASARTS И НОВЫЙ СПАСИТЕЛЯ ATARI

Продолжаются активные перестановки среди руководителей игровых компаний. Во-первых, очередного антикризисного менеджера сменил **Atari** — исполнительным директором и президентом компании стал Джим Уилсон (Jim Wilson), сменивший Керти Сопсвига (Curtis Solsvig). На счету Уилсона — успешная работа



Command & Conquer 3: Tiberium Wars — последний проект, над которым работал нынешний президент LucasArts. Также он отвечал за **Medal of Honor: Airborne**, **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2**.

та в **Vivendi** и **Universal Interactive Studios**. Правда, он будет уже третьим спасителем за последние полтора года, и это наводит на мысль, что дело может быть не в менеджерах.

Новым президентом **LucasArts Entertainment** стал Даррелл Родригес (Darrell Rodriguez), пришедший к Джорджу Лукасу напрямую из **EA Los Angeles**. Сама EA тем временем рекрутировала на должность финансового директора Эрика Брауна (Eric Brown).

Наконец, польская **CD Projekt** наняла в качестве вице-президента по пиару и маркетингу в Северной Америке и Великобритании Тома Оне (Tom Onie) — человека, руководившего рекламными кампаниями **BioWare**, **Atari**, **Stardock**, **NVIDIA** и **Microsoft**. Руководство студии объясняет, что этот поступок говорит о серьезных амбициях создателей **The Witcher**.

ПОДРОБНОСТИ



Свет и тьма

В RESIDENT EVIL 5 ДЕЛАЮТ СТАВКУ НА ИГРУ СВЕТА И ТЕНИ

Продюсер **Resident Evil 5** Джун Такеути (Jun Takeuchi) поделился мыслями насчет того, какой ему видится игра. Пятая часть получится самой «светлой» в серии, так как игроку много времени придется проводить на открытых пространствах. Вообще, по мнению Такеути, такие понятия, как «день», «ночь», «свет», «тьма», для большинства разработчиков являются абстрактными. В **Resident Evil 5** они,

наоборот, имеют очень большое значение — например, когда персонаж заходит в темную комнату, он сначала не видит ничего и лишь потом постепенно привыкает к темноте.

Геймплей и интерфейс будут серьезно отличаться от четвертой части. Кроме того, в **Resident Evil 5** серьезно расширится выбор оружия (в игре будет столько зомби, что для их уничтожения понадобится немалый арсенал). Объяснил Такеути и перенос действия в Африку: «Мы хотели наглядно показать происхождение вируса. Поэтому действие игры происходит там, где зародилось человечество».



Resident Evil 5 уже получил немало претензий по поводу того, что чернокожие зомби — это расизм, и убивать негров, пусть уже мертвых, преступление.

АНОНСЫ



Previously on...

TELLTALE GAMES ЗАПУСКАЕТ НОВЫЙ СЕРИАЛ

Комедийный игровой сериал **Sam & Max** уже переехал за экраны второго сезона, а студия **Telltale Games** тем временем запускает новый «эпизодичный» квест с замысловатым названием **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**. Ее главным героем — ненавидящий всех и вся боксер Стронг Бад, один из персонажей популярного флэш-мультфильма с портала **Homestarrunner.com**. В программе значится фирменный юмор **Telltale** и множество мини-игр. Кстати, от имени Стронга Бада уже выходил музыкальный альбом, две песни с которого вошли в **Guitar Hero 2**. Пока что запланировано пять серий для PC и Wii, которые будут выходить с июня по октябрь.

Telltale, в свое время заставившая всех говорить о перспективах эпизодических игр, так и остается единственной студией, добившейся на этом поприще успеха. Все остальные так или иначе потерпели неудачу. Можно вспомнить и **Ritual Entertainment**, которая сумела выпустить лишь один эпизод **SIN**, и **Valve**, давно жалующуюся на неудобства в создании эпизодов **Half-Life 2**. По словам исполнительного директора **Telltale** Дана Коннора (Dan Connors), на этом пути разработчиков ожидает множество подводных камней. Например, взявшись за детский сериал **Bone**, они очень скоро обнаружили, что дети просто не имеют возможности приобретать игру через интернет. Тем не менее Коннор уверяет, что за серьезными играми будущее, хотя оптимальный канал для их распространения еще предстоит найти.



Знакомьтесь, новый герой Telltale. Агрессивность очень похожа на Макса, при этом уравновешивающего его Смак ридом нет.

СЛУХИ

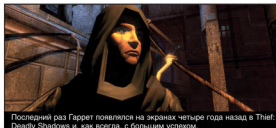


Звали меня
ПЕНЬ
В КАНАДЕ ГОТОВЯТ
ПРОДОЛЖЕНИЕ ТИИФ

Tomb Raider: Underworld уже был анонсирован, остается только одна игра, достойная столь громкого титула, — **Thief**.

Сама **Eidos** пока никак не подтвердила эту догадку. Но недавно компания провозгласила курс на работу с проверенными временами сериалами, который подтвердила реанимацией **Deus Ex**. — так что появление **Thief 4** кажется вполне возможным.

Eidos Montreal объявила о том, что делает продолжение легендарной серии, название которой начинается на Т. Поскольку



Последний раз Гаррет появился на экранах четыре года назад в **Thief: Deadly Shadows** и, как всегда, с большим успехом.

● **Piranha Bytes** помирится. **JoWood Productions**. Напомним, разработчики и издатели серии Gothic перерегулировали из-за недоработок в **Gothic 3**, после чего сделали продолжение села другая студия, а «пиратские» занялись проектом с новым именем **RPB**. Теперь же компания не исключает, что пятая «Готика» вновь будет сделана Piranha Bytes.



СУДИТЬСЯ ДО ПОСЛЕДНЕГО

GIUITAR HERO ПРОДОЛЖАЕТ ОБРАСТАТЬ ИСКАМИ И РАЗБИРАТЕЛЬСТВАМИ

Усилиями производителя музыкальных инструментов **Gibson Guitar** два конкурента — **Guitar Hero** и **Rock Band** — неожиданно оказались товарищами по несчастью. По мнению компании, обе игры (и все

остальные «гитарные» игры, если таковые появятся) нарушают ее патент 1999 года на «технологии симуляции музыкального представления».

Изначально Gibson требовала, чтобы создатели обеих игр заплатили за использование патентованной технологии. Получив отказ, она подала иск против **Harmonix** (разработчик всех Guitar Hero, кроме третьей части), **MTV Networks** (владелица Harmonix) и **Electronic Arts** (издатель Rock Band), а также против торговых сетей, продающих **Guitar Hero 3**. Сейчас в сто-

роне **Activision** (издатель Guitar Hero 3) сама обитатель в суд, требуя признать патент Gibson недействительным. Все дело якобы в том, что издательство не хочет продлить договор на производство гитар-контроллеров, копирующих продукцию Gibson.

Между делом противники Gibson успели разобраться между собой. Harmonix заявила, что Activision недоплатила ей \$14,5 млн, так как изначально приобрела права только на бренд, но не на технологию. Однако здесь сторонам удалось договориться полюбовно.



Harmonix хочет засудить Activision, Activision хочет засудить Gibson, Gibson сама хочет засудить Harmonix, Activision и еще много кого. И все из-за пластиковых гитар.

Антиантитеза

ESA ОТЧИТАЛАСЬ О БОРЬБЕ С АВТОРАМИ АНТИТРИГРОВЫХ ЗАКОНОВ

ESA (Американская ассоциация игровых компаний) рассказала о том, как в 2007 году защищала интересы разработчиков. Делалось это весьма активно — только на «пробивание» необходимых решений в правительстве **ESA** потратила \$2,86 млн — больше, чем их коллеги из кино- и музыкального бизнеса (\$2,28 и \$2,74 млн соответственно).

При этом фронт работ **ESA** изрядно сократился. Ассоциация отказалась от борьбы за снятие ограничений на азартные игры в интернете, а также от противостояния попыткам ввести налоги на онлайн-овую собственность. Это позволило ей сосредоточиться на таких излюбленных темах, как борьба с пиратами, и выбивании различных льгот для издателей.

Еще одно немаловажное «поле битвы» **ESA** — борьба со всевозможными цензурными законами, тем более что в связи с приближающимися выборами таких инициатив становится все больше. Так, в штате Массачусетс рассматривают закон о при-

ИНДУСТРИЯ



равнивании игр с рейтингами «17+» и «18+» в порнографии. Кроме того, американские бойцы с видеоиграми раскопали нашедший законопроект, составленный при участии Джека Томпсона (Jack Thompson) и уже отклоненный в ноябре 2006 года. По нему предлагалось запретить к продаже несовершеннолетним игры, не отвечающие целому ряду требований, в том числе и «не несущие никакой художественной или образовательной ценности для детей».

Беспорочливостью подобных начинаний объяснил судья Роджер Вулман, по решению которого был отменен один из таких законов: «Все наши рассуждения наталкиваются на то, что нам нужно неопровержимое доказательство вреда жестоких игр. Без этого мы ничего не можем сделать».

Против этих законов высказался и известный писатель Стивен Кинг (Stephen King). Он заявил, что сам не является игроком, но его раздражают попытки политиков заработать популярность на критике игр. «В самой американской культуре заложено больше насилия, чем может принести Resident Evil или другая игра», — сказал Кинг.

Губит людей вода

WORLD FORGE ДЕЛАЕТ СВОЙ ВАРИАНТ «ПЕРИМЕТРА»

World Forge, авторы исторических стратегий «**Воины древности**» и «**Золотая Орда**», решили перенести из прошлого в будущее — в их новой RTS «**Атлантида**» на Земле наступило глобальное потепление, а большая часть суши перешла в статус морского дна, что оказа-

АНОНСЫ



лось как нельзя кстати для покалывавших пришельцев-аифрибид.

Большее всего творение воронезцев напоминает «**Периметр**»: во главе угла также стоит терраформинг, который становится особенно актуальным в свете того, что противостоящие друг другу земляне и пришельцы предпочитают разную среду обитания. Водная стихия готова внести в игру фактор неожиданности в виде штормов и цунами. Разрабатывается «Атлантида» одновременно для Xbox 360 и PC, но готова будет только в 2009-м.



Сцена «эрги против землян», вариант номер 254.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала предоставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Телка» — первым 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 «ИнфоБлок».



ESA входит даже в Белый Дом — интересы организации защищает Майя Галлава (бывший советник Буша) и Селли Джеффферсон (зас. директор торговой палаты по связям с общественностью и Конгрессом).



• Electronic Arts, уже запустившая серию комиксов по мотивам хоррора **Dead Space**, теперь намерена снять анимационный фильм на основе игры. Работа голливудской студии **Film Roman**, на счету которой такие проекты, как полнометражки «Симпсоны» и «Гаррида». Съемки фильма пройдут в Корее и будут закончены к октябрю 2008 года.

Народное признание

ИГРАМИ УВЛЕКАЕТСЯ БОЛЬШЕ ПОЛОВИНЫ АМЕРИКАНЦЕВ

Игры все прочнее входят в жизнь рядовых американцев — согласно последним опросам **NPD Group**, ими увлекаются уже 72% американцев в возрасте 6-44 лет против 64% в прошлом году (59%, если брать все возрастные группы). В интернете играют 56%, причем больше всего времени в онлайн проводят владельцы Xbox 360. PC по этому параметру спустился на второе место, хотя и выигрывает количественно (с его помощью в онлайн попадают 90% респондентов).

В то же время 29% американцев пока не имеют постоянного доступа в Сеть и не собира-

ИНТЕРЕСНОСТИ



ются им обзаводиться. 22% просто не могут этого позволить, а вот остальные либо удовлетворены онлайн-версиями, либо на работе, либо вовсе таковых не имеют. Другая любопытная статистика — большая часть игровой аудитории либо не достигла 18 лет (40%), либо уже старше 24 лет (50%). А вот на молодежь 19-23 лет приходится лишь 10%.



Из-за наплыва случайных людей онлайн-версии игры неизбежно меняют акцент с боя на общение. Даже градирей Age of Conan может не избежать такой участи.

ИНДУСТРИЯ



Теперь ты мой навеки!

UBISOFT КУПИЛА ПРАВА НА БЕССРОЧНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БРЕНДА TOM CLANCY

Ubisoft выкупила у писателя Тома Кланси все права на использование его имени в своих играх, а также фильмах и книгах, если она захочет таковые выпустить. Сумма сделки не разглаша-

ется, однако по косвенным признакам она составила около \$100 млн. Деньги большие, но, с другой стороны, французы будут экономить до 5 млн евро в год на отчисленных налогах. Сейчас Ubisoft планирует запустить производство некой онлайн-игры, которую прежде откладывала из-за необходимости делиться деньгами с Кланси. Помимо того, в разработке находится самолетная аркада **Tom Clancy's HAWX**, прежде известная как **Tom Clancy's Air Combat**.



В Tom Clancy's HAWX будет специальная система, которая возьмет на себя практически все управление самолетом. Но при желании ее можно будет и отключить.

СЛУХИ



Сюрпризы Nintendo

ЯПОНЦЫ ГОТОВЫ ВЫПУСТИТЬ НОВУЮ ПОРТАТИВНУЮ КОНСОЛЬ?

Пока аналитики прогнозируют Nintendo градусный спад, сама компания не спешит сбавлять обороты. Глава японского издательства **Enterbrain** Хироказу Хамамура (Hirokazu Hamamura) заявил, что в ближайшей закрытой части **E3**, которая состоится 15 июня, может состояться премьера новой версии Nintendo DS. В доказательство будущего появления переработанной DS он привел тот факт, что предыдущая портативная консоль Nintendo, Game Boy Advance, выходила в трех версиях. С ним согласны большинство аналитиков, но вот сроки обновления DS у них расходятся — многие считают, что Nintendo не будет спешить, пока достаточным спросом пользуется нынешний вариант (а DS только в США и Японии продается уже в количестве 45 млн копий).

Тем временем Кеничиرو Асида (Kenichiro Ashida), руководи-

вший разработкой пластикового руля **Wii Wheel**, высказал опасения по поводу перспектив этого устройства (поступившего в продажу еще в конце апреля). Смущает его тот факт, что пользователи приходится держать конструкцию в руках, а руки от этого сильно устают.



DS действительно существует пока только в двух вариантах — в обычном и в виде DS Lite.

СКАНДАЛЫ



Лучше поздно, чем сразу

В БРИТАНИИ НАКОНЕЦ ЗАПРЕТИЛИ РЕКЛАМУ KANE & LYNCH

Британские власти по рекомендации местной ассоциации рекламистов **ASA** запретили рекламу жистена **Kane & Lynch: Dead Men** от **Eidos** — и телевизионную, и журнальную, и даже уличную. Конечно, решение оказалось несколько запоздалым (игра вышла в Англии 23 ноября, а ее раскрутка началась гораздо раньше), зато был собран полный пакет претензий из 26 пунктов.

Вся критика ожидаемо проходила по графе «насилие». Больше всего претензий собрало изображение Кейна. Линча с винтовкой и дочери босса якудзы, рот которой заклеен скотчем. Картинка была сочтена пропагандирующей насилие, как и рекламный ролик с кадрами расстрела группы заложников и человека с перерезанным горлом. В число шокирующих местностей также попала знаменитая

фраза «я должен сожалеть о той боли, которую причинил...».

Eidos оправдывалась тем, что журналы с рекламой были ориентированы на взрослую аудиторию, ролик транслировался только после девяти вечера, а постеры с улиц так были убраны по первому же требованию. Однако британское правительство запретило когда-либо использовать эту рекламу на территории страны.



Реклама Kane & Lynch второй раз (помните, как после предположительной угрозы ее снятия был уволен редактор **GameSpot**?) оказалась в центре скандала.



● Неприятная новость для всех фанатов серии **Prototype** — в игре не будет кооператива. По первоначальному плану **Radical Entertainment**, игру можно было пропустить как в одиночку, так и вместе с напарником. Однако затем команды пришли к выводу, что на два фронта работать не успевают, и решили пожертвовать количеством ради качества.

Служба и опасна, и трудна

STORMFRONT И 10TACLE GROUP ПЕРЕЖИВАЮТ ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА

Калифорнийская студия **Stormfront Studios** прекратила свою работу. За свою двадцатилетнюю историю компания успела поработать над множеством проектов, начиная с оригинальной **Neverwinter Nights** и заканчивая играми из серии **Madden NFL** и **NASCAR** для **Electronic Arts**. К сожалению, последнее время к услугам студии никто не обращался, а сделанная за свой счет аркада **Spiderwick Chronicles** по мотивам одноименного фильма оказалась неудачной. Впрочем, там утверждают, что лишь временно прекратили работу и финансовые вливания со стороны могут еще спасти ситуацию.

Кризис настал и для **10tacle Group**. «Шушальца» явно не рассчитали свои аппетиты — группа приобрела несколько европейских студий, но не выпустила вовремя свои проекты и обнаружила себя с долгом в 13,4 млн евро. В итоге пришлось затягивать пояса — закрыта оказалась студия **10tacle Studios Bratislava**, работающая над игрой **Elveon** (проект передан другим подразделениям), сама же компания провела ряд увольнений и отказалась от идеи издавать игры самостоятельно.

Еще одна студия, которую спасает только срочное переключение денег — **Castaway**. В 2003-м ее основали бывшие сотрудники **Blizzard**, а также люди, работавшие над **Might and Magic** и **The Sims**. Они объявили о создании Diablo-подобной игры и вскоре

ИНДУСТРИЯ



заключили контракт с **Electronic Arts**. Но в 2005-м EA объявил о стратегии сокращения дорогих проектов, **Castaway** осталась не у дел и так и не смогла найти места в жизни.

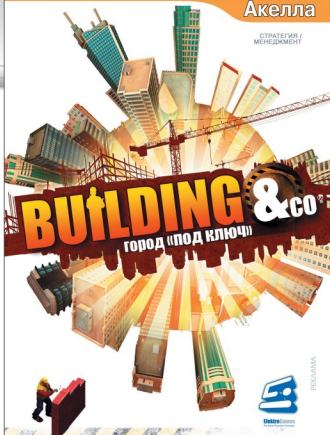
Точно так же на грани закрытия оказалась **Pseudo Interactive** — от их проекта отказался переживающая кризис **SCI**. Причем проект, по слухам, был ни много ни мало очередной серией гоночного эшкана **Carmageddon**. Завершает скорбный список студия **Sega Racing Studio**, разработчик **Sega Rally Revo**. Кто теперь будет работать со знаменитой серией **Sega Rally**, пока неизвестно.

Отечественные студии тоже переживают не лучшие времена. Смерть **Step Creative Group** (существовавшей с 1994 года), по словам ее руководителя Юрия Матвеева, проиллюстрировала основные проблемы отечественной индустрии — дороговизна разработки проектов в сочетании с резко упавшими тиражами игр-среднячков. Для **Step Creative Group** это обернулось тем, что экшен-RPG «**Корабль поколений**» был закрыт из-за отсутствия финансирования, «**Обитаемый остров: Земляни**» по тем же причинам вышел в урезанном виде, а римейк весьма десятилетней давности для ZX Spectrum «**Звездное наследие**» (который в свое время принес **Step Creative Group** известность) оказался убыточным. Сам Матвеев теперь руководит отделом пиара и маркетинга «**Акеллы**», остальные сотрудники тоже нашли работу в других компаниях.

Кроме **Step Creative**, под давлением на скорую или уже состоявшуюся смерть находятся компании и другие российские компании: **Psycho Craft Studio**, **Primal Software**, **SWI**, **COSEVEN**, **Perfect Play**, **Parallax**. Плюс украинские **OSW Games** и **MindLink Studio**.



Elveon в свое время предпринималась как конкурент Gothic.



- Удобный интерфейс и простая система управления
- Реалистичное воспроизведение строительных работ
- 20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
- Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
- 3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»



Ничем не примечательный маленький город — превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разработать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

патлиудогames



©2008 Electronic Arts/Patliudog Games/ Creative Partners.





• Sony недавно устроила день открытых дверей на своем сервисе PlayStation Store — как приключилась сама компания, какое-то время доступ к виртуальным пользователям мог получить любой желающий. Номер кредитной карты таким образом поглотить было нельзя, а вот «окастовать» человека в японской лужайке — очень даже можно.



ИНДУСТРИЯ

Год 2020-й

КАКИМИ БУДУТ ИГРЫ ЧЕРЕЗ 12 ЛЕТ

На ежегодной игровой конференции **M16** состоялась любопытная дискуссия на тему «Какой будет игровая индустрия в 2020 году?». Президент североамериканского отделения **Ubisoft** Лоран Деток (Laurent Detoc) предсказал, что к этому времени играть будут все. Он посоветовал желающим добиться успеха разработчикам подумать, какой игрой они смогли бы заинтересовать свою маму, а не пытаться угодить хардкорщикам. Также игры станут куда разнообразнее, ведь нынешние успехи **Guitar Hero** и **Wii** закладывают базу для развития нестандартных проектов.

Нолан Бушнелл (Nolan Bushnell), ветеран индустрии и основатель **Atari**, пообещал, что к 2020 году огромную популярность наберет его проект **uWink** — сеть бистро, где люди могут обедать и параллельно играть друг с другом. Бушнелл уверен, что игры к тому времени станут полноценным средством общения, а сам игровой процесс может быть отодвинут на второй план.

Алекс Джон (Alex John), исполнительный директор игрового сервиса **WildTangent**, предложил, что к 2020 году с играми произойдет то же, что сейчас происходит с музыкальной индустрией, где продажа мелодий через интернет постепенно вытесняет фи-



Лоран Деток заявил, что любой разработчик делает игру с прицелом на 2-3 сиквела. И Ubisoft приложит все усилия, чтобы в 2020 году люди играли в Assassin's Creed 5 и Prince of Persia 8.

зические носители. А вот входящая в моду динамическая реклама так и не приживется — согласно исследованиям **WildTangent**, статичная картинка, висящая при загрузке игры, в разы эффективнее вписанного в анту-

раж игры объявления, на которое в горячие бои никто не обратит внимания. «К тому же большинство маркетологов не признает рекламы, по которой нельзя кликнуть мышкой», — заявил Джон.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Герой с человеческим лицом

ПОДРОБНОСТИ ПРОМО-КАМПАНИИ HALO 3

Маркетологи **Microsoft**, отвечавшие за рекламную кампанию **Halo 3** (которая считается самой дорогой в истории игр), поделили итоги своей работы. Они рассказали, что одной из главных целей было «очеловечить» Мастер Чифа, которого аудитория, согласно опросам, воспринимала как нечто среднее между Роботом и Терминатором.

С этой целью было сделано несколько роликов, в которых жители мира **Halo 3** вспоминают подвиги Мастер Чифа. Анофером стала трансляция видео, в котором сам герой во время сражения вспоминает свое детство, состоявшаяся в первом популярнейшем шоу **Monday Night**

Football. Эфирное время там стоит недешево, но **Microsoft** для достижения необходимого результата достаточно было одного показа — все остальное сделали сами пользователи и **YouTube**.

Таким образом, было убито сразу два зайца — **Microsoft** и хардкорщиков заинтересовала, и внимание широкой аудитории привлекла. Столько же мишеней было поражено в результате того, что всем покупателям **Crackdown**, другого хита от **Microsoft**, был обещан эксклюзивный доступ к бета-версии **Halo 3**. В результате возрос интерес к обеим играм — к примеру, число предзаказов на покупку Мастер Чифа тут же выросло на 25%.



В кампании «Мастер Чиф с человеческим лицом» принял участие лично Билл Гейтс. Но само лицо нам опять не показали.

АНОНСЫ

Derek Smart presents Galactic Command: KnightBlade

СИМУЛЯТОР БЕЗ КОНЦА И КРАЯ

Студия Дерека Смарта (Derek Smart) **3000AD**, известная по бесконечному сериалу **Battlecruiser/Universal Combat**, представила очередную игру в своей любимой вселенной — космический симулятор **Galactic Command: KnightBlade**. Подробно предшественнику — **Galactic Command: Echo Squad**, он будет выходить отдельными эпизодами, первый из которых старту-

ет во втором квартале 2009 года на PC и неназванных консолях.

Игра будет сочетать полеты в открытом космосе с пешими прогулками по крейсеру, на котором служит главный герой. Смарт обещает едва ли не полноценный симулятор жизни команды космического корабля. Например, можно будет поспорить с сослуживцем, устроить драку и оказаться на гауптвахте.



Не в каждом космическом симуляторе можно изучить свой корабль вдоль и поперек (пусть его исполнение и оставляет желать лучшего).



• Студия **Futuremark**, разработчик графических тестов и с недавних пор компьютерных игр, представила свой первый проект — юмористический экшен под кодовым названием **Punjabi**. Действие его разворачивается в астероидном поясе недалеко от Земли, а игрок сможет воспользоваться реактивным ранцем и преимуществами пониженной гравитации.

ИНДУСТРИЯ



Ура, мы ломим

ELECTRONIC ARTS ПРОДОЛЖАЕТ ПОПЫТКИ ПОДМЯТЬ ПОД СЕБЯ TAKE-TWO

Совет директоров **Take-Two Interactive** во главе с председателем Штраусом Зельником (Strauss Zelnick) продолжает «героически» отстаивать независимость компании от **Electronic Arts**. «Электронники» не желают отступать, потрясая лозунгом «26 долларов за акцию!» (при том, что в момент назначения этой цены они стоили всего \$17), а Зельник продолжает требовать больше, ожидая, что вслед за выходом GTA 4 их цена станет гораздо больше.

Тем временем сами акционеры отнюдь не разделяют его оптимизма и призывают брать, пока дают. Один из них даже подал на совет директоров в суд, обвинив его во вредительстве. EA уже объявила о намерении выкупить акции напрямую у их собственников, что вызвало куда больший энтузиазм, чем предложенная Зельником программа по защите акци-

онеров от «неадекватных» предложений EA.

На сторону Electronic Arts

встали даже аналитики — так, известный специалист Майкл Пахтер (Michael Pachter) назвал



Electronic Arts честно подтверждает заявления Зельника о том, что в Take-Two ее интересует прежде всего Rockstar и серия GTA.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Испытание долларом

ИГРЫ БОЛЕЕ ЖИВУЧИ, ЧЕМ КИНО И МУЗЫКА



Как оказалось, радоваться наплыву казуалов особо не стоит: от кризиса индустрия спасует хардкорщики-геймеры и большие проекты — такие как S.T.A.L.K.E.R.

Доллар падает, американская экономика переживает кризис, на биржах царит безрадостная атмосфера, а игровая индустрия тем временем демонстрирует рост по всем показателям, какие только существуют. Простой пример — за минувший год число владельцев Xbox 360 удвоилось, PS3 — утроилось, а у Wii вообще рост в четыре раза. Американский портал **Gamasutra** даже провел специальную онлайн-конференцию на тему «Можно ли считать индустрию устойчивой к кризисам?».

Мнение большинства экспертов было следующим: если не произойдет наступления марсиан, разработчикам волноваться нечего. Игры являются самой устойчивой к экономическим испытаниям частью индустрии развлечений. Когда

наступает черный день, люди в первую очередь отказываются от походов в кино или на концерты, но хардкорные игроки продолжают покупать игры. Если в Америке действительно наступит кризис, под удар рискуют попасть только казуалки и Wii.

С другой стороны, изменения все равно грядут. Даже без кризиса растет число игр, требующих от покупателей постоянных вложений (дополнительные треки для **Guitar Hero** и **Rock Band**, платные MMO/RPG), а значит — окупаться в итоге будет меньшее число проектов. Прибыль от проектов, не относящихся к топам, уже сократилась. То есть в итоге на рынке останутся лишь очень немногие. Но это в будущем, а сейчас игровому рынку прогнозируют успешный рост. Увы, но он будет полностью на счет консолей, прежде всего PS3. Компьютерные игры останутся топтаться на месте, небольшой прогресс принесет лишь онлайн.



● Обсудив о том, что PC-версия *Mass Effect* откладывается почти на месяц, BioWare отчасти реабилитировалась, обещав снабдить ее обновленным интерфейсом. Новый интерфейс позволит получить доступ ко всем командам, не выходя из игровых действий. Больше Irrational Games.

ИЗДАТЕЛЬСТВО «КРЫЛОВ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЕЛИЗАВЕТА ДВОРЕЦКАЯ

Лучшее в жанре исторической фантастики!

Уве Болл и все-все-все

РЕЖИССЕР ГОТОВ ПОДЧИНИТЬСЯ МНЕНИЮ БОЛЬШИНСТВА

Отныне каждый желающий может участвовать в защите компьютерных игр от посягательств Уве Болла (Uwe Boll). Непризнанный гений киноиндустрии публично заявил, что готов перестать заниматься экранной игрой, если в пользу этой идеи высказается один миллион человек.

Неудивительно, что в Сети тут же начался сбор подписей под соответствующим прошением. Найти его можно на сайте www.petitiononline.com (специальный ресурс для всевозможных петиций) — к моменту сдачи этого материала под ней оставили автографы 129 с лишним тысяч человек. Сам Болл, экранизирующий *House of the Dead*, *Alone in the Dark*, *BloodRayne*, *Dungeon Siege*, *Postal* и

ИНТЕРЕСНОСТИ 

приступающий скоро к *Far Cry*, выразил уверенность, что в интернете обязательно появится и петиция, призывающая его остаться.



Возможно, сейчас не стоит торопиться избавляться от Болла — когда еще появится такой уникальный феномен, как он?

БОРАТ был бы доволен

ЛЕТОМ ЭТОГО ГОДА ПОЯВИТСЯ ПЕРВАЯ КАЗАХСТАНСКАЯ ИГРА

Еще одна страна бывшего СНГ приближилась к игровой индустрии — шымкентская студия **nanSHYMKENT Games** анонсировала первую в истории Казахстана игру. Сюжет шутера «Тамерлан. Апокалипсис» включает в себя все лучшее, что было придумано за последние двадцать лет: в 2012 году США напа-

АНОНСЫ 

дает на Иран, за который вступаются Китай и Россия, в результате чего начинается Третья мировая война. Американцы отравляют территорию Казахстана специальным вирусом, превращающим людей в зомби. Спаси человечество придется юноше по имени Тамерлан, который отбывал срок в подземной тюрьме и потому избежал заражения.

В героя будет периодически вселяться дух его легендарного тезки, в то же время здоровье он будет пополнять с помощью местного пива. К моменту выхода журнала разработчики уже должны выложить в Сеть бета-версию игры, а на прилавках (nanSHYMKENT подписали договор с местной сетью «Меломан») она появится летом, причем в двух вариантах — жестком «18+» и более мягком «10+».



Любителям истории — читать обязательно!

Книги Елизаветы Дворецкой интересны тем, кто ценит в равной мере внешнее и внутреннее, интригу сюжета и интригу характеров



www.vkrylov.ru

Книга-почтой издательства «КРЫЛОВ»
Оплата при получении заказа!
Тел. 8-921-6346233
zakoz@krylovclub.ru
198207, СПб, Ленинский пр., д.113, а/я 62
www.krylovclub.ru



● Новость о том, что в **Battlefield: Bad Company** будет оружие, которое придется покупать за реальные деньги, вызвала такую волну протеста народного гнева, что EA пришлось отменить свое решение. Теперь покупатели «золотого» издания получат особое оружие сразу, а вот остальным придется добывать его, выполняя разные задания.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Группа риска

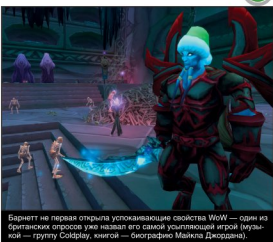
КАКИЕ БОЛЕЗНИ МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ НА ИГРАХ

В Японии поступили в продажу специальные таблетки для хардкорных геймеров. Выпускает их компания **Genki**, отличающаяся на обоих прищипах — и как разработчик видеоигр, и как поставщик энергетических напитков и пищевых добавок. Она предлагает пилюли двух видов — одни повышают концентрацию и общий тонус организма, другие заботятся о страдающем от мониторов зрении.

При этом, как показывает очередное исследование, игрокам нужно прежде всего заботиться о нервной системе. На конференции Британского общества психологов в Дублине Джон Чарлтон (John Charlton) и

Ян Данфорт (Ian Danforth) объявили, что наиболее типичными болезнями людей, увлекающихся играми, являются нервная система и отсутствие активности, которые иногда перерастают в аутизм. Для этих болезней игроки входят в группу риска — правда, речь идет о чересчур запущенных случаях.

Причина, по словам психологов, в том, что нервная система во время забега по лабиринту с зомби постоянно напряжена, что оказывает угнетающее воздействие. Но есть и положительный эффект. Джейн Барнетт (Jane Barnett), выступавшая следующей, рассказала, что после двух часов игры участники ее экспе-



Барнетт не первая открыла успокаивающие свойства WoW — один из британских опросов уже назвал его самой усыпляющей игрой (музыкой — группу Coldplay, книгой — биографию Майкла Джордана).

римента чувствовали себя расслабленными и хотели скорее отдохнуть, чем пойти совершить нечто противоположное. Правда,

подопытным материалом служил всего лишь **World of Warcraft**, а не какой-нибудь **Postal**.

ИНДУСТРИЯ

Консольные будни

2007-й СТАЛ В ЯПОНИИ ГОДОМ NINTENDO



Super Smash Bros. Brawl стала дважды рекордсменом по скорости продаж благодаря набору известных героев. Но в будущем году, похоже, рекорды будут бить представители PS3.

Компания **Enterbrain** подвела итоги японского рынка консолей с марта 2007-го по март 2008-го. Успех ожидается праздновала **Nintendo** — с двойными отрывом от второго места победила портативная DS, показавшая продажи в 6,34 млн экземпляров. Финишировавшая следом Wii оставила далеко позади конкурентов — PlayStation 3 с 2 млн покупателей и Xbox 360, на который польстились лишь 235 тыс. игроков. С другой стороны, аналитики считают, что **Sony** возьмет реванш уже в этом году, а Wii откатится с первого места на последнее.

Игры для платформы Nintendo заняли первые пять мест в списке самых продаваемых проектов. Первенствовал интерактивный сборник упражнений **Wii Fit** — 1,762 млн копий, за ней расположилась **Mario Party DS** с 1,659 млн и **Wii Sports** с 1,616 млн. Недавнему **Super Smash Bros. Brawl**, который стал четвертым, просто не хватило времени, чтобы забраться выше всех, — игра поставила рекорд по скорости продаж в истории Wii, сперва разошлась в Японии за 11 дней тиражом 1,08 млн, а потом била собственный рекорд в США — 1,4 млн экземпляров за неделю.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ПОЕЛ — помаша руками!

БРИТАНСКИЕ СУШИ-БАРЫ ЗАКУПАЮТ DS

Сеть британских суши-баров **Yo! Sushi** приобрела 505 портативных консолей DS с установленной на них игрой **Cooking Mama 2: Dinner with Friends**. Теперь каждый посетитель **Yo! Sushi** сможет не только поесть, но и сыграть с другими или с самим собой.

По мнению представителей

Yo! Sushi, игры сейчас — как музыка, которая в свое время завлекла посетителей в рестораны. Заведения общепита, предлагающие пользователям казуальные развлечения, успешно существуют в Японии, а вот в США, несмотря на старания энтузиастов, пока не пользуются большой популярностью.



Cooking Mama идеально подходит для игровых бистро — в этой игре при помощи стилиуса от DS и контроллера от Wii предлагается готовить различные блюда.



● **Neocore Games**, известная по *Crusaders: Thy Kingdom Come*, готовит еще одну стратегию про средневековье. *King Arthur* сделана в духе *Medieval: Total War* с добавлением кельтской мифологии и предложит в роли легендарного короля объединить Британию. Процесс разрабатывается на шесть эпизодов, причем концовка будет зависеть от решений игрока.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Вести с того света

НЕ FALLOUT ЕДИНЫМ ЖИВА INTERPLAY

Провалившись в финансовую пропасть **Interplay** продолжает медленно выбираться обратно. Напомним, что 2007 год компания закончила с выручкой в \$6 млн, на 520% больше, чем в 2006-м. Правда, большую их часть составили доходы от продажи **Bethesda Softworks** авторских прав на *Fallout*. Хотя основные надежды на возрождение **Interplay** связывают с онлайн-игрой во вселенной *Fallout*, в зашишке у нее остались еще нераспроданные лицензии. Компа-

ния объявила, что в ближайшее время надеется порадовать нас новыми **Earthworm Jim**, **Dark Alliance**, **Descent** и **MDK** — если инвестор найдется.

В свою очередь, **Bethesda** объявила, что осенний **Fallout 3** прибудет на прилавки в обычном и коллекционном издании. Коллекционная будет представлять собой металлический чемоданчик, содержащий, помимо игры, фильм о разработке, альбом игровых иллюстраций в твердой обложке и фигурку Vault Boy с битающей головой.



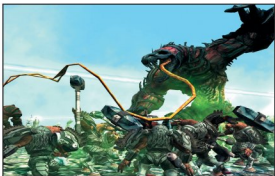
Новый сайт **Interplay** по старому адресу наглядно иллюстрирует, чего от нас ждать. Мотиве выступления остается прежним: «Подайте кто-нибудь на разработку».

ИНДУСТРИЯ



Звездные планы

STARDOCK БУДЕТ ПРОДАВАТЬ DEMIGOD ЧЕРЕЗ СПЕЦИАЛЬНЫЙ СЕРВИС



Demigod будет распространять четвертый в истории *Gas Powered Games* издателем. По словам Криса Тейлора, это позволяет студии сохранять независимость в решениях.

В Сети заработал новый конкурент **Steam** — онлайн-сервис **Impulse** от компании **Stardock**. По аналогии со **Steam**, он задуман не только для продажи игр, но и как инструмент общения (пользователи могут вести блоги, общаться с друзьями). Главное его отличие от **Steam** в том, что продаваемые через **Impulse** игры лишены всякой защиты от копирования, если не

считать серийных номеров.

Через **Impulse** будет продаваться *Demigod* Криса Тейлора (Chris Taylor), издателем которого как раз стала **Stardock**. Кроме того, компания займется распространением первого аддона к успешной стратегии *Sins of a Solar Empire* от **troncad**. Дополнение принесет в игру полноценную кампанию и несколько новых рас.

ИНДУСТРИЯ



Ларису Ивановну хочу!

«ПОКУПКА YAHOO! МОЖЕТ СТАТЬ ПЕРВЫМ ШАГОМ К ПОКОРЕНИЮ ИНТЕРНЕТА»

За громким сватовством **Electronic Arts** к **Take-Two** все как-то забыли о другой истории, развивающейся по тому же сценарию. **Microsoft** столь же настойчиво пытается купить **Yahoo!**, а совет директоров компании точно так же кивает на других теоретических покупателей (**News Corporation** или **Time Warner**) и называет предложенную цену (\$44,6 млрд) слишком маленькой.

Соратник Билла Гейтса, как и EA, грядет решить проблему через акционеров. Задача упрощается тем, что большинство акционеров **Yahoo!** по совместительству является акционерами **Microsoft**. Все, что им надо сде-

лать, — это, выражаясь языком **Europa Universalis**, осуществить смену правительства и попросить у **Microsoft** вассальное положение.

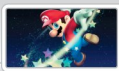
Неожиданно помощь **Yahoo!** в борьбе с **Microsoft** предложил **Google** в лице ее исполнительного директора Эрика Шмидта (Eric Schmidt). Он считает, что подобная сделка для создателей **Windows** — не просто способ отобрать у **Google** лидерство в области интернет-рекламы, а очередной шаг к захвату полного контроля над Мировой паутиной: «**Microsoft** сможет перенастроить **Windows** таким образом, что компьютеры будут обращаться только к ее ресурсам».

The next phase...
YAHOO!
Brought to you by
Microsoft

YAHOO! SEARCH | I'M FEELING LUCKY

Taking over the world one search at a time.

Остроумные пользователи уже доказали, что если **Microsoft** купит **Yahoo!**, а потом и **Google** — получится **Yahoogle**.



● Согласно данным компании **Chart Track**, за минувший год на британском рынке успешнее всех заработали внутренние студии **Nintendo**, заработавшие \$257 млн на **Brain Training**, **Super Mario Galaxy** и других играх. Побеждавшая три года подряд **EA Canada** оказалась второй (\$136 млн), в третьей стала **Ubisoft Montreal** (\$103 млн).

Не по пути

ЕРИС И ELECTRONIC ARTS ПРЕДПОЧИТАЮТ КОНСОЛИ

Ну а теперь, перемаясь на последние новости с бесконечного матча «PC против консолей», Свежие сводки: **Electronic Arts** вычеркнула PC из списка платформ, на которых выйдет **Madden NFL 09**. Объясняется это тем, что «спортивные игры на ПК пользуются крайне низкой популярностью». В связи с этим поневоле вспоминаются жалобы



Волнует не то, что Madden NFL 09 может пройти мимо PC, а то, что за ним могут последовать другие спортивные серии.

ИНДУСТРИЯ

EA на недостаточный интерес владельцев PC к гонкам и падающую популярность серии **FIFA**.
Еще больше «обнадеживают» слова Тима Суини (Tim Sweeney) из **Epic Games**. Unreal Engine 4 появится на свет не раньше 2011-2012 года, поскольку именно к тому времени должны увидеть свет наследники Xbox 360 и PS3. Движок будет специально заточиваться под продукцию **Sony** и **Microsoft** (ну и **Nintendo**, если она выпустит что-то стоящее), а о PC-версии Epic будет думать в последнюю очередь, и она, скорее всего, появится с задержкой.

Кому в EA жить хорошо

СКОЛЬКО СОТРУДНИКОВ EA ДОВОЛЬНО УСЛОВИЯМИ РАБОТЫ

Если есть на свете рай, то это **Electronic Arts**. По крайней мере, такие выводы можно сделать из опроса, проведенного EA среди собственных сотрудников. 86% из них довольны тем, как к ним относятся на рабочем месте, 72% не считают, что их перегружают работой, а 63% полностью удовлетворены работой на EA. 82% в восторге от внутренней реорга-

ИНДУСТРИЯ

низации компании, 73% выражают свою поддержку руководству. Вице-президент EA по работе с персоналом Габриэль Толедано (Gabriele Toledano) с гордостью отметил, что с недавних пор компания даже не требует от сотрудников оставаться сверхурочно. Такая забота возникла не на пустом месте. Три с половиной года назад Эрин Хоффман, жена одного из сотрудников EA, в своем блоге пожаловалась, что ее супруг вынужден допоздна засиживаться на работе, и это плохо сказывается на их отношениях. Закончилось дело судебным разбирательством и компенсацией в \$15 млн, которую EA выплатила сотрудникам.



В специальном центре в Мадриде, который EA открыла для тестирования AvP Two и других игр, сотрудники ждут спонсоров, зал отдыха и высшие посеводу камеры наблюдения.

От каждого по способностям

БОЛЬШЕ ВСЕГО РАЗРАБОТЧИКИ ИГР ЗАРАБАТЫВАЮТ В США

Журнал **Game Developer** опубликовал ставшее уже традиционным исследование доходов американских разработчиков за 2007 год. Средняя годовая зарплата у тружеников игорного США составила \$73 600, по сравнению с 2006 годом (\$73 316) прирост совсем небольшой. Если смотреть зарплаты конкретных категорий сотрудников, то картина получается следующая: программисты — \$83 383, художники и аниматоры — \$66 594, геймдизайнеры — \$63 649, сценаристы — \$51 731, звуквики (доходы композиторов со стороны здесь

не учитываются — такие люди стоят дороже) — \$73 409, юзкюмьнити-менеджеры — 50 294, тестеры — \$39 063. Лучшие все зарабатывают управленцы и маркетологи — 101 848; им же чаще всего платят премии.

Это, в общем, хорошие зарплаты. В Канаде средний уровень дохода разработчика игр составляет \$63 731 в год, а в Европе — \$52 408. Свежих данных по Японии пока нет, но исторически сложилось так, что зарплаты в игровой индустрии в 1,5-2 раз ниже, чем в США.



Работа над ошибками

- В обзоре **Penumbra: Black Plague** (апрельский номер, стр. 112) мы зачем-то написали, что действие фильма «Нечто» происходило в Арктике. На самом же деле там была Антарктика.
- Похожий фокус мы отмочили и в предыю **Aliens: Colonial Marines** (тоже апрельский номер, стр. 75), где было написано, что в фильме «Чужой: Воскрешение» ящца аленов научились ходить. В действительности ничего подобного, конечно же, не было. Кроме того, в начале статьи ошибочно перекалывалась кондовка «Чужик»: с корабля «Сулако» Рипли не сбегала, а была автоматически эвакуирована в спасательной капсуле, и было это не в конце второго фильма, а в начале третьего.
- В том же, апрельском номере, на стр. 148 («Железный цех», тестирование топовых процессоров Intel и AMD) пропала часть текста. Вот как должен был выглядеть текст в полном виде: «Максимальная температура достигла 48°. При этом мы использовали другой кулер, а именно **Freezer 64 Pro** от Arctic Cooling».
- На стр. 60 в марттовском номере (превью **The Velvet Assassin**, на тот момент игра еще называлась **Sabotage**) была неправильно указана дата выхода игры — 2006 год вместо 2008-го.
- В январском номере мы опубликовали статью о компании «**AMI**» (рубрика Special, стр. 178-181), и сколько-то упоминали о Дэйле Дешароне, основателе компании **Boston Animation**. Мы тогда пытались связаться с ним и почитать его комментарии для статьи, и он поначалу согласился, но потом куда-то бесследно пропал. А в начале марта с нами связался Борис Бигулаев, еще один фигурант того материала, и сообщил, что Дэйл умер после тяжелой и продолжительной болезни.



♦ Датская студия **Rezo-Moto**, когда-то вместе с Nordisk Film образовавшая **KO Interactive**, отправляется в дальнее плавание. В руле стоят люди, которые работали над **Hitman: Blood Money** и **Hitman 2**, — правда, теперь они намерены заняться созданием новых инновационных онлайновых проектов. Как именно они будут выглядеть, станет известно позже.

ИГРОВАЯ МАНИЯ

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
9 мая 2008 года	Warhammer: Mark of Chaos — Battle March	Адаптация Warhammer: Mark of Chaos, в котором повествование темные эльфы, а сраги и големы объединяются.	60%
15 мая 2008 года	The Chronicles of Namica: Prince Caspian	В мае на экраны выходит второй фильм про Нарема, а одновременно с ним и компьютерная игра.	65%
20 мая 2008 года	Age of Conan: Hyborian Adventures	MMORPG во вселенной эпического мира с детства Конана, от авторов Anarchy Online и The Legend of Dragoon.	75%
20 мая 2008 года	Devil's Origin	Ван Хельсинг снова (на этот раз старшими авторами серии квестов о Шерлоке Холмсе) выйдет на тропу войны против Дракулы.	70%
27 мая 2008 года	Lost Planet: Extreme Condition — Extinction Edition	Переиздание Lost Planet с новыми режимами игры, оружием, картами для сетевых баталий и возможностью проигрывать на себе карту уровня.	65%
28 мая 2008 года	Mass Effect	Условно самый быстрый сдвиг из лучших RPG 2007 года придется на PC. Попробуйте игру с приставок обещает гризотико. Верно.	ХИТ
30 мая 2008 года	Shattered Suns	Тематическая космическая стратегия в стиле Ноландо с возможностью контролировать собственный корабль.	70%
Май 2008 года	Codename Panzers: Cold War	Стратегия с танками. Про Холодную, а не Вторую мировую войну. Но суть игры это не сильно.	60%
Май 2008 года	Europa Universalis 2: In Nomine	Второе дополнение для Europa Universalis 2, которое вернет в игру Византию, поднимет барьеры на группы и улучшит AI соперников.	70%
Май 2008 года	Happy Tree Friends: False Alarm	Зверушки с комическими расстройками будут снова друг друга. Получится, вероятно, кровавое месиво.	60%
Май 2008 года	Rayman Raving Rabbids 2	Безумные кролики возвращаются! Рывачи в России они известны на PC даже раньше, чем в остальных мирах.	70%
Май 2008 года	Xenos 2: Боевое зомби	Идеологическое продолжение игры «Хелкс: Точка зрения», в котором разработчики обещают испробовать не ошкони.	70%
Май 2008 года	Антейкс: Сон разума	Присоединяйтесь на заморском атомном лайнере «Северный ветер», обитатели которого давно утратили человеческий облик.	80%
Май 2008 года	Предгечи	Научно-фантастический экшн с примесью ролевой игры и космического симулятора.	75%
Июнь 2008 года	Dungeons: The Dark Eye	Игра по мотивам «букашной» ролевой вселенной Das Schwarze Auge, очень популярной в Германии.	75%
Июнь 2008 года	PyroKazer	Футуристические гоночки с оружием и поддержкой файнганского динока PyroX. Вот только о разрывности чего-либо не заявлено, что настораживает.	60%
2 июня 2008 года	Devil May Cry 4	Данте (в таком Нероне, куда на него похожи) снова приходит на PC старшими Сидрот. Надеюсь, в этот раз уродина.	80%
3 июня 2008 года	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	Легендарный классика продолжается. Впрочем, старшего Инди этот сеттинг подводит как чужья плушка.	75%
6 июня 2008 года	Incredible Hulk	Дополнение к билету в кинотеатр на сценический фильм про огромного зеленого и о о очень сильного мужчину.	60%
24 июня 2008 года	Alone in the Dark	Первоклассное знаменитое ужастика, обещающие установить новые стандарты в жанре.	85%
24 июня 2008 года	FlatOut: Head On	Тотальная пародия FlatOut 2: Некстген-графика, 11 соперников вместо 8 и разрывность всего и вся о море веселья.	85%
30 июня 2008 года	A Vampire Story	Игра про сверхъестественную вампиришу Мону от создателей культовых квестов Full Throttle и The Sins of Men & Monsters Island.	80%
Июнь 2008 года	Коллано	В 2013 году в центре Европы образовалась зеленая аномальная зона, из которой поехали другие монстры. Погубить всех на корню, очевидно, предстоит нам.	80%
Июнь 2008 года	American McGee's Grimm	Американ Мелти снова берется за старое. То есть за игровидно известные сказки. В этот раз достаются сказкам братьев Гримм.	80%
29 августа 2008 года	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	Раскопки о том, какой была зона отчуждения за год до события оригинального квеста. А была она гораздо более неинтересным местом.	80%
31 августа 2008 года	Mercenaries 2: World in Flames	Первая часть «GTА про наемников» до PC не добралась. Зато вторая уж точно займет в наши края.	80%
Лето 2008 года	Motormax	Гоночки на внедорожниках с большой свободой выбора того, куда, когда и зачем ехать.	70%
Лето 2008 года	Mount & Blade	Кавалерия в action/RPG, где два полка далеко не уродли. Разработчики обещают охваты города и мир со своей политической системой.	70%
Лето 2008 года	The Chronicles of Spellborn	Постапокалиптическая фантазийная MMORPG на движке Unreal. Правда, не на третьем.	70%



Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости**
Building & Con You Are the Architect	Постройка города: от проектирования зданий до дизайна помещений.	60%
Europa Universalis: Rome	«Парадокси» продолжают выпускать все новые серии лучшей глобальной стратегии последних лет. На этот раз про Рим.	75%
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Anor	Второе дополнение для Galactic Civilizations 2 обещает сделать каждую из универсальных по-настоящему уникальной, со своими драконами технологий, оружием и планетарными учреждениями.	75%
Stronghold Crusader Extreme	Переиздание Stronghold Crusader с улучшенным искусственным интеллектом противника и битвами с участием 10000 солдатных солдат.	65%
The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Адапн добавляет в The Sims 2 всевозможные кукольные и купальные утвари.	70%
TrackMania Nations Forever	Абсолютно бесплатное продолжение серии гоночных игр TrackMania с 65 новыми треками.	65%
Turok	От старого «Турока» осталось только динозавры. Остальные, включая плавород, новое.	70%
UEFA Euro 2008	Официальная игра чемпионата Европы по футболу на движке FIFA 08, от Electronic Arts, разумеется.	70%



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

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

*** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 95% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.

ИГРОМАНИЯ

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

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

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

АЛЬТЕРНАТИВА!

В журнале каталога 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 database@igromania.ru

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD.

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



Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу dvd@igromania.ru

Всем привет!

Нынешняя весна оказалась неожиданно бедной на свежие анонсы и, что еще хуже, интересные демоверсии. Но если отсутствие первых с успехом заменит игры вроде **King's Bounty**, то вторую проблему мы стараемся компенсировать собственными силами. В этом месяце, например, вас ожидает клиент новой бесплатной MMORPG **R2: Reign of Revolution**, который вы сможете найти на диске под плашкой «Суперботус». Для того чтобы оценить все прелести игры, достаточно установить клиент и зарегистрировать его на официальном сайте, выбрав соответственный пункт в меню игры. В дальнейшем мы планируем только развешивать это направление, не ограничиваясь, а прочем, клиентами свежих онлайн-игр. Да и вообще — наполнение диска в ближайшие месяцы будет претерпевать примерно те же изменения, что уже происходили последние годы на страницах журнала, становясь все интереснее и интереснее. И не забывайте, что нам исключитель-

но важны ваши мысли по этому и другим вопросам, для которых и существует электронный ящик dvd@igromania.ru.

Что же касается содержимого майского DVD, то его развернутое описание вы, как всегда, можете увидеть на соседних десяти полосках, а здесь мы отпишем о самом главном. Вас снова ждут две полностью переведенные на русский язык модификации — для **Warcraft 3** и **Titan Quest**. Вот, например, «Остров зомби» для **Warcraft 3** не имеет с зльфраем, гномами и прочей фантазийной пасторалью совершенно ничего общего. Вместо этого нас ждет мрачный хоррор на манер какого-нибудь **Alone in the Dark** или **Resident Evil**.

Впрочем, «Оазис», предназначенный для **Titan Quest**, оказался еще необычнее. Он посвящен не известной рок-группе, а... противостоит людям-кошек и людей-псов, что, однако, вполне соответствует мифологической атмосфере игры. Словом, устанавливайте, играйте и до встречи через месяц.

Редакция DVD



РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», Демоблок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Коды, Игровое календарное.

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

Игровая

зона: Темы DVD, Для стратегий, Для боевиков, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайн-игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор DVD: **Игорь Асанов**
Редактор: **Семен Чеулин**
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 Чеулин**, **Игорь Сердюков**, **Андрей Колжанов**.
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Махренков**, **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) 231-2364



Игровая зона

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

1. Armed Assault

Что: 4 кампании, 2 миссии, 2 набора бойцов, 5 моделей транспортных средств

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



Кампания PMC First Fight

Кампания:

● **PMC First Fight** — однопользовательская кампания из 8 миссий, связанных общим сюжетом. Вам предстоит облететь целый остров и прилегающие территории: захватить аэропорт и выкурить неприятеля из города.

Миссии:

● **The Defector** — очень опасное и ответственное задание, единственной целью которого является уничтожение полковника армии освобождения — Хосе Франсиско.

● **Fida'i** — Checkpoint — миссия, в которой вам предстоит произвести зачистку контрольно-пропускного пункта и устроить небольшую диверсию.

Модели персонажей:

● **Lowlands Warrior: Sahran Resistance**

● **ATF and DEA Operators**

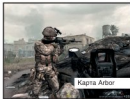
Модели транспортных средств:

- Skoda Felicia car
- Savanna
- Porsche Police Car
- F/A-18E/F Super Hornet
- Russian AH-6

2. Call of Duty 4: Modern Warfare

Что: 4 карты, 2 модификации, 3 комплекта скинов

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



Карта Arbor

Модификации:

● Call of Duty 4 AWE 4 Mod

— добавляет в оригинальный Call of Duty 4 новые мультиплеерные забавы: захват и удержание флага, а также множество мелких новшеств.

● **Боты для Call of Duty 4: Modern Warfare**

Карты:

- Uday
- Arbor
- Recon Delta 2
- Deserted

Скины бойцов:

● **Outcast4576's SEAL Team Skins**

● **Jungle Stalker SAS**

Скины оружия:

● **Outcast4576's darkend m4**

3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 1 модификация, 6 карт

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



Карта Crater Valley

Модификации:

● **C&C Retarded 2.8** — свежеспиченная версия небольшой пользовательской модификации, которая изменяет ряд параметров геймплея в Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Новые карты:

- Crater Valley
- Mountain Pass
- Lost Coast
- Red Zone Tournament
- Centralized
- Blue Zone Bloodbath

4. Company of Heroes: Opposing Fronts

Что: 5 карт

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



Карта Small Dutch Town

Отборные карты:

- **Beaumont, a crossroads**
- **Fascist Funhouse**
- **Jack's Defeat Creek v 1.0**
- **Road to Enschede**
- **Small Dutch Town**

5. Counter-Strike

Что: 10 моделей оружия

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

Модель оружия Gold Deagle with Scope



Модели оружия:

- Beretta Elite
- Electric Guitar Knife

Replacement

- Enfield
- FN P90 MK2
- Gold Deagle with Scope
- Magnum
- p90zorz
- Penguung C4
- Tommy Gun
- USP-a3000

6. Counter-Strike: Source

Что: 4 карты, 4 модели оружия,

2 модели рук, 1 команда

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



Модифицированный Egg Bomb

Карты:

- seox_aim_wisard_b1
- fy_stoned
- awp_snowdream2
- aim_gardenparty

Модели оружия:

- AK-A1
- Winchester '73 Carbine
- Heckler & Koch MP5A3
- Egg Bomb

Команды:

● Big Bunny

Модели рук:

- Camo Wtats
- Abstractfish Design Hands

7. Crashday

Что: 8 трассы

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

Трассы:

- Автомастерская
- Бетонная bestia
- Лесной драйв
- Лесной драйв 2

Тема Dvd

FIFA 08 — Career Expansion Patch

● Что: модификация ● Игра: FIFA 08 ● Разработчики: CEP Development Team ● Что нового: лиги и турниры ● Размер: 430 Mb

Career Expansion Patch — сбывшаяся мечта каждого любителя виртуального футбола. В полновесных 430 мегабайтах вас ждут такие крупные турниры, как Лига чемпионов, Кубок УЕФА, Кубки Америки, Африки, Азии, Южной Америки, квалификационные матчи Евро-2008, чемпионаты России,

Украины, Греции, Турции и многих других стран.





Игровая зона БОНУСЫ



Модуль Lost Patrol pt 2 для Titan Quest



Набор автомобилей для Need for Speed: Most Wanted



Сценарий XI для Civilization 4



Тракса «Бетонная бесстыд»

- Чернобыль
- Подземелья Авалона
- Призма
- Stupid map 2

8. Crysis

Что: 5 карт, 1 программа
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Kapra Strange Island 1.0.0

Отборные карты:

- **Strange Island 1.0.0** — полноценная однопользовательская кампания для Crysis. Необычные задания, живописные пейзажи,

разрушаемое окружение, обилие скриптовых сценек и диалогов. Что еще нужно для счастья?

- **Treasure 1.0.1** — действие дополнения разворачивается на гигантском тропическом острове, общая площадь которого составляет несколько квадратных километров. Сотни врагов, множество динамических конструкций (ломающиеся ящики, бочки с горючим и т.д.), 6 небольших миссий, связанных общим сюжетом, полная свобода действий.

- **Operation Rocky Peak Islands 1.0.0** — захватывающее приключение, разворачивающееся на вымышленном архипелаге, состоящем из 11 небольших островов (площадь игрового пространства превышает 16 кв. км).

- **Training Zone 1.0.2** — небольшая карта, предназначенная для оттачивания навыков стрельбы в Crysis.

- **Canyon Run 1.0** — истребитель, на борту которого находился Номад, терпит крушение неподалеку от острова, а там — военные базы, лагеря, пирсы и другие стратегические объекты корейской армии. Ваша задача

— перебить всех неприятелей и найти способ выбраться с захваченной территории.

Полезные программы:

- **CryLaunch 1.4.0** — компактный и очень удобный менеджер игровых уровней.

9. FIFA 08

Что: 6 модификаций, 4 программы
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модификация Sevilla FC Face Patch

Модификации:

- **Bundesliga Adboards Patch** — набор из 162 рекламных щитов.
- **Serie A Flag patch** — комплект из 108 флагов.
- **Sevilla FC Face Patch** — сборник лиц для 4 игроков команды Sevilla FC.
- **Spain Kit Pack 2008** — 3

комплекта одежды для испанской команды сезона 2008-2010 года.

- **Werder Bremen Face Patch** — набор из 19 высокодетализированных лиц игроков команды SV Werder Bremen.

- **Austria Salzburg Team** — новая футбольная команда.

Программы:

- **2GK Kit Raptor**
- **Creation Master 08**
- **DB Master 08**
- **File Master 08**

10. GTA: San Andreas

Что: 8 автомобилей, 4 мотоцикла
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Автомобиль ГАЗ 2105 «Газель» (модрифт)

Автомобили:

- **BA3 2101**
- **BA3 2114**



www.compro2.com

Эксперты в технологии ТВ-тюнеров VideoMate V300 Автономный ТВ-тюнер



- Прием аналогового ТВ непосредственно на LCD/CRT/PPV монитор или проектор
- Компонентный видеовход (Y/Pb/Pr) с поддержкой HDTV от 480i/480p до 1080i
- Поддержка разрешения монитора до 1680x1050 и 1680x1200



VideoMate Vista **UB90F**
Миниатюрный USB 2.0 TV/FM тюнер

- Прием аналогового телевидения всех стандартов
- Сертифицированный Microsoft туннел для дистанционного управления для Windows Media Center
- Поддерживаемый в комплекте сертифицированный Microsoft MPEG-2 кодек обеспечивает прямой просмотр и запись телепередач в Windows Media Center

Ищите подходящую Вашим запросам ТВ тюнер в ближайшем магазине наших партнеров!

- | | | |
|------------------------------|---|------------------------------|
| Москва: 8(495) 221-1111 | Иркутск: 8(395) 221-1111 | Владивосток: 8(423) 221-1111 |
| Новосибирск: 8(383) 221-1111 | Новый Новгород (Волжск): 8(817) 720-120 | Воронеж: 8(473) 221-1111 |
| Самара: 8(846) 221-1111 | Тольятти: 8(848) 221-1111 | Самара: 8(846) 221-1111 |
| Саратов: 8(845) 221-1111 | Казань: 8(843) 221-1111 | Астрахань: 8(850) 221-1111 |
| Свердловск: 8(343) 221-1111 | Новосибирск: 8(383) 221-1111 | Красноярск: 8(391) 221-1111 |
| Новосибирск: 8(383) 221-1111 | Новосибирск: 8(383) 221-1111 | Новосибирск: 8(383) 221-1111 |
| Новосибирск: 8(383) 221-1111 | Новосибирск: 8(383) 221-1111 | Новосибирск: 8(383) 221-1111 |



ПАТЧИ

4 ПАТЧА ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Crysis

Версия: 1.2.1

Рейтинг: ★★★★★



Enemy Territory: Quake Wars

Версия: 1.4

Рейтинг: ★★★★★



Microsoft Flight Simulator X: Acceleration

Версия: Service Pack 2

Рейтинг: ★★★★★



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

Версия: 1.006

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.

- Волга ГАЗ 31105
- ГАЗ 2705 «Газель» (маршрутка)
- ИЖ 2125 Комби
- ЛИАЗ 677
- Ford LTD Brougham
- UAZ for GTA San Andreas

Мотоциклы:

- Desperado chopper
- Harley Davidson FXSTBI NightTrain
- JAWA CZ 150n
- Orange County Old School Chopper Sunshine

11. Half-Life 2

Что: 5 карт, 1 модель оружия
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Карты:

- dm_outlying_v2
- dm_lab_b2
- dm_playground_enhanced
- I7_lockdown
- dm_coretube_b1

Модели оружия:

- Animated StunStick



Карта dm_lab_b2

12. Neverwinter Nights

Что: 9 модулей

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



Модификация Deke's Dungeon Crawl

Стандартный набор:

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

Модули:

- Barbarians at the Gate — герою предстоит встать на защиту небольшой деревни, которую терроризируют кроважадные варвары.
- Black Mass — оригинальная сюжетная модификация для начинающих героев, в которой затрагивают несовременные для фэнтези проблемы.
- Deke's Dungeon Crawl — модуль, насыщенный как сражениями, так и небольшими, но увлекательными квестами.
- Sapphire Star — масштабное дополнение, основанное на модуле для настольной игры. Sapphire Star — это крепкий сюжет и отыгрыш, которого так не хватает в других проектах.

- Sylvan Lake Slavers — герою придется бросить вызов оркам, которые захватили в рабство жителей городка.

- The Vethboro Dragon — казалось бы, небольшая деревня не лучшее место для поиска славы. Но и там есть работа для настоящего героя.

13. Heroes of Might and Magic 5: Повелители Броды

Что: 10 карт

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



Карта El Barranco

Одиночные карты:

- Eternal Quest
- Vision Quest

Мультиплеерные карты:

- Battle's Land
- Eight Factions
- El Barranco
- Heritage of Deleb
- Sorcerer's Isle
- The Peasant War 1525
- Warlord's Calamity
- Прекрасный новый мир

14. Portal

Что: 2 набора карт, 2 карты,

1 модификация, 1 статья
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

Новые карты:

- PL Companion Cube Rescue
- Facility_Advance_Beta_1

Тема DVD

S.T.A.L.K.E.R. — Прибыль Story

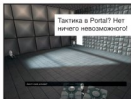
● Что: модификация к игре S.T.A.L.K.E.R. ● Разработчики: Pribyl Team
● Что нового: сюжет, персонажи, локации, возможности, монстры ● Размер: 241 Мб

- Новый сюжет и главный герой — лейтенант спецназа Прибыль Спитченко. Вас посылают в Зону, и дальнейшие приключения будут непосредственно связаны с историей Меченого.

- Радиация выкидывает новые фокусы, а в Зоне появились десятки новых и умных монстров.

- Новые предметы в инвентаре.





Тактика в Portal? Нет ничего невозможного!

Наборы карт:

- **PMK Map Pack**
 - **PMK Advanced**
- Модификации:
- **Portal Slow Motion Mod**

Статьи:

- **Трюки в Portal**

15. Star Wars: Knights of the Old Republic

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



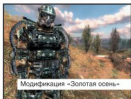
Модификация Yavin IV

Модификации:

- **Call of the Republic** — герой может призывать на помощь солдат и даже джедаев.
- **Chainsaw Massacre** — новое оружие — бензопила.
- **Mind-Bot** — верный напарник-дронд.
- **Playable Aliens** — возможность сыграть за пришельцев.
- **Republic Admiral Uniform** — красивая адмиральская форма.
- **Tainted Robe** — стильный комплект одежды для героя.
- **Yavin IV** — добавляет новую планету — Явин IV.

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

Что: 4 модификация
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Модификация «Золотая осень»

- **Золотая осень (2.0)** — зона оделась в золото. Покружиле листья и еле теплое, по-настоящему осеннее солнце. Новая атмосфера для знакомой игры.
- **Linspro Addon** — дополнение и изменения для АМК. Спу-

чайные задания, новый ассортимент у торговцев, а также целая куча новых персонажей.

● **Ragdoll mod** — персонажам (и монстрам) возвращены былые свойства, которые мы видели еще в самых первых видеороликах игры. Теперь трупы правильно падают и вытворяют культбиты.

● **Trifles (набор модификаций)** — целая подборка визуальных модификаций. Изменений в игровой процесс они не вносят, зато выглядят очень органично.

17. Team Fortress 2

Что: 7 моделей оружия, 3 модели игроков

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



Модель Mario Engineer

Модели оружия:

- **Acmerocket2**
- **Better sniping**
- **Bloody bonesaw**
- **Butterfly knife pack**
- **Firebird**
- **Flaming grenade launcher**
- **Phyton 357**

Модели игроков:

- **Adidas versus Nike**
- **Mario Engineer**
- **Terminator Skin**

18. The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 7 модификация

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



Модификация Leveling Weapons

- **AK-47** — добавляет модель автомата АК-47.
- **Gondorian Ranger Armor** — красивые и прочные доспехи для следопыта.
- **Leveling Weapons** — оружие, которое развивается вместе с героем.
- **Ring of Power** — выполните опасное задание, раздобыв массу ценных предметов.
- **Slave Warrior Jessica** — новая напарница для героя.
- **Snow Tiger Race** — раса



Нет угрей
на лице
БАЗИРОН АС

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Удобно применять (1 раз в день)



Продается исключительно в аптеках

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ.
ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Регистрационное удостоверение П/№ 014057/01 от 03.06.2002 г. до 03.06.2008 г. Реклама.

Производство: Лаборатории Галдерма, Франция

Представительство компании ГАЛДЕРМА СА

107076 Москва, Стремянский пер., 4; тел./факс: (495) 269-15-96, (495) 269-15-97

снежных тигров.

● **The Forgotten Shields — Artifacts** — набор щитов.

19. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 14 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Shield Gauntlet

Доспехи и оружие:

● **Alex Scorpion's Sneak-ing Gear** — набор красивых доспехов для тех, кто предпочитает скрытность.

● **Boethiah's Assassin Armor** — комплект брони для наемных убийц.

● **Full Out Fit** — героя ждет набор усиленной даэдрической брони.

● **Red Blade Armor** — улучшенная версия Blade Armor.

● **Shield Gauntlet** — герой может парировать удары перчаткой, пользуясь ей вместо щита.

Карты:

● **The Emerald Isle** — огромный архипелаг из трех островов, где вас ждут опасные испытания и ценные артефакты.

Расы:

● **Fairy and Pixie Race** — раса фей, отличающихся скромным ростом.

● **Headless Zombie** — новая игровая раса — безголовый зомби.

● **Modman's Giant Race** — раса великанов.

Квесты:

● **Hear My Silence** — захватывающий мистический квест, который должен понравиться начинающим игрокам и ветеранам.

● **Tears of the Fiend** — большое сюжетное дополнение с массой диалогов, колоритных персонажей и непредсказуемым финалом сказочной истории.

● **The Fate of Isiak** — узнаете пропавшего писателя и узнаете, кто он на самом деле.

● **Verona House Bloodlines** — сразитесь с адептами одиозного культа, получив в награду роскошный особняк.

Здания:

● **Old Smithy** — небольшая кузница, где можно создавать новые предметы.

20. The Sims 2

Что: 3 модели людей, 4 дома, более 100 предметов одежды в 18 коллекциях, набор лучших объектов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Набор одежды Free Time Bohemian Teens

В ежемесячной коллекции лучших объектов появится новый, довольно большой замок из вселенной Thief. Там же найдется необычная одежда для детей и подростков. Как насчет костюмов ниндзя или пирата? Не забыли мы и про взрослых: в архиве вы увидите необычные купальники, народные одеяния, вызывающие платья, повседневные наряды и многое другое.

Модели людей:

- Эшли Симпсон
- Опра Уинфри
- Скарлетт Йоханссон

Дома:

- Back2Basics Nursery
- Desert Mini-series
- Elegance Tudor Starter
- Water Flowing Starter

Одежда:

- Alter Ego
- Blue Clothing Set for AF
- Boy's School Uniform
- Brush Stroke Babydoll Dresses

- Comfy Wear
- Elegant Sleepwear
- Fanseefem Swimwear

Tons of Bikini

- Forever 21 Abigail Floral Top

Top

- Forever 21 Satin Bow

Yellow Top

- Free Time Bohemian Outfit
- Free Time Bohemian

Teens

- Free Time Skirt & Stockings

Stockings

- Kaviar Gauche
- Old Navy Tube Dresses
- Oo Oo Call Me
- Peek-a-boo Swimsuit
- Seasons Snowboarder

Outfit

- Tulip Dress and Leggings

ВНИМАНИЕ SUPERБОНУС

Клиент
**R2: Reign of
Revolution** на DVD

На сладкое в этом месяце у нас припасен бонус, который должен придти к вам в руки всем любителям онлайн-игр. — **R2: Reign of Revolution**, новая корейская MMORPG, построенная на движке Unreal 3, что автоматически делает ее одной из самых красивых в жанре: картинка в динамике выглядит ничуть не хуже, чем на скриншотах.

Даже если забыть про симпатичную графику и плавную анимацию, список достоинств игры далеко не исчерпан. У R2 превосходный PvP, очень похожий на PvP Lineage 2. Основные битвы между игроками проходят во время ежедневных осад крепостей. Для оккупации штабеля один из кланов должен последовательно захватить несколько ключевых точек, хозяева замка, разумеется, активно этому сопротивляются, уж больно не хочется терять лакомый кусочек. Победители мало того что получают доступ к уникальным умениям,

так еще и могут устанавливать налог до 30% на все торговые операции в пределах крепости и контролировать количество денег, выпадающих из монстров, обитаящих на сопредельных территориях.

Но самая забавная фишка игры — возможность перевоплощаться в различных монстрообразных существ. Это отчасти компенсирует недостатки уникальных моделей людей, да и рубить врагов в облике какого-нибудь там скелета мало где еще позволит.

R2 Online абсолютно бесплатна и требует для работы только регистрации игрового аккаунта и подключения к интернету. Регистрация производится по адресу <https://quickreg.4game.ru/zonline/> или на официальном сайте www.r2online.ru. После установки клиента игра автоматически проверит наличие обновлений, в случае необходимости загрузит и установит необходимые компоненты. Взять клиент игры можно на нашем DVD в разделе «Супербонус».





интересности



Набор новых официальных карт для Unreal Tournament 3.



ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ • ГОЛОВОЛОМКИ • ЭКШЕНЫ

Амазония

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



На далеком острове Амазония заточено шесть духов стихий. Дикая земля причет свои дивные сокровища в Запретном дворце, потерянном среди древних руин, бушующих водопадов и непроходимых джунглей. За вратами с семью печатями-стражами он хранит от искателя приключений золото и серебро, драгоценности и магические артефакты. Смелчак, который отважится освободить духов от оков, разгадав головоломки удерживающих заклинаний, получит в подарок от них печати. Соединив шесть печатей в Запретном дворце, можно добыть седьмую, последнюю печать, которая откроет врата к сокровищам.

Ваш галлеон на рейде в гавани Амазонии. Готовы вы встретить вызов и освободить духов стихий? Если да, тогда вперед — приключения ждут вас!

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊 😊

Бусинки

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



Бусинки — маленькие веселые друзья, никогда не знавшие проблем. Попад в неприятности и оказавшись далеко от дома, они должны найти дорогу обратно. И ваша задача — помочь им в этом нелегком испытании. Разнообразные уровни и великолепная музыка не дадут заскучать, а простая и понятная

механика не вызовет трудностей даже у начинающих игроков.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊 😊

Путешествие пингвина

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



Молодой пингвин был увлечен охотниками с родных антарктических просторов на ферму в Африку. Попад в неволю, он организует побег всей многочисленной пингвиной стаи, которая отправляется, само собой, в родную Антарктиду, где нет изнуряющей жары. Наша задача — помочь малышам-пингвинам добраться до

Южного полюса, построив прочный мост. Но будьте внимательны! На пути возникнет множество преград: море, клещаеве зубастый монстр-ми, и, конечно же, вечная нехватка блоков для строительства.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊 😊

ПИШИТЕ ПИСЬМА

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

- Раздел «Для стратегий»: strategy@igromania.ru
- Раздел «Для боевиков»: action@igromania.ru
- Раздел «Для ролевых игр»: rpg@igromania.ru
- Раздел «Для симуляторов»: simulation@igromania.ru



ДЕМО БЛОК



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

WELL

ONLINE



Мне
Хорошо Онлайн

www.wellonline.com

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



Итак, началось. 5 февраля — **Devil May Cry 4**, 12 февраля — **Lost Odyssey**, 28 марта — **Gran Turismo 5 Prologue**, 29 апреля — **GTA 4**, 12 июня — **Metal Gear Solid 4**, 7 сентября — **Spore** и, наконец, **Fallout 3**. Если прошлый год был годом хороших игр, то 2008-й станет годом воистину монструозных проектов. Конечно, по большей части это сиквелы, но сиквелы по-настоящему мощные игры. Таких, которые обречены быть купленными в самом дорогом коллекционном издании. И не столько потому, что это сиквелы успешных игр, а потому, что это в очередной раз проекты-прорывы. От видео **GTA 4** и **MGS 4** у меня каждый раз идут мурашки по коже. Nextтан наконец-то расцвел. 2008 год — это то, ради чего стоило покупать консоли нового поколения. Происходит ровно то же самое, что и осенью-зимой 2001-го, когда на прилавки разом вылетели **GTA 3**, **MGS 2** и **Final Fantasy X**. Конечно, очень обидно, что в современной игровой индустрии лишь несколько команд по-настоящему двигают дело вперед. С другой стороны, когда я слышу рассказы про то, что в новом **Nissan GT-R** стоит

такая же технология индикации перегрузок, как и в **Gran Turismo 5**, и она была разработана именно **Polyphony Digital**, когда я наблюдал по-настоящему драматические битвы в **MGS 4**, со стенами раненых в восторженной панике; когда я вижу, насколько живым стал **GTA 4**, — меня охватывает искренняя гордость за нашу индустрию. Надеюсь, разочарований в этом году не будет.

Естественно, все громкие проекты мы будем обрабатывать в полную силу. **GTA 4** станет центральной темой следующего номера. Также заходите на наш сайт в дни, близкие к 29 апреля — мы повторим то, что некогда делали со «Сталкером». То есть сделаем большое онлайн-овое ревью и будем выкладывать новое видео на протяжении нескольких дней.

Metal Gear Solid 4, поскольку это последняя игра в серии, также охватывает меня на исполнение давно давнего обещания — рассказать историю знаменитой серии. Так что собираюсь с силами — работы предостаточно. История **GTA** тоже в производстве.

Кстати, 2008 год станет знаковым не только для индустрии, но и для «Видеомании». Пока я буду раскрывать секреты, но через несколько месяцев вас ждет совершенно другая «Видеомания». Планов громадное количество, единственное — пока не придумали, откуда взять на все место. Впервые за годы на одном DVD стало тесно.

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

Смотрите в «Видеомании»

Видеонюжти

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, Лейквиде 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: дайте 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 закончат переключать.

Pre-портрив

Еще какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консоли раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делимся 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 подходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно нажимайте нам!



Как попасть в «Видеоманию»

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

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru 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 названием ролика. Текстовый ролик в как можно более хорошем качестве. Своими файлами (по 300 Мб) превышать не стоит, но и уметь двадцать минут в 1 Мб не надо.

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

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





SportLifestyle



ИГРОМАНИЯ
ИЗ ПЕРВЫХ РУК



Олег Ставицкий

МАФИЯ БЕССМЕРТНА

«ИГРОМАНИЯ» С ЗАМИРАНИЕМ СЕРДЦА СЛЕДИТ ЗА ВОЗВРАЩЕНИЕМ ЛЕГЕНДЫ



MAFIA II

ЖАНР

Экшен/стрелялки «Крестный отец»

ИЗДАТЕЛЬ

2K Games

РАЗРАБОТЧИК

2K Czech

ПОХОЖЕШЬ

■ Mafia: The City of Lost Heaven

■ The Godfather

МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет/взрывоустойчив

ДАТА ВЫХОДА

16 октября

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.2kgames.com/mafia2

Что?
Как?

Вторая часть главной интерактивной гангстерской саги.

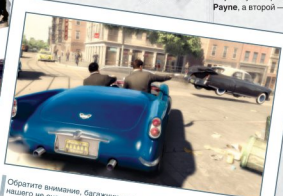
Шесть лет ожидания, полгода переписки, три часа в самолете в Прагу и два — в автобусе в город с чудесным названием Брно.

Если в порядке эксперимента скормить поисковой системе Google слово «Mafia», то быстро выяснится, что вся первая страница результатов полностью посвящена компьютерной игре Mafia: The City of Lost Heaven, а вовсе не специализированному мафиозному ресурсам, как можно было бы предположить.

Mafia для интерактивных развлечений означает

примерно то же самое, что кинофильм «Крестный отец» для кинематографа. Это всеобъемлющее высказывание на тему специфической чести, семьи, Америки, «томмиганов» и джаза. И к тому же одна из лучших компьютерных игр, созданных человечеством. В 2001-2002 году игры сделали несколько очень важных шагов навстречу большому искусству. Первый шаг назывался Max Payne, а второй — это как раз Mafia: The City of Lost Heaven. Использо-

ван набор примитивных выразительных средств (с лицевой анимацией, напомини, дела обстояли крайне грустно), чехи из Illusion Softworks умудрились рассказать историю совершенно общечеловеческого масштаба. «Мафия» — одна из немногих компьютерных игр, которые с легкостью конвертируются в любой другой медиаформат, ее спокойно можно представить себе книгой или фильмом. Это моно-



Обратите внимание, багажник, скорее всего, открылся в результате нашего не очень меткого выстрела.



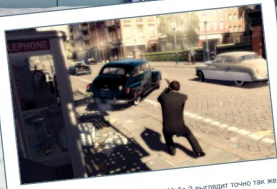
Главное тут — помнить, что все объекты вокруг теперь являются не пассивными, а активными декорациями.

литное произведение, гангстерская сага, которая с равным успехом сработала бы для тех, кто «Крестного отца» видел, и для тех, кто понятия не имел о том, что это такое.

Удивительно, что главное и лучшее высказывание на сто процентов американскую тему совершили люди, с трудом говорящие по-английски и проживающие в городе с труднопроизносимым названием Брно. Половина сотрудников Illusion Software, включая арт-директора и ведущих программистов, общалась с автором этих букв при помощи переводчика. Сценарий был написан 23-летним художником по причине отсутствия в Чехии профессиональных игросценаристов. Это поразительно, но взрослое и продуманное произведение было создано в то время, когда один человек в команде еще мог исполнять две никакие не связанные между собой роли, а индустрия еще не осознала себя полноценной развлекательной индустрией. Четыре года спустя в Electronic Arts попытались сделать все то же самое, но лучше: обзавелись лицензией, о которой в Illusion Software могли только мечтать (**The Godfather**), вложили сумасшедшие деньги, пригласили голливудских талантов — и благополучно слили в лужу. Все потому, что там, где чехи говорили сердцем, у американцев выступал хор маркетинговых отцов.

Mafia — одна из немногих компьютерных игр по отношению к которым прилагательное «великая» употребляется безо всяких скидок. В Сети существует какое-то бесчисленное количество фанатских комьюнити-сайтов, модов, редакторов и прочих доказательств народной любви. «Мафию» влюбил лобот и критики, и игроки. Тем удивительнее, что чехи хранили молчание о сиквеле пять долгих лет. Когда в августе 2007 года я разбил ногу, изображая колени-отклонение перед гигантским логотипом Mafia 2, мы почти не могли поверить, что это на самом деле происходит — казалось, продолжения уже не случится.

За прошедшие годы индустрия изменилась самым драматическим образом. Сменилось поколение консолей, изменились технологии, правила игры, подход, бюджеты, масштабы. В 2002-м автору этих строк было 19 лет, он еще не работал в журнале «Игромания» и аккуратно перед выходом игры сказалась больным и оформил себе академический отпуск. Для современных двадцатилетних выход Mafia очень удачно совпал с началом того периода, когда искусство начинает восприниматься осознанно — вы учитесь чувствовать контекст произведения. И в этом смысле ожидания от Mafia 2 колоссально завышены. Чехи это прекрасно понимают, поэтому отвалились на первую закрытую демонстрацию игры спустя полгода после официального анонса. Все это время мы работали буквально спам-роботом: обрывали телефон 2K Games и пражского офиса, писали десятки



Вы можете нам не верить, но живую Mafia 2 выглядит точно так же.

писем в день, договаривались, уточняли, несколько раз переносили сроки. И все-таки полетели. То, что вы прочтаете и увидите на следующих пяти страницах, — абсолютный российский эксклюзив.

Семейный бизнес

Как выяснилось, все это время Illusion Software чувствовали себя гораздо лучше, чем можно было подумать. Во-первых, они превратились в 2K Czech, и это второе важнейшее приобретение 2K Games после Irrational Games (которые теперь 2K Boston/2K Australia). Во-вторых, за прошедшие шесть лет команда вообще не изменилась. Сиквелом заняты те же самые люди, которые придумали Mafia, и это прекрасно. Самая трогательная история приключилась со сценаристом, который за это время окончил университет, выучился режиссеру и теперь вспоминает оригинал краснея: «Первая «Мафия» — ну это, конечно, был такой детский сад. Фактически, я написал сценарий просто потому, что всем показалось, что я смогу это сделать лучше других.

Сейчас это очень смешно вспоминать — мы были невероятно стеснены в художественных средствах, и я ставил каждую сцену, имея в голове один-единственный режиссерский прием — пролет камеры. А эти картонные персона-

жи! С точки зрения психологии героев «Мафия» была абсолютно черно-белой игрой. Во второй части мы это, разумеется, исправим. Это куда более взрослая и сложная история».

Именно по этим, надо думать, причинам, Mafia 2 никак не связана с первой частью. Чехи кое-где подмигивают самым внимательным, но на этом, за исключением центральной темы, пересечения заканчиваются. Для верности сиквел стартует спустя 12 лет после событий первой части, в 1950 году (и заканчивается в 1953-м).

Вито, типичный оборванец из бедной семьи итальянских эмигрантов, попавший в армию вместо колони для несовершеннолетних, возвращающегося в родной город после Второй мировой войны. На вокзале его подхватывает подозрительно хорошо одетый друг, с которым



«Дон Сальери, в общем, передает свое почтение». В игре предуготовлены три противоборствующие семьи.



они в нежном возрасте вместе колотили витрины. И очень быстро выясняется, что одежда и дорогая машина заработаны Джо восемь не на итальянской прачечной. Так Вито, который понятия не имеет, чем ему заняться после войны, вступает в новую семью.

Mafia 2

Mafia традиционно принято считать самым удачным GTA-клоном, но это явно не так. Для чехов история, персонажи и драма всегда были важнее гипотетической возможности укатить за горизонт на грузовичке с мороженым. И Mafia 2 выстроена ровно на этих же ценностях. Это такая собранная, сконцентрированная, направленная версия GTA. Все заложено в игру возможности служат скорее сюжету и атмосфере, чем пресловутой «свободой перемещения». Хотя она тоже имеется, да еще какая.

Mafia 2 аккуратно воспроизводит геймплей первой части с поправками на современные технологии. И это, пожалуй, самое правильное решение. Это не столько анализ, сколько авторский комментарий с учетом собственных ошибок. Чехи не заявляют ни одного принципиального различия, ни одного потрясающего устоя нововведения.

Зато все, что было, они даже не расширяют, а углубляют и исполняют на качественно новом уровне.

Технологически

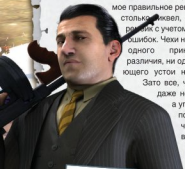
Mafia 2 не содержит ни одного прорыва, но выглядит при этом именно как, как полагаются в XXI веке. Главная отличительная особенность местной картинки — какая-то запретная достоверность происходящего. То, что продюсер игры называет «believable in 5 minutes». То есть уже через пять минут у вас не остается никаких сомнений в том, что на экране кичит настоящая жизнь. Чехи с маниакальным упорством изучают моду, интерьеры и дух 50-х. На столе у арт-директора лежат сотни каталогов, DVD, постеров. Арт-команда в полном составе летала в Нью-Йорк и Сан-Франциско, чтобы соорудить архитектурный американский мегаполис.

Город, кстати, снова выдуманный — Empire City. И на первый взгляд это такая высокополигональная версия Lost Heaven, только в два раза больше. Но тут как раз выступают в силу технологии, и картинка заметно меняется. Empire City — не декорация, а настоящий, живой и очень интерактивный мегаполис. Главный герой с легкостью перемахивает через любой забор или ломает его, залезает на крышу, заходит в один и тот же двор (где трогательно стоят ржавые автомобили 30-х) десятками способов. «Если это возможно в реальной жизни, это должно быть возможно в игре», — таков основополагающий геймдизайнерский тезис Mafia 2. Но самым, наверное, характерным моментом являются... витрины и окна. Это не плоские текстуры, как мы привыкли, — там, за стеклом, стоят реальные трехмерные объекты и горят честные источники света. То есть когда вы во время перестрелки случайно попадете по какой-нибудь квартире, то пуля, натурально, разнесет случайную чашку, пробьет абажур и свалит картину со стены. То же самое

касается любой витрины, которую, разумеется, можно прогнать на машине.

Пока интернациональная группа журналистов с трудом пытается сосчитать трудозатраты, нам демонстрируется типовой интерьер: собранный ковер, сваленные в раковине тарелки, хрустящая со стены радиоточка. Уровень интерактивности феноменальный: Вито выключает радио, двигает стулья, открывает какие-то случайные шкафчики. Число привычных и никому, казалось бы, не нужных деталей умножено на два, и в случае с Mafia 2 такая маниакальная работа почему-то особенно трогает. Видимо, потому, что ни в одной другой игре все эти шкафчики и комоды не хочется открывать.

Ну и, конечно, физика — главная статья в рассказе об интерактивности. Тут имеет место своего рода шелковая революция. С одной стороны, в Mafia 2 не происходит ровным счетом ничего такого, чего мы не видели бы в других играх. С другой — так же редко физику мало кто использует. То есть ни о какой тотальной разрушаемости стен речи не идет. Все довольно традиционно: разлетаются в щепки заборы, тонкие перегородки и бытовая утварь. Ломаются столы и стулья, падают люстры, бьются витрины и окна. Все это мы видели в каком-нибудь **Stranglehold**. С той лишь разницей, что эхши в Mafia 2 гораздо умнее и глубже. Ближайший ориентир — **Gears of War**. Вито перекатывается от одного безопасного участка к другому, камера трясется, пули выгрызают куски интерьера. Получается такой крепкий позиционный шутер с корректной баллистикой — развалить на куски большую картонную коробку нельзя, зато мож-



Корпус машины деформируется ничуть не хуже, чем в каком-нибудь Need for Speed: ProStreet.



Вот еще одно специфическое удовольствие современных технологий: возможность учинить физически корректную потасовку в людной кофейне.

Видеополка. Фильмы, которые необходимо посмотреть перед Mafia 2

«Крестный отец» (1972, 1974, 1990)

Реж. Френсис Форд Коппола



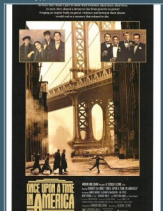
Вито Корлеоне, патриарх одного из самых влиятельных кланов, передает управление делами семьи своему сыну Майклу, который только что вернулся из войны и имеет несколько другие представления о чести и долге. Но семья быстро и доходчиво объясняет ему, что это «предложение, от которого нельзя отказаться» (согласно опросу Американского института кинатографии, эта фраза находится во втором месте по числу цитирований).

Сегодня это довольно сложно представить, но главная гангстерская сага вывела фактически новый вид морали. Крестный отец у Копполы стоял над законом, над общечеловеческими понятиями о добре и зле. При этом Вито, человек, по чьему приказу отдельным людям в кровать подкладывали отрезанные лошадиные головы, явился воплощением высшего правосудия.

«Крестный отец» — элитическое, размеренное и очень традиционное кино, которое до сих пор никто так и не смог повторить в таком же объеме и масштабе. Это не то чужое романтизация организованной преступности, это такая переданная в ощущениях информация о том, что в мире существуют различные представления о справедливости. И не факт, что у нас эти представления правильные.

Однажды в Америке (1984)

Реж. Серджио Леоне



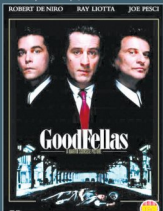
Сорок лет жизни четырех гангстеров из нижнего Ист-Сайда на Манхэттене: от мелкого мошенничества до крупных дел, запрета, изгнания и возвращения в родной район.

Великий режиссер спагетти-вестернов Серджио Леоне («За пригоршню долларов», «Хороший, плохой, злой») ради своего собственного гангстерского высказывания отказался от режиссерского кресла «Крестного отца», о чем, говорят, впоследствии жалел. «Однажды в Америке» — его последний фильм, и это — сага совершенно насунетных масштабов. Превая версия длилась десять часов, после чего была урезана до шести — Леоне предлагал выступить ее как два трехчасовых фильма. Продюсеры отказались, и Леоне, скривя зубами, смонтировал четырехчасовую версию, заявив, что на полу осталось как минимум 45 минут материала, важного для понимания фильма. Студия снова отказала, и финальный вариант длится 229 минут.

И если Коппола исследовал гангстерские понятия о чести, долге и семье, примеряя их на все человечество, то Леоне скорее разбирается с тем, как на этих же самых людей влияет время. Великий фильм — категорически непонятно, отчего никто из основных держателей капитала в игровой индустрии до сих пор не озаботился приобретением лицензии.

Славные парни (1990)

Реж. Мартин Скорсезе



«Сколько себя помню, всегда хотел быть гангстером», — еще одна важнейшая цитата, которой открывается GoodFellas, последний великий гангстерский кинофильм. Скорсезе первым развенчал миф о высшей справедливости, чести и долге. У него слово «fuck» употребляется почти 300 раз, он показывает все, что Коппола и Леоне оставляли за кадром: бейсбольные биты, разбивающие лица, и расстрелы в упор. Скорсезе, выросший в типичном итальянском районе, поступательно изабляет аудиторию от всех иллюзий, которые накопились у нее за 30 кинематографических лет. Это, наверное, последний фильм (кроме, может быть, «Казинго» — все того же Скорсезе), который серьезно высказывался на гангстерскую тему. Затем в девяностых случился «Криминальное менто», и все — пришла ирония и постмодернизм.

На съемочной площадке Роберта Де Ниро консультировали бывшие гангстеры, а кое-кто, говорят, даже звонил ему из тюрьмы. Генри Хилл, чья жизнь лежит в основе фильма, благополучно вылетел после премьеры из программы защиты свидетелей. Некоторые по какому-то недомыслию называют телесериал «Бригада» нашим ответом «Славным парням». Так вот, фильм хочется увидеть хотя бы ради того, чтобы понять бесконечную глубину этого заблуждения.





Америка завораживает чехов все так же, как шесть лет назад.

но прострелить ее насквозь. И это снова работает на ту самую достоверность: мир у Mafia 2 плотный, монолитный, он не взрывается парадом спецэффектов при любом удобном случае.

Периодически Mafia 2 включает такую свинцовую феерию, что Джон Ву и не снилось: когда несколько итальянских мужчин с автоматами сходятся в какой-нибудь лицензии семейного типа, начинается настоящий гимн баллистике. С потолка валится вентилятор, барная стойка заваливается набок, а за ней катятся десятки бутылок, осыпается витрина, в воздух взмывают чашки, сахар, кофе и паннакоты.

При этом тут есть несколько метких отступлений от привычных жанровых законов. Во-первых, по сравнению с другими шутерами от третьего лица в Mafia 2 персонаж занимает несравнимо больше места на экране: он закрывает собой практически треть обзор. Во-вторых, камера очень подвижна, она постоянно меняет свое положение в зависимости от происходящего: отъезжает назад на улице и, наоборот, приближается в помещении. Наконец, в-третьих, вы можете менять ракурс при прицеливании, «перебрасывая» камеру с левого плеча на правое и наоборот.

Плюс в Mafia 2 появился адекватный рукопашный бой. Это, конечно, по-прежнему игра про стрелок «томми-гана», но при случае вы вполне сможете провратить несколько комбо. И тут уже фирменное чешское внимание к деталям снова дает о себе знать. Вдруг выясняется, что Вито может взять в руки любой предмет и огреть им кого угодно по голове. Но так как в этом мире действуют ньютоновские законы, то бутылка, например, разобьется и у вас в руках окажется уже новое оружие.

Во всем этом поражают не столько точные, хирургические жанровые надрезы, сколько оправданность и продуманность в действиях чехов. Они ничего не делают просто так, все здесь подчинено общей цели. А именно — сосредоточить максимум вашего внимания на персонаже. Там, кроме безупречных текстур, есть что посмотреть.

Миллические морщины

В 2K Czech (пора, наверное, привыкать к новому названию) придумали для Mafia 2 такую-то хитрую технологию лицевой анимации, а это особенно важно для игры, где людям регулярно засовывают дуло пистолета в рот. Но дело даже не в мимике, а в каких-то совершенно необязательных тонкостях вроде перерывания — новая одежда поможет Вито ото-

рваться от логни. Или, к примеру, кофе: вылив его, вы на какое-то время прибавляете в скорости. Все эти мелкие, в сущности, детали с легкостью можно пропустить и никогда не обнаружить в игре, но из них чехи сооружают правдоподобную, функционирующую социальную модель.

Если спроецировать эту самую скрупулезность на всю игру, то выясняется масса интересного. «Город живет своей жизнью» — этот заготовленный журналистский оборот вы читали, наверное, бесчисленное количество раз, но относительно к Mafia 2 он является чистой правдой. Реальность не растворяется у вас за спиной: тут происходит грабёж без вашего участия, какие-то уличные драки, ДТП. Полициящие не то чтобы посвящают всю свою жизнь охоте на вас. Более того, снова аступают в дело законы физики, и если за Вито погонится какой-нибудь толстый представитель правоохранительных органов, то он просто не сможет перелезть через забор и быстро отстанет.

Полиция в Mafia 2 неразрывно связана с важнейшим аспектом этой игры — машинами. По сообщениям самих чехов, в первой части они отличались исключительно скоростью. Новая технология позволяет выстроить на движке Mafia 2 полноценный автосимулятор: авто уходит в честный занос, переворачиваются и очень адекватно подпрыгивают на высоких бордюрах. Но самое главное — они крайне достоверно разваливаются на части. В качестве доказательства продюсер заступил специальную тестовую автостоянку, достал автомат и начал долгот и обстоятельно поливать несчастную машину свинцом. Пули рикошетили, царапали, пробивали салон, и поначалу казалось, что так будет продолжаться вечно. Но потом начинается: со свистом лопается шина, и вся конструкция проседает на одну сторону. Затем отлетает боковое зеркало, и, наконец, очередной выстрел пробивает бензобак, после чего машина неохотно заваливается набок. «Обратите внимание — мы не поднимем модели!» — и действительно, при ближайшем рассмотрении выясняется, что это не абстрактная искореженная модель, это тот же самый автомобиль, но без одного бокового зеркала и с пробитой шиной (остальные чуть позже лопаются от огня).

В Mafia 2 порядка 50 автомобилей, и каждый из них можно будет угнать моментально (в первой части, напомню, нужно было отдельно изучать способы вскрытия

для различных моделей). И здесь снова открывается второе дно: оказывается, любую машину можно вскрыть двумя способами: взломать замок или вынуть стекло. Второй, понятно, быстрее, но полиция замечает такие вещи (!) и обязательно притупит за вами. Машины пачкаются, их можно мыть, у них кончается бензин, они, наконец, перегреваются.

Кроме того, в городе по-прежнему действует активная транспортная система, так что при желании от вождения можно попросту отказаться: к трамваям теперь добавились такси.



Самая печальная новость по поводу Mafia 2 состоит в следующем: игры еще попросту нет. Есть технология, сюжет, персонажи, некоторые кат-сцены, уровни. Но живой, функционирующий игры 2K Czech пока не сделали. Они показывают огромные уловки невероятного масштаба: настоящую нью-йоркскую обсерваторию, пристань, какие-то несущественные размеры склады — и все это действительно выглядит совершенно завораживающим образом. Но когда элементы сложатся в цельное произведение, не знают, по их собственному признанию, даже 2K Czech. Совершенно точно не в этом году.

И вот что замечательно: мы несколько не переживаем. С Mafia 2, похоже, выходит какая-то образцово-показательная история: это глубокий анализ собственных ошибок и бережное отношение к собственным же достижениям. В Mafia 2 нет паркура, игр с физикой и пространством, нет каких-то умопомрачительных графических свершений, нет тотальной разрушаемости. Зато есть джаз, атмосфера и колоссальное, беспредельное внимание к деталям. Поэтому лучше, что можно сделать во время мучительного ожидания, — расслабиться, переиграть первую часть и проверить свой культурный багаж. Ориентиры где-то неподалеку. ■



Пропала SIM-ка?



А номер остался!

Получите новую SIM-карту с прежним номером:

- Бесплатно и быстро
- С прежним остатком на счете
- В офисах обслуживания и продаж «Билайн»
- Или в салонах дилеров*

Узнайте больше www.beeline.ru

* Условия получения новой SIM-карты у дилеров уточняйте в салонах дилеров или на сайте www.beeline.ru



Билайн™

живи на яркой стороне



ИГРОМАНИЯ
ИЗ ПЕРВЫХ РУК



Олег Ставицкий

ПОДВИГ ШАХТЕРА

«ИГРОМАНИЯ» УЧИНЯЕТ НА МАРСЕ РАЗВАЛ САРАЕВ

RED FACTION: GUERRILLA

ЖАНР
Высокотехнологичный развал сараев

ИЗДАТЕЛЬ
THQ

РАЗРАБОТЧИК
Volition Inc.

ПОХОЖЕСТЬ
Серия Red Faction
МУЛЬТИПЛЕЕР

Без вырванных
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.redfaction.com

Что?

Третья и, кажется, наконец-то удачная попытка внедрить в компьютерные игры полную, бескомпромиссную разрушаемость.

Как?

Продравшись через десятки консольных проектов, нетрезвых игровых журналистов и несуетный вой диджеев, найти-таки на THQ Game's Day в Сан-Франциско стенд с единственной приличной игрой — Red Faction: Guerrilla.

Давайте сразу определимся — на следующих пяти страницах мы очень часто будем употреблять словосочетание «полная разрушаемость». Все эти утомительные попытки дать игроку детскую радость разбора по кирпичику всего, что хочется, мягко говоря, утомили. **Massive D** (см. **Stranglehold** и **BlackSite: Area 51**) оказался довольно виртуозным обманом зрения,

Crysis позволял забавляться разве что с деревьями и кособоками сельскими шалашами. Спустя годы бесплодных попыток и беспеченных заявлений мы все еще не можем проломить любую стену, организовав себе таким образом альтернативный проход. Геймдизайнеры валют все на технологии, технологии утверждают, что все давно готово, просто геймдизайнеры не знают, как их использовать. В мире, где есть

Crysis и **BioShock**, все еще существуют непробиваемые деревянные перегородки и кирпичные стены, выдерживающие несколько прямых попаданий из ракетницы.

Пространственная иллюзия

По какому-то вселенскому недоразумению студия Volition и их шутер **Red Faction 2001** года вы-



Глядя на этот скриншот, помните, пожалуйста, о том, что все объекты на нем ломаются физически корректным образом.



Игра, в которой вам дают в управление такую вот штуку, никак не может быть безнадежной.



Краткая история разрушаемости

Doom, 1993



Мир шутеров очень неохотно реагировал на внешние раздражители, но DOOM, классическая 2.5D-игра, впервые и навсегда подарил жанру взрывающуюся бочку. С тех пор начиненные чем-то взрывоопасным контейнеры остались в шутерах навсегда. Пришли полигональные персонажи, корректная физика твердых и газообразных тел, деформация, но бочки по-прежнему с нами. См. их, например, в последнем эпизоде Half-Life 2.

Chasm: The Rift, 1997



О том, чтобы научиться отстреливать врагам конечности, мечталось еще со времен DOOM. В Rise of the Triad: Dark War (1994) враги фигурно расплетались на глаза, челюсть и оторванные руки, но это, конечно, была всего лишь анимация. Первыми внутреннего садиста неожиданно выступили украинцы Action Forms. В Chasm: The Rift врагам благополучно отстреливали руки, ноги и даже голову. Через три года этот прием ляжет в основу Soldier of Fortune.

Red Faction, 2001



История про бунт марсианских шахтеров интриговала сама по себе, но когда выяснилось, что там есть Geo-Mod и разрушаемые стены, Red Faction моментально произвели в культ. Потом, разумеется, выяснилось, что Geo-Mod скорее надувательство, чем правда, но это ничего страшного — Red Faction оказалось крепким, компетентным клоном Half-Life. К тому же там так красиво бились окна, что Volition даже придумали специальный тестовый уровень с гигантской стеклянной конструкцией.

Crysis, Massive D, 2007



2007 год должен был стать переломным: полную разрушаемость обещали Crysis и Midway с двумя Massive D-играми (BlackSite: Area 51 и Stranglehold). Все оказалось не так просто. В Crysis действительно валелись деревья, хлипкие дома и вышки, но какой-нибудь крепкий валун с легкостью выдерживал прямые попадания ракет. Massive D так и вовсе оказалось широко разрекламированным надувательством: от домов и колонн просто отлетали трехмерные кирпичики.

пуска считаются пионерами тотальной разрушаемости в индустрии. Семь лет назад Volition действительно придумали патентованную технологию **Geo-Mod** (Geometry Modification), благодаря которой вы впервые в истории шутеров от первого лица могли не открывать дверь, а проломить соседнюю с ней стену. Geo-Mod стала одним из самых больших надувательств в истории играющего человечества. В Red Faction вы действительно проделывали дыры в полу, куда проваливались целые машины, ломали перегородки и чувствовали себя довольно свободно. Но это была иллюзия разрушаемости. Весь смысл Geo-Mod заключался в том, что особо мощные виды оружия замещали один объект другим. Фокус в том, что вто-

рой объект являлся пустым кубом без границы. То есть вы, фактически, стреляли пространственными дырами — все эти разрушения не имели ничего общего с такими понятиями, как «корректная физика» или «честная модификация окружающего пространства». Именно поэтому Geo-Mod так легко сдался. Очень быстро выяснилось, что в Red Faction присутствуют неразрушаемые стены, якобы сделанные из какого-то особо плотного материала. А также неразрушаемые полы и цельные уровни.

Geo-Mod оказался фикцией, такой изыщной подменной понятий, но Volition с тех пор ходят големом. И даже сделали совершенно идиотскую вторую часть, где о разрушаемости, правда, напоминали только красиво бьющиеся стекла.

С момента выхода сиквела прошло уже шесть лет, Volition с тех пор создали свой персональный **GTA**-клон **Saints Row**, и никто от них никаких жанровых свершений, в общем-то, не ожидал.

И тут случился анонс **Red Faction: Guerrilla**, над которым, как выяснилось, Volition в закрытом режиме

работают вот уже три года. Два из них полностью ушли на создание настоящей, взрывающейся разрушаемости.

Клочки по закоулкам

Давайте сразу определимся с главным достоинством **Guerrilla** — здесь можно разнести на составные, физические корректные части любое, повторно, любое строение. Это записано не со слов очевидцев, не с пресс-релиза и не глядя на скриншоты. Автор эти буквы сам, своими руками крушил, ломал и топтал целые промышленные комплексы, и ничего ему за это не было. И, что особенно важно, все это происходило в соответствии с законами физики. То есть, чтобы повалить целое здание, вовсе не обязательно лупить по нему ракетами десять минут подряд. Достаточно обрушить подпорки и повредить несущие конструкции — целый дом с характерным звуком проседает вниз, поднимая в воздух километры пыли.

Наши внимательные читатели, конечно, помнят, что нечто подобное обещается в **Mercenaries 2: World in Flames**. С одной принципиальной поправкой: в **Mercenaries 2** вы не можете зайти в любой подвернувшийся дом, посещать разрешается только сюжетные. **Guerrilla** эту условность игнорирует — вы с легкостью можете находиться внутри дома, когда тот очень некстати начнет падать набок. Более того, разрушаемость распространяется и на интерьеры: некстати подорванная лестница оставит вас без возможности подняться на второй этаж. А там вполне могут оказаться критические для выполнения миссии объекты. **Guerrilla** вообще не принимает в расчет привычные геймдизайнерские ограниче-



К **Guerrilla** еще зачем-то прикручена система укрытий: главгерой припадает к ним спиной при любом удобном случае. Абсолютно бесполезная вещь.



Иногда Guerilla окончательно терит самообладание и выводит на экран абсолютно аркадный счетчик стоимости ущерба, который вы нанесли.



Любимый трюк Volition в действии.

ния. Сотрудники Volition пожимают плечами: «То, что вы не смогли выполнить задание, — это ваши проблемы. Игра устроена так, что мы не можем предугадать, что и как сделает игрок. Мы можем только поместить его в ситуацию и дать инструменты для решения задачи. В конце концов, всегда есть другая миссия».

Последнее предложение надо сразу пояснить. Дело в том, что Guerilla — это, во-первых, больше не шутер, а во-вторых, его внутреннее устройство повторяет... GTA. То есть формально мы тут имеем дело с GTA-клоном. Огромные марсианские равнины, десятки заданий, разбросанных по карте, свободное перемещение и, разумеется, транспортные средства. Машины, грузовики и даже подводные лодки, вообще говоря, были еще в первой части. Но Volition просто использовали их в качестве таких интермедий между шутерными забегами.

Здесь все по-другому. Глядя на себя от третьего лица, вы прыгаете в джип, несес-

тесь, поднимая пыль, от одной военной базы к другой, влетаете в здание, пробиваете стену, выпрыгиваете, взрываете машину и заходите в образовавшийся проход. Любимый местный трюк — обливать какое-нибудь авто литучей взрывчаткой, загнать в стену и там детонировать. Такая смена внутреннего устройства на самом деле пошла Guerilla на пользу — из амбициозного шутера новый Red Faction превратился в игровую площадку, правила поведения на которой не знает никто.

Но самым чудесным транспортным средством является — внимание! — гигантский человекоподобный робот. В отличие от большинства других средств перемещения, он не умеет стрелять, зато наделен двумя пудовыми клешнями, которые буквально вырывают куски из любого здания. Ничего подобного в компьютерных играх до сегодняшнего дня попросту не было: вы направляете эту машину на здание и начинаете методично пробурять себе путь насквозь. В стороны летят люди,

падают целые лестничные пролеты, ломаются перегородки, туалетные комнаты, офисные столы.

Guerilla — первая в истории человечества компьютерная игра, где вы едва ли не прогрызаете себе дорогу сквозь дом. Надо ли говорить, что в это самое здание потом можно будет зайти: посмотреть, как проседают этажи, как рушится крыша, как нарушен баланс. И заставить пару случайных мизансцен: вот кого-то придавило неудачно обвалившимся потолком. Вот на ваших глазах меньшая часть здания завалилась набок, подорвав припаркованные рядом машины.

Мы прекрасно понимаем, что подобные ситуации тысячу раз приводились на этих страницах, будучи записаны со слов гейм-дизайнеров, пизд-менеджеров и еще черт знает кого. Но это — чистая правда, опыт, переданный в ощущениях. Мир Red Faction: Guerilla действительно разбирается на составные части, и на сегодняшний день в этом не видно никакого подвоха.



Авторы почему-то отказываются снимать скриншоты с участием гигантского молота, предпочитая демонстрировать скучные автоматы.

Главный геймдизайнерский вопрос — как контролировать в этих условиях игрока — Volition решили с изысканностью того самого человекоподобного робота. Ответ — никак.

Забастовка

Тут очень кстати будет вспомнить про сюжет, потому что он неожиданным образом играет во всей этой истории важную роль. Guerilla является прямым продолжением первой части. Спустя пятьдесят лет после событий Red Faction Earth Defense Force (которые прилетали и спасали всех в конце оригинала) подчинили Марс и ведут себя развязно. Снова попирают права марсианских шахтеров, убили брата главного героя и явно не планируют останавливаться на достигнутом. Так что революционная организация Red Faction снова созывает свой политический кружок — начинается партизанская война (Guerilla в переводе с английского означает «партизан»).

в определенном районе, шахтеры тут же возьмутся за оружие и начнут воевать на вашей стороне. В результате происходит вот что: Guerilla превращается в такой симулятор баланса — вы носитесь по карте от одной точки к другой, стараясь поднять общий градус социального недовольства, и в какой-то момент все срывается. Шахтеры поднимают свои кирки, хватают автоматы — начинается локальная революция. В условиях, напомним, тотальной разрушаемости. Надо ли говорить, что когда пятьдесят разъяренных шахтеров нападают на хорошо вооруженный блокпост, разнес его по кирпичу, угоня технику и ломая грузовиком стены, это выглядит более чем убедительно?

Наверное, уместно будет заметить, что единственное неогнестрельное оружие главного героя — вот таенный молот, как будто пережавший сюда из Warhammer 40 000. С его помощью вы крушите стены, ломаете чужие черепа, носите полевину

Этот, мягко говоря, незамысловатый синопсис на самом деле оказывает на всю игру существенное влияние. Учтя, что новый Red Faction представляет собой открытый для исследования мир, ваша глобальная задача в нем — поднять восстановление. Делать это предлагается путем уничтожения средств пропаганды и выполнения миссий. Как только вы понизите уровень контроля EDF

забора. Молот переворачивает машины и вообще по предварительным ощущениям выглядит как наиболее актуальное оружие, которое когда-либо вызывалось на клавиатуре с помощью клавиши «1».



Volition называют свой подход к Guerilla «ситуационным дизайном». Они вроде как просто создают ситуацию, а разобраться с ней предлагается вам. Главная проблема, которая видится нам в данном случае, — это так называемый «синдром Crysis». То есть на одном геймдизайне и технологиях, как выяснилось, невозможно построить по-настоящему интересную игру. Нужна режиссура, а по этому поводу нам нечего рассказать.

С другой стороны, там, где Crysis ставил перед вами, как правило, одну задачу — прорваться дальше, Guerilla ставит сразу несколько, причем разных. Например, уничтожить конвой EDF, курсирующий по заданному маршруту. Самый простой способ, конечно, угнать сплюснороженного робота и распотать все эти грузовики титановыми ногами. Но можно еще заминировать джип, установить его на маршруте и спрятаться где-нибудь в горах, предварительно пригласив на праздник своих коллег-партизанов.

И вот еще удивительный момент. Volition прямо сейчас заканчивают Saints Row 2, с которым им явно придется несладко: сиквел в лобовую столкнется с GTA 4, а такой удар на сегодня не может пережить никто. Проблема Saints Row 2 заключается в том, что это дословная копия первой части, снабженная номинальными изменениями. Так вот, удивительно, что Red Faction: Guerilla, второй продукт Volition, имеет гораздо более внушительный набор контраргументов для Rockstar Games. К сожалению, их реплика прозвучит только в 2009 году. Хочется верить, что ее кто-нибудь услышит. ■





КРИСТАЛЛИЗАЦИЯ

«ИГРОМАНИЯ» ИГРАЕТ ВО ВТОРОЙ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА САС-ШУТЕР

Что? Как?

Вторая, гораздо более адекватная попытка показать военную Command & Conquer от первого лица.

Ознакомившись с Red Alert 3 и случившись, наконец, сойти при виде человеческой корпоративной столовой, зарулить на «шутерный» этаж Electronic Arts Los Angeles, где как раз начинается многопользовательская сессия Tiberium.

Command & Conquer меняется. Хотим мы этого или нет, но военная, за событиями которой мы следим уже больше десяти лет, переживает, как и любое тело после контакта с тибериумом, мутации. Это не время и не место для того, чтобы обсуждать, в правильном ли направлении разворачивает Electronic Arts один из своих самых прибыльных брендов. Но они совершенно точно ищут способ привлечь к одному из наиболее узнаваемых игровых конфликтов новую аудиторию. Tiberium — второй после хромоногого и большого Command & Conquer: Renegade заход на шутерную территорию. И, как видится сегодня, гораздо более удачный. Это не просто жанровое упражнение в знакомых декорациях, каковым был Renegade. Это полноценная глава в истории все-

ленной. И, как называет Tiberium продюсер игры, Крис Пламмер, отличная точка входа для новых игроков.

Точка входа

Tiberium действительно обращается со своей аудиторией так, будто она впервые слышит про NOD, GDI и тибериум. Пламмер заводит отработанную, видимо, PowerPoint-презентацию: неизвестный кристалл, экологическая катастрофа, две противостоящие стороны. Tiberium — это история Command & Conquer с древнейших времен до наших лет, только в кратком изложении. За десять минут перед нами проносятся события Tiberian Sun и Tiberium Wars. И тут темп резко замедляется: наше внимание инсталлирует Scrin, установка Scrin Tower на берегу Средиземного моря, финальное отбытие

ЖАНР

Тактический САС-шутер

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Electronic Arts Los Angeles

ПОХОЖЕЕ

Star Wars: Republic Commando

Star Wars: Republic Commando

МУЛЬТИПЛЕЕР

Возможен

Возможна сеть

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2010 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.tiberium.com

пришельцев с Земли. Это — конец последней, третьей части С&С. И здесь начинается история Tiberium. Рикардо Вега, ветеран Третьей тибериумской войны, помогает отстранять желтые зоны, еще не съеденные тибериумом. В этот относительно мирный момент раздается телефонный звонок — Vega вызывают в Италию, где мол-



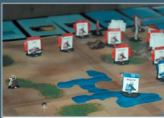
Интерфейсы как таковые в Tiberium нет — все, что вам нужно, считывается с датчиков оружия.



Следует последней шутерной моде. EA LA прикрутили к игре свою систему укрытий. Которая мало чем отличается от всех прочих шутеров.



Застольный тибериум



Tiberium позавчера...



...вчера...



...и сегодня.

Пока Антон Логвинов прилаживал продюсеру микрофон, а наш доблестный оператор покрывал нас обоями, я поддался природному любопытству и принял за изучать окрестные столы. А там, среди прочего, обнаружил вот что: настольная версия Tiberium двухлетней давности.

Когда нам сообщают, что игра находится в разработке уже три-четыре года, Антон Логвинов обычно морщится и предполагает, что все это время два напеченых сценариста увлечены описывали природу тибериума, а все остальные про-

хлаждались в штатном кафетерии. Как выяснилось, это не так. По крайней мере, в случае с Tiberium прототипирование и настройка баланса действительно заняли два года. Чтобы нащупать соотношение между шутером и стратегией, Крис и компания соорудили натуральную настольную игру — с фишками, картами и кубиками. Принцип ее заключался в следующем: в течение своего хода вы двигаете жюкты, а также имеете возможность выложить на поле несколько карт. Последние, в свою очередь, делились на два ви-

да: стратегические и тактические. Стратегические — это, значит, вызвать подкрепление, построить базу и так далее. Тактические — нанести удар, заказать коверную бомбардировку и прочие тактические вещи. Так вот, практика показала, что за один ход люди разгрывают в среднем 1-2 стратегические карты и 3-4 тактические. И именно это соотношение перешло в финальную игру.

Затем последовал прототип, а потом собственно игра, которую мы с вами непременно будем изучать в конце этого года.

чавший 11 лет черный обелиск Scrin неожиданно начал передавать странные сигналы. Произведенный в Forward Battle Commander, командира элитной группы RAID (Rapid Assault and Intercept Deployment), Vega отправляется к башне — на разведку.

С этого момента стартует Tiberium, и мы своими глазами видим самое начало игры. Vega в полном одиночестве бредет по обесчелоченной и заброшенной наблюдательной базе, которая расположена прямо напротив инопланетной «высотки». Тут Tiberium неожиданно дает научно-фантастического хоррора от первого лица: какие-то шорохи по углам, художественное перемигивание лампами дневного света, неидентифицируемые скрипы за спиной. И тут же появляются Scrin: мелкие, покрытые не то чешуей, не то каким-то инопланетным хитином, они стучат когтями по стенам и несутся к вам со всех сторон. Tiberium, мы

игр, от которой мы ожидали этого меньше всего, разгрывает натуральный sci-fi-шутер: Vega палит по пришельцам от бедра и ни о какой тактике не подумывает.

В качестве одиночного сюжетного шутера Tiberium выступает на крепкие семь баллов: Unreal Engine рисует картинку уровня BlackSite: Area 51, мы скачем от укрытия к укрытию, аменяемая физика и разрушаемость отсутствуют. Зато есть пара занятных нюансов, которые EA LA явно заимствуют у других EA-шутеров. Во-первых, Vega снабжен реактивным ранцем (джет-паком), благодаря которому он может забираться куда угодно. Так что все эти статичные, как кажется поначалу, декорации на самом деле оказываются удачным полигоном для скачек в духе Crysis. Будучи окружен мелкой инопланетной дрянью, Vega взмывает вверх, оставляя после себя клубы физических корректного дыма (отдельный повод для гордости EA LA), и поливает Scrin из бластера уже сверху. Или вот еще один так-

тический прием,

явно подсмотренный в Mirror's Edge: Vega в любой момент уходит в затененную подкат — это такая альтернатива перекатам от одного укрытия к другому. Ну и, наконец, наше любимое — радиоуправляемые гранаты. Швырнув ее в сторону врага, вы также можете за несколько секунд до детонации загнать взрывчатку куда-нибудь за укрытие. По уровню простого человеческого счастья управляемая граната вплотную приближается к липучей взрывчатке из Halo.

Видите!

Мы, признаться, в этот момент позевываем и периодически прикладываем



Важнейшая особенность Titan Mech состоит в том, что его ноги используются вашей полкой как дополнительное укрытие.



В EA LA очень изящно обошли вопрос неконтролируемого появления врагов: они десантируются вам на голову с башни Scrin.



Слухи по поводу контроля над сотнями юнитов не подтвердились — в Tiberium у вас в подчинении находится не больше четырех отрядов.

ся друг к другу на плечо. Не то чтобы Tiberium выглядел или игрался плохо, но от второго в истории человечества С&С-шутера мы ожидали нечто большее, чем старомодные пострелушки с джет-паком в одном месте. И тут вдруг открывается дверь.

А за ней, натурально, следующее: огромное индустриальное пространство, где под свинцовыми тучами через гигантскую дымовую завесу с своим проносом «Орка» и падает прямо перед нашими раскрытыми ртами. Пока Антон и автор этих букв спешно трут глаза, из клубов дыма показываются многозачаточный профиль гигантского человекоподобного робота. Titan Mech, изрыгая ракеты, делает несколько неуверенных шагов и почему-то тоже взрывается. Начинается настоящий Tiberium.

«Одиночные забеги, — поясняет Крис, — это такие развлекательные интермедии. Tiberium в первую очередь серьезное тактическое управление». Чистая правда. По темпу, механике и внутренней организации Tiberium больше всего напоминает даже

не Star Wars: Republic Commando, а Brothers in Arms Рэнди Питчфорда. Это такая же ода позиционной войне, и здесь ваша личная сохранность точно так же никак не гарантирует победы.

Под руководством Веги может находиться до четырех отрядов одновременно, но гораздо интересней то, как вы получаете доступ к подкреплениям. На поле боя Tiberium (действие которого разворачивается главным образом в желтых и красных зонах) располагаются месторождения тибериума. Их может быть от одного до, например, десяти (цифра условная). Ваша задача — захватить эти самые месторождения.

Как это происходит — отдельная история. Группа подчиненных отправляется отбивать точку у врага, затем, в лучших традициях многопользовательских шутеров, включает специальный таймер, и, если вы отстоите территорию, случится страшное. Откуда-то сверху прямо в сполнение зеленых кристаллов вдруг опускается гигантская механическая конструкция — Tiberium Spike в местной терминологии. Когда этот сумасшедших размеров бур с характерным гулом опускается в почву, у вас автоматически открывается один из четырех слотов, куда можно заказать на выбор пехоту, ракетный отряд, вертолет «Орка» или тот самый Titan Mech. Чтобы иметь одновременно четыре отряда, вам, соответственно, надо контролировать четыре месторождения сразу.

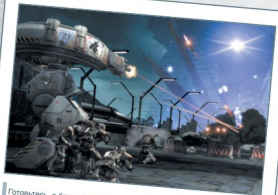
А это не так просто. Scrin оржутся, ата-

куют забытый вами блокпост, отрезают пути к отступлению и, в общем, тоже бьются за металл. Тут всплывает еще одна важнейшая особенность Tiberium — это первая С&С-игра, где NOD не являются ключевым врагом. Члены братства периодически будут встречаться на подступах к башне (у них она, напоминаем, служит объектом паломничества), но основной угрозой всем белковым соединениям Земли предлагается считать именно Scrin.

Чувство локтя

Самое приятное во всей этой истории — ваши взаимоотношения внутри команды. Как бы EA LA ни пыталась окрестить Tiberium шутером, в нем очень сильны RTS-корни, и это прекрасно. В основе игры — классический баланс «камень-ножницы-бумага», точно такой же механизм балансировки заложен в любую С&С-игру. Вертолеты прекрасно расправляются с пехотой, но разлетаются после пары ракет, пехота с легкостью уничтожает ракетные отряды, но моментально испаряется под огнем какой-нибудь тяжелой техники. Такое в шутерах на самом деле впервые — обычно вы можете расправиться практически с любым вра-





Готовьтесь, в ближайшее годы C&C будет выступать в жанре «в об-
щем, все умерли».

гом с помощью любого ору-
жия, это исключительно вопрос времени и
сноровки. Tiberium призывает вас формиро-
вать свой отряд согласно ситуации — в ка-
кой-то момент может показаться, что сей-
час самое время заказать четыре Titan
Mech и отправиться крушить все живое.

Благодаря такому дизайну Tiberium дей-
ствительно напоминает C&C от первого ли-
ца, а не его имитацию. В воздухе постоянно
кружат грузовые корабли, вы заказываете
подкрепления, радиозфир разрывается от
новых сообщений, и в этот самый момент
пришельцы очень некстати отбивают сразу
два месторождения.

Как правило, вы редко вступаете в бой
самостоятельно — все высокотехнологич-
ное вооружение нужно Вега, чтобы занять
ключевую позицию (вот для чего на самом
деле требуется джет-пак) и оттуда руково-
дить своими отрядами. При желании вы,
конечно, можете вернуться на передовую
и показать всем, как нужно воевать. Это
даже получается. Многофункциональное
ружье Веги на лету трансформируется из

удовольствие для тех, кто знает, что такое
ионная пушка.

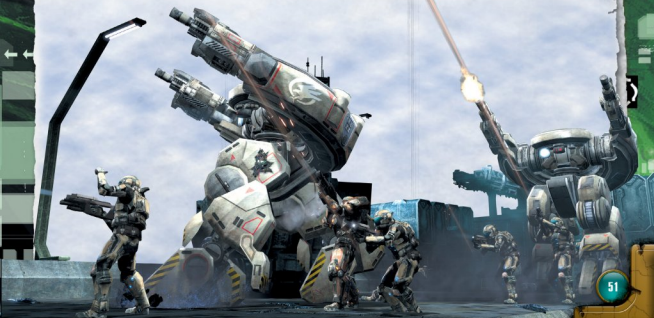
Со стороны Tiberium может показаться
довольно светлой игрой, и это отчасти
так: вы попеременно вызываете карту, за-
казываете подкрепления, отстреливаете
от какой-то надоедливой межгалактической
мелюзги и отдаете приказания гигантским
боевым роботам. К тому же регулярно при-
ходится совершать смотровые забеги по
месторождениям — проверять порядок на
местах. В обмен на эту суету Tiberium обда-
ет васправдавшим стратегическим жаром.
У EA LA, кажется, получается главное —
они снабдили шутер темпом, ощущениями
и масштабом RTS. Tiberium действительно
выстроен на вчерашних дизайнерских при-
емах, это такой шутер 1.0, но его метко,
хоть и в завышенном дизайне хваит, чтобы
приклеить вас к монитору, как это в свое
время вышло у Brothers in Arms.

Кстати, о «Братьях». Мультиплеер
Tiberium почти дословно цитирует Пит-

фордovu игру. Выбирать между Scrin и GDI
не получится — вы играете за один из про-
тивоборствующих RAID-отрядов. И это са-
мый динамичный мультиплеер в шутерах
за долгое время. Самое ценное свойство
Tiberium в этом контексте — умение нари-
совать на экране взаправдашнюю войну
там, где на самом деле играют друг против
друга всего два человека. Но когда у каж-
дого в подчинении оказывается по четыре
отряда, а месторождений на карте ровно
столько же, воздух начинает искриться от на-
пряжения. Меки, вертолеты и солдаты сходят-
ся на вступительных уровнях, пока вы,
воспользовавшись заминкой, воруете у
врага месторождение минерала из-под но-
са. Точно так же в свое время игрались
Brothers in Arms — целые отряды тратились
на подавление конкретной точки, уровни
делились на сферы влияния, заказывались
подкрепления. В общем, очень правильный
ориентир.



Чтобы понять, какой колоссальный путь
проделал Command & Conquer за прошед-
шие годы, достаточно взглянуть на окрест-
ные скриншоты. Из легкойвесной политиче-
ской спекуляции C&C постепенно преврати-
лся в мрачное пророчество, приговор чело-
вечеству: изуродованные тибериумом мла-
денцы, свинцовое небо над головой, высох-
шие моря, инопланетные вышки размером
с целые города. Tiberium в этом смысле
идеально вписывается в понятие «нового
C&C». Это тяжеловесная, мрачная и не-
простая история во всех смыслах, начиная с
сюжета и заканчивая механикой. Прямо
сейчас пророчить ей светлое будущее было
бы так же глупо, как и относиться со скеп-
сисом к ее очевидным достоинствам. EA LA
явно не спекулируют на бренде — они искрен-
не стараются развивать его так, как им
кажется правильным. Насколько мы (и вы)
внутренне готовы к такому C&C, станет
ясно уже в конце года. ■





ИГРОМАНИЯ
ИЗ ПЕРВЫХ РУК



ГОЛОС ДАЛЕКОЙ ЗВЕЗДЫ

Игорь Варнавский

«ИГРОМАНИЯ» НАВЕЩАЕТ ШТАБ-КВАРТИРУ BLIZZARD В КАЛИФОРНИИ, ЧТОБЫ ПОИГРАТЬ В STARCRAFT 2 И НЕОЖИДАННО ДЛЯ СЕБЯ ВЬЯСНИТЬ, ПОЧЕМУ ЭТА КОМПАНИЯ ДЕЛАЕТ ИГРЫ ТАК ДОЛГО



Что? Это StarCraft 2. Какие еще нужны объяснения?

Как? После презентации Alone in the Dark в Нью-Йорке закончить в Остене на мероприятии Gamecock Media Group, после чего снова сесть на самолет до Лос-Анджелеса и провести следующие несколько дней в городе Ирвин (час езды на юг от центральной части Лос-Анджелеса), где был запланирован двухдневный пресс-тур в штаб-квартиру Blizzard

Из тех игр, что выходит в 2008-2009 гг., самая странная ситуация сложилась со StarCraft 2. Саму по себе игру ждут со страшной силой — но при этом никто не ждет от нее практически ничего нового. Еще с момента анонса в мае прошлого года (см. наш репортаж из Южной Кореи в июльской «Игромании» за прошлый год, рубрика «Из первых рук») было понятно, что, несмотря на десятилетнюю паузу между первой и второй частью, Blizzard делает StarCraft 2 настолько похожим на оригинал, насколько это вообще возможно. Но только после близкого знакомства стало понятно, НАСКОЛЬКО же всячески сильно это сходство.

Первые поиграть в StarCraft 2 «Игромани» удалось в начале марта этого года, во время визита в

штаб-квартиру Blizzard (все это дело пришло на последние дни сдачи номера, поэтому в прошлый выпуск мы не успели). Формальным поводом для этой презентации стал показ возможностей зергов, единственной расы, о которой ничего толком не было известно. По такому случаю Blizzard собрали всю европейскую и американскую прессу и дали возможность играть и общаться с разработчиками на протяжении аж двух дней.

Ah, greetings command

Первому StarCraft исполнилось уже десять лет, и за это время, должно быть, выросло уже не одно поколение игроков, знакомых с ним в лучшем случае поговорно. Поэтому для начала стоило бы вспомнить, о чем вообще была эта игра. Тем более что никто из официальных



Странно видеть это в игре, претендующей на титул главной стратегии ближайших лет, но стоящие без дела рабочие в StarCraft 2 так манер Age of Empires.



Вот такая став Comptrolers способна за пару секунд парализовать оба крейсера и подставить их под огонь собственных кораблей и турелей.

ЖАНР	Стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ	Активision Blizzard
РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР	Сфера Гейм
ПОХОЖЕСТЬ	Корна StarCraft
МУЛЬТИПЛЕЕР	10 игроков 10 компьютеров/5 сетов
ДАТА ВЫХОДА	Выпуск планируется 2008 года, в июле, и 2009-й
САЙТ ИГРЫ	www.starcraft2.com

издателей StarCraft не переводил, а сюжет у него был интересный и захватывающий, даже сейчас мало кто так делает.

Итак, previously on StarCraft. В далеком будущем (середина третьего тысячелетия) земляне (Terrans) давно и небезуспешно осваивают космос. Землянами они называют себя скорее по старой памяти — на са-



мом деле это потомки преступников, диссидентов, хакеров, синтетов, людей с генетическими отклонениями и прочих «нежелательных элементов», высланных тираническим правительством Земли куда-то дальше. Во время путешествия навигационный компьютер ATLAS на голоном корабле вышел из строя, и в результате все четыре транспорта провели в космосе не один год, как планировалось, а все 30. Когда ресурсы систем жизнеобеспечения начали истощаться, корабли выбрали ближайше пригодные для жизни планеты и произвели посадку на них. Проснувшись, колонисты обнаружили себя в неизвестном секторе галактики, за 60 000 световых лет от Земли и даже без связи с соседними планетами,

на которых приземлились другие корабли. Понадобилось еще 60 лет, чтобы люди освоились на новом месте и снова вышли в космос, наладив связи друг с другом и создали государственное объединение под названием Terran Confederacy. Но как быть людьми, они не забыли: уже в самом начале игры нам давали понять, что Конфедерацию раздирает сепаратизм, что центральное правительство безжалостно бомбит непокорные планеты, проводит секретные эксперименты с зергами и псиониками, а морскую пехоту комплектует бывшими преступниками и повстанцами с бомбыми мозгами.

Все эта идиллия рушится, когда на нескольких удаленных мирах объявляются зерги. Создание древней расой Xel'Naga в качестве эксперимента (Xel'Naga просто нашли готовую расу с нужными им задатками и катализировали ее эволюцию), они в какой-то момент вышли из-под контроля и уничтожили своих собственных поленителей. Затем они начали экспансию в соседние миры, уничтожая и абсорбируя встречающиеся там расы. Но больше всего зергов, точнее Верховный Разум зергов (Overmind), беспокоило грядущее столкновение с протоссами, еще одной расой, которой Xel'Naga тоже когда-то помогли эволюционировать, но потом разочаровались в них. Overmind верил, что для победы над протоссами зергам нужно добиться значительно большего прогресса в освоении псионики, и целенаправленно искал расы, которые имели псионические способности, чтобы использовать их генетический материал для дальнейшей эволюции зергов. Единственной такой расой оказались люди.

Игрок стартовал на планете Мар Сара и при посредничестве местного маршала Джима Рейнора пытался противостоять вторжению кеноморфов, но без особого успеха: Рейнор попал в тюрьму за уничтожение зараженного командного центра, а зерги быстро брали верх на планете. Рейнора в итоге освободила антиправительственная организация «Сыновья Корала» во главе с Арктуром Менгсом, и он (наряду с игроком) присоединился к повстанцам. Тем временем у зараженных планет материализовалась третья сила — флот протоссов. Протоссы начали «обеззараживать» эти планеты путем массовой бомбардировки. Люди, естественно, среагировали враждебно, а чтобы было совсем интересно, затеяли оче-



Corruptors и Infestors в действии: за считанные секунды они обрывают на свою сторону несколько зданий людей, и из них появляются

редную междоусобицу. Арктур Менгс, сообразив, что зерги существуют коллективные и управляются из единого центра телепатически, использовал попутный для привлечения их на Тарсонс, столочную планету Конфедерации, а когда Тарсонс пал, Менгс создал из обломков Конфедерации новое государство (Terran Dominion) и стал его императором. Попутно он нажил себе врага в лице Джима Рейнора и обрек на гибель свою подчиненную — лейтенанта Сару Керриган.

Во втором и третьем эпизодах, то есть в кампаниях за инопланетян, раскрывалось, что Керриган на самом деле не погибла, а была заражена зергами и заняла в их иерархии одну из самых высоких позиций, отчитываясь только перед Верховным Разумом. В ходе дальнейших событий люди и протоссы несли тяжелые поражения от зергов, но в итоге все же уничтожали Верховный Разум, не забывая, однако, и о внутренних интригах.

В аддоне **Brood War** (осень 1998-го) зерги обзавелись новым Overmind, но объединенными усилиями Керриган, людей и протоссов его все-таки уничтожили, после чего выяснилось, что Керриган их все использовала и теперь им предстоит воевать еще и с ней. Попутно на сцене появлялся экспедиционный флот, отправленный непосредственно с Земли, и вступал в конфронтацию сразу со всеми — зергами, протоссами, Менгсом и даже Рейнором. Ближе к финалу людям и протоссам все же удалось сформировать альянс (на одной стороне сражались даже земляне и силы Менгса) и атаковать Керриган на родной планете зергов, но, несмотря на численное превосходство, они понесли тяжелое поражение. Керриган разбила их, однако пре-

следовать не стала, а вместо этого затаялась на своей планете.

Сюжет StarCraft 2 берет начало в том же году, что и события несостоявшегося стелс-экшена **StarCraft: Ghost**. После той знаковой битвы с Керриган прошло четыре года, но о ней по-прежнему ничего не слышно. Экспедиционный флот землян разбит и угрозы больше не представляет. Менгс заново устраивает свой Terran Dominion и во многом вернул былые могущество. Протоссы вернулись на планету Шакура, куда им пришлось эмигрировать после того, как их родной мир захватили зерги (это было еще в самом первом StarCraft). Рейнор со своими людьми превратился в космического бродягу, но дела у него идут неважно, да и сам он не то чтобы излучает энтузиазм. Одним словом, затише пред бурей. Только на этот раз все будет еще сложнее: кроме старых знакомых, весьма вероятно появление Xel'Naga, но не на правах полицейской расы, а в качестве новых участников конфликта. Совсем уж новичками их, правда, назвать нельзя: еще в Brood War встречался персонаж по имени Самир Дюран, который прикидывался человеком, но на самом деле был, скорее всего, Xel'Naga (по крайней мере, это самая популярная версия). Он служил и людям, и Керриган, однако на деле преследовал какие-то свои цели. В одной из секретных миссий Brood War можно было даже увидеть, что Дюран занимался выведением гибрида зергов и протоссов, а в разговоре с 634-летним протоссом Зератулом называл его «мальчиком».

Никаких других подробностей о сюжете второй части Blizzard пока не сообщает, и даже во время интервью с глазу на глаз дизайнерами и продюсерами игры остаются непреклонными: в свое время все узнаете, и basta.

Somebody call for exterminator?

Большинство продолжений похоже на своих предшественников, но здесь случай



Ирвин, Калифорния

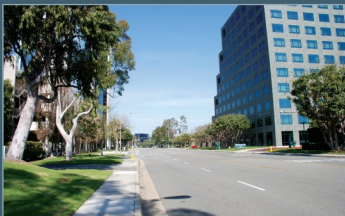
Blizzard всегда была одной из самых закрытых игровых компаний. В ней работают тысячи человек, но мы почти ничего не знаем о том, что творится за ее стенами. Во время визита в штаб-квартиру Blizzard (находится в местечке под названием Ирвин в южной части Лос-

Анджелеса) нам тоже не то чтобы много показали. Зато стало понятно, откуда вообще взялась у Blizzard эта успешность в разработке игр: дело в обстановке.

Ирвин — самый безопасный город США и один из самых дорогих в плане

цен на недвижимость. Здесь находятся штаб-квартиры многих крупных компаний: Verizon Wireless, Atlas (японское игровое издательство), BenQ, Kia Motors, Mazda, Samsung, Toshiba. Сам город построен по образцу остального Лос-Анджелеса, то есть на огромной территории разбросаны немногочисленные белые здания с тонированными окнами, проложены широкие дороги и разбиты стерильные газоны. Такая разбросанность в сочетании с невысокой плотностью населения и практически полным отсутствием пешеходов (все передвигаются исключительно на машинах) создает ощущение, что город как будто бы вымер. Машины туда-сюда ездят, но их немного, а построенные с размахом дороги (на второстепенной и явно малозначительной улице вполне может быть четыре полосы в одну сторону и четыре — в другую) занимают столько места, что трафик почти незаметен. Пешеходов — один на пять километров, да и тот будет мексиканцем, стриженным газоны. Вещами и продуктами население закупается в молле, туда же ходит в кино (кинотеатр с 21 залом, каждый на 200-300 мест). Чего-то еще, кроме бесконечных и совершенно одинаковых офисов, скрупулезно подстриженных газонов, пустых дорог и тротуаров и относительно редких фаст-фудов, в Ирвине попросту нет. Туристу делать здесь абсолютно ничего, разве что поспоняться по молле. У местного населения жизнь, судя по всему, тоже немалого насыщения: изо дня в день они занимаются только тем, что перемещаются из кондиционированных домов в кондиционированные машины, едут в свои кондиционированные офисы, а вечером проделывают обратный путь и даже людей толком не видят, кроме своих сослуживцев. Такая сонная обстановка не то чтобы располагает к активному образу жизни, стремлению все и побольше и вообще каким-то свершениям. По сравнению с Нью-Йорком или Москвой, где на каждом квадратном метре бурлит жизнь, контраст просто разительный. Это зажиточный, ухоженный город, с хорошим климатом (в начале марта там было +25 градусов тепла), но неизмеримо скучный.

Сама Blizzard похожа на уменьшенную копию Ирвина: пухленькие, розовощекие, похожие на гномов сотрудники расслабленно прогуливаются от здания к зданию (всего там три корпуса, народонаселение — около тысячи человек) и живут в кафетерии гамбургеры; работают явно добросовестно, но без огонька в глазах. Мы не знаем, какой была Blizzard 10-15 лет назад, когда она почти целиком состояла из друзей и единомышленников, но сейчас она выглядит как обычная корпорация с армией сотрудников, которые просто делают свою работу. Правда, делают ее по-прежнему хорошо.





Большинство месторождений на картах теперь принято отгораживать каменными валунами или противотанковыми ежами (см. справа). У них двойная роль: с одной стороны, чтобы добраться до местного транспорта, с другой — эти камни могут на время защитить от нападений врага.



В правой верхней части скриншота можно разглядеть королеву зергов (это рядом с ней зерглинги бегут). Здесь она еще относительно небольшая, на первой или второй стадии развития.

совершенно уникальный. StarCraft 2 выглядит, ощущается и играется АБСОЛЮТНО так же, как и первая часть. Да, игра стала трехмерной, палитра — в разы красочнее, камеру можно приближать и удалять, но обзавестись решительно невозможно: даже если за всю свою жизнь вы видели StarCraft суммарно минуты три, то вторую часть узнаете моментально. В самой Blizzard говорят, что такая портретная схожесть работает не только на узнаваемость, но и на комфорт для игрока. Если дать волю 3D с ее пиксель-шейдерами, то на экране будет твориться форменная вакханалия и за огромными всплесками взрывов не будет даже видно юнитов. Поэтому со StarCraft 2 они придерживаются следующей установки: сделать формально трехмерную стратегию, но по факту двумерную. То есть на игровом процессе трехмерность практически никак не скажется.

Да и сам игровой процесс, по правде говоря, точно такой же. Есть три расы (люди, зерги и протоссы), и все устроено совершенно по-разному. Люди полагаются на технику, не особенно далеко ушедшую от нынешних образцов, и всегда рады погрязнуть между собой. Зерги — раса коллективистская (управляются из единого центра, но каждый их представитель в отдельности недалеко ушел от обычного дикого животного) и сугубо органическая, отличается высокой адаптивностью и поглощает любой сколько-нибудь ценный генетический материал в кратчайшие сроки. Протоссы — долгожители-индивидуалисты, они сочетают в себе самые противоречивые свойства: с одной стороны, ума и мудрости им не занимать, с другой — то и дело устраивают междоусобицы.

По сравнению с первой частью, у каждой расы, конечно, есть кое-какие изменения в плане возможностей и состава юнитов, вот только если заняться их сравнением, то это будет очень похоже на обсуждение очередного патча в среде киберспортсменов: «Ты это, видел уже, гидравликам 5 хит-пойнтов добавили?» — «Да ну?» — «Ну да». Если брать протоссов, то у них в качестве существенной прибавки можно рассматривать два юнита: колоссов (Colossus), огромные шагающие машины на манер тренажеров из «Войны миров», легко переша-

гивающие через любые препятствия на карте, и «матку» (Mothership), солидных размеров летающую бандуру с целым арсеналом суперспособностей, похожую на аналогичный корабль в C&C 3: Tiberium Wars. В штатном режиме «матка» стреляет целым букетом энергетических разрядов, а еще умеет замедлять вокруг себя время и создавать натуральной черную дыру. Отдельные юниты протоссов владеют искусством телепортации, а «казармы» способны работать в двух режимах: в обычном, когда юниты долго-долго дрессируются, а потом выходят из здания, и в режиме телепортации. Во втором случае юнит доступен сразу и можно даже указать точку его появления в любом месте на карте (в пределах действия пилсона), но после этого «казарме» потребуется какое-то время на перезарядку — в течение этого срока нельзя заказать вообще ничего.

Людей изменений досталось больше. Принципиально новое здание только одно, оно представляет собой башню, которая способна пеленговать противника на значительном расстоянии, но ничем не вооружена. Командные центры, фабрики по производству техники и космопорты теперь можно оснащать двумя видами пристроек: реакторами (просто ускоряют обучение юнитов) либо лабораториями (открывают доступ к апгрейдам, например к осадным танкам). Здания снабжения (Supply Depots) при необходимости можно прятать под землю, чтобы освободить дополнительное пространство на базе. Ну и чтобы рабочие не застревали, конечно, а то раньше с этим была беда.

В пехотных частях пополнение у людей только одно: потрошители, мрачные такие дядьки в противогАЗах и с ракетными ранцами, за счет которых они могут перепрыгивать через небольшие препятствия. Остальные юниты те же самые, только огнеметчиков переименовали в мародеров, а рабочие из негров политкорректно перекалфицировались в аутентичных таких реднеков (и по виду, и по голосу).

Самой сильной встряски подверглась техника людей. Беспольные прежде «Стервятники» (Vulture), пригодные разве что для

минирования местности, сменили гранатометы на огнеметы. Вместо любимых всеми «Голиафов» (Goliath) появились «Торы» (Thor), здоровенные и неповоротливые артустановки на курьих ножках, очень похожие на «Джаггернаутов» из C&C 3: Tiberium Wars. Похожи они не только внешне, но и в деталях: подбитый «Тор» безжизненно застрянет на одном месте, но если вовремя его отремонтировать — причем ремонтируется «Тор» самостоятельно — то он снова вернется в строй.

Универсальные корабли «Призраки» (Wraith) тоже исчезли, а на их место пришли «Викинги» (Viking) и «Баньши» (Banshee). Первые могут и летать, и ходить по земле путем трансформации в ходячих роботов, но стрелять могут либо только по воздушным целям (когда парят в небе), либо только по наземным (когда складываются в робота). «Баньши» изрядно напиминает Осга из C&C, а работа умеет только по наземным це-





Скромнцевые и мультиплеерные карты в StarCraft 2 спроектированы так, чтобы игрокам было легко собраться, но тяжело атаковать. Да и сами по себе они довольно компактные.



Ознакомьтесь с сюжетным режимом Blizzard до сих пор не дает, а ведь любопытно, насколько сложным он будет. Сам StarCraft был умеренно сложен (в кампаниях за зергов и протоссов), а вот сроду Brood War без кодов у меня в свое время терпения так и не хватило.

лям. Транспортные корабли изменились только в том плане, что получили возможность лечить находящиеся рядом войска, а корабль разведки (Science Vessel) из очаровательной каракатицы превратился в некое подобие уменьшенной копии крейсера и отказывается теперь на позывной Nomad, сами же крейсера (Battlecruiser) какими были, такими и остались.

We Require More Minerals

Зерги, как им и положено, эволюционировали сильнее всех. В своей основе это все такие же до отторжения физиологичные твари, но по сравнению с первой частью есть несколько деталей. Самое главное достижение зергов — юнит королева, и это вовсе не та летающая табуретка, что была в первой части,

а именно такая королева, какой ей и положено быть: большая и точь-в-точь как в Aliens. Королева может быть только одна, но она сильна сама по себе (по меркам зергов, а они в большинстве своем существа хлипкие, разве что массой берут), растет в размерах по мере апгрейдов, умеет закапываться в землю, мгновенно перемещаться под землей, что очень удобно, если надо срочно вывести ее из-под огня, создавать область ядовитого среер, наделять любое здание зергов функциями турели и мгновенно лечить эти самые здания. А самое главное — на ее плечах держится вся оборона базы. Не пытайтесь искать турель в меню строений, ее там просто нет. Оборонительные сооружения возводятся королевой, и с ними есть кое-какие нюансы.

Основной нюанс заключается в том, что среер — живая субстанция, обволакивающая всю поверхность земли под базами зергов — генерируется в StarCraft 2 не любыми зданиями, а только ульем и специальными «опухляками» (так и называются — Tumor). При этом, как знает любой знакомый со StarCraft человек, строить здания у зергов можно только на поверхности среера, а если он теперь не растет сам по себе, значит, его надо наращивать с помощью королевы. Отстраиваются зерги следующим образом: в центре базы ищется рабочее, а во внешних границах ползает королева, расставляет «опухлики» и наворачивает вокруг них оборонительную инфраструктуру — турели и детекторы. А скрутиться на оборону здесь нельзя: турели стали еще слабее, чем прежде, сколько-нибудь крупный отряд людей или протоссов выносит их десятками за считанные секунды. Поэтому линия обороны приходится делать максимально зщепонированной, порой она простирается чуть ли не на полкарты. Кстати, сами турели у зергов стали универсальными — деления на Suriken Colony («земля — воздух») и Creep Colony («земля — земля») больше нет.

Кроме королевы, есть еще штук шесть новых юнитов. Обычные зерглинги научились мутировать в зерглингов-шахидов (Baneling), дешевых и удобных для быстрого выноса вражеской обороны. Юнит под названием «таракан» (Roach) на таракана почему-то ни грамма не похож, но в теории способен быстро зализывать раны. В теории потому, что, по моим собственным ощущениям, тараканище получился бестолковый: убивают его так быстро, что никакая регенерация не спасает, а в бою толку от него все равно мало. Другой юнит, Nydus Worm, может быстро соорудить туннель в любую часть карты для доставки туда наземных войск. Overlord дозволяется модернизировать в Overseer — то же самое, но с большим радиусом видимости и за счет потери функций «фермы». Swarm Guardians представляют собой летающих юнитов типа «воздух — земля» дальнего радиуса действия. Ну а две самые интересные боевые единицы называются Corruptor и Infestor. Первые поражают воздушных юнитов противника таким образом, что те начинают сражаться друг против друга, а вторые делают то же самое с наземными юнитами и зданиями. Infestor может даже перемещать-



[1]



[6]



[2]



[7]



[3]



[8]



[4]



[9]



[5]



[10]



[1] Под штаб-квартиру у Blizzard отведена приличных размеров территория с тремя зданиями, баскетбольной и волейбольной площадками и множеством парковок.

[2] Ни одного дорогого автомобиля, кроме какого-то «Корветта» средней руки, на парковках Blizzard почему-то не обнаружилось.

[3] Холл главного здания. Направо пойдешь — в музей попадешь, прямо пойдешь — лифт найдешь, направо пойдешь — статую девушки Новы из StarCraft: Ghost увидишь.

[4] К безопасности в Blizzard подходят серьезно: попасть в офис можно, только подписав NDA (соглашение о неразглашении определенной информации), а сами двери запираются на кодовые и магнитные замки.

[5] и [6] В музее Blizzard есть даже корейский учебник английского по мотивам StarCraft II.

[7] Под стеклом в музее висят и материалы той самой знаменитой серии South Park про World of Warcraft (#1008). Как признались в Blizzard, оригинальный персонаж по имени Jenkins (толстый такой нерв) был списан с одного из их сотрудников.

[8] и [9] Мне самому в кафетерии отобедать не довелось, но поесть «близзарды» явно любит, это заметно.

[10] После кафетерия логично заглянуть в туалет. А вот там-то неожиданно обнаружилось комикс, чтобы было что почитать на время вынужденного перерыва в работе.



Максимум на одного игрока может приходиться до 400 юнитов.

ся под землей, и если у противника нет башен или воздушных детекторов, то можно забраться в самое сердце его базы, заразить там несколько зданий и полюбоваться результатами. «Обращенные» здания тут же исторгнут из себя зараженных морпехов (если бой идет против людей), и они присоединятся к погрому.

Если смотреть в целом, то баланс и тактика игры за каждую из рас принципиально не изменились. Армии протоссов по-прежнему относительно немногочисленны, но очень сильные. Зерги берут числом, но штамповать их сотнями проблематично: как и в оригинале, возле ульев здесь ползает не более 2-3 личинки и для быстрого демографического роста этих ульев нужно не меньше пяти. У людей самой выигрышной комбинацией остаются осадные танки с юнитами поддержки, детекторами и SCV (для устранения повреждений), ну а при случае можно и ядерной бомбой шаркнуть. В роликах Blizzard с видимым удовольствием демонстрирует столкновения гигантских армий, на деле же развернуться с такими армиями попросту нигде и некогда: карты очень компактные (по крайней мере те четыре, на которых я играл), юниты обучаются с такой же скоростью, как раньше, и строить их сотнями просто уместно. Естественно, нужно делать скидку на то, что это была лишь пререзка-версия, баланс и темп игры вообще могут еще измениться. К тому же в пользу того, что игра будет тяготеть к большим масштабам, есть прямое свидетельство: в случае с зергами «зеленая рамка» позволяет выделить сразу более сотни юнитов. На интерфейсной панели при этом отображается 36 юнитов, а на остальных можно переключиться при помощи пронумерованных вкладок, как в многооконных браузерах.

Музыка в StarCraft 2 точно такая же, звуки тоже в основном те же самые. Там, где их изменили, это не всегда пошло на пользу. У людей, например, сменился закадровый женский голос, сообщавший о постройке новых зданий, юнитов и любых других событиях, и этот новый голос явно проигрывает старому. А помните, как закладывало уши от громяния осадных танков? Забудьте — здесь звук куда менее сочный. Поскольку основные отличия StarCraft 2

именно в таких мелочах и состоят, у нас есть серьезные подозрения, что, когда игра выйдет, между поклонниками развернется настоящая война по миллиону важнейших вопросов вроде «а в оригинале текстура на спине у зергинов была все-таки лучше».

Strap Yourself In, Boys

Blizzard известна своим трепетным отношением к оптимизации игр, но со StarCraft 2 она, кажется, собирается превзойти саму себя. Нам показывали пререзка-версию, но за два дня (5-6 часов игры) я не видел ни одного серьезного бага, игра ни разу не зависла и не вывалилась в Windows (справедливости ради надо сказать, что у соседей такое иногда случалось). Тормоза были, но незначительные и только когда на карте становилось совсем уж тесно от зданий и юнитов.

Все это наводит на мысль, что игра недалека от релиза, но на прямой вопрос «КОГДА?» главный дизайнер StarCraft 2 Дастин Браудер дал извечный ответ: «When it's

done». То есть определенности по-прежнему никакой — игра может появиться и в этом году, а может и в следующем. Лучше бы, конечно, в этом — StarCraft у нас исполнилось 10 лет, и это был бы красивый шаг.

А уж в том, что игра будет хорошей, сомневаться не приходится. Могут сказать о своих собственных ощущениях: играть в скриншот мне было не особенно интересно, потому что я и так наелся еще 10 лет назад, а здесь даже тактика компьютера не изменилась — пока ты еще только начинаешь отстраивать базу, прибегают AI-архароды и выносят все к чертовой матери. А вот мультиплеер обладает такой же наркотической притягательностью, как и прежде. В одном из матчей я играл за зергов, а мой неведомый противник (кто-то из журналистов) за протоссов, и, когда матч уже подходил к концу, казалось, что моя победа неизбежна. Я захватил все месторождения минералов и газа на карте, а своему оппоненту оставил только два, зажал его в углу карты и непрерывно подтачивал оборону. Протосс предпринимал отчаянные контратаки, но они неизменно вязли в моей линии обороны, протынувшейся на полкарты. Потом, когда я накопил сил для финального удара, а противник в теории уже должен был истощить все свои ресурсы, он вдруг нанес такой удар, что его уже ничто не могло остановить. Переднюю линию обороны пришлось сразу бросить на произвол судьбы и спешно возводить турели в глубоком тылу, но даже они не устояли. Увидеть свое позорное поражение мне помешало только то, что надо было идти на интервью. Часы между тем свидетельствовали, что бой продолжался не менее двух часов — а это тоже даже не заметил. ■



ЭПИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ САГА

MASS EFFECT™



BiOWARE
CORP

CDPROJECT

MASSEFFECT.SNOWBALL.RU

1C
Фирма-1С

snowball.ru
репертуарное агентство

© 2008 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare Corp., BioWare Corp. logo, BioWare, the BioWare logo, Mass Effect and the Mass Effect logo are either the registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in Canada, the United States and other countries and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

© 2008 ЗАО «1С»/русская адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: Россия, 125056, Москва, д/п 64. Офис продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс: (495) 601-4407, e-mail: 1c@1c.ru.



**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, но на данный момент известных о той или иной степени журналируемые.

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

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которых 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 изданиями, или разработчиками.

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

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется 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.

КЛАССИЧНЫЙ 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. Рейтинг «Игромания» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕТЗЫ)

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 надежды на någon техническую update. Впрочем, между подобными играми находится полкомиссия. Редко, но находится.

5 (СРЕДНЕ)

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

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «картелем сосредоточенности» игры отнюдь не пасмурно, которая при желании может занять на долгие дни (надель, месяцев, годов).

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)

Одиночные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекающие 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)

Игра в которой 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% «оправданности 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

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит выделить из графика особое возбуждение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

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

БУДЕМ ЖДАТЬ?
Игра до предполагаемой даты не вышла в официальном релизе. 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.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
80%

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
90%

РЕГРЕССИВНОСТЬ
КЛАССИЧНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ



HAPPY TREE FRIENDS

FALSE ALARM

Феномен **Happy Tree Friends** сегодня даже как-то неудобно разяснять. Серия коротких флэш-мультифильмов, в основе которых, по большому счету, лежит один-единственный прием (контраст между опрятными карамельными зверями и их же анатомически достоверными внутренностями), за несколько лет превратилась в международный культурный скандал. Продано больше миллиона DVD, поставлен рекорд скачиваний через iTunes, выдано несколько премий. При этом **Happy Tree Friends** регулярно и безуспешно запрещают. Модный российский телеканал 2x2 недавно оказался под угрозой отзыва лицензии и был вынужден снять мультифильмы с эфира. Российские поклонники уже выступили с рядом

интернет-акций в диалоге от открытых писем и петиций до видеобращений к Росвязоохранкультуре. Так вот, для всех, кто тяжело переживает снятие **Happy Tree Friends** с эфира, у нас есть прекрасные новости.

Серьезная японская компания **SEGA** в последнее время явно неравнодушна к слабо мотивированному садизму (см. **The Club, Condemned 2: Bloodshot**), поэтому нет ничего удивительного в том, что именно она решила издать интерактивную версию популярного сериала.

Happy Tree Friends нельзя будет купить в магазине: вы либо скачаете ее (за деньги, разумеется) с официального сайта, либо приобретете через Xbox Live Arcade. К счастью, это будет не 2D-упражнение в бытовом са-

дизме: приехавшие в редакцию скриншоты демонстрируют угрожающее 3D.

Happy Tree Friends False Alarm — это аркада, неожиданно крепко завязанная на физике. По экрану будут бегать пять звезд сериала: **Flippy** (эмоционально травмированный медведь-ветеран, у которого периодически случаются припадки ярости), **Flaky** (параноидальный дилеман), **Mole** (слепой крот в темных очках), **Nutty** (белка-идиот) и **Russel** (выдра в пиратской треуголке). Руководство их передвижениями возьмет на себя **Lumpy** (неуклюжий лось с кривыми рогами).

Как ни странно, цель игры — отнюдь не убийство беспечных животных (оно, конечно, произойдет, но подступают). **False Alarm** обращается к давно забытой механике... **Lemmings**. То есть наша с вами задача будет заключаться в том, чтобы в целостности и сохранности провести подопечных от начала этапа до его конца.

По 30 уровням (музей, шоколадная фабрика, шахта) щедро расставят смертельные ловушки. Патерых как будто обжегших из самого сахарного диснеевского мультсериала зверей гипнотическим образом привлекают только те места, где можно в особо изоцированной форме расстаться с жизнью. И именно туда они направятся, словно завороченные.

Для спасения зверят игроку предложат типичный аркадный маньяк: нитроглицерин, огонь и лед, ну и традиционную возможность заставить героев взаимодействовать с некоторыми объектами. Взрывчатка подойдет для уничтожения препятствий, льдом можно будет замораживать ямы (чтобы потом по ним пройти) или самих зверюшек (если те бегут навстречу своей гибели). Огонь выступит как мотиватор — стоит поддальить им чье-то цветастое сиденье, как его обладатель тут же прибавит в скорости. Чтобы пройти этап, придется сохранить в живых хотя бы одного из зверюшек.

Смеяться предлагается главным образом над нелепыми смертями — поклонники сериала уже наверняка потирают руки. **Mondo Media**, авторы оригинального мультфильма, имеют к

- **Издатель** SEGA
- **Разработчик** Stainless Studios, Mondo Media
- **Платформа** PC
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Сайт игры** www.sega.com/happytreefriends

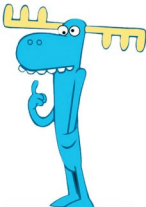
ДАТА ВЫХОДА

Весна 2008 года

False Alarm самое непосредственное отношение и в отдельных случаях, похоже, намерены переплюнуть сами себя. В частности, на одном из этапов обещается выбросившийся на берег кит, которого потребуется сдвинуть с места, причинив ему еще больше страдания. И это, по правде говоря, уже не смешно.



Как бы там ни было, **Happy Tree Friends** — уникальный культурный феномен, и **False Alarm** мы ждем с некоторым любопытством. Завабно наблюдать, что за такую в высшей степени противоречивую лицензию взялась именно **SEGA**. С интересом ждем Соника Суперрежиса в качестве бонус-персонажа. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Садистский миссруба по мотивам фанатично популярного интернет-мультифильма, который для виду приодолелся клоном Lemmings. Еще один аргумент в пользу запрета компьютерных игр.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



Это тут называется «мотивировать огнем».



Разработчики следят, чтобы все компоненты игры были выверены по стилю: картинка пока что выглядит как абсолютно трагоява.



SALVATION

Киберпанк как-то незаметно возвращается в игры. В бывшем СССР любовь к историям про корпорации и импланты так и вовсе не знает границ. Вот и украинцы из **Black Wing Foundation** вместе с **N-Game Studios** (которых мы уже допрашивали на тему их **Dragon Episodes** — см. «Игроанию» №62007) анонсировали на днях свое высказывание на заданную тему.

По общим признакам **Salvation** («Спасение») — классическая киберпанк-антиутопия. Прямо как у Уильяма Гибсона: импланты, правящая миром мегакорпорация, дающая техническим превосходством Японию, изуродованное наркотиками общество.

Как же человечество докатилось до такого? Здесь, пожалуй,

кроется самая интересная на сегодняшний день подробность. Вот как сами разработчики описывают поворотный момент сценария: «Представьте себе, что однажды утром вы просыпаетесь, выходите на кухню, открываете кран, а оттуда течет вязкая красная жидкость, напоминающая кровь. Вы смотрите в окно и видите там тучи странных насекомых. Саранчу, судя по всему. В ланке включаете телевизор и узнаете о совершении по всему миру казней из Откровения...» То есть происходит довольно достоверный апокалипсис. Все это, по идее, не должно удивлять жителей мира: до означенных событий СМИ целый год трубили о том, что в мире появились двое людей: Спаситель и Антипод. Все идет к тому, что вот-вот должна

случиться последняя битва добра и зла, и ее удастся симметрировать с заранее запланированным провокационным итогом. В финале погибает оба мнимых героя (а не один Антихрист, как должно было бы случиться по преданию). Население переживает глубокий шок, которым пользуется правительство, чтобы провозгласить новую религию (а себя, вероятно, назвать богами). И это, говорит **Black Wing Foundation**, только начало истории. Дальше — больше и глубже.

По жанру **Salvation** — экшен с привычными RPG-элементами. Всего имеется три персонажа, и по ходу пьесы доведется сыграть за каждого. Действие начнется с побега ведущего специалиста по нанотехнологиям, Науруи Амаю, из исследовательского центра в Небесном Токио. Этот город — штаб-квартира корпорации **AsiaTech**, и он действительно парит над землей. Причины побега нам неизвестны, но мы точно знаем, что, пытаясь избавиться от ран, она использовала на себе секретный реагент, отчего получила некие сверхспособности. А именно: ускоренное перемещение, возможность прятаться в тени, выдающиеся навыки в обращении со снайперской винтовкой и повышенную пластичность.

Другой боец — Сергей «Тор» Михайлов. Он полагается на мощь оружия и импланты. В его арсенале имеется энергетический молот **Мельнир** (Тор — бог грома в скандинавской мифологии, **Мельнир** — его кузнечный молот), снабженный слотами


ДАТА ВЫХОДА

2009 год

для разных видов амуниции. Перед каждым этапом «Тор» сможет выбрать раскладку — вооружение для ближнего боя, автоматическое или тяжелое оружие.

И наконец, Александр Гайст, телепат. Когда-то он был полковником экспериментального подразделения, а теперь стал контрабандистом. Его главная способность — телепатия и управление противниками на расстоянии.

Все трое подвержены разнообразным алгреддам. Единственный ресурс в игре — престиж, за его счет можно будет совершенствовать и героя, и оружие. Импровизированные experience очки выдаются за выходящее убийства и хорошее поведение.



Глядя на скриншоты, можно усомниться в оправданности существования данного текста — картинка явно не дотягивает до зеленого масштаба. Но на самом деле **Salvation** делается на движке **Source**, а в умелых руках это все очень мощная технология. И потом, слишком уж занятная заявка, слишком уж она напоминает **Deus Ex**. Ориентиры, в общем, самые верные, так что искренне желаем украинцам удачи. ■



На все неудобные вопросы по поводу графики авторы указывают на дату выхода. Времени, мол, еще много. Очень надеемся.



Что бы там в итоге ни стало с игрой, а за такой арт мы готовы простить многое.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Украинский киберпанк. На движке **Source**, с интересной заявкой, но пока без намека на оригинальный геймплей.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКОНЧИЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ.

ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБУРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ...



black sea studios

WORLDSHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
- БЫСТРЫЙ ЯРНОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИИ.



www.akella.com



© 2008 ООО "Акелла"
 © 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved.
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполитическое копирование преследуется.
 Тел. подразделения: (495) 963-4812. E-mail: info@akella.com Игры и доставка: www.akella.com
 Оттиски продаж: Москва (495) 963-48-14, sales@akellatrade.com; Санкт-Петербург (812) 252-48-65, akella@netbox.ru;
 Ростов-на-Дону (863) 290-78-42, akellatrade@svant.ru; Новосибирск (383) 227-74-64, akellatrade@akella.com;
 Екатеринбург (343) 207-34-42, akellatrade@yandex.ru.

Представитель на Украине "Мультигем" - www.makelab.com.ua
 Филиал ООО "Техно Невелтор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-65.



Акелла

PURE

Квадроцикл — это не только дорогая игрушка или рабочая лошадка для лазанья по бездорожью, но и отличный спортивный снаряд. Разумеется, если речь идет о действительно злобном агрегате с приводом только на задние колеса. Такие модели, в отличие от трактороподобных полноприводников, имеют подчеркнутый спортивный имидж и способны влюбить в себя после первой же поездки.

Black Rock Studio тоже от них без ума, поэтому их первая игра с коротким названием **Pure** будет посвящена как раз гонкам на быстрых и легких «квадах». Тут надо сразу понять, что на обычные асфальтовые дороги квадроциклом гнуть заказан. Квады — это про бездорожье, трюки и адреналин.

Именно из этого — бездорожья, трюков и адреналина — игра и состоит. **Pure** — прежде всего безумные аркадные гонки, очень

мало похожие на традиционный мотокросс. Те, кто играл в **MotorStorm** на PS3 (где квадроциклы, между прочим, были одним из самых интересных видов транспорта), лучше всего должны представлять, о чем идет речь. В действительности все будет выглядеть примерно так: легкие машинки разгоняются до очень серьезных скоростей, взмывают в воздух на трамплинах, позволяя пилотам продельвать зрелищные трюки в полете.

Чем выше вы подпрыгнете, тем более сложный трюк можно выполнить. Все это больше напоминает героев телеканала **Extreme**, чем автоспорт. С одной важной поправкой — в случае неудачи четырехколесная железка с мотором может с легкостью придавить водителя. **Pure** это обстоятельство спокойно игнорирует. Не получится? Можно тут же вырлиться на трассу и продолжить борьбу. За

удачные трюки дают различные бонусы вроде дополнительного ускорения. Но промахнувшись и улетев прямоком в пропасть, вы вполне сможете отыгаться.

Главное отличие **Pure** от всех прочих гонок состоит в том, что это, если присмотреться, и не гонка вовсе. Механика крутится не вокруг борьбы за призовые позиции. Приехать первым, ни разу не покрасовавшись в воздухе и не заложив лихой вираж, здесь далеко не лучший вариант. Для кого, в конце концов, расставили на дороге все эти соблазнительные трамплины и переноски? Помимо **MotorStorm**, это все подозрительно напоминает известную скейтерскую серию **Tony Hawk's** (или недавний **Skate**), где трюкачество является главным смыслом всего мероприятия.

Еще в **Pure** (как и в **MotorStorm**) не будет строго



Для **Pure** полет на такой высоте — самое ридовое упражнение.



Интересно узнать, как в **Pure** организован контроль за балансом тела.

- **Назреть** |||||
- **Disney Interactive**
- **Разработчик** |||||
- **Black Rock Studio**
- **Издатель в России/азиатских странах** |||||
- **Новый диск/Snowball Interactive**
- **Платформа** |||||
- **MotorStorm (PS3)**
- **ММ vs. АТВ Unleashed**
- **Мультиплеер** |||||
- **Без возрастных ограничений**
- **Сайт игры** |||||

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года

очерченного маршрута гонки. Поскольку соревнования проходят на фоне природных ландшафтов, простор для маневра и среза поворотов будет всегда. Свои границы у трасс, конечно, есть, но вылезти за них будут мешать естественные препятствия вроде неподходящей пропасти. А вот о конкретных местах, где нам предстоит побывать, разработчики пока молчат, ограничившись лишь заверением, что локации будут разработаны по своему миру.

В том, что все происходящее на экране будет выглядеть более чем современно, можно быть уверенными уже сейчас: геймплейные ролики и скриншоты это доказывают. А вот как в **Pure** обстоит дело с интерактивностью, самым важным гоночным трендом, пока неясно. На наш вопрос о том, можно ли будет в игре месить настоящую, физически корректную (а не декоративную) грязь, авторы просто не ответили.



Если внимательно присмотреться к биографии **Black Rock Studio**, то можно заметить один интересный факт. Дело в том, что до вхождения в империю **Disney** (которая теперь сама занимается разработкой и издательством игр) эти же люди, только в составе **Climax Racing Studio**, трудились над замечательной игрой **MotoGP 07**, которая в прошлом году получила у нас заслуженные восемь баллов. А значит, опыт общения с мототехникой (пусть и двухколесной) у них есть. Искренне надеемся, что квад-аркада получится у них не хуже, чем серьезный мотосимулятор. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Создав из **MotorStorm** и **Tony Hawk's Pro Skater** смешанного прокатчика и изобретящего разборы за прокатом трюки. Плюс разработчики с хорошей репутацией.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**

В ВОЗДУХЕ. НА ЗЕМЛЕ. ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ЭТО...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК™

ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА ПО ФИЛЬМУ



МАЙ 2008

WWW.IRONMANTHEGAME.COM

MARVEL
www.marvel.com

SEGA
www.sega-europe.com

XBOX 360

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP

NINTENDO DS

Wii

PC
DVD

© SEGA. Название и логотип SEGA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации SEGA. Фильм Iron Man © 2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, Iron Man, а также имена и характерные внешние признаки всех персонажей: TM и © 2008 Marvel Entertainment, Inc. и ее дочерних компаний. Все права сохранены. Названия и логотипы "X", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" и "UMD" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. Названия и логотипы NINTENDO DS и Wii являются товарными знаками NINTENDO. Все права сохранены.



WITCHES

Испанцы Revitrionic, авторы милейших квестов *Three Skulls of the Toltecs* и *Fenimore Fillmore: The Westerner*, уже как год заняты *Fenimore Fillmore's Revenge* — в меру амбициозной третьей частью, которая переехала в полное 3D. Но там же, у них на сайте, неожиданно фигурируют раздельные девы с мечами, какая-то поднимается нечищая, и все это сопровождается слоганом «там, где царит темное искусство... несмотря ни на что, можно встать в полный рост и начать биться».

Очень трогательно, но сути *Witches*, новой игры испанцев,

совершенно не раскрывает. Зато другой, менее публичный лозунг, спрятавшийся в пресс-релизе, характеризует игру куда точнее: «Горячие девочки против сатанинских монстров! Другое дело! Под эту же парадигму отлично подходит целевая аудитория игры, которую Revitrionic честно указывают как «мужчины в возрасте от 18 до 35 лет». Не совершеннолетних просим покинуть помещение.

Witches, как нетрудно догадаться, — такая брутальная и более мрачная калка с телесериала «Зачарованные». Четы

не отвлекать игроков от главного (см. скриншоты), авторы, скорее всего, умышленно придумали максимально банальный, беситропный сюжет. В какой-то мрачной средневековой реальности на мирных жителей напал некто по прозвищу Зверь, а заодно привел с собой целую орду злобных существ. Мерзавцы поработили большую часть населения и заключили их в плен в высокой темной башне.

Спасать угнетенных остались три модельных пропорций ведьмы, у которых, видимо, не хватило денег на одежду. Позыльные у девушек: Буря (Tempest), Огонь (Fire) и Тень (Shadow).

Если вам это еще интересно, то каждая специализируется на каком-то определенном оружии: Буря предпочитает катану, Огонь — топор. По поводу Тени точной информации нет, но вы наверняка можете додумать ее сами.

Игра активно приветствует кооперативное прохождение. Уровни и враги тут устроены таким образом, что вам регулярно придется совмещать умения ведьм, компенсируя недостатки каждой. В одиночку между героинями можно будет свободно переключаться. Упомянутые пленники после освобождения помогут девушкам, их можно будет вести через уровень или использовать как пушечное мясо.

В числе прочих особенностей игры значится гордая фраза «полностью интерактивное окру-

- Разреш
- Не обязател
- Разработчик
- Revitrionic
- Жанр
- Экшен
- Copies Bloodrayne
- Sovereign: Blade of Darkness
- Мультиплеер
- Без подражателей
- Сайт игры
- www.revitrionic.com/
web-csgo-card-witches

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

жение». Испанцы не торопятся пояснить это конкретными примерами, известно только, что можно будет драться оторванными конечностями поверженных врагов (противники в большинстве своем демоны и зомби). В этом контексте приятно смотрится обещание различных видов сражения: от жестких схваток один на один до кровавого беспредела с участием сотен врагов.



Revitrionic мягко намекает, что отношения между ведьмами тают в себе массу сюрпризов: возможно, девушки не в восторге друг от друга, но это, конечно, самый скучный из вариантов. Мы как раз надемся на крепкую женскую дружбу.

Тут, наверное, надо остановиться и признать, что этот текст затевался только в качестве оправдания для публикации двух окрестных скриншотов. Точно так же и Revitrionic наверняка гордятся всю эту колесницу про Зверя и демонов только ради того, чтобы вывести на экран трех попудетых девичь с во-от танкеними мечами. И это на самом деле прекрасно — с тех пор как исчезла *BloodRayne*, индустрия как-то лишилась залихватского трауса с участием женских грудей, зомби и стонов (если не учитывать сугубо консольные *Bullet Witch* и *Onechanbara*). А мы уже, признаться, заскучали.

P.S. *Witches* заявлена для всех основных платформ (PC, Xbox 360, PS3), включая... Nintendo Wii. Интересно будет узнать, что там предлагается контролировать с помощью гироскопа. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Цитируя пресс-релиз, «горячие девочки против сатанинских монстров».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**



Простите, мы затеяли эту статью только для того, чтобы напечатать этот скриншот.



Надемся, что «полностью интерактивное окружение» включает в себя и наряды главгероини.



THE INCREDIBLE HULK

Компания **Marvel**, обладатель прав практически на все важнейшие комикс-фигуры XX века, переживает позитивные мутации. Несколько лет назад они сформировали свое собственное киностудии, взамен прогнав все потенциальные партнеры и отныне занимаются экранизацией собственных графических новелл самостоятельно. В этом, казалось бы, нет ничего удивительного, если бы не ряд смелых и интригующих кадровых решений. Так, на главные роли в двух первых кинопроектах **Marvel** приглашены не самые очевидные люди. Железного человека (**Iron Man**) изображает любимец всех больших голливудских авторов Роберт Дауни-младший (см. его в «Зодиак», «Спокойной ночи и удача» или «Помутнении»). А Халка так и вовсе играет Эдвард Нортон, человек с самым циничным выражением лица на свете («Американская история Х», «Убить Смучи», «Бойцовский

клуб»). В «Халке», среди прочего, играют также Тим Рот, Лив Тайлер и Уильям Херт.

Кино-«Халк» образца 2003 года (снятый, между прочим, оскароносным Энгом Ли) был осыпан фанатами за излишнюю серьезность. Самого Халка, напротив, ругали за карикатурность: он, мол, слишком зеленый и вообще в некоторых ракурсах похож на Шрека.

Нас это все интересует вот в каком ракурсе. Выпущенная по случаю трехчасового киноколосса Энга Ли игра под названием **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** получил от рук «Игромани», на секундочку, 8,5 балла и до сих пор является выдающимся примером обращения с лицензией. Его авторы, **Radical Entertainment**, сейчас заняты многообещающим **Prototype**. Насчет 8,5 мы тогда, возможно, погорячились, но все-таки.

Новый широкоэкранный Халк больше не сможет грациозно

прыгать на сотни метров в длину и высоту, вместо этого он будет грузно ходить и ломать громадными плечами тесные стены — физика призвана помочь сформировать образ. Новый Халк будет ниже своего предшественника и, самое главное, смелит окраску.

Те же акценты должны быть перенесены в игру. **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** позволяла играть и за раздвинувшегося монстра, и за его человеческое альтер эго, Брюса Баннера. Таким образом громагосный экшен удачно контрастировал с робким стелсом. Теперь два вида геймлея в прошлом. Вся игра мы проведем исключительно в образе Халка, занятого методичным разрушением любого подручного объекта. Авторы обещают изобразить достоверный Манхэттен, полностью открытый для передвижения и разрушения. Крушить позволят фоновые столбы, машины и даже целые

ЖАНР

Экшен

- Издатель: SEGA
- Разработчик: Edge of Reality
- Издатель в России/локализатор: Софт Клаб
- Возраст: 16+
- Включено: The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Ultimate Spider-Man
- Мультиплеер: отсутствует
- Сайт игры: www.edgeofreality.com/games_hulk.html

ДАТА ВЫХОДА

Июнь 2008 года

здания, искореженные обломки которых потом можно будет использовать в качестве оружия.

В отличие от разработчиков **Iron Man**, создатели **The Incredible Hulk** сразу заявляют, что супергерои обязательно будут, причем не только из фильма.

Наш главный противник — герой Тима Рота с говорящим именем Мерцость (Abomination). На самом деле его зовут Эмил Блонски. Чтобы поймать Халка, он целенаправленно проделал над собой тот же эксперимент, что сделал из Баннера монстра, но так и остался чудовищем навсегда. Интересно, что в комиксах Блонски — это агент КГБ, превратившийся в рептилию. В фильме, а значит и в игре ничего подобного не будет — Блонски похож на Халка с сильно перекошенным лицом. Компанию ему должен составить **Bi-Beast**, монстр с двумя головами (одна растет прямо на другой), его мы встретим только в игре.

Разумеется, Халк опять будет впадать в режим ярости: чем больше разрушений он учинит, тем быстрее озверевает. Без этой особенности в принципе не может обойтись ни одна игра про Халка.



В свете всего вышесказанного надежд на то, что **The Incredible Hulk** повторит путь **Ultimate Destruction**, конечно, немного. Зато на стороне новых авторов, **Edge of Reality**, современные технологии и корректная физика. В конце концов, возможность разнести Нью-Йорк на составные части посредством разъяренной десятиметровой зеленой гориллы выдвигает нам с вами не так часто. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Строимый зеленый монстр возвращается, чтобы разрушить Манхэттен. Нет ли одной оригинальной идеи, зато есть, что от лива Эдварда Нортон помереть точно не надо.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



Мы даем шанс любой игре, которая позволяет швыряться в прохожих машинами.



Вопрос о том, откуда у Халка берутся эти целомудреные шорты и не жмут ли они ему, интересует поклонников сериала уже давно.

WINDCHASER

Windchaser — это огромные воздушные корабли, на которых путешествуют целые гильдии. А кроме того, это название ролевой игры, у которой имеется отчетливый стратегический привкус.

Весь сюжет **Windchaser** закручен вокруг этих самых кораблей. За шестьсот лет до событий игры в стране Энсай (**Ensay**) случилась жуткая война, которая основательно поредила население государства. Прогневанному богам таким жертв оказалось мало, и богиня Туфолд (**Twofold**) в ярости

обрушила на людей новое несчастье — пожар, в котором сгорели остатки цивилизации. Лишь через несколько сотен лет люди смогли отчасти восстановить утраченное наследство поколений. Там, где раньше были города, теперь живут монстры, а магические сокровища прошлого стали добычей воинственных фракций, ведущих за ними постоянную охоту.

Всемирный пожар оставил глубокий след в сознании населения. В страхе перед новым бедствием люди создали новый культ поклонения той са-

мой богини, чтобы вымолить у нее прощение. Сформировалась могущественная религиозная организация, постепенно набравшая политический вес. Но некоторые все еще хранят память о старой вере и считают, что жесткие нормы можно смягчить. Страну начинают переполнять слухи о грядущих переменях. Назревает новая война — на сей раз на религиозной почве.

Для нас с вами эта история начинается с сельского подростка с библейским именем Иоанн. Он уходит из родного дома в поисках приключений и во время странствий встречает Кейна (скоро в мире не останется игр, где не нашлось бы персонажа с таким именем), капитана того самого **Windchaser**. Воздушное судно оказывается пристанищем служителей богини, и Иоанн вливается в их ряды.

С геймплейной точки зрения корабли — аналог перевалочных пунктов в **Diablo**. Тут возрождаются воины, идет торговля артефактами с торговыми караванами, происходит рекрутирование новых бойцов и обучение старых. Здесь же приносят жертвы богине. Постепенно корабль будет развиваться, на нем появятся мастерские, сады и даже псарни.

Битвы будут проходить на земле — на манер **Neverwinter Nights**, только с большим упором на тактику. Разработчики взяли на вооружение баланс «камень-ножницы-бумага» в первоизданном виде. Перед битвой с каждым противником придется подумать над оптимальным составом группы (в которую войдет до пяти бойцов), а также определиться с боевым стилем. А это: **Discipline** — ставка на тяжелую пехоту, **Chaos** (предпочтение легким воинам) и **Concentration** (акцент на магию). Соответственно, тяжелая пехота будет легкой, но уязвима перед магами, которые, в свою очередь, боится легкой пехоты.

Враги также будут придерживаться одного из трех стилей, хотя встретятся и уникальные монстры. Например, otto-

Написать	■■■■■
Ассистент Games	■■■■■
Разработчик	■■■■■
Chimera Entertainment	■■■■■
Издатель в России/Украине/СНГ	■■■■■
Ассистент	■■■■■
Полнота	■■■■■
Сerie Dangerous Siege	■■■■■
Сerie Neverwinter Nights	■■■■■
Мультиплеер	■■■■■
Без посредств	■■■■■
Сайт игры	■■■■■

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

посок погибшей цивилизации, чудовище, которого зовут Древним стражем. Хотя охранять ему уже нечего, он все равно нападает на людей, полагаясь на фирменный прием: умение превращать дружелюбного вам воина в ходячую взрывчатку.

Windchaser обещает отнестись к игроку максимально дружелюбно. Денег, например, не будет вовсе — их заменит натуральный обмен. Более того, предметы не будут прибавлять в цене после продажи: если вы отдали что-то, а потом спохватились — в любой момент вам позволит поменяться обратно по прежнему курсу.

Точно такая же ситуация с прокачкой новых бойцов. Зря обучили солдата неужному навыку? Натренировать его заново проще простого. В этом контексте получает новое значение и сам корабль. Это такой город с торговыми и точками респауна, который всегда под рукой.

■■■■

Признаться, мы долгое время обходили **Windchaser** вниманием, но после личного общения с немцами **Chimera Entertainment** (по мотивам нашего эксклюзивного интервью написан данный текст) мнение изменилось. **Windchaser**, конечно, не составит конкуренцию ни одной крупной ролевой игре, это типичный европейский проект вроде **Legend: Hand of God**. Вы с легкостью сможете пропустить его, но если все-таки хотите немцам шанс, то они наверняка смогут вас удивить. ■

БУДЕМ ЗДАТЬ?

RPG с яркой выразительной стратегической составляющей и гениальными партиями в облаках кораблей. Может быть интересно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**



Издавляя Windchaser можно сплутать с «Не время для драконов».



Авторы игры, Chimera Entertainment, — сплошь дебютанты, только что закончившие университет.



BATTLESTATIONS

PACIFIC

Год назад в обзоре **Battlestations: Midway** мы острожно прогнозировали, что пройдет совсем немного времени и мы услышим о новых **Battlestations**, только с другими подзаголовками, и не на Тихом океане, а в других регионах, например в Атлантике. Но **Eidos** оказались даже еще бережливее, чем мы думали. В конце февраля они анонсировали **Battlestations: Pacific**, и — что бы вы думали? — снова про войну (Вторую мировую, естественно) на Тихом океане. По такому случаю мы связались с венгерской студией **Eidos** (бывшие **Mithis Games**: подробно соседям из **Illusions Softworks**, они теперь стали подразделением своего издателя), и на наши вопросы согласился ответить ведущий дизайнер игры Ботонд Салаши (Botond Szalasi).

Battlestations: Pacific берет начало там, где закончилась

первая часть, то есть от битвы за Мидуэй (июнь 1942-го), и заканчивается взятием Окинавы (июнь 1945-го). Последние два месяца войны, таким образом, остаются за кадром, но оно и понятно: японский флот к тому времени практически прекратил свое существование, советские войска катились по Маньчжурии, а американцы методично ровняли Японию с землей посредством массированных бомбардировок, в том числе и ядерных.

Кампаний на этот раз ожидается две — за США и Страну восходящего солнца, суммарно 28 миссий. Сражения в сценарии фигурируют реальные, но реальные они только по составу участников и географии, а вот исход был в каждом случае зависит от ваших талантов. То есть никто не мешает позимичить немного с историей и привести к победе Японии.

Что касается самой игры, то здесь мы имеем дело со всеохватным симулятором морской войны. Боевые действия идут на всех уровнях — на воде, под водой, на земле и в воздухе. Под вашим началом одновременно может быть только одна боевая единица, зато любая: хоть самолет, хоть корабль, хоть подводная лодка. Из-за такой всеядности модель поведения техники и управление пришлось упростить до предела, и если для самолетов это было самое то (кто же не любит авиакарады?), то корабли и подлодки от такого решения пострадали изрядно. Вся их прелесть заключается в размерах, сложности и технической сложности, а когда подлодка может только погружаться на фиксированную глубину, всплывать, пускать торпеды и ничего больше, это не то чтобы воодушевляет. Особенно расстраивала упущенная до предела модель повреждений: ну в самом деле, какой интерес в кораблях, если у них обычная линейка здоровья?

Во второй части корабли и подлодки сохраняют верность аркадной модели, но вот разрушаться они теперь будут именно так, как им и положено. Попадание в орудийную башню может вывести ее из строя или даже разворотить на куски, пробитые ниже уровня ватерлинии вызовут крен корабля, а если не дай бог разгорится пожар в артиллерии и справиться с ним не удастся, то жди страшного взрыва.

ЖАНР

Симулятор войны на воде, земле и в воздухе

- Играбельно
- Eidos Interactive
- Разработчик
- Eidos Studios Hungary
- Полнота
- Battlestations: Midway
- Стальные министры
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры

www.battlestations.net

ДАТА ВЫХОДА

Лето-осень 2008 года

Корабль при этом может даже разломиться на части.

Помимо техники, в **Battlestations: Pacific** можно будет вызывать на помощь пехоту. Подобрится она при захвате наземных объектов и управляться напрямую не будет (вы указываете только место атаки, а дальше солдаты сами разберутся), зато ей можно помогать корабельным огнем и авиалоджеркой. Захваченные объекты начинают обрабатывать свой хлеб немедленно: береговые батареи и зенитки открывают огонь по противнику, а аэродромов взлетают самолеты, верди чинят корабли.

Полный список новой техники, которая будет в **Battlestations: Pacific**, **Eidos** не раскрывают, но кое-какие образцы все же назвали: карликовые японские субмарины (такие лодки использовались японцами, например, в Перл-Харборе, но по сравнению с успехами авиации их достижения оказались практически незаметны) и противокорабельные самолеты-камикадзе **Ohka** (их начали применять в конце войны, но **Ohka** оказались бесперспективными). Всего будет 21 новый юнит.



Между тем нас по-прежнему разбирает любопытство: а что дальше-то? **Eidos** на прямой вопрос о том, что ждёт после **Battlestations: Pacific**, зачитывает типовую корпоративную мантру «мы изучаем все существующие возможности и не исключаем никаких вариантов», но нас не покидает ощущение, что следующей остановкой будет Атлантика. Тихий океан вроде как уже весь освоен. ■



Морскими десантами и парашютистами напрямую управлять будет нельзя — им можно только указать место атаки.



А вот как действуют камикадзе: бомбардировщики доставляют их к месту сражения, а дальше **Ohka** летят на твердотопливных ракетных двигателях.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Единственный в мире симулятор морской войны так и не получил ни одного упоминания, зато готовился обвалиться на разработчиков. Для тех, кто неравнодушен к флоту, альтернатива просто не предусмотрена — не играть в **Battlestations: Pacific** просто нельзя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



MACHINARIUM

Пока мы регулярно воспеваем на этих страницах новых инди-героев, студии, давшие жизнь самому понятию «независимые разработчики», постепенно возвращаются. **Introversion** заняты **Multwinia** (многопользовательская версия **Darwinia**, мы с нетерпением ждем ее летнего бета-теста), буквально в прошлом номере мы писали про **Gish 2**.

Но самыми необычными людьми в этой компании являются чехи **Amanita Design**, авторы остроконцептуальной дипло-

гии **Samorost**. Для тех, кто пропустил настоящий праздник жизни, напоминаем: обе игры являются бесплатными браузерными квестами губительной красоты. В грустных космических пейзажах левитируют странные мини-планеты, напоминаем: обе игры являются бесплатными браузерными квестами губительной красоты. В грустных космических пейзажах левитируют странные мини-планеты, напоминаем: обе игры являются бесплатными браузерными квестами губительной красоты. Специфическую красоту **Samorost** можно прямо сейчас оценить по адресу www.amanita-design.net/samorost-1.

Ближайшим художественным ориентиром для

творчества **Amanita Design** служит великий мультфильм Юрия Норштейна «**Ёжик в тумане**». В нашем коротком интервью основатель **Amanita Design** Якуб Дворски называет (вместе со всеми кинокритиками и мультипликаторами мира) норштейновскую десятиминутку своим самым любимым произведением.

Помимо выдающегося художественного стиля, игры **Amanita Design** отличает совершенно уникальный левел-дизайн. Действие каждого этапа всегда разворачивается на небольшом экране, где можно взаимодействовать с любым доступным объектом. Казалось бы, что может быть проще — переключать все активные сектора? Но каким-то удивительным образом умудрился поставить серьезную задачу в этом совершенно примитивном, на первый взгляд, формате. Например, сбивали игрока с толку, воздвигая посреди экрана большую, красную и совершенно бесполезную кнопку.

И вот, наконец, **Machinarium** — третий полноценный проект **Amanita Design** и первая их игра, в которую нельзя будет сыграть бесплатно (тут, правда, надо заметить, что **Samorost 2** стоит \$6,90, однако первая глава доступна всем по адресу www.amanita-design.net/samorost-2/). **Machinarium** — полноценный коммерческий продукт, в котором появится винятный сюжет и персонажи. **Machinarium** — это, судя по всему, название заселенной роботами планеты. Против своей воли главный герой Йозеф (в честь Йозефа Чапека, брата Карела Чапека, который придумал слово «робот») попадает на свалку. Его задача — стащи свою робоподружку, вернуться домой и попытаться разобрать с воинственным Братством Черной Шапки, которое планирует взорвать городскую ратушу.

Главное геймплейное отличие **Machinarium** от предыдущих игр **Amanita Design** состоит в том, что взаимодействовать можно будет только с теми объектами, которые расположены в непосредственной близости от главного героя. То есть часто придется искать способ подобраться к интересующему вас предмету. Здесь игроку поможет



ДАТА ВЫХОДА

Конец 2008 года

«телескопическая» особенность главного героя: он может выдвигать голову, чтобы достать какие-то недостижимые объекты, или — наоборот — втягивать ее, чтобы пролезть в узкие туннели.

В **Machinarium** впервые появится инвентарь, что является весьма спорным нововведением — **Samorost** всегда был хорош полным игнорированием жанровых принципов и стандартов. Но самое главное — герои, наконец, заговорят. В обеих частях **Samorost** персонажи не произносили слов — Якуб говорит, что это решение позволило сделать игры понятными для людей всех возрастов и национальностей. Но фокус в том, что в **Machinarium** слов тоже не будет! Роботы обмениваются информацией на своем языке, а нам результат их разговора будет виден в виде комикса или короткой анимации.

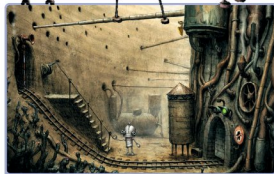


Amanita Design, которые в первую очередь являются флэш-дизайнерами, а во вторую — игровыми разработчиками, недавно закончили **Questionaut** (www.bbc.co.uk/schools/ks2bite_size/games/questionaut/), милейший образовательный проект для английской BBC. И теперь все силы брошены на **Machinarium**: игра создается в человеческом разрешении (1280x1024), любовно отрисовывается вся анимация. То есть это такое специфическое произведение ручной выделки. Здесь нет жанрового прорыва, нет выезда корпоративной системе, зато есть уникальная, мало с чем сравнимая, невероятно уютная атмосфера. Так сегодня почти никто не делает. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Коммерческий проект от авторов **Samorost**. С уникальным стилем, большим размером и про роботов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **40%**



Уже начинаем задумываться над тем, куда здесь можно нажать и за что подергать.



Нить с вешалкой висит подозрительно близко к главному герою — наверняка просто так за нее потянуть не получится.

Скоро лето и пора бесконечных прогулок и путешествий.

Для того чтобы весело и интересно провести время с друзьями, не всегда нужно иметь много денег и времени.

Журнал «Игромания» и компания Elitegroup объявляют подготовку к сезону прогулок.



ВЕСЕННИЙ РАЗВЕДЬБРОСОК!

Что требуется?

Прислать пешеходный маршрут в твоём городе.

Пришлите на адрес ecs9600@igromania.ru свои маршруты до 30 мая 2008 года.

Автор самого интересного маршрута станет обладателем видеокарты ECS N9600GT, а 20 самых активных участников получат в подарок специальные сувениры от компании Elitegroup.

Обязательные условия:

- Адрес магазина в твоём городе, где можно приобрести видеокарту ECS N9600GT
- Категория сложности маршрута
- Время в пути
- Карта маршрута с отметками интересных мест
- Город
- Смета похода

С информацией о конкурсе можно также ознакомиться на сайте www.igromania.ru.
Подведение итогов конкурса состоится в июльском номере журнала.



**Главный приз!
ECS N9600GT**



**Специальные
сувениры**

- **Издатель**
JoWood Productions
- **Разработчик**
Spellbound Entertainment
- **Владельцы**
● Caves Gothic
● Caves The Elder Scrolls
- **Мультиплеер**
- История
- **Сайт игры**
Возврат

ДАТА ВЫХОДА

2009 год



Gothic 4

ARCANIA

Кирилл Вологодцев

После того как Piranha Bytes и JoWood Productions устроили забавную мини-игру в жанре «найди виновного в проблемах Gothic 3», случилось, казалось бы, страшное: «пираний», авторов народного сериала «Готика», разлучили с собственным чадом, нас лишили аддона к третьей части, а разработку четвертой доверили студии Spellbound Entertainment. Это, если что, люди, которые во

сегодняшнего дня демонстрировали разне что прилежное умение копировать Commandos (см. их Robin Hood и трилогию Desperados). Недавнее примирительное заявление Piranha Bytes и JoWood о том, что они, дескать, больше не держат друг на друга зла и продолжают спокойно работать над своими текущими проектами, ничего кардинального не поменяло. «Пираний» делают свою

таинственную RPG под условным названием RPB, а Gothic 4 остается в руках Spellbound.

При ближайшем рассмотрении выяснилось, что со Spellbound все не так плохо: непосредственно над Gothic 4: Arcania (подразойтесь с официальным названием четвертой части) трудятся совсем не случайные люди. Вместе с лидером проекта Йохеном Хаммой (Jochen Hamma) они ра-

ботали в Attic Entertainment Software над популярной в начале 90-х RPG-серией Realms of Arkania. Мы бомбардируем этих светлых людей вот уже почти год, начиная с августовского анонса. И вот, пожалуйста, первые подробности и первые же скриншоты. Все, что вы видите на этих страницах, — абсолютный российский эксклюзив.

Прежде всего, выяснилось, что рабочее название Genesis («Зарождение»), светившееся некоторое время в анонсах, вовсе не означало, что мы имеем дело с приквелом. Это был лишь намек на то, что игра призвана пролить свет на происхождение, истоки вселенной Gothic. «Мы ответим на ряд важнейших вопросов серии», — грозит нам Spellbound, но ничего конкретного не сообщают. Сюжетно четвертая часть базируется на событиях третьей: прошло десять лет, игрок исследует южные острова все того же «готического» мира, встречает старых товарищей, сталкивается с новыми персонажами.

Вторая важнейшая новость — у игры теперь есть подзаголовок, отсылающий к предыдущим работам команды Хамма. Короткое слово Arcania на самом деле может стать синонимом ло-



Интересно узнать, переключат ли в Gothic 4 варварская возможность повалить любое дерево.



К сожалению, мы не только не знаем имени главного героя, мы даже не знаем, как он выглядит. То, что вы видите на этих страницах, — единственные скриншоты игры, существующие в природе. Зато Spellbound охотно рассказывает о технических характеристиках движка и зачем-то объясняет нам, как работает normal mapping. Это когда художники рисуют специальную дополнительную текстуру, которая отвечает за внешние свойства материала. Благодаря normal mapping, например, кора дерева при ближайшем рассмотрении не расплывается в мутную кашу.



Динамической сменой дня и ночи сегодня, конечно, никого не удивишь. А вот смена времени суток по желанию игрока — это действительно интересно.



Spellbound подчеркивают, что все эти скриншоты сняты с рабочей версии игры и никоим образом не изменены. Глядя на текстуру дерева справа, охотно верим.

кальной революции в мире Gothic. «Магия и волшебство будут играть гораздо более существенную роль, чем в предыдущих играх», — сообщают нам в интервью Spellbound. И приводят первый конкретный пример.

У игрока появится возможность менять погоду — за это отвечают специальные weather spells, то есть погодные заклинания. Например, можно наколдовать туман, чтобы уменьшить дальность обзора охранников, не пускающих вас в нужное место. Или вызвать страшный ливень:

враги, лишённые зонтиков, будут вынуждены разбежаться по углам в поисках убежища. Более того, нам позволит менять время дня: наколдовав ночь, легче проворачивать всякие темные делишки.

Ну и, естественно, особое внимание Spellbound уделяет созданию живописных и предельно реалистичных локаций, в которых обитает самая разнообразная флора и фауна, — это всегда было визитной карточкой серии. Сами немцы говорят не просто о локациях, а именно о lovingly designed areas (любовно сконструиро-

ванных районах). Они обещают различные климатические зоны и «богатые, детализованные, разнообразные пейзажи». Среди прочих обещаний: полностью переделанная боевая система (фокус на разнообразие и прогнозируемость схватки) и изменения в ролевой механике (тут, правда, без радикальных рашений).



«Готика» по-прежнему покрыта плотным туманом, который наколдовали вокруг нее JoWoD и

Spellbound. Но кое-что все-таки начинает проясняться. Ближайшее рандеву у нас назначено на это лето — немцы обещают привезти рабочую версию игры в Лейпциг, на Games Convention 2008. Надеемся, вы уже знаете, от кого ждать первых подробностей. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Gothic 4 рассказывает об источках, делает глубокое погружение в историю Магии и исследует себе сами пределы. Кроме тумана можно гулять в тумане и молить дождям.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

- **Разработчик**
Codemasters
- **Разработчик**
Blue Omega
- **Платформа**
 - Xbox 360
 - PlayStation 3
 - PC
- **Мультиплеер**
Сезонный
- **Сайт игры**
www.damnationthegame.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2008 года



Генерал Шеткулов

DAMNATION

Несмотря на то что на Unreal Engine 3 сегодня функционирует большинство современных шутеров (Electronic Arts, например, объявили о том, что как минимум пять их неанонсированных проектов используют эту технологию), Epic Games продолжает подогревать к нему интерес. Так, в природе существует мероприятие под названием Make Something Unreal, куда любой желающий может на конкурсной основе прислать свою Unreal-модификацию (в этом году — к Unreal Tournament 3).

Победителей ждут денежные вознаграждения, льготные права на лицензию или контракт с Epic.

Общий призовой фонд — \$1 млн. Если вас заинтересовало что-то из этого списка — добро пожаловать на www.makesomethingunreal.com.

При помощи Make Something Unreal в мире регулярно становится на несколько компьютерных игр больше. В 2005-м гран-при зарплата Red Orchestra, которая позже появилась в статусе самостоятельного коммерческого проекта. Но мало кто знает, что второе место тогда заняла Damnation от студии Blue Omega. Так вот, недавно стало известно, что скоро ей тоже посчастливится стать полноценной игрой.

Дикий, дикий Запад

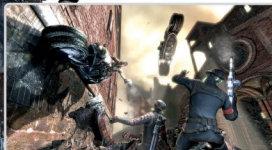
С виду Damnation выглядит стелс-шутером, дорогим блокбастером, но по сути это невероятно сумасшедший боевик. Ближайший культурный ориентир — кинофильм Wild Wild West с Уил-

лом Смитом («Дикий, дикий Уэст» в российском прокате). Damnation — это Гражданская война в США между Севером и Югом, рассказанная при помощи мотоциклов, самолетов и роботов. Создавая некоммерческую модификацию, Blue Omega постоянно били себя по рукам и ограничивали собственный полет фантазии: не хватало бюджета и ресурсов. Так что большая часть идей была реализована примерно на 40%. В новой игре они наконец разовьют весь заложенный в Damnation потенциал.

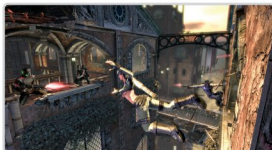
Сюжет тем не менее останется практически тем же. В течение 20 лет государство под странным названием Владычество (Sovereignty) страдает от кровопролитной гражданской войны. Националистическая армия Севера и Коалиция Юга истощены до предела — ни у тех, ни у других нет сил, чтобы продол-

жать боевые действия, не хватать ни людей, ни амуниции. Воспользовавшись критическим положением противоборствующих сторон, в конфликт вступает третий участник — инопланетяне. То есть, простите, корпорация Prescott Standard Industries (в оригинальной модификации — Prescott Steam Industries). Ведомая своим основателем по фамилии Прескотт, компания делает серьезную заявку на подчинение себе всего государства.

Подробное положение дел всегда является отличной предпосылкой для возникновения партизанских повстанческих организаций. Членом одной из таких партизанских ячеек,



Так должно быть, выглядел бы фильм Easy Rider, если бы его римеймом занялись братья Винсенти.



Девушку зовут Уэйксал, и она является главной причиной, по которой в игру решили добавить вид от третьего лица.



Для любителей играть плечом к плечу с напарником припасен кооператив на два лица.



А вот живая иллюстрация того факта, что не один вы будете обучены тонкостям обхождения с окружающим пространством.

называемой «Миротворцы» (Peacekeepers), является главный герой, настоящий кобей в шляпе капитан Гамильтон Рурк. Он чудом выжил после атаки на свой отряд, в результате которой погиб весь батальон. Кроме жажды мести, Рурком движет желание найти свою невесту, пропавшую без вести во время войны.

На броне полете

Damnation обещает сделать с паркуром то, что до сегодняшнего дня никому просто не приходило в голову. Это масштабнейший экшен, помещенный на гигантские уровни, которые можно несколько часов исследовать пешком или преодолеть за считанные минуты при помощи различных трюков.

После *Assassin's Creed* нас вряд ли можно удивить возможностью залезть на любой выступ, но в *Damnation* пространство вертится как кубик Рубика. Вертикальное скалолазание, скачки по крышам, перестрелки в полете — *Damnation*, кажется, содержит в себе всю самую умопомрачительную акробатику, какую только можно представить.

Для этого к понятной, в общем-то, комбинации «экшен + паркур» *Blue Omega* добавляет транспортные средства. Мало того, здесь не просто есть машины, мотоциклы и шагающие роботы — на них также распространяются все трюки. В частности, есть редкая на сегодня возможность проехаться на мотоцикле... по отвесной стене! Или вот еще смертельный номер: герой может разогнаться по узкому горному плато, вылететь на мотоцикле в пропасть, поймать момент, ухватиться за удачно свисающую веревку и полететь на ней дальше.

Кроме мотоциклов, пока обещаны только ATV (квадроциклы), но мы также леем надежду увидеть планер, который

фигурировал в моде (там вся техника присутствовала исключительно в неинтерактивных кат-сценах). На вид планер являл собой два фанерных крыла с пристегнутыми к ним паровыми моторами.

Стильбой

Транспорт в *Damnation* — не столько роскошь, сколько необходимость: в некоторые области попросту будет невозможно поехать пешком. Но при этом модное слово «паркур» авторам явно знакомо.

Рурк будет перепрыгивать через пропасти, лазить по стенам невероятно высоких зданий, влетать в открытые окна. В модификации большинство таких приемов было фактически закрестовлено: например, там, где игрок мог совершить затаивший прыжок, в воздухе ненавязчиво висело светящееся перо, а подтягиваться разрешалось только на определенных балках.

В новой версии мы явно будем чувствовать себя гораздо свободнее — пространство для вертикального передвижения станет гораздо шире. Но вот что интересно: в отличие от большинства подобных игр, враги обучены гнаться за вами, выполняя все те же самые трюки! То есть как бы далеко или высоко герой ни забрался, противники будут преследовать его до конца.

Более того, они обучены командному взаимодействию. Лидер команды (да-да!) сможет распределить обязанности: скажем, пятеро открыто огонь по Рурку, отвлекая внимание игрока, а в то время как двое бандитов полезут в обход, на соседнюю крышу.

Кстати о врагах. Среди них заменены обычные солдаты, какие-то ниндзя с псамиголовами и даже паровые роботы. В модификации эти монстры регу-

лярно выходили из-под контроля, убивая своих хозяев, так что на них приходилось тратить все свое тяжелое оружие.

Оригинальный мод мог похвастаться только тремя видами вооружения, зато все они были как на подбор: коллекционные автореволюеры с четырьмя барабанами, арбалет (с детонирующей боеголовкой на стреле) и паровая пушка (златанное оружие стимуланта). К этому списку теперь должны добавиться еще несколько видов огнестрельного оружия, а также чутко реагирующая на движение мины.

Наконец, заключительный штрих. Рурк периодически впадает в транс, его обволакивает синее пламя, благодаря чему он начинает видеть силуэты врагов сквозь стены. Это называется Spirit Vision.

Такой возможности в модификации тоже не было, зато Рурк обладал умением Spirit Walk (с почти идентичным названием и схожей функцией ее чуть позже используют в *Prey*): герой действительно начинал видеть врагов сквозь стены, но этим дело не ограничивалось — противников можно было брать под свой ментальный контроль! Типовая ситуация выглядела следующим образом: у края скалы сидят двое врагов, игрок вселяется в одного из них, убивает другого, а потом с разбегу бросается первым в пропасть. Или вот еще вариант развития событий: один из отдыхающих внезапно ранит другого, потом игрок удаляется из его сознания и со стороны наблюдает за дружеской потасовкой.

Хотя разработчики не подтверждают Spirit Walk, мы ни за что не поверим, что они не включают это умение в игру. Приглатываю смерть и игнорирую соблазнений последний раз дозволяюсь, кажется, в *Messiah* (2000).

■ ■ ■
 Damnation — игра, развивающая два важных современных тренда. Во-первых, паркур — в привычную уже формулу добавляется техника, а это уже интересно. А во-вторых, серьезный рывок вперед молодых и независимых разработчиков, о которых мы не устанем писать, кажется, никогда. Так же, как не устанем повторять, что сейчас самое удачное время, чтобы попробовать присоединиться к нашей большой и прекрасной индустрии.

Справедливости ради надо заметить, что *Blue Omega* — вовсе не безобидное товарищество энтузиастов, а серьезная медиакомпания, у которой в портфолио имеется два кинофильма. Но это, правда, не помешало им зайти к играм через общую дверь — через доступный каждому конкурс. Включая вас. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Промышленное скалолазание в декорации Гражданской войны в США. Плюс робота, пролезающего в возможные пространства на мотоцикле по отвесной стене.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%



WARHAMMER 40 000 DAWN OF WAR 2

Илья Янович

ЖАНР Стратегия будущего

- **Издатель**
THQ
- **Разработчик**
Relic Entertainment
- **Полнота**
 - Warhammer 40 000: Dawn of War
 - Company of Heroes
- **Мультиплеер**
 - Кооператив
- **Сайт игры**
www.dawnofwar2.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год



Студия Relic если не главные индустриальные RTS-новаторы (по-настоящему новая идея у них была одна — и называлась **Homeworld**), то как минимум одни из основных законодателей жанровой моды. Они собирают интересные, но плохо задействованные геймдизайнерские приемы из других игр, умножают их на прилежание, талант и деньги и в итоге устанавливают такую планку качества, до которой мало кто может дотянуться. Вот, например, **Company of Heroes** — по сути, скрытая RTS, работающая на механике **Warhammer 40 000: Dawn of War** (которая, в свою очередь, существовала на идеях **Ground Control 2**) и боевой системе **Z**. Но при всех наших улогах это, безусловно, лучшая WW2-стратегия, которую видела планета Земля. И именно она

обозначила вектор развития для большей части подобных игр.

Однако Dawn of War нас сегодня интересует больше. За вычетом «граундконтроловской» системы захвата точек (а значит, и экономики), Dawn of War сделала несколько очень важных жанровых шагов. Во-первых, ввела моду на сквады. Во-вторых, сделала возможным ближний бой в RTS. Пока Blizzard зомбировала миллионы в **World of Warcraft**, Relic практически полностью монополизировали жанр — такого успеха с тех пор не добился практически никто. Три аддона только закрепили триумф. Рецензию на последний из них, **Soulstorm** (созданный, кстати, уже в застенках **Iron Lore**, мир ее праху!), ищите в этом номере.

Слухи о том, что **Dawn of War 2** грядет, витали в воздухе уже до-

вольно давно (как только было объявлено, что Relic не занимаются **Soulstorm**), но официальный анонс последовал только в апреле. Над игрой, оказывается, работали еще с 2006 года, и мы оказались в числе первых изданий, кто получил в этом месяце не скупой пресс-релиз и три скриншота, а полный карт-бланш.

RTS 2.0

Если вы внимательно посмотрите на список всех RTS, которые вышли после **StarCraft** (а список этот будет охватывать целые 10 лет), то можно заметить, что все стратегии в нем иподеют одну и ту же идеологию. Все те изменения, которые мы называли революционными, — это, если подумать, просто перетасовка составляющих. Можно бы-

ло увеличить масштаб, досыпать тактики, вырезать микроменеджмент, но все они игрались примерно одинаково. Однако новая игра Relic обещает все исправить. В прошлом году жанр шутеров основательно встряхнули с помощью **BioShock**, за что общечеловечность окрестила его «шутером 2.0». Dawn of War 2 — это, если угодно, RTS 2.0.

Relic, похоже, выводит само понятие сиквела на новый уровень. От Dawn of War 2 мы изначально ожидали, если честно, все то же самое, что было в оригинале, только с поправкой на новые технологии. В конце концов, после трех дополнений, а также несчетного числа патчей, и без того от-



Джеп-панки, которые в первой части носили скорее декоративную функцию, в Dawn of War 2 будут использоваться по полной программе.



Если кто-то тут боится, что вместе со сменением акцентов игра потеряет в зрелищности, — посмотрите, пожалуйста, внимательно на этот скриншот.

личный баланс Dawn of War вплотную приблизился к идеалу (мы, конечно, имеем в виду прежде всего мультиплеер). Поэтому все эти наработки спокойно можно было просто перенести на новый движок и приправить новым сюжетом. Никто бы особо не обиделся. Так, например, поступил со **StarCraft 2**. Но Dawn of War 2 — совсем, совсем другая игра.

О сюжете сейчас известно очень мало. Разумеется, события, как и предполагает вселенная, разворачиваются в 41-м тысячелетии и нам снова нужно будет защищать подвергнувшийся нападению участок галактики. Завалены на данный момент лишь две стороны конфликта: знакомые уже вам космодесантники и орки. Кто еще из всей Warhammer-братии приглашен на банкет — одна из основных интриг. Есть предложение, что это будут давно ожидаемые поклонниками тираниды (которые ни в оригинале, ни в ардонах задействованы не были). Впрочем, сюжетная кампания точно будет только для упомянутых уже двух фракций. Остальным в лучшем случае придется довольствоваться скримшем и многопользовательскими сражениями. Кампании, кстати, будут доступны и для кооперативного прохождения (привет, **Red Alert 3!**). Но все остальное, что касается мультиплеера, пока находится под завесой тайны.

В качестве агрессоров выступают, естественно, орки. Игроками за космодесант между миссиями будет доступен космический корабль, на котором они смогут выбирать (вероятно, посредством глобальной карты) следующее задание. Задания бывают «красными» (самые сложные), «синими» (средней сложности) и «зелеными» (наиболее легкие). Сами миссии происходят на планетах. Все дело в том, что в Dawn of War 2, помимо целей, определенных для каждой конкретной миссии, будут и долгосрочные задания, для завершения которых надо будет выполнить не одно поручение. И особенность тут в том, что достигнуть своей цели можно по-разному. То есть придется думать, за какую миссию стоит взяться сейчас, к чему это приведет и насколько хорошо вы сможете это сделать.

Да-да, именно «насколько хорошо» — критериями успеха является не только сам факт выполнения задания, но и то, насколько быстро и качественно вы с ним справились. От этого, например, зависит, какие миссии вам откроются в дальнейшем.

Солнечный удар

Тактические бонусы — одно из самых положительных нововведений Dawn of War 2. Мы, к сожалению, знаем на сегодня только об одном таком бонусе — орбитальном лазерном ударе. Но даже если в итоге останется только он, этого уже будет достаточно.





Дреднот космодесанта всегда менял расклад на поле боя самым решительным образом.



Надо ли говорить, что отлетающие куски фасада делают это не просто так, а согласно законам физики?

А теперь главная информация. Микроменеджмент полностью, раз и навсегда отправится на заслуженный отдых. То есть строить базы не придется вообще. В самом начале игры вам выдается определенное количество элитных отрядов, с которыми нужно протянуть вплоть до — внимание! — самого конца игры. «RTS, как и игры других жанров, сегодня отчаянно не хватает эмоциональной привязки?» — говорят Relic. Именно поэтому у каждого бойца в отряде — свое имя, своя внешность и своя специализация. Последний параметр вы волны менять сами. Причем не примитивным выбором из набора уже существующих профессий. Вы экипируете воина собственными руками. То есть на манер какой-нибудь RPG из павших на поле боя будут выпадать артефакты и различные объекты. А у вас будет возможность подбирать это самое оружие и экипировку и чуть позже примерять на себя в какой-то новой комбинации. На миссию можно будет взять не больше 6 сквадов. Подкрепления поставляются на поле боя посредством уже знакомых вам падающих капсул. Для того чтобы вам не засчитали

поражение, достаточно, чтобы в бою выжили командиры отрядов. Это уже, кстати, в какой-то степени напоминает Warhammer: Dark Omen — там тоже были строгие ограничения на количество отрядов и каждого отдельного солдата приходилось холить и лелеть.

Все это приводит к тому, что во время миссий вам часто придется делать определенный выбор, в основном между долгом и жадной наживой. Например, спасти мирных жителей или же заполучить себе новую экипировку? При этом положение дел на поле боя зависит не только от того, какой выбор вы совершили в определенный момент, но и того, как хорошо идут дела у вас в кампании в целом.

По стопам героев

Боевая система тут в общем и целом напоминает Company of Heroes, только, конечно, всячески улучшенную. Кроме обычных солдат, на поле боя будут присутствовать разве что немногочисленные виды техники (например, шагающие дредноуты космодесанта; водных и летающих юнитов не будет вовсе), поэтому во-

ины наделены множеством очень интересных способностей. В основном они будут зависеть от того, какие у юнита имеются приспособления. Помимо различных гранат, пил и топоров (что уже само по себе занятию), возвращаются десантники с реактивными ранцами за спиной. Плюс будет возможность красиво добивать врага, если тот, истекая кровью, ползет куда-нибудь к ближайшей стенке. Арсенал Dawn of War к этому всегда располагал. Особенно зрелищными обещают быть схватки между командирами: они сильные, хорошо вооружены, да и выглядят внушительно.

Намеренное уменьшение количества подконтрольных вам лиц Relic заменит тысячей нано-сов. Забросать врага гранатами, обрушить ему на голову соседнее здание (об этом подробнее см. ниже). За успешно проведенные маневры вы регулярно поощряетесь глобальными бонусами. На сегодня известен только один — орбитальный лазерный удар. Вся суть этого аргумента можно оценить на окрестных иллюстрациях.

И вот тут становится понятно, зачем Relic понадобилась вселенная Warhammer 40 000. Как и первая часть, Dawn of War 2 заимст-

вует все, означенное выше, из библии Warhammer, и им действительно нужны все эти автоматические бензопилы, утыканные шипами орки и прочая жуть. Это — основа, фундамент большого стратегического лиричества.

Большой взрыв

За графику отвечает собственный «реликовский» движок Essence Engine 2.0 (предыдущая версия использовалась в Company of Heroes). Учитывая, что в сражениях примет участие очень небольшое количество юнитов, Relic радостно предался прорисовке каждой зацепки на броне космодесанта. На сегодняшних скриншотах Dawn of War 2 выглядит без дураков, шикарно, причем до 2009 года графику определенно еще доработают. Сохранилась фирменная плотность, физичность картинки. Когда персонаж врывается в толпу орков, размахивая заведенной пилой, это выглядит именно так, как должно; юниты не елозят ногами по воздуху, не суют друг другу полигоны в лицо, а честно, физически корректно разваливаются на части тела и элементы экипировки.



Разговоры о графике Dawn of War 2, как обычно, сведутся к обсуждению таких вот ракурсов.



Простите, у нас уже кончились печатные слова, но мы не можем не напечатать этот скриншот.



От экранное по традиции надлежит убрать беременных и детей: расколотые, расплюснутые и разрезанные пополам орки возвращаются в полном объеме.

И вот тут кроется самое важное: как технологии будут влиять на геймплей? За физику в Dawn of War 2 отвечает Havok, деформация же окружающего пространства — очень важная составляющая игры. Речь идет не только и не столько о банальном «разрушить ко всем чертям здание и расчистить путь» (хотя и этот трюк проделать позволится далеко не в каждой стратегии). Мы говорим (наконец-то!) о стратегическом разрушении. Взрывы сносят вражеские укрепления, валят стены домов, выкуривая оттуда засевших неприятелей, в земле образуются воронки, которые автоматически используются в качестве укрытия... Легко себе представить, как будет выглядеть уровень после длительного сражения: повсюду руины, дыры в земле, обломки баррикад. Но главное — здесь позволится обрушивать целые мосты. Это особенно эффективно, если вы отступаете или если на мосту расположились юниты противника.

Ну и, конечно, новые технические мощности позволяют избавиться от целого ряда привычных стратегических условностей. С помощью джет-паков мож-

но будет заскочить практически на любую конструкцию. Размер всех строений и объектов, естественно, установлен пропорционально книтам. Если враг заходит в дом, то прекрасно видно, как он подбегает к окну, прижимается к стене и отстреливается, лишь изредка высовываясь. Гранату можно будет кинуть именно в определенное окно, а не банально забросать ими все здание. Строения здесь вообще используются довольно активно — они не только дают стратегическое преимущество, но и могут заставить вашего врага врасплох, если вы неожиданно начнете палить откуда-нибудь с балконов.

Все это, в общем, похоже на обещания, которые Relic выдвигали еще в Company of Heroes. Разница в том, что сегодня технологии наконец дошли до нужного уровня. Тут важно упоминать этот тонкий момент — здания не просто разваливаются на куски, они делают это физически корректным образом: каждый обломок, каждая балка остается на поле боя в качестве интерактивного объекта. Это влияет на геймплей благодаря AI, который превращает осведомлен о реальности окружающего его мира. Солдаты прила-

дают к гигантскому обломку здания и используют его в качестве укрытия. Они знают, что мост можно взорвать, знают, что это же самое укрытие совсем необязательно брать на абордаж — пара гранат быстро изменит ситуацию.



Если проанализировать все вместе, то получается, что Relic действительно готовят переворот, который, вопреки традициям, начали в прошлом году не они, а шведы из Massive Entertainment. World in Conflict точно так же отсекал от жанра все лишнее, и Dawn of War 2, с одной стороны, следует этому тренду: нет строительству, нет ресурсам. Но, с дру-

гой стороны, там, где шведы разыгрывали холодный, эстетский стратегический театр, Relic предпочитает кровавую, хлопаящую режню. И в этом состоит их истинное достижение: убрал все лишнее, они добились жанру несколько ключевых моментов — собирательство, кастомизацию каждого отдельного книта.

Говорят, фанаты восприняли все эти начинания в штыки. Все боится главным образом того, что Dawn of War 2 потеряет свою фирменную зрелищность. Мы бы могли написать на этом месте теоретический трактат в защиту Relic, но лучше всего просто посмотрите на окрестные скриншоты. Мужчины, скажите, есть ли хоть одна стратегия на Земле, которая выглядит сегодня настолько же грубо, жестко и бескомпромиссно? То-то же. ■



Командиры (которых тут зовут Warboss) в состоянии в одиночку разнести несколько отрядов.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

RTS 2.0, первое большое высказывание Relic со времен Company of Heroes. Готова ли ваша колюбное — за Император!

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

РУКОВОДИТЕЛЬ PHANTOMETRY INTERACTIVE
ОБ ОДНОМ ИЗ САМЫХ СТРАШНЫХ
ОТЕЧЕСТВЕННЫХ КВЕСТОВ

ГЕОРГИЙ БЕЛОГЛАЗОВ SUBLUSTRUM

ОБ ИСТОЧНИКАХ ВДОХНОВЕНИЯ

Мы изначально создавали проект буквально из «колебаний воздуха»: локации формировались как результат впечатлений от музыки, устройства в игре появлялись из образов производимых ими звуков.

Хорошо это или плохо, но такова история **SUBLUSTRUM**, во многом она обусловлена тем, что стиль моего музыкального проекта **Anthesia** (dark ambient) довольно иллюстративен, и люди часто рассказывали мне о своих видениях при прослушивании музыки. Павел Богданов и Денис Тамбовцев, соучредители нашей студии, смогли воплотить эти видения, создать свой визуальный стиль. Кроме того, еще до образования **Phantomery** я экспериментировал с аудиовизуальными техниками, и лично для меня создание игры стало совершенно новым этапом этих экспериментов.

О МЕГАИТАХ И ИХ СВЯЗИ С ИГРОЙ

Несмотря на постоянные упоминания о мегалитах (дольменах), игра не о них, а о путешествии и исследовании. Или даже о памяти и о том, что скрыто за нашим «я», как бы вычурно это ни звучало. Для раскрытия сюжета в нужном ключе нам понадобилось довольно достоверная, при этом необычная и незаезженная теория. В процессе обсуждения я вспомнил о своей поездке к черноморскому побережью, где мне довелось погостить в комплексе дольменов и ознакомиться с гипотезами их использования. Меня, как аудитора, больше всего заинтересовал именно инфразвуковой аспект. Предполагается, что дольмены играли роль доисторических сабвуфферов-излучателей благодаря строгим закономерностям их конструкции. Внешне они тоже похожи на сабвуферы. Камень, из которого строили дольмены, богат кварцем, который способен при сжатии (например, при сейсмических колебаниях) генерировать электрический ток. Инфразвуковые частоты приблизительно находятся в диапазоне от 7 до 16 герц — соответственно, и эффекты очень разные, все зависит от совпадения с ритмами мозга: от паники до релаксации и глубокого сна. Кстати, считается, что частота 7 герц смертельна для человека.

О ИНФРАЗВУКЕ В SUBLUSTRUM

Мы с радостью предоставили бы игрокам возможность напрямую ощутить всю мощь инфразвука, вплоть до летального исхода, но при одном условии: они должны поставить у себя дома сабвуфер с динамиком размером с колесо БЕЛАЗа, поскольку инфразвук подразумевает весьма немалый диаметр излучателя. Поэтому инфразвук в **SUBLUSTRUM** присутствует как нечто незримое и неосознаемое, подробно радиации.

О ПУТЕШЕСТВИИ В БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ

В своем поиске игрок попадет в мир подсознания своего брата-ученого и испытает на себе дей-

ствие различных «флэшбеков» из его прошлого. Игрок столкнется с визуализированными, детализированными, наполненными светом и звуком проекциями как страхов, так и мечтаний, скрытых желаний и даже, к примеру, архетипов. Мы увидим мир рационального и мир интуитивно-наивного. Эти образы, так или иначе, бросают вызов игроку, провоцируют определенные эмоции и требуют от игрока активных действий. В этом смысле можно воспринимать их как боссов. Или как босов?

О ТЕОРИЯХ В ОСНОВЕ МОДЕЛИ ПОДСОЗНАНИЯ

Речь не идет о какой-то теории в чистом виде, это сплав психологических и психоаналитических направлений с мистицизмом. На геймплей эти идеи влияют лишь косвенно, это дополнительный материал, который игрок может изучить, а может и проигнорировать. **SUBLUSTRUM** — игра разноплановая, есть отдельные элементы хоррора, сасенса, детектива и психоделии — все вместе мы объединяем термином «психологическая авантюра».

О МУЗЫКАЛЬНЫХ ПАЗЛАХ

Музыкальные загадки в **SUBLUSTRUM** встречаются заметно реже, чем обыкновенные. Нашей задачей было не повторять заезженные приемы и максимально дистанцироваться от пазлов в стиле «экзамены в консерватории», так что, думаю, вполне можно обойтись без знаний музыкальной теории и сольфеджио. Более того, в течение всей разработки мы следили за тем, чтобы **SUBLUSTRUM** не стал сложной игрой: у нас нет никаких казуальных мини-игр, пазлы настолько логичны, насколько это вообще возможно в мире, находящемся за гранью бодрствования. Сделать интуитивно понятный и при этом интересный пазл гораздо сложнее, чем создать запутанную, многоступенчатую головоломку.

О ГЛАВНОМ

Сюжет первичен. Визуальный стиль перечен. Часы геймплея должны формироваться за счет масштабности мира, а не за счет труднопорожденных квестов и пиксель-хангига. Не потерять контакт с игроком, не вызвать чувство отторжения из-за искусственных прележностей — это наш принцип и наш идеал.

ЖАНР Психологический арт-хаус

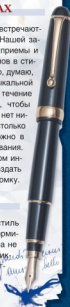
- Издатель: Новый Диск
- Разработчик: Phantomery Interactive
- Пожожесть: Нет
- Мультиплеер: Отсутствует
- Дата выхода: Май 2008 года



Эстетика начала 20-го века выдержана, конечно, безупречно.



Маленький фрагмент мира-бессознательного. В воздухе висят и подзорительно вращаются странные полупрозрачные конструкции.



ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



РЕКЛАМА

ДУТАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧЕСКОЕ ГРАФИКА ОЖИДАЕТ ПОРЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВАЯ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАНИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕДОВОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОЧЕТНОГО СТРАХА



www.akella.com



Размещение рекламы в магазинах формы "СООБ", "М Видео", "Желтый" и "Наспросим"



© 2007 ООО "Акелла"
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Европы. Неполное наименование производителя.
Тек. поддержка: (495) 363-8012. E-mail: support@akella.com Игры и доставки: 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@ostrovakellet.ru Новосибирск: (812) 277-74-64, akella@akella.com
Екатеринбург: (343) 277-34-42, akella@akella.ru
Представитель на Украине: "Мультикросс" - www.akella.com.ua
Фильм ООО "Транс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.





GAMECOCK
MEDIA GROUP

Игорь Варнавский

ПЕТУШИНЫЙ РОЙ

С исчезновением полноценной E3, в прошлом самой главной игровой выставки (с 2007 года она из шоу превратилась в камерное пресс-мероприятие куда более скромного масштаба), в индустрии началась своя натуральная балканизация. Издатели приняли один за другим создавать собственные мини-выставки, преимущественно для прессы. THQ уже несколько лет проводит **THQ Gamer's Day** (см. наш доклад оттуда в рубрике «Из первых рук»), аналогичное мероприятие в конце мая будет у **Capcom**, **Ubisoft** учредила с прошлого года **Ubidsays**, **Electronic Arts** планирует оптовый показ всех своих игр в июне, за неделю до E3.

По тому же пути идут и компании калибром поменьше. **Gamecock**, едва появившись на свет в феврале 2007-го, сразу заявило о себе мероприятием с заковыристым названием **Expo for Interactive**

Entertainment: Independent and Original. В прошлом году EIEIO проходила в Санта-Монике, бок о бок с E3, а в этом году они решили отмежеваться окончательно, проведя EIEIO 2008 в родном Остине.

Для тех, кто играет в компьютерные игры не первый год, Остин уже должен быть на слуху: это не только столица штата Техас, но и прибежище многих игровых компаний — **Midway Austin**, **Junction Point Studios**, **Red Fly**, **Certain Affinity**, **NCSoft Austin**, **Retro Studios**, **BioWare Austin**, **Aspyr Media**, а в прошлом еще и **Ion Storm Austin** (**Deus Ex 1-2**, **Thief: Deadly Shadows**).

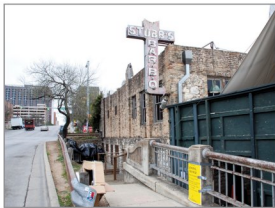
Остин — это такая отчетливая американская провинция. Чуть больше 700 тыс. население, спокойный, расслабленный ритм жизни, довольно много зелени, зачаточные небоскребы. Более-менее оживленные улицы можно пересчитать по пальцам. Улыбчивый турок Салим из Новосибирска, работавший на парковке моего отеля, добавил

еще несколько деталей: в Остине очень дешевое образование, поэтому учиться сюда едут отовсюду. По его словам, одних только русскоязычных в местном университете полторы тысячи. Идиллическую картину, правда, разрушило последнее Салимово признание: «А вообще отговариваю тут все, хочу обратно, в Россию».

Gamecock (дословно переводится как «бойцовый петух») с самого начала заявило о себе как о хулиганской организации, которая отрицает корпоративные стандарты. Так что сама EIEIO (которая формально проходила под сенью кино- и музыкального фестиваля **South by Southwest**) была исполнена исходя из этих самых неформальных принципов. Если французское издательство **Ubisoft** арендовало для **Ubidsays** площадь в Лувре, то текаосцы сняли деревенского вида заведение **Stubbs Bar-B-Q**, чей интерьер поверг некоторых представителей прессы в культурный шок. Маленькое старое кирпичное

здание, посыпанный песочком задний дворик, выдавший виды дочатый забор. Адский холод и проливной дождь тоже, в общем-то, не способствовали нормальному общению. Но небольшое число участников и фирменная полудомашняя атмосфера все-таки сделали свое дело. Днем журналистам в достаточно расслабленной обстановке показывали игры, а вечером начали пускаться прощать смертных и даже зарядили локальный рок-концерт.

Всего на EIEIO привезли восемь игр, из них для нас интерес представляла лишь половина — те, что выходят на PC. Потом оказалось, что **Legendary** представлена одним только видео, так что игр в итоге осталось три: стелс-экшен **The Velvet Assassin** от **Replay Studios** (**Crashday**, **Survivor**), hack'n'slash **Dungeon Hero** от **Firefly Studios** (**Stronghold**, **CivCity**; **Rome**, **Space Colony**) и sci-fi шутер **Section 8** от **TimeGate** (серия **Kohan**, **Axis & Allies**, два аддона к **F.E.A.R.**). ■



Внешний вид бара, снятого Gamecock для EIEIO, эгзуказана поначалу не вызвал. Но в итоге все оказалось лучше, чем можно было ожидать.



В Остине, кроме Gamecock, базируется множество серьезных игровых компаний.

VELVET ASSASSIN



ЖАНР: СТЕРИОСКОПИЧЕСКАЯ АЛЬТЕРНАТИВНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
РАЗРАБОТЧИК: REPLAY STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Изю всех игр, отсмотренных на EIOUO, интересное всего выглядело **The Velvet Assassin**. Мы уже писали о нем совсем недавно, в мартовском номере, тогда проект назывался **Sabotage**. А еще раньше, 4-5 лет назад, эта игра проходила под именем **Sabotage 1943**.

Быстренько освежим память: стелс-экшен про Вторую мировую войну, в главной роли — британский агент Виолетта Саммер. Прототипом для нее послужил реальный исторический персонаж, Виолетта Жабо. В 1942 году, после гибели мужа, офицера французской армии, Жабо поступила на службу в британское Управление специальных операций, прошла курс тренировок, дважды забрасывалась во Францию, во время второй операции была поймана немцами, подверглась пыткам и изнасилованиям, а в феврале 1945-го, в возрасте 23 лет, была казнена в Кенигсберге.

Мягко говоря, не самая веселая биография, но Replay, похоже, именно это и нужно: сузить

краски настолько, насколько это вообще возможно. У игровой Виолетты жизнь будет еще более насыщенной (Париж, Гамбург, Варшава), а задания перед ней будут ставить не глобального масштаба, как это бывает у Сама Фишера, а реальные, жизненные. Допустим, если влетит пробраться в тюрьму гестапо, то не для того, чтобы вытащить оттуда кого-нибудь из заключенных (об этом и речи быть не может, слишком сложно), а для того, чтобы доставить ему цианид.

Внешне игра больше всего похожа на **Tom Clancy's Splinter Cell**: одетая в обтягивающий темный костюм Виолетта крадется, как кошка, из одной тени в другую, наблюдает за часовойми и терпеливо ждет, когда кто-нибудь из них отвернется, чтобы в мгновение ока подобраться к нему и исполнить фатальти. Их предусмотрено 40-50 разновидностей, а поскольку в игре имеется нехитрая прокачка, то от миссии к миссии будут открываться новые способы изощренной расправы. Это не то чтобы просто: фашисты обладают завидным зрением и слухом, их внимание может привлечь даже

звук перезаряжаемого оружия. Здесь, конечно, нужно учитывать, что мы смотрели далекою от завершения версию, но, судя по тому, что рассказывали Replay, они как раз ставят себе целью сделать игру жесткую и бескомпромиссную.

Нужный тон задается уже в главном меню. Мы видим бледную Виолетту, лежащую без сознания на постели, и начинаем игру, вроде как отправляемся в путешествие по ее воспоминаниям. Это именно флэшбеки: резкое освещение, очень насыщенные, обостренные цвета (таким же образом описывается присутствие так называемого morphine mode, здешнего slo-mo). Еще более сильный эффект дает звук, который в Velvet Assassin оказался неожиданно хорош. Глубокий, обволакивающий — даже когда в игре ничего не происходит, местный эмбиент как будто укладывает вам на голову чужую гирю. Очень, в общем, тяжелое ощущение.

Ближе к концу девушка все же очнется, но счастливого финала не будет: Виолетта в любом случае умирает. И вот тут начинается самый интересный. Replay

еще по симулятору катастроф **Survivor** дали понять, что им мало просто делать игры — хочется прямого контакта с реальностью. И если **Survivor** берет свое за счет одной лишь тематики (все-таки это симулятор катастроф), то **Velvet Assassin** ступает на территорию, которую некогда пыталась освоить **Majestic**, экспериментальная игра **EA** 2001 года выпуска.

Дело в том, что во время Второй мировой шпионов вроде Виолетты Жабо снабжали чеходами — они действовали на вражеской территории, и им требовались средства на создание агентурной сети и организацию спецопераций. У виртуальной Виолетты такая записка тоже будет... но где-то в реальном мире. Если играть очень внимательно и на максимальном уровне сложности, то можно найти кое-какие ключи, которые помогут понять, что делать дальше. После этого придется еще шататься по eBay, делать телефонные звонки, а наградой победителю станет золотой слиток ценой около \$15 тыс. Больше никаких подробностей ведущий дизайнер Velvet Assassin не рассказал — из соображений секретности этой акцией занимаются другие люди, даже он сам не знает, где искать золото и сколько всего будет слитков.

Очевидно, что **Velvet Assassin** ни в какой степени не конкурент **Splinter Cell**, и на то, чтобы быть в высшей лиге, даже не претендует. Это скорее игра из той же породы, что и проекты шведской **Paradox Interactive**: немного кособокая, но по-своему уютная. Только бы Replay довела ее до конца — третьей смены названия мы, наверное, не переживем. ■



Манерой двигаться Виолетта внешне напоминает Сама Фишера.



Та модель Виолетты, что вы видите на соседнем скриншоте, на самом деле уже устарела, ее собираются заменить на вот эту, где она с распущенными волосами.

DUNGEON HERO

ЖАНР: ЭКШЕН/РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК: FIREFLY STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

Любой разработчик со временем в той или иной степени устаёт от игр, и это можно четко проследить по его проектам. Наглядным примером в этом плане может послужить Алекс Серопян из **Widload**, выставлявший на EIOU игру **Hail to the Chimp**. В начале 90-х Серопян вместе со своим товарищем Джейсоном Джонсом создал студию **Bungie**, в составе которой они сделали **Marathon**, **Myth**, **Oni** и **Halo**. В 2000 году Алекс и Джейсон продали свою компанию **Microsoft**, а в 2002-м, после завершения работ над **Halo**, Серопян ушел из **Bungie** и вернулся в родной Чикаго. Будучи на EIOU, я не мог не воспользоваться шансом и не спросить его о причинах ухода. Серопян посмотрел на меня грустными-прегрустными глазами и ответил, что ему просто захотелось вернуться домой, завести жену и детей и заняться простыми семейными играми вроде той же **Hail to the Chimp**. Но по виду и настроению Серопяна трудно было догадаться, что была как минимум еще одна причина: игры тоже могут надоесть, а осваивать их сорока годам новую профессию станет не каждый.

Так вот, с **Firefly Studios**, авторами сериала **Stronghold**, слу-

чилась похожая в чем-то история: у них наступила усталость от традиционных action/RPG и они решили смастерить что-нибудь свое на эту тему. А именно — **Dungeon Hero**. Довольно небезынтересный hack'n'slash, о котором мы писали не далее как в январском номере. **Dungeon Hero** не собираются переворачивать жанровые основы — **Firefly** всего лишь хотят сделать обычную игру, но без всех тех вещей, что их (и нас) всегда так раздражали.

Как мы уже писали четыре номера тому назад, **Dungeon Hero** в первую очередь предлагает переосмотреть само отношение к подземельям как к месту обитания всякой inferнальной гадости и бездонному источнику золота. Здешние гоблины живут своей собственной жизнью: едят, развлекаются, спят и работают каждый по своей профессии. Среди них есть как хорошие, так и плохие особи/клань. Они не появляются из ниоткуда — у всех есть свой ареал обитания, и если вы убьете какого-нибудь гоблина, то больше он вам уже не встретится (пока только непонятно, как их предлагается отличать).

Само подземелье представляет собой один большой город, пойти можно куда угодно, и везде найдутся какие-нибудь квесты. Впрочем, в том, что это именно подземелье, есть сомнения: показанная на EIOU версия

демонстрировала прогулки по траншеям с дощатыми стенами, отчаянно напоминающим окопы Первой мировой в интерпретации **Painkiller**. Сомнения также усилило затнутое тучами мрачное небо, которое **Dungeon Hero** регулярно демонстрирует. Сюжет, даром что писала его Райана Пратчетт (дочь Терри Пратчетта и сценарист еще одной родственной игры — **Overlord**), играет сугубо функциональную роль и дает о себе знать лишь в виде комиксовых вставок.

Играется **Dungeon Hero** скорее как слэшер. **Firefly** говорит, что от **Diablo** с его бесконечным клик-клик-клик у них начинается нервный тик-тик-тик, поэтому решили ориентироваться в большей степени на **God of War** (серия слэшеров для консолей семейства PlayStation). С той лишь разницей, что здесь все будет несколько ближе к реальности — никаких мечей на десятиметровых цепях и разрывания пастей минотаврам. Главный герой **Dungeon Hero** движется и ощущается именно так, как должен двигаться и ощущаться крупный, тяжелооруженный

мужчина, — не слишком быстро и с ощутимым усилием.

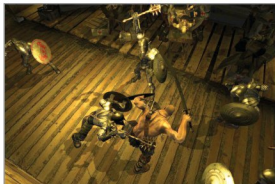
Собственно развитие персонажа идет не по линии класса, а по огромному, поистине ОГРОМНОМУ дереву умений, двигаться по которому можно достаточно свободно.

Ну и самое главное: жизненным приоритетом нашего героя является не стужательство, а банальное выживание. Вопреки всем заветам, здешние гоблины после смерти не оставляют на своих тушках никакого золота, да и с чего бы им его таскать?

Вообще, со времени нашего последнего разговора с **Firefly** игра заметно изменилась: на EIOU 2008 показывали уже не ту изометрическую версию, что вы видели на скриншотах январского номера, а нечто вполне подпадающее под признаки любого слэшера. Другое дело, что игра, судя по всему, еще очень далека от завершения: все доступные скриншоты демонстрируют тот самый фрагмент, что мы видели на EIOU, а он пробегается минут за десять. С интересом ждем продолжения. ■



Dungeon Hero дает ясно понять, почему inferнальная нечисть с таким упорством лезет в мир людей: попробуй пожить в таких адских (в прямом смысле) условиях.



Нашему басмачу то и дело приходится драться в окружении, и дается это не то чтобы очень легко.



Если этот кадр не вызывает у вас ассоциаций со S.T.A.L.K.E.R., то мы прямо не знаем.



ЖАНР: КОМАНДНЫЙ ШУТЕР
РАЗРАБОТЧИК: TIMEGATE STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

За **Section 8**, научно-фантастическим шутером **TimeGate Studios**, мы гоняемся давно, но **Gamecock** не спешили делиться подробностями. И вот, наконец, первая внятная информация из первых, что называется, рук.

Section 8 — это командный тактический боевик про суровых пехотинцев, закованных в бронекостюмы. А еще это обиходное обозначение 8-й бронепехотной дивизии, отряда отчаянных космодесантников, бросающихся с неба в самое пекло битвы. Разработчики говорят, что ее прототипом послужила американская 101-я воздушно-десантная дивизия времен Второй мировой. Как и там, в «восьмом отделе» служат только добровольцы.

Несмотря на жуткие габариты, острые когти и недобрый взгляд, каждый боец **Section 8** является человеком. Более того, у всех будут свои мотивы пойти в армию (в первую очередь, конечно же, пресловутый зов долга, а для некоторых — глужее желание пожертвовать собой за страну). То есть **Section 8** — это еще и живая история людей, за-

кованных в крупногабаритные экзоскелеты.

Сражения в **Section 8** будут завязаны на захвате стратегических точек (аналогичным образом устроен другой грядущий тактический шутер — **Tiberium**). **TimeGate** старательно избегают терминов вроде «стратегическая локация» или «критическая точка», предпочитая емкое «блокпост». Это потому, что захват такого стратегически важного пункта выражается не только и не столько в возведении вашего знамени. «Восьмой отдел» разоруживает оборонительные сооружения и вообще выстраивает натуральную базу. На ней пехотинцы будут восстанавливать здоровье, а также смогут заказать технику по льготной цене. Причем все это относится как мультиплееру, так и к синглу. При этом игрок не привязан к блокпосту во время респавна, просто к нему будет выгодно наведываться пару раз на дню.

И вот тут начинается самое интересное. Бойцы **Section 8** — это такие межгалактические десантники, которые толпы высаживаются в любой точке карты. Здесь, понятно, вылезают ассоциации с **Medal of Honor: Airborne**, но у **TimeGate** высадка происходит быстрее и масштаб-

нее. Они используют емкий термин «вжигание» (burning-in), и он действительно лучше отражает ситуацию с вашим попаданием на поле боя. Вжигание стартует на высоте четырех с половиной тысяч метров — в момент прохода сквозь плотные слои атмосферы бронекостюмы бойцов буквально пьют огонь.

Ключевая особенность **Section 8** состоит в том, что вы от начала и до конца контролируете высадку: выбираете, куда приземлиться и в какой момент нажать на тормоз. Ничего особенного, казалось бы. Подход в том, что антигравитационный режим экзоскелета (читай: космической парашют) можно не включать вовсе. Вы, конечно, обретете пару царапин на костюме и потеряете несколько единиц здоровья, но в обмен за такие незначительные, в общем-то, потери герой превратится в натуральный астероид смерти. Раскаленное тело внушительной массы, падающее с высоты в четыре с половиной километра — это оружие выдающейся разрушительной силы. Так что придавить своей массой вражеский танк тут в порядке вещей.

Игра будет активно использовать архитектурные особенности костюма — его позволяет обвешать разнообразными приспособлениями (джет-паками, усилителями мощности силового поля, системами спутникового наведения. Экипировку мы, кстати, определяем самостоятельно, перед высадкой.

При этом **Section 8** — именно шутер. **TimeGate** отказались от пошлого соблазна продемонстрировать нам утыканного бластерами космодесантника от третьего лица. Вместо этого они используют, как выражаются наши киноколлеги, «субъективную камеру», то есть, говоря, стало быть, за куда более тонкими материями — реализмом и чувством собственного тела.

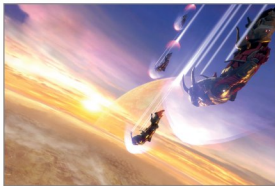
Section 8 на первый взгляд очень легко принять за такую научно-фантастическую версию **Medal of Honor: Airborne**, но сегодня, за год до релиза, она видится грамотным развитием неплохих, вообще говоря, идей **EA Los Angeles**. Только там, где авторы провального **Medal of Honor** подошли к краю и, понимая, отступили, **TimeGate**, похоже, все-таки прыгнули вниз. — *Линар Фетхулов*



...а так заканчивается. Под коленом пехотинца, надо понимать, что-то только что лискнуло.



Так, на высоте в 4,5 км, начинается ваша высадка на поле боя.



Так она продолжается...

**ВЕРДИКТ**

Во что поиграть



В ЭТОМ месяце

Пышу эти строки из Варшавы, где только что закончилась презентация PC-версии *Mass Effect* (вот кстати, забный ответ на вопрос — во что поиграть этим летом). Между тем текущая весна начиналась довольно успешно: оприятный немецкий клон *Monkey Island* под названием *Dark Knees*, скандинавская хрюкающая на все части тела *Seven Kingdoms: Conquest*, ну и *Lost Empire: Immortals*, которая на поверку оказалась страшноватым и избыточным клоном *Galactic Civilizations 2*. Му уже было приуныло — и тут началось.

Когда в редакцию «Игромании» приехал ревью-код «King's Bounty: Легенда о рыцарях», все сотрудники сорвали олимпийское спокойствие — каждый из нас видел игру на различных мероприятиях, в среднем, 2-3 раза и знал, чего ожидать. Но никто из нас не оказался готов к тому, что игра окажется настолько хороша. Это, безусловно, лучшее, что случилось с российскими играми за очень долгий период. Это невероятно красиво, это фантастически качественно, это очень-очень интересно. Это старомодная PC-игра, которая выверена и надрана так, как не обидает, наверное, никто. Дмитрий Гусаров (худрук проекта и глава King's Bounty Interactive) показывает всем и каждому, как надо обращаться с чужой игровой механикой. Попытки развить на составные части успешные идеи прошлых лет сегодня осуществляются регулярно, но только Гусаров делает это правильно. *King's Bounty* — однозначная игра этого месяца и, предположительно, лучшей российской игрой этого года.

Еще позже, буквально за неделю до сдачи номера в печать, приехал *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2*. И вот это вообщем нечто. У Антона Логвинова есть любимая теория, согласно которой Ubisoft умеет делать хорошие игры исключительно со второй попытки. На первой части оттачивается технология, а во второй наконец получается игра. Со вторым «Вегасом» именно так и вышло. К своему этот синтетически блокбастер друг расправил плечи и как-то неожиданно стал главным шутером весны.

Из других новостей: блеск и нищета *Command & Conquer 3: Kane's Wrath*. Сильные беспорядочными образом мы отменили аддону три дорогих журнальных страницы, на которых главный тибериумовед редакции Антон Логвинов обстоятельно объясняет, почему эта хорошая стратегия все меньше и меньше заслуживает, чтобы на ней печатались логотип S&C.

И, наконец, с некоторым опозданием сообщаем, что довольно удачным образом закончился второй сезон *Sam & Max: Hitlist Games*, как обычно, обещают к лету коллекционное издание и буквально на днях анонсировали эпизодический сериал для PC и Wii, называется он *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*. На этом у нас все — сразу после сдачи номера комедий сатирический «Игроманин» начнет посетит КРИ, а потом практически в полном составе разлетается в разные концы света. Общая культурная программа включает Брайтон (Великобритания), Лас-Вегас (США) и остров Майорка (Испания). Все исключительно по делу.

Олег Ставицкий, редактор

THE SIMS 2: FREE TIME

Жанр: симулятор электронных человечков • Издатель/разработчик: Electronic Arts/EA Redwood Shores • Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 1,3 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 32 (64) Мб видео



Разработчики *The Sims* не перестают нас удивлять. Казалось бы, третья часть анонсирована, а предыдущий аддон к *The Sims 2 (Bon Voyage)*, если что) оказался неплохим, но не очень-то оригинальным. В этой ситуации вполне можно было бы расслабиться и спокойно выпускать шаблонные *Stuff Packs* до самого выхода триквела.

Но нет! *EA Redwood Shores* в очередной раз лихо показали выпустить кукли и выпустили *Free Time* — образцово-показательное дополнение, которое убедительно доказывает: *The Sims 2* еще есть куда расти!

Итак, симы обзаводятся хобби. Вариантов проведения досуга — десятки: можно курить и тремонтировать подержанную колымагу (в итоге получим симпатичный и вполне себе функциональный автомобильчик), заняться почтарным делом, танцами, музыкой, исследованием быта колонии муравьев, футболом — список, поверьте, действительно длинный. Все занятия разделены на группы, каждая из которых со временем растет в уроне. За счет этого открываются дополнительные возможности. Так, продвинутый спортсмен может бегать трусцой и привлекать к этому делу родственников, а опытный звездочет способен принудительно вызвать летающую тарелку прямо к себе на лужайку.

Стоит только увлечься каким-нибудь занятием, как с вами тут же свяжутся представители соответствующего хобби-клуба. Когда уровень вашей компетенции достигнет определенной отметки, вам выдвудут пропуск в секретную штаб-квартиру, где собираются такие же фанаты своего дела. Там можно принять участие в каком-нибудь конкурсе или поучаствовать в мастер-классе.

Самое удивительное в аддоне то, как органично он вписан в рамки игры. Рутинные вроде бы занятия внезапно обретают скрытый смысл: малая картина, сим становится матерым искусствоведом, проиорит фильмов складывает из него заглодого синефила, а задушевные беседы с ручным попугаем помогут узнать больше о природе. Увлечения, приобретенные в детстве, вполне могут со временем перерасти в карьеру: прочитал десять романов, вступил в клуб книжечив, написал рассказ, стал профессиональным литератором. Все это не только вносит в игру пресловутое новое измерение, но и делает процесс воспитания цифровых человечков еще более разнообразным.

Разумеется, не обошлось без сопутствующей шулки: новая одежда, мебель, занавески, а также замечательная возможность выбрать своему подопечному дополнительное жизненное мотивацию (кроме прочего, кстати, можно сделать из него завядлого любителя жареного сыра!). Но все это так, фон. Главный же вывод вот какой: электронные люди научились копировать нас еще убедительнее. Пока это все еще забавно. Но скоро сходство, кажется, станет пугающим. — Георгий Курган



М.видео mvideo.ru

Лучшие игры Electronic Arts по доступной цене



PC DVD ROM

XBOX 360



399 P.

590 P.

Platinum

PS2

PlayStation 2



590 P.

490 P.

и многое другое...

Более подробную информацию вы можете найти на сайте www.electronicarts.ru

№1
ДЛЯ ВАС

RTL RACING TEAM MANAGER

- Жанр: спортивный менеджер
- Разработчик: Compro Interactive
- Издатель: RTL Games
- Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 2 (2.5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



За восемь лет, прошедших с релиза **F1 Manager**, мы уже успели забыть о том, что такое гоночные менеджеры и с чем их едят. Но, как оказалось, желающих почувствовать себя Ронном Денисом или Флавио Бриаторе за эти годы не убавилось. Чтобы в этом убедиться, достаточно зайти на любой из двух официальных форумов, посвященных свежешившейся игре **RTL Racing Team Manager**. Фанаты ведут увлеченную дискуссию на тему грядущего патча, а наиболее активные из них мастерят моды, добавляющие в игру реальных гонщиков и команды «Формулы-1». В самой игре все эти данные, естественно, вымышленные (принять на работу Кими Райкконена здесь не получится), но в том, что перед нами менеджер именно «первой формулы», сомневаться не приходится. В роли владельца команды нам приходится дергать за все ниточки сразу: рассчитывать бюджет, нанимать персонал, заключать контракты со спонсорами и мотористами, строить базу и проводить тесты. В теории все это выглядит неложно, но вопиющая бюджетность губит весь потенциал на корню: машины с неподвижными колесами даже не пытаются изобразить гонку, а катаются туда-сюда по прямой. Статичные экраны, сопровождающие нас большую часть времени, и те лучше выглядят. Вердикт: только для фанатов. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS 2008

- Жанр: симулятор дартс
- Разработчик: Mare Mortals
- Издатель: Oxygen Interactive
- Мультиплеер: hot seat
- Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



В отличие от России, в США дартс пользуется большой популярностью. Однако симуляторы дартса до недавних пор были большой редкостью. В декабре 2006 года небольшая компания **Oxygen Games** выпустила **PDC World Championship Darts**. Теперь вот встречаем продолжение.

В **PDC World Championship Darts 2008** представлены почти все разновидности дартса: классические «301/501/701», выбивание секторов по или против часовой стрелки, «черное и белое», «пятя жизней». Игрок может принять участие в семи самых известных турнирах.

Геймплей остался прежним: целимся и задаем силу броска исключительно мышью, делая поправку на возможное отклонение дротика. Как и раньше, удобно, но не слишком-то увлекательно, да и трудно рассчитать, куда именно попадет дротик в результате. По сравнению с предыдущей частью произошло несколько изменений. Увеличилось количество доступных персонажей. Теперь вы можете выбрать одного из 16 реально существующих членов сообщества Professional Darts Corporation. Слегка улучшилось качество моделей спортсменов, анимация стала более плавной. Это, увы, не меняет главного: если вы не фанат дартса, рискуете позеленеть от тоски.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

— Сергей Метелев

РЕЙТИНГ



СТРИТРЕЙСЕРЫ

- Жанр: стритрейсинг по рукам ■ Издатель/разработчик: Аэлита/AP Games
- Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1,8 (2,4) Гц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео



Компания AP Games, главный отечественный поставщик автоспорта, порадовала нас очередным продуктом своей жизнедеятельности. Снова про стритрейсеров, но на этот раз по мотивам одноименного фильма (тоже, кстати, отечественного). Строго говоря, кроме киношники, отличный от прочих игр студии здесь нет никаких.

В начале каждого уровня (их 10) нам дают возможность посмотреть фрагмент кинофильма, а затем предлагают медитативно проехать на полпрованских консервных банках по залитому ночным светом Санкт-Петербургу. Град на Неве смоделирован условно (главное, что львы есть), трассы короткие и практически всегда одинаковые. Причем сходство с оригиналом тоже весьма сомнительное: даже если в ролике хохохочущие герои разрезали по залитому светом асфальту, в игре царит вечная тьма, а из колонок вырывается дикая какофония с претензией чуть ли не на death metal (в фильме жеж тем не было ничего тяжелее русского рэпа). Соперники ездят, как правило, строго по прямой, постоянно врезаются на поворотах и регулярно впадают в ступор. Благодаря этому игра свободно проходит где-то за час. Разумеется, никаким «чувством настоящего драйва», упомянутым на коробке, здесь и не пахнет. AP Games же тем временем готовят к выходу симулятор водителя маршрутки. Мужайтесь. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1,0

FORD RACING OFF ROAD

- Жанр: аркадные гонки ■ Издатель: Empire Interactive
- Разработчик: Razorworks, Xplosiv ■ Мультиплеер: soft-screen
- Системные требования: 2 ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



В серии Ford Racing — очередное пополнение. Упорные британцы из Razorworks (большую часть игр серии делали именно они) продолжают клепать свои бюджетные автомобильные аркады про мощные машины Генри Форда. У всех игр этой серии есть одна характерная черта — при первом же взгляде на них становится ясно, что 80% бюджета пошло на лицензии. А на должности художников, дизайнеров и программистов, видимо, пришлось нанять безработных с улицы.

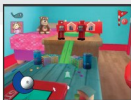
В этот раз нам предстоит гонять на внедорожниках Ford и Land Rover по бездорожью. Да вот незадача — бездорожье у нас всего три типа: болота, заснеженные трассы и пустыня. Честно говоря, даже делая скидку на то, что это все-таки аркадные гонки, почувствовать разницу в поведении местных небьющихся катафалков на снегу и в пустыне довольно сложно. А сами трассы явно не блещут дизайном и изобретательностью. Единственная их интересная особенность — короткие пути для среза расстояний и разбросанные повсюду бонусы вроде ремонта.

А вот в чем недостатка нет, так это в режимах игры. Всего их аж 12 штук, но играть по меньшей мере в половину из них будет только ярый фанат компании Ford. Оставим им забавы вроде собрания монеток или поиска артефактов, лучше обратить внимание на среднескудную карьеру. Она быстро надоедает, но все же способна занять вас на какое-то время. — Артур Карлов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5

TOY GOLF EXTREME

- Жанр: галлюциногенный гольф ■ Издатель/разработчик: ZOO Digital Publishing ■ Мультиплеер: влоосмером на одном компьютере
- Системные требования: 500 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео



Аркадные симуляторы гольфа сродни симуляторам охоты — вы ходят с завидным постоянством, а как правило, оказываются удручающе низкого качества. Не так давно откормил King of Clubs, теперь же любители виртуального гольфа пугает Toy Golf Extreme.

Слово «игрушечный» в названии означает, что нам придется катать белый шарик среди сваленных учебников, карандашей, кнопок и прочего канцелярского хлама на столе гипотетического школьника. За несколько попыток нужно, регулируя силу шарика, обойти препятствия, проехать по специальным «горкам» и благополучно упасть в лунку. Высокий уровень сложности задает неважная физика — шарик тормозит и рикошетит, когда ему вздумается, да еще регулярно застревает там, где, казалось бы, не должен. Весь процесс сводится к философским изысканиям на тему «угадай, как поведет себя шарик в этот раз». Сделать это можно на нескольких уровнях. В комплекте — уже упомянутый стол, а также кухня, диван, гараж и какие-то совсем уж абстрактные места. Размытые текстуры и монотонные предметы, приклеенные к столу, впрочем, одни и те же. А еще тут можно играть за одним компьютером с друзьями — если вы, конечно, рискуете подвергнуть их такой изощренной попытке. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 0,5

ТРЕТИЙ СРОК

- Жанр: квест от JetDogs ■ Издатель/разработчик: Аэлита/JetDogs Studios
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,2 (2,4) Гц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Квесты от украинской компании JetDogs, равно как и автосимуляторы от Team6 и шутеры от Jarhead, постепенно выделяются в какой-то отдельный поджанр. В то время как коллеги по цеху стараются изобрести что-то новое, этим товарищам все равно.

Нехватку свежих идей они раз за разом пытаются скрыть ничем иным, как идиотизмом сюжета. В этот раз, например, обыгрывают тему президентских выборов в России. Партий, между прочим, всего 250, одна безумной другой. А тут еще старый глава государства — Владимир Иванович Мишкин — жаждет остаться на третий срок. Более того, Владимир Иванович любит водочку и волей случая оказывается в запертой квартире Никиты, помоятого москвича и главного героя игры. С острым желанием опомелиться. Наша первейшая цель — раздобыть самогон с вареньем. Из подобных поручений и поездок на дряхлой тачке по четырем с половиной локациям и состоит все наше короткое приключение. Еще тут есть вечно живой Ленин с автоматом и партия «Агрессивные геи России».

Вот такая она, эта игра: сплошной поток безвкусных шуток, дешевых пародий и стереотипов. С морально устаревшим (как всегда) геймплеем и серой размытой графикой. Зато про выборы, водку и бомжей. Если вам это вдруг кажется смешным — мы не виноваты. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

MERV GRIFFIN'S CROSSWORDS

- Жанр: кроссворды ■ Издатель: Oberon Games
- Разработчик: Republic of Fun ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 700 МГц, 128 Мб, 32 Мб видео



Если вы готовы сидеть дни и ночи напролет, разгадывая кроссворды, вам определенно стоит обратить внимание на **Merv Griffin's Crosswords**. Есть, правда, одно условие: вы должны в совершенстве владеть английским языком. Только тогда вы сможете получить удовольствие от этой игры. Merv Griffin's Crosswords создана по мотивам популярного на Западе телешоу по разгадыванию кроссвордов на время (и деньги). Его создатель — тот самый Мерв Гриффин, чье имя вынесено в подзаголовок, — известный медиамангнат, придумавший, например, шоу Jeopardy! (у нас — «Своя игра»).

Интерактивная версия полностью аналогична оригиналу. Вам не нужно думать о том, сколько и где буква по горизонтали и вертикали, здесь предлагается просто отгадывать слова за определенное время. Компьютер сам расставит их куда нужно. При отгадывании можно открывать буквы, но, разумеется, это уменьшит размер выигрыша. Чем длиннее слово, тем больше денег дают за его отгадку. Есть бонус-раунды и шуточные задания. В сухом остатке имеем довольно неплохую казуальную игру. Вряд ли она многих заинтересует: российской версии телешоу у нас нет (разве что «Поле чудес», но там правила немного другие), а тут еще и серьезные требования к знанию английского языка. Попробуйте, в общем, на свой страх и риск. — *Артур Карлов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5

TURBO PIZZA

- Жанр: симулятор бизнеса ■ Издатель/разработчик: Oberon Media/Alasworlds Entertainment и Oberon Media ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 600 МГц (1,2 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



Turbo Pizza — беззащитнейший клон недавней **Cake Mania 2**. Строго говоря, различие между этими двумя играми исключительно гастрономическое: в прошлый раз пекли торты, теперь пиццу. В остальном сходство стопроцентное.

Завязка игры проста как клочечный анчоус: некоей девушке и ее флегматичному приятелю — пухлому улыбочивому блондину — взбрела в голову идея построить пиццерию. Сказано — сделано. И вот мы в образе рыжеволосой предпринимательницы обслуживаем толпящихся у прилавка клиентов. Если не накормить их в кратчайшие сроки, они обидятся и уйдут. Впрочем, порадовать их просто — нужно всмотреться в стилизованные облачка над головами и принести желаемое: колу, кофе, пиццу, мороженое или попкорн. Ассортимент расширяется с каждым уровнем, а всего их пятьдесят. При этом большую часть продуктов генерируют специальные аппараты, вот только пиццу нужно готовить самостоятельно: выбирать начинку и самолично закидывать полуфабрикат в печь. В конце каждого уровня можно утереть со лба виртуальный пот и купить на заработанные деньги голубены на стены, поменять покрытие на полу или лоток с шоколадными тортами. Как и в случае с **Cake Mania** — отличное лекарство от лишнего времени. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6



ЗВУКОДРОМ

В чём разница между реальностью и игрой?

Её не видно. Но слышно.

Стирай границы возможного!

Оживляя игры объёмным звуком!

Теперь у тебя есть акустическая система **Logitech**

G51 Surround Sound Speaker System!

Теперь ты можешь услышать дыхание врага, который подкрадывается сзади, и спасти мир на четыре жизни раньше!

www.logitech.ru



Logitech.





**ТАНЯ ГРОТТЕР И МАГИЧЕСКИЙ КОНТРАБАС
ТАНЯ ГРОТТЕР И ИСЧЕЗАЮЩИЙ ЭТАЖ**

■ Жанр: квест ■ Издатель: Авенла ■ Разработчик: CreativeDream Studio
 ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 1,8 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Книги Дмитрия Емца о приключениях юной Татьяны Гроттер балансируют где-то на грани между плагиатом и пародией: автор, то есть, не только рисует перед читателем узнаваемых персонажей (наемник, конечно, на Гарри Поттера и компанию), но и пытается их высмеивать. Проблема в том, что получается у него как-то совсем уж бледно. Все эти бисером разбросанные по тексту «Пако Гробанен», «Чума-Дель-Торт», «мальчик Баб-Ягун», «Юра Идиотсодов», «Носки-с-конд-жид» и прочие образцы «изодренного» юмора развеселить могут разве что отдельные дети младшего школьного возраста (хотя на них и расчит). Учитывая, что книги Джон Роллинг были интересны не только детям, но и взрослым, градус пародийности явно недостаточен и культурный посыл в целом не засчитан. Однако известную популярность Тане все же удалось снять: об этом красноречиво свидетельствует количество книг в серии (уже 15) и неимоверное количество рекламы, которой обклеены вагоны в столичном метро.

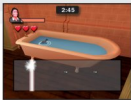
Появление интерактивного приложения было лишь вопросом времени. Впрочем, не спешите бежать за сердечными каплями — в этот раз все, кажется, обошлось. CreativeDream Studio (до этого отменилась лишь детским квестом «Сказки про Тощечку и Бошечку») сумела сделать милые и уютные игры «для всей семьи», которые старательно воссоздают события первых двух книг серии. Основное достоинство этих проектов — загадки, которые не паразитируют на туалетном юморе и удерживают фантазиях, а именно что стимулируют внимательность, сообразительность и логическое мышление. Бесконечный сбор предметов и пиксель-хэинг здесь занимают куда меньше места, чем во многих других подобных играх: больше внимания уделено разнообразным ребусам, некоторые из которых могут вогнать в ступор даже видавшего виды квестолоба. Порой авторы даже проявляют некоторую фантазию: размещивать зелье в котле здесь, например, нужно с помощью вращательных движений мыши, след за тем, чтобы оно «не убежало». Кроме того, придется разучивать и применять различные заклинания: отпугивания нежити, снятия или наложения сна и т.д.

Жаль лишь, что плану крепкого, увлекательного квеста CreativeDream Studio выдержала не во всем. Местами здесь слишком много пустопробегов перемещений по локациям, не всем персонажам повезло с озвучкой. За бортом обокит игр почему-то остались редкие действительно смешные шутки из книг, например, помещательство дяди Татьяны, Германа Дурнева, который вообразил себя кроликом Сюсюкалкой. Тем не менее в сухом остатке у нас две очень неплохих детских игры. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

THE WATER HORSE: LEGEND OF THE DEEP

■ Жанр: игра по лицензии ■ Издатель/разработчик: Blast Entertainment/Atomic Planet Entertainment ■ Мультиплеер: отсутствует
 ■ Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Игры по фильмам делятся сегодня на две категории: хорошие и все остальные. **The Water Horse: Legend of the Deep** относится как раз ко второй категории. Сам фильм — средней руки басня про то, как юный школьник вырастил у себя в унитазе рептилию, позднее известную как полхекское чудовище. Ну а игра — типичный игроводесок в стиле «делай то же, что в фильме, но в двадцать раз чаще». В приоритете — сбор лапши на подкормку питомца, улетывание от бульдога и попытки спрятаться от подозрительных взрослых. Играть предстоит как за мальчика Ангуса, так и за динозавра Крузо. Позднее, когда подводный илдер подрастет, заботы сменяются залпами, тоже довольно затрудными. В перерывах нам подсовывают мини-игры: находиться в ванне, съесть побольше падающих фруктов (такой вот **Snake 3D**), нажать в нужный момент курсорные клавиши и далее по общему списку.

P.S. Обзор написан по российскому изданию игры от компании «Новый диск». В раздел «Отечественные локализации» игра не попала по одной простой причине: выпустили ее без всякого перевода, с одной лишь русской документацией. Выпускать оригинальные версии игр — идея, безусловно, благая, вот только вред ли многие дети знают английский в достаточной мере, чтобы комфортно играть. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2,0

MORTIMER BECKETT AND THE SECRETS OF SPOOKY MANOR

■ Жанр: сообразительный пиксель-хэинг ■ Издатель/разработчик: Jumbo Jumbo! Graphics ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 500 (800) МГц, 128 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Mortimer Beckett and the Secrets of Spooky Manor — одна из немногих игр в жанре «пиксель-хэинг» как решающий аргумент в гей-мдаизаине», от которой можно получить удовольствие. Основная тому причина: душевный подход к графическому оформлению. Геймплей же как раз стандартен: перед нами испывает заваленный старинным баром экран, на котором следует найти определенные предметы, — театральные маски, колеса, шахматы. Правда, авторы немного усложнили увязку в болоте механику — теперь мы выискиваем в старинном мусоре не целые предметы, а их кусочки. Например, у маски следует найти сначала волосы, а затем куски лица. После того как предметы собраны, их нужно поставить в места, откуда они «выпали», — пешку на шахматную доску, ну и тому подобное. Более того, иногда из предметов вылетают призраки и молят нас глаза, мешая сосредоточиться на розыске. Однако за промазат нам глаза, мешая сосредоточиться на розыске. Однако за промазат нас не штрафуют, да и таймера нет, как в похожей забаве **Dream Day Honeymoon**. Вместо этого — сочные изображения тухлявого замка и флегматичных призраков (прямо-таки как Кентервильское привидение из одноименного советского мультфильма), яркие мелодии и богатство комнат. Расследовать поиски особенно важно: артефакта любителям жанра, думаем, будет интересно. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

АНАБИОЗ

С О Н Р А З У М А



ВЕРДИКТ

ДОЖДАЛИСЬ!

King's Bounty

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Георгий Курган

С «King's Bounty. Легендой о рыцаре» (давайте сразу договоримся, что далее по тексту будем обходиться без громоздкого подзаголовка) у автора этих строк приключилась странная история. Сядя за текст, я вдруг осознал, что совершенно не представляю себе, о чем сейчас буду говорить. И дело вовсе не во внезапно наступившем творческом кризисе или иссякшем словарном запасе. Дело в том, что сумасшедшее обаяние этой игры очень сложно ухватить и зарегистрировать при помощи слов. Стоит нажать на кнопку «Выход», как в сухом остатке остается статистика — монстры, заклинания, артефакты. Все, что предлагает King's Bounty, мы уже видели, причем не так давно. И

сформулировать, что конкретно держало тебя у монитора последние пять-шесть часов, решительно невозможно. В попытке прояснить ситуацию игру вновь приходится запускать, после чего цикл повторяется с самого начала. И так до финальных титров.

Этот то ли колдовской, то ли наркотический эффект в разное время испытали на себе как минимум пять человек в нашей редакции, и противостоять ему не смог решительно никто. Александр Кузьменко, первым ознакомившись с предельно версией, поднял телефонным звонком мирно спавшего в США Олега Ставицкого, чтобы сообщить, что «у нас тут шеддер!». Тот в ответ резонно заметил, что говорил это еще на про-

шлом «ИгроМире», и забил голову помпех.

Действительно ли King's Bounty настолько хороша? И да, и нет. Если рассматривать ее с точки зрения механики, графики, звука и прочих составляющих, то быстро станет ясно, что ничего особенного тут, вообще говоря, нет. Выражаясь в современных терминах, это ролевая игра, к которой пристыкована боевая система, сильно похожая на Heroes of Might and Magic. О каких либо новшествах и жанровых свершениях речи и вовсе не идет — игра прекрасно описывается термином «олдскул», то есть она сделана по лекалам давно минувших лет.

Но в данном случае ключевой вопрос не «что?», а «как?». Katauri Interactive (созданные Дмитрием Гусаровым, экс-худником Elemental Games и автором «Космических рейнджеров») умеют собирать игры так, что в них не остается ровным счетом ничего лишнего. Каждый листик на полигональном дереве, каждая строчка диалога — все здесь находится в потрясающей гармонии и подчинено одной-единственной цели — доставить вам как можно больше положительных эмоций. Так что правильной тут было бы разобораться, как эта самая гармония достигается.

Ящик Пандоры

Тезисный экскурс в историю для тех, кто открыл для себя

ЖАНР Легенда 2.0

- **Жанр** ТС
- **Разработчик** Katauri Interactive
- **Платформа** Windows
- **И** King's Bounty (1990)
- **И** Heroes of Might and Magic
- **Мультиплеер** отсутствует
- **Количество дисков** один DVD
- **Сайт игры** www.kingsbounty.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



компьютерные игры менее чем 18 лет назад. Сегодняшняя King's Bounty — римейк одноименной игры 1990 года выпуска. Та, в свою очередь, являлась прародительницей сегодняшних «Героев». Так вот, мы, в сущности, имеем дело практически с той же самой игрой. Доблестный рыцарь разъезжал на коне по городам и весям, нанимал войска и работал на побегушках у местного короля. Наградой за службу, как и полагаются в сказке, была рука прекрасной принцессы.

Тут главное не принять King's Bounty за запоздавший ответ ниваловским Heroes of Might and Magic 5. Потому что у Katauri вышла в первую очередь чисто ролевая ролевая игра. То есть забудьте про возню с постройкой городов, захватом шахт и еженедельным приростом населения. Настоящего рыцаря такие вещи заботить не должны. Его задача — совершать подвиги. Поэтому мы легким галопом скачем по п...



Джентльмен в центре — это как раз Дух Смерти.

С душкой!

В загадочной «шкатулке ярости» вот уже тысячу лет томится в заточении четыре могущественных духа. Основное их предназначение — помогать герою на поле брани. Однако в свободное время можно попить заведисты с ними непринужденную беседу — столетия бедствия сделали их словоохотливыми. Они с удовольствием расскажут вам о себе, своем прошлом и мирах, из которых они родом. Да, а еще они иногда очень занятно спорят между собой.

Зерка



Дух камня. Туп как пробка (впрочем, иногда он все-таки способен делать очень меткие замечания), разговаривает исключительно на повышенных тонах. По собственному утверждению, его создала древняя раса магов из осколков черной звезды для борьбы с себе подобными. В силу происхождения питает к волшебникам врожденную ненависть.

Слимин



Дух болот. Последний из расы скраггов. Особа королевских кровей, настоящий интеллигент. Способен поддержать светскую беседу о природе ядов и гастрономических особенностях змей и пауков. Большую часть времени дремлет, в остальное время — талантливо шепелявит. Владеет чудесным заклинанием «Ядовитый косяк».

Лина Итанклес



Дух льда. Наемница, весьма утиная собеседница. Родом из Литана, развитого мира техномагов. Ее физическое тело погибло, но ей удалось сохранить свой разум в виде бесплотного духа, которого и пленил прежний хозяин шкатулки. С героем разговаривает несколько свысока, но с плохо скрываемым интересом — тысячекратно дамочка явно изнывает от скуки.

Жнец



Дух смерти. Один из тринадцати Стражей Храма Времени — вселенского хранилища знаний, над которым не властно время. Похожий на классическую «Смерть с косой». Жнец отрекся от своего прошлого и не помнит, кем был в прошлой жизни. Даже свое имя позабыл. Говорит мало, но забавно — переставляя слова, словно магистр Йода.

ным дорогам, выполняем задания и попутно ломаем рога врастечным монстрам. На вырученное золото закупается в тавернах и городах новым обмундированием и войсками. Все это — в традиционном на первый взгляд фэнтези-анимационном King's Bounty фактически копирует формулу восемнадцатилетней давности, но делает это виртуозно и местами очень кстати отступая от традиционных решений.

Вот хотя бы путешествие по глобальной карте. Оно (неожиданно!) происходит в реальном

времени, и этот, казалось бы, незначительный нюанс дает герою тактический простор. Если какой-нибудь ценный артефакт охраняет толпа осоватых драконов, это не значит, что вам обязательно придется их всех перебить. В King's Bounty с большим монстром, представляете, вообще необязательно сражаться! При виде вас вражеский отряд тут же радостно помчится навстречу, давая возможность выманить его куда угодно. Можно эффектно забыть неприятеля в трех соснах, после чего беспрепятственно проникнуть

на охраняемую территорию. Можно подло сцапать у него изпод носа сокровище и скрыться в ближайших кустах. А еще его можно просто выманить на тактически выгодную территорию (размер и форма боевой арены привязаны к рельефу карты), а уже там нанести сокрушительное поражение. Поверьте, этими приемами вам придется пользоваться не раз, особенно на ранних этапах игры.

Другой пример — ролевая система. На первый взгляд она довольно примитивна: три класса (воин, паладин и маг), каждая

из которых заточен под определенную стратегию, — кто-то делает упор на армию, кто-то на заклинания, а кто-то — на все сразу. У каждого класса — свои приоритетная ветвь прокачки и бонусы к базовым параметрам. При повышении уровня, опять же, предлагается прокачивать только приоритетные характеристики. Новые способности можно изучать, вкладывая в их развитие руны. Всего рун три вида, и выдают их при повышении уровня. Но вот ведь какая штука: иногда руны лежат прямо на земле, причем в немалых коли-



Эта черепаха — как совы из «Твин Пикса» — не то, чем кажется.



Спесь и кусание пираний — верный признак заклинания «Ядовитый косяк».

чества. Собирая их, вы можете поправить баланс и создать гибридный класс героя, например воина-мага.

Ну и, наконец, боевая система. На первый взгляд, все это вы уже видели в тех же «Героях», но ровно до того момента, пока в ваши руки не попадет «шкатулка юности». В ней сидят четыре могущественных духа, которые (если, конечно, сумеете их подчинить — для этого нужно выполнить специальный квест) смогут немало помочь на поле боя. У каждого есть четыре мощных спецдостоинства, они со временем растут в уровнях и способны внести панику в ряды врагов. С одним лишь условием — для успешного сванса спиритизма необходима параметр «ярость», который накапливается только в бою и снижается, если вы долгое время не выпускаете никому кишки. Ближе к концу игры, когда способности духов становятся серьезным аргументом, накопление ярости превращается в гонку со временем — чтобы поддерживать себя в форме, приходится каждые пять минут устраивать мини-генцид.



Тонкие материи

Все достоинства этой игры состоят из подобных нюансов. Концепция, изобретенная без малого двадцать лет назад, удивительно образом работает и сегодня. С минимальными отступлениями от традиции.

Однако не механикой единой жива King's Bounty. Львиной

долей обаяния эта замечательная игра обязана дизайнерам и сценаристам. Потому что с художественной частью у «Легенды» дела обстоят просто замечательно.

Во-первых, диалоги. Все NPC здесь страшно любят поговорить. Поначалу кажется, будто вы имеете дело с классическим фэнтези, которое на русском языке работает с большой неохотой. Но потом вдруг выясняется, что у авторов отличное чувство юмора, и порой оно достигает чуть ли не монталайтовских высот (они, как известно, лучше всех умели шутить про королей и рыцарей). Например, в первой же тренировочной миссии наставник героя предложит ему спасти принцессу из лап дракона. Шкатулка вроде бы, но по ходу квеста выяснится, что дракон вполне настоящий, а вот принцесса — учебная. То есть трюнная кукла, исписанная автографами предыдущих рыцарей-стажеров.

Или вот еще пример. В King's Bounty, среди прочего, можно жениться. Жена — полезная в хозяйстве штука: добавляет четыре дополнительных слота под предметы и периодически рождает герою детей, которые дают полезные бонусы к характеристикам. Так вот, первой же красавицей, у которой вы сможете попросить руку и сердце, окажется самая настоящая царевна-лягушка. Причем даже после снятия чар девушка периодически квакает, а если не будете уделять ей достаточно внимания — пре-

Откуда ноги растут

У King's Bounty запутанная и богатая родословная — это, понимаем ли, римейк игры, от которой ведет начало серия Heroes of Might and Magic. При этом на «Героев» игра похожа гораздо больше, чем оригинал. Однако есть и принципиальные различия. Перед вами — небольшая сравнительная таблица на эту тему.



Сходства

1. Внешний вид

У опытного фаната «Героев» при первом взгляде на «Легенду» о рыцаре» неизменно случается острый приступ джакова. Сходство, особенно с пятой частью seriously, не заметить просто невозможно: все эти принцессы, драмки, кукольные рыцари на лошадах и монахи в халатах навевают вполне определенные ассоциации.

2. Бестиарий

Коренястые гномы? Есть! Крестьяне с вилами? Есть! Вампиры, превращающиеся в летучих мышей? Присутствуют! Конечно, все это довольно привычные создания для любой фэнтези-игры, но вместе со сложной визуальной стилистикой они гарантируют радость узнавания.

3. Боевая система

Любой, кто хоть раз играл в «Героев», сразу же почувствует себя как дома. Поле, разбитое на шестигранные, пощоговые бои, герои, посылающие заклятия откуда-то из-за кадра. Даже иконки невероятно похожи.

Различия

1. Жанр

King's Bounty — чистойшей воды RPG. Стратегическая часть проявляется разве что во время боя. Все остальное время мы заняты выполнением квестов, подбором удачной экипировки, прокачкой умений и болтовней с NPC.

2. Атмосфера

В «Героях» если помните, было море пафоса. Здесь с этим гораздо проще — обстановка в King's Bounty периодически проскакивают меткие шуточки. Герой любезничает с супругой и ведет задушевные беседы с четырьмя свихнувшимися духами из волшебной шкатулки. Все улыбается.

3. Боссы

Помимо обычных стычек с бандами чудяц и враждебными героями, в King's Bounty периодически приходится сталкиваться с боссами. И получились они именно такими, какими должны были быть, — огромными и зловедими. Наиболее безобидные примеры — гигантский осьминог Кракен и черепаха-переросток.



Столица местной империи состоит из трех замков и дриджабля, но выглядит все равно завораживающе.



Гномьи замки — это такой гламурный стимулак


ВЕРДИКТ
 дождался!


Tom Clancy's **RAINBOW SIX VEGAS 2**

Илья Янович

ЖАНР: Тактический шутер

- Издатель
Ubisoft Entertainment
- Разработчик
Ubisoft Montreal
- Платформа
■ Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
■ SWAT 4
- Мультиплеер
■ Интернет
■ Локальная сеть
- Объем
Два DVD
- Сайт игры

<http://rainbow.sixgame.ru/ubisoft.com/vegas2>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



В недавнем превью на Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 («Игромания» №3'2008) прозвучали, помимо прочего, следующие слова: «Классический синвел: больше, выше, сильнее». Фактически все к тому и шло: в интервью и подкастах люди из Ubisoft Montreal постоянно говорили про какие-то точечные улучшения, новую систему вознаграждения, бонусы и новые стволы. То есть до выхода Vegas 2 представлялся едва ли не набором новых миссий для первого «Вегаса». Так вот, как совершенно неожиданно обнаружил-

ось теперь, разработчики вовсе не на том акцентировали внимание. Vegas 1 от Vegas 2 отличается совсем не так, как, скажем, первая и вторая части Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter от все той же Ubisoft.

Город греха

Для тех, кто не в курсе, выдаем краткий пересказ прошлых частей Rainbow Six. После первых трех игр, которые представляли собой суровые хардкорные тактические шутеры, издатель

сменил курс в сторону упрощения, перенимая серию в более понятную консольному игроку форму. Первый опыт на деле выдался жутким франкенштейном: случившийся в 2006 году (в 2005-м на консолях) Lockdown представлял собой совсем уж примитивную (хоть и красивую) пострелушку в жанре «бюджетный шутер». Это когда все вроде бы дорого, но исполнено на уровне какого-нибудь Marine Sharpshooter. Rainbow Six: Vegas (все тот же, заметьте, 2006 год) оказался попойкой куда как более удачной. Серия, ко-

нечно, окончательно развернулась в сторону бойкого голливудского экшена, зато хотя бы снова подтянулась до приемлемого качества. И то после этого мог подумать, что скороспелый (всего год с мелочью прошел) синвел не будет по пятам следовать идеологии предшественника?

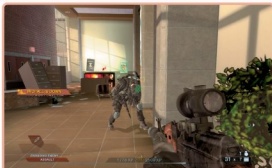
Филипп Терьерн, геймдизайнер игры, постоянно говорил о том, что они в Ubisoft Montreal далеко продвинулись с прошлого года в плане подачи сюжета (обещали драматические сцены и флэшбеки). В оригинале сюжет, напомним, играл сугу-



Атака сквозь окна опасна, но настолько зрелищна, что отказать себе в удовольствии нет никаких сил.



Подчиненные отличаются завидным здоровьем, из-за чего им то и дело приходится выступать в качестве живого щита.



Электронных напарников можно лечить, и они сами могут лечить друг друга по команде, но вот если подстрелит вас, то помощи ждать не придется.

бо функциональную роль: то есть на экране то-то иногда что-то говорил, брифинги пафосно излагали, какие же наши противники сволочи, а еще в кадре иногда вертела пушкой женщи-на-террористка. Но никакой смысловой нагрузки это не несло вообще и сделано было скорее для того, чтобы игрок не заснул от непрерывной разудалой пальбы на экране.

В Vegas 2 сюжета, откровенно говоря, тоже нет. Правда, формально все, что обещали, исполнили: нас пытаются заинтриговать суровыми надписями «*Ляг лет слуствя*», имеется даже одна (ровно одна) сцена, где игроки, надо полагать, должны все как по команде пустить слезу. Увы, не работает. Внятного сценария опять не наблюдается, а разработчики, видимо, так и не поняли, что из набора красивых сцен связанного сюжета не получится.

Но любопытно тут то, что на отсутствие сюжета в Vegas 2 совершенно не обижаясь. Потому как по содержанию это настолько продуманный, интересный и захватывающий шутер, что поначалу диву даешься. Ни для кого не секрет, что Vegas был ценен в первую очередь кооперативом. Одиночная игра нужна была исключительно для

того, чтобы отсмотреть там первые две-три миссии, изучить механику, а дальше — вперед, набирать друзей в онлайн-овую команду спецназа. Виноваты в этом были по большей части уровни — ничего интересного на них попросту не происходило. Да и сам Лас-Вегас, которму игра, казалось, и была посвящена, был изображен шаблонно и однообразно: улица — казино — улица — крыша — казино. В Vegas 2 же на глазах изумленной публики как надо заработал синглплеер! Но об этом по порядку.

Дела спецназовские

Итак, география уровней здесь заметно расширилась. Ужкие улочки (на которых из объектов фигурировали разве что какие-то ящики) навсегда ушли в прошлое. Vegas 2 проводит вас через какие-то военные базы, склады и чуть ли не казино. Стандартный набор из казино и небоскребов, конечно, тоже присутствует, но тут наблюдается качественней склячок именно в разработке каждого от-

дельно взятого клочка территории. Парковки с различными многоэтажными конструкциями, какими-то балконами и гаражами вокруг способны вызвать восторг только от одной мысли, что там можно устроить перестрелку. При этом в Vegas 2 наконец-то действительно интересно воевать с кременивыми противниками. И это мы не про искусственный интеллект (об этом ниже), просто расставлены они по уровням более грамотно. В первой части (да, мы еще не успели ее пинать) ведь как было: врагов, кажется, вообще хаотично разбросали по карте, поэтому иногда возникали на редкость курьезные ситуации. Например, в каком-нибудь на удивление интересном месте, которое вроде бы предполагало продолжительный «пиф-паф», не было вообще никого, зато уже через минуту вам попадались пять человек в узком коридоре, которые глупо выносились ногами вперед после одной очереди из автомата. И это дико раздражало.

Здесь же таких проблем, слава богу, не наблюдается. Плюс впервые в новейшей истории Rainbow Six появилась возможность разными путями приблизиться к цели. Встречаются такие места, правда, редко, и выбор не то чтобы велик (пройти через кабинеты или забраться повыше и пойти по крышам), но в контексте переродившегося жанра это уже достижение.

Или вот взять ту же систему укрытий. В первой части она использовалась только по одной-единственной служебной необходимости: выскочить из-за угла и всех перестрелять. Теперь же на каждом отдельно взятом участке уровня, будь то крыша, зал казино или подворотня, есть как минимум несколько очень полезных укрытий (которые, кстати,

теперь частично разрушаемы). Но что важно, пользоваться ими, как в том же Gears of War, совершенно необязательно. Можно (а иногда и полезнее) как-то изловчиться и перестрелять всех, не используя надоедливое припадание к стене.

Искусственный интеллект в Vegas 2 определенно делает успехи. Главная новость — террористы теперь тоже не лыком шиты в плане грамотного использования архитектуры уровней. Перебегают из укрытия в укрытие, забираются по лестницам повыше (хотя это уже редкость), прычутся за преградами и стреляют не глядя. А вот напарники, честно говоря, иногда проявляют чудеса тупоумия: застревают в широких проходах или сами бросаются под пули. Правильно, видимо, бодать гатки.

В первых же пресс-релизах игры отдельным пунктом значилось: в ПК-версии Persistent Elite Creation (система создания персонажа) содержится в полноценном виде. То есть нацельт свою реальную мордашку на бойца отныне можно и нам (ура!). Различные вариации бронежилетов, шлемов и прочих шмоток специального назначения теперь больше, стволы интереснее (но ради самых интересных пушек придется попотеть).

За обеспечение вас новым снаряжением отвечает система набора опыта A.C.E.S. — Она учитывает, во-первых, все ваши убийства вместе взятые (очки набегают на специальную полосу внизу экрана), во-вторых — ваши, так сказать, специальные убийства: хедшоты, дальние убийства и убийства с такого расстояния. По достижению определенного уровня разблокируется определенное количество снаряжения и оружия. И, что интересно, опыт не считается, в том числе, и за действия ваших напарников, то есть иногда полезнее пустить в бой их, чем самому рваться на амбразуру.

Корни

В сумме все это дает наиболее точное определение геймплеем Vegas 2 — тактическая импровизация. То есть как такового планирования здесь нет, но набор простых команд для ваших подчиненных (переключали из первой части: идти, держать позицию, бросить гранату и так далее) постоянно находится какое-то практическое применение. У вашего персонажа со времен первого «Вегаса» значительно поубавилось в живучести, и сделать лапы тут можно буквально от одной-двух пуль. Поэтому приходится как-то извора-



Ни одна игра, где так или иначе фигурирует спецназ, сегодня не обходится без героической высадки с вертолета.





Телевизор здесь штука исключительно полезная. Бросаешь дымовую гранату, включаешь его и отстреливаешь ослепленных противников одного за другим.



Чтобы погибнуть в Vegas 2, достаточно находиться на линии прямого огня секунды полторы. Поэтому такая осторожность никогда не бывает лишней.

чиваться, использовать щит, пускать вперед напарников, забрасывать врагов дымовыми гранатами или убивать их аккуратно, по одному, из-за угла при помощи снайперской винтовки. При этом, если вы только не играете на уровне сложности casual, с первого раза далеко не всегда все получится. Так что вы натурально заурывааете

всю территорию перестрелки наизусть: где и откуда выскочат враги (а они, заразы, могут еще и каждый раз из разных мест выпрыгивать), где какие укрытия расположены, какие сектора из них простреливаются, ну и так далее. Временами все это даже заставляет вспомнить славные времена **Raven Shield**.

Помимо обычного story mode и мультиплеера (в комплекте — кооперативное прохождение кампании с друзьями через интернет и дуэльный режим, представляющий собой, по сути, обычный deathmatch; сплитскрин, имеющийся в консольных версиях, до ПК не дошел), есть и еще один пункт для одиночной игры — «Охота на террористов» (в мультиплеере тоже доступен). На выбор имеется набор карт, на каждой из которых расположено определенное количество плохих парней. Ваша задача — отыскать их всех и перестрелять.

Графически Vegas 2 выглядит, скажем так, компетентно. Хорошо в первую очередь то, что здесь наконец-то по-человечески задействован Unreal Engine 3. От некоторых врожденных болячек движка избавиться, конечно, так и не удалось. Это в первую очередь неестественное отражение света и вообще дурацкое поблескивание всего вокруг. То есть совершенно очевидно, что для реалистичного с визуальной точки зрения боевика этот движок не очень подходит. Вспомни-

те, как неопртно (хотя, казалось бы, технологично) выглядели **BlackSite: Area 51**, **Stranglehold** или вот хотя бы недавний **Frontlines**. Но Vegas 2, по крайней мере, не страдает психоделической цветовой гаммой, хотя тематика и обильнавет. Да и вообще смотрится игра на удивление приятно, в основном благодаря спецэффектам и грамотно прикрученному сглаживанию. Ну а что касается моделей и текстур, то тут тоже все на стандартно-качественном уровне.

Кстати, музыка, если кому интересно, здесь ожидаемо отличная. Все по заветам оригинала: пафосные оркестровки, где нужно — немного элктронки. Звук — на высшем уровне, матерется спецназовцы убедительно («Обходи, ****, их слева» — «Нет, ****, это ты обходи их слева»).



Куда дальше двигаться серии — на самом деле непонятно. Конечно, через год-полтора то же самое, только с перерисованными декорациями, уже не сможет рассчитывать на оценку, которую вы видите внизу этой страницы. В о-п-е-р-

вых, нужно расширять географию: две игры для одного Лас-Вегаса — это все же многовато. Во-вторых, разработчики, похоже, избавились от страха перед тактикой — детальная планировочная операция вплоть до каждого выстрела и шага тут, понтино, и не пахнет, но все же новый Rainbow Six в этом плане обращает некоторое внимание на именитых предков. А следующая часть так и вовсе может развернуть серию к корням. Пока же Vegas 2 остается наивысшей точкой развития нового поколения Rainbow Six. ■



- ✓ РЕЙТИВЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Если не лучше: стариковские боевики последние лет. Забуда про очуный и неровый Чего: за нерови один — добро показави и динамичный и в меру удивительный сюжет.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

SEVEN ЗАВОЕВАТЕЛИ KINGDOMS CONQUEST

РЕКЛАМА



6 тысяч лет демоны из семи королевств вели непрерывную войну с человеческой цивилизацией. Герои рождались и умирали, армии людей сражались с ордами порождения тьмы. Целые государства исчезали в пламени бесконечной битвы. Со временем, на смену магии и мечам пришли высокие технологии, но царства демонов остались неизменны. Шаткое равновесие, сохранявшееся на протяжении тысячелетий, может быть нарушено в любой момент. И только вы можете решить: избавить мир от древнего злого, или навеки погрузить его во тьму.

6 тысяч лет непрерывных боев: от использования магии до применения роботов

Две абсолютно разные расы, обладающие своими достоинствами и недостатками

Розовая система, позволяющая продвигать рядовых бойцов до могущественных полководцев
Динамичный многопользовательский режим, с поддержкой игры до 8 человек



ENLIGHT

www.akella.com

Copyright 2007 Infinite Interactive Pty. Ltd. All rights reserved.
Copyright Enlight Software Ltd. All rights reserved.

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполитическое копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.soldamir.ru
Оптская продажа: Москва, (495) 363-46-34, msk@soldamir.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, spb@soldamir.ru;
Ростов-на-Дону, (883) 200-78-42, akellatov@akella.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellans@akella.com;
Восточный Урал, (343) 237-34-42, akella@idolry.ru.

Представитель на Украине: "Мультигеймс" - www.multigames.com.ua
Финская ООО "Тюнкс Навигатор" и Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение издательства "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.



Политическая пропаганда и название фирмы "СОСД", "М.бизнес", "ХитЗона" и "Настроение!"



- **Название** Electronic Arts
- **Разработчик** EA Los Angeles
- **Платформа** Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Локальная сеть**
- **Объем** более DVD
- **Сайты игры** www.commandandconquer.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Антон Логвинов

COMMAND & CONQUER 3

KANE'S WRATH

Год назад, когда я писал рецензию на **C&C 3: Tiberium Wars**, финальная оценка была предметом долгих раздумий. Действительно, оригинальную игру было сложно оценить. С одной стороны, как продолжение легендарной стратегической саги она была не состоятельна. С другой — это была все-таки хорошая игра. Просто делали ее другие люди, и они явно старались. Новое дополнение **Kane's Wrath** стало предметом еще больших раздумий. Как его оценивать — как продолжение C&C 3 или как попытку исправить допущенные ошибки? Или вообще как отдельную игру, которой по современным стандартам EA она и является (в **Battle for Middle-earth 2** было примерно столько же нововведений)?

За прошедший год EA принялись доить C&C с утраченной силой — **Kane's Wrath**, **Tiberium, Red Alert 3**, три телешоу в поддержку (**Battlecast Primetime, Command School, Aftermath**).

Словом, внимание франчайзу уделяется более чем достойно. Однако чем дальше, тем больше приходит понимание того, что эти «другие люди» просто не имеют хорошего вкуса. И если постебашка вроде **Red Alert 3** от этого только выиграет и завоеует наши искренние аплодисменты, то серьезные проекты все больше остывают какое-то пресное ощущение, схожее с ощущением от последних частей **Need for Speed**.

Стратегия! Наконец-то!

Итак, новый аддон предлагает 13 новых миссий за NOD, разделенных на три акта, действие которых разворачивается в различные годы — как до событий **Tiberium Wars**, так и после. Главным положительным моментом в **Kane's Wrath** — это сам стратегический геймплей. Если в C&C 3 противник лишь местами удивлял, то в аддоне на высокой сложности он бросает вам на-

стоящий вызов — дано уже забытое ощущение. Строительство базы отныне сложный, полный адреналина процесс. Играющий должен буквально превратиться в начинающего киберспортсмена и отступать минимум 200 кликов в минуту, чтобы устоять на ногах. AI отлично находит любую брешь в обороне и использует ее по максимуму. Не успели прикрыть ПВО часть базы? Именно с этой стороны массово ворвется авиация. Причем это будет не простое нападение, а самая настоящая диверсия — «Орки» выпустят по одной ракете и отступят, как только вы выкатите что-нибудь серьезное против них.

Интереса добавляет еще и то, что в **Kane's Wrath** у сторон есть разные субфракции со своими уникальными постройками и юнитами. Что это означает для игрока? В первую очередь, то, что на разных миссиях у него будут разные возможности. Еще на предыдущей миссии у вас были

стелс-танки, а на следующей их уже отняли. То же самое с противником: у него постоянно меняются сильные и слабые стороны. В сумме все это, по-моему, самое главное достижение для «одиночного» геймплея RTS.

Но, к сожалению, не все гладко. Стоит отстроиться, как враг сразу же бросает инициативу и превращается в обычного RTS-болвана, который ждет, когда по нему проведется куча танков. Небольшой всплеск активности наблюдается, только когда дело доходит до обороны его собственной базы. Далее: авторы проделали отличную работу по созданию различных стратегических условий на миссиях, но совершенно забыли сделать эти миссии интересными. Большинство из них сводится к строительству базы и уничтожению



Среди миссий есть пара действительно интересных и атмосферных, но они исключены. На этой нужно отгримом стелс-юнитом совершать диверсии в стане GDI.



От недостатка новых идей EA придумали еще мамонт-танк еще большего размера — MARV. Убивается так же долго, как и «мамонт» в первом C&C.

Интервью с вождем

До того как Кейн пришел в ярость, мы вытаскивали его на чашечку кофе и задавали несколько простых вопросов.

[Игромания]: Спустя столько лет вы вернулись на мировую арену и вновь стали иконой для многих тысяч людей. Каково сегодня вождение? Не повлияло ли это на вашу самооценку?

[Кейн]: Тысяч? Тысяч! Вы, что, не слышали последние продажи? Я признан миллионом, МИЛЛИОНАМИ верных фанатов! Том Круз не спит по ночам, расплываясь в эротических фантазиях обо мне; Джони Депп, словно бедный ценок, наматывает круги возле меня, пытаясь выведать мои секреты; агент Брэд Питт был вынужден связать его и вколоть успокоительное, когда тот пытался побить голову нальско! Женщины задакаются от одного моего взгляда, взрешные мужчины готовы расотаться с простотой ради возможности облизать мой ботинки! ООН объявила 23 марта Всемирным днем обожания Джо Кукуан! Вполне возможно, я самый великий человек, когда-либо живший на Земле. Что до вашего вопроса: нет, я не думаю, что это хоть как-то повлияло на мою самооценку.

[Игромания]: Вы известны как самый преданный поклонник тибериума на Земле. О чем вы думаете, глядя на тибериум?

[Кейн]: Думаю, тибериум напоминает мне нечто более милое подруги. Ну, вы знаете — сначала одна пара колготок появляется в ванной, на следующий день — вторая, а через неделю вся ванна и раковина

забиты ими. И сколько их ни собирай — они все возвращаются и возвращаются!

[Игромания]: Ладно, отставим шутки. Вопрос Джо Кукуану, а не Кейну. О вас действительно давно не было слышно — вы уже говорили нам, что все это время работали в театре. Теперь вы вернулись. Что изменилось в индустрии в сравнении с 90-ми?

[Джо Кукуан]: Ну, лично мне платить стали намного больше. Приятно видеть, что многие отличные актеры наконец поняли потенциал игр как жанра. Еще недавно актеры высшей категории считали, что сниматься для игры — это шаг назад в их карьере. Теперь это не так. Игры эволюционировали, установили стандарты качества и теперь знают себе цену. И то, что продажи превосходят сборы кино, имеет не последнее значение. Что до игроков, то они стали куда более разборчивыми, нежели в 90-х. Теперь они требуют все большего и большего качества за свои деньги.

[Игромания]: В C&S 3 вы только исполняете роль Кейна, но мы помним — когда-то все было иначе...

[Джо Кукуан]: Да, когда-то я не только участвовал, но и режиссировал все C&S-игры Westwood, включая сериал Red Alert. Поскольку мой образ слишком ассоциировался с Кейном, я не смог сниматься для других игр, но тут и там слышал на озвучке. Еще помню, как одевался в костюм ниндзя и убивал Фрэнка Клеяки в первом Red Alert, хотя... возможно, это был просто чудесный сон.



Кейн: «А помните ту сцену в бассейне?»

Вообще же, я работал практически над каждым проектом Westwood, где требовалась хоть какая-то режиссура. От motion capture и озвучки до написания диалогов. Я совал свой нос практически во все! Кроме C&S: Sole Survivor Online (самая провальная игра в серии. — Прим. ред.). Я хочу это особенно подчеркнуть: Я НЕ ИМЕЮ АБСОЛЮТНО НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ К SOLE SURVIVOR!

[Игромания]: Кстати, а как вы взгляли Кейном?

[Джо Кукуан]: Я уже столько времени играю Кейна, что мне кажется, люди стали забывать, как все было на самом деле. Меня НИКОГДА не просили играть Кейна. Я, образно говоря, просто завалился на вечеринку к друзьям. А теперь у EA просто нет выбора. Они, может, и рады что-то изменить, но не могут. Примерно как с Джорджем Бушем...

[Игромания]: За эти годы вы поработали с огромным числом актеров — кто запомнился вам больше всего?

[Джо Кукуан]: Рай Вайа — он играл президента США во втором Red Alert. Я всегда восхищался тем, как он находил юмор в каждой сцене — какой бы бред мы ему ни давали. Он фантасти-

ческий актер... И еще Николас Ворф (премьер Романов в Red Alert 2, советчик дома Атрейдов в «Дуне» и генерал NOD в Tiberian Sun). Как раз недавно я бродил по YouTube — смотрел подборки роликов из старых игр, которые вложили фанаты, и невольно вспомнил, насколько сильно он отдавался работе и невольно энтузиазма вкладывал в каждый проект, на который мы его звали. От Emperor: Battle for Dune до Red Alert 2 Ник дарил персонажам свой глубокий, неповторимый голос и по-настоящему отдавался процессу. Он был одним из самых прекрасных людей, которых я когда-либо знал, и его смерть в прошлом году до сих пор стала для меня настоящим ударом. Я невероятно скучаю по нему.

После разговора с Джо нам стала понятна главная ошибка EA Los Angeles — они не позволили его режиссировать новые игры. Мы уже не раз разговаривали с Кукуаном, и каждый раз он производил на нас самое яркое впечатление. Лишь спустя годы становится понятна его действительно огромная роль в успехе C&S. Это не последний наш разговор — ближе к выходу Red Alert 3 «Видеомания» вспомнит всю историю серии и подробно поговорит с Джо о том, как она создавалась.

противника. Мягко говоря, для стратегии, у которой в selling points (то, ради чего люди покупают игру) значатся сюжет и харизматичные персонажи, это недопустимо. Если бы мне захотелось несколько вариантов битвы, я запустил бы скримш и задал бы удобные мне параметры.

Напрасная ярость

Тут мы подвигаемся к главной проблеме Kane's Wrath — сюжету. Степень разочарования аддона напрямую зависит от того, ждали ли вы просветления в этом

plane по сравнению C&S 3 или нет. Когда EA анонсировали дополнение, действие которого развернется в трех ранних временных периодах, я искренне обрадовался — это была прекрасная возможность залепить дыры в совершенно идиотском сценарии Tiberium Wars. Разработчики обещали рассказать о том, что делал Кейн после событий Tiberian Sun и Firestorm, почему в третьей игре он появляется живым и здоровым, ну и объяснить другие подлинные моменты. Ну да, объяснили... Все это время Кейн боролся с предателями в

братстве! Глубокомысленный, оригинальный сценарный ход. Не говоря уже о том, что именно так начинается Tiberian Sun и там это лишь одна ветка в куда более комплексном сценарии. Уже к третьей миссии всю эту мильную оперу воспринимать просто невозможно. Второй акт предлагает еще более интригующий поворот — игрок сможет узнать, какие еще диверсионные операции предстояло провести войскам NOD, чтобы уничтожить «Филадельфию» (космическую станцию GDI). Я уверен, миллионы из вас мечтали об этом во

жизнь... По сути, как как-то спасает картину лишь третий акт, но до него еще добираться нужно, а делать этого ой как не хочется.

Ролики поубавили в бюджете (аддон все-таки), а следовательно, и в количестве задействованных актеров. Из знаменитостей засветились только Наташа Ханстридж, главной ролью которой до сих пор остается голая исплантантка в бассейне. Естественно, за годы безработицы в актерском мастерстве она не прибавила. С актерами и в Tiberium Wars особо никто не работал, но в Kane's Wrath все со-



Корабли в тибериум-играх традиционно играют роль декораций. Чтобы повоевать на море, придется ждать Red Alert 3.



У вас тоже рибиг в глазах?

всем уж печально. Только великопелый Джо Кукан не дает нажимать Esc, хотя рука так и тянется.

В целом, шалито из харизматичных актеров больше не отвлекает от идейной пустоты видео, и, именно просматривая его, понимаешь глубину проблем EA Los Angeles. Они просто не знают, как сделать хорошо. Поверьте, вся команда искренне вкладывалась в проект — общаясь с ними, я ни секунды в этом не сомневался. Просто все, что когда-то знал топк в режиссуре и сценарной работе, сейчас работает в Petroglyph Games. Возможно ожидать от работников «Макдоналдса» шедверов кулинарной кухни.

В обзоре Tiberium Wars я также упомянул про отсутствие четкого визуального стиля у игры — дескать, частично это напоминает Red Alert 2, частично — Generals, частично — ориги-

нальный C&C. Снова же, я искренне надеялся, что хотя бы в первом акте аддона, который происходит сразу после Tiberian Sun, с дизайном будет все в порядке. К сожалению, все «наследие эпохи» свелось к появлению на экране «Титанов», «Росомах» и бетонного забора. То же с музыкой. Начинаясь с классических проигрышей из композиций Фронка Клепаки, она быстро скачивается в безликую оркестровую тоску в стиле Tiberium Wars.



В общем, диагноз простой — C&C, каким мы его знали, больше нет. Причем давно. Просто сейчас это стало окончательно понятно. Для тех, кто очень скучает по играм Westwood, советую обратить пристальное внимание на Universe at War — несмотря на куда более низкий бюджет, там вы сразу узнаете

Ярость владельца русской версии



Интересно, как отреагировал бы Карл Ламбли, узнав, что EA назвала его лидером черного братства?



Николас Ворф в роли Романова.

Когда EA приходила в Россию, все обрадовались обещанию компании уделять повышенное внимание локализации своих игр. Никто не подозревал, чем это обернется в итоге. В Kane's Wrath практически невозможно играть на русском языке. Не касаясь традиционной для российских локализаций проблемы плохого подбора актеров (поверьте, вы не захотите

услышать, во что они превратили Джо Кукана), здесь есть откровенные фактические ляпы и неправильно переведенные задания в миссиях. Мой любимый момент связан с яростным выступлением актера Карла Ламбли на трибуне Black Hand. Дело в том, что EA перевели название этого клана NOD не иначе как «Черное братство». И в тот момент, когда его харизматичный лидер-афроамериканец зачитывает речь, Кейн говорит игроку: «Это брат Марсиа, лидер черного братства!» Остается только гадать — переводчики из «Лор-рус» (эта же компания отвечает, кстати, за непонятные фразы в вашем Windows) сочинили сей шедевр, руководствуясь своим чувством юмора, или они просто так работают. В любом случае советуем EA отдать локализацию Red Alert 3 тем же людям — может получиться смешнее, чем в оригинале.

А если серьезно, то Kane's Wrath на русском отвратителен и неприятен — некоторые роли озвучены и переведены так, что после просмотра создается ощущение, будто на тебя вылили ведро помоя. Спасает ситуацию лишь то, что английский вариант игры тоже есть на диске. Если бы его не было, у нас в итоге красовался бы только один рейтинг. И он был бы на пару баллов ниже.

фирменный почерк, почувствуете атмосферу, увидите, что значит работать с сюжетом, и услышите музыку Фронка Клепаки.

Если же сравнивать Kane's Wrath с Tiberium Wars, то все равно наблюдается снижение качества. Единичная кампания слаба дизайном миссий, не уже говоря о сюжете. Новый режим Global Conquest превращает C&C в эдакий пошаговый варгейм, но совершенно не обладает аддиктивностью и глубиной, присущей играм этого жанра. Тут можете вспомнить, в каких играх EA LA вы раньше встречали подобное и

мое предположение о появлении в скором времени у компании универсального конструктора RTS (см. рецензию на Tiberium Wars), Global Contest уже лучше, чем в Battle for Middle-earth 2, — глядишь, с годами в какой-нибудь игре докажут идею до игровального состояния.

Фактически единственными светлыми пятнами во всем этом безобразии являются субфракция и новые карты для мультиплеера. Готовы ли вы за них платить — исключительно ваше дело. Особенно учитывая отвратительную локализацию. ■

✓ РЕИГРАЕМОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Kane's Wrath — хорошая игра, но это совсем не тот C&C, каким мы его знали. Видно, что EA LA очень старается, но они просто не понимают, как нужно делать грандиозный C&C.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



SEVEN KINGDOMS

CONQUEST

Илья Янович

Seven Kingdoms: Conquest — второй за последнее время (наряду с **Soldier of Fortune: Payback**) триквел, который вышел в тот момент, когда на продолжение уже никто и не надеялся. С **Payback** все было просто — **Activision** бросили серию на растерзание своему бюджетному подразделению, поэтому на приличный результат мало кто надеялся. А вот **Conquest** умеренно интриговала, хотя ее путь к релизу легким не назвали.

Третью игру **Enlight Software** взяли с разработкой вместе с **Infinite Interactive** (авторы серии **Warlords** и недавнего **Puzzle Quest**). И началось: многочисленными переносами сроков (выход планировалось еще в 2006-м), смена издателей... На текущий момент **Seven Kingdoms: Conquest** даже не значится в списке проектов на официальном сайте **Infinite Software**. Не то чтобы после всех

этих измывательств игру можно было списывать в утиль, но кадровые рокировки ей на пользу явно не пошли.

Никуда без демонов

Seven Kingdoms всегда брала размахом. Это такая удивительная повесть **Civilization**, **Age of Empires** и **Warcraft**. То есть сначала кажется, что перед тобой обычная средневековая RTS про людей и демонов, пока дело не доходит до знакомства с экономикой и путешествиями по эпохам (подробнее о механике ниже). В 90-е у **Enlight** никакого блокбастера не вышло — размах явно был несопоставим с ресурсами. А вот сегодня, когда технологии стали доступней, казалось, самое время закатить масштабную фантази-постановку на качественно новом уровне. Увы, опять не получилось.

История тут следующая. За несколько тысяч лет до нашей эры какой-то египетский сморчок захотел (сюрприз!) править миром. И для этих целей он залуптил демонов в мир людей. Последние кое-как сжали волю в кулак и дали отпор рогатым тварям. Правда, не навсегда — с тех пор каждую тысячу лет портал между мирами открывается и демоны пытаются поработить двуногих. Беда в том, что последние строки — это не предистория, это весь сюжет всех **Seven Kingdoms**. Связной кампании здесь — внимание! — нет. Вернее, соответствующий пункт в главном меню как раз имеется, но за ним скрывается всего лишь набор почти никак не сочлененных друг с другом карт (доступных, кстати, сразу) с кучными брифингами. То есть, по сути, те же скримш-сражения, только со строго фиксированными услови-



ями победы. Нам разрешается поменять только некоторые параметры: отключить/включить туман войны или установить стартовый капитал. В **Conquest** нет постановочного геймплея как такового, нам дали лишь механику и набор карт.

Семь минус два

И вот как все это играется. Есть два лагеря — люди и демо-



В бой шагает зегр... то есть, извините, демонические ларвы.



Местами картинка до боли напоминает Empire Earth 3.

ЖАНР Стратегия
в реальном времени

- Издатель: DreamCatcher Interactive
- Разработчики: Enlightenment Software, Infinite Interactive
- Издатель в России/издательство: Акелла
- Платформа: PC
- Серия: Seven Kingdoms
- Серия: Age of Empires
- Мультиплеер: Нет
- Интернет: Нет
- Локальная сеть: Нет
- Объем: 1 диск DVD
- Сайты игры: www.enlight.com/7k/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

К истокам

Seven Kingdoms (1997)



Концепцию Seven Kingdoms придумал Тревор Чан, основатель Enlight Software, в составе которой и были сделаны все три игры серии. Первая часть вышла аж 11 лет назад, в 1997 году.

В то время одна половина стратегов коротала вечера за Command & Conquer или Warcraft, а другая была предана любимой Civilization, и лишь единицам приглянулся сплав из обычного RTS-комбинорма и очень тонкой экономики. Наблюдались проблемы с балансом, графика была индустриальная, но признаки человеческого гения все-таки процветали. Через год вышел аддон, Ancient Adversaries, который на геймплей не повлиял ровным счетом никак. Большинству Seven Kingdoms показалась слишком сложной и некрасивой игрой. Что, в общем, было недалеко от истины.

Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars (1999)



Самая лучшая игра серии. Ко второй части все утопические задумки Чана наконец заработали как надо. В основном благодаря отличным картам. С технической составляющей (ахиллесова пята Enlight Software) проблем, конечно, было достаточно — от местного звука уши сворачивались (ахиллесова пята Enlight Software) проблем, конечно, было достаточно — от местного звука уши сворачивались в трубочку, визуальных багов и фатальных ошибок было не перечислять. Да и баланс уверенно сместился в сторону демонов (те самые Fryhtan из подзаголовка).

Но сивел сделал то, чего не удалось предшественнику: более-менее доступался до народных масс. Конечно, все уже год как без памяти любили StarCraft, а механика Seven Kingdoms по-прежнему отпугивала многих. Но о The Fryhtan Wars сегодня хотя бы сохранилась память за пределами фан-сайтов.



Взятие городского центра происходит по старинке. Это когда дожины мужиков стоит и тычет его копытами.

тического акта. И вот уже около захваченной деревни можно построить еще шахты и мельницы. Сложность в том, что, помимо денег, захват требует еще и «очков престижа» (также они идут на апгрейды войск), а они выдаются только за уничтожение вражеских воинов.

Это переворачивает привычную стратегию с ног на голову: чтобы построить армию, нужны деньги, чтобы заработать деньги, нужны очки престижа, а чтобы накопить очки престижа, нужна армия. Замкнутый круг. Отсиживать за оборонительными башнями, потихоньку собирая огромное войско, не получится. Придется постоянно навязывать неприятелю небольшие сражения, — и он прекрасно это понимает, поэтому всегда пытается отводить своих конитов куда-нибудь подальше, тем самым заставляя вас идти на ухищрения. Например, вылавливать редкие отряды противника, которые легче захватывать деревню.

Механика действительно работает как надо, но полностью насладиться ею мешают два аспекта. Во-первых, это уже упомянутое отсутствие кампаний. Карт здесь не так уж и много, а одна только мысль о том, что можно было делать, заставив работать на такую формулу сюжет и скрипты, способна вскружить голову. Во-вторых, это вопиющий дисбаланс. В Conquest явный перевес в сторону демонов. У них, как и у людей, два ре-

сурса (кровь и камень, а очки престижа именуются очками страха). До по-настоящему мощных юнитов демонов предстоит долго развиваться, но фокус в том, что это, в общем-то, не требуется. Базовые воины у них довольно хилые, зато стоят копейки и требуют одну лишь кровь. В итоге, пока человечки пытаются захватить побольше деревень, демоны, используя только средства от городского центра, уже наступают неслабой армией. Автор этих строк, играя за демонов, не испытывал вообще никаких проблем, при этом пользовался относительно сильными суккубами всего пару раз.



Впрочем, баланс и отсутствие кампаний — не единственные проблемы новых Seven Kingdoms. В технологическом плане им тоже повехастся особо нечем. Работа художников кое-как вытягивает беззащитное устаревшую картинку (особенно хорошо вышла архитектура демонов), но все же смотреть на Conquest без слез довольно сложно.

В общем, жаль, что все так получилось. Спасение Seven Kingdoms: Conquest — в аддоне. С подравленным балансом, полноценной кампанией и двумя недостающими эпохами. А пока что это потенциально отличная игра, которая пребывает в стадии поздней беты. ■

ны. Люди, в свою очередь, делятся на несколько наций. Отличия несущественны — внешний вид да некоторые юниты. И люди, и их враги могут переходить в новые эпохи, начиная с первой половины бронзового века. Тут же вынесается любопытная деталь: изначально в игре должно было быть 7 эпох, то есть 7 разных королевств (отсюда и название — Seven Kingdoms). Информация про каждое из семи поколений до сих пор содержится на официальном сайте игры. Но оказалось, что к релизу от игры буквально отрезали куски живой плоти. В итоге эпох осталось всего пять (заканчиваются средними веками). То есть в 2000 и 3000 годах поиграть не удастся (вторжение демонов

впервые было в 3000 году до н.э. — и значит, повторялось каждое тысячелетие). Все это наводит на мысли о том, что сюжетная кампания тоже изначально планировалась.

Итак, определившись со стороной, вы получаете на руки городской центр. Рядом с ним можно строить по два добывающих строения двух типов (потому что в игре два ресурса — у людей, например, золото и пища). Этого, естественно, недостаточно для полноценного финансирования. По карте также разбросаны деревни, которые по умолчанию нейтральны. Чтобы захватить деревню, нужно отправить туда нескольких послов, а потом заплатить некоторую сумму за проведение диплома-

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Conquest — игра с хорошей механикой, но нигде самым во применении. Поэтому Seven Kingdoms оценит по достоинству, остальным же здесь вряд ли будет рады. Как минимум до выхода дополнения.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

- **Издатель**
Paradox Interactive
- **Разработчик**
Poliix Games
- **Издатель в России/пакетизатор**
ТС Group/td.ru
- **Платформа**
■ VGA Planets
■ Corex Master of Orion
■ Corex Galactic Civilizations
- **Мультиплеер**
■ Локальная сеть
■ Интернет
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.poliixgames.com/en/lostempire

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



определенное число ресурсов: еда, налоги, очки науки и так далее. Если местные условия проживания подходят вашей расе, то население со временем вырастет, увеличив доходы. Во-вторых, колонизировать все миры вовсе не обязательно — достаточно выбрать самые плодородные.

У каждой колонии есть своя специализация. Например, Outpost

Дмитрий Каряев

LOST EMPIRE

IMMORTALS

Появление оригинальной **Lost Empire** пришлось akurat на момент всеобщего увлечения **Galactic Civilizations 2**, поэтому игра прошла практически незамеченной. Тем более что и уровень исполнения оставлял желать лучшего. А вот на сиквел под названием **Lost Empire: Immortals** возлагались большие надежды. От **Poliix Games** ждали достойного преемника **Galactic Civilizations** — у этой эталонной космостратегии до сих пор нет ни одного достойного продолжателя. Многие из нас честно были согласны на клон — **Galactic Civilizations 2** уже давно изучена, аддон **Twilight of the Armor** еще не добрался до прилавков, так что появление **Immortals** пришлось бы как нельзя кстати. Да и разработчики заверяли, что в этот раз все будет лучше. Увы, получилось едва ли не «как всегда».

Смерть бессмертных

Lost Empire: Immortals стартует с рассказа об этих самых

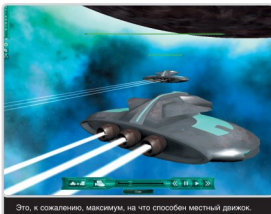
Immortals (бессмертных) — расе богоподобных существ, подчинивших себе всю Галактику. Как водится в таких случаях, хозяева вселенной перессорились между собой и начали высылать отношения руками других рас. Угнетенные народы долго терпели, после чего подняли мятеж и на практике доказали, что пресловутые Бессмертные таковыми не являются. Итог войны — большинство планет лежит в руинах, технологии отброшены к началу эпохи покорения космоса, а двое уцелевших бессмертных, выбрав несколько наиболее перспективных рас, заново начинают освоение космоса, продолжая вставать друг другу палки в колеса.

Бессмертные присутствуют лишь в сюжетном режиме — здесь у вас есть возможность применить к одному из них либо попытаться ликвидировать обоих. В первом случае придется прежде всего блести интересы своего господина (помогать его союзникам и уничтожать вра-

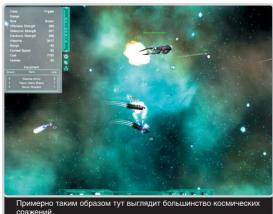
гов). Кроме того, от «партийной принадлежности» зависит отношение к вам других рас.

Первое, чем **Lost Empire: Immortals** действительно поражает, — это ОГРОМНЫМИ размерами карт. Две-три тысячи систем, доступных для колонизации, — обычное дело. Такой гигантизм оправдывает отсутствие кампании, поскольку любая миссия превращается в невиданную сагу: вы можете ошибиться на старте, потом быть полностью разгромлены, найти единственно верную стратегию, восстановить разрушенную империю, захватить половину космоса и снова все потерять... Пугаться не следует, никаких сражений длительно в несколько месяцев в **Lost Empire: Immortals** нет.

Во-первых, потому что экономическая модель обрезана по самые уши. Строить практически ничего нельзя, а значит, нет необходимости с нуля развивать каждую новую колонию. Любая система просто вносит в общий котел



Это, к сожалению, максимум, на что способен местный движок.



Примерно таким образом тут выглядит большинство космических сражений.



Конструктор кораблей называют едва ли не лучшим в истории космических стратегий.



Immortals — невероятно сдержанная игра. Даже такое событие, как открытие главной технологии, падает тут с помощью скромного сообщения.

увеличивает радиус обзора, а Construction заточена под постройку кораблей. Звездолеты, кстати, не могут удаляться от границ вашей империи, так что никаких рейдов на территорию противника: за вашими флотом должны следовать корабли с десантом, защищающие вражеские колонии, а также колонисты, занимающие их место.

В некоторых системах можно проводить археологические раскопки, которые приносят так называемые story points. А они, в свою очередь, открывают специальную технологию. У каждой расы она своя, и это неизменно что-то большое и страшное. Всего доступно шесть цивилизаций, каждая со своими особенностями. И это не просто небольшие различия на старте, которые сотрутся через 20 ходов, а серьезно влияющие на расклад сил особенности. Так, земляне чаще получают story points, а следовательно, быстрее добираются до «большого и страшного», а у расы Crystal Spirits ценные лидеры (см. о них ниже) живут в разы дольше, чем у остальных.

Космос в клеточку

В остальном происходящее предельно напоминает все ту же Galactic Civilizations 2 — конструируем корабли в специальном редакторе и в пошаговом режиме бороздим просторы вселенной. Именно возня с кораблями в Lost Empire: Immortals, как и в других подобных играх, является одновременно залогом победы и наиболее интересным занятием. Правильно собрать флотилию, вове-

мя сменить броню на дальнобойные орудия, предугадать тактику врага — вот что доставляет наибольшее удовольствие. Очень быстро станет золотым правилом посылать перед боем один из звездолетов для разведки: выясни оснащение кораблей противника, соответственно укомплектовать свои ряды и выбрать подходящую тактику (всего существует девять боевых режимов). Сами сражения проходят без нашего участия, на экран выводится лишь итоговый результат.

Покоряя космос, очень быстро наткнётесь на «малые» расы — цивилизации, располагающиеся лишь несколькими колониями и небольшой флотилией. Будь в Immortals вменяемая дипломатическая система — цены бы им не было, и получился бы настоящая Europa Universalis в космосе, со всеми этими альянсами и интригами. Но, увы, в наших руках лишь несколько стандартных опций и полная невозможность хоть как-то скоординировать действия с союзниками. При этом и крупные, и мелкие расы абсолютно не оценивают свое положение: обычной является ситуация, когда к вам, властелину половины вселенной, вдруг является представитель одинокой планеты и начинает требовать отступные... Добиться какого-то адекватного ответа на свои предложения очень трудно, проше по старинке добиваться всего более грубой силой.

К древу технологий Pollux Gamelabs отнеслись столь же экономично. Точнее, древа как

такового нет — по примеру большинства других космических стратегий, Lost Empire: Immortals исповедует схему, когда за изобретением лазера следует еще более мощный лазер, потом еще более мощный и так далее. Авторы даже не маскируют это придумыванием разных названий: перед вами просто список различных параметров (от «Прочности кораблей» до «Добычи кристаллов»), каждый можно повышать неограниченное число раз. Работать можно по всем направлениям одновременно, хотя скорость исследований от этого, конечно, сильно снижается.

Ускорить развитие науки (и всего остального) можно с помощью лидеров. Это значимые персоны с целым набором характеристик, которые периодически рождаются в вашей империи. Для каждого можно выбрать фронт работ, соответствующий его талантам. Правильное размещение лидера даст вам существенное преимущество в выбранной отрасли, но через какое-то время он все-таки умрет. Происходит это очень быстро, так что пользоваться лидерами нужно с умом, определяя для них ту сферу, которая на данный момент больше всего нуждается в развитии.

Борьба с интерфейсом

Одну из наибольших сложностей при освоении галактики представляет... интерфейс. Кое-что выглядит весьма привлекательно — например, вся информация о подконтрольных систе-

мах собрана в одной таблице. Но вот возможность автоматического перехода к нужной системе отчего-то отсутствует. Сделать это нельзя ни с помощью мини-карты, ни щелчком на ее название. Или вот необходимость вручную задавать очередь строительства во всех (!) системах серьезно раздражает, особенно когда их число переваливает за сотню.

Есть и другие мелкие недочеты, которые из-за масштабов игры быстро превращаются в крупные. Отдельно спасибо Pollix Gamelabs за мелкий трудночитаемый шрифт. Ну и, наконец, графика, которую даже как-то неудобно комментировать.



Pollix Gamelabs поступили удивительным образом — сократили в собственном видении все, начиная от сложных наземных сражений и заканчивая возможностями использования лидеров. Необходимость таких изменений вполне очевидна — авторы не хотели перегрузить и без того чрезмерно сложную игру.

Проблема в том, что после первого же эпического сражения закрывается вопрос — к чему вообще было горючить весь этот космический огород? Lost Empire: Immortals вполне обходится бы мелкими масштабами, если бы механика оказалась глубже и интереснее. В итоге по безразмерным и поражающим поначалу картам геймплей размазан тонким, едва заметным слоем. ■

✓ РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

■ ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■ ДОЖДАЛИСЬ?

На гигантские космические просторы отчего-то напуганно заметно упрощенная версия Lost Empire: Immortals может сыграть как альтернатива Galactic Civilizations 2, но не долго ее не хватит.

■ ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

■ ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 5.0

■ ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

■ ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 5.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.

- 4 дисциплины по реальным правилам: Джим-триал, Трофи-рейд, Джим-Спринт, Ориентирование.

- 39 автомобилей UAZ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.

- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекло, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.

- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".

- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.



Все подробности на сайте

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



• 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.

• 5 прославленных американских ликапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.

• 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.

• Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.

• Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.



www.4x4game.ru

ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!

Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.

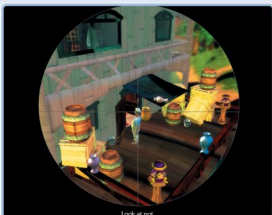


ASE avalon style
enter tainment



Go to

С пиксель-хантингом помогает справиться одна клавиша, подвешивающая все активные предметы на экране.



Lock it up

Чтобы сделать снайперскую винтовку, потребуется могущественный артефакт Анк, который тут превратился в простую открывашку. Похвальная самирония.

этим зверинцем придется столкнуться Джеку после того, как секретный агент Монтомгери окажется, скажем так, не совсем профпригоден. В итоге доусу Кейна устраивается самый неожиданным образом: в числе прочего ему предстоит спасти Британскую империю (взять под контроль чайную индустрию — лишь первое звено в коварных планах Доктора Т) и не забыть надеть трусы, убегающая через окно из постели Аманды. С первым Джек справится, со вторым — увы, нет.

Несмотря на простенькую фабулу, авторам удается регулярно удивлять. Сценаристы заставляют соратников нашего капитана исчезать в неизвестном направлении, в самый неподходящий момент поджигают дуновение ветра занавески в его номере, достают какие-то неизвестные страницы из прошлого Джека, возвращая его в босоножное детство. На пользу истории пошла и смена героев: в определенной момент мы можем поиграть за Аманду. Но дело, конечно, не только в интригующих поворотах, но и в том, как все это подано: с юмором и огоньком в глазах.

Картофельная голова

Прежде всего, заставляют улыбаться сами персонажи. Тут каждый — яркая личность со своей харизмой, правом на «минуту славы» и набором perso-

нальных девиаций. Чего стоит один высокомерный, уверенный в себе Монтомгери, который в самом начале знакомства усиленно прчет свой секретный статус под одеждой мексиканца, из-под которой, как в анекдоте про Штирлица, вызывающе торчат парадные штаны и китель офицера. Кроме того, есть мясник, сочиняющий стихи, сварливая горничная Доктора Т, оживающая метлой грустную гориллу, и маленький бородатый карлик, который настойчиво называет Джека «картофельной головой» (явная отсылка к **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**).

На самом острове Зуба встречаются совершенно уморительные охранники, обожающие спорить друг с другом и проверять вашу принадлежность к английской короне посредством ряда наводящих вопросов о Лондоне в целом и Биг Бене в частности. Но, конечно, солирует здесь trio главных героев, то есть собственно Джек, Аманда и Доктор Т. Это такая комбинация из подпуляющей безалаберности, замечательного чувства юмора, гротескного коварства, тотальной расщепленности и, наконец, потрясающего умения находить приключения на свою задницу.

Под стать этому и загадки, которые решают наши герои. Аккуратно следуя традициям **Monkey Island**, Jack Keale предстает собой идеальное

классическое приключение, где досуг игрока в равной пропорции поделен между сбором, комбинированием, применением предметов и беседами с персонажами. Логика во всем этом порой присутствует специфическая. Скрепить пришел и ружье с помощью женских подвязок или в ответ на вопрос команды «А где же новая экипировка для долгого и опасного плавания?» продемонстрировать им садовые ножницы — это, конечно, вещи неочевидные. Но немцы очень ловко балансируют на той черте, за которой начинается «русский квест», алчный бред и прочая вызывающая околесица. Если связанный Джек, чтобы высвободиться, обзаводит бандитов девочками и получает по морде, отчего у него из кармана выпадает ножик, выглядит такое вполне уместно.

В этом смысле **Deck13 Interactive** очевидно выросли над собственным **Ank**. Даже пограничные ситуации, как, например, попадание в монастырь с вечно пьяными монахами, втайне гонящими спиртное, обыграны как-то мягче, интеллигентнее, что ли.

Радуют диалоги, которые написаны отличным литературным языком: то есть без пошлости, но с массой действительно забавных замечаний, полунекротических историй и взаимных уловок. Разбор и вариативность реплик превращают каж-

дую беседу в эталон состязание в остроумии.

Есть в **Jack Keale** и мини-игры (можно пострелять из снайперской винтовки), и вариативность при решении некоторых задач, и здоровая фантазия, поставившая в финале Джека и Доктора Т в весьма необычное положение, и сочная мультяшная графика, и запоминающийся саундтрек от студии **Dynamedion**, и отлично поставленные роликки...



И все-таки надо признать, что **Jack Keale** не дотягивает до уровня не только **Monkey Island**, но и какой-нибудь **Runaway**. Здесь все сделано добротно, но совесть, при этом качество юмора значительно выше того, что мы видели во многих других проектах, а озвучка и музыка — так и вовсе самой высшей пробы. Но... мы не плачем от смеха, не перескажем увиденное или услышанное родственникам и знакомым, а просто увлеченно играем с легкой улыбкой на лице. Игре не хватает какой-то фееричности, искры, задора. А по просту говоря — таланта. Локальная известность, популярность, долгая счастливая жизнь в продолжениях этим героям светит, а вот культовый статус — нет. Для этого все-таки требуется нечто большее, чем хорошее чувство юмора и отменное знание классики. ■

- REИГРАЕМОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ



ДОЖДАЛИСЬ?

Приемное, веселое и старательно выстроенное приключение, которое соотносится с великими образцами жанра так же, как **Сальери** с **Моцартом**.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



- **Назрев**
 - **Get Game Entertainment**
 - **Разработчик**
 - **Darkling Team**
 - **Платформа**
 - **Сфера Dark Fall**
 - **Мультиплеер**
 - **Отсутствует**
 - **Оцен**
 - **Оцен DVD**
 - **Сайт игры**
- www.thelostcrown.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1-3 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео



Данверс попал не по собственной воле: занимаясь промышленным шпионажем против той самой Hadden Industries, он бежал куда глаза глядят, оказался в ловушке и вынужден был принять «предложение, от которого невозможно отказаться». Найджел активно общается с таинственными шефами всемогущей корпорации по телефону, получает какие-то поддельные письма, встречает странную девушку, которая набивается в подруги... Все это зачастую происходит параллельно с основным иррациональным расследованием, и история моментально приобретает необходимую глубину.

Во-вторых, герой часто и по-многому беседует с многочисленными персонажами. В первом Dark Fall, напомним, не было ни единой живой души за всю игру, во втором нам встречалось 2-3 собеседника. Это помимо ботливых призраков, естественно. Здесь же, как в настоящей большой адвентюре, полно живых людей — и

THE LOST CROWN

A GHOST-HUNTING ADVENTURE

Кирилл Волошин

Будчи никому не известным британским студентом, Джонатан Боукс отправился в 2000 году в графство Дорсет и, вернувшись, создал под впечатлением от увиденного Dark Fall — игру, которая фактически установила моду на талантливые низкобюджетные инди-хорроры. Сиквел окончательно утвердил за Боуксом статус профессора современного приключенческого жанра. Ожидание третьей части затянулось, но Джонатан времени зря не терял: путешествовал по графству Корнуолл (здесь проходили события **Dark Fall: Lights Out**), фотографировал, изучал фольклор, участвовал в некоторых проектах на правах приглашенной звезды и работал над игрой, которая сделала, казалось бы, невозможное: вывела идеи и механику, заложенные в первых двух частях Dark Fall, на новый уровень.

Угроз — шпионаж, вечером — призраки

The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure является фактически третьей частью Dark Fall, поэтому основа осталась преж-

ней. Действие опять происходит в конце апреля, незадолго до Вальпургиевой ночи, где-то в Корнуолле. Все локации в игре представляют собой обработанные фотографии, снятые там же, на месте. На этот раз мы попадаем в тихий прибрежный городок Сакстон. И снова в центре внимания призраки и духи: неупокоенные, беспокойные и жаждущие общения. Для налаживания контакта придется использовать специальные приборы от фирмы Hadden Industries, знакомой еще по первому Dark Fall. Среди гаджетов — видеокамера с режимом ночной съемки, индикатор электромагнитной активности (EMF), цифровой фотоаппарат, настроенный на съемку фантомов, диктофон, выглядывающий из темноты ключевые слова и признания. Кроме того, мы можем развешивать портативные видеокамеры.

Основой для сюжета снова послужили события прошлого, затертые в местном фольклоре, легендах и в желавших вырезках старых газет. В Сакстон и его окрестности съезжаются искатели сокровищ англо-саксонских

племен. Особый интерес для них представляет потерянная корона (та самая Lost Crown из названия), некогда принадлежавшая местному вождю. Соответственно, мы по-прежнему активно штудирем местную историю, изучаем тонны всевозможного текста, сопоставляем факты и заполняем пробелы. В случае с играми Боукса это огромный жирный плюс: тексты у него всегда написаны увлекательно и качественно. Из нагромождения фактов он выстраивает удивительно логичную картину происходящего, да и вообще тут полно реальных исторических происшествий и свидетелей, в которые органично вплетены фантазии автора. Отличить первое от второго довольно сложно, так что грань постепенно стирается.

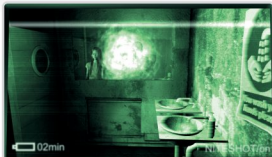
При прочих равных у The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure есть как минимум два преимущества. Во-первых, здесь живее всего главный герой. У него появилась яркая предистория, четче прослеживается мотивация, богаче его взаимодействие с окружающим миром... И в Сакстон, и в число искателей сокровищ Найджел



К эффекту под названием «эти глаза напротив» Боукс испытывает особую любовь.



Lost Crown — черно-белая по большей части игра, разве что некоторые объекты раскрашены, сугубо в художественных целях.



Здесь тоже есть маленькая пугающая героиня, но зная Найд-желу она не жалвет.



Можете нам не верить, но любой нормальный человек в этой самой комнате буквально вост от страха.

многие из них выписаны просто идеально. Есть, например, хозяин антикварной лавки, общающийся посредством чревовещания через маленькую жуткую куклу, есть малый художник, рисующий на берегу и постоянно дописывающий в свое полотно какие-то странные фигуры, есть пожилая дама, которая никогда не расстается со своей собакой и явно не рассказывает о том, что знает. Классический такой набор маленького жуткого городка.

Седите с нами!

Богаче, разнообразнее стала квестовая часть. Механика прежняя: минимум сбора и комбинирования предметов, максимум изучения всевозможной информации. Многие вещи, конечно, повторяются: мы подсматриваем через отверстия в стене, выжииваем знания из призраков с помощью спецприборов, воспроизводим по памяти мелодии, ищем и вводим пароли, запоминаем и расставляем в нужном порядке странные символы. Но самих пазлов стало больше, а в привычной форме часто разыграны совсем другие загадки. Боук и

тут перешел на более высокий уровень: свет к минимуму, порядок осатаневшие забавы с подбором цифр, добавил взамен важных диалогов, но самое главное — сместил акценты в сторону общения с призраками. В итоге теперь действительно можно сказать: здесь есть загадки на любой вкус. Придется даже пострелать по злобным фантомам.

Столь радикальный метод — это, конечно, исключение. Игрок по-прежнему остается абсолютным, а ближе к финалу — испуганным до полусмерти, близким к истерике наблюдателем. Главный талант Боука — умение доводить нас до седых волос — достиг в *The Lost Crown* какой-то пугающей высоты. Все приемы на самом деле знакомы и ожидаемы, но теоретическая подготовка вряд ли поможет вашей нервной системе. В который уже раз поражает фантастическая работа со звуком. Детский плач, скрежет и скрипы, вздохи и всхлипывания, какой-то потусторонний шелест, гулкий стук в дверь и действительно жуткие голоса призраков, прорывающиеся сквозь помехи, — эти звуки проникают в голову, преследуют и

тревожат, многократно усиливая эффект от увиденного.

А видеть придется многое. Призраки отбавляются по полной: материализуются в неожиданных местах на фотографиях, мелькают и строят рожи на камере ночного видения, ломаются в закрытые двери, играют с кнопками лифта, двигают предметы и на долю секунды появляются рядом с лицом героя в зеркале. Даже пары таких выходов хватает, чтобы игрок постоянно дергался на стуле, выгирая испарину. А когда подобное сопровождает вас на протяжении всей игры, Боук достигает главного результата: все эти звуки, образы и силуэты начинают мерещиться на собственной кухне в три часа ночи. При этом, что удивительно, Джонатан редко повторяется: каждый раз он пугает по-новому, добавляя в привычную схему какие-то нюансы. Работают даже самые незначительные, казалось бы, мелочи: кукла на статичной картинке в антикварном магазине может вдруг открыть зеленый глаз. В другой похожей ситуации, стоя среди разбросанных на полу манекенов, мы будем испуганно вглядываться в их лица: кто-то сейчас точно под-

мигнет! Напрасно — Боук прекрасно знает, что ожидание куда страшнее самого факта, и поэтому ловко водит нас за нос.



The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure получила бы от нас самые высокие баллы, если бы не свои собственные многим малобюджетным проектам огрехи. Возможно, Боук зря вел трехмерную фигуру главного героя: модель слишком небрежная, анимация отсутствует как таковая — местами Найджел напоминает робота. Нет возможности прокручивать диалоги, некоторым персонажам не повезло с озвучкой, чувствуется дефицит реплик у героя.

Однако все это совершенно не мешает игре оставаться одним из самых сильных высказываний в жанре за последние несколько лет. Боук, почетный исследователь британской мифологии, вот уже в третий раз поднимает планку, смешив тем самым предыдущего хоррор-фаворита, аргентинский *Scratches*. С интересом ждем, чем ответят *Nucleosys* — их секретный проект вот уже как два года находится в разработке. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучше, что случилось со специфическим жанром «независимого хоррор-квеста» со времен *Scratches*.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

- **Краткость** ■■■■■■■■■■
- **Кто** ■■■■■■■■■■
- **Разработчик**
Omega Force ■■■■■■■■■■
- **Полнота** ■■■■■■■■■■
- **Сюжет**
Dynasty Warriors ■■■■■■■■■■
- **Сюжет**
Samurai Warriors ■■■■■■■■■■
- **Мультиплеер** ■■■■■■■■■■
- **Spill-screen** ■■■■■■■■■■
- **Оценки** ■■■■■■■■■■
- **Цена DVD** ■■■■■■■■■■
- **Сайты игры** ■■■■■■■■■■

www.best.com.ua/omegaforce/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео



Warriors Orochi довольно активно нужно вращать камерой, и вращать ее нужно при помощи все той же клавиатуры. Понятие «некомфортно» в данном контексте звучит как комплимент. Поэтому либо обезвесьте геймпад, либо отратите еще 3-4 пальца.

Руби и кромсай

А что, собственно, игра? Кровосмешение между Dynasty Warriors и Samurai Warriors заметно, во-первых, по персонажам. Героев аж 77 (да, вы не ослышались, СЕМЬДЕСЯТ СЕМЬ), открываются по ходу иг-



WARRIORS OROCHI

Илья Янович

На консолях у жанра beat'em up (см. Devil May Cry как наиболее яркого представителя) имеется специфическая азиатская разновидность, которую Антон Логвинов ловко прозвал «убей тысячу китайцев». Прародителем этого удивительного поджанра является издательство KOEI (вместе с подшефной студией Omega Force), и до сегодняшнего дня китайцев предлагало стругать сразу в двух сериях-побратимах: Dynasty Warriors (уже имеется шесть частей, четвертая ввиду какого-то сбоя в системе попала и на PC) и Samurai Warriors (пока в природе есть лишь две части плюс горстка специальных версий). Далее важно не запутаться: Dynasty Warriors посвящена китайской истории, а Samurai Warriors — ее (Dynasty Warriors, а не китайской истории) спин-офф, действие которого разворачивается в Японии. Обе они выросли из пошаговой стратегической серии Romance of the Three Kingdoms, которая, в свою очередь, основана на одноименном

китайском эпосе XIV века. Так вот, Warriors Orochi — это такой, как выражаются читатели комиксов, кроссовер. То есть сплав из Dynasty Warriors и Samurai Warriors одновременно.

Поцуды не будет

Так как Warriors Orochi — азиатский консольный порт в специфическом жанре «на мы и не ждали», то давайте сразу разберемся с неприятным, то есть с качеством портирования. Поначалу Warriors Orochi ожидаемо ужасает: запускается в окне (привет, Onimusha 3: Demon Siege!) и старательно зажевывает звук. Потом гнев все же сменяется на милость — в опциях игру можно развернуть во весь экран, и все звуковые артефакты тут же исчезают.

Но самая приятная новость заключается в том, что нам досталась версия с Xbox 360 (кроме «бокса», игра одновременно вышла у нас, на PSP и PS2). А это означает, что культурного шока по поводу ужасной графики не

состоится. Warriors Orochi по-прежнему выглядит жутковато, но вы как минимум можете рассчитывать на оптимные текстуры и сочные спецэффекты. Да и масштаб, в общем-то, особых графических откровений не подразумевает.

Ну и простые человеческие радости: кнопка Quit имеется (для тех, кто смеется, напоминаем, что ПК-версии Devil May Cry 3 и Resident Evil 4 закрывались исключительно сочетанием Alt+F4), сохраняться можно в любой момент.

Все вроде бы хорошо, пока дело не доходит до управления. А оно выполнено в лучших традициях Onimusha 3, за исключением того, что в подкачках «крестик» и «треугольник» чисто заменили на наши родные обозначения. Все действия, будь то удар, прыжок или что-нибудь более экзотическое, разбросаны по клавиатуре в самом непредсказуемом порядке. То есть мышью можете сразу отложить в сторону.

Самое же ужасное, что в



Когда вы сцепитесь с вражеским офицером, начнется мини-игра «стучи по кнопкам».



Нашего героя повалили, конечно, совершенно случайно — на деле он расправляется с такой кучей врагов буквально за 2-3 удара.



Суровый мужчина с молотом умеет бить так, что все враги вокруг весело разлетаются. Или умирают на месте.



Если вдруг в бою удастся отбить у врагов лошадей, у вас повысится не только скорость передвижения, но и мощность ударов.

ры), из них двое дебютанты, а все остальные переехали из предыдущих игр Omega Force.

Во-вторых, Warriors Orochi — это такой аккуратный геймплейный сплав из «Династии» и «Самураев». От первой тут более разнообразный и довольно веселый мордобой, от второй — некоторые тактические планирования.

И вот как все это играется. На выбор предлагается четыре клана (Wei, Wu, Shu и Samurai Warriors) и полагающиеся им наборы бойцов. У каждого лагеря формально свой сюжет и своя кампания, однако почти никакой смысловой нагрузки они не несут. Ролики есть лишь в самом начале, кат-сцен почти не наблюдается, а миссии похожи друг на друга как две капли воды.

Перед заданиями нужно выбрать, какими героями вы будете сражаться (с собой взять можно только троих), подобрать им оружие, а также немножко поюзаться с картой. На ней — весь уровень как на ладони, ясно видно, где ваша конечная цель, как до нее добраться и где расположены вражеские армии.

Да-да, вы не ослышались, именно армии. Когда мы пишем про слэшеры, в ход обязательно идут фразы вроде «соти противников». Так вот, по сравнению с Warriors Orochi все эти «соти» и «массы» — так, скромные демонстрации. Врагов, естественно, полчища, при этом они служат исключительно в качестве пушечного мяса для прокачки героев. Даже стрелки и

лучники не представляют никакой угрозы (пусть хоть их человек сорок) — перед выстрелом они стоят ступором секунд пять, а вернуться от снаряда или стрелы не оставляет никакого труда.

А вот кто действительно вызывает проблемы, так это вражеские офицеры. По сути, это такие промежуточные боссы — они, как и вы, быстры, сильны и обладают супердарами.

Ролевая часть перекочевала прямоком из прошлых игр, не изменившись ни на йоту. Вы все так же набиваете очки, качаетесь (максимальный уровень — 99-й, как и положено) и повышаете основные параметры вроде силы или здоровья. Однако помимо опыта, который идет сразу на прокачку персонажа, за убийство врагов выдаются еще и специальные очки, их можно распределить между своим кланом, то есть передать любому герою на выбор. Сделано это для баланса: в Warriors Orochi можно переключаться между тремя бойцами, так что в форме необходимо держать всех подчиненных. Можно, конечно, упорно пестовать кого-то одного, но делать это нежелательно: у каждого свои суперудары и приемы, и никогда не поздно, какой именно будет полезнее в определенный момент.

Плюс ко всему Warriors Orochi — это, как бы правильно выразиться, мерчендайз-игра. Ближайшим аналогом можно назвать LEGO Star Wars. Это когда вы ржете, сечете, рубите и ставите пальцы о клавиатуру

только для того, чтобы открыть очередного бойца, новый уровень в «свободном режиме» или собрать недостающее оружие. А так как Omega Force годами работало за долгие годы успешного творчества, то на полное изучение могут уйти недели, а то и месяцы нескончаемой сечи.

И вы действительно можете эти самые недели потратить. Автор этих строк битый час пытался открыть Orochi, самого главного персонажа в игре, хотя на самом деле зачем он нужен? Особенно удивлять, что в запасе уже шестьдесят полностью прокачанных воинов.

Увы, чем дольше вы будете играть в Warriors Orochi, тем яснее будет становиться, что на

о д н о м т о л ь к о м а с с а ж е спинного мозга и детской тяге к собирательству далеко не уедешь. Нужен сюжет (тем более что бекграунд к тому располагает), нужны диалоги, нужна хотя бы фирменная азиатская картонная драма. Механика в своем текущем виде действительно доведена до совершенства — все, финиш, выше только звезды. Поэтому самое время пре-

бовать от жарна чего-то большего. А здесь неожиданно выясняется, что больше, собственно, ничего и нет.

Схематичный сюжет, пара скриптовых роликов и скучные диалоги между миссиями в духе «какие мы крутые, давайте-ка теперь завалим еще пару миллионов злых китайцев». Скучно.

Ну и кроме того, Warriors Orochi — игра довольно консервативная. Для PC это открытие из разряда «азиатская дичь», но для тех, кто видел предыдущие игры, очень быстро станет ясно, что Omega Force грубо склеила собственные достижения из двух практически никак не эволюционирующих серий.



В итоге recommendовать Warriors Orochi абсолютно всем любителям слэшеров (на безрыбье, так сказать) будет неправильно. Это узкоспециальное, крайне специфическое развлечение для знатоков. В то время как ветераны Dynasty Warriors и Samurai Warriors на консольных форумах не стесняются употребить прилагательные «геннально», «чуждесно» и «богоподобно», все остальные в недоумении пожимают плечами и ищут чего-нибудь попривычнее. Например, Devil May Cry 4, который ожидается на PC в июне. ■

- ✓ РЕИГРАЕМОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хорошо, но очень уж консервативно выступление в жанре «азиатское рубилово». По совместительству — слог из двух старейших консольных серий.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★	2.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



СМЕРТЬ ШПИОНАМ

МОМЕНТ ИСТИНЫ

«Смерть шпионам» в свое время оказалась неожиданно качественным, интересным и серьезным шпионским триллером. Haggard Games, которые очень точно чувствуют настоящую советскую эстетику, провели большую работу над анализом отзывов, выдержали солидную паузу и ровно через год выпустили аддон.

Оновы остались прежними. «Смерть шпионам: момент истины» — это «костюмный» стелс-экшен в стиле Hitman. То есть нужно не столько прятаться в тених, сколько переодеваться во вражескую форму. В оригинале снимать одежду с бездыханного тела разрешалось только в том случае, если жертва была обезврежена без кровопролития (задушена, оглушена или отравлена). Мы тогда хвалили эту особенность: она добавляла игре реализма, не ломая баланс. Видимо, не все разделяли наши восторги на этот счет, поэтому Haggard Games пошили новичкам наветреч. На низком уровне сложности позволено забирать форму с врага, умерщвленного метким выстрелом в голову. Для маньяков припасен режим «Диверсант», на котором переодеваться нельзя вовсе. Не думайте, что в этом случае игра начнет по-

ходить на Splinter Cell. Скорее — на тот же Hitman с голым 47-м, которого только что застукали над трупом главы триады в центре Чайнатауна.

Механика претерпела ряд неглубоких, но очень полезных изменений. Прежде всего, добавились, так сказать, контекст: восприятие противников меняется от положения игрока. Если он лежит в густой траве, радиус вражеского обзора сузится; если находится в запретной комнате, некоторые до того безобидные нацисты станут потенциально опасными, даже если они вас еще не видят. То, что в оригинале игрок слишком часто, стиснув зубы, следил за юркими стрелочками-фашистами, сочили за балансировый недостаток. Было принято решение отучить нас от мини-карты. Для этого разработчики смягчили условия распознавания: ни один противник не сможет мгновенно определить диверсанта, сначала ему придется хотя бы немного пошверлить его взглядом.

Зато появились люди, которых все знают в лицо; завладев их формой, спокойно передвигаться не получится. То есть, если игрок, скажем, переоденется Адольфом Гитлером, многие по-

нятным причинам фюрера в нем не признают.

Другие исправления не настолько радикальны: враги проверяют, надежно ли закрыты двери, настырно следуют за игроком, если он прощмыгнул в запретное помещение. Но самый главный фактор, скрывающий недостатки искусственного интеллекта, — это сама структура миссий. Они устроены так, что ваше желание открыто и громко себя проявить сведено к минимуму.

Задний всего семь, разработчики честно добавили разнообразие способов сценарного устранения противников (профессор любит покурить — для него есть отравленная сигарета; заболеть радист — в секретное помещение с радостью выпустят доктора; и так далее). Развернутого, многоступенчатого плана убийства (вроде подмены бутфорского пистолета боевым из Hitman: Blood Money) тут, правда, нет, часто куда проще без лишней помпы застрелить жертву.

Но главным козырем «Смерти шпионов» по-прежнему является достоверная имитация работы спецагента. Эфир забит малопонятными военными терминами, солдаты теперь гораздо больше

- Издатель: 1С
- Разработчик: Haggard Games
- Платформа:
 - Серия Hitman
 - Серия Splinter Cell
- Мультиплеер: Отсутствует
- Коллекция дисков: Одна DVD
- Сайт игры: <http://smersh.games.1c.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

говорят на родном языке (немецком, английском, русском), задания вновь предлагают игроку заняться «грязной работой» (например, выкрасть шпиона из рук ФБР, подстрелить пожар, в котором тот якобы погиб). Особенно хороша миссия в советском тылу, где герой действует в тайне даже от наших войск. Там припасена роскошная возможность ткнуть в лицо недоверчивому латуннику удостоверением НКВД.



«Момент истины» ожидаемо отстает от дорогих блокбастеров по зрелищности, зато предлагает качественный геймплей в пределах знакомого жанра. И это по-прежнему самая интеллигентная и отлично закрученная шпионская история, когда-либо созданная в России. ■



Если тут кого-то и убивают, то исключительно в уборных.



У «Смерти шпионов» есть еще фирменная, очень узнаваемая цветовая гамма, как будто позаимствованная у Тарковского.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Стойкий аддон с нудческим характером к самому умному российскому стелс-экшену.

ГЕЙМПЛЕЙ



РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Ritmix



Ritmix RF-9700

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма

До 8 Гб памяти + слот для Micro SD

Аудио, Видео, Графика, Текст,

FM радио, диктофон

До 22 часов работы

Габариты: 86x52x12мм

Вес: 67г

www.ritmixrussia.ru

www.ritmixfun.ru

цифротекa

M. Video

ТОЧКА
МАГАЗИН КНИГ И ПЕЧАТНИЦ

СТАРТ
СЕТЬ МАГАЗИНОВ *Мастер*
www.startmag.ru

POLARIS
НАЦИОНАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ



WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

SOULSTORM

Relic — пожалуй, единственные разработчики на планете Земля, которые умудрились правильно перевести вселенную Warhammer 40 000 на язык интерактивных развлечений.

Warhammer 40 000: Dawn of War, как ни одна другая стратегия, ретранслировала ощущение от настоящей, бескомпромиссной Warhammer-войны. Даже не войны — бои. Когда мы впервые увидели, как несгибаемые космические десантники с рывком сошли врассыпную с толпой орков, как разлетелись в стороны оторванные конечности, стало понятно, что настоящей Warhammer может выглядеть только так. После блистательного дебюта Dawn of War приросла двумя дополнениями: сначала появилось **Winter Assault**, где упор был сделан на сильный сюжет, а затем последовал **Dark Crusade**, который заметно перетряхнул внутреннее устройство игры. Появилась стратегическая карта, мы самолично выбирали, куда

нанести следующий удар, укрепляли захваченные провинции — в общем, вели полноценную войну.

Учитывая феерические первые два шага, от третьего дополнения, **Soulstorm**, мы подсознательно ждали великих свершений. Но то ли из-за смены разработчика (игру под надзором Relic делала **Iron Lore Entertainment**, авторы **Titan Quest**), то ли из-за преклонного уже возраста Dawn of War не изменилась.

Soulstorm — аккуратное повторение прошлогоднего **Dark Crusade**, только с двумя новыми расами и целой кучкой незначительных нововведений. На этот раз все наши старые знакомые (космические десантники, десантный хаоса, орки, эльдары, тау, имперская гвардия, некроны) и пара новичков (темные эльдары и сестры битвы) вступают в смертельную битву за контроль над целой системой **Kaigava**. Она разделена на четыре внушительные планеты, которые нам и придется захватить.

Весь захват происходит ровно по той же схеме, которая была в **Dark Crusade**. Игра стартует со стратегической карты, где события идут в походном режиме: здесь мы решаем, куда нанести следующий удар, укрепляем захваченные территории, улучшаем действия разворачиваются на тактической карте: тут строится база, захватываются точки и нарезаются чужие ушки.

Главное новшество — это, конечно же, две новых расы. Впервые, появились долгожданные темные эльдары. У них сугубо мрачные постройки, совершенно жуткого вида солдаты, а в роли лидера выступает дивная поmess Саурана с Франкнштейном. Пехота довольно слабая, и развивается она медленно, но на технологическом лике становится действительно грозным противником. Главное — до него дожить. Согласно здешней мифологии, темные эльдары питаются душами замученных ими созданий, так что сбору душ следует уделять максимальное внимание — это такой третий ресурс. Собрать их можно либо на поле битвы, прямо из поверженных врагов, либо возведя специальные постройки.

- Издатель: THQ
- Разработчик: Relic Entertainment
- Iron Lore Entertainment
- Издатель в России/на постсоветском пространстве: Бука
- Платформа: Серия Warhammer 40 000: Dawn of War
- Мультиплеер: Интернет
- Локальная сеть
- Коллективная раса: Один DVD
- Сайт игры: www.dawnofwargame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

Вторая дебютной войной сторона — сестры битвы. Девушки полагаются на строгую дисциплину и на самом деле страшны в бою. У них мощнейшая пехота и несколько подразделений, которые прекрасно справляются с вражеской техникой. Учитывая, что времени на постройку солдат требуется очень мало, сколотить сильную армию не составит труда.

Из других заметных новинок — использование авиации. Каждой стороне выдали летающие юниты, которые, увы, осядутими пользы в бою не принесут, но что еще страшнее — плохо реализованы. Автор этих строк в немом изумлении смотрел на то, как отравленный на передовую истребитель банально застрял в стене и проточал там до конца миссии. Разные тактико-сюрпризы Dawn of War себе не позволял.



Появление авиации не то чтобы сильно изменило игру. Но стало веселее.



Dawn of War незаметно стала самой многопланетной RTS — 9 игровых рас!

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Классическое, как по учебнику, дополнение. Для игр от Relic это звучит почти как оскорбление.

- ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★ 8.0
- ГРАФИКА: ★★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



КОДЕКС ВОЙНЫ:

РЕЙНДЖЕРЫ

Ситуация с прерванной игрой «Кодекс войны» отчетливо напоминает историю, которая приключилась с Heroes of Might and Magic 3. Штамповые 3D0 аддены в свое время вызвали слезы интереса, потом смеха, а затем жалость. А потом жалеть стало некого.

В случае с «Рейнджерами», вторым официальным дополнением, все зависит от того, чего вы от игры ждете. В «1С» прямо на официальной странице игры честно предупреждают — многого ждать не стоит. На этот раз обошлось даже без актеров, хотя в оригинальном «Кодексе войны» была озвучена каждая строчка. Нового появилось настолько мало, что все содержимое диска больше смахивает на какой-то расширенный мод. Свежий набор артефактов? Дополнительные заклинания? Ни первые, ни вторые никогда не играли в «Кодексе войны» существенной роли. К тому же почти все новое представляет собой усиленную или ослабленную версию старого.

С другой стороны, чувствуется, что 1С: Ino-Co пытались разнообразить механику всеми доступными средствами. Миссии никак не изобилие скучными — тут есть все, от самых забавных до главных героя до масштабных побоищ. Первая же

задача — в стелс-режиме пробраться по следуя мимо гоблинов. А уже в следующей вам вручают полноценную армию и предлагают защитить горный перевал от превосходящих сил противника.

Тут, кстати, надо заметить, что понятия «первая миссия», «вторая миссия» и т.д. стали весьма условны. Если в «Кодексе войны» и «Высшей расе» иногда встречались развилки, предлагавшие выбрать одну из двух битв или поучаствовать в необязательном сражении, то теперь герой оказывается на распутии едва ли не после каждой потасовки. Даже стартовать можно в разных точках континента. При этом от вашего выбора зачастую зависит весь дальнейший путь, так что все 16 новых битв, заявленных разработчиками, можно «пережить» лишь после третьего прохождения.

Логично было бы снабдить подобный лабиринт еще и замысловатым сюжетом, но на это, увы, запала не хватило. «Кодекс» всегда как будто был собран из всех самых захватывающих фантазий-канюнов, но тут Маркус со товарищи так усердно отыгрывают пьесу «Орден благородных фанатиков», что все их слова можно предугадать заранее. При этом сам сюжет не преподносит ника-

ких загадок, не затягивает и абсолюто не развивается. Наш разведчик всю игру бродит по окраинам Империи, пытаясь «найти новое место для ордена Маркуса», а большинство упомянутых выше развилки формулируются следующим образом: «Пойти зачистить деревню орков на западе или пойти разгромить деревню гоблинов на востоке?»

Чтобы как-то компенсировать отсутствие новых юнитов, 1С: Ino-Co сместили акценты, лишив нас тяжелых отрядов, что волей-неволей заставляет полагаться на стрелков и прочую легкую пехоту. Не то чтобы это сделало прохождение «Рейнджеров» проще или сложнее, но какое-то время действительно приходится потратить, чтобы подобрать новую стратегию. Отсутствие сильных атакующих отрядов подразумевает медленное продвижение вперед под прикрытием лучников, но бонусов за быструю победу еще никто не отменял...

Начинает вызывать некоторое раздражение картина «красные орки в зеленой траве» и прочие фирменные «красоты «Кодекса». Графические игры по-прежнему выглядят прилично (для warгейма, разумеется), но очень хочется каких-то визуальных сюрпризов. А их

- Издатель: 1С
- Разработчик: 1С: Ino-Co
- Платформа:
 - Fantasy General
 - Corex Palace General
- Музыкальное оформление:
 - Интернет
 - Локальная сеть
 - Xnet
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: http://games.1c.ru/warcodex_rangers

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

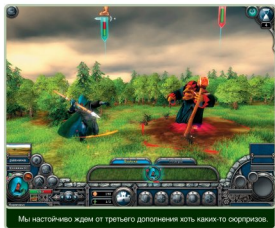
нет. То же самое касается эпических мелодий, сопровождающих игрок во время его странствий, — очень трудно понять, слышавший их в первый раз или в двадцатый.



Назвать «Рейнджеров» полноценным дополнением язык повернется разве что у маркетологов. Можно сколько угодно говорить про «вытащить денег из фанатов», но если на минутку отвлечься от подлости чужих денег, то выяснится, что «Рейнджеры» все еще справляются со своей главной задачей — в них по-прежнему интересно играть. Тем не менее в третий раз этот же самый фокус у 1С: Ino-Co вряд ли сработает — запас интересности оригинального «Кодекса» уже начинает подходить к концу. ■



Встреча с кавалерией в чистом поле по-прежнему не сулит ничего хорошего.



Мы настойчиво ждем от третьего дополнения хоть каких-то сюрпризов.

РЕЙНДЖЕРЫ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение лучшей отечественной стратегии прошлого года, о котором нельзя сказать ничего плохого. Хорошо, правда, тоже, за исключением того факта, что «Кодекс войны» по-прежнему сохраняет свое обаяние.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.

РЕКЛАМА



SAM & MAX: SEASON 2

WHAT'S NEW, BEELZEBUB?

Из-за большой любви к **Sam & Max** у нас какое-то время находилось на научно-популярное объяснение тому, что происходит с сериалом на протяжении второго сезона. Применялись термины «постмодернизм» и «самсирония». Но юмор бывает коварным. Одно дело — смеяться над шутками, совсем другое — смеяться над шутником. И наконец, совершенно крайний случай — смеяться над шутником, который как раз этого хочет. С **Telltale** совершенно непонятно: их игры давно превратились в своего рода самодостаточный гипертекст — ссылки на самих себя, шутки про самих себя, переминивание в камеру.

В случае с **What's New, Beelzebub?**, финальной серией второго сезона, сложно понять, кто над кем смеется, а главное — почему. Поймите нас правильно, с обычным юмором тут все в порядке: классические шутки-one-liners, то есть односложные шутки, нигде не виделись, игра слов на месте, визуальные зги и скачки на могиле американской культуры тоже не испарились и соответствуют уровню сериала. Это все еще хуже, чем практически любой эпизод первого сезона, однако **Telltale** все-таки держат планку.

Но вот пресловутое самоцитирование (самосаторы, постмодернизм — назовите это как угодно) достигло тут космических высот. В качестве финала сезона **Telltale** планировали порадовать всех, выдав вместо традиционного обмылка классичную авантюру, прохождение которой заняло бы несколько часов. Каким способом это достигнуто? Очень оригинальным: они взяли все локация, которые только смогли вспомнить, собрали всех-всех-всех персонажей и прокрутили их в творческой мексорубке еще раз. Для тех, кто все еще находит этому разумные объяснения, у нас есть пара терминов получше. Тем не менее в финальной серии сезона и (предположительно) сериала вообще **Telltale** хватает наглости продавать старый, беспомощный, всем ненавистный трюк в очередной раз. Такова на текущий момент их прощальная реплика.

Неудивительно, что подобная практика отразилась на сюжете и привела к тому, что **Sam & Max** давно превратились в мешанину из абсурда и нелепых комбинаций, где участвуют все (приглашенные за уши) герои. Помните этот прием, когда всемирным заговором руководит какой-нибудь мелкий и знаковый нам с первых частей неудачник? Сколько раз они это использовали? Двадцать, тридцать? Не по-

верите, но в последней части они использовали это снова. За страшной правдой скрывалась еще одна, более страшная. И, кстати, шутки на тему всемирного заговора перестали быть смешными предположительно двести лет назад.

Зато последний эпизод действительно игрался дольше, чем предыдущие части, и в этом большая заслуга его головоломок. Отчасти это можно объяснить их неочевидностью: ложные ходы, обилие локаций, предметов, персонажей, свободы перемещения и слабая чувствительность игры к нашим действиям сыграли тут свою роль. Головоломки и правда сложнее, чем обычно, а многие из них, не побоясь этого слова, изрядны. В моменты озарения вы непременно вспомните старые квесты **LucasArts**. Старые, не стесняйтесь использовать систему подсказок — она тонко настраивается и вообще является маленьким шедевром юзабилити.

Двоекое впечатление оставляет картинка. Подземный ад, в котором происходит основное действие, сильно выигрывает на фоне переработанных старых локаций, но восторгов не вызывает. Самое красивое в нем — двумерный задник, изображающий огненные просторы в стиле **The Curse of Monkey Island**.

- Издатели
- Telltale Games
- GenreTap
- Разработчик
- Telltale Games
- Платформа
- Sam & Max: Season 1
- Sam & Max: Hit the Road
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Объем
- 171 мегабайт чепух
- www.telltalegames.com
- Сайт игры
- www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



А теперь — некоторая объяснительная той оценке, что вы сейчас видите внизу. Если отбросить наши претензии культурологического толка, **What's New, Beelzebub?** (отличное, кстати, название: «Что нового, Вельзевул?»), безусловно, лучшая серия второго сезона. И если вы, как и мы, следили за **Сэмом** и **Максом** с самого начала, пропускать эпизод было бы просто глупо. Это такой выход на поклон под аплодисменты публики. **Telltale** в конце второй год подряд в одиночку заняты возрождением классического юмористического квеста имени **LucasArts**. И, положив руку на сердце, любая их неудачная шутка стоит половины какой-нибудь **Jack Keane**.



В аду ожидаемо имеются секретарь, ресепшн и корпоративная культура.



Вот уж действительно — что нового, Вельзевул?

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Довольно остроумный выход на поклон: **Telltale** водит на сцену хоровод из всех персонажей, локаций и ситуаций обеих сезонов. Наде восемь баллов — за жаркое дисплеяние в культурный везд.

- ГЕЙМПЛЕЙ 8.0
- ГРАФИКА 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9.0

РЕЙТИНГ

8,0
ОТЛИЧНО

SILVERFALL

EARTH AWAKENING

Оригинальный **Silverfall**, пожалуй, ближе всех после **Titan Quest** подобрался к статусу локальной жанровой сенсации. Идея совместить в одной игре мисорубку, как в **Diablo**, и непростые партийные отношения, как в **Neverwinter Nights**, добавив для вкуса постоянный выбор между магией и технологией, почти сработала. Но в итоге игра так и осталась очередной неудачной попыткой свергнуть **Diablo**: с забавной картинкой и перекрошенным балансом, который, собственно, и губил все прекрасное в зародившейся. Игрок буквально захлебывался в компоте из монстров, тонн бесполезного хлама и обесцененных дензнаков. И выплывать отсюда хотелось только самым упертым.

Впрочем, упертыми оказались сами авторы игры. Франко-украинский тандем **Monte Cristo/Kyiv's Game**, несмотря на предостережения скептиков, решил превратить жирную, казалось бы, точку в судьбе **Silverfall** в многозначительную запятую. Неожиданно для многих дополнение **Earth Awakening** — это серьезная работа над ошибками.

Прежде всего, был пересмотрен многогранный баланс. Несмотря на то, что начинаем мы теперь сразу с 45-го уровня, имея

в соперниках столь же развитых оппонентов, играть стало не то чтобы проще, а как-то удобнее и приятнее. Игра обрела главное свойство, определяющее успех **Diablo**-механики: ощущение плавности движения сквозь редуты монстров. Это когда сложность не скачет, а увеличивается постепенно, стимулируя к дальнейшему прохождению. Также, знаете, приятное чувство, когда игра постепенно засасывает тебя с каждым новым уровнем для вашего героя.

К тому же на самом комфортном, «нормальном» уровне сложности вам больше не придется бегать среди монстров с криками «товарищи, вы не видите тут мою могилку», а Голья, оставшийся без всего нажитого персонаж, пробегающий пол-уровня к месту последней гибели и отчаянно тычущий курсором в надгробный камень, пытается не попасть в скопление облепивших его моту врагов, — за это **Silverfall** любили особенно больно. В **Earth Awakening** подобная забава осталась привилегией исключительно высшего уровня сложности.

Нанного измучен и эргономичнее стал интерфейс, где все меню можно свободно перемещать по экрану. Адекватней ведет себя каме-

ра, в подземельях появилась нормальная карта, серьезно оптимизирован движок, отчего значительно выросла производительность.

От оригинала **Earth Awakening** отличает еще несколько принципиальных вещей. Во-первых, тут появилась возможность самостоятельно создавать и наделять магическими эффектами вещи, за что отвечает новая линейка «ремесленных» навыков. Соответственно, добавились новые предметы — всевозможные материалы, а также нейтральные звери, из которых можно силой выбивать ингредиенты. Во-вторых, введены крайне интересные эпические навыки, доступные после определенного уровня: например, небесная волна, которая очень удобно сносит на своем пути чужих и исцеляет своих, или боевой клич, создающий вокруг воина огненный круг. В-третьих, авторы придумали две новых расы: люди-ящеры и гномы обладают уникальной линейкой собственных расовых навыков. Наконец, **Kyiv's Game** придалли героям специализацию.



А вот с сюжетом и квестами все по-прежнему примитивно. «Ой, они засоряют природу!»

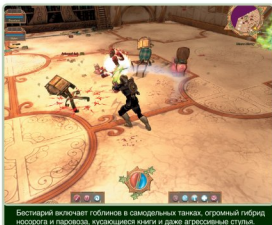
- Издатель: Monte Cristo
- Разработчик: Kyiv's Game
- Полнота:
 - Silverfall
 - Серия Dungeon Siege
 - Серия Titan Quest
- Мультиплеер
- Локальная сеть
- Минимумо дисков
- Оптим DVD
- Сайт игры: www.silverfall-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

убейте технарей!», «Они мешают развитию прогресса — ликвидируйте экологю!»). Сюжетная композиция сведена к таким вот односложным коллизиям. Получаем наводку на очередную цель, доходим до закрытого подземелья, зачищаем его, входим в комнату с боссом, осторожно, двери захлопываются! Радуют разве что напарники, которые теперь активно комментируют происходящее и раздают советы. С другой стороны, учитывая, что все сопартийцы ныне доступны изначально, исчезли изрядно оживившие оригинал квесты по соединению спутников.

Все это обидно: если бы к доработанной механике прикрутили интересный сюжет, обогатили выбор между напарниками, между магией и технологией, у **Kyiv's Game** могло бы все-таки получиться. Ждем третьего выхода. ■



Бестиарий включает гоблинов в самодельных танках, огромный гибрид ноорога и паровоза, кусающиеся миди и даже агрессивные стулья.



На фоне вялой сюжетной кампании мультиплеер на восемь человек смотрится выгодней. Главное — найти этих восьмерых.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Удичное дополнение к не своей удачной игре. Сварганил все еще не случилось, но играть наконец стало интереснее.

ГЕИМЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



FRONTLINES: FUEL OF WAR

Жанр: командный шутер от первого лица | Издатель/разработчик: THQ/Kaos Studios | Издатель в России/локализатор: Бука | Полная рецензия: «Игромания» №4/2008



Frontlines, наверное, последний командный сетевой шутер в том виде, какими мы их знали. **Kaos Studios**, начавшая свой путь с разработки модов для **Battlefield 1942**, решила сделать такое же, но с перлаутровыми пугающими. Получилось неплохо: крепко оббитый последователем **Battlefield** с обширным арсеналом и парком техники, оригинальными наработками вроде нелигатурных боевых аппаратов и забавным сюжетом про войну за нефть между китайско-русской коалицией и бравыми войсками Запада.

ПЕРЕВОД: На локализацию **Frontlines** у «Буки» было не так уж и много времени, но в данный момент большинство огрехов со шрифтами и всем остальным уже поправлено патчами. С последними, к слову, ситуация сложилась грустная: на русскую версию нужны отдельные заплатки, а издатель выпускает их с сильными задержками. Впрочем, есть надежда, что к моменту выхода номера все это как-то разрешится, и единственное, к чему бы стоило придраться в локализации, так это к голосу героя-журналиста, от лица которого ведется повествование: с такими интонациями не в **Associated Press** работают, а в лекоте. DVD-издание содержит артбук и диск с саундтреком — приятные мелочи, несмотря на то что качество самого саундтрека в игре оставляет желать лучшего. — *Стас Ломакин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

LOST: ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ (LOST: VIA DOMUS)

Жанр: интерактивный триллер | Издатель/разработчик: Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal | Издатель в России/локализатор: Новый диск | Полная рецензия: «Игромания» №4/2008



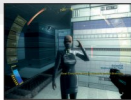
У нас тут в «Игромании» давно существует такое жанровое определение — «интерактивное приключение к бiletу в кино». Так вот **Lost: Via Domus** («**Lost: Остаться в живых**» в версии «Нового диска») в роли игры — несостоятельный детективный квест с экшен-элементами, а вот как «интерактивное приключение» — действительно отличный подарок для всех, кто, как и половина редакции нашего журнала, ежедневно следит за судьбой выживших пассажиров рейса 815. Сценаристы одноименного сериала написали для игры отдельный, причем предельно интригующий сюжет, местами отлучно дополняющий телевизионную версию событий, однако все, что не в игре (а минимальный порог для **Via Domus** — это досконально просмотренные первые два сезона **Lost**), имеют все шансы не разобраться, о чем, собственно, тут вообще речь.

ПЕРЕВОД: В каком-то смысле «Новый диск» подошел к локализации крайне грамотно и перевел игру с расчетом именно на аудиторию «Остаться в живых» в версии от Первого канала (если ведь еще и интернет-версии, которые сейчас лежат в каждой второй локальной сети). В стопроцентном соответствии переведены все игровые имена и названия, а актеры озвучки — ровно те же самые, что и в Первом. Общее качество перевода тоже на высшем уровне локализации, даже опытный лостован вряд ли найдет, к чему тут придраться. — *Александр Кузьменко*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **10**
ДЛЯ ФАНАТОВ
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

DEUS EX/DEUS EX: INVISIBLE WAR

Жанр: киберпанк-экшен | Издатель/разработчик: Eidos/Ion Storm/Austin | Издатель в России/локализатор: Новый диск | Полная рецензия: «Игромания» №7/2000, №2/2004



Если вы по какой-то трагической причине не знаете, что такое **Deus Ex**, вам крупно не повезло: вы пропустили один из самых ярких стелс-экшенов за всю историю игр. **Deus Ex** — подлинный триумф **Ion Storm**. Лучше они ничего не сделали: **Invisible War**, вторая часть, была неплоха, но бесконечно далека от оригинала, вскоре после ее выхода компания и вовсе распалась, а триквел делают уже совсем другие люди.

ПЕРЕВОД: Локализация так и не случилась — обе игры вышли на английском языке, а русская документация, упомянутая на обложке, являет собой кучный readme-файл. Почему так получилось — неясно: вроде бы «Новый диск» никто не подгонял (да и некогда было торопиться: обе игры вышли соответственно восьмью и четырем с лишним годами назад), и можно было, как минимум, перевести субтитры. А так получилось не пойми что: неплохое дополнение к домашней коллекции дисков. Тем, кто не дружит с английским языком, по-прежнему остается довольствоваться пиратскими переводами. Или не играть вовсе, что в данном случае еще неприятнее. — *Георгий Курган*

DEUS EX **9,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞
DEUS EX: INVISIBLE WAR **8,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

LUCKY LUKE: ВПЕРЕД, НА ЗАПАД! (LUCKY LUKE: GO WEST!)

Жанр: обстрел мини-игр | Издатель/разработчик: Aeon/Tali Interactive | Издатель в России/локализатор: Анита | Полная рецензия: «Игромания» №2/2008



Сегодня про флегматичного ковбоя по имени Счастливчик Лок все как будто позабыли, на наш взгляд, совершенно зря: в его приключениях было много задора и здорового юмора. И свежая игра **Lucky Luke: Go West!** — прямое, хотя и не самое выразительное тому подтверждение. Собственно, Лок и в этот раз остается верен себе: все его гонят за безумными братками Диттонами и попутно занимается разной стороной чепухой. Например, играет в тир, метко сбивая шишки у ползевших приключков, отстреливается от крокодила, ездит на повозке, готовит суп-карчо и даже примеряет новенькие наряды. А в промежутках между всеми этими аттракционами — короткие зарисовки из одноименного мультсериала. «Ковбойские» времяпровождениям переодетые Лок в разные костюмы точно не навредит, но легкой отдых игра обещивает. Даже чуждая духу серии трехмерная графика смотрится адекватно и воспринято не мешает.

ПЕРЕВОД: Как часто бывает в таких играх, основной фронт работ приходится на перевод пояснительных текстов и озвучку роликков. Над шрифтами никто особо не задумывался — все тексты набраны стандартным Arial, в то время как в оригинале они были явно посимпатичнее. А вот голоса позамиславованы из русскоязычной версии мультфильма, так что приятная атмосфера сохранена — актеры там потрудились на славу. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

CRIME PATROL

- Жанр: виртуальный тип
- Издатель/разработчик: American Laser Games
- Издатель в России/локализатор: 1С



В последнее время компания «1С» стала для нас главным поставщиком ретроvideогейм. Вторая часть **Dragon's Lair**, **Thayer's Quest**, наконец, отличной интерактивной western **Mad Dog McCree**. Каждая из этих игр — настоящий подарок для ностальгирующих игроков. Свежее дополнение к этому списку — видеогейм **Crime Patrol** о нелегкой карьере молодого американского копа, раскрывающего преступления самого различного толка: от наркотоговора и подпольных цехов по расчленению автомобилей до предотвращения теракта с атомной бомбой. Модное развлечение американских игровых залов начала 90-х: на экране показывают живое видео, а в определенные моменты предлагают пострелять из светового пистолета (в нашем случае — при помощи мышки). Сегодня игра смотрится совсем уж смехотворно, но ретрофанов это, конечно, волновать не должно.

ПЕРЕВОД: Намеренно или нет, но перевод игры тоже сделан в ностальгическом ключе. Видеоряд **Crime Patrol** выполнен как актуальный для своего времени (1993) полицейский боввик, и актеры там работают явно не по методу Станиславского. Соответственно, и перевод более всего напоминает выходящую у нас когда-то передачу «Служба спасения 911». Что, отчасти работает на атмосферу. — *Стас Ломакин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **РЕТРО**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇺🇸 🇯🇵

AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR: 1861-1865 ВОЙНА СЕВЕРА И ЮГА (AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR: 1861-1865 — THE BLUE AND THE GRAY)

- Жанр: стратегии
- Издатель/разработчик: AGEOD
- Издатель в России/локализатор: Авелла
- Полная рецензия: «Игромания», №11/2007



У варгеймов от **AGEOD** есть одно принципиальное отличие от конкурентов: они не просто способны в считанные минуты разорвать игровую мозг, они умеют делать это красиво! За всеми этими стилизованными под старую карты и замаскированными под книги табличками скрывается суровый военный симулятор с дотошным расчетом снабжения войск, тактико-стратегическим планированием и хитросплетенными экономическими махинациями (наверное, только здесь можно финансировать армию, выпуская облигации). Все это ясно дает понять: **American Civil War** — игра для сильных духом. Вдумчивое и специфическое развлечение, адресованное истинным джентльменам от мира компьютерных игр.

ПЕРЕВОД: Дабы избежать возможной критики со стороны ортодоксальных фанатов, «Авелла» оставила нетронутыми все имена собственные: начиная от названий штатов и заканчивая именами генералов. Ход в высшей степени мудрый: случайные люди в такие игры не играют, а знатокам перевод имен необязателен. Весь остальной текст (его тут, кстати, не так уж и много — все больше техническая информация; основная отсутствует) переведен в высшей степени грамотно. Ситуацию лишь постыженно сокращения, но опять же, если вы любите варгеймы, все эти «лак, лютола» и «тр, снабж» должны вам о чем-то говорить. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇺🇸 🇯🇵

ТВОЯ ВОЙНА (TIME OF WAR)

- Жанр: top-down-шутер
- Издатель/разработчик: Orlis Games
- Издатель в России/локализатор: 1С/Topique



«Твоя война» — жутковатая игра-кликше. Сюжет — типичная киберпанк-сказка о том, как зловещая корпорация покусилась на власть над загнанным миром. Ну а главный герой — судий Робокот: мертвый агент, воскрешенный с помощью высоких технологий для спасения этого самого мира.

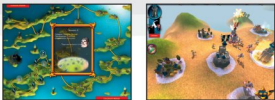
Геймплей тоже не особенно выдающийся: зурдвинг шутер с видом сверху. Помимо беспрестанного уничтожения врагов и выведения из строя всевозможных устройств, Шон (так зовут героя) вынужден пополнить запасы киберэнергии, дабы иметь возможность открывать некоторые двери. Эта же энергия расходуется на спецвозможности (все три штуки). На большее у авторов фантазии не хватило, и в результате перед нами еще одна токсичная бюджетная игра.

ПЕРЕВОД: Редкий случай — в России игра вышла раньше, чем на Западе. Причина, очевидно, кроется в том, что зарубежные издатели не спешат приобретать права на выпуск подобного продукта. С переводом текста (львиная его доля приходится на уныло-лафосные комиксы, которыми подается сюжет) локализаторы успешно справились. А вот озвучку оставили оригинальной — и очень зря: удачная работа актеров могла бы добавить игре чуть-чуть остроты. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇺🇸 🇯🇵

ВСЯ КОРОЛЕВСКАЯ РАТЬ (KINGMANIA)

- Жанр: потешная стратегия
- Издатель/разработчик: 300AD
- Издатель в России/локализатор: 1С



Для начала — просьба не путать авторов **KingMania** с **3000AD**. **3000AD** занимается куда более богоугодными вещами, чем создание громоздких космосимов: на протяжении многих лет эта студия выпускает маленькое, но гордое успешно-бесплатные игры, притом довольно занятные. «**Вся королевская рать**» — как раз из таких. Это забавная пародия на пошаговые стратегии с захватами замков. Незавязчивый юмор, нарочито кукольный вид и простенький набор возможностей обманчивы: геймплей представляет выжимку из «большаков» собирать. Здесь нужно быстро решать, в каком порядке отстраивать замок (благо выбор приличных), какие деревни захватывать, приходится даже искать баланс между военными действиями и экономикой. Плюс можно лезть в заклинаниями из магических башен и выбирать кратчайший путь к финальной битве на глобальной карте.

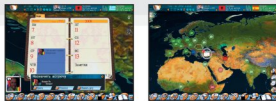
ПЕРЕВОД: Озвучку ожидаемо нет — бюджет не тот. Зато с текстовой частью, равно как и с ее переводом, все отлично. Радует адекватный перевод потешных фраз, что мелькает между миссиями, пародийно высказываниями видных военачальников из **Total War**. «И это вы называете мемчаем?» — говорит джарк с кога. «Вы уверены, что эти даркеры не агресивны?» — нервно вопрошает сержант Куалдз. Любая из этих фраз сразу опровергает существование локализованной версии **KingMania**. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇺🇸 🇯🇵



ВЫБОРЫ-2008. ГЕОПОЛИТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР (GEO-POLITICAL SIMULATOR)

Жанр: симулятор президента
Издатель/разработчик: Mindscape/EverSim
Издатель в России/локализатор: Бука



Если по какой-то причине вас не устраивают результаты недавних президентских выборов, их легко можно переиграть. Хотя бы в «Выборах-2008». Названия партий и имена кандидатов будут изменены, но общий расклад сил останется похожим. Впрочем, одними лишь выборами в этой игре дело не ограничивается — перед нами полноценный симулятор главы государства. Можно встать у руля практически любой мировой державы, управлять ее внутренней и внешней политикой, издавать законопроекты, регулировать численность армии, субсидировать образование и осваивать еще тысячу мелких дел президентского бытия. Выглядит это все как ожидаемое копание в графиках и таблицах пополам с медитацией над картой мира. Однако процесс не только не надоедает, но и на шутку увлекает: когда еще сможешь поэкспериментировать над бытием целого государства и увидеть свое имя на передовицах газет?

ПЕРЕВОД: Текста в игре не просто много, а невероятно много. Но информация в основном техническая и переведена адекватно — проблем при чтении не возникает. Основная проблема — шрифт, который выполнен газетными заметками: местами он выглядит очень мелким, вплоть до полной неразборчивости. Да, и еще одна особенность: при первом запуске игра предложит скачать свежий патч. Не вздумайте соглашаться — с русской версией он несовместим. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ИМА ИМ ЛЕГИОН (LEGION OF MAN)

Жанр: мисс-Издатель/разработчик: Kasio/Kasio
Издатель в России/локализатор: Бука
Полная рецензия: «Игромания» №3/2008



«Има им легион» — это такая игра в стиле *Crimsonland* и до кучи отличный интерактивный аналог фильма «300 спартанцев»: одинский брутальный мужчина в латах с дикими воплями распливает армию врагов. В стороны летят руки и головы, земля срывает декоративы крови. Иногда на потрескавшуюся землю из разрубленных тел вываливаются брутальные пушки, стрелковые дроби, стрелы и огнем. Также за убийство врагов нам начисляют очки опыта, и время от времени на экране появляется меню «модификаторов», где можно улучшить свои боевые характеристики. Рубить нужно яростно, но осторожно — иначе 20 уровней не одолеть: враги больно кусаются, поэтому время от времени нужно выставлять вперед щит. Попробовать себя можно в двух режимах на выживание. В общем-то, ничего необычного, но кроваво и увлекательно. А большего мы от игр этого жанра и не требуем.

ПЕРЕВОД: Переводить, как водится в таких играх, почти ничего не нужно. Полтора пункта меню, несколько слов во время процесса — и миссия локализаторов выполнена. А вот с переводом названия вышла накладка: тут гораздо лучше подошло бы нечто вроде «Один в поле — воин», чем неточная цитата из Библии. Так что суть игры в названии не отражена. Хотя какая уж суть в подобных играх, в самом деле. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

PREMIER MANAGER. ЛИГА ЧЕМПИОНОВ 2008 (PREMIER MANAGER 08)

Жанр: футбольный менеджер Издатель/разработчик: ZOO Digital
Publishing Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №10/2007



Изю всех вышедших в этом сезоне футбольных менеджеров *Premier Manager 08* получился самым слабым. В игре представлены лишь шесть европейских чемпионатов (Италия, Германия, Франция, Англия, Испания и Шотландия), но почему-то из них можно одновременно выбрать только четыре. С остальным тоже не все гладко. Больше всего смущают отдельные фактические ошибки и отсутствие режима трехмерной трансляции матчей.

ПЕРЕВОД: Овучка в игре отсутствует, что, впрочем, не критично для игр подобного жанра. Перевод немногочисленных текстов выполнен на довольно высоком уровне. Имена и фамилии игроков написаны на английском языке. Локализаторы использовали устоявшуюся футбольную терминологию и принятие сокращения (ЛЗ, ЦЗ, ПЗ и так далее), так что фанаты со стажем быстро разберутся что к чему. К сожалению, не обошлось без мелких недочетов. Например, нам так и не удалось поймать, что означает слово «нормальный» напротив графы «трансфер». Можно подумать, что бывать и ненормальные. Да и «бонус чистой игры» для вратарей было бы лучше переписать как «бонус игры на ноль» или «бонус за «сухую» игру».

В качестве бонуса на диске размещены английские версии двух предыдущих эпизодов сериала — *Premier Manager 2006-2007* и *Premier Manager 2005-2006*. — Сергей Метелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008

Жанр: футбольный менеджер Издатель/разработчик: Eidos Interactive/
Beautiful Game Studios Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №1/2008



На обложке русского издания игры красуются надписи «Симулятор футбольного менеджера №1 в мире». Увы, после того, как из-под крыла британского издательства Eidos ушла компания Sports Interactive, сериал *Championship Manager* значительно ослабил свои позиции. На фоне отличных *Football Manager 2008* и *FIFA Manager 08* творение *Beautiful Game Studios* смотрится слабовато. С ведущими европейскими «чемпионатами» в игре все в порядке, а вот с менее известными творится полный кавардак. Взять хотя бы отечественную премьер-лигу. Почему-то в элитном дивизионе вместо московского «Динамо» и владивостокского «Луча-Энергия» играют «Сибирь» и «Ска-Зеренга». Составы клубов не соответствуют действительности, а в сборной России выступают всеми забытые футболисты.

ПЕРЕВОД: Усилий сотрудников «Нового диска» хватило лишь на то, чтобы перевести на русский язык игровую документацию. В семистраничном readme-файле говорится о системных требованиях к компьютеру, процессе установки игры и возможных проблемах во время установки, но ни слова не сказано о геймплее. Все остальное почему-то осталось в переводном виде, что, конечно, выглядит совершенно по-хамски. Если вы не владеете английским языком, то покупать российский издание *Championship Manager 2008* нет никакого смысла. — Сергей Метелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊



ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ ДУШ (LIMBO OF THE LOST)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: G2Games/Majestic Studios
Издатель в России/локализатор: 1С



Limbo of the Lost — совсем не то, чем кажется. При первом знакомстве вам чудится, что это очередной дешевый хоррор-квест, который нехватку бюджета будет старательно компенсировать подчеркнуто плотной, брутальной атмосферой. Располагает к тому и сюжетная завязка, согласно которой капитан знаменитого судна «Мария Селеста» Бенджамин Бриттс попадает в первый круг ада, где его ждут демоны, бесы, заблудшие души и ходячие трупы. Однако вскоре становится ясно, что все это не хоррор в чистом виде, а стейк и пародия. Лучшие гримы удались персонажи. Уже в самом начале Бриттс встречает половец в треуголке по прозвищу Башковитый Зед; она увлечено о чем-то вещает, но, получив случайно пятак по запылку, делает удивленные глаза: «О чем это я?!» Далее мы наткнемся на живой труп по имени Уильям: он висит в клетке, а напротив него, тоже в клетке, засыл скелет, запыляющей пальцами уши. Вскоре мы понимаем почему: за несколько секунд Уильям успев выдать рекордное количество слов, назвать Бриттса «морщиком» и натурально повернуть того в сон. В итоге по концентрации ярких образов **Limbo** местами приближается к **Grim Fandango** и фильмам Тима Бертона.

Другая ключевая особенность проекта — беспрецедентный упор на мимику персонажей. У капитана и всех его собеседников очень подвижные лица, и во время разговора они этим с охотой пользуются. Рассказывать тут бесполезно: эти гримасы надо просто видеть.

Собственно квестовая часть в таких условиях получилась предельно простой: упор на сбор и комбинирование предметов плюс немного головоломок. При этом и там, и там обычная логика проходит далеко не всегда — чтобы использовать соли в качестве снотворного или прыскать чернилами в лицо ужасного червя, нужно быть искусственным квестоманом.

Но основная проблема **Limbo** в другом: авторы так и не смогли выдержать единой планки качества на протяжении всей игры. Периодически шутки слишком навязчиво используют избытые темы (например, пьянства), логика становится совсем уж специфической, а мы открыто скачем, наблюдая за тем, как Бриттс бродит по одним и тем же локациям. Если продолжение **Limbo of the Lost 2: Flight to Freedom** избавит от такой архаики, то культурный статус в кругах ценителей дистиллированного черного юмора капитану Бриттсу обеспечен.

ПЕРЕВОД: Локализация от «1С» порадовала прежде всего творческим подходом, с которым тут были найдены русские замены некоторым английским словам и именам. Например, безликое имя *Glunger* заменили на емкое «Марзер». Вообще, перевод дотошный, практически безошибочный и удивительно адекватный специфике. В плюс пошло и то, что не стали трогать оригинальную озвучку: она в игре бесподобна. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ АРСЕНА ЛЮПЕНА (SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSENE LUPIN)

Жанр: элементарно, Ватсон! | Издатель/разработчик: Focus Home Interactive/Frogwares Game Development Studio | Издатель в России/локализатор: Новый диск | Полная рецензия: «Игромания» №3 2008



Украино-ирландская компания **Frogwares** взяла на себя ношу «интерактивных последователей Конан Дойла». «Шерлок Холмс против Арсена Люпена» — уже второй кроссовер (то есть стилизованые лбами известных персонажей различных произведений) в серии. Еще Холмс пробулдил Кутку и готовится поточить ножи с Дженом Потрошаителем. В этот раз он противостоит Арсену Люпену, королю воров, который заявил, что собирается за пять дней похитить пять важнейших национальных символов страны. Однако он, будучи восхищенным талантом Холмса, позволяет сыщику себе помешать, оставляя на «поле битвы» волшебские защелки. Наша цель — блуждать от Национальной галереи живописи до Лондонского Тауэра, искать с лудой улитки, ботать с персонажами и читать записки. Особое наслаждение — разглядывать красивую живопись на стенах, наслаждаться эстетичной архитектурой и слушать изысканную классическую музыку. Весьма приятное эстетичное приключение по викторианской Англии.

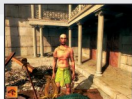
ПЕРЕВОД: Если вы играли в прошлую русскую версию «Шерлока» от «Нового диска», то знаете, как все будет. Те же «чутько флегматичные, но приятные голоса, грамотно переведенный текст и красиво подобранные шрифты. Пожаловаться не на что, но при этом превращает недостаток Василия Ливанова в главную роль. Без него как-то не так — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

КЛЕОПАТРА: СУДЬБА ЦАРИЦЫ (CLEOPATRA: A QUEEN'S DESTINY)

Жанр: квест | Издатель/разработчик: Nobilis/Kheops Studio | Издатель в России/локализатор: Новый диск/Lazy Games | Полная рецензия: «Игромания» №12 2007



Самый обманчивый квест о Древнем Египте. Нет, подумайте: какое многообещающее название — так и представляешь себе пирамиды, дворцовые заговоры, путешествия, бескрайние пустыни, долгие часы игры... А получаешь десяток крохотных локаций, никакого намека на размах или, тем более, эпос и стандартный геймплей. Даже Клеопатру, и тут почти не показали. Сам по себе **Cleopatra: A Queen's Destiny** неплохой, старательно сделанный квест, но ему недостает глубины, в нем чувствуется упущенный потенциал. А это порой намного хуже, чем никакого потенциала вовсе.

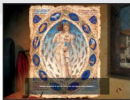
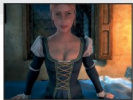
ПЕРЕВОД: Как это нередко случается, локализация оставляет двойственные впечатления. С одной стороны, у нас есть качественный перевод текстов (впрочем, с этим у отечественных локализаторов проблем сейчас практически не возникает), а с другой — совершенно невзрачная озвучка, которая убивает все разумное, доброе и вечное, что было в игре. Невозможно и на секунду поверить, что с тобой говорит александрийский астролог или египетский жрец. Воображение рисует даже не актера, а какого-то совсем случайного человека, абсолютно незаинтересованного в творчестве на экране и желающего побыстрее все закончить. — Сергей Звездоз

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

НОСТРАДАМУС: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ (NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Microdis/Kheops Studio
- Издатель в России/локализатор: Акелла
- Полная рецензия: «Игромани» №3 2008



Очередной камерный квест от Kheops Studio. На этот раз о том, как дочура Нострадамуса вынуждена была изображать перед Екатериной Медичи собственного брата Сезара, дабы найти способ противостоять бедствиям, предсказанным собственным отцом. Игровая механика такова: собираем предметы, изучаем рецепты, варим зелья, читаем многочисленные тексты и решаем научно-образовательные пазлы. Учитывая специфику сюжета, упор в **Nostradamus: The Last Prophecy** сделан на астрономию. Что же до устройства инвентаря, особенностей использования предметов, графики, то все тут использует наработки одного из прошлых проектов студии, **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript**.

ПЕРЕВОД: Локализация у «Акеллы» вышла адекватной. Качественно и грамотно переведены все заложки текста вплоть до последнего описания в инвентаре. В иглу трендам последних лет игра полностью перерождена. Прием актеры сработали очень бодро: они именно играют, а не бездумно читают текст на бумаге. Единственный заметный просчет — голос, которым тут вещает Нострадамус, скорее подойдет престарелому драфу или гному из какой-нибудь фэнтези-сказки, нежели видному ученому. Зато женское голосовое, в частности голос главной героини, идеально ложится на созданные в игре образы. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИ» 7,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (3) (3) (3)

НЭНСИ ДРЮ: СЕКРЕТЫ МОГУТ УБИВАТЬ (NANCY DREW: SECRETS CAN KILL)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Her Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Secrets Can Kill — первый в природе квест с участием Нэнси Дрю, разработанный студией Her Interactive. Вам интересно, с чего началось все это злое? Что изменилось с тех пор, что осталось нетронутым? Увы, шокирующие откровения не будут: по большому счету, не изменилось ничего. Если представить развитие серии в виде графика, то получится дилемма и абсолютно прямая линия, которой самое место в палате мер и весов в качестве эталона «казуального квеста». Сюжет, графика, интерфейс, головоломки — все сделано на привычном уровне. В этом даже есть некоторая история: прошло столько времени, мы ознакомились, 15-летние поклонники Нэнси давно поехали и забыли и чуть ли не собираются на пенсию, а продукция Her Interactive с тех пор практически не изменилась. Может, в этом и есть какая-то правда жизни.

ПЕРЕВОД: Перед нами тот случай, когда глотки переключаются многочисленные влипания. То есть некоторые персонажи озвучены вполне хорошо, некоторые говорят такими замученными голосами, что хочется нестерпимо засунуть на место. Впрочем, с другой стороны все тексты переведены досконально и прикрасить к ним не получается. Кстати говоря, оригинальная версия **Secrets Can Kill** датируется 1998 годом, так что вы на всякий случай помните, что это российский релиз игры уже без пяти минут десятилетней давности. — Сергей Зевзев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИ» 5,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (3) (3) (3)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций. Днища таблицы состоят из двух подразделов: 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 предоставляем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу». Полный список локализуемых игр и отечественных проектов, а также информация о тех локализуемых/отечественных играх, что уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS. Редакция «Игромани» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

- Army Men: Боевая тревога**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- Assassin's Creed Director's Cut Edition**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Catz 2007**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- City Life 2008: Город, созданный тобой**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Crime Patrol 2: Криминальные войны**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- Culpa Innata: Презумпция виновности. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Dogg 2007**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- Enemy Engaged 2: Ka-52 против «Команча»**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- Lost: Остаться в живых**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Mad Dog 2: Золотая лихорадка**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- S.C.A.R.S.**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Silent Hunter 4: Волки Тихого океана — немецкая кампания**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- Space Pirates**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- SunAge: Бегство с Земли**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Switchfire.**
Найти и уничтожить
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Sword of the Stars: Рожденный кровью**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Tank Combat: Танковый прорыв**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Terrorist Takedown 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- The Last Bounty Hunter**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- The Sims 2: Кухня и ванная. Дизайн интерьера. Каталог**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- UEFA Euro 2008**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- Who Shot Johnny Rock?**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- Вампиры. Ночь возмездия**
Рос. издатель/локализатор: Пуссоби-М и GFI
- Вокруг света за 80 дней. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Дон Кихот**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Коллекция классики. Антология Fallout**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- Снайпер. Цена победы**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Спецотряд «Кобра 11»: Дорожный патруль**
Рос. издатель/локализатор: 1С

- Турок**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Snowball Interactive
- Частный детектив. Порочный союз**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- Эл Эммо и сокровища золотой шахты**
Рос. издатель/локализатор: Пуссоби-М и GFI

Новые анонсы

- Alternativa: Нечего терять.**
Дата: осень 2008 в Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Beijing Olympics**
Дата: 2008 в Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб
- Dracula 3: The Path of the Dragon**
Дата: осень 2008 в Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Finemore Fillmore's a Revenge**
Дата: 2008 в Рос. издатель/локализатор: Пуссоби-М и GFI
- Gray Matter: Призраки подоспели**
Дата: начало 2009 в Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Incredible Hulk**
Дата: осень 2008 в Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб
- Lost Planet: Colonies**
Дата: июнь 2008 в Рос. издатель/локализатор: 1С
- Maifoso**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Mata Hari**
Дата: осень 2008 в Рос. издатель/локализатор: Акелла
- Motomx**
Дата: 2008 в Рос. издатель/локализатор: Пуссоби-М и GFI
- Pure**
Дата: ноябрь 2008 в Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Snowball Interactive
- Rayman Raving Rabbids 2**
Дата: май 2008 в Рос. издатель/локализатор: Бука
- The Sims 3**
Дата: 2009 в Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- World in Conflict: Soviet Assault**
Дата: ноябрь 2008 в Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб
- Анакапри: Тайна черного диска**
Дата: август 2008 в Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive
- Коллекция классики. Антология «Ветконг»**
Дата: май 2008 в Рос. издатель/локализатор: 1С
- Коллекция классики. Антология «Тропик»**
Дата: май 2008 в Рос. издатель/локализатор: 1С
- Коллекция классики. Антология Civilization 4**
Дата: май 2008 в Рос. издатель/локализатор: 1С
- Коллекция классики. Антология Hidden & Dangerous 2**
Дата: май 2008 в Рос. издатель/локализатор: 1С
- Остров сокровищ: В поисках пиратского жемчуга**
Дата: лето 2008 в Рос. издатель/локализатор: Акелла

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с апреля 2007 по март 2008

A Место	B Пост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	Assassin's Creed Director's Cut Edition	15977	16,2%
2	▼1	Call of Duty 4: Modern Warfare	12659	12,9%
3	▼1	Crysis	7598	7,7%
4	▼1	The Witcher	6560	6,6%
5	▼1	Half-Life 2: Episode Two	5235	5,3%
6	▼1	BioShock	5122	5,2%
7	▲1	Gears of War	2767	2,8%
8	▼2	Kane & Lynch: Dead Men	2371	2,4%
9	▼2	Portal	2056	2%
10	▲2	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	1705	1,7%
11	▼8	Петровин и все, все, все	1617	1,6%
12	▲3	Pro Evolution Soccer 2008	1615	1,6%
13	▲1	FIFA 08	1612	1,6%
14	▼4	Need for Speed ProStreet	1462	1,4%
15	▲2	Team Fortress 2	1335	1,6%
16	▼3	Unreal Tournament 3	1405	1,4%
17	▲3	World in Conflict	1175	1,1%
18	▼2	Clive Barker's Jericho	1011	1%
19	▼1	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орд	928	0,9%
20	▼9	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка	913	0,9%
21	NEW	Lost: Via Domus	883	0,9%
22		Colin McRae DIRT	832	0,8%
23	▲5	TimeShift	829	0,8%
24	▲1	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	828	0,8%
25	▼6	Overlord	802	0,8%
26	▼5	Test Drive Unlimited	769	0,7%
27	▼3	Medieval 2: Total War — Kingdoms	712	0,7%
28	▲1	The Club	661	0,6%
29	▼3	Civilization 4: Beyond the Sword	587	0,5%
30	▼7	Heligate: London	564	0,5%

По состоянию на 14 апреля в голосовании приняло участие 22 715 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

Дебют **Assassin's Creed** в нашем хит-параде получился настолько успешным, что сомнений относительно того, какая игра будет красоваться на вершине в ближайшие месяцы, у нас почти нет. Предушлый (как оказалось, временный) лидер **Call of Duty 4: Modern Warfare**, безусловно, хорош, но его лучшие дни уже позади, и надеяться на какой-либо прирост тут не стоит. Проголосовало за него, впрочем, почти столько же человек, что и в прошлом месяце, и столько же проголосовало за **Crysis**. Поклонники шутеров, как видно, публика достаточно консервативная и к инновационным играм про паркур не очень расположена. А поскольку действительно громких FPS в ближайшее время не ожидается, то и голоса свои эти игры, по идее, должны сохранить. Начиная же с четвертой позиции ход времени вообще останавливается — **Half-Life 2: Episode Two**, **The Witcher** и **BioShock** остаются на своих местах с почти теми же процентами. Оно и понятно:



Assassin's Creed 16,2%



Call of Duty 4: Modern Warfare 12,9%



Crysis 7,7%



Half-Life 2: Episode Two 5,3%



The Witcher 6,6%

это вам не «Петровин», с треском слетавший с более чем смирительного третьего места, а очень хоро-

шие и долгоиграющие хиты. У нас, в свою очередь, есть надежда на успешное выступление King's Bounty,

но об этом, как и других возможных сюрпризах, мы сможем узнать не раньше следующего месяца.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «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 полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с АПРЕЛЯ 2007 по МАРТ 2008. 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).

15 АПРЕЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в МАЕ 2007 — АПРЕЛЕ 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».

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



Sins of a Solar Empire



Рейтинг «Игромания» **8,5**
 Полная рецензия в «Игромании» №3/2008

Лучшее, что случилось с большими космическими стратегиями после Galactic Civilizations 2. Большая, умная, красивая, стопроцентно наша, PC-игра.

Спарзанов * Stardeck * Iransel * IC * Savanah

Crysis



Рейтинг «Игромания» **9,0**
 Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Невероятно красивый, очень неровный, местами гениальный, местами попросту скучный. Самый важный шутер в новейшей истории, определяющий направление развития жанра и открывший новый горизонт проблем.

Шуруп * Electronic Arts * Crytek

The Witcher



Рейтинг «Игромания» **8,5**
 Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Самое удивное высказывание в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции — игра года.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый гекс

Need for Speed: ProStreet



Рейтинг «Игромания» **8,0**
 Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Need for Speed неожиданно сделал серьезный реверанс в сторону реализма, куда большинство поклонников серии не оценило. Не будьте в их числе.

Анашоков * Electronic Arts * EA Black Box

Gears of War



Рейтинг «Игромания» **9,0**
 Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Лучшая бензогилла в шутерах. А также один из лучших шутеров с бензогилой и без.

Зюков * Microsoft Game Studios * Epic Games * IC

BioShock



Рейтинг «Игромания» **9,5**
 Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатой внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Зюков/CRP * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * IC

Call of Duty 4: Modern Warfare



Рейтинг «Игромания» **9,0**
 Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития сетевых шутеров. Лучше, выше и интересней некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шуруп * Activision * Infinity Ward * Новый гекс

Kane & Lynch: Dead Men



Рейтинг «Игромания» **8,5**
 Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Лучший криминальный шутер последних лет, убедительно моделирующий такую сложную и малорепрезентуемую вещь, как истерика двух взрослых мужчин.

Зюков * Eidos * IO Interactive * IC

World in Conflict



Рейтинг «Игромания» **9,0**
 Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

ИИ * wargaming.com * Vivendi Games * Massive Entertainment * Софа Кал

The Orange Box



Рейтинг «Игромания» **10**
 Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму составляемых. Лучший игровой комплект в новейшей игровой истории.

Шуруп * Valve Software * Valve Software * Ego

Guitar Hero 3



Рейтинг «Игромания» **8,5**
 Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринки, по странному стечению обстоятельств пережившая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выжидают «козу» как минимум одну раз.

Караке при отпуске * Activision * Neversoft/Pop * Новый гекс/Софа Кал

Assassin's Creed



Рейтинг «Игромания» **9,0**
 Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и пропаркур.

Зюков * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Ассана



ГОРЯЧАЯ ИГРОВАЯ ЛИНИЯ: Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Игорь БарнаВСКИЙ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно 3 рубля.

Бюджеты современных игр исчисляются десятками миллионов долларов. Куда уходит такие деньги? На рекламу, на зарплату разработчикам? — SMS с номера +7-951-***-95-36



Так ведь там очень много статей расходов. Больше всего денег уходит обычно на зарплаты разработчикам — проекты уровня *Call of Duty 4*, *Assassin's Creed* или *GTA 4* требуют сотни людей. Деньги также нужны на аренду офисов, уплату налогов, покупку софта (Windows и Office по несколько сотен долларов, набор профессиональных программ типа 3DS Max по несколько тысяч долларов за одну копию плюс набор мелкого софта по 10-20-30-50 долларов), мебели, компьютеров, dev kits, разной спецтехники, содержание обслуживающего персонала, администрирование, проведение выставок и пиар-мероприятий (чтобы снять в хорошем отеле помещение на один день для показа игры, нужно будет стоить несколько тысяч долларов), командировки, услуги юристов и консультантов всех мастей, лицензионные и патентные отчисления — всего и не перечислишь.

Почему в «Горячей линии» вы пишете о чем угодно (о политике, экономике, живописи, философии, литературе), но только не об играх? — SMS с номера +7-901-***-54-23

Канадский ученый Маршалл Маклюэн (1911-1980), автор известной фразы «The medium is the message» («Средство передачи сообщения само является сообщением») и концепции «глобальной деревни» в свое время сказал одну вещь, которая не устарела до сих пор. По его мнению, с которым мы всецело согласны, сейчас уже нельзя быть специалистом в какой-то одной области — нужно уметь воспринимать мир в целом, системно, как это делают художники.

В нашем случае это означает, что нельзя понимать игры и происходящие с ними про-



На примере *BioShock* хорошо видно, как важно заниматься на одних только играх: если не знать, что такое ар-деко и кто такой Алан Рэнд, в полной мере эту игру не оценишь.

Кроме того, интерес современного человека должен включать в себя сразу все — президентские выборы, состояние фондовых рынков, налоговое законодательство, спорт (только не в качестве пассивного зрителя, а в качестве активного участника), дизайн, моду, современное искусство, социальные сети, новые технологии, музыку Бейонсе, книги Соррокина и Наоми Кляйн, дела Литвиненко и Виктора Бута, историю жвачек Love is... (вы в курсе, что автор картинок, которые публиковались на вкладышах, рисует их по одной штуке в день уже 33 года?) и даже ситуацию «оверинженер» на российской эстраде. Отличный пример такого цельного подхода дает книга «Фрикономика» за авторством американского экономиста Стивена Левитта и журналиста *The New York Times* Стефана Дабнера. Там показано, как тесно могут быть взаимосвязаны между собой даже самые различные вещи. Например, объясняется, почему проститутки зарабатывают больше архитекторов и что опаснее — оружие или плавательный бассейн.

Почему вы так претесь от *Mirror's Edge*? Вы ведь только одно и твердите: *Mirror's Edge*, *Mirror's Edge*, *Mirror's Edge*... — SMS с номера +7-906-***-85-23



Mirror's Edge всем своим видом говорит, что это будет не обычная игра и даже больше, чем просто игра.

А вы посмотрите сами на *Mirror's Edge*. Она, как никакая другая игра, соответствует своему названию. Это не просто новое поколение технологий и не просто новый геймплей, а новый подход к тому, какими должны быть игры вообще. *Mirror's Edge* совершенно по-новому играет: это паркур от первого лица по крышам небоскребов. *Mirror's Edge* потрясающе выглядит: арт-дирекшен такого уровня под силу лишь единичным дизайнерам. *Mirror's Edge* импонирует своим центральным персонажем: не какая-нибудь стереотипная никита или бой-баба в латексе и не грудастая альфишка в мини-юбке до попки, а модно одетая, современная девушка (разве что лицом не очень-то вышла). Наконец, у *Mirror's Edge* интересный сеттинг: это не антиутопия, а та же самая современность, что мы видим каждый день вокруг себя. Дело происходит в стране, которую большинство населения считает вполне демократической, хотя на самом деле эта демократия все больше превращается в фикцию. Правительство под предлогом борьбы с разного рода экстремизмом потихоньку усиливает свою хватку, но замечают это только самые активные, самые деятельные люди. Они платят с этим бороться, но против них не только правительство, но и само общество, которое просто не понимает, чего им не сидится спокойно.

Откуда столько воплей о смерти PC как игровой платформы? Задрали уже, тем более что на самом деле ничего не меняется. — SMS с номера +7-985-***-01-53

Да нет, меняется, и еще как: раньше PC считался прибрежником хардкорных игр (мы имеем в виду хардкор в широком смысле — не какие-нибудь замороченные ваггеймы, а вообще все игры, которые дорого сделаны и требуют от человека определенной самоотдачи), а сейчас он превращается в едва ли не самую казуальную платформу. Это не значит, что для персоналок не будут делать игры — будут, и в огромных количествах. Просто пока все идет к тому, что на PC бу-



Если *Battlefield Heroes* — это новое лицо казуалки, то ланка отменяется. С такими казуалками уже можно иметь дело.

дуг преобладать чистые казуалки и крупные игры казуального толка — *The Sims*, *Battlefield Heroes*, разные *Petz/Catz*, *World of Warcraft* (это такой казуальный хардкор). И объяснение тому очень простое: компьютеры покупают все, а все — это в основном «случайные» люди, которым наши ассасинские криды и халф-лайфы даром не нужны. Консоли же — вещь сугубо развлекательная, их покупают только те, кто готов тратить на игры достаточно много времени и денег. К тому же люди взрослеют, и те, кто вчера играл на PC, уходят от частых глюков и постоянных апгрейдов и уходят на консоли. Поэтому сейчас сложилась такая ситуация, что больше всего хардкорных игр выходит на Xbox 360 (и PS3), и только потом, с некоторым отставанием, следует PC. То есть произошел своего рода сдвиг в сознании. Марк Рейн, вице-президент и один из основателей *Epic Games*, недавно даже рассказывал такой случай: какие-то парни общались рядом с ним сетевые матчи в *Call of Duty 4*, и Марк спросил, на каком сервере они играют, чтобы присоединиться к ним. А те ответили: «Пришлилай нам запрос, мы тебя зафрендим». И Марк понял, что они играли не на PC, а на Xbox 360.

Почему в США так любят играть на Xbox 360? — SMS с номера +7-927-***-97-65



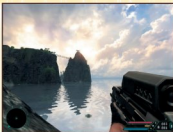
Лучше всего Xbox 360 чувствует себя дома, в Америке.

По сути, мы только что уже дали ответ на этот вопрос, но тут хотелось бы внести одно важное дополнение. Американцы на самом деле не настолько богаты, как принято думать. Значительная часть населения там живет на 30-40-50-60 тыс. долларов в год, и покупать новый компьютер каждые полтора-два года, чтобы играть в новые игры, для них накладно. Консоли же хвалят на несколько лет, и стоит она всего несколько сотен долларов.

А много ли игр вышло на движке *Far Cry*? — Дмитрий Турусов (tur@regionnet.ru)

Нет, совсем немного. Это сам *Far Cry* (PC, 2004), консольные *Far Cry Instincts* (Xbox, 2005), *Far Cry Instincts: Evolution* (Xbox, 2006), *Far Cry Instincts: Predator* (Xbox 360, 2006a), *Far Cry: Vengeance* (Wii, 2006) и грядущая корейская MMORPG *Aion: The Tower of Eternity* (осень 2008 г.).

А вот *CryEngine 2*, задействованный в *Crysis*, востребован гораздо больше. На нем будет сделана новая версия MMORPG *Entropia Universe*, экшены *Merchants of Brooklyn* (Paleo Entertainment) и *The Day*



Движок *Far Cry* большой популярностью среди разработчиков не пользуется.

(Reloaded Studios), онлайн-мир *Blue Mars* (*Avatar Reality*), неанонсированная MMORPG от *XMLGames*, военный симулятор *Vigilance* (*Harrington Group*) и (предположительно) две новые игры *Crytek*, чьи названия еще не озвучены. Кроме того, *CryEngine 2* лицензировали для нескольких неигровых проектов.

Скажите, пожалуйста, существует ли игра, где можно было бы уничтожать американцев = американских солдат + гражданское население + в промышленных масштабах + в самой Америке + играя за русского военного или солдата бывшего Советского Союза (это принципиально важно) + с видом от первого лица? Мне до ужаса надоело, что всякие чужеземцы приходят ко мне домой и начинают пропагандировать свою демократию. Поэтому испытываю жгучее желание отправиться в гости к полосатой нации и на пальцах объяснить все преимущества русской демократии над американской. — n/a n/a (parkitus@rambler.ru)



В который уже раз мы получаем такие письма и в который уже раз удивляемся, откуда у людей берутся такие ксенophobic настроения. Если сейчас много игр про войну Запада с Россией, то это надо воспринимать исключительно как положительный знак: значит, у нашей страны есть определенное влияние в мире. Да и с кем еще воевать в играх, если не с Россией? Этому есть и исторические причины (многолетнее противостояние с США, а до этого — двухвековая борьба с Англией, чьей колонией когда-то была Америка и чья политика она во многом унаследовала), и геополитические. Россия и США — слишком большие страны, чтобы быть в одном лагере, так что какое-то соперничество между ними будет всегда. А на бытовом уровне никакой враждебности к нашей стране нет — по нашим собственным ощущениям, большинство американцев относится к России вполне нейтрально.

Главные герои недавно выпущенной российской игры «Третий срок» ну очень похожи на Кейна и Линча из одноименной игры. По-моему, эта картинка лучше всего описывает разницу между западным и российским геймдевом. Вам так не кажется? — Дмитрий Шихов (dmitry_cash@mail.ru)



Картинка, что ни говори, показательная, но все же надо драматизировать. Изрядная доля той критики, которая достается российской игре, возникает от нашей извечной установки «тут все плохо, а вот на За-аааааа...». На самом же деле все проще: подобно кино, у игровой индустрии очень маленький КПД, и даже среди западных игр хороших вещей не так много. Просто импортных игр в целом больше, отсюда и возникает ощущение, что мы ничего не умеем, а там, с той стороны границы, живут боги геймдизайна.

Все это, однако, не означает, что можно усложнить и сложить лапки. В среднем уровень наших разработчиков все равно ниже, чем на Западе, а ситуация с играми абсолютно не радует.

Давно мечтаю научиться делать такие же ролики, как в «Видеомании». Если возможно, опубликуйте принцип работы зеленого экрана. — Илья Тютунник, Рязань (+7-905-***-68-03)

Очень нравятся монтажные ролики вроде *Haloid* и *Dead Fantasy*, хочу сделать такие же. Расскажите как? — SMS с номера +7-902-***-23-78



Zero Punctuation в считанные недели стал в интернете настоящим феноменом.

И живое, и «слизконовое» видео — штуки довольно сложные и трудноремкие, рассказать о них даже вкратце здесь не получится. Но вообще, если вы толком не умеете работать с видео, у вас мало времени и железо не особенно мощное, то, наверное, лучше подумать о том, как обойтись доступными средствами. В прошлом году онлайн-журнал *Escapist* объявлялся видеоорубрикой под названием *Zero Punctuation* (www.escapistmagazine.com/articles/view/)

editorials/zeropunctuation), которую ведет Бен «Yahtzee» Кроуш, один из авторов австралийского игрового журнала Nudge (Бен живет в Австралии, но вооруже родом из Англии) и по совместительству разработчик малобюджетных квестов. Он делает видеобзоры игр, однако вместо нарезки геймплея у него там прыгают простые, но уморительные карикатуры, смонтировано все это в **Windows Movie Maker** и идет под быстро-быстро наговариваемые и очень смешные комментарии. Первое время Бен выкладывал свои работы на YouTube, но потом Zero Punctuation заметила редакция Escapist и пригласила к себе. За считанные недели Zero Punctuation стал настоящим сетевым феноменом, а посещаемость Escapist выросла в четыре раза. Вот вам пример того, как простыми средствами можно добиться успеха.

Родители все время говорят мне, что я уже взрослый и хватить уже играть в эти игры. А правда, что есть какой-то возраст, до которого играть нормально, а после — уже нет? — SMS с номера +7-951-***-25-42

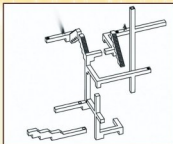


Американка Барбара Хиллер, у которой вы брали интервью два года назад, уже за 70, но она играет на всех современных консолях и ничуть этого не стыдится.

Не слушайте своих родителей и делайте, как считаете нужным. Это извечный конфликт отцов и детей: старшее поколение росло, не зная компьютерных игр, для многих из них игры до сих пор нечто странное и непонятное. Играть можно в любом возрасте, вопрос только в том, во что играть. Если вы в 30 лет тащитесь от «Сказки про Тощечку и Божечку», то это уже явно ненормально.

Видел ролик из какого-то пазла на PSP, там ручки-ножки-огуречик-полу-человек гулял по висаящим в пустоте и словно бы нарисованным карандашом лабиринтам и лестницам. Хочу купить эту игру, но никак не могу вспомнить название. Может, вы знаете? — SMS с номера +7-926-***-42-25

Думаю, речь идет об **Echochrome**, очень необычном пазле для PS3 и PSP, разработанном в японском отделении Sony. Как и в Portal, цель здесь заключается в том, чтобы пройти через набор хитроумно построенных уровней. На такой же механике построен **Fox**, один из фаворитов **Independent Games Festival 2010**: мир игры трехмерен, но он живет одновременно и в 2D, и в 3D. Как это выглядит: главный герой идет по платформе, но вдруг у него на пути оказываются



Echochrome

ямы-телепорты. При попытке их преодолеть человек возвращается на исходную позицию. Перепрыгнуть ямы он не может, обойти их тоже невозможно — дорога только одна. Но решение есть, и оно очень простое: разместить камеру сбоку от платформы, чтобы ямы не было видно. А правило в Echochrome такое, что если чего-то не видно, то оно как бы и не существует. Или другая ситуация: подходить к отвесной стене, наклонив камеру, и стена превращается в поворот. То есть в реальности эта игра построена на принципе оптической иллюзии.

Выходит Echochrome в нынешнем месяце.

Каким образом вам удастся получать эксклюзивы мирового уровня, такие как Red Alert 3? Западные игроки питают к «Игромании» особые чувства? — SMS с номера +7-951-***-85-13

Дело не только в особых чувствах, хотя и это, конечно, помогает для увлеченного раз-



работчика показать свою игру такому же увлеченному журналисту всегда в радость. Просто игровой рынок в России постоянно растет, денег становится все больше, и поэтому западные издатели уже просто не могут нас игнорировать. А если кто-то и не хочет нас замечать, то мы их сами добьем — по два, три, шесть месяцев, пока у них терпение не лопнет.

Возможно, это не всегда заметно, но абсолютно все предвзо у нас сейчас готовится только по итогам общения с разработчиками, а поездок (и по приглашениям, и когда мы сами в гости набиваемся) столько, что приходится выбирать только самое важное — на все времени не хватает. Например, в период с середины февраля и по начало апреля Олег Ставицкий провел у себя дома в Калининграде всего лишь неделю полторы. Маршрут у него получился такой: Лос-Анджелес — Сан-Франциско — Прага — Стокгольм — Калининград — Берлин — Калининград — Варшава — Сан-Франциско.

С чего вы взяли, что Мастеру Чифу 42 года? Мне кажется, ему где-то 30-35 лет. Да и откуда эта цифра? С потолка? — SMS с номера +7-923-***-07-55



В книге Halo: The Fall of Reach

утверждается, что Мастер Чиф (настоящее имя — Джон) родился в 2511 году, а события Halo 3, последний на данный момент игры сериала, происходят в 2553-м. 2553 —

2511 = 42. Цифра, кстати, непростая: согласно книге «Автостопом по галактике», в ней заключен ответ на Главный вопрос жизни, Вселенной и всего остального, и еще она фигурировала в Lost (4, 8, 15, 16, 23, 42).

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, когда прозвонит, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения примерно 3 рубля.

■ По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку

«Горячая линия: Игры».

2) Присылая нам свой вопрос, имейте в виду несколько моментов:

■ Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Ответать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

■ Не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз.

■ SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом.

■ В рубрике «Горячая линия: Игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристые места в игре и так далее.

■ Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывая 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?

Я слышал, что Snake Eater — это не только подзаголовок MGS 3, но и какой-то проект или оружие. Правда это или нет? — SMS с номера +7-921-***-11-89



Вот этот агрегат, с помощью которого снимают отпечатки у какого-то араба, и называется Snake Eater.

Snake Eater — это целая система, созданная американцами в Ираке для выявления террористов и людей, замеченных в связях с силами сопротивления. Где-то на третий или четвертый год присутствия в Ираке США вдруг обнаружили, что у них до сих пор нет ни централизованной базы данных по населению Ирака, ни средств для проверки этого самого населения на благонадежность. И тогда они разработали анализ той же системы, что используется в США. Там любой полицейский может пробить твой ID через компьютер в своей машине и получить на тебя исчерпывающую характеристику. То же самое сделали в Ираке, только устройства для проверки на благонадежность там используют переносные.

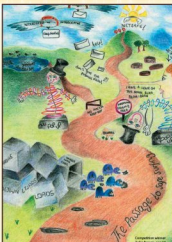
Разработка Snake Eater началась в конце 2006 года, через два года после релиза MGS 3, так что связи между ними, скорее всего, никакой нет. А если и есть, то на уровне «поправилось название игры, грех было не использовать».

Откуда берется столько идиотов, желающих пересмотреть игровые рейтинги? Вот недавно в Британии какая-то Тания Байрон вылезла с такой же инициативой. — SMS с номера +7-906-***-32-82



Тания Байрон

Тания Байрон — не кто-нибудь, а довольно известный в Британии детский психолог. Своей доклад Safer Children in a Digital World она тоже подготовила не с бухты-баруха, а по поручению британского правительства. В игровой прессе по поводу этого доклада подняли много шума: опять, мол, лезут в наш монастырь со своим уставом. Но при этом мало кто затруднил себя тем, чтобы его почитать. А ведь если его почитать, то окажется, что Тания Байрон написала очень спокойный, взвешенный и, что самое удивительное, интересный документ. Это даже не истеричный призыв срочно вводить цензуру на игры и интернет, а объективное исследование со вполне сдержанными выводами и рекомендациями. Байрон никак не затрагивает тему



Статистические и аналитические выкладки в докладе Тания Байрон перемажутся такими вот детскими иллюстрациями.

того, несут ли вообще игры и интернет какой-либо вред детям (однозначного ответа нет до сих пор, есть лишь спекуляции), а вместо этого сосредотачивает свое внимание на том, что нынешние системы рейтингов остаются во многом непонятными людям и нелпохо бы их реформировать. Возможно, тут Тания права: если вопрос о рейтингах встает снова и снова, значит, что-то с ними не так. Доклад Байрон доступен по адресу www.dfes.gov.uk/byronref. ознакомьтесь с ним стоит хотя бы потому, что в отличие от других таких исследований он увлекательно написан, изобилует забавными детскими рисунками и грамотно подобранными цитатами. «Я очень боюсь, что я потеряюсь в интернете, сделаю что-нибудь не так и попаду из-за этого в армию или куда-нибудь еще», — это слова одного 9-летнего мальчика. А вот какой-то родитель жалуется на свою дочь: «У нас с ней было куча конфликтов по поводу того, как она общалась со своими друзьями через интернет, в частности MSN. Мы не понимали и половины из ее сообщений, но хуже всего было то, что там было слишком много слов!». В итоге она получила от нас бан на целый год».

Кто создал визуальный дизайн [ритм-игры для PSP] Patapon? Я знаю, что игру делали Pyramid and Sony Computer Entertainment Japan, но ведь хочется имена знать. Кто эти гениальные люди? — SMS с номера +7-901-***-06-07



Сайт художника Rolito, придумавшего пататона, абсолютно необходим в плане навигации, но невероятно прекрасен в плане художественного исполнения.

Patapon — это такая очень своеобразная ритм-игра для PSP, наша редакция (прежде всего в лице меня и Александра Кузьменко) сходила по ней с ума несколько недель подряд. Формально это стратегия, но управляетесь она очень необычным образом — посредством выбивания комбо на четырех говорящих боевых барабанах (каждый барабан — отдельная кнопка) — Pata, Pon, Chakka и Don. Выстукиваете «Pata, Pata, Pata, Pon!» — маленькие воины-пататоны идут вперед, «Pon, Pon, Pata, Pon!» — пататоны атакуют и т.д. Выглядит игра просто волшебю, а уж эти марши, которые распевают пататоны, настолько забавны и привязчивы, что застревают в голове сразу и навечно.

Самих пататонов (племя смешных черн-обелых колобок с одним-единственным глазом) придумали, как ни странно, не японцы, а французский художник Rolito (вот его сайт — www.rollitoland.com; а вот блог — <http://rollitoland-blog.blogspot.com>). Sony же просто приспособили его вселенную для своих нужд. И получилось у них это, вообще хорошо: стилистически игра чем-то неуловимо похожа на LocoRoco (команда-та же) и с первых же секунд знакомства вызывает злость же сильную симпатию.

Откуда берется столько идиотов «фраг» в играх? Словарь говорит, что **фраг** — это осколочная граната, но в мультиплеерных шутерах его употребляют в каком угодно положении, но только не в этом: **фраг** — как человек, не умеющий играть, **фраги** — как число убитых противников... — SMS с номера +7-961-***-89-04



В 90-х годах, когда появились сетевые шутеры в их нынешнем виде, разработчики, чтобы не нервировать лишней раз цензуру, стали вместо «killing» использовать «fragging», и в результате оно быстро стало стандартом. А сам термин «fragging» появился во время Вьетнамской войны, так называли инциденты, когда американские солдаты убивали осколочными гранатами (frag grenade) непопулярных офицеров. В отличие от огнестрельного оружия, с гранатой баллистическую экспертизу провести невозможно, да и отпечатков на ней не остается. Поэтому для имитации несчастного случая это было идеальное средство. Перед тем как пустить в ход осколочную гранату, офицера иногда «предупреждали» дымовой или светошумовой гранатой. Всего за время Вьетнамской войны было зафиксировано 230 доказанных случаев фразганга и около 1400 случаев с подозрением на него. И это только убитые, раненых, видимо, было еще больше.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Как-то неудобно писать в нашей рубрике с уподобич-

PlanetSide

ким называем Game Over про игру, которая на самом деле до сих пор не окончена. Такое бывает в двух случаях: либо сингл необычайно хорош, либо мультиплеер не подкачал. В оригинале жанр **PlanetSide** звучит как Massively Multiplayer Online First-Person Shooter, так что нам направо. Любая другая (аналогов мало) шутер по сравнению с ним как быточное. Механика при этом

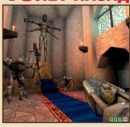
ДАТА ВЫХОДА	2003
ЖАНР	Шутер без конца и края
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sony Online Entertainment

при участии 64 игроков максимум. PlanetSide существует в онлайн с тысячей-другой участников на сервере, подразумеваемом десять континентов свободного пространства. В основе, как и всегда, лежит командная игра, но и тут внимание акцентируется на масштабе: бой с участием двухсот человек на танках, вертолетах и своих двоих — дело самое обычное. Механика при этом

скожа с **Battlefield** или **Tribes**, с массой оружия и техники и при полном отсутствии каких-либо NPC — PlanetSide до сих с такими масштабами чуть ли не в одиночку проживает в своей жанровой нише.

В России игра получила признание только спустя три года, когда вышла ее локализация от «Акеллы». Лучше поздно, чем никогда: заменить PlanetSide по-прежнему нечем.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В то время как наше прогрессивное человечество за XX век успело освоить космос и

Unreal

провести две мировых войны, игровая индустрия также может похвастаться отличными скоростями за тридцать лет развития. Pentium II 266 MMX, 64 Мб оперативной памяти и Voodoo 2 — рекомендуемые разработчиками системные требования первого **Unreal** в его 1998 году стоили рядовому игроку невыносимо дорого. Сейчас нечто подобное происходит с **Crysis**, только вот чехских конкурентов у последнего

нет, а в 1998 соперничество между **Quake 2** и **Unreal** было очевидно. В гонке вооружений вышла ничья, но Unreal все же подарил нам первые отражения в воде, по-настоящему большие уровни, цветовую гамму более чем в два оттенка черного и красного и настоящих эффект эха в колонках. Геймплей не подкачал ни в сингле, ни в сетевой части: глуповатый сюжет компенсировался необычайным интеллектом

противника, а мультиплеер, хоть и скромный по обычным лекалам, был все же не без своих оригинальных решений.

Нагло влезть со своим уставом в шутерный монастырь **id Software** и получить свои «9 из 10» — это всех встречных-поперечных изданий — такова схематичная картина достижений Unreal, которая повторится еще раз в 2000 году, в противостоянии **Unreal Tournament** и третьего **Quake**.

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	Первая ладка в колесе Id Software
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	GT Interactive/Epic MegaGames

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В то время как **Electronic Arts** только-только заводили свою симуляторную шарманку, любители похулиганить из

NBA Jam

Midway сделали перерыв в разработке игр вроде **Mortal Kombat** и **Area 51** (имеется в виду аркада 1995 года) и тоже занялись спортом. Первой их ласточкой была дилегия **High Impact**, посвященная американскому футболу, ну а затем добрались и до баскетбола. Несмотря на то, что NBA Jam не мог похвастать Джорданами, Баркли и Шаками — именно эти

три имени большого баскетбола Midway не лицензировали, — игра брала более разнузданным игровым процессом, чем продукция **EA Sports**. Здесь было все, за что мы так любим баскетбол янки — космические скорости, прыжки под потолок с мячом наперевес («The Monster Jam!»), разбитые в угаре щиты, минимум правил — словом, аркадная ода баскетболу.

Хотя жанр был нов, NBA Jam очень быстро попал в струю, найдя поклонников на всех затронутых релизом платформах. Особенно это касалось игровых автоматов: хоть цена одного жетона и составляла \$1-2, за первые три месяца прибыль достигла \$1 млрд (!). Удивительно, что на волне успеха Midway не увлеклись разработкой какого-нибудь хоккея в таком же ключе.

ДАТА ВЫХОДА	1993
ЖАНР	Баскетбольный экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Midway

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Кто знает, чем занимался Сид Мейер (Sid Meier) до того, как сделал «Цивилизацию» и «Пиратов»? Окей, кто знает, кто такой Сид Мейер? Ладно-ладно,

F-19 Stealth Fighter

это мы так шутим. Первые восемь лет жизни **MicroProse**, которую Мейер основал на пару с бывшим пилотом ВВС, Биллом Стиги, занималась преимущественно «леталками». Например, в 1985-м увидел свет **F-15 Strike Eagle**, один из первых симуляторов военного самолета вообще, а в 1988-м появился и наш «Невидимка». **F-19** представлял собой классический авиасим от **MicroProse**, бывший симулятором

настолько, насколько может хватить терпения у обычного игрока. Управление отличалось странной дружелюбностью, самолет не взрывался после первого же попадания, да и графика не старалась лезть из кожи во в жертву здравому смыслу, несмотря на что **F-19** все равно был признан одной из самых технологичных игр того времени.

Интересна и преамбула появления игры: на момент разра-

ботки, а затем и релиза о существовании самолетов с технологией **Stealth** было известно только на словах. В связи с этим правительство США несколько раз навещало офисы **MicroProse**, дабы убедиться, что Мейер и товарищи не владеют какой-либо секретной информацией. А СССР дабы приобрел несколько копий в надежде, что **MicroProse** такой информацией все же владели.

ДАТА ВЫХОДА	1988
ЖАНР	Сверхреалистичный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	MicroProse

Mafia: The City of Lost Heaven

ДАТА ВЫХОДА 2002 год
ЖАНР Mafia бессмертна
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Take-Two Interactive/Illusion Softworks

Среди самых ожидаемых игр 2008 года по нашей версии сиквел к «Мафии» идет в первых рядах, вместе с *Fallout 3* и вторым *StarCraft*. Шесть лет назад дорогая редакция вынуждена была выбирать между двумя представителями одного но совсем понятного жанра, причем оба были несомненными претендентами на игру года: *Grand Theft Auto 3* и *Mafia: The City of Lost Heaven*. В итоге золотая медаль была поделена пополам, после чего GTA еще долго не давала покоя своими сан-андреасами, а Mafia благополучно вышла в тираж за отсутствием у разработчиков желания делать сиквел. Угмонившись с Вьетнамом (*Vietcong 1-2*) и Второй мировой (*Hidden & Dangerous 2*), *Illusion Softworks* приняли-таки за продолжение, а мы ретроспективным методом поносим (здесь и в рубрике «Из первых рук» выше по течению журнала), почему его стоит ждть.

«До нас никто не работал с этой темой. Так что мы взяли все самое крутое из жизни гангстеров, вроде крутых тачек и перестрелок, подвели под это дело сюжет про умных парней и соответствующую обстановку...» — в таком разрезе рисовал нам «Мафию» ведущий дизайнер *Illusion Softworks* Даниэль Вавра (Daniel Vavra) в одном из интервью. Вспомнить еще, по принципу какой игры складывается геймплей Mafia, и можно вообще

больше ничего не говорить, но по-стоянное

сравнение с третьей GTA — все же не наш удел.

В городе Lost Heaven я прожил всего неделю — она включала в себя прохождение одиночной игры, *Free Ride* и открывающийся после сингла *Free Ride Extreme*. Жду камней в огород, но Lost Heaven никогда не казалось настоящим — это натуральное нагромождение домов-коробок, между которыми ездят милье сердцу автомобили и разгуливают прохожие. В известном фильме Вима Вендерса «Небо над Берлином» пара ангелов занимается тем, что наблюдает за обычными людьми, пытается отыскать в них настоящую жизнь. Выполняя омерзительное задание, нет ничего лучше, чем мимоходом принять на себя роль такого ангела и начать искать жизнь в Lost Heaven. Справляющий нужду в перерыве таксист; потерявшие друг друга на улицах города парень и девушка; решивший покончить с собой прыжок с моста бедолага; еще один несчастный, страдающий от морской болезни на корабельной вечеринке. На том же корабле можно было крепко напиться, несмотря на отказы бармена, и только потом уже идти на задание. Порой жизни катастрофически не хватало, особенно скучно было ездить в трамвае среди неподвижных фигур стариков. В конце концов, проводив однажды домой дочь бармена и отбившись от хулиганов, я получил в подарок... нет, не только то, о чем вы подумали, но еще и прогулку с ней по бульвару, навстречу закатному солнцу.



Какой город послужил прототипом Lost Heaven, нигде не поименовалось, но то, что это Чикаго, никто не сомневался.



Такие ситуации в Mafia случались на самом деле нечасто. Там все было как в жизни: большая часть времени ты вроде как жил обычной жизнью, но если уж что-то случалось...

Город в Mafia всего один — как сказал Вавра, «если бы мы начали делать еще один такой, то точно сошли бы с ума». Сюжетная линия регулярно напоминает, что солнечные бульвары и любовные парочки — не главное, но здесь все время отлекаешься. Например, на автомобиле. Ради раздела автопарка под названием *Prototype* стоит пройти всю игру с обязательными и необязательными квестами — самому приятно потом вернуться во *Free Ride* на черном Manla, на котором ездил бы Бэтмен, скажешь он в 30-х годах. Радоваться машинам в Mafia надо по-детски просто, но вникая: кроме внешнего вида, они отличаются лишь скоростными качествами. Сплошная эстетика.

Игроизация любого сюжета порой может стать более сложной проблемой, чем экранзация, — нужно подогнать всю сивистопляску под интерактивные действия, не пе-

реборция с ингредиентами. История про превращение таксиста в гангстера с обострившимся чувством вины — сюжетец для сотни другой фильмов про Аль Капоне или Дона Корлеско, но на игре сидит как влитой. Шаг влево, шаг влево расцениваются как разумные действия, попытки улететь кончатся неудачей — но и шут с ними.

Вот что интересно: классические эпизоды вроде заказного убийства с дальнейшим забегом по крышам или забрасывание машин коктейлями Молотова заставляют почувствовать себя не столько гангстером, сколько рядовым американским парнем, переживающим вместе со своей страной великую депрессию. «Я тут читал книгу, написанную двумя агентами ФБР, которые занимались делом Пола Кастельно, — рассказывал тот же Вавра в другой раз. — В конце этой книги они написали, что на самом деле Пол был хорошим парнем, прожившим свою жизнь так, как положено настоящему человеку. В этом и есть вся суть». А вы говорите — гангстримизм.

MAFIA

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский, Николай Арсеньев

Новые рекорды



Производители оперативной памяти использовали в **SeBit 2008** для негласного соревнования в частотах выпускаемых модулей. **Kingston, Team Group** и **Corsair** представили DDR3-планки с рекордной скоростью — 2133 МГц!

Друг от друга модели отличаются дизайном, таймингами и рабочим напряжением. Планки **Kingston** имеют задержки 9-10-9-27 и рабочее напряжение 2 В. Модели от **Team Group** — тайминги 10-10-10-30 и напряжение 2,1-2,2 В. Шустрее всех оказалась память **Corsair Dominator Airflow** с системой активного охлаждения — 8-8-8-24.

Все модули работали в компьютере на основе чипсета **nForce 790i Ultra SLI** — пока это единственный набор системной логики с поддержкой DDR3-2133.

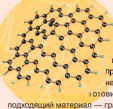
Трансформер из Тайваня



Одним из наиболее интересных событий SeBit стала демонстрация материнской платы **Foxconn Transformer** на базе чипсета **Intel P45**. Тайваньская компания установила плату в корпус с системой жидкостного охлаждения и доказала надежность при работе на предельных частотах.

Комплект поставки включает плату **Foxconn Quantum Force OC Control Panel**. Она позволяет наблюдать за основными параметрами системы и в режиме реального времени регулировать частоты и скорость вращения вентиляторов. **Foxconn Transformer** рассчитана на мощнейшие игровые компьютеры с четырьмя видеокартами. Цена скромной не будет, уж поверьте.

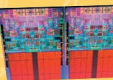
Замена для кремния



Производители микрочипов пытаются вызвать последние соки из кремния, все больше усложняя техпроцесс. Тем временем ученые уже подготовили новый, более подходящий материал — графен (**Graphene**).

Исследователи обнаружили, что графен при комнатной температуре пропускает электроны в сто раз быстрее кремния. Эта особенность могла бы очень пригодиться производителям процессоров и сенсорных экранов. Осталось решить только одну проблему: графен — искусственный материал, его очень тяжело получить в больших количествах.

Многоядерное будущее



Разработчики софта вступают в лану — количество вычислительных ядер в процессорах увеличивается в полтора-два раза каждый год. Программирование под два ядра они худо-бедно освоили, но ведь уже вовсю продаются четырехъядерные **Core 2 Quad** и **Phenom**. Кто-то богатый и заинтересованный обзавелся бы вмешаться.

Это бремя взяли на себя **Microsoft** и **Intel** — часть их безграничных денежных ресурсов пойдет на финансирование двух исследовательских центров в американских университетах. Основная цель — разработка эффективных методов программирования параллельных вычислений.

Windows XP не ушла, чтобы остаться



Официальные похороны престарелой **Windows XP** (семь лет уже стукнуло старушке) назначены на июнь. Владельцы недорогих компьютеров не готовы переходить на **Windows Vista**, так как ее минимальные системные требования слишком высоки.

Таким образом, у пользователей остается единственный выбор — присоединиться к **Linux**-лагеру.

Но **Microsoft** этого явно не допустит, уже даже пополнил слухи, что дату окончания продаж **Windows XP** перенесут.

Возвращение AMD

Фактическая монополия **Intel** на рынке центральных процессоров продолжалась слишком долго, настала пора **AMD** выйти из тени.

Калифорнийский производитель наконец-то представил полноценную линейку чипов сверхъядерных **Phenom X4**. Новый стеллинг: **B3** лишен ошибки TLB и позволил повысить частоты. В линейке представлены **Phenom 9550/9650/9750/9850 Black Edition**. Все модели содержат по 2 Мб кэш-памяти L2 и 2 Мб L3. Процессоры работают на частоте 2,2 ГГц, 2,3 ГГц, 2,4 ГГц и 2,5 ГГц соответственно. Кто будет в лидерах, покажут тесты.



Счастливая память Commodore

Новый компьютер от **Cybernet** навевает воспоминания о чудной эпохе **Commodore VIC-20** — система собрана в корпусе клавиатуры, прямо как в старые добрые времена. На этом сходство заканчивается, ведь внутри **ZPC-GX31** живут самые современные компоненты.

На выбор предлагают процессоры **Intel** вплоть до **Core 2 Quad**, до 4 Гб оперативной памяти **DDR2-667**, есть интерфейсы **DVI** и гигабитный контроллер LAN. Слабое звено компьютера — встроенное графическое ядро **Intel GMA 3100**.

На компьютер можно установить **Windows XP, Vista** или **Linux**. Цена машины — от 16 000 руб.

Ромео и Джульетта

Во время разработки устройства **Amazon Kindle** не поругал только ленивый — очень уж всем не нравились ограничения, заложенные в эту читалку электронных книг. Выказался даже **Стив Джобс**, прилюдно заявив, что люди больше не читают книги.

Может быть и так,



Железный софт на DVD

Видеокарты

- **AMD avivo 8.3** — видеоконвертер для карт серии Radeon HD под Windows XP.
- **AMD Catalyst 8.3** — 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 5/6/7/8 под Windows XP.
- **RivaTuner 2.08** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **TechPowerUp GPU-Z 0.1.7** — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A4.04** — драйвера для аудиокодов класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek HD Audio R1.89** — драйвера для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- **ASUS PC Probe 2 1.04.46** — мониторинг системных плат ASUS.
- **ASUS Update 7.13.05** — прошивальщик BIOS любой из системных плат ASUS.
- **GIGABYTE @BIOS 1.23** — прошивет BIOS любой системной платы GIGABYTE.
- **GIGABYTE EasyTune5 807.1212.1** — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009** — универсальные драйвера для BIOS на базе чипсетов Intel.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3** — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 2.10** — измерит производительность вашего винчестера.
- **HD Tune 2.55** — протестирует любой носитель и покажет его скорость.
- **Hitachi Drive Fitness Test 4.12** — тестирование и настройка винчестеров от Hitachi.
- **NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15** — измерит скорость вашего дисковод и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **CPU-Z 1.44.2** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.404** — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- **EVEREST Ultimate Edition 4.20 Build 1314** — известнейшая программа для диагностики ПК.
- **SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.13.12)** — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.33** — повелитель всех вентиляторов.

однако первую партию Kindle разобрали за пять с половиной часов. Основателю Amazon даже пришлось извиниться перед покупателями за возникший дефицит на стартовой странице сайта. Создатели устройства явно не ожидали такого спроса.

Kindle — это «цифровая книга» с монохромным экраном на основе электронной бумаги. Устройство поддерживает стандарт связи **EV-DO** для покупки и скачивания книг, а стоит 10 000 руб (в пересчете на наши деньги).

Зеленый хайтек



Материнские платы со встроенным графическим ядром всегда считались прерогативой бюджетных компьютеров: сэкономили на видеокарте — хватило на более мощный процессор. Традиции могут поменяться уже в ближайшем будущем, ведь **NVIDIA** решила полностью отказаться от чипсетов без встроенной графики.

Это вовсе не означает, что калифорнийская компания перестанет выпускать дорогие материнские платы для энтузиастов, просто теперь даже самые функциональные и мощные модели будут оснащать графическим ядром. На первый взгляд идея может показаться абсурдной: действительно, зачем продвинутым пользователям слабая встроенная графика? Но здесь стоит немного рассказать о самой технологии **Hybrid SLI**.

Только представьте — мощнейшие видеокарты в режиме **Quad SLI** обрабатывают графику в играх и автоматически отключаются при переходе в обычный рабочий режим. Сотни ватт сэкономленной электроэнергии и какал-никакая, но польза для окружающей среды.

Осталось довести Hybrid SLI до ума, в данный момент программисты **NVIDIA** сражаются с драйверами.

TSMC впереди планеты всей



Производители процессоров начали осваивать 45-нм техпроцесс — Intel налаживает поставки своих новых моделей, тогда как **AMD** только готовится анонсировать обновленную микроархитектуру **K10.5**. Тем временем тайваньский завод **TSMC** уже освоил 40-нм технологию и представил первый пробный чип.

Среди основных заказчиков производства считаются гиганты вроде **AMD**, **Broadcom**, **Conexant**, **NVIDIA** и **VIA**. Совсем недавно к ним присоединилась **Sun Microsystems** — на мощностях **TSMC** будут производиться серверные процессоры **UltraSparc**.

Воздушная клавиатура



Вы когда-нибудь видели, чтобы дизайн периферии затачивали под интерфейс программного обеспечения? Настало время увидеть — **Microsoft** представила набор

Wireless Laser Desktop 7000. Прозрачная окантовка клавиатуры из комплекта сильно напоминает интерфейс Aero из Windows Vista. На простое совпадение совсем не похоже, особенно если вспомнить имя разработчика. Представители **Microsoft** заявили, что дизайн **Wireless Laser Desktop 7000** должен гармонично дополнить интерфейс Aero.

Корпус у клавиатуры изогнутой (говорят, так комфортнее), работает **Wireless Laser Desktop 7000** без проводов на частоте 2,4 ГГц, в комплекте поставки — док-станция для мышки и аккумулятора.

64 ядра в 2012 году

Смелое предложение сделали эксперты из **Forrester Research**. Они уверены, что x86-совместимые серверы с 64-ядерными процессорами продвигаются уже в 2009 году! Настольные модификации ожидаются в 2012-м.

Интересно, на чем основывались исследователи, делая подобные заявления? Производители процессоров пока что воздерживаются от комментариев. Известно, что шестиядерные **Intel Xeon** выйдут лишь в 2010 году... но чтобы 64-ядерные... В это сложно поверить.

Игрушки для взрослых



Хотите узнать, как в свободное время развлекаются инженеры из Кранфилдского университета (г. Кранфилд, Англия)? А вот как: один сумрачный гений по имени Джеймс Брайтон (**James Brighton**) заставил подчиниться командам с дистанционного пульта управления настоящий **Hummer H3**. Авто не потеряло свои продвинутые ходовые качества — джил уверенно штурмует песчаные барханы и горки. На сборку и программирование Джеймсу понадобился всего месяц.

Radeon вернет рынок



Последние исследования агентства **Jon Peddie Research** показывают, что графическое подразделение компании **AMD** продолжает терять рынок — в четвертом квартале 2007 года **NVIDIA** заняла 71% рынка, оставив ATI порядка 29%. Но AMD не теряет оптимизма и надеется нагнать конкурента уже к концу года.

Компания рассчитывает на успех графического чипа **RV770**, который, предположительно, будет на 40% быстрее нынешнего поколения. Новую линейку **Radeon HD 4000** представляет во втором квартале этого года. Также AMD возлагает большие надежды на первый из гибридов **Fusion** — процессор **Swift**. Его представляет в двух модификациях (два процессорных ядра плюс одно видео или одно процессорное ядро и одно видео) во второй половине 2009 года. ■

ОПЕРАЦИЯ «СИНИЙ ЛУЧ»

Хронология войны форматов High Definition

Павел Шубский

Все началось в конце 90-х, когда впервые появились телевизоры с поддержкой высоких разрешений (HDTV). К сожалению, форматов воспроизведения видео в таком качестве и, что более важно, подходящих носителей информации на тот момент не существовало.

Записать шесть дисков DVD с одним-единственным фильмом? Не вариант. Великие умы начали думать над корнями проблемы и нашли выход — красный лазер с длиной волны 640 нм. Такая длина волны позволила бы значительно увеличить емкость диска, но красный лазер плохо поддавался фокусировке. Тогда-то на сцену и вышел электронный инженер Судзи Накамура, представил синий лазер, который лег в основу будущих стандартов хранения и записи данных. Его преимущество перед красным лазером заключалось в том, что проблем с фокусировкой у него не было.

дело за малым: какая-нибудь крупная компания должна была взять на себя бремя разработки и внедрения новой технологии. Желательно, чтобы в ее распоряжении были исследовательский центр и собственные производственные мощности.

Sony на эту роль подошла идеально, и работа началась. Компания вела две параллельные разработки — **UDO (Ultra Density Optical)** и **DVR Blue**, который впоследствии переименовали в **Blu-ray**. Первые прототипы носителей показали на выставке **CREATEC** в 2000 году, но лишь в 2002-м Blu-ray анонсировали официально. Тогда же была создана Ассоциация Blu-ray, ответственная за создание новых спецификаций и продвижение перспективного стандарта.

Примерно в то же время представители **DVD Forum** под председательством **Toshiba** начали понимать, что использование красных лазеров ничего не даст — технологии достигли своего предела и компрессия HD-видео на DVD-9 не спасет. «Форум» сразу отказался принимать участие в развитии Blu-ray, возможно, помешало чувство гордости. Уже в апреле 2002 года **NEC** и **Toshiba** анонсировали стандарт **Advanced Optical Disk**, который через год переименовали в **HD DVD**. Так началась война форматов.

Конфликта не избежать

Войны форматов — далеко не новое явление. Некоторые, наверное, помнят ожесточенные схватки прошлого века — виниловые пластинки **Long Play** против **Extended Play**, видеокассеты **VHS** против **Betamax**, картриджи **Stereo 8** против компактных кассет.

Подобные противостояния выливаются в копейчку обеим сторонам: участники тратят уйму денег на маркетинг и рекламу, постоянно снижают цены на продукты и... лишаются прибыли. Тем временем пользователи не спешат бежать в магазин — сразу ведь и не поймешь, какой формат победит.

Вначале Ассоциация Blu-ray и DVD Forum хотели договориться о совместном использо-

вании платформы интерактивных дополнений на дисках — первые настаивали на **Java**, вторые хотели использовать **Microsoft HDI**. Соглашение могло облегчить работу кинокомпаниям — им не пришлось бы выбирать между форматами для написания интерактивных зон. Переговоры шли долго и медленно, результат нулевой — 22 августа 2005 года участники официально отказались от дальнейших обсуждений.

Интерактивная зона на дисках High Definition позволит использовать продвинутые функции, например, вывод комментариев режиссера в дополнительном окне во время просмотра фильма, доступ в интернет для скачивания дополнительных материалов, доступ к локальному хранилищу данных. Названия BD-J или HDI — это всего лишь разные платформы для организации бонусов на дисках Blu-ray и HD DVD соответственно.

Попытку примирить два лагера сделала компания **HP**, пригрозив Ассоциации Blu-ray отказом от поддержки их формата в пользу HD DVD, если те не примут HDI. Но, видимо, на высших уровнях все уже было решено — снова последовал отказ. Таким же образом Blu-ray отказал **Microsoft**. В ответ та присоединилась к группе поддержки HD DVD, которая на тот момент включала **Toshiba**, **NEC**, **Sanyo**, **Kenwood**, **Intel** и другие компании. Представители



Аналитики предсказывали, что будущее за гибридными приводами и плеерами, но их прогнозы не оправдались.



Xbox 360 мог бы решить исход битвы форматов, если бы в него встроили HD DVD-привод.

Microsoft мотивировали свой шаг тем, что HD DVD лучше совместим с существующим стандартом (DVD) и дешевле в производстве. На тот момент многие решили, что Ассоциация лишилась очень ценного союзника.

Военные действия

Финальные спецификации Blu-ray появились в начале 2006 года. По регламенту однослойный диск Blu-ray вмещал 25 Гб данных, двухслойный, соответственно, 50 Гб. Правда, к тому моменту одна из ключевых функций формата — защита от бесконтрольного копирования AACs — все еще находилась в разработке.

Задержка Blu-ray-плееров вызвала большой резонанс. Воспользовавшись заминкой, Toshiba выкатила на рынок первые плееры с поддержкой HD DVD. Их цена на американском рынке вплотную приближалась к \$1000. Первые фильмы появились 18 апреля 2006 года, среди них были «Малышка на миллион», «Миссия «Серенгети», «Последний самурай» и др.

Ассоциация Blu-ray потеряла три месяца, все это время плееры HD DVD завоевывали рынок. Наконец, в июле Sony представила первый плеер Blu-ray. Фильмы появились через несколько дней, но они были закодированы при помощи старого кодака MPEG-2. В противовес этому самые первые новинки на HD DVD использовали прогрессивный кодек VC-1. И это несмотря на то, что на диски помещалось меньше данных (однослойный HD DVD вмещал 15 Гб, двухслойный — 30 Гб). На Blu-ray обрушился вал критики — все как один ругали новый стандарт за несоответствие заявленным характеристикам. Первые мало-мальски достойные репизы с использованием кодаков VC-1 и AVC последовали лишь в сентябре 2006-го, когда вышли сериалы «Фантастическая четверка», «Сонной лошадке», «Мир будущего» и т.д.

Еще один камень, который бросила сама же Ассоциация в свой огород, — первая официальная спецификация Blu-ray не поддерживала платформу для создания интерактивных зон. Разработчики просто не успели подготовить ее. Одним словом, релиз Blu-ray можно было считать провальным.

Единственное, что спасло «синий луч» от поражения, — очень медленное принятие HD-форматов как таковых. Цены на телевизоры, плееры и носители были очень высоки.

Приставочное божество

С ноября 2006 года в борьбе за форматы вступили игровые приставки нового поколения. В начале ноября Microsoft выпустила внешний HD DVD-плеер для Xbox 360. Выпускать приставку со встроенным HD DVD-приводом она так и не стала.

В ноябре Sony представила PlayStation 3, в которую привод для чтения Blu-ray был встроена с самого начала. За это многие зочники называли консоль неудачной. Посудите сами: конец 2006 года, стандарт Blu-ray стартовал неудачно, стоимость привода очень высока, а тут еще дефицит лазерных головок. Себестоимость же PS3 на момент выхода составила \$840! Треть этой суммы приходилась на привод. В итоге многие заявили, что Blu-ray потопил консоль.

Настоящий трансформер

Осенью прошлого года в магазинах поступили диски с фильмом «Трансформеры». За два месяца до этого Paramount отказалась от поддержки Blu-ray, поэтому фильм вышел только на DVD и HD DVD. Разумеется, владельцы PS3 и Blu-ray-плееров негодовали. Форум режиссера Майкла Бэя завалили вопросами и критикой.

Известный режиссер, как видно, был очень недоволен решением своих боссов и не замедлил с ответом, который поверг в шок всех заинтересованных. Он заявил, что войну форматов устроила исключительно Microsoft. Более того, якобы софтверный гигант предлагает чеки на крупные суммы тем студиям, которые смогут отказаться от Blu-ray.

Зачем это может понадобиться Microsoft? Не секрет, что одна из ее основных целей — перевод большинства сервисов, в том числе и продажи фильмов, в онлайн. Подстрегаивая войну форматов, Microsoft могла выиграть больше времени на доработку своих сервисов.

Уже на следующий день все откровения Бэя были удалены. Вместо того чтобы противостоят корпоративному аппарату и дальше, режиссер извинился перед всеми и подметил, что буквально вчера посмотрел «300 спартанцев» на HD DVD и остался очень доволен.

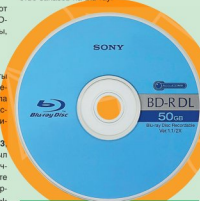


На закате дня

В течение 2007 года рынок начал насыщаться HD-плеерами обоих форматов, и начался новый этап противостояния. На выставке CES Sony заявила, что продала порядка миллиона плееров Blu-ray (включая PS3) и скоро выиграет войну. Лагерь HD DVD, в свою очередь, объявил, что формат Blu-ray не соответствует спецификациям — плееры все еще не поддерживали мультимедийную платформу. В дополнение к этому Toshiba продемонстрировала плееры с возможностью получения дополнительных материалов из интернета.

К весне прошлого года появились отчеты по продажам фильмов и плееров обоих форматов. На рынке силы распределились примерно одинаково. Если включить в список проданные PS3, то Blu-ray окажется впереди. Статистика по продажам фильмов обернулась против HD DVD — на протяжении двух месяцев криду формат Blu-ray на голову опережал соперника.

За несколько месяцев цены на плееры Blu-ray и HD DVD существенно упали. И тут (бац!) произошло первое громкое событие — от продажи фильмов на HD DVD отказалась крупнейшая прокатная сеть США, Blockbuster. Причина — двойное превосходство заказов на Blu-ray.



Вносимые диски Blu-ray не отличаются от обычных DVD. Сохранили логотипы, изменили цифры (4,7 Тб на 50 Гб) — и готово.

Создатели HD DVD не обратили на заявление Blockbuster никакого внимания. Но уже было понятно, что над HD DVD занесен топор. В середине лета Toshiba представила плееры с поддержкой спецификации HD DVD 1.1. Тех самых, которые рекламировались в начале года. Новые плееры с возможностью выхода в интернет и интерактивного голосования вышли незамедлительно. Цена самых доступных моделей упала до \$300.

К середине 2007-го аналитики были едины во мнении — HD DVD проиграл. Что заставило их так думать, если Toshiba постоянно снижала цену плееров, а новые фильмы выходили постоянно? Все просто: продажи шли плохо. Летом лагерь HD DVD лишился поддержки еще двух крупных партнеров. А это время цена PS3 постепенно падала, сама Sony активно пиарила свои детские не только как игровую приставку, но и как медиасет. Что и говорить, консоль сыграла в этой битве одну из главных ролей. Только теперь стало понятно, что Microsoft могла бы спасти формат HD DVD, если бы встроила соответствующий привод в свои приставки.

21 августа 2007 года студии Paramount и DreamWorks преподнесли неслыханный подарок поклонникам HD DVD — они отказались от поддержки Blu-ray. В качестве причины были названы более низкая цена плееров и носителей. Единственное преимущество Blu-ray — поддержка большего числа киностудий — исчезло.

К концу 2007 года продажи фильмов на Blu-ray превышали продажи на HD DVD уже десятый месяц подряд.

Победитель объявлен!

Начало нового года ознаменовалось отказом киностудии Warner Bros. от поддержки HD DVD и уход в лагерь Blu-ray. Это вызвало резкую ценовую реакцию. Вслед за этим от HD DVD отвернулись торговые сети Wal-Mart, Netflix и Best Buy. Это был явный конец. 19 февраля 2008 года представители Toshiba связались с прессой и сообщили о прекращении поддержки и развития формата HD DVD.

Так закончилась самая крупномасштабная война форматов современности. Но в любом случае больше всего от этого выиграли мы, потребители. ■

МУЗЫКА ВСЕГДА С ТОБОЙ!

Тестирование MP3 флэш-плееров

Дмитрий Колганов

Дела на рынке флэш-плееров круто поменялись. Последние два года мы наблюдали за тем, как Apple меняет корпус своих iPod, Sony никак не отвязается от плевров-палочек, а остальные производители делают что-то похожее на китайское народное творчество. Но уже сейчас на рынке есть огромное количество по-настоящему оригинальных моделей.

Впервые за долгое время производители взялись за ум и не только нашлиговали корпуса плееров множеством технологий, но и основательно поработали над качеством звука. Мы собрали вместе известных разработчиков аудиомальше и провели большую работу, протестировав по одному кандидату от каждой компании.

Методический материал

Основная трудность теста состояла в подходе к оценке плееров. Ведь это не просто проигрыватель, а еще и мультимедийный комплекс в миниатюре, да и дизайн играет не последнюю роль. Выход из ситуации нашли следующий: раздача баллов по разным дисциплинам! А именно — внешний вид, удобство управления, функциональность, ее реализация и звук.

Пункт первый, дизайн. Достаете плеер из кармана, и если пол-автобуса задерживает дыхание от восторга — это замечательно. Пункт второй, удобство управления. Управление должно быть максимально простым, а меню — логичным и быстрым. Пункты номер три и четыре: оценка количества функций и их пригодности/дееспособности. Смотреть видео на 1,5-дюймовом экране — это несерьезно. Звук — наше все. Мы пригласили двух профессиональных музыкантов и попросили их прослушать каждый плеер. Для оценки качества использовали две пары наушников: доступные KOSS Porta Pro и аудиофильские Audio-Technica ATH-CK9.

Apple iPod nano 3g

Технические характеристики • **Материал:** пластик • **Цвет:** черный, серебристый, лиловый, бирюзовый, зеленый • **Дисплей:** 2 дюйма, 320x240 • **Диапазон частот:** 20-20000 Гц • **Мощность:** N/A • **Поддерживаемые форматы:** AAC, MP3, Apple Lossless, AIF, WAV, H.264, MPEG-4, JPEG, TXT • **Радио:** нет • **Диктофон:** нет • **Время работы:** музыка — до 24 часов, видео — до 5 часов • **Размеры:** 69,8x52,3x6,5 • **Вес:** 49,2 г • **Цена:** 418 Гр — 8500/7900 руб.

Семь лет назад компания Apple представила iPod и с тех пор почивает на лаврах. За все это время мы не увидели ничего принципиально нового (если не считать iPod touch). В случае же с iPod nano 3g кардинально изменился дизайн — плеер раздался выше, убыл в росте, вместе с этим вернулась непрактичная зеркальная панель. Немного о дисплее: диагональ 2 дюйма, разрешение высокое, отличие цвета. Колесико плеера стало меньше, вместе с этим снизилась точность управления. Объем памяти — 4 или 8 Гб. Доступно пять цветовых вариантов корпуса, включая серебристый и черный. От объема памяти раскраска теперь не зависит.

Плеер научился проигрывать видео. Хотя его и надо предварительно конвертировать, зато плавность, количество кадров в секунду и цвета на уровне. Конечно, такой экран не годится для «властелинов колец», но загрузить пару клипов и подборку с YouTube ничто не мешает.

Изменилось меню. Теперь главная страница делится на две части: слева — стандартный список пунктов, справа — графическое отображение каждого значка. Появилась красивая, но не самая практичная функция Cover Flow: на экран выводится обложки альбомов, из них выбираем нужный.

Есть еще фотоальбом, мировое время, календарь, контакты, будильник, набор игр, секундомер, читалка текстов и подкасты. На последних остановимся более подробно: у Apple предусмотрена собственная программа для работы с плеерами

и iTunes, и вот через этот iTunes можно покупать, слушать и загружать на плеер музыку, он же занимается сбором подкастов. Достаточно выбрать интересующую тему — и программа будет ежедневно загружать на устройство новые выпуски.



Apple iPod nano 3g. Перед нами все тот же плеер, но с функциями iPod Classic.

По функциям плеер 3g догнал Classic, а по звуку остался на уровне плеера 2g. Плеер громкий, но заметна острая нехватка басов, середина смазана. Отлично получились верх, они очень яркие. Настраиваемое эквалайзера нет, а стандартные настройки помогают мало, приносят шум.

Несмотря на редизайн, красивый экран и дополнительные функции, плеер практически не сдвинулся с мертвой точки. Перед нами маленькая копия iPod Classic с урезанным звуком. Комплект поставки скромнее: USB-кабель и неплохие наушники.

Наш рейтинг

Внешний вид: 7
Удобство управления: 8
Количество функций: 9
Реализация функций: 8
Качество звука: 6
Итого: 38

Creative ZEN

Технические характеристики • **Материал:** пластик • **Цвет:** черный • **Дисплей:** 2,5 дюйма, 320x240 • **Диапазон частот:** 20-20000 Гц • **Мощность:** N/A • **Поддерживаемые форматы:** AAC, MP3, WAV, Audible, MPEGL, WMV9, JPEG, TXT • **Радио:** есть • **Диктофон:** есть • **Время работы:** музыка — до 30 часов, видео — до 5 часов • **Размеры:** 59,8x31,2 • **Вес:** 60 г • **Цена:** 2418/16 Гр — 3200/4000/5000/7900 руб.

Выглядит Creative ZEN просто. По сути, перед нами черный глянцево-прямоугольник, почти всю лицевую сторону занимает 2,5-дюймовый дисплей. По соседству находится



Creative ZEN. Все управление находится на передней панели, удобно и практично.

управление: удобные выпуклые кнопки хорошо ощущаются тактильно. Смущает общая неловкость меню, а также его перегруженность. К примеру, во время проигрывания песни можно настроить режим воспроизведения, включить повтор, удалить песню, просматривать кучу деталей о файле, но за банальным эквалайзером приходится лезть в главное меню.

Объем встроенной памяти варьируется от 2 до 16 Гб, расширить ее можно при помощи SD-слота. Все данные загружаются напрямую, без софта. Плюс фотоаппарат — отличный режим фотоблоба. Флешеры можно повсравачивать, увеличивать и даже узнавать данные о режиме съемки. Подводит только экран, ему не хватает яркости при переходе оттенков. Плеер поддерживает популярный формат AVI, идущие в комплекте с софтом розетки надо сжимать до разрешения 320x240. Дополнительные возможности: диктофон, радио, календарь, органайзер.

Большое его удивил звук. Он очень ровный — такое ощущение, что оказываешься в студии: слышно каждую мелочь. Похвалю, вот только ZEN оказался довольно тихим. В накладных наушниках окружающие звуки заглушить не получится.

Комплект поставки включает добротные наушники и диск с софтом, а вот USB-кабель длиной 3 см выглядит как издательство.

Наш рейтинг

Внешний вид:	7
Удобство управления:	7
Количество функций:	9
Реализация функций:	7
Качество звука:	7
Итого:	37

Cowon iAudio 7

Технические характеристики • **Материал:** пластик • **Цвет:** черный • **Дисплей:** 1,3 дюйма, 180x128 • **Диапазон частот:** 20-20000 Гц • **Мощность:** 28 мВт на канал • **Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA, OGG, FLAC, WAV, XLD, MPEG-4, JPEG, TXT • **Радио:** есть • **Диктофон:** есть • **Время работы:** музыка — до 60 часов • **Размеры:** 76,1x35,6x19 • **Вес:** 53 г • **Цена:** 2/4/8/16 Гб — 3500/4500/5500/8000 руб.

Изначально компания Cowon занималась разработкой софта, а железное направление начала развивать только в 2000-м. Первые годы ее продукция выпускалась под маркой iNeo, и только в 2002-м на рынке появился бренд iAudio. Политику Cowon избрала правильной: минимум бесполезных функций, все внимание звуку.

Внешне рассматриваемый iAudio 7 является точной копией 6-й версии, появившейся два года назад. Только в шестой версии использовался винчестер. Дизайн iAudio 7 едва ли соответствует современным канонам. Корпус пухленький, управление наполовину кнопочное, наполовину сенсорное. На лицевой стороне находятся две сенсорные клавиши, отвечающие за воспроизведение и возвращение в предыдущий раздел меню, и одна полоска — для навигации. Сбоку — ряд кнопок, отвечающих за блокировку/выключение, вызов и громкость. К управлению придется привыкать, во избежание случайных нажатий используйте блокировку.

Экран маленький, всего 1,3 дюйма, разрешение низкое. О просмотре фотографий и видео лучше забыть, хотя сами функции заявлены. Зато радио ловится уверенно, можно записывать эфир. Для диктофона используется встроенный микрофон, можно пользоваться и внешним. Ну а теперь послушаем музыку: звук напористый, красочный. В качественных наушниках создается впечатление, что находишься в первых рядах на концерте любимой группы и играет она исключительно для тебя. И это еще без заигрывания с эквалайзером.

А уж такого количества настроек в плеере мы еще не встречали: каждую функцию можно отстроить, в наличии куча параметров вроде объема звука, реверберации, усиления басов — и все это действительно работает. Есть даже поддержка FLAC.

Комплект поставки прост: диск, слабые наушники и USB-кабель.

Нам Cowon iAudio 7 чем-то напоминает спортивный бolid, из которого выжили все ненужное и оставили лишь самое необходимое.

Наш рейтинг

Внешний вид:	6
Удобство управления:	6
Количество функций:	7
Реализация функций:	7
Качество звука:	10
Итого:	36



Несмотря на незаметный корпус, Cowon iAudio 7 выдает потрясающе качественную музыку.

Выбираем наушники

После тестирования плееров мы с удивлением заметили, что идущие в комплектах наушники очень даже ничего. Все компании, кроме Cowon, приложили действительно хорошие «ушки». Конечно, весь потенциал плеера с ними не раскроешь, но и вышивать их на помойку не стоит. Однако рано или поздно придет время их заменить.

Имеет смысл сразу определиться, готовы ли вы носить на улице накладные модели с большими чашками. Может, выглядят они и излишне громоздко, но качество звука будет наилучшее. В отличие от затычек, большие наушники создают объемный звук, а не поддают его непосредственно на ухо. При выборе таких «ушек» всегда смотрите на их сопротивление. Оно не должно превышать 64 Ом, иначе звук будет тихим.

Для тех, кто решил приобрести «капельки», тоже дадим несколько советов. При покупке не стесняйтесь проверять их на удобство, особое внимание обращайте на качество провода — чем он тоньше, тем хуже. Не стоит стремиться к покупке звукоизолирующих наушников, они портят слух. Покупая дорогую модель, надо понимать, что живут «капельки» очень недолго. Первыми ломаются джеки, дальше перетирается или просто рвется провод и, самое страшное, отпаиваются контакты в самих наушниках. Гарантия даже на самые дорогие «затычки» не превышает двух недель. С первыми проблемами обычно сталкиваешься через полгода-год, а сервис-центры с неохотой принимают их на ремонт.

Вот несколько правил, которые стоит соблюдать, чтобы продлить жизнь наушников. Держа плеер в кармане, следите, чтобы джек всегда был направлен вверх, лучше вообще купить маленький удлинитель (стоит копейки). В мороз прячьте провод под свитер — меньше вероятность, что он переломится. Если кабель слишком длинный, лучше аккуратно его сложить и убрать излишки в карман — меньше вероятность, что зацепится и порвется.

topdevice
www.topdevice.ru



TDE 265
МОДЕЛЬ

НОВИНКА

На правах рекламы.



* 1728 руб.

г. Москва тел / факс: +7 (495) 740-77-87
г. Новосибирск тел: +7 (383) 217-76-61
факс: +7 (383) 217-77-64
e-mail: info@vers.ru

*Рекомендованная розничная цена.

Iriver Clix

Технические характеристики ■ **Материал:** пластик ■ **Цвет:** черный с белым ■ **Дисплей:** 2,2 дюйма, 320x240 ■ **Диапазон частот:** 20-20000 Гц ■ **Мощность:** 17 мВт на канал ■ **Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA, OGG, WM9, MPEG-4, Flash, JPEG, TXT ■ **Радио:** есть ■ **Диктофон:** нет ■ **Время работы:** музыка — до 25 часов, видео — до 5 часов ■ **Размеры:** 80x47x13 ■ **Вес:** 55 г ■ **Цена:** 2400 руб. — 4500/5500/6500 руб.

До появления на рынке флэш-плееров от Apple компания Iriver занимала одну из лидирующих позиций. Сегодня это уже в прошлом, но Iriver Clix может исправить положение. Выглядит плеер современно: лицевая сторона глянцевая-черная, задняя — молочно-белая. На первый взгляд может показаться, что плеер вообще лишен кнопок. Придется приглядеться, чтобы различить по краям аккуратные кнопки управления громкостью, включения, блокировки и функциональные клавиши. Основное управление спрятано сразу под экраном, а точнее — под его краями. В итоге получается еще четыре клавиши.

Управлять Clix легко и удобно. Меню интуитивно понятно, музыка делится по исполнителю, названию песен, альбому и жанрам. Из главного меню можно попасть в разделы просмотра фотографий, видео, радио, установок будильника, игр, органазера и миталке. Видео и фотографии выглядят отлично, все благодаря 2,2-дюймовому OLED-дисплею.

В плане звука плеер можно поставить в одну линию с Cowon iAudio 7. То же насыщенное и четкое звучание. Музыку просто приятно слушать. Наконец-то Iriver избавилась от ограничений по громкости, но все же злоупотреблять не стоит. Если iAudio 7 рассчитан на слушателей с высоким сопротивлением, то Clix заточен под «плеерные» модели — на максимальной громкости затычки не станут захлебываться.

Комплект поставки стандартен: различные наушники, USB-кабель и диск. Как и Creative, и Cowon, плеер работает через mini-USB, через него же и заряжается.

Настроить на Clix сложно, мы так толком и не нашли существенных недостатков.

Наш рейтинг

Внешний вид: 8
Удобство управления: 9
Количество функций: 10
Реализация функций: 9
Качество звука: 10
Итого: 46

Sony Walkman NWZ-S615F

Технические характеристики ■ **Материал:** пластик ■ **Цвет:** красный, черный, серебристый ■ **Дисплей:** 1,8 дюйма ■ **Диапазон частот:** 20-20000 Гц ■ **Мощность:** N/A ■ **Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA, AAC, JPE, MPEG-4 ■ **Радио:** есть ■ **Диктофон:** нет ■ **Время работы:** музыка — до 33 часов, видео — до 9,5 часов ■ **Размеры:** 80x42x12 ■ **Вес:** 50 г ■ **Цена:** 2400 руб. — 3300/4200/5500 руб.

Путь в мир MP3-плееров для Sony был тернистым. Компания не хотела мириться с откисом пользователей от MD-дисков, потом последовала аналогичная история с форматом ATRAC. Когда же они таки решились поддержать MP3, ситуация стала меняться. И вот Sony выпустила Walkman NWZ-S615F.

Выглядит плеер на 5 баллов. Да, перед нами стандартный прямоугольник, но как он выполнен! Лицевая сторона угольно-черного цвета, остальная часть корпуса ярко-красного оттенка, по торцу идет серебривая окантовка. Не плеер, а сама элегантность. Управление сосредоточено на лицевой стороне, по бокам только качелька громкости и клавиша блокировки. Последняя была расштана — возможно, это проблема конкретного образца.

Меню у плеера необычное. Мы все привыкли к единому списку функций, но Sony идет своим путем. Главное меню отображается значками, оформление соответствует уровню аппарата: строго и лаконично, но не без изыска. Мелочи проработаны, все работает быстро и плавно. При проигрывании музыки доступны самые необходимые функции: настройки звука, информация о треке и т.д. То же касается режимов радио, фотоальбома и видео. Дисплей не уступает по качеству Apple iPod nano, но проигрывает Iriver Clix.

Звук хороший, выражены все частоты, но нет той академичности, что была у Creative. По звучанию плеер близок к iAudio 7 и Clix, но звучит более мягко, без надрывов. Если для каждой лески в iAudio 7 приходилось настраивать эквалайзер, здесь при одинаковых настройках можно слушать любой стиль музыки. Сказать, что NWZ-S615F звучит лучше двух вышеупомянутых конкурентов, нельзя. Звучание у всех разное, каждый плеер замечателен по-своему. Для Sony появление NWZ-S615F — серьезный шаг вперед, который наверняка позволит компании отхватить немалую долю рынка.

В комплект поставки входит неплохие наушники, USB-кабель и диск. Стоит учесть, что версии с разными объемами памяти идут с разными на-

Заверните песенку

Если вы хотите получить максимально хороший звук, не стоит полагаться на первый попавшийся сайт с подборкой MP3-музыки. Там мало что задается вопросом качества звука. Для конвертирования треков в формат MP3 мы рекомендуем использовать программу Exact Audio Converter с кодом LAME. Основное ее преимущество — создание полноценных и точных копий диска. Если после конвертирования будут найдены неточности, программа продолжит заниматься переработкой трека до тех пор, пока результат не приблизится к идеалу.

После долгих экспериментов с конвертированием мы пришли к выводу, что при настройках на высокое качество абсолютно все равно, в какой формат записывать музыку. Для плееров современного уровня MP3 с битрейтом 320 Кбит/с более чем достаточно.

Званиями — NWZ S-615F (2 Гб), NWZ S-616F (4 Гб), NWZ-S618F (8 Гб).

Наш рейтинг

Внешний вид: 10
Удобство управления: 10
Количество функций: 7
Реализация функций: 9
Качество звука: 10
Итого: 46

Лучшие из лучших

Протестировав пять самых выдающихся плееров, мы пришли к интересным выводам. Есть два неоспоримых лидера: Sony Walkman NWZ-S615F и Iriver Clix. Кого из них выбрать — сказать сложно, оба заслуживают награды. Руководствоваться при выборе стоит только личными ощущениями, надо лишь учесть, что модель от Iriver подороже. Зато у нее больше экран и в наличии диктофон. Нужно ли это переплачивать — решать вам. Помимо Sony и Iriver, обратите пристальное внимание на Cowon iAudio 7. Дизайн старомодный, он мог быть тоньше, а экран больше, но звучание выше всяких похвал.

Внутри Apple iPod nano 3g все тот же плеер, что и два года назад. Он хорош, спорить не будем, но безнадёжно отстал от своих конкурентов. Может, Apple пора позаботиться о качестве звука? О Creative Zen сказать можно много, но одно точно — плееру не хватает продуманности. Да — это самый объемный плеер (до 32 Гб), да — есть SD-слот, но этого мало, чтобы бороться за первое место. ■

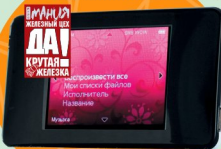
Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
Apple (www.apple.ru) — Apple iPod nano 3g;

Blade (www.blade.ru) — Audio-Technica ATH-CK9, Cowon iAudio 7;

Creative (ru.europe.creative.com) — Creative ZEN;

Sony (www.sony.ru) — Sony Walkman NWZ-S615F;

«Бюрократ» (www.buro.ru) — Iriver Clix.



В Sony Walkman NWZ-S615F есть все: красивый дизайн, продуманное управление и шикарный звук.

У плеера Iriver Clix оригинальное управление — главные клавиши спрятаны под экраном.



СОЗДАН ДЛЯ ПОБЕДЫ



COSMOS S

Одно мягкое прикосновение и красноглазый монстр просыпается. Едва слышный низкий гул 200 мм турбины и уникальный дизайн не оставят никого равнодушным.

Эталон высочайшей производительности — это Cosmos S, создан для победы.



Реклама

www.coolermaster.com

МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерс — 725-60-08, Зеон — 955-51-99, ИТ Когон — 784-72-34, доб. Д-13, Никс — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-15, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерные магазины Неолог — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ШЕДРЕН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-54, NT Computer — 363-83-33, ВОЛФМЕЖ: РЕТ — 77-00-33, ИРКУТСК: Комптек — 25-83-38, НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-ЦентрКЭИ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33, УДА: Сеть магазинов Космос — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютеры: (495) 755-55-57

МАСТЕРСКОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Тестирование корпуса Cosmos S и CBO Aquagate max

Влад Вахнев

Едва открыв двери редакции, мы увидели ЕГО и ЕЕ — новенький корпус **Cosmos S** и систему водного охлаждения **Aquagate Max**.

Что такое ESA, и с чем ее едят?



Особенностью Aquagate Max является поддержка стандарта **ESA**, появившегося в конце прошлого года. Эти три буквы пока мало о чем говорят простому пользователю, поэтому сделаем небольшой экскурс в историю.

Давным-давно человечество и не подозревало, что сложная система по имени ЭВМ (в наши дни — попросту компьютер) будет использоваться для таких несерьезных занятий, как просмотр кино и игры, а не для научных вычислений и автоматизации производственных процессов. Сегодня основными потребителями высокопроизводительного железа являются игроки. А они народ практичный (в хорошем смысле слова), тратить зря лишние деньги не станут. И правда, зачем, ведь от железа можно добиться существенно большей производительности путем разгона.

NVIDIA, не раз предпринимавшая попытки объединить все функции контроля и мониторинга в одной программной оболочке, совместно с **Alienware**, **Cooler Master**, **Dell**, **HP**, **Falcon Northwest** и **Thermaltake** сделала настоящий подарок для оверклокеров — объявила недавно о создании нового открытого стандарта **Enthusiast System Architecture (ESA)**. Он поможет (как производителям, так и пользователям, собирающим ПК самостоятельно) создавать более надежные и высокопроизводительные системы. Контроллеры, следящие за режимом работы помпы, скоростью вращения вентиляторов, силой тока и напряжением в блоке питания, интегрируются в корпус, БП и СВО и сообщаются с материнской платой посредством USB-интерфейса.

При нарушении температурного режима пользователь будет извещен светодиодами или посредством информационного дисплея программы. Такая архитектура окажется

очень полезной при экстремальном разгоне, но даже если вы не собираетесь выжимать из компьютера все соки, **ESA** все равно пригодится — например, для диагностики состояния компьютера и устранения неисправностей. Так, система сама доложит о проблемах с блоком питания или помпой системы водного охлаждения.

Функция мониторинга и управления системой достаточно хорошо реализованы в утилитах от **NVIDIA**. Речь идет о **NV Monitor** и **nTune**. Они наблюдают за состоянием системы и позволяют производить тонкую настройку системных плат и видеокарт на основе чипов от **NVIDIA**. При этом можно не только снимать рабочие параметры машины, но и разгонять ее из-под Windows. Вообще, для протокола **ESA** не имеет значения, какая у вас установлена ОС, так что подобные программы могут быть реализованы на любой платформе. Все, что нужно новому стандарту, — специализированный софт и контроллеры, способные общаться по стандартному протоколу.

В настоящее время компания **Alien**

Test Labs, которой доверили всестороннее тестирование новой архитектуры, производит сертификацию устройств, чтобы гарантировать совместимость продукции различных производителей. Специалисты из **Alien** определяют, соответствует ли то или иное устройство новому стандарту и достойно ли логотипа **ESA**.

Космический корабль...

Технические характеристики корпуса **Cooler Master Cosmos S** и Материал: алюминий • Поддержка материнских плат: Extended ATX, ATX • Отсеки: 7x5,25", 4x3,5" • Слоты расширения: 7 • Охлаждение: 3x120-мм вентилятора (1200 об/мин), 200-мм вентилятор (1000 об/мин) • Разъемы: USB, FireWire, Audio, eSATA • Размеры: 266x506x128 мм • Вес: 13,8 кг • Цена: 8300 руб.

Дизайнерам из **Cooler Master** сразу хочется поставить «зачет» и за корпус **Cosmos S**, и за систему охлаждения **Aquagate Max**.

Cosmos S полностью соответствует своему названию: сложенными линиями и четкими панелями корпус напоминает очертания какого-нибудь космического корабля, а обилие светодиодов и сенсорная кнопка включения придает еще большее сходство. На **Cosmos S** предусмотрены ручки для комфортного перемещения корпуса на небольшие расстояния (с пола на стол, например). Небольшое, потому что один только кейс весит почти 14 кг! Как и у оригинального **Cosmos**, боковые панели открываются максимально просто — достаточно потянуть рычажок на задней панели, и крышка откидывается. Очень удобно. В комплект поставки включены PC-сплиker, удлинитель для питания системной платы, большое количество стяжек и полный набор винтов.

Одного взгляда внутрь достаточно, чтобы понять, что корпус не простой. Там скрывается продуманная конструкция, способная обеспечить эф-





Блок питания в Cosmos 5 ставится внизу. Для него предусмотрен отдельный воздуховод и фильтр.

фективное охлаждение даже самой горячей конфигурации. На боковой стенке расположен 200-мм вентилятор, обеспечивающий воздушный поток 150 CFM. Верхняя часть корпуса предполагает возможность монтажа трех вентиляторов (один уже установлен) или радиатора от СВО, а передняя и задняя панели оснащены стандартными 120-мм ветродуями. Для БП, устанавливаемого в нижней части корпуса, спроектирован независимый забор воздуха, что позволяет немного снизить температуру внутри корпуса. По соседству находится еще одно вентиляционное отверстие. Каждое оснащено съемной сеткой, фильтрующей воздух. Приятные мелочи: на верхней части располагается скрытая панель, на которой находятся USB-порты, FireWire, аудиоразъемы и eSATA, неподалеку находится та самая кнопка включения.

Расположение БП внизу — привычное решение для корпусов топ-класса. Если длины кабеля питания системной платы не хватит, в комплекте предусмотрен удлинитель. Установка жестких дисков не такая простая, как хотелось бы. Для них предусмотрен специальный блок с вентилятором. Перед тем как закрепить винчестеры, придется его вынуть через переднюю панель. Предварительно понадобится снять защитные откидки. В общем, хлопотное это дело. По странной тенденции кнопка сброса отсутствует. В работе Cosmos 5 оказался не самым тихим. Частично эту проблему можно решить установкой более тихих вентиляторов.

...и подводная лодка

Технические характеристики СВО Cooler Master Aquagate Max ● Поддерживаемые разъемы: Socket 775/754/939/440/AM2 ● Поддержка EISA есть ● Воздуховод: 30x50x42,5 мм ● Алюминиевый радиатор: 300x142x71 мм ● Вентилятор: 2x120-мм (850-2400 об/мин) ● Помпа: производительность 400 л/ч, 340 мл, датчик температуры, индикатор, система оповещения ● Вес: 1,7 кг ● Цена: 6500 руб. (предпочтительно)

О впечатляющем дизайне СВО Cooler Master Aquagate Max спорить бесполезно: лопасти вертушек светятся, в комплекте есть кислотно-зеленая флуоресцентная жесткость; окно индикатора, показывающее уровень жидкости и позволяющее следить за ее циркуляцией, сделано в виде радара и горит изнутри зеленым светом.

Комплект поставки включает универсальный водоблок с медным основанием, модуль с помпой производительностью 400 л/час и резервуаром на 340 мл, алюминиевый радиатор, снабженный двумя 120-мм вентиляторами с регулируемой скоростью вращения (от 850 до 2400 об/мин), каждый из которых перекачивает 71,81 кубических футов воздуха в час. Уровень шума, согласно данным производителя, не более 22 дБ. Есть еще два термодатчика, призванных контролировать температуру охлаждающей жидкости.

Инструкция оставила не самое лучшее впечатление: рекомендованная в ней длина трубок оказалась излишней. Пришлось их укорачивать, чтобы трубки не перегибались и не упирались в вентиляторы или еще куда-нибудь. Кстати, материал шланга не очень понравился — недостаточно жесткий.

С их воссоединением и возникли проблемы. Радиатор далеко не идеально монтируется в предназначенное ему место (верхняя панель корпуса). Для того чтобы вкрутить шесть шурупов, надо постараться. Модуль же с помпой с трудом влез в отведенные ему два отсека на передней панели (без царапин не обошлось).

Зато все прошло гладко с установкой водоблока. Он, кстати, поставляется с различными фиксаторами — под процессоры AMD и Intel. Мы использовали последнюю платформу. Контакт водоблока с процессором очень плотный, за это отдельное спасибо мощному креплению. Кстати,

Aquagate Max без проблем может охладить не только процессор, но и видеокарту и чипсет системной платы. Для этого необходимо закупить соответствующие водоблоки.

Итак, несмотря на некоторые замки, систему мы собрали. В защиту Cooler Master хотелось бы добавить, что

качество материалов и сборки самой СВО находится на очень высоком уровне. Надеюсь, что те трудности, которые мы испытали, носят частный характер.

И снова в бой!

Пара слов о тестовом стенде: материнская плата ASUS P5E3 Deluxe (Intel X38), процессор Core 2 Extreme QX6850 (3 ГГц), блок питания PC Power & Cooling Silencer 610 EPS12V, жесткий диск Seagate на 400 Гб, память OCZ DDR3-1600 (2 Гб), видеокарта Palit GeForce 9600 GT Sonic. Про корпус и систему охлаждения вы уже знаете.

Ну что ж, пора испытать собранную конструкцию в действии. По идее, она должна показывать какие-то феноменальные результаты в плане температур, так как СВО является одной из наиболее современных и эффективных систем охлаждения.

Температура воздуха в кабине составила 25°C. При этом уровень Cosmos 5 не превышала 26°C — достойный результат. Чтобы узнать, как Aquagate Max справляется с охлаждением процессора, мы использовали последнюю версию утилиты S&M, мониторинг температуры ЦП осуществляется с помощью программы CoreTemp. Уровень загрузки — 100%.

Максимальная зафиксированная на ядрах температура не превышала 51°C, при этом температура внутри корпуса во время тестирования не превысила отметки 28°C. Для процессора Core 2 Extreme QX6850 это впечатляющий результат. Для сравнения мы использовали кулер топ-класса — Scythe Ninja Cu. Установили на него стандартный вентилятор из комплекта поставки (800 об/мин). Максимальная температура процессора под нагрузкой достигла 68°C, внутри корпуса — 34°C. Эксперимента ради заменили стандартный вентилятор на модель от akasa со скоростью 1500 об/мин. В ходе испытаний выяснилось, что выиграли не так и много — температура процессора и внутри корпуса опустилась до 65°C и 32°C соответственно. Победитель в этой битве очевиден, им становится Aquagate Max! Остается добавить, что на максимальных оборотах вентиляторы СВО слышны, работа самой помпы тоже. Нельзя сказать, что она гудит сильно, но все же.



Корпус Cosmos 5 оставил приятное впечатление. Он эффектно смотрится, отлично справляется с охлаждением системы, в нем использовано немало новаторских ходов (чего стоит только сенсорная кнопка включения). Вот если бы еще оставили кнопку сброса и сделали бы более удобную установку жестких дисков, цены бы ему не было.

Теперь пришел черед Aquagate Max. Эта СВО показала выдающиеся результаты — ничуть не хуже тех, что выдала Reserator XT от Zalman, которую мы тестировали в январском номере. Главный плюс СВО от Cooler Master — компактность. Она не занимает дополнительного места, как тот же Reserator XT.

Сладкая парочка от Cooler Master может стать отличным выбором для любителей разгона. Правда, за это счастье придется выложить не самую скромную сумму. ■



Э КСПЕРИМЕНТЫ СО ЗВУКОМ

Тестирование акустики TopDevice TD 180

Дмитрий Колганов

Материал: дерево • **Цвет колонок:** черный • **Цвет усилителя:** серебристый • **Диапазон частот:** 60-20000 Гц • **Соотношение сигнал/шум:** 60 дБ • **Разделение каналов:** 55 дБ • **Динамики:** 5 драйвов, 1 драйв • **Мощность:** 2x30 Вт • **Размеры:** 260x220x70 • **Цена:** 2000 руб.

Рынок компьютерной акустики настолько переполнен, что новым брендам не так уж и просто обратить на себя внимание. Акустика немного застывает в развитии: многие компании выпускают старые модели с новыми названиями, устанавливают туда чуть более дорогие детали и снова отправляют в продажу. Но есть еще те, кто стремится привнести что-нибудь новое. Например, компания TopDevice. За последний год фирма не на шутку развернулась и недавно вот выпустила примечательную акустику TD 180.

Измена традициям

Удивляет нестандартный подход: мы привыкли, что компьютерная акустика класса 2.0 — это две колонки, в одну из которых встроены усилитель и регуляторы. Инженеры же TopDevice решили вынести усилитель в отдельный блок. Внешне серебристая коробочка размером с толковый словарь русского языка. Спереди и по бокам она закрыта черными глянцевыми панелями, на лицевой стороне расположены элементы управления — питание, включение/выключение фильтров, регулятор громкости, низких и средних частот. Также есть выход на наушники с пропуском через усилитель. На задней стенке находятся линейный вход и выход на колонки. Вынос усилителя за пре-

делу колонок не только положительно сказался на внешнем виде системы, но и благоприятно повлиял на ее звук — динамики избавлены от вредных магнитных потоков. Отрицательные стороны у такого решения тоже есть — придется куда-то ставить усилитель.

Сами колонки представляют не меньший интерес. Выполнены они из MDF и окрашены в строгий черный цвет. За сеткой на каждой из колонок скрыты два динамика: высокочастотный и среднечастотный, плюс фазоинвертор. Обычно его располагают с тыльной стороны, здесь же его поместили аккуратно под динамиками.

Берегите уши

Для проверки звука мы использовали игры, фильмы и музыку. Запуск Call of Duty 4 известил редакцию о том, что началась война. Звоние автоматные

очереди и гулкие взрывы гранат отдавались буквально по внутренностям. Запас громкости, в особенности баса, хватил, чтобы сотрясти не только стол, но и окружающие стены. Запущенная сцена из фильма «Матрица» впечатлила не меньше. Несмотря на то что колонки отдаются еще и за сабвуфер, динамичные сцены им удаются. На пользу идет и грамотное позиционирование — не теряешься, даже когда источник находится позади камеры.

А вот с музыкальной делами обстоят похуже. Детальность баса, несмотря на его мощь, оставляет желать лучшего. Вкупе с неуравновешенными средними частотами это немного портит музыкальную картину. Правда, касается это далеко не всех музыкальных направлений. Современная музыка звучит прилично — прежде всего благодаря выверенному высокочастотному диапазону, хорошо выделяющему голос и музыкальные инструменты.

Отдельно коснемся настроек. Регуляторы частот на общую картину влияют слабо, но есть у TD 180 интересная кнопка — Bypass. Это прерогатива профессиональных усилителей. Одно нажатие — и отключаются все фильтры и лишние примеси в усилителе. В итоге на колонки идет чистый звук с источника. В нашем случае меняется от этого немного, но одно то, что TopDevice решила установить подобный обвод на компьютерную акустику, заслуживает одобрения.

■ ■ ■

TopDevice TD 180 оставляет приятные впечатления. Хорошая такая акустика средней руки, да еще и не совсем типичная: усилитель вынесен в отдельный блок. Для игр и кино акустика вполне подойдет. ■



КИБОРГИ АТАКУЮТ!

Тестирование робота i-Sobot Robot

Влад Вахнев

Технические характеристики ● **Материал:** пластик ● **Цвет:** белый с синими вставками ● **Параметры робота:** 165x100x67 мм ● **Вес:** 350 г ● **Размеры пульта:** 97x110x18 мм ● **Дисплей пульта:** ЖК, 16x32 ● **Способ коммуникации:** инфракрасный порт ● **Питание:** 3xAAA (робот), 3xAA (пульт ДУ) ● **Время работы робота:** до 60 мин. ● **Время работы пульта:** до 10 часов ● **Основные компоненты робота:** 17 сервомоторов, встроенные гироскоп, микрофон и динамик. ● **Цена:** 18 000 руб.

Наверняка многие слышали о **i-Sobot Robot** — самом маленьком на планете человекоподобном роботе серийного производства, которого успели даже занести в Книгу рекордов Гиннесса. Нам довелось пообщаться с этим субъектом с глазу на глаз.

Робот не шибко новый, компания **TOMY** анонсировала его еще в январе 2007 года. 20 июля того же года **TOMY** устроила пресс-конференцию, на которой продемонстрировала миру всю многогранность натуры пластмассового воина. В продажу на американский рынок игрушка поступила осенью, при этом сменила расцветку — робот стал черным. Сейчас гаджет можно найти и в России.

i-Sobot: личное дело

Настоящее имя робота — **Omnibot17p i-SOBOT**. Ростом он всего 16,5 см, а весит каких-то 350 г. Оснащен 17 сервомоторами и встроенным гироскопом для придания эффекта «летающей походки». Мозг насчитывает 19 интегральных схем, есть встроенный микрофон и два луча подсветки. Гаджет выполняет более 150 различных действий и отзывается на 10 голосовых команд. Питается чудо-техник от трех батареек типа AAA. Играть с **i-Sobot** детям до 10 лет не рекомендуется.

Перейдем к непосредственному общению с гаджетом. В коробке находим пока еще бездыханное тельце подопечного, пульт ДУ, зарядное устройство, батарейки и шестигранный ключ. **i-Sobot** даже заряженных батареек хватало ненадолго — максимум

на 60 мин. Аккумуляторы вставляются в грудь робота и закрываются крышкой на винтах. На спине у него есть переключатель — OFF, A и B (радиоканалы). Точно такой же переключатель есть на пульте.

Когда мы включили робота, он замигал зеленым глазом и начал издавать нечленораздельные звуки, видимо, означавшие приветствие (ох уж этот японский язык). Чтобы управлять **i-Sobot**, надо для начала изучить команду. В отличие от самой игрушки батареек пульту хватает на 10 часов. Со своим подопечным пульт связывается через ИК-порт, уверенная связь держится на расстоянии до полутора метров.

На манипуляторе расположена пара рычажков с двумя степенями свободы. Один отвечает за руки, другой — за ноги робота. Есть еще два десятка кнопок для программирования **i-Sobot**, в наличии разные режимы действий. При желании можно отключать звук.

Кстати, при помощи одного пульта можно

Учимся ходить и отжиматься

Самое время поиграться с роботом. **i-Sobot** умеет воспроизводить более 150 действий (ходьба, исполнение песен и танцев, борьба, зарядка, приветствия и другие). Штатные команды робот выполняет неплохо, если не считать того, что пару раз он с размаху падал головой о стол. Немного переборщил при оттапливании. Кстати, датчика препятствий и высоты у робота, видимо, нет, ибо он так и намеревался упасть со стола.

Плавность движений у **i-Sobot** действительно не машинная — все действия выполняются сервомоторами и исполнительными механизмами. Движения сопровождаются приятным роботизированным жужжанием. Когда же мы начали программировать это дитя инженерной мысли, аккумуляторы в нем неожиданно приказали долго жить. Пластмассовое тело, залицав и замигав, обмякло и приняло позу трупа. **Воскре-**

сить его удалось за меной элементов питания.

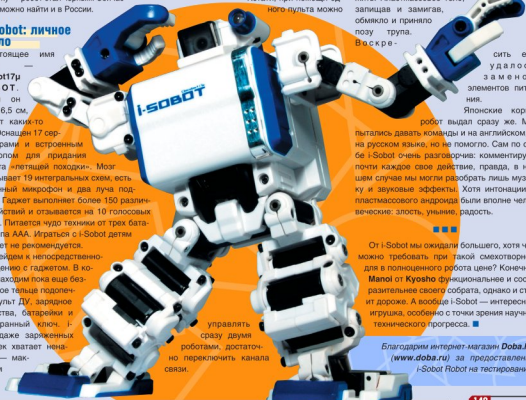
Японские корни робота выдал сразу же. Мы пытались давать команды и на английском, и на русском языке, но не помогло. Сам по себе **i-Sobot** очень разговорчив: комментирует почти каждое свое действие, правда, в нашем случае мы могли разобрать лишь музыку и звуковые эффекты. Хотя интонации у пластмассового андроида были вполне человеческие: злость, уныние, радость.

■ ■ ■

От **i-Sobot** мы ожидали большего, хотя что можно требовать при такой смехотворной цене в полноценного робота цене? Конечно, **Manoi** от **Kyosho** функциональнее и сообразительнее своего собрата, однако и стоит дороже. А вообще **i-Sobot** — интересная игрушка, особенно с точки зрения научно-технического прогресса. ■

управлять сразу двумя роботами, достаточно переключить канала связи.

Благодарим интернет-магазин **Doba.ru** (www.doba.ru) за предоставление **i-Sobot Robot** на тестирование.



КОМПЬЮТЕРНАЯ ГОЛОВА

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ЧИПСЕТОВ, ЧАСТЬ 2

Павел Шубский

Во время предыдущего путешествия в прошлое мы узнали много нового о материнских платах, которые появились на заре компьютерной эпохи. Тогда мы остановились в конце семидесятых годов, самое время перейти к 80-м.

Золотые восьмидесятые

Наше первое место и время назначения — США, 12 августа 1981 года. Только представьте: 12 дней назад появился телеканал MTV, в моде яркие краски, пышные прически, пиджаки в обтяжку и безумные ритмы. Однако Дона Эстриджа все происходящее не особенно волновало — вот уже год, как команда под его управлением работала над созданием компьютера **IBM PC**, который стал прародителем привычных нам ПК.

12 августа 1981 года мы выбрали неспроста. В этот день миру представили **IBM PC 5150**. Разработчики ориентировали его на домашних пользователей, ему предстояло побороться с **Apple II** и игровыми системами вроде **Commodore PET**. Однако рынок расставил все на свои места — первый **IBM PC** прямоком отправился в офисы различных компаний, и это несмотря на то, что система

(впервые в мире!) оснащалась цветным графическим адаптером. Любители игр не поняли тогда, зачем он нужен. Да и вряд ли могли, ведь для этой платформы не было игр.

При разработке **IBM PC 5150** команда Эстриджа задействовала компоненты от сторонних разработчиков, что позволило подготовить систему в очень сжатые сроки. Важная особенность подхода **IBM** — открытая архитектура, которая подразумевала наличие нескольких свободных разъемов для подключения дополнительной периферии. Сами разъемы располагались на материнской плате.

Как выглядела системная плата у первого **IBM PC**? На старых фотографиях мы увидим вполне оформившуюся материнскую плату. Конечно, на ней еще нет многофункциональных мостов, зато на плату помещали чипы оперативной памяти, модули ROM для хранения BIOS и компилятора **Microsoft BASIC**. Удивительно, но на плате не было как такового разъема для процессора — шустрый по тем временам камень **Intel 8088** (4,77 МГц) выпускали в виде чипа, ланки которого припаивали к плате. При этом ЦП не требовал дополнительного охлаждения. По той же самой схеме происходила установка и графического CGA-чипа с 16 Кб памяти.

Специально для своих первых компьютеров **IBM** разработала системную шину **ISA (Industry Standard Architecture)**. Она соединила компоненты **IBM PC** с одноименными разъемами для периферии.

Внешние разъемы мало чем отличаются от привычных **PCI**-аналогов. Любопытно, что, несмотря на преклонный возраст, **ISA** до сих пор используется в некоторых отраслях.

Среди доступных для **IBM PC** комплектующих засветился математический сопроцессор **Intel 8087**, который ускорял математические расчеты. Устройство было оформлено в виде дополнительной платы. Вставляли в разъем так же, как мы сейчас устанавливаем видеокарту или ТВ-тюнер.

Обновленная версия **IBM PC** появилась спустя год после выхода оригинала. В **IBM PC XT** ничего кардинального нового не оказалось: увеличили число **ISA**-разъемов,

убрали возможность подключения кассетного привода, увеличили объем памяти. Но кое-что все-таки заслуживает нашего внимания: впервые в компьютер поместили жесткий диск! Тогда еще молодая компания **Seagate** представила свою вторую модель винчестера — **ST-412**. В нем использовались две пластины, суммарный объем равнялся 10 Мб, форм-фактор — 5,25-дюйма. Подключали его к компьютеру при помощи дополнительного контроллера, через **ISA**-шину.

Большим шагом вперед стал выпуск **IBM PC AT**. Чтобы посмотреть на него, нам придется прыгнуть в будущее — в 1984 год. Инженеры **IBM** и **Intel** потрудились на славу, компьютер сильно опередил свое время: процессор **Intel 80286** (12 МГц) в паре с новой 16-битной шиной и 15 Мб оперативной памяти получились даже слишком производительными. Разумеется, **IBM** не могла допустить, чтобы их новый домашний компьютер поставил под удар популярность мощных систем бизнес-класса. И производитель, воспользовавшись настройками BIOS, снизил частоту процессора вдвое — до 6 МГц.

Но если говорить о системной плате, изменений было немало. Пожалуй, самым главным нововведением стало появление системной шины **AT-Bus**. Она заменила **ISA**-шину и могла похвастаться вдвое большей шириной — 16 бит против прежних 8. Тем не менее на плате сохранили два 8-битных разъема **ISA**, остальные шесть были 16-битные. Их размеры возросли практически в полтора раза.

Еще один маленький прорыв: впервые на плате появилась батарейка. Какой-то вели-



Выпуск **IBM PC** стал эпохальным событием. Именно он стал прообразом современного компьютера.

Где еще такое мы увидим? Материнская плата компьютера совместимого с **IBM PC XT** — процессор **Intel 286** и сопроцессор от **AMD** в одной упаковке.

кий ум догадался задействовать ее, чтобы при выключении системы не сбрасывались настройки BIOS и системные часы. Новый процессор от Intel за счет форм-фактора PGA стал квадратным, и для него придумали специальный пластиковый разъем с 68 контактами. При рабочей частоте 6 МГц ему все еще не требовалось охлаждение. Для подключения клавиатуры использовался все тот же DIN-разъем с пятью контактами.

Что касается дополнительных разъемов и контроллеров, они доставлялись в систему как обычно — при помощи плат расширения. В продаже можно было найти сетевые карты, контроллеры жестких дисков, видеокарты EGA (Enhanced Graphics Adapter).

Комплект поставки IBM PC AT включал винчестер на 20 Мб, 5,25-дюймовый флоппи-дискетов с поддержкой Zip (поддержка дискет емкостью до 1,2 Мб) и одну из первых мышей от Microsoft.

Оставался открытым вопрос: когда же производители начнут встраивать дополнительные контроллеры в саму плату, сколько можно перегрузить систему платami расширения? Но до этого было уже недалеко.

Вскоре компания Apple представила свой взгляд на развитие компьютеров. В Apple сделали ставку на дизайн, удобство и продвинутые графические возможности. **Macintosh 128k** заслуживал внимания, вот только во время разработки Apple допустили ошибку: система была закрытой. Хотите увеличить объем памяти? Не вопрос, купайте новую материнскую плату. А стоила она примерно так же, как и весь компьютер. Материнская плата у Macintosh 128k ничем не примечательна — нет внутренних портов расширения, к системе можно было подключить мышь, клавиатуру, принтер и внешний флоппи-дискетов. Все.

К 1986 году IBM начала терять контроль над рынком домашних компьютеров — многочисленные компании успешно клонировали IBM PC, умудряясь выпускать даже более интересные конфигурации. Положение усугубил выход компьютера **IBM Personal System/2 (PS/2)**. Чтобы избавиться от конкурентов, IBM закрыла архитектуру и данные о новой шине **MCA (Micro Channel Architecture)**. MCA была в несколько раз быстрее ISA, даже PCI-шина, которая появилась много позже, не имела перед ней никаких преимуществ.

Если заглянуть под крышку одной из модификаций IBM PS/2, мы увидим вполне со-

временную систему, правда, многочисленные версии PS/2 существенно отличались друг от друга. Взять, к примеру, **Model 60**. Модификация использовала процессор Intel 80286 (10 МГц), до 4 Мб оперативки, распаянной на текстолитные платы, и шину MCA. В числе наиболее интересных нововведений — появление разъемов SIMM для установки оперативной памяти. IBM пошла на такое впервые — до этого планки с чипами памяти приходилось подключать через обычные ISA-порты.

К сожалению, история не сохранила имени того гениального человека, который предложил интегрировать все контроллеры портов ввода/вывода в один чип, который впоследствии назвали **Super I/O**. До появления северного и южного мостов чипы Super I/O подключали напрямую через системную шину. Благодаря данному подходу многие порты наконец-то переселились на материнскую плату — IBM PS/2 предлагал широкие возможности для подключения периферии через параллельный и последовательный порты, для мыши и клавиатуры впервые использовались компактные PS/2-разъемы. Более того, на самой материнской плате IBM PS/2 можно было увидеть интерфейсы для жесткого диска, флоппи-дискетов и порт для видеокарты. В общем, будущее неумолимо приближалось.

За годы клонирования IBM PC конкуренты научились многому, и закрытая архитектура им на кафель не помешала. Группа компаний под названием **Gang of Nine** (в нее входили **Compaq Computer, Hewlett-Packard, NEC, Olivetti** и др.) разработала свою, более функциональную шину — **EISA (Extended Industry Standard Architecture)**. С тех пор компьютерный бизнес IBM пошел под откос, на рынке стали доминировать IBM PC-совместимые системы. Закрытая архитектура никому уже была не нужна.

В это время Apple представила легендарный **Macintosh II** с процессором **Motorola 68020** (16 МГц). На этот раз «яблочные» инженеры согласились — таки на модульную архитектуру — системная плата несла на себе SIMM-разъемы для установки памяти и шесть слотов **NuBus** (32-битная шина, разработанная Массачусетским технологическим институтом) для периферии.

Материнка Macintosh II вместила в себе SCSI-контроллер для подключения жестких дисков, восемь разъемов SIMM, контроллер флоппи-дискетов и микрофоны для обработки звука. За управление памятью отвечал чип **MMU (Memory Management Unit)**, который соединялся с процессором через системную шину. Несмотря на довольно сложную архитектуру, этот компьютер был одним из самых мощных на тот момент — графическая карта умела выводить на экран настоящий фотореалистичные картинки, а процессор от Motorola мог заткнуть за пояс Intel 80286. Цена системы в США зашкаливала за \$10 000.

На рубеже веков

В конце 80-х годов все было сложно — производители продолжали наращивать частоты и мощность своих продуктов, IBM же отменился очередным провальным компьютером — **PS/1**.

К началу 90-х приоритеты производителей компьютеров сместились с сохранения совместимости с IBM PC к сохранению совместимости с Windows. В итоге разработки IBM остались без внимания. Рынок продолжал развиваться, но уже по своим правилам.

Переломный момент в развитии системных плат произошел в 1991 году, когда Intel представила на суд общественности шину **PCI (Peripheral Component Interconnect)**, а вместе с ней и новое видение материнской платы. В центре любого процесса находилась шина PCI. Она же соединяла два сложных микропла — северный мост и южный мост. Этот подход перевернул все с ног на голову. По замыслу инженеров центральный процессор мог получить доступ к периферии через мосты. Северный мост отвечал за связь с оперативной памятью и разъемami PCI, а южный взял на себя всю периферию и дополнительные контроллеры (жесткого диска, флоппи-дискетов и т.д.). Позже добавили звуковой кодек, сетевой контроллер и много что еще.

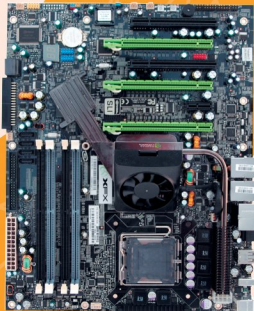
■ ■ ■

Вот так материнская плата обрела привычный нам вид, все дальнейшее развитие можно назвать эволюционным. С тех пор времени лишь менялись разъемы — ушла в прошлое шина ISA, появился графический интерфейс AGP, потом его заменили PCI и PCI Express...

За 17 лет (1991-2008) многое изменилось, но суть прежняя: основой всего остаются один или два моста, которые объединяют в себе бесчисленные контроллеры. ■



Винчестер Seagate ST-412, оснащенный двумя блинами. Общее сходство — синергисты 10 Мб. А вот физические размеры совсем не совпадают.



Архитектура системных плат уже много лет остается неизменной — ее центральные элементы по-прежнему остаются северный и южный мосты.



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Antec Nine Hundred

Antec Nine Hundred относится к недорогим компьютерным корпусам — это касается и цены, и качества исполнения. У этой модели и вес внушительный (14 кг), и габариты массивные, и дизайн оригинальный.

На верхней панели расположены кнопки включения и перезагрузки компьютера, аудиоразъемы, два USB-порта и индикатор активности жесткого диска. Недалеко от панели управления расположен большой вентилятор. Сзади — еще один вентилятор, а также выходы для семи плат расширения (заглушки держатся на болтах) и разъемы для шлангов системы жидкостного охлаждения.

Передняя стенка корпуса делится на три отсека. В два из них можно установить до шести жестких дисков, третий вмещает до трех 5-дюймовых устройств. Каждая корзина для винчестеров продувается 120-мм вентилятором. Жесткие диски можно достать через переднюю панель, правда, для этого придется выкрутить болты.

Места внутри Antec Nine Hundred достаточно для установки любой материнской платы и двух видеокарт. Посадочное место для блока питания расположено в нижней части корпуса. Сам БП в комплект поставки не входит, так что можно смело добавлять к стоимости Nine Hundred еще 1500-2000 руб.

Все корпусные вентиляторы подключены к регулятору, который позволяет задавать скорость вращения (Low, Medium и High). В режиме максимального охлаждения Antec заметно гудит, но совсем необязательно разогнать вентиляторы до максимума — в режиме Medium корпус продувается очень хорошо. Для усиленного охлаждения видеокарты можно установить дополнительный вентилятор на боковую стенку — посадочное место есть.

Острых кромок внутри Antec Nine Hundred нет, все детали подогнаны плотно, порезаться при сборке сложно. Сам корпус стоит на четырех резиновых ножках, так что паркет и ламинат не поцарапает.



Технические характеристики • Система охлаждения: один вентилятор (120 мм) на задней стенке, два (120 мм) — спереди и еще один (200 мм) — на верхней панели • **Возможности расширения:** 3 внешних отсека 5,25 дюйма, 6 внутренних посадочных мест для винчестеров (3,5 дюйма) • **Блок питания:** опционально • **Порты:** 2 USB, FireWire, микрофон, наушники • **Слоты расширения:** 7 • **Размеры:** 467x493x206 мм • **Вес:** 14,1 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Великолепно выглядит, хорошо продувается
Сколько?	4500 руб.
Где?	www.antec.ru

Cyber Snipa Stinger

«Игровая мышь обязательно должна быть дорогой» — под таким девизом Cyber Snipa начала продажи манипулятора под названием Stinger.

В основе лежит лазерный сенсор с разрешением 3200 dpi. Отдельная кнопка предназначена для переключения разрешения, цвет подсветки колеса прокрутки напрямую зависит от выбранного разрешения сенсора: при 400 dpi подсветки нет, при 800 dpi скролл подсвечивается красным цветом, 1200 dpi — зеленым, ну а 1600 dpi — синим. Каждую из шести дополнительных кнопок можно запрограммировать на выполнение какого-либо действия или последовательности команд. В К6 встроенной памяти достаточно для хранения трех игровых профилей, то есть мышкой можно пользоваться в компьютерном клубе без необходимости возиться в настройках.

Комплект поставки включает диск с софтом для тонкой настройки, дополнительный набор гофнополюсных ножек и семь 20-граммовых грузиков. Они позволяют настроить вес мыши: одни предпочитают легкие манипуляторы, другим нравится, когда мышь плотно прилегает к столу.

Дизайн Stinger заточен под правшью — несимметричная форма не позволит работать с мышкой левой рукой. Отметим кнопки большого размера с нескользящим покрытием и прорезиненные вставки по бокам. Скролл позволяет прокручивать страницы как в вертикальном, так и в горизонтальном направлении.

Таким образом, в лице Cyber Snipa Stinger мы получаем отличную мышь для игр и каждодневного использования.

Технические характеристики • Разрешение сенсора: 3200 точек на дюйм • **Встроенная память:** 6 Кб • **Кнопки:** 2 основные + 4 дополнительных + скролл • **Скорость переключения:** до 115 ом/с • **Частота опроса:** 1000 Гц • **Время отклика:** 1 мс • **Шина данных:** 16 бит • **Интерфейсы:** USB • **Дополнительно:** 7 съемных 20-граммовых грузиков • **Размеры:** 80x127x45 мм

Что?	Лазерная мышь
Почему?	При весьма демократичной цене обладает всеми чертами профессионального игрового манипулятора
Сколько?	1200 руб.
Где?	www.cybersnipa.ru

Scythe Ninja Cu

Четырехъядерные процессоры Intel отлично разогнутся, но при работе на износ заметно возрастает тепловыделение. Боксовые кулеры в такой ситуации пасуют, возникает необходимость в недорогих и эффективных системах охлаждения.

Scythe Ninja Cu — это полностью медная версия популярного среди любителей разгона **Scythe Ninja**. Кулер поддерживает самые современные процессоры, комплектуется тихим 120-мм вентилятором и вполне может справиться со своими обязанностями в пассивном режиме. Комплект поставки включает набор креплений для всех популярных сокетов, две скобы для установки вентилятора, пакетик с термопастой **SiMORE** и руководство пользователя.

Конструкция системы охлаждения внушает: отполированное до блеска основание, шесть медных тепловых трубок, массивный радиатор с большим межреберным расстоянием (5 мм). Концы тепловых трубок закрыты алюминиевыми колпачками. Основание кулера медное, но для улучшения теплоотдачи покрыто тонким слоем никельсодержащего сплава.

Вес **Scythe Ninja Cu** составляет больше килограмма. Система крепления такова, что для установки кулера придется извлекать материнскую плату из системного блока. На радиатор можно установить две одинаковых вентилятора — на вдув и выдув, но и один комплектный со скоростью всего 800 об/мин отлично справляется с отводом тепла даже при работе с разогнанными процессорами.

Кулер выпущен ограниченным тиражом к пятилетию основания компании Scythe, пока коллекционный **Ninja Cu** можно купить в магазинах. Цену сложно назвать демократичной, но суперкулеры никогда дешево не стоили.

ИГРОМАННЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Технические характеристики • Конструкция: медное никелированное основание, медный радиатор и шесть медных тепловых трубок диаметром 6 мм • Поддерживаемые разъемы: Socket 478, LGA 775 и Socket 754/939/940/AM2 • Вентилятор: Scythe Slip Stream 120 (120x120x25 мм, 800 об/мин) • Уровень шума: до 10,7 дБА • Воздушный поток: 40,2 CFM • Размеры: 110x110x150 мм • Вес: 1,23 кг

Что?	Процессорный кулер
Почему?	Идеально вписывается в системный блок и позволяет смело экспериментировать с частотами
Сколько?	1800 руб.
Где?	www.scythe-eu.com/ru

ASUS G-SURF365

До сих пор защита компьютеров от воров ограничивалась установкой кенсингтонских замков: монитор, системный блок и другая периферия пристегивалась металлическим ремнем к столу, батарее или другому габаритному предмету.

ASUS предложила более современный способ защиты — материнская плата **G-SURF365** может свести к минимуму возможность хищения оперативной памяти, мыши и клавиатуры за счет использования системы **G-Guardian**.

Обычная за видю плату оснащена набором замков. Так, модули памяти защищают небольшие красные башмачки, которые подлипают заднюю часть слотов DIMM в закрытом положении. Клавиатура и мышь защищаются по-другому: через заднюю панель корпуса к печатной плате крепится колодка, через которую предварительно пропускаются кабели периферийных устройств. Достать защищенные комплектующие и периферию невозможно, если только под рукой нет отвертки (сами замки крепятся к плате шурупами).

С технической точки зрения материнская плата ничем особенным не выделяется. Недорогой чипсет **NVIDIA nForce 630a** позволяет использовать современные процессоры **AMD** под **Socket AM2**, оперативную память DDR2-800, пару SATA-накопителей и видеокарту с интерфейсом PCIe x16. Есть шестиканальный аудиокодек и гигабитный сетевой адаптер. Комплект поставки включает набор кабелей, комплект **G-Guardian**, руководство пользователя и диски с драйверами для **Windows XP и Vista**.

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron/Athlon 64/X2/FX под Socket AM2 • Чипсет: NVIDIA nForce 630a • Оперативная память: 2 слота DDR2-533/667/800 (до 8 Гб) • Сетевой адаптер: 1 Gbit/s (Marvell 88E1116) • Аудиокодек: 5.1, HDA (Realtek ALC662) • Слоты расширения: PCI x16, 2 PCI • Задняя панель: 2 PS/2, 4 USB, видеоразъемы, LAN, G-Guardian • Дисковый массив: 1 IDE, 2 SATA II • Форм-фактор: ATX (245x305 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры AMD
Почему?	Защищает комплектующие и периферию от кражи
Сколько?	2200 руб.
Где?	ru.asus.com

ZyXEL NBG318S + PLA400

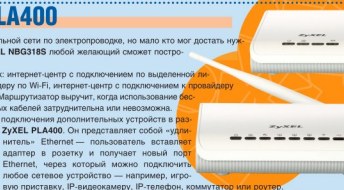
Многие слышали о возможности организации локальной сети по электропроводке, но мало кто мог достать нужное для этого сетевое оборудование. С выходом **ZyXEL NBG318S** любой желающий сможет построить локальную сеть за полчаса.

ZyXEL NBG318S может работать в четырех режимах: интернет-центр с подключением по выделенной линии Ethernet, интернет-центр с подключением к провайдеру по Wi-Fi, интернет-центр с подключением к провайдеру по электропроводке, беспроводная точка доступа Wi-Fi. Маршрутизатор вырубит, когда использование беспроводных технологий неэффективно, а прокладка новых кабелей затруднительна или невозможна.

Интернет-центр оснащен тремя LAN-портами. Для подключения дополнительных устройств в разных частях квартиры придется использовать адаптер **ZyXEL PLA400**. Он представляет собой «удлинитель» Ethernet — пользователь вставляет адаптер в розетку и получает новый порт Ethernet, через который можно подключить любое сетевое устройство — например, игровую приставку, IP-видеокамеру, IP-телефон, коммутатор или роутер.

Технические характеристики • Порты: 4, 100 Mbit/s или 200 Mbit/s (для HomePlug AV) в Беспроводная сеть: Wi-Fi 802.11b (108 Mbit/s) • Радиус действия беспроводной точки: до 300 м • Защита сети: двуканальная AES, WPA2, WPA PSK, WEP, мультисекторный экран с контролем устанавливаемых соединений (SPI), защита от DoS- и DDoS-атак, фильтрация трафика по MAC, IP, URL • Размеры: 140x269x99 мм • Вес: 425 г

Что?	Интернет-центр для Ethernet-линий с точкой доступа, коммутатором и HomePlug AV
Почему?	Исключает от необходимости тянуть провода для организации локальной сети
Сколько?	4000 руб. + 2300 руб.
Где?	www.zyxel.ru



В числе плюсов — хорошая помехозащитная (скорость не падает ниже 40 Mbit/s даже при сильных помехах), доставка IPTV и развлекательного контента до телевизора и возможность встраивания специальных адаптеров в любые устройства.

Самое лучшее, устройства могут работать только при подключении через единую сеть электропитания. Фирменная утилита **ZyXEL NetFriend** поможет разобраться с основными настройками. Для защиты информации используется шифрование AES со 128-битным ключом. Взломать практически невозможно.

Edifier E3350

Акустический комплект **Edifier E3350** состоит из пары стильных двухполосных сателлитов и сабвуфера причудливой формы. Под защитными решетками сателлитов расположен высокочастотный динамик с 20-мм диффузором из шелка и среднечастотная головка диаметром 72 мм. В характеристиках заявлен диапазон воспроизводимых частот 30-130 Гц для сабвуфера и 190-20000 Гц для сателлитов. Соотношение сигнал/шум — не менее 85 дБ, что, надо сказать, довольно прилично. И впрямь, звучание системы приличное — Edifier E3350 честно обрабатывает свою стоимость.

Магнитные системы динамиков имеют экранирование, поэтому колонки можно ставить рядом с монитором или телевизором. Для включения акустики достаточно нажать кнопку в верхней части сабвуфера (подсвечена красным светодиодом). Для регулирования общей громкости предназначен проводной пульт ДУ. На корпусе пульта есть два разъема: дополнительный вход и выход на наушники.

Еще раз обращаем внимание на то, что ключевой особенностью Edifier E3350 является дизайн. Многим понравится утонченная форма корпуса сателлитов и необычное исполнение сабвуфера.

Технические характеристики ● **Материал:** пластик ● **Мощность:** 50 Вт RMS (пара 9-ваттных колонок + 32-ваттный сабвуфер) ● **Конструкция сателлитов:** двухполосные, 20 мм высокочастотный плюс 72 мм СЧ-динамик ● **Коэффициент нелинейных искажений:** не более 0,5% ● **Диапазон частот:** 30-20000 Гц ● **Магнитное экранирование:** есть ● **Сигнал/шум:** 85 дБ ● **Пульт ДУ:** проводной ● **Питание:** внешний блок питания



Что?	Акустическая система 2.1
Почему?	Причудливый дизайн, достойное звучание
Сколько?	2300 руб.
Где?	www.edifier.ru

Floston StarBox SB-31SEUB

За длинным названием — **Floston StarBox SB-31SEUB** — скрывается компактный контейнер для одного 3,5-дюймового жесткого диска. Винчестер устанавливается в кейс и преобразуется в хранилище, которое можно свободно перенести от одного компьютера к другому.

Алюминиевый корпус защищает накопитель от статического электричества и магнитных полей. Внутренний интерфейс — Serial ATA, ограниченный по емкости подключаемых дисков нет. При работе с Windows можно использовать функцию **One-Touch-Backup** для быстрого резервирования важной информации.

Контейнер поддерживает прогрессивный интерфейс eSATA. Если на материнской плате нет соответствующего порта, не беда — в комплект поставки входит заглушка с разъемом eSATA. Для ее работы достаточно протянуть кабель к одному из SATA-портов на вашей плате. Порадовало и то, что eSATA-кабель включен в комплект поставки. Если что, можно по старинке подключить Floston StarBox к компьютеру через USB-порт.

Среди доступных цветов есть черный, серебристый, синий и красный. Конструкция приспособлена для максимально эффективного рассеивания тепла — вентилятор не требуется. Питание — от сети переменного тока.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** алюминий ● **Доступные цвета:** черный, серебристый, синий, красный ● **Накопитель:** 3,5-дюймовый винчестер ● **Внутренний интерфейс:** SATA ● **Внешние интерфейсы:** USB 2.0, eSATA ● **Индикаторы:** питание, активность ● **Размеры:** 125x108x33 мм ● **Вес:** 600 г

Что?	Внешний контейнер для жесткого диска
Почему?	Позволяет без проблем подключать винчестер к ноутбуку и носить его с собой
Сколько?	1000 руб.
Где?	ru.floston.com.tw



Compro VideoMate E800F

Будущее за DVB-T. Еще года два в России будет преобладать аналоговое телевидение, а затем начнется стремительный переход на «цифру». Именно поэтому **Compro** регулярно выпускает гибридные пленеры с одновременной поддержкой аналогового и цифрового вещания. Последние детище инженеров Compro — **VideoMate E800F** — использует шину PCIe x1 и обеспечивает стопроцентную совместимость с **Windows Vista**.

За прием сигналов отвечает гибридный ВЧ-блок производства Xcieve, за поддержку PCIe — чип **Conaxent Systems CX23885**. Аппаратный кодек MPEG-2 обеспечивает высокое качество картинки при минимальной нагрузке на центральный процессор. Доступен просмотр телепрограмм прямо на рабочем столе, режимы «картинка в картинке» (PIP) и «картинка поверх картинки» (POP).

Стоит тонер недешево, но тут есть за что платить. В комплект поставки входит сертифицированный **Microsoft** пульт ДУ, а также программы **Ulead DVD MovieFactory 5 SE** и **ComproDTV 4**. Софт предлагает удобные функции поиска каналов, включения компьютера для записи по расписанию и т.д. Захват изображения производится в форматах AVI, WMV или MPEG (для кодирования можно использовать любой кодек). Отдельные кадры при необходимости можно сохранить в формате BMP, GIF или JPG с различным разрешением.

Технические характеристики ● **Функции:** прием цифрового и аналогового телевидения, радио, запись программ ● **Форматы захвата:** NTSC, PAL, SECAM ● **Разрешение:** до 720x480 ● **Сжатие видео:** MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 ● **Сжатие звука:** MP3 (до 384 Kbit/s) ● **Задняя панель:** разъемы для теле- и радиосигналов, гнездо для ИК-приемника, 9-контактный разъем для комбинированного и компонентного видеода, S-Video и аудиостеро ● **Интерфейсы:** PCIe x1 ● **Размеры:** 110x70 мм

Что?	Гибридный ТВ-тюнер
Почему?	Имеет аппаратный кодек MPEG-2 и поддерживает PCIe x1
Сколько?	2900 руб.
Где?	www.aldf.ru





Quantum Force
Performance without compromise

BLACKOPS

НАИВЫСШАЯ МОЩНОСТЬ, ПРЕДЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ



Система охлаждения 4-в-одном Quantum Cooler является цельной системой, позволяющей эффективно охлаждать северный мост, южный мост и модуль VRM.



Активное охлаждение



Пассивное охлаждение



Водяное охлаждение



Экстремальное LN2

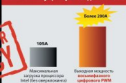


В комплекте аудиокарта



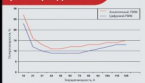
RAISE THE LUNACY

Большая текущая производительность



С выходной текущей мощностью более 200 Ампер, восьмибитный цифровой PWM повышает возможности для разгона для энергетических процессоров

Лучшая энергоэффективность



СПЕЦИФИКАЦИЯ

- Поддерживает процессоры Intel® Core™2 Extreme, Core™ 2 Quad и Core™ 2 Duo с частотой FSB до 1600 МГц
- Память Dual DDR3 1066MHz, max. 8Gb.
- 3*PCIe x 16 с поддержкой ATI® CrossFire™
- Восемьбитный цифровой PWM с повышенной выходной мощностью
- 4 в 1 Quantum Cooler для воздушного, водяного или экстремального охлаждения
- Quantum BIOS для максимального разгона
- Утилиты Quantum Lap & Quantum Flow

www.foxconn.ru
www.quantum-force.net



Дилеры:
Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникации - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Пет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; **Трилайн - (343)378-7070; Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** ЭНТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технологии - (342)212-4646; **Пятигорск:** Движок - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Санара:** Аксус - (846)270-5960.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Canon HF10



Год назад камера Canon HV10 (любительская, формат HDV) завоевала сердца миллионов. Чтобы продлить триумф, руководство компании мобилизовало все ресурсы и нацелилось на ежегодные революции. Сейчас перед нами относительно недорогая и компактная камера с честной поддержкой разрешения 1920x1080 (1080p). Чем не революция?

Для записи живого видео с высокой четкостью и насыщенной палитрой в Canon HF10 предусмотрено 16 Гб встроенной памяти. Если в погоне за интересным сюжетом пользователь удалил кадры от домашнего компьютера, можно будет увеличить объем памяти за счет карты Secure Digital. В качестве дополнительной внешней памяти годится ноутбук, портативный винчестер или флэшка.

В числе достоинств — качественная оптика Genuine HD Video Lens с 12-кратным зумом, процессор DIGIC DV II, яркая вспышка, быстрый и точный автофокус, а также система оптической стабилизации изображения. Есть два приоритетных режима видеосъемки: Cinema Mode с частотой 24 кадра в секунду и более скоростной Progressive Mode (30 кадров в секунду; для динамичных сюжетов, например, на спортивных состязаниях). Отснятый материал можно просматривать на откидном дисплее с диагональю 2,7 дюйма или на телевизоре — для вывода картинки предусмотрен HDMI-разъем.

Комплект поставки включает диск с софтом, набор кабелей, руководство пользователя и пульт ДУ. Аккумулятора хватает на скромные 45 мин съемки, так что лучше носить с собой запасной (продается отдельно).

Технические характеристики

Матрица: 1/3,2-дюймовая CMOS, 2,07 млн эффективных пикселей

Дисплей: 2,7-дюймовый ЖК

Оптика: vario-objective

Фокусное расстояние: 4,8—57,6 мм

Увеличение: 12х оптическое плюс 200х цифровое

Стабилизатор изображения: оптический

Диапазон выдержек: 1/2000—1/2 с

Формат записи: AVCHD

Встроенная память: 16 Гб

Флэш-карты: SD, SDHC

Максимальное разрешение: 1920x1080 (видео), 2048x1536 (фото)

Источник питания: литиево-ионный аккумулятор

Разъемы: вход А/V, аудиовходный видеовход, HDMI, USB 2.0, гнездо для микрофона

Вспышка: есть

Пульт ДУ: есть

Размеры: 73x129x64 мм

Вес: 380 г

Что?	Цифровая видеокамера
Почему?	От качества записи у друзей отвалится челюсть
Сколько?	30 000 руб.
Где?	www.canon.ru

Casio EXILIM EX-Z9



Очередная камера для фотолюбителей. Casio EXILIM EX-Z9 позволяет делать качественные снимки даже тем, кто не привык вытаскивать в тонкости цветопередачи и разбираться в выдержках-диафрагмах. Предусмотрены 23 сюжетные программы на все случаи жизни и функция Easy Mode, которая сводит к минимуму время настройки перед началом съемки. Многие оценят наличие восьми настроек баланса белого (включая автоматическую и ручную) и пять режимов работы встроенной вспышки.

С технической точки зрения EX-Z9 похожа на другие модели серии EXILIM. Экран крупный (2,6 дюйма), с широкими углами обзора и защитным покрытием. Разрешение матрицы — 8,1 Мпикс. Тут огромный запас для мелких шрифтов, так что камеру можно смело использовать в качестве сканера. Минимальное расстояние фокусировки — 15 см в макрорежиме. Видео пишется в формате Motion JPEG с разрешением до 848x480, время записи ограничено 10 мин.

Объем встроенной памяти составляет всего 18 Мб. Для хранения отснятого материала придется использовать флэш-карту. Стабилизатор изображения есть, но лишь цифровой — повышение чувствитель-

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС, 8,1 млн эффективных пикселей

Дисплей: 2,6-дюймовый ЖК, 479x240

Фокусное расстояние: 38—113 мм (в 35-мм эквиваленте)

Увеличение: 3х оптическое плюс 4х цифровое

Скорость затвора: 4—1/2000 с

Чувствительность: ISO Auto/64/100/200/400/800/1600

Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV

Максимальное разрешение: 3264x2448 (фото), 848x480 (видео)

Встроенная память: 18 Мб

Флэш-карты: SD, SDHC

Питание: литиево-ионный аккумулятор NP-60, 1200 мАч

Интерфейс: USB 2.0

Размеры: 50x32x23 мм

Вес: 127 г

ности приводит к сокращению выдержки. Так картинка получается более резкой, но неизбежно повышается уровень шума — при максимальном значении ISO в режиме Anti Shake DSP он проявляется в виде разноцветного зерна. Face Detection Technology определяет лица в кадре и позволяет мгновенно фокусироваться на них.

Среди доступных цветов корпуса есть серебристый, черный, нежно-розовый и ярко-оранжевый. В комплект поставки входит руководство пользователя, компактная док-станция и ремешок для ношения камеры на руке. За дополнительную плату можно приобрести батарею повышенной емкости и чехол.

Что?	Цифровой фотоапарат
Почему?	Компактные размеры, впечатлительный набор сюжетных программ
Сколько?	6000 руб.
Где?	www.exilim.ru

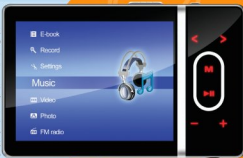
Digma MP750

На прилавках магазинов представлено море медиаплееров, но производители ни на секунду не останавливают конвейеры и выпускают новинки одну за другой. **Digma MP750** в черном глянцевом корпусе должен привлечь внимание модников с ограниченным бюджетом. Толщина срезана до 1 см, сенсорная панель управления съехала до узкой полоски, вес сброшен до 49 г, зато диагональ дисплея — 2,4 дюйма.

Набор функций обычный: плеер воспроизводит аудиофайлы MP3, WAV, WMA, отображает текстовые файлы, видео и фотографии, пишет голос и принимает радиотрансляции в диапазоне FM. Для записи новой музыки в память плеера не требуются никаких специальных программ. Плейлисты можно импортировать прямо из **Windows Media Player**. Поиск по музыкальной коллекции выполнен неплохо: можно искать композиции по названию или производить сортировку по имени исполнителя, названию альбома, музыкальному жанру, году издания песни и другой информации из ID3-тегов. Отметим, что во время прослушивания музыки можно включить режим чтения.

Блокировка сенсорных кнопок от случайного нажатия происходит переключением механической клавиши-ползунка на боковой панели. Объем памяти — 1, 2 или 4 Гб. Подозревает плеер от компьютера достаточно один раз в два-три дня: зарядка аккумулятора хватает на 40 часов музыки или 4 часа видео non-stop.

Технические характеристики	
Дисплей:	2,4-дюймовый ЖК, 320x240
Объем памяти:	4 Гб
Форматы файлов:	MP3, WMA, WAV, JPEG, avi, TXT
Выходная мощность:	5 мВт на канал
Частотный диапазон:	20—20 000 Гц
Сигнал/шум:	90 дБ
Динамический диапазон:	от 80 дБ
Эквалайзер:	Normal, Classical, Rock, Pop, Jazz, User
Источник питания:	литиево-ионный аккумулятор, 600 мАч
Время работы:	40 ч музыки или 4 ч видео
Интерфейсы:	USB 2.0
Размеры:	50x79x10 мм
Вес:	49 г



Fly Levi's LV1



Известный американский производитель джинсовой одежды **Levi Strauss & Co** совместно с компанией **Fly** представили мобильный телефон **Fly Levi's LV1**. С виду аппарат представляет собой нечто среднее между калькулятором и элегантным портсигаром, толщина корпуса — чуть больше сантиметра.

С помощью сервиса www.modelabs.com/levia можно подобрать дизайн по вкусу: доступно восемь мотивов (развертки по стальному корпусу, две заставки экрана, две сменные панели и четыре цвета (серебристый, черный, коричневый и желтый)). Программная оболочка одна для всех видов дизайна: ярлычки и заставки выполнены в оригинальном стиле.

Основной недостаток телефона джинсовой компании — миниатюрный дисплей с разрешением 176x220 точек. Для просмотра фотографий и видео экран вряд ли подойдет. Клавиатура удюбая, хотя кнопки и маленькие. Своей амплуа у телефона 40 Мб, на боковой панели есть слот для microSD. Встроенная камера высоким качеством не отличается: снимки подходят для отправки с MMS, но такие не распечатать в большом формате. Штатная гарнитура подключается к телефону через нестандартный разъем, так что использовать собственные наушники не получится.

От одной зарядки LV1 работает пару дней при активном использовании. Из дополнительных особенностей отметим наличие ИК-порта и Bluetooth — для подключения беспроводной гарнитуры и обмена небольшими файлами с друзьями.

Что?	Мобильный телефон
Почему?	Оригинально смотрится, компактен и прост в использовании
Сколько?	12 500 руб.
Где?	shop.euroset.ru

Pinnacle Video Transfer



Pinnacle Video Transfer — незаменимая вещь для тех, кто любит смотреть телепередачи в записи и давно мечтает оцифровать старенькие фильмы с видеокассеты.

Компактное и простое в использовании устройство позволяет захватывать видео с аналоговых источников без посредничества компьютера.

На корпусе из рифленого серо-черного пластика расположено всего две кнопки: REC и MODE. Нажатием на REC можно включить запись с телевизора, DVD-плеера, видеокамеры или сплитового ресивера прямо на iPod, PSP или любой другой внешний накопитель — от миниатюрной флешки до портативного винчестера. Кнопкой MODE можно выбрать один из трех уровней сжатия для самого подходящего качества видео и размера конечного файла.

Вдали от дома устройство можно использовать для сохранения отснятого материала с цифровой камеры или фотоаппарата на внешние носители. Проблемы может создать только необходимость в дополнительном питании. Любопытно, что Pinnacle Video Transfer не только сам питается от сети, но и обеспечивает питанием подключенные устройства хранения данных. Им можно даже подзарядить специальный аккумулятор iPod, правда, для этого придется докупить специальный кабель.

В комплект поставки входит набор шнуров, переходник SCART to Video/Audio Composite и инструкция. Цена на удивление демократична.

Технические характеристики	
Связь:	GSM 900/1800/1900, GPRS, Bluetooth 1.2, vDA
Дисплей:	1,8-дюймовый ЖК, 176x220
Встроенная память:	40 Мб
Флэш-карта:	microSD
Камера:	2 Мпикс
Источник питания:	литиево-ионный аккумулятор, 780 мАч
Время работы (разговор / ожидания):	3,5 ч / 200 часов
Размеры:	55x36x11 мм
Вес:	98 г

Что?	Устройство для захвата видео
Почему?	Незаменимая вещь для тех, кто мечтает оцифровать любимые фильмы и записи домашних праздников с VHS, Hi8 или VHS-C
Сколько?	3400 руб.
Где?	www.pinnaclesys.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ MSI

Иван Нечесов

Возможности Intel P35 и X38 расширять пока некуда, поэтому при разработке чипсетов нового поколения Intel пошла по пути повышения стабильности и улучшения разгонного потенциала. MSI поддержала инициативу процессорного гиганта и разработала четыре системные платы на основе Intel P45 и X48. Новинки получились весьма интересные.

ЧТО НОВОГО?

На бумаге разница между Intel X48 и Intel X38 невелика. Новый чипсет поддерживает все современные процессоры Intel, включая четырехъядерные, обладает поддержкой PCIe второго поколения, работает с DDR3 или DDR3-памятью. Главное отличие от предшественника заключается в официальной поддержке FSB 1600 МГц.

ком этапе произошел сбой.

У моделей X48 Platinum и X48C Platinum два существенных отличия. Первая работает с оперативной DDR3-памятью и допускает установку до четырех видеокарт одновременно (CrossFire X). Вторая позволяет использовать на выбор как модули памяти DDR2, так и DDR3.

Отдельного слова заслуживает схема питания процессора. На платах установлен двухканальный широко-импульсный модулятор (ШИМ, PWM). Передовая конструкция из двух пар экранированных дросселей и MOSFET на базе 4-фазного ШИМ обеспечивает высокий коэффициент преобразования мощности для питания процессора, что положительно сказывается на стабильности системы.

В комплект поставки плат входит привычный набор шлейфов и кабелей, заглушка для задней панели, комплект переходников для подключения портов компьютерного корпуса и дополнительная планка с портами FireWire и USB. MSI X48 Platinum дополнительно комплектуется парой гибких мостиков для объединения четырех карт попарно.

ДОСТУПНЫЙ ТОП-КЛАСС

Еще две материнские платы основаны на наборе системной логики Intel P45 + ICH10: P45 Platinum и P45 Diamond.

В X48 Platinum и X48C Platinum от MSI используется бесшумная система охлаждения Circu-Pipe на основе тепловых трубок. В левом нижнем углу обеих плат вместо индикатора POST-кодов расположено так называемый TroubleShoot Poster. Четырехзначный индикатор позволяет отказаться от использования кодов, нуждающихся в дополнительной расшифровке. После включения компьютера на экране последовательно отображаются загружаемые компоненты (CPU -> DRAM -> DDR3 -> ICH -> CLOCK -> VGA -> POST -> ATA) — и при возникновении проблемы сразу можно установить, на ка-



Главное отличие новинки от предыдущего поколения системных плат на чипсете P35 заключается в дополнительной оптимизации компонентов материнских плат.

Обе платы поддерживают как новые 45-нм процессоры Intel, так и модели предыдущего поколения. Впервые для материнских плат средней ценовой категории реализована поддержка PCIe 2.0. Пара графических слотов работает по формуле PCIe x8 + PCIe x8. Поддержка DDR3-1333 в P45 Diamond дополнена поддержкой DDR2-1200 в P45 Platinum.

В новых платах реализована технология MSI Evolution. За счет GPD можно существенно продлить жизненный цикл материнских плат и уменьшить затраты на электроэнергию.

■ ■ ■

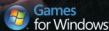
Благодаря использованию качественных компонентов новые платы MSI обеспечивают завидную стабильность и хорошо подходят для разгона. Поддержка современных процессоров позволила надолго забыть об апгрейде. Платы на базе P45 должны поступить в продажу в начале лета, ну а модели на базе X48 появятся еще раньше. ■



	MSI P45 Platinum	MSI P45 Diamond	MSI X48C Platinum	MSI X48 Platinum
Поддерживаемые процессоры	Intel Pentium 4/D/Extreme Edition/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme (Socket 775)			
Чипсет	Intel P45 + ICH10R	Intel P45 + ICH10R	Intel X48 + ICH9R	Intel X48 + ICH9R
Системная шина	800/1066/1333/1600 МГц	800/1066/1333/1600 МГц	800/1066/1333/1600 МГц	800/1066/1333/1600 МГц
Оперативная память	4 слота DDR2 667/800/1066 (до 16 Гб)	4 слота DDR3 800/1066/1333 (до 16 Гб)	2 слота DDR3 800/1066/ 1333/1600 плюс 4 слота DDR2 667/800 (до 8 Гб)	4 слота DDR3 800/1066/1333/1600 (до 8 Гб)
Сетевой адаптер	2x1 GbE/nC	2x1 GbE/nC	2x1 GbE/nC	2x1 GbE/nC
Аудиокодек	7.1, HDA	7.1, HDA	7.1, HDA	7.1, HDA
Слоты расширения	2 PCIe x16, 2 PCIe x1, 2 PCI	3 PCIe x16, 2 PCIe x1, PCI	2 PCIe x16, 2 PCIe x1, 3 PCI	4 PCIe x16, 2 PCIe x1, PCI
Дисковый массив	IDE, 6 SATA II	IDE, 6 SATA II	IDE, 6 SATA II	IDE, 6 SATA II
Задняя панель	2 PS/2, 8 USB 2.0, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 8 USB 2.0, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 8 USB 2.0, 2 eSATA, FireWire, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 8 USB 2.0, 2 eSATA, FireWire, аудиоразъемы, LAN
Форм-фактор	ATX	ATX	ATX	ATX

TURNING POINT

FALL OF LIBERTY



© 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Turning Point"® are registered trademarks owned by Codemasters. "The Fall of Liberty"™ and the Codemasters LOGO are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Spark Unlimited Inc. and published by Codemasters. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. Developed by Spark Unlimited Inc. and published by Codemasters. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos 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.

© 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровой компьютер StartMaster Magnum EXE 5050 C2Q9550GTXSLI

Алексей Горбунов

Знаете, что считается священным долгом для любой уважаемой фирмы, занимающейся сборкой компьютеров? Качественное обслуживание клиентов, скидки постоянным покупателям, хорошие гарантийные условия. А еще есть у компьютерных хобби — выпускать ограниченные серии суперкомпьютеров.

На этот раз в поле нашего зрения попал суперкомпьютер **Magnum EXE 5050 C2Q9550GTXSLI** от компании «Старт Мастер».

Предел мечтаний

Если провести среди игроков опрос на тему «Как должен выглядеть компьютер вашей мечты?», то конфигурация, подобная StartMaster Magnum EXE, окажется в пятерке наиболее популярных ответов. Каждый компонент системы подобран исходя из самых строгих принципов. Во главе угла стоят предельная производительность, качество и надежность.

В основе лежит материнская плата на базе чипсета **nForce 780i SLI**. У этого чипсета есть два преимущества перед конкурентами: поддержка технологии 3-way SLI и совместимость с самыми современными процессорами от Intel. ЦП здесь — дефицитный **Core 2 Quad Q9550** (2,83 ГГц). Модель чертовски удачная и дорогая, найти ее в продаже практически невозможно.

Но не одним только процессором славен компьютер StartMaster. Эксклюзива номер два — 4 Гб оперативной памяти DDR2 SDRAM из флагман-

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Quad Q9550 (Socket 775, 2,83 ГГц, 12 Мб L2)
Кулер	Cooler Master Hyper TX 2 (до 1800 об/мин)
Материнская плата	NVIDIA nForce 780i SLI (Socket 775, DDR2-800, PCI, PCIe, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Corsair DOMINATOR QUAD2X4096-8500C5DF 4x1024 Мб (1066 МГц, 5-5-5-15)
Видеокарты	3x GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCIe x16)
Жесткие диски	Seagate Barracuda ES.2 ST31000340NS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	Optiarc AD-7200S (SATA)
Блок питания	Cooler Master Real Power Pro 1250W (1250 Вт)
Корпус	Cooler Master COSMOS 1000 (Extended ATX, USB, FireWire, eSATA, аудио)
Дополнительно	MS Windows Vista Home Premium 64-bit Edition, руководство пользователя, гарантийный талон
Цена, руб	96 000

ской линейки **Corsair DOMINATOR**. Модули работают на частоте 1066 МГц и снабжены фирменными радиаторами. Для дополнительного охлаждения на них установлен блок из трех 40-мм вентиляторов.

Закрывающий аккорд — три видеокарты **GeForce 8800 GTX** в связке 3-way SLI. Почему не **Ultra**, спросите вы? Потому что GTX стоит существенно дешевле, греется меньше, а по производительности мало в чем уступает.

В остальном: быстрый винчестер от **Seagate** объемом 1 Тб, слушающий DVD-привод от **Optiarc** и мощный блок питания **Cooler Master** на 1250 Вт. Облагчен компьютер в красавец-корпус **Cooler Master COSMOS 1000**. Помимо эффектного внешнего вида (гляцевая передняя дверца, изысканные изгибы) кейс отличается отличным охлаждением и звукоизоляцией. Четыре 120-мм вентилятора и внушительный объем корпуса как нельзя лучше способствуют эффективному отводу тепла от горячих комплектующих.

Чемпион по скорости

Тестирование проводилось в 64-битной версии **Windows Vista Home Premium**, именно эта ОС идет в комплекте с **Magnum EXE**. По традиции компьютер прошел испытания в стандартных синтетических тестах: **Futuremark 3DMark06** и **PCMark05**. Результаты вышше, но много от системы мы и не ждали.

Опробовать свои силы **Magnum EXE** смог в следующих играх: **Call of Duty 4: Modern Warfare**, **F.E.A.R.: Perseus Mandate** и **Crysis**, прозе всех видеокарт. Чтобы жизнь медом не казалась, в первых двух играх стандартными были настройки с 8- и 16-кратным сглаживанием. Впрочем, как показали тесты, что AA 8x, что AA 16x — системе все равно. Шутка ли, 97 FPS в **Call of Duty 4** при разрешении

Игровые тесты			
Call of Duty 4 1.5 (DX9)			
Разрешение	1440x900	1680x1050	1920x1200
Max + AA 8x, AF 16x	119,2	110,8	96,3
Max + AA 16x, AF 16x	117,1	108,5	93,1
Crysis (DX10)			
Разрешение	1440x900	1680x1050	1920x1200
High + AF 16x	40,71	37,64	36,53
Very High + AF 16x	37,21	30,87	29,76
F.E.A.R.: Perseus Mandate (DX9)			
Разрешение	1440x900	1680x1050	1920x1200
Max + AA 8x, AF 16x	215	187	156
Max + AA 16x, AF 16x	213	180	148

Синтетические тесты			
3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
5192	7419	4186	14651
PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
9112	4381	6348	9593

1920x1200 и 16-кратном сглаживании!

А что же **Crysis**? Да с ним тоже, в общем-то, все хорошо: при настройках **High** — около 37 FPS в самом высоком разрешении. Рисунки выглядят **Very High** и не ошиблись: **Magnum EXE** справился с задачей и выдал 30 FPS при разрешении 1920x1200.



StartMaster Magnum EXE 5050 C2Q9550GTXSLI стоит 96 000 руб. При этом, если прикинуть стоимость комплектующих, получится, что система оправдывает свою цену, а ведь комплект подразумевает еще два года гарантии и сборку. То есть перед нами игровой компьютер топ-класса, с грамотно сбалансированными комплектующими. ■

Благодарим компанию «СтартМастер» (www.startmaster.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.



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, 667-15-81; 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/.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Каникулы — идеальная пора, когда можно пройти все те игры, до которых руки до сих пор не добрались, но очень хотелось. Производители железа обеспечили идеальные для этого условия: за вполне адекватную сумму можно присмотреть себе мощную видеокарту для игр нового поколения, монитор побольше, процессор пошустрее и т.д. Самое время наслаждаться моментом!

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний — www.center.ru, www.offi.ru, www.sutlife.ru, www.litx.ru и других. Цены на комплектацию вы можете также найти на поисковике www.price.ru. К моменту выхода номера цены на продукцию могут меняться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Процессоры сильно упали в цене, так что теперь можно позволить себе скоростной Athlon 64 X2 5200+ (2,7 ГГц) или новейший Pentium E2220 (2,4 ГГц). Обе модели вполне равноценны по скорости, так что выбор за вами. Рекомендуемые

системные платы остались теми же.

В бюджетную комплектацию включен жесткий диск на 320 Гб, оптический привод и видеокарта на базе Radeon HD 2600 XT — бесшумная версия от MSI. Игры в разрешении до 1280x1024 такая система потянет, правда, где-то придется пожертвовать настройками. Если жертвовать не хочется, подберите на GeForce 9600 GT — цены на него стремительно падают, так что это уже и не роскошь. Версия от Palit может похвастаться наличием HDMI-разъема. Недостаток один — шумоват кулер. Поклонникам Intel рекомендуем заглянуть в продвинутым кулером — более эффективное охлаждение позволит выжать дополнительные мегагерцы.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Это мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Оба процессора перекочевали сюда из предыдущей категории. Удвояться не стоит, «лишние» деньги лучше вложить в более продвинутую системную плату и видеокарту — это куда рациональнее.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX650 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1900 МГц, 2x6 Мб)	33 000
Кулер: Scythe Ninja G4 (Socket 754/939/AM2/478/775, 800 об/мин)	1800
Системная плата: ASUS P5N1 Deluxe (Socket 775, NVIDIA GeForce 780 SLI, DDR2-1200, S/P, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	7000
ОЗУ: Corsair DOMINATOR QUAD2X4096-8500C5D (4x1 Гб, 1096 МГц, CL5)	10 000
Видеокарта: 3x MSI NX3800GT-X120768E-HD-DC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-Out)	45 000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 H103UJ 1 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	7500
Оптический привод: Optarc BD-M100A-08 (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD+R/RW, BD-R/RE)	13 500
Звуковая карта: Creative SB X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	3800
Корпус: SilverStone Tenjin T09 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	9500
Блок питания: SilverStone ST1000 (1000 Вт, ATX)	8200
Системный блок и периферия:	139 300
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	2100
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2000
Колонки: Philips arabX Premium KIT SG531080 (2x40 Вт сабвуферы, 80 Вт сателлиты)	15 000
Монитор: BenQ FP241V (24 дюйма, 1920x1200, 6 м. VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	29 000
Системный блок и периферия:	187 400

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,7 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3000
Системная плата: ECS AT70M-A (Socket AM2, AMD 770, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, eSATA, USB, GbLAN, ATX)	2100
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR80002048SK2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1600
Видеокарта: MSI RX2600XT-T2051E2 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	3000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2100
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD+R/RW)	900
Корпус: Foxconn TLA-436 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 420 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	14 600
Мышь: A4Tech X-710F (1000 dpi, USB, PS/2)	450
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	300
Колонки: Defender MERCURY 45 (2x23 Вт)	1600
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 3 м. VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	23 550
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5900+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, DEM)	+1000
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, HDMI, TV-out)	+1100
Опция 1: Cooler Master Hyper TX2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин)	+800
Со всеми новоразгатами:	26 950

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2220 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2600
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DGL (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR80002048SK2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1600
Видеокарта: MSI RX2600XT-T2051E2 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	3000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2100
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD+R/RW)	900
Корпус: Foxconn TLA-436 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 420 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	14 300
Мышь: A4Tech X-710F (1000 dpi, USB, PS/2)	450
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	300
Колонки: Defender MERCURY 45 (2x23 Вт)	1600
Монитор: BenQ G900 (19 дюймов, 1280x1024, 3 м. VGA, DVI)	6600
Системный блок и периферия:	23 250
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6550 (Socket 775, 2,33 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, DEM)	+1700
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, HDMI, TV-out)	+1600
Опция 1: Cooler Master Hyper TX2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин)	+800
Со всеми новоразгатами:	27 350

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2,7 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3000
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790X-D6 (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, CrossFire, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, eSATA, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	3600
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800256K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1600
Видеокарта: MSI NX9600GT-T20S12E-OC 512 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2100
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	900
Корпус: AcoustiX RBX Cooling Pro MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3600
Системный блок:	19 800
Мышь: Cyber Snipa Stinger (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колески: MicroLab SoloS (2x40 Вт)	2000
Монитор: ASUS W222Z (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10000
Системный блок и периферия:	34 400
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+2000
Замена видеокарты: MSI NX8800GT Zler2 512 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+2000
Опция 1: Scythe Amy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новорегистами:	40 400

нее, GIGABYTE GA-MA790X-D6 с использованием твердотельных конденсаторов основана на новейшем чипсете от AMD, он холодный и производительный. Для Intel подобрил IP35 от abt — упрощенный вариант легендарной IP35 Pro. Плата мощная, с эффективным охлаждением и большими возможностями для разгона.

За графику у нас отвечает GeForce 9600 GT в версии от MSI. Плата работает на повышенных частотах, используется стандартный кулер — он тихий, что можно записать в плюсы. Все это радует, предлагаем установить в AcoustiX RBX Cooling Pro — приличный корпус с коомом питания на 500 Вт. Из приятных мелочей реко-

мендуем обратить внимание на мышь Cyber Snipa Stinger. Отличный выбор для придрочиво пользователя.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 руб.») Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Место Core 2 Duo E4700 занял более шустрый Core 2 Duo E6750 — частота 2,66 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб кша. Идеальный выбор для современных игр. Многие оценят видео памяти — 2 Гб со скоростью 800 МГц и низкими затдержками CL4 от Corsair. Видеокарту обновили до суперсовременного

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2220 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2600
Системная плата: abt IP35 (Socket Intel, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, GbLAN, ATX)	3200
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800256K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1600
Видеокарта: MSI NX9600GT-T20S12E-OC 512 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2100
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	900
Корпус: AcoustiX RBX Cooling Pro MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3600
Системный блок:	19 900
Мышь: Cyber Snipa Stinger (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колески: MicroLab SoloS (2x40 Вт)	2000
Монитор: ASUS W222Z (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10000
Системный блок и периферия:	33 600
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6750 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+2200
Замена видеокарты: MSI NX8800GT Zler2 512 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+2000
Опция 1: Scythe Amy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новорегистами:	39 800

GeForce 8800 GTS 512 Mb — но никак не к низким ограничениям по настройкам качества в играх!

Не обойтись и без широкоформатного монитора. На эту роль идеально подойдет 24-дюймовый Samsung SyncMaster 2493HM. Он интересен прежде всего тем, что оснащен расшедренным набором разъемов. Дополняет картину пара мощных колоннок Royal-2 от SVEN. Выглядит на свой балов, звучит ничуть не хуже.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Полный фарш — иначе конфигурации этой категории обозначают сложную. Все вроде бы в конфигурации осталось тем же, но

это лишь на первый взгляд. Охлаждает процессор будет коллекционный Scythe Ninja Cu, обычный оптический привод был заменен на модель Optarc, которая умеет читать и прожигать не только CD/DVD, но и болванки Blu-ray — в свете последних событий (уход HD DVD с рынка) это вложение выглядит вполне оправданным. Акустика Philips amBX Premium KIT усилит эффект погружения благодаря интеллектуальной системе подстройки.

Остальное вы и сами знаете — четырехядерный процессор, 4 Гб скорости оперативной памяти, три видеокарты на борту nForce 780i SLI и киловаттный блок питания в придачу. Вот она, формула счастья!

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	4200
Кулер: Scythe Amy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790X-D6 (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, CrossFire, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, eSATA, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	3600
ОЗУ: Corsair TWX22048-6400C4 (2x1 Гб, 800 МГц, CL4)	2000
Видеокарта: XFX GeForce 8800 GTS 512 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung HD753JJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	4200
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	900
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	3000
Блок питания: Hiper HPU-4M580-PU (580 Вт)	2300
Системный блок:	33 500
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колески: SVEN Royal-2 (2x40 Вт)	3500
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, MM, USB)	20000
Системный блок и периферия:	59 600
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+1000
Со всеми новорегистами:	60 600

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E6750 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	4800
Кулер: Scythe Amy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Системная плата: ASUS P5K (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	3300
ОЗУ: Corsair TWX22048-6400C4 (2x1 Гб, 800 МГц, CL4)	2000
Видеокарта: XFX GeForce 8800 GTS 512 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung HD753JJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	4200
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	900
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	3000
Блок питания: Hiper HPU-4M580-PU (580 Вт)	2300
Системный блок:	33 800
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колески: SVEN Royal-2 (2x40 Вт)	3500
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, MM, USB)	20000
Системный блок и периферия:	59 900
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6400 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, OEM)	+2500
Со всеми новорегистами:	62 400



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 — примерно 3 рубля.

У меня видеокарта GeForce 8800 GTS 320 Мб. Постоянно наблюдаю одну и ту же проблему: через некоторое время после начала работы игры начинаю тормозить. На высоких настройках современные игры выдают достойные FPS, но примерно через полчаса наблюдается слайд-шоу. В чем дело?



Объясните, что значит термин «техпроцесс», указываемый в характеристиках разных устройств, например видеокарт. Можно ли совмещать комплектующие с разными техпроцессами в одной системе?



Эта проблема вызвала много критики в адрес NVIDIA. Все дело в аппаратных особенностях самой карты. Компания сама признала наличие этой ошибки в видеокартах GeForce 8800 GTS с объемом памяти 320 и 640 Мб.

Из-за ошибки память не полностью освобождается от уже ставшей ненужной информации, в результате видеопамять через некоторое время «захламляется». При этом чем более требовательна игра к видеокарте, тем быстрее начинаются тормоза. На 640 Мб проблема менее остро выражена из-за большего объема памяти, но на 320 Мб все обстоит иначе.

Представители NVIDIA еще 9 месяцев назад сообщали, что работа идет и что ситуация будет исправлена — но воз и ныне там. Установка новых драйверов может помочь переждать «эффект матрицы» на более поздний срок, но не избавит от него. Способ лечения один — переключение на другую задачу по Alt+Tab с последующим возвратом в игру. Как вы понимаете, во многих случаях это может привести к вылету из игры...

Рекомендуем сменить видеокарту, например, на GeForce 8800 GTS 512 Мб, которая лишена подобной проблемы и к тому же обладает более высокой производительностью.

После загрузки системы появляется окошко с непонятной мне надписью: «16-разрядная подсистема MS-DOS C:\PROGRA~1\VTUNE\UI\BIOSCTLEXE SYSTEM\CurrentControlSet\Control\VirtualDevice Drivers. VDD. Неверный формат драйвера виртуального устройства в системном реестре. Для завершения работы приложения нажмите кнопку «Закрыть». Кроме того, подобная ошибка появляется при запуске старых игр и DOS-программ.



Почему в Windows нет возможности поменять название у ярлыков, таких как «Мой компьютер», «Корзина» и др.? Есть ли способ изменить их названия? А то приелся уже.



Ошибка гласит о неверной записи в реестре, связанной с драйвером виртуальных устройств (VDD), который используется при эмуляции DOS-приложения. Причиной ошибки может быть действие вредоносной программы, использование всевозможных «чистильщиков» реестра или же неправильно удаленный антивирус. Чтобы исправить ее, придется лезть в реестр.

Запустите редактор реестра (Пуск → Выполнить, regedit). Перейдите в раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\VirtualDeviceDrivers. Удалите и создайте заново параметр VDD типа REG_MULTI_SZ. В появившемся окне редактора строк оставьте поле **Значение** незаполненным и нажмите кнопку ОК.

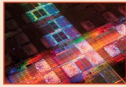
В случае если выполнение описанных действий не приводит к решению проблемы или не удается создать параметр VDD, попробуйте удалить и создать заново целиком раздел реестра VirtualDeviceDrivers.

Техпроцесс — это технология, которая определяет размеры полупроводниковых элементов. Под этим термином понимают размер одного элемента (транзистора) чипа и толщину процесса производства.

Совершенствование техпроцесса позволяет получить элементы меньших размеров, более того, транзисторы меньшего размера потребляют меньше энергии. В свою очередь это приводит к снижению количества выделяемого тепла. Совершенствование техпроцесса позволяет уменьшить расстояние между функциональными блоками чипа, так что на передачу данных требуется меньше времени. Все это, а также другие улучшения позволяют достигать более высоких тактовых частот и расширять функциональность устройств.

Обычно техпроцесс измеряют в микронах или нанометрах (1 мкм = 100 нм). Чем меньше этот параметр, тем совершеннее производство. Сейчас последнее поколение видеокарт и процессоров изготавливается с использованием 45-нм техпроцесса, оперативная память же производится по менее совершенному — 80-нм.

При выборе комплектующих особого внимания на техпроцесс обращать не стоит, разве что при выборе между двумя устройствами (процессорами или видеокартами) с одинаковыми характеристиками по производительности, но разными техпроцессами разумнее выбрать устройство, изготовленное по более тонкому техпроцессу. Потому что оно будет потреблять меньше энергии, выделять меньше тепла и обладать более высоким разгонным потенциалом.



Если вас раздражают эти названия, придется покопаться в реестре, чтобы их изменить. Зайдите в редактор реестра (Пуск → Выполнить, regedit) и перейдите в раздел HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Shell NoRoam\MUICache. В нем хранятся все системные названия. В списке параметров найдите по значению нужный вам ярлык и измените его значение на то, что вам больше по вкусу.

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.



Решил сделать апгрейд, вот подбираю конфигурацию. Сейчас ломаю голову с выбором оперативной памяти. Принципиально покупаю память Kingston и хотел бы узнать, в чем отличие DDR2 1024 Мб (PC-6400) 800 МГц Kingston серии HyperX от DDR2 1024 Мб (PC-6400) 800 МГц просто Kingston?



ром, который рассеивает тепло.

Если вы увлекаетесь разгоном и любите поиграть с таймингами, то берите экстремальный вариант. Если же разгон вас не слишком интересует, можно сэкономить и взять стандартную память.



Когда я только установил Windows XP SP2, она занимала чуть больше гигабайта. И вот прошел год, размер системной папки на диске вырос до 3 Гб! Можно ли как-то освободить драгоценное место?



Чем-то Windows напоминает живое существо: когда она еще молода, то весит мало, но к старости тяжелеет. Поэтому рекомендуем периодически делать ей «пластические операции», «подтяжки» и «лимфокакции».

Помогите, какие папки можно обзавестись: в **Driver Cache4386** содержится копия драйверов на установленном оборудовании. Их можно удалить, правда, в этом случае при добавлении нового оборудования Windows будет запрашивать диск с драйверами для ранее установленного оборудования. Также можно

удалить файлы из папки **Temp**, где содержится временные файлы. Содержимое папки **Downloaded Installations** представляет собой скачанное в разное время программное обеспечение, соответственно, можете переместить его в папку, где вы храните дистрибутивы. Еще одна папка, подлежащая очистке, — **System32\dlcache**. В ней хранятся защищенные системные файлы, используемые для автоматического восстановления оригиналов в случае их повреждения.



В большинстве компьютерных игр почему-то не делают поддержку геймпада, если только это не спортивный симулятор или гонки. Между тем очень хочется задействовать геймпад и в других играх. Есть ли такая возможность?



Существует программа **Ghost's Joypad Mapper**, которая преобразует нажатия кнопок на геймпаде в нажатия на клавиши клавиатуры. Программа имеет много настроек и позволяет создавать комбинации клавиш, что особенно полезно в шлешерах. Скачать ее можно по адресу emurussia.km.ru/default.php?a=files&cid=2&sid=45.

Горячие советы

Надеемся, вы не забыли советы по оптимизации работы Windows XP от нашего читателя DemON. Теперь он снова вернулся и поведет нас об оптимизации Windows Vista.

Для Windows Vista уже вышел **Service Pack 1**, а производительность системы все так же оставляет желать лучшего. Придет, как обычно, дорабатывать все самим.

Начнем с увеличения производительности SATA-дисков. Если у вас таковых нет, то эту часть совета можно пропустить. Зайдите в **Диспетчер устройств** (**Компьютер** → **Свойства** → **Диспетчер устройств**), разверните раздел **Дисковые устройства** и щелкните правой кнопкой на ваш SATA-диск. На вкладке **Политика** поставьте галочку около пункта **Включить повышенную производительность**.

Теперь перейдем к оптимизации реестра (**Пуск** → **regedit**). По сложившейся традиции отключим проверку свободного места на диске. Для этого перейдите в раздел **KEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer** (если его нет, то создайте). В разделе создайте параметр **NoLowDiskSpaceChecks** типа **DWORD** 32 бита со значением 1.

Теперь отключим создание имен файлов в DOS-формате, то есть 8 символов для имен и 3 для расширения. Отключение этого свойства может увеличить эффективность работы в разделах NTFS с большим количеством файлов, имеющих длинные имена. В разделе **KEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem** установите значение параметра **NtfsDisableDot3NameCreation** равным 1. Теперь нужно перезагрузить компьютер, чтобы изменения вступили в силу.

Известно, что Vista при старте запускает множество процессов и служб, так что отключим те, которые вряд ли понадобятся. Откройте **Панель управления** и войдите в раздел **Программы и компоненты**. В панели задач слева выберите **Включение или отключение компонентов Windows**. Посмотрите внимательно на список компонентов. Каждый установленный компонент отмечен галочкой и сопровождается всплывающей подсказкой. Уберите галочку, если данный компонент вам не нужен. Некоторые функции состоят из нескольких компонентов, нажмите плюсик, чтобы их увидеть. Имейте в виду, что, когда вы уберете галочку, вы не удалите эти элементы из вашей системы, вы просто отключите их, и они не будут видеть в процессах и кушать ресурсы. Вы всегда можете включить их обратно, открыв это окно и поставив галочку.

Самое время заняться процессами, которые вряд ли понадобятся. Нажмите **Пуск** и наберите **services.msc**. Перед вами появится список служб или, как их еще называют, сервисов. Большинство из них запускаются либо вручную, либо автоматически. Не нужно изменять каждый сервис, который запускается вручную, он будет запущен только тогда, когда потребуются. А вот некоторые автоматически запускаемые службы могут быть действительно не нужны.

Чтобы изменить тип запуска сервиса, щелкните правой кнопкой мыши на него и выберите **Свойства**. Если вы не хотите, чтобы при загрузке сервис вообще не стартовал, сначала отключите его, нажав на **Остановить**. Затем выберите в списке **Тип запуска** пункт **Отключено**. Если вы не уверены относительно того, используется ли та или иная служба, будет безопасней поставить тип запуска **Вручную**. Таким образом, если служба понадобится, она будет запущена.

Можно вручную отключить следующие сервисы, которые по умолчанию запускаются автоматически:

- **Клиент отслеживания изменившихся связей**;
- **Удаленный реестр**;
- **Служба ввода планшетного ПК** (если вы не используете планшетный ПК);
- **Служба регистрации ошибок Windows**.

Сервисы, перечисленные ниже, ни в коем случае нельзя выключать:

- **Планировщик классов мультимедиа**;
- **Планировщик заданий**;
- **Plug-and-Play**; — **Superfetch**;
- **Windows Audio**; — **Windows Driver Foundation**.

Временно запомните или запишите, какие сервисы вы отключаете.

Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗЬ НОМЕРА

CELESTIA 1.5

Разработчик: Крис Лорен
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.shatters.net/celestia



Кто в детстве не мечтал стать космонавтом? Программа **Celestia** поможет вам превратить в жизнь эти мечты, пусть и виртуально. Это красивейший симулятор небесных тел, который позволит побывать в самых отдаленных уголках галактики, понаблюдать за планетами Солнечной системы, спутниками и астероидами. В программе предусмотрено много справочных материалов о различных космических объектах, а недостающие данные она может стянуть из интернета.

Несмотря на то что интерфейс переведен на русский язык, для полного ознакомления со всеми материалами вам все же понадобится минимальное знание английского.

СВЕКАТИНА!

D3DGEAR 3.10

Разработчик: D3DGear Technologies
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: \$24.95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, телефон, факс, почтовый перевод, PayPal
Сайт: www.d3dgear.com



Утилита-аналог всем знакомой **Fragr**. Служит для измерения FPS, снятия скриншотов и записи видеороликов из игр. Плюс к этому программа может показать рабочий стол прямо во время игры (без сворачивания окна), что очень удобно.

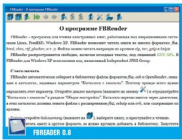
В отличие от **Fragr**, у **D3Dgear** нет функциональных ограничений во время оценочно-го периода.

Рейтинг: **8**

DRIVER MAGICIAN 3.28

Разработчик: CoolSolution Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: \$24.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.drivemagician.com

Driver Magician создана для сохранения и последующего быстрого восстановления



всех драйверов в системе. Такой подход помогает сэкономить кучу времени во время переустановки Windows. Драйвера, не входящие в комплект Windows, уже подочены в общем списке, что очень удобно.

Рейтинг: **8**

FBREADER 0.8

Разработчик: freader.org
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.fbreader.org

Приятная во всех отношениях читалка электронных книг. Есть удобная библиотека, а добавлять книги в нее можно прямо из архива. Еще один плюс **FBReader** — простой и понятный русский интерфейс.

Рейтинг: **8**

FLOOLA 2.8

Разработчик: Floola Team
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.floola.com

Программа для управления iPod, причем он не нужен **iTunes**, а запустить ее можно прямо с плеера на любом компьютере. Помимо своих основных обязанностей по копированию записей на плеер, утилита может найти одинаковые файлы, перекодировать музыку и видео, а также «отремонтировать» плеер в случае программной ошибки. Кроме того, **Floola** дружит с телефонами **Motorola**, поддерживающими сервис **iTunes**.

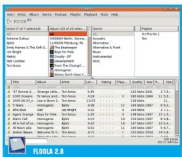
Рейтинг: **8**

FREEBIE NOTES 3.17

Разработчик: Power Soft
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.sticky.ru/en/index/freebie_notes

«Хватит лететь желтые листочки на мониторе!» — наверно, именно такой слоган стоило придумать авторам **Freebie Notes** для своего продукта. С помощью этой утилиты виртуальные стикеры можно размещать прямо на рабочем столе. Они могут висеть там постоянно или появляться в заданное время. Получился неплохой способ напомнить себе о важном деле.

Рейтинг: **7**



GOM PLAYER 2.1

Разработчик: Gnielux Corp.
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.gomplayer.com

Если бы до сих пор не видели **GOM Player**, он стал бы для нас настоящим открытием. А все потому, что это один из самых удобных и красивых видеоплееров в Сети. Из приятного — встроенные базовые кодеки, возможность просмотра недочеканных файлов и внушительный список поддерживаемых форматов.

На нашем диске вы найдете саму программу и русификатор к ней.

Рейтинг: **9**

IMAGE FOR WINDOWS 2.07

Разработчик: TurboByte Unlimited
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$38.94

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, телефон, факс, почтовый перевод, PayPal
Сайт: www.turbobyteunlimited.com/Image-for-windows.htm

Image for Windows вовсе не просмотрщик картинок, как можно было бы подумать, глядя на название, а программа для резервного копирования жесткого диска или его разделов. Сохраненное можно, разумеется, восстановить в первоизданном виде — как из-под Windows, так и с загрузочного диска.

Рейтинг: **8**

LOUDERIT 2.0

Разработчик: Илья Демьянов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.rurbid.land.ru/louderit.htm

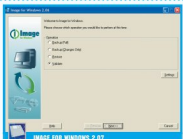
Утилита из раздела «мелочь, а приятно». **Louderit** заменяет стандартный регулятор громкости в т.р. При наведении на него курсор можно колесиком мыши регулировать громкость. Если такой способ вам не душе, эту функцию можно повесить на горячие клавиши.

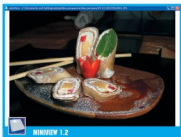
Рейтинг: **7**

MINIVIEW 1.2

Разработчик: Владимир Шарпанов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.vovka-ru.com

Программа из категории «ультра-мини». **miniView** — это сверхминиатюрный просмотрщик





ришек текстовых, графических и других файлов. Ее размер — около 35 Кб. Для просмотра нужно просто перетащить необходимый файл на иконку программы. Плата за миниатюренность — задержка при открытии больших файлов.

Рейтинг: **■■■■■** 7

MP3TAG 2.40

Разработчик: Стивен Хейндрикс
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mp3tag.de/en

Непохожая утилита для редактирования ID3-тегов. Она привлекает к себе внимание бесплатностью, удобным русским интерфейсом и привлекательной системой прописки тегов из бесплатной базы в интернете. Вручную править теги, разумеется, тоже можно.

Рейтинг: **■■■■■** 8

MYUNINSTALLER 1.38

Разработчик: NeilSoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.neilsoft.com/usa/myuninstaller.html

MyUninstaller — альтернатива стандартному апплету Windows «Установка и удаление программ». Размер утилиты крохотный, сама она не требует установки и работает в разы быстрее «оконого» деинсталлятора, да к тому же показывает больше информации по каждой программе.

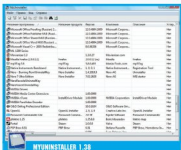
Рейтинг: **■■■■■** 7

NOTEPAD++ 4.8

Разработчик: Дон Хо
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://notepad-plus.sourceforge.net/ru/site.htm>

«Блокнот» мечты глазами любого программиста. Впрочем, NotePad++ заинтересует и рядового пользователя, которому подсветка синтаксиса и составление макросов — до одного места. NotePad++ может похвастаться функциями, присущими скорее полноценному текстовому редактору, не теряя при этом в скорости работы. А при помощи плагинного меню значительно расширить и без того немаленький функционал.

Рейтинг: **■■■■■** 8



ONLINE ARMOR 2.1

Разработчик: Tai Emu Pty Ltd.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.fallemu.com/free-firewall-protection-software.html

Бесплатный файрволл для защиты от козней злобных хакеров. Обеспечивает достойную защиту от внешних вторжений, что подтверждается различными тестами. Систему не грузит, ложные тревоги не поднимает, нормальной работе в Сети не мешает.

Рейтинг: **■■■■■** 8

SKYPE RECORDER 1.7

Разработчик: Extralabs Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$13.96
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, телефон, почтовый перевод, PayPal, чек.
Сайт: www.extralabs.net/skype-recorder.htm



Программа для записи текстовых телефонных разговоров через Skype. Работает как в автоматическом, так и ручном режиме. Умеет скрывать

свои файлы от чужих глаз и конвертировать записанные в различные форматы аудио.

Рейтинг: **■■■■■** 7

STATWIN PRO 7.8

Разработчик: SVR Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 490 рублей
Способ оплаты: кредитная карта, Visa, кредитная карточка Сбербанка, банковский перевод, Яндекс.Деньги, PayPal и др.
Сайт: www.statwin.ru/user-monitoring

StatWin Pro собирает самую разную статистику о системе. Например, о запуске Windows и программ, интернет-активности, обращениях из локальной сети. Среди особых функций — отслеживание подключений USB-устройств и контроль за файлами. Кроме того, есть возможность настроить защиту



Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены на нашем DVD в разделе «Софтальный 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 три месяца), CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOXBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICG, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, uTorrent и драйвера StarForce FrontLine.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

данных. В общем, не программа, а лучший подарок параноику. Или искудину.

Рейтинг: **■■■■■** 9

TESTDISK 6.9

Разработчик: csgsecurity.org
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://www.csgsecurity.org/wiki/TestDisk>
Эффективное средство для проверки и восстановления жестких дисков, поврежденных в результате действий кривых программ, вирусов или по человеческой глупости. Только не забудьте предельно на входе своей английской, без него будет худо.

Рейтинг: **■■■■■** 8

VISTA4EXPERTS 1.1

Разработчик: NTCore
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://www.lscorp.com/vista4experts.php>
Крошечный твикер для Windows Vista. Он поможет отключить самые надоедливые сервисы «Висты»: UAC, Windows Defender, индексирование файлов, боковую панель и многое другое. К сожалению, интерфейс программы на английском, без его знания разобратся будет довольно сложно.

Рейтинг: **■■■■■** 8

WINDOWS XP POWERPACKER 1.0 RC9

Разработчик: Signet
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.msfm.org/board/Release-Windows-XP-PowerPacker-45947.html



Программа для создания установочного диска Windows XP с дополнительным софтом и драйверами. Но не только: Windows XP PowerPacker позволяет преобразовать имеющийся дистрибутив из версии Professional или Home в Corporate, Retail, Upgrade или OEM.

Рейтинг: **■■■■■** 7

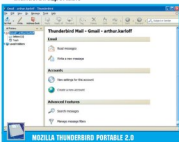
Ищите на DVD

ПОХОДНЫЙ СОФТ-ПАК

Прогресс дошел до того, что даже в поход толком без современных технологий не отправиться. В частности, в дальних и не очень поездках вам наверняка понадобится флешка с набором привычного софта для комфортной работы. Особенно актуально это будет, если там, куда вы отправляетесь, нет Сети. Вот тогда-то вам и пригодится наша сегодняшняя подборка полезных в путешествии портативных (то есть их можно запускать прямо с флешки) программ для самых разных нужд.

MOZILLA THUNDERBIRD PORTABLE 2.0

Разработчик: Mozilla Foundation/PortableApps.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/internet/thunderbird_portable



Полезность привычного почтового клиента в составе походного пакета трудно переоценить. Особенно если заранее озаботиться настройками учетной записи. На роль клиента идеально подойдет надежный и бесплатный Mozilla Thunderbird. Как всегда, простой и удобный.

Рейтинг: **8**

THE BAT! VOYAGER 3.99

Разработчик: RI Labs
Язык: английский, русский
Тип распространения: платно
Цена: \$39
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, квитанция Сбербанка, банковский перевод, Яндекс.Деньги, PayPal, Money и др.
Сайт: www.rilabs.com/vp/products/voyager

Если в качестве почтового клиента вам привычен старый добрый The Bat!, лучшим выбором будет The Bat! Voyager — его портативная версия. Отличие от настольного собрата лишь в принудительном шифровании всех данных (на случай, если флешка вдруг потеряется). Однако программа платная и доступна только тем, кто приобрел полную профессиональную версию The Bat!

Рейтинг: **9**

MOZILLA FIREFOX PORTABLE 2.0

Разработчик: Mozilla Foundation/PortableApps.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/internet/firefox_portable

Без хорошего многооконного браузера в поездке тоже будет нелегко. Причем ценен не столько сам браузер (какой-никакой браузер есть на любом компьютере), сколько коллекция «Избранного», доступная в любом месте с любого компьютера.

Рейтинг: **9**

KEEPASS PASSWORD SAFE PORTABLE 1.10

Разработчик: Доминик Рейкс/PortableApps.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/utilities/keepass_portable

Пожалуй, самая необходимая программа для путешествий. Частенько мы полагаемся на менеджер паролей домашнего браузера, а когда садимся за чужой компьютер, выясняется, что не помним ни одного пароля. Решить эту проблему поможет KeePass Portable, созданный специально для безопасного хранения всех ваших паролей на флешке.

Рейтинг: **8**

CLAMWIN PORTABLE 0.92

Разработчик: ClamWin Pty Ltd./PortableApps.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/utilities/clamwin_portable

В дороге нашу флешку может поджидать уйма опасностей вроде вирусов и троянов. Приехать из отпуска «чистыми» и не заразить домашнюю систему поможет переносная версия антивируса ClamWin.

На нашем диске, помимо самой программы, вы найдете антивирусные базы, необходимые для ее работы.

Рейтинг: **8**

GIMP PORTABLE 2.4

Разработчик: GIMP Team/PortableApps.com
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/graphics/pictures/gimp_portable



GIMP — простой и удобный графический редактор. Переносная версия понадобится, если вам нужно будет отредактировать только что сделанные фотографии. Ну или замазать пару лишних девушек.

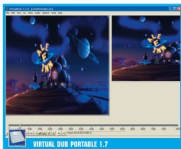
Рейтинг: **8**

VIRTUAL DUB PORTABLE 1.7

Разработчик: Асери Ли/PortableApps.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/music/video/virtualdub_portable

Вы можете спросить, зачем на походной флешке продвинутый редактор видео? Ответ очевиден: чтобы отредактировать и сжать отснятое видеокамерой кино. Тут-то вам и поможет VirtualDub.

Рейтинг: **9**



DEEPCURNER PORTABLE 1.8

Разработчик: Асери Ли
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.deepburner.com

А чтобы видео записывать на диски, отлично подойдет DeepBurner Portable. Он умеет все то же самое, что и стационарная версия: прожигать болванки, делать для них загрузочное меню и обложки.

Рейтинг: **8**

ABWORD PORTABLE 2.4

Разработчик: AbiSource, Inc./PortableApps.com
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/office/abword_portable

На тот случай, если в дороге на вас снизойдет потоки креатива, мы подготовили переносную версию бесплатного текстового редактора AbiWord. Для излияния этих потоков на бумагу у него есть все необходимое, в том числе нестыдная скорость работы и маленький размер.

Рейтинг: **8**

SUMATRA PORTABLE 0.8

Разработчик: Sumatra Team/PortableApps.com
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://portableapps.com/apps/office/sumatra_pdf_portable

Как вы понимаете, в поход не возьмешь ваш суперсовременный ПК, так что для открытия объемных PDF-файлов, в которых часто хранятся книги, тормознутый Adobe Reader не подойдет. Лучше присмотреть что-нибудь маленькое, удобное и компактное — вроде Sumatra Portable.

Рейтинг: **8**



Эл Эммо и

сокровища Золотой шахты



HIMALAYA

Эл Эммо решает все проблемы!



© 2008 Himalaya Studios LLC. Adventure Game Studio real-time engine. Copyright © 1995-2007 Chris Jones. Al Emmo is linked with the OgyVaise SDK, copyright © 2008 Kishi.org <http://kishi.org>.
Foundation. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестейв». Все права защищены. Офис продаж: office@russobit-in.ru, (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-in.ru,
(495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-in.ru/forum/>

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Игровой привет, дорогие читатели! Каждый номер на ящик gamedev@igromania.ru прилетает сотни писем с самыми разными вопросами. С завидным постоянством среди них встречается такой: «Почему разработчики и модотворцы не сделают игры и дополнения к ним по такому-то фильму, по такой-то книге, по такому-то сериалу? Ведь это гениальные произведения».

Отвечаем всем и сразу. Сама по себе идея, увы, стоит недорого. Любой мало-мальски подкованный сценарист за один вечер настругает пучок необычных сюжетов. Главное же — это реализация. Даже из самой идюотской идеи можно слепить конфетку. И точно так же любой, даже самый гениальный сюжет не сложно устроить безграмотным исполнением.

Удивительно, что эту истину понимают далеко не все игроки, и что вдвойне печально — не все девелоперы и модотворцы. Нередко приходится видеть, как какалто еще только разрабатываемая игра расхваливается исключительно за идеальную составляющую. Но начинаешь расспрашивать про геймплей, движок, графику — и авторы начинают юлить, отделываться общими фразами («геймплей у нас будет невероятный, движок неподражаемый, а графика фантастически красивой»). Создатели же качественных игр, наоборот, делают упор на технических моментах: рано выкладывают текодмо, в тизерах и трейлерах показывают не заставочные ролики, а геймплей. В интервью обычно максимально конкретны. На вопрос «сколько полигонов в модели главного персонажа и монстра?» отвечают не «ужасно много», а называют конкретные цифры.

венную «песочницу». Вот не сложную карту — да, можно, а полноценный живой мир, увы, не получится. Сегодня мы научимся писать однопользовательские миссии для игры, редактировать модели водной единицы NPC, а также создавать несложные движковые ролики.



Статья «Создание компьютерных игр в Blender»

В статье рассмотрены основные принципы создания трехмерных игр на базе программного комплекса Blender. Специалисты нашего игровой-цеха расскажут об основных типах логических блоков (сенсоры, контроллеры и актуаторы), используемых в программе, и научат конструировать несложные техкодмоки с использованием и без использования физических свойств твердых тел. Рекомендуем прочитать статью всем без исключения, чтобы по меньшей мере понять, как разрабатываются игры в бесплатных трехмерных редакторах, а в идеале — самому научиться создавать прототипные аркады и симуляторы.



Статья «Тайл-текстуры своими руками»

По вашему просьбам мы возобновляем публикацию технических статей о работе в Adobe Photoshop. Сегодня вас ждет увлекательный рассказ о создании бесшовных текстур дерева, металла, органических соединений, электричества и других нестандартных изображений, каждое из которых можно использовать в играх практически любого жанра. Производство почти любых текстур в «Фотопле» основано на смешивании самых разных фильтров (в последней версии программы их около 100) и текстурных слоев. Из-за того, что фильтров очень много, подобрать нужную комбинацию начинающему игровому зачастую очень сложно. Например, для создания ре-

Статья «Текстурная палитра»

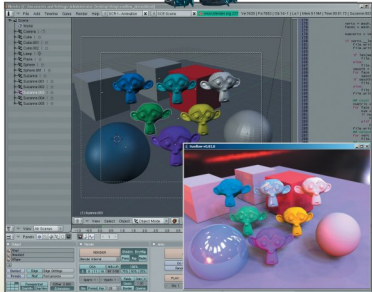


Интервью с ведущими разработчиками текстурных коллекций — основателем и директором компании Marlin Studios (www.marlinstudios.com) Томом Марлином и сотрудником 3DTotal (www.3dtotal.com) Бенном Барросом. Вы узнаете: где, как и на каких условиях можно использовать профессиональные наборы тайлов, как разработчики борются с пиратством и конкурентами, наконец, можно ли в наше время выставить на продажу свою собственную коллекцию текстур и материалов.

Статья «Crysis: уроки скриптописания»



В предыдущих статьях и уроках по редактированию Crysis мы познакомились с внутренним устройством редактора Sandbox 2, изучили основы создания несложных уровней и спецэффектов, попрактиковались в размещении на карте динамических конструкций и различных персонажей. К сожалению, всего этого еще недостаточно, чтобы сделать собст-



Встроенный в Blender игровой движок позволяет конструировать игры самых различных жанров.

личинной текстуры дерева достаточно воспользоваться фильтрами Blur, Noise, Clouds, после чего откорректировать цвет арта и повысить детализацию некоторых элементов. Вот только разобраться во всех настройках самому крайне сложно. Прочитав статью, вы научитесь не только делать текстуры для игр, но и рисовать очень симпатичные обои для рабочего стола.



Урок «Blender: текстуры и материалы»

После краткосрочного перерыва мы продолжаем публиковать видеоуроки по работе в популярном редакторе 3D-контента — Blender. Сегодня вас ждет подробный рассказ о текстуровании сложных моделей. Мы познакомимся с редактором материалов, научимся закреплять текстуры за различными объектами, изменять цвет, степень прозрачности и другие характеристики «шкурки» и разберемся, для чего нужна текстура развертка.



Урок «Военный редактор. Создание уровней для C&S 3»

Урок «Военный редактор» открывает цикл видеоматериалов по созданию новых карт для Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Сегодня мы изучим основы моделирования уровня. Шаг за шагом сформируем ландшафт местности, нанесем на него текстуры, посадим растения, расставим здания, дозорные вышки, тибериумные башни, деревья и кустарники. В завершение урока мы расскажем, как размещать на карте различные юниты и задавать зоны непроходимости и вейлоупты. Материал рассчитан в первую очередь на начинающих модостроителей.



Урок «Основы картостроения для Crysis: отлаживание уровня»

Данный видеоурок является логичным продолжением статьи «Crysis: уроки скриптописания», в нем рассмотрены принципы размещения на уровне NPC (хорейцев, бой-

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 копияйты. Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели коробок с игрой. В этом месяце приз — игру «Золотая Орда» от компании «Руссобит-М» — получает Дмитрий Гусев (модель Scorpion).

цов американской армии, а также инопланетян), редактирование инвентаря героев, создание маршрутных сеток.



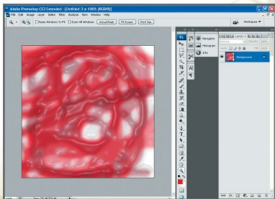
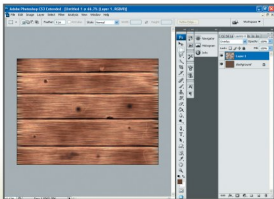
Ролик Studyhall

Красочный ролик, созданный на базе движка Quest3D. Плавное перемещение камеры, динамический просчет теней и освещения, детализированные текстуры. После просмотра в очередной раз убеждаешься, что Quest3D — по-настоящему универсальная программа, на основе которой можно делать



Ролик «Лучшие клипы 3DS Max»

Отрывки из рекламных роликов, презентаций и фанатских клипов, сделанных с помощью 3DS Max и некоторых других программ от Autodesk. Безупречная постановка, феерические спецэффекты, тонкий юмор и зажигательные музыкальные композиции. Смотрите всем без исключения! ■



Примеры текстур дерева и органических тканей, созданных нами в «Фотопше» буквально за 10 минут.

ГЕРОИ УНИКАЛЬНОГО ОБРАЗА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Некоторые игры строятся исключительно вокруг фигуры главного персонажа — сексипильной красотки, могучего самца-отлета или вовсе какого-нибудь «чуда-юда заболотного». Стоит заменить их кем-нибудь менее харизматичным, не попасть в некий идеальный образ, который люди рисуют себе в головах, и игра потеряет львиную долю привлекательности.

Часто случается, что на образ главгероя завязана вся игра целиком. Большой вопрос, стал бы популярным **Tomb Raider**, не будь его героиней пышногрудая шатенка. Вряд ли игроки позарились бы на какого-нибудь ракетного мужика, выделяющегося акробатическими кульбиты. Уж точно пришлось бы добавить кровячки и ослабить лазательную прыгательную составляющую. Или попробуйте заменить Конана на Гарри Поттера — ясное дело, с тупыми силовыми приемами придется резко завязывать и вводить в игру магическую систему. Не потому, что «Гарри Поттер». Просто он маленький хрупкий очкарик — сам типаж просит чего-то другого.

Иногда визитными карточками становятся не главные герои, а представители каких-нибудь игровых рас, к примеру, скааржи из **Unreal** или пеленги с малюками в «**Космических рейнджерах**». Бывает и так, что герои вообще на игровом поле ни разу не появляются — только в заставках и видеороликах. Но попробуйте убрать их, и игроки порвут вас на части. В общем, роль грамотно придуманного и нарисованного персонажа никак нельзя преуменьшать. О том, как рождаются игровые герои, сегодня нам расскажем:

AlexArtist — **Александр Язынин**, главный художник **Katauri Interactive**;
mitsurugi — **Евгений Лацев**, художник **Nival Online**;

A. Шилев — **Александр Шилев**, директор по графике **Wargaming.net**;
kotok — **Ольга Котюк**, художник по персонажам **Targem Games**.

Поскольку из представителей «Игромании», участвовавших в беседе, — **Владимира Бовина**, **Алексея Макаренко** и **Светланы**

Померанцевой. — хорошо рисуют только Леша со Светой, роль незначительного персонажа второго уровня досталась понятой кому.

Путь героя

ВНИМАНИЕ Какой путь проходят главные герои от начальных набросков до финального образа? Какие из них запомнились вам больше всего?



[AlexArtist]

Дорожка эта может быть очень длинной. Например, от возгласа «давайте сделаем гротескную улитку» до ее эскиза в корзине для мусора. Вот такие моменты и запоминаются разработкам лучше всего. Например, при разработке «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**» мы хотели сделать «Большой гриб ярости», но он отправился след за той самой улиткой.

В целом же все довольно стандартно. Любый персонаж движется к финальной версии по



Tomb Raider I

Tomb Raider II

Tomb Raider III

Tomb Raider TLR

Эволюция Лары Крофт. Тенденция крайне забавная: грудь увеличивается, талия расширяется, ноги удлиняются, голова уменьшается.

следующим остановам: идея — эскиз — утверждение — модель — текстура — анимация — экспорт — тестирование. Главный художник обычно участвует в каждом этапе работы.

Я согласен с тем, что на интересного героя может быть завязана вся игра, в том числе и геймплей. Из старых диалогов игр, к созданию которых я не имел никакого отношения, запомнилось немало героев: эжик Соник, Линк из **The Legend of Zelda**, Дюк Ньюком, Диззи (серия **Dizzy**, издается с 1986 года) — подумать только, яйцо в боксерских перчатках! С ума можно сойти, что было в голове художника или дизайнера, когда он придумывал такого героя.

Отдельно выделил бы Гайбраса Трипвуда из **Monkey Island** и главного героя **Full Throttle**. Прекрасная проработка и стилизация. Кстати, следует различать ситуацию, когда харизматичный персонаж тянет на себе игру и когда герой запоминается только потому, что игра была хороша. Насупать грань зачастую очень непросто.



[А. Шляев]

Работа начинается с концепта, который уже должен содержать в себе понятный финальный образ. Если этого нет, при моделировании и текстурировании может возникнуть недопонимание между разными членами команды. Идеальный вариант — если персонажа от начала до конца делает один художник. В этом случае образ может быть передан максимально точно.

Технологическая цепочка изготовления важных игровых персонажей выглядит так:

- по концепту делается модель в трехмерном редакторе;
- модель разворачивается на плоскость;
- создается высокополигональная модель, с которой снимается карта нормалей;
- далее на эту модель рисуется диффузная текстура, и затем добавляются все остальные.

Из персонажей лично мне запомнилась раса монстров для одной игры (не скажу какой). Тут важно понять, что любой монстр только нам с вами кажется ужасным. А для себя его как красавца-мужчина. Чудо-юдо таким уродился, у него все родственники такие, и жена, и дети — все монстры. Он, может, по вечерам в магазин за колбасой ходит, когда все главные герои спят. Всех этих род-

Принц Перси



[kotok]

Первым персонажем, который произвел на меня сильное впечатление, был герой **Prince of Persia**. Вроде бы и пикселей в Принце было не так уж много, но как же он запомнился! С точки зрения ученицы начальных классов, мне он казался очень прикольным, харизматичным. Все оценивалось по простому принципу «нравится/не нравится», на каком-то интуитивном уровне.

Сейчас же, рассматривая любого персонажа, я обязательно задаюсь многочисленными «почему?». Почему анатомия именно такая, почему одежда нарисована в такой цветовой гамме, почему анимация рубленая, а не плавная, почему, почему, почему... Зачастую ответы неочевидны. Иногда кажется, что логика кроется на обе ноги. Однако чаще всего такие соображения ошибочны. Например, почему Принц такой чистенький после путешествий в пыльных подземельях, где ему не один десяток раз пришлось проехать на животом по каменным плитам? А вот почему — белым пятном он прекрасно читался на любом фоне, а если учесть, что пикселей на костюмчик ушло крайне мало, становится понятно, что пятно грязи просто превратит принца в бесформенную кашу. С позиции разработчика персонаж, несомненно, видится глубже. Первое впечатление порой меняется, когда задумываешься о деталях. В случае с Принцем впечатление осталось прежним. Все просто и четко. Не убавить, не прибавить.



ственников обязательно нужно придумать, если это действительно раса, а не единственный персонаж, даже если в игре вы их никогда не увидите. Видите, насколько глубоко нужно копать, чтобы сделать классного персонажа?

Внешний вид — отдельная тема. Необходимо разработать особенности строения тела. Продумать какие-то необычные свойства и то, как они будут проявляться на модели и в текстуре. Такая интересная и комплексная задача как раз и запоминается больше всего.

Со временем, конечно, многое меняется. Начинаясь обращать внимание на текстурные швы, полигоны... Но если образ попал в точку, нигуда он не денется. Даже если рассматривать его придирчивым, профессиональным взглядом. Марио, например, когда-то был кучкой пикселей. Но для нас он все

равно остается бешеным водопроводчиком, а не отпечатком спрайта в видеопамяти.



[mitsuruji]

Иногда путь персонажа не имеет никакого отношения к технологии. Мой любимый персонаж — Принц Перси. Он действительно эволюционировал в каждой части игры — от низкого подростка до реального, серьезного претендента на трон, временами мрачного. Характер его менялся. Причем как внешне, так и внутренне. В итоге принц плавно превратился в ассина Альтира. Наблюдать за взрослением было чрезвычайно занятно. Конечно, с каждым новым синквелом модель и общая картинка на экране менялись. Но значительно глубже менялся характер героя: разработчики сделали практически невозможное.



Tomb Raider C

Tomb Raider AOD

Tomb Raider L

Tomb Raider A

ИМАННА А можно поподробней насчет начальной проработки образа. Как это происходит?



[А. Шилпев]

Сначала придумываю образ героя. Все, что пришло разработчикам в голову, записываю в текстовый файл, в ак к нему прикладывает набор графических примеров. Потом прорабатывается скетч, визуальный набросок персонажа. Ключевые герои могут дорабатываться по несколько раз, пока, по мнению арт-директора и геймдизайнера, не будет найден самый лучший вариант. Хорошо, если в текстовом описании персонажа раскрываются некоторые подробности его жизни: поведение, пристрастия, привычки. На них в игровой модели можно сделать упор, чтобы игрок сразу понял — этот парень крут, не раз попалал в сложные переделки, поэтому у него все лица в шрамах, а на плече наколот череп с костями.

С одной стороны, проще, когда есть четкое техническое задание. Можно расслабиться и спокойно превращать придуманное другими в красивый, сочный арт. Но если ты видишь героя по-другому и твой вариант кажется тебе интереснее, вполне допустимо спорить со сценаристом или геймдизайнером, попытаться доказать свою правоту. В конечном счете проект от таких творческих споров только выигрывает.



[kotok]

Техническое задание никоим образом не ограничивает фантазию художника. Это, в конце концов, всего лишь текст. И каждый художник, читая написанное, рисует в голове свою собственную картинку. Безусловно, концепт-документ устанавливает некоторые рамки, но простор для творчества все равно остается.

Кстати, совсем без ограничений работать практически невозможно. Они всегда есть. И даже если не заданы напрямую кем-то из разработчиков игры, художник поставит их перед собой сам — будет придумывать историю и образ персонажа самостоятельно. Иначе получится «лоиды туда — не знаю куда, найди то — не знаю что».

Персонаж рождается порой из минимального описания характера, намеков на какие-то его поступки, общей картины игрового мира. Нередко приходится делать подборку референсов (рисунков похожего содержания), смотреть, как решили ту или иную проблему другие художники, и только потом начинать творить самому.



[AlexArtist]

Многое зависит от того, для чего вам нужен этот персонаж. Если это главный герой игры, да — понадобится подробное описание его истории, привычек и всего остального. А если это безымянный зомби на втором уро-

не, хватит и простых набросков. Но даже если персонаж второстепенный, нарисовать его все равно нужно по высшему разряду. Ведь именно из таких мелочей и получается отличная игра.

Художники о личном

ИМАННА А правда, что персонажей рисуют самые лучшие художники игровых компаний? И не мешают ли работе их личные, субъективные предпочтения?



[kotok]

Да, мнение такое есть, но оно не совсем верное. Тут дело вот в чем. Уровни, их наполнение, различные строения, растительность воспринимаются человеком в качестве фона, по которому перемещаются герои. Персонажи всегда в фокусе внимания, они привлекают взгляд. Ну а больше всего внимания получает, разумеется, главный герой, если он, конечно, виден на экране. Отсюда и возникают разговоры об иерархии — мол, персонажа делать круто, а все остальное — отстой. Вот только почему-то все забывают, что плохой дизайн локаций, плохие текстуры ландшафта, кривые модельки построек способны убить игру точно так же, как аллюватю скроченные персонажи.

Принцип «важно не что ты делаешь, а как» никто не отменял. Художники, отвечающие в нашей команде за внешний вид уровней, выполняют не менее важную и ответственную работу, чем те, кто создает героев и NPC. Вообще, людей, работающих с артом, можно разделить на три категории:

- те, кто мыслит пространством, проектирует его;
- кто мыслит предметно, создает окружение;
- универсалы, у которых неплохо получается и то, и другое.

Первые два типа мышления характерны для архитекторов и дизайнеров. Здесь имеется в виду не то, что прописано в дипломе, а именно предрасположенность. Так, собственно, и распределяются предпочтения. А личные вкусы в работу вносить нельзя. Одно дело, когда они совпадают с объектом проектирования, тогда работа пойдет быстрее. А если нет? Будут, к примеру, все персонажи какого-нибудь космосима поголовно рыхими, с веснушками и с травинкой в зубах только потому, что «мне так нравится». Смотреться это будет, по меньшей мере, нелепо. Приходится крепко держать себя в руках.



[А. Шилпев]

Иерархия в художественной части — миф чистой воды, фантазия. Есть классные художники, разрабатывающие замечательных персонажей, а есть классные художники, у которых получаются великолепные модели техники или архитектурных построек. Сделать отличную модель автомобиля или какого-то механизма ничуть не проще, чем рисовать главных героев.

Кому-то больше нравится вникать в анатомическое строение — где какая кость выступает, где мышца бугорится — а кому-то копаться в чертёжах, выясняя, какой был рисунок колес на танке в модификации такого-то года. Кому-то нравится фантазия, кому-то космические саги. Соответственно, интереснее работать в той области, где ориентируешься лучше всего. Художникам-мужчинам, например, почти поголовно нравится делать женских персонажей. А если такой худож-



Набросок

Текстурированная развертка

Каркас

Каркас с наложенной текстурой

Финальная версия

ник еще и поклонник фантази, тут просто хлебом не корми, дай зльфишек порисовать.



[AlexArtist]

Высшая ступень профессионализма, на мой взгляд, это мастер на все руки — с идеальным вкусом, точнейшим мастерством, богатой фантазией. И при этом он должен быть человеком с неиссякаемым желанием узнавать что-то новое.

ВМАНУЛЯ

Сказывается ли техника рисования, выбор программ, аппаратное обеспечение на качестве персонажа?



[AlexArtist]

Можно ради эксперимента попросить человека за 486-й компьютер и попросить что-нибудь изобразить в Paint изобразить. А потом сравнить результаты с художником, который работал на современном компьютере с графическим планшетом. Сказать, кто победит? Единственное условие — оба должны уметь рисовать. Иначе результат в принципе непредсказуем.

Чтобы сделать действительно что-то достойное, надо осваивать стандартный набор прикладных программ. Как минимум, Photoshop или Photo-Paint. Обязательно обзавестись графическим планшетом. И много трудиться.



[A. Шиляев]

Для любого цифрового художника программное обеспечение — лишь инструмент. Хорошо рисовать можно хоть углем, хоть красками, хоть «Фотопомпом». Многие картины, пользовавшиеся популярностью в интернете, были нарисованы в примитивном Paint. Так что создать запоминающийся художественный образ можно любым инструментом. Вопрос, что удобнее для конкретного человека и какие программы используются (то есть куплены) в компании, где он работает. Maya или 3DS Max, ZBrush или Mudbox, Photoshop или Photo-Paint — в правых руках итоговый результат по качеству будет совершенно одинаковым.



[kotok]

В какой технике рисовать, каждый выбирает по своему усмотрению. С программками тоже особых проблем не возникает. А вот проблемы с техникой могут сказаться на сроках выполнения. Потом по-

явятся разные — там поторопились, тут не доделал». На выходе и результат вроде бы неплохой, но модель выглядит незавершенной.

Высококласный художник может использовать разные методы, и неважно, какими путями он идет: рисует на бумаге или планшете, моделирует в Maya или 3DS Max. Важно то, что получается в итоге. Что касается лично меня, то если это быстрый эскиз, я предпочитаю рисовать карандашом — гораздо приятнее ощущать прикосновение грифеля к бумаге, чем водить пластиком по пластику. Если это более детальный рисунок или текстура, выбираю Photoshop — опять же по личным предпочтениям. Для моделирования и детализации применяю Maya и ZBrush. Это, собственно, стандарт де-факто в нашей студии.

Стандартная красота

ВМАНУЛЯ У вас нет впечатления, что в последнее время игровые герои «измельчали»? Чуть ли не мода на определенный внешний вид персонажей пошла. Насколько это хорошо и что с этим делать?



[kotok]

Есть такое дело, сейчас многие персонажи смазывают друг на друга. Но это вполне закономерно. Они похожи в той же степени, что и сами игры. И дело вовсе не в том, что идеи витают в воздухе и могут возникнуть у нескольких людей одновременно. Похожесть персонажей — это нежелание разработчиков особо тратиться на них. Существует уже готовый образ, который успешно продавался, зачем придумывать новый? Это же скрин, деньги...



[AlexArtist]

Зло не в стандартных героях. Если они всем нравятся, почему бы и нет? А если кто-то хочет выделиться, сделать экстравагантное, непохожее на других, и заработать на этом деньги, кто же мешает? Рисик — дело благородное, хотя и не всегда выгодное. А мода... она ведь с античных времен еще пошла и до сих пор работает. Правда, в последнее время излишне муусуируют отдельные темы, и это начинает раздражать.



[A. Шиляев]

Влиянием моды подвержен не только игропром. Да и «сиквелизация» последнее время все активнее проявляется не толь-

ко в играх. Вспомните какого-нибудь свежего супергероя голливудского разлива. Не можете? На экране блистает лысиной все тот же Брюс Уиллис, эксплуатируя один и тот же «ореховый» образ.

Тут, в общем-то, все понятно — прогнозировать реакцию зрителей или игроков на сиквел куда проще. Собственно, и сегодня хороших игровых персонажей, может быть, не так уж мало. Просто когда-то игр было меньше, и заметные фигуры сильнее бросались в глаза, четче отпечатывались в памяти. А сегодня в стремительном ярком потоке все фигуры сливаются в единое безликое цветовое пятно. Вместо подозрительной трубы мы теперь смотрим на персонажей в калейдоскоп. Может, потому и не видим ничего путного.

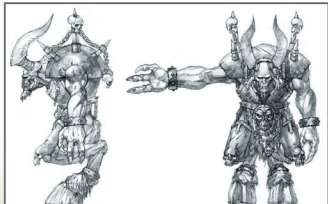


[AlexArtist]

Есть и другая сторона этой проблемы. Рынок завален играми сомнительного качества. Отсыкаться среди них героев, достойных внимания, очень сложно. Поиски увенчаются успехом, если только у издателя тугая кошелек и он не пожалел денег на рекламу. Вам укажут, на что смотреть, — не пропустите! Все остальные герои идут лесом сквозь дебри страных подделок и героически там терпят. Случайно повстречать действительно ценное так же сложно, как найти крупинку золотого песка на городском пляже. У вас очень мало шансов увидеть персонажа, сделанного с душой.



А вам, наши дорогие читатели, не надоела эта карусель однотипных героев, которые кочуют из одной игры в другую? У них разные прически, вам иногда позволяют менять им штаны и рубашку, а в особо продвинутых случаях даже рисунок татуировки на загорелом теле. Но, по сути, это один и те же качок и красotka в разных исполнениях. Что удивительно, разработчики ссылаются на нас — мол, это геймеры требуют от девелоперов именно такие образы. Оказывается, мы сами и виноваты. Но, как поется в детском фильме «Айболит-66», «Нормальные герои всегда идут в обход». То есть талантливые девелоперы, вопреки любым мнениям и желаниям, таки умудряются иногда создавать необычайно харизматичных, но совершенно нестандартных персонажей. Жаль только, что все реже и реже. ■



Начальная стадия создания персонажа — концепт-арт и финальная 3D-модель. В кадре — демон из Heroes of Might and Magic 5.



ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА

СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier icons are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. 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. "P" "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-in.ru Отдел продаж: office@russobit-in.ru, (495) 611-10-11, 967-15-81. Телефонная поддержка: support@russobit-in.ru, (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-in.ru/forum/>



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2

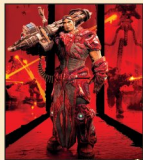
PC
DVD
ROM

gfi
07.00

RAINBOWSIXGAME.COM


UBISOFT

НЕРЕАЛЬНОЕ КАРТОСТРОЕНИЕ



ЗДУАРА КЛИШИН

Несмотря на то что **Unreal Tournament 3** построен на движке **Unreal Engine 3**, который структурно мало чем отличается от своих предыдущих версий, игровой редактор претерпел довольно серьезные изменения. Сначала он работал нестабильно, но после нескольких патчей все нормализовалось. Самое время разобраться, как же работает обновленный редактор, и научиться конструировать в нем несложные карты.

СТРУКТУРА

Инструментарий для предыдущих версий **Unreal Tournament** проживал в директории **Binaries**, новый же редактор вживлен в саму игру; чтобы запустить его, выберите пункт меню **Пуск/Все программы/Unreal Tournament 3/Unreal Tournament 3 Editor**. Большую часть редактора занимают проекционные окна, показывающие уровень в различных плоскостях (именно в них и производится создание новых карт и отдельных объектов). Слева располагается панель инструментов, на нее вынесены кнопки для создания стандартных примитивов (кубов, сфер, цилиндров), компоненты для переключения между различными режимами редактирования и некоторые другие полезные элементы. В верхней области программы проживают каскадные меню (со-

держат основные команды для сохранения, загрузки и импорта файлов, копирования и вставки 3D-моделей, вызова подсказок), а также еще две вспомогательные панели инструментов.

Перемещение камеры по сцене производится при помощи курсорных стрелок на клавиатуре. Для поворота камеры на определенный угол необходимо передвинуть мышь влево или вправо с зажатой правой кнопкой. Масштабируется изображение колесиком мышки.

ТРЕХМЕРНЫЕ МИРЫ

Создание новой карты для **UT 3** проходит по следующей схеме: на основе астрономных в редактор геометрических фигур (шаблонов) делается простейшая комната, затем она покрывается текстурами, и только после этого на уровень добавляются оружие, персонажи, транспорт, строения и прочие элементы.

Чтобы сформировать каркас будущего уровня, на панели в левой части редактора перейдите в свиток шаблонов (второй сверху), содержащий различные объекты-заготовки, и щелкните левой клавишей мышки по кнопке с изображением нужного геометрического тела, например цилиндра (**Cylinder**). Вы увидите, что базовый объект (куб) будет заменен выбранным вами каркасом.

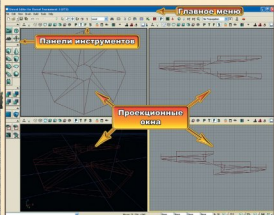
можно делать крохотные дома или огромных персонажей. Для изменения размера любого выбранного элемента кликните по пункту меню **Edit/Scale**, перейдите в одно из проекционных окон, наведите курсор на нужную координатную ось (она красного цвета) и переместите мышь с зажатой левой кнопкой на новое место.

С трехмерными формами удобнее всего работать прямо в окне перспективы. Выберите пункт меню **Edit/Translate** для активации режима перемещения каркасов. Далее, для перемещения объектов по оси абсцисс (**X**) используйте комбинацию клавиш **Ctrl + LMB** (**LMB** — левая кнопка мышки). Чтобы передвинуть каркас по оси ординат (**Y**), зажмите клавишу **Ctrl**, ущелитесь за произвольный элемент конструкции правой клавишей мышки и, не отпуская ее, перетащите манипулятор на новое место. Изменение высоты (**Z**-координата) осуществляется с помощью комбинации клавиш **Ctrl + LMB + RMB**. Поворот объектов в окне 3D-вида производится аналогичным образом, единственным отличием состоит в том, что каркасы поворачиваются в режиме **Use the Rotation Widget** (для его активации необходимо кликнуть по кнопке со схематичным изображением стрелки на панели инструментов в верхней части редактора).

ПРИМИТИВНОЙ НЕКУДА

Переходим к изменению формы примитивов. Выделите заготовку уровня на одном из видов. На панели в левой части приложения щелкните по кнопке **Geometry Mode** с изображением каркаса куба (вторая по счету, располагается напротив компонента **Camera Mode**). Вы увидите, что на форме программы появится панелька **Geometry Tools**, которая содержит ряд кнопок для активации режимов выделения моделей. Всего в **Unreal Editor** четыре режима редактирования шаблонов. **Object** нацелен на изменение формы объекта в целом. **Poly** позволяет работать с отдельно взятыми полигонами. **Edge** используется для модифицирования ребер каркаса. Ну а **Vertex** пригодится для редактирования вершин.

Рассмотрим действие инструмента **Vertex** из поля **Selection Mode** более подробно. Выделите каркас в любом окне



Интерфейс редактора Unreal Editor.

проекция. Затем на панели **Geometry Tools** найдите область **Selection Mode** и кликните по кнопке **Vertex** с изображением трех точек красного цвета (последняя по списку). Дважды щелкните левой кнопкой мышки по произвольной вершине элемента — появится индикатор перемещения. Чтобы передвинуть вершину по одной из координатных осей (X, Y или Z), наведите курсор на нужную ось, зажмите клавишу **Ctrl** и переместите мышь с зажатой левой кнопкой на новое место. Для выделения двух и более вершинок каркаса зажмите клавишу **Ctrl** и поочередно выделите нужные точки объекта.

Теперь можно преобразовать полученную 3D-форму в игровой уровень: выделите заготовку, на панели в левой части редактора перейдите в сайт **CSG-компонентов** и щелкните по кнопке **CSG: Subtract**. Если вы все сделали правильно, то увидите, что ранее созданный каркас вывернется наизнанку и превратится в просторный игровой зал. При необходимости вы можете добавить на карту еще несколько неподвижных объектов (игровых комнат, элементов интерьера, архитектурных сооружений). Для этого на панели в левой части программы нажмите кнопку **CSG: Add**, на панели шаблонов щелкните левой клавишей мышки по тому призмату, который хотите добавить к уже созданному уровню.

ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Каркас уровня готов, самое время покрыть его текстурой. Щелкните по кнопке **CSG: Add** и выделите те стороны конструкции, на которые хотите нанести текстуры. Для выделения нескольких плоскостей объекта зажмите клавишу **Ctrl** и поочередно выберите нужные полигоны.

Вызовите браузер материалов через меню **View/Browser Windows/Generic**. В

открывшемся окне перейдите на закладку **Generic**, в поле под комментарием **Show All Resource Types** поставьте флажки напротив пунктов **Texture**, **Material** и **Material Instant Constant** — подключаются все главные библиотеки текстур. Выберите из списка **Packages** любую из них и в выпадающем меню выберите пункт **Fully Load** (полная загрузка). В поле напротив появится список материалов, которые входят в состав набора. Чтобы присвоить любой материал выделенным полигонам объекта, достаточно один раз щелкнуть по нему левой кнопкой мышки.

Но это еще не все. Необходимо отредактировать развертку текстуры, только в этом случае она будет смотреться красиво. На панели инструментов в левой части редактора щелкните по кнопке **Texture Alignment Mode**, выполните команду **Edit/Translate** и выделите любой уже затекстурированный полигон. Наведите курсор на нужную ось (X или Y) и передвиньте мышь с зажатой левой клавишей на новое место. Поворот и масштабирование текстуры производится аналогичным образом, единственное отличие состоит в том, что вместо модуля **Translate** придется активировать опцию **Rotate (Edit/Rotate)** или **Scale (Edit/Scale)** соответственно.

ИГРОВЫЕ ОБЪЕКТЫ

Чтобы завершить создание уровня, необходимо добавить на карту стартовую позицию игрока, а также несколько источников света. Если вы забудете добавить эти элементы, то не сможете скомпилировать карту — редактор выдает ошибку.

Щелкните правой кнопкой мышки по любому полигону на полу уровня и в контекстном меню выберите пункт **Add Actor/Add PlayerStart**, появится плоский объект необычной формы — это и есть стартовая позиция для игрока. Изменить его положение можно точно так же, как и положение любого другого

элемента на карте.

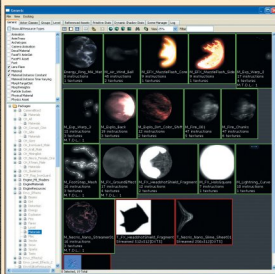
Источник света добавляется на уровень следующим образом. Снова выделите любой полигон, в выпадающем меню выберите пункт **Add Actor/Add Light (Point)**. Для изменения свойств «лампы» кликните по ней правой кнопкой мышки, в контекстном меню выберите пункт **PointLight (Properties)** и измените значения нужных параметров в свитче **Light** окна **PointLight 0 Properties**. Вы можете отредактировать яркость источника света (характеристика **Brightness**), цвет «лампочки» (настройка **LightColor**), радиус (опция **Radius**) и некоторые другие атрибуты.

Осталось совсем немного. Добавлять на карту модели транспортных средств, оружие, аптечки, боеприпасы и различные украшения. Для этого кликните по меню **View/Browser Windows/Generic**. В появившемся окне выберите из списка игровых ресурсов элемент **Static Mesh** (напротив данного комментария необходимо поставить флажок), щелкните правой клавишей мышки по наименованию любой группы и в выпадающем меню выберите пункт **Fully Load**. В поле напротив выберите понравившуюся модель, перейдите в одно из окон обзора, щелкните по произвольному месту на уровне правой клавишей мышки и в контекстном меню выберите пункт **Add Actor/Add Static Mesh: [Название выбранного вами каркаса]** — моделька появится на карте.

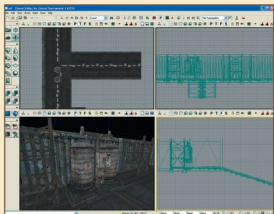
По окончании строительных работ кликните по кнопке **Build/Build All**, уровень скомпилируется. Протестировать свежескомпилерованную карту можно прямо из редактора — команда **Build/Play Level**.

■ ■ ■

Изложенного в статье вполне достаточно для создания незамысловатого мультиплеерного уровня. Однако, чтобы поиграть с ботами, нам с вами еще предстоит освоить скриптописание под UT 3, научиться расставлять по карте waypoints и триггеры. Этим мы займемся в следующий раз в рамках видеурока на нашем DVD. ■



Окно браузера игровых ресурсов.



Учимся добавлять на карту стандартные игровые объекты.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРА КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

КРИЗИСНЫЙ ПЕРЕДЕЛ

ИНСТРУМЕНТ: Crysis Mod SDK 1.0**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Компа-

ния **Crytek** выпустила бета-версию **Crysis Mod SDK**, который позволяет изменить практически все что угодно в игре. Комплект состоит из нескольких компиляторов игровых ресурсов, экспортеров моделей и анимации для **3DS Max**, ряда плагинов для **Adobe Photoshop**, утилит для создания карт рельефа и нормалей, примеров и еще целой кучи полезных инструментов.

Так и хочется сказать, что теперь любой желающий сможет добавить в игру новые трехмерные модели и различные текстуры, но, к сожалению, самостоятельно освоить SDK под силу только опытным модмейкерам. Для всех прочих на сайте <http://doc.crymod.com> заготовлена энциклопедия по работе с SDK. Из нее можно узнать, как моделировать NPC, транспорт, растительность и оружие, немного разобраться с принципами работы инструментов **Polybump** и **CryTIF**. Энциклопедия постоянно пополняется, надеемся, что через пару месяцев она превратится в исчерпывающее руководство по SDK.

Единственное, за что можно поругать **Crysis Mod SDK**, так это за невозможность править искусственный интеллект врагов и физику движка.

ПРАКТИКА: Переходим к разбору содержимого **Crysis Mod SDK**. Основные инструменты для моддинга игры прожигают в каталогах **ITools** и **IBin32** с установленными **Crysis**, а файлы примеров — в директории **IMods**. Рассмотрим самые важные программы набора:

Resource Compiler — утилита для компиляции игровых ресурсов (музыкальных треков, скриптов, моделей, текстур и друго-

го контента) в формат, понятный движку **SryENGINE** второго поколения. Работает только в режиме командной строки.

3DS Max plugins — набор плагинов для **3DS Max**. Включает в себя экспортеры моделей и анимации, а также компактный создатель **Polybump** для автоматического создания цветowych масок двух типов — блампов и нормалей — на основе готовых трехмерных каркасов. Все инструменты оптимизированы под **3DS Max 8, 9 и 2008** (поддерживается как 32-битная, так и 64-разрядная версия программы). При создании новых моделей для игры разрешается использовать различные источники света.

Все модели для **Crysis** делаются по следующей сложной схеме. Создаете 3D-форму, наносите на заготовку текстуру, генерируете **MTL**-файл (содержит все текстуры объекта), настраиваете физику, сохраняете полученную конструкцию в один из форматов игрового движка (**CGF** — статичные модели, **CGA** — анимированные формы, **CHR** — персонажи) и подгружаете в редактор уровней **Sandbox 2**.

Обращаем ваше внимание, что движок **SryENGINE 2** предъявляет к моделям несколько специфических требований. Нужно использовать **UVW**-развертку текстур. Экспортировать можно только лишь двух типов — **Editable Mesh** (сеточный объект) и **Editable Poly** (редактируемый полигональный элемент). Перед сохранением модели в формат **Crysis** необходимо расположить ее по центру координатной сетки. К тому же на все модели можно накладывать только **DDS**-или **TIF**-текстуры: другие форматы игра не понимает.

Polybump application — отдельная утилита, имитирующая работу плагина **Polybump**. Работает, разумеется, чуть дольше, поскольку не умеет так же шустро оперировать с памятью, как «Макс», но переняет высокополигональные модели в low-poly ничуть не хуже.

CryTIF plugin for Adobe Photoshop — плагин для **Adobe Photoshop**, позволяет открывать и сохранять арты формата **TIF**. Чтобы подключить модуль, достаточно скопировать файл **CryTIFPlugin.8bi** из директории **ITools** с установленным **Crysis** в каталог **IPlug-Ins/File Formats** с «Фотошопом». Для сохранения картинки в файл с расширением **TIF**

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровостроителя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

выполните следующие действия. Выберите пункт меню **File/Save As**, после чего в открывшемся диалоговом окне выберите из списка **Format** строку **CryTIFPlugin**. В поле напротив комментария **Имя файла** введите произвольное название изображения на английском (без пробелов) и нажмите кнопку **Сохранить**. В появившемся окне, не изменяя параметров экспорта арта, щелкните по кнопке **Ok**.

Помимо описанных выше программ, в SDK входит большая подборка скриптов, различных моделей персонажей, оружия, различных транспортных средств (танки, джипы, вертолеты).

ВЕРДИКТ: Не идеальный, но очень неплохой SDK. Весил бы он еще на так много, а то 400 Mb могут сканять из интернета далеко не все модостроители.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ЛИЦЕВАЯ СИНХРОНИЗАЦИЯ

ИНСТРУМЕНТ: Wave to Lip**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Мы

предлагаем публикацию редакторов и утилит из модмейкерского набора для **Armed Assault**. Сегодня на DVD вас поджидает миниатюрная утилита **Wave to Lip**, которая умеет конвертировать звуковые файлы формата **WAV** в документы с расширением **Lip**. Помимо этого, с помощью программы можно синхронизировать движения губ персонажей с произносимой фразой.

Достоинств у **Wave To Lip** множество — простота освоения, полное отсутствие багов, совместимость со всеми играми на движке **Armed Assault**. Недостаток же всего один — отсутствие графического интерфейса: вся работа ведется только в режиме командной строки.

ПРАКТИКА: Чтобы сконвертировать **WAV**-файл в **Lip**, поместите нужный звуковой файл в каталог с распакованной утилитой **Wave to Lip**. Затем ухватитесь за **WAV**-файл левой клавишей мышки и перетащите его на значок исполняемого файла **WaveToLip.exe**. После перематрирования скопируйте файл в каталог **ISound_LIP**



С помощью **Crysis Mod SDK 1.0** можно полностью переписать игровых персонажей и даже превратить **Crysis** в фантази.

файл служит только для анимации губ игровых персонажей, то есть является дополнением к исходному звуковому файлу. Как следствие, имя данного документа должно полностью копировать название базового звукового файла (например: **igromania.wav** и **igromania.flp**).

ВЕРДИКТ: Проблема синхронизации движений губ персонажей со звуком решена раз и навсегда. Не нужно больше мучиться в «Блокноте» и изучать сложную структуру LIP-файлов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

МОРЕ ПЛАГИНОВ

ИНСТРУМЕНТ: **BlurBeta Plugin-Pack** for 3ds Max 9 & Viz 2008 32 & 64 bit versions — Build 5

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Гигантская коллекция плагинов и утилит для 3DS Max 2008 и **VIZ 2008** на все случаи жизни, объединенных под общим названием **BlurBeta**. Различные инструменты постобработки (свечение, размытие экрана, дождь, зерно), утилиты для изменения формы моделей, уникальные материалы и текстурные карты (граз, камуфляж, материалы с отражающими свойствами) и некоторые другие полезные модули.

Целых 49 плагинов, которые до этого работали только на более старых версиях «Макса». Теперь же все инструменты оптимизированы под 32- и 64-разрядный 3DS Max 2008. Помимо самих плагинов, на нашем DVD вы найдете несколько готовых сцен, инструкции по установке и коронные ролики, наглядно демонстрирующие возможности инструментов.

Обращаем ваше внимание, что дополнение из коллекции **BlurBeta** не только расширяют возможности «Макса», но и значительно упрощают процесс моделирования, текстурирования и анимации трехмерных форм. Если раньше на простые модели здания или меча у вас уходило по 2-3 часа, то теперь ту же работу удастся проделать часа за полтора.

ВЕРДИКТ: Всем **BlurBeta** хорошо, вот только если установить все 49 плагинов сразу, то это отъест очень много оперативной памяти. Так что лучше выделить час времени и выбрать из набора только самое необходимое.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



Примеры работ, созданных с использованием плагинов из коллекции **BlurBeta**.

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK. Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем может далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

НОВЫЙ 3D RIPPER DX



Состоялся релиз новой версии утилиты **3D Ripper DX**, с помощью которой можно захватывать 3D-объекты и даже целые трехмерные сцены из компьютерных игр (обязательное условие, чтобы игра выводила картинку через **Direct3D**). В свежем билде устранены ошибки, возникающие при выдергивании шейдеров и текстур (напомним, что раньше «Риппер»-фотографировал далеко не все изображения и вылетал при компиляции шейдеров). Сведены на нет мелкие недочеты, связанные с сохранением геометрии в формат **OBJ**, баги в функциях захвата **DrawPrimitiveUP()** и **DrawIndexedPrimitiveUP()**, а также ошибки, связанные с обновлением библиотек **DirectX**.

На этом список приятных изменений не заканчивается. Авторы добавили уникальный модуль **Global System Monitoring**. Сразу же после его активации (кнопка **Start Global System Monitoring** в главном окне программы) **3D Ripper DX** сворачивается в трей и пробует подключиться к каждому запущенному вами **DirectX**-приложению (игры, технодежки, пакеты 3D-графики). Если контакт установить удастся, в левом верхнем углу программы высветивается надпись «**Ready to Capture**». Вам лишь остается нажать клавишу захвата на клавиатуре (**F12** по умолчанию).

Помимо этого разработчики оснастили **3D Ripper DX** плагинами для загрузки трехмерных кадров напрямую в 3DS Max. Импортеры оптимизированы под 3DS Max с 5-й по 9-ю версии (поддерживается только 32-битная версия).

В ближайшем будущем планируем выпустить все баги, добавить поддержку старых версий **DirectX** (с 5-й по 8-ю), а также научить программу выдергивать трехмерные сцены из приложений, использующих десятую версию **DirectX** и шейдерную модель 4-го поколения. Мы будем внимательно следить за ходом событий и, как только появится новая версия риппера, оперативно вложим ее на наш диск.

КИРПИЧИК К КИРПИЧУ

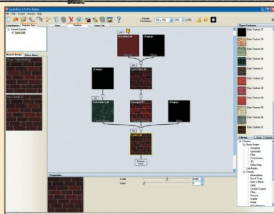
ИНСТРУМЕНТ: **Genetica 2.5**

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Genetica — профессиональная программа для создания бесшовных текстур: кирпичной кладки, дерева, неба, мрамора, металла и многих других видов поверхностей. Библиотека стандартных компонентов, на основе которых создаются тайлы, насчитывает несколько сотен артов, разбитых по категориям. Например, все заготовки текстур мрамора проживают в каталоге **Marble**, а блоки и кирпичи — в разделе **Brick & Block**.

По набору функций редактор почти не отличается от бесплатного программного комплекса **Wood Workshop**, о нем мы писали в январском номере «Игромании». В **Genetica** также можно делать карты нормалей, выполнять анизотропное сглаживание артов, применять различные эффекты к текстурам (резкость, размытие), редактировать базовые параметры картинок (цветовая гамма, яркость, контрастность, насыщенность). Но, в отличие от **Wood Workshop**, **Genetica** можно использовать в качестве простого графического редактора. Не забыли авторы программы и о таких приятных





Genesis — одна из лучших утилит для создания бесшовных текстур. С ее помощью можно не только генерировать тайлы на основе заданных образцов, но и создавать свои собственные компоненты.

мелочах, как система подкачки и опция установки размера выходной текстуры.

Главная же изюминка — создание текстур с чистого листа. Вы можете самостоятельно разработать уникальные алгоритмы генерации текстур, прикрутить к образцу определенные фильтры и модули. Освоить процесс под силу даже начинающим, ведь Genesis работает по принципам визуального программирования. Например, для изготовления текстуры деревянного забора достаточно поместить в форму специальный элемент типа **Material**, в котором хранится информация о материале, и применить к нему фигурный штамп.

На нашем диске вы найдете демонстрационную версию редактора, она работает в течение 30 суток. За полную версию программы придется раскошелиться на \$129. Приобрести Genesis 2.5 можно на сайте www.spiralgraphics.biz.

ПРАКТИКА: Буквально несколько слов о системных требованиях генератора. Для комфортной работы в Genesis 2.5 нужно \$12 Мб оперативной памяти и процессор семейства Pentium 4 с тактовой частотой не менее 1,5 ГГц. Конечно, редактор запустится и на более слабых машинах, но будет сильно подтормаживать во время рендеринга текстур.

Интерфейс Genesis 2.5 очень напоминает внутреннее устройство генератора Wood Workshop. В главном окне располагаются многочисленные каскадные меню, несколько инструментальных панелей, поле выбора заготовки и настройки базовых параметров картинки (размещено по центру программы).

Создание новых тайлов производится следующим образом — переходите на закладку **Start** в средней части приложения, выбираете произвольную категорию образцов из списка **Category**, кликаете левой клавишей мышки по нужной заготовке в поле **Texture** и выполняете команду **Render/Render Texture** (альтернатива — комбинация клавиш **Ctrl+T**). При необходимости можете поэкспериментировать с настройкой параметров арта или изменить разрешение финальной картинки (поле **Render Resolution** на панели в верхней части программы). Чтобы сохранить полученную текстуру на жестком диске, загляните во вкладку **Render** и щелкните по кнопке **Export** на добавочной панели инструментов.

ВЕРДИКТ: Отличный программный комплекс для скоростной штамповки тайлов, настоящая находка для любого модостроителя.
РЕЙТИНГ «МАНИЯ»: 8/10

МАСШТАБНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ИНСТРУМЕНТ: The Grinning Fool's Usability Tools Plugin

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Поклонники *Neverwinter Nights 2* продолжают со скоростью пулемета выискивать утилиты и плагины для *Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset*. Совсем недавно свет увидела новая версия модуля **The Grinning Fool's Usability Tools Plugin**, она расширяет возможности редактора уровней, миссий и событий. Также модуль упрощает создание скриптов и моделирование ландшафтов.

Давайте подробнее рассмотрим самые главные нововведения. В редакторе переменных полностью поменялся интерфейс: он стал более удобным, исчезли ненужные окошки, а главное — через него теперь можно без проблем подгружать скриптовые переменные для объектов. Просто выделяете нужную модельку в окне перспективы, а редактор самостоятельно собирает информацию об элементе.

Появилась функция (пункт **Area Statistics** из меню **View**), которая позволяет выводить на экран техническую информа-



Короткая утилита Wave to Lip для *Armed Assault* поможет синхронизировать движения губ персонажей с произносимой фразой.



Пользовательский плагин **The Grinning Fool's Usability** значительно расширяет возможности официального инструментария для *NWN 2*.

ИНТЕРЕСНОСТИ

БЕСПЛАТНЫЙ «ХАВОК»



Свершилось то, чего так долго ждали разработчики бесплатных игр. Нет, речь не о релизе очередной версии игрового движка OGRE и не о выходе новой итерации 3D-редактора ZModeler 2. Все намного серьезнее. Компания Havok в самом ближайшем будущем опубликует в Сети набор Havok Complete, включающий в себя одноименные физический и анимационный движки (Havok Physics и Havok Animation) для некоммерческого использования.

Напомним, что физическая система Havok Physics использовалась при создании таких хитов, как Assassin's Creed, Halo 3, BioShock и многих других. Релиз бесплатной (разумеется, немного урезанной) версии Havok Complete запланирован на май этого года.

ТРЕХМЕРНЫЙ КВЕСТ СВОИМИ РУКАМИ

Компания Act-3D выпустила четвертую версию движка Quest3D, который отлично подходит для создания игр, технических демо и обучающих программ. В программу интегрированы новый физический модуль Newton Game Dynamics, проигрыватель музыкальных композиций формата OGG, модуль импорта 3D-форм Collada, система смены погодных условий.



Опытных программистов наверняка порадует возможность объектно-ориентированной разработки приложений, наличие встроенного редактора алгоритмов Finite State Machine, а также несколько сотен новых компонентов, классов, функций.

Довольны останутся и визуализаторы. Специально для них разработчики расширили встроенный в Quest3D рендер-движок — теперь он выдает картинку почти того же уровня, что и CryENGINE 2.

Скачать демоверсию движка, многочисленные технодепки и видеоролики можно на официальном сайте компании-разработчика — www.quest3d.com.

СЛИЯНИЯ И ПОГЛОЩЕНИЯ

И еще одна «физическая» новость. NVIDIA подписала пакет документов о по-



купке с базовыми параметрами кисти, достаточно щелкнуть правой клавишей мышки в окне перспективы. Больше не придется полагаться око редактирования и путешествовать по вкладкам и полям параметров в поисках нужных характеристик. Ну и на закуску — удобный просмотрщик существ, визуальных эффектов и некоторых других компонентов. Для вызова утилиты выберите пункт меню View/Appearance Viewer.

ВЕРДИКТ: И без того очень удобный редактор Neverwinter Nights 2 стал еще удобнее. Начинаящие игроделы вполне могут обойтись и без плагина, а вот опытным товарищам он заметно облегчит жизнь.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

АНИМИРОВАННЫЕ ДИСПЛЕИ

ИНСТРУМЕНТ: Displays Plugin для 3DS Max 7, 8

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Циферблат часов, таймер бомбы, электронная доска объявлений в аэропорту или на вокзале — все эти элементы в 3DS Max называются

анимированными дисплеями. Сложно представить себе игру, в которой не было хотя бы двух-трех подобных объектов. Вот только сделать их в «Максе» до недавнего времени было довольно сложно: на самый простенький таймер уходило минут 30.

КРАСОТА СПАСЕТ МИР



Состоялся релиз новой версии многофункциональной системы анимации и рендеринга messiahStudio. Программа используется при создании музыкальных видеоклипов, кинофильмов и различных компьютерных игр начиная с 1999 года. messiahStudio 3 может работать и как независимое приложение, так и в качестве дополнения для популярных пакетов 3D-моделирования Maya, 3D Max, LightWave и Cinema 4D.

В новой версии реализована поддержка графической библиотеки DirectX, новейших шейдерных моделей и специальных устройств для захвата движений. На сайте разработчиков (www.projectmessiah.com) вы можете ознакомиться с подробной технической характеристикой системы и загрузить демоверсию программы.

В Displays Plugin дисплеи можно создавать куда быстрее, этому способствует очень простой и понятный интерфейс и большая библиотека заготовок 3D-поверхностей, отображающих буквенную и цифровую информацию. Достаточно перетащить в окно редактирования заготовку, изменить 4-5 параметров, немного доработать модель — и дисплей готов. К сожалению, пока Displays Plugin работает только в 7-й и 8-й версии «Макса», поддержку 9-й и 2008-й версии разработчики планируют сделать к лету.

ВЕРДИКТ: Если вы часто делаете уровни для Counter-Strike, Half-Life 2 или других игр, где много анимированных дисплеев, то без этого плагина вам не обойтись.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10 ■

цию о заданной локации: например, общее число компонентов, присутствующих на карте (моделей персонажей, источников света, триггеров).

Еще одно очень важное нововедение — возможность сохранять изменения только для выбранной игровой территории, ведь изначально в редакторе приходилось пересохранять атрибуты всей карты сразу. Теперь же достаточно нажать комбинацию клавиш **Ctrl + Shift + S**, и в файле уровня обновится только информация о локации, открытой в данный момент.

Есть и новые клавиши управления. Находясь в окне 3D-вида, вы можете изменять внутренний и внешний радиусы захвата кисти (комбинация **Alt/Shift + колесо мыши**), масштабировать объекты, регулировать плотность травяного покрова, уменьшать/увеличивать высоту гор и низин (**Ctrl + колесо мыши**).

Еще одно ноу-хау мы обнаружили в процессе текстурирования уровня (**Texturing**). Теперь ничего не стоит вызвать контекстные

УБОЙНЫЙ ФУТБОЛ



АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Нападающий проходит по левому флангу, оббегивает двух защитников, выходит в штрафную. Мощный удар — мяч летит точно в верхний левый угол ворот. Голкипер в прыжке бросается к мячу. Всем очевидно, что вратарь отобьет удар, но неожиданно мяч меняет свою траекторию, резко снижается и, пролетев под правой рукой голкипера, врывается в сетку. Гол!

В реальной жизни такая ситуация невозможна — мяч летит по законам земного тяготения. Но вот в игре... в игре ничто не мешает немного подправить физику. Сегодня мы создадим несколько модов для FIFA 08 — в частности, изменим гравитацию и научим вратаря выполнять несколько необычных трюков.

ТРЕНИРОВКА



Для вскрытия FIFA 08 достаточно всего одной утилиты — **FileMaster 08**. Она умеет работать с игровыми архивами, большая часть которых хранится

в папке `\data` и имеет расширение `.big`. Больше всего нас интересует архив `config.dat` из корневой директории, именно там собраны основные конфигурационные файлы.

Прежде чем открывать `config.dat` в FileMaster, зайдите в свойства файла и снимите галочку с пункта «Только чтение». Теперь запустите FileMaster, во время старта он сам найдет каталог, где установлена игра: содержимое всех архивов появится в левой части главного окна программы. Кликните по одному из них — справа отобразится список всех файлов архива и их базовые характеристики (каждая в своей колонке), одновременно активируется меню **Archived File**.

Чтобы извлечь из архива любой файл, достаточно выбрать его и активировать опцию **Archived File/Export** (или нажать **F6**). Когда потребуется упаковать файл обратно, кликните на опцию **Import** (**F5**). Сохранять изменения не нужно — утилита делает это автоматически.

Обратите внимание, все документы формата `.ini` должны находиться в архивах в нежатом виде: в колонке **Compressed** напротив имени отредактированного вами файла должно стоять слово `no`. Если это не так, щелкните мышкой на этот файл и выберите пункт меню **Archived File/Decompress** (**F10**).

СЕКРЕТЫ



Сразу скажем, что практически все, о чем мы писали в статьях «Футбол без границ» (№4/115 2007) и «Удар. Удар. Гол!» (№9/120 2007), а также в ответах на вопросы по FIFA 07 в игровом журнале «Горючая линия», работает и в FIFA 08. Переходим непосредственно к вскрытию.

Откройте файл `common.ini` из архива `config.dat` и найдите в нем параметры `ALT_PITCH_SFX`, `BALL_TYPE` и `UNLOCK_TOURNAMENT`. Присвоив каждому из этих параметров значение 1, вы получите доступ к забавным звуковым эффектам во время матча, к секретным видам мяча и к секретным турнирам. Чтобы изменения в `.ini`-файле вступили в силу, необходимо создать в игре новый профиль.



Обить локтями по крутой параболе мяч необычайно сложно.



Увеличивая значение параметра POWERUPSPEED, можно ускорить игрока в несколько раз.

Во вскрытии FIFA 07 мы изменяли характеристики камеры — **CAMERA** (тип обзора), **CAMERA_HEIGHT** (угол наклона) и **CAMERA_ZOOM** (масштаб) через меню игрового магазина, в результате получалась своеобразная футбольная аркада с видом сверху. В FIFA 08 «магазин» нам не поможет, придется все делать через ini-файлы. Задайте в **common.ini** параметру **CAMERA** значение **12, 3** или **13** — остальные положения камеры над игровым полем крайне неудобны, лучше ими не пользоваться.

Чуть ниже в ini-файле находится любопытный атрибут **FATIGUE**, он определяет, насколько быстро устают футболисты во время игры. Параметр может принимать любое дробное значение между 0 (футболисты совсем не устают) и 2 (утомляются очень быстро). Казалось бы, зачем делать из профессиональных футболистов каких-то задыхающихся? Дело в том, что только в этом случае появляется смысл проводить замены игроков по ходу матча: изначально в FIFA 08 толку от замен никаких.

Завершая правку **common.ini**, не забудьте подредактировать параметр **POWERUPSPEED**, задающий ускорение, которое получает футболист, когда вы нажимаете соответствующую кнопку. Если поставить здесь **0**, то игроки практически не будут прибавлять в скорости: быстрые проходы к воротам в этом случае невозможны. Максимальное же значение параметра **POWERUPSPEED** — **100**, но лучше его не выставлять; футболисты начнут носиться с головокружительной скоростью, вы даже не заметите, как какой-нибудь Рональдо ворвется в ворота и попытается разорвать сетку или проломить головной штангу.

ЛУННЫЙ ФУТБОЛ



Следующий файл из архива **config.dat**, который нам интересен, — **ai.ini**, в нем собраны характеристики искусственного интеллекта и несколько параметров футбольного поля. Чтобы изменить размеры площадки, отыщите в **ai.ini** участок кода, содержащий операнды **FIELD_LENGTH** (длина площадки) и **FIELD_WIDTH** (ширина площадки). Если поменять значения соответственно на **3760** и **2340** (или близкие им), то из FIFA 08 получится самый настоящий симулятор мини-футбола.

Но куда интересней сделать площадку немного больше — это расширит возможности для тактической борьбы и расстановки. Задайте параметру **FIELD_LENGTH** значение **6450.0**, а **FIELD_WIDTH** — **4300.0**. Значения эти взяты отнюдь не с потолка — именно такого размера было поле в FIFA 06. Делать площадку еще больше не стоит: камера просто не в состоянии охватить такое огромное пространство.

Переходим к параметру **MOMENTUM_ENABLED**, который определяет взаимосвязь состояния каждого отдельно взятого футболиста и слаженности игры всей команды. Поясним, как это работает, на конкретном примере. Допустим, один игрок очень устал и у него не получается сильно бить по мячу во время атаки. Но при этом ласы другим

членам команды и обводки он выполняет очень хорошо. Если же придать параметру **MOMENTUM_ENABLED** значение близкое к единице, то по мере усталости футболист все движения будет выполнять хуже.

Теперь о самом интересном. В конце файла **ai.ini** находится параметр **BALL_SQUARE_GRAVITY**, от которого зависит физика полета мяча. Если уменьшить значение атрибута (по умолчанию оно отрицательное), то мяч будет лететь по крутой параболе, если увеличить — по пологой дуге. Например, при значениях в интервале от **-0.2** до **-0.14** траектория полета мяча получается весьма замысловатой, это дезориентирует вратаря, заставляя их совершать ошибки. Экстремалы могут и вовсе сделать лунную гравитацию (значение **BALL_SQUARE_GRAVITY=0.22**).

Чтобы вратари имели хоть какой-то шанс поймать мяч, летящий по нестандартной траектории, необходимо задать параметру **GK_SAVE_SPEED_MULTIPLIER** значение **2.0**. Имя чтобы голкиперы более уверенно чувствовали себя при выходах из ворот и в ситуациях один на один с нападающим, измените участок кода в **ai.ini** следующим образом:

```
NEARTHIRD_LINEDISTANCE = 7
```

```
MIDDLETHIRD_LINEDISTANCE = 35
FARTHIRD_LINEDISTANCE = 65
DEADZONE_Z = 40
CHARGE_MAX_BOX_LENGTH = 35
CHARGE_ALWAYS_BOX_LENGTH = 30
CHARGE_STRIP_BOX_LENGTH = 26
```



Давайте суммируем все полученные в статье знания и создадим небольшой мод «Безумный футбол», превращающий FIFA 08 в увлекательную футбольную аркаду. Увеличим ускорение всех футболистов: в файле **common.ini** присвоите показателю **POWERUPSPEED** значение в промежутке от **70** до **100**. В **ai.ini** исправьте значение дважды встречающегося параметра **POWERUP_RATE** на **25**. Поднимите скорость распасовки, подставив к настройке **PASS_SPEED** число **2.2**. Параметр **MOMENTUM_ENABLED** сделайте равным **1**.

Чтобы повысить скорость игры, атрибуту **GAME_SPEED** задайте соответственно значения **3** (в файле **common.ini**) и **80** (в **ai.ini**). Скорректируйте гравитацию полета мяча — **BALL_SQUARE_GRAVITY = -0.18**. Если вам и этого окажется мало, измените значение характеристике **FATIGUE** на **0**. ■



Уставшие футболисты заметно проигрывают в скорости игрокам, которые только вышли на замену.



Камеру при необходимости можно опустить к самому полю. Вот только играть в этом случае будет очень неудобно.

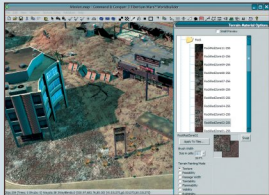


ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОМАНИЯ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатаете слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — примерно 3 рубля. Обратите внимание, ответы даются только в журнале.

Смоделировал собственную карту для C&C 3: Tiberium Wars и начал ее раскрывать. Я сделал довольно много: покрыл уровень текстурами, нарисовал дорожки и траву. Но в итоге понадобилась самая первая текстура для покрытия еще одного земельного участка. Запустил инструмент Large Tile, принялся за поиск того самого арта, искал три часа, но так и не нашел нужного. Не могли бы вы помочь мне с этим? Очень хочу догнать уровень, а, кроме вас, обратиться попросту не к кому.

Ваш постоянный читатель и юный модостроитель, Денис Kulikov.



Поиск «пернатых» текстур с помощью инструмента Eyedropper займет не более одной минуты.

Плохо искали — точнее, не совсем там, где нужно. Дело в том, что в WorldBuilder встроена чрезвычайно полезная инструмент Eyedropper — по сути, это самая обычная пипетка, на манер той, что есть в «Фотошопе». Проживает она по соседству с инструментом Large Tile на панели в верхней части редактора. Активируете пипетку, щелкаете левой кнопкой мышки по нужной вам текстуре на карте, и указанное вами изображение тут же подгружается в окошко Terrain Material Options.

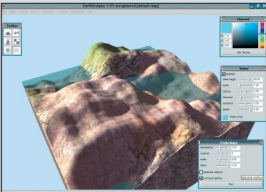
Удивительно, но вы далеко не первый, кто задает нам этот вопрос: вроде бы пипетка расположена на самом видном месте, вот только замечают ее далеко не все. Возможно, дело в том, что в официальном мануале редактора про этот инструмент ничего почему-то не сказано.

У меня к вам сразу три вопроса:

1. Другая сказали, что программу Earth Sculptor можно использовать не только для дизайна, но и для генерации трехмерных ландшафтов. Так ли это? И если да, то как происходит процесс создания территорий?

2. Это был вопрос №1, сразу задам еще один. Я пытаюсь экспортировать текстуру ландшафта из Earth Sculptor — выбираю пункт меню Export/Terrain Textures, выкручиваю разрешение картинки на максимум (4096x4096) и жму кнопку экспорта. В результате получаю арт, три четверти которого залиты черным цветом, а одна четвертая представлена самой текстурой местности. Кто виноват и что делать? Неужто разработчики Earth Sculptor напортачили?

3. Можно ли использовать Earth Sculptor для преобразования черно-белых карт высот в 3D-ландшафт?



Пример природного ландшафта, полученного при помощи инструмента Perlin Noise.

Поскольку вопроса три, то и отвечать будем в три этапа.

1. Тут вы совершенно правы. Earth Sculptor можно использовать в качестве простейшего генератора природных ландшафтов. Чтобы сгенерировать новый уровень, проделайте следующие действия. Запустите программу, выберите пункт меню Generate/Perlin Noise, в открывшемся окне, не изменяя никаких параметров, щелкните по кнопке Run. Вы увидите, что высота и очертания местности изменятся.

2. Что касается второго вопроса: тут виноваты только вы сами. Уж простите за грубую открытость, но внимательнее надо быть. В декабрьском «Игровом редактировании» мы предупреждали, что опция экспорта высокого разрешения доступна только зарегистрированным пользователям, а чтобы пройти регистрацию, необходимо оторвать от сердца и кошелек \$49.

Кстати, размер текстур — далеко не единственное ограничение бесплатной версии «Скульптора». Еще вы не можете создавать карты, размер которых превышает 257x257 тайлов и подключать к утилите более 5 плагинов. Но это все не так уж страшно, для большинства модостроительных нужд хватает и возможностей бесплатной версии утилиты.

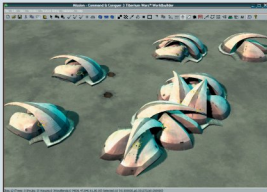
3. Можно. Создайте черно-белую карту-растр в любом подручном графическом редакторе (лучше всего это сделать в профессиональном редакторе уровня Adobe Photoshop: там очень много настроек и карта получится детальной), запустите Earth Sculptor, подгрузите в программу полученное изображение (пункт меню Import/Heightmap image) — и вуаля, заготовка ландшафта сформирована. Правда, доводкой полученного уровня все равно придется заниматься вручную: автоматика, увы, несовершенна, различных мелких багов на карте будет предостаточно.

При создании новых моделей в 3DS Max нередко приходится выделять ребра объекта, расположенные только по горизонтали или вертикали. Друг сказал, что выполнять эту работу вручную вовсе не обязательно: достаточно всего лишь активировать ряд опций в 3DS Max и несколькими щелчками мышки выделить горизонтальные/вертикальные ребра каркаса. Но как это сделать, не объяснил.

Что ж, ваш друг совершенно прав. В 3DS Max на самом деле встроена одна полезная функция, которая позволяет выделять ребра, расположенные по горизонтали или вертикали. Чтобы активиро-

вать ее, выберите пункт меню **Customize/Preferences**, в открывшемся окне загляните во вкладку **General** и в поле **Scene Selection** поставьте галочку напротив пункта **Auto Window/Crossing by Directional**. Вот в общем-то и все. Теперь вы можете спокойно выделять интересующие вас ряды ребер. Когда закончите, не забудьте отключить опцию.

На днях прочитал вторую игроманскую статью по созданию уровней для C&C 3: Tiberium Wars. Решил добавить на свою карту несколько участков леса. Как вы и написали, я взял инструмент **Grove Tool**, настроил параметры в окошке **Grove Options** и... Как только выделил на уровне нужный участок и от-



В ранних версиях WorldBuilder инструментом Grove Tool можно было использовать лишь для случайного размещения сооружений, но никак не деревья или кусты.

пустил левую клавишу мыши, получил несколько десятков каких-то сооружений странной формы, но однозначно не деревьев. Мягко говоря, я удивился. На каком этапе допущена ошибка?

Дело здесь вовсе не в вас, а в невнимательности разработчиков. В самую первую версию редактора **WorldBuilder** закралась маленькая ошибка, из-за которой любая растительность, помещенная на карту при помощи инструмента **Grove Tool**, превращалась в здания. Выход из сложившейся ситуации только один — скачать официальный сайт разработчиков последнюю версию редактора, там этот недочет уже ликвидирован. Кстати, можете взять обновленную версию инструментария с нашего ноябрьского DVD, из раздела «Игровой».

На днях сконструировал несложную модель здания в 3DS Max. Решил было уже вам отослать и в интернете выложить, но столкнулся вот с какой проблемой: я не могу определить число полигонов, из которых состоит здание, а на многих сайтах и форумах в характеристиках модели это обязательно нужно указывать, иначе модераторы не пропустят. Подскажите, пожалуйста, как подсчитать число вершин и полигонов? Думаю, не мне одному было бы интересно получить ответ на этот вопрос.

Запустите **3DS Max** и подгрузите в него модель, количество вершин и полигонов которой хотите определить. Выделите и сгруппируйте все примитивы (пункт меню **Group/Group**). Затем щелкните по модели правой клавишей мышки и в выпадающем меню выберите пункт **Object Properties**. Откроется окно свойств модели. Если вы внимательно приглядитесь, то увидите, что число вершин и полигонов каркаса указано в полях напротив комментариев **Vertices** и **Faces** соответственно.

Вопрос месяца

В январской «Горячей линии» вы написали о том, как усилить влияние эмоций игроков на ход матчей в FIFA 07. Попробовал сделать все то же самое на примере FIFA 08, но на игре это никак не отразилось. Почему?

Все, о чем мы писали в прошлый раз по поводу FIFA 07, можно проделать и в FIFA 08, но последовательность действий будет отличаться. Для начала вам понадобится новая версия утилиты **File Master 2008** (забирайте с нашего DVD, из раздела «Игровой»). В обновленной версии игры разработчики почему-то решили отказаться от измененного эмоционального состояния футболистов по ходу матчей. Может быть, они посчитали все это мало-



«Эмоциональные» футболисты бегают быстрее, бьют дальше и защищают ворота лучше, чем обычно.

значимым и лишним.

Напомним, что данные об эмоциях хранятся в файле **emotion.ini** из архива **config.dat**. Вот только в FIFA 08 в самом конце **emotion.ini** прописаны следующие строки кода:

```
HOME_EMOTION = 3
AWAY_EMOTION = 3
```

Именно они уравнивают соперников в эмоциях. Так что, если хотите, чтобы все остальные правки эмоционального состояния игроков начали работать, нужно либо удалить эти строки, либо закомментировать (например, поставить в начале два слэша — //).

Теперь несколько слов о тех параметрах, которые нельзя было изменить в FIFA 07, но которые прекрасно модифицируются в FIFA 08. В файле **emotion.ini** появился параметр **OVERRIDE_EMOTIONAL_ENGINE** — задайте ему значение 1. Теперь, чтобы футболисты играли крайне эмоционально, достаточно присвоить характеристикам **HOME_EMOTION** и **AWAY_EMOTION** значение 6. Игроки тут же начнут суетиться, размахивать руками, удары их станут куда более сильными, в целом игра оживится. Соответственно, если вместо 6 подставить 0, то все будет с точностью наоборот: футболисты превратятся в еле живые развалины, будут передвигаться по полю словно черепахи, попадать по воротам станут очень редко.

Если задать параметрам **HOME_EMOTION** и **AWAY_EMOTION** разные значения, то команда, значение у которой будет больше, станет играть на более высоком уровне, чем их соперники. Только следите, чтобы разрыв был не более 1-2, иначе играть будет совсем неинтересно.

Олег Ставицкий

Game Developers' Conference

08

ИНСТРУКЦИЯ
ПО ПРИМЕНЕНИЮ

О том, что такое GDC (Game Developers Conference), мы довольно обстоятельно рассказываем на этих страницах вот уже несколько лет подряд. Однако в этом году все изменилось. Вместо традиционного собора «Игромания» Михаила Новикова на конференцию отправились Олег Ставицкий и Антон Логвинов. Они проинспектировали каждый закоулок выставочных холлов, заглянули за плечо важным индустриальным людям, посмотрели, как далеко на последние сотрудники серьезных компаний записывают себе на бегу сандвичи в рот, и решили, что пора составить ко всему этому безобразию инструкцию по применению.

GDC, общеприимной и куда более масштабной аналог нашей КРИ (Конференция разработчиков игр), на самом деле имеет смысл посетить, если вы отвечаете нескольким требованиям.

Зачем ехать на GDC?

- Если вера в отечественную индустрию и ее конференцию иссякла.
- Если очень хочется своими глазами посмотреть и своими ушами послушать людей, которые действительно решают, во что мы с вами будем играть завтра (и про что «Игромания» будет писать).
- Если очень хочется узнать что-то новое в интересующей вас области. А представлены тут абсолютно все разновидности игр: от больших и дорогих до маленьких и независимых. Здесь же — казуальные, «серьезные», мобильные и все прочие.
- Если вам есть что показать потенциальному издательству/работодателю.
- Если очень хочется работать в западной игровой компании.



Создатель тетриса Алексей Пажитнов получил на GDC награду First Penguin — за вклад в развитие казуальных игр.



Клифф Блеквуд (главный дизайнер Gears of War) и его любимая игрушка

GDC действительно придумана для того, чтобы на других посмотреть и себя показать. Смотреть на других предлагается посредством лекций, семинаров, круглых столов, мастер-классов и конференций (о том, как устроена образовательная часть, см. ниже по курсу). Но самое главное, GDC — это абсолютно реальный шанс оказаться на западном рынке, минуя российский. И вот тут все зависит от того, чего конкретно вы хотите. Если у вас вдруг имеется работающий прототип, в который вы искренне, всем сердцем верите, а в России его в силу определенных причин не получается никому продать, можно попробовать сделать это на GDC.

Есть несколько способов сделать это. Во-первых, войти в список номинантов IGF (Independent Games Festival), о котором мы рассказывали в одной из прошлых «Видеоманий». Финал IGF проходит как раз в рамках GDC, и это почти гарантированно ваш шанс заключить договор с Microsoft или Sony (они традиционно делают финалистов между собой). Стать номинантом

IGF не так сложно, как кажется. У нас в индустрии сегодня сложилась уникальная ситуация: серьезные компании выделяют деньги на самые смелые идеи — посетители на f1ow (PC, PSP, PS3), Patapon (PSP) или Echochrome (PSP, PS3).

Второй шанс пасть в объятия западных издателей — мероприятие под названием Game Connection. Проходит оно не только в США, но также в Европе (Лион) и Азии (Токио). Но лишь в Америке оно пристыковано к GDC, так что ваш шанс показать свой проект Питеру Молинье драматически увеличивается. Game Connection задумана как место, где сходятся издатели и разработчики. Фокус в том, что основную работу вроде как делают за вас организаторы. Вы просто являетесь на ресепшен, смотрите список участников и вежливо сообщаете, что хотели бы встретиться сегодня с Молинье, руководителем Epic Games и представителем Xbox Live Arcade. В ответ вам выдается расписание их встреч, куда себя можно вписать.

На деле все, конечно, не так радужно: встречи накладываются, расписание сбивается, вам приходится самостоятельно бегать по переговоркам и подсовывать свою визитку вместе с записками под дверь. Но лучше на



Как видите, на посещение GDC нию не жалуются.



На GDC вручают специальные награды авторам самых значимых игр последнего времени — так называемые Game Developer's Choice Awards. Вот здесь почести принимает автор Crisis и Portal.



сегодня ничего не придумано: на Games Connection мы именно таким образом познакомимся с ZeitGuzys Game Developers (см. в прошлом номере текст про их Recoil: Retrograd) или Zero Point Software (см. Interstellar Marines там же).

Ну и, наконец, третий, крайне действенный способ — отловить интересующего вас человека за рукав, усидеть прямо там, в коридоре, на пол и открыть ноутбук, на котором уже все запущено. Звучит дико, но это работает — коридоры и холлы GDC буквально усыпаны людьми, которые сидят на корточках, куртках или коробках из-под ланча и показывают, показывают, показывают. GDC в первую очередь завораживает этим очень западным бизнес-ритмом: люди сидят со своими стаканчиками для кофе, удерживают одной рукой ноутбук, а другой что-то такое изображают в воздухе и невероятно много говорят. GDC — лучший способ почувствовать индустриальный пульс.

Если своего собственного проекта у вас нет, но очень хочется работать в составе большой команды над чужим, то нужно за-

глянуть в Career Pavilion. Это такой огромный ангар, где можно за один проход отгравить свое резюме в Valve, Ubisoft, Electronic Arts и, в общем, любую более-менее крупную компанию, о какой вы только что подумали.

Чему учиться на GDC?

■ **Программированию:** в этом году секретами делились Bungie, Valve, Epic Games, Pandemic, Maxis, 2K Boston, Crytek, Ubisoft Montreal. В общем, все звезды.

■ **Геймдизайну:** Lionhead рассказывали о визуальном сторителлинге, Кен Левайн объяснял, как он конструировал историю BioShock, BioWare рассматривали построение интерактивных конфликтов, Blizzard раскрывали свой подход к многопользовательскому геймдизайну, Сид Мейер проводил открытую пресс-конференцию, Род Хамбл (глава The Sims Division) рассказывал про новый тип игроков. И это не говоря уже про профессоров из Стэнфордского университета, представителей Ubisoft, Radical Entertainment и всех прочих.

■ **Графическому дизайну:** Massive пояснили основы визуального дизайна World in Conflict, Pixar читали лекцию про работу с цветом и светом, Ubisoft Montreal говорили про создание достоверной толпы в Assassin's Creed, Ready at Dawn разбирали визуальный стиль God of War: Chains of Olympus (PSP).

■ **Быть независимым:** посетить ежегодный Independent Games Summit.

■ **Быть casualом:** посетить Casual Games Summit.

■ **Как устроиться на работу:** посетить семинар Game Career.

GDC — это очень, очень много полезного опыта. Это реальные западные профессионалы, которые рассказывают, как они делали Crisis, BioShock или Civilization. Тут важно не нафантазировать себе лишнего: очень многие лекции могут оказаться не так интересны, как кажутся на первый взгляд. Кен Левайн, например, отделался банальными тезисами вроде «уважайте своего игрока, и он будет уважать вас», Q&A (Questions & Answers) с Сидом Мейером прошло в формате «по волнам моей памяти».

Реальный опыт раздают на так называемых workshops, то есть мастер-классов: они полностью посвящены обучению, причем часто оно происходит на живых примерах с вашим участием.

Но на самом деле GDC важно посетить ради такой слабоформализуемой вещи, как вдохновение. Когда тысячи успешных талантливых людей собираются в одном месте и декларируют духоподъемные тезисы, желание и вера в собственные силы как-то неожиданно усиливается в разы. GDC, безусловно, дает колоссальный запас опыта, но это еще и очень важный эмоциональный заряд.

Все, что происходит на конференции, условно можно разделить на следующие виды: лекция, круглый стол, саммит/мастер-класс и так называемый keynote (это когда особо выдающийся индустриальный деятель вроде Кена Левайна делится основными тезисами по какому-то вопросу). На GDC происходит ОЧЕНЬ много всего, и если вы едете один, то нужно сразу смириться с мыслью, что посетить все не получится. На сайте www.gdconf.com для этого специально предусмотре-



У Game Developer's Choice Awards, в свою очередь, есть ветиллод — награды Independent Games Festival, которые получают авторы инди-игр.





Видеосъёмка на переднем плане голова принадлежит Эрику Воллзу из Valve, а все эти люди в зале собрались, чтобы послушать постермарт Portal.



Помимо лекций и докладов, на GDC бывает множество мастер-классов.

рени браузерное приложение Schedule Builder, благодаря которому можно составить свое собственное расписание. И исходя из него приобрести билет.

Сколько стоит GDC?

■ **All Access Pass** (с понедельника по пятницу). Включает в себя все, что происходит на GDC: все лекции, круглые столы, семинары, мастер-классы, вы-

ставочные холлы и т.п. По большому счету, довольно бессмысленное приобретение, если только вы не умеете распадаться на несколько самостоятельных тел. Стоимость — \$1995 (предусмотрены скидки, если вы оформляете пропуск заранее; эти же скидки предусмотрены для всех типов пропусков).

■ **Main Conference Pass** (со среды по пятницу). Включает в себя доступ ко всем лекциям, круглым столам и keynotes, но исключает мастер-классы. Кроме того, не включает в себя доступ к саммитам (Independent Games Summit, Casual Games Summit, Serious Games Summit и т.д.), которые проходят в первые два дня. Стоимость — \$1395.

■ **Summits and Tutorials Pass** (с понедельника по пятницу). Обратный вариант: пропуск для тех, кто готов пропустить лекции в пользу саммитов и мастер-классов. Стоимость — \$750.

■ **Expo Pass** (со среды по пятницу). Это такой вводный, но порядком безопасный с точки зрения образования вариант. Включает доступ к Career Pavilion и GDC Expo (выставочный зал), а также семинару Games Career. Не предполагает посещения лек-

ций, круглых столов и мастер-классов. Стоимость — \$195.

■ **Students Pass** (только в пятницу). Специальное предложение для студентов (на входе обязательно надо показать действующий студенческий билет). Предполагает доступ к GDC Expo, семинару Game Career и Career Pavilion. Стоимость — \$75. (Внимание! Скидки для этого вида пропуска не предусмотрены.)

■ **Перелет**. Из Москвы прямых рейсов в Сан-Франциско нет. Удобнее всего отправиться «Аэрофлотом» в Лос-Анджелес (от 35 тыс. рублей за билет туда и обратно), а затем уже из Лос-Анджелеса улететь в Сан-Франциско (если побеспокоиться о билете заранее — около \$100 за билет в Сан-Франциско и обратно).

Важный момент: посещение GDC предполагает наличие у вас безупречного английского языка — никаких переводчиков не предусмотрено, сюда слетаются люди со всего мира и говорят, разумеется, по-английски (кроме некоторых особо выдающихся японцев). Бюджет поездки на GDC — очень крупная трата, и мы приводим тут эти цифры вовсе не для того, чтобы подразнить наших

читателей (кстати, к обязательным тратам нужно также приплюсовать \$100 на оформление американской визы). Поездка на такую конференцию — серьезный и ответственный шаг. Но это также крайне действенный способ заставить себя начать шевелиться, GDC при всей ее суматошности и некоторой избыточности — мероприятие, обладающее потрясающей вдохновляющей силой. И именно поэтому ехать туда все-таки надо. ■



Главный приз GDC достался автору Crysis Physics Deluxe.



Свое присутствие на GDC подтвердили Ральф Бауэр, конструктор самой первой игровой консоли.



Вот это — самая что ни на есть типичная картина для GDC.



ИЗРЫ БОГОВ ПЕРЕШЛИ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Анк 3

Битва Богов

РЕКЛАМА



© 2008 bhv Software GmbH. All rights reserved. Ankh and XIBER are trademarks or trademarks of bhv Software GmbH & Co. KG. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Тайм Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бистрейн». Все права защищены. www.russobl-m.ru. Отдел продаж: office@russobl-m.ru (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobl-m.ru (495) 611-62-65, а также на форуме по адресу: <http://www.russobl-m.ru/forum>



Марина Фимущина

ВСЕ НАЛИЦО

О ЧЕМ ГОВОРИТ НАМ ВНЕШНОСТЬ ГЕРОЕВ ИГР

Каждый раз, глядя на человека, мы стараемся его распознать:

понять его чувства, мысли. Даже маленькие карпузы изучающе разглядывают своих родителей. Им это нужно, чтобы понять, какое настроение у родителей. А когда карпузы подрастают, они все чаще и все больше начинают смотреть не на родителей, а на экран монитора, и видят там... тоже лица. И опыт, не отдавая себе отчета, легко и просто угадывают характер героев игры (или фильма): вот злодей, вот супермен, вот это воршища, этот сама простота, этот — хитрец, каких поискать.

Большинство людей читают лица интуитивно, даже не задумываясь, что под это дело можно подвести какую-то теоретическую базу. А ведь можно — существует даже целая наука (правда, не все согласны, что это именно наука) физиогномика, которая только этим и занимается. И с ее помощью можно узнать в том числе и характеры персонажей компьютерных игр. Попробуем?

От редакции: физиогномист Марина Фимущина, проводившая по нашей просьбе эту экспертизу, от игр далека, но это оказалось даже к лучшему: тем самым мы добились максимальной чистоты эксперимента.

Наука физиогномика

Физиогномика — штука древняя и базируется она на нехитром правиле «что снаружи, то и внутри». То есть на том же самом правиле, что действует в физике. Физика учит нас, что если, например, предмет внутри горячий, то, прикоснувшись к его поверхности, мы ощутим жар. Порой и прикасаться не придется, сразу станет ясно. На основании этого нехитрого опыта мы можем сделать исчерпывающий вывод: свойства предмета обязательно складываются на его внешнем виде.

Что же доступно физиогномике? Она позволяет узнать сущность самого человека (характер, карьерные перспективы, здоровье), какие у него складываются отношения с окружающими (родителями, детьми, друзьями, коллегами, начальством, подчиненными) и даже его судьбу (периоды взлетов и падений). Чтение судьбы — ключевое отличие

восточной школы физиогномики от западной, на Западе в такие высокие материи стараются все же не соваться.

Физиогномика, кроме того, может дать ответ на вопрос о состоянии организма в целом и его отдельных органов. Для этого не нужны рентген, ни анализы — достаточно посмотреть на самого человека, ведь состояние внутренних органов напрямую влияет на психику, а психика, в свою очередь, считается по внешности. Глаза, лицо, руки и тело не могут лгать. Эти своего рода зеркала, которые отражают истинное состояние тела и психики. И хотя все герои нашего исследования никогда не существовали в реальности, анализировать их внешность это не мешает: они сделаны руками людей, а навыком чтения лица обладает каждый, пусть даже на профессиональном уровне.

В нашем исследовании мы будем обращать внимание прежде всего на глаза, нос, рот, уши, форму лица, подбородок, лоб, их размеры, форму и особенности расположения, а также цвет лица.

Кай (Heavenly Sword, PS3, 2007)

Очаровательная юная особа. Зная о том, что с ней приключилось, неудивительно находить на ее лице самые противоречивые знаки: коной беспечности и наивности, жесткости в суждениях и решительности в действиях.

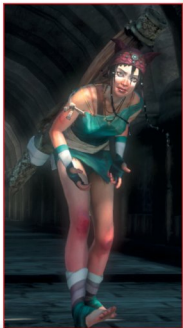
Судя по всему, Кай очень тщательно скрывает информацию о своем детстве и ранней юности (верхняя часть лба и уши почти полностью скрыты от постороннего взгляда). Расположенные ниже уровня бровей уши говорят о ее поразительной эмоциональности. Вернее, даже не просто эмоциональности (то есть экспрессивности в выражении своих чувств), а эмоциональности в принятии решений. То есть, скорее всего, логическими задачами Кай на досуге не увлекается. А если и увлекается, то напротив об этом забывает, когда надо что-то срочно и быстро решить. Тут она привыкла слушать свое душе. И это не так уж плохо: судьба-злодейка, приготовив

Кай такие серьезные испытания в столь раннем возрасте, понимала, что школу жизни закончить девушке не удастся, поэтому позаботилась о том, чтобы она могла хотя бы слушать не свой разум, но свою душу.

О высокой степени эмоциональности Кай говорят и ее широко открытые глаза. Оно и понятно: глаза — зеркало души. А душа у этой девчонки открытая и большая. Правда, кое-что может этим воспользоваться: такими эмоциональными людьми очень легко манипулировать. Очень уж они открыты миру.

Глаза Кай говорят еще и о том, что отношения с противоположным полом у нее пока не будут складываться. Очень уж она зачерпывает свою романтическую зону. То ли это ее судьба, то ли ее собственное решение (девушки, осторожнее с черным мажиком во округ лица, это не шутки!).

По пропорциям частей лица Кай (если раз-





делить лицо на три горизонтальные зоны — лоб до бровей, от бровей до конца носа и от конца носа до конца подбородка — то эти зоны расскажут о трех разных этапах жизни: юности, зрелости и старости; кстати, о детстве говорят уши) можно с уверенностью сказать, что все самое хорошее с ней уже случилось. С каждой новой фазой жизни ей будет казаться, что все лучшее осталось позади. К старости Кай, скорее всего, будет чувствовать себя одинокой, даже находясь среди людей. Если она ее встретит, конечно — трудно представить себе игру, где пожилая Кай с апеллитом заглядывала бы червячка.

На ее раннее взросление намекают и складки около губ. Они у нее уже есть, а обычно в таком возрасте складок еще не бывает. Это говорит о том, что Кай уже познала, что такое хорошо и что такое плохо. И не просто познала, а уже выработала свои собственные суждения.

А вообще эта девушка любит простор, любит много места (брови высоко над глазами, оставляют широкую полосу для верхнего века). Возможно, что и с друзьями она не очень сближается и уж точно не является навязчивой. Правда, она транжиря (курносость с открытыми взору носовыми отверстиями — энергия, в том числе, и деньги вытекают, не встречая препятствий). Будь ее воля, оторвалась бы по полной программе. Что, кстати, очень хорошо вписывается в ее образ: эмоциональной, открытой, наивной, но решительной и отчужденной.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ПОТОКИ

Если сопоставить человека с электростанцией, которая постоянно вырабатывает энергию, то станет понятно, что определенные области черепа или лица имеют выпуклую форму именно потому, что в этих местах проходит наиболее интенсивный ток энергии, то есть именно здесь протекает жизнь. Ток энергии способствует возникновению тепла, которое ведет к расширению этой зоны, и это говорит об определенном интересе человека. И наоборот, другие области черепа не выступают, а отмечены впадинами. В этом случае можно говорить о слабых выражении интереса к тому или иному аспекту жизни.



Хэзер Мейсон (Silent Hill 3)

Хэзер — дама менее эмоциональная, чем Кай. И катаклизмы в ее судьбе более равномерно распределены по разным периодам жизни, нет ощущения, что в зрелости или в старости Хэзер будет хуже (пропорции трех зон лица — верх, середины и низа — очень близки по размеру и выраженности). Правда, и ей не избежать одиночества. Но это одиночество будет скорее не ментальным, а реальным. Людей рядом с ней либо не останется вообще, либо они не станут ее поддерживать (узкий подбородок, небольшая, сужающаяся нижняя челюсть) — прежде всего эмоционально, но, может быть, и материально. Но не тот человек Хэзер, чтобы сильно по этому поводу расстраиваться. Она умная bestia, хоть это и скрывает (большой, но закрытый волосами лоб говорит о закрытости и потребности в поддержке).

Ей приходится существенно сложнее, чем Кай: у Хэзер нет врожденной уверенности в себе, все время хочется опереться на кого-то или на что-то, чтобы укрепить свой дух (узкое лицо). Но и это не станем трактовать как слабость. Зато при наличии авторитета, под-



держки или веры (даже просто уверенности) эту даму даже трактором с пути не свернуть.

Хэзер самолюбива и любопытна. В отношениях с молодыми людьми всегда имеет свою точку зрения (высокая переносица). Она не станет разворачиваться в избраннике целиком, предпочтет сохранить дистанцию (кто знает, не станет ли это и причиной охлаждения ее отношений с окружающими на закате жизни). Но она не отворачивается от людей. И с ней просто. Сильных перепадов настроения не бывает. Если взялась за дело, то доведет до конца, не забросит на середине, даже если ближе к концу сильно выдохнется (длинные, прямые, источающиеся к концам брови). Определенно, логического, разумного в ней гораздо больше.

Несмотря на потребность во внимании и поддержке, она в состоянии сама решать проблемы. И люди чувствуют эту ее внутреннюю силу (высокие, сильно выраженные верхние скулы).

Хэзер, конечно, не жадина. Да и не очень большая транжиря (ноздри сразу не заметишь). Но она из тех, кому всего со временем нужно больше и больше. Это такой род жадных до жизни людей: все возьмут, что судьба принесет, не откажутся, да еще и подумают, что добавка не помешала бы (рот существенно шире, чем нижняя часть носа).

Если у Хэзер будут дети, то наиболее вероятной продолжительницей ее рода станет дочка, а не сын (плоский желобок между носом и губами). Главное, чтобы не такая же грустная. Так что удачи тебе, Хэзер! Только зайди к доктору, надо все же проверить здоровье (мешки и темные пятна под глазами).



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

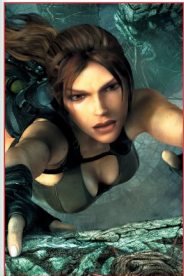
Лара Крофт (серия Tomb Raider)

Тут я столкнулась с объективной сложностью: внешность Лары с каждой новой игрой меняется, поэтому пришлось побороть искушение описывать кинематографические воплощения Лары Крофт (Анжелину Джоли) и обратить внимание на самую последнюю версию игры (**Tomb Raider: Underworld**) и лица героини на данный момент.

Что сказать? Похоже, трудности в старости — неизбежная расплата за столь бурную жизнь в юности. Иначе я никак не могу объяснить, что уже у третьей девушки из компьютерной игры так сильно заметно ухудшение жизненного уровня и взаимоотношений с окружающими людьми в последней трети их жизни. Ни тебе обеспеченной старости, ни своры потомков-карагузов, окружающих кресло-каталку с теплым клетчатым пледом, готовых слушать истории о бывлых приключениях (подбородок мал и узок — значит, на закате своей жизни придется остаться в одиночестве).

И больше всех шансов родить себе мальчонку, как ни странно, у простодушной Кай, чем у всех остальных девушек из нашего физиогномического анализа (узкий и четко очерченный желобок между носом и губами, отсутствие повреждений кожи в этой области).

Но вернемся к Ларе. Она умна, действительно умна (лоб высок и широк). Наконец-то мы видим женщину, которая не нуждается в постоянной поддержке и опеке (волосы не висают на лицо). Она не так болтлива, как Кай, но очень схожа с Хэзер — ей всего мало (рот весьма широк). Жизнь прекрасна и коротка словно миг. Внутренних сил предостаточно. Ощущение власти над людьми и возможности вести их за собой порой настолько сильно, что опьяняет Лару (высокие сильные скулы). Жаль, иногда не хватает выдержки — девушка поддается эмоциям (большие, широкие глаза вразлет). А это обычно приводит к тому, что кто-то менее эмоциональный имеет возможность контролировать ее.



Что она может этому противопоставить? Свой ум (видим по лбу), настойчивость (нижние скулы, подбородок), решительность (верхние скулы) и удачу в путешествиях (верхние левые углы лба). Лара не самолюбива и, представьте себе, не очень-то эгоистична (нос не слишком большой). Она не склонна к показному бахвальству — ей достаточно чувства внутреннего превосходства. А еще она расчетлива, энергична и чувствозна (очень пухлые губы).

Кстати, это первая дама, которой наплевать на походы по магазинам. Нет у нее такой потребности — побольше потратить, чтобы расслабиться (с обычного угла зрения ноздрей совсем не видно).



Алиса (American McGee's Alice)

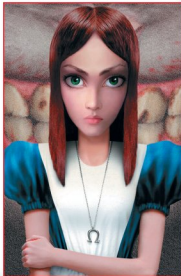
Последняя девушка в нашем исследовании. Точнее, даже не девушка, а девочка-подросток.

Как ни странно, мне не удалось найти на лице Алисы никаких знаков, подтверждающих подозрение о том, что она сама подстроила гибель своих родителей (сгорели при пожаре). То ли художники не доработали, то ли на девочку бесовство наговаривают истинные виновники трагедии.

Хотя, судя по ее профилю, нельзя отказать Алисе в выдающихся организаторских способностях (выпуклый лоб). Ну и в уме, конечно (опять лоб). Вот только секреты, похоже, она хранить не умеет вовсе (задняя часть головы впадала).

Личо Алисы тоже свидетельствует о более трудной и одинокой старости по сравнению с другими периодами жизни (на узость подбородка Алисы больно смотреть даже человеку, не разбирающемуся в физиогномике). А особенно хорошим было детство Алисы (про раннее почти ничего сказать нельзя, но отчество прошло безмятежно — опять лоб). Пусть вас не удивляет перечисление одних и тех же частей лица, которые отвечают за различные качества и проявления. Ведь ни для кого не секрет, что рот имеет несколько функций: выражение мыслей, прием и пережевывание пищи, выброс ненужного, вредного для организма. Рот один — а функций много, и все они разные. Вот и при физиогномическом анализе лица мы тоже смотрим на один и те же участки, но делаем по ним множество самых разных выводов.

Отсутствие врожденной уверенности в себе Алиса с лихвой компенсировала своей горючей убежденностью (очень узкое, выпянутое лицо). У Алисы лицо фанатика, но если разбирать его по частям — это ощущение нивелируется, находятся объяснения ее приключивности, неболтливости (совсем не как в книге), бережливости, энергичности в делах (преобладают прямые линии, очень маленький рот). Однако, если сложить всю картинку





Кейн и Линч (Kane & Lynch: Dead Men)

Как ни странно, но с мужчинами в играх попроще. Художники не сильно стараются их приукрасить, делают более похожими на обычных людей, чем женщин, которые чаще смахивают на чьи-то потаенные сексуальные фантазии.

Итак, Кейн и Линч. Начнем с Кейна. Перед нами человек с сильной жизненной энергией и собственной позицией (обратите внимание на нос). Не будь этого ужасающего шрама через все лицо, можно было бы сказать, что судьба к нему щедра: позволит и жизнь прожить долгую, и богатства небольшими запастись, и в одиночестве свои последние дни коротать не придется. Но шрам... шрам — это ведь не только часть кожи, которая не смогла регенерироваться до своего исходного состояния — шрам на самой судьбе героя. Он протиснулся через все лицо, затрагивая почти все аспекты его жизни. И еще он рассказывает нам о том, что больше всего пострадала общественная сторона жизни Кейна (у мужчин левая сторона лица (не тела) отражает лич-



ную область жизни, а правая — ее публичною часть), хотя, видимо, даже такое увечье не смогло сломить его волю и энергию к жизни, ощущение внутренней силы.

Кейн — человек логического мышления, а больше всего у него развита наблюдательность (нижняя треть лица шире и сильнее выражена). Круг общения довольно широкий, правда, люди в нем преимущественно похожи друг на друга, большого разнообразия не увидишь (носогубные складки расположены широко ото рта). И лишних слов от него не дождешься (узкие губы, небольшой рот). Жаль, что не придется его ожидать поддержки в старости от младшего поколения, — дети будут только отдаляться и отдаляться (опять нижняя часть лица подкачала).

Линч — редкий, знаете ли, экзотан. У него почти равномерно распределена жизненная энергия между духовными устремлениями и желаниями и материальными запросами и потребностями. Ума ему не занимать, особенно в том, что касается логики (лоб как у Ильича). Организационные навыки у него тоже на высоте, об этом говорит выпуклый лоб.

Так же, как и Кейн, Линч очень любопытный и внимательный, но любопытный не в том смысле, что любит сплетни, а в том, что нужно информацию мимо ушей не пропустит (уши большие, оттопыренные). Он явно целеустремленный человек, со стержнем. Свое отставает и возьмет, даже непривычными для окружающих методами. Правда, денежных накоплений в большом количестве у него не ожидается (крылья носа небольшие и нечетко очерчены). Но это не его цель жизни.

Если у него есть семья или если у него когда-нибудь вообще будет семья (как мы знаем, семья у него была. — Прим. ред.), он не будет выносить ее на публичное обсуждение. В этом плане Линч очень приватен и скрытен.

Судя по уголкам рта и опущенным глазам, он pessimist. Более настойчив, чем Кейн, может быть даже навязчивым (брови слишком близко расположены к глазам; одно из объяснений значения бровей — это наши друзья и братья-сестры, а глаза — мы сами).

Хорошие отношения с девушками ни Кейну, ни Линчу не светят — зоны около глаз (так называемые зоны любви и романтики) повреждены, да еще и темного цвета.

целком, ощущение возвращается. Это еще один важный момент физиогномики: ни одна из черт лица не существует по отдельности, рассматривать и интерпретировать все надо только в комплексе. То же касается и самих игр: кто-то говорит, что насилие и жестокость с экранов мониторов перетекают в нашу собственную жизнь, а вот некоторые психологи, наоборот, считают, что игры позволяют сбросить накопившееся напряжение и внутреннюю агрессию. Правда, выбирать их надо, как следует подумав, тогда и результат будет ожидаемым.



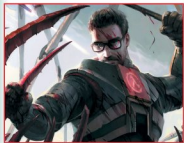
Гордон Фримен (серия Half-Life)

Гордон Фримен поразительно похож на ботаника и супермена одновременно. Логика развита, но уступает наблюдательности (верхняя треть лица очень ярко выражена, но нижняя еще шире). Силу свою чувствует, способен вести за собой людей (высокие скулы). Правда, поддержка ему тоже нужна (вплоть до шеи). Хотя, может, просто время еще не пришло.

Жизнь у Гордона должна быть хорошей: что в детстве, что в зрелости, что в старости. Без резких взлетов и падений (опять смотрим на соотношение трех частей лица). Оно и верно: интерес к высоким материям и жизненным реалиям у него примерно одинаков (а тут новый параметр: лицевой крест, который проходит через нос и брови; верхняя часть отвечает за духовное, нижняя — за материальное). Чувствительность присутствует (губы и глаза). Отношения с многочисленными друзьями обоих полов хорошие (хорошие, густые, почти все время равномерные брови), иногда бывает «кто в лес, кто по дровам», но в целом все хорошо.

Есть, правда, ощущение, что мистер Фримен жадноват немного. Но это можно назвать и иначе: «я не жадный, я домовитый» (ноздрито не видать).

А вообще очень уж гладким и ненатуральным его нарисовали — задкий идеальный картинный мужчина. Многого по такому лицу не скажешь.



Кейн (серия Command & Conquer)

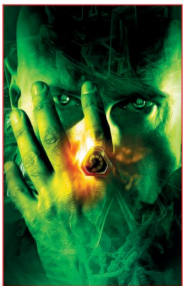


То ли дело Кейн! Вот где можно разгуляться. Что же можно сказать по его очаровательно-му лысому черепу? Сложно. Кейн весьма пропорционально. Это говорит о сбалансированности черт характера и, как следствие, дорог его судьбы. Если взглянуть с повнимательнее, то ум — не самая сильная черта Кейна (лоб не слишком большой). И он это, похоже, понимает. Ему вполне хватает его животной хватки, его неумных потребностей, чтобы идти вперед (мощный подбородок, широкая нижняя челюсть). Тем более что для самого себя «запасы на будущее» ему делать не суждено, значит, надо пользоваться всем здесь и сейчас (крылья носа слабо выражены, маловаты). А жадность у него большая. Он часто думает о материальных благах и хочет больше, чем способен поглотить, ему всего мало, все кажется недостаточным (см. на размер рта).

Старость Кейна ожидается благополучная, о нем будет кому заботиться (редкий случай: в отличие от большинства наших персонажей, нижняя часть лица у него очень хорошо развита, мощная). Здоровью у него отменное (уши, нос, кожа).

Кейн способен быть настоящим (брови нависают, скулы широкие), и с ним надо быть осторожнее, очень уж глаза у него просверливающие. Глаза человека вообще должны быть как бриллиант: чистые, прозрачные, сверкающие. Но если блеск таков, что напоминает больше гипероболонд инженера Гарина, то радости и счастья окружающим он едва ли принесет.

А вот гармонии между личной жизнью и общественной у него наблюдается, и хуже дела обстоят именно в личном плане. Что-то тянется из юности (левая сторона лица против правой стороны лица). Зато людьми Кейн манипулирует блестяще — это видно по размеру глаз.



Макс Пейн (серия Max Payne)

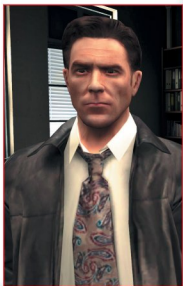
Несмотря на небольшую судьбу, Макс гарантирована длительная старость (об этом говорит размер мочек ушей). Он, кстати, самый благополучный в этом смысле из всех вышеперечисленных персонажей (подбородок). Дети (вероятнее всего, девочки — это видно из носогубного желобка) будут рядом, будут заботиться. Имущество тоже будет (нижняя часть лица, верхние веки, виски). Побегаёт, побегаёт со столом в руках да и отойдет от дел. Самыми неблагоприятными в его жизни будут зрелые годы (помните, я говорила, что средняя часть лица отвечает за зрелость?).

Вообще-то он парень суховатый и решительный (узкие губы, линии лица прямые). Но решения принимает, не советуясь с разумом, а доверяясь эмоциям, чувствам. Хотя, наблюдая за общей тенденцией, я начинаю понимать, что это, может быть, единственно верный способ для принятия решений в экстраординарных и очень быстро меняющихся условиях жизни героев.

Во всем остальном Макс строг и непреклонен. Общественное он ставит выше личного (асимметрия лица, левая сторона меньше и нечетко выражена), и идет это, скорее всего, из юности, как результат воспитания. Кто именно так не него повлиял — отец, строгий учитель или еще кто-то — неизвестно, но это явно был мужчина. Именно мужчина научил его быть таким сдержанным и не обращать особенного внимания на свою линию территории души (левая верхняя часть лба очень сильно занижена, придавлена). Хотя там, на личной стороне, ресурсов хватает.

С девушками Макс суховат и держит их на расстоянии (глаза, область под глазами). Другая ест среди обоих полов, договариваться умеет (брови, ширина верхнего века, рот, носогубные складки).

Общительным его не назовешь, да он и не стремится к этому. У Макса сложилось свое собственное мнение о том, что в этом мире хорошо, а что плохо, только он не очень-то склонен откровенничать на эту тему (складки резкие и находятся близко ко рту).

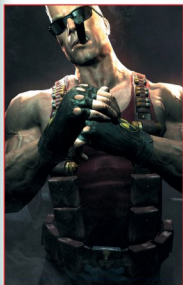


Дюк Нюкем (серия Duke Nukem)

Ну и брутальный мужчина этот Дюк Нюкем! Но это просто, тут к специалисту ходить не обязательно. Что можно сказать по его физиономии?

На самом деле сказать что-то определенное сложно. Как и Лара Крофт, Дюк на разных картинках выглядит совершенно по-разному. То он короткополовый узконосый качок, то широколобий, широкочелюстной, широконосый громила. Разница на первый взгляд небольшая, но очень существенная. Не может же Дюк утром в тренажерном зале быть человеком без особых умственных способностей и без достаточной внутренней силы, чтобы противопоставлять свое мнение миру (маленький лоб, маленький узкий нос), а вечером преобразоваться в уверенного, успешного, зажиточного, ведущего за собой лидера (широкое лицо, гладкий лоб, широкий нос, мощный подбородок, высокие скулы)?

Но бог с ним, сколько веревочке нить висеть, а конец увы, будет печальный — одиночество или потери (и почему всем так нравятся сексуальные ямочки на подбородке?).



Солид Снейк (серия Metal Gear Solid)

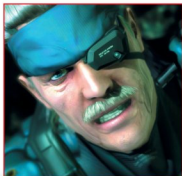
Историю жизни дерева мы узнаем по кольцам на его срезе. Точно так же мы можем прочитать историю жизни человека по складкам на его лице.

Первое, что бросается в глаза, — это морщины в нижней части лба Снейка, под повязкой. Это как же сжурило его судьба-злодейка, если морщины так отчетливо видны даже сквозь несколько слоев ткани?! Это ведь очень важная зона, это центр, где пересекаются все линии судеб. Жаль, если там что-то не в порядке. Морщины отражают наиболее часто протекающие энергии в организме человека и, как следствие, в его судьбе.

Тем не менее по внешности Снейка хорошо видно, что он человек выдающийся. Он даже более умен, чем догадывается о себе сам (лоб, опять нам все рассказывает лоб). Зачем, спрашивается, Снейк повязал повязку на лоб и не снимает ее? Чтобы врагам, знающим физиономику, было трудно распознать его сильные и слабые стороны!

Снейк — человек логический, рациональный, и он как раз не станет объяснять свое решение: «Да я просто так почувствовал». У него решения принимаются холодным рассудком, а не эмоциональной волной (верхняя часть лба, уши высоко, линии лица прямые).

Заметно, что прошлое у Снейка было бурное и что по его любимым женщинам жизнь пропала как коток (морщины в области зон любви и романтики: под глазами, на висках). Странно, но он при этом все же не ожесточился полностью, сохранил оптимизм и надежду, кстати небесполезную: его лицо говорит о том, что любовь весьма вероятна (светлые глаза, чистые зоны отношений на висках и



верхней части щек).

Снейк волевой человек, лидер по натуре, готовый вести за собой людей. Но люди пойдут не за его горчичными словами, а благодаря его внутренней энергии, силе, ответственности, которую он возмает на себя. Этот человек не станет просить о помощи, помощь сама станет просить, чтобы он ее принял (скулы, угол расположения мочек ушей по отношению к черепу).

Жесткость есть? Не без этого. Но она не чрезмерная. Жесткость гармонично дополняется большим багажом знаний (ложе, в детстве он много читал — см. выступ над бровями), хорошим здоровьем (залогом долголетия и нервного спокойствия — это внимание на уши, нос, цвет лица), нежностью и чувственностью (глаза, губы). Причем о своих эмоциональных привязанностях Снейк рассказывать не станет, не тот человек (рот неширокий).

Грешит какая-то нехватка энергии, возможно, он устанет брать все на себя, возможно, от него временно оторвутся сподвижники (нижняя часть лица, скулы сужаются). Но это его совершенно точно не сломит. Не того пошла человек. Очень уж он гармоничный.

Сумасшедшие кролики (серия Rayman Raving Rabbits)

Тут все просто прекрасно. Обратите внимание на такое замечательное несоответствие: при абсолютной неоплывчивости в обычном, спокойном состоянии (маленький рот), братья-кролики в возбуждении становятся ненасытными и жадными до жизненных благ (большой рот). Прибавьте к этому жутчайшую эмоциональность и управляемость (большие глаза). Собственный идеологический центр у кроликов отсутствует (носа-то нет), зато есть повышенный интерес к любой пролетающей рядом информации (большие уши).



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



special@igromania.ru

А КАК ТАМ НАШИ?

ЧТО ПИШУТ О РОССИЙСКИХ ИГРАХ В ЗАРУБЕЖНОЙ ПРЕССЕ

Артур Карлов



Все мы знаем, что стереотип русского человека на Западе — это безумный полумедведь-коммунист в шапке-ушанке и с бутылкой водки в руках. Желательно на Т-90. О российских товарах и брендах там тоже знают ненамного больше, обычно список включает в себя балет Большого театра, икру, водку, нефть, газ и АК-47. По крайней мере, именно такой образ России годами культивировался в западной прессе. А как выглядят российские игры на страницах зарубежной прессы?

Серия «Корсары»
(Sea Dogs, *Pirates of the Caribbean, Age of Pirates: Caribbean Tales, Swashbucklers: Blue vs Grey*)

Мнение «Игромании»: Первые «Корсары» в свое время обрели статус настоящей иконы. Вторая часть была переименована Disney, переименована и передана под нужды фильма «Пираты Карибского моря», чтобы стать официальным приложением к билету в кино.

«Корсары 3» едва не послужили причиной обвала почтовых ящиков «Игромании», потому что одно время каждое третье письмо во в рубрику «Горячая линия: игры» начиналось с вопроса, когда же выйдет третья часть. А ждать ее, как выяснилось, совсем не стоило. «Акелла» выбросила на рынок совершенно сырой проект с горами надписью «v.099» в главном меню. Но даже если не учитывать вылеты в Windows и другие кошмарные глюки, было ясно, что игра получилась неважнецкая. Последовавшие затем «Корсары: Возвращение легенды», «Корсары 3: Сундук мертвеца» и «Корсары: Город потерянных кораблей» (ни одна

из них на Западе не выходила) удались несколько полнее, а вот «Головорезы: Корсары XIX века» уже на момент релиза описывались в руках «тоска смертная». Былов внимание сериалу, судя по всему, больше не грозит.

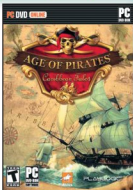
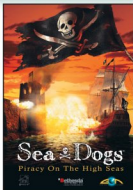
«Корсары онлайн» (*Pirates of the Burning Sea*) трогать не будем — это западная разработка и участие «Акеллы» в ней было небольшим.

Мнение GameSpot.com: Крупнейший западный игровой сайт принял «Корсаров» очень хорошо, выставив 7,9 балла из 10. В рецензии говорится, что «Корсары» оказались чем-то большим, чем просто суммой слагаемых (стратегии, экономики и экшена), что игра получилась захватывающей, даже несмотря на многочисленные проблемы. Среди недостатков указываются недоработки интерфейса и общая бедность. Автор явно ностальгировал по *Pirates!*.

Что касается «Пиратов Карибского моря» (в единичестве — «Корсары 2»), то им GameSpot поставили практически ту же оценку, что и мы (у нас было 7,5/10, у них — 7,6/10), отметили странные методы подачи сюжета и бедноватый сюжет.

С третьей частью GameSpot уже не церемонились (4,7/10) и вновь пинали по всем большим местам — багам, корявому интерфейсу, общему уровню исполнения. А еще отметили, что лучше бы, мол, так глубоко в детали не лезли и не делали все сразу (симулятор пиратского корабля, экономику, экшен), потому что в итоге разработчики утонули в собственных амбициях и упростили потенциально неплохую игру.

Swashbucklers: Blue vs Grey встретили еще холоднее (4/10), а



в недостатки записали буквально все: дешевой вид, однообразие, плохую озвучку.

Мнение IGN.com: Местный рецензент пел родным «Корсарам» дифирамбы (8,5/10 плюс «Выбор редакции»), отмечая внимание к деталям (вроде возможности посмотреть в подзорную трубу) фразами «*freakin' awesome!*». Однако в недостатки тоже записал ненужную беготню по городу, однообразную картинку и обилие текста в ущерб озвучке. И заключение: «Боже, пожалуйста, дай сил этой команде выпустить синквел, они этого заслуживают!»

В рецензии на вторую часть IGN скорбит из-за отсутствия Джони Деппа, гытается не за что во время хождения по суше, прогневывает беспощадный бой камере и радуется ролевой системе. Итог: предкажет и соваплет с нами (7,2/10).

Статья про третьих «Корсаров» начинается с вопроса: «Оно что, плавать?» Хотя начало и печально, но финальная оценка впечатляет — 7,9/10. А все потому, что автор рецензии почему-то возносит геймплей, вопрошая у игрока: «Зачем вам графика и звук, это же RPG?»

В случае со *Swashbucklers* IGN оказались единодушны с GameSpot: та же оценка (4/10) и те же доводы (однообразие, паршивые картинка и звук).

Мнение GameSpy.com: GameSpy определенно не против пожить в шкуре пирата. Сравнивая первую часть с *Pirates!*, рецензент назвал «Корсаров» уле-



кательными и оригинальными, но излишне медленными и усложненными: «Главный герой полагается как «Титаник». Помехами плохой интерфейс, но финальный балл высокий — 77/100.

Вторую часть материли меньше. Гораздо больше материли Disney, который якобы был виноват в том, что игра вышла в сыром виде. Ругали за страшные глюки и кривую наземную часть. В результате автор предложил «Акелле» доработать игру еще полгода, а уже тогда он ее всем откомендует. Рейтинг — 2,5/5 (к тому времени система оценок у GameSpy упростилась).

Третья часть (2/5) стандартно вызвала недоумение и получила тумзков за недружелюбие к игроку. Особенно сложным там показалось начало.

1UP.com: На 1UP.com были убеждены, что если компьютерные игры будут выходить в том виде, в каком вышли третьи «Корсары», слухом о конце PC-рынка не будет конца.

Средний балл на GameRankings.com:

Sea Dogs («Корсары») — 80%, 28 рецензий
 Pirates of the Caribbean («Пираты Карибского моря») — 67%, 35 рецензий
 Age of Pirates: Caribbean Tales («Корсары 3») — 60%, 23 рецензии

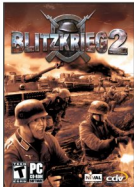
Swashbucklers: Blue vs Grey («Головорезы: Корсары XIX века») — 46%, 11 рецензий

Серия «Блицкриг» (Blitzkrieg 1-2)

Мнение «Игромании»: Первый «Блицкриг» был радикально историчен, удобен в управлении, красив и в меру сложен. Сиквел стал лучшей RTS 2005 года по Вторую мировую.

Мнение GameSpot.com: «Несмотря на агресси, «Блицкриг» — это быстрый, требовательный и в целом интересный проект», — писали на GameSpot. Портили игру, по их мнению, неудачный интерфейс, плохой звук, высокий порог вхождения и недостаточная отполированность. Оценка — 7,1/10.

Вторая часть вышла легкой, если играть на нормальном



уровне сложности. Здесь хвалят кинематографичность и симпатичную, хотя и несомненно отставшую от тогдашних стандартов графику. Итоговый балл составил 7,8/10.

Мнение IGN.com: Рецензента IGN поразил тот факт, что наши разработчики применяют термин «созонники» исключительно по отношению к англичанам и американцам. Историческую достоверность и любовь к деталям он похвалил, кудый мануал — поругал (объяснение — для такой глубокой игры мануал должен быть больше), а в конечном счете вывел 8,2/10.

Вторую часть на IGN встретила еще благосклоннее (8,4/10) и отрекомендовала как «интересный скрипиз на фоне вала игр по Вторую мировую».

Мнение GameSpy.com: По мнению автора обзора, «Блицкриг» не хватало оригинальных идей. Отсюда и оценка — 69/100. Сиквел (2,5/5) понимания тоже не встретил: «Стратегия Nival наполнена большими идеями, недоделанными в мелких, разра-

ОТКУДА ДРОВИШКИ?



При сборе цитат и оценок мы ориентировались прежде всего на крупные игровые сайты во главе с GameSpot.com (самым крупным и известным игровым сайтом на Западе) и далее по нисходящей — IGN.com, GameSpy.com, Eurogamer.net, GameZone.com, WorthPlaying.com и так далее.

Средние оценки и статистика подморожены у крупнейшего западного разведывательного центра оценок GameRankings.com, где на каждую игру собрано уведомление досье из линков на обзоры, превью, интервью, видеоролики etc.

жающих деталей. Среди деталей — тупой искусственный интеллект и неловкая камера. Финал: «Всего лишь еще одна неловкая RTS, обреченная на забвение».

Мнение GameZone: «Накопец-то! По-настоящему хорошая RTS по Второй мировой, исторически достоверная и фановая!» — это по первую часть (8,9/10).
 А вот по вторую (8,2/10): «Да, конечно, тут есть и мультиплеер. СУПЕРСКИЙ!»

Средний балл на GameRankings.com:

Blitzkrieg («Блицкриг») — 80%, 26 рецензий
 Blitzkrieg 2 («Блицкриг 2») — 77%, 31 рецензия

Xenus. Точка кипения (Boiling Point: Road to Hell)

Мнение «Игромании»: Xenus долгое время был для нас вторым S.T.A.L.K.E.R.. Ждали долго, верили, а получилось... получилось как всегда. Астрономические системные требования, баги и вылеты — полный восточноевропейский букет.

Мнение GameSpot.com: Рецензента не на шутку позабавила возможность уничтожить полицейский участок с помощью одной стрелы из арбалета. «Модель управления техникой ужасна. Но, похоже, у бедных NPC те же проблемы, ведь они то и дело попадают в ДТП». По поводу глюков Xenus сказано немало и здесь, но вот в графе «Стабильность» читается «незначительные проблемы». Непонятно...

Заканчивается рецензия за упоминания («У Xenus были все шансы стать игрой года-2005»), но оценка более-менее обескураживающая — 7/10.



Мнение IGN.com: Тут сами за себя говорят цитаты: «Главный герой управляет с M16 так же, как и с истребителем F-22»; «В Xenus так мало машин, что иногда кажется, будто Сол попал на 24-часовую смену»; «Глока они не доработали игру, это будет не «Точка кипения», а «Варка на медленном огне». Хотя оценка, как и у GameSpot, вполне приличная — «семерка».

Мнение GameSpy.com: «Несмотря на всю свою амбициозность, это скорее бета-версия игры, и вы можете сами вообразить от одной попытки поиграть в это». 2/5.

Мнение Eurogamer.net: «Это, вероятно, один из самых замечательных кусков бета-кода, в которые я когда-либо играл». 8/10.

Средний балл на GameRankings.com: 65%, 31 рецензия

«Код доступа: РАЙ» (Paradise Cracked и Cops 2170: Power of Law)

Мнение «Игромании»: Рецензент «Игромании» пореконмендовал «Код доступа: РАЙ» всем, кто нервно дышит к Jagged Alliance, X-COM и Incubation.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ





Приквел «Власть закона» развил идеи оригинала, но, как нам показалось, не совсем в нужную сторону.

Мнение GameSpot: «Нудный геймплей, сюжет, балансирующий между глупым и малопонятным, и «алфавитный суп» из грамматических ошибок делают «Код доступа: РАЙ» практически неиграбельным... Несмотря на то, что игра собрала урожай наград от критиков в матушке-России (ей-богу, так и написано — «in Mother Russia», — Прим. ред.)... английская версия ужасна». И оценка — 4/10.

Вторую часть на GameSpot встретили с не меньшим энтузиазмом: упреки в нудности, плохом переводе (кстати, очень распространяемая

болезнь среди наших игр, издающихся за рубежом) и совершенно не впечатляющая оценка — 4,2/10.



Мнение IGN.com: «Код доступа» на IGN не рецензировали, а вот обзор на «Власть закона» снабдили таким вот подзаголовком: «Они бы еще подождали до 2170 года, чтобы это выпустить». Ругают за отсутствие титров, пишут, что в время

таких игр прошло, и ставят в итоге 4/10.

Мнение GameSpy.com: Про «Код доступа: РАЙ»: «Хорошая игра от MST Land, сильно подпорченная сомнительными дизайнерскими решениями». Отдельно отмечается музыка. Оценка — 65/100.

«Власть закона» в целом рецензенту понравилась, но достала невменяемый AI и неочевидная боевая система. Все остальное пришло по душе. Результирующий балл — 2,5/5.

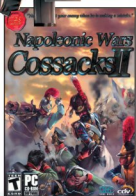
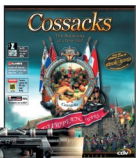
Мнение WorthPlaying.com: Про «Власть закона» (4,5/10): «Если мне скажут описать ее в двух словах, я отвечу: «Посредственная и разочаровывающая». Первое разочарование: вам придется учиться играть методом тыка. Второе: у вас есть органы чувств — и вы играете в эту игру».

Средний балл на GameRankings.com:

Paradise Cracked («Код доступа: РАЙ») — 48%, 16 рецензий
Cops 2170: Power of Law («Власть закона») — 42%, 24 рецензии

Серия «Казак»
(Cossacks: European Wars и Cossacks 2: Napoleonic Wars)

Мнение «Игромании»: Первые «Казак» были просто бомбой в своем жанре, а вторая часть, приходящая сюжетно на период наполеоновских войн, доказала, что это была отнюдь не случайность.



Мнение GameSpot.com: Их позабавили юниты, расстроило слишком уж близкое родство с Age of Empires и доквал звук. Первые «Казак» показали GameSpot слишком объединенным, как результат — 7,1/10.

Вторая часть понравилась куда больше, особенно ее атмосфера. А вот баги и битые сеты мало кому могут понравиться, поэтому рейтинг получился ненамного выше, чем у первой части: 7,9/10.

Мнение IGN.com: «Казак» за номером один на IGN назвали вполне хорошей игрой, но заявили, что игра гораздо лучше смотрелась бы без всякой экономики. Оценка очень даже положительная — 7,5/10.

Статья про вторую часть была снабжена подзаголовком «Удовлетвори свой комплекс Наполеона». Автор остался доволен необычным временным периодом и готов был многое простить за него. Рейтинг — 7,7/10.

Мнение GameSpy.com: О «Кзаках» (78/100): «Хорошая стратегия, но ей не хватает инноваций... «Казак» — это отличный пример того, какой должна быть RTS...»

О «Кзаках 2» (2,5/5): «Причиной падения империи Наполеона были непомерные амбиции, там более иронично, что «Кзаки 2» страдают от комплекса имени печально известного полководца».

Специальный репортаж



Средний балл на Game Rankings.com:

Cossacks: European Wars («Казак: Европейские войны») — 78%, 28 рецензий

Cossacks 2: Napoleonic Wars («Казак 2: Наполеоновские войны») — 73%, 42 рецензии

Магия крови (Dawn of Magic)

Мнение «Игромании»: Спорная, кое-где неровная, но все же интересная hack'n'slash-игра.



Мнение GameSpot.com: «Забавованная, неотлаженная, совершенно неоригинальная, ужасная игра... Если увидите ее на прилавке магазина, медленно отойдите подальше». Оценка соответствующая — 3/10.

Мнение IGN.com: «В целом, это old-school, ничего нового» — 5,4/10.

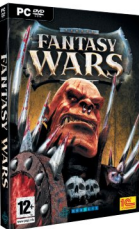
Мнение Eurogamer.net: «В игре есть заклонина «Мазохизм». Так вот, если бы я собирался покупать «Магию крови», то непременно скастал бы его на себя». И в солидарность с GameSpot ставят 3/10.

Средний балл на GameRankings.com: 53%, 17 рецензий



Кодекс войны (Fantasy Wars)

Мнение «Игромании»: Сложная, требующая к себе внимания, но при этом очень уютная и увлекательная игра. «Кодекс войны» — это такая своеобразная мозаика, в которой собраны все лучшие идеи из десятка других стратегий.



Мнение GameSpot.com: На GameSpot по-стариковски хрючат и выводят «Кодексу» 7,5/10, называя игру «одскрульной, но находящейся вне времени». Жалуются на непомерную сложность.

Мнение IGN: «Эту игру не так легко забыть, как ее название». Оценка тоже довольно высокая — 7,8/10.

Мнение PC Game World: «Продуманная игра, если вы не фанат... Звук скучен, но история скучнее». Оценка — 35/100.

Средний балл на GameRankings.com: 69%, 18 рецензий

Firestarter

Мнение «Игромании»: Шутер безумной динамики, немного недотянувший в плане дизайна.

Мнение GameSpot.com: «[Стилистический] Firestarter представляет собой чистый нонсенс, но это необязательно плохо». В мануале — опечатки и опечатки, играть скучновато. Итог — 6,2/10.

Мнение IGN.com: «Разработчики решили честно отработать каждый из 20 долларов цены». 7,8/10

Мнение Gamer's Hell: «Почему эта игра называется «Поджигатель»?». Кстати, это частоза-

НАШИХ БЬЮТ?



Мнение о том, что наши игры «валят» на Западе, в реальности ничего подобного не бывает. Более того, никакой национальной сегрегации не видно и за версту, к играм с лейблом «Made in Russia» относятся абсолютно так же, как к проектам из западных стран. Выделить игры из России в какую-то отдельную нишу никто тоже не пытается. А за что в некотором роде даже обидно, так это за то, что нет ни одной строчки о национальном колорите наших игр или каких-то особых родиных пятнах. Просто потому, что никакого колорита и в самом деле нет.



даваемый вопрос о Firestarter на Западе. Оценка — 4,5/10.

Мнение WorthPlaying: «Когда, наконец, неанглоязычные проекты обзаведутся англоязычными редакторами?» Жалобы на кривой перевод и финальное «нет, я не рекомендую» с оценкой 6,9/10.

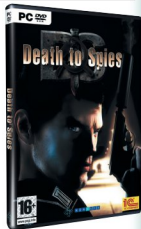
Средний балл на Game Rankings.com: 54%, 12 рецензий

Смерть шпионам (Death to Spies)

Мнение «Игромании»: Продуманная, интересная игра, созданная истинными фанатами дела. В «СМЕРШЕ» есть что-то и от Hitman, и от Commandos, и от Splinter Cell. Жаль, AI подкачал.

Мнение GameSpot.com: GameSpot на зиплеты не скупились: «Death to Spies доказывает, что про Вторую мировую еще можно делать интересные игры»; «Лучше, чем вы ожидаете»; «Выдать себя — значит получить das vadala...»; «Сложная... не для слабых сердец». И оценка в итоге себе ничего — 7/10.

Мнение GameZone.com: «Одна из лучших игр в жанре за последнее время». Оценка — 7,5/10.

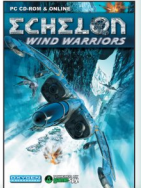


Мнение GameVortex: «Теперь я буду следить за этой командой». Оценка — 80/100.

Средний балл на GameRankings.com: 72%, 11 рецензий

Серия «Шторм» (Echelon и Echelon: Wind Warriors)

Мнение «Игромании»: Первый «Шторм» был красивым футуристическим симулятором. Standalone-аддон «Солдаты небеса», в принципе, мало чем от него отличался, но страдал от странного AI.





Мнение

GameSpot.com: «Стреляю и воюю, потому что здесь так надо. Но не потому, что это чем-то мотивировано», — GameSpot традиционно (в случае с российскими играми) жалуются на сюжет, но рейтинг все равно выводит нестыдный — 7/10.

О «Солдатах неба» (5,3/10): «Это не плохая игра, она просто посредственная и не амбициозная... Летать тут, стрелять, а ненависти к врагам нет, зачем все — непонятно... Музыка же просто абсурдна: представьте евро-техно-версию ланж-джаза из No One Lives Forever».

Мнение GameSpy.com: Про



«Штурм»: «Вводить IP сервера вручную, чтобы поиграть по Сети? Непростительная глупость... Характеры героев плоские, и это разочаровывает... Фил спрятан за проблемами и багами». Оценки тем не менее почти такие же, как и на GameSpot: 70/100 «Штурму» и 2,5/5 — «Солдатам неба».

Средний балл на GameRankings.com:

Echelon («Штурм») — 74%, 22 рецензии

Echelon: Wind Warriors («Штурм: Солдаты неба») — 65%, 12 рецензий

Heroes of Might and Magic 5

Мнение «Игромании»: Пятое «Герои» российскому рынку бережно сохранили атмосферу вселенной, избавившись от сомнительных нововведений четвертой части и зашевелили модной 3D-одеждой.

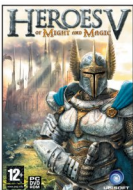
Мнение GameSpot.com: Рецензент ожидал потерь в тексте из-за перевода, но его приятно удивили: «Помимо красивой 3D-графики, фанаты оценят аккуратные рисунки». Не

по-правильно только баги и долгое время загрузки. Оценка — 8,2/10.

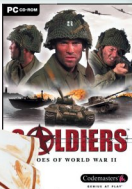
Кстати, рецензировал Heroes of Might and Magic 5 Грег Касавини, на тот момент — главный редактор GameSpot и один из самых известных журналистов в игровой индустрии. В далеком прошлом его звали Григорием Касавиным и жил он тогда в Москве. Но нашим соотечественником его можно назвать даже с еще большей натяжкой, чем Сергея Брина (сооснователя Google) — Грэг увидел из СССР в раннем детстве.

Мнение IGN.com: IGN не скупится на похвалы: «Ubisoft спасла франчайз, отдав его ветеранам стратегических игр Nival». Исключение сделано только для звука: «Озвучка смежторна, но вовсе не смешна с точки зрения юмора». Именно звук сильно подпортил финальный балл — 7,8/10.

Мнение GameSpot.com: Здесь тоже недовольно звуком («Он настолько же ужасен, насколько хороша графика»), но ставит в итоге 3,5/5 и заявляют, что «нельзя пропускать игру, от которой невозможно оторваться и в три часа».



ночи в попытке завершить кампанию».



Мнение Eurogamer.net: «Озвучка вышла такой, будто ее режиссировала моя бабушка»; «Это не то, чтобы огромный шаг вперед для игр, но с точки зрения здорового традиционализма это маленький шагок к уюту». А за уют и оценка соответствующая — 8/10.

Мнение 1UP.com: А вот на 1UP положительной настрой своих коллег не разделяли: «Камера страдает клаустрофобией... Баги? Целый летний лагерь!.. Мультиплеер все время разъединит, как неумный любовник!». Рейтинг неутошительный — 5/10.

Средний балл на GameRankings.com: 79%, 42 рецензии

Сери «В тылу врага» (Soldiers: Heroes of World War 2 и Faces of War)

Мнение «Игромании»: Крайне удачный сплав стратегии, экшена и тактики — что первая, что вторая часть.

Мнение GameSpot.com: Про первую часть (7,9/10): «Снимите часового с вышки, и он упадет как запрокинутый каскадер... Если вы ищете игру, которая сможет бросить вызов вашим тактическим навыкам, попробуйте Soldiers».

К сиквелу они отнеслись заметно суровее (6/10): «Faces of War доказывает, что даже

такую каноническую и отработанную вещь, как стратегия по Второй мировой, все еще можно сделать корявой». Зато здесь рады, что не нужно высаживаться на пляж «Омаха» и воевать в Сталинграде.

Мнение GameSpy.com: Первый «В тылу врага» (3/5): «Вам сильно повезет, если удастся пройти все кампании, не посевод от напряжения».

Мнение IGN.com: Первую часть они хвалят (6,5/10): «Игра из разряда «сохраняйся-каждую-минуту»: «Эффекты оружия просто фантастические!».



Со второй столь же теплых отзывов у IGN не сложилось (7/10): «В следующий раз наймите англоговорящего корректора».

Мнение GameZone.com: Первая часть (7,9/10): «Несмотря на то что это последнее высказывание в жанре, Soldiers даже не пытается выделиться из общего стада игр о Второй мировой».

Мнение Eurogamer.net: Это единственный сайт, где при сравнении «В тылу врага 2» (8/10) и Company of Heroes упомянули, что ноги западного блокбастера растут из первой части «В тылу врага», которая вышла двумя годами ранее. Рецензент отметил, что, помимо Company of Heroes, следует обратить внимание на нашу разработку.

Средний балл на GameRankings.com:

Soldiers: Heroes of World War 2 («В тылу врага») — 78%, 43 рецензии

Faces of War («В тылу врага 2») — 67%, 23 рецензии

Серия «Ил-2 Штурмовик» (IL-2 Sturmovik, IL-2 The Forgotten Battles, Pacific Fighters)

Мнение «Игромания»: С «Ил-2» все очень просто: на момент выхода это был эталонный авиасимулятор и одна из самых лучших российских игр в истории. Историческая достоверность, дотошность в деталях и сверхреализм сделали свое дело.



Мнение GameSpot.com: «Ил-2» судяно стать классикой. Это один из тех симуляторов, которые напоминают вам, почему вы вообще любите этот жанр». По понятным причинам автор статьи записал отсутствие свастик в недостатки. «Забывать страницы истории вроде этой (имеются в виду воздушные битвы на Восточном



фронте. — Прим. ред.) — это богатая и неизведанная территория». Хвалебная ода игре изредка прерывается критикой кампании и недружелюбностью к игроку. Оценка запредельная — 9,2/10.

В откликах «Забывших сражений» GameSpot тоже были настроены положительно (8,6/10): по их мнению, эта игра уже не была таким значительным явлением, как первый «Ил-2», но в любом случае это достойное продолжение.

А вот «Перл-Харбор» (Pacific Fighters) получил от GameSpot уже всего лишь 7,3/10. Рецензент сайта выразил мнение, что с релизом «1С» явно поторопились и поэтому игра вышла сырая. Отсюда и такая оценка.

Мнение GameSpy.com: «Зуб даем: «Ил-2» соберет все возможные награды в номинации «Симулятор года». Оценка — 94/100.

Средний балл на GameRankings.com:

IL-2 Sturmovik («Ил-2 Штурмовик») — 91%, 17 рецензий

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles («Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения») — 88%, 19 рецензий

Pacific Fighters («Перл-Харбор») — 78%, 21 рецензия



ТОЛМАЧИ-САМОУЧКИ



Плюше переводы на английский — явление неуживальное. В 80-90-е многие игры от неанглоязычных разработчиков (прежде всего, японцев) доставляли англоязычным игрокам не меньше радости, чем нам «ПЕНА ПИВА» и «Толчок, чтобы открыться».

В каждом втором обзоре российской игры западные коллеги жалуются на отвратительное качество перевода, из-за чего сюжет иногда остается практически непонятным. Особенно это печально в свете сильной традиции переводческой школы в России.

С озвучкой все особенно плохо. Зачастую она записывается как попало не только для западной версии, но для родной, российской.

А уж что касается названий, то здесь руки совсем опускаются. Ответственные разработчики и издатели очень редко придумывают хорошие, звучные названия даже для русских версий, а уж с английскими полный караул. В лучшем случае они получают просто банальные и не запоминающиеся (Space Rangers, Soldiers: Heroes of World War 2, Faces of War, Cops 2170: Power of Law, Theatre of War), в худшем — сложные, несуразные, труднопроизносимые и оттого, опять же, совершенно не откладывающиеся в голову. Попробуйте-ка для проверки произнести с серьезным видом Tarr Chronicles: Sign of Ghosts и не рассмеяться при этом.

ИНСТИНКТ (Instinct)

Мнение «Игромания»: Сложно придумать что-то хуже «Инстинкта»: ужасные баги, тормоза, отвратный сюжет, геймплей 10-летней давности, графика прямиком из первого Half-Life... При всем при этом игра была сильно разрекламирована, для озвучки пригласили Михаила Пореченкова и других знаменитостей, но это ее не спасло. «Игромания» наградила «Инстинкт» титулом «Богомерзие».

Мнение GameSpot.com: В единственном плюсе (впрочем, плюсов должно быть два — оценка стоит 2/10) здесь записали временами пугающую музыку. «Конечно, спасибо Digital Spray за то, что они избавили нас от удовольствия слушать ломаный

английский из уст друзей и домашних разработчиков, но все же было бы неплохо сделать английскую озвучку». Местных зомби GameSpot назвал самыми нестрашными в истории игр по



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

зюми. А в качестве двух последних предупреждений значится защита StarForce и оценка 2/10.

Мнение IGN.com: Открывает обзор замечательный подзаголовок «Новое лицо плохих игр». Цитаты — одна сочнее другой: «Большая часть этого обзора будет посвящена объяснению того, что играть в эту игру сравнимо с вырыванием заусенцев»; «Если бы эта игра вышла в 1998-м, ей пришлось бы конкурировать с Half-Life. И он непременно бы победил»; «Если вы продержитесь в игре больше 10 минут, то достойны персональной заметки в Википедии». Оценка — 1,7/10.

Мнение WorthPlaying.com: «А почему в Северную Корею отравили именно русских? Но если б даже американцев, это все равно абсурдно! И какая нация будет строить секретную базу в этой стране? Может, лучше в Канаде?». Здесь WorthPlaying абсолютно солидарны с GameSpot, что пусть уж лучше это будут русские спецназовцы, лишь бы не слушать «драму, разгрявляемую семиклассником». «Тут какие-то странные пропорции и предметы. Почему так много душей и ванн в комнате? И почему они такие большие? А местные микроволновки предназначены для 10-килограммовых индеек, не иначе. В какой-то момент я подумал, что во время следующего сюжетного поворота окажется, будто я играю в игру про спецоперации гномов». В конце автор все же отметил: «Тем не менее это не самый худший 3D-экшен, в который я когда-либо играл» — и звучит это как комплимент. Среди положительных моментов автор почему-то отметил озвучку, а рейтинг, можно сказать, даже высокий — 4,9/10.

Мнения других источников: «Инстинкт» умудрился пригласить сюжетом автору Game Industry News (3,5/5), но при ближайшем рассмотрении выяснилось, что этот автор нанят специально для обзора «странных» игр и что «он их любит». А вот на GameVortex (69/100) рецензент рассуждает о том, что, конечно, «российскому шутеру трудно пробиться на американском рынке, где стандарты так высоки». А в конце даже называет «Инстинкт» «ровным стартом».

Средний балл на GameRankings.com: 45%, 5 рецензий

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Мнение «Игромании»: Главная надежда отечественного («отечественными» мы по традиции называем все игры, сделанные на территории СНГ) игропрома на выходе оказалась не совсем тем, чего мы ждали шесть лет, но все же доказала, что наши разработчики могут делать глубокие и атмосферные игры. Пусть и за шесть лет.



Мнение GameSpot.com:

Крупнейший западный сайт обрадовался инновациям «Сталкера», среди которых особо отмечен «вечный» фонарик. «Это унылая игра, но в хороша в м».

посталокалитическом смысле, — отмечает редактор Джейсон Скампо. — Даже ломаный английский придает «Сталкеру» какой-то особенное очарование». Итог — 8,5/10 плюс награда «Самая атмосферная игра 2007 года».

Мнение IGN.com: «Скорее всего, вы раньше никогда не играли в такую игру и никогда не были в таком тревожном окружении». Оценка — 8,2/10.

Мнение GameSpy.com: «GSC попытались раздвинуть границы жанра, и в какой-то мере им это удалось». Оценка ниже, чем у коллег: 3,5/5.

Мнение WorthPlaying.com: «Заявка «Сталкера» для меня — все равно что вкусная, неоновая-зеленая конфета»; «Лучший способ описать эту игру: Counter-Strike, скрещенный с Fallout и размазанный по Morrowind». Автор хвалит издателей за то, что они частично оставили русскую озвучку. По его мнению, это действительно сохранило атмосферу. Оценка — 7/10.

Средний балл на GameRankings.com: 82%, 52 рецензии



Космические рейнджеры 2: Доминаторы (Space Rangers 2: Rise of the Dominators)

Мнение «Игромании»: «Космические рейнджеры» — это очень, очень опасная игра. Запустив ее «на полчаса, просто посмотреть», можно очутиться часом через шесть от натуральных судорог пальцев. Геймплейно это такие Pirates! в космосе, только больше детализованные и интересные. Вторая часть еще больше расширила игровой мир и привнесла 3D-битвы на планетах.

Внимание! На Западе вышла только вторая часть в комплекте с первой частью в качестве бесплатного приложения. Так что там оценивали одних лишь «Космических рейнджеров 2».



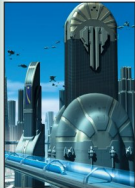
Мнение GameSpot.com: «Доминаторов» GameSpot расхвалил на все лады: «Вас подхватит невероятно живая и динамичная вселенная, от которой вы не сможете оторваться до глубокой ночи, уговаривая себя сделать еще одну вещь, будто доставка на время сверхскоростного рецепта пиццы пеленгов на Марс или освобождение очередной системы от коварных доминаторов». Баллов наспили от души — 8,1/10.



Мнение GameSpy.com: «Самая большая проблема «Доминаторов» — их название. Очень легко принять эту игру за какой-нибудь казуальный ширпотреб. Но это будет непростительной ошибкой. Потому что «Рейнджеры» — одна из самых увлекательных игр 2006 года». Оценка — 4,5/5, награда «Выбор редакции» и 4-е место в рейтинге самых лучших PC-игр 2006 года.

Мнение Eurogamer.net: Рецензент Eurogamer сразу же признался, что так увлекся игрой, что завалил все сроки: «Эту статью я должен был сдать еще в понедельник. Нет, не в этот понедельник, а два понедельника назад»; «Рейнджеры», безусловно, прекрасная игра, но, чтобы убедиться в этом, мне пришлось неделю не выходить из дома. При этом сделали ее где-то на краю света (во Владивостоке); «Эпическая история, приключения, вызов, глубина — вот лучшие причины, чтобы играть в игры. А ЭТО — одна из лучших причин в этом [2005] году играть в игры. Сыграйте в «Рейнджеров». Оценка — 9/10.

Мнение WorthPlaying.com: «Очевидно, что в Space Rangers 2 было вложено много работы, страсти и идей, но, несмотря на весь его творческий потенциал, это просто игра-мастер-на-все-руки, ни в чем конкретном не преуспевающая». Оценка — 7,5/10.



Мнения Bloomtown: Автор рецензии описал различные детали игры и добавил: «Взболтать, подать и погреться с немалым куском своей жизни». Оценка — 8/10.

Средний балл на GameRankings.com:

Space Rangers («Космические рейнджеры») — 80%, 4 рецензии
Space Rangers 2: Rise of the Dominators («Космические рейнджеры 2: Доминаторы») — 85%, 37 рецензий

Ночной дозор (Night Watch)

Мнение «Игромани»: «Ночной дозор» — эдакий обзор «Операции Silent Storm», приспособленный под всеобщую одноименного фильма. Не самый худший вариант в таком жанре, но и не та вещь, на которую стоило бы тратить свое время.



Мнение GameSpot.com: «В игре есть интересная история, неплохо дополняющая фильм, но она слишком поверхностна и монотонна, чтобы заинтересовать любителей стратегических игр, а сама игра — слишком уродлива и крива, чтобы заинтересовать кого-либо еще». Оценка — 5,4/10.

Мнение GameSpy.com: «Игра по фильму, снятому по книге? Нет, это не «Гарри Поттер»... Российский импорт предлагает неплохую тактику, но в труднодоступном виде». Оценка — 3,5.

Мнение Eurogamer.net: «Если бы я довольствовался только прельзой этой игры и надеждами, общая сумма моей негативности не увеличилась бы на даже 0,000000000000026%; сейчас я бы был чуть менее щипчивым и подозрительным геймером. Ведь на бумаге все так хорошо выглядело». Оценка — 5/10.

Мнение WorthPlaying.com: Здешний рецензент — настоящий фанат «Ночного дозора». Но не игры, а фильма. В конце концов он предлагает пойти и купить DVD с фильмом, чем играть в приложение к билету. Оценка — 4/10.

Средний балл на GameRankings.com: 56%, 28 рецензий

You Are Empty

Мнение «Игромани»: Противоречивый экшен с густой советской атмосферой... и больше ничем. Гениальную идею Digital Spray Studios завалили полностью.

Мнение GameSpot.com: «Советские ГУЛАГИ, может, и были страшнее, чем You Are Empty, но мы бы не стали держать пари... Трудно

представить, что кто-то смог сделать Советский Союз сталинской эпохи менее привлекательным, чем он был на самом деле, но You Are Empty это удалось». В заключение: «А теперь живите дальше и постарайтесь сделать вид, что игра вроде You Are Empty не существует». Оценка даже хуже, чем у «Истинкта»: 1,5/10.

Мнение IGN.com: «Жаль, что коробка не оказалась пустой». Оценка — 2,1/10.

Мнение GameSpy.com: «You Are Empty — это один из симптомов того, что Atari (западный издатель игры. — Прим. ред.) едва существует как игровая компания... Когда эта игра разрабатывалась? В 1973-м?» Оценка — 1,5/5.

Мнение WorthPlaying.com: «В You Are Empty есть всеполюсное вдохновение, но их недостаточно для того, чтобы вытаскивать игру из ГУЛАГа мусорной корзины». Оценка — 4/10.

Средний балл на GameRankings.com: 40%, 15 рецензий. ■





- Жанр: эпическое фэнтези
- Автор: Урсула Цейц
- Издательство: «Фантасстика»
- Тираж: 7000 экземпляров
- Твердый переплет, 352 стр.

Роман «Говорящий с ветром» — представитель редкого на отечественном книжном рынке неанглоязычного фэнтези. Впрочем, раз игрой **SpellForce** занималась немецкая компания, неудивительно, что и название романа по ее мотивам **EA Phenomic** доверили своей соотечественнице.

Российскому читателю имя Урсулы Цейц вряд ли что-то скажет, а вот у себя на родине это одна из самых преуспевающих фэнтези-писательниц. К тому же трилогия «Цикл о шейканах» (именно ее и открывает книга «Говорящий с ветром») — не первый опыт Урсулы в области игровых новеллизаций: еще в середине 90-х, на заре своей писательской карьеры, фрау Цейц сочинила пару романов по мотивам другой немецкой игры, известной за пределами Германии под названием **The Dark Eye**. Словом, были все основания ожидать, что роман «Говорящий с ветром» окажется сколько-нибудь примечательным произведением, достойным игры-первоисточника.

Сколько же жестоким было наше разочарование! Под обложкой обнаружилась обиднейшая история о юнше с таинственным происхождением, превращающемся в героя.

SPELLFORCE

ГОВОРЯЩИЙ С ВЕТРОМ

Обстоятельства, при которых Горен появился на свет, традиционные: он растет без отца, в окружении презирающих его сверстников, не знает, что наделен необычным магическим потенциалом и что в нем возродилась душа древнего темного мага Малакея, прародителя воинственного народа шейканов. Естественно, вокруг пылает пожар войны «без особых причин» — просто местные чародей не знают, как его развлечься, и именно Горену предстоит сыграть в этой войне решающую роль.

«Говорящий с ветром» служит лишь прологом трилогии, поэтому никаких масштабных сражений и важных событий в романе не происходит, писательница лишь описывает (крайне поверхностно и схематично) все этапы формирования личности будущего героя. Вот он — одинокий и замкнутый ребенок, вот он уже чапливий влюбленный, которого спустя пару страниц предаст избранница, после чего Горен посвятит всего себя обучению. Дальше все пойдет без малейших отклонений от сюжетной линии, которую фрау Цейц позаимствовала у десятков коллег по перу. Ждут Горена и «ужасная» правда о собственном происхождении, и плен, и «чуждое спасение, и верные друзья, и «рослая миссия», и «увлекательные» приключения вместе с «напряженными» битвами и борьбой с поселившимся внутри его души древним магом.

Цейц не затруднила себя ни единым нетривиальным поворотом сюжета, ни единой запоминающейся сценой, наконец, писательница не придумала ни одного яркого героя. Даже сражения выглядят какими-то надуманными и неинтересными. Безыскусные описания и примитивные диалоги — вот единственные отличительные особенности стиля Урсулы Цейц. Может быть, отчасти виноват перевод, все-таки с немецкого языка фэнтези у нас переводят нечасто.

Сюжетно книга больше связана со второй частью **SpellForce**. Мы даже повстречаем несколько старых знакомых во главе с

драконом Уром и узнаем несколько новых подробностей о прошлом здедского мира.

Почему роман вышел таким слабым? Вероятно, причина кроется в личности писательницы. Она, что называется, ремесленник от литературы. С тех пор как Цейц профессионально занялась писательской деятельностью, она пишет со скоростью убегающего от такта таракана. Ту же дилогию по мотивам **The Dark Eye** она написала за один год, на «Цикл о шейканах» ушло около полутора лет, но параллельно Урсула активно работает над собственными книжными сериалами, пишет телесценарии и занимается издательским бизнесом. При таком темпе работы ей, конечно, уже не до качества своих произведений.

Понятно, что «Говорящий с ветром» — лишь первый, вводный роман трилогии и часть его недостатков можно списать на то, что автору было необходимо познакомить читателей, не избывших в **SpellForce**, с миром игры. Но, откровенно говоря, вряд ли после такого старта найдется много желающих прочесть «Цикл о шейканах» целиком. Да и о «особых основаниях» полагать, что две оставшихся книги, которые должны появиться на русском в ближайшее время, окажутся лучше первой, у нас нет.

Не случайно в англоязычных странах «Цикл о шейканах» ни одно издательство не опубликовало: не решилось — ведь здесь хватает своих графоманов. И только российские читатели удостоились сомнительного удовольствия в свести близкое знакомство с одной из худших игровых новеллизаций последних лет.

Резюме: Подножное фэнтези, бесконечно скучное и вторичное даже по сравнению с другими игровыми новеллизациями.

Оценка: ★★☆☆☆

РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ САГИ
НИКА ПЕРУМОВА

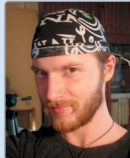
Алмазный меч, Деревянный меч



«КОГДА ДВА БРАТА ОБРЕТУТ СВОБОДУ,
НАСТУПИТ КОНЕЦ ВРЕМЁН»

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Число онлайн-игр на просторах нашей с вами необъятной родины множится буквально на глазах. Отечественные издатели засыпают релизами самых различных MMORPG, у начинающего онлайн-игрока буквально глаза разбегаются: с чего начать, в какой виртуальный мир зайти, категорически непонятно. При этом для многих главнейшим фактором в онлайн-играх является простота и удобство общения. Всем хочется, чтобы в MMORPG тебя сразу подобрали, все объяснили, в лучшую гильдию приняли, хоронили вещами снабдили, да еще и прокачаться помогли. Ах да! И чтобы при этом еще и общались на хорошо понятном русском, а не на английском.

И вот тут оказывается, что онлайн-выход игр со сложившимся и хорошо развитым русскоязычным сообществом совсем немного. И начинать свое виртуальное путешествие игроку невольно лучше всего именно с них. В первую очередь это, конечно, World of Warcraft. Хотя локализация игры пока только в разработке (читайте наш «Эксклюзив» по этому поводу буквально через пару страниц), русскоязычные комьюнити давно перевалило за 30 тыс. человек (точную цифру знают только в Blizzard, но они отмазываются). На серверах Warsaw, Molten Core и Stonetaul обитают, по сути, только русские, к новичкам они относятся довольно тепло.

Далее стройными рядами идут MMORPG Guild Wars (полностью локализован), Lilavard 2 и EverQuest 2 (локализован), RU-сообщества в этих играх, пожалуй, чуть менее сплоченные, но новичка, который не хамит, а просит помочь, здесь тоже не обидят: прокачаться немного — и примут в гильдию, обеспечат хорошей броней и оружием, возьмут с собой в сложные инстансы. Приблизительно такого же ситуация в Ragnarok Online.

Особняком стоит EVE Online. Если вас не пугает космос, здесь вас встретят, как ни в одной другой MMORPG. Не помню, новичкам в EVE Online считается дурным тоном.

Алексей Макаренко,
редактор раздела

«НИКИТИНЫ» НОВОСТИ



«Сфера 2: Арена», если честно, больше похожа на обычную RPG с мультиплеером, чем на полноценную онлайн-игру.

Сразу три приятных новости принесла нам отечественная компания «Никита». Во-первых, она подписала контракт с компанией NFLAVOR Corp. об издании на территории России корейской MMORPG Rapplez, которая обладает несколькими довольно интересными особенностями. Главная из них — геймплей ориентирован на приручение и воспитание питомцев, зверушек в игре будет великое множество. Так что любители виртуальных домашних животных будут в восторге. Другой интересный момент — присутствие в игре огромного количества подземелий. Чтобы получить контроль хотя бы над одним таким подземельем, гильдии придется победить не только обитающих там монстров, но еще и живых соперников из других кланов. Сражаться же за подземелья предстоит в любом случае — владение ими приносит хороший доход.

Внешность у Rapplez типична для корейских MMORPG. Тщательно прорисованные аниме-персонажи, красочный мир, яркие спецэффекты, но при всем при этом несколько устаревший движок, который мало чем отличается от движка Lineage 2. Дата выхода русской локализации пока неизвестна, зато «Никита» уже сообщила, что игра будет распространяться по условно-бесплатной схеме.

Вторая новость посвящена собственному проекту компании — MMORPG «Сфера 2». Работы идут полным ходом, релиз намечен на 2009 год. Каких-либо подробностей о самой игре не сообщается. Как бы то ни было, в России у «Сферы 2» будущее есть — благодаря заделу, созданному первой частью.

Ну а тех, кто до 2009 года ждать не намерен, ждет «Сфера 2: Арена» — еще один проект «Никиты», уже находящийся в стадии бета-тестирования. Здесь нет громадного мира, межрасовых интриг, долгой прокачки персонажа. Есть только небольшой остров с двумя аренами. Создаем персонажа, выби-

раем расу, специализацию — и вперед, в бой! На первой арене команды сражаются за контроль за приносящими ресурсы точками, на второй — защищают свой флаг и пытаются утащить флаг соперника.

Космос для своих



Будем надеяться, что 3D-версия Star Sonata окажется хоть чуточку красивее этого безобразия.

Очередной MMOG-анонс преподнесла нам компания GDTeam. «Наши в космосе» — так будет называться русская версия межпланетной онлайн-игры Star Sonata, редкого представителя вида космических MMORPG. Герой здесь бороздит просторы галактики вселенной, прокачивает своего героя и совершенствует корабль, выполняет задания, торгует и, конечно же, сражается с другими игроками. Одними полетами дело не ограничится — можно будет строить базы и колонии на планетах, руководить ими, захватывать торговые пути. Большинство этих действий потребует сильной гильдии, так что про социальный элемент забывать тоже не стоит. Отметим, что за рубежом сейчас играют в 2D-версию Star Sonata. А вот локализованная «Наши в космосе» с самого начала будет работать на трехмерном графическом движке.

Добавь Warhammer в коллекцию!

Для тех, кто ждет выхода Warhammer Online, есть ровно две новости: хорошая и плохая. Начнем с плохой — релиз игры перенесен на осень этого года. Причины стан-



Всего будет выпущено 115 тыс. коробок с коллекционным изданием Warhammer Online.

дартные — разработчики все хотят очень качественно оттестировать, проверить и сбалансировать. Впрочем, чего-то подобно мы и ожидали — судя по новостям из стана бета-тестеров, работы над игрой еще в самом разгаре и почти каждую неделю в ней что-нибудь глобально меняется.

Хорошая новость: наконец-то официально опубликовано содержание коллекционного издания игры. Набор очень приятный: 224-страничный арт-бук, 128-страничный роман по вселенной (обе книжки в шикарной твердой обложке), статуэтка игрового персонажа, коврик для мышки, возможность доступа к специальным квестам, дополнительные наборы внешности и даже предмет, ускоряющий прокачку в игре. Ну и сам Warhammer Online, конечно. Кроме того, оформив заказ на коллекционное издание, можно будет поучаствовать в специальном бета-тестировании, начать играть в релиз на несколько дней раньше других и получить еще один уникальный предмет. Стоимость коллекционки — всего 80 евро, правда, как стало ясно из прайс-листов онлайн-магазинов, за заказ придется платить дополнительно.

Клэнси-онлайн

Почти сразу же после того, как Ubisoft объявила о приобретении у Тома Клэнси бесспорных прав на использование его вселенных, директор этой компании, Ив Гиймо, сообщил, что в самых ближайших планах у них значится разработка Tom Clancy's MMOG. Все необходимые технологии у французского издательства есть, так что дело за малым — создать команду и приступить к работе. Никаких подробностей о проекте, конечно же, не разглашается, поэтому нам остается только гадать, что же это будет за игра. У Клэнси-писателя, как известно, только две темы — книги о противостоянии спецслужб и военные романы. Следовательно, сделать по ним можно многопользовательский шутер (задан аналог PlanetSide), шлюнный экшен (вроде грядущего The Agency) или онлайн-ю стратегию (что маловероятно). Но не стоит исключать вероятности того, что для MMOG Клэнси изобретет нечто новое.

Lineage S1

Поклонникам корейских MMORPG крайне рекомендуется обратить внимание на молодую компанию Bluehole Studio и ее проект под кодовым названием Project S1. Дело в том, что многие сотрудники Bluehole ранее работали над знаменитой серией Lineage и клятвенно обещают использовать полученный опыт в новом творении. Несмотря на то, что разработчики постоянно твердят об «уникальной механике боя», нас, судя по всему, ждет клон Lineage 2 на движке Unreal Engine 3.

Take-Two тоже хочет в онлайн

На конференции 2008 Smid Cap Штраус Зельник, глава Take-Two, заявил, что компания активно присматривается к MMOG-рынку. Но ни о каких конкретных шагах речи пока не идет — по его же словам, это перспектива на весьма отдаленное будущее. Впрочем, если Take-2 действительно решится покорить просторы онлайн, ско-

Коротко о важном

■ В 2007 году китайский онлайн-рынок вырос на 60%, до \$1,66 млрд. В 2008-м прогнозируется рост как минимум еще на 70%.

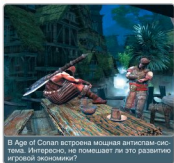
■ Сразу несколько локализованных зарубежных MMORPG перешли в стадию активного бета-тестирования: **Requiem Online** (открытый бета-тест), **Granado Espada** (закрытый бета-тест), **R2: Reign of Revolution** (открытый бета-тест).

■ Сэм Хаузер, сооснователь Rockstar заявил, что идея создать MMOG во вселенной Grand Theft Auto кажется ему очень привлекательной, но никаких работ в этом направлении пока не ведется.



рее всего, речь пойдет о проектах во вселенных BioShock 2 и Civilization.

Age of Conan: последние приготовления



В Age of Conan встроена мощная антиспам-система. Интересно, не помешает ли это развитию игровой экономики?

До 25 мая — даты выхода MMORPG Age of Conan — остается совсем уже немного времени, и новости из стана разработчиков постепенно начинают приобретать все более «приземленный» характер. Так, они рассказали нам о том, чего в релизе точно не будет: домов для персонажей, фракций и системы репутации, перекрашивания брони и одежды, трансфера гроев между серверами. Все это запланировано на будущее, но насколько далеким оно окажется, сказать пока никто не осмелится. В еще же более далеком будущем — не раньше выхода первого аддона — пополнится и набор классов.

Очень много внимания уделяется организации технической поддержки и наведению порядка на серверах. Так, с самого релиза в Age of Conan будут встроены мощные средства по борьбе со спамом — это обезопасит игроков от навязчивых предложений «обменять немного реальных денег на много денег виртуальных». Активно идет набор гейтмастеров, призванных следить за порядком и помогать начинающим игрокам. Кстати, гейтмастера не будут привязаны к конкретным серверам — считается, что это повысит эффективность их работы.

Цитадель оригинальности

Один из способов выжить на сверхконкурентном MMOG-рынке — сделать что-



Говорят, этот мир станет самым необычным из всех MMOG.

нибудь уникальное. Рискованно, но в случае успеха можно оказаться «на коне». Именно таким путем идет компания MMO Magic, не так давно анонсировавшая свой первый проект — Citadel of Sorcery. Главная особенность игры — потрясающее живое мир, меняющийся в зависимости от действий игрока. Никакой шаблонной прокачки и квестов, одинаковых для всех игроков. Дело происходит в Отраженных мирах, за власть в которых борются шесть рас — что интересно, каждую из них разработчики считают представителями сил зла (добра же как такового вообще не запланировано).

Для каждого игрока будет разыгран свой собственный уникальный сюжет, причем новые квесты будут генерироваться на основе его предыдущих действий. Параллельно будет меняться и окружающая обстановка — например, разоренную деревню со временем могут заселить монстры. Те, кстати, будут совсем непохожи на своих коллег из других онлайн-игр — даже у самого расплодленного тролля есть своя задача, которую он по мере сил будет пытаться выполнять, пока не достигнет результата или не погибнет.

Планы у разработчиков из MMO Magic действительно революционные — они даже обещают сделать в Citadel of Sorcery некую уникальную систему, благодаря которой сильно различающимся в уровне игрокам будет интересно играть вместе. Получится ли все это? Когда-нибудь узнаем — пока даже неизвестна дата релиза игры. ■

WARHAMMER 40 000 ONLINE

- Жанр
MMORPG
- Издатель
THQ
- Разработчик
Vigil Games
- Сайт игры
www.vigilgames.com

ДАТА ВЫХОДА

НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Слова *Warhammer* и «смая ожидаемая MMORPG» стремительно становятся синонимами. Про разрабатываемую по классической вселенной *Warhammer Online: Age of Reckoning*, ориентированную в первую очередь на PvP-баталлии, мы писали уже не раз. Так что осталось просто ждать осени и надеяться на то, что все у *EA Mythic* получится как надо. Ну а нас тем временем ждет еще один сюрприз — *THQ* и *Vigil Games* ведут работы над MMOG по вселенной *Warhammer 40 000*. Более того, «Игромания» одной из первых в мире получила комментарии разработчиков о том, каким же будет *Warhammer 40 000 Online* (название, разумеется, рабочее).

MMORPG сегодня — очень одиозный жанр. Почти все успеш-

ные MMORPG — это фантази. Для них разработаны проверенные правила, подобраны классы персонажей, тщательно распределены роли. С одной стороны, это понятно — зачем изобретать велосипед, когда можно взять отработанную схему и сделать по ней игру, у которой будут все шансы на успех. С другой стороны, рынок сейчас ждет совсем другого: новых сеттингов, каких-то оригинальных идей и концепций. Сделать это куда сложнее, чем плыть в основном потоке. Однако пример *Tabula Rasa* в очередной раз доказал (первый раз это доказала *Anarchy Online*) — научно-фантастическая онлайн-игра может получиться вполне играбельной, интересной и в чем-то даже похожей на привычные нам фантази-MMORPG.

Авторы *Warhammer 40 000 Online* идут той же самой дорогой — нас ждет не онлайн-шутер или онлайн-стратегия, а вполне привычная MMORPG, только sci-fi. В ней даже будут орки! Равно как и большинство других достопримечательностей вселенной *Warhammer 40 000*: суровые космодедантики, огромное количество всякой экзотической имплантенной живности и, конечно же, атмосфера беспло-

щадной и постоянной войны (разработчики отмечают, что особое внимание при создании игры уделяется именно PvP-режиму).

Рассказывая об игровом мире, разработчики особенно отмечают два факта. Во-первых, вселенная *Warhammer 40 000 Online* будет заметно ближе к настольной игре, чем к знаменитой стратегической серии *Warhammer 40 000: Dawn of War* (сюжет, кстати, разворачивается в 41-м столетии). Во-вторых, MMORPG будет понятна даже новичку, который ничего не понимает во всяких там *Warhammer*-интригах. Хотите просто играть в онлайн-игру — берите и играйте. Однако для поклонников вселенной, конечно же, будет заготовлено множество приятных заданий и встреч со старыми знакомыми.

К сожалению, игра сейчас находится еще на очень ранней стадии разработки, поэтому ее авторы оказались очень скупы на конкретные факты, касающиеся геймплея. Некоторые мелочи все-таки удалось выудить. Настольная версия *Warhammer 40 000* основывалась на взаимодействиях групп — то же самое будет и в онлайн. Отрадно, что разработчики не забывают и о «волках-одиночках», им в игре тоже найдется чем заняться.

Сражения в партии будут проходить по ставшей уже классической схеме: воин держит на себе противника, его лечат несколько «докторов», остальные же в это время по мере сил пытаются лишить врага здоровья. Поскольку дело происходит в далеком будущем, бои будут вестись с использованием огнестрельного оружия и на достаточно большой дистанции. По словам разработчиков, чтобы преследовать в бою, придется использовать различные тактические маневры — окружение, захват с флангов и даже огонь на подавление (с его помощью, вероятно, можно будет не подпускать к себе до поры до времени группы врагов). Мы же со своей стороны надеемся, что все эти тактики будут полноценно действовать и в PvE, и в PvP-режимам.

Список доступных рас и классов пока держится в секрете, но обещано, что поклонники вселенной не будут разочарованы. Предметом же особой гордости является система кастомизации персонажей: игрок сможет создать героя с уникальной внешностью, на модели которого будут отчетливо видны даже самые мелкие детали, — например, награды.



Warhammer 40 000 Online еще ждет долгие годы разработки и как минимум несколько полных выпусков превью в нашем журнале. У игры есть все шансы стать хитом: популярная вселенная, опытные разработчик и издатель, плюс готовая фан-база. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В отличие от *Warhammer Online: Age of Reckoning* с его «оскоком для галочки» в хардкорном PvP, *Warhammer 40 000 Online* обещает стать классической MMORPG «серьезной» школы.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 15%



Так художника видит стартовую зону Империума.

ЗАКАТ СОЛНЕЧНОЙ ИМПЕРИИ

ГЛОБАЛЬНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

100%
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

90%
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gamespot

89%
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
IGN

90%
ИГРА МЕСЯЦА
«PC Игры»

85%
«Игромания»

84%
«Навигатор»

92%
Gamespy

85%
IUP

КОСМОС БУДЕТ НАШ!

«Идеальный, до блеска отточенный геймплей» – *Игромания* «Затянет надолго» – *Навигатор Игрового Мира*

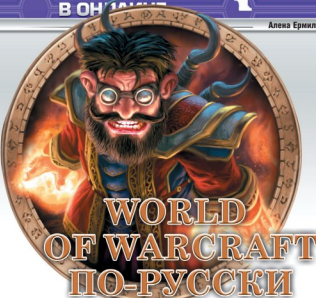
«Master of Orion двадцать первого века!» – *PC Игры*



snowball.ru
искусство побеждать

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
WWW.SNOWBALL.RU/SINS





WORLD OF WARCRAFT ПО-РУССКИ

РАССКАЗЫВАЕТ ГАЙ КУНИС
 ПИАР-МЕНЕДЖЕР BLIZZARD ENTERTAINMENT EUROPE

О судьбоносном решении

Сразу отвечу на sacramentalный вопрос, волнующий практически всех русскоязычных игроков, — да, **World of Warcraft** будет на русском. Еще год назад мы провели детальный анализ комьюнити и поняли, что пользователей из России очень много, к тому же каждый месяц присоединяются все новые и новые. Тогда же было принято предварительное решение о локализации.

Осенью 2007 года мы начали набирать переводчиков, гейм-мастеров, тестеров, менеджеров, сотрудников в отделы поддержки — сейчас штат почти полностью укомплектован, работа кипит. Каждый день к нам на почту приходит сотни вопросов о том, чего ждать от перевода. На все я пока ответить не готов, но некоторые секреты раскрою прямо сейчас.

Об отличиях русской версии

Многие думают, что локализация — это всего лишь перевод текста и адаптация текста. На самом деле отличия русской версии от европейской куда более глубокие. Во-первых, будет организована круглосуточная русскоязычная поддержка внутри игры, гейм-мастера будут отвечать на все вопросы игроков и помогать новичкам разбираться в WoW.

Во-вторых, на официальном сайте появится русскоязычный

раздел, где вы сможете на родном языке обсудить различные аспекты геймплея. Сейчас топики по WoW раскиданы по всему рунету, но ведь общаться на официальном форуме куда удобнее.

В-третьих, в именах персонажей и в чате вы сможете свободно использовать кириллицу, это сильно облегчит взаимодействие между игроками. Так что больше никакой транслитерации.

И наконец, в-четвертых, мы объединим в единый мир все сервера, где сейчас играют преимущественно русскоязычные пользователи.

О переносе персонажа

Практически все русские играют сейчас в WoW на европейской версии клиента. Мы отдаем себе отчет, что какая-то часть геймеров не захочет переезжать на «национальный» сервер. Поэтому никакого насилия перемещены будут только те, кто этого сам пожелает. Покупать новую коробку с WoW для этого не придется, достаточно скачать руси-



✓ Русские в World of Warcraft узнают и любят ее.

фицирующий патч и установить его. Функционально никакой разницы между пропатченным европейским и оригинальным русским клиентом не будет, просто локализация в полном объеме (поддержка кириллицы в именах и в чате) будет активироваться, только если ваш персонаж находится на русском сервере.

Никаких ограничений при смене прописки с европейской на русскую мы вводить не собираемся. С одинаковой легкостью на новый сервер смогут перепрыгнуть как начинающие игроки, так и игроки, уже прокачавшие своих персонажей до максимального уровня. Да пусть хоть пресловутый Лерой возжелает поселиться в RU-зоне — никаких препон мы ему чинить не станем. Скажу больше, первое время перенос будет совершенно бесплатным. Когда выйдет локализация, у людей будет достаточно времени, чтобы оценить все преимущества и недостатки русского мира и принять взвешенное решение, перекидывать в него своего персонажа или нет.

Пока есть только одна серьезная проблема, которую мы еще не знаем, как решить. Дело в том, что сейчас русскоязычные игроки обитают на самых различных WoW-серверах, имена некоторых персонажей дублируются, например, нам точно известно, что есть несколько героев с именами Sergey, iVAN и Tzar. Возникает резонный вопрос: как поступить с несколькими «царями» или «иванами», если они все захотят перейти на русский сервер и сохранить при этом свои никнеймы. Пока мы не придумали ничего лучше, кроме как отдать предпочтение первому, кто подаст заявку на переход. Остальным придется немного видеоизменить написанные имен или придумать новые.

Лично мне кажется, что особой шумихи не будет.

О переносе гильдии

Еще один волнительный вопрос — перенос гильдии. Как и в реальной жизни, переезд связан с множеством проблем: вещи, золото, ездовые животные (маунты) — на «старой квартире» не хочется оставлять ничего.

К сожалению, перенести целую гильдию из одного мира в другой мы не сможем, даже если об этом попросит ее гильд-мастер. А вдруг кто-то из участников в последний момент передумает или захочет начать новую жизнь на русском сервере? Переезд станет испытанием для всех покроводцев: придется расформировать гильдию, переселить всех персонажей поодиночке, а потом собраться заново уже на новом сервере. Только будьте внимательны и обязательно проверьте, что вы все заселены в один и тот же игровой мир — возможно, русских серверов будет несколько!

О том, что даже Blizzard неизвестно

Нам очень хочется, чтобы все прошло без сучка и задоринки, но пока неопределенности, к сожалению, хватает. Например, сейчас мы не можем ответить на два главных вопроса: когда состоится релиз и сколько будет стоить подписка для русскоязычных игроков. Могут сказать только, что стоимость подписки будет отличаться от обще-европейской, но в какую сторону — неизвестно. Непонятно также, смогут ли игроки с русскими учетными записями участвовать в PvP-турнирах. Зато известно, что платные серверы будут доступны наравне со всеми. ■



✓ Как все это надписи будут смотреться по-русски, мы знаем пока никто.

R2



DOFUS



Программный пакет **Macromedia Flash** изначально создавался как специализированная визуальная-программная среда, предполагалось, что на нем будут работать профессиональные аниматоры. Но интерфейс оказался настолько удобным, а процесс создания роликов — столь простым, что осваивать флэш приулылся с ходу не вся интернет-братия. С этого момента программа начала развиваться исключительно в направлении «как сделать прикольный мультфильм или мини-игру, даже если ты ничего не смыслишь в анимации и программировании».

Дошло до того, что большинство маститых мультипликаторов и разработчиков игр стали избегать флэша как чего-то несерьезного, чуть ли не позорного. А ведь суть программы нисколько не изменилась — на флэше по-прежнему можно делать очень серьезные проекты. И MMORPG **Dofus**, целиком сделанная на Flash, — наглядное тому доказательство.

Яйца дракона

Предстория игры крайне необычна и очень тесно переплетена с геймплеем, поэтому имеет смысл уделить ей немного внимания. Главной целью любого игрока в **Dofus** является поиск шести яиц дракона по имени Белгрот. Собственно, **dofus** — это название яйца. Давным-давно дракон посетил с криком недоузданным визитом провинцию Амакна, усмирить разбушевавшуюся рептилию тогда отправился герой Рикке Зриил. Смелчаку удалось прыгнуть дракху и, как ни странно, подружиться с ним. Очень скоро Рикке встретил юную волшебницу и влюбился без памяти. На радостях он решил познатьком избранницу со своим другом-драконом. Но когда он представил свою возлюбленную Белгроту, тот ни с того ни с сего разбушевался, растерзал несчастную девушку и улетел.

Рикке отправился в погони, догнал дракона, убил его, но и сам был сражен ударом когитской лапы чудовища. Старцы провинции Амакна решили разо-

- **Жанр**
- **MMORPG**
- **Надатель разработчик**
- **Адреса Games**
- **Цена игры**
- **\$7/месяц**
- **Скорость связи**
- **От 32 до 128 Кбит/с**
- **Трафик**
- **От 1 до 4 МБ/час**
- **Сайт игры**
- www.dofus.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 600 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,6 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

браться в причинах безумия Белгрота и провели самое настоящее патологоанатомическое исследование рептилии. И тут выяснилось, что Белгрот, несомненно на свое мужское имя, на самом деле самка. И, судя по всему, избраннику Рикке она растерзала из-за обьной ревности.

Внутри драконихи старцы обнаружили шесть разноцветных яиц (**dofus**). Яйца оказались волшебными, они превращались в невероятной силы артефакт. В один прекрасный день все яйца разом были украдены. Правители Амакны не на шутку переулылись, совази героев со всех концов страны и наказали им во что бы то ни стало (и, разумеется, за солидное вознаграждение) отыскать все 6 яиц.

Удивительное рядом

Начав с предстории, разработчики и дальше стараются придерживаться нестандартного курса. Из 12 классов, представленных в игре, нет ни одного привычного: никаких воинов, рейнджеров, друидов и некротамов. Вместо них — какие-то необычайные названия вроде **Enripas's Hands**, **Cra's Range**, **Sacrier's Blood**. Ориентируясь по характеристикам, можно проводить аналогии, но далеко не всегда они бу-

дут точны. Комбинации способностей (по 20 штук на брата) зачастую не укладываются ни в какие стандарты, но при этом они всегда логически обоснованы и подпадают конкретно персонажу.

Несмотря на явные скандинавские ноты в сюжете, герои выполнены в аниме-стилистике. Крупные головы, большие глаза, характерная одежда и совершенно сумасшедшие прически. Впрочем, сквозь японизированную графику знакомые мотивы все же проглядывают: кто-то из героев носит волынку, у кого-то все тело покрыто татуировками, некоторые виды оружия украшены характерной символикой (руны, солдатоворот).

В целом стилистика выверена до миллиметра, но если рассматривать каждого персонажа в отдельности, то диву даешься, как эта разношерстная компания умудряется ужиться в одной игре. Маленький демон, старая перевица, скелет в униформе ниндзя, пада, никогда не расступающийся с бокалом воды, чудичка с вползатым лицом, мальчишка, до боли напоминающий Гарри Поттера, человек-кот...

За прекрасную стилизацию героев приходится расплачиваться невозможностью изменить их внешний вид. Единственное, что поддается редактированию, — цвет одежды, оттенок кожи и прическа.

С неба на землю

Разработчики сделали практически невозможное — создали на флэше полноценную MMORPG, но избавиться от всех ограничений этой технологии им, конечно же, не удалось. Мир полностью двухмерен и разбит на

экраны (к счастью, они довольно большие и скролляруемые). Как злось бы, изометрическая проекция должна резать глаз довольно привычным к полному 3D геймерам, но в **Dofus** этого не произошло. Напротив, создается впечатление, что оказался внутри солнечного, яркого мультфильма. Единственное, что напрягает, — размер монстров и персонажей. Камера парит где-то на высоте птичьего полета, поэтому разглядеть в какой части экрана находится ваш герой, не так уж просто. Можно в любой момент увеличить изображение, но тогда сильно сократится видимость и пострадает отрисовка пейзажей.

Почти все квесты в **Dofus** выстроены по двум стандартным схемам: «пойти из пункта А в пункт Б, поговорить с дядей В» и «убей сто пятачков различных зверушек и получи в награду дорогую вещичку». Банальность идеи отчасти компенсируется тонким юмором в описании каждого задания. Простейший пример: недалеко от стартовой локации вы встретите дедулю, который прожужжит вам все уши, рассказывая веселые байки, а потом попросит сбежать к его тете с небольшим поручением. «Только будь осторожнее, сынок, тетка у меня болтливая, зараза. Я таких разговорчивых, как она, в жизни не видел», — предупреждает старичок, хотя представить кого-либо более говорливого, чем он сам, практически невозможно.

Баракки с кликами

Флэш-технология, заточенная под создание плоской анимации,



✓ Вид персонажа в игре вызывает как минимум улыбку.



Группа отважных путешественников сражается с кровожадным вожаком овец.

Dofus Arena

Отлично понимая, что PvP в Dofus далек от идеала, Ankama Games выпустила урезанную версию игры под названием **Dofus Arena**. Условно говоря, все элементы, кроме тактических пошарговых боев, которые были доведены практически до совершенства. Сражения представляют собой своеобразную смесь между боями **Heroes of Might and Magic** и **Heroes of Magic: The Gathering**. Помимо правильной расстановки воинов и правильного исполнения маневров, от вас потребуется внимательно следить за выдающимися из колоды картами (одни усиливают ваших бойцов, другие ослабляют противника, третьи и вовсе непонятно как работают) и с умом их использовать.



не очень-то подходит для масштабных боев в реальном времени. Так что разработчики не стали мудрить — все сражения в Dofus проходят в пошаговом режиме. Сущность, начиная с самого долгого заблуждого кролика и заканчивая «трекзатжным» драконом, не нападают сами. Можно бегать вокруг них кругами и строить рожи — зверье будет продолжать пасть как паслос. Иницировать сражения придется самостоятельно: подбегать вплотную к противнику и клацнуть по нему мышкой. Сразу после этого вы перенесетесь в специальную локацию, адаптированную под тактические маневры. Схватки чем-то напоминают бои в **Heroes of Might and Magic**. Сперва каждая сторона выбирает наиболее удобную для себя позицию, и только после этого начинается собственно схватка.

У каждого героя есть два вида очков — действия и движения. В начале игры и тех, и других кот наплакал, ходить можно на три клеточки, использовать за ход только одно умение. С ростом уровня персонажа число очков увеличивается, появляется возможность совершать за один ход сразу несколько действий.

К сожалению, сама механика боев излишне упрощена и слегка несбалансирована. Сближаетесь с целью, используете на ней всевозможные удары, пока не закончатся очки действия, ждете ответных оплеух — и так до тех пор, пока кто-то не упадет замертво. Если вы напали на вершину в составе груп-

пы, то каждый раз придется ждать, пока соратники сделают свой ход. Это было бы довольно утомительно, но положение спасает комичная анимация монстров и их, скажем так, непредсказуемость. Нападение на какого-нибудь с виду совершенно безобидного барашка может обернуться настоящей резней, причем резать будет вас. Милый златокурный пушистик на деле часто оказывается зверским камикэдзе-убийцей, способным за несколько ходов разорвать в клочья даже слаженную партию.

Место, где проходит битва, отмечается в локации специальным значком, и любой желающий может присоединиться к увеселительной эскадрилии. А так как атаковать можно не только монстров, но и других игроков, драмы разворачиваются чуть ли не на каждом шагу. Стоит кому-то заковырять мечом огромного монстра, как тут же в зону боевых действий врывается полый сип персонаж и размазывает победителя по локации. PvP проводится по тому же сценарию. Причем новички не защищены от нападения маньяков на 100 уровней выше, им даже не дают обзавестись с поля боя. Чтобы подстимулировать PvP-активность, в определенный момент вам предлагают выполнить этический квест и стать демоном или ангелом (при этом у персонажа вырастает крылья). Стороны люто ненавидят друг друга, и их встреча практически всегда заканчивается кровавой бойней.

Начали за здоровье...

Но, как это бывает даже с очень качественными играми, запал рано или поздно закаличивается. Одышка начинает мучить Dofus уроня с 30-40-го. Вроде бы ничто не предвещает бед: локация разнообразна, квесты по-прежнему веселые, поток новых монстров не иссякает — но начинаешь ловить себя на мысли, что цель потеряна. Механика боев не меняется со временем, новые способности оживляют ее крайне слабо, а сборщик Берглота — основной

стимул в начале игры — превращается в обьеденную рутину.

Даже поиск этических вещей не способен оживить геймплей. Уникальное оружие, броня и артефакты выпадают из монстров во много раз реже, чем, скажем, в **World of Warcraft**. Опытному персонажу значительно проще заработать на мелких квестах икупить необходимый инвентарь у одного из торговцев. Окончательно шарик сдувается где-то через полтора месяца постоянной игры. Геймплей вырождается в постоянную гонку за топовым оружием (точнее, за деньгами для его покупки) и в редкие PvP-баталии с наиболее интересными соперниками.

Именно по этой причине в Dofus нечасто можно встретить старожилов. Получив свою дозу адреналина, геймеры перебираются на постоянное место жительства в более долгоиграющие MMORPG, где все нормально с постановкой задачи и нет проблем со стимулами для продолжения игры.



Сложно удержаться от соблазна и не поставить Dofus сразу две оценки: за первый месяц геймплея и за все, что позже. Необычайно яркое, запоминающееся ощущение в начале игры вдруг сменяются унылым прокачиванием персонажа. Такое чувство, будто Dofus слишком хорошо, чтобы длиться долго. Это, безусловно, умалляет его достоинства как MMORPG (все-таки жанр подразумевает затяжное погружение), но насколько не мешает получать удовольствие от первого месяца игры. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Dofus — бивальгский огонь в мире MMORPG, горит ярко, но очень недолго. Чтобы не разочароваться, нужно всего лишь вовремя греться играть.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО



- **Жанр**
Онлайновый спортивный аркада
- **Издатель**
Gamigo Games
- **Разработчик**
NXTGEN
- **Цена игры**
Бесплатный
- **Скорость скача**
От 64 до 128 Мбит/с
- **Требования**
От 2 до 5 Мб/ч
- **Сайт игры**
<http://tennis.gamigo.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Пока виртуальные марины шарлапов, питы самсары и сирены ульямы гоняют мяч по корту в серьезных теннисных симуляторах вроде **Virtua Tennis** и **Top Spin**, в **Smash Online** происходит самое настоящее теннисное безобразия. Вместо матистых спортсменок за ракетки взялись неуверенные в себе мальчуганы и веселые девчушки, которых больше заботят прыжки на носу и маки-ж, нежели точность ударов по маленькому зеленому мячику.



Теннисный корт на крыше небоскреба — милое, но очень забавное.

Корты, на которых проходит матчи, под стать настрою и внешне виду участников. Вместо строгих зеленых или кирпичного цвета площадок — буйство красок. Покрытие корта цвета морской волны, яркая красная сетка, сочно-зеленая трибуна... Сами корты расположены в таких местах, где их представить-то себе сложно: в центре главной площади Венеции, на крыше огромного небоскреба, на тропическом острове, в джунглях.

Финт ракеткой

Геймплей выдержан в такой же безбашенной манере. Четыре клавиши заставляют юных теннисистов стремглаз носиться по полю. Еще две задают силу и направления удара. Поддача и вовсе оформлена в виде своеобразной мини-игры — вдоль ползунка бегают вправо-влево два шарика, определяющих направление и траекторию поддачи, а чтобы мяч полетел в нужный сектор площадки, нужно вовремя нажать на клавишу удара. Предель совершенство — поймать шарик, когда они находятся друг над другом, — получится поддача навывлет.

Самое интересное начинается сразу после розыгрыша мяча. Юные спортсмены, вместо того чтобы вдумчиво перемещаться по корту и совершать меткие точные удары, вытворяют совершенно нелепые смозги в кувырке через голову, удары с дальней линии из-за спины, прыжки руками вперед... но разве что джигу не отпоясывают. По

SMASH ONLINE

Олег Чебанев

мере набора опыта появляются все приемы. Одно расстраивает: чтобы совершить какой-нибудь совсем уж невероятный трюк, вроде подачи в тройном кувырке, придется заплатить разработчикам немного денег.

Впрочем, даже тем, кто не хочет платить ни копейки, есть к чему стремиться. За каждый проведенный матч персонаж получает специальные очки, которые обмениваются в игровом магазине на новую одежду и способности. Выигрывать не обязательно, и хотя за победу очков дадут больше, проигравшего тоже не обидят: 5 слитых «в ноль» сетов куда выгоднее, чем одна победа.

Теннисная Тусовка

Чтобы копить деньги было веселее, помимо режима «один на один» в **Smash Online** предусмотрена парная игра и разветвленная система турниров, в которых каждый последующий матч проходит с более серьезным противником. Кстати, играя в паре, можно выбрать себе в компаньоны не живого игрока, а теннисиста, управляемого компьютером. Вроде бы ничего необычного, однако виртуаль-

ного напарника можно тренировать, словно зверушку-помощника из какой-нибудь MMORPG. За пару дней на дрессировки спарринг-партнера можно прокатать до уровня, вполне сравнимого с классом игры большинства геймеров.

Повинуясь полюбившейся моде на социальные сети и виртуальные миры (вроде **Second Life**), разработчики добавили в игру возможность создавать закрытые тусовки и проводить «матчи для избранных». Назначаете турнир, определяете призовой фонд, приглашаете друзей — и пошло-поехало. Главное, не забывая собирать деньги за участие, а то кошелек быстро опустеет.

Единственное, чего не хватает **Smash Online**, так это техники исполнения. Вроде бы анимация везде неплохая — тут удар проходит с запозданием, на каком-то corte графика слишком уж угловатая — но вместе они создают устойчивое ощущение, что проект застал на одной из стадий бета-тестирования. По нему бы шкуркой пройтись да отполировать... ■



В игровом магазине своему персонажу можно не только приобрести новую ракетку или гламурную форму, но и, даستي, поменять прическу.

ДОЖДАЛИСЬ?

Родись **Smash Online** офлайновой спортивной аркадой, ей была бы гроша цена. В онлайн-виде же атмосфера игры отягчена на удивление болоте.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА ★★★★★★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО



- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- MMV
- Разработчик
- Rainbow Studio
- Издатель в России
- Innova
- Возрастные ограничения
- Свободный
- Способности
- От 64 до 128 игроков
- Требования
- От 5 до 11 МГц
- Сайт игры
- <http://r2online.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,6 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

Пока социологи, этнографы и философы бьются над вопросом, к чему Россия ближе — к Европе или Азии, отечественные издатели давно нашли ответ на этот вопрос. Судя по MMORPG-релизам последних двух лет, россиянам давно пора начать кушать рисовую лапшу палочками и впадать в сатори от магического буквосочетаия РvP. Подвляющее большинство локализуемых у нас онлайн-ролевых игр родом из Китая и Кореи. Вот и **R2: Reign of Revolution**, издаваемая в России компанией Innova, пожаловала прямиком из Восточной Азии.

Набор болельщиков, которые значатся в истории болезни R2, стандартен для всех азиатских MMORPG. В первую очередь это касается однообразной прокачки. Рудиментарные квесты, конечно, имеются, но их явно недостаточно, чтобы раскрыть персонажа до максимального уровня, поэтому основной способ эволюции сводится к уничтожению всего живого, что попадает под острый меч и магический посох. На фоне этого очень странно смотрится скудный набор боевых умений. Более-менее разнообразным арсеналом могут похвастаться только маги, в то время как рыцарю, рейнджеру и ассасину приходится до-

вользоваться 4-6 способностями даже на высоких уровнях.

Приключения для всех классов начинаются в деревеньке Гвиния, подвергшейся нападению странных существ. Ожившие пугала, наддиртели, гоблины и орки — все они не дают спокойной жизни селянам, так что новоявленному герою с первых же минут придется отправляться в поле рубить головы в несметных количествах. К сожалению, занятие это кажется веселым только первые несколько часов: разрекламированная создателями уникальная боевая система на деле оказывается довольно примитивной и не очень-то практичной. Устав кликать по монстрам левой кнопкой мыши, самые сообразительные игроки узнают из игрового чата, что процесс можно автоматизировать (для включения авто-атаки нужно нажать левую кнопку и, не отпуская, кликнуть правую), после чего все сражения прокатит по раз и навсегда накатанной схеме, чем-то напоминающей игру в рулетку. Дело в том, что во время боя сила противника не показывается, кто перед вами — беззащитная жертва или могучая тварь, ломающая все кости с одного удара, — можно узнать только экспериментальным путем.

Во всей красе R2 раскрывается только в режиме PvP. Никаких откровений тут, правда, тоже не наблюдается, зато есть дробная и тщательно отшлифованная схема, отличная зарекомендовавшая себя еще в **Lineage 2**. Основные битвы между игроками проходят во время еженедельных осад крепостей. Для оккупации цитадели один из кланов должен последовательно захватить несколько ключевых

R2: REIGN OF REVOLUTION

точек, хозяева замка, разумеется, активно этому сопротивляются, уж больно не хочется терять лакомый кусочек. Победители мало того, что получают доступ к уникальным умениям, так еще и могут устанавливать налог до 30% на все торговые операции в пределах крепости и контролировать из монстров, обитающих на сопредельных территориях.

Нападать на других игроков можно и в обычных землях, но это чревато снижением рейтинга и неминуемым клеймом PK. Учитывая, что за головы самых отпетых говороворозов многие кланы назначают очень приличную награду, с убийством себе подобных нужно быть крайне осторожным. К тому же вернуть себе доброе имя не так-то просто, для этого придется отправить на тот свет несметное количество монстров, так что встать на темную сторону легко, а вот вновь обратиться к свету — куда сложнее.

В качестве движка разработчики использовали **Unreal Engine 3**, что крайне благотворно сказалось на внешнем виде R2. Особенно приятно выглядит модель персонажа, вот только очень уж они однообразные. Так как в начале игры можно изменить лишь прическу и лицо, а видов экипировки

на первых этапах очень мало, близнство героев похожи как братья-близнецы. Ситуацию призвана исправить система перевоплощений, вот только с ней включился забавный казус. Если обратиться к одному из магических NPC, то он предложит превратить вас, скажем, в ушастого гремлина, орка или королеву вампира. Процесс этот бесплатный, но, перевоплотившись в страшного монстра, ваш персонаж теряет возможность наносить спеллудары. Безусловно, очень забавно сражаться в облике какого-нибудь скелета, но очень уж неприятно распливаться за это удовольствие снижением здоровья.



Совсем несложно найти еще поводы, чтобы придаться к R2: Reign of Revolution, но, как ни странно, делать этого совсем не хочется. Несмотря на все недостатки, игра прекрасно справляется с главным — она позволяет полностью расслабиться и погрузиться в хорошо отточенный РvP. Поклонникам же PvE-режима лучше тихонечко проморгнуть мышь, в R2 им делать нечего. ■

P.S. Клиент игры можно загрузить с нашего диска, подробности см. в рубрике «DVD-мания».



Властелица Юлия способна превратить любого игрока, например, в орка.

ДОЖДАЛИСЬ?

Хороший подарок для всех поклонников MMORPG азиатской школы. Ценителям же глубокого сюжета и продуманного PvE лучше держаться от игры подальше.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ

КАК ЗАРАБАТЫВАТЬ В WOW



Самое завлекательное, что есть в любой псевдотеоретической брошюре на тему быстрого заработка, — это магия чисел. Когда открываешь книгу наугад и взгляд натывается на трехэтажную формулу со сложным объяснением, мозг тут же отдает команду: вот, это та самая серьезная книга, осиле ее, и деньги потекут ручьем!

На самом деле все далеко не так просто. За самой красивой арифметикой зачастую скрывается умышленный обман. Подумайте сами: если бы все дело было только в формулах, что мешало бы обогатиться любому жителю нашей прекрасной планеты? Но даже если все приведенные в книге расчеты

верны, заработать нам обычно мешает самое примитивное человеческое качество — лень.

В *World of Warcraft* все точно так же, как в реальности: чтобы много зарабатывать, надо много работать. Но, как и в реальности, здесь придумано немало рецептов, позволяющих заметно упростить процесс обогащения, сделать его быстрым и приятным. Сколько статей написано по этому поводу, подумать страшно, вот только такого рода материалы обычно заточены под какие-то конкретные обстоятельства, профессии и наборы навыков, к тому же они очень быстро устаревают. Мы постараемся суммировать все знания в области WoW-экономики, накопленные несколькими «поколениями» игроков, и сделать их максимально универсальными. А заодно адаптировали все способы заработка под текущие реалии игры.

Теория больших чисел

Начнем мы с формул. Разбирая их и выкладывая в наши объяснения, помните: грош цена всем этим умствованиям, если вы

не готовы регулярно тратить свое время. В данном случае — на заработок золота в *World of Warcraft*.

Считается, что самый удобный (и не требующий специальных знаний) бизнес в WoW — это разбор вещей на составляющие (пыль,

эссенции и шарды) и продажа их на аукционе. Причин здесь несколько. Во-первых, эти предметы не требуют залога при выставлении их на аукционе — таким образом, даже если какой-то лот не продан, продавец не несет убытков от возращения его обратно. Во-вторых, вещь стоимостью 2g может при известном везении быть разобрана в шард стоимостью 20g (моментально 1000% прибыли). В-третьих, ингредиенты эти нужны всегда, всем и в достаточно больших количествах, так что у вас не должно быть особых проблем с реализацией товара. В-четвертых (и для нас это очень важно), этот способ поддается минимальной математической формализации.

Чтобы начать зарабатывать на разборе, вам потребуется: персонаж-зачантер (минимальный уровень скилла — 275) и аддон *Enchantrix*. Еще очень полезно поставить аддон

Auctioneer и прокнать какого-либо крафтера. Предположим, все это уже есть, перейдем к практике.

Для начала неплохо запомнить, что вещи 61-го уровня (а если вещь была выбита в *Outlands*, то с 58-го) будут разбираться в *Arcane Dust*, *Lesser Planar Essence* и *Small Prismatic Shard*. Вещи 64-го и более высоких уровней разбираются в *Arcane Dust*, *Greater Planar Essence* и *Large Prismatic Shard*. Разумеется, ингредиенты с разбора 64+ вещей куда ценнее, и заниматься только ими обычно выгоднее, но ради чистоты эксперимента опишем все возможные варианты.

Аддон *Enchantrix* при наведении на зеленую вещь выдает такие варианты разбора:

Вещь 61-63-го уровня:

Вариант 1 (для большей части вещей)

75% вероятности, что вещь будет разобрана в *Arcane Dust* (AD), в количестве 2,5 шт.

20% вероятности, что вещь будет разобрана в *Lesser Planar Essence* (LPE), в количестве 2,5 шт.

5% вероятности, что вещь будет разобрана в *Small Prismatic Shard* (SPS), в количестве 1 шт.

Вариант 2 (для меньшей части вещей, например — *Netherweave Boots*)

75% вероятности, что вещь будет разобрана в *Arcane Dust*, в количестве 3,5 шт.

20% вероятности, что вещь будет разобрана в *Lesser Planar Essence*, в количестве 1,5 шт.



С недавних пор ходить в рейды стало выгодно. Особенно если подобрался хорошая компания, которая уже не ломает, как звучит слово «кайп».



5% вероятности, что вещь будет разобрана в Small Prismatic Shard, в количестве 1 шт.

Вещь 64-70-го уровня:

Вариант 1 (для большей части вещей)

75% вероятности, что вещь будет разобрана в Arcane Dust, в количестве 3,5 шт.

20% вероятности, что вещь будет разобрана в Greater Planar Essence, в количестве 1,5 шт.

5% вероятности, что вещь будет разобрана в Large Prismatic Shard, в количестве 1 шт.

Вариант 2 (для меньшей части вещей, например — Heavy Adamantine Ring)

75% вероятности, что вещь будет разобрана в Arcane Dust, в количестве 2,5 шт.

20% вероятности, что вещь будет разобрана в Greater Planar Essence, в количестве 2,5 шт.

5% вероятности, что вещь будет разобрана в Large Prismatic Shard, в количестве 1 шт.

Если вы внимательно посмотрите прочие показатели Enchantrix, то непременно заметите, что аддон уже посчитал за вас, сколько будет стоить ингредиенты с той вещи, на которую вы навели курсор. И если не сдавать эту вещь вендору (стоит 1g), а разобрать и продать ингредиенты, то, по информации аддона, это принесет 5g — целых 4g чистой выгоды.

Но мы с вами заинтересованы в серьезном бизнесе, поэтому нам важно понять, как аддон произвел расчеты. А произвел он их очень просто — посмотрите на данные, которые мы выписали выше, и вы поймете, как составляются нижеприведенные формулы. Вещь 61-63-го уровня после разбора будет стоить:

X (Вариант 1)=0,75*2,5AD+0,2*2,5LPE+0,05SPS

X (Вариант 2)=0,75*3,5AD+0,2*1,5LPE+0,05SPS

Вещь 64-70-го уровня после разбора будет стоить:

X (Вариант 1)=0,75*3,5AD+0,2*1,5GPE+0,05LPS

X (Вариант 2)=0,75*2,5AD+0,2*2,5GPE+0,05LPS

Теперь нам достаточно поставить точные данные по стоимости ингредиентов на вашем сервере, и мы получим среднюю стоимость компонентов вещи после разбора. Например, на сервере Stonemaul в момент написания статьи цены были такими: Arcane Dust (AD) стоила 0,9g, Lesser Planar Essence (LPE) — 2g, Small Prismatic Shard (SPS) — 7g, Greater Planar Essence (GPE) — 6g и Large Prismatic Shard (LPS) — 21g.

Стоимость разбора вещи 61-63-го уровня:

X (Вариант 1)=0,75*2,5*0,9+0,2*2,5*2+0,05*7=3,03g

X (Вариант 2)=0,75*3,5*0,9+0,2*1,5*2+0,05*7=3,31g

Стоимость разбора вещи 64-70-го уровня:

X (Вариант 1)=0,75*3,5*0,9+0,2*1,5*6+0,05*21=5,2g

X (Вариант 2)=0,75*2,5*0,9+0,2*2,5*6+0,05*21=5,7g

Долю формулы

Теперь, когда мы вооружены математическими выкладками, встает только один вопрос: как это знание применить себе во благо? Я думаю, вы уже поняли, что стоит разбирать на составляющие почти все вещи, что падают во время выполнения квестов. Исключение одно — оружие: его стоимость даже у вендора обычно значительно выше, чем стоимость составляющих.

Зайдите на аукцион и сделайте выборку всей зеленой брони 61-63-го уровня. Отсортируйте вещи по цене. Вся вышеприведенная математика нужна была нам, чтобы понять, сколько мы можем потратить на исходный материал, чтобы получить интересную норму прибыли. Вы определили свою сто-

Ювелиру на заметку

Если бы в игре существовала хоть какая-то статистика по разбору металлов, умники давно бы додумались до очередной сточки формул, исходя из которых вычислялась бы прибыльность этого занятия. К сожалению или к счастью, аддона, подобного Enchantrix, для ювелиров пока нет и вряд ли будет. Разбор металла — чистое везение и удача: может получиться так, что с лачки (20 штук) вы получите 4 синих камня, а может — сплошную зеленую мелочь и дешевую пыль.

Обобщая опыт всех знакомых ювелиров, можем тем не менее заявить: разбирать руду — выгодно. Лучше всего разбирать Adamantine, он дает больше шансов на выпадение редкого камня, к тому же в качестве отхода с него падает пыль, которую ювелиры же потом и используют. Что касается цен, тут показания свидетелей несколько расходятся, но, в общем и целом, покупать стек адамантина рекомендуется не дороже 22-24g (идеально — 20-21g). При этом цены на камни на сервере держат-



ся от 60-70g за редкий Living Ruby (предпочтительнее перерабатывать в Teardrop) до 9-10g за почти никому не нужный Talasite. Прибыльность бизнеса, если заниматься им постоянно, очень высокая.

Интересная особенность: лучше всего камни продаются в среду (день перезапуска европейских серверов). В этот день заглядые игроки на аренах покупают новые вещи и тут же бегут на аукцион за свежими камнями. Как горячие пирожки расходятся самые дорогие «украшения», и отлично идут камни с характеристикой resilience.

имости разбора (на вашем сервере) и сейчас должны просто выкупить все, что предложено на аукционе дешево! Маржа после разбора и будет вашей прибылью. Отсортировав вещи на аукционе, вы увидите достаточно много таких, которые продаются по цене куда меньше, чем стоят составляющие. Выкупайте их (в нашем случае вещь 61-63-го уровня выгодно покупать не дороже, чем за 2g, вещи 63-70-го уровня — не дороже, чем за 4g). Если на вашем сервере не так много наро-

да зарабатывает на разборе вещей описанным способом, таких предметов будет достаточно: можете тут же приступить к разбору и продаже ингредиентов. Но что если все уже скуплено и делать деньги за просто так не из чего?

В таком случае придется немного повозиться, но ситуация все равно остается решаемой. Не будем забывать, что вещи в WoW появляются из двух источников: их можно выжить из мобов или скрафтить. Воспользуемся вторым способом. В любой



✓ В Сагге of Time вы сможете Медью открыть Темный портал. Хоть там, что в WoW видят исключительно симулятор экономики, совершенно не нужны местные красоты и история.



✓ Чтобы получить доступ к daily-квестам в Орлине, придется пройти длинную и достаточно сложную цепочку заданий. Главная проблема — убить последствие из однопалых братцев.

крафтерной профессии есть очень дешевые в производстве рецепты — допустим, у мастера по коже есть броня, которая шьется всего из 14 кусков кожи и 3 катушек ниток (Thick Draenic Vest). Кожи всегда очень много на аукционе, нитки продаются у вендора и никогда не исчезают из продажи; таким образом, размер прибыли на разбор вещей по большому счету ограничен только вашим исходным капиталом и временем, которое вы готовы тратить на шитье и разбор вещей.

Чтобы проверить теорию в действии, мы сшили и разобрали 10 Thick Draenic Vest. На пошив ушло 32g (себестоимость этой брони по меркам нашего сервера составляет всего 3,2g — 2g на кожу и 1,2g за нитки), после разбора мы получили 1 Large Prismatic Shard, 2 Large Planar Essence и 28 Arcane Dust, то есть 21g+12g+25,2g+58,2g. По указанным ценам ингредиенты были выкуплены с аукциона моментально. Чистая прибыль за четверть часа работы составила 26,2g, с учетом комиссии аукциона — около 25g.

Как определить, насколько выгодно мы сработали? Достаточно сравнить результат с нормой прибыли. Формула проста: $(X-Y)/Q$, где X — стоимость разбора, Y — себестоимость, а Q — количество вещей. В нашем случае прибыль от разбора 10 Thick Draenic Vest должна была составить $(5,2g-3,2g) \cdot 10 = 20g$. Мы получили 25g. Почему такая разница? Все дело в том, что формулы разбора в игре работают только применительно к большому числам. Иначе говоря, если вы разберете 5, 10 и даже 50 вещей, 100-процентное соотношение не ждите. У нас, например, при разборе десяти вещей из одной выпал шард (хотя теоретически рейтинг выпадения шарда — 0,05, то есть

он должен падать только с каждой 20-й вещью), но зато не повезло с эссенциями (теоретически их должно было быть не 2, а 3). Таким образом, чем больше партии вещей вы разбираете, тем точнее можете рассчитать, какую прибыль получите в итоге.

Нужно это для того, чтобы понять, насколько прибылен данный вид бизнеса относительно других способов заработка. Согласно формуле, если мы серьезно займемся производством и разбором Thick Draenic Vest, то с 1000 одежек получим 2000g прибыли. Это абсолютно реальная цифра, но есть несколько ограничений. Самые сложные — это вопросы времени и места. Инвентари персонажа не безграничны, даже если у вас есть 20-слотовых сумок и даже если вы умудритесь полностью освободить их (что фактически невозможно для играющего персонажа) — пошить такую партию нереально и в десять заходов. Передача другому персонажу на разбор — тоже время (плюс место в его инвентаре). Вывод: чтобы максимально эффективно использовать данный способ заработка, вам потребуется специально прокачанный герой (умеющий делать вещи и обученный разбору), экипированный вместительными сумками и не ходящий на квесты и по подземельям. Во всех прочих случаях этот широко разрекламированный способ стричь валюту становится не тем, чтобы совсем неэффективным, но, по меньшей мере, малоприбылительным. Почему?

Играть или работать

Мы начали статью с описания способа заработка, который невозможно определить иначе как работу в WoW. Способ этот, безусловно, хорош и замечате-

Заработок алхимика

Похоже, времена, когда алхимики ценились только как источники транзютов, бесследно канули в Лету. Нет, конечно, и сейчас только алхимик сможет сделать «бесцветный» камушек, который ювелир затем огранит в дорогой мета-камень; и только алхимик в силах превратить пять элементов в один Primal Might. Но истинная ценность алхимиков в бутылках. Если в игре еще остались алхимики со специализацией «мастер транзютов», виной тому только их природная лень.

Ювелир по собственной надобности может держать в руках весь рынок алмазианна; алхимик может сделать то же самое с травой. Вам потребуется знать рецепты трех-четырёх самых распространенных «фласков» (маны регенерации для докторов, увеличение жизни и брони для атакующих персонажей, spell damage для магов, attack power для melee-классов). Далее действуем просто — отправляемся на рынок и изучаем цены на сы-



рье и конечный продукт. Обычно они находятся на таком уровне, что можно купить все составляющие, сделать «фласку» и получить на этом 5-25g прибыли.

«Флашка» — дорогое удовольствие (до 55-60g), но на аукционе их обычно очень мало, и спрос на них велик. Самый дорогой ингредиент «фласки» — цветок под названием Fel Lotus. До последнего времени он выпадал из противников крайне редко, но патч 2.4.0 поправил ситуацию. Осталось понять — ли теперь алхимия станет неприлично золотосной профессией, то ли цены на «фласки» резко упадут.

лен всем, кроме одного: тупые и повторяющиеся действия и минимальный элемент неосознанности (разве что три шарда подряд выпадут или резко взлетят цены на пыль) — это еще удовольствие. Разумеется, найдутся люди, способные получать фан, не выходя из столыци, однако подавляющее большинство игроков все же находятся в WoW ради сражения. Им бы хотелось получать деньги в процессе игры — параллельно с выполнением квестов и убийством боссов.

Если вы еле-еле дочитали до этого места, с боем прорывавшие сквозь ряды формул и негодую на тех, кто превращает игру в бизнес, — значит, и сами относитесь к такому типу игроков. Тогда вот для вас радостные новости: после выхода патча 2.4.0 из рейдовых боссов наконец-то стали выпадать адекватные деньги (озолотиться, конечно, невозможно, но получать по 10g с носа куда приятнее, чем 2-3g), и еще значительно увеличилось количество всевозможных daily-квестов. К счастью, и лимит был расширен — теперь в день можно выполнять не 10 «дейкивок», а 25. Ложка дегтя только одна — Blizzard не подумалось сделать для квестов-однорядков отдельный лог, и почти каждый персонаж вынужден выкидывать ос-

новные квесты, чтобы взять необходимое количество повторяющихся. Будем надеяться, рано или поздно это исправят.

Чем хороши дейки-квесты? Во-первых, они адекватно вознаграждаются: от 7g (квест «за еду») до 24g (квест в героическом инстансе). Средняя цена вознаграждения за дейки-квест — 10-12g. Учитывая, что «дейки» обычно выполняются целой кучей, зачастую — сразу на одном и том же мобах и делаются очень быстро, получаем простой и удивительный вывод: делать дейки почти так же выгодно, как муклевать на аукционе, а иногда и еще прибыльнее. К сожалению, формулы к процессу выполнения квестов не прикруты, так что попробуем объяснить идею на примере.

Допустим, нам надо заработать 100g. Мы можем воспользоваться двумя вариантами. Первый: очистить инвентарь, закупить кожу и нитки на 50 Thick Draenic Vest, сшить их, разобрать на составляющие, принести на аукцион, определить цену, поставить на продажу. Все вместе займет примерно час. Второй способ: летим в Netherling ledge, берем все местные квесты и за тот же час получаем примерно столько же;



Новый инстанс Sunwell. На заднем плане — вымышленный город кровавых эльфов. На момент написания статьи в локации Isle of Quel'Tanas было открыто всего четыре daily-квеста, так что большую часть времени игроки проходили внутри инстанса.

чуть меньше, если не повезет с выпадающими вещами, и чуть больше — если повезет. Причем у нас всегда есть шанс получить не чуть больше, а существенно больше — если из монстров, которых придется убивать пачками, вдруг выпадет какая-то редкая вещь или рецепт.

Но даже если ничего подобного и не случилось, мы не просто зарабатывали те же 100g, но еще и подняли свою репутацию у драконов, так что рано или поздно эта фракция расщедрит и позволит нам иметь маунта-друкона. Торгаш в столице не получит такого дракона никогда. И еще один маленький момент — деньги за квесты и с проданного лута вы получаете тут же, а с аукциона они будут идти в течение часа. Это в случае, если лот вообще будет продан. А если нет?

Не казнить и не помиловать

Увлечшись описанием чисто воздушных (аукцион) и исконно игровых (квесты) способов делать деньги, мы как-то совершенно упустили из виду самый простой и распространенный способ, имя которому — фарм. А ведь что может быть проще, чем встать где-то на лужайке и вырезать все, что движется, — значит себе условно поднимать выпадающие вещи и бега продавать их раз в два-три часа.

Самым любимым местом фарма для персонажей 70-го уровня давно стало Плато Элементалей в Нагрдане. С известной долей цинизма можно сказать, что это место куда лучше боевых арен отражает, на что реально способен ваш персонаж в части РvP. Обычно там не протолкнуться — но не от мобов, а от желающих собрать с них вещи.

Экономический эффект от пребывания на Плато Элементалей оценить очень сложно. Если вам повезло и вы там один — это, наверное, один из гениальнейших по простоте способов быстро накопить 50-60g в час, но кто же оставит вас там одного? Неплохим способом пофармить считается также забой монстров в Зангармарше — особенно хорошо там чувствуют себя гербалиты, которые в дополнение к обычным вещам могут еще и «соскрести» с трупа монстра дополнительный mote of life. Если вам нужны mote of water, отправляйтесь в ближайшую лужу рядом с Шаттрагом, если интересуют mote of mana — вам прямая дорога в Неэриглом. Продажа «прималов» (составля-

ющих из 10 «мотов») всех стихий — весьма прибыльное дело: нужны они довольно часто и помногу, а заниматься фармом по-настоящему большинство населения WoW просто некогда.

Стандартным фармом может считаться также догоев и муторное применение любой из традиционных добывающих профессий — скажем, нарезание кругов по локации в поисках цветов или камней. При известном везении собираемость можно считать выгодным занятием, хотя это самый спорный способ добычи денег. Его можно применять разве что в связке с фармом монстров ради ткани, либо (для шкуроедов) фармом зверей ради шкур. Больше всего, кстати, повезло разбойникам, для них есть целая куча очень спелдических видов фарма. Например, фарм карманов монстров (только разбойник умеет воровать), фарм запертых сундуков в инстансах (только разбойник может пролезть в сундук незамеченным и открыть его), фарм боссов в низкоуровневых инстансах (расчитан на друида или разбойника-эчантера).

Чтобы оценить, насколько выгоды конкретно для вас определенным вид фарма, попробуйте следующий способ. Засеките время, в течение которого вы занимаетесь фармом; затем оцените, сколько денег он принес. Не забудьте вычесть из «актива» стоимость личины брони, стоимость пуль, стрел и прочего (если вы этим пользовались); не забудьте это время, которое вы потратили на размещение лута на аукционе. Впрочем, даже опустив все эти подсчеты, несложно предсказать, что по соотношению «время/деньги» чистый фарм проигрывает любому другому способу зарабатывать в World of Warcraft. Но кто-то же должен таскать на аукцион горы ресурсов, которые другие игроки будут использовать в своих целях или перепродавать?



Способ заработать деньги в WoW целиком и полностью зависит от вашего характера и стиля игры. Blizzard дали множество возможностей сколотить состояние. Умные игроки добавили к ним еще несколько и иногда пользуются понемногу каждым из вариантов. Хитрые стянули идеи у умных и поставили заработок на поток. Богаты на все наплевали и предпочитают покупать игровое золото за реальные деньги у хитрых и иногда у умных. А кто вы в этой цепочке? ■

Держи его, держи!

Перепродажа и в реальной жизни считается прибыльным занятием — почему бы не применить ее в игре? Чтобы «удержать» аукцион, вам понадобятся, во-первых, очень хороший начальный капитал (не менее нескольких тысяч золотых — в зависимости от объема рынка и наличия других крупных игроков на нем), во-вторых, желание и возможность заходить в игру хотя бы несколько раз в день (лучше вообще не отлучаться), в-третьих, усидчивость и хорошие познания в экономике, в-четвертых, отличное знание игровой механики и понимание основных событий, происходящих в WoW. Вам надо стать монополистом, самостоятельно задающим цены. Это тот самый способ, которым делаются огромные деньги, продающиеся «за реал».

Если возможности так крепко взяться за управленческий рынок нет, можно пойти по более простому пути. Пооставьте аддон Auctioneer, у которого есть любимая всеми барыгами опция «Найти товар, продающийся слишком дешево». Раз-два в день проверяйте аукцион на наличие подобных товаров, выкупайте их и перепродавайте.

Самый же изысканный способ делать деньги из ничего — торговать с противоположной фракцией. Для этого в игре есть «нейтральные аукционы» (в Бути Бее, в Танарисе), но по прямому на-



значению их никто не использует. Обычно они нужны лишь для того, чтобы передать вещи с одной стороны баррикад на другую. Технически это достигается так: вы с другом из противоположной фракции глухой полностью подходите к аукциону, он выставляет вещи на аукцион за медную копейку, вы тут же их выкупаете. Свидетель, как вы понимаете, лучше или переждать, или убить. Такой хитрый способ заработка может быть невероятно выгоден, если вы нашли товар, который для одной из фракций почти ничего не стоит, а для второй дефицит. Проблемы подтверждают вас только в вопросе «а как получить деньги обратно?!». Опуская множество хитрых способов (вроде взаимозачета, передачи с потерей процента через тот же аукцион и проч.) скажем: обычно таким способом зарабатывают только те игроки, для которых WoW давно уже превратился в бизнес. Для них заветы и опланированы два (а то и более) аккаунта не проблема, так что и вопрос передачи денег не стоит.



За ты, с другой стороны зеркала! Когда уже накопится мне денег на эликсиры?

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

МЫЛЬНЫЙ ПУЗЫРЬ РАСТЕТ



Российский сектор интернета переживает сейчас период взрывного роста. Причем речь идет не об увеличении числа богатых домашних страничек, сделанных на коленке за пару свободных вечеров (этот веб-силос принимать в расчет вообще бессмысленно, поскольку количество бездарных «хомяков» всегда увеличивается пропорционально росту числа интернетчиков), а о вполне серьезных стартапах. Разумеется, деньги есть не у всех, выстреливают и выживают единицы, но поток идей, новаторских и не очень, не ослабевает и не собирается. Слово лавина, но захлестывает зону RU и в ближайшее время грозит выплеснуться за ее край на рынок США и Европы.

Вслед за Западом рунет распробовал пикантный вкус социальных сетей и все крепче заглаживает веждающую наживку. «Одноклассники», «Мой круг», YouTube, «Жабрахабр», «Башорг» — это лишь то, что у всех на слуху, а сколько еще малозвестных проектов — не перечислять.

Одновременно с ростом числа сервисов, развитие которых происходит в основном за счет пользователей, на просторах рунета буйно заколосились поля конфиденциальной рекламы. Интернетчики, давно переставшие реагировать на баннеркрутки и всплывающие окна, охотно переходят по гиперссылкам, логично вписанным в текст новостей, и не прочь пощелкать по предложениям, выводимым поисковиками. На всем этом великолепии умело паразитируют специалисты по SEO (поисковой оптимизации) и вирусной рекламе.

Привлеченные бурной активностью вокруг Мировой паутины, туда стараются выбраться и компании, весьма далекие от онлайн-бизнеса. Делают они это в основном либо за счет покупки каких-то потенциально перспективных стартапов, либо путем их же инвестирования. Вот только вся эта бурная активность происходит на фоне ярко выраженной стагнации числа пользователей. Основной приток интернетчиков в рунет пришелся на период с 2000-го по 2006 год. Преодолев за 6 лет дистанцию более чем в 25 миллионов пользователей (с 3 млн в 2000-м до почти 30 млн к началу 2007-го), рост приостановился, и даже самые смелые аналитики пророчат в ближайшее время лишь очень плавное развитие, по 3-4% в год.

Получается, что деньги, которые вбухиваются сейчас в развитие рунета, пользовательской базой в ближайшем будущем подкрепляться не будут. Ситуация до боли напоминает период перед кризисом доткомов (.com читается как «дот ком»), разразившимся на Западе в 2000-2001 годах. Причиной тогдашнего обвала послужило массовое вложение капиталов в развитие сайтов компаниями, мало разбирающимися в способах заработка в интернете. Деньги вкладывались даже не в развитие сайтов, а в некое свое мифическое представление о том, что в Сети можно быстро и легко заработать, ничего толком не делая. Сайты множжились, как грибы после дождя, но очень скоро все поняли, что деньги-то вложены, а вот окупаться проекты умению не желают. Когда инвесторы прекратили финансирование, большинство сайтов сразу вылетело в трубу.

И тем не менее, несмотря на гаснущиеся тучи, пока развитие русскоязычного сегмента Сети идет полным ходом. Удается ли рунету избежать кризиса, аналогичного краху доткомов, или накопление капитала в Сети все же приведет к системному кризису, покажет только время.

А МИР-ТО ТЕСЕН!

МирТесен — первая социальная сеть на карте
 • Либо увидеть друзей-соседей?
 • Ты любишь ходить в гости?
 • Ты хочешь познакомиться с интересными людьми на отдыхе?
 Тогда тебе к нам! Гарантируем: в Мире уютно всегда.

3. Найдите интересных людей рядом

Пожалуй, самой необычной сделкой с начала года стала покупка «Финамом», одним из крупнейших инвестиционных фондов, социальной сети «МирТесен». За \$2 млн был приобретен 51% акций и заключен договор на вложение в развитие проекта еще \$3 млн. Почему мы называем сделку необычной? Судите сами. С одной стороны, у «МирТесен» довольно необычная социалка, все обещание строится по географическому признаку: пользователь может найти людей, проживающих с ним в одном районе или даже доме, работающих с ним рядом, почитать их блоги. Но каких-то принципиальных отличий (кроме способа поиска людей для общения) от других социальных сетей все же нет.

Не в пользу «МирТесен» говорит и статистика. На момент заключения сделки в системе было зарегистрировано немногим больше 300 тыс. человек. Сравните с «Одноклассниками.ru», в которых число пользователей уже перевалило за 14 млн. При этом «Одноклассники» хотя бы зарабатывают на баннерной рекламе, а «МирТесен», судя по всему, проект убыточный.

Сомневаться в том, что «Финаму» удастся заметно повысить полезность ресурса, не приходится. В конце концов, компания принадлежит крупнейшей сервис знакомств **Mamba.ru**, откуда можно перенаправить пользователей на «МирТесен», но добраться хотя бы до планки в 5 млн пользователей в ближайшем будущем вряд ли получится.

ВИДЕОТРУБЫ НАСТУПАЮТ

YouTube

ROEM.RU

Куда более логичной выглядит покупка, совершенная «Газпром-медиа». Компания приобрела за \$15 млн контрольный па-

кет отечественного онлайн-видеосервиса **RuTube**. Ежедневная аудитория в 400 тыс. человек, прекрасная мультимедийная площадка для проведения видеопрезентаций и рекламных акций, отличный задел на будущее — телевидение все плотнее интегрируется с интернетом, и окажется в нужный момент с козырем в виде отличной программной базы для вещания может быть крайне выгодно.

Другое дело, что на отечественный рынок сейчас активно продвигается **Google** со своим **YouTube**, который удобнее, масштабнее, а уж сколько денег может потратить **Google** на продвижение своего видеохостинга в России, и подумать страшно. И все равно у **RuTube** есть отличные шансы прекрасно проявить себя в возможной гонке вооружений. При отсутствии других серьезных игроков второе место — тоже неплохо.

ОТ БЛОГА К БОГУ



Подавляющее большинство пользователей продолжает считать интернет задкой вольницей, территорией, где позволено практически на любые темы, выдавать за единственно верное свое некомпетентное мнение. В общем-то, обычно так оно и есть. Несовершенство правовой базы и невозможность доказать прямую связь между человеком и его деянием в Сети приводят к тому, что даже явное нарушение закона сходит многим в рук.

Впрочем, все чаще и чаще встречаются исключения. То какой-нибудь оскорбленный блоггер проведет собственное расследование, подстержет обидчика в темной подворотне да и побеседует с ним при помощи «тяжких телесных повреждений». То форумчане viennent злостного флудера и посылают к нему «братской любовью» на каком-нибудь пустыре. Опять же памятен случай с сыктывкарским рок-музыкантом Саввой Терентьевым, против которого было возбуждено вполне реальное уголовное дело за «преступный умысел, направленный на возбуждение ненависти и вражды к социальной группе» (бравый жижист крайне неслестно отсылаясь в своем блоге о сотрудниках милиции).

В некоторых же странах законодательство настолько сурово, что свободой слова там и не пахнет. О том, как в Китае штрафуют и направо и налево сажают за решетку за антигосударственные высказывания на форумах, мы уже неоднократно писали. В Афганистане же совсем недавно произошел и вовсе трагичный случай. Суд шарията приговорил 23-летнего студента университета журналистики Саеда Переза Камбакша к смертной казни всего за несколько постов в блоге. Саед имел неосторожность выказать недовольство принятым в стране излишне жестким обращением с женщинами.

Власти посчитали, что дело имеет выраженный религиозный оттенок, и в обход гражданского суда сразу передали дело в шариат. Приговор был вынесен очень быстро. Попытки журналистов как-то повлиять на решение суда ни к чему не привели. Прессе сразу пригрозили, что любой, кто попытается вступиться за Саеда, также будет наказан. В дело попыталась вмешаться западная журналисты. Собрали более 100 тыс. подписей с просьбой о помиловании молодого человека, они передали их афганским властям, но, судя по всему, результаты это не даст — приговор уже вынесен и обжалованию не подлежит.

ОТКУДА БЕРЕТСЯ СПАМ



Откуда берется спам? В представлении большинства пользователей интернета виной всему некие коварные спамеры — «нелюди», зарабатывающие на незаконной рекламе и наших с вами нервах. Действительно, еще 3-4 года назад все именно так и обстояло. Большая часть нежелательной корреспонденции генерировалась и рассылалась с компьютеров пользователей, решивших заработать сотню-другую долларов в месяц, раскручивая всевозможные «Центры американского английского», «лучших туроператоров» и прочие компании, не гнушающиеся рекламировать себя в спам-рассылках.

Вот только ситуация с тех пор кардинальным образом изменилась. Во-первых, на тот объем спама, который сейчас валится на наши с вами почтовые ящики, никаких спамеров банально уже не хватает, во-вторых, закон полнокровно встал на сторону простых интернетчиков — рассылать миллионы писем с домашней или рабочей машины становится небезопасно.

Компания **Marshal**, специализирующаяся на сетевой защите, провела независимое расследование, давшее весьма неожиданные результаты. Оказывается, последние два года более 85% всего спама генерируется всего в шести bot-сетях. Их названия вам вряд ли что-то скажут, главное тут — принцип работы. Функционирование любого бота основано на рассылке вовсе не спама, а троянов: коварный вирус заражает винчестер интернетчика, «пробивает» два веб-канала (прием/отсылка) и начинает по несколько раз в день получать информацию от хакерского сервера и рассылать различную рекламу по огромной базе e-mail. Если у вас не установлен файрвол, вы можете и не знать, что каждый час с вашей машины отправляется несколько тысяч посланий.

По заключению аналитиков **Marshal**, если каждый пользователь установит у себя на компьютере любой простейший брандмауэр, поток спама можно сократить более чем наполовину. То есть причина тотального замусоривания почтовых ящиков отчасти в нашей компьютерной безграмотности.

«ЯНДЕКС» В ДЕСЯТКЕ



«Яндекс» пробился в десятку самых популярных поисковиков мира. По данным аналитического агентства **ComScore**, за месяц с помощью «Яндекса» проводится более 500 млн запросов, а это без малого 1% от всех поисковых запросов вообще.

Кстати, если уж говорить о цифрах, вот немалого занятной статистики. За месяц через поисковики во всем мире производится около 66,22 млрд запросов. Из них около 41,345 млрд (это более 60%) совершается через различные (в смысле национальные) версии **Google**. Еще 12% приходится на **Yahoo**.



ЭФФЕКТИВНАЯ РАСКРУТКА САЙТА

Многие начинающие сайтостроители naïвно полагают, что самое сложное — это сделать дизайн, прикрутить его к движку и наполнить сайт контентом. Каково же будет их удивление, когда сайт уже готов, а возмездных посетителей, жаждущих ознакомиться со статьями, прочитать новости и скачать файлы, все нет и нет.

Само по себе создание сайта — лишь начало долгого и зачастую довольно тернистого пути. Ведь ресурс еще нужно раскрутить, а раскрутка — целое искусство, овладеть им способен далеко не каждый. Регистрация в каталогах, индексация в поисковиках и других онлайн-сервисах, тщательный анализ посещаемости, оптимизация, почтовые рассылки — вот далеко не полный перечень того, что ждет решивших заманить на свою страничку побольше интернетчиков. Как показывает практика, авторы многих сайтов выходят из игры именно на этом ответственном этапе, когда не получают должной отдачи от посетителей.

Сегодня мы поговорим о трех самых распространенных, а главное, совершенно бесплатных способах раскрутки: регистрации в поисковиках, участии в рейтингах и каталогах и создании новостных рассылок.

Поисковые машины

Когда сайт полностью готов к работе, первое, что нужно сделать, — зарегистрировать его в наиболее популярных поисковых системах. Причина банальна — большинство интернетчиков для поиска нужной информации в Сети используют Google, «Яндекс», Yahoo и им подобные сервисы. Это удобно и быстро: зашел на сайт поисковой системы, ввел ключевые слова для поиска, нажал кнопку «Найти» и получил на выходе список проиндексированных ресур-

сов, которые содержат нужное слово или фразу. Все, что остается сделать, — выбрать наиболее подходящий по тематике ресурс и перейти на него по гиперссылке. Все эти действия ежедневно производяют миллионы людей по всему миру.

Любой поисковик при помощи специальных программ (краулеров) вполне способен самостоятельно обнаружить и проиндексировать ваш сайт. На это обычно уходит 1-3 недели. Вот только случается и так, что проходит месяц или даже больше, а ваш сайт не появляется в выдаче поисковых машин по запросам, которые, казалось бы, стопроцентно должны были бы вести именно на вашу страничку.

Дело в том, что механизм индексации несовершенен, зачастую поисковики пропускают сайты. Поэтому имеет смысл облегчить им задачу и добавить свой сайт самостоятельно. Для этого достаточно зайти в нужный поисковик, щелкнуть по ссылке **Добавить ресурс** (или **Добавить сайт**), после чего на открывшейся страничке в поле **Имя сайта** (как вариант — **Главная страница/URL**) ввести название ресурса и нажать кнопку **Добавить (Проверить)**. Спустя несколько часов, дней и в очень редких случаях недель (все зависит от загруженности поискового сервера) ваш сайт попадет в индекс — базу данных поисковой системы, где содержится информация обо всех известных «ищейке» страницах, и как следствие, станет доступным для поиска.

Чтобы обеспечить стабильное будущее своему сайту, его следует зарегистрировать в следующих поисковиках (в скобках даны ссылки на страницы регистрации):

«Яндекс» (<http://webmaster.yandex.ru>) — крупнейший поисковик рунета, несколько лет назад вытеснивший пальму первенства у «Рамблера». Ежедневно «Яндексом» пользуется более 5 млн интернетчиков. Его основные достоинства — ог-

ромная база данных (включает в себя миллионы сайтов разной тематики), возможность учета русской морфологии, высокая скорость поиска, быстрая индексация неизвестных системе сайтов и множество самых различных дополнительных сервисов, начиная с почтовой службы и заканчивая файлохранилищем.

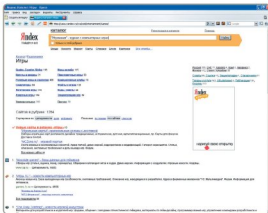
«Рамблер» (www.rambler.ru/doc/add_site.shtml) — поисковик, лидировавший в рунете еще несколько лет назад. «Рамблером» и сейчас пользуются миллионы пользователей, но без серьезных реформ битву с «Яндексом» и Google он точно проиграет.

Google (www.google.ru/addurl) — крупнейший поисковик в мире, который планомерно увеличивает свою долю в зоне .ru. Не зарегистрировать свой сайт в Google — значит потерять 30-50% потенциальных посетителей.

«Aport» (www.aport.ru/addurl.asp) и Yahoo (<http://ru.search.yahoo.com/info/submit.html>) не так популярны в рунете, но лучше разместить информацию о своем сайте и в них.

Но мало заявить о себе. Следующий этап работы — поисковая оптимизация. Вам необходимо сформировать список ключевых слов, которые будут максимально точно отражать содержимое вашего сайта, и заключить их в специальные метатеги **Meta** и **Keywords**. Пристальное внимание стоит обратить на заголовки страниц сайта, расположенные между конструкциями **<title>** и **</title>** в теле документа. В последнее время поисковые механизмы практически не ориентируются на метатеги (не учитывают ключевые слова), зато концентрируют внимание на заголовках страниц и их содержимом.

Чтобы привлечь на сайт максимальное число пользователей, наполните его качественным контентом — небольшие заметки, статьи, краткие и лаконичные новости, файлы с развернутыми описаниями. Главное, чтобы все эти материалы были уникальными и не встречались больше в интернете ни на одном другом сайте. Если вы позаимствовали статью или новость с другого сайта, то будьте готовы к тому, что поисковики не проиндексируют страничку с украденным контентом. Если процент таких страниц на вашем ресурсе достигнет определенного значения (для разных поисковиков это число различается), ваш сайт могут вообще исключить из поиска.



Каталог «Яндекса» — не самый большой в рунете, но уж точно самый качественный.

Рейтинг

Еще один проверенный временем способ привлечения посетителей на сайт — участие в рейтингах (топах). Суть данного метода такова: вы регистрируетесь в системе, добавляете свой сайт в один из предложенных каталогов (групп), размещаете у себя на страничке специальный HTML или PHP-код счетчика посещений и ждете, пока кто-нибудь с сайта рейтинга на вашу страничку.

Главные плюсы «рейтингового» метода раскрутки сайта — положительная отдача (чем выше сайт поднимается в топе, тем больше людей его просматривает) и удобная система статистики посещаемости ресурса. Из недостатков — огромное число участников (таких же веб-мастеров и подмастеров, как и вы), как следствие — очень низкая эффективность для нераскрученных проектов. Чтобы на ваш сайт обратили внимание, необходимо выдвинуть его в двадцатку наиболее популярных ресурсов, то есть иметь посещаемость портала на уровне в 10 тыс. посетителей в сутки или даже выше.

Перед тем как перейти к обзору наиболее популярных рейтинговых систем, дадим несколько предостережений. Ни в коем случае не используйте так называемые системы активной рекламы (CAP) для накрутки счетчика посещений — вам вычислят и навсегда исключат из рейтинга. Не пробуйте вживить в тело сайта несколько копий счетчика. Ну и, наконец, не пытайтесь установить код счетчика на скрытой от глаз пользователя странице: в таком случае счетчик не будет фиксировать посещения.

С теорией разобрались, теперь давайте рассмотрим наиболее популярные рейтинговые системы:

SpyLOG (www.spylog.com) — один из самых точных и популярных рейтинговых топов. Зарегистрировавшись в нем, вы сможете добавить свой ресурс примерно в 40 рейтингов и каталогов, получать подробную статистику посещений сайта на e-mail, задавая интересующие вас вопросы квалифицированным сотрудникам технической поддержки по электронной почте. Обращаем ваше внимание, что на бесплатном пакете услуг с кодовым названием «Кроха» статистика посещений вашего ресурса хранится в базе данных SpyLOG всего лишь 10 календарных дней. При необходимости вы можете завестись в системе платный аккаунт и получить доступ к дополнительным функциям и онлайн-сервисам SpyLOG — возможность установки невидимой кнопки, техническая поддержка по телефону, резервное копирование данных, сотни профессиональных статистических отчетов. Главный и единственный недостаток SpyLOG — относительно невысокая скорость обработки данных.

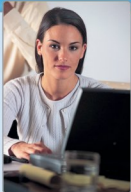
Рейтинг@Mail.ru (www.top.mail.ru) — более простой, чем SpyLOG, но менее известный среди веб-мастеров рейтинг. Очень удобный и абсолютно бесплатный. Служит для сбора статистики посещений порталов, а также организации рейтингов сайтов. На данный момент в системе зарегистрировано более полумиллиона ресурсов разной тематики. Установив у себя на сайте счетчик для создания расширенной

Баннерные сети

Число баннерообменных сетей в интернете растет как на дрожжах, и от вас все чаще приходит письма с вопросами, какой из них можно доверять и где наиболее выгодные условия. Мы протестировали около двух десятков баннерообменников и выделили из них два наиболее подходящих для тех, у кого сайт посещает не более 1000 человек в сутки.

RLE (www.rle.ru) — одна из крупнейших российских баннерообменных сетей. Но далеко не самая удобная: поддерживает всего 4 типа баннеров — 468x60, 120x240, 600x90, а также 120x600. Помимо банального обмена баннерами, служба позволяет проводить полноценные рекламные кампании (услуга платная): покупать пакеты из определенного количества уникальных показов (например, 1000), оценивать эффективность проведенной кампании на основании предоставленных статистических отчетов (охват аудитории, уровень интереса к вашему сайту), исследовать эффективность и изменять частоту рекламных контактов. Вступить в баннерную сеть может любой пользователь.

«ИнтерРеклама» (www.ir.ru) — еще одна баннерообменная сеть, позволяет как покупать, так и продавать заработанные вами показы. Комиссия, взимаемая с баннерных показов, составляет 10% (коэффициент обмена — 10:9). Обращаем ваше внимание, что данная система поддерживает только один-единственный формат баннеров — 468x60 (при этом размер картинки не должен превышать установленные 12 Кб).



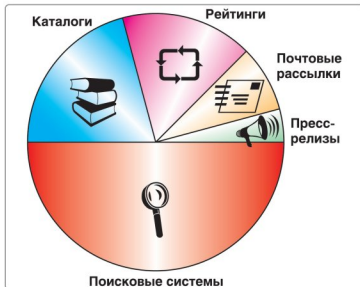
статистики, вы сможете просматривать информацию о ссылающихся на ваш сайт страницах, а также получать информацию о системных настройках пользователей. Из разряда «мелочь», а приятно: перед установкой кода счетчика на свой сайт можно выбрать его тип и цвет.

LiveInternet.ru (www.liveinternet.ru) — еще одна активно прогрессирующая рейтинговая система, аналог SpyLOG. Отличительные особенности — удобный пользовательский интерфейс для просмотра статистики посещений, генерация подробных отчетов, практически полное отсутствие обоев в работе, возможность просмотра гео-

графии посетителей, а также сайтов, с которых производились переходы на ваш ресурс.

HotLog (<http://top.hotlog.ru>) — один из самых молодых топов. На момент сдачи этой статьи в рейтинг принимало участие 410 тыс. сайтов. Важное отличие HotLog от аналогов — неограниченное время хранения статистических отчетов.

Rambler's Top100 (<http://top100.rambler.ru>) — довольно мощная рейтинговая система; простая, быстрая и удобная. Каких-то особенностей у нее нет, подкупает эргономичной и слаженной работой всех компонентов.



На этой диаграмме наглядно показана эффективность рассмотренных в статье способов раскрутки сайта.

Каталоги

Регистрировать сайт в поисковиках, заниматься оптимизацией и участвовать в рейтингах, вне всякого сомнения, очень полезно. Однако для повышения популярности сайта не менее важно зарегистрировать его в десятке-другом авторитетных интернет-каталогов, в том числе тематических.

Каталог — это информационный портал, который содержит структурированные по определенным признакам описания веб-ресурсов и ссылки на них. Все записи распределены по категориям (rubrikam): «Работа», «Учеба», «Развлечения» и т.д. Все каталоги условно можно поделить на две большие группы — общие и тематические (специализированные). Как следует из названия, общие каталоги включают в себя информацию о любых интернет-проектах, в то время как специализированные — лишь сведения о ресурсах, соответствующих заданной тематике. Например, каталог «Мегагост» приотлил под своим крылом сайты, которые принимают в качестве платы WebMoney.

Чтобы добавить свой сайт в каталог, необходимо подать заявку на регистрацию: заполнить небольшую форму, в ней вас обязательно попросят указать название и ссылку на сайт, дать краткое описание странички, определить категорию, в которую вы бы хотели включить свой сайт. Иногда необходимо задать контактный e-mail и указать ключевые слова для поиска. Всегда будьте готовы к тому, что от вас могут потребовать разместить кнопку каталога у себя на сайте (в качестве платы за использование веб-службы). Ниже приведен список наиболее крупных общих каталогов, на них стоит обратить пристальное внимание.

Russia on the Net (www.ru) — один из крупнейших каталогов о России. Существует в двух версиях — русской и английской. Помимо русскоязычных пользователей, сюда нередко наведываются иностранцы, которые хотят получить информацию о нашей с вами стране — о культуре, быте, образовании, современных технологиях. Одна из главных особенностей сервиса — возможность редактирования описаний сайтов, зарегистрированных в каталоге.

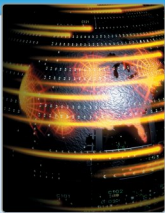
Пресс-релизы

Повысить популярность своего сайта можно не только добавляя его в рейтинги, базы данных поисковых сервисов и каталоги, но и с помощью пресс-релизов. Идея в следующем: вы пишете подробную статью об определенном онлайн-сервисе, товаре, компании или каком-то уникальном интернет-проекте и публикуете материал на сайте выбранной службы распространения пресс-релизов. После проверки редактором/редактором сервиса ваша статья или новость станет доступна для просмотра сотням тысяч интернет-чиков по всему миру. Проблемы ровно две: сделать интересный сайт, а затем интересно о нем написать. Примеры сайтов, публикующих пресс-релизы:

«**Пресс-релиз.ру**» (www.press-release.ru) — одна из самых популярных и современных служб, успешно осуществляющих бесплатную публикацию и рассылку пресс-релизов с 2002 года. Обращаем ваше внимание, что материалы, изобилующие орфографическими и грамматическими ошибками, безжалостно удаляются с сервера редакторов и модераторов.

Press room (www.pressroom.ru) — достойная альтернатива «Пресс-релизу». К публикации допускаются преимущественно материалы от крупных компьютерных, телекоммуникационных и интернет-компаний, но есть возможность написать о каком-то крупном портале и по ходу дела дать ссылочку на свой сайт.

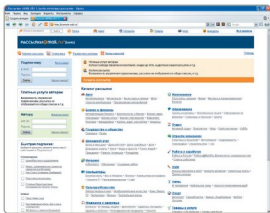
Кстати, ведя статистику посещений собственного сайта, не забывайте о **Google Analytics (www.google.com/analytics/ru-ru)** — по данному адресу в Сети проживает крайне интересный сервис для полного анализа посещаемости сайтов. Зарегистрировавшись, вы сможете получать точные отчеты по e-mail, просматривать информацию о ссылающихся на ваш сайт страницах и серверах, географии пользователей (языки, города и страны, IP-адреса) и их системные настройки.



Каталог «Яндекса» (www.yandex.ru) — его основная фишка заключается в том, что там регистрируют только сайты, которые администрация сервиса сочтет интересными. Для интернетчиков это, конечно, хорошо — они получают доступ только к качественно сделанным ресурсам. А вот для владельцев все не так радужно — модератор может не понравиться дизайн или стилистика статей, и ваша страничка так никогда и не будет добавлена в каталог. Чтобы ускорить процесс рассмотрения заявки, можно воспользоваться платной регистрацией: в этом случае запрос будет рассмотрен в течение одного рабочего дня.

WebCat.info (www.webcat.info) — еще один неплохой каталог русскоязычных сайтов. Обращаем ваше внимание, что на WebCat.info практически невозможно зарегистрировать проекты, размещенные на бесплатных хостингах.

Vsego.ru (www.vsego.ru), «Утилитка» (www.utilka.ru) — если вы ищете понастоящему универсальные каталоги, где не ущемляются в правах ни домашние странички, ни узконаправленные сайты, то попали по адресу. Общее число сайтов, зарегистрированных в этих двух каталогах, переваливает за отметку 300 тыс.



Сервисы почтовых рассылок Subscribe.Ru и Rassylki@mail.ru пользуются наибольшей популярностью среди интернетчиков.

Новостные рассылки

Еще один способ раскрутки сайта — почтовые рассылки. Нет, речь не о системах активной рекламы, в которых вы оплачиваете нужное число показов новостей со своего портала и ждете притока на сайт целевой аудитории (посетителей, заинтересованных только в получении материальных вознаграждений, но никак не в просмотре вашей странички). Речь об организации полноценных новостных рассылок для посетителей вашего сайта с помощью специализированных онлайн-сервисов (на интернет-жаргоне их называют «овцами»). Подписаться на рассылку интернетчики смогут не только на вашем ресурсе, но и на сайте почтового сервиса. Зачем все это нужно? Ну, во-первых, для привлечения новых посетителей, а во-вторых, чтобы и старые пользователи не забывали заглядывать к вам на огонек.

Чтобы создать новую рассылку, зарегистрируйтесь на сайте почтовой службы в качестве простого автора. Затем перейдите в личный кабинет, используя полученные логин и пароль, кликните по кнопке **Открыть новую рассылку (Создать рассылку)**, впишите в соответствующие поля название рассылки (чем оригинальнее, тем лучше), краткое описание, периодичность выхода, а также ключевые слова для поиска. Вот, в принципе, и все. Вам лишь останется своевременно писать новости и публиковать их через специальную форму на сайте почтовой компании. Обращаем ваше внимание, что от названия и описания вашей новостной рассылки напрямую зависит число подписчиков. Заинтересуете людей — обеспечите постоянный приток посетителей на свой сайт, не сможете справиться с поставленной задачей — будете работать практически вхолостую.

Subscribe.ru (www.subscribe.ru) — самый крупный сервис новостных (и не только) рассылок в рунете. Общее число подписчиков — более 4 млн. Основные достоинства площадки — удобный пользовательский интерфейс, множество тонких настроек, наличие специальных модулей для мгновенного преобразования текстовых сообщений в HTML-документы, возможность создания своих собственных шаблонов

Все и сразу

Регистрировать сайты во всех каталогах самостоятельно вручную довольно долго. Но этот процесс можно автоматизировать. Предлагаем вашему вниманию список наиболее удобных онлайн-сервисов для автоматической и полув автоматической регистрации веб-ресурсов в общих и специализированных каталогах, рейтингах, а также поисковых системах.

1PS.RU (www.1ps.ru) — предлагает целый спектр платных услуг по продвижению сайтов: от банальной регистрации в каталогах до разработки контекстной рекламы для систем «Яндекс Директ» и «Бегун». Пополнив баланс своего аккаунта на 60 рублей (тариф «Профи»), вы сможете самостоятельно зарегистрировать сайт более чем в двух тысячах каталогов и популярных поисковиков. За автоматическую регистрацию ресурса во всех известных системах каталогов с предоставлением подробного отчета о проделанной работе (тариф «Элита») вам придется оторвать от сердца и кошелька 600 рублей. По современным меркам это совсем немного.

AlfaInternet.Su — еще один популярный и достаточно надежный сервис для добавления сайтов в каталоги, рейтинги и поисковики. От большинства других аналогичных систем AlfaInternet.Su отличается наличием бесплатной версии (1 сайт на аккаунте, порядка 8-10 каталогов на каждой странице), практически полным отсутствием «мертвых» каталогов в базе данных, высокой скоростью прогонки ресурса по заданным каталогам (в автоматическом режиме — тариф Gamma).

Autoreg (www.autoreg.ru) — сильно урезанный вариант 1PS.RU. Многих функций нет, зато новичкам проще разобраться.

оформления выпусков, точная статистика рассылки, дружелюбная техническая поддержка. К публикации допускаются сайты любой тематики.

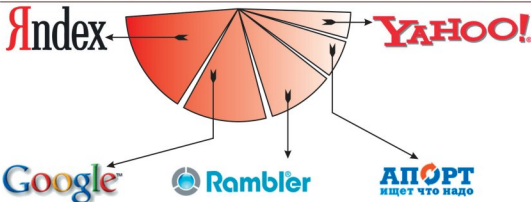
Рассылки@mail.ru (www.content.mail.ru) — неплохая служба рассылок от создателей почтового сервиса Mail.ru. По набору предоставляемых возможностей практически не отличается от Subscribe.ru — удобная система статистики, стоп-листы, поддержка технологии RSS, возможность вставки иллюстраций в текст, модули опросов, внутренний форум для участнических систем, проверка орфографии, наличие готовых шаблонов писем. Не отстает сервис от Subscribe.ru и по числу подписчиков — уже взял рубеж в 5 млн пользователей.



Мы рассмотрели четыре наиболее эффективных способа раскрутки веб-сайтов — научились регистрироваться в поисковиках, добавлять сайты в рейтинги и каталоги, попрактиковались в создании новостных рассылок.

Очевидно, что для привлечения на сайт посетителей и повышения его популярности необходимо использовать все рассмотренные в статье методы продвижения и не которые другие способы, о которых мы уже вам рассказывали: контекстную рекламу, обмен баннерами, покупку ссылок с главных и внутренних страничек популярных порталов. ■

Рейтинг популярности поисковых систем в рунете



Алексей Макаренко



ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Долой уродство!



www.webstolica.ru

Во времена «хрущевской оттепели» по всей стране развернулось массовое строительство панельных пятиэтажных домов. Миллионы людей выбрались из кошмара коммуналок в собственные квартиры. Единственное, о чем, наверное, не задумывались строители, так это о том, что массовое строительство уродует внешний вид городов. То же самое происходит сейчас и с интернетом. Несметное количество пользователей, которое вырвалось на просторы Мировой паутины за последние несколько лет, изменило ее до неузнаваемости. Каждый мнит себя если не дизайнером, то как минимум человеком, разбирающимся в стилистике. Миллионами множатся ужасоужасного вида домашние странички и страшолоудные сайты.

Есть мнение, что если не можешь сделать хорошо сам, то стоит хотя бы воспользоваться чьими-нибудь работками. На сайте Webstolica.Ru расположен один из самых удобных, а главное, красивых веб-конструкторов на русском языке. С его помощью даже полый бездарь сможет за пару часов создать очень симпатичную домашнюю страничку.

Лучшие из лучших



<http://bestwebgallery.com>

Продолжая тему дизайна сайта, хотим обратить ваше внимание на очень забавный западный проект Best Web Gallery. Создатели галереи отбирают сайты с луч-

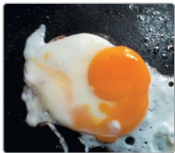
шим, по их мнению, дизайном и публикуют на них ссылки. Вкус у ребят есть, так что практически любой сайт в подборке — настоящее произведение искусства. Даже если вы не увлечаетесь веб-дизайном, рекомендуем посмотреть, что способны сотворить из Flash и HTML настоящие профи.

Аномальная еда



www.hantula.com/exhibits/mofa

Яичница в форме человеческого мозга, улитки-гатлинги, унитазовидные кальмары — в блоге MoFA (Museum of Food Anomalies — Музей аномальной еды) собраны самые необычайные творения кулинарии. Вот только повара не трудились над ними много часы напролет, все экспонаты музея появились совершенно случайно. Так что, если в коробке с конфетами вы вдруг обнаружите одну в форме, скажем, головы Ктулху, немедленно фотографируйте и высылайте Майклу Хантулла (автор блога), вполне возможно, ваше творение тоже войдет в музей.



От «Ководства» до «Оптимус-Максимуса»



www.artlebedev.ru

В отличие от большинства других дизайнерских студий, сайт «Студии Артемия Лебедева» — настоящая кладовая знаний практически для любого интернет-человека. Здесь опубликована полная версия знаменитого «Ководства» — своеобразного справочника, пособия и одновременно увлекательного чтва по веб-дизайну и эргономике. Не забудьте заглянуть в раздел «Инвентарь», где собрано несколько очень полезных сервисов: «Орфограф» проверяет правописание русских и английских текстов, «Транскриптор» выдает транскрипцию на русском с 15 различных языков, а «Почтовый декодер» расшифровывает письма, пришедшие в незнакомой кодировке.

Вики-цитатник



<http://wikiquote.org>

О существовании «Википедии» (www.wikipedia.org) — огромной интерактивной веб-энциклопедии — знает практически каждый, а вот про «Викицитатник» (Wikiquote) слышали куда меньше народа. Меж тем сервис весьма необычный: на нем собраны цитаты из мультфильмов, кинофильмов, книг, высказывания известных личностей. Так же как и «Википедия», цитатник создается силами самих интернет-человек, так что и вы можете принять посильное участие в развитии проекта.

ФЛЭШ ИГРЫ



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 непотребства!

Черное-белое



www.addictinggames.com/shift.html

Замкнутое пространство, множество ловушек и главный герой, которому нужно пробраться к выходу. Казалось бы, из этой концепции разработчики за время существования компьютерных игр выжали все соки — каких только загадок не придумывали, каких только ловушек не изобретали. Но создатели **Shift** сумели найти свое необычное решение. Стоит нажать на клавишу **Shift** — и черно-белый лабиринт, по которому перемещается персонаж, инвертируется: поворачивается на 180°, вверх становится низом, низ — верхом. Голову можно сломать, прежде чем доберешься до нужного ключика к заветной двери в конце уровня. До смешного доходит: чтобы просчитать траекторию движения, некоторые игроки переворачивают мониторы. Но можно поступить и проще — встать на голову.

Голодная акула

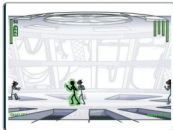


www.swfgamer.com/shark

Большая белая акула — по латыни *Carachodon carcharias* — самый страшный

и безжалостный подводный убийца. Стремительно нападает, отрывает самое вкусное и отправляется на поиски новой еды. Но если вы не жертва, а сама белая акула, то такая жизнь может оказаться очень даже веселой. Плывете себе по течению, затраваживаете рыбки, обедаете акавалангистами, закусываете рыбацкими подками (с хозяевами вместе). Главное — следить за здоровьем и не подставлять бока под выстрелы ныряльщиков.

Нарисованный ниндзя



[www.bestgamesland.com/
games/electricman2med.php](http://www.bestgamesland.com/games/electricman2med.php)

Дело знаменитых на весь интернет флэш-мультов и файтингов **XiaoXiao** живо и здравствует. В **Electric Man** зритель бы все то же самое: схематично нарисованные человечки, явны знакомые с кунфу, карате и ниндзюцу, молотят друг друга на чем свет стоит — но насколько же качественно сделано! При помощи 6 клавиш можно совершать десятки ударов и комбо. Разнообразные противники, прекрасная музыка в стиле техно, удивительно плавная для флэша анимация... Таким должен был быть **Fight Man XiaoXiao 9**, а получилась **Electric Man 2**.

Виртуальный бармен

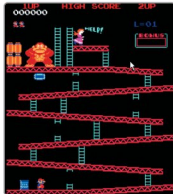
www.newgrounds.com/portal/view/428634

В хайболл налить 50 мл самбуки, добавить немного «Гиннеса», выжать две дольки свежего лайма. Осторожно по ложечке налить на поверхность, не смешивая, 20 мл томатного сока, сверху так же по ложечке добавив 10 мл водки. Вставить зонтик и трубочку. После все это великолепие можно смело вылить в раковину, потому что коктейль вы приготовили неправильно. Стоит допустить лишь одну маленькую



ошибку — и клиент откажется от заказа, а значит, не выдать чашек, да и денег вообще. В **Drunken Musters** вы можете попробовать себя в роли бармена. Кто-то просто хочет пива, а кому-то подавай «Кровавую Мари», причем составленную исключительно по калифорнийскому рецепту. Кстати, от игры немало пользы и в реальной жизни: рецепты самые что ни на есть настоящие: поиграв с часок, вполне можно отправляться на настоящую вечеринку — удивлять друзей своими познаниями в области коктейлей.

Данки-Конг



[www.gamesdr.com/ci/
donkey_kong_domains-yahoo.html](http://www.gamesdr.com/ci/donkey_kong_domains-yahoo.html)

Удивительно точная копия старого доброго **Donkey Kong** от Nintendo — самой первой версии игры образца 1981 года. Для тех, кто играл в **Donkey Kong** на Atari, Commodore, Amiga или ZX Spectrum, это прекрасная возможность поностальгировать, а для всех остальных — приобщиться к классике.

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

CPL:
СМЕРТЬ И ШУТОЧКИ

Cyberathlete Professional League, последние пару лет борющиеся за выживание, в марте этого года все же приказало долго жить. С причиной лухавить не стали: тяжелое финансовое положение и высокая конкуренция. Буквально за неделю до официального некролога CPL откатали свой последний проект — финалы **CPL World Tour**, залпом вышедшие всем как серия турниров по, скажем так, далеко не киберспортивным играм (**World in Conflict** и **F.E.A.R.**) с несущественным призовым фондом в \$340 тыс.

CPL начала работу в 1997-м, устраивая турниры сначала в США, а потом и по всему миру. На летние и зимние ивенты CPL по **Counter-Strike** равнялась вся прогрессивная сцена CS, чему не помешал даже мощный рост **WCG** и **ESWC**. Крен в сомнительную сторону начался в 2003-м, когда было решено отказаться от стигийного проведения турниров под эгидой CPL путем организации мирового турне по всем континентам. Игра тура определялась, судя по всему, тендером, который был выигран издателем **Dreamcatcher** с ее **Painkiller**, игрой достойной, но не столь родной для комьюнити, как **Quake 3 Arena**. Интерес к проекту CPL тут же сошел на нет, **World Tour** с грехом полами довели до конца и даже аннулировали второй сезон. На этом моменте у CPL начались первые проблемы со спонсорами, но-

вый тур отложили, а вся история стала превращаться в какой-то фарс. Вернувшись к деятельности к 2007 году, CPL хватаются за все подряд: делают **World Tour** по **Quake 3**, анонсируют собственный шутер под названием **Severity**, а чуть позже подписывают тур с **Sierra** и ее **World in Conflict** и **F.E.A.R. C Quake 3 Arena** выходит не очень — даже остановку в Швеции посетило всего 20 игроков, из **Severity** мы до сих пор видели одно лишь лого и невнятный эскиз, а про турниры со **Sierra** можно и не рассказывать — более странных мероприятий в истории киберспорта еще не было.

Так как к 1 апреля тема CPL была еще свежа, ее тут же взяли в оборот шутники из комьюнити: на большинство крупных сайтов была запущена утка, согласно которой умирающая лига якобы была куплена белорусским предпринимателем **Сашей Цапаевым**. К новости также прилагалось 10-минутное интервью с «героем дня», срисованном с новых русских середины 90-х. Несмотря на очевидность розыгрыша, посмеялись все от души.

НЕРЕАЛЬНОЕ НА «УЗМБЛИ»

Чемпионат по **Unreal Tournament 3** от сайта **Play.com** с призовым фондом в 50 тыс. фунтов, о котором мы писали в одном из прошлых номеров, все-таки состоялся. Напомним, что отборочные к нему стартовали еще в декабре, а местом проведения финалов был выбран стадион «Узэмбли» в Лондоне.

Как и ожидалось, все прошло без особой помпы, большинство СМИ о турнире умолчали, несмотря на внушительный призовой фонд. Состав участников оказался не самым звездным: имена победителей известны лишь среди игроков в **UT 2004** и **UT 3**. В дуэлях первое место занял португалец **4Kings*Hypno**, а в CTF 5x5 — шведская команда **Soulreapers**. Записи финалов и файлы, необходимые для их проигрывания, смотрите на нашем диске в рубрике «Киберспорт».

Между тем мероприятие от **Play.com** пока что остается единственным просветом для соревновательного будущего **UT 3**: игра до сих пор живет турнирами в интернете, что не является показателем успеха.

SK GAMING:
ДА ДЗРАВСТВУЕТ SPAWN!

Как мы уже писали, в феврале завершил свою карьеру в **Counter-Strike** один из самых талантливых игроков в истории — Абдисамад Мухаммед, более известный как **SK.Spawn**, покинул расположение своей команды, уступив место молодого игрока в лице **Get_Right**. Недолго команда протянула без своей чернокожей звезды — минула пара месяцев, и **Spawn** решил вернуться к игре, а не показавший достойного хунфу **Get_Right** из команды был исключен.

С 2003 по 2005 годы, когда Абди впервые начал играть за **SK**, он небезосновательно считался одним из самых ярких игроков в мире. Дело, конечно, не в цвете кожи; **Spawn** относится к редкой породе прогеймеров, до сих пор показывающих аркадный стиль игры. Как правило, такая манера используется пушечным мясом, но индивидуальное мастерство **Spawn'a** с лихвой компенсирует его неукрежимость в бою. После февральского заявления об уходе он получил немало лестных слов в свой адрес от менеджера **SK**, **Андреаса «bds» Торнстена**. В частности, **bds** рассказал, что в 2004 году, когда **SK** был необходим пятый игрок-швед для выступления на **WCG**, **Spawn** был одним из кандидатов. Условия были просты: его берут в команду и он либо выигрывает с ней **WCG**, либо его гонят вазашей. **Spawn** и **SK** взяли золото, после чего судьба их вновь различила, но ненадолго: той же зимой команде вновь потребовалась замена на **CPL Winter**, и **Spawn** вновь пришел ей на помощь. Так что все перипетии между **SK** и Абди понять можно — это любовь, не иначе.



Учленение CPL не совсем киберспортивным играм, таким как **World in Conflict** и **Painkiller**, не довело до добра.



4K*Hypno: дебит на 20 тыс. евро.



Spawn, черная камушка профессионального CS.

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Роман «Definition» Бут, Сергей «Asfalot» Мандрик

■ ДВОЙНОЙ УДАР ИЗ ГАННОВЕРА

Центральной темой всего киберспортивного раздела на DVD этого номера стали два турнира, прошедшие в конце марта в Ганновере (Германия) на выставке CeBIT 2008. Речь идет о финалах второго сезона крупнейшей лиги Intel Extreme Masters и ежегодном турнире Samsung European Championship. Состав участников в обоих случаях был более чем серьезен — как в Counter-Strike 1.6, так и в Warcraft 3 сходились соревноваться лучшие команды и игроки со всего света.

SEC 2008, будучи европейской предтечей World Cyber Games (неспроста у них один и тот же организатор), формировав список участников по странам. Если в Warcraft 3 нашлось место и нашему игроку (это место занял Хулиган), и украинцу HoTy, то в дисциплине Counter-Strike 1.6 из близких нам команд выступали лишь киевляне Amazing Gaming. Наши же Virtus.pro, давно усиленные игроками из Украины, пробовали свои силы в финалах Extreme Masters II, где хоть и не добились успеха, но срались явно не без боя. Впрочем, к чему рассказы! Наши постоянные авторы, Definition и Asfalot, в очередной раз оседлали свои любимые игры в каждом из упомянутых турниров, подготовив обширные материалы. В Warcraft 3 вас ждут видеоконтентари обеих финальных игр — SK.Lyn (Корея, злыф) против mouz.ToD (Франция, Альянс) и GG.HoT против уже упомянутого ToD'a, сумевшего наследить в двух турнирах сразу. А в CS — подробный разбор всего турнира Extreme Masters II от начала и до конца, с самыми интересными игровыми моментами.

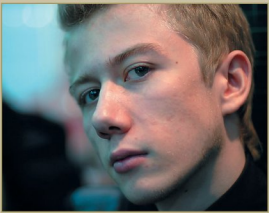


■ CeBIT 2008

■ WARCRAFT 3: GG.HOT НА SEC 2008

Продолжая ганноверскую тему, не можем не отметить один момент: победителем Samsung European Championship по Warcraft 3 стал украинский злыф Михаил Новолошин, более известный как GG.HoT. За последние несколько лет этот игрок объективно стал лучшим на постсоветском пространстве и вошел в элиту мирового Warcraft 3. World Cyber Games, множество турниров в Европе, чемпионаты ASUS Open — в разное время он успешно выступал на всех этих площадках. Не стоит забывать, что HoT довольно долгое время был одним из ключевых игроков в SK Gaming, где провёл не один год и выиграл не один титул. В 2007 году, в том же самом Ганновере, HoT был близок к золотому дублю: одержал победу на Euro Cyber Games (так тогда звались SEC), а в Extreme Masters дошел до финала. Михаила часто сравнивали с бывшим соплянцем Deadman'ом, особенно когда дело доходило до их матчей на турнирах ASUS Open, однако ныне стоит признать, что украинский игрок эту «дуэль» выиграл. Несколько месяцев назад он покинул SK Gaming в пользу сильнейшего российского состава Gravitas Gaming, где выступает вместе с такими игроками, как Хулиган, Rob и Titan.

На диске этого номера вы найдете видео о том, как Михаил пришел к победе на SEC 2008.



■ COUNTER-STRIKE: ВСЕМИРНАЯ ИСТОРИЯ

Читая наши материалы про великие команды, обзоры турниров или просто новости из мира Counter-Strike, вы с интересом подмечаете для себя какие-то новые факты или истории из жизни игроков или команд. Но обо всем рассказать в одной новости довольно сложно, а ведь сцене Counter-Strike уже почти десять лет и за эти годы произошло столько интересного!

Попытки «рассказать все» мы оставим для потомков, но все же: не один день и не одну неделю Сергей «Asfalot» Мандрик напрягал свою богатую на воспоминания память — и теперь познакомит вас с прошлым, настоящим и будущим Counter-Strike.

Кто из выдающихся игроков в Quake пробовал свои силы в CS и чем это кончилось? Чем обязана компания Microsoft шведской команде NIP? Какова самая большая денежная афера в истории киберспортивных турниров? Почему 11 сентября — самый важный день в истории профессионального CS? Что не поделили CS и Call of Duty 4? В конце концов, как повлияют технологии будущего на игру? Ответы на эти вопросы вы найдете в фундаментальном труде нашего автора в дисковом разделе Киберспорт/Special.



Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего —), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Imperium Romanum

Коды вводятся прямо во время игры.
chfreebuild — бесплатное строительство;
chnofire — отключает пожары;
chnoplague — отключает эпидемии;
chnoriots — отключает восстания;
chgivemeall — дает 1000 единиц каждого ресурса;

chstartfire — начинает пожар;
chstopfire — тушит пожар;
chstartplague — начинает эпидемию;
chcureall — прекращает эпидемию;
chnofood — отключает производство еды;
chnomaterials — то же для материалов;
chwin — победа в сценарии;
chhalistory — разблокирует историческую линейку;

chnobarbarian — отключает варварские нападения;
chstartbarbarian — начинает атаку варваров;
chstopbarbarian — прекращает ее;
chnocrime — отключает преступности;
chstartriot — начинает восстание;
chstopriot — прекращает его;
chnomorale — отключает мораль.

Frontlines: Fuel of War

В главном меню выберите пункт **Extras**, а там — **Bonus content**. На этом экране введите код **sp-village**, чтобы разблокировать уровень **Village Assault**, или код **sp-street**, чтобы разблокировать уровень **Urban Combat**.

Следующий трик работает только в одиночной игре. В папке **GCGAME\Config** отыщите файл **DefaultGame.ini** и откройте его «Блокнотом». Там можно подравнять следующие строки:

AIGlobalAIMError — меткость врагов (чем больше, тем чаще они мажут);
AIGlobalDamageModifier — отвечает за силу врагов (чем меньше, тем слабее наносимый вам урон);
m_HealthPlayer — максимальное количество здоровья вашего героя;
m_HealthPlayerWounded — количество здоровья, при достижении которого ваш персонаж будет считаться раненным;
m_HealthEnemyCharacterAI — здоровье врагов;
m_HealthFriendlyCharacterAI — здоровье союзников;
Health RegenRate — скорость восстановления здоровья;

m_fDamageModifierFromPlayerToAI — чем больше этот показатель, тем больше вашим врагам от каждого попадания;

m_fDamageModifierFromAIToPlayer — чем больше этот показатель, тем больше вам от каждого попадания;

m_fDamageModifierFromAIToAI — чем больше этот показатель, тем больше союзники от пули другого союзника (на врагов тоже действует);

m_fMaxSignalDistanceSP — максимальное расстояние, на котором можно управлять дронами.

Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm

Чтобы использовать читы, надо в настройках отметить галкой параметр **Allow cheats**. Начинайте игру, жмите **Ctrl + Shift + ~** (тильду) и вводите:

sd_instant_build = 1 — мгновенная постройка (и для врагов тоже; введите 0 вместо 1, чтобы отключить код);

cheat_power(x) — дает x очков силы;
cheat_requisition(x) — дает x очков реквизиций;

taskbar_hide — скрывает интерфейс;
taskbar_show — возвращает интерфейс на место;

fog_toggle — убирает туман;
FOW_RevealAll — убирает туман войны;
cheat_revealall — показывает всю карту;
cheat_killself — мгновенный проигрыш в миссии (только в режиме Skirmish).

Трудно быть богом



Запустите игру, создайте профиль, выйдите из игры. Загляните в папку, куда установлено игра, и найдите там каталог **Profile/имя профиля**. Внутри вас поджидает файл **local.ini**, который надо открыть «Блокнотом» и добавить в его конец строку **g_console 1**. Сохраните файл, начинайте игру и вызывайте консоль тильдой (~). Теперь можно использовать следующие коды (чтобы отключить код, введите 0 вместо 1, и наоборот):
god 1 — бессмертие;
r_fog 0 — отключает туман;
r_gauss_show 0 — отключает рендеринг травы (здорово повышается производительность, полезно для слабых компьютеров);

KODEX @ IGROMANIA.RU

g_collision 1 — прохождение сквозь стены;
g_megahealth 1 — оживляет все и вся вокруг вас, при этом «все и вся» становится бессмертным, но не вы;
g_skip_video 1 — пропускает начальные ролики при старте игры;
camera_distance_max x — максимальное отдаление камеры (вместо x вводите любое число, 17 по умолчанию);
camera_distance_min x — максимальное приближение камеры (7 по умолчанию);
camera_angle_max x — максимальный угол наклона камеры (40 по умолчанию);
camera_angle_min x — минимальный угол наклона камеры (30 по умолчанию);
g_camera_fov x — изменяет поле зрения (45 по умолчанию).

Выше перечислены самые полезные консольные команды, однако их намного больше. Чтобы увидеть их все, нажмите **Tab** в окне консоли.

Также имейте в виду, что почти все команды можно прописать в файле **local.ini**. Тогда они будут выполнены автоматически.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают паскалки, которые тщательно маскируют. Эти паскалки называются «пасть едра», по-русски — «паскальные яйца».

Call of Duty 4: Modern Warfare



В миссии, где вы оказываетесь союзником поддержки с воздуха, присмотритесь к интерфейсу. В левом верхнем углу экрана найдете отсылку к игре **Half-Life**. — yu_ally@mail.ru

Half-Life 2: Episode Two

В февральском номере «Игромания» за 2008 год была напечатана паскалка о красной кнопке и надписи **Lynch** рядом с ней.

В фильме «Он был тихоней» (He Was a Quiet Man) у Боба (главного героя) была такая же гавайская фигурка, как и у доктора Брина из игры, большая красная кнопка и таймер на мониторе компьютера с надписью **Lynch**. Во время этого самого ланча Боб нажимал на кнопку и с упованием представлял, как его ненавистный **ofc** разлетается на кусочки. — xa5t@mail.ru

От редакции. В широкий прокат фильм вышел позже игры (в декабре, а игра — в октябре), однако на всевозможных фестивалях фильм демонстрировался еще с весны 2007-го. Разумеется, утверждать, что эпизод с книгой — отсылка к фильму, нельзя (скорее всего, это просто совпадение), но наблюдение тем не менее весьма интересное.

Kane & Lynch: Dead Men



Кейн и Линч сильно смахивают на brutальные воплощения парочки психопатов-убийц: Мистера Винта (Брос Гловер) и Мистера Кидда (Паттер Смит) из фильма «Бриллианты навсегда» по роману Яна Флеминга о Джеймсе Бонде. — lar@krasno.ru

Lost: Via Domus

В игре есть две секретные станции. Чтобы попасть на первую, «Посох», нужно поочередно подойти к предметам с цифрами 4, 8, 15, 16, 23, 42 (именно в этой последовательности). Все они находятся на пляже:

- 4 — последняя палатка (слева, если смотреть на океан), стигер на чемодане;
- 8 — в конце пляжа (слева, если смотреть на океан), цифра выложена на песке из ракушек;
- 15 — палатка Саида, самая крайняя (справа, если смотреть на океан), на куске обшивки;
- 16 — рядом с палаткой Саида натянут tent, под ним ящик, а на нем — искомое число;
- 23 — рядом с палаткой, у которой стоит Херли, на телевизоре;
- 42 — на столике около Чарли, коробка от домино.

На вторую станцию попасть гораздо проще. После того как вы убежали от черного дыма, поговорите с Джулией и поверачивайте направо, на небольшую полянку. По правой

стороне будет лежать колба от пневмопочты, возьмите ее — и вы окажетесь на станции «Жемчужина». — gotla0810@mail.ru

The Sims 2: FreeTime



Во время игры некий Mr. Humble обязательно сделает вам подарок: навороченный компьютер. На нем будет установлена ни много ни мало игра The Sims 3. При ее запуске покажут небольшой ролик, правда, в довольно плохом качестве. Но основные детали разглядеть вполне возможно.

Загадочный Mr. Humble не кто иной, как Род Хамбл, глава студии, которая занимается разработкой сериала The Sims. — Александр Салронев

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИТЫ

Хиты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти квесты по особенно замысловатым местам, безвредно обычного запустить самое крутое оружие и т. д.

Crysis

Если после жаркой перестрелки у вас осталось мало патронов, а вслепую лазить по кустам в поисках оружия не хочется, просто вос-



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хиты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Assassin's Creed**, которая в России издается компанией «Акелла».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и 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: **Assassin's Creed Director's Cut Edition**, **Imperium Romanum**, **Lost: Via Domus**.

Трейнеры: **Assassin's Creed Director's Cut Edition**, **Conflict: Denied Ops**, **Frontlines: Fuel of War**, **The History Channel: Lost Worlds**, **Space Force: Captains**, **The Sims 2: FreeTime**, «Стальные монстры: Союзники», «Трудно быть богом».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, которая либо публиковалась в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хит 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, хиты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

Если вы хотите опубликовать описание, сделайте это в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, укажите ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Локализации настольных игр

Российская компания «Смарт» активно занялась выпуском локализаций культовых настольных игр по лицензиям известных европейских и американских производителей. За знаменитыми немецкими стратегиями («Самурай», «Колонизаторы Junior», «Тигр и Евфрат», «Турн & Таксис») последовали юмористические игры серии «Манчкин» от Steve Jackson Games, уже рецензировавшиеся на страницах «Игромании». Также «Смарт» выпустил в продажу русские издания игр, разработанных американской компанией Fantasy Flight Games: «Маргард»,



«Мятеж», «Арена-Максима». Но, пожалуй, главное событие для отечественного рынка настолок — это линейка по мотивам компьютерных игр, разработанная Fantasy Flight и локализованная «Смартом».

К настоящему моменту представлены русские версии сразу трех хитовых игр: DOOM — игра-квест по мотивам серии популярного шутерного сериала; Warcraft — стратегическая игра на основе неизвестных RTS; и наконец, World of Warcraft, навеянная самой популярной MMORPG в мире. Качество локализованных игр полностью соответствует американским оригиналам. Например, в комплекте World of Warcraft есть огромный набор пластиковых миниатюр героев и монстров.

Рецензию на настольно-стратегический Warcraft читайте на соседней странице.

Games Workshop

Английская компания Games Workshop производит Warhammer 40.000 и военно-тактического



Ритин. Также появились большой набор армии демонов Хаоса и аналогичный набор для фантазийной половины «Вархаммера».

Американская компания Fantasy Flight Games выкупила у Games Workshop права на разработку и издание настольно-печатных, ролевых и коллекционных карт-



Thrones будет последним продуктом в линейке Warhammer Fantasy RPG. Однако, согласно договору, если того пожелает Fantasy Flight Games, эта ролевая игра может продолжит существование — под крылом других разработчиков.

Magic: The Gathering

Для профессионалов и любителей этот месяц прошел под знаком Constructed. В разных концах света прошли целых три Гран-при. Японский Гран-при Сидзуоки проходил в формате Standard Constructed, уже с участием новейшего сета Morningtide. Юта Такахаши и его колода на фехз заняли первое место, обыграв в финале Оливье Руэля с аналогичной колодой, но более ориентированной на контроль. Также в топ-е засветились Акира Асахара и Кендзи Цумура, игравшие популярной нынче колодой Revivallark.

А на Гран-при Филадельфии (США) уже взялись за Extended. Первое место занял Джевард Фабiano с колодой Bara Rock. В финале ему противостоял Адам Юрчак и его RetroTron. Кроме того, в топ-е отметились Льюк Скотт-Варгас с новой и популярной Next Level Blue.

В те же выходные на австрийских просторах Матеуш Копец выиграл Гран-при Вены. Его колода, тот же самый Next Level Blue, одолела в финале Дрежд, которым управлял Николаус Эйгнер. Несмотря на сугубо европейский турнир, в топ-8 пролез Томохару Сайту с аналогичным Дреждем. Наши игроки выступили не слишком заметно, но вполне достойно. Дмитрий Моисеев занял 33-е место, а Сергей Демидов, коть и вошел во второй день на крыльях победы, остался всего лишь на 123-й позиции. Как всегда, лучшие колоды с этих турниров ищите на диске журнала.

Несмотря на внутреннюю и внешнюю проблемы, Magic Online пережила выпуск Morningtide под версией 2.5, зато уже Shadowmoor мы получим на платформе 3.0. Которая, в свою очередь, должна дебютировать в середине апреля.





vnescorp@igromania.ru

WARCRAFT

Боевая игра

■ Жанр: настольная стратегическая игра ■ Разработчик: Fantasy Flight Games, «Смарт»
 ■ Сайт: www.fantasyflightgames.com ■ Количество игроков: 2-4 ■ Продолжительность партии: 2 часа ■ Язык игры: русский

Fantasy Flight Games входит в пятерку крупнейших издателей настольных игр в мире. Здесь не просто придумывают хорошие настолки, но и стремятся получить самые выгодные лицензии — такие, как сделка с Blizzard Entertainment. Настольными играми по мотивам компьютерных никого не удивишь, но до FFG никто, во-первых, не брался за адаптацию настолок культовых вселенных, а во-вторых, не делал этого с таким уважением и к первоисточнику, и к будущим игрокам. В совместной линейке Blizzard и FFG пока четыре продукта: Warcraft: The Boardgame с расширением, World of Warcraft: The Board Game с двумя дополнениями, World of Warcraft: The Adventure Game и StarCraft: The Board Game. Первые две коробки уже увидели свет на русском языке, остальные ожидаются летом-осенью. Как бы подчеркивая особое значение этих настольных игр, российская компания «Смарт» выпускает их, ни на йоту не отступая от оригинального качества. Прочный картон, хорошие карты, родные деревянные фишки или пластиковые фигурки — отечественные локализации привлекут не только фанатов игр Blizzard, но и рядовых ценителей настолок.

Впрочем, все это, как говорится, форма. А что содержание? Достойны ли эти игры издания на самом высоком уровне и громких названий на коробках? Похоже, разработчикам FFG удалось найти идеальную формулу преобразования компьютерной игры в настольную.



В настольном Warcraft'е немало элементов, но в них не теряется.

Правило первое: отражать дух, а не букву. Первым шагом создателей настолки было сесть и подумать, что мы все любим в легендарной стратегии Warcraft. Интуитивное управление. Динамика. Разнообразие тактик. Непохочие друг на друга миссии. Так или иначе, все эти достоинства наши отражение в «настолкизации». Поле представляет собой карту местности и собирается каждый раз заново из отдельных частей по принципу мозаики. Ваши войска и крестьяне просто двигаются по клеткам — на один или два шага за раз, в зависимости от типа. Ход зани-

мает продолжительное время, однако он разделен на действия, которые выполняются игроками по очереди: паузы минимальны, заскучать не придется. В наборе все четыре расы третьего Warcraft, каждая — со своими слабостями, достоинствами и путем развития. Представлено несколько сценариев: от банального «вынеси их всех» до нетрадиционного «продержишься против нежити, пока ночные эльфы не сотворят заклинание». Завершающий штрих — фирменное оформление: достаточно бросить один взгляд на разложенную игру, чтобы в голове невольно прозвучало «заг-заг» или «буит сделано».



Планов издать расширение на русском языке пока нет.

Из первого правила вытекает второе: упростить и обобщить. Небольшая битва на десерт юнитов обобщается на компьютере таким количеством переменных, что любой нормальный человек заснет, пытаясь сделать это вручную. В настольном Warcraft'е всего три типа отрядов (не считая небоевых крестьян): летающие, стрелки и ближнего боя. Все ваши отряды одного типа поднимаются в уровне одновременно: нет нужды запоминать, какая из фишек «проапгрейжена», а какая — еще нет. Золото в рудниках и дерево в лесах ограничены только случаем: если при добыче игрок неудачно броит кубик, ресурс на данной клетке истощится. В битвах играют роль только число отрядов каждого типа, их уровень и опять же броски кубиков, зато активно используются карты со спецсвойствами. Познакомившись с правилами настолки, хардкорный игрок наверняка заподозрит примитив, но стоит ему посидеть за столом полчаса, как фанат орков втянется в игру настольно, что придется обвинять разработчиков в излишней крутости ночных эльфов. Ну и наборот, конечно.



В расширении добавились моря, новые отряды и горки.

Третье правило, не столь очевидно: партия должна заканчиваться. Это за компьютером можно просидеть сутки без еды и сна, а настолка — развлечение на один вечер, не дольше. Поэтому FFG встраивают в игры альтернативные условия победы: например,

в Warcraft'е для выигрыша можно уничтожить город соперника, а можно набрать нужное число победных очков. Сценарии тоже дают громадный простор для альтернативных концовок.

Четвертое правило: наглядность. Игрок воспринимает мир прежде всего глазами, и ему надо дать знакомые ориентиры. В настольных версиях World of Warcraft и DOOM эту задачу решили с помощью детализированных пластиковых миниатюр. В Warcraft они попросту не уместились бы на столе, зато стилизованные деревянные фишки смотрятся чудно как хорошо. К тому же по полю, картам и жетонам разбросаны давно знакомые иконки и символы.

В настольном Warcraft'е можно найти много удачных решений — но лучше заняться этим на практике. Главное, садись за стол, не ждешь, что в руку тебе прыгнет «мышка», а над полком повиснет туман войны. Тогда вы будете приятно удивлены, обнаружив, что в валу любимую игру можно играть совсем по-новому — и вместе с тем она останется собой.

Геймплей ★★★★★ (9)
Игровой мир ★★★★★ (8)
Художественный дизайн ★★★★★ (10)
Качество изготовления ★★★★★ (10)
Оригинальность ★★★★★ (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★★ 9

— Петр Тюленев

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Warcraft: The Boardgame**. Спецподборка по настольно-стратегической игре, рецензированная прямо на этой странице.
2. **Dungeons & Dragons RPG**. Оригинальные приложения для персонажей 11-14-го уровня опыта.
3. **Perunja**. Новая веселая семейная игра от Райнера Кинция.
4. **Eric of Melinboe RPG**. Ролевая игра по мотивам произведений фантазиста Майкла Муркока.
5. **24 TCG**. Коллекционная карточная игра по сюжету популярного детективного телесериала «24».
6. **Magix: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

**СТАРПОМ МАКАРЕНХ OFF**

Приветствую вас, товарищи читатели! Мы начинаем наш очередной выпуск почты. Пока весь трудовой народ парится на огородах и приусадебных участках, я предлагаю вам расслабиться на часок и прочитать несколько страниц нашей рубрики.

Майские праздники — время активной высадки всеческих плодовоовощных культур. Помню, как в юности, когда так хотелось посидеть за компьютером и поиграть в какие-нибудь новые, только что вышедшие игры, родители увозили меня на все выходные на дачу. Я, конечно, пытался активно сопротивляться этим проявлениям родительского тоталитаризма (так мне тогда казалось), но... зачастую взрослые побеждали, и мне приходилось с унылым видом несколько дней возиться с семенами, ростками и лопатой. Зато как приятно было вечером, после окончания посевных работ, набраться самостоятельно свежего, развесистого и пожарить вкуснейшего мяса.

Я до сих пор не фанат огородного труда, но иногда все же тянет на дачу к друзьям, и тогда я даже с удовольствием помогаю им посадить пару-тройку грядок картошки или помидоров. Ладно, хватит разговоров о природе, пора сесть милое, доброе, вечное. Вы, товарищи, пожалуйста отдыхайте, а мы начинаем работать.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ландыши, ландыши, светлого мая привет. Ландыши, ландыши, белый бунат.

Здравствуйтесь, мои дорогие читатели. Ох, и настроение же у меня сегодня! Ох, и весеннее! Хочется всех обнимать, целовать и всякие добрые слова говорить. Вот вам первым и достанется. Какие же вы все у нас хорошие, какие милые и приятные. Спасибо вам большое за то, что вы у нас есть. Без вас нам было бы очень тоскливо и серо. А ты, Алексей, перестань куклиться у улыбки!

Зря ты говоришь, что дача это скучно и не интересно. Я вот всегда с удовольствием еду на приусадебный участок. Картошку, правду, там не сажаю, зато все клумбы — дело моих рук. Чуть-чуть усилий, и через месяц-другой у тебя уже весь участок пестрит красивейшими цветами всех мастей и оттенков. А запах от тех же ночных фиалок стоит такой, что половина окрестных дачников приливает к забору и приноживаются.

А сейчас я предлагаю без лишнего разговоров всем вооружиться моим весенним задором и приступить к собственному прочтению ответов на ваши вопросы.

**ПИСЬМО НОМЕРА****ХАКЕРСКИЙ БИЗНЕС**

Привет, Света и Старпом. У меня вопрос достаточно узкоспециализированный, но, полагаю, читателям будет интересно узнать подробности. Речь о хакерах. С одной стороны, в прессе хакер обычно подается как некое небрито-волосатое существо в драном свитере и потертых джинсах (ну почти сисадмин), который пишет вредоносный код чуть ли не забавы ради.

Но при этом стоит взглянуть на аналитические сводки, и становится понятно, что хакерское ремесло приняло сейчас прямо-таки мировой размах. Что-то мне не верится, что столько вреда и многомиллиардные убытки крупным компаниям может принести жалкая группа шерстяных программеров, пишущих вирусы забавы ради.

Нет, я прекрасно понимаю, что авторы троянских программ и линчей, врующих пароли к веб-кошелькам, — это какой-то заработок. Но ведь многие вирусы ничего не воруют, они просто пакостят. А сколько вирусов, которые выдирают информацию из различных документов?!

В них-то что за толк? Ну, украдут у меня пе-

реписку с какой-нибудь дамкой на сайте знакомства, и что?

Лично мне непонятно, какую серьезную финансовую базу имеет под собой хакерство. А не иметь такой базы оно просто не может. Ну невозможно без денежных вливаний поддерживать столь масштабное влечение, это уже зачет маркетинга. Так в чем же дело? Почему хакеров продолжают подавать как какое-то стихийное явление, хотя любому здравомыслящему человеку ясно, что все куда серьезней? Иными словами, откуда деньги, брат? Чем хакеры зарабатывают себе на хлеб насущный?

Николай Стрелгов (г. Химки)

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РЫЛСА В КОШЕЛЬКЕ ХАКЕРОВ)**

То, что хакера обычно представляют как адекватного компьютерного рокера — в кожанке на голое тело и казаках на босу ногу, с вечной палпирой в зубах, банкой пива рядом с клавиатурой и глазами цвета утренней зари, — не более чем стереотип. Споспобуют ему в первую очередь бульварная литература, кинематограф и — тут уж никуда не денешься — периодика. Журналисты такие же люди, они тоже подвержены шаблонному мышлению. Мало что на самом деле задается вопросом, а как на самом деле устроен хакерский бизнес, где «стригут бабло», кто оплачивает счета...

А циферки меж тем действительно говорят о том, что хакеры движутся по планете весьма уверенно, чеканя шаг и весело подпевая. Взять, к примеру, хакерские программы. Только в 2007 году на нелегальном интернет-рынке можно было купить свыше 80 000 различных программ для ворвества информации. Причем реф не о банальных троянках, которые любой антивирус за версту чует, а о профессиональных разработках, они массового хождения не имеют.

Склько все это удовольствие стоит? Сильно по-разному. Например, переписать простенький троян на основе уже существующего кода обходится заказчику от \$300 до \$1000. Хотя даже на троявы и червей цены могут подкакивать до нескольких тысяч долларов: некоторые экземпляры, в орущие и



Ангелы Мщения

Новый выпуск популярной игры!

Реклама

годы от кошелков WebMoney, под Новый год раскодились на закрытых хакерских форумах по \$4000-5000.

Куда более серьезных денег стоит эксклюзивный софт (пишется под конкретного заказчика), перехватывающий трафик. Программка, написанная под определенный браузер, с удобным интерфейсом, в котором разбирается непрофессионал, может стоить и 10, и 15 и даже \$40 тыс. Возникает резонный вопрос: кто же покупает все это незаконное великодушие? Не друг другу же хамеры перепродают свои разработки? В роли покупателей выступают самые разные компании, ведь сложью за конкурентами, а в некоторых случаях и поджигивание им никто не отменял. Хочет какая-нибудь фирма «Тойлет бумагоз» узнать, как идут дела у делящей с ней рынок фирмы «Папирус туалетикус». Закупается простейших хакерский набор: пяток уникальных троянов, десяток линчей, один повец http-трафика, а потом вся эта красота подсаживается в компьютерную сеть конкурента. 3-4 недели напряженной работы программного отдела, и вот уже вся информация «Папирус туалетикус», включая деловую переписку, счета и отчеты, ложится на стол руководителю финансового отдела «Тойлет бумагоз».

Если вы думаете, что подобным образом следят за конкурентами лишь некоторые компании, то зря: промышленный и корпоративный шпионаж идет с широчайшим размахом: основная масса покупателей обитает в США, Японии и Китае. Крупные фирмы заказывают эксклюзив, ну а для компаний калибром поменьше всегда есть уже готовые наборы хакерских утилит, которые позволяют как минимум разово вычислить компьютеры конкурентов. Чтобы не быть голословным, вот лишь несколько самых продаваемых за последний год хакерских программ по версии Secure Computing (компания, занимающаяся информационной безопасностью).

Zunker — простенькая и очень наглая админка для бот-сетей. Позволяет удаленно (через интернет) управлять сеткой машин и даже рассылать через них спам. Главное преимущество перед конкурентами — по команде уничтожает практически все следы своего присутствия на винчестере, после этого доказать, что кто-то шпионил за компанией, или даже просто определить, что именно было украдено, крайне сложно. Цена на Zunker колеблется от \$1000 до \$3000.

Pinch 3 — популярная штука, представляет собой троян, специализирующийся на краже самых различных паролей. Причем это не просто троян, а своеобразная система, с помощью которой даже неподготовленный пользователь может генерировать трояны буквально на лету. Pinch 3 умеет сканировать практически все известные браузеры, месенджеры и почтовые клиенты. Обновляется приблизительно раз в неделю, как следствие, редко обнаруживается антивирусными программами, брандмауэры, увы, тоже далеко не всегда спасают компьютеры от Pinch 3. Стоит пакет всего \$1000, разлетается как горячие пирожки.

MPack — хакерский набор для установки на компьютеры жертв всевозможных эксплоитов. Принцип работы предельно прост: сначала пользователя завлекают на зараженную MPack веб-страницу, программа сканирует компьютер жертвы на наличие брешей и, если находит (а вероятность этого крайне высока), подсаживает соответствующий вирус. Что самое забавное, авторы (хакерская группа Dream Coders) чуть ли не в открытую предлагают заказчикам на форумах постоянную поддержку MPack. За пару сотен долларов они обеспечивают еженедельное обновление программы, добавляют в нее новые эксплоиты. Стоит MPack \$1500-2000.

Такие дела. Словом, забудьте об образе небритого мужика в потертых джинсах: одеваться создатели профессионального хакерского ПО, конечно, могут как угодно, но зарабатывают они достаточно. Что самое печальное, этот, с позволения сказать, бизнес активно развивается. Меры, которые принимаются для борьбы с хакерством, зачастую чистой воды показуха. Ну поймали где-нибудь в Корее или в Китае какого-нибудь вирусописателя, смастерившего зловерда, рушащего винчестеры. Так что с того? Это обычный хулиган, понахватавшийся знаний на тематических форумах и по глупости или из-за банальной безграмотности не сумевший замести следы. Профессионалы-то всегда остаются в тени и крутят такими деньгами, что начинающим даже не снилось.

Стратегическая настольная игра

Берсерк

www.berserk.ru

Все видеоигры «Берсерк» здесь:
Москва, ул. Беломорская, д. 4
(м. Речной вокзал), или
через интернет-магазин:
www.cardplace.ru



Презьявляете купона - скидка.
Для получения скидки в интернет-магазине введите код: bers

скидка 7%

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходит письма самого разного содержания. Иногда интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите ниже следующие тексты.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, спортивно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос -Игромании: Мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шувальца 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 еще 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 — примерно 3 рубля. 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 неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старому. Адрес прямой наводки — <http://forum.igromania.ru>.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАССТРОЕНО ПЛАКИВАЛА СВОИ ДЕНЕЖКИ)

Бывает сон в руку, а бывает происходит в тему: в данном случае в тему этого письма. Буквально за пару недель до того, как мы со Старомом сели писать этот выпуск «Почты», со мной произошел крайне неприятный случай. От близкой подруги по ICQ прилетело забавное сообщение:

«Привет, смотри!!! :)

<http://rhondakirkpatrick.com/pwa/catalog/top/>
<http://rhondakirkpatrick.com/pwa/catalog/top/TheBestFebruary.zip>»

Классная вещь! :-)

И ведь я считаю себе более или менее образованным пользователем и сто раз другим говорила, чтобы никогда не запускали никакие файлы, даже пришедшие от старых близких друзей. И все-таки повелась, окаянала. В архиве была забавная картинка, bit-файл с описанием какого-то забавного скринсейвера и собственно скринсейвер (антивирус не ругнулся). Ну, я его, видимо, от большого доверия и активировала. Ничего не произошло, и только тут я опомнилась, что же, дура такая, делаю. Сразу задала по поиску в Google зловещий файл TheBestFebruary.zip и выяснила, что это троян, крадущий пароли от всего, что только можно, да еще и рассылкающий себя по всему контакт-листу в ICQ.

Пароль на месенджере я поменять успела, на нескольких компьютерных играх тоже, почту зашлтила, а вот когда дело дошло до моего веб-кашала, оказалось, что и опоздала. \$70, лежащие на моем счету, благополучно испарились. Даже если предположить, что злоумышленники обманули таким образом лишь одну-две тысячи человек (а судя по информации в интернете, обманули они куда больше народу), их заработок составил никак не меньше \$10 тыс. А ведь они могут еще и украденных персонажей из игр продавать, и раритетными номерами ICQ притроговывать, и на неразглашение какой-нибудь деловой переписки денег запросить.

ПИСЬМО №1

ЭСТЕТИКА ИГРЫ

Здравствуйте, Алексей и Светлана. Очень хочется узнать ваше мнение по поводу геймерского профессионализма. Некоторые люди считают, что профессионализм — это лишь умение хорошо играть, например, убить зноего колличество противников, не потеряв при этом и капли здоровья. Я считаю иначе. Мне кажется, истинный геймерский профессионализм — это когда играешь красиво. Взять третье «Принца Персии»: убить толпу врагов, используя все возможные комбо, в том числе акробатику. Возможно, при этом ты потеряешь небольшую часть здоровья, но сделаешь это так, что хоть бери, монтируй и фильм снимай. Как вы думаете, насколько важно играть красиво?

Ваш постоянный (сколько это возможно) читатель, Илья Кучегаров.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (ФИГУРНО ПОЛКАЯ ОГНЕМ ИЗ ОГНЕТАТА)

Есть мнение, что красота сама приходит, когда начинаешь профессионально выполнять какую-то работу. Но на самом деле это не так. Красотой люди называют такую степень мастерства, которой о полпинка просто-му обывателю не достигнуть. Возмем... ну не знаю, тот же Team Fortress 2. Новичком играя за огнетечника, судорожно бегаешь по уровню, полнивает все вокруг огнем, мнит себя великим тактиком, но со стороны все это его копчение выглядит комично.

Профессионал же, отыгравший не одну тысячу партий, способен творить с огнетемом вещи совершенно невообразимые. Спрыгивая с крыш в самую гущу врагов, вытандивая между ними валсы, поджигать их в самые неожиданные моменты, при этом отдавая команды соратникам, а в последний момент выскакивать изой всей этой кучи малы и,

уворачиваясь от снайперских пуль, бежать к деспенсерам.

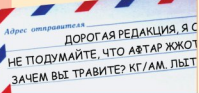
Что же касается Prince of Persia и всех последующих игр серии, они являются скорее исключением из правила. Здесь красота убийства является чуть ли не основным смыслом геймплея. Даже новичок, заучив 3-4 комбинации, может уничтожить толпу врагов очень эстетично. В других играх такой фокус не проходит.

Так что красота является не мерилом профессионализма, а его прямым следствием. Чем глубже разбираешься в игре, чем больше уделяешь ей времени, тем красивее можешь играть. Мастерское укладывание фигурок в террисе на максимальной скорости, знаете ли, тоже необычайно красиво, но сколько же времени уходит, чтобы научиться!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЗЛЕГАНТИНО ОТСТРЕЛИВАЛА ГОЛОВЫ)

Мне кажется, добиться визуальной, внешней красоты геймплея относительно несложно. Классная анимация, slow-mo, злегантино брызги крови и искусно разлетающиеся во все стороны внутренности — все это не так уж сложно сделать. И в данном случае от игрока мало что зависит: даже если он никогда не держал мышку в руках, он может убить противника красиво.

Именно поэтому среди профессиональных геймеров давно ценится не визуальная красота, а, как бы это правильно выразить, смысловая, функциональная. Вот, например, в Battlefield 2 попробуйте, играя за саппорта, положить из пулемета с крыши десяток три врагов. Визуальный ряд будет не ахти: анимация смерти в BF2 оставляет желать лучшего. Но вот восторженные возгласы в чате будут очень много. Или взять какую-нибудь MMORPG: там визуальные эффекты от заклинившего всегда одни и те же, вне зависимости от того, кто их применяет, новичок или профи. Но новичок никогда не сможет в





КОТКУРС

меткой в теме письма «Коткурс». Минимальное разрешение изображения — 800x600, на качество фотографии мы, вне всяких сомнений, тоже обратим самое пристальное внимание. Еще три важных условия:

2. Фотография должна быть представлена «как есть», то есть никакой обработки в «Фотошопе» и тому подобных программах для коррекции изображений.

3. Ни один кот в процессе его фотосессии не должен пострадать. Ни физически, ни морально. То есть не надо искусственно помещать кота в неестественные для него условия (в стиральную машинку, микроволновку, в воздухе на высоте 14-го этажа). Если, допустим, на фотографии будет изображен кот-Фрэнкмен в бумажном костюме и внутри танка, фото будет принято только в том случае, если будет очевидно, что кот чувствует себя в этих условиях совершенно нормально и сильно не протестовал. Не сомневайтесь, по мордам котов всегда отлично видно, нравятся им происходящие вокруг или нет. То есть ваша задача — не вытворять с кошачком черт его знает что, а подловить его в нужный момент и сфотографировать. За соблюдением этого пункта у нас будет следить Света, как самая задалка кошачница и великий кошко-физиологист.

Фотографии принимаются до 1 июля сего года. Победитель получит электронную фотоматку, любезно предоставленную нам компанией **Explay** (www.explay.ru).



Осенью прошлого года мы опубликовали на страницах рубрики «Почта» изображение кота в окружении журналов «Игромания». С того самого момента фотографии «игроманских» котов валом повалили на наши почтовые ящики. В каком только антураже вы их не запечатлевали: в системных блоках, на фоне игроманских постеров, среди DVD-дисков. И все же... большинство фотографий были довольно банальными. Поэтому мы решили раз и навсегда закрыть тему котов и провести так называемый «Коткурс».

Что от вас нужно? Запечатлеть своего кота, кошку или котенка в игровой и желательно при этом смешной обстановке. Нет своего кота? Наверняка отыщется у друзей или знакомых. Пришлите фотографию в jpg-формате нам на адрес mail@igromania.ru с по-



1. Креативность.

Запечатлеть кота нужно в действительно необычный момент. Просто «кошачок на фоне журналов», «кошечка с дисками» или «котенок, сидящий на клавиатуре» в конкурсе вряд ли победит.

схватке с сильным противником сначала наложить на него заклятие ослабления, потом резко выключить его почти до максимума, но только для того, чтобы тут же снова выпить всю его энергию и восстановить тем самым свои силы, затраченные на бой.

ПИСЬМО №2

ИНФОРМАЦИОННЫЙ АРМАГЕДДОН

День добрый, ведущие почти одного из моих самых любимых журналов. Вы там как, еще не потонули в информационном потоке? Вопрос этот я задаю неслучайно. Принято говорить, что эволюция, в частности эволюция человека, идет по спирали. Только какая же это, прости господи, спираль? Куда больше напоминает огромную воронку, в которую нас всех хоть и медленно, но неотвратно засасывает. Эдакий информационный смерч.

Стоит чуть-чуть открутить назад стрелку эволюционных часов, лет так на 200-300, и оказывается, что объем информации в мире был не таким уж большим. Ну где ее можно было хранить? В головах да в книгах, которых, к слову, не так уж много издалось. Затем начался бум книгопечатания и объем информации резко подскочил. Потом за дело взялось телевидение, и на нас выплили огромнейший ушат информации. А потом появились компьютеры и, мамма мия, интернет. Информационный поток буквально затопил нас всех! Даже теория инфор-

мации Шеннона не подразумевает столь резкого скачка.

Несмотря на то, что население земного шарика постоянно увеличивается, на каждом отдельно взятого жителя с каждым годом (да что там — часом!) приходится все больше злосчастных байт информационного потока. Многие уже начали тонуть, ведь вычлнить нужные знания из всего этого многообразия зачастую крайне непросто; если говорить об интернете, то поисковики, мягко говоря, не справляются. Да и в книжном магазине среди сотен тысяч книг (большинство из них мало кому нужных) найти необходимое совсем непросто.

А что будет лет через 10-15? Мы же все будем погребены под ворохом совершенно бесполезной информации. Объем-то увеличится не в арифметической, а в геометрической прогрессии. Кстати, согласно одному из постулатов теории информации, любая система может выдержать строго определенный объем данных, если его превысить, система разрушается.

Не случится ли то же самое и с нами? Разрастется Мировая паутина, да и наркот на всех медным тазом, сами не поймем, от чего все наперекосяк пошло. Очень надеюсь на ваш ответ, а то как-то тошно стало. Я даже посты в свой ЖЖ теперь с опаской делаю, понимаю, что каждая новость — это еще один маленький шагок к самому настоящему информационному армагеддону.

Василий Benidikt (г. Москва)



СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(ТОНУЛА В ИНФОРМАЦИОННОЙ ЛУЖЕ)

Мне сама иногда становится страшно, сколько самой разной информации производят люди в последнее время. Раньше ведь как просто было: приходишь в «Ленинку» и получаешь доступ к одному из самых больших хранилищ текстов. Теперь же в библиотеки интернетчиков силой не заманишь. Практически любой текст можно найти в интернете, как бы обладатели прав ни пытались воспрепятствовать утечке.

Перевернуть все эти статьи, новости, блоги, форумы попросту невозможно, создается впечатление какой-то безумной вакханалии: каждый интернетчик мнит себя писателем, производит на свет зачастую совершенно бессвязные тексты, даже не задумываясь, а нужно ли это другим. Совершенно ненужная информация накапливается на вичестерах, в ней теряется на самом деле важное знание. Вон у меня на вичестере столько всяких текстов хранится (чаще всего в виде сохраненных веб-страничек), что мозг распадается на отдельные извилины от одной мысли, что все это надо бы изучить.

Насчет армагеддона я, правда, не уверена, но вот то, что вся эта информационная лавина мешает находить важную информацию, — факт. По последним данным, сейчас в интернете на каждого жителя Земли приходится около 50 Гб данных, а через пару лет этот объем удвоится.



0589.954621

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РАССЕКАЯ БРАССОМ ПО ИНФОРМАЦИОННОМУ ВОЛНАМ)**

Ахтунг! Мы все умрем, но, думаю, не от информационного армагеддона, а по куда более банальным, а вы сказал, прозаическим причинам. Инфарктики там разные, инсульты, несварения, травмы тупыми твердыми предметами. Ну, некоторые еще, возможно, скоропостижно испугают дух от невроза на почве страха информационного апокалипсиса.

Так что оставить истерик, не по-пацански это и уж тем более не по-девчачьи. И давайте сразу определимся. Тут уже несколько раз прозвучала фраза «ненужная информация». Не бывает ненужной информации, бывает неактуальная на данном отрезке времени, в конкретных обстоятельствах.

Теперь что касается теории Клода Шэннона. У него ничего про армагеддоны и перенасыщения системы не было, он лишь определил понятия канала информации, единицы ее измерения (бит) и задал принципы распределения информационного потока. Впрочем, в одной из современных интерпретаций теории информации действительно есть гипотеза (заметьте, гипотеза, а не аксиома), согласно которой любая система может рухнуть, если ее перенасытить.

Вот только здесь есть два важных условия. Информацией в данной теории считают только те данные, которые постоянно используются системой. Иными словами, хрюшка, оказавшаяся на кукурузном поле, не умрет, но если затоптать в нее початок здак 50, бедолага непременно склеит ласты. Кста-

**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.

ти, если говорить о цифровых системах (к которым, в частности, относится и интернет), чтобы их развалить, информация должна быть ко всему прочему еще и качественно различной. Если говорить о текстах, они должны быть посвящены совершенно разным вопросам, а не копировать друг друга.

В Сети же сейчас, несмотря на бешеный рост объема информации, какого-либо качественного ее изменения не происходит, новых знаний появляется крайне мало. Авторы талантливо переилят (переписывают) друг у друга одни и те же идеи, воруют концепции, копируют методики. Недавно искал в интернете материалы про мультипликаторные сплиннинговые катушки, просмотрел статей 200, вот только все это были копии одного и того же текста, опубликованного некогда в английском журнале The Fisher. Разумеется, переводили статью разные переводчики, переписывали друг у друга разные журналисты, в итоге получилось несколько сотен разных вроде бы текстов, а по сути своей — один и тот же.

На поисковики тоже булочки крошить не стоит. Почти всегда они прекрасно справляются со своей работой. Если начать рыть по сайтам самостоятельно, то, допустим, статьи из «Игромании» можно найти на тысячах са-

мых различных сайтов — от домашних страничек до крупных порталов. Однако тот же «Яндекс» или Google выдает ссылки только на www.igromania.ru и еще на несколько десятков сайтов, которые публикуют наши статьи с разрешения редакции. Точные копии текстов обычно не индексируются поисковыми машинами.

Вся же эта рефлексия по поводу того, что скоро к нам всем прибежит коварный злопыхатель зверек, яйца выеденного не стоит. Просто человеку свойственно бояться всего нового. Интернет разрастается? А-а-а! Информация нагрягивает? О-о-о! Носки прохудились? Ы-ы-ы! Явные признаки грядущего апокалипсиса.

ПИСЬМО №3**ВОСТОК, АЗИЯ, БЕЗОБРАЗИЕ**

Хзлэу, почтовики. Я самый настоящий гик. Играю во все подряд, причем — только не метайте в меня старыми тапками! — не только на PC, но и с недавних пор на самых различных консолях. И вот что я заметил. Игры, сделанные на Западе (и у нас в России тоже — можно долго спорить, Восток мы или Запад, но игры уж точно делаем по западному образцу), очень по-



Несколько замечательных работ Михаила Сергеева. Выполнены из соленого теста. Слева направо: кролик из Rayman Raving Rabbits, Макс из серии Sam & Max и Гордон Фримен из Half-Life.

King's Bounty

ΑΓΓΕΛΙΑ Ο ΠΙΛΑΡΕ



Μαΐ						
Π	Β	Σ	Υ	Π	Σ	Β
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
2	13	14	15	16	17	18
9	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ΕΜΑΧΙΣΤΑ

STARCRRAFT

Май

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 30 31

МАУС

Издатель и разработчик: Blizzard Entertainment



хожи между собой. Все строго раскидано по жанрам, даже шароварные и инди-проекты (где, казалось бы, полет фантазии ничто не ограничивает) словно под копирку переписаны. Исключения, конечно, случаются, но нечасто.

А вот азиатские игры коренным образом отличаются от западных. Складывается впечатление, что там девелоперы ничем себя не ограничивают, ни в какие рамки себя не помещают. Среди их инди-разработок можно встретить весьма неординарные тайтлы. С чего бы это? Неужели в Азии разработчики более одаренные, творческие, чем в какой-нибудь Англии, США или у нас в России?

Здар По Трошитель (г. Сегежа)



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПЛЕА ОДУ ВОСТОКУ)

Для меня азиатская культура всегда была чем-то необычным, для носителя западной и нашей культурной традиции совершенно непостижимым: не потому, что мы такие глупые, а потому, что это же совершенно другой мир. Чтобы понять его, надо в нем родиться и вырасти. Если на Западе творчество подается довольно механистически, почти как математическая модель, то подход Востока куда более тонок. Любой творческий акт там имеет глубокую духовную подоплеку. В играх это, конечно, тоже находит свое отражение.

Когда нет заученных с детства схем, по которым нужно «штамповать продукт», у разработчика появляется куда большая свобода выбора: его фантазия может породить совершенно неординарный проект, и, что самое главное, публика примет такую игру совершенно нормально, не станет тыкать пальцем и упрекать — что же ты, дорогой девелопер, такую нелепицу смастерил...



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(НЕДУМОЕНО СРАВНИВАМ)

Человек — существо довольно приземленное. Все, с чем он никогда не сталкивался, или встречался, но редко, склонен называть удивительным, феноменальным. При этом красота и разнообразие мира, в котором он родился и вырос, упорно не замечается. Азиатские игры необычны только для людей, мало знакомых с культурой Востока. На деле же там есть свои шаблоны, свои проторенные дорожки, по ним движется большинство девелоперов.

Так и подмывает сказать, что для восточных игроков необычными и удивительными кажутся игры западные, только вот это уже давно не так. Азиатская культура действительно более пластична, чем европейская. Она куда быстрее вбирает в себя все новое. Поэтому разработчики из Кореи, Японии и Китая давно переняли манеру западных девелоперов, ассимилировали их манеру создавать игры. Обратный процесс проходит куда медленнее.

ПИСЬМО №4

ИГРОВЫЕ СНЫ

Привет, почтамония. Недавно мне приснилось, что я гуляю со своей девушкой. На улице пасмурно. Мы поднимаемся на

железнодорожную платформу, и к нам подходит... нет, не доктор Фримен и не комбайн, а сам Лавелорд и начинает приставать к моей девушке! Ну, я сильно обиду делал на великого разработчика и дал ему по голове бутылкой шампанского (откуда она только взялась?).

Лавелорд сильно разозлился и кинулся за мной вдогонку. Я добежал до редакции нашей молодежной газеты «Радауга». Смотрю, там сидят наши девчонки, наш главный редактор, Олег Ставицкий, Макаренков, Кузьменко и еще кто-то из «Игромании». Мне говорят, что я вовремя пришел. Мы начинаем обсуждать какой-то новый номер. Мой главный редактор говорит, что я мог бы верстать его. И я тогда назначаю дату сдачи всех материалов, а потом пропьюсь! Как вы думаете, может быть, это сон вечный и я в будущем стану главным редактором «Игромании»?

Смотрел вещий сон Павел Ткачев



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОСТНО ВОСПОМИНАЛА СНЫ)

Уважаемый Павел, все в ваших руках. Хотя наш великий и могучий главред Александр Кузьменко пока и не собирается оставлять свой пост, мало ли что может произойти лет так через-дцать. Возможно, к тому моменту он решит перейти на другую должность в издательском доме, а тут как раз вы подоспеете. Пожмет Александр вашу мужественную ладонь, заглянет проникновенно в глаза и скажет: «Эх, Паша, на тебя, родимого, вся надежда. Не посрами отечество. Вот тебе флаги в руки, мышку в зубы и сотни тысяч читателей навстречу».

Что касается игровых снов, расскажу, пожалуй, и одно свое необычное видение. Сон этот приснился мне после целой ночи, проведенной безвылазно в Guild Wars. Я иду по желто-зеленой прерии, в этот момент понимаю, что я воин-наркомант 20-го уровня и что в самом ближайшем время моей партии

нужно атаковать какого-то страшного босса в развалинах замка, видящегося неподдающую. Тут же рядом обнаруживаются три спартизета: маленький бородастый гном в телншилке, который говорит почему-то голосом Старпома; огромный таурин из WoW, постоянно ругающийся матом; и стройная эльфийка с лицом Ксени Собчак.

Мы пробираемся в разваленный замок (к этому моменту он почему-то уже почти полностью восстановился), заходим в какой-то собор, и тут на нас неожиданно выпрыгивает огромный розовый паукмен. Причем он как будто сделал из фруктового желе, весь такой сладкий, липкий, а где-то внизу у него приделан зеленый галстук-бабочка. Паукмен ехидно ухмыляется и голосом Игоря Варнавского произносит: «Ну что, ребята, крашты вам всем. Приплыли!» После этого он высоко подпрыгивает в воздух и начинает падать на нас.

Я понимаю, что нужно что-то делать, и начинаю создавать петов-помощников, чтобы они атаковали паукмена. Вместо петов появляются три троллейбуса, они висят в воздухе, поднимают вверх свои рога-пантографы, и паукмен падает прямо на эти рога. Он как-то недоумоенно смотрит на меня и почему-то шепотом произносит: «Света, ты что, белены объедалась? Меня же так не оставовить!». И тут эльфийка-Собчак превращается в маленького эфирного человечка, подпрыгивает в воздух и начинает откусывать от паукмена куски. Гном-Старпом тоже запрыгивает на крышу одного из троллейбусов, закуривает сигарету и начинает прихватывать его паукмена по периметру.

Паукмен бьется и хихикает, я понимаю, что ему жутко шакотно и этим надо немедленно воспользоваться. Я кастую заклятие шакотки и в виде файерболла запускаю его в монстра. Паукмен хочет еще громче, его начинает раздувать, он становится все больше и больше и вдруг лопается со звуком упавшей на блюдце монеты. Все его содержимое, эта



Умирительные снежные фигуры по мотивам игры Portal. Авторы — Иван Дубенков (Tetrader), Денис Неизвестных (IDLER), Иван Свищенко (—Woolf—) и Дмитрий Лебедев из города Усолье-Сибирское.



сладкая липкая патока, рушится вниз, обволакивает эльфийку, гнома, троллейбусы и в последнюю очередь накрывает меня. Я пытаюсь вздохнуть и не могу (внутренности лакема залепили мне нос и рот). И тут я слышу странный пискливый голос: «Ну что, допрыгалась?! Рейд пройден». Проснулась я в холодном поту.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ДРОЖАЯ В НАЧИН ОТ СТРАХА)

Снов, связанных с играми, у меня было очень много, но только один из них помню во всех деталях. Я снайпер и бегу по уровню Strike at Karkand в Battlefield 2. Я понимаю, что меня в любой момент могут убить и снайперской винтовкой мне никак от врагов не отбиться — только если прикладом их глушить, но такой возможности нет (ни в игре, ни в моем сне), чем я жутко расстроен. Поэтому я решаю, что надо забраться в мусорный бак, предварительно раскидав вокруг него побольше клеймонов (противопехотных мин). Если кто-то попытается ко мне сунуться, сразу подорвется. А я могу проковырять в мусорке дырочку и оттуда отстреливать пробегающих мимо врагов. Ну чисто клемпер.

И вот сижу я в мусорном баке и сквозь проковырленную дырочку вижу пробегающих мимо противников. Вдруг я понимаю, что бак очень маленький, а СВД, которой я вооружен, очень длинная. Прицеливаясь никак не получится. И я зачем-то начинаю лезть сквозь дырочку во врагов (ну прямо сэр Макс недоделанный). Делаю плевками несколько хедшотов, а один плевком не попадает во вражеского снайпера, падает ему под ноги и взрывается, разносит противника на мелкие кусочки.

Тут неожиданно приезжает наш танк, некоторое время ездит туда-сюда рядом с мусорным баком, в котором я сижу, а потом, элегантно изогнув дуло, словно это зобот какой-то, гнусаво так говорит: «Ай, молодец, как хорошо устроился. Только чего ж ты, дурак, командиром не стал? Мы ж победили, мог бы в два раза больше очков заработать!». Я понимаю, что совершил непростительную глупость, забыв, что можно стать командиром, и просьпалось.

ПИСЬМО №5

ЯПОНСКАЯ КЛАВИАТУРА

Здравствуйте, уважаемые Старпом и Светлана. Я всегда хотел узнать, какой клавиатурой пользуются японцы, ведь у них в языке около 700 иероглифов. Неужели у них такие большие клавиатуры? Попов Евгений, +7-914-***-80-70

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАСТОПЫРИВАЯ 2000 ПАЛЬЦЕВ)


Во-первых, в японском языке не 700 иероглифов, а больше 3000, правда, для чтения обычно хватает знания 1500-2000. Во-вторых, мне настолько часто задают этот вопрос на форумах и в реальной жизни, что пора уже расправиться с ним раз и навсегда. Тема не совсем почтовая, но давайте уже покончим с этой повальной безграмотностью.

Вот ведь в чем загвоздка. В японском языке, помимо традиционного иероглифического письма, в котором каждый символ (пиктограмма) означает конкретное слово или понятие, существует еще и письмо слоговое — катакана. В нем каждый символ обозначает, как трудно догадаться, слог, а не слово. Катаканой из пиктограмм двух разновидностей — катакана и хираганы. Если утрировать, то катакана — это некий аналог транслитерации, с ее помощью записываются иностранные слова, а хирагана — просто альтернативный способ письма: вместо иероглифов-слов пишутся символы-слоги. На самом деле все несколько сложнее, да и я не великий знаток, но суть не в этом. Самое главное, что все символы хираганы — это «урезанные» версии обычных иероглифов, причем символы этих вполне ограниченное количество, на обычной клавиатуре они помещаются. При помощи хираганы можно написать практически любое японское слово. Компьютер анализирует вводимую информацию и переводит последовательности символов хираганы в соответствующие им иероглифы, а если вариантов несколько, всегда можно выбрать нужный (в японском Word это делается при помощи правой кнопки мыши).

Так что никаких клавиатур на тысячу клавиш у японцев нет. Все это вымысел чистой воды.

ВОПРОС/ТЕТ


Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тнут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обилие мини-ответов на ваши мини-вопросы.

 Привет, Светлана и Старпом! Есть игры, заставляющие возвращаться к ним после прохождения снов и снов. Для меня это Hitman: Codename 47. Это была первая игра, в нее я сыграл на своем первом компьютере. С тех пор почти каждый месяц прохожу ее заново. Сколько патронов выстрелил, денег заработал — все это я записываю и время от времени беру рекорды. А есть у вас игры, к которым вы возвращаетесь?

SMS с номера +7-913-***-11-29

СВЕТЛАНА: Про онлайнные игры я говорить не буду, потому что ко многим из них возвращаюсь регулярно, но не из-за ностальгии, а потому что такого их гнусная порода: нельзя к ним не возвращаться. Либо возвращаешься, либо ты уже не игрок. А из старых игр я хотя бы раз в год прохожу либо X-COM: Terror from the Deep, либо X-COM: UFO Defense (речь об адаптированных под Windows версиях игры). Ничего с собой подеять не могу: сколько раз ни решала, что хватит уже в сотый раз одну и ту же игру проходить, удержаться нет никаких сил.

СТАРПОМ: У меня дома стоит вполне себе работоспособный ZX Spectrum. Что самое удивительное, пятидюймовые дискиеты, сохранившиеся с допотопных времен, до сих пор прекрасно функционируют, практически ни одна игра не пропала. CD-R болванки пилителной давности умерли, а 15-летние дискеты живут! Регулярно загружаю с них и играю в Head Over Heels, Silk Worm, Flex и «Леммингов».

 Уважаемые Светлана и Старпом, отвечает ли так, что вы отвечаете на SMS читателей не в журнале, а по телефону. Ваш Очучков Евгений ака Manahit.



©CHRISTENKA





СВЕТЛАНА: SMS доходят до нас уже с обрезанными номерами, то есть часть цифр заменена на звездочки. Так работают почти все службы переадресации текстовых сообщений. Впрочем, если возникнет необходимость, узнать номер для нас не проблема.

СТАРПОМ: К сожалению, даже если бы номера приходили полностью, у нас вряд ли бы было время отвечать на SMS. Тут бы с электронной и бумажной почтой разобораться.

Здравствуй, дорогие Светлана и Старпом! Мне хотелось бы узнать, кто первым предложил управление героями в играх клавишами W, A, S и D? +7-903-*-21-53**

СТАРПОМ: Боюсь, найти истоки WASD-раскладки практически невозможно. Многие думают, что она появилась в экшенах от первого лица на PC (конкретно в Wolfenstein 3D). На самом деле корни этой раскладки значительно глубже. Еще на ZX Spectrum это было управление по умолчанию во многих парных играх (на одном экране) для первого игрока. На EK 0010-01, кстати, тоже. Когда к «Спектруму» прикрутили мышку, эта раскладка стала появляться и в однопользовательских тайтлах. Хорошо помню, как летал на WASD в Elite.

СВЕТЛАНА: Меня вообще удивляет, почему все так прикипели к WASD-раскладке. Ведь ESDF куда практичнее: слева повлечется сразу несколько дополнительных клавиш, на которые можно назначить какие-нибудь действия, да и клавиши снизу в этом случае удобней мизинцем нажимать.

Здравствуй, Старпом и Светлана. У меня к вам такой вопрос: существует ли пиратская «Игромания»?

Сергей Дедюрок, г. Пролетарск, Ростовская область

СВЕТЛАНА: Искренне надеюсь, что нет. По крайней мере, нам с таким сталкиваться не приходилось.

СТАРПОМ: Технология производства и распространения периодических изданий сильно отличается от тиражирования пиратских дисков. Отследить нарушителей значительно проще, да и не смогут они продать контрафактную продукцию в обход редакции.

Недавно, после того как поиграл в одну известную MMORPG, заметил интересную вещь. Я довольно быстро эту игру бросил, а мой знакомый подсел очень надолго. Почему? Вот мое объяснение. Я считаю, что люди с большим игровым опытом к всякого рода MMOG относятся спокойно, и серьезно их на это дело не посадить. А вот казуалы и новички проваливаются в онлайн-миры все-речь и надолго. Ведь для них MMO-игры выглядят как чудо из чудес, а для нас — простая графика, PvP-PvE режимы и прочее — иными словами, набор простых и понятных вещей. И потому большая часть атмосферы пропадает. Что вы об этом думаете? Спасибо!

Андрей Лебедев

СВЕТЛАНА: Тут как-то и отвечать не на что. Почти во всем с вами, Андрей, согласна.

СТАРПОМ: Давайте без вот этих могучих обобщений. Зрялые офлайновые игроки зачастую проваливаются в MMOG-нирану ничуть не хуже казуалов. Любители же, случается, совсем не понимают прелестей MMORPG, просто потому, что им, не имеющим опыта офлайновых игр, сложно в них разобораться. От самого человека все зависит, а не от того, во что он там когда-то играл или не играл.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его страницы появился в номере, может смело выслать озаглавленный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма — **Мы в Сети**. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести его мини-описание.

1. <http://orangebox.clan.ru> — сообщество поклонников игр из серии Orange Box. Видео, карты, моды, картинки, обсуждение на форуме.
2. www.masseffect.3dn.ru — фанатский сайт по игре Mass Effect. Пока контента, мягко говоря, немного, но автор активно развивает свой ресурс.
3. <http://devil-rj.clan.ru> — сайт клана [FIRE] по игре «Сталкер». Моды, рассказы, патчи и многое другое.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

И снова с грустью вынуждена произнести: на сегодня писем больше нет! Вернее, писем-

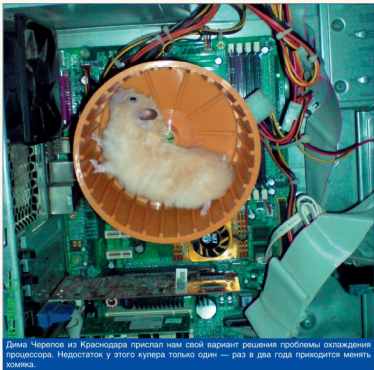
то еще предостаточно, но журнальных страниц нам больше не выделили. А посему разрешите с вами попрощаться, дорогие мои читатели. Веселых вам майских праздников, смеха, радости и солнца.

Вдруг мне вспомнилось, что май — это пора подготовки к выпускным экзаменам и поступлению в высшие учебные заведения. Милые мои выпускники и абитуриенты, не бойтесь и не ленийтесь. Активно читайте учебную литературу, ищите сайты и полезные записки. Все у вас получится! Все мы через это испытание прошли. И вы тоже справитесь! Удачи вам в ваших начинаниях. Но за всеми этими заботами не забывайте и о нас. Пишите письма о том, куда вы собираетесь поступать и какие экзамены вам предстоит сдавать. Ну и о вопросах для нас с Алексеем не забывайте. Всех целую, всем пока.

СТАРПОМ МАКАРЕНКО OFF

Делу время, потехе час, как говорит народная мудрость. Вот и закончился ответственный вам на отдых промежуток времени. Уже не знаю сколько вам потребовалось минут на прочтение нашей рубрики, но... пора работать! Закрывайте журнал, берите в руки тяпки и лопаты — и вперед, к овощному будущему! А через пару часиков можете снова смело открыть «Игроманию» и перечитать все понравившиеся вам статьи. Ну а пока вы активно работаете руками, не забывайте и про умственную деятельность — придумывайте вопросы для нас со Светой и обязательно их шлите. А мы уж постараемся отобрать наиболее интересные и обязательно на них ответим в ближайших выпусках «Почты».

Засим разрешите откланяться. Пока-пока.



Дима Черепов из Краснодара прислал нам свой вариант решения проблемы охлаждения процессора. Недостаток у этого кулера только один — раз в два года приходится менять хомик.



0591.954621
12345678910



ТЕСТ 5

МАЙ

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 совпала 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. В какой временной промежуток происходит действие игры Command & Conquer 3: Kane's Wrath?

- А. После Второй тибериумской войны (C&C: Tiberian Sun), а также во время и после Третьей тибериумской войны (C&C 3: Tiberium Wars).
- Б. Между Второй и Третьей войнами.
- В. После Третьей тибериумской.
- Г. Между Первой и Второй войнами.
- Д. Еще до Первой войны, речь идет о том, как Кейн создавал братство NOD.

2. Почему новый Alone in the Dark (выходит в конце июня) будет разбит на эпизоды, причем все эти эпизоды будут продаваться в одной коробке, а не по отдельности?

- А. Потому что эпизоды — это модно.
- Б. Это скрытое послание другим разработчикам, чересчур увлекшимся эпизодичностью. Мол, хватит продавать короткие эпизоды, давайте людям законченное произведение.

В. На основе каждого эпизода в будущем планируется сделать по отдельной игре.

Г. Чтобы сделать игру похожей на ТВ-сериал, где каждая серия одновременно является и законченным произведением, и кусочком общего сюжета. Все это делает историю более интересной.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Сейчас на двухслойный диск Blu-ray можно записать около 50 Гб информации. А в будущем, по заявлениям создателей формата, объем одного диска может вырасти аж до 200 Гб. Такая внушительная цифра будет достигнута путем банального добавления слоев на диск.

А. Мощные у них планы, внушают уважение.

Б. 200 Гб? Это ж восемь слов. Быть такого не может.

4. Несмотря на то что серия Turok зародилась аж в 1997 году и с тех пор успело выйти шесть частей игры на разных платформах, новый Turok 2008 года выпуска не имеет к ним вообще никакого отношения.

- А. Верно, там даже главергои разные.
- Б. Быть того не может, иначе зачем называться «Туроком»? Выпустили бы новую игру с другим названием.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты от популярных в игровой индустрии людей. Вам нужно угадать, кто их авторы.

5. *The human body is supposed to be 70 percent water. I consider myself 70 percent film.*

(«Человеческое тело на 70% состоит из воды. Я на 70% состою из кино».)

- А. Уилл Райт
- Б. Клифф Блехински
- В. Дикон Риччиелло
- Г. Риччо Кодзима
- Д. Билл Гейтс

6. *Daikatana will be the greatest game of all time.*

(«Daikatana будет самой крутой игрой всех времен».)

- А. Том Хопл
- Б. Джордж Ромеро
- В. Джон Ромеро
- Г. Джон Кармак
- Д. Американ Макги

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Как хорошо вы знаете героев сагистского мультсериала Happy Tree Friends? Сейчас проверим. Ниже даны имена героев и их краткое описание. Найдите ошибку.

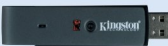
- А. Каддлз (Cuddles) — желтый заяц с розовыми щечками и в розовых тапочках.
- В. Рассел (Russell) — зеленый медведь, ветеран Вьетнамской (предположительно) войны. Постоянно вспоминает военные годы и убивает всех вокруг самыми жестокими способами.

В. Сниффлз (Sniffles) — муравьед-ботаник, самый умный среди остальных зверей. Неоднократно становился жертвой муравьев.

Г. Натти (Natty) — психически нездоровая белка, готовая на все ради чего-нибудь сладкого.

Д. Хэнди (Handy) — безрукий герой. Обычно из-за его беспомощности погибают и он сам, и те, для кого он что-то построил.

Память, которая не изменяет



Призы

За первые два места у нас зарезервированы модули высокоэффективной DDR3-памяти Kingston HyperX емкостью 1 Гб, разработанной специально для геймеров.

За третье место — двухгигабайтная флешка Kingston USB DT HyperX с высокой скоростью передачи данных: до 30 Мб/с при чтении и до 20 Мб/с при записи.

Еще для четырех призеров у нас заготовлены флешки DT400 емкостью 2 Гб и DT100 емкостью 1 Гб.

Все призы предоставлены компанией Kingston (www.kingston.com/russia).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест 5. Май».
 - 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #test и пометкой «Тест 5. Май».
 - 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 5. Май».
- Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

EXPLAY

Победители

Писем с правильными ответами: 25. Из них 3 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Виктор Панков (Нижний Тагил)
2. Егор Жирков (Якутск)
3. Валерий Суэтин (Тверь)

Призы

Победитель получает в подарок танкий MP3-плеер Explay Q20 с поддержкой карт памяти MicroSD. Плеер представлен компанией Explay (www.explay.ru).

Еще двоим призерам достаются футболки с символикой игры «Guitar Hero 3: Легенды рока» от компании «Новый диск».



Скринтурс №3. Март

Правильные ответы

1. Söldner-X: Himmelsstürmer
2. Universe at War: Earth Assault
3. Conflict: Denied Ops
4. Overclocked
5. Sins of a Solar Empire
6. Call of Duty 4: Modern Warfare
7. Кодекс войны: Высшая раса
8. Rail Simulator
9. Asterix at the Olympic Games

Победители

Писем с правильными ответами: 15.

Из них 2 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Виталий Кулешов (Курская обл., пос. Хомутовка)
2. Дмитрий Хворостов (Томск)
3. Никита Цура (Багратионовск, тел. 7-906-***-28-42)
4. Вячеслав Беляев (Ташкент)
5. Сергей Ермолин (Белгород)

Призы

Пять футболок с символикой игры «Guitar Hero 3: Легенды рока» от компании «Новый диск».



Фотографическая память №3. Март

Правильные ответы (Kane & Lynch: Dead Men)

- 3, 5, 2, 1, 4

Победители

Писем с правильными ответами: 1858. Из них 1091 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

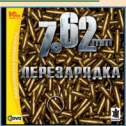
Победителями становятся:

1. Тимур Ханитов (Сургут)
2. Сергей Волошин (с. Заветное)
3. Иван Родин (Соликамск)
4. Евгений Бабичев (Братск, тел. 7-950-***-34-63)
5. Дмитрий Апличченков (Южно-Сахалинск)
6. Максим Гришечкин (Новоуральск)
7. Дмитрий Сергеев (Протвино, тел. 7-915-***-05-87)

Призы

Семь коробок с игрой «7.62: Перезарядка», которая в России издается фирмой «1С».

Рубрику подготовил Дорминдонт Геймплейко



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ И «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделать соответствующие пометки на конверте или в теме e-mail-письма и указать свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Скринтура»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишете ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Висит Плукин. 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 верные. Поэтому будьте внимательнее.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте: — в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например,

«Тест 5. Май»); — в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, обязательно пишете свой полный адрес, включая индекс и номер-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 индекс и номер-имя-отчество того, кто будет получать, город, в котором вы живете, ваше 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. Изначально: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. Ответы исправлять нельзя! Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

д) Не стоит присылать нам ответы от лица ваших родственников. От каждой семьи принимаются только одно письмо.

4. Прислать письма с ответами можно тремя способами:

- а) либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста».

SKANWORD@IGROMANIA.RU для «Сканворда», FOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс: #18 для «Теста», #144 для «Сканворда», #104 для «Фотографии», а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — примерно 3 рубля.

в) либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тунуть резану зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на майские конкурсы принимаются до 30.05.2008. Итоги будут подведены в июльском номере.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого письма вам очень долго (больше недели) не отвечает, пишите на dormindont@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИИ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести разные журналы «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

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В МАЕ

В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОФЕССИИ

ОХОТНИКИ ЗА СОКРОВИЩАМИ

АРХЕОЛОГИ-ЭКСТРЕМАЛЫ
В ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКЕ



АРСЕНАЛ

АМУНИЦИЯ БОЕВЫХ ЖИВОТНЫХ

ВООРУЖЕННЕ ЛУЧШИХ
ДРУЗЕЙ ЧЕЛОВЕКА



ЕСЛИ БЫ

ОКУЛЬТНЫЕ НАУКИ

ШАМАНСТВО, КОЛДУНСТВО
И ПРИКЛАДНОЕ СТОЛОВОЕРЧЕНИЕ



ВЕСТИАРИЙ

ШУМЕРСКИЕ МОНСТРЫ

КОГО БОЯЛИСЬ ИЗОБРЕТАТЕЛИ
КОЛЕСА И КНИПОПИСИ



- А ТАКЖЕ:
- РОЛИКИ К НОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМАМ
 - ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ И РОЛИКИ К ЛУЧШИМ ИГРАМ
 - ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ВИДЕОИНТЕРВЬЮ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ
 - ОЧЕРЕДНАЯ ПОДБОРКА КИНОЛЯПОВ И ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТОВ ИЗ ФИЛЬМА «ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОЯ: НА КРАЮ СВЕТА»

- А ТАКЖЕ:
- «СОВРЕМЕННОКИ»: ГАЙ ГЭВРИЕЛ КЕЙ
 - «НА ЗЛОБУ ДНЯ»: РОССИЙСКИЙ ФЭНДОМ
 - «ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ»: ЗНАМЕНИТЫЕ ОБМАНЫ
 - БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ



ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ!

«Игромания» инспектирует,
что творится в голове у первых лиц игровой индустрии

Дмитрий Гусаров

Генеральный директор Katauri Interactive, 35 лет



О ПРОШЛОМ, НАСТОЯЩЕМ И БУДУЩЕМ, ИЛИ КАКИЕ НЫНЕ ВРЕМЕНА

Наша компания — это маленький травоядный динозавр. Динозавр не потому, что она большая, нас всего 15 человек, а потому, что компания необычная, взращенная не на чьих-то финансовых вложениях, а на добрых играх со времен «Спектрума» и БК.

И вот мы выросли из коротких штанов, начали заниматься творческим, интересным делом... и тут встал вопрос бизнеса. Бизнес — это что-то типа мутации, ведь окружающая среда стремительно меняется, и надо под нее подстраиваться, чтобы выживать. Раньше игры становились все более красивыми и дорогими в производстве, но потом появились мобильные телефоны. И оказалось, что игра на тему «отлични грудь силиконовую от настоящей», сделанная одним третьесортным дизайнером за один день, продается куда лучше, нежели обычная PC-игра, на которую целый коллектив разработчиков потратил 3-4 года. Затем оказалось, что «пипи не играет, а хавкает» выяснилось, что можно сделать крайне плохую игру, но хорошо ее распродать и продать. В результате российский игрок, подлаживаясь под окружающую среду, стал мутировать. А его развитие медленно, но

верно стало походить на вырождение. Кто бы мог подумать об этом пять лет назад — тогда мы гоним казалась, что российские игры вот-вот будут впереди планеты всей.

Четыре года назад мы доделывали «Космических рейнджеров 2». Надо было двигаться дальше. Продолжать делать снова и снова одну и ту же игру — значит начать вырождаться. Мы, как приличный динозавр, не стали этого делать и пошли на новые поля. У нас был всего один козырь — доброе имя — и мы его использовали, получив достаточное количество времени на создание игры «King's Bounty. Легенда о рыцаре». Сделали относительно-затратную игру, очень большую, как минимум на 40 часов геймплея, в которой более 500 битв. Да, намного перестарались с размером, но играть интересно, а это главное.

И вот теперь, нашему динозавру надо решить, куда податься дальше.

Вариант 1. Можно делать по лицензии всякий трэшак. Вышел российский фильм «Тумба-юмба» с модным актером — и мы быстренько, раз-раз, сделаем по нему игру за шесть месяцев или даже быстрее. Этот вариант хорош тем, что у издателя мы будем на хорошем счету, — знай себе выпускаем по плану сразу две игры в год. Эдакий тиран-

динозавр, который жрет все, что попадется ему на пути.

Вариант 2. Можно делать что-нибудь на мобильных, казуальные игры, браузерки или на консолях что-то маленькое и симпатичное. Это значит, что надо сократить штат, и тогда наш травоядный динозавр похудеет и начнет летать в любом направлении, как птеродактиль.

Вариант 3. Проще всего ничего не менять и оставаться травоядным динозавром. Тут нет никаких преимуществ. Хотя нет, одно все же есть. Это чувство гордости за проделанную работу. С таким чувством очень приятно делать большие и хорошие игры.

Я вот не способен переварить первый вариант, чем начать делать трэшак, ведь это откровенное глумление над любимищим делом. Да и ребята вокруг тоже с амбициями, все хотят делать шедевры и никак не меньше. Так что этот путь нам заказан. А вот насчет того, чтобы делать что-нибудь более маленькое, это может оказаться хорошим вариантом. Поживем — увидим! Может, нам выпадет шанс снова большой проект делать. Это как наркотики — хочется сделать все больше и лучше, мы ведь не откажемся!

30%

KING'S BOUNTY: ФОРУМ, ПОДДЕРЖКА, ПАТЧИ

Пока доработаются и развоятся по магазину, журналисты пишут обзоры, нам надо работать и работать. Как играт наши художники — это надо видеть. Они начали ставить эксперименты на игре в самом прямом смысле этого слова. Заключается это в том, что, надев армю фантомов, они с помощью жетвопривошения приносят их в жертву и увеличивают численность юнитов, с которых эти фантомы были сняты. Ну, или чего стоит лечение ледяного шара и танкование им без потерь основных войск. Все это важно, но в патче подробные тексты желательно балансировать. Плюс надо, конечно, сейчас форум доделат и круто поддержать, да и иностранцам пора отдавать переведенную версию. То есть у нас как бы зашье перед бурей.

20%

ТОМИТЕЛЬНОЕ ОЖИДАНИЕ

Мы работали 3 года и 6 месяцев. Это большой срок, за который мы смогли увеличить численность населения России на три ребенка. И теперь, когда King's Bounty сделана, мы, как актеры, отыграли свою роль в спектакле, вышли на сцену и ждем реакции зала. Ожидание реакции журналистов и пользователей период, выходом игры всегда так томительно, так хочется, чтобы все купили игру побыстрее и высказались. Зря или нет мы столько лет работали? Ну расскажите, наконец! Побыстрее, пожалуйста!

10%

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Время стремительно утекает. А ведь мы должны сделать хорошее и интересное продолжение к King's Bounty, раскрыть весь потенциал игр. Естественно, одного продолжения не хватит, чтобы показать все, на что способна она на очень много.

Сказку по большому секрету, что в продолжении у нас будет фигурировать женский персонаж. Тогда можно будет выйти замуж. Ага, а если вы выгоните своего мужа, то дети останутся у вас, бывший же супруг забрет 80% ваших денег. Но не волнуйтесь, вы сможете отдать ему детей, и за каждого ребенка он отдаст 20% денег. Если отдать всех четверых детей, то вы останетесь при своих деньгах, но без детей. Вот такая жизненная история намечается.

5%

КРИ 2008

«King's Bounty. Легенда о рыцаре» представлена среди игр-номинантов КРИ-2008, в том числе на «Лучшую российскую игру». Объективно конкурентов у нас нет, но раз мы даже с «Космическими рейнджерами» ни разу не удостоились награды, то можно предположить, что это может повториться вновь. Правда, мы сами в Москву не поедим, дорого это — платить 30 000 рублей за один только билет. Так что если будут награды, то получите их за нас фирма «1С». Пожелаю им успеха!

15%

PUZZLE QUEST

Домашнюю забавную игру, называемую Puzzle Quest. Очень уж она на King's Bounty похожа. Бегаяшь по карте, забираешь выходы, замки захватываешь, только вместо сражений кингов здесь шарки. Желтых шариков три в ряд собрал — получишь желтую ману и заклинанием добавишь противника. Я вроде бы искусственный перец, играю лениво и только в хиты, но тут как маленький сижу и играю уже неделю. Это потрясающая игра, очень рекомендую всем.

Да, знаю, многие молодые люди хотят делать игры, спрашивают, с чего начать и все такое. Так вот, теперь у вас есть отличный пример. Не нужно нанимать бригаду крутейших художников за баснословные деньги, не надо быть гениальным программистом, можно сделать такую игру с другом, а потом прераско ее продать. Хотите получить свой шанс — так вот же он: сидите и напишите свой Puzzle Quest.

20%

А МЫ ЛЕТИМ НА СЕВЕР

Владивосток (а мы именно там обитаем) — город контрастов. Здесь разбитые дороги и отличные японские машины. Страно не самые высокие зарплаты соседствуют с очень высокими ценами — бутылка хлеба у нас стоит дороже, чем в Москве. Поэтому мы решили удивить всех и переехать в Москву. Это легко, когда есть \$5 млн в кармане. Но если денег не хватает, а в нашем случае немного не хватает, то значит, можно в Китай жить поехать, там цены меньше в несколько раз, климат лучше. Но языка мы не знаем, поэтому пока сомневаемся, хотя китайские друзья нас там ждут с распростертыми объятиями. Еще есть варианты в лице Питера и Калининграда, это у моря, нам привычно, да и до выставки близко ездить. Ну а может, просто офис другой снимем. В общем, как определимся, я сразу напишу, куда мы мигрировали, а пока собираем вещи.

ЧТО НА УМЕ?



На рабочем столе каждого человека можно найти массу интересных вещей: сюда люди волокут то, что помогает (или мешает) им работать, какие-то безделушки или просто забавные вещицы. Во многом рабочее место — зеркало души человека.

Кто? ОЛЕГ МЕДОКС

(IC: MADDOX GAMES)

Олег Медокс известен прежде всего тем, что подарил миру «Ил-2: Штурмовик» — один из лучших военных авиасимуляторов за последний десяток лет. Игра пользуется вполне заслуженным успехом как в России, так и за рубежом (на Западе ее, кстати, издает **Ubisoft**). Сам Олег не слишком часто дает интервью, но для «Игромании» время выделить согласился.

Что?

1 В этой коробке Олег держит самодельную электронику. Например, прецизионный лентопротяжный механизм кассетного магнитофона hi-end-класса. Теперь используется в воспитательных целях для молодых сотрудников, если кто-то из них думает, что уже умеет все.

2 «Собрание сочинений» — серия «Ил-2» в версиях для разных стран. Сейчас симулятор звучит уже на 11 языках, включая японский.

3 А это специально переработанная версия для китайского рынка. В ней, кстати, нельзя играть за японцев и немцев.

4 Плакат из коробочной версии «Забывтых сражений».

5 Радиолокационные карты 1940 года. Используются в работе над новым симулятором, чтобы наиболее реалистично смоделировать работу радаров тех времен.

6 Что характерно, Олегу часто дарят модели самолетов. Дома их ставить уже некуда, поэтому отдельные экземпляры лежат прямо на рабочем месте.

7 Фотографии, сделанные Олегом, ежегодно печатают в больших настенных календарях. На том листе, что виден на фото, изображена зловещего вида рыбина, которую сам Олег назвал «девушкой месяца».

8 Огромная куча журналов авиационной тематики. Олег получает их ежемесячно.

9 Последняя вышедшая на Западе версия из серии «Ил-2» под названием 1946.

10 Олег коллекционирует фотоаппараты, их у него уже около 100 штук. Это — 25-летней давности модель «Зоркий-5».

11 Авиационный шлем 30-х годов. В нем летал дед старшего сына (со стороны жены) Олега.

12 Эту кружку Олег обещал не мыть, пока не закончит работу над игрой «Штурм войны: Битва за Британию».

13 Олег серьезно увлекается фотографией, особенно подводной. Он лично отснял огромное количество самолетов и их копилки в

разных музеях мира для последующего моделирования мельчайших деталей в симуляторе. На мониторе — одна из его «подводных» работ.

14 Модель немецкого самолета Heinkel He-219A. Ни в одну игру она пока не попала, но, вполне возможно, попадет в будущем.

15 Деревянный макет МиГ-15.

16 Hi-end-наушники. В них проверяется работа инженера по звуку и иногда звучит любимая музыка Олега (progressive rock).

17 А вот и сама музыка, в формате CD. МРЗ Олег не слушает принципиально — недоволен качеством звука. Такое же отношение он исповедует в работе — если уж что-то делать, то на максимум возможностей.

18 Коробка с игрой «Вторая мировая». В ее разработке Олег и некоторые члены его команды принимали активное участие.

19 Здесь лежат рисунки и эскизы будущих меню и дизайн-документы по новому симулятору.

VIDEO
ВИДЕО ОБЗОР

Archos 505 и Apple iPod touch
Samsung U900 и LG KF500
Apple MacBook Air
Panasonic Toughbook CF-30

mobl

www.mobl.ru

№ 05 (45) 2008

ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

МАЙ



БОЛЬШОЙ
БУМ

АУДИОТЕХНОЛОГИИ В СОФТЕ И ЖЕЛЕЗЕ

ных «телег» и прочих радостей. Огромное количество людей, отношения с которыми безнадежно испорчены. И, в общем-то, весьма паршивая репутация по всей индустрии (индустрия-то маленькая, слухи быстро расходятся, обстановка по-добности). Вот и думаешь — чего ради бороться, если оно никому не нужно? Что в этом кумовстве делать локализацию будет тот, с кем кумовство вчера «купоу глива полило» (даже если он ничего не понимает в тематике проекта и слепит откровенно некачественный перевод), а не тот, кто знает язык и разбирается в теме и может сделать хорошую локализацию. Пользователи — те самые, для которых (по идее) делается любая локализация — на форумах спрашивают: «Когда будет нормальные локализации?» Да никогда их не будет. Потому что все локализации отдаются людям из соображений типа: «Вот Петя — он хороший, он мне друг, я ему отдаю проект». То, что Петя сделает перевод, имеющий мало общего с оригиналом, и такого же качества озвучку, мало кого волнует. Вот пока будет так — нормальных локализаций мы не увидим. И вот поэтому я ненавижу игры, над которыми работают. Потому что их превратили черт знает во что.

Еще одна большая проблема рынка локализаций — небольшое количество команд переводчиков, которые над ними работают. Одни и те же

люди зачастую делают локализацию для нескольких российских издателей. Именно поэтому в буквой локализации Dark Crusade местами вылезали те же дыры, что и в руссифицированных Dawn of War и Winter Assault — старшим переводчиком во всех трех случаях был один и тот же человек. И, насколько и знаю, Soulstorm — тоже его работа. Во что превратилась хорошая игра в этот раз — боюсь представить. Увы, отсутствие нормальной конкуренции — это не причина, а следствие. Того самого кумовства. Новой команде невероятно сложно пробиться, и если в прочих областях эта сложность адекватна (то есть возможность есть), то здесь все куда хуже — ты либо свой для большого босса, либо ты не с нами. И печальнее всего то, что это кумовство процветает и среди штатных сотрудников компаний.

Я, конечно, не утверждаю, что все «друзья», которым дадут еще один проект», делают плохо. Но на всем рынке российских локализаций я знаю только одного человека, который делает свое дело хорошо. Только одного.

Я больше не работаю в игровой индустрии. Там невозможно выжить, будучи хорошим специалистом. Но если пить пиво с начальством по субботам и преданно смотреть начальству в глаза — тогда ты будешь хорошим и любимым. И поэтому наши издатели продолжают делать свои

«великолепные» локализации, на которые без жалости не взглянешь. И еще много лет пользователи будут видеть кривые локализации. Потому что для того, чтобы все это искоренить, нужно серьезно менять политику локализаторов в отношении работы и подбора работников. Сами пользователи, к сожалению, тут вряд ли чем-то могут исправить. Конечно, если бы все, как один, на полгода-год перестали покупать официальные локализации, это принесло бы плоды. И если локализаторы ведут себя как банальные пираты, то почему бы простому игроку не обратиться к их прямым конкурентам — пиратам реальным? Для пользователей это решение начнем не хуже — разве что он от вездесущего «Старфорса» избавится. А локализаторы пусть подумают, почему это произошло.

От редакции: Еще раз напоминаем, что редакция может быть согласна, а может быть и категорически не согласна с высказываемым на этих страницах мнением. Если вы тоже с чем-то не согласны и вам есть что сказать, напишите на Igor@lgromania.ru и мы с удовольствием обсудим с вами возможность ответной публикации. Да и необязательно ответной — шансы на публикацию есть у любой колонки, которая покажется нам достаточно интересной.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА И ТРУДНОСТИ ЕГО ПОНИМАНИЯ



©CHRISTENKO

КТО ВЫ — ЗЕРГ, ТЕРРАН ИЛИ ПРОТОСС?



StarCraft

1 Представьте себе, что вы идете один по коридору полуразрушенной космической станции. Вокруг вас мерно мигают лампы аварийного освещения, искрится проводка, в воздухе отчетливо пахнет гарью. Коридор очень узкий и неуютный, вы весь в напряжении. И вдруг из очередной малоприметной ниши на вас бросается неизвестное, но крайне агрессивное создание. Ваша первая мысль:

2 Много ли у вас родственников?

- A) Да разве их всех упомянешь? Ну, десять, может, двадцать — самые близкие.
B) Есть, наверное, ларочка... Двести лет про них не слышал, да и не очень-то хочется. Я и без всяких родственников круче всех!
B) Семьсот миллионов девятьсот миллионов девятьсот тысяч сто сорок два... Семьсот миллионов восемьсот миллионов девятьсот тысяч сто сорок три... Черт, кажется, со счета сбился. Можно и сначала начать?

3 Наверняка у вас в детстве была любимая игрушка. Какая?

- A) Плюшевый мишка с оторванным глазом! Глаз ему я же и вырвал, когда мы с друзьями играли в «препарацию инопланетянина».
B) Это была обучающая электронная игра «Найди ренегата». Там, помню, нужно было играть за храмовника и вычислять еретиков, не желавших признавать Халу. А потом, конечно, торжественно их казнить!
B) А у меня не было игрушек... Зато мы с друзьями играли в прятки: один назначался ведущим, а остальные закапывались в землю, и он их искал. Кого находили последним — съедали!

4 Как по-вашему, какого цвета ваша кровь?

- A) Красная, конечно.
B) Фиолетовая.
B) Своей никогда не видел. Зато видел много чужой крови. И внутренней. И отменно плохо, как они выглядят! Хотите, расскажу?

5 Знаете ли вы, кто такой Адул?

- A) Кажется, какое-то матерное слово у протоссов. По крайней мере, употребляют они его по-дозрительно часто.

- B) Ах, ну что же вы! Это же великий воин прошлого, легендарный лидер храмовников. Это ведь каждый степенный подросток знает!
B) Понятия не имею. А он вкусный?

6 Что более всего привлекает вас в личх противоположного пола?

- A) Люблю помоложе — лет 20-25...
B) Люблю постарше — лет 500-600...
B) Люблю, чтобы шипы на спине были слегка изогнутыми! И хитил поширеше.

7 С чего начинается ваш обычный день?

- A) Подъем. Зарядка. Душ. Генкоид прищельцев. Застраж.
B) С медитации. Ею же и заканчивается.
B) Открываю глаза. Клацаю челюстями. Если между ними не оказалось чего-нибудь органического — повторяю процедуру.

8 Есть ли у вас в жизни мечта?

- A) Ну, раньше я мечтал о Саре Керриган. А теперь даже и не знаю...
B) Если не считать прославляния имени великого Хад, мне всегда хотелось завести небольшой садик...
B) Есть! Это, если что, мечта такая.

Чтобы получить результат, подсчитайте, какой вариант ответа — «А», «Б» или «В» — вы выбирали чаще всего.

Если среди ваших ответов преобладает вариант «А», то вы **терран**.

Ваша доля весьма незавидна: в войне между зергами и протоссами вы оказались akurat между молотом и наковальней. Но вы все-таки родом с Земли, и если уж сумели долететь в такую даль и прижиться на новом месте, то показать, кто главный в Галактике, труда тем более не составит.



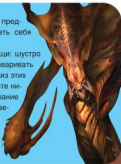
Если вы чаще всего выбирали вариант «Б», то вы **протосс**.

Фрукт вы, конечно, еще тот: редкостный эгоист, да к тому же религиозный фанатик (сами себя вы такowym, естественно, не считаете). Впрочем, кого это волнует? Имя вашей расы переводится как «лерворождение», а это недвусмысленно подтверждает ваше превосходство над жалкими обезьянами и космическими тараканами. Вы — лучше всех, и пережесте глотку любому, кто в этом сомневается!



Если всем другим вариантам вы предпочитали «В», можете смело считать себя **зергом**.

Лучше всего вам удаются три вещи: шустро перебирать пальцами, грызть и переваривать пищу. Набор небогатый, но в каждом из этих дел вы — подлинный мастер. Но верьте никому, кто называет ваше существование примитивным! Ведь вы придерживаетесь здорового образа жизни, бодрь, энергичны! А пока что цел хоть один зуб в вашей пасти и хоть один коготь, вы всегда найдете чем заняться!



Если же вы получили равное количество ответов сразу двух типов, то вы либо зараженный терран, либо гибрид зерга и протосса, созданный Саммер Дюраном, а то и вовсе какая-то неизвестная пометь террана и протосса. В любом случае участь ваша незавидна: скорее всего, ни одна из рас за своего вас не примет. Зато в вашем распоряжении — уникальные способности прародителей. Так что пользуйтесь ими в свое удовольствие!





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

Первый в России массовый компьютер с четырехядерным процессором Intel® Core™2 Quad.

- Четырехядерный процессор 4 x 2,4GHz Intel Core™2 Quad Q6600
- Оперативная память 2ГБ DDR2 800MHz
- 500 Гб SATA II жесткий диск
- DVD±RW
- 512 Мб NVIDIA 8800GT - новейший игровой 3D ускоритель
- Card Reader ALL-in-1
- Корпус Thermaltake Soprano Vx
- Предустановленная операционная система Microsoft® Windows® Vista®



Четыре ядра.
Вне конкуренции.

4 плюса модели FLEXTRON® Quattro Plus:

- Hi-End графический процессор 8800GT содержит 112 унифицированных графических конвейеров - на 80 больше, чем у 8600GT в модели FLEXTRON® Quattro. Игры работают в 4-5 раз быстрее!
- На 256 Мб больше видеопамяти
- На 180Гб больше жесткий диск
- Материнская плата ASUS P5K с полным набором интерфейсов: звук 7.1, 10xUSB 2.0, FireWire (1394), 1GB LAN, eSATA, SPDIF, HDMI

4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro Plus сегодня:

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

Во-вторых, современный Hi-End графический процессор NVIDIA® GeForce® 8800GT изменит ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8800GT обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

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

В-четвертых, компания "Ф-Центр", благодаря сотрудничеству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в компьютере FLEXTRON Quattro Plus не только передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене - 35 990 рублей!



35 990* руб.

* цена на 15.02.08



КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:


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

Единая справочная: (495) 105-64-47

Интернет-магазин: www.fcenter.ru



So iCE*

 **SAGEM**

Мир, созданный тобой

my721X