

НАКЛЕЙКИ
ПОСТЕР

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

И
Г
Р
О

ИГРОМАН

№07 июль (130) 2008

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ

FAR CRY 2

SPACE SIEGE

SILENT HILL 5

RESIDENT EVIL 5

STREET FIGHTER 4

PRINCE OF PERSIA

ALONE IN THE DARK

ВИДЕО НА DVD

FALLOUT 3
ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

ТЕХНО
МАГАЗИН



www.igromania.ru

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

VS

CRYSIS
WARHEAD

... И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ



РЕКВИЕМ

Глобальное обновление мира «Реквием» – эпизод 2.0

Игрок может вырасти еще на 10 уровней!
Максимальный уровень стал 69. Новые предметы экипировки для высокоуровневых игроков, новые наборы брони и многое другое!

Новое генерируемое подземелье
В Секретной лаборатории проводятся загадочные и ужасающие эксперименты над человеческой плотью. Риски и загляни в это логово страха!

Новая локация с уникальным дизайном!
Посреди Северного Хаммеринского леса игроки найдут действующий вулкан, вокруг которого бродят сумасшедшие деревья.

Ездовой зверь Рек!
Опытным игрокам понравится возможность оседлать свирепого и красивого зверя. Верхом можно быстро попасть в любую точку мира!

PRINCE OF PERSIA



UBISOFT

EMANUS



ИГРОМАНИЯ



34 Ubidevays 2008
Как Олег Ставицкий нашел бога



52 Crysis: Warhead
Правила жизни Писта

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-23

Новостной меридиан	8
Даты выхода игр	22

DVD-МАНИЯ 24-31

Слово редактора	24
Сделано в «Игромании»/Темы DVD	25
Игры для всех	26
Киберспорт на DVD	27
Игровая зона	28
Машина времени	29
Патчи	31
Дебюк	31
Супербонус: бесплатная MMORPG Perfect World	31

ВИДЕОМАНИЯ 32

Видеонюности за прошедший месяц * От винта!	32
Репортажи со всего мира * Во что поиграть в этом месяце	32

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 34-61

Ubidevays 2008 (Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Tom Clancy's EndWar, Tom Clancy's HAWX)	34
Captive 2008 (Street Fighter 4, Bionic Commando, Dark Void, Resident Evil 5)	42
Crysis vs Call of Duty: World at War	51
Crysis Warhead	52
Call of Duty: World at War	58

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 62-88

Рейтинговая система рубрики R&S	62
Merchants of Brooklyn	63
James Bond 007: Quantum of Solace	64
Codename Pwnage	65
Партизан	65
Martial Arts: Capoeira	67
Zero Ballistics	68
BattleForge	69
Fork	70
Burnout Paradise	72
Silent Hill: Homecoming	78
The Lord of the Rings: Conquest	82
Space Siege	86

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 90-91

Prince of Persia	90
------------------	----

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 92-98

«Морской охотник» и «Анабиоз: Сон разума»	92
---	----

R&S: ВЕРДИКТ 100-124

Мини-рецензии	
Слово редактора * Kung Fu Panda	100
X-Team * Stronghold Crusader Extreme * Dancing with the Stars	101
Полные рецензии	
Alone in the Dark	102
Rayman Raving Rabbids 2	106
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	108
WorldShift	110
Race Driver: GRID	112
Rhodon: Myth of the Illochim	116
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	118
Lost Planets: Extreme Condition — Colonies	120

Алфавитный список игр в номере

A New Beginning	128
A Vampire Story	22
Age Combat II: Force of Liberation	20
Age of Conan: Hyborian Adventures	198, 200, 202, 213
Alexandria	29
Alone in the Dark	32, 102, 120, 213
American McGee's Grimm	22, 135
Another World	135
Aquaria	130
Assassin's Creed	12, 16, 24, 42, 91, 130, 131, 135, 222
Battle Rage	120, 128
Battlefield	22, 60
Battlefield 2	170
Battlefield 2142	31, 170
Battlefield Heroes	22
BattleForge	69
Battlefront: Generals	22
Beyond Good & Evil 2	24
Beyond Good & Evil 2	24
Bionic Commando	42, 44, 45
Blood	126, 130, 131
Black Site: Area 51	53
Blood in Arms: Back Highway	34, 177
Blood 2: The Chosen	136
Blood 2: The Chosen	136
Bully	162
Burnout Paradise	69, 78, 108, 213
Call of Duty: Dark Corners of the Earth	59
Call of Duty: Modern Warfare	58
Call of Duty 2: Big Red One	58
Call of Duty 2: Big Red One	58
Call of Duty 4: Modern Warfare	16, 18, 42, 55, 58, 130, 131, 147, 222, 231
Call of Duty: United Offensive	58
Call of Duty: World at War	34, 36, 51, 52
Captive 2008: Grandmaster Edition	42
City Life 2008 Edition	127
City of Heroes	22
Clive Barker's Jericho	120
Codename: Panzers Cold War	22
Codename: Panzers	22
Colin McRae: DIRT	45
Command & Conquer	236
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	126, 233
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	23
Command & Conquer: Red Alert 3	164, 238
Company of Heroes: Opposing Fronts	22
Condemned: Criminal Origins	36, 130
Conden: The Competition Scoring Simulator	128
Constantine	22
Counter-Strike 1.6	11, 15, 27, 193
Crysis	24, 28, 34, 52, 57, 93, 130, 131, 133, 162, 183, 199
Crysis Warhead	52
Crysis Warhead	34, 51, 52
Dancing with the Stars	101
Dancing with the Stars	101
Dark Void	42, 45
Dead Island	22
Death Track: Bojowaje	31
Def Jam Fight for NY	22
Diablo 2	306
Diablo 2: Lord of Destruction	306
Disciples 3: Renaissance	92, 237
DOOM	22
DOOM 3	58, 232
Dragon Quest	22
Dragon Quest	22
Driver	12
Duke Nukem: Manhattan Project	22
Dungeon Siege	22
Dungeon Siege	22
Earthworm Jim	22
Enemy Territory: Quake Wars	22
Euro Truck Simulator	128
Europa Universalis: Rome	22
EVE Online	109
EverQuest	202
EverQuest 2	196, 202
F.E.A.R.	136
Fallout 3	22, 32, 37
Far Cry	12, 22, 34, 35, 52, 54, 133
FIFA	22
FIFA 08	22, 38, 130
Final Fantasy	22
FlatOut: Ultimate Carnage	22
FlatOut 2	22
Fork	70
Freedom Fighters	22
Frontlines: Fuel of War	171
Fut Fight: Monster	22
Full Throttle	22
Galaxy on Fire: Twilight of the Ages	22
Galaxy on Fire	22
Generals of War	12, 45, 53, 130, 133, 232
Ghostbusters 2	22
Ghostbusters	22
Geop	22
God of War	22
Golden Axe	22
Grandia	22



Ваши лучшие моменты



NV24HD

Представьте... все многообразие Ваших впечатлений – в высоком разрешении. Компактный фотоаппарат Samsung NV24HD с широкоугольным объективом 24 мм, инновационным AMOLED* – дисплеем и двойной стабилизацией изображения сохранит Ваши незабываемые моменты в лучшем виде. Кроме того, с NV24HD Вы сможете снимать динамичные видеосюжеты и просматривать их на большом экране в формате HD. Samsung NV24HD – безупречное качество каждого кадра.

*Active Matrix Organic Light Emitting Diode – технология, обеспечивающая потрясающую цветопередачу, угол обзора 180° и исключительно малое время отклика.



ASUS рекомендует Windows Vista® Home Premium



ASUS G70 *МОБИЛЬНЫЙ ВОИН* *ДВОЙНАЯ СИЛА УДАРА*

Твое двустольное орудие для игр

С появлением нового ноутбука ASUS G70 компьютерные игры меняются навсегда. Необыкновенно мощный, он предназначен специально для того, чтобы Вы получили максимум удовольствия от любимых игр. G70, созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino™ и оснащенный подлинной ОС Windows Vista® Home Premium устанавливает новый стандарт для мобильных игровых решений. Устройство ноутбука ASUS G70 основано на принципе Multi Dual-

Engine: все основные его компоненты – графическое ядро, отсек для установки жестких дисков и вентиляционная система – удобны для достижения максимальной производительности и надежности работы. Кроме того, G70 предлагает пользователям звук и видео качества "high definition". Новый игровой ноутбук ASUS обладает набором качеств, которые до сих пор были присущи только мощным стационарным системам.

Всемирная гарантия 2 года

www.asus.ru

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Бельгия: Вилвер-Дрифт (426) 733-30-30; Франция: (46) 755-55-57; Сербия: Милан (361) 755-55-55; Италия: (02) 222-22-22;
Мексика: ASUS (52) 1466-5146-34; Корея: (82) 750-89-31; Австралия: (61) 755-74-54; Аргентина: (54) 11 50142019-444-222; Индия: (91) 4661 628-25-47; Тайланд: Group (66) 546-33-71; ОАЭ: (971) 435-07-00; ПИИИТ (490) 785-82-84; Малайзия: (603) 881-84-84;
Россия: (495) 117-45-77; Саудовская Аравия: (966) 788-83-83; 184; (495) 738-48-28; Филиппины: (63) 920-5447; Южная Африка: (27) 11 444-222; Китай: (86) 628-25-47; Тайвань: Group (886) 228-25-47; Индонезия: (62) 222-22-22; Сингапур: Alpha (65) 320-80-70; Малайзия: (603) 228-70-00; Вьетнам: (84) 9172-074; Калькутта: мп (81) 335-00-33; Мадрид: (81) 320-80-80; СРР: Калькутта: (81) 342-45-61; Барнаус: С-Удья (385) 395-50-50; Владивосток: ДПС (423) 330-454; Воронеж: РЕТ (473) 77-43-39; Екатеринбург: Бина (343) 222-020; Иркутск: Wizard (395) 250-001; Казань: Ноутбук (843) 264-26-01; Краснодар: Вилвер (861) 79-13-01; Самара: (848) 21-050-00; Екатеринбург: Астер (393) 285-86-81; Волгоград: СБ (917) 86-89-52; Новосибирск: Ноутбук (383) 217-39-32; НОГА (383) 216-35-11; Тюмень: (351) 212-53-53; Ростов-на-Дону: Солдатов (863) 290-46-80; Центр-Дон (863) 269-86-80; Симферополь (865) 222-47-70; Севастополь (843) 230-17-01; Санкт-Петербург: (812) 245-67-63; Тель-Авив: (972) 562-00-66; Тель-Авив: Арканат (380) 797-076; АД Бухарта: (342) 22-35-33; Челябинск: Солтан (351) 264-91-91; Ялтинский: (351) 247-41-41; Уфа: Юлтан (347) 201-21-12; Форт-Лодердейл: (347) 268-00-00.
Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками компании Intel в США и других странах.



Билайн™
живи на яркой стороне

Ночь в чате удалась!

Тусовался с друзьями почти до утра,
ведь теперь на WAP-трафик ночью **скидка 50%**

Чтобы получать скидку, набери * 110 * 741 # ↵

Скидка предоставляется с 9 июня по 9 сентября 2008 г. Время действия — ежедневно с 00.00 до 08.00 ч.

Узнай больше ☎ 06 04 21
www.beeline.ru



Предложение для физических лиц — абонентов тарифных планов с предоплатной системой расчетов в соответствии WAP-тарифов 2, 30 руб. с НДС, 4 руб. «бонус на 10 Мб». По другим тарифным планам скидка не распространяется. При включении опции стоимость WAP-трафика составляет 2,25 руб./день в 1,475 руб./мегабайт (с НДС на 10 руб.). Скидка предоставляется за ежесекундную абонентскую плату в размере 10 руб. с НДС, в плату за подключение в размере 10 руб. с НДС.

Обязательные условия: Скидка предоставляется на услуги WAP-трафика. Не применяется к услугам, предоставляемым оператором. Услуги предоставляются в соответствии с условиями оказания услуг связи.



Ведущие рубрики: **Илья Янович**, **Станислав Ломакин** (новости киберспорта) • Комиксы: **Сергей Христенко**

СОБЫТИЯ

GameSpot

КРУПНЕЙШИЙ В МИРЕ ИГРОВОЙ САЙТ СМЕНИЛ ВЛАДЕЛЬЦЕВ

CNET Networks, владеющая крупными игровыми сайтами **GameSpot.com** и **GameFAQs.com** (а также еще много чем — например, **News.com** и **TV.com**) перешла в собственность CBS, одной из самых видовых в США теле- и радиоконпаний. Не сказать чтобы дела у CNET шли плохо: по результатам прошлого финансового года, прибыль у них увеличилась на 10%, акции компании стоили в районе \$10 за штуку. В CBS заплатили за них \$11,5. Сумма сделки в целом оценивается в \$1,8 млрд.

Финансисты, впрочем, ставят под сомнение полезность такого приобретения. CNET таких денег не стоит, считает известный аналитик Джейсон Бизнетт. В качестве аргумента приводится то, что акции самой CBS после покупки упали на 60 центов за штуку, и в ближайшее время, как предполагается, упадут еще на доллар с мелочью (до \$23).

Какие изменения ждут сам GameSpot и другие издания в связи с этим приобретением, пока неизвестно.

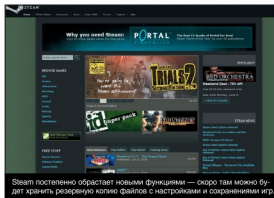


Встряска GameSpot определенно не помещает — сейчас сайт далеко не в лучшей форме.

ИНДУСТРИЯ

Нам акула-каракула нипочем

ГЕЙБ НЬЮЗЛЛ ИЗ VALVE ЗАЯВИЛ, ЧТО НЕ БОИТСЯ ПИРАТОВ



Steam постепенно обрастает новыми функциями — скоро там можно будет хранить резервную копию файлов с настройками и сохранениями игр.

На саммите по PC-играм в Сити-ле глава Valve Гейб Ньюэлл заявил, что в отличие от своих коллег (имеются в виду **Crytek** и **Epic Games**, в последнее время то и дело жаждущие на жизнь), пиратов он и его компания совершенно не боится. Панацеей по его словам является **Steam**, которая достаточно хорошо защищает игры от взлома, но главное — делает так, что пользоваться пиратскими услугами становится просто-напросто не в интересах самих игроков: украв игру раз, они могут лишиться и

всех остальных игр, за которые ранее честно заплатили.

Джейсон Холтман, директор по развитию Valve, высказался в том духе, что проблему пиратства можно решить где угодно, даже в России и Китае (это два главных пиратских полюса в мире) банальным выпуском локализаций — день в день с мировым релизом. «Русские любят играть на компьютерах и у них достаточно денег, чтобы покупать лицензионные игры», — заявил он. Продажи своих игр в России Valve довольна.

ИГРОВОЕ КИНО

Не ждали

ДИ КАПРИО СНИМЕТ ФИЛЬМ О КОМПАНИИ ATARI И САМ ЖЕ СНИМЕТСЯ В НЕМ

Все уже привыкли, что в разделе «Игровое кино» мы пишем об **убогилощине** очередном переносе на большие экраны очередной игры. Но сейчас у нас особый случай. **Appian Way**, киноконпания Леонардо Ди Каприо, объявила, что тот занят продюсированием фильма под названием **Atari**, который расскажет о зарождении игровой индустрии и компании Atari в частности. Главный герой ленты — Нолан Бушнелл (его сыграет сам Ди Каприо), о

котором мы рассказывали в статье «Откуда есть пошла игра» («Игромания» №4-2008, рубрика Special), простой электромеханик, пробившийся в управление Atari.

Производством фильма занимается **Paramount Pictures**, выход на экраны — не раньше 2010 года, у Леонардо сейчас проектов (тоже в основном исторических и биографических) и так выше крыши.



Леонардо ДиКаприо



Нолан Бушнелл в молодости.



● Крис Норрис, гвар-менеджер LucasArts, сообщил, что классические квесты компании, такие как Full Throttle (на картинке) или серия Monkey Island, вполне возможно, обретут скоро вторую жизнь. Речь идет о переносе этих игр на Wii и DS.



ПОДРОБНОСТИ



Teen НЕ ПОМЕХА?

ЭД БУН. СОЗДАТЕЛЬ MORTAL KOMBAT,
ОТВЕТИЛ НА ВОПРОСЫ «ИГРОМАНИИ»

Анонс **Mortal Kombat vs. DC Universe** (см. «Новостной меридиан» за прошлый номер) вызвал очень много вопросов. Непонятно, отчего вообще знаменитая и почитаемая игроками МК вселенная оказалась в побочных связях с комиксами DC? Выйдет ли игра на PC? Неужели жестокость сойдет на нет? Вот что ответил на все это Эд Бун, один из отцов МК.

Перво-наперво Бун разрешил сплести о том, что новый МК делается на заказ DC Comics, ибо последняя в свете постоянного роста популярности Marvel терпит аудиторю. «МК vs. DC является кроссовером потому, что мы решили сделать что-то ПРИНЦИПИАЛЬНО отличающееся от предыдущих частей. Когда ты долгие годы развиваешь популярную серию, то чувствуешь большую ответственность перед поклонниками, и кормить их одним и тем же из года в год недопустимо», — сказал Бун в интервью «Игромании». — Причем альянс с DC был не единственным вариантом, мы рассматривали разные вселенные на протяжении нескольких лет». На-

мек, похоже, на то, что следующие МК тоже могут породниться с чем-нибудь еще.

По поводу выхода игры на PC Бун заявил следующее: «Возвращение МК на персоналки не просто возможно, а очень даже возможно. Но это не значит, что именно **Mortal Kombat vs. DC Universe** будет на персоналках. Причина проста — мы уже когда-то выпускали некоторые части на PC, и люди покупают файтинги больше на консолях, чем на ПК. На эту часть **Mortal Kombat** планов по портированию у нас нет». В общем, если коротко: нового МК на компьютерах совершенно точно не будет, но следующие части вполне могут быть.

Кстати о следующих частях. Какой она будет, Бун, по его словам, и сам пока не знает, но заверил, что в МК vs. DC мидальничать не будет: «Почему-то все думают, что если у игры Teen-рейтинг, то там не будет крови и всего остального. В новом **Mortal Kombat** БУДУТ кровь, добавляющие приемы, фаталити, причем все в полном объеме и на уровне всех остальных частей».



Вот этот вот человек ответственен за появление в нашем лексиконе фраз «Choose your destiny!» и «Finish him!».

ЛЮДИ



Блезински взрослеет

КЛИФФИБИ БОЛЬШЕ
НЕ ХОЧЕТ БЫТЬ
КЛИФФИБИ



Клифф, наверное, прав: как не стать серьезнее с такой вот штукой в руках?

Клифф Блезински (Clifford Bleszinski, один из ключевых сотрудников Epic Games) по прозвищу КлиффБи признался, что хочет отделаться от своего никнейма. «Пора бы мне уже серьезно повзрослеть», — заявил он. Это, конечно, довольно странно, учитывая, что в основном Клифф занимался серией **Unreal Tournament**, а в мультиплеерной среде ники — обязательный атрибут. К тому же сейчас Блезински всего 33 года — мог бы еще пожить и CliffyB.

ИНДУСТРИЯ



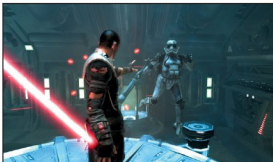
Совет джедаев постановил...

ПРОДЮСЕР FORCE UNLEASHED РАССКАЗАЛ, ПОЧЕМУ
ЭТОЙ ИГРЫ НЕ БУДЕТ НА PC

Пока мы тут гадаем, отчего же **Star Wars: Force Unleashed**, главный экшен по «Звездным войнам» за долгие годы, не собирается выходить на персональных компьютерах, Кэмерон Суи (Cameron Sui), продюсер игры, доходчиво все объяснил. По его словам, все дело в том, что **Force Unleashed** — это «необыкновенно яркая игра с деформацией окружения, потрясающей графикой и эффектами», и чтобы увидеть все эти красоты, нужен бюджет компьютер за \$4000. Такой, понятное, есть не у всех. При этом Кэмерон заметил, что его слова ка-

саются исключительно **Force Unleashed** и что **LucasArts** не собирается прекращать поддержку PC в целом. Но проблема системных требований, как он сказал, теперь для разработчиков стоит гораздо серьезнее, чем в прошлом.

Применительно к **Force Unleashed** заявление «слишком технологично для среднего компьютера» выглядит очень странно — игра выходит не только на PS3 и Xbox 360, но и, кажется, вообще на всем чем только можно, включая старую и дряхлую PS2. Уж с нее-то портировать игру труда точно не составило бы.



Если совсем уж кратко истолковать слова Кэмерона, то выходит, что на компьютерах **Force Unleashed** не будет потому, что якобы не каждый PC его потянет (!).



● Компания NIKITA.Online и AERIA Inc. подписали соглашение об издании MMOG «ДОМ 3» в Японии и Китае. Это первый опыт по запуску отечественной онлайн-игры на азиатском рынке. В России «ДОМ 3» существует с сентября 2006 года.



ИГРОВОЕ КИНО

Rapture

НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ ЭКРАНИЗАЦИИ BIOSHOCK

О том, что режиссерское кресло BioShock займет Гор Вербински («Пираты Карибского моря»), мы уже сообщали, а теперь вот появилась и кое-какая информация о самом фильме. Препродакшн (подготовка к съемкам) начнется сразу после того, как Джон Логан («Гладиатор», «Авиатор») закончит работу над сценарием картины, ориентировочная дата

выхода — конец 2009 года. Вербински также рассказал журналистам, что BioShock он планирует снять в более «тесном» формате, нежели «Пиратов Карибского моря», но все же хочет, чтобы в кино было попросторнее, чем в совсем уж камерном первоисточнике. Плюс ко всему он добавил, что Universal готова на съемки с рейтингом R (до 17 лет — ни-ни), что, в общем-то, справедливо: у игры и у самой рейтинг M (тоже от 17 лет). События фильма будут основаны на первой части игры, грядущий сиквел в расчет пока не берется. Причем нас, по всей видимости, ждет именно перенос игровых событий на экраны кинотеатров, а не «сочинение по мотивам», как это часто бывает в фильмах по играм.



В студии Universal, которая отвечает за киноверсию «Биошока», в начале июня случился серьезный пожар.

Гулять так гулять

ПОДРОСТОК УКРАЛ У РОДИТЕЛЕЙ \$30 ТЫС. И ПОТРАТИЛ ИХ НА ИГРЫ

Любопытный случай произошел в минувшем мае в Техасе, США. Один 13-летний подросток

каким-то образом ухитрился узнать PIN-код кредитной карточки своего отца, после чего

Встретимся В СУДЕ!

ТОМОНОБУ ИТАГАКИ ПОКИДАЕТ TEAM NINJA И ПОДАЕТ В СУД НА СВОЕГО ИЗДАТЕЛЯ TЕСМО

В начале прошлого месяца Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki; известный геймдизайнер, на его счету серии Dead or Alive и Ninja Gaiden) покинул студию Team Ninja. Томонобу возглавлял ее в течение семи лет. Причина — разногласия с Йосими Ясудой (Yoshimi Yasuda), президентом Tecmo, которой принадлежит Team Ninja. Итагаки даже подал на Tecmo в суд, заявив, что ему не выплатили бонусы за работу над Dead or Alive 4. Теперь он требует компенсации в размере 148 млн японских иен (\$1,4 млн).
Причем, по словам Итагаки, он не сразу прибег к таким крайним мерам и пробовал договориться с Ясудой, но тот ответил ему: «Тебе что-то не нравится? Уходи из компании и подавай в суд». Итагаки так и сделал. «Глос ко всему, Ясуда не ува-

СКАНДАЛЫ



Итагаки не впервые имеет дело с судами — он уже проходил как обвиняемый в деле о сексуальном домогательстве.

жал моих коллег, грубо высказывался в их адрес, и это меня очень расстраивало, — говорит Томонобу. — Так что я не знал, как поступить иначе». Tecmo, в свою очередь, подала встречный иск, обвинив дизайнера в клевете и невыполнении условий при работе в компании.

Впрочем, нельзя не отметить, что он и сам вел себя порой крайне вызывающе. Например, в буквальном смысле материал серию Tekken (файтинг-конкурент Dead or Alive), а не так давно крайне неопылито коротко отозвался о Heavenly Sword.

Перед уходом Томонобу извинился перед фанатами Dead or Alive за то, что не сможет участвовать в разработке пятой части игры.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

украл саму кредитку. Скооперовавшись с друзьями, паренек тратил деньги направо и налево (в основном они покупали еду, игры, консоли), и в итоге на развращения ушло ни много ни мало \$30 тыс.

Развлекаться ему пришлось недолго. Парня сдал работник отеля, в котором тот имел неосторожность снять номер, не зави-

рая на юный возраст. Когда на место прибыла полиция, друзья обнаружили за игрой в Halo 3 в компании двух проституток. Не подумай плохого — наш герой пригласил их исключительно ради совместной игры. Пуган без всяких обвинений отпустили сразу, а вот мальчишка схлопотал на его галюнь три года (!) исправительных работ.

И ТЕБЯ ПОСАДЯТ





● Пресс-служба Funcom отчиталась о результатах продаж MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures. За первую неделю после релиза было продано 400 тыс. коробок с игрой, а на момент сдачи этого текста — более миллиона копий.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

DRACULA: ORIGIN ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ



ASUS SPRING 2008

ГЛАВНЫЙ КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ТУРНИР СНГ
ЗАКОНЧИЛСЯ ТРИУМФОМ УКРАИНЫ

От 20 предыдущих турниров серии **ASUS Cup** нынешний 21-й отличился решением серьезной проблемы, долгое время досаждавшей организаторам: вместо двух-трех дней **ASUS Spring 2008** был разнесен на два уик-энда. 17-18 мая московские клубы **4GAME** и **Click!Net** принимали игроков в **Warcraft 3: Dota** и дуэльные дисциплины — **Quake 3 Arena**, **Warcraft 3: The Frozen Throne**, **StarCraft** и **FIFA**; второй этап, состоявшийся через неделю, был целиком посвящен **Counter-Strike 1.6** — как любительскому, так и разряда Masters.

Первый этап не принес никаких сюрпризов: как правило, в дуэльных дисциплинах, будь то Q3 или стратегия, за призовые места борется стабильная группа лидеров, и значение имеет лишь порядок мест. К примеру, в **Warcraft 3** первую четверку оккупировали игроки **Gravitas Gaming**, имеющие сильнейший состав в России: первое место занял **Titan**, третье и четвертое — **Rob** и **Хулиган** соответственно. Тесную компанию разбил лишь **Neutroph**, давно не показывавший класс, а в этот раз взявший «серебро».

Основное внимание привлек, как обычно, турнир **CS 1.6 Masters**. На этот раз среди 32 команд-участниц не оказалось ни одного зарубежного состава, это дало относитель-

ную свободу коллективам из СНГ. Напомним, что на майском финале **KODEB** в Москве к 1/4 финала не осталось ни одной нашей команды. Тогда, в частности, обсуждалось неудачное выступление **Virtus.pro**. На этот раз ситуация для них тоже сложилась не лучшим образом — «виртуос» не смогли пройти второй групповой этап. В это же время ставшее традицией противостояние команд из России и Украины развивалось с перевесом в сторону последних: по итогам турнира четыре украинские команды из четырех смогли добраться до первой восьмерки, а киевляне **Amazing Gaming** и вовсе выиграли турнир, в финале разбравшись с москвичами **EYESports**. Обе команды подошли к турниру в одинаково неплохой форме, однако **A-Gaming** обещали быть сильнее — крупное приобретение в лице **Hooch'a** рано или поздно должно было выстрелить, особенно учитывая не особо успешное выступление команды в последнее время.

После успешной отработки двухэтапной системы организаторы не собираются от нее отходить — оставшиеся на август и ноябрь турниры **ASUS Cup** пройдут по такому же расписанию, а в числе новых игр называются вполне логичные **Team Fortress 2** и **Call of Duty 4**.

Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как позвляла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возратить души умерших.

Если граф найдет рукопись, он сможет воскресить мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы - профессор Ван Хельсинг...



Около 150 предметов, которые литература связывает с существовавшим вампиром: основные коды, зеркала, чеснок...

Действие разворачивается в кривотипных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании.

Более 40 второстепенных персонажей.

Готическая атмосфера романа Брэма Стокера.

www.akella.com





• Стратегия **Colonization** (1994; на скриншоте) Сиды Мейера в виде отдельной игры, похоже, уже не вернется, но зато осенью нас ожидает аддон **Sid Meier's Civilization 4: Colonization**. Это будет своего рода линейка, а суть игры, как и прежде, заключается в колонизации Америки.



ИНТЕРЕСНОСТИ



Откуда деньги?

UBISOFT ОБНАРОДОВАЛА ПРОДАЖИ СВОИХ САМЫХ ПРИБЫЛЬНЫХ СЕРИЙ

Ubisoft в очередной раз подсчитали, какие игры и серии в целом приносят им больше всего денег, и составили топ самых продаваемых продуктов в истории компании. **Rayman**, бывший когда-то даже неофициальным символом Ubisoft, сумел общими усилиями серии (бешеные крошки тоже в счет, только вот почему они еще не объединились от Реймана?) выжить на первое место с результатом в 22 млн копий. Следом тоже все ожидаемо — сразу три строчки оккупировали сетленики имени Тома Кланси, а дальше по курсу все в основном без сюрпризов. Немного странно лишь то, что **The Settlers** покупает так много людей, но это скорее обусловлено большим количеством

игр серии, а не ее сверхпопулярностью. Но грядущая подборка, конечно, **Petz** на шестой строчке. Полностью список выглядит так:

- 1) Rayman (22 млн экз.)
- 2) Tom Clancy's Rainbow Six (20 млн экз.)
- 3) Tom Clancy's Splinter Cell (19 млн экз.)
- 4) Tom Clancy's Ghost Recon (16 млн экз.)
- 5) Driver (14 млн экз.)
- 6) Petz (13 млн экз.)
- 7) Prince of Persia (11 млн экз.)
- 8) The Settlers (7 млн экз.)
- 9) Assassin's Creed (6 млн экз.)
- 10) Brothers in Arms (5 млн экз.)
- 11) Imagine (4 млн экз.)
- 12) Far Cry (4 млн экз.)
- 13) Red Steel (1 млн экз.)



Assassin's Creed пока еще не серия, но это вопрос времени.

КИБЕРСПОРТ



Олимпийцы против видеоигр

ПРЕЗИДЕНТ ОЛИМПИЙСКОГО КОМИТЕТА СЧИТАЕТ ВИДЕОИГРЫ СЕРЬЕЗНЫМ КОНКУРЕНТОМ ДЛЯ НАСТОЯЩЕГО СПОРТА

В интервью британской газете **Times** президент Олимпийского комитета **Жак Рогге** (Jacques Rogge) выразил беспокойство по поводу отношений молодежи и Олимпийского движения. С 1998 года Рогге всячески способствовал привлечению молодых людей в спорт: именно с его подачи в программе зимней Олимпиады появился сноуборд, а в этом году будут включены соревнования на велосипедах BMX. Также в 2010 году Олимпийский комитет планирует провести первые юношеские Олимпийские игры. Говоря о своих планах по популяризации спорта среди молодежи, Рогге не в самых лучших словах отзывался о видеоиграх. «Я не утверждаю, что спорт — это не весело, совсем даже наоборот. Но достижения в спорте требуют строгой дисциплины, чего не скажешь о видеоиграх», — заявил он. По мнению Рогге, развитие спорта сильно тормозится из-за так называемой «screen fatigue». Будучи профессиональным врачом, Рогге уверен, что телевизоры и мониторы компьютеров попросту обезвреживают детей: «Дело не только в физическом вреде, но и

в том, что детей намного легче привлечь красивой картинкой и интерактивностью — в этом плане спорту нелегко бороться с видеоиграми».

Тем не менее в этом году в рамках пекинской Олимпиады пройдет киберспортивный турнир **Digital Games** — очередная попытка интегрировать компьютерный спорт в спорт настоящий.



Жак Рогге, президент Олимпийского комитета.

ИНДУСТРИЯ



На «Вражеской территории»

BETHESDA SOFTWORKS И SPLASH DAMAGE ОТНЫНЕ ПАРТНЕРЫ

Splash Damage, отношения с которыми недавно прекратили в **Activision**, без крова, похоже, не останутся. **Bethesda Softworks** объявила, что теперь работает совместно с создателями **Enemy Territory: Quake Wars** над какой-то пока не объявленной игрой. Интернет-шушуканья по поводу нового **The Elder Scrolls** решили пресечь сразу: игра не будет продолжением чего-либо, и вселенная у нее будет своя собственная.

Почему выбор пал на **Splash Damage**, на самом деле понятно: студия молодая, амбициозная и бедомная (а значит, работать готово практически на любых условиях). По крайней мере, Влатко Андонов (Vlatko Andonov), президент Bethesda Softworks, отзываясь о своих новых напарниках как о «пределах творческой, новаторской и профессиональной команде, как раз такой, с которой хочется иметь дело».



Надо полагать, Bethesda сейчас настолько глубоко ушла в **Fallout 3**, что параллельно разрабатывать новые проекты просто не может. Для того «сплэш» ей и нужен.



● В одном из интервью известный игровой дизайнер Крис Тейлор признал тот факт, что **Dungeon Siege 3** находится в разработке. Главное отличие от первых двух частей, по словам Криса, будет заключаться в том, что внимание тут будет уделено одному герою, а не целой группе, как раньше.

СКАНДАЛЫ



Империя EA НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

В LUCASARTS
ПРОВЕЛИ
МАССОВЫЕ
УВОЛЬНЕНИЯ

7 июня в Сети из самых разных источников поползли слухи о том, что в **LucasArts** ни с того ни с сего уволили большую группу сотрудников (речь шла примерно о сотне человек), причем своих постов лишились в том числе вице-президент отдела разработок Питер Хиршманн и продюсер LEGO-игр по лицензиям LucasArts Шоун Сток. Как считается, это все из-за разногласий внутри самой компании: некоторые сотрудники выражали недовольство политикой боссов «лукасов», заявляя, что те могли бы зарабатывать куда как больше деньги, например и налево продавая права на **Star Wars** и **Indiana Jones**-игры, а не копошась (в основном) с ними сами.

Однако, по мнению Майкла Пахтера, сотрудника аналитического агентства **Wedbush Morgan Securities**, дело тут вовсе не в междоусобицах. Мол, **Electronic Arts** уже давно положила глаз на LucasArts и бренд **Star Wars** в частности. Смотрите сами: сперва LucasArts покидает Джим Уорд, президент компании, и на его место приходит Даррелл Родригес, до этого до-

вольно долгий срок проработавший в EA. А потом «электронники» покупают **BioWare** и **Pandemic**, две чуть ли не единственные студии, работавшие со «Звездными войнами».

Некоторые уволенные сотрудники джедай-компании высказали предположение, что EA и LucasArts наверняка уже давно заключили какую-то сделку, а теперь LucasArts просто избавилась от ненужных сотрудников как от лишнего груза. Сами слухи об увольнении «лукасов» подтвердили на следующий же день, но конкретное число оставшихся без работы не назвали, сказав лишь, что их «в пределах сотни».

Но самое интересное — все те же злые и безработные экзевелоперы в отместку раскрыли игры компании, находящиеся сейчас в разработке. Это, по их заявлениям, безымянная пока SW-игра для Wii, **Star Wars: Battlefront 3**, и, внимание, **Star Wars: Knights of the Old Republic 3**. Вероятно, последняя игра и вызовет такую бурную заинтересованность студией со стороны EA.



Возвращение на экраны мониторов **Knights of the Old Republic** (кадр из второй части) многие были бы рады.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Убий кровавого тирана - останови войну!

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

Особенности игры:

Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика

Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц

Захватывающий псевдореалистичский сценарий

Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>



ХИТ ZONIA

М. БУДУ

НАСТР. ОУНУ!

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские материальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное наименование: "Хитеркапут".
Место и дата создания интеллектуальной собственности: Москва, 08/03/05-05/04/06, akella@hitlercaput.com
Сайт: hitlercaput.com, akella@hitlercaput.com, akella@hitlercaput.com
Телефон: +7 (495) 352-71-64, akella@hitlercaput.com, akella@hitlercaput.com
Теле-мессенджер: +7 (495) 352-71-62, akella@hitlercaput.com, akella@hitlercaput.com
www.hitlercaput.com, Физическое ООО "Хитеркапут" в Санкт-Петербурге (субъект интеллектуальной собственности) акселера "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Гастри, д. 37, телефон: 812-252-44-62



Акелла



● **Galaxy Entertainment** наконец дозрели до анноса **B-2 Sturmovik: Birds of Prey** — консольной версии «Ме-2», показанной за закрытыми дверями на КРИ 2008. Игра ожидается в следующем году на PS3 и Xbox 360 (а также на портативных консолях) и будет включать в себя более 50 миссий. Музыка для Birds of Prey пишет Дэвид Коуп.

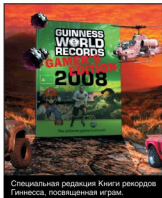
ИНТЕРЕСНОСТИ

ИНДУСТРИЯ

Есть рекорд!

ГТА 4 ПОПАЛ В КНИГУ РЕКОРДОВ ГИННЕССА

В прошлом номере мы уже писали о рекордах продаж **GTA 4**. Напоминаем, что игра в пер-



Специальная редакция Книги рекордов Гиннеса, посвященная играм.

вый же день продаж разошлась тиражом в 3,6 млн копий, за неделю была достигнута шестимиллионная отметка. В денежном исчислении это \$500 млн, баснословный результат. Штраус Зельник, глава **Take-Two**, сразу же назвал это самым успешным запуском в истории интерактивных развлечений.

А уже 13 мая комитет Книги рекордов Гиннеса объявил о том, что за **GTA 4** зафиксировано сразу два рекорда: самая быстропродаваемая игра в период первых 24 часов и медиапродукт, который за первые сутки принес больше всего денег.

Живая симс-мертвечина

EA, ВОЗМОЖНО, ВОЗРОДИТ THE SIMS ONLINE

The Sims Online, онлайн-версия одноименной игры, долгие годы приносила EA одни лишь убытки. Виною тому куда более популярная **Second Life**, где и картинка посимпа-

тичнее, и возможностей побольше. Поэтому, после неудачной попытки ребрендинга, было принято решение к концу лета **The Sims Online** просто не просто придушить, чтобы не мучался.



Как-то не верится, что EA вот так просто похоронит **The Sims Online**. Концепция, конечно, требует серьезной доработки, но зато велика chance снова попасть на золотую жилу, как это было с онлайн-версией.

Все уже было выдохнуто спокойно, но не тут-то было. Глава Sims-подразделения EA Нэнси Смит в одном из интервью обмолвилась, что игра, вполне вероятно, еще возродится, но ее геймплей подвергнется серьезному пересмотру. Правда, Нэнси уточнила, что в ближайшее время никаких анонсов на этот счет точно ждать не стоит — все это пока на уровне планов.

Принц с человеческим лицом

ПРИНЦ ПЕРСИИ СЫГРАЕТ АКТЕР ДЖЕЙК ДЖИЛЛЕНХАЛЛ

Следить за экранизацией **Prince of Persia: The Sands of Time** все интереснее и интереснее. Сперва стало известно, что продюсером картины будет Джерри Брукхаймер (продюсировал «Перл-Харбор», «Падение

«Черного ястреба», «Пиратов Карибского моря»), потом объявили бюджет (\$150 млн, что довольно много), ну и то, что на посту режиссера ожидается Майк Ньюэлл («Донни Браско», «Гарри Поттер и кубок огня»).

Человек далеко не самый выдающийся, но лучше почти всех тех, кто когда-либо сидел в режиссерское кресло фильмов по играм. Можно, конечно, поспорить, указав на Гора Вербински с его **BioShock**, но успехом своих «Пиратов Карибского моря» он обязан скорее все тому же Джерри Брукхаймеру, продюсеру трилогии.

Теперь вот еще объявили имен некоторых актеров «Песков времени». Тамнину сыграет Джемма Артертон («Квант милосер-

ИГРОВОЕ КИНО

дия»), Шейха Амара — Альфред Молина («Мистификация», «Код да Винчи»), а самого Принца — Джейк Джилленхалл. Джейк — актер довольно видный, он играл в таких фильмах, как «Послезавтра», «Морпехи», «Донни Дарко» и... «Горбатая гора».

Что интересно — роль, которую сыграет Джилленхалл, значится как «Принц Дастан» (Prince Dastan), то есть в фильме наш безымянный друг, похоже, обретет имя.

ПРИНЦ ГОРБАТОЙ ГОРЫ

КАК ОКАЗАЛОСЬ, ПРИНЦ ПЕРСИИ В ОДНОИМЕННОЙ ЭКРАНИЗАЦИИ СЫГРАЕТ ДЖЕЙК ДЖИЛЛЕНХАЛЛ, СНЯВШИЙСЯ ДО ЭТОГО В ФИЛЬМЕ ПРО КОВБОЕВ-ГЕЕВ.

В ФИЛЬМЕ БУДУТ ТРИКИ...
...ТАЙНЫ И ЗАГАДКИ...
...И, КОНЕЧНО, ЛЮБОВЬ.
О, ДЖАФАР!
В ГЛАВНОЙ РОЛИ - ДЖЕЙК ДЖИЛЛЕНХАЛЛ, ЗВЕЗДА «ГОРБАТОЙ ГОРЫ»!



● **Fallout 3** выйдет сразу в трех комплектациях — обычной, Collector's Edition (игра, DVD с фильмом о ее создании, альбом иллюстраций, фигурка Vault Boy) и Survival Edition (все то же самое, плюс электронные часы в виде компьютера RPBoy 3000).

КИБЕРСПОРТ



Один В ПОЛЕ ВОИН?

В 2009 ГОДУ В КИБЕРСПОРТ МОГУТ ВЕРНУТЬСЯ ХАРДКОРНЫЕ ШУТЕРЫ

Неспасающая популярность Counter-Strike во всех возможных вариантах и появление на киберспортивной сцене таких игр, как Team Fortress 2 и Call of Duty 4, заметно укрепили успех командных шутеров среди игроков. Однако есть и недо-вольные: именно благодаря им все еще остается на плаву, на-пример, Quake 3 Arena.



В этом году Q3, самая зрелищная дуэльная дисциплина, будет представлен на чемпионате мира ESWC в США, однако вечный покой ему уже не прот. Одной из причин тому стала новость, пришедшая из Аризоны: там появилась новая киберспортивная организация — Ассоциация профессиональных игроков (AGP).

К 2009 году AGP запланировали четыре дуэльных турнира под общим названием AGP

Majors. Основными дисциплинами станут Quake 4, Quake 3 Arena, Unreal Tournament 3 и Warsaw. «Я не верю, что дуэльные шутеры умерли. Просто дело в том, что череда странных решений и нежелание уделить играм достаточное внимание загляни в тулки самых игроков», — заявил президент организации Джарод Рейзин (Jarod Reisin), оперативно вошедший в контакт с прессой сразу после первых анонсов деятельности AGP. По его мнению, такие игры, как Unreal

Tournament 3 и Quake 4, были незаслуженно забыты их поклонниками из-за недостатка турниров, но положение далеко не безвыходное. Среди обещаний Рейзина: достойные призовые фонды, видеотрансляции всех игр в режиме онлайн на сайте AGP, а также сотрудничество с ESWC и QuakeCon для создания продвинутой системы рейтингов. Правда, что на самом деле за душой у новоявленных борцов за права хардкора, неизвестно — вопросы сайта sk-gaming.com по поводу конкретных цифр и мест проведения Рейзин оставил без ответа, сказав лишь, что два турнира планируются провести в Европе и еще два — в США и Австралии.



Unreal Tournament 3, фактически провалившийся на соревновательном уровне, может получить новый шанс в следующем году.

ИГРОВЫЕ МАНИА

ИНТЕРЕСНОСТИ



Чтобы костюмчик сидел

ФИРМА NIGHTMARE ARMOR ВЫПУСТИЛА НАСТОЯЩИЙ КОСТЮМ «ГИРЗОВ»

Компания TriForce Sales купила у Epic Games права на производство бронекостюмов и экипировки из Gears of War. Соответствующий заказ был сделан Сиду Гарранду из студии Nightmare Armor, которая уже давно занимается производством бутафорских боевых костюмов и оружия. Костюмы в итоге получились что надо.

На сайте студии (www.nightmarearmorstudios.com) можно найти совершенно умопомрачительный видеоролик о том, как группа нарочито серьезных мужиков в костюмах Маркуса Феникса старательно изображает боевых действия. Там же: фотки в костюме Мастера Чифа, Клиф Блэкински в обнимку с живым Фениксом (который изобразил сам Сид) и другие интересные проекты Nightmare Armor. Попробовать на себе шкуру

«гирзов» можно будет уже скоро: 8 числа этого месяца начнется оформление предзаказов.



Эк, жаль, что все это все лишь бутафория.

topdevice
www.topdevice.ru

TDE 470
МОДЕЛЬ

НОВИНКА

На прошлой неделе.



5700 руб.

г. Москва
г. Новосибирск

тел / факс: +7 (495) 740-77-87
тел: +7 (383) 217-76-61
факс: +7 (383) 217-77-64

e-mail: info@vers.ru

*Рекомендованная розничная цена.



● В конце мая — начале июня продажи **Call of Duty 4: Modern Warfare** превзошли за астрономическую сумму в 10 млн копий (наиболее востребована версия для Xbox 360). Это даже больше, чем у **Halo 3** — у того продался застыли где-то между 8 и 9 млн копий.



ИНДУСТРИЯ

Я от дедушки ушел

ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ КАК ПО КОМАНДЕ ПОКИДАЮТ ESA

Как вы помните, с прошлого года **Electronic Entertainment Expo (E3)**, некогда главная игровая выставка планеты, сузилась в формате: компаний стало меньше, от былого размаха не осталось и следа, количество мировых премьер и вообще информативность сократились до минимума. Причина вот в чем: игровые издательства просто-напросто не видели пользы в многомиллионных стендах, которые приходилось возводить специально для выставки, им стало проще закритиковать собственное «именное» мероприятие и разом показать все свои игры. Компаниям так, конечно, дешевле (плюс ко всему собственную выставку когда хочешь, тогда и устраиваешь, а к E3 приходилось на колени собирать ра-

бочие билды игр), но прессе и одновременно и удобно, и неудобно. Уже нельзя, как раньше, один раз в год слетать в одно-единственное место, чтобы разом отсмотреть все нужные игры и поговорить со всеми нужными людьми. С другой стороны, на E3, чтобы хотя бы по минимуму ознакомиться с выставаемыми играми, приходилось носиться сломя голову и с высунутым языком.

E3 проводит **Американская ассоциация производителей развлекательных продуктов (ESA)**, а у нее не так давно сменился президент — им стал Майкл Галлахер. Вскоре после этого ESA стали одни за другим покидать игровые компании: началось все с **Activision** и **Vivendi**, продолжили банкет **LucasArts** и



E3 в этом году возвращается в Los Angeles Convention Center, но масштаб мероприятия все равно будет не ахти какой.

id Software. Некоторые издатели, например, **NCsoft**, в ESA остались (хотя, возможно, это ненадолго), но на E3 ехать не собираются. Многие утверждают,

что массовый исход из Ассоциации связан, в частности, с увеличением членских взносов: за последнее время они выросли с \$1 млн до \$4,5 млн в год.

АНОНСЫ



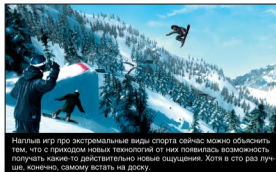
Snowboard's Creed

АНОНСИРОВАН СИМУЛЯТОР СНОУБОРДА НА ДВИЖКЕ ASSASSIN'S CREED И С ПОДДЕРЖКОЙ WII BALANCE BOARD

Такой редкий жанр, как симулятор сноуборда, скоро обзаведется еще одним представителем. Причем не какой-то бюджетной сервотой — за разработку отвечает **Ubisoft**, а называется игра **Shaun White Snowboarding** (Шон Уайт — знаменитый сноубордист, чемпион Олимпийских игр). Выйдет игра уже в этом году на всех современных платформах: Wii, Xbox 360, PS3 и PC. В качестве движка была взята технология **Scimitar (Assassin's Creed)** и, как говорится в пресс-релизе, Shaun White Snowboarding будет первым фи-

зически корректным симулятором такого рода, никакой заранее заготовленной анимации. Классический набор режимов-заездов было решено развить возможностью пешком погулять по горам, поискать тайники и поосматривать окрестности на видео.

У Wii-версии графика будет попроще, зато это с ликовой компенсировано поддержкой **Wii Balance Board** — той самой доки, что поставляется в комплекте с **Wii Fit**. И это уже звучит интригующе: если в домашних условиях как-то и можно имитировать сноуборд, то именно с **Wii Balance Board**.



Напылять игр про экстремальные виды спорта сейчас можно объяснить тем, что с приходом новых технологий от них появилась возможность получать какие-то действительно новые ощущения. Хотя в сто раз лучше, конечно, самому встать на доску.

СКАНДАЛЫ



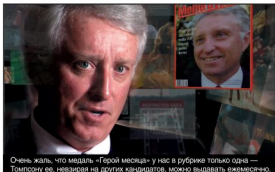
Долетался

ДЖЕК ТОМПСОН ПРЕДСТАЛ ПЕРЕД СУДОМ

Ране мы уже писали о том, что Джека «Игры должны слетать в ад!» Томпсона хотят лишить адвокатской лицензии. Причина проста — коллегия адвокатов США вполне заслуженно посчитала действия Томпсона неприемлемыми для человека такой уважаемой профессии, ведь по его выходкам и людей складывается впечатление об адвокатах в целом.

Предварительное слушание, где поднимался вопрос о том, чтобы запретить Джеку занима-

ть адвокатской деятельностью в течение десяти лет, уже прошел в одном из судов Флориды. Борец против игр, впрочем, даже не допущен до конца выдвинутых обвинений: обвинен судью в том, что у нее недостаточно полномочий для такого серьезного дела, Томпсон спокойно покинул здание суда. Вернувшись домой, он написал протест, обзавелся судью и присяжных «грязным сорбцом надписов». Так что теперь, видимо, лишнее его лицензии — лишь вопрос времени.



Очень жаль, что медаль «Грой месяца» у нас в рубрике только одна — Томпсону ее, невзирая на других кандидатов, можно выдвигать ежемесячно.



● Obsidian Entertainment готовит еще одну, уже третья по счету, дополнения для ролевой игры *Neverwinter Nights 2*, на этот раз под названием *Storm of Zehir*. 15 часов геймплея, новые классы, умения, монстры, заклинания, улучшенная диалоговая система — все как обычно, в общем.

МАНИЯ

СРОЧНО В НОМЕР

Mass Effect

ПРОТИВ WINDOWS XP

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ПОСЛЕДНЕЙ ИГРЫ BIOWARE ТОЛКОМ НЕ РАБОТАЕТ С WINDOWS XP

В начале июня вокруг PC-версии *Mass Effect* разгорелся нешуточный скандал. В первые же дни после релиза форумы (как западные, так и отечественные: в России игра вышла одновременно со всем миром) наполнились сообщениями вроде «не могу загрузить *Mass Effect*» и «игра вылетает через десять минут после вступительного ролика». Российские игроки, кроме того, жаловались на печально известную защиту *StarForce*.

Очень скоро выяснилось, что с подобными проблемами сталкивались в основном пользователи Windows XP. В то время на Vista игра работает вполне гладко (мы, кстати, тестировали игру в офисе *Snowball* именно на этой операционной системе). Со стороны ситуация выглядит как натуральная дискриминация — версия для XP как будто не тестировали вообще.

В середине июня разработчики обещали выпустить патч, исправляющий наиболее вопиющие ошибки (в русской версии, помимо этого, заявлено исправление различного рода опечаток и недоработок перевода). Как на самом деле будет развиваться ситуация, мы в рамках этой заметки сказать не можем (журнал у-

дет в печать раньше заявленного срока), но на всякий случай публикуем список наиболее типичных проблем, а также рекомендации по их решению (материалы взяты из официального FAQ на форуме *Snowball Interactive*):

1. Синий экран либо перезагрузка во время игры.

■ Если игра установлена на диск с файловой системой FAT32, попробуйте переустановить ее на диск с файловой системой NTFS (обычно — системный).

■ Попробуйте запустить игру в оконном режиме.

■ У некоторых проблема исчезает, если выставить в системе 16-битный цвет.

■ Попробуйте обновить драйвера, а также убрать аппаратную обработку звука в конфигураторе.

■ Попробуйте отключить антивирус — например, есть проблемы с AVG 7.5 и NOD32.

■ Если все вышперечисленное не помогло — остаётся ждать патча от BioWare.

2. Запретительно низкая частота кадров (0.1 fps) в меню и в игре.

С помощью диспетчера задач попробуйте выгрузить все фоновые приложения, кроме жизненно необходимых систем (с именованного пользователя LOCAL SERVICE, NETWORK SERVICE, SYSTEM). Абсолютно точно существует проблема с Power DVD (PDVDServ.exe), которая вызывает падение fps практически до нуля.

3. Графические артефакты на видеокартах ATI (когда вы удаляетесь от источников света или от персонажей, они становятся какими-то угловатыми).

■ Открываете файл *My Documents\BioWare\Mass Effect\Config\BioEngine.ini*.

■ Ищете строку «DepthOfField=TRUE» и вместо TRUE, ставите FALSE.

4. Появляется сообщение типа «*Ran out of virtual memory. To prevent this condition, you must free up more space on your primary hard disk. (size = 65536, type = 4096, protect = 4, VM = 211809894\2147352576)*».

■ Почистить тот логичный диск, на котором установлено операционная система (то есть тот, на котором есть папка Windows).

■ Увеличить файл подкачки.

5. Беспредельные вылеты в Windows каждые 10-15 минут.

Проверить объем оперативной памяти. На деле 1 Гб *Mass Effect* недостаточно. 2 Гб — необходимый минимум.

6. Компьютер зависает на стадии проверки диска либо перезагружается при проверке. Возможны помехи от софта, связанного с копированием дисков, такого как Alcohol 120%, CloneCD, DAEMON Tools и т.д. Удалите такой софт и попробуйте проинсталлировать заново.

От редакции: как пока-завая практика, этот метод работает далеко не всегда. В нашем случае помогло обращение в службу технической поддержки *StarForce (support@starforce.com)*. Другую дополнительную информацию о проблемах со *StarForce* и методах их решения в случае с *Mass Effect* можно найти по адресу www.snowball.ru/forums/?board=me&action=list&thread=136186.

7. Игра не инсталлируется с DVD, либо программа установкой зависает.

Попробуйте скопировать содержимое DVD на жесткий диск и проинсталлировать оттуда.



Эксперты в технологии ТВ-тюнеров

VideoMate V300 Автономный ТВ-тюнер



VideoMate Vista UBR90F
Миниатюрный USB 2.0 TV/FM тюнер

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



• Прием аналогового ТВ непосредственно на LCD/CRT/PDP монитор или проектор

Компьютерный декодер (YPRP) с поддержкой HDTV от 480i/480p до 1080i

Поддержка разрешения монитора до 1680x1050 и 1600x1200

Ищите подходящих Вам запросам ТВ тюнер в ближайшем магазине наших партнеров!

- | | | | |
|---------------------------------------|---|---|--|
| • Москва - 0202 (495) 221-0111 | • Новосибирск - Новосибирск (383) 262-4642 | • Владивосток - А11 (4232) 268-620 | • Екатеринбург - Екатеринбург (383) 262-4642 |
| • Москва - МФП (495) 780-0099 | • Нижний Новгород - Нижний Новгород (833) 260-729 | • Пенза - Пенза (4852) 258-076 | • Иваново - Иваново (493) 264-076 |
| • Москва - Телеком (495) 777-8777 | • Тамбов - Тамбов (4752) 229-209 | • Саратов - Саратов (4832) 264-290 | • Санкт-Петербург - СПб (812) 014-014 |
| • Москва - Битком (495) 780-0068 | • Магнитогорск - Магнитогорск (357) 276-278 | • Астрахань - Астрахань (8502) 261-813 | • Санкт-Петербург - Удальцов (812) 320-0088 |
| • Москва - USB Control (495) 779-8202 | • Воронеж - ВЕТ (4732) 229-239 | • Челябинск - Челябинск (351) 263-8877 | • Санкт-Петербург - Университетский (812) 321-0523 |
| • Москва - NT Control (495) 940-9203 | • Новосибирск - Ревел (383) 270-0007 | • Челябинск - Форт-Александровский (351) 263-8877 | |
| • Москва - Релиз (495) 780-0057 | • Челябинск - Форт-Александровский (351) 263-8877 | • Самарская - Аларис (8462) 261-423 | |
| • Москва - Аван (495) 861-6887 | • Уфа - Уфа (374) 262-4642 | • Саратов - НТК (8452) 264-475-780 | |



По подсчетам австралийской потребительской ассоциации Choice, изю всех игровых устройств самым энергопотребляющим является PS3 (больше, чем холодильник). За ней следует Xbox 360, затем PC, а самой экономичной оказалась Wii.

ИНДУСТРИЯ



Самые-самые

FORBES СОСТАВИЛ ТОП-10 САМЫХ ПРОДАВАЕМЫХ ИГР НА ТЕРРИТОРИИ США ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ

Мы уже привыкли, что всевозможные топы продаж в регионах и по всему миру составляют специальные аналитические агентства. А тут с подобоной инициативой выступил известный журнал Forbes, опубликовавший десятку самых востребованных игр в США за всю историю. Что интересно, GTA 4 в нем пока нет — он хоть и разошелся уже по миру девятиллионным тиражом, но в Штатах рекордных отметок пока не достиг. Зато San Andreas уверенно обосновался на первой строчке (отрыв — более миллиона копий). Полностью топ выглядит так:

1. Grand Theft Auto: San Andreas (9,43 млн)
2. Guitar Hero 3: Legends of Rock (8,2 млн)
3. Madden NFL 2007 (7,7 млн)
4. Grand Theft Auto: Vice City (7,3 млн)
5. Madden NFL 2006 (6,65 млн)
6. Halo 2 (6,6 млн)
7. Madden NFL 2008 (6,56 млн)
8. Call of Duty 4: Modern Warfare (6,25 млн)
9. Grand Theft Auto 3 (6,2 млн)
10. Madden NFL 2005 (6,1 млн)

Очень злит, конечно, наличие аж четырех версий Madden NFL: игра ведь не сложная в производстве, и из года в год почти никак не меняется. Но все издержки американского менталитета.



Список Forbes лишним раз доказал, что продажи игр с их оценками в прессе напрямую не связаны. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (на картинке) на www.gamerankings.com имеет средний балл 97,6%, но попал даже в десятку.

Девочка созрела

WII FIT ОБЗЫВАЕТ ДЕТЕЙ ТОЛСТЫМИ, NINTENDO В ОТВЕТ ПРИНОСИТ ИЗВИНЕНИЯ

Не так давно в коллекции Nintendo под общим названием «Продвигаем игры в массы!» появилась новая забава под названием Wii Fit. Выглядит как весы, только предназначено это не для взвешивания

(хотя и взвешиваться тоже можно), а чтобы делать упражнения и играть в тематические мини-гры. То есть изгибаются, отжимаетесь и вообще делаете то, что вполне могли бы сделать и без всякой Wii, только с

куда как меньшей мотивацией. Wii Fit отслеживает ваше физическое состояние и фиксирует, каков ваш вес, сколько вы сбросили за время упражнений, насколько хорошо умеете держать баланс.

Так вот, с этой самой программой произошел один дико дурацкий инцидент. В Британии десятилетнюю девочку Wii Fit, собрав данные о ее физическом состоянии, назвал тол-

той, что ей, естественно, не понравилось. Да и родителям тоже. «Она абсолютно здорова, нормального роста и веса, занимается плаванием и танцами. Крепко сбита и совсем не жирная», — негодует ее отец. Nintendo отреагировала на ситуацию незамедлительно, заявив, что программа рассчитана на взрослых, требует доработки и вообще они приносят свои извинения.

СКАНДАЛЫ



ЗАЧЕМ WII ТРАВЯТЕ

ОДНА БРИТАНСКАЯ ДЕВОЧКА БЫЛА ОБЪЕЖЕНА ТЕМ, ЧТО WII FIT НАЗВАЛ ЕЕ ТОЛСТОЙ, ХОТЯ ЕЕ ПОСТО-ВЕСОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ БЫЛИ НОРМАЛЬНЫМИ.





● Неопределенность насчет Saints Row 2 наконец-то снята: игра действительно выйдет на PC и случится это в октябре. Saints Row 2 — самый близкий GTA-клон на данный момент, но уровень исполнения здесь, конечно, не тот, что в GTA 4.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Не как В КИНО

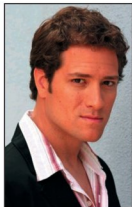
АКТЕР, ОЗВУЧИВШИЙ НИКО БЕЛИЧА, НЕДОВОЛЕН СВОИМ ГОНОРАРОМ

Тема того, что игровые актеры хотят работать на таких же условиях, что и актеры кино (то есть получать не только фиксированный гонорар за работу, но и процент от продаж) поднималась нами еще в 2005 году, а воз и ныне там. На этот раз недовольство высказал не кто-нибудь, а Нико Белич, вернее, озвучивший его актер Майкл Холлик. В первую очередь он,

правда, поблагодарил Rockstar за то, что они вообще дали ему возможность поучаствовать в таком грандиозном проекте и раскрыть его талант. «До этого я был абсолютно неизвестным человеком, никто не давал мне шанса, — говорит Холлик. — Но теперь невозможно обидно узнавать новости о том, что игра, над которой такое долгое время трудился в том числе и ты, приносит создателям сотни миллионов долларов, а ты, актер, не получаешь уже ничего».

Озвучка GTA 4 заняла у Майкла 15 месяцев, получил он за нее строго фиксированную и оговоренную заранее сумму — \$100 тыс. Негусто, учитывая, что в кино ведущие актеры получают в 10-20 раз больше, при этом съемочный процесс длится всего-то месяца три.

«Я понимаю, реализовать такой огромный проект технически — это невероятно сложно и дорого, но ведь игрок проникается атмосферой игры в первую очередь из-за игры актеров, из-за того, насколько она реалистична», — добавляет Холлик.



GTA 4 Холлик многим обязан: теперь он какая-никакая знаменитость, а до этого Майкл всего-то пару раз засветился на эпизодических ролях в сериалах.



ИТОГИ КОНКУРСА

ВЕСЕННИЙ РАЗВЕДБРОСОК, или Как я покупал ECS N9600GT

Друзья, порадуемся!

Порадуемся за победителя нашего прекрасного конкурса. Им стал **Евгений Мутолин**, проживающий в п. Горном Читинской области (Забайкальский край).

«**Чтобы совершить пешеходный маршрут для покупки видеокарты ECS N9600GT, мне пришлось доехать до города ЧИТЫ, т.к. живу я в поселке Горном, что в 90 км от областного центра. Выехал в 8 часов утра.**»

Женя очень старался, прокладывал маршрут, но, к сожалению, в своем городе карту так и не смог купить.

Женя! Карта придет к тебе сама, после такого разведброска нужен отдых.

Представляем вашему вниманию список из 20 счастливых разведчиков, каждый из которых искал карту в своем городе:

Динар Якубовский, Владимир Аверин, Глеб Перязев, Алексей Кулагин, Артем Ханнанов, Влад Лембер, Никита Герман, Евгений Пложим, Влад Ижевский, Максим Антипов, Георгий Мордвицев, Эльвира Мурзагулова, Павел Машенко, Сергей Омельченко, Сергей Стрелков, Константин Иванов, Александр Хорев, Павел Погожев, Артём Солонович, Михаил Кольчук.

Поздравляем и гордимся разведчиками! УРА!

ПРИЗЫ

ECS N9600GT



сувениры

GEFORCE
9600 GT



● В августе на полках магазинов появится еще одно дополнение для **The Sims 2** с подзаголовком **Apartment Life**. В **Apartment Life** оживет предостаточно выращивать уже не в частном, а в многоквартирных домах, на манер **Urbs** и **Singles**. В кроме того, появится индикатор репутации.

ИНДУСТРИЯ



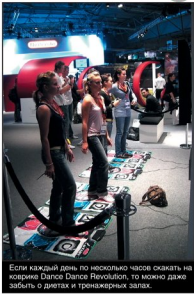
Лечат или калечат?

НА ИССЛЕДОВАНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ВЛИЯНИЯ ИГР ПОТРАТЯТ \$8,25 МЛН

Фонд Роберта Вуда Джонсона (**The Robert Wood Johnson Foundation**) еще в конце прошлого года всерьез заинтересовался влиянием игр на здоровье, причем о влиянии положительном, то есть о потере зрения и искривлении позвоночника, речь сейчас не идет. Тогда же, в декабре, была озвучена сумма, которую фонд готов выделить на изучение этого вопроса: ни много ни мало \$8,25 млн. А теперь вот они объявили о том, что первые \$2 млн уже нашли своих владельцев. В основном это ринувшиеся помочь фонду исследовательские институты, медицинские центры и, конечно же, игровые компании. Всего было удовлетворено 12 запросов о финансовой помощи (из более чем сотни поступивших). На один проект разрешено было выделить не более \$200 тыс.

Среди тех, кому деньги так доставались, замечены: проект, исследующий практическое применение **Dance Dance Revolution** в борьбе против ожирения детей; мобильные игры, пропагандирующие здоровое питание, велотренажер с мультиплеером.

Стоит заметить, что фонд интересовала не только гипотетическая возможность «заставить людей употреблять здоровую пищу» или там «помочь людям набирать лишний вес». Дополнительно средства были выделены и на то, чтобы помочь тем, кто уже испытывает какие-то трудности со здоровьем. Например, для улучшения зрительного внимания пенсионеров им давали поиграть в **Crazy Taxi Paradise**, а Wii использовали для восстановления моторных навыков людей, переживших инсульт.



Если каждый день по несколько часов скакать на коврик **Dance Dance Revolution**, то можно даже забыть о диетах и тренажерных залах.

ИНДУСТРИЯ



Расти большой!

К 2011 ГОДУ СУММАРНЫЙ ИГРОВОЙ РЫНОК ЕВРОПЫ, БЛИЖНЕГО ВОСТОКА И АФРИКИ ВЫРАСТЕТ ДО \$14,3 МЛРД

Turtle Entertainment, организатор киберспортивных турниров, опубликовала со ссылкой на **PricewaterhouseCoopers** очередной прогноз развития и роста доходов игровой индустрии. Затрагиваются почти все регионы, кроме Америки (за ее рынком и так достаточное количество агентств следит), а именно Европа, Ближний Восток и Африка. Данные PWC особенно примечательны именно тем, что три года назад они уже составляли подобный прогноз, и тогда обещали рынку рост до \$14,3 млрд, причем пророчество явно сбывается.

к все тому же 2011 году перевалит за \$7 млрд.

Но самое интересное, конечно, происходит в онлайн. По мнению PWC, MMOG за это время ждет прирост аж на 24,6% — до \$3,6 млрд. В общем, онлайн, как всегда, впереди планеты всей: если прогноз оправдается, рост этого направления огромен, и это ведь еще тут не учитывается США, где в MMOG играет больше всего людей.

Вот что они прогнозируют в этот раз. Суммарные продажи игр к 2011 году увеличатся до \$15,4 млрд (в 2007 году было \$11,3 млрд) при среднем приросте 10,2% в год. Продажи консолей будут расти на 6,3% в год, в денежном выражении их продажи



Новости «Игромании» ПО SMS

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

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

- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

Все подробности о ценах и самих расылках вы найдете на нашей DVD в разделе «ИФлобл».



Работа над ошибками

- **«Игромания» №5 '2008**
- В обзоре игры «Третий срок» (стр. 88) мы ошибочно назвали **JetDogz** украинской студией. На самом деле она из Санкт-Петербурга.
- **«Игромания» №6 '2008**
- На стр. 135 («12 игр, в которые стоит поиграть») были ошибочно указаны данные игры «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**». Вот правильные данные: жанр — стратегия/RPG, издатель — «1С», разработчик — **Katauri Interactive**.
- Стр. 47 (превью **Fable 2**) встречалось название **LittleBigPlanet**. Правильное название — **LittleBigPlanet**.
- 10 стр., новость о **Prince of Persia**: бог Ариман вдруг оказался переименован в Хормизда (вот уж мы дали).
- Рубрика «КОДжек», стр. 244: в самом низу первой колонки был указан e-mail **lar@krasno.ru**. На самом деле там должно быть «Евгений Ячменев, Красноярск».

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

24 июля в кинотеатрах состоится премьера фильма «**Секретные материалы: Хочу верить**». Поскольку материалы секретные, то и сюжет фильма тоже невероятная тайна. Но если вы смотрели «Секретные материалы» с самого начала, то наверняка и сами знаете все ключевые слова: Синдикат, говор с пришельцами, гибриды, черная чума. Однако как минимум одного ключевого слова (точнее, фразы) здесь не хватает.

Внимание, вопрос:

КАК НАЗЫВАЛАСЬ ОПЕРАЦИЯ, ЦЕЛЮ КОТОРОЙ БЫЛО ВЫВЕДЕНИЕ ГИБРИДОВ ЛЮДЕЙ И ПРИШЕЛЬЦЕВ, А ТАКЖЕ СОЗДАНИЕ ВАКЦИНЫ ПРОТИВ ЧЕРНОЙ ЧУМЫ?

Узнать ответ вам помогут подсказки, разбросанные по всему журналу. Подсказок всего четыре, это могут быть как изображения, так и текст. Опознать их можно по логотипу X-Files, который вы видите по соседству.



После того как найдете все подсказки, вам нужно будет собрать их вместе и вычислить, какая фраза в них зашифрована. Фраза эта на русском языке, а отгадывается она по правилам обычного ребуса (запятые после картинки указывают, сколько букв нужно убрать с конца слова, которое обозначает, что на этой картинке изображено).

Свои ответы шлите на ящик x-files@igromania.ru или на почтовый адрес редакции (111524, г. Москва, ул. Перовская 1, журнал «Игромания») с пометкой «Конкурс «Секретные материалы».

Крайний срок приема писем — 23 июля.

Итоги конкурса будут подведены в сентябрьском номере «Игромании».

УДАЧИ!

Призы

Из числа всех писем с правильными ответами случайным образом будет выбраны 11 победителей, а уже потом среди них будет выбран тот, кому достанется главный приз — коммуникатор ORSIO p745.



Остальные 10 участников получают DVD с фильмом «Секретные материалы: Хочу верить».



Кинокомпания Crystal Sky Pictures нашла новый облик своему бренду для экранизации — Райан Рейнольдс, сейчас они уже заняты переносом в кинотеатры *Железный человек* и *Castlevania*. Железа в дождь того же цвета, когда объявят актера на главную роль. Дальше, надо позвать, только тебес.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
11 июля 2008 года	Devil May Cry 4	Данте (а также Нико, южно на него прожиг) снова приходит на PC стараниями Capcom. Надеюсь, в этот раз успеваю.	80%
11 июля 2008 года	Drakensang: The Dark Eye	Игра по мотивам «брюшничка» — ролевая вселенная Das Schwarze Auge, очень популярная в Германии.	75%
29 июля 2008 года	Romance of the Three Kingdoms 11	Последний раз эта поклявшая стратегия заглянула на Запад в 1995 году. И вот вдруг решила заглянуть снова. Полюбили китайские истории — не пропустите.	70%
Июль 2008 года	American McGee's Grimm	Американ Макги опять берется за старое. То есть за итерацию известных сказок. В этот раз достаются сказки братьев Гримм.	80%
Июль 2008 года	Dynasty Warriors 6	Игра, нагнать доказавшаяся, что 1000 против 1 — это вполне честный эквивалент.	60%
19 августа 2008 года	Shattered Suns	Трехмерная космическая стратегия в стиле Homeworld с возможностью конструировать собственные корабли.	70%
26 августа 2008 года	The Sims 3 Apartment Life	Еще один эдак и The Sims 2. На этот раз про жизнь в многоквартирном. Впервые в новой серии окажется судьба сразу нескольких семей.	70%
29 августа 2008 года	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	Рассказ о том, какой была зона отчуждения за год до событий оригинального «Сталкера». А была она гораздо более неприглядным местом...	80%
31 августа 2008 года	Mercenaries 2: World in Flames	Первая часть «GTA про наемников» до PC не добралась. Зато вторая уж точно залетит в наши края.	75%
Август 2008 года	Nikopol: Secrets of the Immortals	Классический квест от студии Бюро Социал по мотивам комиксов Nikolai Trifunov.	65%
Август 2008 года	Kolossal	В 2013 году в центре Европы образовалась адронная аномальная зона, из которой повеяло адским воздухом. Что делать дальше, господин.	65%
Лето 2008 года	Codename Panzers: Cold War	Стратегия. С танками. Про коммунизм, а не Вторую мировую войну. Но суть это не меняет.	60%
Лето 2008 года	Motormix	Гоним на выеденных с большой свободой выбора — куда, когда и зачем ехать.	60%
Лето 2008 года	Mount & Blade	Кавалерийская эволюция RPG, где без лошадей далеко не уйдешь. Обещает возвысить пародию и миф до своей кинематографической системы.	65%
Лето 2008 года	Xenos 2: Векное золото	Идеологически беспроблемная игра «Халкоп. Точка кипения», в котором обещают исправить ошибки предшественника.	70%
5 сентября 2008 года	Legendary: The Box	Лабораторная работа на тему «Влияние современного огнестрельного оружия на гримфов, минотавров и других представителей различных мифологий».	70%
7 сентября 2008 года	Spore	Симулятор жизни: от медузочки гудялки до летающего марсианина.	XИТ
Сентябрь 2008 года	Sacred 2: Fallen Angel	Эфиры перебили друг друга, люди планируют войну, мистические мутанты в нектаре. Тут повальным мы во всем белом и, как обычно, спасаем мир.	75%
14 октября 2008 года	Saints Row 2	Сиквел первого более-менее удачного клона GTA выйдет и на PC. В свете релиза GTA 4 не представляю особенно интереса, что из этого и игры получится.	70%
Осень 2008 года	Battlefield Heroes	Создатели Battlefield снова переосмысливают на новый релиз, представляя из серии игры про войну в простом и увлекательном жанре, к тому же беззастенчивом.	75%
Октябрь 2008 года	Far Cry 2	Не идите дитя, в Африку гулять. Она большая (80 кв. км), покоряющаяся, да к тому же пугает по количеству свиней на душу населения.	XИТ
Осень 2008 года	A Vampire Story	Игра про вампира Мюлу от создателя культовой квестовки Full Throttle и The Curse of Monkey Island.	70%
Осень 2008 года	Burnout Paradise	Впервые с пристрастием на PC перебирается самая адская, самая быстрая и самая безбашенная гоночная серия последнего десятилетия.	XИТ
Осень 2008 года	Respects Puzzle Adventure	Новая головоломка от создателей Puzzle Quest. Игра тесно связана с сайтом интерактивной головоломки Respects и будет награждать игрока привадами за успех.	65%
Осень 2008 года	Prince of Persia	Новый «Панда» настолько новый, что в этот раз решили обойтись даже без подзаголовка.	XИТ
Осень 2008 года	Puzzle Quest: Galactic	Аддитивная головоломка Puzzle Quest переживает из окошкою хорошесть в космос. Макс станет эскимосом, а миссия — лазерная космическая кораблем.	70%
Осень 2008 года	Space Siege	Порочесловесные герои экшен-PPG Dungeon Siege. Изменится не только сеттинг, но и механика игры.	70%
Осень 2008 года	The Chronicles of Spellborn	Полноценная фэнтезийная MMORPG на движке Unreal 3-го поколения. Мир игры интриган тем, что работает на экзотическом острове-шагрове.	70%
Осень 2008 года	The Lord of the Rings: Conquest	Фэнтезийная версия Battlefield в джорджии Средиземья. Дадут даже пострелять из катapultы и попрыгать на лошадке.	70%
Осень 2008 года	Анализ: Сон разума	Полноценная на заморских атомах ладисле «Северный ветер», обитатели которого давно утратили человеческий облик.	70%
Осень 2008 года	Морской котик	Морской омулитор, посвященный торжествами катаром Второй мировой войны.	75%
Осень 2008 года	Предточи	Научно-фантастический экшен с примесью ролевой игры и космического симулятора.	75%



Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости**
FlatOut: Ultimate Carnage	Тотальная пародия на FlatOut 2. Новая графика, 11 соперника вместо 8 и разрушаемость всего и вся — море веселья.	80%
Samurai Warriors 2	Простаческая забава из серии «и седи катана» в поле воев». Ближайшая альтернатива — серия Dynasty Warriors.	70%
Pyroblazer	Футуристические танки с оружием и поддержкой физического движка PhysX. Вот только в разрушаемости чего-либо не заявлено, что настраивают.	60%
The Sims 3: IKEA Home Stuff	Самая грандиозная реклама мебели. После игры вы просто обязаны купить себе стульчик от IKEA.	60%
Supreme Ruler 2020	Стратегия в реальном времени, где одна карта — планета Земля. Государства расширяют во все стороны, а нем придется развлекать ситуацию.	75%



* Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.

** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальноый хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «...», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы сделать какое-либо прогноза.

*** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправлены в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.



Правь миром. Тебе это понравится...



Легендарный Сид Майер представляет одну из лучших стратегических игр всех времен для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Civilization Revolution позволит тебе возглавить выбранную нацию и провести ее от начала времен до космического века в битве за мировое господство. Сразись с величайшими политическими лидерами в истории, веди войны, развивай науку и построй величайшую империю в мире!



Три отряда могут объединиться в армию - вместе мы победим любого врага!



Лучший коллективный режим в истории серии! Рейтинги, эксклюзивный контент и специальная "игра недели".



Только для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Специально для консолей - новая графика и удобное управление.



SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION



www.civilizationrevolution.com

www.softclub.ru



www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

ГЛОБАЛ МАН

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

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

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

АЛЬТЕРНАТИВА!

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

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

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

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

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

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

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



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

Всем привет!

В этом месяце, помимо выставки **Ubidsays**, где анонсировали продолжение восхитительной **Beyond Good & Evil** (обязательно смотрите трейлер в соседней «Видеомэгии»), случилось еще как минимум одно приятное событие.

Речь об очередных перестановках в нашей рубрике и на диске, которые должны вам облегчить работу с ним. Во-первых, с этого номера у нас значительно увеличивается количество больших и интересных тем DVD, которым в дальнейшем и будет отдаваться приоритет. Уже сейчас вас ждут масштабные дополнения для **Red Orchestra: Ostfront 41-45**, **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, **Crysis**, **Medieval 2: Total War** и **GTR 2: FIA GT Racing Game**. Каждая из наших сегодняшних тем — без пяти минут шедевр фанатского творчества, проходить мимо них нельзя никому из тех, кто хоть однажды играл в перечисленные игры.

Закон равновесия для нашего далекого и безразмерного диска тоже пока еще в силе, и в роли балласта уже второй месяц выступает «Игровая зона». Количество модификаций и игр, представленных там, в ближайших номерах будет меняться и



устаканиваться, постепенно приобретая законченный вид. Журнальная страничка рубрики в очередной раз сменила не только дизайн, но и способ подачи информации. На смену простому перечню содержимого подборок пришли небольшие текстовые анонсы к каждому из четырех разделов.

Что касается других горячих тем выпуска, то обязательно обратите внимание на русскую версию мода для TES 4: Oblivion под названием «Дом с привидениями», переворочившим силами нашего игровостроительского цеха. В прошлом месяце мы уже выкладывали английскую версию **Haunted House**, но и русский вариант пропускать категорически не рекомендуем. Такие масштабные модификации с упором на сюжет и диалоги появляются очень редко. Если же вы питаете слабость к яростным, красивым и стильным слэшерам родом из Японии, а Oblivion вгоняет в сон, не проходите мимо раздела «Демоблок». **Sapcom** в кои-то веки выпустили демоверсию своей игры для PC, и этой игрой оказался долгожданный **Devil May Cry 4**. Что приятно, в него наконец-то можно играть без боли и даже получая уйму удовольствия. Если, конечно, вы заранее озаботились покупкой геймпада, который наряду с мышью и клавиатурой давным-давно должен быть подключен к любому игровому PC.

Редакция DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», Демоблок, Патчи, Софтверный набор, Железный код, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровая календарь.

№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: **Игорь Асанов**
Редакторы: **Семен Чечулин**, **Станислав Ломанов**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинков**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Освенникова** и **Денис Валеев**
Дизайн обложки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Анна Клишнина**, **Задара Клишнина**, **Денис Мурен**, **Семен Чечулин**.
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Махаренков**, **Николай Папасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

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

made in MANIA ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМНИИ

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

Neverwinter Nights 2: Крам Торма

Оригинальное название: Temple of Torm * Автор: Айн Лю * Уровень: 12-15 * Время прохождения: 1-2 часа * Эшн: максимум * Ролевой отклик: средне * Ловушки и хитрости: присутствуют * Особенности: в храме разворачивается непродолжительная, но захватывающая история с неожиданным финалом * Общая оценка мода: 8/10



Главная достопримечательность маленького городка Скорубелли — старинный замок Торма, расположенный на самом высоком холме. До поры до времени в древней обители все было мирно и спокойно, но потом жители начали замечать, что верховный жрец храма ведет себя как-то подозрительно. И подозрительно — это еще мягко сказано. Из общительного человека он превратился в замкнутого и агрессивного лика, безылазно сидящего в своей зале и штудирующего странные манускрипты. Неожно, что столь озабочено духовное лицо, но все послушники, паладины и клерики храма были шокированы столь резкими переменами в своем наставнике. Одного служителя жрец чуть было не превратил в лягушку, другой получил магическим пощом по лбу... Разбираться в странных метаморфозах настоятеля предстоит как раз нам с вами.

По ходу прохождения в храме можно встретить мага и оружейника, они с радостью помогут нужной магической склянкой или верным топором. Разжиться новым снаряжением можно у полурослика и дварфа, чьи лавки располагаются на близлежащей территории. Есть и новые предметы — например, уникальный шлем, спасающий от любого наваждения.

TES 4: Oblivion — Дом с привидениями

Оригинальное название: Haunted House * Автор: Kane1045 * Уровень персонажа: любой * Время прохождения: 4-7 часов * Эшн: максимум * Ролевой отклик: минимум * Ловушки и хитрости: средне * Особенности: хоррор-модификация с сильной сюжетной линией * Общая оценка мода: 8/10



Время от времени мы задаемся вопросом, почему так редко встречаются длинные и при этом интересные модификации. И тут нам на глаза, как по заказу, попадает свежий мод «Дом с привидениями» для Oblivion.

Несмотря на немаленькую для мода продолжительность, сюжет держит на коротком поводке, иногда даже заставляя возвращаться на уже пройденные локации, чтобы более детально разобраться во всем.

Сюжет посвящен человеку, ставшему жертвой призрачных чудовищ, наводнивших его дом. И хотя в дневнике, попавшем нам в руки, настоятельно рекомендуется не соваться в проклятое здание, мы, разумеется, отправляемся в путь.

Продвигаясь по коридорам «нехорошего» дома, вы почувствуете, что вокруг происходит нечто страшное: пятна крови на полу, мелькающие в темноте силуэты, разбросанная по углам мебель. Из ниоткуда материализуются предметы, которых не было здесь еще минуту назад, останки в доме меняются, преграждая путь... Портить вам удовольствие и раскрывать детали истории мы не станем, поскольку сюжет в этом дополнении на редкость хорош и непредсказуем.

Temadvd Red Orchestra — Carpathian Crosses

Что: модификация в Игре: Red Orchestra
 * Разработчик: Carpathian Crosses Team
 * Что нового: stories, оружие, карты, техника * Размер: 325 Mb

● Новые сражения на южном крыле советско-германского фронта: битва за Кавказ, оборона Одессы, освобождение Молдавии.

● Пополнение в рядах гитлеровцев: румынская армия, укомплектованная совершенно новым оружием и техникой.

● Новые персонажи: черные бушлаты, прослав-

ленная морская пехота Черноморского флота.

● Обновление танкового парка: на вооружении СССР появился танк Т-26, а румыны обзавелись дотопопными Renault R-35.

● Новая тактика: появился новый класс «минометчик», обеспечивающий мобильную артподдержку.



Temadvd Medieval 2: Total War — Stainless Steel

Что: модификация в Игре: Medieval 2: Total War
 * Разработчик: Stainless Steel
 * Что нового: фракции, кампании, карты, юниты, AI, текстуры * Размер: 800 Mb

● Новые фракции: три десятка новых и переделанных старых государств, среди которых Киевская Русь и Великий Новгород, Королевство Кастилии и Леона, королевство Арагон, орден тамплиеров, Великое княжество Литовское.

● Две кампании: одна начинается в самом начале средневековья, вторая — в середине.

● Новые юниты: тяжелые и легкие кавалеристы, рыцарская пехота всех мастей и даже осадные орудия.





ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ ● ГОЛОВОЛМКИ ● ЭКШНЫ

Арабика

- Жанр: логическая игра
- Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: Media Art
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



В игре «Арабика» от вас требуется всего лишь переставлять волшебные камни, собирая их в цветочные группы по три и более штук в центральной колонке игрового поля. Пригодятся в этом не только реак-

ция и ловкость, но и облегчающие прохождение бонусы.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Ков Болл. Веселье пули

- Жанр: аркадод
- Издатель: GameNts
- Разработчик: URBE Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



На первый взгляд игра представляет собой нехитрый аркадод, сделанный под Дикий Запад. Цель игры — разрушить бильярдный шаром все, что попадается на пути его следования. Упущенный шар автоматически означает потерянную жизнь.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Кольебиль Римской империи

- Жанр: логическая игра с элементами стратегии
- Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: Axem Studio
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



А вот у нас игра про историю Древнего Рима. Необходимо пройти пять эпох формирования Римской империи. Собираете одинаковые фигуры в группы от трех штук, развиваете мраморные плиты и в результате зарабатываете золото и ресурсы для развития государства. Каждое новое здание требует все больших материальных затрат, а значит — все большей ловкости и сообразительности.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Тема dvd

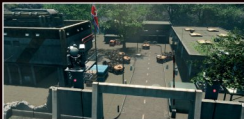
Crysis Community Mappack #1 — Welcome to the Jungle

- Что: сборник карт
- Игра: Crysis
- Разработчики: [00] & Crymod
- Что нового: игровые уровни
- Размер: 192 Мб

Crysis Community Mappack #1

— королевский подарок для всех поклонников Crysis: самая лучшая на сегодняшний

день коллекция мультиплеерных уровней (пять для режима «Выживание» и еще столько же для «Быстрой схватки»).



Тема dvd

The Elder Scrolls 4: Oblivion — Daggerfall Memories: Cyblades

- Что: модификация
- Игра: The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Разработчики: Deathless Archivist
- Что нового: локации, квесты, оружие, существа, расы, текстуры
- Размер: 300 Мб

● **Новые земли:** искатели приключений смогут отправиться на остров Сиבלайд из второй части The Elder Scrolls.

● **Квесты:** на новом месте путника будут ждать и новые сюжетные задания.

● **Мощное оружие:** торговицы в местных лавках предлагают широкий выбор мечей, палиц, доспехов и проч.

● **Аборигены:** на Сиבלаиде живут другие расы — разновидности людей, орков, аргониан и хаджитов.





КИБЕРСПОРТ НА DVD

Видеораздел по Warcraft 3

Героем этого выпуска стал китайский прогеймер Ксунен «WE.Infi» Banq, за последний год превратившийся из твердого середняка в настоящего чемпиона. За всю финальную часть KODE5 он успевает проиграть лишь на одной карте. Наверняка вам захочется узнать, как можно играть столь хорошо? В этом вам поможет видео финальной игры, где китаец разгромил своего оппонента из Южной Кореи, Inatic.Shy. Одним видео мы решили не ограничиваться, и на диске вы также сможете найти короткометражный фильм «Infi — неподбимый!», дайджест выступления Infi на KODE5.

Наконец, в третьем материале серебряный призёр KODE5 2008 Inatic.Shy расправляется с европейской машиной MYMIGrubby в предельно сложной игре на карте Echo Isles. Смотрите и учитесь!

ASUS Spring 2008



Прошедший в конце мая регулярный турнир ASUS Cup, как обычно, собрал достойный состав участников в самых ходовых киберспортивных дисциплинах. На диске вас ожидает репортаж с этого турнира, фотографии и записи лучших игр. Как украинцам A-Gaming удалось вернуться в зенит славы Counter-Strike? Что помешало сделать то же самое нашим командам? Кто нынче диктует условия в дуэлях по Quake 3 Arena? И, наконец, как удалось игрокам Gravitas Gaming оккупировать почти весь пьедестал почета в турнире по Warcraft 3? Не поленитесь заглянуть в рубрику «Киберспорт» для выяснения подробностей!

ESWC Masters Quake 3: прелюдия



Одним из самых долгожданных событий, ожидаемых на грядущем в начале июля чемпионате мира ESWC Masters, станет дуэльный турнир по непопулярному Quake 3. Несмотря на скромный призовой фонд — всего \$5000, — в Париже ожидается наплыв игроков, и не простых, а лучших, доказавших свой статус победами на турнирах разных лет. Среди них — легендарные шведы ProZac, Fox, Fazz и Fooki, наш Cooler, все такой же молодой и ретивый поляк Av3k, «наш в доску» китаец Jibo и, разумеется, американские гости CZM и ZeRo4, по которым завядлые болельщики соскучились больше всего. Не относите себя к завядлым болельщикам, но хотите узнать, кто есть кто на нынешней сцене Q3? Специально для вас мы подготовили прелюдию ESWC Masters по Quake 3, где расскажем о главных фаворитах и их прошлых достижениях, а также покажем их лучшие игры.

ТемаDvd

Unreal Tournament 3 — Snowreal

Что: модификация • Игра: Unreal Tournament 3 • Разработчик: Squiztek • Что нового: транспортные средства, режим игры, карты, трюки, интерфейс и система распределения очков • Размер: 42 Мб

● **Снежный экстрим:** симулятор сноуборда на основе Unreal Tournament 3. Автор заменил оригинальный ховерборд на сноуборд, не только сохранив старые трюки, но и добавив новые.

● **Специальные трассы:** в модификацию включены десять авторских карт — самые невероятные прыжки можно исполнять только на них.

● **Новые режимы:** гонки и состязание по трюкам.



ТемаDvd

GTR 2: FIA GT Racing Game — Porsche Supercup 2008

Что: модификация • Игра: GTR 2: FIA GT Racing Game • Разработчик: Kuzovov • Что нового: модели машин, варианты окраски, звуки, физика • Размер: 63 Мб

● **Новый чемпионат:** Суперкубок Porsche — официальная серия гонок поддержки «Формулы-1». Этапы проходят в те же уик-энды и на тех же трассах, что и F1. В Кубке стартует более двух десятков пилотов из разных команд, и всех их можно найти в этой модификации.

● **Новая машина:** Porsche 911/997 GT3 с новым

кузовом и салоном. На выбор более 20 вариантов расцветки, используемых реальными командами.

● **Новая физика:** кубковый Porsche 2008 года обладает более мощным мотором и выигрывает у стандартных машин в скорости. Управлять им, справедливости ради, тоже стало чуть сложнее.





ДЛЯ ЭКШЕНОВ



Одна из самых «тяжелых» подборок этого месяца посвящена Crysis, который благодаря выходу SDK приобретает все большую популярность модмейкеров. На диске вас ждут пять свежих карт для одиночного режима и программа **CryLaunch**, которая необходима для запуска дополнительных уровней. Некоторые из них, например **Clone Island**, могут похвастаться даже собственной сюжетной линией. Традиционно не остается без внимания и главный военный симулятор современ-

ности **Armed Assault**. Для него мы приготовили одну полноценную кампанию — «Сохрани в огне», состоящую из четырех миссий, связанных общим сюжетом. Оттуда вы узнаете о судьбе бывшего военного и нашего соотечественника Виктора Трошева, волею судьбы заброшенного на этот беспокойный архипелаг. Кроме этого вас также ждут две одиночные миссии и два набора бойцов и техники. Завершает рубрику подборка для **Unreal Tournament 3** из девяти новых карт и пяти мутаторов.

ДЛЯ RPG



The Elder Scrolls 4: Oblivion продолжает прирастать новыми квестами и дополнениями. Мы собрали все самые лучшие за прошедший месяц и предлагаем их вашему вниманию. Пять квестов, один дом и набор мечей — этого вполне достаточно, чтобы растянуть общение с игрой на несколько дней. А за более масштабными сюжетными дополнениями добро пожаловать в рубрики «Темы DVD» и «Сделано в Игромании».

«**Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды**» также не остался без обновок. Одна одиночная и пять мультиплеерных карт уже ждут вас в соответствующей подборке. В следующем месяце кампанию этим двум играм с большой вероятностью должна составить еще одна. Возможно, это будет **Titan Quest**, возможно, какая-то другая RPG. Если у вас есть предложения и предложения на этот счет, обязательно пишите нам на электронный адрес dvd@igromania.ru.

ДЛЯ СТРАТЕГИЙ



Любителям стратегий в этом месяце тоже будет чем похвастаться. Например, официальный мап-паком для **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** под названием **Kane Edition Map Pack**.

Карты изготовлены самими разработчиками игры, так что уровень качества соответствует самому строгим запросам. Если этого покажется недостаточно, в подборке вас ждут еще пять пользовательских карт для игры и программа **C&C 3 Map**

Manager, необходимая для запуска всего этого добра.

Company of Heroes: Opposing Fronts тоже получит свою долю новых карт (одна из них на скриншоте).

Скринем всех выглядит подборка **World in Conflict**, главного трэш-угара на тему третьей мировой — всего три карты. Но зато одна из карт (**Virginia**) может похвастаться официальным статусом, так как была выпущена при поддержке разработчиков игры. Всем же так.

ДЛЯ СИМУЛЯТОРОВ



GTR 2: FIA GT Racing Game — одна из лучших автогонок на сегодня, к которой выходит масса дополнений. В этом месяце мы порадуем вас пятью новыми трассами, машинными и наборами текстур.

От автогонок — к футбольным симуляторам. Два самых главных игрока в жанре мирно соседствуют на наших страницах, благо моды выходят к обоям. Для **Pro Evolution Soccer 2008** мы приготовили шесть модификаций — от лигитерского стадиона «Петровский» до

новых перчаток для голкипера. Компанию им составят шесть программ, позволяющих делать с игрой все что угодно. Аналогичный набор у нас имеется и для **FIFA 08**: стадионы, новые формы игроков, рекламные щиты и программы.

Ну и, наконец, **The Sims 2**, симулятор всего на свете. Здесь у нас девять новых моделей людей и по четыре новых набора одежды, мебели и животных. Есть даже, представьте себе, целый вывозок кошек европейской породы.

ПАТЧУ 4 ПАТЧА ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Battlefield 2142

Версия: 1.5

Рейтинг: ★★★★★



World in Conflict

Версия: 1.008

Рейтинг: ★★★★★



Death Track: Возрождение

Версия: 1.2

Рейтинг: ★★★★★



**King's Bounty:
Легенда о рыцаре**

Версия: 1.5

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.

ВНИМАНИЕ SUPERBONUS

PERFECT WORLD

«Игроmania» совместно с Nival Online представляет вам русскую версию **Perfect World** — бесплатную MMORPG с азиатскими корнями. Корни эти проглядывают не только в происхождении (PW создана в Китае), но и в сеттинге, исполненном восточной экзотикой.

Оставим разговоры о расах, монстрах, диалогах, графике, музыке, крафте и сюжетной линии — они здесь хороши, и вы сами это увидите. Куда интереснее рассказать о геймплее, потому что именно ему в большинстве современных MMORPG не хватает кислорода. Во-первых, тут можно летать. Причем не в каких-то определенных локациях, не по завершении невыполнимой цепочки квестов или покупки дорогостоящего маунта на предпоследнем уровне, а просто подпрыгнув и полетев. У каждой расы своя анимация полета: люди, например, парят на искрящихся магических мечах, а эльфы гулко машут крыльями. Как следствие — мир игры огромен, или даже так: ОГРОМЕН. Передвигаться по воздуху гораздо быстрее, чем пешком, поэтому и территория соответственная. Есть желающие посмотреть на столицу с вершины Эльбруса? Сражения в воздухе тоже предусмотрены, в том числе с использованием крылатых созданий.

Во-вторых, тут можно обзавестись домом и — вот сюрприз! — собственным приусадебным участком. Так что теперь рассаживать зеленый горошек и прививать розы можно и в онлайн. В наследство от **The Sims** досталась гибкая система настройки внешности персонажа. Говорят, разработка игры чуть было не встала, когда все программисты кинулись создавать своих симов.

В-третьих, социальная часть здесь выполнена гораздо свежее, чем в большинстве аналогов. Верно, какой-то психолог шепнул геймдизайнерам, что люди очень любят тактильные ощущения. И вот пожалуйста: шкарфоподобный бойфренд качает на руках соломинку-эльфишку, amazonки вдвоем взгромодились на лва, а ленивых соратников можно перетаскивать с места на место по воздуху. Жениться на какой-нибудь хрупкой эльфишке здесь, кстати, тоже можно, обойдясь при этом без штампа в паспорте. Чем не идеальный мир?



ДЕМО БЛОК



После выхода демоверсии **Devil May Cry 4** все вопросы насчет того, чем заполнять раздел в этот раз, отпали сами собой. Новая часть знаменитого японского слэшера про демонического юношу в красном плаще примечательна, среди прочего, наличием двух главных героев вместо одного. Компанию старому знакомому Данте составит Неро, который отличается стилем боя и некоторыми способностями. За него-то и предстоит играть в этой коротенькой демке, которая содержит один десятиминутный уровень и битву с боссом. Для нас с вами важно еще и то, что DMC 4 всерьез собирается стать первой игрой серии (и второй — после **Lost Planet: Extreme Condition** — за всю историю Capcom), нормально портированной на PC. Наличие у вас геймпада по-прежнему очень желательно, но любых проблем с графикой и тормозами избежать в кои-то веки удалось.

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



Нет, это просто невыносимо. Лично я очень ждал PC-версии **Mass Effect**, чтобы пройти игру заново в 1080p и с бонусным контентом, а заодно оценить усилия **Snowball** по локализации. И что? Спустя несколько дней после начала продаж на официальном сайте целых два FAQ о том, как запустить игру. Это только чтобы запустить. От синих экранов смерти после запуска и постоянных вылетов никто не застрахован. При этом игра каким-то чудесным образом выглядит на порядок хуже оригинальной версии Xbox 360. При том, что обещали все совсем наоборот. И так портюруют одну из лучших игр прошлого года.

На самом деле происходит подобные истории с завидной регулярностью. Разработчики практически всегда до релиза 360-версии не говорят о том, выйдет ли игра на PC. Спустя пару месяцев активных продаж анонсируют PC-версию, которую обещают через полгода-год в максимально улучшенном виде, с повышенной детализацией текстур и продвинутыми эффектами. На деле выходит нечто такое, во что играть в принципе невозможно. То есть обещания улучшить и допустить стали просто стандартным пиар-трепом, частью рекламной кампании. Причем на 100% предсказуемые. Хардкорных ПК-игроков держат

за идиотов — мол, им достаточно сказать, что все будет круче и ярче, чем на адских приставках, они подождут полгода и сплюнут халтуру с сотней патчей. Вопрос: сколько можно это терпеть?

Очень скоро выйдет «золотая» редакция **Mass Effect**, в которой будет не только русский текст, но и озвучка. — искренне советую не портить себе впечатление и подождать именно ее. Кстати, очень-очень советуем **Microsoft** выпустить русскую версию на Xbox 360. Обещали подумать.

На этом все. Скажу лишь, что в прошедшем месяце охота за эксклюзивами развернулась с новой силой. Мы посмотрели **Call of Duty 5: World at War**, нового **James Bond**, **Prince of Persia**, глянцу на целую линейку игр **Guitar Hero** (сразу говорю — **Rock Band** можно смело выкладывать), целый день играли в **Fallout 3** и перлыми прошли **Alone in the Dark**. Однако ни к одной игре авторы до сих пор не прислали видео, так что многое на диск может и не попасть. Но совершенно точно обещано — хоть что-то по **Fallout 3**, да будет. До выхода это все равно святое.

Ну и не стоит забывать о **GTA 4** — мы продолжим рассказ об игре в этом номере. В этот раз не просто новые впечатления, а более взвешенная оценка и рассказ о мультиплеере. Плюс первая часть истории сериала. А следующий месяц у нас будет месиво **Metal Gear Solid 4**. Все-таки это самая нежная любимая «Видеомания» игра, равной которой нет и, к сожалению, не предвидится.

Антон Логвинов, продюсер видеонаправления video@igromania.ru

Смотрите в «Видеомании»

Видеонювости

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



Special

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



На прилавках

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



Демотеатр

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



Рекламная пауза

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



Pre-портview

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



Развлекательный канал

Клипы, лучшие моменты из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что подходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!



Как попасть в «Видеоманию»

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

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролик.

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

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

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





«Видеомания»
и Electronic Arts
представляют



BATTLEFIELD

**BAD
COMPANY**



КОНКУРС

Старая и уважаемая серия **Battlefield** совершает совершенно неожиданный twist: новая часть игры **Battlefield Bad Company** уже не многопользовательский PC-шутер, а сюжетный и исключительно консольный экшен!

История крутится вокруг небольшой группы солдат-ренегатов, которые в погоне за таинственным кладом вдруг забыли, ради чего вокруг идет война, и дезертировали вместе со всей техникой. Недетская интрига, колоритные персонажи, черный юмор и... знакомая по PC-сериалу фирменная **Battlefield**-механика — как все это сочетается в одной игре, можно понять только одним простым способом: собственно, поиграть в **Bad Company**.

Тем более что теперь это сделать значительно проще, потому что сегодня наша вечнозеленая «Видеомания» совместно с вечномолодой компанией **Electronic Arts** и при моральной поддержке разработчиков игры — студии **DICE** представляют «Конкурс **Battlefield Bad Company**».

Правила конкурса

Прежде чем начинать думать о плохой компании, давайте для начала вспомним оригинальный **Battlefield** и все игры, которые вышли в этом сериале за его немалую шестилетнюю историю.

Возьмите этот выпуск «Видеомании», зайдите в раздел «Конкурс **Battlefield**» и очень внимательно посмотрите все видео из нескольких отобранных нами игр из сериала **Battlefield**. После чего попробуйте узнать, к какой конкретно игре относится заодно ролик, присылайте нам ваши правильные ответы — и садитесь ждать призов.

Призы



Двое победителей, которые раньше других узнают все **Battlefield**-игры из нашего конкурса и пришлют нам правильные ответы, получат по одной копии **Battlefield Bad Company** в версии для Xbox 360 или PlayStation 3 (ну а в качестве бонуса к диску вы заодно получите на выбор и саму консоль, на которой вам больше нравится играть).

Другие двое победителей, которых мы выберем совершенно случайным образом из всех приславших правильные ответы, получат... конечно же, по одной копии **Battlefield Bad Company**, а также бонусный набор игр от Electronic Arts (подробности см. на видео).

Наконец, **еще десять победителей** (у нас их сегодня много!), которые пришлют правильные ответы, но вдруг не попадут в первые две пары, имеют шанс просто получить по одной копии **Battlefield Bad Company**. Для счастья этого, по идее, должно быть вполне достаточно!

О том, как, куда и до какого числа присылать свои правильные ответы на «Конкурс **Battlefield**» — смотрите в этом выпуске «Видеомании».

Желаем удачи!



UBIDAYS 2008

«ИГРОМАНИЯ» ПОСЕЩАЕТ ЛУВР. ОПЯТЬ

Что?
Где?

Второй и теперь уже, видимо, ежегодный смотр достижений компании Ubisoft в области интерактивного искусства.

Париж, Лувр, где между апартаментами Наполеона, а также подлинниками Леонардо и Боттичелли демонстрировались: симулятор войн бандроформирований в Африке, караван для полевого военного командира, военный тактический тренажер и игра про кроликов, в которую можно играть с помощью зрелых.

«То есть речь идет о том, что наши майские визиты в Лувр стали нашими ежегодными. И если уровень проектов останется как минимум прежним, то очередь на регистрацию в Ubidays 2008 может оказаться длиннее, чем к «Моне Лизе», — писали мы на этих страницах ровно год назад. Так и вышло. В прошлом году организованная демонстрация линейки продуктов отдельно взятого издателя казалась самым решением. Сегодня так делают все. Ubidays, надо отдать должное, все еще выгодно отстоит ото всех прочих мероприятий. Ubisoft аккуратно повторили прошлогодний трюк с заездом в Лувр, и это все еще впечатляет — когда тебе рассказывают про игры под аккомпанемент скрипичного квартета. Чтобы окончательно подчеркнуть свое особенное положение, французы организовали ночной поход по самому музею. Совершенно сюрреалистическая, надо сказать, была картина: в полнчь по пустым залам, среди крупнейшей в мире коллек-

лекции произведений искусства шагают полковник Джон Энтал под руку с Рэнди Питчфордом (Gearbox Software), Ubisoft Montreal в полном составе и группа игровых журналистов во главе с каким-то скандинавским мужчиной, вооруженным собственноручной метровой бородой. Сноубордист Шон Уайт, к счастью, не прилетел.

Если в прошлом году по поводу Ubidays нас бил исключительно экзальтированный восторг, то в этом настало время для некоторого анализа. А анализировать тут есть что. Например, отсутствие на мероприятии Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, с которым у Ubisoft выходит какая-то сложная история. Релиз отложен, а концепция, по некоторым слухам, вот уже третий раз полностью перерабатывается. Ubisoft утверждают, что все это ересь и в этом году все будет. Или вот Prince of Persia, который (по аналогии с Assassin's Creed в прошлом году) был представлен плазмен-

ном телевизором с трейлером и продюсером в темной комнате.

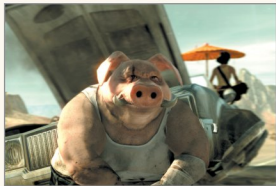
По большому счету, нынешняя линейка Ubisoft не выглядит так многообещающе, как год назад. Tom Clancy's EndWar и Brothers in Arms: Hell's Highway мы с вами уже обстоятельно изучили на этих страницах; Tom Clancy's HAWX, мягко говоря, не заставит вас забыть собственное имя. Сюжетным симулятором сноуборда на движке Assassin's Creed при всем желании как-то не получается восхищаться. Остается — правильно — Far Cry 2. И это, думаю, нечто. Ради него одного стоило прилететь в Париж и отстоять часовую очередь на hands-on-сессию. Это фантастически круто. К сожалению, на момент написания этих строк концепция обложки и центрального материала этого номера уже утверждена, но, по правде сказать, Far Cry 2 следовало бы втиснуть между Crysis Warhead и Call of Duty 5: World at War. Потому что по результатам сорокаминутного общения с

рабочей верней игры я могу смело говорить, что мы тут имеем дело с главным претендентом на шутер года. По глубине механики, по вниманию к деталям, по количеству разнообразных бытовых случайностей, которые постоянно с вами происходят, Ubisoft Montreal все-таки убирают Crytek. На сегодняшний день Far Cry 2 видится нам самой сильной позицией в портфолио Ubisoft.

Не считая, конечно, игры, название которой нам так и не сообщили, что не помешало залу устроить практически лишенному действия двухминутному ролику стоячую овацию. Буквально перед тем, как закончить пресс-конференцию и выпустить гогощую лубяку в Лувр, французы показали короткий тизер (якобы полностью созданный на движке), в котором безошибочно угадывалась Beyond Good & Evil 2. И, честно сказать, если бы после этого мероприятия объявили закрытым, мы бы ушли с Ubidays со счастливым лицом. ■



Мог ли автор этих строк, поступая на работу в «Игроманию», предположить, что будет по рабочей надобности слушать скрипичный квартет в Лувре?



Если при виде этого кадра у вас в голове автоматически не загорается неоновая надпись Beyond Good & Evil 2 — пора беспокоиться.



ЖАНР: CRYSIS 2.0
РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT MONTREAL
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Честно говоря, до нашей парижской встречи мне в *Far Cry 2* все время виделась какая-то малодушная попытка перебежать дорогу Crytek, показать, что «мы и без вас тоже умеем». Это как, знаете, у студии DreamWorks было принято несколько лет назад параллельно с Pixar запускать свой высокобюджетный клон их мультфильма на ту же самую тему. *Far Cry 2* поначалу смотрелся точно таким дорогим клоном: те же джунгли (только африканские), тот же sandbox, PC-эксклюзив, умопомрачительные системные требования. Деревья, опять же, ломаются. От установки PC only Ubisoft Montreal, правда, быстро отказались, и на Ubidays рабочую бета-версию игры показывали сразу на трех платформах. Мы выбрали сами понимаете какую.

И тут же обомлели. *Far Cry 2* не только переигрывает *Crysis* на ее же поле, это вообще игра совершенно других пропорций. Правильный ориентир тут скорее S.T.A.L.K.E.R.. Это тоже, в общем, не новость — Ubisoft Montreal с самого начала говорили про войны группировок и квесты, но в это как-то не очень верилось. Так вот, по результатам сорокаминутного общения с живой игрой имеем заявить следующее: GSC Game World лучше потогориться со своим «Чистым небом». Потому что *Far Cry 2* — то же самое, только в сто раз круче.

Тут есть практически все, за что мы любим большие, комплексные игры, только в сильно упрощенном виде. Восемь (!) игровых персонажей на выбор, каждый со своей историей и характером. На деле, как го-



FARCRY2

ворят сами Ubisoft Montreal, это всего лишь маски, которые никак не влияют на геймплей, ни на сюжет. Разве что на отдельные диалоги. Фокус вот в чем: после того, как вы выбираете одного из восьми героев, оставшихся семь попадают в игру, и вы их гарантированно встретите. «Это такой социальный элемент, — поясняет сценарист Патрик Реддинг. — Вы встречаетесь с другом и говорите ему: «Эй, я вчера встретил в *Far Cry 2* фотографа посреди джунглей!» А он вам отвечает: «Фотографа? Да я за него играю, чувак!» А вы вместо этого берете чужого персонажа себе в напарники».

Кстати о напарниках. Их роль и интеграция в непростой мир африканских джунглей бы-

ла довольно неопределенной. Теперь все более-менее прояснилось. Некоторые персонажи действительно готовы ходить с вами в дозор, то есть их можно брать с собой на миссии. Здесь Ubisoft Montreal идут на художественное допущение — вы не видите своего друга ровно до того момента, пока... вас не убьют. И вот тут (при условии, что вы звали напарника с собой) как раз включается та самая секвенция, которую восторженно описывал Александр Кузьменко после нашего первого знакомства с игрой. Вас под градом пуль подхватывают на плечи и выносят за пределы горячего сектора, откачивают, вручают пистолет и хлопают по плечу. Напарник — это фактически дополнительная жизнь,

которая до определенного момента семенил у вас за спиной. Но если вам все-таки понадобится помощь, партнер сразу же появляется на поле боя, и вот здесь его уже действительно, безо всяких художественных допущений, могут убить. Если это происходит, он раз и навсегда исчезает из игры — его (а соответственно, и вашей дополнительной жизни) больше нет.

С собственным здоровьем у вас вообще непростые отношения — на различных презентациях акт самоврачевания в *Far Cry 2* был обставлен довольно брутальным образом: герой наклонился и какими-то ржавыми щипцами выковыривал из ботинка (или из руки) пулю. Этот безусловно эффектный трюк вызывал массу вопросов — от очевидных (почему ему все время падают или в ступню, или в руку?) до неудобных (сколько пуль способна выдержать среднестатистическая ступня?). Эта ситуация тоже прояснилась.



Огнемету в *Far Cry 2* следовало бы посвятить отдельный материал. В умелых руках он способен доставить несколько минут простого человеческого счастья.



Пиротехника здесь тоже носит совершенно непредсказуемый характер: срикошетившая не туда пуля с легкостью может подняться на воздух небольшой населенный пункт.



На самом деле тут все-таки есть условные четыре сектора, которыми измеряется состояние здоровья героя. Первые три врачуются с помощью болеутоляющих инъекций в вену, но если вражеские пули довели вас до, так сказать, последнего сектора — это называется «травма», и она требует того самого акта самолечения. Анимация теперь контекстно-зависима от того, что именно с вами случилось. А случиться может многое: герой с характерным хрустом вправляет выбитую руку, тушит на себе огонь и, конечно, выковыривает

безо всякого наркоза пули из разных частей тела.

Вообще, «контекстно-зависимый» — ключевая характеристика для всего геймплея Far Cry 2. Здесь постоянно срабатывает такое количество совершенно случайностей, о которых вы даже не подозревали, столько факторов, что предугадать, что случится дальше, практически невозможно. Вот, например, я, изучив местность в подзорную трубу, сажусь в джиповую легкову машину (кроме нее тут есть лодки, глайдер, джипы и песчаные багги) и отправляюсь по

своим делам (5 км реальной езды, между прочим; общая протяженность джунглей в Far Cry 2 — 50 кв. км). И тут на какой-то пологой дороге из-за угла выскакивает джип, мы сталкиваемся, у моей машины отваливается дверь, стрельба, я в кустах. «Это еще что такое?» — смотрю я на левел-дизайнера Джонатана Морина. Тот пожимает плечами: «Вас, наверное, заметили с того холма. Нужно было прилечь в траву».

И таких абсолютно «сталкерских» тонкостей миллион. В Far Cry 2 имеется специальная сторожка, где можно спрятаться до нужного вам времени суток — некоторые миссии лучше и удобнее выполнять ночью. Но ночью можно, к примеру, спугнуть табун пасущихся зебр, что автоматически привлечет внимание. При этом все, что в «Сталкере» работает на вечерных технологиях, в Far Cry 2 выполнено с приставкой 2.0. Подожженную траву раздувает настоящий ветер, но это абсолютно непредсказуемый элемент: направление может в любой момент измениться. А может и нет — тогда огонь перекинется на деревянные дома и при удачном стечении обстоятельств вам вообще ничего не придется делать. Или вот совсем уж фантастический нюанс: огонь, сопровождающий выстрел из ракеты, подпалил сухую траву за моей спиной, перекинулся на хижину, а оттуда — на нехоти стоящий газовый баллон. В результате — взрывы, паника, поддеревни в руинах, и с ребятами как-то нехорошо вышло. Far Cry 2 — живая и непредсказуемая экосистема, что открывает поле для бесчисленного количества экспериментов. Каждое ваше действие запускает цепную реакцию последствий, они накладываются друг на дру-

га, взаимопересекаются, и что там в итоге произойдет, не знает никто, включая авторов. «Я прожужу эту демонстрацию в пятый раз, и ветер впервые на моей стороне!» — совершенно искренне радуется сценарист Far Cry 2, и у нас нет причины ему не верить.

Все это великолепие аккурратно базируется на чисто «сталкерском» фундаменте — группировки действительно воюют между собой, оружие и сам персонаж подвергаются апгрейдам, автоматы и пистолеты забиваются грязью, песком, намакают и начинают заедать. Транспортные средства можно и нужно чинить — для этого достаточно открыть капот и поковыряться там с гаечным ключом несколько секунд. Crysis, при всем уважении, был все-таки чистокровным шутером без примесей. Far Cry 2 — это комплексное приключение, гораздо более амбициозный проект. Вы будете часами блуждать с картой в руках (она, кстати, физически находится в игре — в этот момент можно крутить головой, стрелять и даже управлять машиной), прокладывать маршруты и планировать, планировать, планировать. Какая-нибудь не вовремя заржавшая зебра с легкостью может провалить тщательно продуманную операцию. По правде говоря, это первый с момента появления Crysis шутер, о котором можно говорить в контексте жанровых и общечеловеческих достижений.

И это мы еще ничего не сообщили про графику, о которой лучше всего сказала моя жена, наблюдавшая всю презентацию рядом: «Непонятно, зачем они сделали такую красоту и разглырывают в ней обычную войнушку?» На этот обезоруживающий вопрос ответа как-то сразу и не нашлось. ■



Глядя на этот скриншот, не забывайте, пожалуйста, о том, что каждая доска тут может быть отстрелена, выбита или просто взорвана.



Авторы все время подчеркивают, что глайдер в Far Cry 2 имеет огромную ценность, но почему-то все время не уточняют, какую именно.



BROTHERS ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY

ЖАНР: ТРИКЕРСКИЙ ШУТЕР

РАЗРАБОТЧИК: GEARBOX SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА: КВЕТЬ 2008 ГОДА

«Прежде чем мы начнем, — говорит полковник Джон Энтал, который за последние несколько лет превратился в настоящую поп-звезду и побывал на страницах, кажется, всех возможных профильных изданий, — я хочу заметить, что написал три новые книги. Наша игра посвящена десяти дням операции Market Garden. Мои книги описывают события первых двух, которые предшествовали тому, что вы увидите в *Hell's Highway*». Произведения, надо думать, называются *Everybody Fights*, *Nobody Quits*, *Everybody Wins* (а также приквел *Who-oo-haa!*) — по мотивам военной кричалки, которую Энтал с завидным упорством заставляет журналистов вопить вот уже который год.

Я тем временем устраиваю перед плазменным телевизором совершенно неприличных габаритов, беру в руки мышь и начинаю свою первую сессию в *Brothers in Arms: Hell's Highway*. «Смотри, как свет преломляется под дождем!» — тут же показывает подошедший Рэнди Питчфорд на уличную лампу. Смотреть действительно есть на что — *Hell's Highway* выглядит умопомрачительно. Здесь, официально, самый красивый компьютерный дождь на планете Земля — такого просто

еще не было. Вода стекает по влажным стенам, каскам и оружию каким-то совершенно гипнотическим образом. Мокнет ткань, хлопают лужи, капли отбрасывают тень. Мы смотрим на версию, работающую под DirectX 10 и запущенную в страшно сказочном разрешении. При этом *Hell's Highway* работает фантастически быстро, без намека на тормоза. И тут я нектати интересуюсь о конфигурации компьютера, на котором все это запущено. На что Рэнди не моргнув глазом сообщает: «Ну, это *eight-core*, *sdвоенная видеокарта*...» Информация об объеме оперативной памяти проходит мимо моего сознания, затуманенного заявлениями про *восемнадцатидесяти (!)* процессор. При всем уважении к PC-геймингу, такие конфигурации в голове пока что не очень укладываются.

Тем временем на этой совершенно монструозной машине разворачивается типичный *Brothers in Arms*. Два отряда (*Vazooka* и *Fire Team*) под нашим управлением штурмуют огромное артиллерийское орудие. Я оставляю одних за очень кстати припаркованной машиной, а сам отправляюсь давить фашистскую гитару в обход. *Team Brothers in Arms* работает бесшумно — это WW2-шутер на седативных препаратах. Все — стрельба, переключение, перезарядка — примерно в два раза



медленней, чем в *Call of Duty*. Я радостно перемахиваю через ограду (на реализацию которой *Gearbox* потребовалось две игры), ажмаюсь в стену, и тут происходит кое-что удивительное. Камера вдруг отлетает назад, демонстрируя подконтрольного персонажа от третьего лица. Так работает местная система укрытий — при желании вжаться спиной можно куда угодно, хоть в дощатую изгородь. Преимущество два: в таком режиме очень удобно высовываться из-за угла (или выныривать из-под забора) и цепиться, плюс увели-

чивается угол обзора. Чувствуется, что опыт *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* не прошел для Питчфорда незамеченным.

На этом откровения вроде бы заканчиваются: мы все никак не можем выкурить немцев из укрытия, спустя двадцать минут половина моих людей грустно лежит лицом в лужу, а я безуспешно пытаюсь взять проклятое орудие в одиночку. И тут прохладный мимо Рэнди подсказывает: «Ты почему до сих пор не разнес песчаные мешки перед пушкой?». Я пару секунд хлопаю глазами и вдруг понимаю, что все это время играл в *Hell's Highway* так, будто это первая или вторая часть серии. И вот уже в следующий момент все меняется: *Vazooka Team* радостно дает залп по тем самым песчаным мешкам, немцы ужасе разбегаются в стороны и тут же попадают под огонь удачно присевших за углом автоматчиков.

Оставшиеся фашисты грудятся за несчастной машиной — ситуация, которая раньше потребовала бы от вас еще одного маневра с под давлением и заходом с фланга. Но тут все решается гораздо более зрелищным образом: мы радостно открываем по укрытию огонь



Большинство декораций в *Hell's Highway* по-прежнему статичны. Но это ничего страшного.



Несмотря на все нововведения, каждый уровень Brothers in Arms по-прежнему распадается на череду слабо связанных между собой мизансцен. Формат обзывает.

из всех возможных орудий. И начинается: у машины ломаются колеса, вылетает стекло (кого-то сразу убивает сквозным попаданием через окно), наконец, отваливаются двери, после чего фашисты, оставшись с неприкрытым задом, бросаются кто куда. В основном — под наши пули.

Вот уже довольно давно мы плачемся на этих страницах, что тотальная разрушаемость все никак не придет в игры. В Hell's Highway ее тоже нет — проломить любую приглянувшуюся стену здесь, конечно, нельзя. Авторы в таких случаях обороняются заявлениями о «полностью разрушаемых укрытиях», и не нам вам рассказывать, что на деле они практически никак не влияют ни на темп, ни на механику боя. Но только не в случае с Hell's Highway. Это первый в истории человечества тактический шутер, где даже такая мизерная разрушаемость заставляет пересмотреть свои привычные рефлексы. Gearbox даже не пришлось переизобретать геймплей — у них и так все было прекрасно придумано. Они просто добавили отличной тактике необходимую глубину, и все заиграло совсем по-новому. В этом контексте уместно будет вспомнить про Gears of War 2 — еще одну игру, которой такая очевидная, казалось бы, вещь, как разрушаемые укрытия, явно пойдет на пользу.

В Hell's Highway вы больше не носитесь, как хомячок, по железобетонному лабиринту, пытаетесь найти единственно верное решение, вы действительно импровизируете. К тому же карты ощутимо прибавили в размерах и подходов к одной только пушке насчитывалось четыре штуки.

При этом Питчфорд и компания не забывают периодически давать настоя-

щего Call of Duty: местами вдруг случаются одиночные секвенции, где вы с автоматом наперевес продираетесь через укрепления. А есть еще массивный исторический пласт — на каж-



На скриншотах этого почему-то не видно, но верьте нам: в Hell's Highway самый красивый дождь, какой мы только видели в компьютерных играх.

дом уровне расположена geyser point — точка, заглянув в которую вы можете ознакомиться с аэрофотосъемкой, которую Gearbox проводили для созда-

ния статьи расходов (и гордости) Gearbox: они вот уже который год занимаются покатордой реконструкцией европейских реконструкций Второй мировой. Это за-



Вот, кстати, неоспоримое преимущество вида от третьего лица при использовании укрытий.

одно к вопросу об уникальности «Правды о 9-й роте».

Впрочем, «реализм» — явно не ключевое слово для описания Hell's Highway. В прошлом нашем репортаже мы писали о намерении Питчфорда отказаться от любых индикаторов на экране, включая счетчик патронов, — менеджмент безпатронов, по его мнению, сбивал темп и отвлекал от главного. Состояние вашего здоровья действительно теперь можно определить только по внешним признакам: учащенному сердцебиению, покраснению экрана и прочим симптомам. А вот счетчик патронов вернулся, его сочли слишком серьезным упрощением. «Все начали подходить ко мне и говорить: Рэнди, так не бывает! У него, что, бесконечный безпатронов? — морщится Питчфорд. — Скней, вот вам счетчик! Но вы лучше посмотрите на количество обойм, которое мы ввели, — 80 штук! Вряд ли они кончатся у вас до конца миссии».

«По сути, это та же самая игра, которую Gearbox выпускают вот уже третий раз, но начинаниям нехотен-технологиями. И тут все меняется», — говорится о Hell's Highway на этих страницах год назад. Чистая правда. Это даже не Brothers in Arms 2.0, тут скорее уместнее будет дописать 1.5 — Питчфорд не привил своей игре ничего такого, чего бы мы не видели в других проектах. Но сама идея Brothers in Arms явно заработала по-новому, только с большим размахом — танки, масштабные локации, новый мультиплеер. Глядя на все это (а также на Call of Duty: World at War), становится ясно, что Вторая мировая, похоже, делает второй шутерный захват. При такой подаче мы в общем-то не против. ■



Tom Clancy's ENDWAR

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT SHANGHAI

ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА (КОНСОЛЬ)

Это уже третья наша встреча с Tom Clancy's EndWar, в ходе которой представление об игре в очередной раз полностью изменилось. Год назад EndWar казалась сложносочиненной многоуровневой стратегией в традициях Total War. Чуть позже, в Лейпциге, выяснилось, что никакой это не Total War, а такая action/RTS, похожая на Full Spectrum Warrior, экстраполированная на масштабное полевое сражение. Для консольной стратегии это видело последовательностью действий: взять обычную RTS, курировать ей ресурсы, аггрейды и производство юнитов, опустить камеру пониже и вручить вам микрофон от всего этого карооке.

Диалог с прегрелизой версией EndWar снова заставил нас изменить показания. Во-первых, она очень похорошела. Во время лейпцигской демонстрации прошлым августом коллеги смотрели на меня недобрым взглядом, ставя на вид восторженные рассказы с Ubidays 2007. EndWar действительно выглядела жутковато — какие-то сиротливые танки катались по мутной текстуре и обменивались жужжанием взрывами, исправно подчиняясь командирскому голосу. Управлять этим выезденным лепрозорием казалось сомнительным удовольствием. Сегодня EndWar выглядит совсем по-другому. Она обзавелась спецэффектами, послушной камерой, четкими текстурами и выглядит как без пяти минут World in

Conflict. Хотя сравнительный анализ скриншотов по-прежнему будет не в пользу Ubisoft Shanghai.

Во-вторых — и это самое удивительное — все, что, согласно нашим ожиданиям, должны были вырезать из EndWar по платформенным соображениям, там, оказывается, есть. В EndWar присутствуют аггрейды юнитов и строений, захват зданий, специальные стратегические юниты и вызов подкреплений. Поразительно, но игра, которая, следуя всем современным жанровым трендам, должна была упроститься, к своему релизу, наоборот, усложнилась. И это резко добавило ей недостающей глубины.

При этом в основе местного баланса лежит классический треугольник «камень — ножницы — бумага»: танк бьет транспорт, транспорт бьет воздушные юниты, а те, в свою очередь, бьют танки. Но бывший сотрудник The Creative Assembly Майкл де Плате показывает тут высший пилотаж. Пехота фантастически полезна во время городских сражений. Захват зданий играет ключевую роль: оккупировав его, вы можете заказать (все, напоминаем, голосом) аггрейд, который принесет вам стратегическое преимущество. Инженеры отбивают строения друг у друга и взаменяют чужую энергосистему. Специальные command vehicles дают вам доступ к стратегической карте местности, где видны все юниты и направления, в которых они перемещаются. Соответственно, подрыв такой машины автоматически лишит вас



или врага глобального взгляда на происходящее.

Удивительное дело — лишаясь мыши, вы не только не теряете полный контроль над ситуацией, а наоборот, приобретаете его. Всего в арсенале EndWar порядка 80 голосовых команд, и этого достаточно, чтобы держать ситуацию в стальной хватке. При этом вы даже не можете приказывать отряду, чтобы он шел в произвольном направлении: для этого сначала необходимо создать на карте контрольную точку. Отбрав у вас мышь, самый привычный метод управления RTS, Ubisoft Shanghai лишили вас возможности совер-

шать сотню лихорадочных движений в секунду. EndWar — редкий симбиоз высокоскоростной и геймдизайнерской концепции, они очень органично дополняют друг друга. И вот что поразительно — это игра, в которую хочется сейчас же, немедленно сыграть на PC. Изначальная ориентация на консоли EndWar не повредила — напротив, это обычная вроде бы RTS, которая играет достаточно свежо. Когда нам с вами удастся слететь военно-полевое карооке, точно не известно, но работы над PC-версией совершенно точно идут. Так что готовьте свой командирский бас. ■



EndWar — это очередная вариация на тему «плохих русских». Вот это, кстати, штурм Москвы.



Авторы очень любят подчеркивать, что все на их карте подлежит полной физической разрушению. Включая, как видите, Лурп.



Tom Clancy's HAWX

ЖАНР: ШУТЕР В ВОЗДУХЕ

РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT BUCHAREST

ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2009 ГОДА

Tom Clancy's HAWX — вторая игра с приставкой Tom Clancy's и единственный по-настоящему новый проект, который мы увидели на Ubidays. После того, как Кланси с потрохами продал собственное имя Ubisoft (они теперь не должны платить ему каждый раз, когда им захочется выпустить под его именем новую игру), французы тут же обновили совершенно наполовновские планы по поводу серии. Все Tom Clancy's-игры с настоящего момента начинают объединяться в гигантскую вселенную — их события будут пересекаться и соотноситься друг с другом согласно некой глобальной концепции. То, что события HAWX самым непосредственным образом связаны с Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, — это, по словам Ubisoft, только начало, дальше будет больше.

Столь светлое начинание омрачено тем фактом, что всеобщее объединение Tom Clancy's-игр начинается с не самого, как нам кажется, удачного проекта. В прошлом номере мы поместили HAWX между дилогиями Blazing Angels (собственно, предыдущая разработка Ubisoft Bucharest) и консольным сериалом Ace Combat. Так вот, тридцать минут в обнимку с предельно



версии HAWX показали — румыны явно пытаются сыграть на одном поле с японцами (то есть с Ace Combat). Получается неоднозначно. Это абсолютно аркадный авиакэшн («шутер в воздухе», как называют его сами авторы) без ощутимых намеков на какой-то там реализм. Управление парой кнопок, никаких тонкостей и подвохов.

Главным отличием HAWX от всех прочих игр предлагается считать ту самую ERS (Enhanced Reality System), о которой мы писали в прошлом номере. На деле ERS оказалась такой расширенной версией автопилота. Она предупреждает о приближающихся ракетах, показывает, с какой стороны заходит враг, заботливо подсвечивает разными цветами объекты на экране. Но самое главное — ERS помогает летать, причем делает это довольно оригинальным способом: она выделяет на экране область, в которой вам необходимо оставаться, то есть прокладывает в воздухе такой вир-

туальный тоннель и предлагает просто ему следовать. Повинуясь этим указаниям, мы выяснили, что ERS предлагает нам сначала резкий подъем в небо, а затем практически вертикальный спуск, благодаря которому получилось точным выстрелом взорвать здание на земле, не защитив другие дома (дело происходит в Рио-де-Жанейро). Эта безусловно полезная функция, к сожалению, омрачена следующим фактом — скучно как в гробу, HAWX отчего-то напроць лишена зрелищности той же Blazing Angels (не говоря уже об Ace Combat) — серые истребители летают на сером фоне, вокруг моргают какие-то показатели, а вы бомбите скучные серые дома.

Зато если отключить ERS, игра довольно здорово припускает. Исчезают все эти меню, камера отдаляется, а вы начинаете исполнять в воздухе такую акробатику, что участникам МАКС и не снилась. Выясняется, что Ubisoft Bucharest вообще-то прикинули сюда объемный дым от ракет и

объемные же облака, что тут очень здорово обыграно попадание: вы начинаете резко терять высоту и ее нужно как-то умудриться набрать за несколько секунд. Что заходить в хвост чужому истребителю неожиданно очень интересно. Что для игры, наконец, куплены лицензии всех ведущих производителей военных самолетов, включая наш российский «Су».

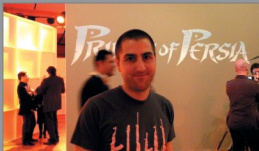
В общем, к HAWX сегодня есть много вопросов и большинство из них связано со зрелищностью — для аркадного авиасимулятора здесь ее отчаянно не хватает. Но в интервью румыны сулят много интересного: полеты среди каньонов, перехваты в воздухе, какие-то управляемые прототипы. Если хотя бы половина всех этих обещаний переедет в релиз (а он уже осенью), то на PC в альтернатива Ace Combat, который к нам переезжать явно не собирается. Хотя, учитывая последние тенденции, кто их там разберет. ■



Ничего похожего на этот скриншот мы в продемонстрированной нам версии HAWX не увидели. К сожалению.



Драматизма происходящему призваны добавить говорящие трехмерные голобы в правом верхнем углу.



Жан-Кристоф Гийо: «За сегодняшний день я сделал это выражение лица уже 256 раз».



Полковник Джон Энтал: «Вот что происходит, когда вы не читаете мои книги!» (надпись на экране: «Убит при исполнении»).



Этот доблестный мужчина месит не что-нибудь, а шоколад...



...на котором потом рисуют вот такое. Мы честно съели одного кролика.



Простите, мы не могли это не сфотографировать.



Для тех, кто не сразу понял: это фирменный юбсофтовский кролик, выложенный морковкой, чесноком и, кажется, баклажанами.



«Редактор «Игромании» на выставке Ubisoft». Париж, Луар, дешевый цифровой фотоаппарат, 2008 год.



Настольный футбол (с настоящими тренерами) заинтересовал больше людей, чем все активные Wii-игры вместе взятые.

Игорь Варнавский

CAPCOM

CAPTIVATE 2008

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ CAPCOM НА БЛИЖАЙШИЕ МЕСЯЦЫ

Что? Где?

Первый и, скорее всего, последний пресс-междусобойчик Capcom, созданный для замены E3.

США, город Лас-Вегас, отель Palms, который в конце мая на два дня наполнился примерно сотней человек — сотрудниками Capcom и журналистами со всего света.

Вот уже два года игровой мир живет без нормальной E3. Каждый издатель приспособливается к этому как может: одни смещают акцент на оставшиеся в строю выставки (прежде всего — европейскую Games Convention), а другие, полагаясь, устраивают собственные междусобойчики и в более-менее спокойной обстановке показывают свои линейки. В нынешнем году таких междусобойчиков было уже несколько: THQ Gamer's Day в Сан-Франциско (см. материал о Red Faction 3 в майском номере), Midway Gamer's Day в Лас-Вегасе (This Is Vegas and The Wheelman в прошлом номере), Sierra Spring Break на Майорке (Ghostbusters и Prototype все в том же июньском номере), Ubidays в Париже и Captivate

2008 опять же в Лас-Вегасе (забегая вперед: в середине июня мы полетим на EA Gamer's Day, отчет будет в следующем номере). Репортаж с Ubidays за авторством Олега «За инновации!» Ставицкого вы найдете по соседству, а здесь на следующих шести страницах пойдет речь об играх Capcom, которые мы смотрели на Captivate 2008.

Изюм всех японских компаний Capcom для журналистов едва ли не самая любимая. Sony и Konami тоже есть за что любить: первую — за PlayStation, неизменно гениальную рекламу и прорыв божественных игр (Twisted Metal, God of War, LocoRoco, Patapon, LittleBigPlanet), вторую — за Silent Hill и Metal Gear Solid. Но если Sony и Konami зачастую по-

зволяют себе расслабиться и развлекают свои линейки проходными и откровенно слабыми играми, то у Capcom средняя температура по больнице стабильно выше. С ними тоже бываеет все, но столько хороших игр, сколько их у Capcom, среди японских компаний выпускает только Square Enix, создатель Final Fantasy и Dragon Quest.

На Captivate 2008 презентовали шесть игр, откровенно сказать пришлось на показе лишь двух из них: Neopets Puzzle Adventure (казуалка от тех же людей, что сделали Puzzle Quest) и Spyborgs (унылый платформер для Wii). Зато остальные игры как на подбор: Resident Evil 5, Bionic Commando, Dark Void, Street Fighter 4.

Две из шести игр здесь — падного производства, и это неспроста. Capcom всегда была одним из самых американизированных японских издателей, а в последние годы и вовсе проводит целенаправленную политику по наращиванию числа неамериканских игр в своей линейке. Если в 90-х годах японские компании ходили гоголем, то в нулевых Запад стал перетягивать одеяло на себя, а японцы, за западными играми совсем не следившие, почувствовали, что могут оказаться в аутсайдерах. Приходится нагонять: ставить в офисах Xbox 360 с Call of Duty 4 и Assassin's Creed (чтобы сотрудники играли), а иногда даже выпускать версии для PC. Активное всего с PC работает именно Capcom. ■



Capcom стоило бы показать за то, что они назвали свое мероприятие Captivate 2008, а не Capcom Gamer's Day, как THQ, Midway или EA. При чем тут Gamer's, если это салют гугло для прессы?



Делегация японцев смотрит *игра-белки-портупе* Bionic Commando. Мужики в центре (в песочной куртке) — Кейдзи Инафуне, человек, ответственный за Mega Man, Onimusha, Dead Rising и Lost Planet.

STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX



ЖАНР: ФАЙТИНГ
РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM, DIMPS
ДАТА ВЫХОДА: ВТОРАЯ ПОЛОВИНА 2008 ГОДА

У каждого, кто начинал играть еще на «Денди» и «Сеге», со Street Fighter связаны особенно теплые воспоминания. Никто уже не помнит, как звали того пилота с щеткой желтых волос на голове (оказывается, Guile) и ту зеленую халкоподобную тварь (Blanka)? Хотя убей не вспомнил бы, которая билась током, но все помнят, как весело это было. С распространением компьютеров о «Денди» и «Сеге» в нашей стране постепенно забыли, а вместе с ними ушел в небытие и Street Fighter. За рубежом в него по-прежнему играли, но уже не так запойно: с середины 90-х тон в файтингах стали задавать Tekken и Virtua Fighter, потом к ним присоединились Dead or Alive и Soul Calibur.

Но все хорошо забытое старое рано или поздно возвращается. Весной Capcom запустила на Xbox Live Arcade Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix, римейк второй части (именно она, как считается, сделала файтин-

ги массовым развлечением), и игра неожиданно добилась небывалого успеха. Теперь они делают четвертую часть, и это именно тот Street Fighter, который мы знали без малого двадцать лет назад. Игра стала трехмерной, но по-прежнему придерживается строго двухмерной перспективы и выглядит как акварельный взрыв. Сделано это намеренно: аудитория Street Fighter 4 — те, кому сейчас за двадцать, кто хорошо помнит вторую часть и будет рад снова вспомнить свое детство или юность. Это касается не только художественного исполнения, но и самой идеологии игры. Street Fighter 4, говорят в Capcom, в первую очередь инструмент общения, а уже потом все остальное.

Чтобы общение было в радость, игра должна быть доступной, и вот эту доступность называют главным отличием Street Fighter 4 от других файтингов. Здесь можно играть, просто интуитивно барабанив по клавишам. С подкованным противником такой фокус не пройдет, но и вам никто не мешает освоить игру на профессиональном уровне

— все необходимое (бесчисленное число приемов, десятки персонажей) в ней для этого есть. При этом бой в Street Fighter 4 завязаны не на комбо (любое комбо исполняется движением стика геймпада в сочетании с максимум двумя клавишами), а на считывании поведения противника.

Как и любой уважающий себя файтинг, Street Fighter 4 скрупулезно конспектирует биографию своих героев. Про каждого персонажа нам (зачем-то) считают нужным сообщить его предисторию, что с ним случилось после событий третьей части и что с ним происходит на протяжении четвертой. Сюжет скармливается частично роликами, как будто снятыми на зернистую, выгоревшую пленку, а частично — аниме-вставками. Аниме выглядит... ну, как может выглядеть аниме? Ценителям, видимо, понравится, остальные как минимум улыбнутся. Типичная зарисовка: сходятся в чистом поле два brutальных товарища, один со страшным лицом заносит руку, и вот кулак летит... летит... летит... все летит... все летит... все летит... вот кулак долетает... следует удар... про-

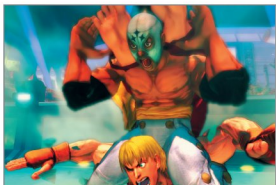
тивник от этого удара летит... летит... летит... все летит и летит... ну, вы поняли.

И две хорошие новости напоследок: мультиплеер в игре будет (файтингам он долгое время был недостающим из-за того, что там надо анимацию очень аккуратно синхронизовать), а кроме PS3 и Xbox 360, ожидается версия для PC. На резонный вопрос «Игромани», как они вообще себе это представляют, продюсер игры выпалил: «С геймпадом, только и исключительно с геймпадом». Так что если вы еще не купили геймпад (оптимальный вариант — от Xbox 360), самое время этим озаботиться. Правда, не очень понятно, как примут Street Fighter 4 на PC, — у нас тут нет соответствующей культуры. С другой стороны, именно благодаря четвертой части она тут, возможно, появится.

Среди журналистов на Carve 2008 «Уличный боец» был самой популярной игрой: стенд с Bionic Commando то и дело пустовал, зато к Street Fighter 4 надо было выстоять целую очередь. Так что мы, пользуясь случаем, отправились к «Бисонку». ■



Одна из арен Street Fighter 4 находится в России, где-то на Крайнем Севере. На заднем плане — поезд, усаевые мужики в ушаках, милиционер, женщина в платке и копошащийся на зле пьянчужка.



Все файтинги абсурдны, но Street Fighter абсурднее всех, и этим он особенно прекрасен.



BIONIC COMMANDO



ЖАНР: ЭШЕН
РАЗРАБОТЧИК: SONY
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2008 ГОДА

Что такое **Bionic Commando** и откуда он взялся, мы уже однажды писали (см. «Игроманию» №12'2007). Вкратце: это продолжение (не ремейк!) одноименной игры производства **Sarcasm**, выпущенной аж в 1987 году. Вторая часть, даром что цифры «2» в названии нет, выглядит, конечно, совершенно по-

новому, но ключевая деталь осталась на месте: главный герой Натан Спенсер по-прежнему оснащен механической рукой, и с помощью этой руки он все так же скачет по уровням, словно Человек-паук.

После событий оригинальной игры прошло 10 лет, и Натан теперь живет в другом, гораздо менее уютном мире. Бионические солдаты вроде него ввали в немилость правительства и вынуждены были разору-

житься, а сам Спенсер попадает в тюрьму с приговором «смертная казнь». Но в день казни город (некий Ascension City) атакуют неизвестным оружием. Нападение вызывает сильное землетрясение и выброс радиации. Считается, что за всем этим стоит бывший коллега Натана. Несмотря на все обиды, главный герой, по примеру Маркуса Феникса, берет-ся за выяснение обстоятельств нападения.

Как это обычно бывает, в **Bionic Commando** все выстроено вокруг одной-единственной детали, в данном случае — бионической руки. Из-за землетрясения улицы города затоплены и завалены обломками, передвигаться приходится главным образом по стенам и крышам. И рука здесь оказывается как нельзя кстати. Выглядит это следующим образом: Натан выстреливает ее, цепляется за ближайшее пригодное для этого место, а потом, мигом преодолев по воздуху десятки метров, отцепляется и быстро выстреливает рукой в другой уступ. Цепляться можно не где угодно, а только там, где подсвечено маркером. По ощущениям это очень похоже на то, как работал крюк в **Lost Planet**. Продюсер Бен Джэдд рассказывал даже, что в **Sarcasm** его в шутку подначивают: из-за **Bionic Commando** нет смысла делать **Lost Planet 2** — ничего нового с крюком уже не придумаешь.

Во время боя рука тоже бывает полезной. Ей можно схватить бочку или ящик и метнуть в противника, а если это летательный аппарат или робот, то можно за него зацепиться, мгновенно втянуть трос и с силой оттолкнуться ногами. Противника сразу отбросит назад, и, если повезет, он

даже куда-нибудь врежется.

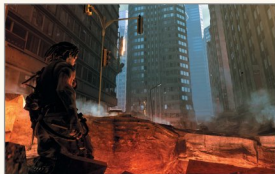
Поскольку город в игре (будут и другие уровни, например лес) большой и видимых границ у него нет, а игра все-таки линейная, разработчикам пришлось сделать границы невидимыми, но ощутимыми. Стоит зайти куда не следует — и экран краснеет: скрывается действие радиации. Если замешкаешься в таком месте, Натан очень быстро отдаст богу душу.

А теперь самое неожиданное: при всей привлекательности концепта играть в **Bionic Commando**... неинтересно. Управляться с бионической рукой довольно сложно, за полчаса часа игры мы так к ней и не привыкли. Насыщенностью здесь даже не пахнет: малочисленные и бестолковые противники (ни одного боника, кстати, не показали, везде фигурировали только обычные солдаты в масках) могут раздражать, когда ты долго не можешь понять, откуда они стреляют, но вести с ними бой интересно примерно так же, как вылавливать блох. Ни одного сюжетного ролика показано не было, как обстоят дела с сюжетом — неясно.

Посмотрев, видимо, на реакцию прессы (стенд **Bionic Commando** часто пустовал), **Sarcasm** сразу после окончания **CapSivate 2008** объявила о переносе релиза аж на следующую весну. Официальная причина — желание доработать как следует мультиплеер, но, скорее всего, синглую часть тоже будут переделывать. В том, что сейчас **Bionic Commando** душу не будоражит, ничего страшного нет, история знает много примеров, когда игры, не блиставшие на выставках, в итоге все же попадали в высшую лигу. Так что не списывайте его пока со счетов. ■



Это прямо какой-то стандарт сейчас — комплектовать своих героев специальной рукой. **Bionic Commando**, **Devil May Cry 4**, новый **Prince of Persia**... Кто следующий?



Готовы отдать свою будущую бионическую руку на отсечение — весь этот бардак само правительство и устроило.



DARK VOID

ЖАНР: экшен**РАЗРАБОТЧИК:** AIRLIGHT GAMES**ДАТА ВЫХОДА:** 2009 ГОД

Идея **Dark Void** появилась примерно тем же образом, что и концепт нового **Bionic Commando**: когда руководство новобразованной фирмы **Airtight Games** раздумывало, какую игру делать, у них состоялся судьбоносный разговор с Сарсом, и те навели своих новых партнеров на мысль, что нынешние трехмерные

игры являются трехмерными лишь по форме, но не по сути. Большинство из них третье измерение просто не использует. Это открытие надело **Airtight** на идею экшена, который назвали **Dark Void**.

«Раньше я работал в **Microsoft**, заведовал серией **Crimson Skies**, — говорит основатель студии. — Команда с самого начала мечтала сделать псевдо часть, но я все время им говорил: ограничимся самолетами, на пешеходные стелы нет

времени, добавим в следующей версии. Но в итоге, как видите, ожидание следующей версии растянулось на восемь лет, и это будет совсем другая игра».

И действительно, общего у **Crimson Skies** и **Dark Void** практически нет. **Dark Void** — это фантастический шутер про группу людей, называющих себя **Survivors** («Выжившие»), которые вместе со своим космическим кораблем попали в другое измерение (**Void**) и столкнулись с враждебной расой под названием **Watchers** («Наблюдатели»), представители которой внешне очень похожи на гетов из **Mass Effect**. Высадившись на каком-то куске скалы, высшем посреди пустоты, «выжившие» попадают под раздачу и гибнут один за другим. Когда все вокруг погибают, начинается обычный, казалось бы, **Gears of War**. Главный герой по имени Уилл прет вперед с уверенностью Маркуса Феникса, стреляет из-за укрытий, детонирует бочки, а подпадает ему под горячую руку кто-нибудь из «наблюдателей» — устраивает фаталити.

Что-то новенькое начинается, только когда мы утыкаемся носом в отвесную скалу. В любом другом шутере, кроме, может быть, **Lost Planet** и **Bionic Commando**, пришлось бы искать обходной путь, а вот **Dark Void** на этом моменте, наоборот, расправляет крылья. Оказывается, ключевая деталь игры — это так называемые бои по вертикали. Уилл обладает джетпакком, с помощью которого можно преодолевать небольшие расстояния по воздуху и быстро взбираться по скалам. И не просто взбираться, но еще и вести при этом перестрелку. Выглядит это точно так же, как **Gears of War**, только по оси Y: Уилл прыгает от уступа к уступу, стреляет, причеся от отвесных выстрелов, если кто-то из противников оказывается рядом — хватает его за шиворот и

швыряет вниз. Враги тоже обучены трюкам: «наблюдатель», который только что был на расстоянии вытянутой руки, может перепрыгнуть на утес справа или слева, переместиться на уровень вверх или на уровень вниз. А сверху в это время гремит какие-то взрывы, валится камне, которые с легкостью могут попасть и по вам.

Очень скоро, буквально на первом же уровне, Уилл модернизирует свой джетпак и получает возможность летать безо всяких ограничений. Тут игра показывает еще один трюк (все описанное — не ролик, а живая демонстрация; поиграть самим, правда, не давали): Уилл взмывает в воздух, берет на бордадж какую-то летающую тарелку и начинает расстреливать коклит, уворачиваясь при этом от выстрелов пилота. Когда коклит открывается, пилот получает ногой в лицо и вышвыривается, а Уилл прямо в воздухе перехватывает управление.

При всей относительной новизне концепта **Dark Void** уже сейчас выглядит игрой, может, и неплохой, но явно второго эшелона. Бои на отвесных скалах и воздушный бордадж смотрятся любопытно, но не более того. Дизайн в **Dark Void** скучный и неизобретательный: «выжившие», и Уилл в том числе, носят какие-то нелепые шлемы, худосочные враги никакого трюкета не выделывают, а параллельное измерение меньше всего похоже на параллельные заборы, бочки, ящики — тоска, в общем) и раскрашено исключительно в серо-коричневые цвета.

На вопрос «Игромании», почему в параллельном измерении действуют те же законы физики, что и на Земле, и даже гравитация точно такая же, **Airtight** ответил, что все будет, просто говорить об этом они пока не готовы. ■

Вот это в **Dark Void** называется vertical combat.

Абордаж летательных аппаратов оборачивается впечатанием салага в лицо пилота.

RESIDENT EVIL

ЖАНР: RESIDENT EVIL В АФРИКЕ
РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2009 ГОДА (КОНСОЛИ)

У Capcom в отношении Resident Evil сложилась своего рода традиция: есть «резидент»-эпопеяльные и есть проходные. Первых мало и выпускаются они раз в несколько лет (Resident Evil 4 уже три с половиной года стужуло), а вторые выходят каждый год и предназначены исключительно для повышения рентабельности бренда (см. Resident Evil: The Umbrella Chronicles для Wii). Пятая часть относится к первой группе, то есть это явный броненбойный блокбастер.

О производстве Resident Evil 5 объявили еще три года назад, летом 2005-го, но сделано это было в угоду Xbox 360 и PlayStation 3, которые в тот момент готовились к старту и остро нуждались в поддержке. Сказать об игре долгое время было нечего, а первая публичная демонстрация живого геймплея со-

стоялась лишь на Captivate 2008 (и только из рук продюсеров).

Главных героев на этот раз снова двое, мальчик и девочка. Мальчик — Крис Редфилд, бывший член отряда S.T.A.R.S. Alpha Team, фигурировавший в Resident Evil и Resident Evil: Code Veronica. Девочка — какая-то мулатка, прежде нигде не встречавшаяся, о ней пока не рассказывают вообще ничего, даже имени не сообщают.

Место действия — названный регион Африки, где-то на границе Кении, Эфиопии и Эритреи. После событий первого Resident Evil прошло десять лет (то есть на календаре как раз 2008 год), и Крис, теперь уже член некоей организации BSAA, отправляется на разведку в какое-то селение, где на него, естественно, нападают. Нападают не зомби, а люди, но, подобно крестьянам из



четвертой части, они находятся под воздействием ли вируса, то ли паразитов. В Африку Криса занесло не случайно. «Черный» континент

известен как родина самых страшных вирусов, в том числе вируса Эбола, использовавшегося в экспериментах корпорации Umbrella. И где-то здесь, между Кенией, Эритреей и Эфиопией, дремлет другой вирус, который вот-вот может быть разбужен и разнесен близлежащим извержением вулкана (каким образом — не поясняется). Тут же ожидается встреча с Вескером и Шерри Биркин, дочерью создателя G-вируса Уильяма Биркина.

Первые ощущения от Resident Evil 5 — это радость узнавания и... разочарование от того, насколько все вокруг знакомо. В отличие от прошлого раза Capcom не стали делать совершенно новую игру, а соорудили такую некстген-версию четвертой части. Красивую, явно очень мощную игру, но от предшественника принципиально не отличающуюся. Похож даже первый уровень: в Resident Evil 4 это была испанская деревня, а здесь — грязное африканское селение в четыре раза больше по площади, с еще большим числом жителей и с кучей вещей вокруг, которые можно поломать и разрушить. Играться Resident Evil 5 точно так же: Крис быстрее и сильнее своих противников, он лучше вооружен, но тех СЛИШКОМ МНОГО, чтобы можно было выстоять в открытом бою. Приходится постоянно бегать, менять позицию, взбираться на крыши, баррикадироваться в домах и бежать оттуда, когда держать оборону становится уже невоз-



Та самая напарница Криса. Кто она, откуда и как ее зовут, в Capcom рассказывать не спешат.



В Resident Evil 4 собачь очень не хватало. Правда, тут не доберманы, а просто каже-то дворняги.



А кто, интересно, эта блондинка? Шерри Биркен?

можно. Враги по-прежнему относительно медленные, но они могут забраться в любое место, куда можете забраться вы, и их теперь целые толпы. Здешний босс — не чета испанским бензопилщикам: огромного роста, размахивает топором с трехли четырёхметровой ручкой и, если, не дай бог, попадешь под его горячую руку, прихлопнет с одного удара. Сами африканцы от ударов его топора разлетаются в разные стороны, словно пушинки. В доме спрятаться от него невозможно — он пробивает стены.

Самым кардинальным отличием от четвертой части будет, наверное, кооператив. В

Resident Evil 4 игральных персонажей было двое (даже трое, если учитывать Эшли, но она толком не умела драться), но их пути пересекались лишь изредка, да и кампании у Ады и у Леоны были разной длины. В общем, о совместном прохождении оставалось только мечтать.

Но пятая часть выходит в условиях, когда консоли уже не имеют проблем с доступом в интернет, а значит, кооператив напрашивается сам собой. Но когда я задал об этом вопрос, продюсер игры Дэн Такерти сделал сложное лицо, переглянулся с пиарщиками и в итоге ответил, что пока они ничего сказать не могут. Что странно — другой

продюсер, Кейджи Инафуне, в более ранних интервью уже говорил о кооперативе. По его словам, совместное прохождение будет и большую часть игры Крис проведет вместе со своей загадочной напарницей.

Любопытная деталь: в Африке, как и положено, адски жарко, и, если слишком долго торчать на одном месте, Крису напечет голову со всеми вытекающими отсюда последствиями: миражами и галлюцинациями. А на выходе из темных помещений срабатывает HDR-эффект, впервые деботрированый в Half-Life 2: Lost Coast: на короткое время все заливают ярким светом, и, пока глаза нашего подопечного

не привыкнут к нему, ничего не будет видно.

Общая продолжительность игры составит около 20 часов, а если кампания мало, то есть еще хорошо уже знакомая «песочница» Mercenaries: выбираешь персонажа, уровень и пытаешься выжить на этом уровне как можно дольше.

Игра, судя по всему, еще далека от завершения, и даже весна 2009-го — это дата довольно оптимистичная. Для PC проект пока не заявлен, и вопросы об этом по традиции остаются без комментариев, но раз Сарсот портирует на персоналки игры, гораздо менее для этого приспособленные, то Resident Evil 5 будет наверняка. ■



Когда эти цульпача охватывают голову Криса, становится натурально не по себе.



ПРИЕЗЖА В ЛАС-ВЕГАС



- 1 — Продюсер Bionic Commando Бен Джадд — чуть ли единственный непянский продюсер в японской игровой индустрии. В Японии он уже восемь лет.
- 2 — Продюсер Resident Evil 5 Дэн Такеути в Capcom уже много лет, он застал не только первые части Resident Evil, но даже Street Fighter 2.
- 3 — Желающих поиграть в Street Fighter 4 на Captivate 2008 было в избытке...
- 4 — ...а вот Bionic Commando такой популярностью не пользовался даже близко.
- 5 — По завершении мероприятия Capcom повезли всех в оружейный магазин, чтобы пострелять по мишеням в виде зомби.
- 6, 7, 8 — Будете в Лас-Вегасе — загляните в зал игровых автоматов сети GameWorks (SEGA). Зал довольно большой, таких сейчас мало осталось — культура аркад на Западе постепенно умирает.

ROBERT LUDLUM'S

КОНСПИРАЦИЯ
БОРНА



Стань совершенным оружием. Стань Борном.



РЕКЛАМА

WWW.BORNETHEGAME.COM



PLAYSTATION 3



«16+», «PLAYSTATION» и «PS3» являются ограниченными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live и логотип Xbox являются ограниченными товарными знаками группы компаний Microsoft. Программное обеспечение The Bourne Conspiracy © 2008 Vivendi Games, Inc. Персонажи, события, сюжет фильма The Bourne Identity, а также и интеллектуальные права на этот фильм © 1966 Estate of Robert Ludlum. Все права сохранены. Разработчик - High Moon Studios, LLC. Название и логотип High Moon Studios являются зарегистрированными товарными знаками High Moon Studios, LLC. Название и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc.

Мобиславль

Мобильянти

Верхний Мобил

Мобиград

Мобиворода

Мобирхангельск

Нубабаровск

Сервероморск

Сервероморск

Мобикамск

Мобипешк

Мобийск

Мобивартовск

Мобиводы

Моби-Петербург

Мобийск

Моби-Ола

Мобисибирск

Мобирежные Челны

Килобайт-на-Амуре

Мобивосток

Мобироссийск

тoби

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О **МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ** >>>

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР • ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ • КПК И КОММУНИКАТОРЫ
НОУТБУКИ И ИМРС • ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ • ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР • МЕДИАПЛЕЕРЫ И АКСЕССУАРЫ

«Call of Duty 4: Modern Warhead — это тополок, высшая точка развития рельсовых шутеров. Дальше просто некуда и назад». — сообщали мы с этих страниц прошедшей зимой. Как бы не так. Жанр шутеров от первого лица окончательно распался на два поджанра: одиозные скриптовые забеги и полноценные sandbox-приключения. Нам по-прежнему кажется, что будущее за последними, но это не мешает первым вполне себе благополучно существовать. Сегодня вопрос «Call of Duty или Crysis?» — это фактически идеологический выбор. Это две жанровые позиции, две геймдизайнерские философии. Это вопрос, по которому можно судить, чего вы вообще ждете от компьютерных игр. Свобода против пиротехники, голливудские трюки против кривоватой пока еще песочницы.

Вне зависимости от того, на чьей стороне баррикад вы обогдываетесь, нам интересно наблюдать за развитием обо-

их субжанров, потому что, при всем видимом противостоянии, они учатся друг у друга. Call of Duty потихоньку открывает для себя разрушаемость, физику и прочие радости современных технологий. Crytek извлекают из сотен рецензий конструктивную критику и пытаются применить к sandbox понятие «режиссура».

Именно поэтому у нас сегодня вышел особенный номер. На следующих десяти страницах «Игромании» — будущее жанра «шутер». Мы препарируем сразу две главные премьеры этого месяца — Call of Duty: World at War и Crysis Warhead. Следующие десять страниц — отличный повод определиться, на чьей стороне. Вдохните поглубже, мы начинаем.

Олег Ставицкий, редактор

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ



VS



CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

CRYSIS
WARHEAD



**CRYSIS
WARHEAD**



ЖАНР
Crysis возвращает
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Crytek Hungary
ПОХОЖЕсть
Crysis
Far Cry
Operation Flashpoint: Cold War Stories
МУЛЬТИПЛЕЕР
Без мультиплеера

УБИТЬ ПЕРЕСМЕШНИКА

CRYSIS, МУЖЕСТВЕННО ПРИНЯВ ГРАД КРИТИКИ, НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Что? Новый Crysis, посвященный, что случилось с одним из трех выживших членов Raptor Team.

Где? Будапешт, Венгрия, где в здании бывшей текстильной фабрики вот уже 18 месяцев делается Crysis Warhead, новая игра серии.

«Расскажи ему историю про стулья!» — подначивает продюсер Crysis Бернт Димер Криса Ваардала, исполнительного директора Crytek Hungary. Крис закатывает глаза: «О-о-о, это чудная история. В общем, для киевского отделения купили стулья. Совершенно роскошные, дорогие офисные стулья. Это такая политика Crytek — все офисы должны быть обставлены одинаковой мебелью и выглядеть одинаково. И вот им отпечатали партию стульев, и украинская таможня, конечно, подозревает тут контрабанду и подлог. В перерыве проходят месяцы, проводится страшное количество бумажной работы, но стулья в итоге вывозят и отправляют сюда, в Будапешт. А нас в это время было ну человек десять в лучшем случае. И тут приходит эта гигантская партия офисных стульев! И я начинаю катать их по офису с криками «стулья, кому стулья?!», многим достается по два. Мы начинали делать Warhead в совершенно роскошных условиях...»

Я слушаю все это, стоя в Будапеште на территории огромной текстильной фабрики, которая последние несколько лет функционирует как дорогое офисное помещение. Восемнадцать месяцев назад двое сотрудников головного офиса Crytek, уроженцы Венг-

рии, закончили работу над интеграцией физики транспортных средств в Crysis и попросились домой. Руководство логично рассудило, что отпускать людей, которые вдвоем сделали всю технику в игре, никак нельзя, и предложило им стать первыми и единственными сотрудниками Crytek Hungary. С этого, собственно, и начался Crysis Warhead.

Новый Crysis ни за что не случился бы так быстро, если бы не еще одно похищение в политике Crytek, согласно которому студии должны быть полностью автономны и разрабатывать свои проекты самостоятельно. «Поэтому, когда Джейв при-

шел ко мне и сказал, что завтра приезают парни из венгерского офиса и им нужно придумать задачу, я просто написал на доске два пункта: Crysis, нанокостюм — и указал на дыру в сюжете, которую нужно заполнить», — говорит Бернт. Все остальное — пелл-, арт- и геймдизайн, а также сюжет — созданы в Будапеште.



«Совпадение? Не думаю!» — говорит продюсер игры, завидев ракетерлет над головой.

Подсветите мне веки



Помимо оптимизации кода, Crytek также перебрали по косточкам практически все исходники Crysis. «Каждая текстура, каждый элемент из оригинальной игры был или заменен, или переработан тем или иным образом», — хвастается нам продюсер игры. — Мы хотим, чтобы картинка Warhead и оригинального Crysis отличалась». Для этого в Crytek не просто обновили текстуры. Они что-то такое сделали с освещением, что привело сразу к двум эффектам. Во-первых, картинка действительно стала лучше, а во-вторых — все лица в Crysis теперь выглядят как портреты для обложек журнала Esquire.

Началу разработки предшествовал двухмесячный тренинг: ключевые сотрудники немецкого отделения Crytek провели в Венгрии два месяца, тренируя команду и объясняя ей основополагающие ценности компании. Это, должно быть, были довольно жесткие полевые учения, если принять во внимание тот факт, что русскоговорящий арт-директор Crytek Михаил Хаимзон комментирует уровни в выражениях «fucking terrain is fucking flat» (тут, наверное, нужно перевести только два слова: terrain — ландшафт и flat — плоский).

Сформированная студия принялась заполнять одну из не самых очевидных дыр в сюжете Crysis, которых там, мягко говоря, хватает. Warhead посвящена трудовым будням Майкла Сайкса, одного из трех выживших членов Raptor Team (двумя другими, напомним, являются Номад, главгерой оригинальной игры, и Prophet, руководитель группы). Сайкс (он же — Psycho), бывший оперативник SAS, хамоватый рыжий англичанин с расоченной губой, отправлялся на неопределенное секретное задание где-то в первой трети игры и возвращался уже в финальном акте, на корабле. «Ты не лопей, где я провел последние несколько часов», — говорит он Номаду, и именно этим часам посвящена Crysis Warhead.

Урок усвоен

Наш день, посвященный Warhead, начинается с неожиданных открытий: Берит и Крис признают собственные ошибки. Это крайне нетипичная для западной

игросцени ситуация, а если учесть, что в той же комнате, где мы сидим, находится продюсер со стороны Electronic Arts, то покаяние сотрудников Crytek выглядит совершенно сюрреализмом. «В Crysis мы особенно сильно оступились ровно три раза», — говорит Берит, — это сюжет, линейность и системные требования». Приятно, что именно в таком порядке. «Оборвать игру, не закончив историю, — это казалось нам очень умной идеей!» Зато прессе и игрокам показалось совсем наоборот. Скользкий финал Crysis и попытка Crytek сыграть на одном поле с Halo оказались одними из самых популярных

объектов для критики. «Урок усвоен», — обещает Берит. И для того чтобы ошибка не повторилась, в качестве приглашенного сценариста над Crysis Warhead работает... Сюзан О'Коннор (BioShock, Gears of War, BlackSite: Area 51)! Она занята причисыванием диалогов и выявлением логических несвязок в истории, придуманной Crytek. «Я даже не подозревал, что у нас столь-

ко сюжетных дыр!» — радостно признается Берит. — Она только и делает, что тычет пальцем: это нелогично, здесь непонятна мотивация, тут нет никакого смысла. А кто этот персонаж? Что он здесь делает? Откуда он взялся? Мы скривим зубами и соглашаемся».

Неизвестно, является ли то, что мы увидели, заслугой О'Коннор или штатных сценаристов Crytek Hungary, но Warhead действительно уделяет своим героям куда больше внимания. Сайкс, настоящий футбольный фанат в нанокостюме и с фигой начальству в кар-



В Warhead, кстати, появится гораздо больше «бытовых» заведений, вроде заправок и даже коктейльных баров.



«А! корейцев, говорят, тоже докрутили. Надеемся, они теперь играют в шахматы и травят анекдоты про вояку».

мане, не стесняется в выражениях и непрерывно комментирует все, что происходит на экране. Радиопереговоров, по первым ощущениям, стало, кажется, в пять раз больше: эфир практически не замолкает, кто-то координирует свои действия с командным центром, откуда непрерывно отвечают, Сайкс сообщает всем и каждому, что он думает по их поводу, начальство делает замечания. И так всю дорогу.

Плюс Psycho, конечно, гораздо более интересный персонаж, чем отличник Номад, который в школе наверняка сидел на первой парте и поднимал руку на уроках ОБЖ, а теперь вытаскивается в струнку перед руководством и держит нанокостом в чехле от пыли. У нового героя наноброня

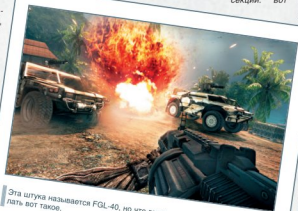
покрыта какими-то царапинами, выгибами и разве что не надписями «Сайксу от благодарного полка шведских массажисток». К тому же новый костюм общается с вами ненавязчивным басом из рекламы нового джила, а нежным женским голосом. Наконец, Сайкс, в отличие от Номада, практикует стрельбу из «узи» по-македонски, с двух рук.

Это все мелкие, казалось бы, детали, но благодаря им Warhead из высокооктанового парада технологий и геймдизайнерских достижений превращается в интересную человеческую историю. По этой же

причине во многих кат-сценах главный герой впервые демонстрируется от третьего лица. Почему? «Во-первых, потому что он круто выглядит!» — тут же выпаливает Бернт. — А во-вторых, потому что мы неожиданно для себя выяснили, что многие просили игру, не используя и половины заложенных в нее возможностей. Поэтому кат-сцены не будут демонстрировать ничего такого, чего вы не могли бы исполнить самостоятельно. Такие мини-туториалы». С этими словами Бернт переводит нанокостом в режим maximum speed и на скорости сбивает с ног сразу троих корейцев — те очень смешно валятся на землю, крахтят и пытаются отряхнуться. «Новый трюк!» — с гордостью поясняют венгры.

Параллельные линии

«Под линейностью я понимаю прежде всего вот что, — переводит тему Бернт. — Мы фактически порубили игру на секции: вот



Эта штука называется FGL-40, но что гораздо важнее — она умеет дедать вот такое.

танковый этап, вот звезд на катере, вот штурм корейской военной базы. В рамках этих мизансцен мы допускали импровизацию, но настоящей свободы тут на самом деле нет. Как только нам становилось неудобно, скажем, танки,



Простите, у нас кончились подлисы к скриншотам с большими взрывами.



мы просто убирали их из кадра. А когда нам хотелось, чтобы игрок прошел какой-то момент, будучи впечатан в прицел стационарного пулемета, мы просто не разрешили ему слезть с него. С точки зрения геймдизайна это непростительные ошибки».

Стутек явно мыслит в правильном направлении, но они упускают очень важное для понимания слово — режиссура. Пользуясь случаем, я по памяти зачитываю им собственную рецензию на Crysis. Включая сакральное «эту игру очень легко уважать и очень трудно полюбить». Продюсер EA отрывается от своего ноутбука и с интересом смотрит на Бернта. На что тот неожиданно живает и говорит: «Абсолютно согласен!» Принципиальной, на уровне ДНК, проблемой Crysis было как раз отсутствие у игры осознанной режиссуры. Стутек радостно свалили в одну кучу нанокостюм, разрушаемые джунгли, танки, корейцев, физику и тошноту в сторону, надеясь, что все это заиграет самостоятельно. И оно действительно играло, но Crysis отчаянно недооценило того, что как раз в избытке имеется у *Call of Duty 4: Modern Warfare*, — интересных игровых ситуаций.

Очень не хочется тут с размаху влить что-нибудь вроде «а вот в *Warhead* все это изменится!», что там в действительности будет с финальной игрой — непонятно. Опасений предостаточно. Так что мы просто рассмотрим эволюцию Crysis на примере конкретного уровня, который автор этих букв прошел самостоятельно.

Итак, пока Номад спасает ученых и пробивается в составе танковой дивизии ко входу в инопланетный корабль, Сайкс занят следующим. Его в одиночку отправляет расследовать внушительных размеров контейнер, который корейцы погрузили на военный корабль и куда-то везут. Руководство по-



Разрушаемость Crytek все еще держит на коротком геймдизайнерском поводке.

дозревает, что это атомная бомба (что, конечно, не так).

Вторая миссия *Warhead* стартует на таких скоростях, что привычные Crysis-рефлексы необходимо сразу запускать в турборежиме. Раз — вы сопровождаете транспортное средство, попутно прыгая из броневика в джип, из джипа — в грузовик, а из грузовика — в кусты. Два — пилотируемый вашим приятелем VTOL получает ракету и, ломая пальмы, терпит крушение. Три — Сайкс, наплевав на все директивы, отправляется спасать пилота. Четыре — над вашей головой пролетают один за другим два истребителя и скрываются за горизонтом. Пять — в составе хромомонгий пассажиров сбитого VTOL вы защищаете пилота и благополучно машете спасенным друзьям рукой.

Наконец, вняв истерикам, которые вот уже десять минут раздуются в радиозифре, Сайкс наводит бинокль, находит тот самый контейнер, и вдруг на пристани всплывает атомная подводная лодка. Мы пожимаем плечами и отправляемся в ее сторону.

Бросок по пристани — это, на первый взгляд, классический Crysis. Корейцы садят по вам из-за заграждений, вы, включив cloak, развлекаетесь неспортивной стрельбой из шотгана в затылок, темным джедаем скачете по крышам и хоронитесь от танка за бронейными контейнерами. Как всегда раздражающий вертолет сбивается удачно подвернувшейся ракетницей. Бой постепенно набирает темп, подключаются новые танки, корейцы пускают сигнальную ракету, на которую слетается





Представьте ваш GeForce 8800 GT в развернутом виде!

подмога (еще один новый трюк), и тут, как в старом анекдоте, в чистом поле из-за угла вырывается танк. То есть тот самый VTOL, поливающий напалмом все живое. И это не скриптовая, как можно было подумать, сцена — пилот, которого мы спасали из корейского плена двадцать минут назад, решил вернуть долг. «Этого, кстати, могло и не быть, спасение VTOL — второстепенное задание», — замечает Бернт, пока пристав на наших глазах поливается, кажется, всеми видами ракет класса «воздух-земля».

При этом с пришвартованного корабля постреливают новоприбывшие корейцы, подводная лодка призывно покачивается у пристани, а откуда-то из-за спины прилетает танковый снаряд. Зажмурившись, мы предпринимаем финальный бросок: сбиваем двух корейцев с ног, трое получают профилактический заряд дробы, maximum armor, головокружительный прыжок с корабля на поверхность подводной лодки, maximum speed, бросок до входа в подводную лодку и... конец интерактивной сессии. Я обессилело откидываюсь на спинку стула и прошу добавить в стакан воды побольше льда.

Френч-пресс

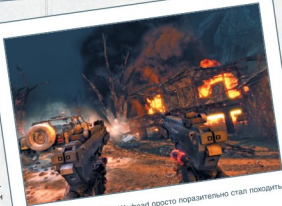
По первым ощущениям, Warhead — это Crysis, поданный под давлением. Это спрессованный, свежеежыкатый Crysis. Это такая более плотная, направленная (и более короткая — всего 8 часов) версия одного из лучших шутеров прошлого года. Тут есть все, за что мы любили игру, только на расстоянии вытянутой руки. Тут тоже можно скатиться на заднице с горы, а потом продираться к месту

действия через тропические лопухи. Разница в том, что вокруг вас постоянно что-то происходит. Срабатывают или скрипты, или AI, или sandbox. Ситуации, довольно характерные для первой части, когда вы не очень понимаете, куда идти, или скучно бредете через высокополигональную растительность, тут не бывает.

И это мы еще не видели инопланетян, про AI которых Crytek честно признаются, что он, мягко говоря, никак не годится. И действительно, в оригинале инопланетяне не уворачивались от гранат, с радостью принимали три очереди в упор и разве что не подставляли вторую щеку. Тут все обещает быть лучше. Тем более что венгры что-то там секретничают насчет аналога путешествия в невесомости и сюжета вообще.

По сравнению с головным офисом венгерского отделения, конечно, находилось в куда более комфортной ситуации. Им досталась готовая технология, готовая вселенная, готовый инструментарий. Crytek шли фактически по минному полю, в одиночку переизобретая самый передовой и самый популярный жанр в мире. Они мужественно приняли на себя сначала град критики, стически перенесли не самые умопомрачительные продажи (в мире продано более миллиона копий, что для любой другой игры было бы успехом, но в Crysis вложены колоссальные деньги, и надежды возлагались соответственно), и продолжают гнуть свою линию. Так, вопреки ожиданиям, Warhead не выходит на консолях и это все еще PC-эксклюзив.

«После Warhead мы примем окончательное стратегическое решение, — говорит Бернт. — PC был, есть



С некоторых ракурсов Warhead просто поразительно стал походить на Far Cry 2. Только красивее.



Секция корейского языка сегодня закрыта на инвентаризацию.



и остается для нас ключевой платформой. Но если результаты нас не удовлетворяют, то мы будем вынуждены пересмотреть нашу политику».

Оригинальному Crysis очень сильно повредили две вещи — утечка финального кода, которая случилась за семь дней до официального релиза, и его неприличные системные требования. По поводу пиратства тут можно Crytek только посочувствовать — PC по-прежнему остается в этом смысле самой невыгодной и уязвимой платформой. А вот с системными требованиями Crytek намерены кое-что сделать.

«Во-первых, нас неправильно поняли, — начинает Бернт. — Всем показалось, что Crysis — игра, в которую необходимо играть исключительно под DX10 на настройках very high. А все, кто так не делает, настоящего Crysis не увидят. Так вот, very high — это фактически был режим на вырост. Мы в первую очередь надеялись, что вы будете играть на high-настройках! И это совершенно справедливо. За прошедшие полгода Crysis по-прежнему является самым красивым и технологичным шутером на планете Земля. Зато теперь он прекрасно работает на компьютере стоимостью 500 евро (без монитора).

Тут Crytek одновременно и жульничают, и нет. Система, на которой я самолично прошел один уровень Warhead, действительно стоит указанных денег. И Crysis действительно работает на ней в high-режиме без видимых тормозов. Но фокус в том, что наряду с проделанной в Crytek работой по оптимизации технологии произошла еще одна, куда более прозрачная вещь. Стоимость волшебной некогда видеокарты GeForce 8800 GT начинается сегодня от 4000 рублей. Полная конфигурация, на которой был запущен



А вот и новая разновидность врагов — кроме корейцев, нанокорейцев и корейцев на джипах, теперь также имеются корейцы с геранью на плечах.

Warhead, выглядит следующим образом: Core 2 Duo E6750, 2 Гб, GeForce 8800 GT 512 Мб видео.



Бернт с энтузиазмом делится примерами из так называемой idea box — виртуальной коробки, куда Crytek складывают отложенные по тем или иным причинам идеи. «В один прекрасный день я пришел на работу — и программисты показали мне bullet time в Crysis! В другой раз мы всерьез рассматривали возможность дать игроку управлять инопланетными машинами. У нас огромное количество наработок, которые не попали в игру по

тем или иным причинам». Мы несколько не сомневаемся. К Crytek можно относиться как угодно, но второй такой студии сегодня нет и не предвидится. Они вот уже много лет изо всех сил двигают жанр и нашу с вами платформу вперед и, невзирая на критику, на высокую стоимость железа, на стоны на форумах, упорно идут в выбранном направлении. И их за это нужно как минимум уважать. А как максимум — поддерживать. Потому что если Warhead не выстрелит, то гипотетический Crysis Prophet вполне может оказаться консольным эксклюзивом. Мы же этого не хотим, верно? ■





СНОВА НА ФРОНТ

«ИГРОМАНИЯ» СМОТРИТ, КАК TREYARCH ПЕРЕИЗОБРЕТАЕТ WW2-ШУТЕРЫ

ЖАНР	Взрыв. Вторая мировая
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РАЗРАБОТЧИК	Treyarch
ПОХОЖЕСТЬ	■ Серия Call of Duty
	■ Vietnam
	■ Medal of Honor: Pacific Assault
МУЛЬТИПЛЕЕР	
Печень, чем в Call of Duty 4	
ДАТА ВЫХОДА	2008 год
САЙТ ИГРЫ	Вспомогательная информация

Что? Где?

Новый Call of Duty, сделанный по стандартам Call of Duty 4: Modern Warfare и перенесенный на японские острова. С дозированной инъекциями атмосферы Vietnam.
Лос-Анджелес, центральный офис Treyarch — дом создателей интерактивного Человека-паука и нового Call of Duty.

«Я знаю, вы проделали долгий путь, но сегодня мы сделаем все, чтобы вы не пожалели об этом», — Марк Лама, вице-президент Treyarch, относится к редкому типу разработчиков. В его кабинете стоит десятки коробок с играми, в разработке которых он принимал участие в качестве дизайнера, продюсера, а затем и вице-президента североамериканских студий Activision. От Heavy Gear и Time Commando до Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, DOOM 3 и сериала Call of Duty. Однако, несмотря на внушительный стаж, он по-прежнему готов с горящими глазами носиться вокруг очередной группы журналистов, будь они хоть из Африки, и рассказывать, насколько хороши его игры. Пускай это и не всегда так (см. нашу статью о James Bond: Quantum of Solace в этом же номере).

Treyarch известна как очень талантливая, теперь уже внутренняя студия Activision. Начав с инновационного симулятора фехтования Die by the Sword в 1998-м, они завязали в череду спортивных игр и портов, пока их не купила Activision, сделав студию карманной фабрикой по производству игр про Человека-паука. А чуть позже, после слияния с Gray Matter (Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty: United Offensive) — командой №2 по производству Call of Duty. Они ответственны

за консольный спин-офф Call of Duty 2: Big Red One, а также за собравший много наград, но не появившийся на PC Call of Duty 3.

Несмотря на то что все восхищаются профессионализмом команды (по словам Марка, Call of Duty 3, который не уступал, а где-то даже превосходил вторую часть, они сделали всего за семь (!) месяцев), Treyarch всегда оставались в глазах публики «вторым номером» — после Infinity Ward. И сейчас они очень стараются это исправить.

Ответный удар

После грандиозного успеха Call of Duty 4: Modern Warfare главный вопрос заключался в следующем: каким будет сеттинг пятой игры? Сидя в самолете на Лос-Анджелес, мы буквально молились, чтобы это была не осточертевшая Вторая мировая. Надежду подогревали и недавние

заявления Activision о том, как они правильно сменили место действия в четвертой части.

Однако Марк с первых секунд уничтожает все надежды: «Итак, сегодня мы впервые покажем новый Call of Duty: World at War. Здесь мы возвращаемся к тематике Второй мировой...» В этот момент у делегации «Игромании» проносится в голове всего одна мысль: «О боже, заберите нас отсюда...»



Ради того, чтобы мы могли радостно палить по снайперам на паллах, Treyarch прикутили к игре физику веревек.



Чувствуется, что трюк «притвориться мертвым» в случае с японцами не пройдет.

И Ламия словно считает ее: «Мы знаем, всем надоела плях Омаха, французские деревни и воздушные десантники. Call of Duty 4 стал невероятным прорывом для всего франчайза. И мы хотим сделать с WWII-шутерами то же самое, что Infinity Ward сделали с современными экшенами. Сегодня мы докажем вам, что переизобрели шутеры про Вторую мировую. Нашей задачей в первую очередь является новый опыт, именно поэтому мы переносим часть игры на Тихий океан».

Тут к беседе присоединяется наш старый знакомый — подполковник Ханк Кирси, военный консультант всего сериала: «Ламия создания про-голландского экшена, в Call of Duty мы всегда пытались рассказывать истории реальных подразделений. А в тихоокеанской кампании их было очень много, и про них никто ничего не знает. От игры к игре мы уделяли сюжетной составляющей все больше внимания. В Call of Duty 3, например, появились ролики с персонажами перед миссиями. Но в этот раз мы добавляем сюда эмоции».

С этими словами команда запускает первую демонстрацию. Среднестатистического шутерного игрока фраза «Тихоокеанский театр военных действий» вряд ли способна привести в повышенное эмоциональное состояние. Действительно, не было ни одной игры, в которой бы этот самый театр хоть сколько-нибудь отличался от пробоек по Нормандии (см. хотя бы Medal of Honor: Pacific Assault/Rising Sun). Однако Treyarch задумали нечто новое.

Первая же сцена дает понять, о чем говорят Ламия и Кирси. Действие происходит в титовой азиатской прибрежной деревушке. Мы открываем глаза прямо посреди пытки — наш отряд попал в плен. Картина, в общем, привычная: свирепый японец с каменным лицом потягивает сигару, задает риторические вопросы и удивляется, почему никто на них не отвечает. Однако в тот момент, когда рядовой зритель вот-вот начнет позевывать, случается кое-что необычное: допрашивающий терпит терпение и начинает старательно выжигать американскому солдату глаза той самой сига-



Treyarch что-то там еще готовят с водой, но нам пока не показали.

рой. С четвертой части Call of Duty явно прибавила brutality, но такое мы все еще не привыкли видеть в военных поп-шутерах.

Сцена пытки прерывается выстрелами — пришла подмога. Мы хватаем пистолет, вылетаем из бунгало и наблюдаем, как несколько сослуживцев врываются в деревню, зверски вырезая всех, кто встает на пути. Проплывшая собой бамбуковую дверь соседнего дома, оттуда вылетает

еще один японский офицер. Спотыкаясь, пытается встать, но подбежавший вплотную пленник добивает его выстрелом в голову. Из другого бунгало выбегает японец, охваченный огнем, и с душераздирающими криками переваливается через перила в воду. Все трещит и рушится.

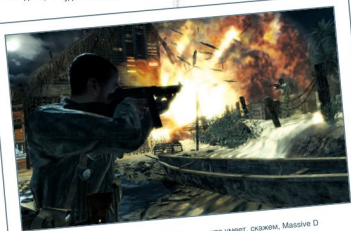
Отряд движется дальше, но за пределами деревни практически ничего не видно. Кто-то запускает в воздух осветительную шашку, которая выхватывает из темноты сотни японцев, — ими усеяно все поле. Буквально из ниткуда на отряд обрушивается огромное бревно, подвешенное на веревках, — пачка солдат картинно улетает вдале. Мы сходимся в ближнем бою, и тут выясняется, что у японцев в руках катаны. Начинается тщательная поставленная рукопашная.

Кто-то выдает залп из огнемата и поджигает им траву. Огонь быстро распространяется, перекидывается на строения, на верхушках которых спрятались снайперы, — некоторые из них, охваченные пламенем, падают на землю, остальные путаются в собственных страховочных веревках и догорают в подвешенном состоянии.

Таким новым Call of Duty: World at War. Жесткий, атмосферный, заправленный адреналином на уровне четвертой части. И над ним Treyarch работает уже два года.

Новый враг

Авторы не просто заменили европейские леса на джунгли, французские деревни — на бунгало, а фашистов — на солдат императорской армии. Они внимательно изучили сеттинг и попытались вынести из него максимум уникальных моментов для геймплея. Эта игра действительно непохожа на другие Call of Duty. Местами это скорее Vietnam: блуждания в ночи по джунглям, смертельные ловушки, засады — все это здесь есть. Как есть и все остальное, за что мы любим Call of Duty.



Разрушаемость тут вряд ли зайдет дальше того, что умеет, скажем, Massive D (Stranglehold), но для Call of Duty это уже прорыв.



В рамках подготовки к игре советуем ознакомиться с диалогей Клинта Иствуда «Флаги наших отцов» и «Письма с Иводзимы».

Против Battlefield

Мультплеер уже давно стал важной частью Call of Duty. А после того как четвертая часть побила по популярности Halo 3 на Xbox Live, думается, что многопользовательские битвы окончательно пропитаются в ДНК серии.

В Treyarch для работы над сетевой составляющей отведена приличная часть офиса. Несколько десятков человек ежедневно придумывают, тестируют и отбрасывают различные идеи для мультплеера. Мы застали главного дизайнера Дэвида Вондерхаара за весьма странным занятием. На его столе лежали распечатки изображений униформы и снаряжения, и он с задумчивым видом их комбинировал.

«Прямо какое-то «Барби» для мультиплеера! Не могу поверить, что мне за это платят. На самом деле это просто наглядный и простой способ балансировать классы персонажей», — объясняет Дэвид.

Новый мультплеер в Call of Duty явно заимствует идеи у Battlefield. Во-первых, как уже было сказано, появляется техника. В мультплеере будут специальные режимы и карты для звездос. Во-вторых, в игре теперь будет система сквадов — прямо как в Battlefield. Командир может расставлять точки, а переорганизацию может происходить вольно своего отряда.

Интересное тактическое применение в сетевой игре получит огонь — им буквально можно будет блокировать путь в некоторые районы карты.

Конечно, останутся и отлично зарекомендовавшие себя перки. Многие перекочуют прямо из четвертой игры, однако будут и новые. Сейчас обсуждается возможность приворачивать мертвым, как это делали японцы: «Да, это интересный перк, и сейчас он есть в игре, но мы все еще думаем, оставлять ли его. Очевидно ведь, что все будут лгать по трулам, и со временем это начнет раздражать», — разъясняет нам суть дилеммы Дэвид.

Каждая, даже самая мелкая деталь в мультплеере Call of Duty многократно тестируется и правится. Даже скорость перезарядки оружия. Частенько Treyarch приглаша-

Японцы действительно совсем другие враги, и Treyarch это всенки использует на благо механики. «Нацисты были известны своей жестокостью, но они были все-таки европейцами. Они могли превратить боевые действия на праздники, несомненно воевали ночью. По сравнению с японцами они просто соски. Солдаты императора жили по кодексу бусидо, они были намного более жесткими, использовали каждый сантиметр пространства и воевали день и ночь напролет. Если в Европе ночью солдаты могли хоть немного расслабиться, то в борьбе с японцами можно было ожидать чего угодно. Камикадзе мог оббежать ночью в казарму и подорвать себя, противника притвориться мертвыми, чтобы вонзить нож в спину, снайперы по ночам выходили на охоту. Это был совершенно новый, хитрый и опасный противник, против которого не действовали отработанные тактики», — рассказывает Эрик.

Тут к разговору снова подключается Майк: «Мы вышли на связь с 15 пехотинцами, ветеранами тех событий, и с каждым провели не один день. Мы хотели узнать, какие чувства испытывали солдаты, когда впервые ступили на японские острова и встретились с этим новым, неизвестным противником; как они меняли тактику, чтобы противостоять японцам... Все это будет отражено в игре».

Внимание к деталям

За время, проведенное в Treyarch, мы разделились, на каком уровне здесь идет работа над каждым аспектом игры. Отдельный человек занимается одними только выстрелами оружия, целая студия работает над созданием звуковой среды, для снятия одной по-сарценны строятся огромные декорации — расказать здесь обо всем просто не получится. Однако «Видеомания» уделит этим аспектам внимание в одном из ближайших выпусков. А сейчас — лишь о тех тонкостях, что связаны напрямую с геймплеем.

Традиционным для Call of Duty покрываемым в жанре «сиди и смотри на спецэффекты» в World at War тоже нашлось место. Одна из локаций полностью проходит на В-17, «летающей крепости»; вам предстоит перемещаться между пушками и расстреливать вражеские корабли. Не самое интересное в игре занятие, к тому же полая сцена была в United Offensive, но одна мелочь меня-

ет все. Это, несомненно, жалкий способ заинтересовать игрока, но... Видите ли, корабли разлетаются буквально по доскам. Фетишизм чистой воды, но работает! Собственно, это одно из технологических новшеств технологичного Call of Duty 4, на которой создается лютая часть. Теперь разрушаются и здания. Не целиком, конечно, — каркас остается целым.

«Для игроков это в первую очередь означает, что к простреливаемым поверхностям в многопользовательских поездках теперь добавятся и полностью разрушаемые стены», — говорит Дэвид Кинг, технический директор игры.

Мелких технологических изменений вообще довольно много, и в основном все они продиктованы геймплеем. Появление огнемета автоматически привело к необходимости проработки физики огня: появление водоемов — к появлению глубинных взрывов; засад на деревьях — к программированию физики веревки.

Довольно важным элементом в Call of Duty: World at War станут традиционные звезды на технике, от которых отказались Infinity Ward, но с которыми совершенно не хотят расставаться Treyarch. Нам подобных уровней не показали, но зато сообщили одну очень важную деталь — теперь техника будет и в сетевой игре.



Местами World at War почти покрово копирует Vietcong



Огнеметы в шутерах, чувствуется, переживают второй ренессанс (см. также Far Cry 2).

Многие потеряли друзей и близких. Немцы же сражаются на своей территории. Теперь просто включите фантазию», — с очень серьезным лицом произносит подполковник Ханк Кирси.

На просьбу «Игромани» сообщить что-нибудь особо эксклюзивное о советской кампании Марк Ламиа на секунду задумывается и изрекает: «Я могу сказать вам, что мы пригласили очень и очень известного актера на главную роль. Мы уверены, что российская аудитория будет просто в восторге от нашего выбора».



В своем желании не быть №2 Treyarch немало преуспели. Call of Duty: World at War

ют поиграть Activision. Постоянно устраиваются фокус-группы. Иногда кого-нибудь из художников/программистов отправляют в недельную ссылку в мультитиллер-департамент. Таким образом, создается естественный круговорот «свежих голов». Отзывы каждого записываются и обсуждаются всей командой. Для этого есть даже специальный человек, его работа — постоянно собирать фидбэк со всех и следить, чтобы каждая идея доходила до Дэвида.

Ну, и еще в Call of Duty: World at War появится кооператив на четверых игроков. Далеко не все миссии из сингла можно будет пройти в компании друзей, но многие. Разработчики показали нам крупномасштабное сражение, где при поддержке танков пехота брала укрепления противника. При таком размахе практически каждый игрок сможет найти себе занятие.

Не враг у ворот

Мы подходим к финалу нашего первого знакомства с Call of Duty: World at War. Однако есть еще один важный анонс. В начале рассказа Марк Ламиа упомянул, что лишь часть событий игры переносится на Тихий океан. Вторая кампания тем временем будет полностью посвящена



Похоже, что устроенная нами панихида по Второй мировой в шутерах была преждевременной.

взятию Берлина советскими войсками. Причем это больше не будет похоже на предыдущие, почти карикатурные эпизоды из первых двух Call of Duty. Treyarch намерены впервые показать события с советской стороны так же жестко и эмоционально, как в тихоокеанской кампании.

«Представьте: русские входят в Берлин. Они многого натерпелись за годы войны,

делает главное — не производит впечатление очередного WW2-шутера. Конечно, это не прорывной Call of Duty 4: Modern Warfare — Treyarch идут по проторенной дорожке. И понятно, что старая технология спустя год уже не производит равносильного впечатления. Но сегодня Infinity Ward и команда Марка Ламиа разошлись по разным углам. Во время нашей последней встречи сотрудники Infinity Ward сказали, что навсегда завязали со Второй мировой. Они больше никогда не вернутся к этому сеттингу. Так что у Treyarch теперь есть все шансы проявить себя. Если за семь месяцев они умудрились сколотить игру, достойную Call of Duty 2, то что у них получится теперь, спустя два года? Будем надеяться, Activision не заставит талантливую команду год от года делать одну и ту же игру.

P.S. Для PC-версии Treyarch думают о специальных, более масштабных картах. Разумеется, будет поддержка модов, и инструментарий наверняка выйдет до релиза игры, хотя окончательно это не подтверждено.

О том, как создается Call of Duty: World at War, а также интервью с создателями игры смотрите в ближайших выпусках «Видеомани».



Treyarch демонстрируют свое тяжелое чувство юмора: под этим скриншотом у них написано «Курение убивает». Вот уж и правда.



**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 журналистам. Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их лучшие прекрасные примеры оказываются на страницах этой рубрики. Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которых мы ждем сильнее, чем Новый год, естественно оказываются в центре внимания. Наши редакторы пытаются только по финальным версиям игр, или по пресс-релизам, которые считает финальными издателями или разработчиками. Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничную инструкцию, пользоваться меню или проходить многочисленные «туториалы» — такая игра получит этот рейтинг.

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — это далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный дизайн или жанр, получают этот рейтинг.

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

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

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

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком явдуют обнаруживаются 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 (БОГОМЕРЗЫ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоуравление. 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 не находят поirkом теоретического успеха. Впрочем, между подобными играми находится поклонники. Редко, но находится.

5 (СРЕДНЕ)

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

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

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

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

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

10 (ИДЕАЛ)

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 зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. 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 эту награду выигрывает медаль, 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 новые, уникальные идеи.

БУДЕМ ЖДАТЬ?
Сколько вы готовы подождать до выхода игры? Если вы готовы подождать до 300 дней, то вы получите этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
80%

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



MERCHANTS OF BROOKLYN

На 80-е годы прошлого века пришлось настоящий бум ярких, целостных персонажей, мгновенно возведенных в архетипы. Чужой, Хищник, Робокот, Терминатор — совершенные образы, вокруг которых можно выстраивать целые вселенные. На нашей памяти последним таким героем был впитавший в себя харизму Вина Дизеля межгалактический преступник Риддик. С тех пор — застой и пост-модернизм. И вот совершенно неожиданно в малоизвестной игре **Merchants of Brooklyn** нами был обнаружен вполне состоятельный претендент на звание оригинального, самодостойного героя. Его зовут Маттео, и он неандерталец.

Разработчики **Paleo Entertainment** давно пылают стра-

стью к нашим далеким предкам. Их восхищает смелость и сила пещерных людей. «Каждый сотрудник **Paleo** чувствует родство с неандертальцами. Они были хозяевами планеты 250 000 лет назад, и мы считаем, что сейчас им не оказывают должного почитания!» — негодует исполнительный продюсер **Merchants of Brooklyn** Дэйв Махоуни. Прошлый проект этой студии — многопользовательский мод для **Half-Life 2** под названием **Paleolithic Revolution** — также был посвящен пещерным людям. Там происходила палеоэпическая революция, которая выражалась не в возникновении примитивных форм культуры, а в том, что волосатые мужики колошматили друг друга дубинами по голове. Две команды выясня-

ли отношения при помощи каменных глыб, костяных палиц и специальных металлических жонглин (так, видимо, **Paleo** представляли себе матриархат). **Merchants of Brooklyn** движется в схожем направлении.

На этот раз события из прошлого переносятся в будущее. В 3100 году из-за глобального потепления случилось грандиозное наводнение. Улицы смыло, но цивилизация не прекратила существование — на остатках утонувших зданий люди возвели новые сооружения. Города начали стремительно расти вверх.

Действие, как следует из названия, происходит в Бруклине. На его верхних ярусах поселились олигархи, а внизу, как водится, отбросы общества. Чтобы продолжить обустройство «верхов», понадобилась новая рабочая сила, и власти обратились за помощью к генетике. В специальной лаборатории для них вывели, а затем массово клонировали неандертальцев — наиболее приспособленных под тяжелый труд существ. Ученые настолько рьяно взялись за дело, что перевыполнили госзаказ, наплюдив лишних особей. Избыточных клонов сплавляли на нижние уровни, а там им быстро нашли применение. Правящая в трущобах мафия стала использовать неандертальцев для борьбы с конкурентами и для участия в боях без правил.

В корыстных целях один из боссов тайно заставил ученого-

История: Нет
 Объем: Средний
 Разработчик: Paleo Entertainment
 Платформа: PC
 Сериал: Серия Condemned
 Жанр: Zero Clash
 Мультиплеер: Без мультиплеера
 Сайт игры: www.paleoent.com/mobrooklyn.html

ДАТА ВЫХОДА
 2009 год

генетика создать усовершенствованного клона — Маттео. Генетически модифицированный боец прекрасно сражался на ринге, пока один особенно свирепый противник не оторвал ему руку. Чтобы такой ценный экземпляр не пропал даром, синхронизированные гангстеры пришли к Маттео новому, биомеханическому конечности.

Вокруг нее и крутится геймплей **Merchants of Brooklyn**. Поскольку главный герой неандерталец, он обязательно будет много драться в ближнем бою, но, по словам авторов, их игра — это все-таки шутер, так что прострелять также удастся. На этом, к сожалению, информация об игровом процессе заканчивается.

Merchants of Brooklyn — один из первых проектов, который выйдет на движке **CryENGINE 2** (чего совершенно не скажешь, глядя на скриншоты). Главная причина, по которой **Paleo Entertainment** решили лицензировать именно эту технологию, — невероятно удобный редактор уровней.



Несмотря на информационную блокаду, **Merchants of Brooklyn** кажется нам довольно любопытным выступлением в жанре позитивного идиотизма. В **Crytek Paleo Entertainment** называют талантливой молодой командой, так что хочется, чтобы у них все получилось. Тем более что история Маттео не закончится на ринге бойцов без правил — грубый мужлан в конце концов станет доктором наук по специальности «Генетика»! И это последнее, что мы знаем о **Merchants of Brooklyn** наверняка. ■



Познакомьтесь с Маттео, будущим доктором наук.



Вот что, оказывается, можно сделать с CryENGINE 2 с помощью пары шейдеров.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Шутер о усовершенствованном неандертальце с биомеханической рукой в высшем профессиональном классе. На движке CryENGINE 2.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



JAMES BOND 007

QUANTUM OF SOLACE

Во время визита в Treyarch мы посмотрели не только Call of Duty: World at War, но и новую игру по Джеймсу Бонду. Впервые за долгие годы игра про самого валькирного агента в мире собирается выйти не только на консолях, но и PC. Для Activision это очень важный проект: несколько лет назад они перехватили права на создание игр по вселенной 007 у Electronic Arts, и теперь им нужно показать, что они более достойны этой лицензии. EA успели выпустить около десятка игр про Джеймса Бонда, две из которых были очень хороши: James Bond 007: NightFire (только для консолей) и James Bond 007: Everything or Nothing на PC: everything). Но практически каждый их проект был экспериментом. Чередовали то вид от первого,

то от третьего лица, добавляли автомобильные уровни на движке Need for Speed, приглашали фотомоделей на роль злодеек и даже сделали игру по классике с Шоном Коннери (From Russia with Love). И главное — практически все эти игры были абсолютно самостоятельны.

Activision намерены все сделать по-своему. Впервые за долгие годы проект создается по мотивам выходящего фильма — Quantum of Solace, прямого продолжения Casino Royale. «На самом деле игра охватит и «Квант милосердия», и «Казино-Рояль». Мы использовали название второго фильма, потому что выходи одновременно с его премьерой», — уточняют Treyarch. Это будет первая игра с Дэниэлом Крейгом — он напрягает

связки на озвучке главного героя и позволяет разработчикам сканировать все части своего тела, игра совсем интимных.

Игра предстает от первого лица, однако при использовании укрывной камера перемещается за плечо героя — как в Gears of War. Показывая первый уровень, разработчики особо отметили, что проходить его можно по-разному — давая на гашетку или ображая Солида Снейка. Подкрашивая к противнику, Бонд может исполнить так называемый takedown — лишить сознания или убить его, используя оружие.

Quantum of Solace состоит ровно из трех элементов: перестрелки, стелс и контекстно-зависимые экшен-сцены, в которых игроку над во времям нажимать кнопки для того, чтобы посмотреть эффектный ролик до конца. Ничего не напоминает? Да, во все это уже сегодня можно поиграть в Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy. В «Бонде» куда менее разнообразные драки, зато экшен поболее. С контекстными сценами пока все не очень понятно — нам показали только одну, легендарную уже сцену погони по стройке из Casino Royale, и из всей демонстрации это было самое яркое впечатление.

С остальным тоже не все ясно. Quantum of Solace создается на движке Call of Duty 4, но при взгляде на игру этого совершенно

- Разработчик: Activision
- Разработчик: Treyarch
- Издатель в России/наказание: Софт Клаб
- Платформа: GoldenEye 007 (Nintendo 64), Gears of War
- Мультиплеер: без подробности
- Сайт игры: http://007.burndev.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года

но не видно. Зато разрушаемое окружение из Call of Duty: World at War привнесли и сюда.

«Мы внимательно изучили сценарий, искали, какие экшен-сцены можно дополнить, какие добавить. Что до уровней, то они будут очень разнообразны. От казино до улиц Венеции и заводов», — гордо заявляют Treyarch. Мы отсмотрели порядка четырех уровней — и везде одна и та же картина: Бонд крадется в отеле/на складе/в здании, Бонд начинает всех убивать. Ничего другого, как честно признаться нам разработчики, ожидать не стоит.



В этом и заключается проблема нового Бонда — здесь просто нет абсолютно ничего особенного. Все показанное мы видели уже тысячу раз. Для проекта, который, по словам Activision, «должен установить планку», этого явно недостаточно.

Вообще, визит в Treyarch очень четко дал понять, почему подобные игры получаются именно такими. Авторы долго раскальвали, как они ездят на съемки, фотографируют каждый сантиметр декораций, как каждую неделю согласовывают сценарий, как переделывают уровни, если сюжет меняется; как много проводят в motion capture-студии, чтобы воссоздать сцены из фильма. Это действительно гигантский объем работы и все это достойно уважения... Но времени, а главное, сил на интересный геймдизайн при таком объеме согласований просто не остается. Именно поэтому EA и не делала свои игры по свежим фильмам. Умно было решение. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Джеймс Бонд впервые за долгое время появится на PC. В виде шутера/стелс-экшена на движке Call of Duty 4. Будет, похоже, болдо, но без экзорации.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



После Stranglehold разрушаемые колонны превратились в обязательный атрибут любого уважающего себя шутера.



Споры о том, подходит ли невысокий ушастый британец Дэниэл Крейг на роль Бонда, ведутся до сих пор.



CODENAME PWNAGE

В отличие от большинства субкультур, в нашей игровой субкультуре имеется абсолютный, непоколебимый показатель крутизны. К тому же числовой, что вообще редкость. Речь идет о тестах производительности в бенчмарках, которые выдают вполне конкретные результаты,

после чего все споры и аргументы мгновенно затывает сухая статистика.

Мы это все к тому, что финская студия **Futuremark**, авторы главного бенчмарка планеты (**3DMark**, конечно), неожиданно решила выступить на рынке со своим полноценным коммерчес-

ким продуктом. Многопользовательским шутером **Codename Pwnage**.

Подозреваем, те, кто знает значение второго слова, и те, кто все еще силится его прочитать, находятся сейчас в равной степени замешательства. «Pwnage» — интернет-жаргонизм, производное от выражения «you are owned». Чтобы не приводить тут печального дословного перевода, обратимся к английскому толковому словарю: «...выражает превосходство над поверженным противником и его унижение». Эта же ценная книга сообщает нам, что «p» вместо «o» — укоренившаяся опечатка (соседние на стандартной английской клавиатуре клавиши, можете проверить).

Любой, кто хоть раз в своей жизни играл в многопользовательский шутер, с подобной терминологией наверняка знаком («owned» умеют говорить даже боты из **Unreal Tournament**). Зато человек, не отягощенный подобным опытом, от всех этих жаргонизмов ожидаемо шаркается в сторону. Так вот, слышим остановить. **Futuremark Game Studios** на самом деле заняты интересным, инновационным и довольно интеллигентным проектом.

Codename Pwnage — командный шутер про борьбу за контрольные точки, действие которого происходит... в открытом космосе, на поясе астероидов. Главная геймплейная особенность — невесомость, в которой происходит перестрелки. Авторы, разумеется, предвидят многочисленные сложности, связанные с этим интригующим, но непростым решением. «**Codename Pwnage** заставит вас мыслить по-новому, изобретать уникальные тактики, которые были невозможны раньше, в игре на двумерном «футбольном поле». В то же время мы следим, чтобы игроки не запутались, не растерялись от предложенной им свободы. Важнейшей нашей инновацией я считаю управление», — говорит продюсер Юнка Махинен.

Бои происходят на астероидах, между ними, под ними и даже внутри них. Для разнообразия предусмотрены некоторые

ЖАНР Многопользовательский шутер

- Издатель
- Новизна
- Разработчик
- Futuremark Game Studios
- Поворотность
 - Quake 3 Arena
 - Серия Unreal Tournament
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры

www.futuremark.com/pwnage

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

космические постройки (должно быть, небольшие станции), но чтобы не отвлекать игроков от открытого космоса, их будет немного. Астероиды также играют роль укрытий и опоры для прицельной стрельбы. В общем, будет интересно.

Деления на классы не ожидается — каждый игрок сможет взять любое оружие или оборудование. Поскольку события происходят в недалеком будущем, не нужно ждать лазерных пушек — все оружие огнестрельное, некоторые экземпляры заряжены разрывными снарядами.

Ну и поскольку **Futuremark** все-таки главный на планете (и все прилегающих астероидных поясах) создатель бенчмарков, обещаны графические чудеса. Разработчики используют свой последний движок, который поддерживает все самые жуткие словосочетания, вроде **Surface Raytracing**, **Occlusion Mapping** и **Halo Lighting System**. Чтобы получить приблизительное представление о том, как будет выглядеть их игра, **Futuremark Game Studios** рекомендуют посмотреть тест **New Galico** из **3DMark Vantage**. Скорее всего, **Codename Pwnage**, как и последняя версия бенчмарка, запустится только под **DirectX 10**.



Project Pwnage — очень актуальная игра, и она явно метит в одну с **Left 4 Dead** и **The Crossing** обитому мультиплеер-снарядов нового поколения. Что бы там с ней в итоге ни вышло, мы явно знаем, каким продуктом будет измеряться производительность компьютеров в следующем году. ■



Единственный на сегодняшний день реальный кадр из игры. Не то чтобы впечатляет.



Так называемый mood shot, то есть эскиз, передающий настроение игры. Удивительно видеть такое в многопользовательском шутере.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Многопользовательский шутер с провокационным названием на предположительно своем графике, от создателя самого популярного бенчмарка.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



ПАРТИЗАН

Уникальность игры «Партизан» (экшен/RPG про Вторую мировую — сочетание, согласитесь, непривычное) на самом деле относительна. Подобный проект мы уже видели, хотя и давно: в 2003 году вышла *Another War* («Другая война») от польской *Mirage Studio*. Однако если попки к задаче сделать «*Diablo* про Вторую мировую» подошли с юмором, превратив игру в славянский балаган имени Эмира Кустурицы, то у воронежской студии *Paradigm* все предельно серьезно.

Главному герою тут действительно не до шуток: за некий дисциплинарный проступок он

был разжалован из капитана Красной Армии, переведен в штрафной батальон и отправлен к линии фронта. Невезение продолжилось и здесь: его часть попала в окружение. Почти все погибло, а выживших ввели в плен — на них у фашистов есть некие «секретные» планы. Чудом избежав поимки, штрафник не может вернуться назад, понимая, что в этом случае выиграет только поездку в ГУЛАГ — как трус и предатель Родины. Ему остается идти вглубь оккупированной врагами территории, надеясь выйти на след и освободить пленных.

Авторы игры честно призна-

ли нам, что ориентировались исключительно на *Diablo*, а потому сюжет тут перичен и линейен одновременно: возможность свободного исследования мира сведена к минимуму. Зато есть множество побочных заданий, которые раздают встреченные на различных локациях персонажи. Некоторые квесты складываются в цепочки миссий. В основном это привычные «стреляй-круши»: мирить влюбленных или собирать травы для зачаря тут, понятное дело, не придется. В качестве награды за решение своих местечковых проблем окружающие расскажут герою о текущей ситуации, снабдят боеприпасами и укажут верный путь к финальной цели.

К слову, о снабжении. Торговля — такая же неотъемлемая часть любой экшен/RPG, как взлом сейфов в квестах. Будет она и в «Партизане»: здесь несколько сотен моделей оружия, кроме того, герою доступны каски и бронежилеты. Но в каком именно виде — пока непонятно. «Увязать торговлю снаряжением с сеттингом Второй мировой войны — одна из самых сложных проблем, с которыми мы столкнулись», — признался руководитель проекта Денис Кондаков.

Пришлось повозиться и с ролевой системой. Она ориентирована на *Diablo*, но многие аспекты воронежцам пришлось изменить. Если у *Blizzard* был выбор



Тем, кто помнит *Another War*, эта картина покажется знакомой.



Тема секретных исследований Рейха авторам показалась слишком избитой, поэтому у героя не будет сверхспособностей. Зато, кроме фашистов, обещаны некие «необычные враги».


ДАТА ВЫХОДА

Начало 2009 года

одного из нескольких персонажей с уникальными для него навыками, то тут герой один и его параметры заданы изначально. Поэтому пришлось резко увеличить число умений, придумав собственную уникальную линейку для каждого типа вооружения.

И это, кстати, хорошо: вырисовывается весьма гибкая тактика, с разными стилями боя и своей спецификой. «Так, игрок может включить способность «стрельба на упреждение»: в этом режиме он получит бонус к меткости, но также штраф к скорострельности», — приводит воронежцы конкретный пример. Все это позволяет надеяться, что «Партизан» избежит того ужаса, который представляла собой боевая система в той же *Another War*, где герой и его противники бежали друг за другом, как собака за собственным хвостом.

Верный традициям старших товарищей, «Партизан» представляет собой натуральную прогулку по трупан. На каждом шагу героя поджидают десятки врагов, и, как уверяют авторы, даже самый слобный из них сможет подпортить протагонисту жизнь, поджав, например, тревогу и собрав еще с десяток немцев.



В ходе беседы выяснилось, что изначально воронежцы собирались разрабатывать чистую тактику в стиле *Commandos*, но потом сделали выбор в пользу более динамичной механики. Несмотря на смену жанра, в «Партизане» до сих пор виден сильный тактический фундамент. И именно он позволяет нам надеяться, что простым *Diablo*-клоном в WW2-антураже

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Diablo про Вторую мировую. Если сроки и деньги позволят тактически элемент, будет интересно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 55%



MARTIAL ARTS

CAPOEIRA

С файтингами на PC все традиционно плохо. За последние несколько лет у нас в этом жанре не случилось ровным счетом ни одного достойного внимания. По неясным причинам, на консолях все совершенно иначе. Там **Mortal Kombat**, **Tekken**, **Dead or Alive**, **Soul Calibur** и чудесная игра **Def Jam**, где исполнитель Снуп Дог был поэта-песенника Пи Дидди гигантской золотой цепью по лицу. Мы уже было смирились с этим положением вещей, как вдруг из Италии пришла новость: компания **Twelve Interactive** разрабатывает свой файтинг для PS2, Wii, DS, PSP и... PC!

И файтинг не простой, а про капоэйру — набирающее попу-

лярность бразильское боевое искусство, которое еще несколько столетий назад придумали бразильские рабы. Драться им было строго-настро запрещено, поэтому, чтобы разбираться со своими хозяевами и между собой, они были вынуждены маскировать движения под танцы, а тренировки — под шумные народные празднества. Так родилась капоэйра — боевое искусство, которое выглядит как страшно сказать что: двое людей машут ногами перед лицом друг друга под аккомпанемент песнопений стоячей вокруг толпы. За последнюю сотню лет капоэйра заметно мутировала, и сегодня это скорее игра и экзотический способ веде-

ния диалога. Боевой аспект, впрочем, тоже не утратил своей актуальности, но исчерпывающего ответа на вопрос «что такое капоэйра?» не даст никто — это можно понять, только прозанимавшись ею несколько лет.

Однако **Martial Arts: Capoeira** будет ожидаемо о другом. В **Twelve Interactive** без всякого стеснения признают, что делают игру прежде всего для тех, у кого чувствуются виртуальные кулаки. Практически весь этнический багаж остается за бортом — вместо него здесь чуть ли не спортивный подход к делу: в основном режиме игроку предстоит участвовать в ряде чемпионатов, посещать тренировки и проводить товарищеские поединки.

Будет, правда, и сюжетный режим, с отдельной историей для каждого персонажа. Последние подобраны экзотическим образом: **Twelve Interactive** не ограничиваются бразильскими бойцами, тут будет многонациональная команда. Так, нам удалось заметить египтянина по имени Скарабей (кстати, традиция пользоваться прозвищами вместо имен в капоэйре существует очень давно — в целях конспирации), японского манга-юношу **EarthQuake** и предположительно русскую девушку, которую почему-то зовут **Косак** (владеет ли она приемами боевого голака, пока не уточняется). Каждый герой, естественно, обладает своим набором приемов и

Издатель: **Graffiti Entertainment**
Разработчик: **Twelve Interactive**
Платформа: **Сериал Def Jam**
Мультиплеер: **Без подделок**
Сайт игры: **www.twelveinteractive.com**

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года

уникальными для него физическими параметрами.

И, как будто этого мало, в **Martial Arts: Capoeira** будет реновый элемент — за мстную валюту игрок сможет открывать новые тренировочные курсы, во время которых будут прокачиваться базовые элементы его персонажа.

Огромное значение в файтинге играет техническая сторона вопроса. С этим у **Twelve Interactive** дела обстоят, скажем так, неоднозначно. С одной стороны, налицо серьезный подход к работе: специально для записи motion capture был найден контакт с Grupo Capoeira Solina — одной из наиболее распространенных в Италии школ капоэйры. Они же консультируют разработчиков, так что с тем, что касается красоты и аутентичности движений, проблем возникнуть не должно. С другой стороны, графика в **Martial Arts: Capoeira** не выдерживает никакой критики — все признаки скромного бюджета и технической базы консолей старого поколения. На PC традиционно обещают поддержку высоких разрешений.



Основной предмет нашего беспокойства, впрочем, кажется совсем в другом. На **Twelve Interactive** лежит огромная ответственность — они первые, кто делает полномасштабный коммерческий проект по столь экзотическому виду единоборств. От результата их работы во многом будет зависеть судьба интерактивной капоэйры. Потому что если **Martial Arts: Capoeira** вдруг обретет хотя бы локальную популярность, то есть надежда увидеть этот вид единоборств в более крутых проектах. Шансов, конечно, мало, но мы, как обычно, надеемся на лучшее. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Файтинг на PC — большая редкость. Файтинг про капоэйру — без пяти минут уникальный проект. Дайте интервью, что из этого выйдет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



В статике капоэйра выглядит очень скучно. В жизни — на порядок зрелищнее.



Tech demo May 2008
Press ENTER to go back to Menu

Мускулистый мужчина показывает задницу Эйфелевой башни, квадратные человечки восхищенно аплодируют. Мы представляли себе интерактивную капоэйру несколько по-другому.



ZERO BALLISTICS

«Игромания» вот уже не первый год пытается убедить окружающих в том, что игры — это новый полноценный вид искусства. Но у кого-то это, похоже, получается лучше, чем у нас. Немецкий студент Бернхард Бауэр, например, смог обстоятельно доказать истинность данного тезиса профессору университета Kunst-Universität Graz Гансу Шаверноу. Тот позволил ему писать дипломную работу на необычную тему — «Проектирование сцен в аспекте имитационного геймдизайна» (имеются в виду сцены в самом прямом смысле слова, театральные). В ней Бернхард объяснял, с какими трудностями может столкнуться опытный дизайнер, когда

начинает работу в интерактивном пространстве компьютерной игры. Позже он с отличием закончил университет, а материалы дипломной работы легли в основу **Zero Ballistics**.

С театром все, правда, роднит разве что происхождение. Zero Ballistics — это многопользовательский танковый шутер. Бета-версия имеется в свободном доступе на официальном сайте, так что мы с удовольствием ознакомились с ней, а заодно плотно пообщались с разработчиками.

Первое впечатление от Zero Ballistics удручает: примитивная графика, односложный геймплей. Нужно лишь наводить перекрестие на противника и выстрелить

снаряд. Но быстро становится ясно, что игра не так уж проста. Zero Ballistics — это такой кроссовер между **Twisted Metal** и **Scorched Earth**. То есть дикие автомобильные схватки тут перемежаются с воздушными перестрелками на больших расстояниях. Можно, как в сотнях других шутеров, ринуться в гущу врагов, стрелять и вертеться юлой, но так вы не поймете весь смысл затеи.

Куда оригинальнее смотрится другой стиль ведения боя. На больших картах отлично получается следить за врагом, не приближаясь к нему, чтобы потом, прикинув траекторию полета, обстреливать издалека. Если в ответ он открывает огонь по вам, получается замечательная, знакомая фанатам **Scorched Earth** ситуация: два орудия обмениваются пристрелочными залпами до тех пор, пока не случится первое попадание. Под плотным обстрелом, когда вокруг гремят взрывы, целиться очень неудобно, а стоит отъехать — прицел сбивается. Такие перестрелки давно вышли из моды, а потому играют неожиданной свежо.

Тем не менее разработчики поощряют оба стиля соответствующими апгрейдами. Простая арифметика: уничтожил противника — получил два очка, нанес урон, перед тем как кто-то другой его добил, — одно, врезался в стену и взорвался — минус одно. Накопленный опыт распределяется на прокачку: приверженцы дальнбойной артиллерии выве-


ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года

рут увеличение брони, любители контактных схваток разовьют маневренность — и те, и другие будут повышать урон от атаки.

Особенно здорово в эту концепцию вписывается вооружение. У танка есть три основных орудия: бронированная пушка, которая подойдет опытным игрокам (наносит максимальный урон), осколочная — новичкам, у нее самая слабая атака, зато радиус поражения максимальный, поэтому необязательно целиться точно. И, наконец, heavy impact рассчитана на особую тактику — от ее снарядов повреждения невелики, зато ударная волна смещает вражеские танки, сбивая им прицел.

Кроме того, есть еще девять видов вспомогательного вооружения. Среди самых интересных — мины, которые оказываются очень полезны, когда нужно оторваться от погоня, насадка для тарана (идеальное оружие ближнего боя) и лазер, точно, но слабо бьющий на дальние расстояния.

В опробованной нами бете отсутствовала физика объектов, но в полной версии она обязательно появится. Обычно расставленные на карте постройки будут раскалываться от тяжелых снарядов, а высокие ели — падать под колеса.



Quantic Code (а это сам Бернхард и еще два человека) очевидно ищут издателя, и если такой появится, то обещают добавить новые мультиплеер-режимы: Capture the Flag и Beaconstrike (захват контрольных точек). Параллельно они разрабатывают проект **Full Metal Soccer**, где все те же танки гоняют по полю мяч. Интересно узнать, как театральное образование авторов поможет им в этом случае. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кроссовер **Twisted Metal** и **Scorched Earth** в формате многопользовательского танкового шутера.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



И это, напоминаем, скриншот из игры, создаваемой немцами театральными.



Забавно, что имена игроков отражаются в воде.



BATTLEFORGE

BattleForge — стратегия с прицелом на многопользовательские битвы за авторством немецкой EA Phenomic (авторы отличной дилогии **SpellForce**). От других стремительно перебирающихся в онлайн стратегий ее отличает необычная система менеджмента: развитие базы и набор юнитов заменены коллекционными картами с войсками, зданиями и постройками.

Авторы заявляют, что их игра обязательно должна соответствовать пяти принципам: доступность, интрига, общение, поощрение игрока и непрерывность процесса. То есть чтобы битвы шли легко и интересно, участники сражений взаимодействовали друг с другом, а старательные полководцы получали вознаграждение. Практически

свобода, равенство и братство. По нашему скромному мнению, в этот кодекс необходимо добавить еще прибыльность. То есть чтобы пользователи не забывали платить.

EA говорят о выстройке целую виртуальную биржу для продажи ненужных и покупки новых карт, участия в аукционах и так далее. Разумеется, регулярно начнут выходить так называемые booster packs (колоды новых карт) — их можно будет приобрести за соответствующую плату.

При всем этом чувствуется, что над игрой, помимо экономистов и социологов, все-таки трудятся и геймдизайнеры. Поскольку добыча ресурсов и развитие базы отсутствуют, вместо меню построек в нижней части экрана расположен набор карт.

Нужно только нажать на одну из них и выбрать место на поле битвы, чтобы призвать юнита. Таким же образом возводятся легкие строения (например, сторожевая башня) и читаются заклинания. Ключевая особенность кроется в том, что использовать карты разрешено не где угодно, а только на подконтрольной вам территории или около дружественных юнитов. Таким образом, привычный RTS-прием, при котором разбитое войско отступает к надежным стенам родной базы, окажется остро востребованной тактикой. Противник во что бы то ни стало попытается уничтожить всех юнитов до последнего солдата, а игрок, в свою очередь, изо всех сил постарается сохранить хотя бы одного воина, чтобы потом возродить возле него потерянную армию. Нам почему-то кажется, что перед каждым важным сражением одного хлипкого солдата игрока всегда будут прятать где-нибудь в кустах. На всякий случай.

Такой тонкий нюанс можно будет не брать в расчет, когда действие развернется на уже захваченной территории (она закрепляется за стратегическими точками). Здесь разыграть колоду позволят в любом месте.

Все карты распределены по четырем стихиям: огонь, лед, природа и тень (еще, правда, упоминается таинственный пятый элемент — тот самый Forge

ЖАНР

Многопользовательская стратегия RTS

- Издатель: EA Phenomic
- Разработчик: EA Phenomic
- Попытка: 1
- Warcraft 3
- Magic: The Gathering
- Мультиплеер
- Интернет
- Сайт игры: www.battleforge.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года

из названия). EA Phenomic используют цветовую кодировку: юниты огня преимущественно красного цвета (лучше всего подходит для атак); льда — синие (сильны в обороне), ну и так далее. Для каждого элемента нужно собирать подходящую энергию — тут BattleForge неожиданно начинает грозить нам глубоким мифологическим балансом.

Особенно это должно работать в кооперативе: на специальной двухкрусной карте один игрок поведет армию вниз и примет на себя вражеские атаки, а другой — сверху — прикроет его войска лучниками и будет лечить колдунями. Или вот еще пример: два босса-шамана, которых обязательно нужно уничтожить одновременно, потому что один всегда оживляет другого.

Наконец, вершина кооператива — эпическое задание для трех команд по четыре человека в каждой, где на трех отдельных локациях нужно будет параллельно выполнить совершенно разные миссии: захватить замок, отстоять осаду крепости и завладеть артефактом.

Приятым бонусом к вышеперечисленным достоинствам является качественная физика. Огромные юниты будут проламывать стены, а также разбрасывать целые армии пешеходов.

Смешать коллекционирование карт со стратегией в реальном времени — идея занятая прежде всего с точки зрения маркетинга. Сюда могут сбегаться сразу две разные группы игроков: преданные фанаты настольных игр и любители классических RTS. Кто в итоге победит — узнаем в конце года. ■



По сюжету человечеству пришлось сплотиться, чтобы не погибнуть в битве безумных богов и древних титанов. Заманчивая перспектива.



Во всех языках мира для подробных монстров можно найти ровно два названия: «дредноут» и «дракгернаут». EA Phenomic выбрали второе.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Масштабная кампания по продаже коллекционных карт. По совместительству — интроductory ознакомительная стратегия от авторов SpellForce.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

FORK

«Bing — это сорт вишни. A Bang — ну, это звук взрыва, понимаете?» — объясняет название своей студии создатель BingBang Studios Матео Уиллфорд. Компания сформирована совсем недавно, и в ней уже возво кинит работа над дебютным проектом под названием **Fork**. Как говорит Матео, сразу после образования BingBang он устроил мозговой штурм, в ходе которого было создано три концепции: шутера, где игрок будет менять направление гравитации; строительного пазла, в котором нужно строить башню из кубиков, и собственно Fork. Первые два проекта пока не вышли за пределы сознания автора, а вот послед-

ний оформлен в виде вполне рабочей бета-версии, с которой мы не преминули ознакомиться.

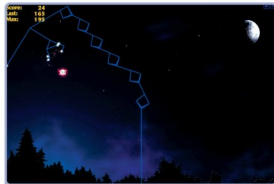
При всей своей очевидной (низкобюджетности Fork надлена несколькими заметными особенностями. Прежде всего, как и с любой инди-игрой, тут привлекает сама высокоуровневая концепция. Задача игрока — выращивать лунные деревья в ночном небе. В роли стволов и ветвей выступают разноцветные линии, а нам отводится роль светлячка, который летает по экрану, оставляя за собой шлейф. Управление практически идеальное — используются исключительно мышь, причем нажимать на правую и левую кнопки не требуется. Нужно просто направ-

лять курсор в нужное место.

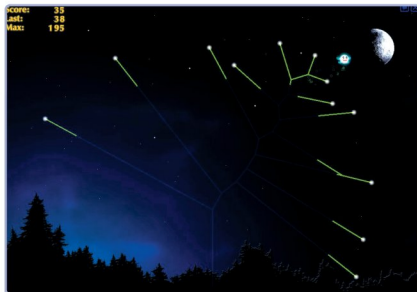
Слово «fork» буквально переводится на русский как «вилка», но в контексте игры тут больше подходит «развилка». Процесс начинается с одного-единственного луча, довершающего светящейся бусиной. Луч растет из нижней части экрана, и стоит навести светляка на эту самую бусину, как произойдет разветвление и рост пойдет уже в двух направлениях. Аналогичную процедуру можно проделать и с новыми лучами, так что через несколько мгновений экран заполняется ветками. В конце сессии учитывается суммарная длина всех линий.

Чтобы сообщить этому медитативному процессу сколько-нибудь осязательный азарт, добавлено несколько тонкостей. Во-первых, разветвляющиеся линии расходятся строго под углом девяноста градусов. Стартовая скорость луча очень высока, но чем дальше он отходит от развилки, тем медленнее начинает двигаться. Когда линия заходит за край экрана, она выходит с противоположной его стороны, продолжая свой путь. Таким образом, получается эдакая звездная паутина.

Кроме того, чем быстрее растут линии (то есть чем активнее их размножает игрок), тем быстрее заполняется строка в нижней части экрана. Как только она достигает предела, все созданные ветки обнуляются до своих осно-



При некоторой сноровке при помощи прямых линий получается эдакое нечто — нарисуешь.



Сегодня Fork выглядит скорее как многообещающий прототип: слишком уж неочевидны выигрышные стратегии.



www.bingbangstudios.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года

ваний, то есть расчищается место для создания нового узора. После каждого такого обновления скорость роста увеличивается.

Изю всех нюансов складывается довольно тонкое геймдизайнерское решение. Получается, что у игрока есть выбор: использовать медленную стратегию с минимальным разветвлением или же рисковать и стараться собирать очки в кратчайшие сроки, но с большей вероятностью провала.

Но заставить нас гнаться за результатом — не главная задача Fork. Как говорит Матео, идея оформилась в ходе работы: в первые дни разработки он настолько уставал, что играл только для отдыха, поэтому концепция была полностью перестроена под расслабляющий ритм. Для тех, кто совершенно не настроен спешить, создан специальный endless-режим, в котором счетчик обнуления отключен.

Даже при мизерном наборе выразительных средств — один экран, примитивная картинка — Fork очень быстро начинает работать как интерактивная медитация. В первую очередь благодаря замечательной музыке, приятной графике и нетребовательности к вашим действиям. По духу и темпу Fork ближе всего к знаменитой уже теперь **FLOW**.



Пока, правда, всему этому предприятию не хватает целостности, завершенности. Если добавить хотя бы какое-то разнообразие в уровни, облагородить визуальный ряд (сами ветви ну совсем уж абстрактные), может получиться отличная медитативная головоломка. В общем, если отнестись к текущей версии как к прототипу, то мы, кажется, нашли кое-что интересное. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Медитативная головоломка про выращивание лунных деревьев. Без единого клика мыши.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

Собери «Сообщников»



15 коп./мин.
звонки внутри группы

Подключая услугу «Сообщники»,
ты сам создаешь свою группу общения,
в которую можно присоединить
от 1 до 4 друзей.

Узнай больше ☎ 06 40 14
www.beeline.ru



Билайн™

живи на яркой стороне

Предложение действительно только для абонентов тарифных планов предоплатной системы расчетов. Указанная цена с НДС действует в компаниях «Мои» при внесении звонков внутри группы «Сообщники». Услуга с абонентской платой, подписанием пластика. В отдельных регионах предприняты меры ограничения доступа. Услуга для физических лиц. Подробности об услуге и об ограничениях подключения на отдельных тарифных планах на www.beeline.ru. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.

- **Издатель**
Electronic Arts
- **Разработчик**
Criterion Games
- **Платформа**
● Xbox 360
● PS3
● PC
- **Мультиплеер**
нет
- **Сайт игры**
www.ea.com/games/burnout

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года



BURNOUT Paradise

Игорь Асанов

Время от времени у нас случаются переиздания, не поддающиеся никакому логическому объяснению. Так было, например, когда на PC неожиданно случился консольный симулятор рок-гитариста **Guitar Hero 3: Legends of Rock**, предназначенный исключительно для шумных вечеринок в большой компании, а не для привычного нам сидения перед монитором. Этим чудеса не ограничились, и поэтому ближайшие четыре страницы будут посвящены проекту, который никто из нас в здравом уме никогда не рассчитывал увидеть

на этих страницах. **Burnout Paradise**, самая свежая игра в знаменитой гоночной серии, созданной специально для тех, кто не любит гонки, выходит в этом году на PC. В честь этого события мы аккумулируем тут все, что вам необходимо знать для встречи с прекрасным.

Что такое **Burnout**, слышали, наверное, даже те из вас, кто играет только на компьютере, но смотрит мультиплатформенную «Видеоманию» и читает игровую «Горячую линию». **Burnout** — это фетиш, икона, при его упоминании обладатели

консолей поднимают вверх указательный палец, закатывают глаза и начинают поносить последними словами серию **Need for Speed**. Понять такое пренебрежительное отношение вполне можно, так как **Burnout** давно и заслуженно является лучшей аркадной автогонкой на планете, которая по количеству интересных идей, уровню исполнения и общей плотности удовольствия легко обходит тот же **NFS**. Но, несмотря на то что оба проекта формально принадлежат к одному жанру и выпускаются одним и тем же издателем

(**Electronic Arts**), сравнивать их напрямую было бы некорректно. И дело даже не в модели повреждений, физике или количестве машин, а в самой идеологии этих игр.



Игра ведет статистику всех ваших членовредительств, так что в любой момент можно узнать, во сколько оценивается ваш ущерб обществу.



Кроме спортистов и таких вот розовых кабриолетов, в **Burnout** также встречается страшная дичь вроде болидов F1 на городских улицах.

Радио «Свобода»



Саундтрек в Burnout всегда был отдельной статьей для восторгов, но Paradise и в этом отношении продвинулся вперед. Станция Crash FM служит основным каналом связи игрока с внешним миром — через нее диджей Mopika объясняет базовые правила игры и дает советы по прохождению. Есть, однако, заманчивая возможность отключить звуку и оставить в эфире только музыку. И вот она тоже стоит. Вместо привычных поп-панк-завываний Paradise озвучен настоящим роком: Soundgarden, Twisted Sister, Depeche Mode (!) и... Guns N' Roses. Строками из заглавной музыкальной темы названы все подзаголовки этой статьи.

Чтобы понять фундаментальные различия между Burnout и Need for Speed, нужно вообразить себе пьяную компанию, расположившуюся перед большим плазменным экраном, участники которой с гоголом вырывают друг у друга геймпад в попытке пройти скучнейший тайм-триал в Need for Speed: ProStreet. Получается это с трудом. А вот в случае с Burnout подобное времяпровождение — единственный способ получить максимум удовольствия от игры и ее истинное предназначение.

Take me down...

Если присмотреться, Burnout — и не гонка вовсе. Все внимание в игре сконцентрировано не на том, как бы побыстрее и с минимумом помарок добраться из точки А в точку Б, а на авариях. Кто протаранит больше машин соперников, разобьет больше единиц трафика, уничтожит больше заграждений и рекламных щитов — тот и молодец. Все основные режимы игры предназначены как раз для того, чтобы нанести как можно больше ущерба окружающему миру, о чем красноречиво говорят и названия вроде Crash Mode. Искать крутые для битвы соперников не придется — они обычно

вертятся тут же, под ногами, радостно подставляя бока, или, наоборот, пытаются отправить вас навстречу вон тому хромированному капотушка с цистерной. Сделать это им удается редко — фатальную ошибку, как правило, совершает сам игрок, увлеченно пытаясь подстроить гадость лидеру.

Позиции в гонках тоже учтываются, но не во всех. Где-то можно просто приехать первым, ни разу не устроив аварию на дороге, но игра всячески сопротивляется такому пуританскому поведению. Для того чтобы ехать быстро, жизненно важно поддевать автобусы, выезжать на встречную полосу и проламывать витрины магазинов. За эти и другие приемы опасной езды игрок щедро поощряется увеличением линейки буста (он же — нитроускорение), без которого достичь крейсерской скорости в 400 км/ч просто невозможно. А медленнее здесь никто не ездит, так что жалкая попытка вождения по правилам автоматически обернется неминуемым отставанием.

Сумасшедшие скорости — вторая отличительная черта Burnout: когда все объекты на экране, кроме самой машины, сливаются в единый цветастый вихрь, промахнуться мимо нуж-

ного поворота и наскочить на неизвестно откуда выросший столб очень легко.

И вот тут начинается то представление, ради которого многие и играют в Burnout. Камера выбирает удачный ракурс, действие замедляется... Но обреченную машину уже ничто не спасет: тонкий металл радиаторной решетки и капота встречается с препятствием и мнется, словно фольга. С характерным хлопком вылетают и бьются стекла, а сила удара тем временем уже сминает силовую каркас. Вырваное с куска подвески колесо отлетает далеко в сторону, передние стойки кузова скручиваются пополам, крыша выгибается горбом. Передние двери намертво заклинивают в проемах, и уменьшившаяся на четверть автомобиль делает последний бросок по инерции. В этот момент фокусы со временем прекращаются, и безформенная груда металла окончательно замирает в десятке метров от места столкновения. От обломков машины еще идет дым, что-то искрит под капотом, оторванное колесо продолжает катиться. В ушах стонет натуральный звон, а гремевшая из колонки до момента столкновения музыка затухает. Вечная всю сцену красная надпись «Taken

Down!» посреди экрана, которая, впрочем, не означает, что гонка для нас закончена: через секунду возродившаяся с иголкой машина уже на дороге и продолжает борьбу. Причем сразу — крайне важный момент! — продолжает на скорости.

Для особо внимательных игроков в момент аварии предусмотрена еще одна любопытная опция, которая называется Showdown. Суть ее состоит в том, что вы можете задавать направление разбитой машине, чтобы последняя нанесла еще больше урона проезжающим мимо. Когда скачущий с боку на бок кусок дымящегося металла прихватывает с собой ни в чем не повинные машины, оказавшиеся в зоне досягаемости, Burnout начинает генерировать какое-то сверхконцентрированное счастье.

В Burnout Paradise, построенном на движке нового поколения, все деформации кузова и столкновения просчитываются в реальное время, отчего разрушения делаются гугагоу правдоподобными. Ржавые рыданы и летающие водители из FlatOut 2, которые доселе проходили по статье «лучшее автопорно в нашей галактике», выглядят по сравнению с краш-тестами Burnout как детские шалости.



Такая вот трещина на лобовом стекле — самое малое, что может случиться с вашей машиной в Burnout.



Как и положено любой породистой аркаде, Burnout выводит за одну минуту в среднем по двадцать надписей на экран.



После нитроускорения в Burnout все остальные гонки покажутся вам недостаточно быстрыми.



Игра премирует любое ваше нестандартное поведение, включая безопасное жвание резины.

...to the Paradise City...

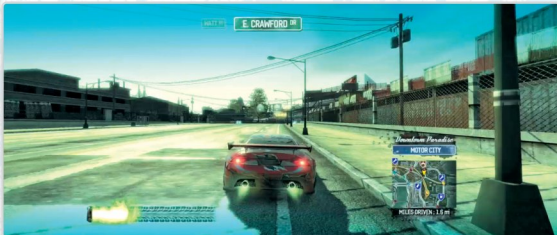
Paradise отличается от предшественников не только технологией деформации кузова, но и самой концепцией геймплея. Если в предыдущих частях предлагалось чинить разрушения исключительно на замкнутых трассах, то здесь разработчики выстроили для этих же целей настоящий город. Называется — правильно — Paradise City. По названию одноименной песни Guns N' Roses, играющей в главном меню. Впрочем, главного меню как такового тут нет — только панорама города и предложение поскорей начать игру. Сделав это, мы обнаруживаем себя на свалке, где нужно выбрать себе первую (потертую, но на ходу) машину. Посещать свалку придется не раз и не два, так как именно туда доставляются все полученные и выигранные нами автомобили. Свалки — это, если хотите, такой аналог гаражей из **Test Drive Unlimited**, с которым тут

вообще обнаружилось неожиданно много общего. В первую очередь — открытая и доступная для исследования с самого начала территория, включающая в себя город из нескольких районов, пригород и горные серпантины. Ехать можно куда угодно, полностью поражаешь уровнем детализации и исполнения. Любопытно сконструированы даже самые последние закоулки, по которым и ездить то обычно не приходится. Однажды мы в результате неудачного прыжка угодили на заброшенную свалку, откуда потом безуспешно пытались выбраться следующие десять минут. Вдоволь поездив по конвейеру для транспортировки мусора, мы обнаружили два альтернативных выхода, по которым можно было срезать дорогу, не считая кучи ненужного, но приятного барахла. Подобный уровень детализации окружающего мира раньше встречался только в серии **GTA**, за тем лишь исключением, что «своей жизнью» Paradise City жить даже не пыта-

ется. По улицам не ездит полиция и не ходят пешеходы — первым находится здесь было бы неуютно, а вторым — просто опасно. Жизнь в этот сонный город предстает вдохнуть как раз нам, вместе с толпой таких же любителей разрушения. Чтобы начать гонку, не нужно лазить по меню и совершать какие-либо лишние действия — достаточно выехать на ближайший перекресток и заехать на маркер. Соперники появляются в тот же миг, и «светофорные гонки» начинаются. В углу экрана, как и во всех подобных играх, есть мини-карта, по которой можно прикидывать направление до финиша. И тут нас поджидает очередной сюрприз: никаких прозрачных стрелок и прочих ограничений на маршруте не предусмотрено. Ехать можно любой дорогой — лишь бы добраться до финишного светофора быстрее остальных. Альтернативных путей — море, и не всегда сразу понятно, какой из них окажется быстрее. Ситуации, когда

вы уверенно лидируете в гонке, а за пару поворотов до финиша из ближайших кустов вдруг выпрыгивают шесть преследователей и оставляют вас с носом, здесь нет-нет да и случаются. В обмен — море адреналина и спортивной злости.

Но гоночный (Race) режим, который мы сейчас кратко описали, — это не совсем то, ради чего стоит играть в Burnout Paradise. Главное — Road Rage. Активируется он точно так же, маркером на перекрестке (на карте все гонки подсвечены разными цветами). А сразу после старта начинается форменное безумие и гимн всем возможностям современных физических движков: за отведенное время нужно уничтожить как можно больше машин соперников, которые будут пытаться сделать то же самое с нами. Количество Takeowns (так называется успешно проведенный вами маневр, в результате которого очередное авто сошло с трассы) напрямую влияет на лимит време-



Важнейшим достоинством PC-версии в Criterion предлагается считать поддержку двухэкранного видеорежима.



Воспевая FlatOut, мы всегда добавляли: это до тех пор, пока не PC нет Burnout. Так вот, этот благословенный час настал.

ни, а за каждую уничтоженную машину начисляются лишние секунды. Продолжаться это может ровно до того момента, пока не кончатся две вещи: либо полоска «здоровья» нашего автомобиля (а машину можно прямо на ходу ремонтировать в придорожных мастерских), либо время. За особо изощренные аварии (можете себе представить, как выглядит, к примеру, Vertical Takeover?) начисляют баллы, которые тут открывают доступ к новым машинам, лицензиям и... словом, все как обычно. Несмотря на кажущуюся простоту этого режима, играть в него можно до бесконечности. Когда Игорь Варнавский, оторвав взгляд от телевизора, усталым голосом произносит — «Есть 85 тейкдаунов», понимаешь, что совершенству нет предела.

...Where the grass is green...

После Road Rage остальные режимы уже не кажутся столь захватывающими (в самом деле, что мы, обычные «догонялки» не видели?), но к Stunt Run это относится в меньшей степени. Тут, как следует из названия, от нас требуется выполнить как можно больше трюков за ограниченное время. Сделать это несложно, ведь Paradise City буквально состоит из трамплинов, на которых можно прыгать, крыш, по которым можно проехаться, и асфальтовых прямых, где можно развить те самые 400 км/ч. Если же научиться делать это красиво и не выпадать из ритма — приз ваш. Обычно за громкие победы премируют новыми машинками, которые еще нужно найти и «забодать», а проше говоря — отнять у прежнего владельца.

Все авто делится на три основных класса, первый из которых содержит скоростные, но

хлипкие спорткары, второй — медленные, но прочные «утопиги», а третий — легкие и прыгучие автомобили, лучше всех подходящие для трюков. Все машины в игре нелегализованные, но выглядят так, словно над их обликом поработали дизайнеры лучших автомобильных ателье. Главные и сверхкачущие кузова совершенно не хочется портить вмятинами и царапинами, поэтому между гонками (и даже прямо во время них) полезно посещать расставленные по всему городу малярные мастерские. Один проезд через гаражные ворота позволяет не только вернуть пересоданный блеск, но и восполнить «здоровье», которое уменьшается после нескольких аварий. Та же история и с бензозаправками, проезжая через которые можно на ходу восполнить линейку буста. Разные классы машин используют его по-разному: скоростные суперкары, например, расходуют весь запас в один прием, превращаясь в самолет в низколетящей истребитель. Не стоит, наверное, говорить, что большинство неожиданных встреч со столбами и бензовозами происходит именно в такие моменты. Более медленные машины категории Grip позволяют

включать ускоритель по желанию, но и едут медленнее.

К слову, Paradise — первая в серии игра, где интересно не только устраивать аварии и наблюдать за последствиями, но и просто ездить. У машин наконец-то обозначилась нормальная физическая модель с работающей подвеской, которая правильно реагирует на попытки совершить полицейский разворот и прочие неадекватные действия с нашей стороны. До уровня любого симулятора в этом плане местной физике далеко, но в концепцию игры она вписывается просто идеально.

...and the girls are pretty

Создатели серии Burnout — англичане из Criterion Games — известны в индустрии еще и как разработчики популярного графического движка RenderWare, который лежит в основе всех их проектов. Неудивительно, что именно они, как никто другой, умеют выжимать из технологии все соки: предыдущие игры каждый раз выглядели на голову выше собранных по жанру. Та же история повторяется и с Burnout Paradise, сделанной на самой свежей версии движка. Детализация и спецэффекты на момент выхода здесь были лучшими в жанре, даже несмотря на немалые размеры игровой территории. которая вдобавок еще и работает без каких-либо внутрингровых подзагрузок при стабильных 60 кадрах в секунду. Последняя похвала относится исключительно к консольным версиям, но мы вправе рассчитывать, что и на PC все будет как минимум не хуже.

Доступной информации по компьютерной версии в данный

момент, к сожалению, немного. Известно, что порт выйдет в этом году (скорее всего, осенью), будет поддерживать сверхвысокие разрешения и при этом работать даже не на самых быстрых компьютерах. Обещаются поддержка пользовательских модификаций (учитывая сложность и масштабность игры, дело едва ли пойдет дальше новых раскрасок для машин) и новые режимы мультиплеера. С ним, кстати, и в оригинале было все более чем в порядке: чтобы покататься по улицам Paradise City в компании других игроков, достаточно было нажать одну кнопку на геймпаде, и мир тут же наполнялся живыми соперниками. Пример Test Drive Unlimited неожиданно оказался заразителем.



Но далеко не все считают, что такая концепция пошла на пользу именно Burnout, превратив ее из лучшей игры для вечеринки в просто еще одну хорошую гонку. Даже если это утверждение правдиво, ждать одну из лучших автогонков года на PC стоит с нетерпением. На наш взгляд, даже после такой тотальной перделки серия не утратила своего фирменного обаяния, а приобрела кое-какие новые достоинства. И самое главное — Paradise по-прежнему идеально подходит для того, чтобы запустить его однажды вечером, получить свою пару часов разрушительного удовольствия и повторять так весь следующий месяц. Только ни в коем случае не давайте это перед сомом: эффект будет как от двух чашек кофе — проверено. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Лучшая крадкая гонка во вселенной наконец-то выйдет на PC.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



• 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.

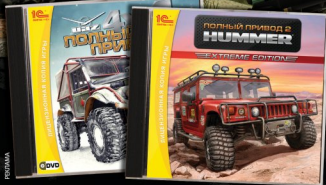
• 4 дисциплины по реальным правилам: Джим-триал, Трофи-рейд, Джим-Спринт, Ориентирование.

• 39 автомобилей УАЗ: 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

- **Разработчик**
- **Коллеги**
- **Разработчик**
- **Double Helix Games**
- **Последность**
- **Series Silent Hill**
- **Resident Evil 4**
- **Мультиплеер**
- **Отсутствует**
- **Сайт игры**

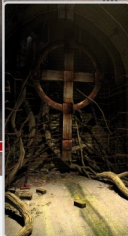
www.silenthill.net
(неофициальный)

ДАТА ВЫХОДА

Сентябрь 2008 года
(консоли)
Для PC не объявлен



Игорь Асанов



В последний раз мы посещали этот туманный город четыре года назад, вместе с расстрелянным фотографом Генри Таунсендом и его симпатичной соседкой Айлин. Тогда это мало кому понравилось. Гораздо больше запомнились прошлые визиты, когда за рулем джипа мы ехали по ночному шоссе, а темноволосяя девочка, дремавшая на правом сиденье, сжимала в руках альбом со своими детскими каракулями. В другой раз — она же, но светловолосая и повзрослевшая, прислонившись к окну, читала старый дневник своего отца. Дождь уютно молотил по стеклу, из приемника звучала очень подходящая

к случаю Letter From the Lost Days, а впереди ждали ответы на все вопросы...

Пять лет тишины

Как и все гости туманного города, серия **Silent Hill** уже давно живет воспоминаниями. Со времен выхода **Silent Hill 3**, последней удачной игры в линейке, минуло ровно пять лет — время, за которое некоторые серии в игровой индустрии успевают прожить целую жизнь (см. **Call of Duty**). Но в нашем случае этого почти незаметно: третья часть до сих пор выглядит лучше большинства сегодняшних хорроров. Konami еще в начале нулевых поняли, что ре-

жиссура (а не таблицы баланса и технологии) — важнейший геймдизайнерский инструмент, и, вооруженные этим знанием, создали две бессмертные серии: **Silent Hill** и **Metal Gear Solid**. И если потягаться с MGS в разное время пытались разработчики всех стелс-экшенов, то на территории **Silent Hill** за годы отсутствия не проник толком никто. Оознозано или нет, но японцы из **Team Silent** стали первопроходцами нового для игр жанра — психологического хоррора.

Попытка свернуть в сторону была зафиксирована только однажды — в **Silent Hill 4: The Room**, и баланс тут же оказался разрушен. Зомби-экшен из **Silent**

Hill по-прежнему получался никакой, а следить за неплохим, в общем-то, сюжетом после всех проблем игры не оставалось сил.

Теперь нам предлагают забыть неудачную четвертую часть как страшный сон и приготовить к возвращению классического **Silent Hill**, подтянутого до современных жанровых стандартов. Анонс пятой части, официально состоявшийся на прошлой E3, одновременно обрадовал и насторожил. Опасение в первую



Судя по эмпировке героя на этом скриншоте, радиопомехи все-таки вернутся.



Человеческий экшен в **Silent Hill**! Об этом мы (и весь мир) просит Konami вот уже пять лет.

Не формат



Самый первый Silent Hill 1999 года — единственная игра серии, которая не выходила на PC. Кроме графической адвенчуры для Game Boy Advance под названием Play Novel: Silent Hill Secrets, а также откровенной дичи вроде японского аркадного тира «по мотивам», интересующих нас лишь с культурно-просветительской точки зрения, есть еще Silent Hill: Origins. Игра вышла на карманной консоли PSP в ноябре прошлого года, а весной 2008-го была портирована на полноразмерную, но устаревшую PlayStation 2.

Это не полноценная, «номерная» глава Silent Hill, а всего лишь отвлечение в той же вселенной. Сюжет Origins стартует за семь лет до начала событий первой части, а на главную роль вдруг выдвигался небритый дальнобойщик в кепке, которого также можно заметить в пятой части. Водителю грузовика, оказавшемуся в Silent Hill безо всяких видимых на то причин, предстояло поучаствовать в судьбе хорошо знакомой по первой части «богемате-

ри» Алессы и спасти ее из лап местного культа. Что и как случилось с девочкой, можно узнать из первой и третьей частей сериала, но события, происходящие в Origins, почти не складывались с ними в общую мозаику.

Несмотря на попытки выдать игру за приквел ко всей серии (в Японии Origins и вовсе выпустили под названием Silent Hill: Zero), сценаристы весьма волюнтаристски обобщили с классикой, и сюжет у большинства игроков вызывал только недоумение. Даже появление на сцене знакомых персонажей вроде Алессы, ее матери Далии и Лизы Гарланд выглядело очень натянутым и не добавляло новой информации о вселенной. И наконец, центральная тема всего Silent Hill об отражении личности героя в окружающем мире, монстрах и кошмарах здесь была просто проигнорирована. Монстры, например, позировали из других частей, и понять, что они тут делают и что имеют против нашего героя, было нельзя. А уж эпизодическое появление знаменитого пирамидоголового палача из Silent Hill 2, которое там было обосновано сюжетом, здесь смотрелось как неумелое паразитирование на наследии серии. Лучше это получалось только у фильма Silent Hill Кристофа Ганса.



Кроме того, Origins была первой игрой серии, сделанной за пределами Японии. Британцы из Cimaх, отвечавшие за разработку, тщательно скопировали все недостатки прошлых игр (путаный дизайн уровней, неудобное управление и камеру), добавив кое-что от себя. Герой теперь не мог бегать без передышки (зачем-то появилась дурацкая шкала усталости), а оружие ломалось. Список последнего, к слову, серьезно увеличился, но хрупкие вышки для ордежи и печатные машинки, которыми можно избивать врагов, смотрелись в антураже Silent Hill почти комично. Словом, первая попытка передачи знаменитого сериала на сторону обернулась лишь прилежной подделкой по мотивам, и причин жалеть об отсутствии Silent Hill: Origins на PC ровным счетом нет.

очередь вызывали разработчики — американцы **The Collective**. Они с равным успехом могут сделать симулятор будней граффитчика **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, выжать из кинолент **The Da Vinci Code** все соки и сработать какой-нибудь слабиграбельный ужас вроде **Buffy the Vampire Slayer** или **Star Wars: Episode III — Revenge of the Sith**. Сейчас **The Collective** объединились с некогда великой, а теперь окончательно скисшей **Shiny** в **Double Helix Games**, и энтузиазма все это не прибавляет.

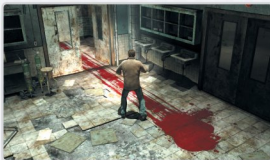
На момент написания этого материала Silent Hill: Homecoming

официально не анонсирован на PC, но не рассказать вам о новой части (а нам в руки попал ранний PS3-билд) было бы непростительно. В том, что игра рано или поздно появится на персональныхх, можно не сомневаться — с предыдущими частями все было точно так же.

Возвращение домой

Алекс Шепард в свои двадцать два года выглядит лет на восемь старше, но для человека, прошедшего войну, это почти нормально. Он с детства мечтал стать военным, коллекционировал модели самолетов и прочей техники, которой была обставле-

на их с братом детская комната. Возможно, дело было в том, что «обычные» и груш и отец в качестве наказания регулярно запирал под замок в чулане. Нетронутыми оказались только настенная коллекция бабочек, принесящая а брату Джошуа, и игрушечная армия Алессы. Он, будучи ребенком, всегда любил отца, который считал, что особенные дети должны обращаться к нему



С переездом в США (в смысле разработчики отныне американские) Silent Hill теперь не чурается и таких вот любовых приемов.





Вместе с появлением винтовой боевой механики Homecoming тут же потерял в напряжении.



Мы сами не видели в Homecoming quick time events, но глядя на этот скриншот, есть подозрение, что они будут.

«сэр», а при воспитании отдавал предпочтение казарменным методам и физической силе. Единственные близкие люди, которых по-настоящему любил Алекс, были мама и младший брат (алло, доктор Фрейд?), но сложные отношения между родителями тяготили его, и, повзрослев, он без колебаний записался на военную службу.

Игра избегает каких-либо политических аллюзий, поэтому военный конфликт, в котором участвовал Алекс, не уточняется. Вполне разумный шаг. Homecoming показывает войну не в геополитическом, а в психологическом контексте, поскольку к людям, угодившим в ее мясорубку, война одинаково безжалостна, вне зависимости от времени, места и флага на форме. Сам конфликт нам вряд ли покажут (разве что в виде флэшбеков) — игра начнется сразу после того, как переживший тяжелое ранение герой получит тревожные новости из родного Шепардс-Глен. А значит, нужно ехать.

Мрачный дальнебойщик высказывает героя на одной из улиц родного города. Водитель по имени Тревис уже фигурировал в портативном слин-оффе Silent Hill: Origins (подробности о нем

см. во врезке) и, возможно, еще не раз появится в игре.

Царящая в городе обстановка вызывает острые приступы депаво: пустые холодные улицы, окутанные густым туманом. Встреченная по пути женщина в сером костюме, оказавшаяся местным судьей, поздравляет Алекса с возвращением и заодно сообщает, что его мама слегка не в себе. Здесь-то игра дает опробовать первое серьезное нововведение — разветвленную систему диалогов. Устроена она на манер любого несложного квеста: собеседнику можно задать несколько вариантов вопросов, среди которых будут сюжетные и авторстепенные. В ходе разговора выясняется, что Элли, давняя подруга Алекса, до сих пор нигде не уехала и хочет увидеться с ним.

Психология бессознательного

Но встречу придется пока отложить, поскольку большая часть коротенькой демоверсии приходится на родительский дом. А там нас ждет безрадостная картина: младший брат вместе с отцом и любимой собакой исчезли в неизвестном на-

правлении, а мама пребывает в состоянии кататонии и мало что может объяснить. По мере исследования различных комнат Алекс все чаще переживает отрывки детских воспоминаний, которые тут обыграны в виде интерактивных флэшбеков от первого лица. Происходит это обычно при обнаружении нового предмета или открытии очередной двери и в случае с Silent Hill выглядит довольно свежо и непривычно. А спустившись по просьбе матери в затопленный подвал, герой обнаруживает там вылезшую из-под воды беззубую склизкую тварь с огромными крюками вместо рук. Подвал и раньше казался Алексу неприятным местом — в детстве отец проводивший там много времени, взашей вытравливал его за дверь. Но сейчас, достав армейский нож, мы легко расправляемся с монстром, попутно оценив обновленную боевую систему.

Silent Hill давно уже не хватало элементарной возможности нормально целиться из-за плеча (а камера сейчас располагает именно так), перекатываться по земле и проводить нехитрые комбо. Но теперь бои стали гораздо удобнее, превратившись в облегченный аналог боев в Resident

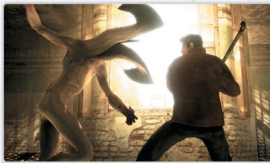
Evil 4. Другое дело, что из оружия в нашей версии предлагались только упомянутый нож да металлическая труба, поэтому оценить все плюсы и минусы новой системы пока невозможно.

Единственное отличие, которое можно почувствовать уже сейчас, — встречи с монстрами не нагонят столько страха, как раньше, когда ориентироваться приходилось по шуму радиоприемника. Здесь никакого радионет (спасибо, хоть фонарик на месте), а вид безногого инвалида с крюками, когда он находится в перекрестке прицела, былого дискорфорте не вызывает. В релизе можно будет двигать мебель, баррикадироваться от врагов и вообще всячески использовать окружение. В этом случае противники понесутся посылнее нынешних, так как расправятся с рядовыми монстрами сейчас не составляет никакого труда. А еще у каждого оружия есть своя уникальная анимация для исполнения фаталити, так что воинские навыки Алекса и здесь пригодятся.

Головоломки, судя по первым впечатлениям, лишились былого японского авангардизма и стали гораздо проще. Теперь для того, чтобы откачать воду из



Чувствуется, что Homecoming делают в Америке — бюст у медицинских сотрудников драматически увеличился.



Пирамидоголовому исчадию, похоже, нашлась достойная альтернатива.



«Лестница Иакова» (Jacob's Ladder) (1990)

FROM THE DIRECTOR OF 'FATAL ATTRACTION'



The most disturbing thing
Jacob's Ladder's nightmare
is a film with dreaming

Jacob's Ladder

© 1990 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Люди, прошедшие через ужасы войны, меняются навсегда. Джейкоб Сигер вернулся из вьетнамского ада в холодный Нью-Йорк 1973 года, и с этого момента его начали преследовать галлюциногенные кошмары совершенно неопределимого свойства. Они наступают где угодно: в залезанном вагоне нью-йоркской подстанции, в постели, на улице. При этом один за другим начинают гибнуть его бывшие сослуживцы.

Вопросов здесь больше, чем ответов: реально ли то, что происходит вокруг, или это лишь одна большая галлюцинация? Действительно ли герой вернулся домой, или часть его так и осталась там, на войне? А что, если он должен был погибнуть вместе с другими во

время последней атаки, а вместо этого доживает опущенный не во время?

«Лестница Иакова» — возможно, самый страшный и психоделический фильм из всех снятых на военную тему. Его наряду с романами Стивена King'a и фильмами режиссера Дэвида Линча часто называют среди главных идейных вдохновителей серии Silent Hill.

Цитаты из «Лестницы Иакова» можно встретить, в частности, в Silent Hill 3, но пятая часть пересказывает события фильма чуть ли не под копиру. Один из трейлеров игры, например, в точности воспроизводит жутковатую сцену «поездки» Джейкоба на больничной каталке, и этим, будьте уверены, дело не ограничится.

подвала, не нужно искать в сточной трубе волос, комбинировать его с колесом, а в конце ввести код в какой-нибудь печатной машине. Бытовая логика здесь не отличается от обычных западных квестов, и для решения вышеупомянутой задачи придется проделывать стандартные манипуляции с приводным насосом, пустой канистрой и грузовиком, откуда искомым бензином нужно слить. Таким нехитрым способом разработчики явно хотят поддурить Silent Hill с Resident Evil, сделав игру более понятной и доступной. Но зубодробительные головоломки — лишь одна из сторон специфического очарования серии. Главное — это атмосфера и сюжет, о которых после нашего короткого знакомства с игрой судить едва ли получится. Есть предположение, что виденный нами уровень — всего лишь пролог, сон главного героя, в котором он представляет свое возвращение домой. Только этим и можно объяснить поразительное внешнее сходство двух городов — виденного нами Шепардс-Глен и хорошо знакомого Сайлент-

Хилл. Известно, что следы пропавшего брата приведут Алекса именно в Silent Hill, а компанию ему должна составить упомянутая уже подруга детства Элли. Роль, отведенная ей, будет, скорее всего, близка к роли Марин из второй части.

Но если предыдущие части заставляли нас вздыхать и подолгу любоваться персонажами, то Homescoring для этого придется как минимум поработать над графикой. А она в текущей версии выглядит пока что самым слабым звеном. Чувствуется, что разработчики стараются держать марку, о чем говорит недурная режиссура всех виденных нами кат-сцен. Там много крупных планов, неплохая мишика и анимация. Но получается у американцев, если честно, не всегда. Мутные, плохо склеенные текстуры и некоторые модели топорного качества местами просто убивают наповал. Прямые, как палка, пластмассовые волосы одной из героинь, которую еще и демонстрируют крупным планом в романе, заставляют с сожалением вспомнить о третьей части. По статье «моделирование при-

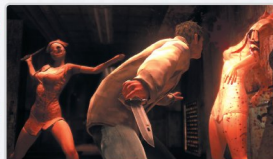
чешок» пятилетней давности Silent Hill 3 не оставляет Homescoring ни единого шанса.

Впрочем, не одними только расстрелянными локонами Хэзер Мейсон ограничивается это парадоксальное превосходство. Миру нового Silent Hill пока катастрофически не хватает насыщенности и проработки предыдущих игр. Помещения с топорной отделкой выглядят слишком безжизненно, а улицы города и вовсе заставляют вспомнить о Silent Hill 2, сильно раздражающем обилием пустых открытых пространств.

Разработчики, конечно, обещают нам плавный переход от кружащего мира от одного состояния к другому (раньше это делалось после загрузки нового уровня): стены и пол на наших глазах будут превращаться в залепанную кровью решетку. Но то, что мы видели, на кестен, если честно, пока не янят.



А по сети между тем уже ходят слухи, что в разработке находится шестая часть сериала. Причем на этот раз отвечают за нее основатели из японской Team Silent.



Silent Hill без демонических мидстеров представить себе уже невозможно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Silent Hill: Homescoring напоминает исключительно первую часть сериала, Resident Evil 4 и в фильме «Лестница Иакова». Ориентиры самые благоприятные. Дело за игрой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

- **Разработчик**
Electronic Arts
- **Разработчик**
Pandemic Studios
- **Полнота**
 - Серия Star Wars: Battlefront
 - Серия Battlefield
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Локальная сеть**
- **Сайт игры**
www.pandemicstudios.com/conquest

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года



LORD OF THE RINGS CONQUEST

Гиннар Фоткулов



Последние несколько лет вселенная «Властелина колец» эксплуатируется игровой индустрией беззастенчиво и сверхпродуктивно. Только на нашей платформе имеются: две аркады (The Fellowship of the Ring, The Return of the King), три стратегии (The War of the Ring, The Battle for Middle-earth плюс сиквел и аддон) и одна MMORPG The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Все они (кроме The War of the Ring) появились на свет, крепко вцепившись в понятие какую кинотрилогию Питера Джексона.

За прошедшее время феномен The Lord of the Rings перестал светить так ярко: трилогию благополучно успели показать по государственному телевидению, выпущены, кажется, все

мыслимые коллекционные издания. И тут случилось неизбежное: Гильермо дель Торо («Хеллбой», «Лабиринт Фавна», «Хронос») и New Line Cinema взялись снимать «Хоббита». Вместе с этим анонсом вселенная «Властелина колец» автоматически заходит на очередной круг популярности.

Чего, казалось бы, не хватает? Социальной модели хоббитской норы в формате The Sims? Футбольного симулятора, где люди с орками вместо мяча гоняют по поляне палантин (шар, через который Саруман следил за Кольцом)? Electronic Arts, которая с некоторых пор безраздельно владеет правами как на кинотрилогию, так и на книгу, показало, что в линейке продуктов о «Властелине ко-

лец» недостает многопользовательского шутера.

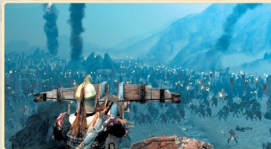
Документальная реконструкция

Pandemic Studios, разработчики The Lord of the Rings: Conquest, имеют богатый опыт по переносу масштабных голливудских саг на онлайнные рельсы. Их дилогия Star Wars: Battlefront не добавила к жанру ничего важного, зато очень точно реконструировала все ключевые кинособытия в формате мультиплеер-шутера. Шагающие AT-AT Walkers мы не забудем, наверное, никогда. Так вот, The Lord of the Rings: Conquest выстроена по схожему принципу. Это интерактивная многопользовательская рекон-

струкция самых ярких моментов фильма.

По словам Шона Сауса, ведущего геймдизайнера, в игре задумано огромное множество сражений — одни исторические, а другие «вымышленные». Это особенно забавно звучит, учитывая, что под «историческими» здесь понимаются сцены из книги и фильма, а под «вымышленными» — волновые интерпретации авторов.

Итак, культурная программа включает: Хельмово ущелье, Пеленорские поля (на подступах к Minas-Tiritu), сам Белый город, Черные врата, Копи Мо-



Графикой The Lord of the Rings: Conquest вряд ли сможет кого-то порадовать, а вот масштабом — вполне.



Игроки будут детально контролировать штурмы замков: в арсенале есть катапульты, осадные орудия, тараны и даже тролли.



Модель крылатой твари, напоминаем, взята прямо из фильма.



Энты выполнят роль танков: медленные, неповоротливые, но невероятно мощные.

рии, Шир, штурмуемый энтами Изенгард и другие достопримечательности Средиземья. Тренировочная миссия покажет события войны Последнего Союза (с них же начинался фильм). Если при прочтении всех этих названий вы не почувствовали благоговейный трепет от прикосновения к любимой вселенной или, чего хуже, слышите все это впервые — ничем не можем помочь. Дальше будет еще серьезней.

Вышеперечисленные места были показаны еще в кинотрилогии, а некоторые области можно будет узнать только по книге. Например, Минас Моргул. В фильме демонстрировался только фасад крепости, охранявшей вход в Мордор, мы же увидим ее со всех сторон и побываем внутри. Или вот Коли Морин. С ними связано несколько ярких эпизодов фильма, включая знаменитую сцену, где Братство Кольца встречает демона Барлага во время перехода моста.

В книгах упоминается, что после гибели древнего чудовища гномы вновь вернули себе родной город, и Pandemic с радостью обыгрывают этот момент. Так, один сценарий продемонстрирует, как эльфы вместе с жителями Гондора, возглавляемые Гэндальфом и Гимли, принимают участие в зачистке Костей от орков. Pandemic всячески уверяют, что масштаб и внимание к деталям у них — на уровне джексонского шедевра.

Для сценария осады в Хельмовом ущелье был смоделирован весь театр военных действий: поле вокруг укрепления, крепостная стена, помещения замка, тронный зал и даже Блистающие пещеры (там перед битвой нашли приют беженцы из близлежащих селений Рохана). Но главное сражение Войны Кольца, битва на Пеленорских полях — вот где обещают колоссальный размах: карта должна вместить и громадные осадные орудия, и олифантов (гигант-

ские боевые слоны), и конницу людей.

Разработчики стремятся сохранить максимальную схожесть с фильмом, но кое-где позволяют себе импровизировать. Главная причина для отступлений от оригинала — зрелищность. Прежде всего это касается изображения боя — безудержной феерии шейдеров, конечно, не случится (см. скриншоты), но все-таки схватки на мечач будут поинтересней, чем в кино.

В остальном соответствие оригиналу — беспрецедентное. Благодаря современным технологиям некоторые модели будут взяты прямо из фильма! То есть не тщательно перерисованы, не похожие, а те же самые. Тут, конечно, надо сказать спасибо EA, которые вынули из недра New Line Cinema все исходники. Так, модель крылатой твари, на которой летал король-чародей Ангмара, — именно та, что была в кинотрилогии. Некоторые части архи-

тектуры Ривенделла также взяты прямо из фильма.

Battlefield of the Rings

Внутренне устройство The Lord of the Rings: Conquest почти полностью повторяет Star Wars: Battlefront — «классовая борьба» с активным применением транспортных средств. «У нас есть воины, полагающиеся на ближний бой, лучники, колдуньи, кониты, которых можно использовать в качестве транспорта, гигантские монстры — все вместе это складывается в уникальные игровые опыты. Да, перестрелки на больших расстояниях важны, но это не главный элемент нашего геймплея», — поясняет Шон.

За каждую сторону (а их — ни за что не угадаете — две) предусмотрено по четыре класса: воин, лучник, лазутчик и колдун. В рамках класса имеется сразу несколько персонажей, но все они соответствуют их книж-





Если Pandemic přidекает к игре нормальный horse-riding (то есть езду на лошади) — цены им не будет.



Мы бы на месте всадника поступили точно так же.

ному англуса. То есть гнома-лучника мы вряд ли увидим.

На данный момент известно, что в армию Гэндальфа входят эльфы, гондорцы и жители Рохана, а под знаменами Саурона выступают орки, урук-хай, хардриммы (наездники олифантов) и истерлинги (в фильме их показали лишь мельком — небольшой отряд, для которого открыли Черные врата в «Двух крепостях»). Всего — 60 уникальных персонажей, при этом некоторые детали будут различаться даже у одинаковых юнитов одного класса, так что ассортимент ожидается действительно широким.

Шон, кстати, обиделся, когда мы в разговоре назвали его игру многопользовательским шутером. Лучники и колдуны действительно выглядят типичными героями мультиплеер-экшенов, но за лазутчиков и воинов игра совершенно иная.

Там, где в Star Wars: Battlefront приходилось выбирать между одинаковыми солдатами

с разными винтовками, The Lord of the Rings: Conquest предлагает принципиально разную игровую механику. Колдуны могут лечить раненых, лазутчики — становиться невидимыми, но основное новшество заключается в том, что и для тех и других создана система ближнего боя.

У каждого бойца есть набор стандартных ударов и блоков, по ходу сражения растет шкала нанесенного урона, которая открывает доступ к более разрушительным атакам и сложным комбо.

Система «оперативной прокачки» есть и у других классов. Смысл ее состоит в том, что чем активнее персонаж ведет себя на поле битвы, тем больше специальных возможностей он получает. После гибели счетчик обнуляется.

Особо отличившимся игрокам откроет доступ к героям. Главный интерес тут, пожалуй, представляет темная сторона. Саурон сможет фирменным движением руки раскидывать отряды людей,

Барлог вооружен плетью (авторы также добавили ему огненный меч). Гэндальф, Арагорн и все прочие хоть сколько-нибудь значимые персонажи появятся непременно, но про их особенности пока ничего не известно.

Долго героем повоювать не получится — у него постоянно падает здоровье, и единственный способ поправиться — успешно сражаться. Как только шкала жизни упадет до нуля, персонаж снова станет рядовым.

Кроме того, под контролем игроков окажутся стенобитные орудия (тараны и катапульты), осадные башни, а также тролли. Они смогут хватать несчастных людей, а потом швырять их тела, сбивая врагов словно кегли. Роль легкой техники исполнят лошади и ваги.

Наконец, предусмотрены массированные удары без непосредственного участия игрока. Например, орлы и крылатые твари срываются с небес, хватают врагов в когти, а потом сбрасывают их с высоты. Как и положено,

игрок сможет заказать артобстрел стоящими за пределами карты катапультами.

В итоге намечается внушительное количество доступных тактик, особенно воодушевляет качественное разнообразие первоначальных классов. Поединок двух воинов и, скажем, противостояние воина и лучника должны играть совершенно по-разному. Если Pandemic действительно устроит привычному мультиплеерному экшену арманию, вполне может случиться небольшое жанровое открытие.

Метания Кольца

Основной режим игры, Conquest, опять же практически полностью скопирован со Star Wars: Battlefront. Тут главная задача команды — захватывать критически важные для победы локации. На сей раз, правда, владение стратегической точкой не урезает набор доступных врагу респаунов, а увеличивает их количество у вас. То есть во-





В рамках культурной подготовки в редакции каждый день проходит мастер-классы по обточиванию деревянного меча фольгой.



Если хорошо подумать, то ни одной внятной многопользовательской схватки на мечах мы ни разу не видели.

евать придется до полного уничтожения противника.

Обещана сюжетная кампания, где появление героев будет обосновано сюжетно. Там же запланирована интригующая возможность пройти игру за темную сторону. Таким образом, можно будет увидеть, что стало бы со Средиземьем, если бы Кольцо так и не уничтожили. Кампания начнется с того, что игрок возьмет на себя роль назгула, который поймает Фродо и отнесет Кольцо Темному Властелину. Судя по всему, случится это чуть ли не у края Ородруина — все предводители войска Саурона на тот момент уже были уничтожены. Получив долгожданное могущество, Темный Властелин воскресит короля-чародея и Барлога, вернет на место Сарумана и начнет новый поход. Те, кому **Overlord** показался слишком мягким, наконец найдут отдушину — разрабатыв Шир, возмущут штурмом Хельмово ущелье, сожгут Ривенделл, победят Эпронда и Гэндальфа.

На сладкое припасены уникальные режимы. Мы пока рассказали о двух. «Ну как может игра про **Властелина Кольца** обойтись без битвы за обладание Кольцом?» — задает риторический вопрос Шон. Действительно, никак. Для этого придуман **Capture the Ring**: здесь придется хватать Кольцо и нести его в специальные drop-off локации, чтобы заработать очки. То есть получается такой типичный **Capture the Flag**, только с Кольцом Свевеластя вместо двух знамен.

Верные толкинисты, должно быть, уже расчехляют деревянные (но обернутые фольгой) мечи, чтобы обрушить их на головы **Pandemic**, — попросим их не делать успешных выводов. Режим **Ring Weaver** видится нам крайне удачным примером переноса фантазийной вселенной в мир онлайн-новых экшенов.

Суть его вот в чем: один игрок берет на себя роль Фродо, а остальные участники соревнования становятся назгулами, кото-

рым предстоит ловить хоббита. Как только кому-то удастся поймать Фродо, он сам принимает его роль. Это как, например, в режиме **Mutant** из **Unreal Tournament**. Кто дольше других продержится в качестве хранителя Кольца, тот и победил. Для этого режима предусмотрены специальные карты с многочисленными расщелинами, в которых удобно прятаться. В арсенале Фродо — слабенький меч Жало, но главное — само Кольцо. Надев его, хоббит станет невидимым, зато враги увидят местоположение Кольца на мини-карте — отличное решение, взятое прямо из книги!

Кроме того, здесь можно надеяться на интригующий баланс: до тех пор, пока назгул не приблизился вплотную к игроку, Фродо нисколько не использует Кольцо — это привлечет всех остальных противников, поэтому придется выжидать до последнего. Высший пилотаж для Фродо — заманить двух врагов в узкое помещение, а потом ис-

чезнуть из поля зрения, оставив их наедине. Тут наверняка случится драка — разработчики оставили возможность убийства одного назгула другим, так что Кольцо вполне может достаться не самому быстрому, а самому подлому.



Мы так много говорили про вселенную Толкина, про Фродо, Гэндальфа, Барлога и прочих замечательных персонажей и монстров, но об одном, возможно самом важном, все-таки забыли. А где же Голлум? Как достоверительно сообщил Шон, «Голлум связан обязательствами по контракту и, к сожалению, не смог принять участия в игре, но к началу разработки сиквела с ним возобновят переговоры». Видимо, слишком занят у Гильермо дель Торо — на съемках «Хоббита». Ну, мы подождем. Интерактивная версия грядущего фильма явно не за горами. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Реструктуризация событий кинематографа Питера Джексона, поданная в формате многопользовательского сценария. От авторов Star Wars Battlefront.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

- Издатель
GIGAWATT
- Разработчик
GIGAWATT Games
- Издатель в России/печеватель
GIGAWATT Games
- Похожесть
 - Сериям Dungeon Siege 2
 - Shadowrun
- Музыкальное
Коллектив
- Сайт игры
www.gigawatt.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года



Алексей Моисов



SPACE SIEGE

Что мы помним про серию **Dungeon Siege**? По большому счету, она никогда не была чем-то выдающимся, но постоянно находилась на слуху. То аддон какой-нибудь выйдет, то портятинная версия, то несравненный Уве Болл снимет свой самый дорогой (и неизменно чудовищный) фильм. При этом все присутствующие, наверное, согласятся, что проводить за **Dungeon Siege** дни напролет как-то не получается — слишком стандартно, слишком похоже на все

остальное вообще и **Diablo 2** в частности.

К тому же **Dungeon Siege** лежала (правда, сверху) в груди фантазийных action/RPG, а там вообще все на одно лицо: Черный Властелин, спасение мира и обязательно море пафоса, который необходим для очередной истории про далекие королевства и нависшие над ними опасности. Наш дорогой друг Крис Тейлор, к счастью, не стал вот так сразу гордиться **Dungeon Siege 3** (но сейчас разработка уже идет)

и пытается как-то выпутаться из всех этих штампов, которыми буквально унит его фантази-дилогия про дружбу человека с ослом. Мы провели несколько дней в общении с пререлизным кодом игры и пробуем разобраться, что выходит у Тейлора.

Не RPG

Первое, что важно уяснить для адекватного восприятия **Space Siege**, — это не ролевая игра. Она похожа на **Dungeon**

Siege 2 в некоторых мелочах (подробнее см. плашку где-то рядом), но этих мелочей недостаточно, чтобы назвать происходящее на экране RPG. Крис Тейлор безжалостно вырезает из **Space Siege** все лишнее: вместо генерации персонажа — готовый герой Set Yoker. Вместо традици-



Инопланетяне тут выглядят как герои манги по мотивам творчества Г.Ф. Лавкрафта



«Хардкорные RPG игроки наверняка захотят пройти игру до конца, не установив себе ни одного имплантата», — считает Тейлор

Наследственные признаки

Space Siege, как ни крути, прямой потомок серии Dungeon Siege. Однако отличается он от своих прародителей, как небо от земли. Тем не менее есть несколько моментов, которые вызовут теплые чувства у поклонников первых двух частей.

1. Управление

Кто играл в Dungeon Siege 2, сразу почувствует себя как дома. WASD вертит камеру, левая кнопка мыши отвечает за движение, правая — за атаку, Z — за сбор лута вокруг героя.

2. Штаб-квартира

В любой RPG город является местом получения квестов и сбыта предметов. Также в городе почти всегда безопасно. В Space Siege тоже есть такой «город» — медицинская станция «Дельта». Здесь можно перевести дух, подлечиться, сохраниваться, пообщаться (очень ограниченно, правда) с немногими выжищи-

ми. Тут же можно потратить на апгрейды собранные запчасти.

3. Зелья

В Dungeon Siege гулярышки с зельями не занимали места на панели навыков, а лишь по нажатию на горячую клавишу. В Space Siege зелья заменили атлетикки, но принцип их использования остался нетронутым, хотя и появились целых две полноценных панели быстрого доступа (их не было ни в одной из частей Dungeon Siege).



онных для RPG вариативных диалогов — неинтерактивные разговоры без нашего участия и, соответственно, без остановки игрового процесса. Вместо шатания между NPC в поисках квестов — минимальное количество заданий, которые, бывает, выдаются прямо по радию. Вместо сотен бесполезных предметов, не влезających в инвентарь (вспомните первый Dungeon Siege), здесь всего два десятка орудий убийства и несколько кибернетических частей тела.

А в боевой системе, представьте себе, появилось понятие «увернуться». Не какое-нибудь там умение, что прописывается в характеристиках персонажа и при срабатывании выводит над его головой надписи miss, а настоящее движение. То есть к традиционной для Dungeon Siege раскладке прибавилась кнопка перекаута, который позволяет увернуться от лучей лазеров, брошенной гранаты или удара какого-нибудь большого, но медленного монстра.

Так что повторимся: Space Siege — не ролевая игра. Это самый натуральный экшен, только более осмысленный. Вариантов

развития вашего альтер эго предостаточно, а боевая система следует практически всем канонам actionRPG. И именно эти две составляющие позволяют говорить о том, что элементы жанра в Space Siege все-таки остались. Самые нужные, на наш взгляд, элементы.

А что же?

Кроме одного. В Space Siege перекочевала одна из основных проблем Dungeon Siege — токсичные локации. Действие игры разворачивается исключительно на космическом корабле, а это значит — коридоры, коридоры, большие темные пространства и снова коридоры. Варьируется освещение, варьируется обстановка, но это все-таки одна большая локация на всю игру. Отсеки звездолета созданы вручную, а не случайно сгенерированы, но строятся они по классическому принципу «одна главная дорога и пара альтернативных тропинок». Никакого существенного ветвления локаций не предвидится.

Тейлор, правда, отсекает все сомнения по этому поводу: «Ко-

рабль по-настоящему огромный, это фактически колония, планета в миниатюре! Там есть место зеленым оранжереям, есть медицинские блоки, есть криогенные зоны!» Мы из всего этого великолепия выделили пока только уровень «Атриум», и он действительно впечатляет: камера отъезжает на максимально возможную высоту, и вам открываются колоссальные многоэтажные пространства, в которых имеются оранжереи, деревья, лаборатории и т.п.

Первое, довольно унылое, впечатление от графики быстро проходит — его сменяет восхищение... местной физикой. Вот уж, что называется, не ждали. Когда Тейлор рассказывал нам, что из всех новых технологий важнейшей для него является физика, мы дегурно качали головой. Но физика действительно оживляет процесс. По кораблю разбросано несметное количество ящиков, металлических прутьев, бочек, баллонов с газом и прочего мусора. Все это кажется статичной декорацией, пока не начнется пальба. Вот тут-то обстановка буквально оживает на глазах. Случайная пуля пробивает

бочку с горячим, та откатывается под ноги прищелью и взрывается. Взрывом несчастного припечатывает о стену, с газового баллона неподалеку срывает клапан, он пускается в полет по отсеку, влетает в груды ящиков, взрывается и эффектно разбрасывает весь этот мусор по экрану. Компьютеры, стекла, шкафы, какие-то непонятные приборы можно разрушить или хотя бы привести в негодный вид. Учитывая тот факт, что в традиционных RPG нам разрешается уничтожать лишь горшки, вазы и бочки, такой уровень разрушаемости в Space Siege смотрится очень свежо. Надеемся, что прочие труженики жанра возьмут себе на заметку и прекратят открываться от подробных претензий тезисами, что, мол «жанру не положено». Еще как положено.

Вторая интересная особенность Space Siege — развитие главгероя. Как-то отойти от стандартной схемы набора опыта и получения уровней Тейлор пытался еще в первом Dungeon Siege. Там, если помните, развивались исключительно те навыки, которыми мы активно использовали. Но это оказалось слиш-



Следуя примеру Тейлора, действие третьей части эпохального кинопольного «Плохие парни» Майкл Бэй должен перенести в космос.



Этим крикшиотом Крис Тейлор как бы прощается со своим фэнтези-прошлым.



До конца игры можно дойти живым человеком, а можно, как видите, страшно сказать чем.



Эти вот бочки справа — залог вашей нескудной жизни в Space Siege. А все благодаря грейшей физике твердых тел.

ком просто, поэтому в Dungeon Siege 2 было добавлено нормальное древо навыков и различные классы персонажей.

Именно систему роста Dungeon Siege 2 продолжает Space Siege. От набора опыта и уровней разработчики решили отказаться окончательно, равно как и от классов. Теперь у нас есть два направления умений: боевое и инженерное. Первое отвечает за выживаемость героя и урон, который он наносит: шансы критических ударов, атакующие способности, увеличение здоровья — все это находится здесь. Инженерные навыки отвечают за умение пользоваться минами и гранатами.

Изучается и то, и другое за традиционные очки умений, вот только выдают их лишь в качестве награды за выполненные задания, а не за очередную тысячу убитых монстров. Это не значит, что схватки теряют смысл. Из врагов, а также из ящиков, компьютеров и прочего лома, вылетает много-много так называемого upgrade material. Он заменяет и

опыт, и деньги одновременно. На специальных станциях за собранные шестеренки можно улучшить оружие (у каждого по несколько направлений аггрейдов), подтянуть характеристики героя или его робота (о нем ниже) и увеличить количество одновременно таковых гранат, мин и аптечек.

Наконец, самое главное — замена органических частей тела на их кибернетические аналоги. На корабле в укромных уголках припрятаны железный глаз, железная рука, железная нога, железная позвоночник и другие не менее железные органы. Все они дают Уокеру ощутимые бонусы. Сбланы заменить органику кибернетикой очень велик, но некоторые люди вдруг начинают холоднее относиться к герою и при первом удобном случае предостерегают его от использования искусственных частей тела. Маса в огонь подливает тот факт, что многие обитатели корабля, сбланы в живых когда-то долгожданность искусственных органов, теперь ведут себя достаточно странно: нападают и на пришельцев, и на людей, а самое главное — подчиняются нелюбно кому.

На отношении обычных людей к килограмму разработчики обещают выстроить ветвистый сюжет, хотя пока это не слишком заметно. Зато хорошо заметно, что вариантов развития героя получается масса. Два древа умений, в каждом половина способностей открывается лишь после установки какой-нибудь искусственного органа. С другой стороны, у героя-человека ближе к концу игры тоже появляются очень неслабые атаки. С третьей, возникает вопрос: что улучшать на запчасти, выбить из монстров, — сделать ставку на оружие, себя или робота? Какой бы вариант вы ни выбрали, игра не станет легче или сложнее. Она просто будет играть по-другому.

И последний немаловажный элемент Space Siege — тот самый робот, наш полноценный партнер. В обеих частях Dungeon Siege можно было набрать внешнюю партию, но возня с компаньонами отбивала всякое желание это делать. Каждого надо экипировать, каждому надо заправлять в рюкзаки, каждого надо развешивать, а уж нормально управлять ими на поле боя вообще было целой проблемой.

В Space Siege напарник у нас один на всю игру, зато он реально полезен и нужен. Его так же, как и гла героя, можно обучить различным способностям (обычно после нахождения нового оружия), увеличить его атаку, защиту, сопротивляемость огню и электричеству. В бою робот вполне самостоятелен, а если вдруг решит погнаться за противником через полкарты, его легко можно вернуть к себе нажатием одной кнопки. Аптечек чудо технологии не потребляет, ремонтируется само, по команде игрока (правда, во время ремонта робот не может атаковать це-

рых двенадцать секунд). Если его вдруг разобрали на запчасти, нового можно совершенно бесплатно сделать на специальных мини-заводиках.

Короче говоря, существо неприхотливое, а помощь в бою — внушительная. Автор этих строк, например, бросил все силы, прежде всего, на развитие робота, и один раз тот даже умудрился спасти гла героя жизнь, когда Уокера оглушило робокло пришельца. Умица-робот всех перестрелял буквально за секунду до смерти друга. В то же время другой человек мог заняться развитием протагониста, поднять ему выносливость, и тогда ситуация с глюшением, возможно, не произошло бы. Зато такой персонаж частью будет оставаться один, потому как робота пришельцы будут разбирать в считанные секунды.

Планируется, что именно масса вариантов развития героя намертво удержит игрока около монитора и, вполне вероятно, заставит пройти игру несколько раз. К тому же Space Siege гораздо короче иных представителей жанра: всего около пятнадцати часов.

■ ■ ■

Siege-серия, безусловно, идет в правильном направлении. Сохраняя основные привлекательные моменты традиционных action/RPG, она не то чтобы двигает, а так, легко подталкивает законсервированный поджандр «как Diablo» вперед. По правде говоря, давно уже пора. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

He «Dungeon Siege в космосе», как можно было подумать, а серьезный шаг на космической базе. С роботизированным вместо осла.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



РЕКЛАМА

КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА
ДУТАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧ. ОУРАФИКА ОБЖИВАЕТ ПОРЧНЫЕ КОШМАРЫ
ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОИВРАТИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ
НЕДОВОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОЧЕТНОГО СТРАХА



www.akella.com



Размещены продажи в магазинах формы "СООБ", "М. Видео", "Жиданы" и "Наспроси"



© 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. Незаконные воспроизведения преследуются.
Тек. поддержка: (495) 363-8612. E-mail: support@akella.com Игры и доставки: www.igry.net.ru
Спутная продажа: Москва, 8050363-69-14, info@sputnaya.com; Санкт-Петербург, 812282-49-65, akella@spud.ru
Ростов на Дону, 8602290-78-42, akella@rostov.akella.net.ru; Новосибирск, 8183227-74-64, akella@nsk.akella.com
Екатеринбург, 1431297-34-42, akella@yrb.ru
Представители на Украине: "Мультигем" - www.multigem.com.ua
Фильмам ООО "Транзит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, тел/факс: 8121-252-89-65.



ЖАН-КРИСТОФ ГИО

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР UBISOFT MONTREAL

PRINCE OF PERSIA



ЖАНР Принц 2.0

- **Издатель**
Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**
Ubisoft Montreal
- **Пожожесть**
■ Серия Prince of Persia
■ Assassin's Creed
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Дата выхода**
Конец 2008 года

О РЕСТАРТЕ

Трилогия Prince of Persia нравилась всем. Даже нам (Ben продюсировал только Prince of Persia: The Two Thrones, самую мрачную и свирепую часть. — Прим. ред.) И механика перемтки времени — гениальное решение. Но мы хотим двигаться серию дальше, поэтому новый Prince of Persia лишен подзаголовка — это полный рестарт всего франчайза. У нас новый Принц, новая картинка, новая история и новый геймплей.

О КОМПЕНСАЦИИ

Ну да, в Prince of Persia нет перемтки времени. Нет. Это было очень серьезное решение, и мы приняли его со всей ответственностью. Мы тут постоянно говорим о человеческой драме, о том, что игры — это новый медиа.

формат, в рамках которого может быть своя история, своя драма. Именно поэтому мы заменили перемтку времени... вспомогательным персонажем. С ее помощью мы надеемся перетрасти жанр action/adventure так же, как в свое время сделали это с перемткой.

О НАПАРНИКЕ

Во-первых, это девушка. Ее зовут Элика. И такого напарника у вас еще не было. Как ведет себя типичный AI-союзник в игре? Есть два варианта. Либо он застревает в дверных проемах и упирается лбом в каждую изгородь, либо просто мешает вам, нападая, когда вы его не просите, либо, наоборот, не реагируя на команды. А, да, есть еще третий вариант — от AI-напарника нет никакой пользы.

С Эликой все по-другому. Она всегда оказывает только положительный эффект, и она полностью принимает участие в происходящем. У нас предусмотрена совместная акробатика, совместное решение пространственных головоломок и, конечно, совместный экшен.

С точки зрения механики это выглядит следующим образом: во время битвы Элика всегда находится за вами, вы видите ее боковым зрением, она все время на периферии. Но у нас есть специальная «Элика-кнопка», нажав которую вы активируете, например, колла-

борационный удар. И тут начинается: она подпрыгивает, залезает вам на плечи и что-нибудь такое изображает с магией. Но вот дальше у вас есть выбор: вы можете нажать «У» (речь идет о геймпаде для Xbox 360. — Прим. ред.), и ваша коллективная акробатика продолжится. А можете и не нажимать — тогда Элика снова окажется у вас за спиной. Это очень простая, но очень действенная механика. Вас двое, но вы действуете как единое целое. Наша глобальная дизайнерская философия — сосредоточить максимум контроля в руках игрока. Элика и ваши совместные действия не должны сбивать ритм Prince of Persia. Поэтому Элика никогда не умирает, поэтому вы не можете отдавать ей пространств команд, из этого вообще вытекают ряд дизайнерских решений. Но мы при помощи экшен-механики накрепко связываем вас вдвоем — без нее никуда.

ОБ ЭКШЕНЕ

Мы полностью меняем основополагающие экшен-принципы в Prince of Persia. Раньше это был такой изобретательный симулятор нашинковки — один враг для вас не представлял вообще никакой угрозы. Как выглядела схватка в, скажем, Two Thrones? Один принц против четырех, пяти, десяти противников. И вы крутились словно белка: одному, другому, прыжок, сканок,

тыщ, бах, хрясь! В этом не было изящества, не было тактики, а был красивый button mashing (то есть лихорадочное битье по кнопкам. — Прим. ред.).

Теперь у нас все по-другому. Схватки в Prince of Persia проходят в основном один на один. Каждая драка — это фактически дуэль. Поэтому мы максимально опускаем камеру во время экшена, мы хотим видеть каждое ваше действие, каждый нюанс. Здесь же, думаю, лучше становится ясно, для чего нам понадобился вспомогательный персонаж. Вместе с ним мы переизобретаем экшен-механику Prince of Persia.

«Дуэль» — ключевое слово для нас. Мы хотим сообщить схваткам Prince of Persia глубиную файтинг-игру, где все строится на микроаттактах и контратаках. Игра будет заставлять вас принимать тысячи решений в минуту, но каждое из них должно быть осмысленно. И, конечно, для этого мы мешаем экшен с акробатикой. Вот у Принца, например, появилась перчатка. С ее помощью он забирается на отвесные стены и вообще чувствует себя в окружающем пространстве гораздо свободней, чем раньше.

О СВОБОДЕ

Новый Prince of Persia устроен совсем по-другому — это полномасштабное нелинейное приключение. У нас есть несколько ключевых точек-городов, внутри которых вы можете



Ровная экшен-мозаика диалогов, здание вот ракурсы, Prince of Persia играет на одной территории с файтингами.



Про паркюр не сказано ни слова. Но можно не сомневаться — он будет.



Вот что, как вышло, можно сделать с технологией Assassin's Creed с помощью пары шейдеров и талантливого художника.

...мещаться как угодно и делать что угодно. Мы давно хотели сконструировать игру именно таким образом, но руки были связаны технологическими ограничениями. Теперь у нас есть движок Assassin's Creed.

О РЕСТАЙЛИНГЕ

Вместе с концепцией Prince of Persia полностью меняет свой визуальный стиль. Мы отказываемся от графичности в пользу, скажем так, иллюстративности. Новый Принц — более гибкий, более плавный, он гораздо ближе к тем концепт-артам, которые рисуют наши художники на стадии формирования стиля. Мы хотели добиться эффекта ожившей иллюстрации, а не ставить в центре экрана фотореалистичного мужика с вот такими же ногами. Ну и Элика, опять же.

Технология Assassin's Creed позволяет нам многое, но мы также полностью переработали всю анимацию — все движения покрупно нарисованы вручную. Благодаря этому у нас появился графический гротеск и плавность, которых мы никогда не добились бы с motion capture.

А, ну и полигоны. Тут вам лучше всего знать, что на одну причиску нового Принца уш-



С врагами пока не поспели для оптимизации. «Распад» — это как-то развлекательно хрюка секретаря.

ло больше полигонов, чем на всю модель из прошлой части.

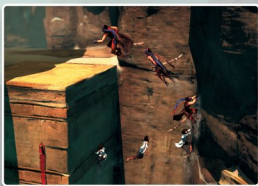
О «РАСПАДЕ»

У нас, конечно, новый сюжет, который основан на зороастризме (древнейшая персидская религия, появилась в VIII-VII веках до н.э. — *Прим. ред.*). Вернее, на столкновении двух главных начал этой религии — Бога света Ормазда и Бога тьмы, демона Аримана. Мы вступаем в игру, когда силы явно не на стороне первого — Ариман наступил на Землю субстанцией под названием Corruption («распад», «гниение»). Это такая черная дымчатая дрянь, которая заражает все, к чему прикасается.

Так вот, «распад» не просто часть истории, а активный элемент геймплея. Любой объект в игре, целые районы и города меняются при встрече с болезнью. Причём делают это динамически, на ваших глазах! Тут стоит вспомнить про нашу открытую структуру игры — помните, я говорил, что вы сами определяете, куда вам идти и как дальше будет развиваться сюжет? Представьте, что этот самый «распад» поглотил целый город. И здесь у вас появляется выбор — отправиться на события таким образом, чтобы область очистилась. Как? Это вопрос для следующего интервью.



Познакомьтесь, вот это вот — замена механике перемотки времени. Ну, не знаем.



Узнаете? Любимый акробатический трюк принца возвращается



Интервью записано в Лувре, во время Ubisoft Days 2008. «Игромания» была единственным российским журналом, который смог лично пообщаться с креативным директором Ubisoft Montreal.



Алексей Моисеев



ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Наши игры, за которые не стыдно

Прошедшая КРИ 2008 наглядно показала, что в отечественной игровой индустрии намечилось какое-то движение к лучшему. Мы все еще отстаем от Запада, и будем отставать ближайшие несколько лет, но зато сейчас как никогда отчетливо видно, что не все потеряно. В прошлом номере мы по головам насчитали десяток новых названий, с которыми связаны некоторые светлые надежды.

Сегодня у нас логичное продолжение «русской» темы, но вот идея, объединяющая игры, принципиально другая. На следующих шести страницах мы расскажем о проектах, с которыми практически гарантированно все будет хорошо. Несмотря на все качественные разрывы, отставания и прочие болезненные симптомы, в России и на Украине все еще производится по две три игры в год, за которые нам бывает не стыдно. Именно благодаря им о существовании нашей игровой индустрии подозревают за пределами бывшего СССР. Создатели таких игр знают в лицо, их подбадривают, с ними связывают свои лучшие

надежды игроки, у них учатся другие. Это наши, с позволения сказать, блокбастеры. Большие, дорогие, породистые игры, глядя на которые как-то забываешь, что у нас тут вроде бы кризис.

Таковыми проектами, двигающими нашу индустрию вперед, сейчас видятся «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», «Disciples 3: Ренессанс» (почти как у Чекова, говорящая фамилия), «Морской охотник» и «Анабиоз: Сон разума». «Сталкеру» мы в свое время раньше всех посвятили два обстоятельных разворота, а потом и еще два. Про «Чистое небо» мы знаем больше всего, и за его судьбу как раз меньше всего волнений. Disciples 3, которые чуть было не попали на эти страницы, неожиданно переехали на 2009 год, так что в главные игры 2008 года не попадают при всем желании (но мы обязательно расскажем об этой игре в будущем).

А вот «Морского охотника» мы последний раз подробно вспоминали страшно подумать когда (в августе 2005-го, если быть точными). С тех пор игра изменилась если не кардиналь-

но, то очень сильно: заиграла новыми красками и стала выглядеть как всамделишный блокбастер, только не голливудский. Она уже не столь напыщенная, она поумнела. За прошедшие три года игра, ее издатели и разработчики пережили немало сейсмических потрясений. «1С» и «Акелла» начинали делать «Охотника» вместе, потом передумали, что-то там долго между собой делили — и вот, наконец, определились. «Калитан Блад» вместе с командой отошел «1С», а «Морской охотник» теперь полностью принадлежит «Акелле». Нам вся эта перетасовка интересна в первую очередь тем, что проект наконец дodelывают, причем стремительными темпами.

«Анабиоз», наоборот, шел к релизу твердой походкой и никаких особенных потрясений не испытывал. Action Forms, вторая после GSC Game World надежда шутеростроения на постсоветском пространстве, медленно, но верно эволюционирует. «Анабиоз», наиболее взрослое и цельное произведение украинцев, за прошедший год проявил

ся на наших страницах аж дважды. Но в мае к нам в редакцию приехал диск сразу с несколькими готовыми эпизодами игры. И теперь, после всех демонстраций «из рук», после всех интервью и рассказов, стало ясно, как это все играется целиком. Если коротко — мы, похоже, имеем дело с первым полноценным хоррором, сделанным в СНГ. Мало того, отдельное достижение «Анабиоза» состоит в том, что его сюжет, диалоги и озвучку можно воспринимать всерьез. Такое сегодня на территории бывшего СССР практически никто не умеет.

Несмотря на принципиально разную творческую судьбу, и «Анабиоз», и «Морской охотник» объединяет одно — они гарантированно появятся на прилавках уже нынешней осенью. В этот момент на полках разном оказываются десятки важных игр из высшей лиги, и «Анабиозу» с «Морским охотником» тут предстоит выступать на общих со всеми условиях. На нижеследующих страницах мы объясняем, почему есть основания полагать, что у них все получится.

МОРСКОЙ ОХОТНИК

ЖАНР, ТАКТИЧЕСКИЙ МОРСКОЙ СИМУЛЯТОР

РАЗРАБОТЧИК, STUDIO 4

ДАТА ВЫХОДА, КИНОЦЕЛС — ОСЕНЬ 2008 ГОДА

«Морского охотника» очень любят сравнивать со «Сталкером» в том смысле, что обе эти игры — самые большие отечественные долгосроки. Широкой общественности об «Охотнике» стало известно в начале 2004 года, а идея сделать игру появилась еще во времена разработки первых «Корсаров». С тех пор игра несколько раз меняла дату релиза, переходила на DX10-рельсы и даже частично сменяла концепцию.

Одно оставалось постоянным все эти годы — тематика. «Морской охотник» целиком и полностью посвящен так называемому «мокситному флоту», то есть кораблям с небольшим водоизмещением, к которым прежде всего относятся торпедные катера. Они получили широкое распространение во время Второй мировой войны, подорвав по ходу дела представление о крупных артиллерийских кораблях как об основе флота. С появлением небольших быстрых и маневренных катеров капитаны линкоров ходили с гордым видом исключи-

тельно по суше. На море их огромный корабль мог пойти на дно от пары торпед, удачно пущенных тут же сливающим из зоны поражения катером.

ТАКТИЧЕСКИЕ УЛОВКИ

Изначально «Морской охотник» являл собой симулятор, который периодически кренился в сторону экшена. Но впоследствии эта концепция была слегка изменена: добавилась сильная тактическая составляющая. Это не аркада, как **Battlestations: Midway**, где один корабль за 20 минут может сбить пару десятков самолетов, потопить дюжину катеров, отправить в черные глубины несколько подводных лодок и разбомбить пару береговых укреплений. Это и не **Silent Hunter** с его тягучим игровым процессом и неслабым подводным маневрированием. И не «**Стальные монстры**», которые вообще являются варгеймом с аркадными примесками.

«Морской охотник» — нечто среднее между вышеперечисленными играми. Здесь в равных долях смешаны и экшен, и симулятор, и тактика. Наведавшись в офис «Акеллы» и посмотрев уже почти готовую игру, мы мо-



жем смело утверждать, что получается умный, нескудный, красивый и реалистичный в разумных пределах морской симулятор.

«Акелле» всегда удавалось делать потрясающе красивые для своего времени игры про сильное море, и «Охотник» не станет исключением из правила. Мы уже не раз видели по-настоящему трехмерную воду, но она скорее была похожа на простыню, которую колыхает ветер, чем на привычный оксид водорода. Ближе всего к реализму подобрался **Crysis**, но здесь что ни кадр, то полотно Айвазовского. Морская гладь блистит, переливается бликами от солнца, луны или всплеск выстрела, рябит от брызг или сильного ветра,

идет волнами от взрывов глубинных бомб — и вообще, ведет себя как самая натуральная вода. Корабли в буквальном смысле расколют океан, порождая новые волны, на которых вполне может раскачиваться небольшая лодка, окажись она рядом. Каждый взрыв порождает тушу медленно оседающих брызг.

Но не водой единой. Отдельно стоит отметить модели кораблей и лодок. Все они, начиная от советского «бидона с мотором» ТК-15 до тяжелого немецкого крейсера «Адмирал Хиплер», максимально похожи на реальные прототипы. Внешний вид, оружие и его расположение, количество человек в экипаже соответствуют историческим реалиям.



Пока мы ведем огонь из одного орудия, другие возьмет под свой контроль искусственный интеллект.



Наглядное подтверждение слов о том, что «Морской охотник» — самая красивая морская игра на сегодняшний день.



Когда судно обречено, моряки прыгают прямо в холодную воду, пытаясь спасти свою жизнь. Впрочем, вряд ли им это удастся.

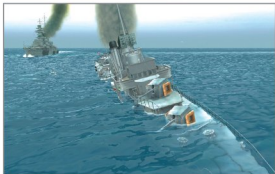
Немало внимания уделено физике и устройству кораблей. Лодки по-настоящему покачиваются на волнах, матросы вываливаются за борт от взрывов и столкновений, большие корабли разламываются на части, кренятся и красиво уходят под прозрачную воду. Судно может загореться или получить небольшую пробоину и постепенно заполниться водой. Возможна ситуация, когда корабль черпает бортами воду, но до сих пор остается на плаву и кое-как отстреливается.

Теоретически подкованный человек во время игры получает некоторое преимущество. Если он знает, где у катера моторный отсек или бензобак, он сможет (при определенной доле удачи) отправить его на дно гораздо быстрее и эффективнее. Опытные моряки при первом столкновении с сильным противником постараются не потопить его, а сначала скопировать пулеметным огнем как можно больше матросов, создав врагу проблемы с ремонтом и обслуживанием лодки. Умный моряк не полетит с 12-миллиметровой пушкой на шельбот (так назывались немецкие торпедные

катера) и не станет из нее же палить по самолетам.

Теми же самыми знаниями пользуются управляемые компьютером корабли. На поведение AI оказывает влияние огромное количество факторов: задача, перед ним стоящая, типы кораблей противника, погодные условия, время суток и еще множество незаметных простому человеку моментов.

Прочитав последние несколько абзацев, у вас может сложиться впечатление, что «Морской охотник» — настоящий, полноприводный PC-хардкор, где людям без специального образования и соответствующей базы данных в голове делать нечего. Камнем преткновения в таких случаях обычно становится интерфейс и управление. Так вот — и с тем, и с другим проблем не предвидится. Катера управляются стандартной WASD-раскладкой, перемещаться между калитанским мостиком, орудиями и различными видами на происходящее предлагается с помощью цифровых клавиш, прямо как в шутерах. Целимся и стреляем мышкой, торпеды пускаем про-



Корабли тонут по всем законам физики: отсеки постепенно затопливаются водой, в зависимости от места пробоины корабль кренится на тот или иной борт и уходит под воду.

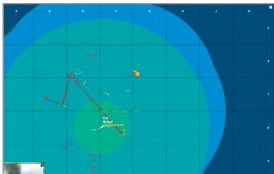
белом, плюс есть несколько удобных горячих клавиш для обслуживания лодки. Интерфейс и того проще, запутаться в нем практически невозможно. Тем более что всем премудростям управления и ведения боя игрока обучат в подробном туториале, а о кораблях, лодках и их вооружении расскажут в мануале. Порог вхождения в игру таков, что даже человек, с трудом представляющий, что такое корма, освоится за полчаса. А людям, которые празднуют День Военно-морского флота, хватит и десяти минут.

Теперь, наверное, расстроятся хардкорные игроки: все слишком просто! Специм развеять сомнения. Управляться с кораблями и лодками действительно легко. Но для победы этого умения недостаточно. Так же, как недостаточно просто направить катер в гущу боя, зажать гашетку и с диким восторгом ринуться на врага. Даже если вы потопите таким образом одного противника, его соратники быстрее возьмут вас в клещи и отправят на корм акулам. Каждая миссия — это своеобразная головоломка. Всегда

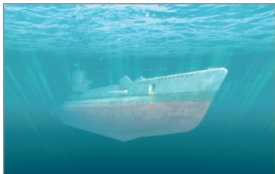
нужно иметь четкий план действий, а если вдруг что-то пошло не так — подстраиваться под ситуацию. Львиную долю успеха составляет грамотное маневрирование, определение самых опасных целей и их быстрое устранение (или, наоборот, избегание).

Голова на плечах — вот путь к успеху на уровне сложности выше легкого. Показательный пример. В игре имеется миссия, где нам, управляя двумя ТК-15 («бидон с мотором», помните?), необходимо потопить два транспорта, охраняемые легким крейсером. Вооружение ТК-15 — пара торпед и пулемет, акиплай — 6 человек, потопить он может, даже если калитан вдруг слишком громко чихнет на мостике. Но зато скорости и маневренности ТК-15 можно только позавидовать.

Приближаясь к первому транспорту и обнаруживаем, что рядом с ним пасется тот самый крейсер. Пока мы рассматриваем врага в бинокль, тот ненароком топит первый наш катер. Спрятав за транспортом второй, начинаем соображать, как бы вырваться из скользкой ситуации. Отправить транспорт на дно торпедой и



В правом верхнем углу можно заметить квадратик, по клику на который выводится расшифровка условных обозначений на карте. К релазу обещают сделать побольше.



Подводные лодки в игре будут, но только в качестве противника, да и то не слишком частых.

слипнуть? Не выйдет, транспорт не очень-то большой и потонет быстро, а лишившись прикрытия, наша лодка мгновенно отправится за ним. Остается второй вариант: найдя мертвую зону орудий крейсера, слегка высунуться из своего укрытия и пустить торпеду ему в бок. И тут случается чудо — грозный корабль отправляется на дно! Вторая торпеда топит беззащитный сухогруз. Казалось бы, вот она, победа. Но транспортов потопить надо два, причем второй гораздо больше первого и одной торпеды ему будет мало. А торпед-то больше и нет. Думаете, просто так лодок вначале было две? Подумайте еще раз, а пока — рестарт миссии, уже, казалось бы, выигранной.

И так везде. Думать, планировать и снова думать. Процесс захватывает с головой, интерес подстегивает и система рейтингов, отчего хочется потопить как можно больше вражеских судов и потерять как можно меньше своих. За высокие рейтинги, кстати, обещают открывать новые задания.

Орудия к бою

Как уже было сказано, «Морской охотник» — это одновременно и экшен, и тактика. В первом случае мы управляем одним катером или небольшим кораблем. В нашем распоряжении — все его вооружение плюс капитанский мостик, на котором можно крутить рулевое колесо, смотреть в бинокль (для обнаружения и идентификации противника) и целиться в торпедный прицел.

Стрельба по врагам на самом деле не такое простое дело. Стрельба снова появляется множество нюансов. Орудия находятся в разных частях корабля, многие из них вращаются далеко не на 360 градусов, а если даже вра-

щаются, то подлые ограничители (спасающие экипаж и само судно от чересчур увеличившихся стрелков) часто поднимают ствол выше, чем хотелось бы. Да и не стоит забывать, что мы в океане, корабль изрядно качивает, отчего целиться еще сложнее. Плюс разброс снарядов, плюс ограниченный боезапас, плюс необходимость перезаряжаться в самый ответственный момент. Перезарядка не абстрактная, ее выполняют матросы, обслуживающие орудие, а если большую часть команды перебили, то проблем не оберешься. Так что это не интерактивный тир, как может показаться на первый взгляд. Впрочем, если стрелять вам не хочется, этим займется искусственный интеллект (он же может взять на себя управление катером, надо только указать, куда плыть).

В крупных морских сражениях акцент немного смещается в сторону тактики. На вас ложится общее планирование операции. Для этого здесь предусмотрена удобная двумерная карта на манер упомянутого уже Battlestations: Midway. На ней нет ничего лишнего, никаким микромедиаментом или еще чем поуже заниматься не придется. Есть условные обозначения кораблей, их характеристики, поля видимости и обстрела, видны выпущенные торпеды — и, собственно, все. Парой кликов мыши можно отправить выбранное судно в указанную точку, задать подробный маршрут движения, приказать кого-то атаковать или защищать. Суетиться не придется, так как в любой момент игру можно поставить на паузу и спокойно раздать приказы.

Что делать дальше, каждый решает сам. Если в своем плане вы уверены на все сто, то из тактического режима можно вообще не вылезать. Скучно час смотреть на треугольники и



На некоторых лодках есть проектор. Он здорово помогает в ночных миссиях, а когда игрок садится за гашетку, луч света следует за прицелом.

овальчики? Переключаемся на трехмерную карту и наблюдаем за сражением во всей красе, здесь же есть возможность раздавать приказы, хотя это не слишком удобно. А можно снова перенестись к любому судну и занять его капитанский мостик.

Соотношение между тактикой и экшеном выверено практически хирургическим образом. С одной стороны, нелегко будет пройти игру, пользуясь только одним режимом. С другой — каждый игрок сможет сам для себя выбрать, чем он больше хочет заниматься: лично стрелять и рулить лодкой или же раздавать приказы и смотреть, что из этого в итоге получится.



Ну и в порядке резюме некоторые тактико-технические характеристики игры. Ее кампания протянется через всю войну, участниками конфликта станут СССР, союзники и Германия, оставшаяся США за бортом. Количество миссий крутится вокруг отметки 30, фактически же их будет в два раза больше, ведь каждую

можно пройти за любую сторону конфликта. Задания основаны на реальных событиях, но не повторяют их в точности. Это не историческая реконструкция, и это подчеркивается особо. Миссии, судя по всему, будут удивительно разнообразны: от стелс-миссий под покровом ночи или тумана до масштабных сражений с полудрагоценными судами с каждой стороны (а это, поверьте, немало).

Будет и мультителер (его наличие некоторое время назад было под вопросом). Пока что заявлены обычный и командный deathmatch и что-то вроде кооператива, где несколько игроков будут сражаться с компьютерными противниками. До релиза, возможно, появится что-то еще.

Сейчас уже нет сомнений, что этой осенью немногочисленный список крепких интересных игр о морских сражениях явно пополнится. И, похоже, на этот раз «Морской охотник» действительно вышел на финишную прямую. Нам показывали уже почти готовую версию, ее лишь надо отполировать, избавив от мелких багов. Да и сами разработчики понимают, что затягивать больше нельзя. ■



АНАБИОЗ

ЖАНР: ЭКШЕН ХОРРОР

РАЗРАБОТЧИК: ACTION FEMME

ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Так уж вышло, что отечественные игроводчики еще ни разу не выпускали хоть скольконбудь приличный хоррор. И можно понять почему. Страх (наряду со смехом) — одна из самых сложных в реализации эмоций. Так вот, при слове «Анабиоз» у нас сходно теперь всплывают следующие благоприятные ассоциации: *Silent Hill* (второй или третий), дилогия *Penumbra*, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* и *Condemned: Criminal Origins*. К стати говоря, последнюю игру этого списка мы не раз упоминали в нашем репортаже из Киева год назад. На деле же вышло, что «Анабиоз» не делает очень уж больших ставок на рукопашные битвы. В тех эпизодах, что достались нам, приходилось гораздо чаще стрелять, чем махать кулаками. Но при этом схватки получились ничуть не менее адреналиновыми, чем в том же *Condemned*. Но давайте по порядку.

Противостояние

На тот случай, если вы соединились к нам на днях или идруг по какому-то стечению обстоятельств ничего не знаете об «Анабиозе», краткое содержание предыдущих серий.

Некоторую информацию об игре можно почерпнуть уже из ее названия. «Анабиоз» — это такое состояние живого существа,

при котором все биологические процессы в организме сильно замедляются. Подзаголовок взят из высказывания художника Франциска Гойи: «Сон разумно порождает чудовищ».

Обе части названия относятся к кораблю «Северный ветер» и его обитателям соответственно. Авторы предпочитают называть его живым существом, одним из главных героев повествования, поэтому лишут слово «Корабль» исключительно с заглавной буквы. Равно как и Капитана Корабля, чье настоящее имени мы не знаем. Во всяком случае, пока. Капитан и Корабль — единое целое, с гибелью Капитана погиб и Корабль. Чтнее, впап в анабиоз. Вместе с тем потаенная сущность его обитателей в буквальном смысле вылезла наружу, изменив экипаж до неузнаваемости и превратив в натуральных монстров. Произошли эти события давным-давно, Корабль вмерз в арктические льды и ждал героя, который выиснит правду о трагедии, произошедшей с ним.

Такой герой объявился в 1968 году, и зовут его Александр Нестеров. Покинув арктическую станцию «Поллюс-21», чтобы вернуться домой, он вместо этого оказывается на Корабле (как именно это произошло, станет известно лишь в релизе). С этого момента начинается борьба между царством холода, которое олицетворяет Корабль с его обитателями, и царством тепла. Тут «Анабиоз» сталкивает между со-



бой фундаментальные понятия: жизнь и смерть, движение и вечный покой. Обитатели Корабля всеми силами пытаются остановить того, кто пришел нарушить их устоявшийся порядок вещей, их анабиоз.

Основная идея игры как раз в этом противостоянии. Нам в роли Александра предстоит отскок за отскоком вернуть тепло на замерзший Корабль, вывести его из анабиоза и узнать правду о событиях, имевших место много лет назад.

Возращение тепла на Корабль — это первая из двух основных особенностей игры. Как все происходит? Вы заходите в помещение, которое выглядит и ощущается мертвой, замерз-

шей коробкой. Вокруг темнота, фонарь с трудом выхватывает из мрака какие-то повседневные объекты, покрытые толстым слоем инея. Морозными узорами здесь покрыто все — никакого движения вокруг. Мы тоже начинаем тихонечко замерзать: изо рта героя идет пар, одежда, оружие, даже интерфейс медленно покрываются изморозью, холодной крошкой, причем выглядит это настолько реалистично и естественно, что чисто инстинктивно хочется поежиться в кресле.

Где-то в глубине помещения луч фонарика натывается на рубильник. Его, конечно, необходимо дернуть. Слотыкаясь, мы несемся к рубильнику (а героя,



Кухня Корабля до...



...и после вмешательства глаегеров.

как назло, перемещается крайне медленно) и, собственно, дергаем. Вначале вроде бы ничего не происходит. Но вдруг начинает мигать лампа под потолком и, наконец, загорается. Включаются какие-то приборы, загораются индикаторы на панелях управления, скрипит электропроводка, что-то начинает шипеть из ближайшей трубы. А в это время происходит самое удивительное: в изначально мертвое помещение возвращается жизнь. Морозные узоры на глазах стекают на пол прозрачной водой, где постепенно высыхают. Стены, пол, потолок, предметы приобретают свой первоначальный облик, начинают играть новыми красками. Зрелище оттаившей комнаты в первый раз действительно способно лишить вас на некоторое время речи. Замерзшее помещение преобразуется прямо на глазах, причем делает это не за счет простой подмены текстур — вы действительно понимаете, что комната оттаяла. Чтобы реализовать подобный эффект без сильной нагрузки на компьютер, **Action Forms** чего-то такое не мудрили с текстурами, что, помнится, даже **NVIDIA** удивилась нау-хау украинской студии.

Но и это еще не все. Возможен и обратный эффект. Рубильник, представьте себе, можно повернуть в другую сторону, чем всячески пользуются монстры. Эффект усугубляется еще и тем, что сами монстры по легенде игры являются переносчиками холода. Даже вспышки выстрелов у них не теплого желтого, а холодного синеватого цвета. Когда такое вот создание появляется на горизонте, окружающее пространство начинает замедлять просто с фантастической ско-

ростью. Вода превращается в лед, предметы покрываются инеем, и снова становится очень холодно. Все это, напомним, происходит прямо у нас на глазах, в реальном времени.

А что творится на улице! Замерзает буквально весь экран, в поле видимости остается лишь небольшое пространство прямо у нас перед носом, а морозные узоры все сужают и сужают угол обзора, заставляя с дрожью в руках направлять героя в ближайшую дверь. И тут же, в помещении, налиплий на одежду и оружие слой снега тает, а морозные узоры исчезают, заодно возвращая зрение.

Второй уникальный трюк «Анабиоза» — ментальное эхо. Напомним, что с его помощью глагерой может перенестись в воспоминания какого-нибудь персонажа и немного подкорректировать его действия, что самым прямым образом отразится на настоящем. Про стрелу крава, которую надо повернуть, чтобы ее не снес айсберг, слышали, наверное, все. Про взгляд на смерть из глаз коровы на бойне — тоже. Хотя последний пример получил логическую развязку, да какую! В ней сконцентрирована, наверное, вся суть идеи притягивания холода и тепла. После того как буренка лихится головы, мы непременно найдем в холодильнике (где и висят говяжьи туши) того мясника, что ее личивал. Переселившись в прошлое и отпустив парнокопытных на волю, мы возвращаемся в настоящее и с удивлением обнаруживаем, что морозильная установка не работает по той простой причине, что охладить ей уже нечего.

Мы со спокойным сердцем идём назад и на тех крюках, где минуту назад висело мясо, ви-



Любые претензии к графике моментально заставляют в горле, как только игра впервые замерзает, а потом оттаивает на ваших глазах.

дим прогнившие насквозь трубы. Пока внимание приковано к тому, что висит на крюках, на нас из темноты выпрыгивает нечто. И тут начинается: перестрелка в морозильной камере среди насаженных на крюки тел. Вспышки света, пули рикошетируют, трубы на крюках раскачиваются от попаданий...

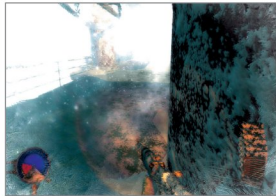
Когда этот эпизод, длиною в две минуты, заканчивается, разморозка холодильника считается завершенной, тепло побеждает холод. А началось все, напомним, с небольшой, буквально малюсенькой дернутой за правильный рычаг корректировки прошлого.

Исправить ошибку — это лишь половина дела. Не менее важная часть таких путешествий во времени — восстановление картины произошедшего с Кораблем. Небольшие кусочки жизни членов экипажа в итоге сложатся в ясную историю и приведут к логической развязке сюжета.

Встречаются и мимолетные флэшбеки, в ходе которых нередко решается какая-то задача. Выглядит это так: вы медленно бредете по замерзшему коридору, и вдруг — короткая вспышка света, тот же самый коридор демонстрируется нам задолго до катастрофы. Здесь закрытые двери могут оказаться открытыми, а на столе может лежать необходимый ключ. Но стоит переключить невидимую черту — и вот вы снова в замерзшем коридоре, однако открытая в прошлом дверь остается открытой и в настоящем.

Сделайте нам страшно

Из флэшбеков, «ментального эха», замерзших отсеков и редких, но сильных монстров складывается вязкая, тягучая атмосфера — основа успеха любого хоррора. «Анабиоз» пугает не монстрами из табакерки и не пытается заморозить вас искрящей лампой дневного



Снаружи ледокола можно находиться максимум минуту. Холод такой, что одежда, оружие и патроны мгновенно покрываются инеем.



Любой источник тепла можно использовать для того, чтобы согреться. На скриншоте внешний круг показывает температуру окружающей среды, внутренний — температуру тела

света в темном коридоре. Игра планомерно, шаг за шагом, увеличивает нагрузку на вашу черепную коробку. Так что уже через час психологическое давление потихоньку превращается в физическое. Ледяная пыль лениво кружит в воздухе, все, включая главного героя, как будто умирает. Время тянется медленно, вы продираетесь через холод, голод и редких монстров от одного отсека к другому, на палубе метет метель, завывает ветер. Все это складывается в настоящий, почти физический дискомфорт. И именно он, а не уменьшающийся индикатор тепла в левом нижнем углу экрана, подгоняет вперед.

И вот тут начинается экшен. В доступных нам эпизодах упор делался не на рукопашные схватки, а на различное оружие. В трюмах нашлись однозарядная винтовка, знаменитая трехлинейка (магазинная винтовка) и не менее знаменитый пистолет-пулемет ППШ.

Бой в «Анабиозе» не похож на типичные шутеры. Хотя бы потому, что привычного виртуального прицела посреди экрана нет. Если в других играх режим прицеливания расценивается как дополнительный, тут он станет основным. И даже стреляя прицельно, попасть по противнику очень непросто: сам враг не стоит на месте, а



С некоторыми врагами гораздо проще справиться в рукопашном бою, нежели огнестрельным оружием.

оружие шестидесятых не славилось стопроцентной точностью. Иногда буквально зубы от досады сводит, когда видишь, что пуля, летевшая, казалось бы, монстру прямо в голову, рикошетит от стены за ним. Ствол

ППШ водит в разные стороны, а между отжиманием спускового крючка и прекращением стрельбы успевают вылететь еще с десяток пуль. Каждая схватка — это медленная, вязкая, как и все в этой игре, ду-

эль. Длится как минимум секунда десять, а если не взять себя в руки, так и все тридцать. Такой подход, когда каждый монстр — не просто мелкая помета, а реальная проблема, пришел напрямик из *Condemned* и здорово играет на атмосферу. Любое столкновение с обитателями Корабля — это стресс, которого очень искренне хочется избежать.



Единственное, в чем не возникает стопроцентной уверенности после окончания приключений нам трех эпизодов, так это в том, что «Анабиоз» будет радовать разнообразием. Не поимите нас неправильно, скучать во время игры уж точно не придется: герой постоянно попадает в новые ситуации, флэшбеки оригинальны и интересны, бои с монстрами не дают заскучать. Но не совсем понятно, как разработчикам удастся избежать «синдрома темных коридоров». Ледокол огромный, у него достаточно и технических, и жилых помещений, есть аквариум и даже кинотеатр. Но провести в этой обстановке даже пять часов — не самая радужная перспектива. С другой стороны, может, у *Action Forms* так и задумано? ■



А вы говорите *Condemned!*



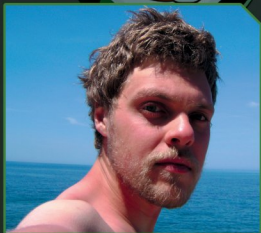
БОЛЕЕ 100

**чисто выбритых щек
в одном баллончике геля
Gillette Series**

D&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграть



В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

D&S

Ничто, что называется, не ждал испанской инквизиции. На протяжении всех последних месяцев, в течение которых традиционно ни одна приличная игра не выходит, у нас находилось как минимум по одному бриллианту в номер. **Assassin's Creed Director's Cut**, **King's Bounty: Легенда о рыцаре - Mass Effect**, наконец!

Но то, что случилось в этот раз, превосходит все самые смелые ожидания. Во-первых, конечно, **Alone in the Dark**. Все, о чем мы писали на наших страницах по результатам поездок в Лос-Анджелес и Нью-Йорк, оказалось чистой правдой. Это первая в истории человека играющий хоррор новой формации, построенный на вашей, а не на геймдизайнерской логике. В **Alone in the Dark**, фактически, нужно заново учиться играть, потому что тут все не так, как мы привыкли: звуки, физика, взаимодействие с объектами, подача сюжета. Если вы (как и мы) пристально следите за непростой судьбой жанра survival horror, то **Alone in the Dark** должно быть, уже установлено на вашем компьютере. Но нам бы искренне не хотелось, чтобы дело ограничилось только соответствующей жанровой аудиторией. **Alone in the Dark** категорически нельзя пропускать никому, кто вообще любит компьютерные игры. Это, если хотите, наша новая **Fahrenheit** — игра, которую мы будем советовать друзьям и прохожим.

Следующим пунктом развлекательной летней программы идет **Race Driver: GRID**, новая гонка от **Codemasters**, в которой все предано — технология, механика и физика деформаций. **GRID** — аркадная автогонка в лучшем смысле этого слова. Большая кровля, разнообразная. Категорически необходима к ознакомлению тем, кто корает дни в ожидании **Burnout Paradise**.

А теперь внимание всем, кто наконец закончил **Sins of a Solar Empire**. В односторонней рецензии очень важно не пропустить текст про **Galactic Civilizations 2: Twilight of the Armor**. Это образцово-показательная аркада, заключающая от нас рекорды для этого формата в баллах. Адапн, который нужно занести в учебник: пересобранная графика, новые расы, новые режимы, новые технологии. Достиж часов геймплея. Если фраза «большие космические стратегии» приводит вас в состояние повышенного сердечбиения, обязательно ознакомьтесь.

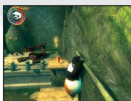
Ну и абзац для тех, кто или постылся или не слышал про **Индияне Джонс** и королевские хрустальные черепки. **LEGO Indiana Jones** оказалось хорошо выглядит в фирменном уже жанре детсадовского постмодернизма. Пластмассовый Индиана Джонс вприравняет врагам голову С-ЗРО. Пластмассовый Индиана Джонс вступает в перепалку с пластмассовым же Шоном Коннери. Пластмассовый Индиана Джонс билос пластмассовых змеи. Если у вас на полке не стоит Индиана-мострология, то все наши новости можно смело игнорировать — как компьютерная игра **LEGO Indiana Jones** не представляет собой ровным счетом ничего замечательного. А вот в качестве культурного перформанса все еще выглядит замечательно.

На этом у нас практически все, и, честно говоря, после такого обильного переиздания за следующие два месяца несколько больше. Но мы что-нибудь придумаем.

Олег Ставицкий, редактор

KUNG FU PANDA

Жанр: зоопарк, анимационный кун-фу • Издатель/разработчики: Activision/Veoneo Studios, Vicarious Visions, Хрес • Мультиплеер: интернет, локальная сеть
Системные требования: 2,4 ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



В «Панде» **DreamWorks** развили лежащую на поверхности идею: сделали мультфильм, пародирующий все известные фильмы про кун-фу разом, а заодно привлекли внимание зрителя к вымирающим пандам. Здесь есть все: головокрутящие бои с использованием наиболее известных стилей кун-фу (стили тигра, гадюки, обезьяны, богомола и журавля представляют соответствующие животные), мудрый учитель-белка, окофилософские разговоры под сенью цветущего персикового дерева. И конечно, такая история не могла обойтись без сопроводительной игры.

По — панда и продавец лапши (отец у него почему-то утка), которому волею судьбы предстоит стать легендарным Воином Дракона и залитить родную долину от злобного воина-леопарда по имени Тай-Лунг. Геймплей состоит из двух частей: собственно сражений и занятых акробатических этюдов. Прыгать и лазать по платформам, стрелять из деревянного арбалета, ходить по веревкам — ну и дальше в том же духе. Все это вполне типично для любой аркады.

Битвы же получились куда интереснее. Все дело в том, что разработчики не поленились придумать оригинальные боевые приемы для каждого из ключевых персонажей. Поиграть предстоит за каждого, но лучше прочих удался сам По. Раскидать лапами кучку-чиряк вокруг врагов — самое простое, что он может сделать. Куда интереснее разбейте и в прыжке двинуть по вражеской челости задними лапами. Или сигануть вверх и ударом брха создать взрывную волну, сносящую все вокруг. А не угодно ли свернуться в клубок и промчаться по ландшафту, снося ограждения, врагов и собирая золотые монетки? Новые приемы открываются на поле битвы и совершенствуются после каждого урона. Отдельной строкой идут боссы, среди которых Великая Горилла и Свирипыый Бык (честное слово, так и зовут!).

При этом выглядит игра просто отлично: четкие текстуры, плавная анимация (видели бы вы, какие рожи корчат местные персонажи!) — все это вещи, которые мы не привыкли видеть в играх по лицензии.

Особенно важно, что **Kung Fu Panda** — это целая история, а не грубая нарезка из аркадных забегов и фрагментов мультфильма. Каждый уровень начинается короткой историей о грядущих приключениях, а потасовки с врагами сменяются яркими сценами на движке. В итоге по духу игра получилась очень близкой к фильмам: она яркая, смешная и увлекательная.

Большого и не требовалось. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ **7,9**

X-TEAM

- Жанр: RPG/RTS
- Издатель: 1C/Nival Interactive
- Разработчик: N-Game Studios
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,5 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео



На коробке с игрой **X-Team** красуется надпись «RPG vs RTS». То есть чувствуете размах? В то время как большинство разработчиков старается как-то совместить жанры, **N-Game Studios** пытаются чуть ли не противопоставить их друг другу. Причем в рамках одной игры!

Но не подумайте дурного, ничего подобного в игре нет и близко. Вместо этого перед нами привычный гибрид RPG и RTS, довольно нерышарливый да еще и глубоко погруженный в клише.

Взять хотя бы сюжет. Его прекрасно можно описать фразой «ой, а на нас опять напали пришельцы!». На этот раз они называются сарты. Прилетели они в 2010 году с планеты Хог, чтобы поработить человечество и запастись водой (это не шутка, согласно сюжету, вода для них — стратегически важный ресурс). Однако по счастливому совпадению (совпадению ли?) прямо перед началом вторжения мировое сообщество успешно-таки сформировало секретное подразделение по борьбе с инопланетянами. Собственно, оно и зовется **X-Team**.

В своей игре разработчики умудрились уместить огромное количество штампов и чужих идей. Всем, кто хотя бы изредка смотрит фильмы и играет в игры, обеспечена радость узнавания. Беспокойство начинает закрадываться в душу уже после вступительного ролика, в котором натуральный орк пародирует своего собрата из **Warhammer 40 000: Dawn of War**. И не случайно — вероятно придется именно против орков с автоматками.

Геймплей тоже сделан по проверенной временем схеме. Стратегическая часть проявляется в строительстве базы (цельх четырех зданий) и управлении мелкими пехотно-танковыми армиями. Ролевая часть представлена кучей прокачки главного героя, выбором класса и крохотным ассортиментом оружия и брони. **N-Game** отнюдь не стремился к разнообразию, поэтому игра сначала вызывает зевоту уже к третьей миссии. Основной тип заданий — перебить все живое на карте. Единственное, что радует, так это некоторый элемент нелинейности: в предмиссионных брифингах мы можем выбирать варианты ответов, которые могут незначительно повлиять на развитие событий.

Нехватку геймплейного разнообразия авторы пытаются компенсировать визуальным. Борьба с агрессорами происходит на фоне пасторальной Египта (где злодеи заправляют энергией из пирамид), России (березки в комплекте), Франции, Великобритании (Стоунхендж на месте) и других пейзажей. И все бы ничего, да вот только все уровни смотрятся одинаково тошнливо и мутно.

Получилось в итоге еще одно выступление в жанре «унылое награждение штампом». Играть, конечно, можно, но мы бы на вашем месте поостереглись. — **Артур Карлов**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,0

STRONGHOLD CRUSADER EXTREME

- Жанр: стратегия
- Издатель: Gamescock Media Group
- Разработчик: Firefly Studios
- Мультиплеер: локальная сеть, интернет
- Системные требования: 500 МГц (1) ГГц, 128 (256) Мб, 4 (16) Мб видео



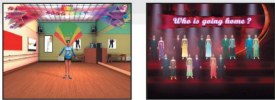
Stronghold Crusader Extreme выглядит как отчаянная попытка выжать еще хоть какие-то соки из некогда великой игры. Как иначе объяснить релиз дополнения для игры 2002 года со спрайтовой графикой и сомнительными обещаниями типа «более десяти тысяч юнитов на поле боя одновременно»? На деле нам предлагают все тот же **Stronghold Crusader** без сколько-нибудь значимых изменений. Причем за минувшие шесть лет движок не просто устарел, а успел покрыться не одним слоем плесени. Так что вряд ли созерцание упомянутых десяти тысяч юнитов доставит вам эстетическое удовольствие (если, конечно, местное разрешение позволит вместить их на один экран). Ах да, есть еще новая кампания и новые карты, полученные путем переделки кустов и перестановки камней. Улучшенного AI, которым хвалился **Firefly Studios**, обнаружить не удалось. Зато добавили поддержку Windows Vista, и вот это как раз отличная новость для ретрофанов.

Суть игры осталась прежней — сначала отстраиваем свой замок, потом идем громить крепость соседа. Да, в 2002 году **Stronghold Crusader Extreme** оказалась бы стандартным аддоном, но в 2008-м подобный шаг выглядит очень странно. Хочется верить, что таким образом **Firefly Studios** копиет деньги на полноценный **Stronghold 3**. — **Дмитрий Карасев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

DANCING WITH THE STARS

- Жанр: поле обуюев стелек
- Издатель/разработчик: ValuSoft/Aurora
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,3 (1,6) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



От компьютерной версии телешоу **Dancing with the Stars** (отечественный аналог называется «Танцы со звездами») мы, если честно, ничего хорошего не ждали, ведь ее издала **ValuSoft**, мировой чемпион по выпуску скучных игр. Смысл шоу вот в чем — какая-нибудь звезда шоу-бизнеса в паре с профессиональным танцором разучивает, скажем, горячее танго, затем танцует его перед жюри и зрителями, которые определяют лучшую пару.

Но это на телевидении. В интерактивном варианте творится буквально то же. Сперва мы выбираем из 27 заданных звезд (имена настоящие, лица из крашеного картона) своего героя. Далее нужно в мини-игре закрасить желтые квадраты красными. Затем прийти тур, сыграв в нечто вроде «удержи кликами мыши равновесие героя, у которого на голове книга» или «поймай летящие вверх обувные стельки». В зависимости от набранных в процессе очков нам покажут ролик, в котором деревянные танцоры интенсино дрыгают конечностями. Затем их потуги оценит жюри и вынесет приговор — переходить в следующий тур или нет. Единственное светлое пятно в игре — короткая энциклопедия танцев с живым видео. А в остальном — крайне унылая подделка.

И для справки: владельцам PS2, к примеру, досталась куда более адекватная версия, которую разрабатывали совсем другие люди. Владеть как же PC, увы, не повезло. — **Александр Чепелев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1,0



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



ЖАНР: **Переизданный survival horror**

- Издатель: Atari
- Разработчик: Eidos Games
- Издатель в России/наказистар: Акелла
- Платформа:
 - Series Alone in the Dark
 - Series Silent Hill
 - Series Resident Evil
- Мультиплеер: отсутствует
- Оценки:
 - Score GDB
- Сайт игры: www.atari.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,0 ГГц, 1 Гб, GeForce 7800/
Radeon X1650
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, GeForce 8800G/
Radeon HD3850

ALONE IN THE DARK

Александр Кузьменко

С игрой под названием **Alone in the Dark** у автора этих строк связаны самые теплые детские воспоминания. Когда шестнадцать лет назад я увидел, как по экрану лузатою четырнадцатидюймового монитора ходит комок зеленых полигонов, изображающий усатого рыжего мужчину, который двигает часы с кукушкой, заводит граммофон и стреляет из антикварной пиццалы по угловатым красноглазым зомби, — в голове случился полный, абсолютно настоящий шок. Круче, казалось, уже невозможно в принципе, эта игра точно воздействовала на все те части головного мозга, которые отвечают за невероятный, искренний восторг.

Только потом я узнал, что **Alone in the Dark**, оказывается, изобрел и на долгие годы вперед определил основные законы жанра **survival horror**. Последовавшая затем вторая часть

закрепила успех — **Alone in the Dark 2** до сих пор считается чуть ли не эталоном приключенческих игр. Зато потом серия вдруг стремительно пошла под откос. Третья часть переехала на Дикий Запад и сильно сдала по части сюжета и атмосферы. К тому же через год случился генеральный **BioForge** (если вы никогда не слышали об этой игре, то считайте, что ничего не знаете о **survival horror**), на горизонте уже маячил **Resident Evil**, а игроиндустрия стремительно входила в эпоху шутеров и «полного трида». Попытки реанимировать сериал предпринимались дважды — в начале двухтысячных в виде невероятного **Alone in the Dark: The New Nightmare**, а три года назад по мотивам вышел один из самых худших фильмов в истории кинематографа за авторством Уве, конечно же, Болла.

Жизнь как чудо

То, что произошло сейчас, когда компания **Atari** в свое не самое лучшее время решила полностью перезапустить старый франчайз и вдруг сделала игру такого уровня, иначе как чудом назвать нельзя. Предвосхищая все, что будет написано на ближайших трех страницах, мы прямо на месте признаем, что новый **Alone in the Dark** — это без пяти минут гениально. Эта игра буквально заново переизобретает весь жанр **survival horror**: концентрация изысканных решений и новых идей здесь беспрецедентно высока, а все последние достижения прогресса вроде реалистичной физики и способов подачи сюжета работают исключительно на благо геймплея.

Согласно местной легенде, события первых трех частей (**The New Nightmare** благоразумно за-

быт), которые происходили в 20-30-х годах прошлого века, stattfали в далеком прошлом. Главным героем — детектив, специалист по оккультным наукам и паранормальным явлениям Эдвард Карниби — вдруг просыпается в наше время в квартире в центре Нью-Йорка, а какие-то незнакомые люди тут же приставляют к его голове пистолет и ведут убивать.

История, в процессе которой читатель испытует все классические жанровые клише вроде необъяснимой амнезии, тапплиеров и очередного пришествия Люцифера, пусть и не самая оригинальная на свете, зато подается по принципу незабвенного телесериала **Lost** (здесь даже есть фраза «*Previously on Alone in the Dark*»). Сюжет условно разделен на восемь частей, в каждой из которых есть своя главная интрига, свой неожиданный поворот и шокирующая кульминация. И если первые семь-восемь часов от напряжения и частой смены героев и декораций у вас будет стучать в висках, то в седьмом эпизоде игра неожиданно дает расслабиться и в полном одиночестве, на десять часов, отпускает бродить по парку в «свободном», почти **GTA**-режиме.

Библия анархиста

Геймплейно **Alone in the Dark** совершенно неожиданно... не напоминает вообще ничего. Ну то есть как: с виду это по-прежнему классический **survival horror**, похожий и на **Resident Evil**, и на **Silent Hill**, он примерно в равных пропорциях состоит из экшена и решения всевозможных головоломок. Но! На самом деле **Alone in the Dark** — игра про, заранее простите за сложную формулировку, взаимодей-



Горящий стул — практически ультимативное оружие даже против самых крепких зомби.

Alone in the Park (конкурс)

Друзья! Всероссийский культурологический альманах «Игромания», российский издатель **Alone in the Dark** компания «Аелла», а также вечномолодая компания Microsoft представляют вашему вниманию беспрецедентный конкурс с не менее беспрецедентными призами.

Как известно, действие **Alone in the Dark** происходит в Центральном парке Нью-Йорка, месте всецело жутким и мрачным. Однако даже ребенку известно, что на просторах нашей необъятной родины существуют парки не менее жуткие и, несомненно, значительно более мрачные. Так вот, мы хотим, чтобы вы: а) сфотографировали самый жуткий парк в окрестностях вашего дома; б) прислали эту фотографию нам по адресу park@igromania.ru.

Условий всего несколько: во-первых, фотография должна быть только одна — фотоальбомы, к сожалению, не принимаются. Во-вторых, фото должно быть действительно мрачным, жутким, страшным — короче говоря, таким, которое можно описать емким английским словом *sprooky*. В-третьих, обязательно укажите в письме, что за парк на вашей фотографии и где он находится. Наконец, в-по-

следний, это должна быть именно ваша фотография, так что если вы вдруг проедете в финал, то мы попросим прислать подтверждение в виде сфотоированного фото на том же месте, где вы снимали конкурсный кадр.

И самое главное — призы!



1 место

Тому, кто пришлет самую жуткую и мрачную (ну и качественную, конечно) фотографию парка, достанется наш главный приз — консоль Xbox 360 и игра **Alone in the Dark** для нее же.

XBOX 360

2 место

Наш второй финалист не увидит без самой стильной, самой современной, самой, в конце концов, дорогой мыши SideWinder от Microsoft (вы, кстати, в курсе, что это единственная в мире мышь с LCD-дисплеем?).



3 место

Наконец, наш третий вештатный фотокор получит вещь все-сторонне приятную и незабываемую — коллекционное издание **Alone in the Dark** с бонусным диском, арбутом и фигуркой Эдварда Карби в натуральную величину.



До 15 августа ваши фотографии круглосуточно принимаются по адресу park@igromania.ru (если обычным письмом, то с пометкой «Alone in the Park»), а итоги конкурса будут подведены на www.igromania.ru и в 09 номере журнала в рубрике «Мозговой штурм». Удачи!

ствие главного героя с полностью интерактивной окружающей средой.

На первый взгляд случилось невероятное — исчезли практически все условия, которые удивляли не знакомых с играми людей («А почему нельзя взять ванн тот стул и подпереть им дверь?»). Карби может в любой момент взять любой предмет и ударить им по голове очередного зомби. Он может схватить венчик, поджечь его в костре и распугать окрестную нечисть. Взяв в руки пожарный топор, в щель разломать закрывающую дверь. Как настоящий городской анархист, он превращает все, что попадает ему под руку, в оружие.

Все необходимые предметы аккуратно расписаны по внутренним карманам куртки: слева лежат ножи, отвертки, мотки скотча, носовые платки, коробки патронов или батарейки для фонарика, а справа — сигнальные фонари, пластиковые бутылки с бензином, флакончики средств против насекомых. Из куска бинта и бутылки получается отличный коктейль Молотова. Примотайте к нему скотчем коробку с патронами — и выйдет практически граната. Возьмите дихлофос и зажигалку — и вот у вас уже есть карманный огнемет... И таких комбинаций — десятки.

Alone in the Dark очень ловко симулирует кучу совершенно обыденных вещей. Это

единственная в мире игра, где с видом от первого лица нужно рыться в бардачке автомобиля в поисках коробки с батарейками, периодически моргать (помогает прочистить глаза от ядовитой слизи) и перебинтовывать раны, разглядывая кровоподтеки на собственном теле. Такие откровенно простые действия неожиданно переносят достоверность происходящего на совершенно новый качественный уровень. Подобных ощущений до этого момента не давала ни одна компьютерная игра.

Трона света

Что больше всего поражает в **Alone in the Dark**, так это богатство возможностей для решения игровых задач. Здесь нет ни одного «классического» пазла про поиски ключа к закрытой двери, перестановку шестеренок в каком-нибудь хитром механизме или комбинирование самых неожиданных предметов. Абсолютно все проблемы решаются знанием базовых законов физики и здравым смыслом. Запертую дверь можно сжечь (если она

деревянная), выбить каким-нибудь тяжелым предметом вроде огнетушителя или снежки, устроен рядом взрыв. Очередное адское зомби можно расстрелять из пистолета, забить первой повернувшейся под руку табулеткой, отпугнуть ярким светом или просто спрятаться от него в ближайшей туалетной кабинке.

И что особенно отраднo, в **Alone in the Dark** практически нет одинаковых ситуаций — и после решения очередной сложной загадки где-то внутри возникает почти забытое в со-



Центральный парк смоделирован в игре с точностью до метра, и, поверьте, ночью одному там действительно жутко.



Кроме крайне динамичных автомобильных гонок, в Alone in the Dark нашлось место самой убедительной сцене разрушения Нью-Йорка в компьютерных играх.

временных играх чувство глубокого удовлетворения от собственной крутости и гибкости ума. Таких примеров тут миллион. Не открываемая чугунная дверь, которая слетает с петель после того, как вы паркуете рядом автомобиль и взрываете его выстрелом в бензобаке. Стайка мелких тварей, которые сбегаются на брошенный медицинский пакет с кровью и падают в лужу из разлитого бензина (главное — вовремя успеть чиркнуть зажигалкой!). Появление на краю пропасти автобус, где для того, чтобы пройти в кабину водителя и не упасть, нужно перетачивать на заднее сиденье трупы пассажиров. Адаская Черная Жижка, которая мо-

ментально проглатывает Карниби, но панически боится света и с визгом расплывается по комнате, когда на нее попадает луч фонарика...

Любая местная ситуация нестандартна, и все моменты, когда включается истинная игровая механика, балансируют где-то между «отлично» и «гениально». Финальный набор головоломок, где в лучших традициях Индианы Джонса главгерой «проходит по тропе Света» на личную встречу с Люцифером, — это вообще что-то из запретного. Это сорок минут чистого, незамутненного счастья, искреннее «вау» от каждой решенной загадки и долгие, продолжительные аплодисменты

тем дизайнерам, которые такое придумали.



В качестве завершения нужно сказать еще одну очень важную вещь. С тех пор как в Half-Life 2 нам показали гравитишку и объяснили, как нужно правильно переставлять с места на место деревянные ящики, физика, интерактивное окружение и весь остальной нектвинг носил в играх чисто декоративную функцию (самый очевидный пример бездарного его использования — Crysis). В этом смысле Alone in the Dark — настоящий провайв, первая в новейшей истории игра, где бук-

вально все создано ради геймплея, ее стоит купить как минимум хотя бы ради того, чтобы посмотреть, как вообще-то должны правильно работать все эти технологии последнего поколения.

С другой стороны, Alone in the Dark — вещь весьма специфическая. Оценить его мощь и понять реальный потенциал можно только после долгого периода привыкания — к нетрадиционному управлению, когда мышкой вы двигаете не глазами, а руками главгероя, к загадкам с физикой, к интерфейсу «с карманом», которые вовсе не бездонные, к монстрам, которых обязательно нужно сжигать, иначе они снова оживут. Однако если вы найдете силы освоиться с этой нестандартной механикой, то, вполне возможно, откроете для себя персональную игру года.

ПЕРЕВОД: Статки говоря, официальная русская версия сделана вполне на уровне, но грешит ворохом мелких и обидных ляпов: то главный герой вдруг обращается к своей спутнице в мужском роде, то сбивается с «ты» на «вы», то в дневнике попадает какая-нибудь кривая фраза, смысл которой доходит только после второго прочтения. Но ситуация, как и в Assassin's Creed, другой масштабной локализации «Акеллы», неожиданно спасают актеры, которые крайне удачно передают характеры своих героев и вообще играют по-настоящему. Всем бы так. ■



С 1992 года Эдвард Карниби сменил прическу и явно прибавил в полигонах.



Чтобы вы лучше понимали смысл происходящего, поясним: в данный момент Карниби пытается выбраться из лежащего в пропасть вагона метро.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

95%

ДОЖДАЛИСЬ?

Спустя шестнадцать лет после выхода оригинального Alone in the Dark новая игра с тем же названием заново изобретает жанр survival horror и дает совершенно уникальные ощущения. Математика все настолько хорошо, что даже не верится.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

«Для меня HP Photosmart – это возможность поделиться впечатлениями». Игорь, 32 года.



МНОГО ИДЕЙ? МНОГО ВОЗМОЖНОСТЕЙ С HP!

Печатайте, сканируйте, копируйте, реализуйте самые невероятные идеи с HP. Многофункциональное устройство HP Photosmart с оригинальными картриджами HP – это и офис, и фотолaborатория на вашем столе. HP гарантирует профессиональное качество фотографий и документов. С HP Photosmart вы получите до двух раз больше распечаток за те же деньги. Самые смелые идеи станут реальностью!

www.hp.ru/class, тел.: 8-800-200-3-500

HP Photosmart C5283 «Все-в-одном»

- Все-в-одном: принтер-сканер-копир
- Возможность копирования без компьютера
- Возможность редактирования изображений без компьютера
- Эффективная система печати, специально созданная для экономии чернил
- Профессиональное качество фотографий и четкий текст



WHAT DO YOU HAVE TO SAY?*

* К чему стремиться ты?

- **Категория**
Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**
Ubisoft Paris
- **Платформа**
Rayman Raving Rabbids
- **Надатель в России/пакетировщик**
Бука
- **Мультиплеер**
Вместоли на одном компьютере
- **Качество распис**
Очень СД
- **Сайт игры**
<http://ravingrabbids2.us.ubi.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео



всего два действия: либо мы бешено двигаем мышкой из стороны в сторону, либо жмем на нужную кнопку. В первой части, если помните, нам надо было балансировать мышкой, то рисовать заковылявшие узоры, а то и вовсе заплывающие плавающие туалетные кабинки. Кроме того, было гораздо больше сложных хитов (вспомните хотя бы кроличий футбол). А здесь ничего такого нет даже близко.



Все эти орехи были характерны и для Wii-версии, и поэтому зарубежная пресса выставляет игре довольно сдержанные оценки. Но там-то хотя бы было чем компенсировать эти злы. А на PC творится непонятно что. Мы в этой ситуации недоуменно не меньше вашего. ■

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Георгий Курган

Они пронзительно верещат. Они кидаются вантузами. Они бешено вращают глазами. Они вернулись! Впрочем, вернулись ли? Правильный ответ — да, но не к нам. У нас, друзья, случилось, наверное, крупнейшее надувательство за последние несколько лет. Игра **Rayman Raving Rabbids 2** вышла-таки на PC, при этом российские игроки добрались до нее первыми, но то, что мы в итоге получили, и игрой-то назвать трудно.

Сезон охоты на кроликов

Почему мы и сами не поверили случившемуся. Автор этих строк отправился в компанию «Бука», чтобы ознакомиться со второй частью «Кроликов», рассчитывая на долгий визит: нужно было отсмотреть все мини-игры и решить, сумел ли сиквел повторить успех оригинала. В итоге ничего такого делать не пришлось. За полчаса часа я успел дважды пройти игру, выпить чаю, почитать рецензии западных сайтов на Wii-версию и жуже горькой режиди надерсть пиар-менеджерам «Буки» одним-един-

ственным вопросом: «Что случилось?», (позже удалось подсчитать, что полное и несложное прохождение версии занимает 31,5 минуты). Тот же самый вопрос в первые дни после релиза игры задавали на форуме компании те несчастные, которые потратили свои деньги на Rayman Raving Rabbids 2. И их негодование мы вполне разделяем.

Так что же все-таки случилось? Дело в том, что PC-версия содержит — внимание! — всего 16 мини-игр (против более чем 70 в первой части и 50 в Wii-версии второй части)! То есть мы с вами получили что-то вроде демоверсии: там нет ни сюжетного режима, ни мини-игр с отстрелом кроликов от первого лица, ни бонусного контента, да что там, вступительного ролика — и того нет! На Wii, как вы сами догадываетесь, все это добро завезли в полном объеме (о том, как там вообще обстоят дела с игрой, читайте буквально на соседней странице).

И ладно бы, если бы Ubisoft отобralи из пяти десятков игр самые лучшие, так нет! Из всех 16 штук только одна мини-игра су-

мела вызвать у нас улыбку: та, в которой четыре кролика катаются на крошечных машинках по крыше небоскреба, пытаясь столкнуть друг друга вниз. Все остальные получились на удивление пресными. Проблема не столько в их содержании, сколько в подходе к реализации. Во-первых, разработчики убрали компьютерных оппонентов отовсюду, откуда их только можно было убрать. Поэтому, если вы вдруг решили пройти игру в одиночку, вам будет очень скучно. Вот всего один пример: игра, в которой мы, управляя кроликом-официантом, должны донести многостаянный сэндвич толстому мафиози. В одиночном режиме там всего один ушастый герой, отчего весь процесс становится бессмысленно легким. А вот если игроков несколько, начинается подлинная феерия: кролики волит, налетают друг на друга, роняют сэндвичи и вызывают тот самый прилив положительных эмоций, которого мы так ждали от игры.

Во-вторых, подкачала схема управления. Фактически, в большинстве случаев от нас требуют



Вторая часть ошутимо прибавила в кинопародиях. Вот, например, пародия на «Мемуары гейши».



Тема болтливых зрителей в кинотеатрах раскрыта на отлично.

А ты купил себе Wii?

В то время как владельцам PC достался жалкий огрызок, Wii-игроки получили игру как минимум в четыре раза больше и лучше нашей. И хотя даже этой версии ставят весьма скромные оценки, есть по крайней мере несколько важных деталей, которых на PC нет и, скорее всего, никогда и не будет.

Переодевания кроликов



Хотя формально главным героем игры остается Рейман, во второй части дозволяется играть и за кроликов. Более того, по мере прохождения игры открываются костюмы, которые можно надеть на ушастых грызунов. Набор внушительный: от викинга и горничной до каратиста и Человека-паука.

Вантузы к бою!



Если помните, в первой части игры были зтапы, где нам нужно было от первого лица отстреливать кроликов из пистолета, стреляющего вантузами, а также сцены, в которых мы ритмично нажимаем на кнопки под музыку. Есть все это и во второй части, но... только на Wii, конечно. И с любительными новшествами: в шутерных этапах вместо трехмерного фона используется живое видео, ну а музыкальная составляющая беззащитно пародирует... *Guitar Hero!*

Больше мини-игр!



16 — на PC, 50 с лишним — на Wii. Чувствуете разницу? На консоли от Nintendo действительно есть во что поиграть. В комплекте: кроличья плавание, раскручивание тарелок, забрасывание школьного учителя скомканной бумагой, кроличья хирургия и проч. Естественно, далеко не все эти игры идеальны, но факт — владельцы PC многого лишили.

Кругосветные кролики



В полной версии игры есть сюжет. О том, как кролики прилетели из космоса на летающих желтых подводных лодках (да-да, как у Beavis!) и начали планомерно захватывать мир. Есть даже серия роликов, стилизованных под выпуски новостей, в которых неутомимые грызуны дубасят вантузами прохожих. На PC же нет даже вступительного ролика, хотя летающая тарелка с кроликами на борту в главном меню мелькает.

ПЕРЕВОД: Что касается перевода, то никаких серьезных претензий к нему нет и быть не может: локализаторам пришлось перевести описание мини-игр и несколько сопутствующих надписей — вот и весь труд. Можно было бы пожаловаться на шрифт (это самый обычный Courier), но это, право слово, не принципиально.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Не то издательство, не то демоверсия, за которую к тому же просят денег. Так ценно с PC-игроками не обиделись уже давно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
 ГРАФИКА
 ★★★★★ 6.0
 ЗВУК И МУЗЫКА
 ★★★★★★ 8.0
 ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
 ★★★★★ 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [иконки]



- **Издатель**
LucasArts Entertainment
- **Разработчик**
Traveller's Tales Games
- **Платформа**
Серия LEGO Star Wars
- **Мультиплеер**
Кооператив на одном компьютере
- **Оформление**
Ориг. DVD
- **Сайт игры**
www.lucasarts.com/games/legoindianajones

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 512 Мб видео



LEGO INDIANA JONES

THE ORIGINAL ADVENTURES

Александр Чапалов

Три года назад **Traveller's Tales Games** неожиданно (наверное, и для себя тоже) открыли гениальный прием. Они придумали разыгрывать киноклассику с помощью idiotских LEGO-фигурок. Так появилась **LEGO Star Wars: The Video Game**, основанная на последних трех фильмах лугасовской саги. Получилось здорово, но настоящий триумф состоялся еще через год, с выходом **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy**. Тут идеально сложились все: ностальгия, юмор, LEGO и фирменный игровый постмодернизм. Еще через год обе игры объединились, кстати, в **LEGO Star Wars: The Complete Saga**, но уже без участия PC в этом празднике жизни.

Как бы там ни было, успех **The Original Trilogy** очень четко показал, почему все это предприятие вообще сработало. Секрет в исходном материале. Как только пластмассовые ис-

тулканы начинают неуклюже разыгрывать знаменитые **Star Wars**-сцены — все, вас не оторвать. Именно поэтому мы так ждали **LEGO Indiana Jones: The Original Adventures**. Потому что она полностью базируется на событиях классической трилогии. И этот прием все еще работает. Вместо того, чтобы заказывать очередной экшен по мотивам четвертой части (которая, вопреки всем ожиданиям, оказалась удивительно хороша), **LucasArts** разумно укрепили очередной звезд «по воле нашей памяти». И совершенно правильно сделали.

Квадратный шаг

На самом деле LEGO-игра про Индиану Джонса — уже не новость. Особенно в специфических кругах поклонников конструктора. **Indiana Jones** — свежее дополнение к **LEGO Batman** и тем же **LEGO Star Wars**. То есть все, что мы видим

в этих играх, можно при должном желании воспроизвести у себя дома. Не так давно выгущен специальный набор деталей, с помощью которых получится воссоздать сцену в индейской пещере с идолом, знаменитую погоню на вагонетках и много чего еще. Есть даже тематический комикс.

Итак, **LEGO Indiana Jones** по традиции обыгрывает самые яркие сцены трех классических фильмов: «**Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега**», «**Индиана Джонс и Храмы судьбы**» и «**Индиана Джонс и последний крестовый поход**». И как обыгрывает! С первого же ролика хочется отправить разработчикам грузовик с LEGO-шампанским. Вот Индиана Джонс мечется по джунглям, уткнувшись носом в карту, а индейцы с приклеенными на пластмассовые головы злыми рожами обстреливают его соратников. Вот он вместо идола сует своему главному врагу, архео-

логу Рене Беллоку, желтую голловую дронда С-3РЗ из «Звездных войн».

Осмисленных диалогов тут нет вообще, лишь **Sims**-тарбарщина. При этом юмор **LEGO Indiana Jones**, мягко говоря, незатейлив. Персонажи строят физиономии, сплываются, падают, суют друг другу в руки какую-то ерунду. Это такой детский постмодернизм для старшего дошкольного возраста, но он работает! Игра одновременно давит на ностальгию и беззлобно, но метко смеется над классикой.

Другое дело, что играть порой скучновато. После очередной отличной кат-сцены мы стабильно оказываемся на какой-нибудь локации из фильма, будь то южноамериканские джунгли, пещера или пыльная арабская улица. Вокруг — груды разноцветных шурупов (их



Узнаете? Сар Шон Коннери!



Кат-сцены, по большому счету, главное, ради чего стоит играть в LEGO Indiana Jones.



Звезды на технике — самая приятная часть игры.



Удивительно, но кооператив тут поддерживается только в рамках одного компьютера. Никакого интернета!

нужно собирать), платформы для прыжков и обаятельные немецкие LEGO-враги. Как обычно, каждый уровень проходится с напарником — то с Марином, главной любовью Индианы, то с Джонсом-старшим.

В основе LEGO Indiana Jones — все та же схема «классический платформер + пазлы». Небритый пластмассовый Джонс в пластмассовой же шляпе несет ураганом по уровням, крушит окружающую обстановку и разваливает на запчасти попавшихся под руку врагов. Он прыгает через ограждения, переплетает с помощью своего знаменитого хлыста через пропасти и кропотливо собирает из подсказывающих на земле

LEGO-деталей что-то осмысленное: лестницы, павильоны с фруктами или снеговика. Напарник, как правило, умеет делать то же самое. С некоторыми исключениями: Марин, например, выше прыгает, зато у нее нет хлыста. Практически все задачи строятся по одной схеме: заберись на выступ, выковыряй оттуда лопаткой ключ, спусти вниз и открой им замок. И порой забраться на этот самый выступ не так-то просто — нужно догадаться дернуть несколько веревок, рычажков и чуть ли не сплести джигу.

Как и раньше, большинство пазлов связаны на кооперативе. Открыть проход, встав на две платформы, перепрыгнуть в

труднодоступное место и протянуть лестницу другу — классика, в общем-то, но если вы играете в одиночку, придется перекладываться между героями. К счастью, для этого персонажам теперь не нужно находиться рядом друг с другом.

К тому же мозги у ваших напарников сделаны из пластика, и это очень чувствуется. Они с юношеским упрямством раз за разом прыгают в обрыв, поднимаются по веревке (несмотря на то, что мы по ней спускаемся). То есть ведут себя кое-как. Что с них взять — пластмасса.

Зато неожиданно похорошела боевая система — кроме стандартных пинков, Инди умеет оказывать фрицев хлыстом, ставить им подножки и перекидывать через себя.

полном пресмыкающихся, то тут же коично закрывает глаза пластмассовыми руками. Поэтому и перепрыгнуть ров с кобрами не получится.

Ну и ловушки. Из половиц режутся шипы, из щелей летят стрелы. Итого вообще выдержан безупречно. Это, по сути, та же самая технология, но Traveller's Tales не постеснялись прикритичить сюда, например, depth of field и прочие современные эффекты. И это идеально работает на общую атмосферу — вы как будто смотрите высокотехнологичный блокбастер, где по странному стечению обстоятельств все персонажи заменены LEGO-фигурками.



LEGO Indiana Jones близка по духу к недавней консольной The Simpsons. Это примитивная аркада и восхитительно смешная пародия. Идеальное развлечение для фанатов. Собирайте артефакты, открывайте многочисленных персонажей (в том числе и секретных), составляйте в специальной комнате из деталей своего LEGO-героя — все здесь. Но предупреждаем: необходимо знание классической трилогии. Непременно посмотрите ее, иначе весь юмор, а вместе с ним и все фирменное обаяние игры пройдет мимо вас. И LEGO Indiana Jones окажется простой забавной аркадой. ■



Ну-ка, откуда эта сцена?

Трудности бытия

Несмотря на то что формула LEGO Star Wars практически не изменилась, LEGO Indiana Jones прекрасно выезжает за счет своего сеттинга. Полеты на X-Wing и прочей технике заменены заездами на верблюдах, слонах, машинах и мотоциклах. Нарочито idiotские переодевания тоже нигде не делались — тут имеется сцена, где вы нахлобучиваете себе на голову немецкую фуражку и минуете таким образом КПП. Фирменная джонсовская боязнь змей тоже, конечно, нигде не делась — когда она оказывается в зале,

РЕЙГАБИЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ожидать то же самое, что LEGO Star Wars, только про Индиану Джонса. Работает идеально, но в основном благодаря культурной основе, а не игре. Судьба LEGO Балтайн в этом контексте видится как туманной.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



- Издатель: Playlogic Entertainment
- Разработчик: Black Sea Studios
- Издатель в России/Украина/СНГ: Акелла
- Платформа:
 - Warhammer 40,000: Dawn of War
 - StarCraft
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Объем:
 - Ориг. DVD
 - Сайты игры
- www.worldshift-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

WORLDSHIFT

Илья Янович

Стратегия в реальном времени сегодня — одно из самых консервативных направлений в компьютерных играх (если не брать в расчет квесты, но с ними разговор отдельный). Помощь в лице **Warhammer 40,000: Dawn of War 2** подоспел не так уж скоро, а **WorldShift**, немецкая вариация «стратегического нектена», — она вот уже, на прилавках. Так что готовиться к грядущим переменам можно хоть сегодня.

WorldShift — это в первую очередь многопользовательская RTS, чему полностью посвящена соседняя страница. Так и было запланировано, но неожиданно оказалось, что одиночная кампания **WorldShift** имеет самостоятельную ценность и выполнена отнюдь не в привычном ключе «доставок сюжетных миссий, призванных подготовить игрока к сетевым сражениям».

История у нас тут следующая. В будущем на Землю откуда-то с орбиты Плутона падает метеорит, который практически полностью уничтожает человеческую цивилизацию. Часть населения планеты превращается в мутантов и живет в постоянной войне с

остатками людей, которые сохранили свой облик, и пытаются выжить в измененной экосистеме. Чуть позже в конфликт вступают пришельцы, отчего ситуация перестает быть томной, а **WorldShift** все больше начинает напоминать **StarCraft**. Даже внешне расы немного похожи. Технологически игра не поражает воображение, зато стиль (компиляция из **Dawn of War**, **Halo**, грядущего **StarCraft 2** и много чего еще) и спецэффекты искупают много.

Активный сюжет стартует с экспедиции (как предполагалось, биологической, а не военной) под руководством, извините, Снкара НигВары. Также в походе участвует его сын, Денкар. Напоревшись на засаду, Снкар, ученые и охрана погибают, а вот сыну удается сбежать. Правда, в лагере людей Денкару не поверили: насчет засады и обвинили в смерти отца. Юноше приходится повторно бежать, теперь уже к племенам, и скрываться там довольно долгое время. У племен все тоже не в порядке: назревает переворот, а десантники постоянно лезут с точечными атаками.

Всего в игре 18 миссий, кампания номинально одна, но поиграть удастся за каждую расу. Сюжет развивается достаточно стремительно и радует не самыми оригинальными поворотами. Впрочем все это происходит под аккомпанемент вундершного саундтрека и перемежается действительно красивыми роликами. Для ориентированной на многопользовательский режим RTS — неслабая щедрость.

По устройству **WorldShift** — простая RTS без строительства (разве что дают иногда произвесты юнитов), главная особенность которой — различные способности солдат. Помимо классического набора «лечить себя и окружающих», «шаркнуть файберболлом» и «замедлить противника» есть заморозка, затуманивание разума и возможность возродить всех подчиненных начиная с начала миссии. Задания выполняются чаще всего совсем небольшим отрядом во главе с командиром, который может нанимать себе офицеров-помощников — шаманов, инженеров, лекарей и т.д. Все это очень напоминает RPG-карты для **Warcraft 3**: постоянно меняется расклад сил, то и дело



происходят сюжетные диалоги, а ваш отрядик все редет. Нередко получается так, что драться приходится одним лишь командиром.

В общем, играть или не играть в одиночную кампанию **WorldShift** — зависит исключительно от вашего стратегического голода. Сделано тут все на достаточно качественном уровне, но без открытий. Мы голосуем за мультиплеер — там вас действительно ждет кое-что интересное.



Здания или играют роль декораций, или туло производят юниты.

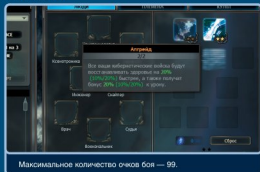


WorldShift очень правильно вышла именно сейчас — прямой конкуренции с колоссом **Relic** она не выдержит.

Вместе веселее

WorldShift задумывалась чуть ли не как RTS-вариация World of Warcraft: совместное прохождение, боссы, артефакты. Blizzard-овского размаха, конечно, нет и в помине, но в активе у игры имеется парочка новшеств, которые у больших и дорогих проектов появятся только ближе к концу года.

1. Технологии



Максимальное количество очков боя — 99.

За каждую битву в мультиплеере есть возможность получить специальные технологии. Технологии — это такие артефакты, улучшающие вашу армию. Можно заставить подопечных быстрее бегать, метче стрелять, быстрее восстанавливать энергию и чуть ли не посылать молнии из глаз. Если вы выиграли сражение, какая-то технология достанется вам даром, если же проиграла, технологию можно приобрести за «очки боя» (они же звезды), которые начисляются за убитых вражеских солдат. Ветки технологий формально различны у всех трех рас, но на самом деле представляют собой слегка видоизмененные версии друг друга.

2. Тренировка



Из-за неопытности игроков в режиме «Тренировка» бои там представляют кучу малу и длятся от пяти до семи минут.

Если вы только пытаетесь влиться в многопользовательское веселье и не хочется позориться сразу в «Сражениях», в WorldShift предусмотрен режим «Тренировка», где собираются такие же, как вы, новички. Впрочем, смысл в этом мало: тренироваться лучше на более сильных противниках, а здесь вы сможете разве что бегать туда-сюда по карте в попытках найти противника, который проигнулся где-нибудь в углу и безвольно ждет расправы. Если живого оппонента в «Тренировке» найти не удалось (а проблемы с этим действительно бывают), его легко может заменить компьютер. Лучшая карта в этом режиме, к слову, «Серые пустоши» — где есть, помимо прочего, грибы размером с пятиэтажный дом.

3. Сражения



Холить и лелеять такие вот башни — главная задача в «Сражениях».

По сути, классический deathmatch с механикой Dawn of War. И вам, и противнику выдается по цитадели, где можно строить юниты (стартовые войска формируются предварительно, за отдельные шахты, которые возводятся на месторождениях минерала). Чтобы разрушить цитадель, требуется обычно целое войско, поэтому путешествие по карте происходит всем составом. Башня способна самостоятельно отстреливаться от сильного отряда не больше минуты. Цель — разнести всех и всех. Играть интересно, но больше, чем на день два, «Сражения» не хватает.

4. Кооператив



Огромный скorpion слева и есть представитель тех самых боссов.

Самое интересное, что есть в WorldShift. Пройти одиночную кампанию вместе с другом, правда, не получится (она, ввиду своего устройства, для этого просто не предназначена), зато имеется набор специальных сюжетных миссий, предполагающих как раз совместное прохождение. Сражаться приходится в основном против представителей местной фауны, которая тут либо большая, либо очень большая (но все как один крайне агрессивная). Здесь же встречаются прославленные боссы, победить которых, кстати, крайне трудно.

ПЕРЕВОД: Версия от «Акеллы» подоспела практически одновременно с мировым релизом, причем игра переведена от и до: ролики, диалоги, описания артефактов, брифинги — все на великом и могучем. В текстах не было замечено ни единой ошибки, подбор и игра актеров — в полном порядке. Вдобавок русское издание — ваш единственный пропуск на официальные интернет-сервера, так что имейте в виду. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первое в миру удачное выступление стратегий нового поколения. На переводот пока что не похоже, но играть действительно интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ

7.0

ГРАФИКА

7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



- Издатель: **Ubisoft**
- Codemasters
- Платформа:
 - Colin McRae: DIRT
 - Forza Horizon 4
- Издатель в России: **Акелетас**
- Новый диск
- Мультиплеер
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Объем:
 - Диск DVD
- Сайт игры: www.grid-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

RACE DRIVER: GRID

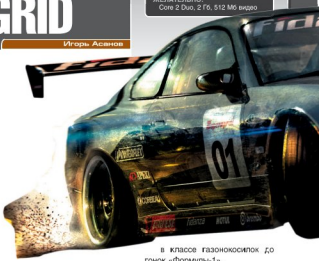
Игорь Асанов

Разделение труда на рынке компьютерных автосимуляторов окончательно завершилось. Среди тех компаний, которые еще выпускают автогонки на PC (EA и Need for Speed для чистоты эксперимента учитывать не будем), сейчас можно выделить три основных категории. Первая — независимые партизаны, работающие на крайне узкую и специфическую аудиторию любителей хардкорных симуляторов (ISI со своим rFactor, iRacing, Sim Factory, Live for Speed и т.д.). Продаются такие игры, как правило, через интернет, требуют от игрока нешуточной теоретической подготовки и обязательного наличия руля. На наших страницах они появляются редко, в моменты выдающихся достижений. Под вторую категорию подпадают небольшие, но прочно стоящие на ногах SimBin и Blimey! Games, чья потенциальная аудитория гораздо шире и в массе своей знает, что такое геймплад. А поскольку SimBin и Blimey! связывают свое будущее скорее с консольным рынком, учиться рулить с помощью геймпада лучше прямо сейчас. Ну и, наконец, Codemasters, которые

изначально выпускают свои игры на всех возможных платформах. Окончательно расставшись с претензиями на реализм, англичане выделили себя в отдельную, третью по счету, категорию. Игры британских разработчиков предназначены не столько для простых любителей «погонять», сколько для людей, которые знают, что Spa — не только процедура в салоне красоты, но и старейшая гоночная трасса в Бельгии, где проходил недавний этап F1. Need for Speed справедливо кажется им слишком скучным, но и наматывать десятки кругов тренировок в симуляторе с позавчерашней графикой они не готовы.

Race Driver: DIRT

Есть спрос — будет и предложение. Свежий Race Driver: GRID красив, дружелюбен и с легкостью позволит почувствовать себя чемпионом «24 часов Ле-Мана» даже не слишком искусственному пилоту. Как и прошлогодний Colin McRae: DIRT, GRID представляет собой скорее не симулятор автогонок, а занимательную экскурсию в мир авто-



в классе газомоторных до гонок «Формулы-1».

Но только не сейчас: режим карьеры (названный здесь GRID World), лишен всех сюжетных элементов, предлагая взамен свободу выбора. Игровой мир теперь поделен на три региона: американский, европейский и японский. Участвовать в соревнованиях по driftingу в ночном Токио никто насильно заставлять вас не будет, хотя по уровню проработки и исполнения разные регионы почти не отличаются. Благодаря отсутствию негласного разделения на основные и побочные чемпио-



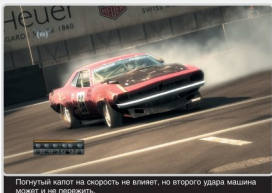
Борьба на трассе с такими снарядами машин других классов почти нереально...



...но некоторые, тем не менее, пытаются.



Трамвайные пути посреди дороги? Если не Сан-Франциско, то уж наверняка Милан.



Погнутый калот на скорость не повлияет, но второго удара машина может и не пережить.



иаты GRID избавлен от главного недостатка предшественников — избыточности. При старте карьеры можно спокойно выбирать тот тип гонок, который вам больше нравится, и концентрироваться только на нем. Вы, впрочем, волны проходите все три кампании одновременно, чередуя их от гонки к гонке, но это самый долгий путь к успеху.

Несмотря на присутствие за кадром голоса девушки-менеджера, делать все придется самостоятельно: создавать свою команду, покупать машины и участвовать в гонках. Менеджмент команды, который на пер-

вый взгляд кажется совершенно лишним элементом, несложен: от нас требуется выбирать только раскраску и спонсоров. Каждый из них предъявляет какой-либо набор требований — от простого «финишировать в гонке» до «победы без единой царапины». Размер логотипа, размещенного на машине, тоже имеет большое значение на сумму контракта — за рекламу вдоль борта заплатит, естественно, больше, чем за наклейку на крышке багажника.

Со временем открывается и возможность нанять второго гонщика в команду, который будет ездить под контролем искусственного интеллекта. Покупать

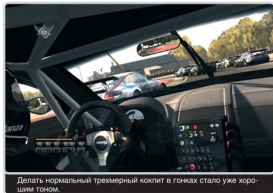
для него вторую машину, что интересно, не придется, так что приобретение в любом случае полезное. Особой помощи на трассе напарник не оказывает, но очки стабильно привозит, а командам ему, к счастью, отдавать не надо — отвлекаться здесь просто некогда.

Гонки довольно скоротечны, но предельно насыщены. Соперники обгоняют, вылетают с трассы (пожалуй, даже слишком часто) и всечасно дают повод протестировать новую модель поврежденной. Про нее можно сказать коротко: лучше сейчас — только в **Burnout Paradise** (см. превью в этом номере журнала). Любую машину можно разбить буквально в хлам, и для этого, как и в жизни, хватает одного серьезного контакта. Неясно, как Codemasters уговорили известных автопроизводителей на такое грубое обращение с их машинами, но выглядит авария почти не хуже, чем в том же **Burnout**. Самое интересное, что полным уничтожением машины об отбойник гонка здесь не заканчивается. Использовать совсем уж аркадный респаун авторы тоже не стали. Разбигнись? Не беда: нажимаем кнопку Enter и наблюдаем, как гора хлама по кусочкам собирается в машину, а время неспешно отменяется

назад. Трюк с перемоткой времени здорово облегчает прохождение **Prince of Persia: The Sands of Time**, а теперь вот нашел применение и в автогонках. Титул первооткрывателей Codemasters уже не светит (итальянцы из **Milestone** в своей **S.C.A.R.** — **Squadra Corse Alfa Romeo** додумались до этого первым), но если вам уже приелись вылетать с трассы за метр до финиша, то объяснить ее полезность в аркадных гонках не придется.

Поп-идол

Вопрос выбора — с чего же начинать прохождение — не слишком сложен. Если хочется уличных покатушек под горячим солнцем Майями, стоит обратиться к американскому континенту. Все без исключения гонки там проходят по огороженным бортиками городским улицам, и выбор машин соответствующий: доминируют мощные американские Muscle-кары и дорогие спорткары со всего мира. Чувствуется, что при создании этого региона авторы игры вдохновлялись в первую очередь консольным **Project Gotham Racing 4**. Похож дизайн трасс, которые здесь получились даже лучше, чем у конкурента, похожа и физическая модель, подталкивающая к постоянному скольжению в заносе.



Делать нормальный трехмерный колит в гонках стало уже хорошим тоном.



Пройти О'Руж, не отпуская педаль газа, на этом «Корвете» вряд ли удастся — здесь все-таки не «Формула-1».



Звание «интерактивного краш-теста» все еще находится у Virtout, но GRID есть, что предьявить в этом плане.



Дрифт по горным серпантинам Японии — один из лучших аттракционов, доступных в Grid.

В отличие от PGR за скольжение здесь не дают каких-либо бонусов, но реализовано все ничуть не хуже. А уж какой-нибудь Ford Mustang с льято сотнями лошадей под капотом и задним приводом поначалу и вовсе кажется совсем неуправляемым, но привыкание наступает очень быстро.

Скольжение поставлено во главу угла и в Японии. Здесь, как нетрудно догадаться, все гонки посвящены driftingу. Все соревнования легальные — со специальными трассами, чемпионатами и кучей зрителей. С Need for Speed Underground, Juiced 2 и подобными им игры этот режим роднит разве что блестящий асфальт ночных городов. Хотя по количеству трасс и машин японский регион заметно уступает двум остальным, играть тут тоже интересно. Удерживать мощные машины в постоянно скольжении здесь гораздо сложнее, чем в вышеупомянутых играх, да и официальная лицензия японского чемпионата D1 (Japanese Drift Racing Championship) тоже должна о чем-то говорить. Лицензия предполагает не только «правильные» автомобили (шире всего 1000-сильные Subaru и Toyota, в выхлопную трубу которых можно засунуть голову), но и настоящие driftingерские трассы. Самая лучшая, на наш взгляд, — многокилометровая Mount Nangra, проходящая по горным дорогам вокруг одноименного вулкана. Гонки с большим числом участников у driftingеров ред-

ки: соревноваться часто приходится один на один, постоянно рискуя улететь с обрыва. Нечто подобное было, если помните, в Need for Speed: Carbon, но здесь подход и уровень исполнения другой — фанатам driftingа должно прийти по душе.

Евровидение

Если вас смутило такое количество упоминаний о Need for Speed, поспешим уточнить: Codemasters с помощью GRID решили довольно сложную задачу — стремились отбить часть аудитории у того же NFS и одновременно сохранить привлекательность для поклонников настоящего автоспорта. Прошлые части, как и все европейские автосгонки, не очень хорошо продавались в Америке, поэтому решение добавить в игру чуждые drifting и стритрейсинг за счет сокращения других дисциплин было в большей степени коммерческим шагом. Так вот, европейская составляющая GRID — сама интересная.

Разработчики явно приобиделись, когда с сожалением сообщили на официальном фору-

ме, что реально существующих чемпионатов в европейской части игры ждать не стоит. Популярных кольцевых серий DTM и V8 Supercars теперь, конечно, нет, но кольцевая тема на этом отнюдь не закрыта. Роль самого представительного турнира в европейском регионе теперь принадлежит серии Le-Mans (Le Mans Series). Легендарные «24 часа Ле-Мана», считающиеся самым престижным гоночным трофеем Европы, являются, между прочим, одним из этапов этой серии. Выступает там, как и положено, весь автомобильный цвет мира: от Porsche, Chevrolet Corvette и Aston Martin до распластанных по земле спортпрототипов класса LMP 1. Прелесть этих гонок в том, что на старт здесь выходит одновременно машины трех классов, которые существенно различаются по скорости. Быстрые LMP 1, разумеется, тут же уезжают от более медленных GT1 и GT2 и соревнуются только между собой. Обогнать прототип на каком-нибудь «Корвете» здесь почитается за трик на грани невозможного, хотя победа все равно разыгрывается в каждом классе по отдель-

ности. Трасс в европейском регионе всего семь штук (не считая вариаций), пять из которых взяты из календаря LMS, одна (вымышленная) проходит по улицам Милана, а легендарный 13-километровый Ле-Ман стоит особняком от всех. 24-часовую гонку, проходящую там, в игре можно проехать и за двенадцать минут, увидев при этом честную смену дня и ночи. Положенные пит-стопы для смены водителя и дозаправки почему-то не предусмотрены, и это лишь одна из уступок общей аркадности.



Остальные уступки аркадности тоже дают о себе знать: самые быстрые прототипы легко набирают на прямой 420 км/час (что почти на сотню выше их паспортной «максималки»), входят в поворот на предельной скорости и почти мгновенно замедляются. Все это, как и многие другие упрощения, почти не мешает получать удовольствие от вождения (особенно если отключить электронных помощников), но сильно подпортит праздник тем, кто ждет от игры честной симуляции. Несмотря на официальные лицензии и сопутствующую атрибутику, GRID — очень хорошая аркадная автосгонка, конкурентов у нее сейчас практически нет. Но если через год, во время премьеры новой игры про «Формулу-1», права на которую теперь принадлежит Codemasters, история повторится, у нас тут будет совсем другой разговор. ■



- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
Серия Race Driver окончательно избавилась от всех претензий на симуляцию, став от этого только лучше. Вместо возможности сменить шины и проехать квалификацию — лучшая аркадная гонка этого сезона.

- ГЕЙМПЛЕЙ**
★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА
★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

СИМУЛЯТОР

Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GTR EVOLUTION™



49 уникальных автомобилей в 12 классах

19 трасс с 40 вариантами маршрутов

Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT



Детализированная система повреждений

Реалистичная анимация водителей

Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема



© 2003-2007 The Sinbin Group

РЕКЛАМА



www.akella.com

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
 Так. номер: (843) 363-4612. E-mail: mirror@akella.com. Игры с доставкой: www.sibnet.ru
 Сетевая продажа: Москва, (495) 363-46-34, sales@mirrorsale.ru; Санкт-Петербург, (812) 253-49-65, mirror@box.ru;
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaant.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanov@akella.com;
 Екатеринбург, (343) 207-34-42, akellayek@akella.com;
 Екатеринбург, (343) 207-34-42, akellayek@akella.com;
 Представитель на Украине: "Ильдарнет" - www.ildarnet.com.ua
 Филиал ООО "Тоник Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение подразделения компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Громова, д.37, телефон: (812) 262-48-66.

М.видео Настраиваемые! ХИТ-ЗОНА



Акелла

Российские продажи в магазинах формы: "СООЗ", "М.Видео", "Ильдарнет" и "Настраиваемые"



- Издатель: Deep Silver
- Разработчик: 3D-IO
- Издатель в России/Украина/СНГ: Новый диск
- Платформа:
 - The Moment of Silence
 - Secrets Fleet: Tempus
 - Blade Runner
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Две DVD
- Сайт игры: www.peru-rhodan-game.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

RHODAN

MYTH OF THE ILLOCHIM

Ксиринга Егорова

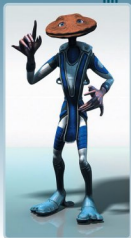
В Германии эта игра была обречена на успех. В основе Rhodan: Myth of the Illochim — целый пласт современной немецкой культуры, серия научно-фантастических романов, стартовавшая в 1961 году и насчитывающая сегодня более 2000 книг различных авторов. Огромная популярность в Германии и Америке, несколько фан-сайтов, собственная Perrygredia, фигурки главных героев на лотках сувенирных магазинов и даже опера имени Перри Родана за авторством одного из членов легендарной группы Tangerine Dream — это только внешние признаки культа. За глубокое внутреннее содержание отвечают множество проработанных персонажей со своей историей и непростыми взаимоотношениями, десятки планет и звездных систем, на которых разворачиваются события этой саги, около 50 рас, отличающихся уни-

кальной культурой и технологиями. В этом мире есть собственные мифы, легенды, истории, традиции и тайны. А самое главное — здесь присутствует выразительный мужчина истинно арийской наружности, который может совершенно серьезно сообщить: «За последние 3000 лет я не видел ничего подобного!»

Дело в том, что центральная фигура всей серии — сам Перри Родан — бессмертен. В 1945 году судьба впервые свела девятилетнего голубоглазого мальчика с мистическим многоликим персонажем по имени Это (It), который представляет собой коллективное сознание некой древней расы и может принимать любые формы. Память о том контакте стерлась, а вот так к звездам осталась. В итоге Перри становится космонавтом и в 1971 году летит на Луну командующим американским космическим ко-

раблем «Звездная пыль». Там он встречает представителей вневременной цивилизации аркинидов, получает доступ к их уникальным знаниям, после чего решает круто изменить мир. По возвращении на Землю Перри создает некую «Третью власть». Эта организация убила крупнейшие супердержавы объединиться воедино для противостояния попыткам инопланетного вторжения.

А в 1976 году Родан во второй раз встречает Это и обретает бессмертие, навсегда оставшись мужчиной в самом расцвете сил — его биологический возраст фиксируется на отметке 39 лет. После этого Перри ждет долгая насыщенная жизнь — войны, путешествия, встречи с новыми цивилизациями, основание нескольких межзвездных союзов, несподянные открытия, любовь, дружба и предательство. И так на протяжении многих сотен лет.

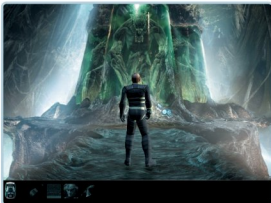


Романтика для романтиков

Несмотря на соблазн взять за основу игры уже готовый сюжет, 3D-IO пригласили одного из авторов книжной серии, Роберта Фелдхофа, в качестве консультанта, а историю придумали сами, причем совершенно новую.



За плечами этого мужчины с внешностью доброго автомеханика — 2000 книг и 3000 лет активной космической жизни.



Примо перед Роданом — замурованные представители древней антелоподобной (I) расы.



Пользуясь случаем, передаем горячий привет Blade Runner...



...и Mass Effect.

Неосведомленную публику вводят в мир Перри Родана аккуратно, посредством достаточно легкой, совершенно американской истории о том, как коварные злодеи, желающие получить власть над галактикой, похитили у бессмертного аридея его любимую девушку Мюнду. Родан ищет свою любовь и попутно мается соблазнам воспользоваться знаниями одной очень древней космической расы. Это вообще один из центральных мотивов книжной серии.

Банально? Возможно. Но мы гарантируем, что эта история не оставит вас равнодушными. Здесь все очень целостно, очень насыщенно. Во всем — в персонажах, в мотивах, в диалогах и в самой фактуре — чувствуется какая-то основательность, глубина. Вы ни разу не усомнитесь, что за событиями игры стоит нечто большее, чем просто история про спасение похищенной девушки.

Работают и чисто технические приемы из арсенала грамотного сценариста. Rhodan: Myth of the Illochit построен как взрослое кино: за нами охотится роковая женщина-киллер, Родан успевае попасть в сводки «Их ищет милиция» на родной планете, сломать огромного робота, принять наркотики в баре на какой-то заброшенной планете, оказаться в тюрьме и взорвать огромный космический корабль.

Плюс сам Родан солирует в диалогах. Этот голубоглазый стукот харизмы обладает цеп-

ким умом, похвальной самоиронией и чувством юмора, какое может быть только у мужчины, прожившего 3000 лет.

Но главное — эта история в промышленных объемах источает космическую романтику будущего. Здесь есть любимые фетиши каждого уважающего себя поклонника sci-fi: огромные, переливающиеся неонами города с автомобильными пробками в воздухе, баре, где можно посмотреть голографический стриптиз и напоить пожего на торшер инопланетянина, всегда улыбающиеся андронды, роботы в качестве домашней службы, межзвездная дружба народов и возможность перелететь по нажатию одной кнопки. Все подано настолько естественно, что даже равнодушная к sci-fi публика вряд ли сможет устоять перед этой специфической романтикой.

Окончательно влюбляют в игру местные виды. В целом картинка удивительно хороша и высокотехнологична: отличные (для квеста) модели персонажей, приятно подобранные цветовая гамма, которая очень точно меняется в зависимости от локации, обилие деталей и жизни на экране, спецэффекты по последней моде. Но важнее всего именно виды. Периодически кажется, что над игрой работал Бенуа Сокаль: в местных пейзажах есть здоровый пафос, есть настоящая космическая глубина.

Кружатся пазлы

Как квест Rhodan: Myth of the Illochit тоже радует. С одной стороны, это типичный немецкий представитель жанра, который в последнее время развелось как комаров под Петербургом. То есть основной упор сделан на две вещи: разговоры с многочисленными персонажами, сбор и применение предметов. При этом есть обязательная возможность подсветить все активные точки на экране. С другой стороны, тут можно встретить очень интересные, во многом даже уникальные пазлы. Вспомним детство и машинки на радиопульту, мы с Перри практически вслепую доставляем в нужное место начиненную взрывчаткой модель космического корабля. Затем долго выстраиваем из разноцветных камней какие-то дорожки и меняем через компьютер положение огромного космического бура. На пользу пошла и sci-fi-тематика: все эти манипуляции с футуристическими джойстиками, пультами управления, роботами, голографическими проекциями и всевозможными хитростями данных изрядно освежают привычные квестовые управления.

Rhodan хорош тем, что здесь все смешано в очень правильные, нужные пропорции. Беседы с многочисленными персонажами, традиционный сбор предметов, задания, входящие в обязательную программу большинства квестов, и действительно уни-

кальные пазлы аккуратно сведены воедино. Поэтому игра не переходит ту грань, где увлекательный квест превращается в унылую повинность или IQ-тест.

И еще две приятных детали: подробный дневник главного героя, а также возможность мгновенного перемещения между локациями по нажатию одной кнопки. Это крайне полезные функции, о которых, к сожалению, забывает большинство современных авторов.

Единственная серьезная претензия к игре — периодически возникающие проблемы с управлением. Дело в том, что инвентарь тут слишком громоздкий, иконки предметов при наведении курсора увеличиваются в размерах, поэтому иногда бывает очень сложно направить героя в нужное место: мышка вместо нужной точки открывает инвентарь и норовит подцепить оттуда какой-нибудь объект.



Во всем остальном Rhodan — идеальное времяпрепровождение для всех, кто, как и Перри Родан, с детства имеет две экзотические фантазии: полететь к звездам и оказаться в руках прекрасной медсестры-андроида. Внешний лоск и солидный бюджет тут сочетаются с нетривиальными пазлами, а космическая романтика — с практическими уроками того, как нужно делать интересные, увлекательные квесты. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Богатым во всех смыслах квест про 30-летнего мужчину, который на самом деле живет уже 3000 лет.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

8.0

8.0

8.0

7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



THE CHRONICLES OF NARNIA

PRINCE CASPIAN

Режиссер Адамсон (полотно «Шрек», «Шрек 2», а также «Кароле-вечеринка Шрека на болоте») вот уже второй раз выступает в жанре «Чем я хуже Питера Джексона?». В общем-то, ничем. Массовые батальные сцены, эпический штурм замка, огромные летающие звери над крепостными стенами, проходящие деревья в конце — все на месте, все так же грандиозно и все так же слабо связано с одноименной книгой.

Нас судьба кинофильма «Хроники Нарнии: Принц Каспиан» интересует исключительно в контексте одноименной игры за авторством Traveller's Tales, которые также были ответственны за интерактивную версию **The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe**. Предузий опыт, напомним, обернулся вполне себе полноразмерной аркадой с умным использованием RPG-элементов и интересными загадками.

На этот раз авторы пытаются как-то совместить фирменные приметы первой игры со спецификой новой карьеры. Речь прежде всего о ролевых элементах. Проблема в том, что действие в основном проходит в массовых

потасовах с десятками врагов одновременно. И каждый заход на уровень (выходить из локации и снова возвращаться нужно постоянно) приводит к полному обновлению поголовья солдеришек. В этой ситуации процесс сбора опыта грозит обернуться рутинной. Traveller's Tales пошли по самому примитивному пути — просто вырезали проклячку. Как результат — сражения тут же стали более бесполовыми. Если раньше наблюдалась какая-то, пусть несерьезная, но глубина, то теперь в интерактивных «Хрониках Нарнии» царит банальное заклинание. И в большинстве случаев разница между персонажами практически не ощущается.

Исчезли и грандиозные цирковые номера с участием нескольких героев. Схватки с боссами на фоне первой части кажутся детским садом. Практически сведено на нет значение кооперативного режима: звать кого-нибудь на помощь, чтобы пройти определенный участок уровня, теперь совершенно необязательно. Показателю здоровья один на всю бригаду, но привязан к тому персонажу, за кого вы сейчас играете. И если его никто не трогает, а в этот мо-

мент семеро мужиков избивают, например, крошку Люси, то ни ей, ни вам ничего не будет.

Компенсировать все это планировалось открытой, нелинейной структурой уровней. Ничего подобного в релизе мы не нашли.



Но при всем при этом **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian** — едва ли не лучшая игра в своем сегменте. Проект потерял в сложности, но приобрел в размахе. Как и фильм, это бесполовое, но яркое и захватывающее. Калейдоскоп событий меняется с парящей скоростью: мы парим над башнями крепости на огромных птицах, управляем гигантами, сидя у них на плече, стреляем из катапульты по кораблям, усилием охранников, ворuem лошадей и чего только не делаем.

К тому же **Prince Caspian** здорово исполнен: отличные ролевики на движке, хорошая система бонусов, великолепная музыка и звук. Но самое главное — резко увеличилось число игровых персонажей. Помимо добродших Питера, Сюзанн, Эдмунда и Люси, нам теперь доступны миниатюры, какие-то сатиры, кентавры, те же

- Издатель: Disney Interactive Studio
- Разработчик: Traveller's Tales
- Издатель в России/наземный: Нормейдж
- Нормейдж: Snowball Interactive
- Платформа: Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe, The Spiderwick Chronicles
- Музыка/звук: отсутствует
- Объем: более 20 Гб
- Сайт игры: <http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/caspian>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

гиганты, собственно принц Каспиан, его учитель Корнелиус, один бородатый карлик и даже мышь, возманившая себя д'Артаньяном. У многих из них есть уникальные умения, которые нужно грамотно использовать в правильных местах — на этом по-прежнему строится весь геймплей.

Traveller's Tales все еще выгодно выделяются на общем фоне. По гамбургскому счету это довольно средняя игра, но если оглянуться назад, на недавние **The Spiderwick Chronicles** или, извините, **Iron Man**, то творчество англичан покажется более чем достойным времяпрепровождением. ■



Игра достаточно точно следует событиям фильма, добавляя, как водится, возможность увидеть, что предшествовало тем или иным эпизодам.



Из многих пазлов поднимается дизайнерская лень: здесь вам не один десяток раз придется нажимать на рычаги и таскать один и те же потерянные шестеренки.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

65%

ДОЖДАЛИСЬ?

The Lion, the Witch and the Wardrobe менее RPG-элементы, зато с удвоенной дозой зрелищности. Плюс повествование на гигантах и мышь-мушкетер в качестве бонуса.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

BUILDING & CO

город «ПОД КЛЮЧ»



- 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 разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

©2008 Palludio Games / Creative Patterns.



palludio games



XIT ZONA

Настрой Цену!
М. БУДЕТ

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тел. поддержка: (495) 343-4612. E-mail: support@akella.com. Ул. с доставкой www.akella.ru. Сетевая продажа: Москва, (495) 343-46-14, network@akella.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-48-42, akella@spb.akella.com. Ростов-на-Дону, (863) 296-73-42, akella@rosvakella.com. Новосибирск, (383) 277-74-84, akella@nsk.akella.com; Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@ykt.akella.ru. Представитель на Украине "Мультигейм" - www.multigame.com.ua. Членский ООД "Палли Ди Геймс" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла") - Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефон: (812) 252-48-42.

Помощь партнерам в магазинах: «КОСМ», «М.Видео», «М.Видео» и «Пиратство»



Акелла



LOST PLANET: EXTREME CONDITION

COLONIES EDITION

Lost Planet: Extreme Condition — наглядный пример того, как на разных платформах игра обретает совершенно разную культурную ценность. На Xbox 360 это качественный одноязычный экшен. На PC — первый более-менее человеческий порт от Capcom и, вообще, событие. В него тыкали пальцем со словами «Смотрите-ка, тут даже мышкой управлять можно!». Переезд Lost Planet к нам на ПК состоялся, мягко говоря, не без эксцессов... Но это было несравненно лучше, чем, скажем, Resident Evil 4.

Чем в итоге окажется **Colonies Edition** — полноценным аддоном, специальным изданием или бустер-паком, — неясно было до конца. Вышло нечто среднее между первым и вторым: тут есть новые режимы, мультиплеерные карты, два свежих одиночных режима, парочка новых стволос... и все. Остальное — совсем уж мелочи.

Но сперва хочется затронуть вопрос производительности. Оригинал, если вы помните, запускался в двух режимах: DirectX

9 и 10. «Десятка» смотрелась раза в два лучше и при этом проедала не намного больше ресурсов — главное, чтобы видеокарта поддерживала. Мы специально замерили количество кадров в секунду на одних и тех же сценах в оригинале и в дополнении, в обоих режимах. Итого: в DirectX 10-версии все работает точно так же, а в девятой Colonies отчего-то потерял в среднем 3-4 кадра, при этом графика тут осталась точно такой же. Это, конечно, мелочь, но показательная — оптимизирующий Capcom себя не утруждает.

Colonies Edition в первую очередь стоит ценить за обновленную сетевую игру. Свежих режимов тут, правда, всего два, и они представляют собой разные вариации дефматча, но с оговорками: на то, кто, кого и как должен мочить. Самый интересный из них — Akrid Egg Battle, где можно сыграть — верно! — за акрида, большого и злобного жука. Разалечение это, правда, на пару часов: потом все равно хочется вернуться в человеческую шкуру. Тем более что она

тут теперь есть и женского пола. И еще один вариант обличия — робот, который от людей мало чем отличается, кроме возросшей скорости.

Новых карт в сетевой игре четыре, и они наконец-то не ограничены лишь заснеженными городами и подземными базами. Есть даже самая натуральная песчаная (!) пустыня. Справиться на этих картах можно теперь и с заведомыми Xbox Live, но не ждите какого-то преимущества от мыши: целиться в Lost Planet не так уж и удобно.

Если вы предпочитаете играть в одиночку, тут для вас припасены «Тренировка» и «Игра на очки». В «Тренировке» предлагается сразиться поочередно с каждым из встречающихся по ходу игры боссов, причем последующее сражение зависит от того, сколько времени вы потратили на предыдущее. Во втором режиме предлагается набор уровней из кампании, которые буквально кишат акридами, а за каждого убитого жука начисляются очки. Если убиваете несколько

- Издатель/разработчик: Capcom
- Издатель в России/локализатор: TC
- Платформа: Lost Planet: Extreme Condition
- Мультиплеер: Интернет
- Локальная сеть: Да
- Объем: Два DVD
- Сайты игры: www.lostplanet-thegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

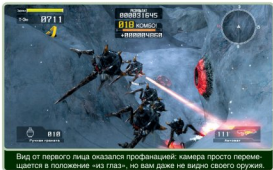
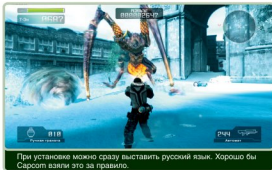
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

насекомых подряд, выстраивая на манер **The Club**. Играть в Score Mode (название по загранпаспорту) нужно только на высоких уровнях сложности — на Normal особых рекордов не поставишь, а на самом низком результат даже не заносится в таблицу.

В основном: сюжетная кампания тут точно такая же, как и в оригинале, новые стволы (лазер, огнемет) скорее для галочки, в ход все равно идут проверенные автоматы да пулеметы.



Следует заметить, что наши итоги всего с половиной баллов выставлены исключительно комплекции издания, а не самой игре. Потому что набор новшеств, который имеется в Colonies Edition, сегодня принято добавлять увесистым, но совершенно бесплатным патчем или дополнением. Поэтому данное переиздание — только для тех, кто Lost Planet никогда в глаза не видел. ■



- РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

ДОЖДАЛИСЬ?

Не столько переиздание, сколько повод ознакомиться с Lost Planet, если вы не сделали этого в прошлом году. Воим, кто уже прошел игру, просьба не беспокоиться.

- ГЕММЛЕЙ**
- ГРАФИКА: ★★★★★ 8.0
 - ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★ 7.0
 - ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★ 8.0
 - 7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

PENNY ARCADE ADVENTURES

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS

Комиксы **Penny Arcade** были придуманы американцами Майком Крауликом и Джерри Холкинсом еще 10 лет назад. С тех пор регулярно, три раза в неделю, они добавляют на www.penny-arcade.com новые комиксы, с помощью которых шутят и высмеивают на тему игровой индустрии. Это очень специфическое развлечение для тех, кто знает, что такой, например, Джек Томпсон, а также для тех, кто имеет как минимум десятилетний игрокультурный багаж. **Penny Arcade** — довольно внушительный культ, настоящий феномен, но мало кто ожидал, что его авторы возьмутся за собственную игру. А они взяли.

Причем не в одиночку, а вместе с **Hothead Games**, чьим креативным директором с недавних пор является сам Рон Гилберт, автор первых двух частей **Monkey Island**. Результат их работы — совершенно уморительная пародийная RPG, которая, как и **Sam & Max**, поделена на эпизоды и распространяется через интернет (купить можно при помощи сервиса **Direct2Drive** или на сайте издателя — www.playgreenhouse.com).

Жанр, кстати, выбран очень удачно — здесь полно штампов, которые так удобно осмеивать. **On the Rain-Slick Precipice of Darkness** — очень смешная и меткая пародия. Начиная с экранов генерации персонажа, где вы можете нацелить на кричащего героя цилиндр и клоуны ботаника, до прозвучания главного злодея — **Silent One**. Сюжет ловко жонглирует всеми любимыми RPG-фетишами: мрачные пророчества о конце света превратились в «чашуки, ории и голбины» — в пьяных бомжей, лидер которых даже говорит с характерным орочным акцентом, а одержимые обязательным темным культом агрессоры — в армию роботов, клоунов и мимов с персональным Ктулху в придачу. Вместо скучных NPC, раздающих предкаемые квесты, здесь встречаются: ученый, помещенный в урино-тералии, коллекционер мусора, который хочет уничтожить сквернословие в адрес его матери урны, и бывший мим, требующий найти пару невидимых вещичек. Типичный кузнец или механик, модифицирующий оружие, превратился в маленькую племянницу Тайко Анну-Клар, которая души не чаует в машинах, «читает книгу «Сплавы.

История любви и уверена, что каждая девушка должна иметь дома подвешенный кран.

Все это — с отличными диалогами и беспрецедентным количеством one-liners, то есть остроумных шуток, которыми комментируется каждый предмет на экране. В почтовом ящике тут можно найти письмо «Возможно, поздравляем Вас! Потенциально Вы что-то выиграли. Может быть!». Полно и туалетного юмора (один из артефактов называется «Супер-Урина»), но, отличие от «Русских» квестов, это почему-то не вызывает отторжения.



Самое главное — авторы сумели органично совместить юмор и игровую механику. За основу взята типичная JRPG с ее пошаговыми боями, автопрокачкой и возможностью призывать на ратное поле уникальных помощников. И через эту классическую механику пустили под давлением тот самый стед и пародию. В итоге: роботы, обожание насиловать (буквально) фрукты и мочиться на врагов, мимы, которые бросают в вас невидимые камни,

- Модель: Penny Arcade
- Разработчик: Hothead Games
- Платформа: PC
- Серия: Final Fantasy
- Sam & Max Season 1-2
- Музыка: Меланья
- Оценки: 8.0
- Цена: ~200 руб. копеек
- Сайт игры: www.penny-arcade.com
- Сайт издателя: www.playgreenhouse.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

или певцы, атакующие чувственным басом, — в динамике боя это выглядит действительно смешно. Но тактика всегда ядра. Тут важно все: грамотно использовать волшебные зелья, выдерживать паузу, чтобы нанести особенно мощную атаку (крайне эффективны групповые упражнения), призывать одного из трех персональных помощников. И даже ставить блок. Да-да, есть и ашан: вовремя ударив по проблеме, персонаж может не только блокировать атаку, но и перейти в контратаку.

Все остальные приметы полноценной JRPG на месте: мы рыцарь по окрестностям в поисках зелий, различаем новые карты, апгрейдируем оружие, собираем мистические артефакты и выдерживаем жесточайшие спарринги с боссами.

Итог? Как минимум новый **Sam & Max**, только для ролевого жанра! Посмотрим, выдержат ли авторы собственный темп. ■



Спецприемы отлично анимированы, а кроме того, они активируют отдельные мини-игры.



Кот — один из помощников. Вызывая себя, он наносит урон, но есть шанс, что эта процедура вызовет у врагов смертельную аллергию аллергии

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая в мире юмористическая эпикодическая RPG. По комиксам. От авторов **Monkey Island** и **Penny Arcade**. Вы еще не играли?

ГЕМИЛЛЕЯ

- ★ ★ ★ ★ ★ 8.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



WARHAMMER BATTLE MARCH

При всем уважении к Black Hole Entertainment (*Armies of Exigo*, *Warhammer: Mark of Chaos*), если бы полтора года назад в названии их второй игры не стояло слово «Warhammer», Mark of Chaos не получила бы даже тех скромных 6,5 балла. Их в высшей степени сомнительное прочтение стратегической классики (серия **Total War**, **Warhammer: Dark Omen**) благополучно провалилось — партнеров для сетевой игры в *Dark Omen* найти едва ли не проще, чем желающих сразиться в *Mark of Chaos*.

Самое печальное, что игру можно и нужно было спасти точечными изменениями — переписать баланс, прикрутить реальный макростратегический режим, довести до ума редактор армий. На все это мы скромно надеялись в аддоне.

Увы. **Warhammer: Battle March** практически не содержит осязательных изменений, а список новшеств предельно краток. В актив *Black Hole* только занести две новых расы — партию «зеленых», представленную союзом орков, гоблинов и им подобных, а также армию ночных эльфов. Первые решили воспользоваться войной между Империей и Хаосом, чтобы похвастать и пограбить владык. Вторые присоединились

к ним, надеясь направить агрессию союзников на своих светлых собратьев. *Black Hole* смогли осилить лишь одну кампанию, но в ее рамках у вас будет возможность покомандовать и теми и другими.

Сами сражения стали сложнее, но в основном благодаря сильному дисбалансу. Орки полагаются исключительно на грубую силу (и немного на шаманов), большая часть их юнитов любым тактическим действиям предпочитает таран. Лобовая атака бригады троллей смотрится весьма эффектно, но ни о какой тактике тут речи не идет.

Зато с эльфами все наоборот — их катастрофически не хватает мощи, поэтому приходится полагаться на маневры, удары в спину, магию и специальные юниты вроде гарний. И вот тут в *Battle March*, кажется, просыпается настоящая стратегия. Играть за ночных эльфов одновременно сложнее и интереснее всего.

Если бы *Black Hole* поработала так и над другими аспектами игры, все было бы здорово. Но нет — сюжет предсказывается практически с закрытыми глазами. Особенно если вы не первый год общаетесь с фэнтези.

Появился новый многопользовательский режим, который мог бы добавить интереса противостоянию

между живыми игроками. Речь идет о классическом пошаговом покерии мира. Но глобальная стратегия в игре вторична по отношению к отдельным сражениям. И в этом смысле *Battle March* по-прежнему «не *Total War*».

Количество юнитов на поле боя все так же не поражает воображения. Большая часть маневров по-прежнему заканчивается свалкой с участием всех находящихся поблизости отрядов. Стрелки продолжают осыпать эту кучу малу градом снарядов, каким-то волшебным образом попадая исключительно по врагам. Многочисленные характеристики отрядов вроде «усиленной защиты от стрел» или «ненависть к эльфам» никаким видимым образом не влияют на ход речи.

Чистотой кода *Black Hole* также решили себя не утруждать, а время загрузки нового уровня все так же дает возможность сходить на кухню и плотно закусить перед вольгательным штурмом.

Картина стала немного лучше: к качественным моделям юнитов добавилась неплохая анимация, но до *Total War* ойкой же далеко. Отдельной горюшкой достижений прохладит орки — самая харизматичная раса вселенной *Warhammer* изображена и озвучена идеально.

- Издатель: **Black Hole Games America**
- Издатель в России: **Локализация**
- Новый диск
- Разработчик: **Black Hole Entertainment**
- Платформа:
 - **Warhammer: Mark of Chaos**
 - **Warhammer: Dark Omen**
 - **Сeres Myth**
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Объем: **Омен DVD**
- Сайт игры: www.markofchaos.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Battle March неплохо справляется с функцией выставочной витрины *Warhammer*. Фанаты наверняка обрадуются, увидев, как по экрану бегут фигурки, знакомые по настольным баталиям. Кто-то логично заметит, что *Warhammer* заслуживает большего, кто-то не менее логично возразит, что это все-таки лучше, чем ничего. Какое-то время уйдет на знакомство с новыми расами и онлайн-новым режимом, но вред ли *Battle March* привлечет к игре внимание людей, не знакомых с тонкостями использования боевых гидр. А *Black Hole* тем временем подумают о новых стратегиях пары свежих идей. ■



Атака орков выглядит впечатляюще, но обычно заканчивается для них полным разгромом.



Бои по-прежнему представляют собой кровавую свалку, на исход которой вы влияете лишь очень условно.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Две новых расы и все прочие недостатки — главным достоинством игры по-прежнему остается слово «Warhammer» в заголовке.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★ 5.0
- ГРАФИКА
- ★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★★★★★ 8.0
- ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ**6,5**

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

TWILIGHT OF THE ARNOR

Последние пятнадцать месяцев любая космическая стратегия, включая выдающуюся **Sins of a Solar Empire**, рассматривалась исключительно как средство скоротать время до выхода нового дополнения к **Galactic Civilizations 2**. В то же время от самого **Twilight of the Arnor** трудно было ждать чего-то особенного. У **Stardock Entertainment** имелся в руках идеально настроенный механизм, менять который было бы бессмысленно — достаточно добавить всего понемногу, чтобы фанаты остались довольны. На месте **Stardock** так поступила бы любая другая студия. Однако то, что произошло с **Twilight of the Arnor**, необходимо занести в учебники.

Пожалуй, одним из немногих недочетов **Galactic Civilizations 2** было практически одинаковое для всех рас древо технологий. Освоение разбитого на сектора системы космоса, заселение пригодных для жизни планет, их обустройство и создание непобедимого флота — все это происходило по одной и той же для каждой цивилизации схеме. Различались лишь способы достичь решающего преимущества. **Twilight of the Arnor** кардинально меняет ситуацию —

каждая из двенадцати рас получила свой, абсолютно не похожий на другие набор технологий, а также уникальное строение. У людей, к примеру, все средства направлены на получение бонусов за мирное освоение галактики, дреджины активно изучают технологию вроде «продвинутое рабство», а недорogie крейсеры и мастерские невольников (более дешевые, чем обычные фабрики) позволяют быстро сколотить внушительный флот. Активное внедрение «рабских» технологий понижает авириет расы, так что в результате вам придется биться одному против всех.

Но это далеко не все, ведь на стиль игры влияет не только то, за кого вы играете, но и против кого. Представляет, насколько по-разному выглядит противостояние дипломатам-интриганам коркс и тем же дреджинам, мечтающим как можно скорее обратить остальных в свое «продвинутое рабство»? А теперь посчитайте, сколько уникальных сражений можно сыграть, имея в наличии двенадцать сторон конфликта. И помножьте результат на новые карты (гигантских размеров, битвы на которых могут идти месяцами).

Новая кампания не может похвастаться занимательным сюжетом (история про древнюю, могучую, но все-таки вымершую расу знакома любому поклоннику научной фантастики), зато каждая из восьми миссий абсолютно уникальна. Нам то предлагают буквально на ходу сколотить альянс из враждующих между собой рас, то организовать оборону под давлением превосходящих сил противника... В свою очередь, в «песочнице» ожидается новый режим **Ascension**, где для победы нужно отыскать пять сфер-артефактов, построить вокруг них свои базы и защищать их какое-то время. Правда, здесь **Stardock** что-то перемудрили, и в результате противники в упор не замечают ни сами сферы, ни ваши попытки прибрать их к рукам. Зато стоит вам в этом преуспеть, как они тут же бросают все дела и дружно летят исправлять ситуацию.

Аналогичная ситуация с нововобретенной возможностью постройки **Terror Star** (местный аналог «Звезды смерти»). Поклонники «Звездных войн» удивятся, но, увы, слабая защита и неудобство управления делает «Звезду» пригодной только для

- Издатель/разработчик
Stardock Entertainment
- Платформа
■ Серия **Galactic Civilizations**
■ Серия **Master of Orion**
- Мультиплеер
Отсутствует
- Объем
Ориг DVD
- Сайт игры
www.galcv2.com/twilight

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

восторженного созерцания, не более того.

И конечно, главная печаль всех фанатов **Galactic Civilizations 2** — полноценный мультиплеер по-прежнему остается несбыточной мечтой. «Может, будет в третьей части... а может, и нет», — такой типичный ответ **Stardock**.



И это далеко не все — тут можно было бы рассказать о многочисленных доработках в интерфейсе, воздать хвалу поумневшему AI, пораздоваться улучшенной графике и, как всегда, отменить саундтреку. Под видом дополнения **Stardock** предлагают нам практически новую игру, почти лишённую недостатков. За **Twilight of the Arnor** можно проследить до второго пришествия... ну или, как минимум, до **Galactic Civilizations 3**.



Приготовьтесь открыть для себя Galactic Civilizations 2 заново.



Корабли подверглись редизайну, и теперь их внешний вид лучше подчеркивает индивидуальность рас.

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Twilight of the Arnor не оправдал надежд поклонников — он оказался гораздо лучше, чем от него ждали. Забурла весь свой опыт игры в **Galactic Civilizations 2** — вам предстоит открыть игру заново.

ГЕМИЛЛИЯ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО



DRACULA: ORIGIN

Почетный гражданин Румынии граф Дракула снова в моде. Во-первых, в этом году воскресла именитая серия французских квестов, которую начинали еще Canal+ и France Telecom Multimedia: спустя восемь лет выходит ожидаемое многими продолжение — **Dracula 3: Path of the Dragon**. Во-вторых, буквально на днях свою вариацию на заданную тему представили украинцы из **Frogwares**, которые ради **Dracula: Origin** на время оставили в покое Шерлока Холмса, доктора Ватсона и прикованного к ним Арсена Лупена.

На самом деле у творчества Frogwares много общего с французской серией, по крайней мере с

ее первыми двумя частями. Взяв хотя бы сюжет: здесь тоже все вертится вокруг несчастной девушки Мины, до бледной шеи которой добрался кровожадный и очень древний искуситель. Только спасает ее от вампирского проклятия не молодой лондонский ризлор Джонатан, а легендарный профессор Ван Хельсинг. Ему предстоит остановить темный ритуал, с помощью которого Дракула собирается вернуть свою любовь. Много лет назад, будучи прилежным христианином, граф потерял возлюбленную, после чего озлобился, продал душу дьяволу, перешел на кровавую диету и осознал все прелести вечной жизни. Фото Мины всколыхнуло в нем забытые чувства: он по-

нял, что может вослечь в нее душой своей первой любви. Одним словом, чистый, без заигрываний с постмодернизмом, Брэм Стокер.

По форме **Dracula Origin** — очень классический, добротный квест, где в равной степени смешаны сложные задачи, статичные, но увлекательные диалоги и сбор предметов. Сильнейшая сторона игры — пазлы. Фантазии сотрудников Frogwares можно позавидовать: буквально на каждом шагу Ван Хельсинга ждут головоломки разной степени тяжести и изощренности. В них есть и разнообразие, и оригинальность. Придется даже встать к спорному танку.

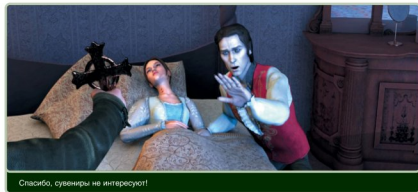
Манипуляции с предметами вызывают более спокойную реакцию: тут в целом обошлось без откровений. Зато есть главное — вмещаемая, бытовая логика. Плюс приятная возможность положить на лопатки пиксельхантинг, подосветив активные точки на экране.

Визуально **Dracula Origin** выглядит старомодно, но очаровательно — художники Frogwares хорошо от проекта к проекту. Плюс они очень хорошо умеют держать стиль — вся эта болезненная вампирская романтика, декаданс.

Но есть и проблемы. Во-первых, на примере **Dracula: Origin** как-то очень отчетливо стали видны многолетние болячки всего жанра. В частности, вопиющая усложненность некоторых сценарных и геймплейных ходов. Ван Хель-



Визуально **Dracula: Origin** — чистая, дистиллированная готика.



Спасибо, сувениры не интересуют!

- REINTEGRИРУЕМОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Настоящий, интересный квест, которому явно тоска в собственных жанровых рамках.

- ГЕЙМПЛЕЙ 7.0
- ГРАФИКА 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

- Издатель: The Adventure Company
- Разработчик: Frogwares
- Издатель в России/Украина: Акелла
- Платформа: PC
- Dracula: The Last Sanctuary
- Dracula: Resurrection
- Мультиплеер
- Оценки: 7.0
- Сайт игры: www.dracula-origin.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

сиг спокойно заимствует предметы у владельцев прямо у них на глазах, не спрашивая разрешения и не беспокоя о последствиях: сценарий они не предусмотрены. Во-вторых, профессору не повезло с озвучкой. Актер работает старательно, но в итоге кроме этой академической старательности мы не слышим ничего: ни живых, настоящих эмоций, ни здоровой иронии.

А самое главное — истории по большому счету не хватает динамики, напряжения. Frogwares за последние время показали себя талантливыми рассказчиками. Хочется, знаете ли, красться по мрачным казематам, судорожно сжимая осиновое колыя и шараясь от каждого шороха, ежедневно вырывать красотою из вампирской пасти, вступать в полемику с Дракулой. Вместо этого Ван Хельсинг вынужден работать на лобовухах в киарском музее и лечить, простите, верблюдов. Игра прикусает лишь в конце, когда профессор попадает в Трансильванию.

Впрочем, если вы ждали от Frogwares именно классических квестовых развлечений, то здесь все как раз хорошо. Украинцы, которых мы сначала ругали, потом журили, теперь, наконец, дошли до того уровня, когда их нестыдно похвалить. Несколько лет с завидным упорством они бьют в одну и ту же точку. И с каждым годом удар приходится все точнее. ■

РЕЙТИНГ

7.0
ХОРОШО



THE LOST CROWN

ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО



В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Bargow Hill



Оригинальный саундтрек - нарастающая атмосфера музыки, написанная специально для игры The Lost Crown

Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?



Охота на призраков в режиме реального времени



Настоящие фотографии паранормальных явлений



Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток



Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании

www.akella.com



Разработка проекта и дизайн: фирмы "COOL", "М.бизнес", "ХитЗона" и "НитроСон"

© 2008 ООО «Акелла»
 Все авторские музыкальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, интеллектуальное авторское право, Текст, поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.sdgames.ru
 Оттиски продаж: Москва (495) 363-48-14, order@akella.com, Санкт-Петербург (812) 252-48-65, akella@akella.com, Ростов-на-Дону (863) 200-78-42, akellarostov@akella.com, Новосибирск (383) 227-74-84, akellarsib@akella.com, Екатеринбург (343) 237-34-42, akellaburg@akella.com
 Представитель на Украине "Жульетта" - www.milobova.com.ua
 Выпуск ООО "Толк! Нималоград" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-65.



Акелла

РЕКЛАМА

MASS EFFECT

Жанр: космическая опера ■ Издатель/разработчики: Electronic Arts/BioWare и Demeurge Studios ■ Издатель в России/локализатор: 1C/Snowball Interactive ■ Полная рецензия: «Игромания» №6/2008



В Mass Effect студия BioWare показала, как должна выглядеть ролевая игра нового поколения. Это дорогая, масштабная, удивительно глубокая игра, в которой во главу угла ставятся такие понятия, как «постановка» и «режиссура».

До PC-версии Mass Effect добирался довольно долго. Взамен мучительно ожидали мы получили переработанный интерфейс, а также очень приятный бонус — возможность совершенно бесплатно скачивать дополнительный контент (владельцы Xbox 360 покупают его за отдельную плату). К тому моменту, как вы будете читать эти строки, уже будет доступно как минимум одно такое дополнение.

ПЕРЕВОД: Локализация Mass Effect важна для нас по целому ряду причин. В проект были вложены какие-то баснословные деньги, а поручили его одной из лучших студий — Snowball Interactive.

Справился ли они? Безусловно. Перевод, правда, не назoveшь безупречным: местами он получился слишком букввальным и скучным. Кроме того, переводчики, кажется, не смогли полностью понять персонажей игры и взаимоотношения между ними — как иначе объяснить тот факт, что два человека, находящиеся явно в приятельских отношениях, обращаются друг к другу на «вы», да еще и в неформальной обстановке?

Не подумайте, что мы намеренно придираемся к локализаторам. Просто проект такого уровня достоин идеального перевода, а у Snowball он получился «всего лишь» отличным. Однако есть у них одно железное оправдание: работу они продавали просто огромную. Локализаторам при этом удалось главное — они сумели грамотно и неприторочиво передать смысл текста, а с созданием нужной атмосферы приключения игра прекрасно справляется сама. Перевод не разрушает культурной целостности оригинала и доносит содержание игры до аудитории — а большего, в общем-то, и не требуется. Поэтому на вопрос, стоит ли брать русскую версию игры, мы можем ответить только «а почему у вас ее еще нет?».

Настоящие проблемы если и появятся, то только с началом работ над переводом следующей игры (сейчас все диалоги на английском). Как мы уже говорили в полной рецензии, осенью выйдет «золотое издание», с полным русским дублем и всем дополнительным контентом, что успеет выйти на тот момент.

P.S. Все наши похвалы никак не относятся к технической части игры. На Windows Vista она работает вполне прилично, а вот на XP тестируемые, похоже, вообще никто не занимался. В первые дни после релиза форумы были завалены гневными жалобами игроков, которые в отдельных случаях не могли даже загрузить игру, не то что добраться до геймплея. О том, почему так получилось и что с этим делать, читайте в «Новостном меридиане». — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

BATTLE RAGE

Жанр: экшен ■ Издатель/разработчик: не объявлен/Destan Entertainment ■ Издатель в России/локализатор: 1C



Battle Rage, игра про больших человекоподобных роботов, представляет собой экшен от третьего лица, ориентированный на мультиплеер. При этом она непонятно похожа на дедущку Quake 3 Arena. Здесь также нет полноценной одиночной кампании, лишь последовательность боев с ботами, которые нужно пройти, чтобы открыть новые арены в количестве 10 штук. Стартовых роботов и того меньше — восемь, причем они ничем особо друг от друга не отличаются. Самое печальное, что их огневая мощь сводится к слабо плюющиеся бластеру и мечу/молоту. Ну и плюс еще более-менее достойное спецоружье, которого хватает на галун выстрелов. В общем, не ожидайте, что увидите шагающие машины смерти. Одно хорошо — характеристики ботов можно настраивать, регулируя ползунки.

Графическая игра выглядит примерно так же, как сильно подрихтованный Quake 3, а вот со звуком местами получше — где-то даже слышатся уместные металл-композиции. Интересно, что мировая премьера игры состоялась именно у нас, в России, а вот издание игры на Западе у поклонников из Destan Entertainment упорно тормозится.

ПЕРЕВОД: С переводом весьма немногочисленного текста Battle Rage в «1C» справились хорошо.

Переведен и мануал, откуда можно узнать «сюжет»: что, мол, это у нас новый вид развлечения — бои роботов. — Артур Карлов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

ZOMBIE SHOOTER

Жанр: изометрический шутер ■ Издатель/разработчик: Sigma Team ■ Издатель в России/локализатор: 1C ■ Полная рецензия: «Игромания» №3/2008



Игры вроде Zombie Shooter всегда были и будут грозой рабочего времени офисных клерков, но всех, кто играет более-менее серьезно, подобной забавы уже давно утомили. Судите сами, перед нами фактически предстает самый первый Alien Shooter (а это, между прочим, 2003 год), разве что с зомби вместо инопланетян. Даже музыка и главные герои не изменились! На месте остались и проблемы: тупоумные враги, радостно тычущиеся в охрестные стены, невозможность вращать камеру (то, что игра двухмерная, не оправдание), отсутствие чего-то противного порою просто не видно, ну и так далее. В общем и целом — это по-прежнему весело и кроваво, но далеко не так задорно, как раньше.

ПЕРЕВОД: Самое забавное, что перевести игру было и не нужно, ее делала отечественная компания. Вот только в силу каких-то непонятных причин в течение полугода была доступна только английская версия игры. Теперь у Sigma Team наконец-то дошли руки и до отечественного рынка, они поднапряглись, вспомнили русские слова и выпустили-таки локализацию — как в цифровом варианте, так и в виде издания от «1C». При этом они опубликовали на сайте соответствующие изменения, но менее странным их поступок от этого не становится.

— Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

CITY LIFE 2008: ГОРОД, СОЗДАННЫЙ ТОБОЙ (CITY LIFE 2008 EDITION)

- Жанр: 56-й тайпун слава
- Издатель/разработчик: Monte Cristo / Издатель в России/локализатор: Акелла
- Полная рецензия: «Игромания» №12/2008



Градостроительный симулятор **City Life**, несмотря на свою заурядность, продолжает обрабатывать реинкарнациями и улучшенными переизданиями. Вслед за **World Edition** и **Deluxe** (которые игру практически никак не меняли) свет увидел **2008 Edition**, где, правда, тоже ничего особо не поменяли, зато более-менее сблассифицировали экономику. Уже лучше, но до уровня **SimCity 4** все еще трагически далеко.

ПЕРЕВОД: Русское издание нового **City Life**, кажется, страдает слишком высоким самоменем. Грешит пафосным подзаголовком и излишне навязчивым в зухах **StarForce**. Последний затребует установить свежие драйверы (а также вбить ключ, по старой доброй традиции напечатанный на диске, который, по логике вещей, в момент запуска находится в приводе). Плюс выцветает у вашего вечностера в В Г6 (что на порядок больше, чем оригинальная английская версия). Что касается перевода, то он сделан по принципу наименьшего сопротивления: стандартным шрифтом перевели внутривыигрышной текст, не позаботившись даже подогнать надписи под размер отведенного для них пространства. А PDF-документ, описывающий работу с игровым редактором, и вовсе оставили на английском. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

SEVEN KINGDOMS: ЗАВОЕВАТЕЛИ (SEVEN KINGDOMS: CONQUEST)

- Жанр: стратегия
- Издатель/разработчик: DreamCatcher Interactive/Enlight Software, Infinite Interactive
- Издатель в России/локализатор: Акелла
- Полная рецензия: «Игромания» №6/2008



От **Conquest**, чуть ли не весь процесс разработки находившегося в каком-то подвешенном состоянии, не ждали ничего сверхъестественного. А если быть точным, ждали бюджетного паразитирования на идеях предшух **Seven Kingdoms**. Все примерно так и получилось: интересных находок и амбиций у триквела выше крыши, но игра просто тонет в пучине разноматричных недоработок.

ПЕРЕВОД: В новом **Seven Kingdoms** обнаружилось не так уж много требующих перевода вещей — поскольку сюжетной кампании тут нет, локализаторам на растерзание достались лишь названия юнитов, описания карт, ну и прочие мелочи. Ропик в игре один-единственный, не содержащий никакой речи и как будто прибывший прямоком с середины 90-х. Справилась «Акелла» с переводом вполне достойно (ошибок нет, за отведенные рамки текст не вылезает), однако интересно в этой ситуации другое. Оригинальная версия игры, будучи изданной на DVD, содержала несколько языков на выбор, что и оправдывало ее объем. В локализации язык, ясное дело, только один, русский, и в итоге установленная игра занимает 900 мегабайт. В этой ситуации она теоретически вполне могла бы влезть на CD, однако локализатор пошел по пути наименьшего сопротивления, а игроки в итоге переплачивают за носитель. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ПЕТАНК (PETANQUE: LE JEU DU CENTENAIRE)

- Жанр: симулятор французского пенсионера
- Издатель/разработчик: BdLL
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Петанк — излюбленная игра французских пенсионеров. Суть ее в следующем: на прямоугольное поле бросается деревянный шарик. После этого игроки поочередно бросают металлические шары так, чтобы они приземлились как можно ближе к деревянному. Чьи шары ближе — тому и начисляются очки. В **Petanque** можно принять участие в нескольких чемпионатах — как французских, так и международных. Разработчики подошли к делу с завидным тщанием — есть несколько видов броооооо, адумчивая и удобная система прицеливания (похожая на виртуальный боулинг — сначала выбираем дальность броска, затем — отклонение шарика влево или вправо; все это — буквально двумя кликами мышки), адекватная физическая модель — все как и должно быть. Процесс петанка чрезвычайно азартным и увлекательным даже для тех, кто видит петанк впервые. Фанатов, правда, смутит отсутствие лицензий (у виртуальных игроков нет даже фамилий — только имена и стандартные лица), а всех остальных — кошмарная графика, но вообще перед нами без пяти минут уникальная игра.

ПЕРЕВОД: Ступая год после релиза «Новый диск» так обратил внимание на игру, и это прекрасно. Переводить их, впрочем, было практически ничего — короткое руководство пользователя да несколько надписей самой игры. Увы, без лево не обошлось и тут — надписи кое-где получились мелкими вплоть до полной нечитаемости. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

KUDOS. ЛЕГЕНДЫ РОКА (KUDOS: ROCK LEGEND)

- Жанр: менеджер рок-группы
- Издатель/разработчик: Prosiekt Games
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Kudos: Rock Legend — обратная сторона **Guitar Hero**: вместо концерного апатажа и рева толпы нам предстоит по-управлять на себе всю тяжесть будней начинающего музыканта. Мы собираем группу, покупаем инструменты, слушаем альбомы более успешных коллег в поисках вдохновения и репетируем, репетируем, репетируем. И о каком творчестве речи не идет, разве что во время написания песен нам разрешат менять местами фрагменты мелодии: нужно сделать так, чтобы последняя нота предыдущего такта соответствовала по цвету первой ноте следующего. Ну а конечная цель, конечно, заключить контракт с крупной звукозаписывающей студией и обрести всемирную славу.

Игровой процесс неожиданно заттитывает, и единственное, что может помешать вам наслаждаться игрой, — это фоновая музыка, которая состоит из одной-единственной композиции, проигрываемой снова и снова. **ПЕРЕВОД:** В «Новом диске» скритили и напечатали название игры тем же самым шрифтом, который красуется на обложке **Guitar Hero**. Удастся этой маркетинговой ход или нет — сказать сложно, зато к самой локализации претензий никаких: все предельно грамотно и ровно. Надписи иногда не влезают в отведенное им место, но для подобной игры это, право, некритично. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ:



КОНДОР: СИМУЛЯТОР ПЛАНЕРА
(CONDOR: THE COMPETITION SOARING SIMULATOR)

Жанр: симулятор

Издатель/разработчик: Sniper Entertainment/Condor Soaring

Издатель в России/локализатор: 1C/Югрус



Планирование считается одним из самых красивых способов полета. Хотя бы потому, что планеру не нужен мотор, а необходим лишь поток воздуха, обтекающий крыло. Но не такое это простое дело, как может показаться на первый взгляд. Но не такое это простое дело, как может показаться на первый взгляд. Если у вас нет джойстика, если вы не знаете, что такое крен, тангаж, элероны и триммер, а при словосочетаниях «терминальный восходящий поток» и «посадочная глиссада» у вас начинает болеть голова, то эта игра вред для вас. Здесь в мануале рассматривается теория полета, приводятся графики отнесения горизонтальной воздушной скорости к скорости снижения, а для управления планером и навигации нужно 68 кнопок (это не шуток).

ПЕРЕВОД: У нас тут в редакции нет потомственных летчиков и любителей планера, потому со стопроцентной точностью утверждать, что в переводе (в теоретической части) нет никаких ошибок, мы не возьмемся. Но, по крайней мере, нет ошибок орфографических, полетные термины переведены верно, а стиль изложения информации очень ровный. Очевидно, здесь поработал хороший знаток летного дела.

На диске, к тому же, есть полная англоязычная, а также частично локализованная версия (для игры на зарубежных серверах). — Алексей Моисеев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»
ДЛЯ ЗНАТКОВ

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [Icons]

ТРЕКМАНИЯ UNITED FOREVER
(TRACKMANIA UNITED FOREVER)

Жанр: аркада

Издатель/разработчик: Focus Home Interactive/Nadeo

Издатель в России/локализатор: Юга



Французы из Nadeo большие мастера самокопирования. Единжды сочинив необычную формулу TrackMania (экстремального вида трассы плюс машинки, которыми можно управлять в полете), они продолжают выжимать из нее все соки. Продвигают игру на просторы онлайн, выпускают бесплатные дополнения, создают и поддерживают фанатские комьюнити.

Теперь вот у нас есть TrackMania: United Forever — не просто переиздание, а переиздание переиздания. TrackMania: United вышла еще два года назад. Впрочем, для Nadeo это нормально. Все это, конечно, похвально, но напоминает скорее сытый застой, чем динамичное развитие. Обидно, что, расширив в объеме, игра умудрилась растерять большую часть своего солнечного обаяния. Сейчас это уже не притяная аркада про детские машинки с волшебной музыкой, а натуральный садомазохистский агрегат, содержащий в себе десятки уровней, сотни трасс и онлайную систему рейтингов.

ПЕРЕВОД: Чтобы найти какие-либо отличия русского текста от предыдущих частей, также переведенных «Букой», нужно очень постараться. Да оно и не нужно — перевод всегда был стабильно хорош. Главное же достоинство легальной русской версии состоит в возможности пользоваться всеми доступными онлайн-благами, которые частенько здесь и не перечислить. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [Icons]

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит 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 определенном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Полный список локализуемых игр и отечественных проектов, а также информацию о тех локализованных отечественных играх, что уже можно купить, мы публикуем на нашем СЮД в разделе «По журналу». Таблица составлена в формате XLS. Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

■ **Alone in the Dark: У последней черты**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Battle Rage**
Рос. издатель/локализатор: 1C

■ **Chessmaster: Grandmaster Edition**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Granado Espada: Вызов судьбы**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Nival Online

■ **Mountain Bike: Адреналин**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Race Driver: GRID**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Rayman: Бешеные кролики 2**
Рос. издатель/локализатор: Бука

■ **The Sims 2: Идем от IKEA (каталог)**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Tour De France 2008. Pro Cycling Manager**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Блондинка в шаке. Бермудские страсти**
Рос. издатель/локализатор: Бука

■ **Крестовники: Во имя короны**
Рос. издатель/локализатор: Бука

■ **Кунг-фу панда**
Рос. издатель/локализатор: 1C

■ **Лаборатория существ Spore**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **Под парусом**
Рос. издатель/локализатор: 1C

■ **Полный разгром!**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Школа танцев. Рузда**
Рос. издатель/локализатор: 1C

Новые анонсы

■ **A New Beginning**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Burnout Paradise**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **Euro Truck Simulator**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **GTR Evolution**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **RedLynx Trials 2 Second Edition**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **The Mark 2: Кровь за кровь**
Дата: начало 2009 © Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **The Sims 2: Переезд в квартиру**
Дата: 29 августа 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **The Whispered World**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Tom Clancy's HAWX**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **The Velvet Assassin**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Winterheart's Guild**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Zeno Clash**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Гарри Поттер и принц-полукровка**
Дата: 21 августа 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **Европа 3. Византия**
Дата: ноябрь 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive

■ **Жизнь в огне: Код спасения 01**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Космическая федерация 2. Звезды страха**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive

■ **Легенда о золотом драконе**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Личный номер**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и Play Ten Interactive

■ **Нинси Дю. Призрак Венеции**
Дата: июль 2008 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Перри Родан. Цена бессмертия**
Дата: октябрь 2008 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Спецназ 2. Охота на олигарха**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и Play Ten Interactive

■ **Эдн и Харви. Взрыв мозга**
Дата: август 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

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 ПЕЧАТКИ

СТАРТ
СЕТЬ МАГАЗИНОВ *Мастер*
www.startmagazine.ru

POLARIS
НАЦИОНАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с июля 2007 по июнь 2008

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		Assassin's Creed Director's Cut Edition	5922	14,5%
2		Call of Duty 4: Modern Warfare	4382	10,7%
3	▲8	King's Bounty: Легенда о рыцаре	2741	6,7%
4	▼1	Crysis	2733	6,7%
5	▼1	The Witcher	2544	6,2%
6	▼1	BioShock	1997	4,9%
7	▼1	Half-Life 2: Episode Two	1924	4,7%
8	NEW	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	1013	2,5%
9	▼2	Gears of War	997	2,4%
10	▼2	Kane & Lynch: Dead Men	800	2,0%
11	▼1	Portal	719	1,8%
12	▼3	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	701	1,7%
13		Pro Evolution Soccer 2008	663	1,7%
14		FIFA 08	600	1,5%
15	▲51	Aquana	588	1,4%
16	▼4	Team Fortress 2	580	1,4%
17	▼2	Need for Speed: ProStreet	545	1,3%
18	▼2	Tyrop	539	1,1%
19	+5	World in Conflict	466	1,1%
20	▼2	Unreal Tournament 3	443	1,1%
21	▼1	Clive Barker's Jericho	431	1,1%
22	▼5	Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm	401	1 %
23	▲2	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орд	390	1%
24	NEW	Turk (2008)	374	0,9%
25	▼3	Космические рейнджеры 2: Доминаторы: Перезагрузка	332	0,8%
26	▲3	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	311	0,8%
27	▼6	Colin McRae DIRT	308	0,8%
28	▲2	Overlord	293	0,7%
29	▼2	Last: Via Domus	290	0,7%
30	▼2	Medieval 2: Total War — Kingdoms	287	0,7%

По состоянию на 9 июня в голосовании приняло участие 8989 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

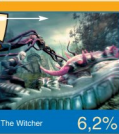
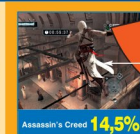
C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Верхушка нашего хит-парада третий месяц подряд напоминает Политбюро КПСС времен брежневского застоя. Несмотря на разное число проголосовавших, позиции **Assassin's Creed Director's Cut Edition** и **Call of Duty 4: Modern Warfare** по-прежнему выглядят непоколебимыми. Но молодые и ретивые уже на подходе, и в ближайший месяц ситуация, скорее всего, поменяется. Самый успешный из молодых — «King's Bounty: Легенда о рыцаре» — шагнул вверх сразу на восемь позиций и сейчас занимает третье место. Удастся ли ему через месяц взобраться на вершину — большой вопрос. **Mass Effect**, совсем недавно поступивший в продажу, едва ли рассчитывает на место в середине пелетона и наверняка сразу заявит о претензиях на лидерство. Для лучшей RPG последних лет нет, на наш взгляд, в этом ничего невозможного. По сравнению с ожиданием грядущих



сражений дела текущие выглядят очень вяло: новинки в этом месяце всего две. Больше всего потери

понесли автогонки — **Colin McRae DIRT** и **Need for Speed: ProStreet** уже готовы к тому, что-

бы сойти с дистанции. Ну ничего — придет свежий **Race Driver GRID** и отыграется за собой.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с **ИЮЛЯ 2007** по **ИЮНЬ 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).

9 **ИЮНЯ** результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **ИЮЛЕ 2007** — **ИЮНЕ 2008**. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучшего!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

«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.

Спаранзон * Stardeck * Irancel * IC * Savabul

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.

Шупер * 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, что большинство поклонников серии не оценило. Не будите в их числе.

Анамакел * Electronic Arts * EA Black Box

King's Bounty. Легенда о рыцаре



Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2008

Эталонный пример бережного обращения с классикой и лучшей российской игра за последние несколько лет.

CRPG/Спаранзон * Katalpa Interactive * 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.

Земля/CRPG * 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 стрелковых шутеров. Лучшее, вышедшее и интереснейшее: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шупер * Activision * Infinity Ward * Новый гекс

Mass Effect



Рейтинг «Игромания» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непохожая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Origin Studios * IC * Novelty Interact

World in Conflict



Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS с multiplayer * Vivendi Games * Massive Entertainment * Софа Кук

The Orange Box



Рейтинг «Игромания» **10**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму слаженных. Лучший игрокотклик в новейшей игровой истории.

Шупер * Valve Software * Valve Software * Gexa

Guitar Hero 3: Legends of Rock



Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств пережившая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкладывают «козу» как минимум один раз.

Казулка для компании * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый гекс

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 про парк-ур.

Земля * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акседа



ГОРЯЧАЯ ИГРОВАЯ ЛИНИЯ: ЗАДАЙ ВОПРОС «ИГРОМАНИИ»!

Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

Задай нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смс-кой на номер 1121. Сначала вводишь слово **games** и только потом — текст своего сообщения

Когда-то давно вы писали о том, что чеки из **Illusion Softworks** просто на дух не переносят русских — ни о каких интервью и показах не могло быть и речи. А тут вдруг репортаж о Mafia 2 за авторством Олега Ставицкого. В чем же дело — в искреннем рассказании, запахе денег из варварской России или политике нового хозяина в лице 2K Games? — Александр Кравченко, Sanukk@yandex.ru



Mafia 2

Тогда, в 2005 году, взять интервью у **Illusion Softworks** действительно было без шансов (у них какая-то аллергия на Россию, это видно хотя бы по нелепой концовке **Hidden & Dangerous 2**: там в последней миссии британское спецподразделение из нескольких человек сначала берет штурмом немецкий бункер, а потом отбивает в нем атаку собственных союзников — советских войск), но с тех пор ситуация изменилась — мы наладили контакт с большинством крупных западных издателей, да и российский рынок подрос. Решающее же слово в вопросе о том, кого приглашать на показ игры, принадлежит все-таки издателю (в данном случае 2K Games), а не разработчику.

В прошлом году читал в новостях, что в музее [экзотских фигур] мадам Тессо появился первый игровой персонаж — Мастер Чиф. А почему именно он? Почему нет других героев игр? — SMS с номера +7-910-***-43-91



Быть в музее Тессо и не посмотреть, что у Мастер Чифа под шлемом, я, конечно, не мог.

А вы как думаете? Музей мадам Тессо известен на весь мир, и если вдуть туда попадает Мастер Чиф (принем, обратите внимание, попадает за пару недель до релиза **Halo 3**), то получается отличный информационный повод (читай: лишняя реклама). Об этом написали все игровые издания и даже mainstream-пресса. А уж на каких именно условиях попал туда Мастер Чиф — за просто так или отнюдь не безвозмездно — знают только администрация музея и **Microsoft**.

В том, что Мастер Чиф был музеем не очень-то нужен, мы убедились, когда были недавно в Лас-Вегасе на **Captivate 2008** (см. репортаж в рубрике «Из первых рук»). Оказалось, что бодлогау Мастер Чифа поставили не там, где стоят все остальные фигуры, а в самом неудачном месте: на выходе, в магазине сувенирного барахла. Правда, выглядит он все равно последнее, чем остальные экспонаты: те какие-то малорослые, а наш парень здоровый такой.

Кстати, очень показательная реакция людей, когда они выходят из музея и натякаются на Мастер Чифа. Абсолютно у всех, даже если это какой-нибудь пузатый мексиканец с квадратной женой и кучей детей, реакция одна и та же: «О, да это же **Halo!**».

Что лучше — Xbox 360 или PS3? Можете вы протестируете эти консоли и сравните их, а то хочется уже, наконец, определиться и взять ту, что помощнее и где графика лучше. — SMS с номера +7-903-***-73-92

Это абсолютно неправильный подход — сравнивать приставки теми же методами, какими сравнивают компьютеры. Ну да, Xbox 360, по идее, должен быть чуть слабее PS3 — но что с того? Если взять любую мультиплатформенную игру и сравнить картинку из 360- и PS3-версии, то разница будет на уровне «вот здесь палитра на полотне темнее, а тут текстура на четверть процента ярче». Для приставок мощностю не имеет значения, важно только коли-

чество и качество игр. В этом смысле нынешнее поколение можно ранжировать так: Xbox 360, потом с небольшими отставаниями идет PS3, а в конце, с ощутимым отрывом, следует Wii. Такая расстановка приоритетов справедлива только для тех, кто играет в хардкорные игры, у тех же, кто тяготеет к визуальным развлечениям, впереди будет стоять Wii, а уже потом все остальное.

В идеале желательно иметь все приставки и компьютер. Или хотя бы основные платформы: PC, Xbox 360, PS3.

Почему плохие, бредовые, глупые квесты вы называете «русскими»? Мы, что, считаемся теперь эталоном качества? — SMS с номера +7-950-***-43-03



«Петля и Василий Иванов спасают галактику», 1998

Просто так сложилось, что в России издатель выпускается уйма квестов (потому что они дешевы в производстве, проще с точки зрения геймдизайна и технической стороны), вот только хороших среди них единицы. Это не то чтобы повод для расстройства: в мире вообще мало хороших вещей, игры не исключение. Поводом для расстройства может быть вот что: в 90-х годах, когда «русские» квесты только начинались, эту фразу еще не было принято кавычить и она не носила того обидного оттенка, что имеет сейчас, потому как квесты тогда были хорошими. Все началось с «Братьев Пилотов». По следам полосатого слона» (1997) и «Петля и Василий Иванов спасают галактику» (1998), и это такие игры, которые не стыдно было сравнивать с западными аналогами. А потом что-то спомалося, и русские квесты, в том числе «Братья Пилоты» и «Петля», превратились в «русские» квесты. Какое-то время казалось, что все, это конец и prospects больше не будет, но сейчас дела пошли лучше (см. **Substrum**).

У меня Xbox 360 и около 90 игр для него, но приходится покупать пиратку (не самое для меня страшное). Что будет, если со взломанной консоли войти в Xbox Live? А то, знаете ли, хочется, но страшно как-то. — SMS с номера +7-905-774-07-37

Да ничего не будет, просто в Xbox Live вас забанят (может, и не сразу, но это случится обязательно) и пользоваться «Лай-





вом» из-под скомпрометированного аккаунта вы больше не сможете. Сама консоль от бана не пострадает.

Вопрос по Xbox 360. Так как я ничего не смыслю в приставках, то вопрос будет глупым: смогу ли я запускать диски, купленные в России, на Xbox 360, который купил в США? Вопрос возник потому, что я собираюсь в Америку, и думаю, стоит ли покупать там приставку. У дисков для компьютеров есть деление на регионы, и, если код региона не совпадает, диск не будет читаться в CD/DVD-приводе. Аналогичный вопрос по поводу PS3. — *Письмо с адреса Re-zl@yandex.ru*



При покупке игр для Xbox 360 за рубежом нужно уточнять, залочены они по региону или нет. Вот у GTA 4, к примеру, есть региональные ограничения.

Вы немного напутали: у компьютерных игр никакого деления на регионы нет, покупать их можно где угодно. А вот с консолями все и вправду сложно. PS3, PSP и Nintendo DS, слава богу, свободны от любых региональных предрассудков, игры для них можно покупать в любой стране. У Wii и Xbox 360 региональное деление есть, но использовать его или нет, решают сами издатели. Поэтому в случае с каждой конкретной игрой нужно уточнять, будет ли она работать везде или только на приставке своего региона.

Вы очень хвалите GTA за то, как достоверно там показали русских. А что именно достоверно? Ну да, русские там пьяют, говорят с узнаваемым акцентом и убивают друг друга. Но что в этом нового? — *SMS с номера +7-905-***-01-68*

Удивительно в этом то, как глубоко копнули Rockstar, как внимательно они изучи-



Михаил Фаустин, как и большинство нанимателей Нико, качал глаза.

ли субкультуру русских эмигрантов. Если бы когда-нибудь общались с людьми, уехавшими в Америку, то наверняка замечали, что многие из них принципиально не перемаривают свою бывшую родину. Любая плохая новость из России их радует, любую хорошую новость они готовы тут же представить в отрицательном свете, да и вообще, их послушать, Россия — страна во всех отношениях беспросветная и безнадежная. Зато когда речь заходит об Америке, они тут же становятся большими патриотами, чем коренные американцы.

В GTA 4 все это блестяще обыграно. Вот лишь один эпизод. В первой половине игры есть эпизод, когда Нико приходит в дом к своему текущему боссу Михаилу Фаустину. Его встречает жена Фаустина, поит чаем из самовара и рассказывает, что муж запрещает ей пользоваться этим самоваром, якобы это варварский обычай. А потом появляется Михаил, видит самовар и, похихав, сносит его со стола.

Когда говорят об игровом рынке Британии, то непременно отмечают, что там кризис, студии закрываются и, если правительство ничего не сделает, всех английских разработчиков ожидает полный цайцунг. Это правда или таким образом просто страсти намагнетают? — *SMS с номера +7-917-***-40-30*



Ну да, в Англии высокие налоги, все очень дорого, но с игровой индустрией ничего страшного не происходит. Риторика «все плохо, скоро все умрем» звучит со стороны аутсайдеров, а вот люди из успешных студий, с которыми мы говорили на эту тему (Black Rock, Lionhead), оценивают ситуацию совсем по-другому: идет нормальный, естественный процесс взросления индустрии. Кто-то не выживает и закрывается, но оставшиеся компании укрупняются и укрепляются. Просто при каждой смене поколений этот процесс убыстрется, только и всего.

Когда читал вашу рецензию на Mass Effect, заметил, что главный герой в своем костюме как-то подозрительно похож на актера Мэтта Лебланка из фильма «Затерянные в космосе». Чистое совпадение или... — *falleno1 volonter, fallo1@rambler.ru*



«Затерянные в космосе», 1998

Ага, вот и еще одного родственника нашли (ранее мы уже выяснили, что Шепард из Mass Effect похож на Джека Шепарда из сериала Lost). О простом совпадении говорить не приходится, но и ничего криминального в этом тоже нет. Делать персонажей похожими на героев других произведений — то же самое, что и, например, использовать устойчивые словосочетания и их элементы в заголовках. Это такие микроштампы, чей контекст понятен читателю (игроку/зрителю) из той же культурной среды без всяких пояснений.

Crysis плохо продается из-за адских требований. Может ли с Far Cry 2 случиться та же история? — *Sauron, +7-963-***-15-60*



Far Cry 2

Crysis продается не так уж и плохо — миллион копий он все-таки сделал. Другое дело, что эта цифра далека от того, что ожидали Crytek.

А с Far Cry 2 так ведь ли случится: его разрабатывает не Crytek, а Ubisoft, и там не склонны делать из своих игр бенгмарки. К тому же Far Cry 2 мультиплатформенный, а это волей-неволей дисциплинирует (на консолях ведь нет бесконечных гигабайт оперативной памяти и семисотдолларовых видеокарт).

Какие игры, кроме Halo, сделала студия Bungie и чем они сейчас занимаются? — *SMS с номера +7-908-***-24-91*

Игр у нее было не так много: клон «Понга» Gnop (1990), танковый top-down-шутер Operation Desert Storm (1991), ролевая игра Minotaur: The Labyrinths of Crete (1992), шутер Pathways Into Darkness (1993), по-



Marathon, 1994

том еще три шутера — *Marathon* (1994), *Marathon 2: Durandal* (1995) и *Marathon Infinity* (1996), стратегии *Myth: The Fallen Lords* (1997) и *Myth 2: Soulblighter* (1998), анимо-эпшен *Oni* (2001). Затем началась эпоха *Halo*: первая (2001), вторая (2004), третья часть (2007). Оставляя вселенную *Halo Bungie* не собирается, но при этом она наконец занялась и какими-то совершенно новыми проектами, не имеющими отношения к Halo.

Покажите, пожалуйста, лицо Джордана Мехнера, создателя «Принца»! — SMS с номера +7-923-***-56-24

Да вот он:



Ой, прошу прощения, это другая фотография. Вот настоящий Мехнер:



Ему 44 года, он живет в Лос-Анджелесе и занимается сейчас больше кино, чем играми.

Вы иногда ставите играм 10 баллов (*Half-Life 2*, *Orange Box*), но у меня складывается впечатление, что в «Игромании» забыли про рейтинги низшего порядка — 1-3 балла. Зачем нужны такие оценки, если их никогда или почти никогда не ставят? Получается, нет плохих игр? Какой же должна быть игра на 1 или 2 балла? У меня впечатление, что даже десятилетний ребенок может написать игру на 3-4 балла. — Евгений Антонюк, Jk_Blizzard@mail.ru



Вот для таких игр, как *Hour of Victory*, и существует всякая плохая система оценок. И, конечно, коммерчески очень успешная игра.

Плохих игр на 1-3 балла очень много, но мы сознательно их пропускаем, да и большую известность они не получают, порой даже за пределы своей страны не выходят (небольшая часть российских игр за рубеж тоже носа не кажет). Как правило, разбирать такие игры детально имеет смысл, только когда есть достаточный повод. О *LADA Racing Club* надо было написать потому, что игру очень ждали, а про *Hour of Victory* — потому что эта игра продана с удивлением хорошо, лучше, чем многие другие игры *Midway*, которые этого действительно заслуживали.

А что касается оценок играм, то мы бы от них вообще с удовольствием отказались, но нужен ведь какой-то ориентир. Пусть даже не самый удачный и вызывающий постоянные и бессмысленные споры.

Увидел в вашем журнале обложку западной версии игры «Ночной дозор» и понял: что-то не так. А потом додумал: в российском издании груди у девушки на картинке поменьше. С чем это связано? — Василий, г. Томск, +7-961-***-06-12

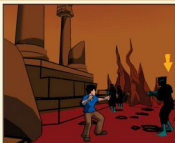
Связано это с тем, что в разных регионах планеты разная культура, разные менталитеты.



Слева — картинка, фигурировавшая на обложке русской версии, а справа — на обложке английской.

ты, разное все. Поэтому и игры нужно подносить по-разному. Считается, что в России девушка с объёмистой грудью на обложке повышает потенциал, защищает от спама — верный способ увеличить продажи (то есть «Ночной дозор», наоборот, исключение, обратный пример). А в других странах, например в Польше, такой игры будут сторониться из опасения нарваться на цензуру. Нельзя сказать, что это явление уникально для России, в интернете даже существует правило «Tits are always relevant», придуманное вроде как в шутку, но на самом деле действующее безотказно (остальные правила см. по адресу www.encyclopediadramatica.com/Talk:Rules_of_The_Internet).

На мой взгляд, фильмы с участием Джеки Чана очень зрелищные и представляют собой хороший материал для фантингов или шутеров, но я никогда не встречал игр по мотивам его фильмов. Существуют ли они вообще. Или, может, планируются? — Дмитрий Иващенко



Вот это, гм, самая свежая и самая яркая игра про Джеки Чана на данный момент. Называется *Jackie Chan Adventures* (PS2, 2004).

Игры такие есть, но их на удивление мало. Все как на подбор эшкены и фантинги: *Kung-Fu Master* (Amstrad CPC, Apple II, Atari 2600, Atari 7800, Commodore 64, NES, ZX Spectrum, Game Boy, 1985), *Jackie Chan's Action Kung Fu* (NES, TurboGrafx-16, 1990), *Jackie Chan's Stuntmaster* (PlayStation, 2000), *Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand* (Game Boy, 2001). Самая свежая Джеки Чан-игра называется *Jackie Chan Adventures*, она вышла на PS2 в 2004 году и выглядит как сами видите что.

Есть шанс, что Американ Макги когда-нибудь доберется до творчества Толкина? — SMS с номера +7-919-***-63-90

Без шансов. Толкин умер в 1973 году, а значит, на его произведения все еще распространяются авторские права. После смерти автора эти права сохраняются за его потомками на десятки лет. В разных странах этот срок отличается: в России он составляет 50 лет, в некоторых западных странах — до 70-95 лет. Можно как угодно относиться к этим нормам, но пока они действуют — нужно платить. А права на Толкина вряд ли стоят дешево и к тому же давно поделены: *Electronic Arts* в эксклюзивном порядке выпускает игры по мотивам киновселенной Питера Джексона (*The Lord of the Rings: The Fellowship of*



Ring, Two Towers, The Return of the King, серия The Battle for Middle-earth, LOTR: Conquest, а Turbine принадлежат права на производство игры по литературному наследию Толкина (The Lord of the Rings Online).

Что же касается сказок Льюиса Кэрролла (American McGee's Alice) и братьев Гримм (American McGee's Grimm), то они давно уже находятся в статусе общественного достояния (public domain): их авторы умерли еще в позапрошлом веке.

У Альтаира из Assassin's Creed на разных картинках выкидной клинок находится то на одной, то на другой руке; вы писали, что, скорее всего, это произошло по причине банальной невнимательности. Но как можно не заметить такую очевидную неловкость? Ведь над такими играми сотни человек работают, потом их еще тестируют, о них пишут журналы, изображения публикуются в интернете... Как же можно такое не заметить? — SMS с номера +7-909-***-23-68



Ошибиться можно где угодно, вон орудие и космические аппараты десятилетиями разрабатывают, и то там дефекты находят. Assassin's Creed еще не самый показательный пример, к тому же руки Альтайру могли переутуть сознательно (просто чтобы на артах красивее смотрелось). Куда более показательный пример — GTA 4. Приглядитесь к девушке на картинке (ее зовут Лопи и, конечно, она проститутка) — у нее шесть пальцев. Это заметили только через месяц после выхода игры, а ведь изображение Лопи было опубликовано одним из первых, задолго до релиза, оно же фигурировало в наружной рекламе по всему миру.

Бывают ли у вас конфликты с разработчиками и издателями игр? Ведь ваши разносы некоторых игр сводят на нет всю их работу.

Бывают, конечно, мы бы могли много о чем рассказать. О телефонных истериках пиарщиков из разряда «как же так, мы ведь такие друзья!». Об угрозах снятия рекламы. О письмах владельцам нашего издательства с жалобами на нерадивую редакцию, не понимающую всей прелесть их игр. Об осторожных предложениях «а давайте вы будете накидывать нашим играм по несколько баллов, а мы вам за это...» Но пусть лучше все это останется нашим внутренним делом, выносить грязное белье на публику было бы просто некорректно. Поэтому обрисую ситуацию в целом.

Одно время нас изрядно терзали отдельные компании (речь идет только о России, с западными издателями проблем никогда не было), это продолжалось несколько лет, но сейчас они наконец-то утихомирились и оставили нас в покое. Некоторые издательства просят прислать им предварительно тексты рецензий, они смотрят на текст и оценку, а потом уже сами решают, ставить в этот номер «Игроманию» рекламу рецензируемой игры или нет.

Выстоять нам помог статус самого тиражного игрового журнала России. Большой тираж означает, что большую часть денег мы зарабатываем на продаже самих журналов, а реклама — хоть и важный, но второстепенный источник дохода. Поэтому угрозы снятия рекламы — это самый главный рычаг давления со стороны игроздателей — нас повновали мало.

Но наша независимость все равно относительная. На самом деле в мире нет абсолютно независимой коммерческой прессы (а некоммерческие издания ничего серьезного из себя никогда не представляли). Вся пресса находится либо в состоянии зависимости, либо взаимозависимос-



Пресса и игроздатель состоит примерно вот в таких вот отношениях.

ти. Первый случай — это издания, обслуживающие чьи-то интересы, второй — это так называемая независимая пресса. Но независимая она лишь до определенной степени. В игровой индустрии расклад такой: издатели нужны нам для доступа к играм, эксклюзивной информации, графическим и видеоматериалам, а мы нужны издателям для информирования аудитории или, как это называется в их языке, медиапокрытия. Получается ситуация love-hate: обе стороны друг друга недолюбливают (как правило, на уровне классового противостояния, но не на уровне отдельных людей), однако и жить друг без друга не могут.

Точно так же дело обстоит с политической прессой. Например, если политическое издание где-нибудь (хоть у нас, хоть на Западе) позволит себе что-то выходящее за рамки негласных правил, то ему просто могут перекрыть доступ к телам официальных лиц, перестанут приглашать на пресс-мероприятия и т.д.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик dames@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом #dames (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #dames и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 3 рубля.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- 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 забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
5 ЛЕТ НАЗАД

Последняя на сегодняшний день стратегия **Blizzard** едва ли страдает от недостатка внимания, имея свой уголок в каждом номере нашего журнала, будь то рубрика «Киберспорт» или оче-

Warcraft 3:
The Frozen Throne

редное мегадополнение в «DVD-Мани». Тем не менее заострим на ней внимание еще раз, ведь речь отнюдь не об очередном турнире с призовым фондом в N-дальше тысяч евро.

Политика обязательного выпуска аддонов к играм оправдалась еще во времена второго Warcraft. Можно обвинять Blizzard в том, что они предлагают купить их игру еще раз, по сниженной це-

не и так далее, но дополнения в их исполнении обычно тнюту скорее на сиквелы, чем на простой набор мисий. **Beyond the Dark Portal** для Warcraft 2, **Brood War** для StarCraft, диавольский **Lord of Destruction**, **World of Warcraft: The Burning Crusade** — ко всем этим играм аудитория относилась с чуть меньшим трепетом, чем к оригиналам. Дополнения к стратегиям и вовсе заменяли собой

первоисточник, **The Frozen Throne** исключением из этого правила не стал. Еще четыре одиночных кампании за каждую расу, новые юниты, здания, нейтральные расы и герои — отдать за такое еще \$28 было не жалко. И очень жаль, что на этом фоне современный метод продления жизни игре с помощью продажи ее по кускам раз в пару месяцев выглядит намного хуже.

ДАТА ВЫХОДА	2003
ЖАНР	Дополнительное время и серия пазлов для классики RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
10 ЛЕТ НАЗАД

Monolith формально можно отнести к воротилам жанра шутеров, стоящим в одном ряду с **Id** и **Epic**. Вот, казалось бы, и движок собственный есть (**LithTech**), и игры на нем хорошие... Раз за ра-

Shogo: Mobile
Armor Division

зом предпочитая сингл мультиплеерной части и жертвуя реиграбельностью, **Monolith** со времен **Blood** (1997) плелись если не в хвосте, то в вняной удаленности от вершин **Quake**, а потом и **Unreal**.

Shogo ушел от иранской тематики **Blood** к раскрученной на Западе теме японской анимации — под впечатлением от **Mobile Police Patlabor**, **Apleeased** и **Gundam** **Monolith** создали один из ярчайших шутеров своего времени, с отлич-

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	Первый, последний и лучший anime-шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Monolith Productions

ным сюжетом и оригинальным сеттингом. Официальный сайт действующий до сих пор) игры прямо говорит, что перед нами — «super fast paced anime styled first-person shooter with killer special effects». Пешие прогулки в **Shogo** перемежались битвами боевых роботов, а богатый арсенал героя вкупе с оригинальной моделью повреждений по двойной точке оплачивались счетчик параметра violence. Благо в мире японской анимации намно-

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	Первый, последний и лучший anime-шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Monolith Productions

го проще без зазрения совести лить кровь галлонам.

Символично, что **Shogo** стал первым исключением для монолитовского движка **LithTech**. Методом проб и ошибок **Monolith** продолжает совершенствовать его до сих пор: примерив на себя такие проекты, как **Blood 2: The Chosen** и **No One Lives Forever**, в своей нынешней ипостаси **LithTech** успел завестись в **F.E.A.R.** и **Condemned**.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
15 ЛЕТ НАЗАД

Хронологически историю игр по мотивам **Star Wars** можно поделить как минимум на две части. Первые появились в период с 1983 по 1992 год: это были либо платформеры, причем весьма недурственные, либо аркадные

Star Wars: X-Wing —
Space Combat Simulator

симуляторы с векторной графикой. В 1993-м **LucasArts** неожиданно проворно на игры для PC, в частности, космосиmis. Так как в осаждаемом сегменте рынка диктовал правила сериал **Wing Commander**, к вопросу подошли серьезно: специально для **LucasArts** Лоуренс Холланд (**Lawrence Holland**) модернизировал свой известный авиасимулятор **Air Combat Classics**,

на который и встал **X-Wing — Space Combat Simulator**. Помимо впечатляющей картинки **X-Wing** щедро гнул и звуком: треки из фильма, переложенные в midi-формат, играли не просто фоном, а настоящим саундтреком, меняя настроение в зависимости от игровых ситуаций.

При хорошей технической стороне дела сторона игровая не подкачала количеством, но ока-

ДАТА ВЫХОДА	1993
ЖАНР	Космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	LucasArts/Tut ally games

злась немного затянутой и скучной, хотя и, несомненно, качественной. Словом, как ни крути, эта игра — непревзойденная классика, давшая ровную дорогу последовавшим за ней **TIE-Fighter** и **Rebel Assault**. На протяжении пяти лет после релиза **X-Wing** **LucasArts** не забывали своего перенца, каждые полгода выпуская дополнения и разномастные **Collector's Edition**.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
20 ЛЕТ НАЗАД

До того как в 1991 году взшла звезда **Id Software**, **Джон Ромеро** работал на игровые интересы пользавателей таких аппаратов, как **Apple 2** и

Dangerous Dave

Commodore 64. Становление будущего дайкатанчика проходило на разработке простых платформеров и портов с одной платформы на другую, пока в 1988-м на свет не появился первый более или менее внятный проект **Джона** — **Dangerous Dave**. Вдохновленный вышедшей тремя годами ранее **Super Mario Bros.**, **Ромеро** забавы ради решил смастерить что-то подобное под **Apple 2**, за-

одно опробовав свой собственный язык для написания игр под названием **GraBasic**. От концепции «**Марио**» **Dangerous Dave** унаследовал модель поведения персонажа и структуру уровней с секретными комнатами, а из нового имелась возможность летать с ракетным ранцем и стрелять из пистолета. Чуть позже **Dangerous Dave** портировали на PC, он обзавелся сиквелами и

ремейками, среди которых был и один особо удачный — **Dangerous Dave in the Haunted Mansion** (1991), в этом году силами любящего родителя выпущенный для мобильных платформ. Несмотря на то, что в послужном списке **Ромеро** числится не один провал, именно благодаря **Dangerous Dave** и тому, что затем было сделано в стенах **Id**, мы до сих пор помним, who's the man.

ДАТА ВЫХОДА	1988
ЖАНР	Суперкаро по-ромеровски
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Джон Ромеро

13 лет Серия Rayman

ДАТА ВЫХОДА	1995 год
ЖАНР	Платформеры и аркады
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft и его многочисленные подразделения

При всей своей легкости и простоте жанр платформера занимает в играх солидную нишу, в которой сложно сохранить стабильность.

Рецепт хорошего платформера чрезвычайно сложен в приготовлении: во-первых, требуется харизматичный персонаж; во-вторых, увлекательный геймплей — возможно, даже скроенный по лекалам конца 1980-х; не менее важен выверенный до мелочей стиль. В стиль упирается абсолютно все, начиная с картинки и звука и заканчивая характером героя. Успешные примеры вспоминаются тут очень быстро — их не так много, и все они на слуху.

Создатель серии Rayman (первая часть вышла в 1995-м), Мишель Ансель (Michel Ancel), не был первопроходцем в разработке платформера и едва ли мог стать революционером — до него уже изрядно отличились такие персонажи, как создатель

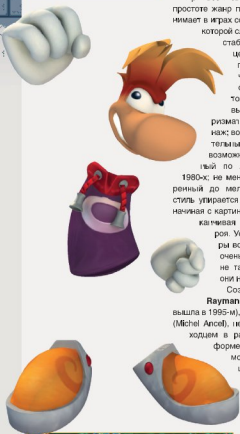
Марио Сигеру Миямото, Наото Осина (на его совести Соник) и Дейв Перри, папа **Earthworm Jim**. Не мылем, так катаньем — уступая в харизме старшим товарищам, «человек-лук» (так дословно переводится Rayman) показал редкостную стабильность. Первая игра серии привлекла не только «целевую аудиторию» — стереотипно это дети от 6 до 14 лет, — но и матерых игроков, которым импонировал большой игровой мир с множеством секретов. Подготовка сиквела под названием **The Great Escape** (2000) совпала с всеобщим переводом в 3D, где, как известно, таились мириады подводных камней. Несколько раз сдвинув релиз, Ансель сумел не повторить ошибок предшественников, и трехмерный Rayman вышел игрой экстра-класса, сравнимой даже с такой глыбой, как **Super Mario 64**.

В разработке **Rayman 3: Hoodlum Havoc** (2003) Ансель принимал уже косвенное участие, не имея полного контроля над проектом, что вылилось в хоть и крепкий, но далекий от уникального продукта. В Ubisoft быстро смекнули, что вывести серию из наметившегося тупика может только ее идеолог, и разработка **Rayman Raving Rabbids** с самого начала велась под неусыпным контролем Анселя. По-

нимая, что уже существующий антураж себя исчерпал, француз избрал курс, отличный от прежнего: необходимо было ввести в игру нового персонажа. Им, а точнее ими, стали rabbids — то есть кролики. Кампания по разработке стартовала за год до релиза, став сушим мидиазвездом: серия видео с сумасшедшими кроликами в главной роли имела успех такой силы, что ничего больше об этой игре никого и не интересовало. Сам Рейман фигурировал в роликах постольку-поскольку, а все внимание приковал к себе ушастый выводок, а погода превратившийся в иконostas игровой поп-культуры. Лицо серии поменялось настолько, что **Rayman Raving Rabbids** произвольно абстрагировались от предыдущих частей. Это было не случайно — перекрестный концепт серии сохранил только главного героя и систему бонусных игр из третьей части.

В немалой степени на облик **Rayman Raving Rabbids** повлияла ориентация Ubisoft на Wii с ее самобытными контроллерами. Новый «Рейман» представлял собой сборник из полусотни аркадных бездельиц с подведенным под них чисто символическим сюжетом. Ассортимент мини-игр брал скорее количеством, чем качеством: прицельная палба по кроликам, танцевальный симулятор и прочие тренажеры спинного мозга едва ли могли надолго удержать у мониторов владельцев PC. То же можно было сказать и о владельцах PlayStation 2 и Xbox 360, давно уже не жаловавшихся на недостаток более увлекательных игр. Что же до Wii, то на заточенной под активное размахивание руками консоли **Rayman Raving Rabbids** были встречены на ура: приятное дополнение к профильным **Wii Play** и **Wii Sports**. Ко всему прочему, технически игра с 2003 года едва ли изменилась.

Все эти «недостатки» ничуть не помешали **Rayman Raving Rabbids** стать одним из самых успешных проектов Ubisoft не только в 2006 году, но и вообще в истории компании. Промоушен второй части (о которой читайте в разделе «R&S: Вердикт») шел по той же схеме, с уймой уморительных роликов, только вот внимание к ней было уже не то — штука приелась. Хотя, конечно, лучше кроликов могут быть только сами кролики.



Самая первая часть, 1995 год. Рейман тогда и вообразить не мог, что через одиннадцать лет его участие сведется к роли второго плана.



В 2006 году Мишель Ансель (крайний слева) удостоился Ордена литературы и искусства, присуждаемого французским правительством. Тогда же орден получил и другой известный геймдизайнер — Сигеру Миямото (крайний справа).



Июльские мало общего со здравым смыслом трейлеры **Raving Rabbids** рассмешили миллионы.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов, Николай Арсеньев

Интерактивная доска



Мышка с клавиатурой до сих остаются самыми популярными, и, пожалуй, самыми удобными устройствами ввода, но производители не устают экспериментировать. Последнее время любимым полем для исследований стали системы сенсорного управления.

Место действия — Сизл, CEO Summit 2008. Гайт замолкает, на сцену поднимается Bill Zell собственной персоной и представляет полностью интерактивную «стену» — большой сенсорный дисплей TouchWall. Проект использует уже обкатанные ранее технологии: некоторое время назад компания выпустила электронный стол Surface с сенсорным экраном и возможностью распознавания нескольких прикосновений одновременно (multi-touch). Однако TouchWall работает иначе: три ИК-лазера сканируют поверхность экрана, в то время как инфракрасная камера отслеживает моменты появления объектов на пути лучей и передает соответствующую информацию в компьютер.

TouchWall заменит обычные доски, которые мы привыкли видеть в университетах и на тренингах. Во время демонстрации Гейтс вывел на экран документ Word с мультимедийными вставками и показал, как удобно работать с документом при помощи новых технологий.

VIA, прориснись!

В свое время компания VIA отказалась от борьбы с Intel и AMD на рынке мощных микропроцессоров. С тех пор продукция тайваньской компании прописалась в мобильных компьютерах и встраиваемых системах. Но все может изме-

ниться в 2009 году, когда VIA планирует представить свой первый двудерный процессор.

Предположительно, компания переведет процессоры с микроархитектурой **Isaiah** на техпроцесс 45 нм. Уже сейчас одноядерные чипы **VIA Nano** (Isaiah) могут работать на частоте до 2 ГГц, использовать 1 Мб кэш-памяти и шину 800-1333 МГц. Чем не бюджетная альтернатива продукции Intel и AMD? Тем более что процессоры поддерживают 64-битный набор команд, технологию виртуализации и потребляют очень мало энергии.

Попробуй разобраться



В последнее время **NVIDIA** увлеклась выгулом разного рода модификаций **GeForce 8800**. Раньше, только заведя эти цифры, каждый пользователь мог быть уверен, что перед ним hi-end видеокарта высшей ценовой категории. Сейчас все иначе, в продаже можно найти платы этой серии с приставками **GS/GT/GTX/Ultra**. При этом разброс цен может ввести в ступор многих пользователей. Например, самая простая модификация — **GS** — стоит около 2800 рублей, а самая старшая — **Ultra** — более 19000 рублей! Сами понимаете, что такая разница в стоимости появилась неспроста. К этому можно еще добавить неразбериху среди модификаций **GeForce 8800** с суффиксом **GTS** — их существует аж три штуки. Неполадок, что и говорить.

К счастью, производители иногда осознают свои ошибки. Так, ранее все были уверены, что линейка новых видеокарт на основе графического чипа **NVIDIA GT200** будет называться **GeForce 9900** с привычными суффиксами вроде **GT, GTX, Ultra**. Все оказалось иначе — новое ядро переименовали в **D10U**, разное его версии поступят в продажу под видом **GeForce GTX 260** и **GeForce GTX 280**. По логике вещей, линейка для среднего сегмента должна называться **GeForce GT 2xx**.

Синий луч в вашем компьютере

Формат Blu-ray постепенно завоевывает внимание производителей готовых ПК. При правильной ценовой политике на компьютерах с приводами нового поколения можно не-

плохо заработать, ведь сейчас общественность лишь зевает, глядя на вышенную стоимость обычных HD-плееров.

Со второй половины года международные сборщики систем начнут активно продвигать **BD-формат** — многие модели компьютеров получат свой привод **BD-ROM**: вполне доступные варианты уже выпускаются компаниями **Lite-On**, **Pioneer** и **LG**.

В свою очередь, повышение спроса может привести к быстрому падению цен до приемлемого уровня. Вот тогда-то и начнется стремительный переход от DVD к Blu-ray.

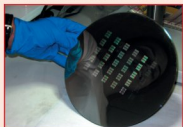
Догнать и перегнать

Примерно год назад компания **Samsung** представила терабайтный винчестер на основе трех пластин. **Western Digital** смогла догнать конкурента только сейчас. Новая модель в серии жестких дисков **Caviar GP** использует три пластины по 334 Гб. Линейка получила известность благодаря использованию мотора с переменной скоростью: в зависимости от нагрузки шпиндель способен ускориться с 5400 до 7200 об/мин; такой подход позволяет экономить энергию.

Время для перемен

Стандартом для полупроводниковой индустрии вот уже семь лет являются 300-мм кремневые пластины — на них выращивают и вырезают микрочипы. Крупные игроки рынка микроэлектроники начали задумываться о переходе на пластины большего диаметра, что позволит увеличить объем выпускаемой продукции и снизить себестоимость.

Подобные изменения происходят примерно каждые десять лет. Массовый переход на 450 мм планируется осуществить к 2012 году. Продумывать и рассчитывать столь сложный алгоритм в одиночку очень тяжело — куда проще объединиться с другими компаниями.



Именно так поступили гиганты индустрии: TSMC, Samsung и Intel. Работы уже начались.

Созданные для игр

EXPERIENCE
AMD
GAME!

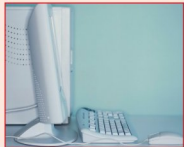
AMD
GAME!
READY

Графическое подразделение AMD (ATI) достигло немалых успехов в области игровых консолей: видеочипы американской компании используются в Xbox 360 и Wii. Теперь AMD решила бросить силы на разработку компьютерных игровых платформ под брендом AMD GAME!

В состав платформ войдут процессоры AMD Athlon, Turion Ultra и Phenom, соответствующие наборы системной логики и видеокарты семейства Radeon HD 3xxx. Это будут обычные компьютеры с одной особенностью — логотип AMD GAME! даст гарантию того, что система идеально сбалансирована. AMD планирует заключить контракт с ведущими разработчиками игр: программисты будут ориентироваться на конфигурации AMD GAME! при работе над новыми проектами.

Таким образом, AMD сделает ПК в чем-то похожим на консоли. Покупатель сможет не задумываться о характеристиках системы — любые современные игры загрузятся без проблем. При 30 FPS в играх типа Crysis компьютеры AMD GAME! начального уровня будут поддерживать разрешение 1280x1024, а более мощные модели — 1600x1200. Компании Acer, Alienware, Logitech и Microsoft уже объявили о намерении поддержать AMD в ее начинаниях. Готовые компьютеры появятся на прилавках магазинов во второй половине текущего года.

Из того, что было



Электропроводку, телефонную пару и коаксиальный кабель можно объединить в домашнюю сеть для обмена мультимедиа-данными. Вот только очень уж сложное это занятие. Для решения столь непростой задачи компании Infineon, Intel, Panasonic и Texas Instruments организовали форум Homegrid.

Разработкой нового домашнего сетевого стандарта займется международный союз электросвязи International Telecommunication Union (ITU-T), а участники форума Homegrid обеспечат технологическую и рекламную поддержку. Увязать в общую сеть настолько разные, но по-настоящему домашние коммуникации ITU-T обещают в самом скором будущем. Удивляет только полный отказ

от беспроводных стандартов. Розетка есть в каждой комнате, а в XXI веке оставаться на проводке патч-корда неразумно.

На шаг вперед

Google™

Руководство Google планирует перевести все свои серверы в американской штаб-квартире на твердотельные накопители. Контракт на поставку SSD уже подписан, подрядчик — компания Intel.

Северная стойка потребляет огромное количество электроэнергии: счет за год составляет треть стоимости самой стойки. Весомую часть электричества потребляют дисковые массивы, ведь они практически все время работают на пределе возможностей. SSD стоят дороже, зато кушают значительно меньше энергии, что позволит сэкономить немало денег. Простые компьютеры — на очереди.

Голландский робо-ходун

Первые двуногие роботы появились давно, но механизм хождения в них всегда оставал желать лучшего — уж больно неуклюже и странно они передвигались. Японские разработчики со временем улучшили механику за счет использования новейших электромоторов, гироскопов и процессоров. Однако у всех современных роботов есть один серьезный недостаток — по уровню энергопотребления они вполне могут соперничать с экскаватором.

На помощь электронным «блуждающим» пришел Даан Хоббелен, студент технологического университета голландского города Делфт. В своем роботе Flame Даан смоделировал механику суставов и мышц человека при помощи очень простых механических приспособлений. Шарнирные суставы сгибаются под действием натягивающихся тросов, при этом робот потребляет сравнительно мало энергии. В недалеком будущем Flame примет участие в чемпионате по футболу для роботов. А там, глядясь, и до мирового господства недалеко. ■



Железный софт на DVD

Видеокарты

- AMD avivo 8.5 — видеоконвертер для карт серии Radeon HD под Windows XP.
- AMD Catalyst 8.5 — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- ATI Tray Tools 1.3.6.1053 — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- NVIDIA ForceWare 175.16 — драйвера для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8/9 под Windows XP.
- RivaTuner 2.08 — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- TechPowerUp GPU-Z 0.2.2 — отображает всю информацию о вашей видеокarte.

Звуковые карты и кодеки

- Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.15.0006 — драйвера для звуковых карт серии Creative X-Fi.
- Realtek AC'97 A4.04 — драйвера для аудиокодексов класса AC'97 от Realtek.
- Realtek HD Audio R1.94 — драйвера для аудиокодексов класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- ASUS PC Probe 2 1.04.46 — мониторинг системных плат ASUS.
- ASUS Update 7.13.05 — прошивка BIOS вашей платы ASUS.
- GIGABYTE @BIOS 1.23 — прошивает BIOS любой системной платы GIGABYTE.
- GIGABYTE EasyTune5 B07.1212.1 — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009 — универсальные драйвера для плат на базе чипсетов Intel.
- MSI Dual Core Center 2.0.2.3 — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- CrystalDiskMark 2.14 — измерит производительность вашего винчестера.
- HD Tune 2.55 — протестирует любой носитель и покажет его скорость.
- Hitachi Drive Fitness Test 4.13 — тестирование и настройка винчестеров от Hitachi.
- NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15 — измерит скорость вашего дисковода и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- CPU-Z 1.45 — определит любой процессор, чипсет и память.
- CrystalMark 2004R2 0.9.123.404 — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- EVEREST Ultimate Edition 4.50 — культовая программа для диагностики ПК.
- SiSoftware Sandra Lite X17 SP4 (2008.15.14.24) — один из самых мощных и уж точно самый популярный набор программ для диагностики ПК.
- SpeedFan 4.34 — повелитель всех вентиляторов.

УЛЬТРАЗВУК

Тестирование Creative X-Fi Fatal1ty Edition и ASUS Xonar DX

Дмитрий Колганов

Любая более-менее крупнобюджетная игра предъявляет определенные требования к технике игрока — чтобы процессор был мощнее, монитор больше, акустика качественнее. Достойная звуковая карта тоже жизненно необходима. Встроенные в материнские платы звуковые кодеки свою задачу, конечно, выполняют, но многого от них ждать не стоит.

Со звуковыми картами в виде отдельных плат все плохо. С **EAX 5.0** работают только карточки серии **X-Fi** от **Creative**, остальным доступна лишь устаревшая спецификация **EAX 2.0**. Как видите, альтернатив продукции **Creative** нет или почти нет.

С некоторой пор на рынок звуковых карт вышла **ASUS**. Не так давно она представила звуковую карту **Xonar DX** — с новым интерфейсом **PCIe x1**, более качественными компонентами и поддержкой всех эффектов **EAX**. При всем при этом стоит новинка не дороже **X-Fi Xtreme Gamer**.

Мы тщательно протестировали **Xonar DX** и сравнили ее с **Creative X-Fi Fatal1ty Edition**. Она стоит существенно дороже **X-Fi Xtreme Gamer**, но только за счет наличия в комплекте поставки внешнего блока с разъемами и пульту ДУ, так что все честно.

Раунд 1: взгляд изнутри

К 2005 году **Creative** проиграла бюджетный рынок звуковых карт встроенным кодекам. С этим пришлось смириться, в итоге компания переклонила на более дорогие решения. В результате такой смены курса свет увидел чип **X-Fi (Xtreme Fidelity)**, по мощности он превзошел **Audigy** в 24 раза.

В **X-Fi** заложены огромные возможности: со звуком работают сразу четыре ядра, они рассчитывают потоки параллельно; количество эффектов и способов обработки аудиопотока более чем достаточно; при

этом мощность процессора позволяет проделывать все это в реальном времени. Особенно в **Creative** гордятся архитектурой **X-Fi** — раньше звук пропускался по жестко заданной цепочке эффектов, с приходом технологии **Audio Ring** он посылается на шину, к которой подключаются только необходимые модули. Такой подход не только разгружает процессор, но и позволяет избавиться от ненужных эффектов.

Увы, без ложки дегтя не обошлось: в звуковых картах серии **X-Fi** используют устаревшие чипы для вывода и захвата звука, со времен **Audigy** ничего не изменилось. За вывод звука отвечает ЦАП (цифро-аналоговый преобразователь) **Cirrus Logic CS4382**, который умеет работать с акустикой класса 5.1, но ограничен низкой частотой дискретизации (96 кГц) при использовании многоканального звука, да и соотношение сигнал/шум слишком низкое. То же самое касается АЦП (аналого-цифровой преобразователь). Для обеспечения качественной записи у **Wolfson WM8775SEDS** слишком низкие показатели. Как ни крути, а сегодня линейка **X-Fi** смотрится не так привлекательно.

Другое дело **ASUS Xonar DX**. В этой плате нет революционного процессора, используется добротный чип от **C-Media**, а чип **Oxygen HD CM18788** ничем особенным похвастаться не может — звук у него проходит по классической жесткой цепочке эффектов, задержки при обработке в реальном времени относительно высокие. Зато ко всему этому прицелены качественные АЦП и ЦАП. За вывод звука отвечают сразу два чипа: двухканальный **Cirrus Logic CS4398** и шестиканальный **Cirrus Logic CS4362A**. Вместе они могут работать с восьмиканальной акустикой и по качеству оказываются на голову выше решений от **Creative**. На запись стоит **Cirrus Logic CS5361**, у которого по сравнению с **Wolfson** куда шире диапазон и значительно меньше шумов.

Словарик

Диапазон частот — полоса частот, которую может воспроизводить источник. Человек слышит звуки частотой от 20 до 22 000 Гц.

Дискретизация — процесс превращения аналогового сигнала в цифровой.

Частота дискретизации — параметр, показывающий, сколько раз в секунду считывается звуковая волна. Чем больше частота дискретизации, тем шире диапазон частот, который можно записать. Для точного снятия звука до 22 кГц частота дискретизации должна составить 44,1 кГц.

ЦАП — цифро-аналоговый преобразователь, необходим для вывода звука на колонки.

АЦП — аналого-цифровой преобразователь, необходим для записи.

Соотношение сигнал/шум — соотношение мощности полезного сигнала к уровню шума. Чем выше этот показатель, тем меньше на выходе будет шумов.

Бит в звуке — шаг, с которым можно снимать значения звуковой волны. При 16-битном процессоре волну можно разбить на 65536 отрезков, при 24 битах — на 16 777 216.

нальной акустикой и по качеству оказываются на голову выше решений от **Creative**. На запись стоит **Cirrus Logic CS5361**, у которого по сравнению с **Wolfson** куда шире диапазон и значительно меньше шумов.

ASUS Xonar DX: качественные комплектующие обеспечивают кристально чистый звук, а также поддержку всевозможных технологий от **Dolby Laboratories**.

Creative X-Fi Fatal1ty Edition: качество звука вполне на уровне, но если вы собираетесь использовать дорогую акустику, лучше присмотреть что-то более серьезное.



Звуковая карта от ASUS очень компактная, благодаря этому она совместима с НТРС-корпусами.

Плата X-Fi Fatal1ty Edition выглядит солидно: черный текстолит и светящийся красным логотип будут неплохо смотреться в прозрачном корпусе. Собрана карточка на совесть, главный процессор закрыт радиатором. Разъемов на карте достаточно: есть вход AUX In для ТВ-тюнера и дополнительное 4-контактное питание (карта работает и без него), по центру находится разъем для управления питанием компьютера, для включения с пульта ДУ, помимо этого, в наличии два выхода для подключения внешних панелей от X-Fi Fatal1ty Edition и Elite Pro, а вот стандартные аудиоразъемы на корпусе отсутствуют. Панель ввода-вывода включает игровой порт, три выхода на колонки и один Flexi Jack, совмещающий цифровой выход, а также вход для микрофона. Подключается карта через PCI-интерфейс.

Xonar DX сильно отличается от X-Fi Fatal1ty Edition. Плата вполноценно ниже конкурента, подключается по интерфейсу PCIe x1 и совместима с низкопрофильными корпусами (в комплект поставки входит специальная планка). Минус — микросхемы расположены с обеих сторон платы, что вполне ожидаемо, учитывая ограниченное пространство. Количество разъемов у Xonar DX чуть больше: есть AUX In, S/PDIF In и выход на фронтальную панель, на панели ввода-вывода — четыре выхода на акустику и Flexi Jack.

Минус обеих карт — разъемы для кабелей расположены слишком близко, подключить дорогие провода с толстой изоляцией будет

затруднительно. Кроме того, комплектация у X-Fi Fatal1ty Edition и Xonar DX одинаково бедная: лишь диски с драйверами и инструкция. ASUS разве что добавила низкопрофильную планку, о которой мы упоминали, и переходник на S/PDIF.

Раунд 2: безграничные возможности

Подключение X-Fi Fatal1ty Edition начинается с установки драйверов и визуального набора софта. Произвести настройки проще некуда, программы все понятные и в меру удобные. Достаточно выбрать режим работы карты (игра, запись, развлечения), после этого подключаются необходимые функциональные модули.

В процессе инсталляции на компьютер прописывается столько разных программ, что им можно было бы посвятить отдельную статью. Расскажем про самые главные. Управлять картой предостойт через **Creative Console**. В наличии привлекательный микшер и эквалайзер, но есть и куда более интересные вкладки — например, 24-bit Crystallizer и CMS3-3D.

Начнем с первой. Процессор X-Fi рассчитан на работу с 24-битным звуком. Это все хорошо, но на практике никому не нужно, ведь музыку пишат, используя 16-битный поток. Чтобы оправдать себя, Creative как раз и придумала технологию 24-bit Crystallizer, которая искусственно расширяет и сдвигает частотный диапазон, уровень выставляется в про-

Маленький провал

Долгое время разработчики экономили на звуке. Чтобы не занимать место в оперативной памяти, звук сжимали и записывали в формат OGG. Исправить ситуацию взялся **Creative**: на карты серии **Fatal1ty Edition Pro** установили память **X-RAM** объемом 64 Мб. По задумке в нее должны были загружаться звуки из игры, что позволило бы разработчикам не экономить на качестве. Идея хорошая, но за три года поддержку X-RAM получили всего несколько игр: **DOOM 3**, **Quake 4** и **Battlefield 2**. Эксперименты показали, что прироста скорости от использования дополнительной памяти практически нет.

центах. Идея не нова, подобное умеют делать многие звуковые редакторы. Так или иначе, после такой обработки бас усиливается, верхи становятся более резкими, а середина плотнее. При прослушивании музыки поначалу кажется, что звучание реально улучшается и становится более напористым, но чуть позже замечаешь, что звук смазывается. Басы превращаются в ухаживающую кашу, из верхов выделяется только самые громкие тона, голос на фоне музыки отходит на второй план.

Вторая технология оказалась более жизнеспособной. CMS3-3D — это алгоритм, который позволяет получить объемный звук из обычной стереодорожки. При его включении



Creative Console — удобный инструмент для настройки звуковой карты.



Софт ASUS Xonar DX радует своей простотой.

знакомые песни преобразуются, складываются полное ощущение, что находишься в самом центре происходящего: то где-то позади зазвучит гитара, то барабанный сбоек заиграет. Еще один плюс CMSS-3D — возможность превращать наушники в акустику 7.1.

Пара слов о кино: технологии **Dolby** и **DTS** поддерживаются в полном объеме только под Windows XP. Там все работает на уровне железа и не нагружает процессор. А вот драйверы для Windows Vista появятся лишь в конце лета (разработчики как-то не особенно торопятся). Также Creative предлагает собственный музыкальный плеер, каталогизатор медиафайлов и даже функцию караоке.

У ASUS такого разнообразия технологий и софта нет, но, может, оно и к лучшему. Все настройки собраны в одном окне, там же предстоит выбирать режим работы карты — музыка, фильмы, игры. ASUS не стала изобретать велосипед и воспользовалась разработками **Dolby Laboratories**, признанного лидера в области звука. Особо хочется выделить алгоритм получения объемного звука: если CMSS-3D от Creative впечатляет, то работа Xonar DX вкупе с **Dolby ProLogic** буквально сносит башню. При первом знакомстве с этой технологией возникает стойкое желание переслушать всю музыкальную коллекцию. Столь же хорошо показала себя технология **Dolby Headphone**, она с легкостью заткнула за пояс Creative X-Fi. И вот почему: если CMSS-3D перегружает наушники низкими частотами, то у ASUS звучание получается легким, воздушным.

Еще один козырь Xonar DX — плата отлично умеет позиционировать звук и мастерски его отделять. По качеству звучания карта от ASUS оказалась чище X-Fi Fatal1ty Edition, особенно это заметно при подключении многоканальной акустики — чистые 192 кГц дают о себе знать, да и шумов значительно меньше. Уступает новичок только по мощности выходного сигнала, наушники с сопротивлением 64 Ом раскачать удастся с трудом, нужен усилитель.

Раунд 3: как это работает?

При переводе обеих карт в игровой режим появляются настройки EAX, управление голозом, у Creative отключаются 24-bit Crystalizer и эквалайзер, а у Xonar DX активируется функция **DirectSound 3d GX 2.0** (о ней чуть позже).

Перед тестами поясним, почему Creative долгое время считалась единственным производителем звуковых карт, ориентированных на игроков. Звук в играх долгое время оставался на втором плане, шаги персонажей звучали одинаково и на траве, и на асфальте, не чувствовались изменения при переходе из одного помещения в другое, о расстоянии до персонажа можно было судить только по картинке на мониторе. Технологии вроде **Microsoft DirectSound** и **Aureal 3D** поддерживали лишь эффект реверберации и очень малое количество источников звука.

Чтобы подстегнуть интерес к сво-

им картам, Creative разработала технологию EAX. Она позволила не только менять звук в зависимости от условий в игре, но и просчитывать расстояние до источников. Впервые поддержка EAX появилась в 1999 году в картах серии **Sound Blaster Live!** — тогда технология позволяла обрабатывать до 32 источников, умела самостоятельно обрабатывать эффекты, значительно разгружая тем самым центральный процессор. К выходу X-Fi технология доросла до версии 5.0. Мощный процессор научили работать со 128 источниками звука, принимать в расчет поверхность пола, стен, потолка, плавно изменять звучание при переходе из одной локации в другую, обрабатывать встречающиеся препятствия, а для полного счастья добавили внушительное количество новых эффектов.

На пути к популяризации EAX встала одна проблема — для поддержки технологии недостаточно одной карты, игры необходимо запускать под EAX, а это дополнительные затраты. За прошедшие три года появилось чуть больше двадцати игр, совместимых с EAX 5.0 — совсем негусто. Но Creative это не расстроило, там до сих пор уверены, что без EAX играть нельзя. В этом есть доля правды, но EAX — не панацея, в том же **Call of Duty 4** обошлось без этой технологии, при этом звук все равно получился великолепный. А тут еще вышла Windows Vista, в которой избавились от поддержки аппаратного звука напрочь, ее можно реализовать лишь через программный интерфейс **OpenAL**. Этот шаг Microsoft существенно пошатнул позиции Creative на рынке.

Вообще, политика Creative в отношении EAX довольно жесткая, компания в принципе не лицензирует старшие версии стандарта сторонним разработчикам железа. На нет и суда нет, и в ASUS пошли другим путем: понятное дело, что процессор от C-Media недостаточно мощен, чтобы обрабатывать инструкцию EAX 5.0, зато с этой задачей прекрасно справляется центральный процессор компьютера. И здесь они совершенно правы — современные ЦП достаточно мощные, на считывают два, три и даже четыре ядра, которые только и ждут, чтобы их чем-нибудь за-

Windows Vista против X-Fi



Долгое время Creative давила на то, что только их карты могут работать с EAX на аппаратном уровне, а все остальные технологии загружают центральный процессор. С выходом Windows Vista многое изменилось.

Microsoft отказалась от поддержки **DirectSound**, а ведь именно на его основе построена работа EAX. Для Creative это был удар ниже пояса. В итоге под Vista поддержка EAX осуществляется лишь на программном уровне — через утилиту **Alchemy**.

У **ASUS Xonar DX** таких проблем с Windows Vista нет, поддержка EAX у нее заложена на уровне драйверов, и карточке все равно, под какой системой работать.

грузили. Схема действия поддержки EAX такова: как только мы запускаем игру, **DirectSound 3D GX2.0** перекладывает EAX-команды, отправляя их на обработку в ЦП, после чего рассчитанный звук поступает на карту и акустику. О полноценной поддержке EAX 5.0 никто не говорит, но работу со 128 источниками звука и основные эффекты гарантированы. Решение не самое прозрачное, но это работает.

Раунд 4: финальная битва

Для тестирования звука в играх мы собрали компьютер на основе **Core 2 Duo E6300** с частотой 1,8 ГГц, установили две планки памяти по 512 Мб и ограничили видеокарту **GeForce 7800 GTX 512 Мб**. Удалочку линейку игр составили **Unreal Tournament 3**, **Call of Duty 4** и **BioShock**. Главное, что нас интересовало — насколько хорошо у Xonar DX получится работать с EAX и будет ли заметна разница по сравнению с X-Fi. Чтобы не пропустить ничего важного, звук каждого прохода уровня записывался и сравнивался.

Первым в очереди был **BioShock**. Игра поддерживает EAX 5.0 и отличается разнообразием помещений со сложной обстановкой. Первый запуск прошел на кар-



Впервые поддержка EAX появилась в **Sound Blaster Live!** — тогда это была самая настоящая революция.

	ASUS XONAR DX	CREATIVE X-FI FATALTY EDITION
Процессор	ASUS AV100	X-Fi
ЦАП	Cirrus Logic CS4398 (24 бит/192 кГц/116 дБ), Cirrus Logic CS4362A (24 бит/192 кГц/112 дБ)	Cirrus Logic CS4382 (24 бит/192 кГц/192 дБ), 96 кГц в многоканальном режиме/114 дБ
АЦП	Cirrus Logic CS5361 (24 бит/192 кГц/114 дБ)	Wolfson WM8775SEDS (24 бит/ 96 кГц/ 102 дБ)
Количество каналов	7.1 в аналоговом и цифровом режимах	5.1 в аналоговом режиме, 7.1 по S/PDIF
Шина	PCIЕ 1.0	PCI
Выходы	4x 3,5 мм джека (фронт/боковые/центр-сабвуфер/тыл), 3,5 Flexi Jack (микрофон, S/PDIF), AUX-IN, S/PDIF, выход на фронтальную панель	Игровой порт, 3x 3,5 мм джека (фронт/центр-сабвуфер/тыл), 3,5 мм 3,5 Flexi Jack (микрофон, S/PDIF), AUX-IN, 2x выходы на панели расширения, управление питанием

те X-Fi Fatality Edition. Для лучшего эффекта мы сначала прошли уровень без поддержки EAX, после чего мы ее включили. Разница нас поразила. Звук меняется коренным образом. Если без EAX все идет общим потоком, то при включении обработки отлично прослеживаются переходы от одной поверхности к другой, ощущается объем помещения — например, в больших комнатах шаги звучат более гулко, чем в маленьких. В комнатах с коврами звуки как будто тонут, в то время как в пустых помещениях, наоборот, усиливаются. Отчетливо слышно, находится ли противник в одном с вами помещении или нет, без труда определяется расстояние до источника звука. Но вот технология CMSS-3D явно пасует — в наушниках невозможно понять, где находится источник.

Переходим к Xonar DX. Первым делом мы проверили настройки, EAX остался доступен. Звук от карты ASUS оказался совершенно иной. В то время как конкурент из стана Creative дает басами, Xonar DX четко выделяет каждый отзвук. Особенно порадовала технология Dolby Headphone — она явно превосходит CMSS-3D. Теперь о EAX-эффектах: на слух разница есть. Xonar DX работает с некоторым отставанием, прохождение звука через стену слышно не так явно, переходы из одного помещения в другое более резкие,

немного различается просчет плеска воды. Общее впечатление: нельзя сказать, что звук у Xonar DX хуже, он просто другой.

Unreal Tournament 3 взаимодействует с EAX куда интенсивнее, чем BioShock. Результаты обивк карточек в нем оказались примерно одинаковыми. На больших пространствах при игре в наушниках в лидеры вышла Xonar DX — благодаря более грамотному позиционированию.

Call of Duty 4 мы оставили на десерт: там нет поддержки EAX, так что оба соперника боролись на равных. Звук в игре часто терпит динамику и изобилует высокими частотами. За счет усиления басов и 24-bit Crystalizer на X-Fi Fatality Edition удалось получить плотное живое звучание, которое куда больше похоже на то, что вы можете услышать в кинотеатре. У Xonar DX просто не оказалось нужных фильтров, чтобы подтянуть звук, к тому же в игре отказался работать Dolby Headphone, главный козырь этой карты.

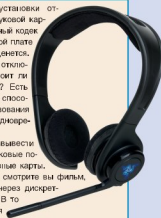
Подведем черту

У ASUS получилась отличная карточка, она не только не уступает продукции Creative по звуку, но зачастую и превосходит ее. При работе с музыкой или фильмами используют высококачественные технологии от Dolby, которые с легкостью затыкают за пояс все

Два в одном

После установки отдельной звуковой карты встроенный кодек на системной плате никуда не денется. Его можно отключить, но стоит ли tortиться? Есть несколько способов использования двух карт одновременно.

Можно вывести разные звуковые потоки на разные карты. К примеру, смотрите вы фильм, звук идет через дискретную карту. В то же время кто-нибудь хочет послушать музыку в наушниках, тогда в Winamp вывод звука выставляется на встроенный кодек, и все довольны. Еще один вариант: использовать основную карту на вывод звука из игры, а вторую — для общения по TeamSpeak через гарнитуру. Удобно и практично.



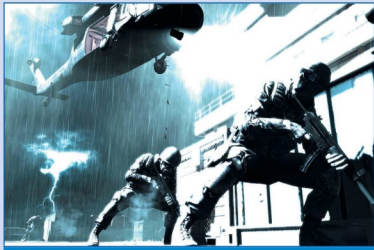
работки Creative. Но самое главное, что Xonar DX действительно умеет работать с EAX 5.0. Не так безукоризненно, как карты самой Creative, но в пылу боя вы вряд ли заметите разницу.

У Creative X-Fi Fatality есть процессор, до которого Xonar DX еще расти и расти. Но все остальное за три года безнадёжно устарело. То, что недавно выглядело впечатляюще, сегодня уже уходит в историю. Старые АЦП/ЦАП проиграют Xonar DX по всем статьям.

У Creative много софта, но он зачастую бесполезен и нестабилен. За все время тестов мы получили один полный слет Windows и несколько синих экранов. Кроме того, у плат X-Fi нет выхода на стандартную звуковую панель на корпусе, есть лишь поддержка дорогих фирменных панелей расширения.

Куда сложнее обстоит дело с запасом. У Creative в наличии продвинутый софт и полная поддержка ASIO. Процессор X-Fi обеспечивает малые задержки при обработке звука в реальном времени, внешние панели с большим количеством разъемов упрощают подключение микрофонов и музыкальных инструментов. Можно работать сразу с несколькими каналами — записывать одновременно голос и инструмент. Но мешает ограничение в виде 96 кГц. Xonar DX позволяет делать более качественные записи, но о работе со звуком в реальном времени можно забыть.

У каждой звуковой карты есть свои плюсы и минусы. Если у вас уже установлена карта серии X-Fi, то менять ее на Xonar DX стоит только в том случае, если вы решили прикупить высококачественную акустику. А вот если до сих пор вы обходились встроенным звуком и вам не надо записывать музыку, то Xonar DX станет прекрасным выбором. ■



Call of Duty 4 не поддерживает EAX, тем интереснее было соревнование. В этом раунде Creative победила — звук получился бесподобный.

Музыкальная ШКАТУЛКА

Тестирование динамика TopDevice TDV 001

Дмитрий Колганов

Технические характеристики • Мощность: 20 Вт
• Диапазон частот: 100-20 000 Гц • Размеры: 64x64x58 мм
• Вес: 635 г • Цена: 3100 руб.

Акустика с метровым динамиком, да еще карманного формата? Да, теперь это реальность. Мини-колонка **TopDevice TDV 001** заставит вибрировать и издавать звук любую ровную поверхность. Ставишь TDV 001 на стол, и он начинает петь — громко и четко. Вопрос: как такое может быть?

Технологию прошлого

Как рождается звук из обычных колонок? Там все просто: динамик (небольшой поршень над подвесом) под действием электричества толкает воздух и создает колебания. С таким же успехом это может делать, например, стол. Правда, заставить его двигаться с большой скоростью проблематично. Тогда ученые предложили использовать поверхность как резонатор. По такому же принципу действуют многие струнные инструменты — пианино, гитара. Если натянуть струну в воздухе и попятаться извлечь из нее звук, он окажется слабым. А вот если положить струну на ровную поверхность, все изменится. Этот же принцип используется в **TopDevice TDV 001**.

Устройство работает как небольшой молоток, движущийся с огромной скоростью. В движение его приводит магнитный стержень, который ставится между двумя постоянными магнитами. Они образуют поле, под воздействием которого стержень то удлиняется, то сжимается с определенной частотой. Так молоточек приходит в движение и бьет по столу,

поверхность стола начинает колебаться и воспроизводит звук.

Теория в действии

Выглядит динамик от **TopDevice** как обычный кубик. С первого взгляда и не скажешь, что в нем скрыта какая-то диковиная технология. Весит этот самый кубик немало — 635 г. Снизу находится небольшая круглая ножка, за которой и спрятан тот самый молоточек. Работает TDV 001 от сети, при включении верхняя панель подсвечивается синим цветом. Сзади находится один вход, выключатель и кнопки управления громкостью. Чтобы не тянуться каждый раз до динамика, лучше воспользоваться пультом ДУ. С него можно отрегулировать громкость, а также менять настройки высоких и низких частот.

Если подвесить TDV 001 в воздухе и включить его, вы едва услышите музыку. Но стоит только поставить динамик на ровную поверхность, как все меняется. Громкость превосходит все ожидания, качество звука на уровне. Чувствуется лишь некоторая нехватка басов, в остальном порядке.

Долгие эксперименты показали, что динамик может заставить звучать любую поверхность. Самый громкий и чистый звук дает стекло, сталь дает много высоких частот, а наиболее сбалансированный звук бывает у дерева. Но тут есть свои подводные камни: тонкое дерево дребезжит, слишком толстое — поглощает вибрации. Самый качественный звук мы получили от акустической гитары и пианино — идеальная платформа для нашего испытуемого.

Интересные факты о...

- Первое устройство такого типа появилось в 2002 году и называлось **Olympia SoundBug**.
- Устройство от **TopDevice** использует ровные поверхности как резонатор, удара по ним тысячи раз в секунду.
- Сердечник TDV 001 удлиняется лишь на тысячную долю от своего изначального размера, но этого достаточно, чтобы получить качественный звук.
- На создание магнитного поля уходит много энергии, за час TDV 001 потребляет больше, чем типичный сотовый телефон за двое суток.
- При помощи динамика **TopDevice** нам так и не удалось взорвать бокал, но мы попытались.



TopDevice TDV 001 — уникальное устройство. Новаторская технология позволяет получить очень приличный звук с любой поверхности. В этом направлении можно и нужно экспериментировать.

Стоить TDV 001 будет примерно 3100 рублей, а в продаже появится в августе. На широкую популярность новинки вряд ли стоит рассчитывать, но любителям экзотики и всего оригинального рекомендуем присмотреться к дителю **TopDevice** повнимательнее, такого вы еще не видели. ■



Благодарим компанию **TopDevice** (www.topdevice.ru) за предоставление оборудования на тесты.

СКОРОСТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

Тестирование памяти Corsair DOMINATOR TW3X2G1800C7DFNV

Алексей Горбунов

Технические характеристики • Объем: 2x1 Гб • Частота: 1800 МГц • Тайминги: CL — 7, 18CD — 7, 18R — 7, 18AS — 20, CMD — 11 • Рабочее напряжение: 2.0 В • Профиль: стандартный, XMP • Комплект поставки: вентилятор • Цена: 11000-12000 руб.

DDR3-память потихоньку отвоевывает себе место под солнцем. Пока этот стандарт пользуется спросом разве что у энтузиастов и оверклокеров, слишком уж высока цена. Но все течет, все меняется, нет никаких сомнений, что в скором времени DDR3 SDRAM вытеснит привычную нам DDR2-память.

В активе любого крупного производителя оперативной памяти найдется немало DDR3-комплектов, Corsair не исключение. Ее продукция неизменно отличается высоким качеством, поддержкой самых современных технологий и, разумеется, впечатляющими скоростными характеристиками. Недавно компания представила новый набор из серии DOMINATOR — TW3X2G1800C7DFNV.

DOMINATOR'ы наступают

Комплект Corsair DOMINATOR TW3X2G1800C7DFNV состоит из пары планок объемом 1 Гб каждая. Внешний облик знаком всем, кто имел дело с серией DOMINATOR. Как и прежде, для охлаждения модулей используются высокие радиаторы и блок с тремя вентиляторами, который устанавливается сверху. Радиаторы контактируют не только с микросхемами, но и с печатными платами модулей (через специальный теплопроводящий слой), что усиливает эффективность охлаждения. Скорость вращения вентиляторов можно регулировать через BIOS.

Объемом 2 Гб сейчас никого не удивить, зато впечатляет скорость — 1800 МГц. Еще недавно многие процессоры не могли похвастаться такими частотами. Несмотря на высочайшую скорость, тайминги памяти оказались низкими — CL7. Для стандарта DDR3 SDRAM это совсем немного. Для того чтобы Corsair завелась на заваленных настройках, необходимо выставить напряжение памяти 2.0 В. Впрочем, владельцам системных плат на базе чипсета Intel X48 не

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

Futuremark PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	Overall	
11585	8482	9466	
MAXON CINEBENCH R10 (64-bit)			
Single CPU	Multiple CPU	Speedup	OpenGL
4445	15600	3.51	6561
Lavalays EVEREST Ultimate Edition 4.5			
Read	Write	Copy	Latency
11481 М6/с	9524 М6/с	9784 М6/с	45.1 нс
SiSoftware Sandra XII SP2			
Bandwidth	Latency	Speed Factor	Mem/Cache Bandwidth
9.65 Гб/с	55 нс	65,3	58.9 Гб/с

придется регулировать все эти параметры вручную. Дело в том, что оптимальные настройки у TW3X2G1800C7DFNV защиты в специальной микросхеме. Технология называется **Intel XMP**. В итоге, если у вас установлена плата на базе Intel X48, достаточно включить режим XMP в BIOS и расслабиться.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

WinRar 3.71

Скорость 2312 К6/с

Super Pi Mod 1.15

16 М6 5-46 мин

F.E.A.R. 1.08

1440x900 275 FPS

Близнецы-рекордсмены

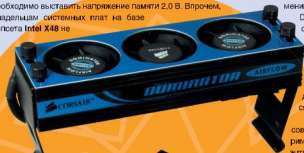
Для TW3X2G1800C7DFNV мы подобрали отличную комбинацию: материнскую плату **ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP** (Intel X48), процессор **Core 2 Extreme QX9770** (3,2 ГГц) и видеокарту **Radeon HD 3870 X2**. Испытания проводились под 64-битной версией **Windows Vista Ultimate**.

Перед началом тестов мы выбрали в BIOS режим XMP. Что же изменилось? Изначально P5E3 Premium поддерживает максимум DDR3-1600. Чтобы позволить памяти работать на своей крейсерской скорости, BIOS самостоятельно разогнал шину до 1800 МГц, при этом частота самого процессора возросла с 3,2 ГГц до 3,6 ГГц.

Показатели памяти в тестах оказались чрезвычайно высокими. Измерения в **EVEREST** показали, что скорость чтения увеличилась до 10 Гб/с, а записи и копирования лишь чуть-чуть не дотянули до этой отметки. В **WinRar** набор от Corsair умудрился достигнуть результата 2312 К6/с.

К сожалению, эксперименты по ускорению памяти прошли не совсем гладко. Частоту удалось поднять лишь до 1840 МГц, эксперименты с напряжением и таймингами не особо помогли. Многие жутюзиасты умудрились разогнать TW3X2G1800C7DFNV до 2000 МГц. Может, это везение, а может, стоило использовать платформу на основе **nForce 780i/790i SLI**. В последнем случае толку от XMP никакого, ведь **NVIDIA** продвигает свой стандарт — **EPP**.

DDR3-память все еще относится к разряду элитарной, а планки Corsair DOMINATOR TW3X2G1800C7DFNV тем более. Они чертовски быстрые, только вот цену никак нельзя назвать разумной. Но плюсов у комплекта много: это высокая производительность, эффективная система охлаждения и уникальный запоминающийся дизайн. ■



ПРИНЦИП НА КОЛЕСАХ

Тестирование водородной машинки H-racer

Влад Вахнев

Современные города задыхаются от огромных потоков машин и выхлопных газов. Без машин мы не можем, но с ними надо что-то решать — и чем быстрее, тем лучше. Решением здесь может стать водород — абсолютно безвредное, экологически чистое топливо, которое к тому же и получается прямо из воды.

H-racer: призрачный гонщик

Компания **Horizon** занимается производством различных элементов питания. Теперь же они решили продемонстрировать, что экологически чистое топливо уже реальность.

Перед нами **H-racer** — самая маленькая в мире игрушечная водородная машина (ее длина составляет всего 15,5 см). Машина сборная, состоит из корпуса и основания, водородного цилиндра и преобразователя энергии. Корпус — просто пик дизайнерской мысли: обтекаемый, гладкий, бело-синий, прозрачный. В комплекте поставки есть водородная станция, солнечная батарея, шприц для откачивания воздуха из водородного цилиндра и несколько трубочек для соединения машины с заправкой.

Наиболее интересна во всем этом технология разложения воды на кислород и водород (электролиз). Положительно заряженные ионы водорода притягиваются электронами, возникающими между анодом и катодом. А дальше вспомните: кто на лабораторных работах по химии не поджи-

гал водород, чтобы сделать маленький бум? Так вот, водород закачивается в топливный бак машинки, а при реакции с кислородом (воздухом) вырабатывается энергия и, соответственно, вода, которую можно снова использовать для получения водорода.

Тестовый заезд

Итак, мы заправили H-racer водородом, теперь посмотрим, на что способна машинка. Включаем, ставим на асфальт и наблюдаем за происходящим... Все прошло удачно, хотя зря мы пытались проделать это на большой пустынной площадке — уже через 2 минуты угнаться за игрушкой можно было с большим трудом. H-racer уносился вдаль все быстрее и быстрее. Догнать его помогло дерево, удачно «выросшее» на пути. Машинка долго пыталась влезть на нечастное растение, но безрезультатно. Эх, и почему производитель не удосужился обеспечить свое творение пультом дистан-

ционного управления? Может быть, Horizon озаботился не только сохранением окружающей среды, но и здоровьем нации? Побегаеть так по часу в день за H-racer — и через неделю-две можно смело претендовать на мастера спорта в беге с препятствиями.

Неуправляемость машинки — самый важный ее недочет. Эту проблему скоро устранят, на подходе **H-racer 2.0** с пультом управления. Правда, пока неясно, когда он появится в продаже.

Еще одна проблема, которая возникла с нашим экземпляром H-racer: ось колеса немного смещалась, из-за чего оно задевало корпус машины и скорость сильно снижалась. Эта неприятность исправляется простым русским методом — достаточно вручную подправить ось. Проблема, скорее всего, свойственна лишь нашей машинке, до нас тестировали не один раз.



H-racer, безусловно, замечательная иллюстрация прогресса в сфере машиностроения, да и просто интересная игрушка для любого возраста. Хотелось бы надеяться, что вскоре мы увидим на улицах наших городов увеличенные версии творения компании Horizon, которые заменят собой вредные с точки зрения экологии автомобили на бензине.

Немного о цене. На международном сайте красуется ценник \$99,99 — это что-то около 2400 руб. Вполне себе ничего, только вот доставки в Россию нет. Решили мы узнать, можно ли достать эту диковинку в нашей стране. Можно, только это извеще радости не прибавило: на сайте lefutur.ru красовался ценник с цифрой 8065,5 рублей при заказе через интернет.



RESSURECTION OF THE STEEL FLEET



NAVY FIELD®

БЕСПЛАТНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ВОЕННО-МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ

США, ЯПОНИЯ, ГЕРМАНИЯ, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ В САМЫХ
МАСШТАБНЫХ МОРСКИХ СРАЖЕНИЯХ XX ВЕКА



Приведи свой флот к победе,
адмирал!



SDENETNET
Technology for Entertainment

www.navyfield.ru

©2004 SDENETNET technology for entertainment Co. Ltd. All rights reserved © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестейя». Все права защищены.
www.russobit.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 811-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 811-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

ЖЕРТВА ПЛАНОВОЙ ЭКОНОМИКИ

Часть 1

Расцвет и закат советской компьютерной эпохи

Павел Шубский

При мысли о Москве шестидесятых живо представляется бессмертный Шурик с его машинной времени. Очереди за колбасой, черно-белые фотографии из родительского чемодана, поток разноцветных «Волг» на улицах города... Но свои компьютерные гении в стране были уже тогда. В это сложно поверить, однако в конце 70-х в СССР существовали вычислительные машины, превосходившие по мощности любые аналоги того времени. А дальше последовала череда событий, загнавшая всю нашу компьютерную отрасль в тупик. Историки до сих пор не могут прийти к единому заключению, что же привело к катастрофе: издержки экономической системы, изоляция от остального мира, несовершенство элементной базы, саботаж на правительственном уровне? Поверимся истории иначе — весь мир сейчас мог бы использовать абстрактную многодерную «Электронику-235М», так и не узнав про Intel и AMD. Но этого не случилось.

Расцвет

В середине 40-х годов в США был представлен документ под названием «Архитектура фон Неймана». В нем великий физик и математик Джон фон Нейман (John von Neumann) описал вычислительную систему, в которой процессорный модуль отделен от устройства хранения данных. Вскоре был создан, а затем и усовершенствован первый американский компьютер ENIAC. Его установили в Университете штата Пенсильвания, США, и начали использовать для обработки научных задач. Тогда же в Англии появились первые управляемые программами компьютеры.

Тем временем в стражайшем секрете началась работа над первой советской вычислительной машиной. Ученым уже было известно, что американские и британские коллеги достигли определенных успехов, но холодная война наложила свои ограничения — исследования заграничных умов нашим конструкторам были недоступны. А раз так, до всего пришлось доходить своим умом.

В конце 1948 года рядом с Киевом, в живописном местечке под названием Феосания, трудилась команда под руководством мэтра советского компьютеростроения Сергея Лебедева. В первые послевоенные

Принципы ЭВМ от Лебедева

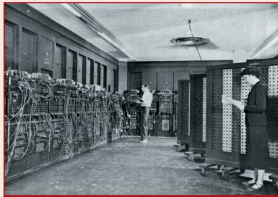
В статье мы говорили о постулатах, сформулированных С.А. Лебедевым во время разработки первой вычислительной системы. По мнению академика, ЭВМ должна была соответствовать следующим параметрам:

- Наличие арифметических устройств, памяти, устройств ввода/вывода и управления.
- Кодирование и хранение программы в памяти, подобно числам.
- Двоячная система счисления для кодирования чисел и команд.
- Автоматическое выполнение вычислений на основе хранимой программы.
- Наличие как арифметических, так и логических операций.
- Иерархический принцип построения памяти.
- Использование численных методов для реализации вычислений.

годы он работал директором Института электротехники Академии наук Украины, а также руководил лабораторией Института точной механики и вычислительной техники Академии наук СССР (ИТМВТ). Перу Лебедева принадлежит формулировка принципов архитектуры электронных вычислительных машин — тут он опоздал на два года, но справился с задачей не хуже своего заокеанского коллеги. Примерно в то же время по приказу Иосифа Сталина начало работу Специальное конструкторское бюро №245 (СКБ-245). Управление им взял на себя Михаил Лесечко.

Маленькая революция

Результатом двухлетнего труда команды Лебедева стала малая электронная счетная машина (МЭСМ). Это был первый советский компьютер на основе 6 тыс. электровакуумных ламп. Система предопределила архитектуру нескольких следующих поколений ЭВМ — по современным меркам, всего лишь больших калькуляторов. Разработ-



Первый компьютер ENIAC выглядел не менее устрашающе, чем отечественные разработки.



Венец творческой мысли Сергея Лебедева и гордость СССР — компьютер BESM-6.

ку, проектирование и сборку ЭЭСМ осуществляли 12 исследователей и несколько техников.

Малая счетная машина занимала площадь порядка 60 кв. м — это целое крыло двухэтажного здания бывшего монастыря в Феофаньи! В теории система могла производить 3000 операций в секунду, по факту же это был всего лишь макет. На его основе разработчики собирались исследовать принципы построения ЭВМ, ведь ранее таких устройств не существовало как класса. Тем не менее ЭЭСМ быстро начали использовать по назначению — математики со всего СССР выстраивались в очередь, чтобы получить доступ к быстрым машинным расчетам.

В первую очередь появлением новых версий больших вычислительных систем повлеклась первая малогабаритная советская ЭВМ М-1. За ее разработку отвечал ученый Исак Брук, представитель совершенно иной школы разработчиков. Новая система занимала комнату площадью 12 кв. м, это совсем немного по сравнению с исполинской ЭЭСМ, однако производительность компьютера оказалась куда ниже — всего 20 операций в секунду. Но это не помешало нагрузить систему расчетом ядерных исследований. В дальнейшем альтернативная школа Брука еще не раз проявит себя.

Больше — значит лучше

Перед тем как начать работу над следующим проектом, Лебедев переехал в Москву и занял пост директора Института точной механики и вычислительной техники (ИТМиВТ). Заключена работа над первой большой электронной счетной машиной (БЭСМ-1). Компьютер был готов и сдан в эксплуатацию в 1953 году. Одновременно с БЭСМ-1 свою первую разработку представило СКБ-245. Система получила название «Стрела». Обе ЭВМ использовали электровакуумные лампы, но у конструкторского бюро было преимущество — широкое финансирование. В основу «Стрелы» легла разработанная по новой технологии лампа, тогда как в первом поколении БЭСМ-1 пришлось использовать лампу на базе ртутных трубок. Этот недостаток исправили в 1954 году. Тогда производительность компьютера достигла 8000 операций в секунду — таким образом, БЭСМ-1 сравнялась с лучшими системами в мире.

Суда по вою, уже в то время правительство недооценивало компьютерную отрасль, иначе средств выделялось бы больше. Академику Лебедеву стоило больших трудов доказать, что развитие компьютерной индустрии в СССР необходимо, — изначально новое направление приписали к буржуазным лженаукам.

Примерно в то же время школа И.С. Брука представила усовершенствованную версию М-1 — производительность системы увеличили с 20 до 3000 операций в секунду и назвали М-2. Машину сразу взяли в оборот различные научные институты (атомная энергетика, теоретическая и экспериментальная физика, погода) и конструкторские фирмы. Несколько годами позже на ВДНХ проводилась промышленная выставка, и в качестве одного из экспонатов был выставлен пульт управления М-2, подключенный к удаленным вычислительным блокам при помощи телефонного кабеля. Во время первой демонстрации стенд с системой привлек немало посетителей выставки.

Но именно «Стрела» и БЭСМ-1 легли в основу вычислительного центра всей АН СССР. В первую очередь компьютеры задействовались в военных целях — для изучения термоядерных реакций, расчета баллистических траекторий ракеты и так далее. В 1956 году Лебедев выступил с докладом на конференции в западногерманском городе Дармштаде. Академик устроил переполох, рассказав миру о том, что в СССР действует сверхбыстрая ЭВМ — оказалось, что в Европе БЭСМ-1 не было равных. Дальнейшее развитие вычислительных систем на протяжении нескольких лет было зелолюционным. В 1958 году на арену вышла система БЭСМ-2 с внешней памятью на основе ферритовых сердечников и увеличенным набором исходных команд. Впервые ЭВМ подготовили к серийному производству (до этого большая часть систем существовала в единичном экземпляре).

В 1959 году ИТМиВТ совместно с СКБ-245 представили компьютер М-20. Руководил разработкой все тот же Сергей Лебедев. Несмотря на старую элементную базу с вакуумными лампами и полупроводниковыми диодами, система выдавала производительность на уровне 20 тыс. операций в секунду. Разработчики добавили в память несколько новых логических команд, стала возможной работа процессора во время вывода уже обработанных данных на печать. Раньше блоки машин простаивали до получения зеленого сигнала. По странному стечению обстоятельств было построено ровно 20 экземпляров ЭВМ М-20.

Уже к тому времени стало понятно, что дальше так продолжаться не может — общение с компьютером и написание программ занимали слишком много времени. Еще бы, ведь процесс решения задачи на ЭВМ выполнялся следующим образом: разработчик программы интерпретировал задачу в машинных кодах, записывая ее на перфокарте, вводил в память компьютера и вручную управлял ее выполнением. Скорость решения напрямую зависела от подготовленности программиста — он должен был быстро реагировать на сбои, ошибки, отлично ориентироваться в переконструкциях пульта управления. Как да, мы совсем забыли пописать: в комплектации первых ЭВМ не было ни мониторов, ни клавиатур с мышками, информация об ошибках и сбоях выводилась при помощи лампочек.

Был нужен прикладной язык, который бы позволил избежать общения с блоками компьютера напрямую. Первые попытки реализовать системный язык программирования Лебедев предпринял еще при разработке М-20 — машина понимала наглядные и интуитивные команды, немногочисленные. Это существенно расширило круг специалистов, способных взаимодействовать с компьютером.

Но все это полимеры, нужно было что-то новое, тем более что американская компьютерная промышленность набирала обороты.

Сияние!

Жизнь электровакуумных ламп в качестве основных элементов вычислительного блока подходила к концу — еще в конце 40-х американцы придумали полупроводниковый транзистор. Новый элемент позволил существенно уменьшить размеры компьютеров, снизить тепловыделение и энергопотребление, повысить производительность.

Здесь ответственная промышленность немного отстала от Запада — производство транзисторов в промышленных масштабах началось



Академик Лебедев на всех фотографиях изображен с задумчивым выражением лица и бесконечной сигаретой между пальцев — гению не отдыхают.



Исак Семенович Брук собственной персоной, разработчик первой оригинальной компьютерной ЭВМ — М-1.



Так выглядела одна из первых программ, составленных в машинных кодах. Попробуй разобраться.

только в конце 50-х. Производители ЭВМ продолжали совершенствовать уже существующие модели. Были созданы модификации М-20 — М-40 с производительностью до 40 тыс. операций в секунду для систем противоракетной обороны, сверхмощная М-50 с двумя итерациями на скорости 50 тыс. и 500 тыс. операций в секунду. Наконец, во второй половине 60-х свет увидели **БЭСМ-3А** и **БЭСМ-4** на основе транзисторов. Один из основных трендов в области компьютеростроения того времени — разработка высочайшими языком программирования и операционных систем — нашли применение в БЭСМ-4. Специально для этой ЭВМ Факультет кибернетики и вычислительной математики МГУ разработал ОС **БЭСМ-МГУ** с полноценной обработкой прерывания.

Но все это были еще цветочки. В 1968-м на Московском заводе счетно-аналитических машин (САМ) началось производство супер-ЭВМ **БЭСМ-6**. Полностью новый компьютер на основе транзисторов и интегральных схем был разработан под руководством С.А. Лебедева, В.А. Мельникова и Л.Н. Королева. При его разработке была поставлена серьезная задача — достичь производительности порядка 1 000 000 операций в секунду (1 мегафлоп). И ведь справились!

При ближайшем рассмотрении оказалось, что БЭСМ-6 сильно опередила свое время, став вторым поколением ЭВМ. Она вообрала в себя много оригинальных идей. Систем подобного класса в мире не было и в помине. Чем же так примечательна БЭСМ-6?

Одно из основных отличий и главных новшеств — лебедевская водопроводная структура процессора, позволяющая совмещать обработку различных команд на разных стадиях их выполнения. Уже позже западные коллеги придумали для этого метода термин «конвейер» (все процессоры на сегодняшний день используют конвейерную архитектуру). Отныне к разным блокам памяти можно было обращаться одновременно, появился прообраз кэш-памяти — сверхбыстрое устройство хранения часто используемых данных и команд. Все эти улучшения вкупе обеспечили качественный скачок производительности.

Коллеги и современники называют Лебедева настоящим гением — при всей сложности собранной системы он сумел отсечь все ненужное, оставив самые необходимые блоки. В период с 1968 по 1987 гг. было выпущено порядка 350 машин БЭСМ-6, которые использовали в самых разных отраслях. Так, например, системы БЭСМ-6 просчитывали «Союз-Аполлон» — экспериментальный полет советского космического корабля «Союз-19» и американского «Аполлона». При этом наш компьютер справился с обработкой данных по траектории полета всего за 1 минуту, тогда как американскому аналогу на это потребовалось 30.

Важной особенностью БЭСМ-6 принято считать программное обеспечение — впервые с момента появления отрасли компьютеры начали поставлять в паре с необходимым софтом прямо с завода. Для БЭСМ-6 была разработана полноценная операционная система, над ней трудились лучшие советские умы из Института прикладной математики АН СССР, Вычислительного центра Академии наук и Московского государственного университета.

Нагляднее всего успешность архитектуры демонстрирует срок эксплуатации — последнюю БЭСМ-6 демонтировали в 1995 году, после 25-летней службы. Едва ли какой-нибудь суперкомпьютер в мире может похвастать таким долголетием.

Батарейки в комплект не входят

В следующем выпуске мы продолжим рассказ и узнаем, что случится дальше. Поволноваться придется сполна — впереди нас ждет закат компьютерной эпохи СССР. ■

Немного из физики



Перед тем как компьютерная индустрия перешла на использование полупроводниковых транзисторов, РС производили на базе электровакuumных трубок.

Также как и транзисторы, лампы пропускали ток через себя — отличалась структура, внешний вид, но принцип работы оставался схожим. Недостатки электронных ламп в конструкции вычислительных систем проявили себя сразу же: они потребляли очень много энергии, сильно грелись и часто выходили из строя. Шутка ли, для питания первых ЭВМ требовалась целая электростанция, а для охлаждения использовались мощные вентиляторы.

Транзистор — это трехэлектродный полупроводниковый прибор, в котором ток в цепи двух электродов управляется третьим электродом. Транзистор появился в США в 1948 году, в СССР их выпуск освоили лишь к концу пятидесятых.

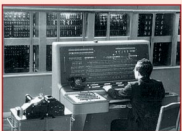
Для хранения информации ученые того времени использовали ртутные трубки (память на линиях задержки), позже — ферритовые сердечники. Обе технологии давно канули в Лету, но в рамках нашего исследования о них следует рассказать подробнее.

Ртутные трубки начали применять в радарах во время Второй мировой войны. Память на основе этой техники включала трубку, заполненную ртутью, и пьезокристаллический преобразователь на одном из концов. При получении сигнала преобразователь генерировал импульс, который создавал небольшие колебания ртути. Каждое колебание быстро передавалось на другой конец трубки, где другой пьезокристалл его инвертировал и передавал на экран. Обычно в линиях задержки перемещалось множество импульсов одновременно, компьютеру для нахождения искомого одиночного бита приходилось отсчитывать импульсы, сравнивая их с синхроимпульсами. Прямо скажем, не ахти какое решение.

Память на основе ферритовых сердечников использовалась для длительного хранения информации (до месяца). Конструкция включала тор из специальных материалов и ферритов, с двух сторон обмотанных проводом (необходимо для чтения и записи). Концепция хранения битов была намного проще, чем в ртутных трубках: один из подключенных проводов намагничивал ферритовый сердечник. Вот вам и бит данных. Память работала медленно и неэффективно — на перемагничивание требовалось время и много энергии. В дальнейшем ферритовые сердечники заменила полупроводниковая память.



Фантастика! Некий программист взаимодействует с системой при помощи клавиатуры.



Программист пытается найти общий язык с пультом управления БЭСМ-2. И это было не так просто, поверьте.



Эскиз одной из компьютерных систем с вычислительными блоками-шкафами и пультом управления.

 **MSI**
NOTEBOOK

MSI рекомендует Windows® для повседневной работы

Реклама

Интернет всегда с тобой

Ноутбуки Wind U100

- Процессор Intel Atom (1.6 ГГц, L2 Cache 512К, FSB 533 МГц), чипсет Intel® 945GSE + ICH7M
- Подлинная Windows® XP Home
- Широкоэкранный LCD дисплей 10"
- Удобная функция увеличения изображения
- Эргономичная клавиатура с полноразмерными клавишами и тачпад
- Жесткий диск объемом от 80ГБ
- Встроенная мегапиксельная вебкамера



www.microstar.ru



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Samsung SyncMaster T240

Большинство мониторов похожи друг на друга как близнецы, но **SyncMaster T240** от **Samsung** не спутаешь ни с кем: его гляцевый корпус с плавными обводами выглядит так, словно унаследовал фамильные черты от своих старших собратьев — ЖК-телевизоров Samsung.

SyncMaster T240 выпускается в трех цветах — бордовый с черным, изумрудный с черным и сапфировый с черным. Основные органы управления заняли место на боковой панели, на лицевой стороне — лишь сенсорная кнопка питания.

Яркость 300 кд/м² и контрастность 1000:1 обеспечивают качественную картинку в статике, а динамики добавляет быстрое (5 мс GTG) время реакции пикселя. Диагональ — 24 дюйма, разрешение — 1920x1200 (считайте, Full HD). Качество картинки приличное. Подставка не самая функциональная, можно регулировать лишь угол наклона экрана.

Монитор оснащен самыми популярными видеоразъемами (адаптерами D-sub, цифровой DVI-D и HDMI) и двухпортовым USB-концентратором для подключения, например, мыши и клавиатуры.



Технические характеристики • Диагональ экрана: 24 дюйма • Оптимальное разрешение: 1920x1200 • Тип матрицы: TN-IPS • Формат экрана: 16:10 • Время отклика: 5 мс GTG • Яркость: 300 кд/м² • Контрастность: 1000:1 • Шаг пикселя: 0,282 мм • Угол обзора: 160/170 градусов (по вертикали/горизонтали) • Энергопотребление: 60 Вт в рабочем режиме • Интерфейсы: D-sub, DVI-D, HDMI, 2 USB • Блок питания: встроенный • Цвет корпуса: бордовый с черным, изумрудный с черным или сапфировый с черным • Размеры: 502x610x245 мм

Что?	ЖК-монитор
Почему?	Для своей цены отлично сбалансированный монитор с роскошным дизайном
Сколько?	14 500 руб.
Где?	www.samsung.ru

Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series

Роль звуковой карты в игровом компьютере сложно переоценить. Выстрелы, взрывы, рев двигателей, шорох листьев — все это производит должное впечатление только при использовании качественной акустики и приличной звуковой карты вроде **Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series**.

Карта использует шину PCI Express x1, оснащена цифровым интерфейсом для подключения к системам домашнего кинотеатра и позволяет декодировать звук в формате **Dolby Digital**. В активе полный набор функций и технологичный плат семейства **X-Fi**. Для улучшения любого аудиоматериала в играх, музыкальных файлах, потоковом видео и фильмах служит технология **X-Fi Crystalizer**. Кроме того, чип берет на себя обработку аудиосигнала, что позволяет свести к минимуму нагрузку на центральный процессор. Как и прежде, программный пакет **Creative Alchemy** активизирует EAX-эффекты в играх под **Windows Vista**.

Для повышения общей производительности системы при использовании EAX на плате предусмотрено 64 Мб памяти и **X-RAM**. Заявленное соотношение сигнал/шум равно 109 дБ для всех каналов, задержка в режиме **ASIO** не превышает одной миллисекунды.

В комплект поставки входит стильная панель ввода-вывода черного цвета. Она устанавливается в пятидюймовый отсек компьютерного корпуса. На ней расположены гнезда для микрофона и наушников, пара RCA-разъемов и регуляторы громкости и уровня басов. При желании панель можно установить в 3,5-дюймовый отсек, в этом случае придется отказаться от RCA-разъемов.

Технические характеристики • Поддержка EAX: есть • Задержка в режиме ASIO: не более 1 мс • Гармонические искажения: не более 0,004% • Встроенная память: 64 Мб • Сигнал / шум: 109 дБ • Интерфейсы: PCIe x1

Что?	Звуковая карта
Почему?	Поддержка PCIe x1, отличное качество звука гарантировано
Сколько?	5000 руб.
Где?	ru.europe.creative.com

Point of View GeForce 9600 GSO

После успешного дебюта GeForce 9600 GT в NVIDIA решили переименовать оставшиеся чипы GeForce 8800 GS в GeForce 9600 GSO, чтобы побыстрее распродать запасы. По сути, Point of View GeForce 9600 GSO — это, за некоторыми исключениями, копия GeForce 8800 GS.

Видеокарта работает на номинальных для GeForce 9600 GSO частотах 550/1375/1600 МГц. Главное же отличие — обновленная система охлаждения, за что отдельное спасибо. Поддержка SLI-технологии на месте, на плате распаян шестипинный разъем питания, ну а на задней панели расположены порты DVI, HDMI и видеовыход. В комплект поставки входит диск с Assassin's Creed — требовательная игра, которая нагрузит видеокарту по полной программе.

На момент написания текста GeForce 9600 GSO 384 Мб стоила чуть дешевле GeForce 9600 GT 512 Мб. При этом последняя имеет в запасе много козырей: большой объем памяти, более высокие частоты и более широкая шина памяти. Но все курае в другом — GeForce 8800 GS стоит заметно дешевле своей новоявленной копии (600-800 руб.)! Будем надеяться, что к моменту выхода журнала в свет цены на GeForce 9600 GSO спадут, и тогда плату от Point of View можно будет смело рекомендовать к приобретению.

Технические характеристики • **Видочип:** NVIDIA GeForce 9600 GSO • **Техпроцесс:** 55 нм • **Количество транзисторов:** 666 млн • **Шейдерные процессоры:** 98 (1350 МГц) • **Текстурные блоки:** 48 • **Блоки растеризации:** 16 • **Частота чипа:** 550 МГц • **Частота памяти:** 1600 МГц • **Платы:** 384 Мб, GDDR3 (переменная выборка — 1, 1 нс) • **Шина памяти:** 192-бит • **Версия DirectX:** 10 • **Задняя панель:** DVI, HDMI, видеовыход • **Интерфейсы:** PCIe x16



Что?	Видеокарта
Почему?	Приличный уровень производительности при относительно невысокой цене
Сколько?	3600 руб.
Где?	www.pointofview-online.com

ECS A780GM-A

Перед нами материнская плата для привередливых, но экономных пользователей.

Полноразмерная (ATX) плата ECS A780GM-A (серия Black Series) выполнена на текстолите черного цвета, для охлаждения используются низкопрофильные радиаторы. Рассчитана эта модель на мощные мидтаунеры и домашние компьютеры.

Чипсет AMD 780G обеспечивает поддержку всех современных процессоров в исполнении Socket AM2/AM2+. Единственное ограничение: гарантирована работа с процессорами с тепловым пакетом до 95 Вт, так что Phenom 9750 (2,4 ГГц) — это максимум возможного. Встроенное графическое ядро Radeon HD 3200 дает производительность чуть ниже уровня Radeon HD 3450, но это вдвое больше, чем у AMD 690G. При укорочении доработанного HD-видео степень загрузки центрального процессора не превышает 20%.

Четырехканальный стабилизатор напряжения питания процессора обеспечивает высокий КПД преобразования, уменьшает нагрев и повышает стабильность выходного напряжения. Технологию Smart Fan позволяют автоматически регулировать скорость вращения процессорных вентиляторов с четырехконтактными разъемами: при необходимости можно выбрать температурный порог, выше которого включается плавное регулирование частоты вращения, и температуру, соответствующую режиму выхода кулера на максимальные обороты.

Возможности расширения у ECS A780GM-A приличные: три разъема PCI, пара PCIe x1 и один PCIe x16 для дискретной видеокарты. Разъемы SATA II с поддержкой RAID-массивов уровней 0, 1 и 0+1 целых пять, на задней панели — порт eSATA для внешних накопителей. Любители разгона тоже будут довольны: в BIOS предусмотрены все необходимые настройки, хотя можно обойтись и универсальной утилитой AMD OverDrive.

Технические характеристики • **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron, Athlon 64/X2/FX и Phenom под Socket AM2/AM2+ • **Чипсет:** AMD 780G/SB700 • **Графическое ядро:** AMD Radeon HD 3200 • **Оперативная память:** 4 слота DDR2-4095/533/667/800/1066 (дво В Гб) • **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/s (Athlon Athlon L1) • **Аудиокодек:** 7.1, HD Audio • **Слоты расширения:** 3 PCI, 2 PCIe x1, PCIe x16 • **Задняя панель:** 2 PS/2, 6 USB 2.0, D-sub, HDMI, eSATA, видеоразъемы, LAN • **Дисковый массив:** IDE, 5 SATA II • **Форм-фактор:** ATX (305x220 мм)



Что?	Материнская плата под процессоры AMD
Почему?	Демократичная цена, продуманный дизайн и мощное интегрированное видео — идеальная основа для мощного мидтаунера
Сколько?	2100 руб.
Где?	www.ecs.com.tw

PQI Turbo Memory DDR2-1066 2x2 Гб

Комплект памяти Turbo Memory от PQI (Power Quietent International) состоит из пары DDR2-модулей общим объемом 4 Гб и тактовой частотой 1066 МГц. Задержки — CL5-5-5-15, номинальное напряжение — рекордно низкие 1,92 В. Каждая планка сформирована на восьмиконтактной печатной плате и использует схему организации 8x128 Мб.

Высокая скорость не всегда означает высокие тепловыделения. Благодаря тому, что модули памяти PQI используют низкое напряжение, они не так сильно греются. Тем не менее производитель решил использовать радиаторы. Они приклеены к модулям памяти с двух сторон, для чего используется теплопроводящая паста. Продвинутый пользователь обязательно захочет разогнать такую память (задрать частоты, снизить задержки, прибавить напряжение). Оно и понятно, для этого есть все предпосылки — низкое напряжение и эффективное охлаждение.

Технические характеристики • **Объем:** 4 Гб (2x2 Гб) • **Рабочая частота:** 1066 МГц • **Напряжение питания:** 1,92 В • **Тайминги:** CL5-5-5-15 • **Размеры:** 30x133x34 мм

Наша рекомендация: если используете 32-битную версию Windows, стоит задуматься о переходе на 64-битный аналог. Ведь не секрет, что в первом случае система из 4 Гб ОЗУ сможет увидеть от силы 3,5 Гб, а во многих случаях и того меньше. Переход же на 64-битную ОС позволит использовать и 4, и 8 Гб без ограничений — были бы деньги.

Что?	Оперативная память
Почему?	Высокая скорость, большой объем
Сколько?	4000 руб.
Где?	www.pqi-europe.com

TRENDnet TEW-632BRP

Хотите подключиться к интернету, получить доступ к районной сети и обеспечить связь компьютера с ноутбуком, смартфоном и принтером без проводов? Нет проблем, сетевой роутер TRENDnet TEW-632BRP оснащен встроенной точкой доступа, маршрутизатором, ADSL-модемом и еще рядом дополнительных функций вроде встроенного принт-сервера и VoIP-шлюза. При этом стоит комбайн в разумных пределах.

Программное обеспечение Easy-Go позволит в считанные минуты подготовить адресной строке браузера и покопаться в настройках устройства более основательно.

Технические характеристики • Поддерживаемые протоколы: Wi-Fi 802.11 b/g/n • Основные разъемы: WAN, 4 LAN (10/100 Мбит/с) • Протоколы WAN-авторизации: P, PPPoE, PPTP, L2TP, BigPond • Протоколы шифрования: 64/128-бит WEP, WPA/WPA2 и WPA-PSK/WPA2-PSK • Управление доступом к Сети: возможность фильтрации по MAC-адресам и IP и блокировки доменов и URL • Зона покрытия: до 100 м в помещении • Энергопотребление: 7 Вт • Размеры: 120x195x30 мм • Вес: 335 г

Что?	Сетевой роутер
Почему?	Позвоит соединить все цифровые устройства в единую систему
Сколько?	2300 руб.
Где?	www.trendnet.ru

Можно выбрать тип шифрования данных в беспроводной сети, ограничить доступ к сайтам по содержимому, домену или URL и сделать много чего еще.

Поддержка Wi-Fi 802.11 b/g/n обеспечивает возможность работы с любыми мобильными компьютерами. Антенна достаточно мощная, зона покрытия — до 100 метров в радиусе. При желании можно подключить даже сеть беспроводных веб-камер для организации домашней системы видеонаблюдения.

Отдельно отметим возможность удаленного управления и трехлетнюю гарантию. Недостаток один: при работе устройство достаточно сильно греется, так что рекомендуется ставить TEW-632BRP прямо на стол, рядом с монитором или на системный блок.



Ideazon MERC Stealth

Клавиатура десятилетиями оставалась практически неизменной. Гениально простая QWERTY-раскладка до сих пор вне конкуренции, и только Ideazon время от времени выдает новые разработки. Последний продукт компании — MERC Stealth — представляет собой классическую клавиатуру, дополненную игровой раскладкой Dedicated Game Terrain.

34 кнопки для игр вынесены в левую часть лицевой панели и расставлены с учетом пожеланий игроков. К раскладке нужно привыкать, зато через неделю можно почувствовать себя настоящим асом практически в любой игре.

Драйверы из комплекта поставки MERC Stealth позволяют программировать клавиши на выполнение действий и последовательностей команд (для каждой игры можно создавать свои макросы). Пользователь может выбрать между тремя цветами подсветки клавиш — красным, синим и фиолетовым. При этом светодиоды освещают не только клавиши вокруг, но и нанесенный на них символ — очень удобно, особенно в вечернее время суток.

Кроме того, в клавиатуре есть два USB-порта и вход для наушников и микрофона. Ideazon MERC Stealth смотрится интересно, но не бесспорно — перед тем как делать выбор в ее пользу, стоит попробовать ее в действии.

Технические характеристики • Кнопки: 105 основных, 13 дополнительных, 34 на Dedicated Game Terrain • Порты: 2 USB 2.0, вход для наушника, гнездо для микрофона • Интерфейс: USB • Размеры: 201x536x27 мм

Что?	Игровая клавиатура
Почему?	Идеально подходит не только для игр, но и для ночных бдений перед компьютером
Сколько?	2500 руб.
Где?	www.ideazon.ru



Genius G-Pen M712

Стильный электронный мольберт Genius G-Pen M712 нацелен на компьютерных художников и дизайнеров, о чем свидетельствует высокое разрешение (4000 dpi) и широкий спектр мультимедийных функций. При переключении из стандартного режима отображения в широкоформатный и обратно размеры активной площади изменяются с 241x184 на 305x184 мм. Графика подчиняется перу как волшебной палочке.

На лицевой стороне по углам расположены круглые джойстики для быстрой прокрутки и изменения масштаба изображения. По периметру экрана находятся дополнительные кнопки для быстрого доступа к офисным приложениям и функциям Windows Vista и Mac OS. Само перо работает от одной батарейки типа AAA, в работе достаточно удобное.

Комплект поставки включает перо с подставкой, батарейку, планшет и набор софта —

Adobe Photoshop Elements 5.0, Ulead Photolmact 12SE, Macro Key Manager, Power Presenter RE, Free Notes & Office Ink и драйвера для Windows/Mac.

Технические характеристики • Разрешение: 4000 dpi • Размер рабочей поверхности: 305x184 мм • Чувствительность к нажатию пера: 1024 уровня • Количество кнопок: 34 • Интерфейс: USB

Что?	Графический планшет
Почему?	Станет настоящим подарком для того, кто хочет раскрыть в себе талант художника
Сколько?	6500 руб.
Где?	www.genius.ru





Тихий шёпот мощных вычислений

Порадуйте себя почти неслышим шёпотом вашего компьютера с блоком питания Silent Pro M от Cooler Master. Теперь это действительно возможно благодаря самым качественным компонентам и эффективной схеме охлаждения с применением инновационного для блоков питания метода комбинирования меди и алюминия для отвода тепла, огромных рёбер радиаторов, мощного 135-мм вентилятора и других передовых технологий.

SILENT PRO M

www.coolermaster.com

Москва:

ПЕРИТ тел (495) 785-05-04

Зевс (495) 955-51-99

НИКС (495) 974 33 33

Олимп (495) 782-19-18

Сатурн (495) 842-80-70

Сеть компьютерных магазинов Неогор

(495) 223-23-23

СтарМастер (495) 785-05-05

Шадрич (495) 794-72-34

СОРМОДА (495) 224-23-64

NT Computer (495) 363-93-93

GSM COMPUTERS (495) 840-91-88

Метис (492) 981-94-81

Объединённая розничная сеть POLARIS

и Техмаркет-Компьютерс (495) 735-55-57

Санкт-Петербург:

EUCLID (812) 702-43-00

Компьютер-Центр КСР (812) 074

Компьютерный Мир (812) 333-00-33

РИК (812) 327-34-10

Календерград

Новая Система (4012) 728-33-3

Воронеж:

РСТ (472) 77-93-39

Иркутск:

Комтек (3952) 25-83-38

Новый Магистр:

Сатурн (8312) 19-44-62

Уфа:

Сеть магазинов КламбС (3472) 91-21-12

Екатеринбург:

NT Computer (343) 378-31-68

Настоящая Волна:

NT Computer (863) 295-30-20

Новосибирск:

NT Computer (383) 344-99-04

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

HTC Touch Diamond



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Лицевая панель HTC Touch Diamond выполнена из ровного глянцевого пластика, а задняя часть создана в стиле многогранных поверхностей, как у Nokia Prism. Дизайн оригинальный, правда, корпус быстро собирает отпечатки пальцев.

Аппарат работает под управлением операционной системы Windows Mobile 6.1 Pro и поддерживает интерфейс TouchFLO. Проведите по дисплею пальцем — выскочит трехмерное меню в виде куба с пиктограммами на гранях. Сообщения красиво разворачиваются, письма почтовика элегантно выливаются из конверта, музыкальный клиент удобен и красив. Во всех приложениях внизу расположена полоса быстрого запуска, которая перематывается пальцем. За счет интерфейса отвечает отдельный графический ускоритель, поэтому аппарат практически не тормозит.

Сенсорный дисплей с диагональю 2,8 дюйма подходит для работы, чтения текстов и просмотра видеороликов. Остальные органы управления — круглое колесико под экраном и четыре кнопки: «Применить», «Отбой», «Home» и «Back». На торцах расположены регуляторы громкости и разъем для зарядки. Navi-колесико выполняет функции прокрутки, зума, также являясь и светодиодным индикатором: при звонке, получении SMS и во время зарядки кольцо светится приятным белым цветом.

Технические характеристики
Форм-фактор: моноблок
Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, HSDPA/WCDMA, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, GPS
Процессор: Qualcomm MSM7201A, 528 МГц
Дисплей: 2,8-дюймовый сенсорный ЖК, 640x480
Память: 4 Гб встроенной памяти, 256 Мб ПЗУ, 192 Мб ОЗУ
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 6.1 Professional
Рейтинги: MP3, AAC, AAC+, WMA, WAV, AMR-NB
Источник питания: литий-ионный аккумулятор, 900 мАч
Время работы (разговор / ожидание): 5,5 ч / 265 ч (для GSM); 4,5 ч / 396 ч (для WCDMA)
Размеры: 51x102x11 мм
Вес: 110 г

Что?	Коммуникатор
Почему?	Стильный, компактный и очень функциональный
Сколько?	27 000 руб.
Где?	www.htc.ru

Canon EOS 450D KIT

Камера Canon EOS 450D — преемница популярной модели EOS 400D. Весить она стала немного меньше, корпус теперь выглядит еще более презентабельно. EOS 450D оснащен 12 Мп матрицей, 14-битным АЦП и сменной оптикой, что гарантирует возможность получения снимков высокого качества.

В распоряжении пользователя немало регулировок для повышения качества съемки, в том числе режим автоматической коррекции яркости и режим приоритета светлых областей для получения фотографий без пересвеченных объектов. Система автофокуса унаследована от предыдущих моделей серии, с девятью точками фокусировки. Ручная фокусировка выполняется при помощи кольца на объективе.

Обычно ориентироваться по дисплею на зеркальных камерах нельзя, но тут есть функция Live View, она позволяет просматривать изображение на трехдюймовом экране в момент съемки. Отличная альтернатива видоскопелю.

Аппарат идеально подходит для репортажной съемки: благодаря солидной буферной памяти и скоростному процессору DIGIC III задержка с неумолимостью пулемета отщелкивает один кадр за другим до тех пор, пока не заполнится карта памяти. Благодаря системе удаления пыли сенсор не будет собирать грязь и портить снимки.

Камера продается как отдельный, так и в комплекте с объективом Canon EF-S18-55mm f/3.5-5.6 IS. Оптика со встроенным стабилизатором изображения вполне устроит начинающих фотографов. Горючий башмак позволяет устанавливать профессиональные вспышки с большим набором возможностей. Страна предлагает специально адаптированные модели, но при желании можно использовать вспышки любых других производителей, например от Sigma.

Недостатки? На корпусе не нашлось места для служебного экрана, и нет второго колесика управления.



Технические характеристики
Датчик изображения: ПЗС, 22,2x14,8 мм (эфективный — 16,1), 12,2 млн эфективных пикселей, встроенная система смещения от пыли
Дисплей: 3-дюймовый ЖК, 320x240, 7 уровней яркости
Видоскоп: охват — около 95%, увеличение — 0,87x
Процессор: DIGIC III
Скорость затвора: 30-1/4000 с
Чувствительность: 150 Auto/100-200/400/800/1600
Система фокусировки: ручная и автоматическая двойноочечная фокусировка с крестобразным центральным датчиком
Форматы файлов: JPEG, RAW
Максимальное разрешение фото: 4272x2848
Фильм-кадры: SD и SDHC
Питание: литий-ионный аккумулятор LP-E5, 1050 мАч
Интерфейсы: USB 2.0 mini-B
Размеры: 98x129x62 мм
Вес: 475 г

Что?	Цифровой зеркальный фотоаппарат
Почему?	Относительно недорогой, надежный и функциональный, со сменной оптикой (выбор объективов широк, а цены привлекательны)
Сколько?	26 000 руб. (с объективом)
Где?	www.canon.ru

Jabra BT8030

Jabra BT8030 представляет собой гибридную гарнитуру, стереонаушники и портативную акустическую систему. Ничего подобного до сих пор мы не видели. Чтобы устройство превратилось из наушников в мини-колонку, достаточно разложить корпус и подключить его к мобильному телефону, персональному компьютеру или любому другому Bluetooth-устройству. Впрочем, обо всем по порядку.

Увесистая гарнитура плотно облегает голову и смотрится аккуратно. Внешняя часть корпуса выполнена из матового пластика, на котором не остаются следы от пальцев. Внутренняя сторона отделана похожим на бархат материалом. Все органы управления расположены на чашечках: на левой — кнопки ответа на звонок, регулировки громкости и входа в режим сопряжения, на правой — качелька перемотки и клавиша Play/Stop. К BT8030 можно подключить два устройства одновременно. Зачем? Все просто: при работе с мобильным телефоном и аудиоплеером гарнитура может останавливать воспроизведение музыки при поступлении входящего вызова и возобновлять — сразу после завершения разговора. Радиус действия — 10 м. Стабильность связи и качество звука не вызывают нареканий. Громкость не слишком высокая, но комфортная. Встроенный микрофон с шумоподавлением позволит разговаривать с собеседником на открытом воздухе и в метро. Зарядка аккумулятора хватает на 32 часа в режиме прослушивания музыки, 26 часов в режиме прослушивания громкой связи или 25 дней в режиме ожидания — показатель весьма впечатляющий. Остановить потенциального покупателя может лишь высокая цена.

Технические характеристики
Интерфейс: Bluetooth 2.0
Радиус действия: 10 м
Мощность: 2 Вт на канал
Диаметр динамиков: 32 мм
Диапазон частот: 100-20000 Гц
Время работы (разговор / ожидания): 32 ч / 600 ч
Время зарядки: 3 ч
Размеры: 181x188x67 мм
Вес: 310 г

Что?	Раскладная Bluetooth-гарнитура
Почему?	Отлично выглядит, совмещает функциональность трех устройств
Сколько?	8000 руб.
Где?	www.jabra.ru

QUMO gamebox XL

Игровая приставка? Медиаплеер? Аппарат непросито идентифицировать: в сложном состоянии это медиаплеер с возможностью отображения фотографий, записи видео и поддержкой текстовых файлов, в разложенном — карманная игровая консоль с эмуляторами SEGA, Game Boy и Super Nintendo.

Как и предшественник, новый **QUMO gamebox XL** выполнен в виде слайдера, но внешне устройство выглядит теперь более солидно. На верхней панели расположены дисплей, на нижней — четырехпозиционный джойстик и кнопки X, Y, A, B, Select, Home, Start. Главное же отличие от обычного gamebox — 4-дюймовый экран с разрешением 480x272.

Изначально в память плеера загружены четыре игры: **Earthworm Jim 2**, **Super Donkey Kong**, **Ultimate Mortal Combat** и **Grand Prix 3**. Все приложения запускаются без проблем, но производительность в графически сложных играх хромает, даже старый добрый «Червяк Джим» ощутимо подтормаживает. Время работы составляет чуть больше двух часов, а на зарядку уходит 3-4 часа — скромно. К счастью, аккумулятор сменен, а в комплекте поставки их два, так что игровое время можно без проблем удвоить.

Если 2 Гб встроенной памяти будет мало, можно ее расширить, установив SD-карту в соответствующий разъем. Отметим возможность оцифровки видео и звука с внешних источников — в памяти плеера можно сохранять телепередачи, фильмы со старых видеокассет и записи с видеокамеры. Комплект поставки плеера включает набор кабелей, зарядное устройство, чехол, наушники, шнурок, тряпочку для протирки, защитную пленку для дисплея и два аккумулятора.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: слайдер
Дисплей: 4-дюймовый ЖК, 480x272, 16,7 млн цветов
Объем памяти: 2 Гб
Форматы карт: Secure Digital
Форматы файлов: MP3, WMA, WAV, OGG, AAC, AVI, ASF, DAT, MOV, MPEG-4, MPEG-1, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PNG, TXT
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Сигнал/шум: 92 дБ
Диапазон FM: 87,5-108 МГц
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 72x116x21 мм
Вес: 110 г

Что?	Медиаплеер
Почему?	Отлично подходит тем, кто не хочет тратить все на PSP
Сколько?	4500 руб.
Где?	www.qumo.ru



Cowon iAudio U5

По дизайну MP3-плеер **Cowon iAudio U5** напоминает имиджевый мобильный телефон: тонкий изысканный корпус, яркий жидкокристаллический дисплей, кнопки управления в виде джойстика. Такой плеер приятно держать в руках.

Поддержки видео и изображений нет — это и хорошо, все равно дисплей не такой уж и большой. Главные плюсы U5 это невысокая

цена и простота в пользовании: перетаскивание файлов с компьютером на плеер, нажатие кнопки воспроизведения — и вот. Есть 5-полосный эквалайзер с предустановками для основных музыкальных жанров, качество звука вполне достойное, аккумулятор держится около суток. Любителей радио не обидели — в наличии FM-передатчик, эфир можно записывать.

Модель U5 выпускают в белом и черном оформлении с 2, 4 или 8 Гб памяти. В числе дополнительных функций стоит отметить диктофон, часы и будильник.



Технические характеристики
Цвет корпуса: черный или белый
Дисплей: 1,8-дюймовый ЖК, 128x160, 65 тыс. цветов
Объем памяти: 8 Гб
Форматы файлов: MP3, WMA, WAV
Выходная мощность: 32 мВт на канал (16 Ом)
Сигнал/шум: 95 дБ
Диапазон FM: 87,5-108 МГц
Источник питания: литий-полимерный аккумулятор
Время работы: 24 ч
Время зарядки: 2 ч
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 41x85x9 мм
Вес: 35 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	Компактен, поддерживает популярные аудиоформаты, привлекательно выглядит
Сколько?	4500 руб. (8 Гб)
Где?	www.cowonrusa.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ SONY

Иван Нечесов

Возвращение из отпуска всегда не в радость. Скрасить его могут фотоснимки с отдыха. Но если вам пока не на чем их напечатать — обратитесь внимание на новую серию домашних фотопринтеров Sony.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Sony недавно выпустила четыре модели фотопринтеров: DPP-FP65, DPP-FP75, DPP-FP85 и DPP-FP95. Все они используют технологию термосублимации красителя: отпечатки получаются водостойкими и не меняют цвет до 100 лет. Благодаря многоформатному карт-ридеру можно обойтись без компьютера. Все принтеры выпускаются в корпусах белого и черного цветов. Основное отличие между моделями заключается в размере экрана: у FP65 — 2,4 дюйма, у FP75 — 3,5 дюйма, у FP85 — 2,5 дюйма, у FP95 — 3,6 дюйма. FP85 и FP95 печатают фотографии 10x15 всего за 45 секунд, в то время как FP65 и FP75 выдают по одному снимку в минуту.

Принтеры позволяют без проблем печатать фото для документов любых размеров и

располагать несколько снимков на одном листе бумаги. В двух старших моделях предусмотрены режимы печати для изготовления индивидуальных открыток: можно добавить декоративные рамки или, например, придать фото вид почтовой марки.

Функциями печати можно управлять с пульта ДУ телевизоров серии Sony Bravia. FP85 и FP95 оснащены выходом HDMI для прямого подключения к HD-телевизору. Дополнительно можно приобрести Bluetooth-адаптер для печати снимков с мобильного телефона или ноутбука без проводов.

УМНЫЕ МОДЕЛИ

Владельцу принтера Sony можно не покупать дорогую камеру с функциями встроенного редактирования, а при легких недочетах в съемке забыть и о фоторедакторах. Мониторя с регулируемым углом наклона с лживой хватает для любительской корректуры изображений при помощи нескольких кнопок на консоли. Экран пошагово показывает действия, которые необходимо выпол-

нить для печати фото, позволяет использовать черно-белые или коричневые тона, кадрировать и даже масштабировать снимки или их часть.

По нажатию кнопки Auto Touch-Up модели FP75 и FP65 автоматически распознают лица в кадре и затем устраняют эффект красных глаз. В FP95 и FP85 добавлены еще более мощные функции автоматической ретуши вроде сглаживания тона кожи, коррекции фокусовки и экспозиции.



Владельцам фотолaborаторной впору посыпать голову пеплом и поливать проявителем. Отпечатки из мобильных принтеров Sony по качеству превосходят фотолaborаторные снимки и обходятся дешевле. Все модели принтеров очень просты в освоении: достаточно вставить в слот карты памяти и выбрать на дисплее требуемое изображение — все остальное они сделают сами. В числе других достоинств — приятный дизайн и удобная ручка для переноски. ■



Технические характеристики	Sony DPP-FP65	Sony DPP-FP75	Sony DPP-FP85	Sony DPP-FP95
Дисплей	2,4-дюймовый ЖК	3,5-дюймовый ЖК	2,5-дюймовый ЖК	3,6-дюймовый ЖК
Скорость печати фотографии 10x15	63 с		45 с	
Поддерживаемые форматы	JPEG, TIFF, BMP		JPEG, TIFF, BMP	
Карты памяти	Memory Stick, Secure Digital, xD-Picture Card		CompactFlash, Memory Stick, Secure Digital, xD-Picture Card	
Энергопотребление	72 Вт в рабочем режиме		83 Вт в рабочем режиме	
Емкость лотка	20 листов		20 листов	
Основные разъемы	USB		HDMI, USB	
Цена	4500 руб.	5500 руб.	6500 руб.	7500 руб.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Мультимедийный компьютер Kraftway Urban KU23

Алексей Горбунов

HARD@IGROMANIA.RU

Представьте себе следующую картину: берем ноутбук на современной мобильной платформе и по очереди отключаем от него дисплей, клавиатуру и аккумулятор. Оставшуюся начинку помещаем в компактный корпус. На выходе получаем мини-ПК, который при своих малых размерах обладает всеми возможностями старших собратьев. А называется этот компьютер Kraftway Urban KU23.

Внешнее отражает внутреннее

Внешние данные у Urban KU23 просто замечательные: аккуратная коробочка черного цвета размерами чуть больше внешнего DVD-привода. Такой системный блок не зазорно поставить в гостиную. Поверхность корпуса глянцевая, переставлять его следует, держась за боковые вставки, иначе не оборвете пятаки. На лицевой стороне имеются: кнопка включения, кард-ридер, USB-порт, отверстие для загрузки диска и кнопка выброса.

В основе Urban лежит мобильная платформа Intel Centrino. Используемый процессор Core 2 Duo T5600 работает на частоте 1.83 ГГц, оперативной памяти — 2 Гб, что по нынешним меркам является стандартом. Завершает картину встроенное графическое ядро Intel GMA 950, возможностей которого явно мало для современных игр, но для установленной Windows Vista Home

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo T5600 (Socket 479, FSB 667 МГц, 1.83 ГГц, L2-кэш 2 Мб)
Материнская плата	Intel 945GM Express (Socket 479, DDR2-667, PCIe, IDE, SATA, USB, FireWire, Audio, Wi-Fi, GbLAN)
Память	2x1024 DDR2-667
Видеокарта	Intel GMA 950 (до 256 Мб ОЗУ)
ТВ-тюнер	AVerMedia Hybrid-M103 (Mini-PCI)
Модуль Wi-Fi	Intel PRO/Wireless 3945ABG (Mini-PCI)
Жесткий диск	Toshiba MK1246GSX 120 Гб (5400 об/мин, SATA II)
Оптический привод	Optiarc AD-7630A (IDE)
Дополнительно	Wi-Fi, Bluetooth, кард-ридер, Windows Vista Home Premium, руководство пользователя
Размеры, мм	225x170x40
Цена, руб	30 000

Индекс производительности Windows				
Процессор	Память	Графика	Графика для игр	Жесткий диск
4,8	4,7	3,5	3,1	5,2
PCMark05 1.2.0				
CPU	Memory	Graphics	HDD	Overall
4579	2618	1098	4408	3521

Premium хватит с головой.

Объем встроенного жесткого диска — 120 Гб. Для визуальной коллекции фильмов и музыки этого мало, на такой случай можно приставить к KU23 внешний жесткий диск от Western Digital или Seagate. У обоих производителей есть модели черного цвета — они будут отлично дополнять друг друга.

Функциональность и удобство

Вместе с компьютером поставляется сертифицированный Microsoft пульт дистанционного управления, который на лету подхватывается системой; с его помощью можно управлять всеми функциями Windows Media Center.

Выйти в Сеть можно как по проводному (LAN, модем), так и по беспроводному соединению. В наличии Wi-Fi и Bluetooth. Последний упростит процесс синхронизации с мобильными устройствами.

На компьютер изначально установлена операционная система с набором драйверов и софта. После включения ПК пользователю остается подождать 15-20 минут, пока пройдет процесс инициализации, и уже можно начинать работу. В комплекте с Urban KU23, помимо необходимых дисков, переходников и кабелей, поставляется подробная инструкция. В ней просто и доступно объяснено, как управлять большинством функций ОС.

■■■

Разумеется, назвать Urban KU23 игровой платформой язык не поворачивается. Однако на нем пойдут хиты двух-, трехлетней давности и самые популярные вещи типа World of Warcraft. Однако свою главную роль — роль компактного медиасетра — компьютер отрабатывает на 100%.

Kraftway Urban KU23 — это стильный и многофункциональный ПК, а также наглядный пример удачного воплощения интересной идеи. ■

Благодарим компанию Kraftway (www.kraftway.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Транжирить деньги — дело не сложное, но все же стоит знать меру. Вот мы и решили заняться экономией. Обычно между категориями «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» оторвалась от «Займи, но купи» уже на целых 15 000! Нам удалось практически безболезненно сократить разрыв на целую треть и при этом почти ничего не потерять.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов компаний www.fcenter.ru, www.aid.ru, www.prosunrise.ru, www.nix.ru и ряда других. Цены на комплектующие 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.

Процессор Athlon 64 X2 5400+ обеспечит высокую производительность в играх, при проигрывании видео и в офисных приложениях. За основу мы взяли Elitegroup A770M-A — это добротная рабочая лошадка с приятными бонусами в виде FireWire и eSATA. В случае с

Intel мы выбрали скромный на первый взгляд Pentium E2220 (2,4 ГГц), на самом же деле это процессор можно прекрасно разогнать; некоторым умельцам удавалось добиться замечательных частот в 3,7 ГГц. Правда, в этом случае придется позаботиться о хорошем охлаждении, для которого прекрасно подойдет простой в установке кулер Scythe Mine Rev. B. В основу же системы мы положили ASRock Penryn1600SLI-110GB на базе nForce 650i SLI; главная изюминка этой платы в том, что она совместима даже с процессорами на базе Penryn.

Для большинства игр производительности PowerColor AX3650 512 Мб на первое время хватит, но лучше сразу задуматься о покупке GeForce 8800 GS 384 Мб. Пусть памяти у него меньше, зато он существенно быстрее и при этом стоит не намного дороже.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Дополнительные финансовые вливания в размере пяти тысяч

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme DX6500 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1600 МГц, 2x6 Мб)	30300
Кулер: Thermalright IFX-14L (Socket AM2/775)	2200
Вентилятор: Scythe SPF21E (120 мм, 1200 об/мин)	450
Системная плата: ASUS Striker II Extreme (Socket 775, NVIDIA GeForce 7900 Ultra, FSB 1600 МГц, DDR2-2000, SLI, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GIGABIT, ATX)	9000
ОЗУ: 2x Corsair TWINX2X4096-1600C7DHX (4x2 Гб, 1600 МГц, CL7)	40300
Видеокарта: 2x Pallt GeForce 9800 GX2 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 9800 GX2, DVI, TV-Out)	34300
Жесткий диск: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103JJU 1 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	12300
Оптический привод: Lite-On LH-2815 (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM, DVD-R/RW, BD-ROM/RW)	10300
Звуковая карта: Creative SB X-Fi XtremeGamer Fatality Pro (PCI, RTL)	3800
Кулер: SilverStone Temple T099 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	9300
Блок питания: SilverStone ST1030 (1000 Вт, ATX)	8200

Системный блок:	158950
Мышь: Razer DeathBolt (1800 dpi, USB)	2160
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2900
Колесник: Philips анБХ Premium KIT SGCS103BD (2x40 Вт сабвуфер, 80 Вт сабвуфер)	15000
Монитор: Dell UltraSharp 2407WFP-nc (PVA, 24 дюйма, 1600x1200, 6 мс, VGA, DVI, S-Video, Composite, Component, USB)	27000
Системный блок и периферия:	205150

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5400+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3100
Системная плата: Elitegroup A770M-A (Socket AM2+, AMD 770, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, FireWire, eSATA, GIGABIT, ATX)	2100
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR900025NSK2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: PowerColor AX3650 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3650, DVI, TV-out)	2500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1800
Оптический привод: Optarc AD-7201S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	800
Кулер: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	14300
Мышь: A4Tech X1-750F (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-280 (PS/2)	250
Колесник: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1300
Монитор: LG Flatron L194WT (TN-Film, 19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI)	6100
Системный блок и периферия:	22450
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+400
Замена видеокарты: Pallt GeForce 8800 GS 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GS, DVI, TV-out)	+700
Охлаждение: Scythe Mine Rev. B (Socket 478/534/775/939/940/AM2, 1500 об/мин)	1000
Со всеми новоразгарами:	24550

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)	2700
Системная плата: ASRock Penryn1600SLI-110GB (Socket 775, Intel P35, FSB 1600 МГц, DDR2-800, SLI, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, FireWire, GIGABIT, ATX)	2800
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR900025NSK2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: PowerColor AX3650 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3650, DVI, TV-out)	2500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1800
Оптический привод: Optarc AD-7201S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	800
Кулер: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	14600
Мышь: A4Tech X1-750F (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-280 (PS/2)	250
Колесник: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1300
Монитор: LG Flatron L194WT (TN-Film, 19 дюймов, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI)	6100
Системный блок и периферия:	22750
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4900 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	+500
Замена видеокарты: Pallt GeForce 8800 GS 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GS, DVI, TV-out)	+700
Охлаждение: Scythe Mine Rev. B (Socket 478/534/775/939/940/AM2, 1500 об/мин)	1000
Со всеми новоразгарами:	24950

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,9 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3400
Системная плата: ASUS M2N78-EM (Socket AM2+, NVIDIA GeForce 730a, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GLAN, ATX)	2600
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR8000256K925 (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: MSI NX9600GT-TD2S12-OC 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung SpinFitter T1665 H0901LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2200
Оптический привод: OptiArc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	800
Звуковая карта: Creative Audigy SE (PCI)	3600
Корпус: In-Win IW-3633U MiddleTower (FAN, Audio, USB, 500 Вт, ATX)	3600
Системный блок:	19400
Мышь: Cyber Slinker (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: ASUS VW222a (TN-Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9500
Системный блок и периферия:	33200
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+600
Замена видеокарты: MSI NX8800GT 256 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+1500
Опция 1: Thermalright BigTup 120 (Socket 470/775/462/754/599/AM2, 1300 об/мин)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми новаторами:	37600

рублей стоит потратить с умом. Разогнанная версия **GeForce 9600 GT** идеально подойдет для игр, жесткого диска объемом 500 Гб будет достаточно для создания небольшой медиатеки, а когда будет не хватать места — просто добавьте второй. За перегрев жестких дисков, да и остальных комплектующих беспокоиться не стоит, вместительный корпус **In-Win IW-X633U** отлично продувается, на задней стенке установлен 120-мм вентилятор, на передней — еще два 80-мм ветрограда. В общем, процессор Core 2 Duo E4500 в паре с **GIGABYTE GA-P35-DS3L** будет уютно.

Займи, но купи! (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь по-

добраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Комбинация из мощного процессора вроде **Core 2 Duo E4600** или **Athlon 64 X2 5600+**, 4 Гб ОЗУ и производительной видеокарты **GeForce 8800 GTS** позволит насладиться всеми красотами современных игр. Без большого монитора с разрешением 1680x1050 (20-22 дюйма) или даже 1920x1200 (24-26 дюйма) здесь не обойтись. **Samsung SyncMaster 2493HM** отлично подойдет для игр и кино — картинка очень качественная, плюс в наличии все необходимые разъемы, включая HDMI.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4500 (Socket T75, 2,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	3600
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GLAN, ATX)	2600
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR8000256K925 (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: MSI NX9600GT-TD2S12-OC 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung SpinFitter T1665 H0901LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2200
Оптический привод: OptiArc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	800
Корпус: In-Win IW-3633U MiddleTower (FAN, Audio, USB, 500 Вт, ATX)	3600
Системный блок:	19600
Мышь: Cyber Slinker (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: ASUS VW222a (TN-Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9500
Системный блок и периферия:	33400
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6500 (Socket 775, 2,33 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+1000
Замена видеокарты: MSI NX8800GT 256 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+1500
Опция 1: Thermalright BigTup 120 (Socket 470/775/462/754/599/AM2, 1300 об/мин)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми новаторами:	37900

За звук отвечает плата **Creative X-Fi XtremeGamer** — для игр самое то. Если у вас установлена **Windows Vista**, не забудьте скачать утилиту **Creative Alchemy**, которая позволит наслаждаться всеми EAX-эффектами. В условиях ограниченного пространства в качестве акустики рекомендуем **MicroLab Solo5**, она занимает не так много места, но при этом звучит отлично.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

На этот раз за охлаждение **Core 2 Extreme QX9650** будет отвечать суперкулер, а именно новенький **Thermalright IFX-14**. Монструозный радиатор показывает выдающиеся результаты, однако есть одно «но»:

поставляется он без вентилятора, который придется докупать отдельно, при желании можно установить несколько.

Системная плата **ASUS Striker II Extreme** поддерживает установку двух видеокарт **GeForce 9800 GX2**, чем мы и не преминули воспользоваться. Эта связка обеспечит отличную скорость в играх при любых настройках, оптимальное разрешение монитора — 1920x1200, не меньше. Еще один совет: чаще обновляйте драйвера.

Оптический привод от **Lite-On — LH-2B15** — умеет писать и читать любые форматы дисков, в пролете только DVD-RAM и пишущий HD DVD. Об этом вряд ли стоит беспокоиться, кому они нужны? ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,9 ГГц, 2x512 Кб, OEM)	3100
Кулер: Scythe Andy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Системная плата: MSI K8A2 CF-F (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, GLAN, ATX)	3000
ОЗУ: Corsair TWIN2K4096-6400C5DHX G (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: ZOTAC ZT-885E2P-FSP 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	6800
Жесткий диск: Samsung HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2600
Оптический привод: OptiArc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	800
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeBatter (PCI)	2800
Корпус: AcosT 6X3R Cooling Pro MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	28500
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: MicroLab Solo5 (2x40 Вт)	2600
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN-Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	20000
Системный блок и периферия:	53900
Замена ЦП: AMD Athlon 750 (Socket AM2+, 2,4 ГГц, 4x512 Кб, 2 Мб, BOX)	+2900
Со всеми новаторами:	56800

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4600 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	3200
Кулер: Scythe Andy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Системная плата: MSI K8A2 CF-F (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, GLAN, ATX)	3200
ОЗУ: Corsair TWIN2K4096-6400C5DHX G (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: ZOTAC ZT-885E2P-FSP 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	6800
Жесткий диск: Samsung HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2600
Оптический привод: OptiArc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD-R/RW)	800
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: AcosT 6X3R Cooling Pro MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	28800
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: MicroLab Solo5 (2x40 Вт)	2600
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN-Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	20000
Системный блок и периферия:	54200
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 1066 МГц, 2x4 Мб, OEM)	+1100
Со всеми новаторами:	57300



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, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно 3 рубля.



Если я возьму видеокарту, которая работает на PCI Express 2.0, и поставлю в порт PCI Express 1.0, будет ли она работать? И снизится ли из-за этого производительность?

15 января 2007 года консорциум PCI

Special Interest Group представил новую версию интерфейса PCI

Express версии 2.0. Последняя создавалась таким образом, чтобы обеспечить прямую и обратную совместимость с первой версией — видеокарты под PCIe 1.0 можно устанавливать в разъем PCIe 2.0, и наоборот.

Первая версия интерфейса позволяла передавать через одну дорожку до 250 Мб/с в каждом направлении. PCIe 2.0 обеспечивает вдвое большую пропускную способность — до 500 Мб/с. С учетом передачи данных в двух направлениях скорость разъема типа x1 увеличилась с 0,5 до 1 Гб/с, а у x16 — с 8 до 16 Гб/с.

Казалось бы, это должно дать огромный прирост, однако, как и в свое время при переходе с AGP на PCIe, видеокарты еще не способны использовать столь высокую пропускную способность. При тестировании видеокарт AMD Radeon HD 3850/3870, а также NVIDIA GeForce 8800 GT, формально использующих новый стандарт на материнских картах с чипсетами Intel X38 (PCIe 1.0) и P35 (PCIe 2.0), прирост производительности составил не более 3%. Это вполне можно списать на погрешность измерений.

При включении интернета со временем повышается нагрузка на ЦП (до 60-89%), при этом компьютер начинает странно тормозить. Пробовал отключать — все равно тормозит. Приходится перезагружать компьютер. Если при запуске Windows интернет не подключать, работает нормально.



У этого явления есть несколько вероятных причин. Во-первых, вы могли стать жертвой трояна. Эта разновидность вредоносных программ позволяет сделать из вашего компьютера «зомби», незаметно для вас выполняющего задания, данные автором вируса. В таком случае при подключении к интернету он сканирует задание, а затем пытается его выполнить. Современные трояны могут, например, рассылать спам с вашего компьютера.

Вторая вероятная причина — плохое настроенный фаервол или его полное отсутствие. В таком случае постоянные атаки из интернета не отражаются и вашему компьютеру приходится обрабатывать все запросы.

В любом случае стоит проверить компьютер антивирусом и, если этого не было сделано ранее, установить брандмауэр или проверить настройки уже имеющегося.

В Windows Vista есть такая штука, как ReadyBoost. Я прочитал, что для реализации этой функции нужна флешка со скоростью как минимум 3,5 Кбит/с. Скажите, пожалуйста, сколько примерно такие флешки стоят и как их опознать при выборе. А что будет, если я подключаю шесть USB-флешек по 16 Гб каждая и буду использовать как оперативную память через режим ReadyBoost?



И правда, в Windows Vista встроены две интересные технологии — SuperFetch и ReadyBoost. Первая из них создает особый кэш в оперативной памяти для наиболее часто используемых программ, что дает возможность ускорить загрузку приложений. А вторая позволяет разместить кэш данных не только в оперативной памяти и на жестком диске, но также и на флэш-брелоках.

Дело в том, что флэш-брелоки по сравнению с жесткими дисками обладают очень малым временем доступа на чтение информации, поэтому, переключая часто используемые данные приложений на брелок, система может ускорить загрузку данных и программ.

ReadyBoost работает с любым ПК под Vista и любым флэш-брелоком USB 2.0, который достаточно быстр (80К+). Носитель должен обеспечивать скорость чтения около 3 Мб/с, а вовсе не 3,5 Кбит/с, как вы указали. На многих флэшках указано, что она совместима с ReadyBoost. К счастью, их цена не сильно отличается от других моделей аналогичной емкости (от 550 рублей за 4 Гб).

Теперь разберемся с идеей подключения шести флешек по 16 Гб. Их совместное использование невозможно. ReadyBoost поддерживает только один накопитель, причем под кэш можно выделить от 250 Мб и до 4 Гб.



Здравствуйте. У меня в школе сломался компьютер. Вместо загрузки Windows он пишет: «NTLDR is missing». И просит нажать комбинацию клавиш Ctrl+Alt+Del для перезагрузки. Что это такое и можно ли исправить через BIOS?

Возможно, стерты или повреждены загрузочные файлы на системном разделе Windows. Рекомендую загрузиться с загрузочного диска Windows XP, выйти в консоль восстановления (нажать клавишу R), выбрать восстанавливаемую ОС и набрать команды FIXBOOT и FIXMBR. Если установлена Windows Vista, то вам достаточно загрузиться с DVD, выбрать Восстановление системы, выбрать восстанавливаемую ОС, а после этого — пункт Восстановление запуска. Все готово.

Если не помогло, рекомендую обратиться за помощью к Microsoft. На странице support.microsoft.com/?scid=kb;ru;318728 описаны способы решения проблемы для Windows 2000. Они полностью подходят и для Windows XP.

NTLDR is missing
Press Ctrl+Alt+Del to restart



Мне посоветовали купить TB-тюнер Beholder 609 RDS, но проблема в том, что ни Windows Vista Ultimate, ни Windows XP MCE в оболочке медицентра его не поддерживают. Подскажите, есть ли какой-нибудь софт или драйвера для решения этой проблемы?

Дело в том, что оболочка Media Center как в Windows Vista, так и в XP MCE работает только с сертифицированными тюнерами. Как правило, такие тюнеры поддерживают аппаратное кодирование MPEG2, поэтому стоят несколько дороже обычных моделей. Beholder 609 RDS не поддерживает аппаратное кодирование MPEG2, так что в медицентре Windows он работать не будет.

При покупке тюнера советую проверить его сертификацию под

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 забывая указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывая свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Windows Vista (обязателен логотип **Certified for Windows Vista**) или XP MCE. Список совместимых моделей можно посмотреть на сайте Microsoft.com/press/winqual/microsoft.com/HTML/Default.aspx?m=v.

Кстати, если вы собрались использовать Media Center под Vista или XP MCE, не забудьте купить и сертифицированный пульт ДУ либо берите тюнер с пультом в комплекте. Пульт обеспечит максимальное удобство при работе с интерфейсом Media Center.

Но если вы уже купили тюнер, придется использовать альтернативные оболочки, например **Fly 2000 TV** (azul.narod.ru). Она позволяет смотреть ТВ, слушать FM-радиостанции, читать телетекст, захватывать видео с записью в AVI-файлы, а также автоматически обновлять через интернет базы телевизионных программ, представленных в формате JTV. Кроме того, она отличается нетребовательностью к системным ресурсам и обилием настроек.



Почему, когда типичные задачи для папок (сбоку в любом открытом окне) включены, объемные папки открываются по 2 минуты, а когда их нет, все работает быстро?

Дело в том, что при включенной панели типичных задач каждый раз происходит анализ содержимого папки: есть ли там изображения (появляются пункты **Просмотреть как слайд-шоу** и **Печать изображений**) или видео (пункт **Воспроизвести все**). Поэтому открытие объемных папок может занимать значительное время.

Недавно я приобрел ноутбук Toshiba Satellite A100-784. Проблема в том, что в нем используется встроенная видеокарта, в современные игры особо не поиграешь. Я слышал, что к ноутбуку можно подключить внешнюю видеокарту. Как и где ее можно приобрести и по какой цене?



В начале 2007 года на выставке CES 2007 компания ASUS представила свою новинку — встроенную видеокарту **XG Station**, которая позволяет играть на ноутбуке в игры, не прибегая к снижению качества изображения.

XG Station может быть использована в любом ноутбуке, который оснащен слотом **ExpressCard** и поддерживает интерфейс **PCI Express x16**. Демонстрационная версия была оснащена платой на основе графического процессора **GeForce 7900 GS**. Корпус XG Station был оснащен ЖК-дисплеем и панелью управления. На экран выводилась базовая информация: частота кадров, скорость вентилятора, температура графического процессора и так далее.

Дальше стендового образца дело пока не пошло. Но мы уверены, что в скором времени подобные диковинки появятся в продаже — это лишь вопрос времени.



Как сделать резервную копию системы? На тот случай, если она слетит, чтобы можно было ее быстро восстановить с диска.

Windows XP и Vista по умолчанию отслеживают изменения основных системных файлов и реестра с помощью функции **Восстановление системы (XP: Пуск → Программы → Стандартные → Служебные → Восстановление системы)**. Здесь вам ничего не надо делать дополнительно. При выполнении каких-то шагов (например, установке нового драйвера) система автоматически создаст **Точку восстановления**, к которой можно будет вернуться, если что-то пойдет не так. Однако при этом ваши документы, фотографии, приложения, игры и другие файлы не отслеживаются, восстановить их после злобного вируса не получится.

Если вы хотите сделать резервную копию всех файлов, документов или ОС полностью, воспользуйтесь **Центром архивации и восстановления** под Windows Vista или утилитой **nTBackup.exe** под Windows XP. Работа с этими программами подробно расписана в руководстве пользователя.

Можно воспользоваться программами сторонних разработчиков, которые предлагают множество дополнительных функций. В качестве примера приведу **Acronis True Image** (www.acronis.ru). Она позволяет сделать образ как одного раздела, так и всего диска, а также создать диск с образом для аварийного восстановления. Кроме того, программа использует алгоритмы сжатия, позволяющие сделать размер образов меньше.



Объясните, пожалуйста, что такое терафлопсы? У кого только ни спрашивал, но нормальный ответ так и не получил, а если что-то и говорят, то очень размыто.

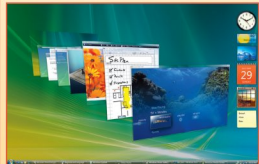
Существует такая величина — флопсы. Название произошло от английского сокращения **FLOPS (Floating Point Operations Per Second)**, что переводится как «количество операций с плавающей запятой в секунду». В отличие от операций с фиксированной запятой, при таких расчетах каждое число в компьютере представляется в виде мантиссы (числа от 0 до 1) и показателя степени, в которую нужно возвести 2, чтобы после умножения на мантиссу получить данное число. Соответственно, терафлопс — это десять в двенадцатой степени таких операций в секунду.

Флопс — достаточно универсальная система измерения производительности, которая, в принципе, может быть вычислена теоретически. Именно ее часто используют при измерениях производительности суперкомпьютеров. Например, производительность **Intel Core 2 Duo 2.4 ГГц** составляет 1,3 гигафлопс, а мощнейшего суперкомпьютера **NEC SX-9** — 839 терафлопс. ■



Горячие советы

В этом номере мы помещаем совет от нашего постоянного читателя Павла Кукушкина.



Некоторое время назад почему-то изменился вид иконок на моем рабочем столе — пространство вокруг подписей стало не прозрачным, как раньше, а закрашенным синим цветом. Но я нашел решение этой проблемы.

Для этого нужно щелкнуть по значку **Мой компьютер** правой кнопкой и выбрать пункт **Свойства**. Затем перейти на вкладку **Дополнительно** и щелкнуть кнопку **Параметры** в разделе **Быстродействие**. Там поставьте галочку у пункта **Образование теней значками на рабочем столе**.

Кроме того, существуют также способы убрать надписи **Ярлык для...** и стрелочку на ярлычках. Чтобы это сделать, нужно удалить из реестра (с помощью **regedit** — **Пуск → Выполнить → regedit**) записи **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\lnkfile\Shortcut** и **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\piffile\Shortcut**. А чтобы убрать надписи, нужно параметру **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\link** присвоить значение 0.

Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

GOOGLE EARTH 4.3
Разработчик: Google
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://earth.google.com>



Google Earth — отличная возможность узнать нашу планету получше. Программа представляет собой глобус с возможностью приближения камеры почти до самой земли. При увеличении масштаба Google Earth подгружает из Сети спутниковые карты местности и даже предлагает взглянуть на некоторые достопримечательности в 3D. Как и следовало ожидать, лучше всего выполнены карты городов США, но и на большинство крупных населенных пунктов России тоже вполне можно посмотреть с высоты птичьего полета.

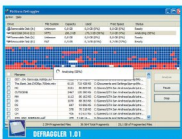
К четвертой версии в программе появились разного рода культурные экскурсии, подробные карты дорог, данные о погоде и некое подобие аниматора. Есть и возможность использовать Google Earth в качестве GPS-карты, но эта функция доступна только платным подписчикам.

СВЕЖАТИНА!

ALFA CLOCK FREE EDITION 1.99
Разработчик: AlfaSoft Research Labs
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.alfasoft.com/alfaclock

Alfa Clock — прекрасные электронные часы. Они разбудят вас утром, получат точное время из интернета и украсят своим видом панель задач, заменив аскетичные часы Windows. Жаль, что говорят часики пока только на английском, зато умеют выводить время с точностью до секунд, да еще и показывают загрузку процессора.

Рейтинг: **★★★★★**



DEFRAGGLER 1.01
Разработчик: Reifrom
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.defraggler.com

Стандартный дефрагментатор Windows вечно подвергается критике из-за его малой эффективности и неудобства. В отличие от него, миниатюрный **Defraggler** умеет работать в фоновом режиме и предоставляет подробные отчеты о проделанной работе. Да и выглядит он куда симпатичнее своего неповоротливого коллеги.

Рейтинг: **★★★★★**

DEVALT 2008 PRO
Разработчик: EK
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.kwin1tools.com

deValt 2008 Pro — весьма продвинутая программа для резервного копирования данных. За лидерами рынка ей не угнаться из-за ужасного интерфейса, но тем не менее она умеет шифровать данные, синхронизировать файлы на разных компьютерах и, разумеется, делать бэкапы. Забавный факт: в deValt есть возможность озуучить подсказки к различным действиям. Для этого используется речевой движок Windows.

Рейтинг: **★★★★★**

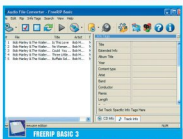
FOOBAR 2000 0.9
Разработчик: Пётр Павловски
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.fooobar2000.org

foobar — это разработка одного из авторов знаменитого **Winamp** и просто один из лучших плееров в мире. Чтобы сделать его удобным, пришлось пожертвовать красотой. Зато настрок и функций хватит каждому. Есть и конвертер, и прожиг дисков, библиотека, редактор тегов и много чего еще. По умолчанию foobar поддерживает только популярные форматы аудио, однако плеер можно изменить под себя с помощью плагин (ищите на нашем диске).

Рейтинг: **★★★★★**

FREERIP BASIC 3
Разработчик: M0Shareware
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.freerip.com

Неплохая программа для копирования обычных аудиодисков в формат MP3. Помимо своей основной функции, **FreeRIP** умеет конвертировать музыкальные файлы из одного формата в другой.



и править ID3-теги. Главный минус программы — постоянные предложения купить ее продвинутую версию, которая производит все операции немного быстрее бесплатного варианта. А главный плюс — простой и понятный интерфейс.

Рейтинг: **★★★★★**

FREE UNDELETE 2.0
Разработчик: OfficeRecovery.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.officerecovery.com/freeundelete

Free Undelete занимается реанимацией безразмерно ушедших файлов, удаленных по неосторожности. Составить конкуренцию тому же **Undelete Plus** она никак не сможет, но если вы не собираетесь восстанавливать файлы в промышленных масштабах и вам просто нужна такая программа для подстраховки, то на Free Undelete вполне можно положиться.

Рейтинг: **★★★★★**

HIDE IP NO 1.18
Разработчик: Hide-IP-Soft Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (3 часа)
Цена: \$35
Способ оплаты: кредитная карта, телеграфный перевод, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.hide-ip-soft.com

Букавы **Hide IP** в названии программы означают New Generation, хотя никаких революций с **Hide IP** не свершилось: это все то же средство для безопасного серфинга по Сети. Работает программа очень просто: скрывает ваш IP-адрес от чужих глаз, используя анонимные прокси-серверы. Жаль только, что оценочный период здесь очень уж нахальный: всего три часа.

Рейтинг: **★★★★★**

NOMAD.NET 2.2
Разработчик: Евгений Сивкаев
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.nomad-net.info

Приятный во всех отношениях файловый менеджер **Nomad.NET** порадует любителей функционального минимализма. В нем нет кучи наворотов, как в том же **Total Commander**, зато для простых операций с файлами и папками он очень удобен. К тому же «Номад» бесплатен и работает без установок.

Рейтинг: **★★★★★**



ORFO SWITCHER 1.19

Разработчик: Олег Дубров
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.orfoswitcher.ru

Еще одна полезная утилита, не требующая установки. Основной задачей **Orfo Switcher** является проверка орфографии, для этого предусмотрен словарь аж на 800 тыс. слов. Программа проверяет правописание в любом текстовом поле и очень удобна, если в публичных местах вы хотите произвести впечатление грамотного человека. Еще **Orfo Switcher** умеет автоматически переключать раскладку клавиатуры, но лучше все-таки доверить это дело **Punto Switcher** — он реже ошибается.

Рейтинг: **7**

PICTURE RESIZER 3.0

Разработчик: RealWorld Graphics
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.rw-designer.com/picture-resize

Picture Resizer определенно приглянется тем, кто не хочет долго ковыряться в функциях графических пакетов в поисках примитивного ресайза, то есть изменения размера картинок. У **Picture Resizer** нет интерфейса, а все, что от вас требуется, — переименовать файл программы в номинал соответствующего разрешения (например, 800.exe — картинка длиной в 800 пикселей) и перетащить на него файлы фотографий или папку с ними. Звучит как мутурно, но на деле удручно до безобразия.

Рейтинг: **8**

POLYGLOT 3000 3.0

Разработчик: Likasoft
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.douglaspolyglot.com

На первый взгляд совершенно бесполезная программа может очень даже пригодиться в жизни. Дело в том, что **Polyglot 3000** занимается распознаванием языка. Вводите или копируете в главное поле текст — и программа тут же пишет, на каком это языке вы изволили выразиться. Полезно при поисках редкой и ценной информации в Сети, а также использованием различных переводчиков.

Рейтинг: **8**

R&Q BUILD 1102

Разработчик: R&Q Team
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.rnq.ru



R&Q — чрезвычайно интересный клиент **ICQ**. Здесь нет рекламы, программа мало весит и совершенно не тормозит, скрывает от собеседников ваш IP, использует многоокладный интерфейс — и вообще, ведет себя как душа. Про разные степени невидимости, удобный просмотр истории и настраиваемые темы даже заикаться не стоит — все это есть и отлично работает.

Рейтинг: **9**

SERVICEUTILITY 1.3

Разработчик: Максим Марьянов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.gtrim.ru

Продвинутая программа для работы со служ-



бами Windows XP. Тут вам и удаление, установка и запуск служб, и сравнение вашего набора служб с исходными наборами XP, SP SP1 и SP2. Самая, пожалуй, интересная функция программы — создание резервных копий сервисов с возможностью их безболезненного восстановления. И, конечно, с помощью **ServiceUtility** вы узнаете всю подноготную той или иной службы.

Рейтинг: **9**

TEXT MINING TOOL 1.1

Разработчик: text-mining-tool.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.text-mining-tool.com

Text Mining Tool — это очень маленькая и удобная утилита для выдирания текста из файлов формата PDF, DOC, RTF, CHM и HTML. Причем наличия Microsoft Word или Acrobat Reader не требуется. Программа может оказаться очень полезной при работе с файлами большого объема, а также при запуске с переносного носителя (а **Text Mining Tool** работает без инсталляции).

Рейтинг: **8**

UNIQUWAY POETIC 1.2

Разработчик: Uniquway
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.uniquway.com

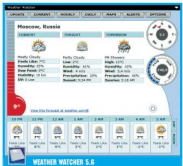
Uniquway Poetic — чрезвычайно простой, но при этом функциональный текстовый редактор. В козирях у него ходят хорошая работа с кодировками и симпатичный многоокладный интерфейс. Не забыты и традиционные форматирование, настройка синтаксиса и прочие полезные возможности. Жаль только, с авторскими файлами программа не дружит.

Рейтинг: **8**

WEATHER WATCHER 5.6

Разработчик: Maya Singer
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.alphacreative.com

Программа для тех, кто не хочет попасть под внезапный дождь. С помощью **Weather Watcher** вы всегда сможете быть в курсе капризов погоды. Настроек много, но, чтобы в них



разобраться, нужен определенный уровень владения английским языком. Кроме того, есть возможность посмотреть спутниковые снимки местности. Хотя для этого все-таки лучше использовать «Глоз» — сегодняшней подборки.

Рейтинг: **7**

WINUBBLE 1.72

Разработчик: UnlockForUs
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.unlockforus.blogspot.com

WinUbbble — небольшая программа для настройки основных параметров Windows Vista. В ней собраны решения основных раздражающих моментов «Висты», которые теперь можно легко отключить.

Рейтинг: **7**

WINPATROL 2008

Разработчик: VIP Studios
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.winpatrol.com

Замечательная программа для всестороннего контроля над деятельностью Windows. Позволяет наблюдать за текущими процессами, изменить список автозагрузки, контролировать надстройки Internet Explorer, файловые ассоциации и службы. Основное предназначение программы — ничего не пускать в автозагрузку Windows без вашего на то согласия. Интересно, что программа сделана так, будто мы работаем с местным помощником — поиском Скотти. Шутливый подход к серьезным вещам всегда приветствуется.

Рейтинг: **8**

WISE CLEANER 3.20

Разработчик: WiseCleaner.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.wisecleaner.com

Wise Cleaner готов стать на стражу вашего реестра и очистить-таки его от всякого шлака, хлама и прочего неопределенства. Простая, бесплатная и эффективная программа.

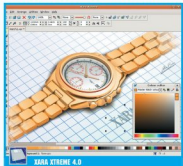
Рейтинг: **8**

XARA XTREME 4.0

Разработчик: Xara Group
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$69
Способ оплаты: кредитная карта, почтовый перевод, банковский перевод, факс, PayPal
Сайт: www.xaraxtreme.org

Недавно **Xara Xtreme** была заявлена разработчиками как самый быстрый графический редактор в мире. Конечно, мы бы не стали разбрасываться столь однозначными заявлениями, но скорость работы действительно впечатляет. Одной из главных особенностей Xara является возможность работы одновременно с растровой и векторной графикой. Редактор поддерживает и GIF с Flash'em, и еще добрую сотню форматов.

Рейтинг: **9**



ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ

Телевидение давно уже пришло в интернет. Это очень удобно: мало того, что отпадает необходимость в самом телевизоре, так еще и, в отличие от ТВ-тюнера, за это денег платить не придется (если не захочется купить платную программу). К тому же у вас появится уникальная возможность посмотреть телепередачи со всех уголков света. Интернет-радио тоже никто не отменял, так что ниже вы найдете программы не только для просмотра ТВ, но и для прослушивания любимых радиостанций.


JLC'S INTERNET TV 1.1
 Разработчик: Хованя Кристьянов
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.jlc-software.com/Pages/Internet_TV.html



Начнем с этой маленькой (около 100 Кб), но полнофункциональной и бесплатной программы. При первом запуске Internet TV предложит скачать список каналов, после чего, собственно, можно начинать наслаждаться интернет-телевидением. Всего представлено около 1400 каналов. Одно плохо: программа не будет работать без Windows Media Player и (иногда) без Real Player. И, увы, она не одинока в этом недостатке.

Рейтинг: **-----18**

TV PLAYER CLASSIC 5.0
 Разработчик: Playtech
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.tvplayerclassic.com



TV Player Classic вызывает смешанные чувства: с одной стороны, здесь представлен огромный список каналов, а с другой — реализовано из рук вон плохо. Интерфейс очень

громоздкий и неудобный, и это не говоря уже о его непропорциональности. Но, что самое интересное, есть поддержка и обычного ТВ-тюнера. Благодаря этому программа достойна ограниченного внимания с нашей стороны. Для ее работы необходим Windows Media Player.

Рейтинг: **-----17**


GREG-TV 1.1
 Разработчик: Greg Computers
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (5 дней)
 Цена: \$12 (12 WML)
 Способ оплаты: WebMoney



А вот и представитель породы лощеных приемников — платный Greg-TV. По сути дела, главное отличие от аналогов — очеловеченный интерфейс, большое количество рассортированным по странам каналов и стабильность. А так — это все тот же сборник интернет-каналов на основе WMP.

Рейтинг: **-----18**

FREE INTERNET TV 7.0
 Разработчик: Holersoft
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно (14 дней)
 Цена: \$29.95
 Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, почтовый перевод, факс, PayPal, телефон
 Сайт: www.holersoft.net/TV.htm



Еще одна платная программа для просмотра ТВ — Free Internet TV. И пусть вас не смущает слово Free в названии программы, показывать что-либо бесплатно Free Internet TV будет лишь две недели. Чем выделяется программа: удобный интерфейс, стабильность, список из 1950 доступных каналов. Смотреть — не перестать.

Рейтинг: **-----18**

TV BROWSER LIFE
 Разработчик: Макс Исаяв
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.tvbrowser.ru

Чтобы вы знали, что идет по телевизору, мы включили в подборку программу TV Browser LIFE. Она скачивает из интернета и сортирует программы перед тем, как отестировать и частично зарубежных телеканалов — всего 163 штуки (на момент написания этого текста). Причем простая программа предоставляется совершенно бесплатно после регистрации на сайте, а вот за краси-

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены на нашем DVD в разделе «Софтверный 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), DOSBox (в комплекте с DOSBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICO, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в 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.

TV BROWSER LIFE



вую, с анонсами и картинками, придется немало заплатить.

Рейтинг: **-----18**

SCREAMER RADIO 0.3
 Разработчик: Screamer Team
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно

Thompson Twins - Doctor Doctor



Отличная утилита для прослушивания сетевого радио. Мало того, что выбор каналов огромный, так еще и интерфейс великолепный. И для работы с программой не нужен Windows Media Player. Есть возможность записи музыки на ленту.

Рейтинг: **-----19**

RUSRADIO 1.04
 Разработчик: П. В. Киселев
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно

Небольшой (примерно 70 штук) сборник русскоязычных радиостанций. Это даже не программа, а просто CHM-файл (справка Windows), где прописаны ссылки на станции, которые воспроизводятся средствами WMP (прямо в этом окне см. справку). Выглядит неказисто, зато работает четко.

Рейтинг: **-----17**

КУПИ ИГРУ!
ВЫИГРАЙ
ВЕЛОСИПЕД!

КОМПЬЮТЕРНАЯ
ИГРА ПРО
РЕАЛЬНЫЕ
БАЙКИ!



МOUNTAIN BIKE АДРЕНАЛИН

ТЕХНИЧЕСКИЙ
ПАРТНЕР:



NOBILIS



WWW.RUSSBIT-M.RU



ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:

Men'sHealth



ПОБЕДА НАША

В ИГРЫ ВЕРНУЛАСЬ «РУССКАЯ» ТЕМА

Как воспринимают русских на Западе? Наш собственный стереотип гласит, что в представлении некоего усредненного жителя Европы или США мы воспринимаемся как нация пьяных медведей с автоматами Калашникова в одной руке и нефтяным вентилем в другой. Стереотип этот, конечно, сильно утрированный и далекий от реальности, но вот в компьютерных играх очень часто все именно так и бывает: если русские — то непременно ушанки, водка, медведи, имперские замашки и характерный акцент. За последние 20-25 лет присутствие русских в играх то нарастало, то убывало. В 80-х, ввиду холодной войны, мы были агрессором в каждой второй игре. В 90-е из-за распада Союза и потепления отношений с Западом нас «реабилитировали», хотя инерция «и все равно они коммуники» сохраняется еще долго. А в 2000-е, когда страна начала приходить в себя и по многим вопросам встала в открытую оппозицию США, русские в играх вновь стали примерять на себя роль главных злодеев. И в последние 3-4 года таких игр появилось особенно много.

Геополитическая подоплека

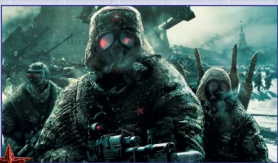
Игры, как и война (а тем более игры про войну), являются прямым продолжением политики. Зависимость тут очень простая: чем больше угрожающей риторики льется с экранов телевизоров, тем больше появляется игр о конфликте и с вероятным противником.

СССР в странах НАТО всегда изображался как главная угроза демократии и всему так называемому «свободному миру». Русских

рисовали в образе монстров, которые только и ждут, чтобы нагнать в своих кирзачах в Европу или Америку и насадить там коммунизм. По другой версии, советское руководство стремилось к простому уничтожению Америки с помощью ядерного оружия, дабы та не мешала русским спокойно подчинять весь мир. В качестве примеров приводились локальные конфликты в Корее и Вьетнаме.

После развала Советского Союза «красная угроза» прекратила свое существование, и в играх ее стали связывать исключительно с событиями альтернативной истории (C&C: Red Alert), которые разработчикам приходилось выдумывать самим. Том Клэнси и его эпитоны чуть было не лишились хлеба насущного, а сценаристам пришлось срочно искать нового противника. А противник этот, из-за отсутствия у Запада серьезных конкурентов, получался все какой-то абстрактный и чересчур условный (Ирак, террористы).

Фаза, совпадающая с периодом холодной войны (1945-1991), будет первой в нашей хронологической схеме восприятия русских в массовой культуре. Но игры того времени не были настолько продвинуты, чтобы передать



Вот так выглядела среднестатистическая игра о России на протяжении многих лет. Но теперь этот образ уходит в прошлое, а на смену ему приходит образ более грозный и интеллигентный (GTA 4, MGS 3).

напряженность отношений двух сверхдержав в полной мере.

Далее следует вторая фаза — период активного потепления и глобального сотрудничества с 1991-го по 2007 г., закончившийся, как принято считать, после мюнхенской речи президента Владимира Путина, прозвучавшей на Конференции по вопросам политики безопасности 10 февраля 2007 года. Тогда Путин в жесткой форме раскритиковал систему однополярного мира, стремление НАТО к расширению и невыполнение западными партнерами обязательств по демилитаризации Европы. На Западе после этой речи сразу заговорили о новом витке холодной войны — и договорились с какими-то даже облегчением: мол, наконец-то Россия показала свое истинное лицо, а то мы уж было сосукичались.

Русское государство начинает еще более активно принимать участие во внешней политике, модернизует армию, выходит из ДОВСЕ и возобновляет патрульные полеты стратегической авиации. В этот период, называемый многими «прохладной войной», мы сейчас и живем. Поведение, путь и темпы развития России тревожат Запад, что вызывает естественную реакцию в массовой культуре. Вот почему русские вновь вернулись на мониторы игровых по всему миру, и вот почему в играх становится все меньше условностей, касающихся нашей страны. На Западе начинают называть вещи своими именами.



Лучше всего о нынешней ситуации в России рассказала песня «План Путин» (см. клип по адресу www.youtube.com/watch?v=5WkAg6im5Fc) группы «Корейские ЛЕПЧики» — смешная, ироничная и одновременно очень духоподъемная. На роль альтернативного национального гимна подошла бы идеально.

Социалистические Штаты Америки

Чаще всего русские фигурируют в играх в контексте холодной войны. Обычно это подразумевает военный конфликт и (иногда) оккупацию США советскими войсками с последующей освободительной борьбой. Этот сценарий был популярен в прошлом, и он остается популярным даже сейчас, спустя 17 лет после окончания глобального противостояния (см. **World in Conflict: Red Alert 2-3** или хотя бы **Freedom Fighters**). В **Red Alert 3**, кроме того, еще и потренируются мифы о секретных разработках СССР. Этой же теме посвящен **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**.

World in Conflict (2007) и World in Conflict: Soviet Assault (2008)

В основу игры положен любимый прием всех страдающих от недостатка фантазии разработчиков — альтернативная история. Действие игры происходит в 1989 году. Политическая система и экономика Советского Союза близки к коллапсу. Руководство партии, возмущенное отсутствием помощи со стороны Западной Европы, решает, что единственный выход из положения — нанести удар по США, самому сердцу капиталистической системы. То, чего многие так боялись, произошло, и вот уже советские войска занимают плацдармы в Европе.

После массовой высадки русских КНР принимает решение о поддержке братского советского народа, захватывает монгольские степи и наносит удар по Южной Корее и Индии. Невроятными усилиями США удается выбить СССР из Сибири, лишив таким образом китайский флот зоны высадки. Китайцы возвращаются обратно, советские войска раздроблены, а весь мир... ждет аддон **Soviet Assault**, который добавит кампанию за русских.

Надо сказать, что **Massive Entertainment** постаралась отнестись к цетковливой русской теме весьма политкорректно, поэтому в **World in Conflict** нас всегда зовут абстрактными «иванами».



Интересно было бы познакомиться с **Massive** в **World in Conflict** в геополитическом аспекте, но они на эту тему говорить отказались.

Культурными ориентирами для **Massive** послужили фильм 1984 года «Красный рассвет» (**Red Dawn**) с похожим сценарием и книга Тома Кланси (куда уж без него!) «Красный шторм поднимается», написанная в соавторстве с Ларри Бондом, который, собственно, и консультировал **Massive**.

Таким образом, русские в этой игре представлены заведлыми милитаристами, стремящимися к мировому господству и не расстающимся с оружием даже в мирное время. Из прочей кюлькы замечена классическая русская музыка и потренивание балалаек на заднем плане.

В **Soviet Assault** нас, видимо, наконец-то очеловечат: в трейлере **Yulja** какой-то советский солдат зачитывает на чистом русском письмо молодой девушке (очевидно, Юле) — а на экране в это время грохочут взрывы, рушатся дома и рассекают небо бомбардировщики.

Command & Conquer: Red Alert 3 (2008)

Red Alert 3 в представлении не нуждается. Третью часть ждали уже давно, и кто знает, может быть, именно текущая геополитическая конъюнктура заставила **EA** ускорить разработку.

По сюжету, советское руководство, спасаясь от НАТО, отправляется в прошлое и убивает Эйнштейна. Но из-за вмешательства в историю возникает новая линия реальности, и в войну вступает третья сила — имперская Япония. По идее, на ее месте должен был быть Китай, но авторы таким образом обошлись без явных кивков головок.

Вообще, **Red Alert 3** остается той же неизменно веселой комедией абсурда, где в каждой новой части меняется лишь масштаб бред и взрывов. В этот раз — с медведями-парашютистами на стороне русских. Кардинальных изменений в восприятии народа



В отличие от многих других игр, **Red Alert 3** с горем не занимаясь раскисать, парня, это не всерьез, мы просто так развлекаемся.

страны Советов здесь пока не обнаружено, но тут они и не нужны.

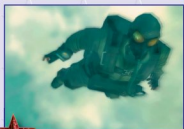
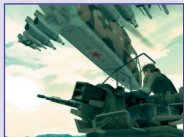
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, 2004)

Самая интересная игра о холодной войне. События **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** отсылают нас к альтернативному 1964 году. Глубоко в сибирских джунглях (именно джунглях) СССР разрабатывают сверхсекретный бипедальный танк «Шагоход», способный пускать межконтинентальные ядерные ракеты. США забрасывает туда агента Нейкида Снейка, который должен выкрасть и переправить за границу ученого Николая Соколова, конструктора «Шагохода». Неожиданно на сцене появляется полковник ГРУ Волгин, главный злодей игры, член пробрежневской группировки, стремящейся сместить Хрущева. Помимо радикальных политических взглядов, Волгин примечателен способностью пускать молнии из рук.

За вычетом Волгина, русские в **MGS 3** по большей части хоть и противники, но отнюдь не злодеи и не агрессоры. Среди них есть самые разные типажы: русская девушка Ева, шпионящая в интересах китайцев; утративший интерес к жизни конструктор вооружения Гранин (именно на основе его набросков и чертежей в США потом будут созданы первые образцы роботов **Metal Gear**); майор ГРУ Оцелот, который явно является правой рукой Волгина, а на самом деле работает одновременно на КГБ (комитетчики) в **MGS 3** за Хрущева, а ГРУ — за Волгина и КГВ.

Сам по себе «русская» тема была отработана неплохо, но, в отличие от **GTA 4**, далеко не идеально; нелепых ошибок в русских надписях было в избытке.

Кстати говоря, если заглянуть на официальный сайт игры (www.konami.jp/gs/game/mgs3) вы увидите своими глазами слово «ТРИ», которое появляется при наведении курсора на цифру «3».



Кстати, как всегда, прочитавшая «русский» текст раньше всех. Его **MGS 3** приняла тогда, когда за **Call of Duty 4** и **GTA 4** еще и не принимали.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Безыдейные товарищи

Вот мы и подошли к игрем, где гальцем в сторуку России уже никто не тыкает, нет прямых упреков и обвинений. Роль русских там скрывается за вуалью эфемеризмов, приподнятой которую, правда, не составят никакого труда.

Ace Combat 6: Fires of Liberation (Xbox 360, 2007)

Если бы не измененные названия и имена, по сюжетам **World in Conflict** и **Ace Combat 6** можно было бы устраивать конкурс «Найти 10 отличий». Игра начинается с масштабного авианалета ВВС вымышленной республики Эстовакии на столицу не менее вымышленной республики Эммерия. Имена персонажей, воюющих на стороне Эстовакии, не оставляют никаких сомнений о том, с какой страны была списана вымышленная республика: Илья Пастернак, Виктор Войчек, Людмила. А эскадрилья Strigon — это, видимо, наши «Стрижи», ведь летают-то захватчики на Су и МиГах. Один из них Toscha Mijask (бойфренд той самой Людмилы) выбивается из общего контекста. Заканчивается игра, как водится, победой «свободных» граждан мира.

На наш вопрос, почему Россияне выбрали в качестве агрессора, продюсер игры Хиroyоки Ичиянаги (Hiroyuki Ichinyanagi) политкорректно ответил: «Во времена холодной войны СССР был закрытым обществом и о жизни внутри страны на Западе не знали, что породило кучу легенд и домыслов. Все, что нам было известно, — так это то, что СССР владеет передовыми военными технологиями и при случае может уничтожить весь мир. Поэтому в массовой культуре того времени его было принято изображать как агрессора. Люди, выросшие на книгах, комиксах и фильмах той эпохи, привыкли воспринимать СССР именно так и до сих пор, по инерции, делают такие же игры. Хотя, думаю, поколение 90-х уже не воспринимает Россию негативно». В конце Ичиянаги добавил: «Что я точно знаю про русских — вы любите хорошо выпить и хорошо посмеяться».



Su-47 в Ace Combat встречается как в традиционной, так и в самой неожиданной расцветке.

Grand Theft Auto 4 (Xbox 360, PS3, 2008)

Когда стало известно о том, что главным героем будет восточноевропейец, это было, мягко говоря, удивительно. Когда в Сети появился трейлер GTA 4 под песню рэпера Sergei Knaig Ring из фильма «Бой с тенью», многие начали подумали, что это шутка. Но потом, когда выяснилось, что в игре будет радиостанция Vladivostok FM с русской музыкой («Кино», «Ленинград», «Сплин», певица Руслана со своей песней и в роли диджея), а брата главного героя зовут Роман, сомнения рассеялись: **Rockstar** делают игру про русских. И если уж культурное явление такого уровня поднимает «русскую» тему, то это говорит о многом. Отдадим должное **Rockstar** — эти люди всегда работают с полной отдачей, а в этот раз вообще выложился как никогда. Другой вопрос, что сделали они это на первый взгляд неочевидно.

Вот главный герой — Нико Беллич, житель бывшей Югославии. Югославия? Какой, к черту, Югославия, когда игра стартует в русском районе Нью-Йорка, вокруг все говорят на русском, надписи тоже на русском, да и сам Нико общается преимущественно с русскими? Сделано это, возможно, из осторожности: если бы главным героем стал русский, неизвестно, как восприняли бы игру на Западе.

Проблема, которую ставит GTA 4, куда глубже разудалой клюквы других игр на русскую тему. Эта проблема выражается очень простым вопросом: куда податься человеку социалистического склада ума, когда его страна лежит в руинах, идеаль, за которые он боролся, освернены, вокруг все учатся зарабатывать деньги любыми путями, а ему надо просто выжить? Вот и выходит, что неприспособленный к новой системе ценностей человек бросается в омут капитализма и попадает на самое его дно — так случился с Нико. Только у него, в отличие от других, был пример брата, успешно (как он думал) вписавшегося в иную систему и якобы сполотнившего состояние. А теперь представьте, что ощутил Нико, узнавший, что все это ложь и что нет у этого омута никакой поверхности, есть лишь другое дно, еще грязнее и глубже. В GTA 4 русских не боялся и не демонизируют — здесь нас пытаются понять.



Лучше, чем в GTA 4, «русскую» тему не раскрывали еще ни где.

РУССКИЕ? КАКИЕ РУССКИЕ? ВЫ О ЧЕМ?



При подготовке этой статьи мы связались с разработчиками всех перечисленных игр, но наткнулись на глухую стену политкорректности. Почти все они ответили в духе «все совпадения случайны» и «мы просто создали альтернативную историю» или вовсе отмолчались. Развернутый ответ дали только японцы из **Namco**.

Клюквя 3.0

Игры про русских условно «третьего поколения» обыгрывают события современности и недалекого будущего. В них наша страна изображена либо почивающей на лаврах нефтедолларов и трагящей их на перевооружение, либо мечтающей о былом величии и жаждущей возродить СССР. Так или иначе, выливается все это в Третью мировую войну.

Battlefield 2142 (2006)

Хотя шведы из **Digital Illusions** вроде бы и позабыли про нашу страну в **Battlefield 2**, добавив русский спецназ лишь в бустер-паке **Special Forces**, **Battlefield 2142** дал всем понять, что «русская» тема снова в моде.

На этот раз противостояние двух сил — Евросоюза и Паназийской коалиции — происходит в условиях нового ледникового периода в XXII веке, и битва ведется за каждый клочок еще живой земли. Если состав Евросоюза пояснять не надо, то вот войска Pana-



Из всех окрестных игр Battlefield 2142 — самая нейтральная. Различия между армиями Запада и Певангской коалиции здесь вообще отсутствуют.

зиатской коалиции, представляющие собой, по идее, союзные России и Китаю и изысканно-чистейшим русским, заставляют крепко задуматься над вкладом КНР в подобную коалицию. И это не говоря уже о пропагандистских плакатах с надписями «Европа завоевана!», да-да, именно на русском. Кстати, на одной из карт Battlefield 2142 можно найти Минск будущего.

Frontlines: Fuel of War (2008)

Хотя в названии игры и не фигурирует имя Тома Клэнси, его влияние во Frontlines ощущается явственно. Завязка в меру обычная: к 2024 году запасы нефти подходят к концу, и в мире формируются два военных блока: Западная коалиция (опять США и Евросоюз) и Альянс красной звезды (Россия, Китай и бывшие советские республики в Средней Азии, фактически — государства ШОС). Ничего нового, в общем. Обе стороны давно создали непробиваемую систему ПРО, так что страхи ядерной войны остались в прошлом, а за последние нефтяные месторождения приходится воевать с традиционным оружием. Это приводит к череде локальных конфликтов, быст-



Frontlines — товарищ в идеологическом плане более подкованный, чем Battlefield 2142. Здесь сразу ясно, вот наши, а вот «ваш».

ро вылившись в полномасштабную войну. Первыми напали, конечно же, русские. Причем напали в Туркменистане. В это же время Китай занял Тайвань. Кампания происходит от лица солдата Западной коалиции, который в итоге дойдет аж до Москвы (программа визита в столицу включает в себя, кроме прочего, экскурсию по Министерству культуры). В конце выяснится, что конфликт еще не окончен, над Москвой парят бомбардировщики Альянса, а Китай спешит на помощь. Авторы не поленились даже написать предостережение конфликта, ее можно поччитать по адресу www.frontlineswar.com/?page=timeline.

Вот уж где «клевка 3.0» вылезла! Помимо чудного сюжета, прекрасно отражающего все фобии западного общества, игра могла порадовать нашего игрока надписями «Пена пива», «Извлекайте оккупантов», плакатами «Правда», «Волгами» и прочими традиционными перлами.

Во второй части, которая уже разрабатывается, разработчики дадут возможность увидеть конфликт с другой стороны. Одним из главных злодеев, судя по всему, будет генерал Владимир Франков.

Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

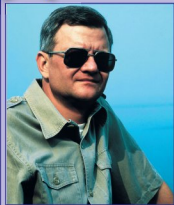
В Call of Duty 4 нашим соотечественникам отведена главная роль. Что такое война на Ближнем Востоке, когда в России ультрационалисты под предводительством экстремиста Имира Закаева (!) устраивают путч и пытаются нанести ядерный удар по США! При таком развитии событий главным полем битвы становится наша страна, куда засылаются элитные подразделения британского спецназа для помощи легитимному правительству и лояльным ему войскам. Мало того что Закаев сам по себе жутко сверкает глазами налево и направо и грозит уничтожить к чертам весь мир, так еще его сын, Виктор, бегаёт от британцев в спортивном костюме с характерными полосками по бокам (жаль, кепку не надели!). Будучи загнанным в угол, он говорит британским спецназовцам пророческие слова: «Вы все все рано скоро сдадите». И стреляет себе в голову.

Сюжет игры предусматривает посещение всего двух регионов экс-СССР (Чернобыльская зона отчуждения и некой базы РВСН в Азербайджане — непонятно только, откуда она там), но за это время мы узнаем о нашей стране едва ли не больше удивительных подробностей, чем из всего предыдущего жизненного опыта. Мы узнаем, что на каждой заправке бывшего СССР есть магазин «Елисе-



Русские живыми не сдаются! Ну, точнее, чужие патриоты единой России.

ПРАВ БЫЛ ДЯДЯ ТОМ



Помните Ghost Recon? Том Клэнси написал для этой игры сюжет, казавшийся нам на момент релиза абсолютно бредовым, но сегодня он уже таким не выглядит. Разгорающийся конфликт между Грузией с одной стороны и Абхазией и Южной Осетией при поддержке России с другой вполне может частично совпасть с сюжетом игры. Напоминать о ней мы не будем, дабы не спалить.

евский», что памятным словом из трех букв обязательно должен быть промаркирован любой забор (а там, где это слово не хватает места, обязательно висят плакаты советских времен — Не пей за рулем, водитель, тебе ждут дома!), что в России есть членские ультрационалисты, мечтающие о возрождении Советского Союза.

Еще удивительнее в Call of Duty 4 то, что русские озвучены носителями языка, но фразы выдают только, что только держись: «Аме-риканцы делают попкуту!»; «Открытые вражеские войска!»

При этом авторы игры все-таки в курсе причин, по которым Закаев хочет возродить СССР. А ведь он говорил очень интересные вещи о разрушенной стране, оскверненной культуре и запятнанной чести.

Русский китайцу — ?

На примере Frontlines и Battlefield 2142 хорошо заметно, что на Западе существует миф, будто главным военно-политическим союзником России является Китай. Миф этот имеет глубокие исторические корни, и почему он появился, в общем-то, понятно: коммунистический Китай когда-то был вторым после СССР сильнейшим государством социалистического блока. А с развалом Союза китайцы, по идее, должны по старой памяти подсобить русским в борьбе с капиталистами.

Стоп, а давайте-ка проверим правдивость исторической подоплеку таких слухов. Советская пропаганда всегда заявляла, что «русский с китайцем — друзья навеки», но история с этим не всегда соглашалась. Бурная русско-китайская дружба началась в 1945 году, с при-

ходом к власти Мао Цзэдуна, но уже с 1956 года между Китаем и СССР наступил период похолодания, закончившийся практически полным разрывом отношений в 1964 году. После этого партии официально заявили о расхождении идеологий, Китай обвинил СССР в империализме (в связи с Пражской весной) и уступках США во время Карибского кризиса. С этого момента началась эскалация напряженности, вылившаяся в «забытые» вооруженные конфликты с Китаем в 1969 году.

Первый из них произошел в районе устья реки Юсури. Тогда три роты китайских солдат высадились на территории СССР, на маленьком острове Даманский, что послужило причиной проведения полномасштабной операции советских пограничников по их выдворению. К сожалению, из-за численного превосходства китайской стороны разрешить проблему быстро не удалось, а командование отказывалось выдать подкрепление, чтобы не накалять ситуацию. Это столкновение закончилось после того, как китайцы подбили один из танков Т-62. Разъяренные советские пограничники в нарушение приказа использовали секретную на тот момент реактивную систему залпового огня (РСЗО) «Град», после обстрела которой на остров осталась в живых человек десять. Увы, в дальнейшем этот остров, усилиями дипломатов, все-таки перешел к Китаю.

Второй конфликт произошел близ Джунгарского выступа казахстанского участка границы. В этот раз нарушителем было немного, и их атака была быстро отбита пограничниками.

После ухода Мао отношения понемногу наладились. Согласно опросам общественного мнения, население Китая называет Россию одной из наиболее дружественных стран, такого же мнения придерживаются и большинство россиян. Сейчас Китай и России сотрудничают главным образом в рамках ШОС — Шанхайской организации сотрудничества. В представлении западной общественности ШОС — это будущей военный блок, альтернатива НАТО. А как на самом деле? Официально деятельность этой организации направлена на борьбу с терроризмом и экономическую взаимопомощь стран-участников (Россия, Китай, Узбекистан, Киргизия, Таджикистан, Казахстан). Да только проблема в том, что внутри самой ШОС есть свои течения. Китай, к примеру, воспринимает остальные государства-участники не как военных партнеров, а скорее как рынки сбыта своей продукции, и старается превратить ШОС в средство создания свободного рынка внутри организации. Россия же, наоборот, больше заинтересована в военном союзе и сотрудничестве в борьбе с терроризмом и наркотрафиком. Поскольку организация еще молода, действует лишь с 2001 года, говорить о полноценной интеграции оборонных средств еще рано — если это вообще когда-нибудь случится. Ведь Китай тоже преследует свои цели, и Россия, активно сотрудничающая с США в военной сфере, не может быть для него таким партнером, которому можно доверять на 100%.

Tom Clancy's EndWar (2008)

Сценарий новой игры под брендом Тома Клэнси во многом совпадает с сюжетом



Прогресс налицо: из сравнения с Call of Duty 4, в EndWar российский спецназ уже не выглядит как обычные омоновцы.

Frontlines. В 2015 году цена на нефть достигает \$200 за баррель, и наступает мировой энергетический кризис. Больше всего при таком раскладе выигрывает Россия, которая на эти деньги переснащает свою армию новейшими образцами вооружения и окончательно милитаризуется. Все это происходит на фоне снятия угрозы ядерной войны за счет создания идеальной системы ПРО как на Западе, так и в России. Сюжеты Frontlines и EndWar настолько похожи, что и тут нашлось место ядерной войне между Саудовской Аравией и Ираном. Европа объединяется в единое государство, Европейскую Федерацию, а Америка строит орбитальную станцию «Звезда свободы» — «Звезда свободы». И это (наконец-то!) ужасно не нравится ни Европе, ни России. В результате террористической атаки на станцию в 2020 году вспыхивает Третья мировая война между тремя обнимающими друг друга сторонами: южной на два фронта Европейской Федерации, Россией и США.

Обратите внимание: в этот раз Россию исключили из списка «оси зла» и поставили в один ряд с Европой. Всенепременно ждем выхода EndWar, чтобы руками США раздемократизировать Европу.

Фильм Hitman (2007)

Простите, но мы не могли удержаться от того, чтобы не вспомнить недавнюю экранизацию Hitman. Если в играх серии Hitman на-



В фильме «Хитмен» особенно поразил вид русских спецназовцев: они здесь выглядят как и в реальных модифицированных клоны Дарта Вейдера в натасканных противогазах с красными стеклами.



Имидж страны в мире не в последнюю очередь зависит от того, какие у нее есть достижения — в экономике, спорте, искусстве, культуре. И вот тут нам в последнее время просто сказочно везет. За одну лишь весну этого года у России было две крупных спортивных победы (Кубок УЕФА и «Зенита», первое место у хохлянской сборной на чемпионате мира) и одна победа культурная («Евровидение»). По этому поводу даже родилась шутка: «А чего бы нам еще выиграть?»

ши соотечественники фигурировали в более-менее адекватном виде, то в фильме царит натуралистичный беспредел. Боевой вертолет в центре города разносит собор, здание ФСБ может прослушать любой дилетант, на бронелижете у русских спецназовцев крутится надлиш «ФСБ» с перевернутой буквой «С», а в Санкт-Петербурге откуда-то взялся «Народен театр «Иван Вазов» (на самом деле это болгарский национальный театр, находится он в Софии). Все это несколько странно, потому что даже сама игра «русскою» тему обыгрывала лучше: в Hitman 2 была миссия в Петербурге, там все надлиш были на чистейшем русском, а уж как смачно там матерились...

Внимание, русские!

То, что нас почти всегда изображают агрессорами, не стоит воспринимать негативно. Может показаться, что на Западе все только и живут страхом войны с Россией, но на самом деле это просто такая культурная традиция. Верить всему, что говорят и показывают в подобных играх и фильмах, могут лишь очень недалекие индивиды, в целом же люди на Западе понимают, что в действительности все не так просто и утрировано, как им преподносят. И поверьте нашему опыту, понимают это многие — начиная с самых разработчиков таких игр и заканчивая какими-нибудь таксистами-иммигрантами, которые и английский-то еще до конца не освоили. ★

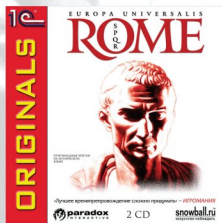
ЕВРОПА ДРЕВНИЙ РИМ

«ЛУЧШЕЕ ВРЕМЯ ПРОВОЖДЕНИЕ
СЛОЖНО ПРИДУМАТЬ»
— *ИГРОМАНИЯ*

«ИГРАТЬ ИНТЕРЕСНО ДО ОДУРИ»
— *НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА*

«МЕЧТАЕТЕ РАЗРУШИТЬ КАРФАГЕН ИЛИ НИЗВЕСТИ РИМ ДО
СОСТОЯНИЯ ЗАХУДАЛОЙ ДЕРЕВУШКИ? ВЫ ОБРАТИЛИСЬ ПО АДРЕСУ»
— *СТРАНА ИГР / ВЫБОР РЕДАКЦИИ*

«УВАЖАЮЩАЯ ИСТОРИЮ ГЛУБОКАЯ СТРАТЕГИЯ, В КОТОРУЮ
МОЖНО И НУЖНО НЫРНУТЬ ИСТОРИКАМ И СТРАТЕГАМ»
— *РС ИГРЫ / ВЫБОР РЕДАКЦИИ*



СКОРО!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ!

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ СЕРИИ EUROPA UNIVERSALIS

WWW.SNOWBALL.RU/ROME



ПЯТЬ ШАГОВ ДО ГРОБА

КАК ИСПОРТИТЬ ЗДОРОВЬЕ С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРА

Компьютер, если вы еще не знаете, замечательная вещь. Он помогает не только найти друзей, узнать погоду на завтра, развлечься с любимой сайнеркой, но еще и испортить здоровье. И, что примечательно, компьютер в этом деле — идеальный помощник. Психика, зрение и слух, опорно-двигательный аппарат, сердечно-сосудистая система, желудочно-кишечный тракт — от его внимания не укроется ничего.

В общем, если вы думаете, что лишь в игры играет, то имейте в виду — это заблуждение. Вы еще и портите здоровье, только делаете это бесцельно и крайне безответственно. Мы не можем этого так оставить и готовы прийти вам на помощь, как и во всех благих начинаниях. Вооружайтесь журналом, включайте компьютер, и давайте портить здоровье на совесть.

Шаг первый: зрение

Начнем, пожалуй, с глаз. От их состояния напрямую зависит качество жизни, ведь через них мы получаем до 90% информации о мире, а психологи считают, что человек с ослабленным зрением будет всегда чем-то подознательно не удовлетворен. Поняли? Упущать такую возможность нельзя!

В первую очередь надо сказать большое спасибо госпоже эволюции: компьютеры в нашей жизни появились совсем недавно, и за несколько десятков лет человеческий организм не смог приспособиться к их вредному соседству. Вот и славно. Дело в том, что наш зрительный анализатор изначально не подготовлен к рассматриванию изображения на экране монитора. Мы привыкли к «стабильным» носителям информации, например бумаге, где изображение складывается из непрерывных линий, или окружающему миру, состоящему из плотных, несветящихся объектов. С компьютером все по-другому: картинка на мониторе состоит из тысяч светящихся точек, светятся они с интенсивностью настольной лампы, поэтому тарасится в монитор — все равно что неотрывно рассматривать зажженную люстру. Но и это еще не все: диапазон яр-

кости между картинкой на экране и окружающим предметами превышает предел, к которому потенциально готово наше зрение. Свою лепту вносит и характер работы: если вы постоянно бегайте глазами от монитора к клавиатуре, то зрачок не успевает расширяться; если периодически посматриваете за окно — сужаются. От напряжения лопаются сосуды, тяжелеют веки, глаза жжет, появляется рябь, туман, нарушение цветовосприятия, иногда двоение предметов. Подобные явления врачи называют синдромом компьютерного зрения, или астенопией, что буквально означает утомление зрительного анализатора. Знаете себя? Поздравляем, вы уже на правильном пути! Чтобы получить букет этих симптомов, достаточно не отрываться от монитора всего два-три часа. А уже через семь-восемь часов беспрерывного сидения появится состояние оглушения, пропадет аппетит, объекты дальше полуметра затнеет мерцающей пленкой, затечет затылок и, возможно, начнет подташнивать.

Теперь главное — закрепить эффект. Лучшее средство — сайты или игры с неудачной цветовой или шрифтовой палитрой, к примеру маленькие желтые буквы на белом фоне или темно-фиолетовые — на черном. «Правильные» пользователи не любят таких крикливых сайтов и даже придумали для них название — angry fruit salad (сердитый фруктовый салат), но для нас такие сайты — самое оно. Уже через полчаса у вас будут сильно слезиться глаза, а через час наверняка заболит голова и объекты начнут двоиться. Еще попробуйте пореже моргать и рассматривать экран с широко открытыми глазами. Так у вас появится синдром сухого глаза — заболевание, возникающее из-за недостатка или снижения качества слезной жидкости. Слезная жидкость формирует на поверх-

ности глаза слезную пленку. Она выполняет целый ряд важнейших функций, в том числе питательную, защитную и оптическую. Когда слезной жидкости мало, поверхность глаза пересыхает, и появляется резь в глазах, непереносимость остроты зрения. Иногда людям кажется, что в глаз что-то попало. (Вам тоже кажется? Поковыряйтесь там пальцем, пошевелит — занесете инфекцию.) Засидевшийся за монитором человек становится похож на вампира (избегает яркого света) или алкоголика (глаза начинают слезиться со страшной силой: организм восполняет потерю слезной жидкости).

Под конец, месяцев через пять-шесть — ура! — у вас разовьется близорукость (миопия). Близоручий человек не может сфокусироваться на отдаленных предметах и вынужден всю жизнь щуриться и морщить лоб. К сожалению, близорукость — очень нежная болезнь, и в первое время ее легко «сплунуть»: достаточно только выйти на улицу и посмотреть в небо, на верхушки деревьев, проследить глазами за движущимися машинами. Не поддавайтесь искушению, иначе полгода... трудов пойдет наспарку!

РАСПУХИТЕ
ГЛАЗА

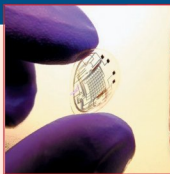
ПЕРЕСТАВ
ВИДЕТЬ,
БУДЕТ ВРЕМЯ
ПОДУМАТЬ



ВИРТУАЛЬНОЕ ЗРЕНИЕ

Благодаря ученым из Вашингтонского университета (University of Washington) во главе с профессором Бабаком Парвизом (Babak Parviz) совсем скоро игроки достигнут полного единения с компьютером. Команда исследователей под руководством Парвиза создала контактные линзы, способные выводить в поле зрения владельца любые изображения — проигрывать фильмы, показывать веб-страницы, проецировать игровой интерфейс.

Произвести линзу-микроскопу оказалось совсем непросто. Проблема в том, что биологически совместимые материалы, обычно применяемые для производства линз, нельзя нагревать и подвергать химическому воздействию, необходимому для производства микроскопии. В результате исследователи создали металлические проводники толщиной в несколько нанометров и светодиоды с поперечником в треть миллиметра. Каждая частица обладала специфической формой и неповторимыми краями, позволяющими подогнать друг к другу соседний кусочек схемы. Вместе детали будущей линзы образовали мелкий порошок. Его рассыпали на поверхность пластика, и намеченная схема, как мажика, собралась сама собой благодаря капиллярным силам между микроскопически-



ми компонентами.

Пока линзы опробовали лишь на кроликах, а до их промышленного производства еще минимум несколько лет. Планируется, что линзы-микроскопии будут работать как дисплеи, то есть заменят современные очки-дисплеи. А вообще Парвиз полон новых идей: вокруг зрачка и радужки достаточно свободного места, чтобы разместить там еще больше микроскоп и лобовых других технических приспособлений.

Как видите, портить зрение нужно уже сейчас: с выходом линзы-микроскопии привычные мониторы могут кануть в Лету.

Не последнюю роль играет и организация вашего рабочего места. Тут можно дать сразу несколько рекомендаций. Во-первых, приглядитесь как можно ближе к монитору или, наоборот, садитесь как можно дальше (зависит от того, насколько захлестнул вас стол) — в обоих случаях перенапряжение глазных мышц обеспечено. Во-вторых, старайтесь сидеть за компьютером в темноте (чтобы контрастность монитора и окружающих предметов была наиболее заметной) либо при свете флуоресцентных ламп, создающих на экране замечательные яркие блики. В-третьих, поставьте монитор так, чтобы сразу за ним оказалось окно или настольная лампа: нет ничего лучше, чем яркий свет, бьющий прямо в лицо. Кстати, окно еще и простудить поможет.

Для достижения наилучшего результата советуем вот что:

- Постоянно тяните какую-нибудь жидкость (лучше всего пиво, но об этом позже). Чем больше вы пьете, тем больше увлажняются глаза, пережимаются мелкие сосудики, и кровь не поступает к роговице. Алкоголь, наоборот, вызывает прилив крови к голове и повышение внутриглазного давления. Беременность, знаете ли, не единственный способ покончить с сетчаткой!

- Бойкотуйте окулистов и привязывайте к этому других. Зачем таскаться в поликлинику и тратить целые полдня, если это время можно провести за компьютером?

- Если у вас уже есть «компьютерные очки», оптимизирующие спектральный состав видимого света — выкиньте их немедленно! О чем вы думали вообще, когда их покупали? Хорошие компьютерные очки

стоят от 5000 рублей, а это минимум два коллекционных издания любимой игры.

- Полностью откажитесь от черники, смородины, моркови, рыбьего жира, печени трески, шиповника, клюквы, укропа и зеленого лука. Сложно будет пожертвовать всем сразу, особенно луком и рыбным жиром, но близорукость того стоит. Вам противопоказаны и поливитамины (комплексный препарат, в состав которого входят витамины разных групп), а особенно опасность представляют кальций и цинк — они очень полезны для глаз.

- Ни при каких условиях не соглашайтесь ничего закапывать в глаза! Капли, конечно, вызывают привыкание, но синдром сухого глаза, о котором написано выше, для нас куда важнее. Зато можете промывать глаза чаем: увлажняющий эффект очень низкий, а вот занести какую-нибудь инфекцию проще простого.

- Наконец, попробуйте установить рекорд бодрствования за монитором. Известно, что 42-летний англичанин Тони Райт из города Пензанс на юге Великобритании не спал 266 часов (больше 11 суток) — правда, без компьютера. Путь в Книгу рекордов Гиннеса лавст и не попал — представители Книги отказываются фиксировать рекорды, которые могут повлиять на здоровье человека — но чего не сделаешь ради собственной прихоти!

Играть следует так

Наше государство рядовых игроков в беде не бросает и их здоровье всячески оберегает. Для этого предпринимается целый комплекс лечебно-профилактических мер: научно-техническая база для производства новых компьютеров развивается, вузам нужным оборудованием не оснащены, игровая индустрия карабкается из последних сил. Но главное — у нас есть санитарно-эпидемиологические правила и нормы, регулирующие все аспекты взаимодействия с компьютером (он, кстати, и не компьютер вовсе, а ПЭВМ — персональная электронно-вычислительная машина). Нормативный документ называется «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03». Предприятия и владельцы компьютерных классов этих норм как огня боятся. Но самые нужные для вас пункты этого документа.

Помещения для эксплуатации ПЭВМ (3-6-й раздел санитарных правил):

- Должны иметь естественное и искусственное освещение (пункт 3.1.). Окна в помещениях «> преимущественно должны быть ориентированы на север и северо-восток. Оконные проемы должны быть оборудованы регулирующими устройствами типа: жалюзи, занавесей, внешних козырьков и др. (п. 3.2.).

- Не допускается размещение мест пользователей ПЭВМ во всех образовательных и культурно-развлекательных учреждениях для детей и подростков в цокольных и подвальных помещениях (п. 3.3.).

- Площадь на одно рабочее место пользователя ПЭВМ с видеодисплейным терминалом (ВДТ, или монитор) на базе электронно-лучевой трубки (ЭЛТ) должна составлять не менее 6 м², в помещениях культурно-развлекательных учреждений и с ВДТ на базе плоских дисплейных экранов

Шаг второй: кисти рук

Теперь, когда вы сделали все возможное, чтобы избавиться от близорукости, пора заняться кистями и суставами. Думаете, вашим подарочным жестким дискам, прицепленным крышками системных блоков и обожженным о видеокарты пальцам уже ничего не страшно? Ошибаетесь.

Вот как можно устроить пальцам настоящей ад. В первую очередь обратите внимание на мышь и клавиатуру. Это дорогие эргономичные звери от Microsoft, одобренные разнообразными врачебными ассоциациями, что-нибудь вроде Microsoft Wireless Natural Ergonomic Desktop 7000? Избавьтесь от них немедленно, а вырученные деньги потратьте на громадный кулер и дребезжащий системный блок, они понадобятся позже. Дешевая клавиатура и сторублевая мышка — вот что нам требуется сейчас.

Недорогие клавиатуры хороши в первую очередь тем, что на них просто невозможно работать без вреда для здоровья: мелкие суставы и сухожилия испытывают большую и часто неравномерную нагрузку, кисти располагаются под острым углом к столу, а клавиши, как правило, имеют малый подвижный ход, что создает дополнительную нагрузку на суставы. В результате появляется покалывание и онемение рук, боль в запястьях, а иногда даже судороги. Если просидеть за дешевой клавиатурой несколько месяцев, начнут ныть пальцы, особенно указательный и средний, при активном сгибании-разгибании появится резкая боль. Со временем кисть станет бледнеть и холодеть (вот он, идеал!).

Все это — первые предвестники туннельного синдрома запястья (по-научному — карпальный туннельный синдром (КТС) или синдром запястного канала (СЗК)). По существу, КТС — это травма кисти, когда срединный нерв сдавливается в узком запястном канале (или туннеле — отсюда и название). Первопричина КТС — неправильная поза, неудобная клавиатура и отсутствие всякой меры в сидении за компьютером. Раньше КТС был болезнью клерков, с утра до ночи переписывавших бумаги, сегодня же он настывает всем — начиная с игроков и заканчивая руководителями высшего звена. Согласно исследованиям Университета Эмори (Emory University, Атланта, США), около 40% пользователей испытывают неприятные ощущения от работы за клавиатурой, а у 21% удалось диагностировать заболевание. Кстати, если у вас есть генетическая предрасположенность к заболеваниям суставов (например, родственники страдают артритом или артрозом, нарушения обмена веществ или изменения гормонального фона, ваши шансы заполучить КТС существенно повышаются).

Как определить, есть ли у вас КТС уже сейчас? Сложите руки, как это делают монахи, когда молятся (ладонями одна к другой на уровне груди) и подержите так пару минут. Никаких неприятных ощущений? Жаль, зато есть куда стремиться!

Еще одна болезнь, которую мы не можем пропустить, — это писчий спазм, профессиональный недуг машинисток. Страдающий писчий спазмом ощущает неловкость, тяжесть в руке при выполнении точных действий. Кисти быстро утомляются, пальцы начинают колоть над клавиатурой, движения становятся размашистыми и плавающими. В дальнейшем появляются судороги в пальцах после нажатия нескольких клавиш, а то и резкая дрожь всей ру-

КОМПЬЮТЕРЫ В ОЖОГОВОМ ОТДЕЛЕНИИ

В то время как в Китае открываются лечебницы для интернет- и игровых зависимых, в ожоговых отделениях австралийских больниц игры, наоборот, поощряют.

В госпитале Аделаиды во время переязки разрешено играть в компьютерные игры, поддерживающие очки виртуальной реальности. По данным BBC News, в больнице провели эксперимент: семи обожженным детям от 5 до 18 лет предлагалось играть в VR-игры во время длительной смены повязок; остальным пациентам давали традиционные обезболивающие. После переязки детей попросили определить свои болевые ощущения по 10-балльной шкале. Пациенты, игравшие во время переязки, назвали боль вполне терпимой (1,3 балла), а дети из второй группы оценили ее в 4,1 балла.



Медики считают, что маленькие пациенты переключаются на события виртуального мира и перестают концентрироваться на происходящем в мире реальном. Сейчас исследователи пытаются подобрать игры, которые будут максимально эффективны в той или иной возрастной группе.

ки. Триумф писчего спазма — спонтанные судороги, сводящие всю кисть.

И последняя болячка, которую можно заработать с помощью клавиатуры, — тендовагинит, при котором на тыльной стороне кисти появляются болезненные припухлости и шишечки (синовиевые), вызванные воспалением сухожильного влагалища. Чтобы избавиться от тендовагинита, нужно долго и упорно напрягать определенную группу мышц, пока не появится хруст или боль при движении пальцев. Самый быстрый путь — ночи напролет стрелять в Counter-Strike или бегать в World Warcraft. Клавиши WASD, как вы понимаете, генеральный способ «долго и упорно напрягать определенную группу мышц».

С клавиатурой разобрались, теперь приступим к мышке. По данным американского журнала «Эргономика» (Ergonomics), люди, имеющие дело с мышкой, в два раза сильнее напрягают мышцы рук, шеи и плечевого пояса по сравнению с теми, кто обходится одной лишь клавиатурой. Кроме того, использование мышки вызывает неравномерную нагрузку мышц: в то время как рабочая рука командует титановоружиевыми ораками и отстривает мельницы, вторая конечность в

лучшем случае подкидывает голову. Делаем вывод: мышка — несомненный плюс и одной клавиатурой в нашем нелегком деле не обойтись.

Вы еще помните, что мы выкидываем вашу мышку и покупаем новую? Так вот, перед тем, как бежать в магазин, прочитайте наши инструкции:

■ Сразу забудьте о скролле: чем больше вы будете двигать мышью, тем больше будет развиваться асимметрия мышечного каркаса и нагрузка на мелкие суставы кисти. Успокойте! Расскажите друзьям, ведь так приятно листать странички, нажимая левую кнопку мыши одеревеневшим указательным пальцем!

■ Ни за что не покупайте мышку, предназначенную не опробовать. Манипулятор должен быть несоизмеримо больше или меньше вашей кисти: так пальцы будут неметь, а лучезапястный сустав — затекать.

■ Выбирайте плоскую мышку и яростно откажитесь от эргономических новинок с «естественным» разворотом на 45 градусов из-в



КРАСНЫЕ РУКИ
МОЖНО ПУГАТЬ ВРАГОВ ХРУСТОМ СВОИХ СУСТАВОВ

Чем сильнее мышка, тем больше вам придется выворачивать руку против часовой стрелки. Нес-

тественное положение кисти — первый шаг к всевозможным болячкам!

■ Откажитесь от коврика, даже если он приносит удобу и связан вашей младшей сестрой в пятом классе. Впрочем, если самая сестрой, то можете оставить, только проверьте, чтобы на нем зацепок было побольше. Дело в том, что коврик обеспечивает легкое скольжение мыши. «На наших ковриках мышь почти не грязнится», — наш коврик выполнен с учетом последних веяний моды! — не верьте, это все рекламщики пускают пыль в глаза! Коврик в первую очередь уменьшает нагрузку на лучезапястный сустав и обеспечивает оптимальную степень скольжения, недаром же их производство вышло в целую индустрию. В общем, от коврика волевым решением нужно отказаться, третий раз и навсегда. С сегодняшнего дня начинаем елозить мышкой по голому столу.

И наконец, общие рекомендации, касающиеся вашего рабочего места:

■ Старайтесь свешивать локти со стола, от этого напрягается добрая половина мышц по всему телу, особенно локтевой сустав. Монитор, если помните, у вас уже стоит как можно ближе к глазам, поэтому с локтями проблем возникнуть не должно.

■ Выберите свой стиль работы с клавиатурой: либо вы барабаните по клавишам со всей силы, разрушая суставы и тревожа соседей, либо медленно печатаете одним указательным — тихонько, по буквое, — и тендовальгит вам обеспечен.

■ Затыкайте уши каждый раз, когда услышите от эргоклавиатуры или программы «Эргосоно»: они проповедуют естественное положение кистей. И потом, учтите методку слепой дестигильцевой печати все равно ни к чему, а бегая глазами с монитора на клавиатуру, вы здорово перенапрягаете зрение.

Шаг третий: позвоночник

Сидячее положение, и в особенности сутулое, — благодатная поза для развития целого букета разнообразных болезней опорно-двигательного аппарата и нарушения кровоснабжения организма. Лидирует тут — набор офисного менеджера: остеохондроз, радикулит, нарушение периферического венозного кровообращения, варикозная болезнь, застой крови в органах малого таза и да-

достатком движения). Еще бы, ведь, когда мы играем, мы не шевелим ничем, кроме ладоней, век и некоторых извилил.

Самое пристальное внимание надо обращать на спину. Задумайтесь, как вы сидите. Ровно? Развалившись в кресле? Наклонившись к монитору? Знайте: чтобы угробить позвоночник, нужно сидеть, подавшись к клавиатуре на 20-30 градусов. В такой позе поясница испытывает давление до полутонов и получает такие же повреждения, как и профессиональный грузчик, разгружающий вагоны. Интересно, что простая сутулость (сколиоз) подобных результатов не дает: российские вертебрологи (специалисты по заболеваниям позвоночника) подчёркнуто: если человек стоит, третий поясничный позвонок испытывает давление около 150 кг, сидит с прямой спиной — 200 кг, сутулившись — всего 275 кг.

Обидно, но на Западе нас и тут давно обогнали: у них от «синдрома менеджера» страдает каждый второй работник, а нам нужно еще 10-15 лет, чтобы добиться таких показателей. Хорошо хоть, что нам пока недоступны санатории Словении, Германии и Австрии, в которых каждый курортный сезон предлагают специальные лечебные программы для менеджеров.

Как бы еще подгадить собственной спине? Найдите себе хорошее кресло (оптимально — кожаное, в нем очень здорово потеть и протужаться) или табуретку, подойдет как о трех, так и о четырех ножках. Гордо игнорируйте офисные стулья с широким пятиконечным основанием на колесиках, высокой и пружинящей спинкой, подлокотниками, вращающимся сиденьем и фиксирующим поясницу выступом. Оставьте подобные излишества буржуям-американцам, а сами обзаведитесь хорошей советской табуреткой, желатель-

(хидехристаллические, плазменные) — 4,5 м³ (п. 3.4.).

— В помещениях всех типов образовательных и культурно-развлекательных учреждений для детей и подростков, где расположены ПЭВМ, должны обеспечиваться оптимальные параметры микроклимата: температура 19 градусов Цельсия, относительная влажность 62%, скорость движения воздуха меньше 0,1 м/с (п. 4.3.).

— В помещениях, оборудованных ПЭВМ, проводится ежедневная влажная уборка и систематическое проветривание после каждого часа работы на ПЭВМ (п. 4.4.).

— Шумное оборудование (печатальные устройства, серверы и т.п.), уровни шума которого превышают нормативные, должно размещаться вне помещений с ПЭВМ (п. 5.4.).

— Рабочие столы следует размещать таким образом, чтобы видеодисплейные терминалы были ориентированы боковой стороной к световым проемам, чтобы естественный свет падал преимущественно слева (п. 6.1.).

— Следует ограничивать неравномерность распределения яркости в поле зрения пользователя ПЭВМ, при этом соотношение яркости между рабочими поверхностями не должно превышать 3:1—5:1, а между рабочими поверхностями и поверхностями стен и оборудования — 10:1 (п. 6.9.).

— Для обеспечения нормируемых значений освещенности в помещениях для использования ПЭВМ следует проводить чистку стекол оконных рам и светильников не реже двух раз в год и проводить своевременную замену перегоревших ламп (п. 6.15.).

Организация рабочего места (9—12-й раздел санитарных правил):

— При размещении рабочих мест с ПЭВМ расстояние между рабочими столами в видеомониторами (в направлении тыла поверхности одного видеомонитора и экрана другого видеомонитора) должно быть не менее 2 м, а расстояние между боковыми поверхностями видео-

ЩИПОВАННЫЙ ХРЕБЕТ

БОЛЬШЕ НЕ НАДО БОЯТЬСЯ ЗА СВОЙ ТЫЛ - ГОРЬ НАДЕЖНО ВАС ЗАЩИТИТ

же геморрой. Все они вызваны неудобной позой, неправильно подобранным креслом и гиподинамией (не-



но низкой. Не любите табуреток? Купите барный стул, на нем можно сидеть, болтая ногами, а уж плюиться в монитор сверху вниз — непередаваемое удовольствие. И потом, барные стулья обычно набиты чем-то мягким, а значит, на них можно пружинить, как на батуте, и создавать дополнительное напряжение на позвоночник. Кстати, если найдете барный стул, не забудьте на нем качаться! Может быть, и не с первого раза, но спомаете что-нибудь обязательно. И конечно, грех не использовать его по назначению. Ну, вы уже понимаете, о чем я.

Однако вернемся к табуреткам и кожаным креслам. Наш первый совет: научитесь шлепаться на сиденье со всего размаха. Подобные трюки лихо сотрясают грудной отдел позвоночника и кости таза, и уже через пару месяцев вы почувствуете, как деформируются позвонки. Второе: после того как плюхнется в кресло, сползите на самый его краешек и прогните спину под максимальным углом. Это еще больше увеличит нагрузку на позвоночник, а вы заодно оттрясете себе горб. Не зря же в Древнем Египте верили, что прикосновение к горбу приносит удачу! Третье: подберите подпорки рук — вам ведь нужно чем-то занять левую руку, когда правая тягает по голому столу несоборно большую мышку? Четвертое: не забывайте про ноги. Поджимайте их под себя, закидывайте на сабвуфер, кладите одну на другую, заплетайте в узел — делайте все, что угодно, только не ставьте их под прямым углом к креслу и полу. Это единственное правильное положение, и оно нам совсем ни к чему.

Еще очень полезно постоянно болтать по телефону, приложив трубку к плечу. Такая поза повышает нагрузку на шейные и грудные позвонки, приводит к остеохондрозу и изменению шейного отдела позвоночника. У больных остеохондрозом шей, разламываясь голова, скачет давление, шумит в ушах, в затылке и плечах появляется тяжесть.

Что касается рациона, то неплюбо было бы налечь на молоко и бранду (следите только, чтобы к этому моменту вы уже достаточно испортили зрение, иначе все ночные бдения пойдут насмарку). Если откажетесь от фруктов и соков, то соли кальция будут быстрее откладываться в суставах, вызывать хруст и болезненные ощущения.

Шаг четвертый: внутренние органы

С первого взгляда это, может быть, незаметно, но компьютер воздействует и на внутренние органы. Возьмем хотя бы пищеварительную систему. Вы еще не забыли про пиво, которое вызывает отек лица и тем самым помогает расправиться с глазами? Так вот, от него еще живот растет, почки подсаживаются и печень токсинами засоряется.

Кроме того, компьютер вызывает проблемы с весом. Как вы понимаете, тут два варианта: либо есть как можно чаще, желательно сладкое и мучное без разбора (толстеет), либо как можно реже, холодную пищу и мелкими порциями (наживаем гастриты, язвенную болезнь желудка и двенадцатиперстной кишки, а там недалеко до рака и кровотечений). В любом случае рекомендуем есть сухомятку и после шести вечера: если подержать так пару месяцев, можно сбить себе биоритмы и нарушить гормональный баланс.

GTA АКТИВИЗИРУЕТ ОБМЕННЫЕ ПРОЦЕССЫ МОЗГА

Еще в 2005 году профессор психологии Вашингтонского университета Алан Кастел экспериментальным путем установил, что игры (например, GTA) положительно влияют на наш мозг: активизируют обменные процессы, развивают концентрацию и внимание. В качестве железного доказательства он представил тот факт, что человек играющий тратит меньше времени, чтобы найти в своем доме ключи.

Эксперимент проводился с участием студентов местных колледжей — как задралх игророк, так и тех, кто в увлечении играми прежде замечен не был. Всем им предлагалось шесть дней играть минимум по два часа в сутки. Результаты исследования доказали, что присущая игрокам неуныная бдительность способствует развитию внимания не



только в виртуальном, но и в реальном мире. Обработка процессов визуального восприятия начинает происходить быстрее — человек тщательнее осматривает окружающие предметы, затрачивая при этом минимальное количество времени.

Кастел не останавливается на достигнутом: он собирается использовать игры для реабилитации больных с нарушениями памяти и концентрации внимания.

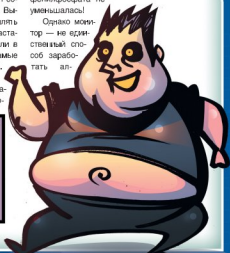
Очень просто испортить легкие, здесь от вас вообще ничего не требуется. Главное — не проветривать помещение и переже пылесосить компьютер, тогда в воздухе будет витать пыль, весело разгоняемая кулерами. Ко всему прочему у вас есть уникальная возможность состариться преждевременно и подорвать иммунную систему, просто лишив себя свежего воздуха, богатого кислородом. Спортивный физиолог Грир Чайлдерс говорит, что двести лет назад в воздухе было 38% кислорода, сегодня даже на улице его в два раза меньше — 19%. Смекаете? Рядом с компьютером кислорода и 19% не наберется!

Если хотите быстрого результата, смените свой новый ЖК на монитор с электронно-лучевой трубкой: во-первых, он быстро делает воздух сухим и тяжелым, а во-вторых, электризует пыль, отчего она липнет к лицу и оседает в дыхательных путях. Еще одно преимущество монитора с электронно-лучевой трубкой — это, как ни странно, сама трубка. Ученые Аризонского университета выяснили, что нагретая трубка монитора — настоящий рассадник бактерий; на ней вирусы гриппа и ОРВИ могут сохранить активность в течение трех суток. Вывод? Простудились — не забудьте покшашать на монитор, чтобы рсшудие болезни не заставили себя ждать. И еще: клавиатура, шель в мышке и прочие «зланные места» — самые настоящие плантации микробов и грибов. Так что же они ютятся, прещась под клавиши? Создайте им нормальную среду обитания! Зарастите клавиатуру грязью так, чтобы буквоек не было видно, и ни в коем случае не протирайте чистыми растворами!

Впрочем, и это все ерунда. Самое главное — это аллергия, то есть состояние, когда иммунная система в результа-

те разбалансировки начинает реагировать на самые обычные вещества как на опасные, залукая соответствующие защитные процессы. Отсюда — насморк, слезоточивость, кашель, кожная сыпь, сонливость. Совсем недавно шведские экологи обнаружили, что вещество трифенилфосфат, входящее в состав корпусов мониторов, вызывает у человека зуд, головную боль и приступы удушья. Содержание этой добавки в пластмассе варьируется в разных марках мониторов, но ее используют почти все производители. Как показали исследования, нагретая при нормальной работе до 50-55 градусов Цельсия, корпус монитора начинает выделять в воздух пары трифенилфосфата. Выяснилось также, что выделения резко снижаются через восемь дней непрерывной работы монитора (пластификатор постепенно испаряется), но остаются в 10 раз выше фонового уровня даже через 183 дня (примерно два года нормального использования компьютера). Теперь понимаете, почему мониторы рекомендуют менять каждые полтора-два года? Вот именно, чтобы концентрация трифенилфосфата не уменьшалась!

Однако монитор — не единственный способ заработать ал-



ЖИРАШИТ
 ПОВРЕДИТ
 ВНУТРЕННИЕ
 ОРГАНЫ НОЖОМ
 БОЛЬШЕ
 НЕВОЗМОЖНО
 - ВСЕ СКРЫТО
 ЖИРОМ

лергию. И блок питания, и процессор, и видеокарта содержат разные смолы, фтор-, хлор- и фосфорсодержащие органические и неорганические соединения, которые при нагревании выделяются в воздух. Не забудем и про картриджи принтера: чем чаще вы печатаете, тем чаще микрочастицы красившего вещества попадают в воздух. Как говорится, надо чаще печатать!

Кстати, Аллергическая ассоциация Великобритании утверждает, что каждый четвертый пользователь компьютера страдает расстройствами дыхания, кожным зудом и головной болью из-за чрезмерного распространения кондиционеров, кофеварок и компьютеров. Но отрадное всего то, что тестов на «компьютерную» аллергию, вызванную химическими добавками, очень мало, и радостно гаймеру они обычно недоступны. Иными словами, компьютерная аллергия почти не диагностируется, и этим надо пользоваться. Давно покупали принтер и монитор?

Не стоит забывать и о системном блоке. Помните, мы советовали купить кулер побольше? А все потому, что в ноябре 2005 года до берлинский Институт социальной медицины, эпидемиологии и экономики здравоохранения пришел к выводу, что повышенный уровень шума, создаваемый компьютером, увеличивает риск инфаркта.

Польза может быть даже от музыки; если слушать ее на слишком высокой громкости, садится слух. Но это только цветочки. Ягодки — музыка в сжатых форматах, например mp3. Как вы знаете, для создания mp3 используется усредненная модель человеческого слуха: высокие и низкие частоты, которое это «среднее» не слышит, просто срезаются. За счет этого достигается высокая компрессия и маленький размер файла. Но при этом люди с дефектами слуха воспринимают сжатую музыку искаженно, иногда не могут различать слов; компрессионные форматы действуют на них угнетающе, могут даже вызвать уныние и желание покончить жизнь самоубийством. Так что, если вам вдруг постчасовично иметь дефект слуха, слушайте как можно больше mp3, депрессия вам обеспечена. А если вы несчастный обладатель «средних ушей», то просто поменяйте свою 7.1-систему на две простенькие маленькие колонки. Депрессия вам, конечно, не добьется, но ухудшение слуха гарантировано. Дешевые аудиосистемы не в состоянии воспроизвести весь спектр звуков, они лишат на высоких частотах и характерно шипят на низких, в результате получается так называемый «цифровой звук». Мы, возможно, различать уже не замечаем, а вот люди старшего поколения, привыкшие к граммпластинкам и живой музыке, реагируют на него особенно остро.

Теперь поговорим о вечном: о детях. Несмотря на все слухи и пересуды, забеременеть от компьютера пока нельзя (девушки, сожалею, это даже не в нашей власти!). Зато остаться без детей — это пожалуйте! Во-первых, сидячий образ жизни вызывает застойные явления в органах малого таза, отчего и у мужчин, и у женщин могут возникнуть воспалительные процессы. Во-вторых, ученые склонны думать, что работа за компьютером повышает угрозу выкидыша и в целом негативно влияет на развитие плода. Пока это лишь предположения, но ничто не мешает им воплотиться в реальность. В-третьих, у мужчин, долго сидя-

щих за компьютером, обнаружено куда меньше жизнеспособных сперматозоидов, чем, представьте, у грузчиков или курьеров. Это легко объяснить: впресованные в стул и нагретые пивным брошлом яички едва ли способны нормально функционировать, а от дисфункции яичек недалеко и до полной потери эрекции. А это, между прочим, почти не лечится. Только задумайтесь, сколько денег вы сэкономите на кастрации! В Китае добровольно кастрированным еще и деньги платят, так что вопрос о гражданстве надо решать уже сейчас, времени у вас все меньше.

Шаг пятый и последний: психика

Можно заявить, что влияние компьютера на психику человека не доказано. Мол, игроки — зависимые люди, сродни наркоманам, нормальный человек не будет целый день сидеть в Сети, из-за вломанного аккаунта вешаются только психопаты, и все в таком духе. Как бы то ни было, мы-то знаем, что игроманы существуют, поэтому нет нужды рассуждать, как приобрести компьютерную зависимость. Гораздо интереснее узнать, что от нее бывает.

Ученые выделяют три типа зависимых игроманов, интернет-серферы и собственно зависимые, которым все равно чем заняться, лишь бы за компьютером.

Игроманы — это люди, которым в жизни не хватает острых ощущений. Брошенные любовники, небогатые студенты. У них нет денег на пейнтбол, они не могут себе позволить купить воздушный шар, их амурные дела неизменно заканчиваются провалом. Результат — всю ночь на пузе в окопах под Брестом, предрасветные звезды на скорости 300 км/ч, спасение виртуальных девушек и отлов виртуальных наркобаронов. Клаус Матнак из Авенского университета, исследовавший реакции заядлых игроков от 18 до 26 лет, установил, что в момент игры их мозг воспринимает происходящее в виртуальном мире как реальность. Особенно остро симптомы игромании проявляются у детей: они предают фантазиям, становятся неспособными создавать собственные визуальные образы, с трудом обобщают и анализируют информацию. У так называемого компьютерного поколения хуже работают некоторые виды памяти, наблюдается эмоциональная незрелость, безответственность.

Некоторые люди способны даже совершать убийство на «виртуальной» почве. 41-летний житель Шаохао Цю Чэнэй зарезал своего 26-летнего приятеля Чжу Цаоюаня из-за меча, который они вместе выиграли в онлайн-игре The Legend of Mir 3. Цаоюань продал меч за \$870 и не пожелал делиться с товарищем, за что и попался жизнью. Убийце вынесли смертный приговор с двухлетней отсрочкой.

мониторов — не менее 1,2 м (п. 9.1.).

— Рабочие места с ПЗВ при выполнении творческой работы, требующей значительного умственного напряжения или высокой концентрации внимания, рекомендуется изолировать друг от друга перегородками высотой 1,5–2 м (п. 9.3.).

— Экран видеомонитора должен находиться от глаз пользователя на расстоянии 600–700 мм, но не ближе 500 мм с учетом размеров алфавитно-цифровых знаков и символов (п. 9.4.).

— Конструкция рабочего стула (кресла) должна обеспечивать поддержание рациональной рабочей позы при работе на ПЗВ, позволять изменять позу с целью снижения статического напряжения мышц шейно-плечевой области и спины для предупреждения развития утомления. Тип рабочего стула (кресла) следует выбирать с учетом роста пользователя, характера и продолжительности работы с ПЗВ. Рабочий стул (кресло) должен быть подвешенно-поворотным, регулируемым по высоте и углам наклона сиденья и спинки, а также расстоянию спинки от переднего края сиденья, при этом регулировка каждого параметра должна быть независимой, легко осуществляемой и иметь надежную фиксацию (п. 9.6.).

— Рабочий стол должен иметь пространство для ног высотой не менее 600 мм, шириной — не менее 500 мм, глубиной на уровне колен — не менее 450 мм и на уровне вытянутых ног — не менее 650 мм (п. 10.3.).

— Рабочее место пользователя ПЗВ следует оборудовать подставкой для ног, имеющей высоту не менее 300 мм, глубину не менее 400 мм, регулировку по высоте в пределах до 150 мм и по углу наклона опорной поверхности подставки до 20 градусов. Поверхность подставки должна быть рифленой и иметь по переднему краю бортик высотой 10 мм (п. 10.5.).

— Клавиатуру следует располагать на поверхности стола на расстоянии 100–300 мм от

Нередки также и случаи, когда игроки умирали от истощения, не в силах бросить играть. Так, например, погиб 28-летний Ли из жонкорокского города Тагу. Пожогим летним днем он пришел в интернет-кафе, сел играть и умер после пятидесяти часов непрерывной игры: сердце не выдержало нервной нагрузки.

Однако это скорее исключение, чем правило. В целом игроки спокойны, а в играх стараются найти то, чего не имеют в реальной жизни, — яркие эмоции и всплески адреналина. Если вы игроман, советуем отказываться от всех рискованных предприятий типа перехода через Байкал по всемогущему льду или конного тура по Алани: они могут взбудоражить вашу психику настолько, что к компьютерным играм вы уже не вернетесь. Обойдите стороной тургенства и покосорезе избавьтесь от сумасбродных друзей. Желательно усугубить болезнь — как можно больше игр любимого жанра.

Интернет-серферы — постоянно увеличивающаяся аудитория, по численности уже превышающая игроманов (во многом потому, что игроманы со временем мучают и открывают для себя интернет). Серферы проводят время в чатах, форумах, за играми — в общем, это 90% интернет-аудитории. Они здесь «только на минуточку», а на деле же сутками не вылезают из Сети. Обычно это студенты-новые люди, которым нужна поддержка: они замкнуты, с трудом заводят знакомства, частично имеют непреходящую работу. Выход — интернет. История знает немало случаев, когда пышнотелая блондинка оказывалась волосатым мужиком, а инфантильный мальчишкой — заигравшейся старушкой. За счет Сети интернет-серферы повышают свою самооценку, заводят массу виртуальных и ни к чему не обязывающих знакомств. В результате человек все больше сживается со своим виртуальным «я» и защищает в первую очередь его интересы. В рекомендациях серферы не нуждаются: они и так «берут от жизни все».

Единственное, что хочется посоветовать, — не размывать себя на локальные сайты знакомств с низким олаймом. Выберите больше порталы типа «Дамочки» или «Одноклассники» — там вы точно проведете время с пользой.

ПЛАМЕННАЯ СТРАСТЬ

ВАС НЕВОЗМОЖНО ОСТАНОВИТЬ

Третий этап эволюции — полная зависимость от компьютера. Виртуальное «я» возобладаст настолько, что реальность раздражает. Без любви

мой онлайн-игры или сайта этакое чувство становится нервным, непреодолимым, врет дрома и на работе, прудумывает себе несуществующих знакомых, почти все деньги просяживает на игры или интернет. У серферов выделяется маниакальное желание проверить почту, для чего устанавливаются всевозможные мессенджеры, мгновенно сканирующие сообщения; аська плавно переживает на телефон (ведь с френдами нельзя расстаться ни в ванне, ни в туалете!). Сон начинает восприниматься как противная необходимость, пациент зарывает щетину — в общем, эволюция останавливается. Рекомендации давать уже без толку, потому что это существо действует на уровне инстинктов и к голому рассудку не прислушивается.

Конеч наступает, когда компьютер не выдерживает нагрузки. В лучшем случае дело заканчивается летальным исходом, в худшем существо попадает в специальную лечебницу для компьютерозависимых. Например, в Китае по инициативе государства в октябре 2004 года была открыта клиника для интернет-зависимых. Она находится на территории Пекинского военного центрального госпитала и насчитывает 12 медсестер и 11 врачей. Пациенты стекаются сюда со всей Поднебесной: некоторые сами, но большинство приводит родители. Курс лечения составляет от 10 до 15 дней: психотерапевтические сеансы, медикаментозное лечение, иглоукалывание и занятия спортом. Как ни странно, почти все китайцы после этого возвращаются к нормальному образу жизни.

Отрадно, что в России подробных заведений «еще нет, поэтому несчастные мучаются недолго.

Через несколько лет

Поздравляем, вы добились своего! Всего за несколько лет вам удалось обзавестись сильной близорукостью и психическим спазмом, заработать аллергию, деформировать позвоночник, а также познакомиться с геморроем и артритом, подорвать нервную систему, испортить слух и, при благоприятном стечении обстоятельств, даже остаться без детей. А теперь подумайте: и зачем вам все это надо?

Благодарности

За помощь в подготовке материала редакция благодарит Евгения Чунока, Алексея Островерхова и Юлию Фетилову. ■

дран, обращенного к пользователю, или на специальной, регулируемой по высоте рабочей поверхности, отделенной от основной столешницей (п. 10.6.).

— Конструкция одноместного стола для работы с ПЭВМ должна предусматривать «...» отсутствие ящиков и увеличение ширины поверхностей до 1200 мм при оснащении рабочего места принтером (п. 11.2.).

— Линия зрения должна быть перпендикулярна центру экрана, и оптимальное ее отклонение от перпендикуляра, проходящего через центр экрана в вертикальной плоскости, не должно превышать 5 градусов, допустимое — 10 градусов (п. 11.5.).

Медицинское обслуживание пользователей ПЭВМ (13-й раздел санитарных правил):

— Лица, работающие с ПЭВМ более 50% рабочего времени (профессионально связанные с эксплуатацией ПЭВМ), должны проходить обязательные предварительные при поступлении на работу и периодические медицинские осмотры в установленном порядке (п. 13.1.).

— Женщины со времени установления беременности переводятся на работу, не связанную с использованием ПЭВМ, или для них ограничивается время работы с ПЭВМ (не более трех часов за рабочую смену) при условии соблюдения гигиенических требований, установленных настоящими санитарными правилами. Трудоустройство беременных женщин следует осуществлять в соответствии с законодательством Российской Федерации (п. 13.2.).

— Медицинское освидетельствование студентов высших учебных заведений, учащихся средних специальных учебных заведений, детей дошкольного и школьного возраста на предмет установления противопоказаний к работе с ПЭВМ проводится в установленном порядке (п. 13.3.).

Полную редакцию Санитарных правил можно найти по этой ссылке: <http://www.zed-pravo.ru/PRICMZ/SanRule/2003/2.2.2-2.4.1340-03.htm>





DREAMWORKS
**КУНГ-ФУ
ПАНДА**

**СЫГРАЙ
ГЛАВНУЮ
РОЛЬ**

**ИГРА
ПО ЗНАМЕНОМУ
МУЛЬТФИЛЬМУ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ**



NINTENDO DS

Wii



ACTIVISION
activision.com



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Здравствуйте, уважаемые модотворцы и картоваейтели. Когда разработчики компьютерных игр готовят и выпускают какой-либо редактор или SDK, они обычно придерживаются двух стандартных тактик. Вариант первый: все утилиты собираются в общую кучу, вживляются в движок и оказываются в руках игроков вместе с релизом. Помогал человек, получил удовольствие, смотрит — а на диске еще и редактор лежит. Если он хоть что-то понимает в моделировании, то с большой вероятностью тут же нажнику заглутит, сделает какой-нибудь протестный уровень и выложит его в интернете. Собственно, на то у разработчиков и расчет — чем больше самопальных творений, тем дольше интерес к игре.

будь «обновленного SDK». То есть человеку, чтобы загрузить злосчастную утилиту, которая, может, и весит-то всего 100 Кб, приходится выкачивать из Сети сотни мегабайт.



Статья «Мультипликация в песочнице»

Редактор для Crysis (Sandbox 2) — вещь очень функциональная. По сути, это даже не редактор, а целая фабрика для производства игр: тут можно создавать не только 3D-модели, уровни и скриптовые сцены, но даже сложнейшие заставочные ролики. Впрочем, почему только заставочные, при помощи Sandbox 2 вполне можно «снять» мультфильм на движке Crysis.

Правда, чтобы стать настоящим игровым аниматором, придется научиться таким вещам, как определение событий, работа с камерами, триггерами и специальными анимационными каркасами, разобраться, как добавляются в ролик видеоэффекты (затемнение, активация широкоэкранного режима) и другие визуальные элементы. Именно этим мы сегодня и займемся. Обратите внимание, материал рассчитан на опытных модостро-



Статья «Новые приключения Ведымака»

Разработчики «Ведымака», компания CD Projekt RED,

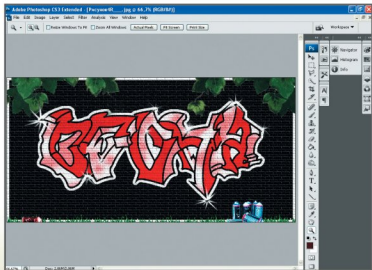
выложили в интернет практически полную версию SDK (Adventure Editor), в котором создавалась игра. В него входят несколько редакторов и утилит для создания новых модулей. Каждый модуль состоит из миссии, локаций, диалогов и заставочных сцен — все это разрабатывается отдельно, а затем собирается воедино в специальной утилите.

На диске вас поджидает подробное иллюстрированное руководство по сборке новых уровней для «Ведымака». Мы познакомим вас с внутренним устройством программного комплекса Adventure Editor, рассмотрим базовые принципы работы каждой его составляющей, научимся создавать несложные модули.

Но некоторые разработчики придерживаются иной тактики. Ход их мыслей тоже вполне логичен. Выдавать редактор сразу не стоит. Нужно подождать несколько месяцев, когда игра нормально продается и большинство игроков успеют ее пройти (и, возможно, не по одному разу). И вот когда интерес начнет угасать, его можно поджечь выпуском SDK. А если в этот же момент еще и анонс аддона сделать, совсем здорово получится.

К сожалению, у обоих методов есть свои недостатки. Выпуская полный набор утилит сразу, разработчики теряют возможность подогреть ими интерес игроков позожее. А те, кто выкладывает утилиты через некоторое время, соответственно, теряют ту часть потенциальных модмейкеров, которые прошли игру, увидели, что в ней нет редактора, да и забросили ее на пыльную полку.

Удивительно, что почти никто из разработчиков не попытался совместить обе тактики. А между тем решение очевидно. Никто ведь не мешает включить в релиз игры, скажем, только редактор уровней, а затем с интервалом в 1-2 месяца выкладывать утилиты для создания анимаций, моделиеры, конвертеры текстур и прочую мелочь, расширяющую возможности исходного редактора. Сейчас же так поступают только в том случае, если к релизу не успели довести до ума какую-то из программ. Тогда ее спешно подлаживают и выкладывают на сайте. Причем иногда не отдельно, а в составе какого-ни-



Граффити, сделанное нами в Adobe Photoshop за 30 минут.



Видеорок «Кризисное моделирование»

Серия видеороков по работе в одном из самых сложных игровых редакторов современности, **SandBox 2**, подходит к концу. В сегодняшнем и заключительном видео на тему создания новых модификаций для **Crysis** мы расскажем вам обо всех тонкостях изготовления трехмерных моделей для игры при помощи **3DS Max**. Сконструируем несложный объект, нанесем на него текстуры, после чего сохраним геометрию и все материалы в формат, понятный игровому движку. В заключительной части урока детально рассмотрим процесс импортирования модели в редактор уровней.



Видеорок «Игровое граффити»

Встречайте очередной урок по работе в популярном графическом пакете **Adobe Photoshop**. В этот раз вас ждет подробный рассказ о создании граффити для дальнейшего помещения их в компьютерные игры. Специалисты нашей игрострой-лаборатории наглядно продемонстрируют, как сделать несложный бумажный эскиз, оцифровать полученное изображение и раскрасить его в «Фотоплене». Отсмотрев урок, вы научитесь не только создавать уникальные надписи при помощи смешивания текстурных слоев (**Hard Light**, **Soft Light**, **Overlay**), но и применять фильтры — размытие, резкость, яркость, контрастность, «мягкое» освещение.



Ролик «3DS Max 2009 — демонстрация возможностей»

Подборка видеороликов, наглядно демонстрирующих возможности **3DS Max 2009**. Разработчики познакомят вас с интерфейсом приложения, навигационными элементами (речь идет о компонентах **Steering Wheel** и **ViewCube**), расскажут много интересного о нестандартных функциях нового «Макса».

Стройматериалы



На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если 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 модделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели коробкой с игрой. В этом месяце приз — игру **Frontlines: Fuel of War** от компании «Бука» — получает Дмитрий «Pipboy» Таммо (модель Gekkk).



Ролик «Веселые дровосеки»

Небольшой, но очень забавный анимационный фильм о двух лесорубах-недотепах, созданный в бесплатном графическом пакете **Blender** опытным модделлером **Dominic Agoro-Ombaka**. Удачно подобранная музыка, интересная концепция и практически безупречная анимация. Смотреть всем без исключения.



Игрострой-программы

В этом блоке мы размещаем самые свежие и самые необходимые для модделлов редакторы, SDK, патчи и плагины. Мы постоянно отслеживаем все новинки в области игровых программ и, как только появляется что-то интересное, сразу выкладываем на диск. Каждую утилиту сопровождаем подробно описанием и инструкцией по настройке и применению.

Adventure Editor — официальный редактор модделей для «Ведьмака»;

S.T.A.L.K.E.R. Utilities Pack — гигантская коллекция пользовательских редакторов и утилит, предназначенных для правки конфигурационных файлов **S.T.A.L.K.E.R.**, которые содержат информацию о простейших игровых заданиях, группировках, параметрах вооружения, погодных условиях, костюмах, артефактах и некоторые другие данные;

Blender CGF Scripts — экспортер моделей в формат движка **CryENGINE 2** (CGF) для бесплатного редактора трехмерного контента **Blender**;

NWN1 Area Converter — с помощью данной утилиты вы сможете конвертировать игровые локации из **Neverwinter Nights 1** в **Neverwinter Nights 2**;

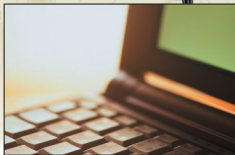
Creation Master 08 — очень удобный редактор баз данных для **FIFA 08**.

Помимо этого на DVD выложена обновленная версия SDK для игры **Enemy Territory: Quake Wars** (версия 1.5) и новая сборка **RePlug** — плагинов для **Obsidian NWN 2 Toolset**.



Разработка новых модделей для «Ведьмака» стала возможной только недавно, после релиза Adventure Editor.





ПРОФЕССИЯ — ПРОГРАММИСТ

Куда пойти учиться на программиста

Близится новый учебный год, а вместе с ним — тревожная неизвестность для четырех миллионов российских выпускников. Кем быть? Какой вуз выбрать? Как рассчитать свои силы и не пролететь? На такие вопросы не ответит даже вечный помощник интернет. А между тем времени остается всего год, и этот год неплохо было бы проесть за учебниками. Только вот проблема — что штудировать перед поступлением?

По статистике примерно треть школьников «плывут по течению»: родители говорят, что нужно учиться на экономиста или юриста, и они послушно поступают в заблужливо подобранный вуз. Около 20% стараются подгадать, какая специальность будет наиболее востребованной через пять-десять лет. Так появляются радиохирурги, эпидемиологи-картографы и даже актуарии (разработчики методологии и исчисления страхования). Остальные старшеклассники выбирают профессию, связанную со школьными увлечениями или модными мировыми тенденциями. В 50-х годах прошлого века многие хотели стать физиками-ядерщиками, в 70-х — на планете учились одни космонавты, а в 90-х все подальше в генетику и биофизику. Сегодня на одной из волн популярности находится профессия разработчика программного обеспечения и не в последнюю очередь — разработчика компьютерных игр.

С играми дети сейчас знакомятся раньше, чем с первой учительницей, а индустрии нужно все больше дипломированных специалистов — «самостоятельные» разработчики потихоньку сдаются и готовы уступить место молодым. В общем, игровая индустрия — все равно что шампань: перхоти «три в одном»: и работа интересная, и рынок развивающийся, и платят неплохо. Только вот где можно выучиться на разработчика?

Тут на голубое небо светлого будущего начинают наползать первые тучки: в России диплома по специализации «разработчик» не дают, причем ни технарям (программисты, сетевики, звукооператоры), ни гуманитариям

(художники и моделлеры, не говоря уже о дизайнерах и продюсерах).

Однако нос вешать не стоит, не зря Google и Microsoft переманивают российские мозги за рубеж. В любом нашем вузе программа обучения настолько общинная, что его выпускники могут хоть консервные банки штамповать, хоть космические корабли проектировать. При ближайшем рассмотрении оказывается, что хороших учебных заведений у нас полным-полно, и определиться с выбором ой как непросто. Сегодня мы расскажем, где погызать счастья будущим программистам, а в следующем месяце поможем художникам. Иностранцами вузами займемся уже глубокой осенью.

Общая специфика

Последнее время понятие «программист» все чаще соседствует со словосочетаниями «творческая профессия» или «интеллектуальная, принципиально новая работа», а сам компьютерщик трактуется не иначе, как «неприспанный гений, выдыхающий жизнь в кристаллы, разъемы и провода». Вынуждене вы нас разочаровать: профессия программиста достаточно однообразна, временами даже нудна, а уж бессонные ночи за монитором вряд ли можно назвать чем-то «принципиально новым». То же касается и процесса обучения. Все пять (а то и шесть) лет в вузе вам придется изучать математику, физику, статистику и множество языков программирования — от Basic и Pascal до Delphi и C++.

Стоит также сказать пару слов о самих вузах. Так уж повелось, что у нас в стране ко-

тируются только государственные вузы (к частным работодателю почти всегда относятся с опаской), поэтому именно о них мы и поведем рассказ. Мы также постараемся осветить не только столичные, но и региональные обители знаний, потому что на всем под силу подорваться с насильными мест и устремиться в Москву или Петербург. И, наконец, вы сможете дать несколько общих рекомендаций. Независимо от того, найдете вы в нашем списке вуз мечты или нет, советуем обратить внимание вот на что:

- В первую очередь выбирайте вуз с хорошей репутацией и преподавательским составом. Одна только фраза «а лаборатория у нас принимал член-корреспондент РАН Евгений Иванович Моисеев» может устроить вас на работу.

- Обязательно уточните, какие машины стоят в компьютерном классе, и есть ли он вообще. Как бы «медиа-лаборатория, оборудованная по последнему слову техники» не оказалась дымным чужаном с компьютерами середины 90-х.

- Постарайтесь навести справки о дополнительных курсах, тренингах и особенно стажировках за рубежом. Во-первых, даже после месячного обучения где-нибудь в США ваша ценность как IT-специалиста существенно повысится, а язык подтянете. А во-вторых, если с вузом не хотят сотрудничать зарубежные партнеры, это подозрительно.

- Выясните, контируется ли диплом выбранного вуза на Западе (а то придется в Electronic Arts, скажете «Вот он я, берите!»), а они вас, как школьника, даже слушать не будут).



Главное здание СПбГУ ИТМО на Кронверском проспекте.



В СПбГУ ИТМО умеют не только работать, но еще и активно отдыхать.

■ Если собираетесь учиться на вечернем или заочном отделении, узнайте, большая ли у вас библиотека. Как правило, самых нужных учебных пособий в интернете не бывает.

■ Если поступаете на заочное, обязательно уточните, как будут проходить лабораторные и практические работы. Диплом без них выдают, но специалист-теоретик никому не нужен.

■ Сейчас распределение по окончании вуза не так уж и актуально (талантливый студент работа найдет еще на полпути к диплому), а вот о местах прохождения практики обязательно надо узнать.

■ Для иногородних очень важно общежитие. Убедитесь, что в нем можно не просто существовать, но еще и учиться: есть где хранить вещи и куда поставить книги, можно подключить интернет. Еще неплохо, чтобы у компьютера и холодильника были разные розетки.

■ Планам лучше подобрать вуз с военной кафедрой. Кто его знает, когда еще у нас появится армия на контрактной основе.

■ Обязательно ходите на дни открытых дверей: это уникальный шанс взглянуть на вуз изнутри.

■ Если вас все-таки тянет в некоммерческий вуз, убедитесь, что у него есть государственная аттестация и аккредитация. Помните, что учредитель — лучше, если это солидная общественная организация. Узнайте еще и год основания: чем раньше создан вуз, тем лучше.

И последнее. В выборе вузов мы руководствовались не только субъективными данными (преподавательский состав, оборудование, репутация), но и вполне объективными результатами ежегодного студенческого чемпионата мира по программированию среди команды высших учебных заведений ACM (International Collegiate Programming Contest of Association for Computing Machinery).

Данные о количестве человек на место — за 2007 год, дневное отделение, бюджетная форма обучения.

Две столицы

Начнем обзор технических вузов с Москвы и Санкт-Петербурга, ведь молодежь, как мотылек на огонь, стремится к столичному шуму, блеску и свету.

СПбГУ ИТМО

Название: Санкт-Петербургский государственный университет информационных технологий, механики и оптики (СПбГУ ИТМО)

Сайт: www.ifmo.ru

Двуязыковая подготовка:

<http://faculty.ifmo.ru/cdp>

Телефон приемной комиссии:

+7 (812) 232-28-93

Конкурс: 11-14 человек на место

Вопреки расхожему мнению, «круче» всего учат на программиста не в МГУ, а в СПбГУ ИТМО на факультете информационных технологий и программирования и факультете компьютерных технологий и управления. По крайней мере, команда СПбГУ ИТМО не один год затыкала за пояс именитых западных программистов на ICPC ACM, и в этом году в шотландском Банфе они снова праздновали победу. Высокий уровень подготовки — результат работы многочисленных клубов, кружков, спецкурсов и центров дополнительного образования.

При университете есть инновационно-технологический центр, реализующий учебно-экспериментальные программы; в 2005 году на территории ИТЦ располагалось 35 компаний. ИТЦ обрабатывает реальные заказы IT-рынка (восстановление и защита информации, разработка интеллектуальных систем и систем поиска, игр, проектирование сетей, передача голоса и изображения через интернет), но работают в центре студенты СПбГУ ИТМО.

В то же время программирование — не основная специализация СПбГУ ИТМО. Вуз основан в 1900 году как «Часовая школа, которая выпускала бы подмастерье, вполне приученных к точной механической работе, необходимой в часовом производстве, и сведущих в теории часового дела», и только в конце докладной записки значилось: «Представлялось бы наиболее целесообразным соединить в одной школе обучение как часовому делу, так и прочим отраслям точных работ по механике и оптике».

А оптика сегодня — это не что иное, как наш с вами любимый интернет. Еще в 1993 году университет начал работу по созданию российской федеральной университетской компьютерной сети, а в 2000-м получил премию Правительства РФ за разработку научно-организационных основ и создание сети RUNNet.

Сейчас учебные планы СПбГУ ИТМО разрабатываются совместно с вузами Европы и США, и сопоставимость программ позволяет отправлять на стажировку за рубеж около 50 студентов ежегодно. Многие завязывают связи и затем уезжают на работу в Австралию, США, Канаду, Германию и Израиль.

Microsoft покоряет Россию



Транснациональные компании ищут кадры по всему миру, в том числе и в России. Активные всего здесь действует Microsoft. Компания учредила в России студенческий конкурс Imagine Cup с призовым фондом \$180 000. Каждый год руководство Microsoft задает молодым программистам тему, и они начинают творить. Правда, участники конкурса вынуждены потащить мировым трендам: солнечная энергия, управление временем, глобальное потепление или вот еще нанотехнологии («Вам нужно спасти жизнь японского профессора, программируя поведение нанороботов, вдетренных в его тело» — <http://project-hoshimi.ru>).

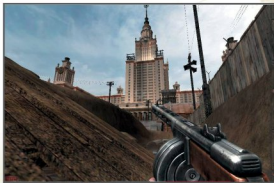
Imagine Cup состоит из множества маленьких соревнований; можно участвовать во всех, а можно сосредоточиться только на одном, есть командные и групповые турниры. В номинации «Разработка игр-2008» Microsoft в этот раз превзошла саму себя: студентам предлагается разработать игру для Xbox 360 на тему глобального потепления. Российских студентов среди финалистов не оказалось, а немцы, корейцы, французы, бельгийцы и бразильцы разыграют главный приз в середине июля.

Подробнее о конкурсе можно узнать здесь: www.microsoft.com/Rus/Education/students/imagincup2008/imagincup.html

А теперь невозможно о грустном. Чтобы попасть в «университет мечты», нужно изрядно попотеть. Во-первых, у СПбГУ ИТМО стабильно высокий конкурс — 11-14 человек на место (в зависимости от факультета). А во-вторых, вуз в первую очередь принимает юных ломоносовых — школьников, победив-



Силуэт знаменитой высотки МГУ узнает даже переклашка.



А может, некоторые вузы совершенно правильно не одобряют разработку компьютерных игр? А то подрядится кто вот так к alpha mater...

ших на всероссийских и даже международных олимпиадах по информатике и программированию. Кроме того, вуз сам проводит предметные олимпиады, победа в которых дает льготы при зачислении.

Однако отчаиваться не стоит. Упорство и труд все перетрут: для тех, кто не смог отличиться на олимпиаде, но хочет попытать свою удачу, есть факультет профориентации и довузовской подготовки. Курсы тут самые разные: годичные и летние, вечерние и выходного дня. А по этому адресу <http://abit.itmo.ru/preparetasks> можно посмотреть примеры экзаменационных заданий.

МГУ

Название: Московский государственный университет (МГУ), факультет вычислительной математики и кибернетики

Сайт: www.cs.msu.ru

Довузовская подготовка:

www.cs.msu.ru/entrance/courses.html
Физико-математическая школа им. А.Н. Колмогорова: www.pms.ru

Экономико-математическая школа: www.emsch.ru/main.php

Конкурс «Покори Воробьевы горы»: <http://web.mk.ru/mgu2008>

Телефон приемной комиссии:

+7 (495) 932-98-08

Конкурс: 4,3 человек на место

Знаменитую высотку МГУ знает каждый первокурсник и, даже не понимая, что значит фраза «престижное высшее образование», заранее мечтает покорить Воробьевы горы. В отличие от СПбГУ ИТМО, ВМиК на международных программистских конкурсах не блещет, зато преподавательскому составу факультета позволяют любой вуз: 12 действительных членов и членов-корреспондентов РАН, в том числе 9 академиков. ВМиК также славится своей фундаментальной подготовкой (вот так, что выгодно отличает наших выпускников от западных).

Студенты изучают математический и функциональный анализ, линейную алгебру, аналитическую геометрию, дифференциальные уравнения, теорию вероятностей, математическую статистику и дискретную математику. А такие предметы, как алгоритмические языки, архитектура ЭВМ, компьютерная графика и системы программирования вбиваются в головы студентов с особенной яркостью. Немудрено, что уже со второго курса их берут на практику в Google!

Кстати, о практике. В университете студенты учатся работать в нескольких операционных системах и изучают как минимум три языка программирования. И, конечно, нельзя не сказать о научных лабораториях — мечте всех российских аспирантов. Их 19, в том числе лаборатория компьютерной графики и мультимедиа.

В смысле техники ВМиК тоже впереди России всей: помимо стандартных классов, где на компьютерах установлена Windows, здесь есть компьютеры под управлением операционной системы Unix, а также графические станции (например, HP Apollo-9000) и многопроцессорная система IBM R690.

Факультет также имеет тесные рабочие контакты с крупными IT-компаниями: Intel, Microsoft, IBM, Hewlett-Packard, Sun, Cisco, SAP, Samsung, «Люксофт», «Редлаб», «Ай-Ти», «Гарант», «Консультант-Плюс», «Диалог-наука» и рядом других. Для молодых талантов открыты студенческие лаборатории Intel и Microsoft, региональная академия Cisco; факультет участвует в программе Microsoft IT-Academy. Совместно с институтом Российской академии наук на факультете создан учебно-научный центр суперкомпьютерного моделирования. Как и СПбГУ ИТМО, ВМиК МГУ отправляет студентов на зарубежные стажировки.

А еще здесь по-настоящему учат разрабатывать игры. Вы знаете, что первая КРИ (Конференция разработчиков игр) прошла именно во ВМиК МГУ? А сейчас «Акелла», «Бука» и Nival Interactive разрабатывают — нет, не игру! — а программу дополнительного образования для подготовки специалистов в области разработки компьютерных игр. Полный учебный курс рассчитан на два семестра и должен занять около 50 учебных часов. Планируется, что профессионалы из ведущих российских компаний будут проводить со студентами семинары и практические занятия по дизайну и программированию. Пока что такой курс — исключительное преимущество ВМиКовцев.

При ВМиК есть физико-математическая школа и платные вечерние курсы для школьников 9-11 классов (стоимость месячных занятий по одному предмету колеблется в пределах 2500-5000 рублей). Варианты прошлогодних экзаменационных заданий можно посмотреть тут: www.cs.msu.ru/entrance/lastexams.html.

Как и в СПбГУ ИТМО, на ВМиКе проходят свои предметные олимпиады «Ломоносов», дающие преимущества при поступле-

Где водятся лучшие программисты



Вслед за Microsoft в гонку за компьютерными талантами включились и Google. В 2002 году компания организовала Google Programming Contest (www.google.com/programming-contest) и с тех пор продолжает проводить разнообразные соревнования для программистов. Тут, правда, призовой фонд скромнее — всего \$10 000, зато победители обещают VIP-экскурсию в офис Google в Калифорнии и скорейшую реализацию проекта. А прославиться в составе Google, согласитесь, куда полезнее, чем развезти по ветру \$180 000 от Microsoft.

ни. Есть также конкурс «Покори Воробьевы горы», победители которого зачисляются в МГУ без экзаменов. Относитесь к конкурсу серьезно: в 2007-м в лучший вуз России дополнительно поступили 225 школьников.

СПбГУ

Название: Санкт-Петербургский государственный университет, факультет прикладной математики — процесс управления

Сайт: www.apmath.spbu.ru

Довузовская подготовка: www.spbu.ru/Education/RussianPreparatoryCourses

Телефон приемной комиссии:

+7 (812) 428-40-17

Конкурс: 6,8 человек на место

Для тех, кто побаивается штурмовать МГУ и СПбГУ ИТМО, есть запасной вариант — СПбГУ. Это старейший университет Северной столицы — преемник так называемого Академического университета, который был учрежден одновременно с Академией наук указом Петра I в 1724 году. Университет имеет три корпуса: в Петродворце, в Смоль-



Вот так живописно выглядит внутренний дворик МГУ им. Н.Э. Баумана.



Екатеринбургский УрГУ имеет все права на такие призы: у него за спяной — договор о сотрудничестве с Microsoft.

ном и на Васильевском острове. СПбГУ окончили Менделеев, Блок, Гоголь, Ландау, Лихачев, Семенов-Тянь-Шанский, Гребенщиков, Ленин и, представьте себе, Дмитрий Медведев.

Получить диплом СПбГУ почти так же престижно, как и диплом МГУ. Разница — в знаниях. На ВМФКе больше времени уделяется дисциплинам по специализации, а в СПбГУ дают самое что ни на есть классическое высшее образование: помимо точных наук студенты изучают историю, экономику, философию, социологию, безопасность жизнедеятельности, экологию, право и психологию.

Здесь из вас сделают образцового софтверщика. Выпускники примерно поровну изучают и математику, и физику, и информационные технологии и в результате становятся «профессионалами широкого профиля». В вузе заявляют, что вы сможете рассчитывать экономические модели общества, обслуживать медицинское оборудование и даже работать в области аэрокосмонавтики и экологии. Впрочем, все это тоже неплохо: разработчикам драйверов, рулей и прочих манипуляторов давно нужна свежая кровь.

Самое важное, как обычно, напоследок: диплом специалиста факультета прикладной математики зарегистрирован в Комиссии по образованию ЮНЕСКО, признается во всем мире и приравнен к диплому магистра.

При университете работают вечерние и заочные подготовительные курсы, а сам факультет проводит выездные олимпиады по математике. Список городов и приблизительные задания можно посмотреть на страничке www.apmath.spbu.ru/admission/tasks.html.

МГТУ им. Н.Э. Баумана

Название: Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана, факультет информатики и систем управления

Сайт: www.bmstu.ru

Двуязыковая подготовка:

www.bmstu.ru/mstu/abitur/preparing_study

Подготовительные курсы:

www.bmstu-orient.ru

Телефон приемной комиссии:

+7 (495) 518-4333

Конкурс: 8 человек на место

МГТУ — первый и крупнейший технический университет в России, флагман государственного технического образования. Он в течение 12 лет является голосом вузов Ассоциации технических университетов, в кото-

рую входит более 130 университетов России. Кроме того, МГТУ на равных конкурирует с Массачусетским технологическим институтом (США), а в марте 2008 года за стремление достичь высокого качества образовательных услуг в соответствии с международными стандартами получил награду «Европейское качество». МГТУ окончили А.Н. Туполев, С.П. Королев, С.А. Лавочкин.

Здесь наш с вами путь лежит на факультет информатики и систем управления. В отличие от многих российских вузов, в МГТУ ведется «прицельная» учеба: студенты все пять лет сосредоточенно штудируют информатику и языки программирования, не расстраивая силы на второстепенные предметы. За счет этого достигается высочайший уровень знаний. Выпускники МГТУ работают со сложными интеллектуальными устройствами, системами ориентации и навигации движущихся объектов (космических летательных аппаратов, самолетов, судов, автомобилей), системами экологического мониторинга.

Помимо традиционных подготовительных курсов «Ориентир», при МГТУ есть научно-исследовательские лаборатории «Шаг в будущее», куда набираются школьники 8-9 класса. Абитуриенты обучаются в маленьких группах (до 10 человек) по специальной углубленной программе. Стоит отметить, что в НИЛ преподают лекторы-практики МГТУ, а будущие студенты даже проходят учебно-технологическую практику и выезжают на экскурсию на предприятия — АМО «ЗИЛ», АО «Москвич», НПО им. С.А. Лавочкина, НПО «Энергомаш», РКК «Энергия». Своеобразный «экзамен» по окончании НИЛ — защита собственного реферата на ежегодной межрегиональной научной конференции-олимпиаде «Шаг в будущее, Москва», на которой председательствует изр Москвы Юрий Лужков.

А самое главное, что лауреат программы «Шаг в будущее» может засчитать свою исследовательскую работу как вступительные испытания в МГТУ им. Н.Э. Баумана (при этом средний бал аттестата должен быть более 4,2).

До самых до окраин

Мы, как оптимистично настроенные реалисты, прекрасно понимаем, что сорваться в столицу на пять-шесть лет может не каждый. А тем временем игры разрабатывать ой как хочется! Не расстраивайтесь: будь вы житель Крайнего Севера или вольный сын степей,

Летние школы программирования



Абитуриенты-неудачники любят повторять, что «вступительные экзамены не сдадут и сами преподаватели», а «решать олимпиадные задачи нигде не учат». Оказывается, учат. В России есть несколько летних школ программирования, где собираются участники и призеры международных студенческих соревнований, жюри различных олимпиад, члены научного комитета Всероссийской олимпиады школьников по информатике, тренеры сборной России по информатике.

Мероприятия проходят на свежем воздухе, вблизи рек или гор, но об отдыхе никто не думает: в летних лагерях «отдыхают» победители олимпиад со всей страны, одержимые информатикой люди. Если вы себя к таким причислите, милости просим в **Летнюю компьютерную школу** (www.lksh.ru) или **Летнюю школу юных программистов** — (<http://school.iis.nsk.su>).

университеты найдутся для всех. Мы покидаем Питер и Москву и переезжаем за Урал.

УрГУ

Название: Уральский государственный университет им. А.М. Горького, математико-механический факультет

Сайт: www.usu.ru

Подготовительные курсы: www.usu.ru/inform?info=priem/2008/course_c_html&ret=4&ret=ent

Телефон приемной комиссии:

+7 (7343) 350-74-01

Конкурс: 5,2 человек на место

Хотя УрГУ и не самый большой вуз (в нем учатся около 6000 студентов), он хорошо известен в России и за ее пределами. Во-первых, УрГУ находится в Екатеринбург-



Если бы в сфере образования существовали монополии, то ЮрГУ со своим собственным телевидением, гей-порталом и SMS-оповещением абитуриентов точно стал бы образовательным монополистом.



Главное здание ТГУ.

ге, одним из самых быстроразвивающихся городов страны, а во-вторых, стабильно удерживает 4-6 место в студенческих соревнованиях программистов.

Программировать на разных языках студенты учатся во пять курсов, а учебный план математико-механического факультета напоминает скорее кандидатскую диссертацию, чем простое перечисление дисциплин. При УрГУ растет Уральский региональный ресурсный центр информатизации, где студенты учатся строить сети, кодировать данные, создавать информационные системы. УрГУ, кстати, является одним из узлов Федеральной университетской компьютерной сети RUNNet.

Студенты об учебе особо не распространяются: тяжело, но тут говорить. Куда охотнее они рассказывают об университетских олимпиадах с денежными призами и апрельском сессии «Бардак», когда студентам на откуп отдают все аудиторный факультета.

УрГУ подписан договор о стратегическом партнерстве с Microsoft, и в рамках этого договора проводятся семинары, «Дни карьеры Microsoft в УрГУ», поддержка университетом студенческих соревнований Imagine Cup. 1 июля 2008 года в УрГУ открылась Microsoft IT Academy; в будущем планируется внедрить в университетский портал Microsoft Learning Gateway для совместной работы всех студентов.

Примечательно, что на вечерние и заочные курсы УрГУ принимают не только одинадцатиклассников, но и выпускников школ.

ЮУрГУ

Название: Южно-уральский государственный университет, факультет механико-математический

Сайт: www.math.susu.ac.ru

Физико-математическая школа:

www.susu.ac.ru/ru/inf/msh

Центр «Абитуриент»:

<http://abiturient.susu.ac.ru>

Телефон приемной комиссии:

+7 (3512) 267-94-52

Конкурс: 2,8 человек на место

Если положить перед вами фотографию главного здания МГУ и ЮУрГУ, вы едва ли сможете отличить одно от другого. И это несмотря: ЮУрГУ — обитель талантливой молодежи всего Приуралья и крупнейшее (по количеству студентов — около 55 000) высшее учебное заведение России. Сам университет находится в Челябинске, а в 13 городах есть филиалы.

О техническом образовании в ЮУрГУ можно судить хотя бы по проведению при-

емной кампании и предметных олимпиад. ЮУрГУ — чуть ли не единственный российский вуз, который вывешивает в интернет все промежуточные результаты. Во время прошлого приема к странице «Абитуриент» (www.susu.ac.ru/ru/inf), где можно найти текущие рейтинговые списки и информацию о поступлении, обратились 12 млн раз! Здесь даже существует вещь, почти неисчислимая для других российских вузов: в ЮУрГУ организовано SMS-информирование абитуриентов.

А еще в 2007 году ЮУрГУ победил в конкурсе лучших инновационных программ вузов России в рамках реализации национального проекта «Образование». На полученные деньги (582 млн рублей) университет оснастил более 20 учебно-научных лабораторий новейшим оборудованием, отладил систему непрерывной модернизации учебных программ и курсов, создал единую университетскую информационную инфраструктуру. И все это произойдет ровниночку к лету следующего года.

При университете работает физико-математическая школа для учащихся 7-11 классов с гибким графиком обучения: в течение недели, по выходным, утром и вечером; для жителей глубинки есть дистанционное обучение и консультации по воскресеньям. Ближе к экзаменам в школе проводится олимпиада, победитель которой зачисляется в ЮУрГУ без экзаменов.

ТГУ

Название: Томский государственный университет, факультет прикладной математики и кибернетики и факультет информатики

Сайт: www.tsu.ru

Довузовская подготовка: www.tsu.ru/WebDesign/TSU/core.nsf/structure/abitur_prepare

Телефон приемной комиссии:

+7 (3822) 52-94-96

Конкурс: 7,8 человек на место

Продолжим экскурсию по России и переместимся за Урал. Наша следующая остановка — ТГУ, первый университет на территории Сибири и фактически первый университет России восточнее Волги. В 1888 году он был открыт в составе единственного факультета — медицинского, но за 100 с лишним лет разросся и возмужал: в 2004 году на 22 факультетах обучалось 23 000 студентов; но зато Сибирь ТГУ славится своей научной библиотекой. Интересно, что за рубежом хорошо знают хоровую капеллу и ансамбль

Сами с усами

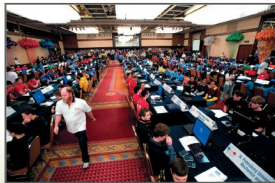


Если нет денег на подготовительные курсы — не беда! В интернете найдется все, особенно сложные задачи по информатике. Например, на сайте TopCoder (www.topcoder.com) каждую неделю появляются новые задания. Кстати, данный ресурс рекомендует изучать перед собеседованием в Google — если этот орешек вам по силам, то и крупнейшую поисковую компанию разгрызете. А если для TopCoder пока не хватает навыков, потренируетесь в лабораториях интеллектуальных игр «Экваламент» (<http://eq.ur.ru/main.pl>). Тут собрано множество мини-игр для начинающих программистов, они развивают логику, быстроту и образность мышления, играть можно как с компьютером, так и с человеком.

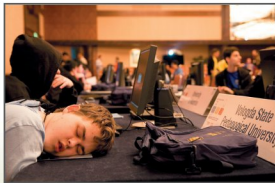
скрипачей ТГУ и — представьте! — спортивный клуб, воспитавший почти 30 рекордсменов мира и Европы по плаванию в ластах.

Но вернемся к нашей основной теме: первым чемпионом России по программированию стал именно студент ТГУ. За последние пару лет конкурс в ТГУ вырос в четыре раза, и это при том, что общее число поступающих неуклонно падает. Раньше в вуз приходили только жители Томска, но теперь все больше абитуриентов приезжают из Сибири, Кузбасса и Казахстана. Чтобы рассеять столько иногородних абитуриентов, факультет информатики оккупировал целый этаж общежития, нафраншировал его множеством розеток и провел локальную сеть.

В образовании ТГУ следует фундаментальным традициям МГУ: применительно к программированию это прежде всего серьезное изучение математики. В университете понимают, что за прогрессом угнаться слож-



Вот так выглядит соревнования на ICPC Asia, и такой комат обычно несколько. Команда СПбГУ ИТМО — в правом нижнем углу.



Спортивное программирование — ужасно изматывающая дисциплина.

но, поэтому программисты изучают не столько какую-то конкретную программу, сколько принципы функционирования программ в целом. Кстати, в феврале 2007 года в ТГУ был установлен СКИФ Siberia — самый мощный суперкомпьютер в странах СНГ и Восточной Европы.

Иностранный язык в ТГУ преподают на столичном уровне. Хотя вокруг Сибирь, медики и сорокаградусный мороз, в ТГУ охотно приезжают иностранцы, и студенты по окончании легко сдают кандидатский минимум, а во время обучения едят в более теплые страны погреться и подтянуть язык.

Об играх в вузе отзываются распыленно: «Мы стараемся отлеживать и самое современное программное обеспечение. Единственное, к чему не стремимся, — коллекционирование компьютерных игр. Но бороться с ними бесполезно — приходится утащить себя тем, что и в играх студенты факультета — абсолютные чемпионы в городе».

Может быть, именно поэтому даже за старшекурсниками ТГУ работодатели выстраиваются в очередь. В деканате висит карта, где флажками помечены места работы выпускников: США, Австралия, Великобритания, Ирландия, Германия, Франция, Мальта, Южная Корея, Сингапур. Статистика говорит, что около 20% молодых специалистов находят работу в дальнем зарубежье, а еще почти 40% работает на зарубежные фирмы в России. На вузовском форуме очень любят цитировать выпускника, вернувшегося из-за границы на родину: «Лучше я буду жить в Томске и отдыхать на Мальте, чем на работе».

Вот по этой адресу www.csd.tu.ru/WebDesign/inf2.nsf/structurl/vabit_trogramma можно посмотреть учебную литературу и экзаменационные задания прошлых лет.

ИГТУ

Название: Новосибирский государственный технический университет, факультет прикладной математики и информатики

Сайт: <http://ciu.nstu.ru/faculty/pmi>

Подготовительные курсы:

http://ciu.nstu.ru/faculty/vabit_tkurs

Телефон приемной комиссии:

+7 (383) 346-07-09

Конкурс: 5,1 человек на место

Сравнительно молодой ИГТУ (создан в 1950-м) входит в десятку крупнейших технических университетов России (более 10 000 студентов), а в соревнованиях программистов стабильно занимает 5-7 места.

В вузе работают 130 докторов и 526 кандидатов наук, а компьютерная сеть ИГТУ — самая развитая в Новосибирске (свыше 1300 компьютеров), в библиотеке хранится более миллиона книг. Из приятно-отвлеченного: ИГТУ — один из немногих вузов, который отправляет студентов в здравницу на берег Обского моря или на Горный Алтай.

Выпускники ИГТУ с легкостью занимаются математическим моделированием, системным и проблемным программированием, разработкой систем управления баз данных, автоматизацией научных исследований в институтах Сибирского отделения РАН. В вузе особенно упирают на то, что фундаментальная подготовка позволяет выпускникам быстро адаптироваться к условиям рынка.

Университет сотрудничает с вузами США, Канады, Великобритании, Германии, Франции, Италии, Дании, Швейцарии, Австрии,

Польши, Южной Кореи, Китая, Монголии, Новой Зеландии, Малайзии, а с Университетом г. Ульсана (Южная Корея) обмениваются студентами. 18 сентября 2002 года ИГТУ подписали Болонскую декларацию и стал третьим после МГУ и СПбГУ в России вузом-участником Хартии университетов Европы.

При ИГТУ работает лицей, полугодовые, годовые, воскресные летние и краткосрочные летние подготовительные курсы.



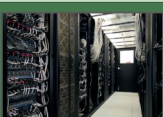
Как видите, диплом «программиста компьютерных игр» у нас в стране получить не получится (не будем врать сами себе, годовые курсы при ВМик МГУ не в счет). С одной стороны, ничего хорошего в этом нет: на непрофильных факультетах придется изучать много «ненужных» предметов, а компьютерные игры разрабатывать — чуть ли не подпольно (никто не обещает, что в вузе к вашим увлечениям относятся лояльно). А с другой стороны, согласитесь, «диплом специалиста в области IT» звучит как-то серьезнее, чем «диплом программиста по отладке игрового AI».

Не стоит забывать и про экспансию Google и Microsoft, которые уже шестой год инвестируют деньги в российские образовательные проекты. Недаром треть наших программистов уезжают работать на Запад.

В общем, ситуация с игровым образованием в стране улучшается. Помимо перечисленных вузов, обратите внимание на Южный федеральный университет, Владимирский ГУ и Кемеровский ГУ (он так вообще сотрудничает с ЮНЕСКО). Чего-то нам подсказывает, что лет так через пять мы будем начинать статью примерно так: «В любом нашем вузе обучают программированию компьютерных игр, причем так лихо, что и не знаешь, куда поступить. Программа обучения необычная, специализаций множество: тут лет лет учат только консервные банки штамповать, а здесь — космические корабли проектировать. Как выяснилось, хороших учебных заведений у нас масса».

На этом тема вузов не закончена. В одном из ближайших номеров «Игромана» мы расскажем, куда податься начинающему гейм-дизайнеру. ■

В МГУ поселились скифы



Из таких шкафов состоит мощнейшее чудо техники — СКИФ МГУ

Одна из самых последних разработок ВМик МГУ — суперкомпьютер СКИФ, запущенный в университете 19 марта 2006 года. Он способен производить 60 триллионов операций с плавающей точкой в секунду и занимает 22 место в топ-500 самых мощных компьютеров мира (www.Top500.org).

Как и его собратья-суперкомпьютеры, СКИФ предназначен для быстрого решения большого числа задач в разных областях науки: в аэро- и гидродинамике, метеорологии, магнитной гидродинамике, физике высоких энергий, геофизике (например, прогнозировать изменения в распределении вечной мерзлоты на территории России), в финансовой сфере (при обработке больших объемов сделок на биржах), климатологии, криптографии, компьютерном моделировании лекарств. Раньше на компьютерное моделирование лекарства требовалось 15 лет, а новый СКИФ справляется с задачей за три года.

Подобно первым лампочным ЭВМ, СКИФ занимает целую комнату площадью 96 кв. м. Суперкомпьютер состоит из 1250 четырехъядерных процессоров, на жестких дисках можно хранить до 60 Тб информации, оперативная память — 5,5 Тб. Общее энергопотребление суперкомпьютера в стандартном режиме составляет 520 кВт и может достигать 720 кВт при пиковой нагрузке — этого хватит для отопления нескольких домов. Стоимость проекта — 231 млн рублей.



На ИСРС ACM-2008 победа снова досталась команде СПбГУ ИТМО.

АМОРАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Мораль часто используется в компьютерных играх как показатель определенного состояния юнгов. Этот параметр чаще всего встречается в стратегиях и RPG, но тем не менее это не мешает отдельным людям называть все игры вообще безразличными и аморальными. Иногда это даже приводит к крайне неприятным последствиям. Например, в Тегеране не так давно именно под предлогом «аморальности некоторых игр» (каких именно, не сообщается) было закрыто 24 интернет-кафе, в Китае подобные акции вообще проводятся регулярно. США пытаются оградить население от «тек игр, которые рекламируют и идеализируют совершение преступлений, самоубийства, гомосексуализма и половые извращения, изнасилования, инцест, жестокость, садомазохизм» (законопроект Брайана Колба). В России тоже не раз заводили подобные разговоры.

«Сегодня как никогда необходим институт психолого-педагогической экспертизы для игровой продукции и, прежде всего, для систем компьютерных игр», — не раз отмечал в интервью заведующий кафедрой психологии личности МГУ Александр Асмолов.

Очевидно, что обеспокоенные граждане видят в «морали» компьютерных игр нечто дурное. По их мнению, игровые персонажи, ситуации, сюжет не всегда безобидны. Разобраться с моралью нам сегодня помогут:

tool — Алексей Пасиорковский, менеджер внешних проектов фирмы «1С»;

Matchuovskiy — Александр Мачуговский, творческий руководитель коллектива The SandS, руководил озвучиванием более сотни игр. Композитор, программист;

Gia — Юлия Воробьева, пиар-менеджер SkyFallen Entertainment;

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер GFI Russia;

Valaddin — Александр Мишулин, креативный директор Nival Online;

Zorich — Александр Зорич, под этим псевдонимом пишут книги фантасты Дмитрий Гордеский и Яна Бойцман;

Nukem — Андрей Катогрин, геймдизайнер Targem Games.

Представители «Игромании» — Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева — по такому случаю надели парадные нимбы, поскольку всегда играют за светлую сторону (если она выигрывает, конечно).

Запретные темы

ИМАНУИЛ Что именно аморально в компьютерных играх? Кто должен отвечать за эту «мораль»? И надо ли вообще что-то контролировать?



[tool]

На финальном этапе разработки эту «мораль» контролирует издатель. Потому что именно ему приходится иметь дело с рекламными материалами, подачей рейтингов и, если что не так, — с армией разъяренных родителей.



[Valaddin]

Как показывает опыт «Сталкера», тема человеческого горя в компьютерных играх крайне благодатная. Вроде бы чернышья катастрофа, сотни погибших людей и загубленная природа, но разве кто-то задумывается о таких аспектах, когда играет? На самом деле, если из игр выкинуть все, что противозаконно в реальной жизни и от чего толстеют, то, увы, вообще ничего не останется. С моей точки зрения, неплохо делать игры на человеческом горе, особенно на том, что еще свежо в памяти.

Контроль моральности в начале разработки полностью лежит на плечах ведущего дизайнера, он тщательно документирует, на какую аудиторию будет рассчитана игра. На более поздних этапах, конечно, подключается издатель.



[AG]

Если коротко, проблема нравственности в играх очень хорошо обиграна в припеве песни из South Park: пели ее родители по поводу «аморального» канадского фильма для взрослых, который посмотрели их дети: «Blame Canada! Blame Canada! Before

somebody thinks of blaming us!» («Вините Канаду! Вините Канаду! Мы крикнем погромом, чтобы никто не подумал на нас!»). Мораль, извините за каламбур, проста. Кому-то лишь следит за детьми (родители), и у кого-то слишком много времени (моральность). И вместо того, чтобы следить за тем, во что играют их дети (например, в игры, не соответствующие их возрасту), они предпочли бы запретить такие игры вообще — так проще. Вспомните, какие проблемы недавно имел телеканал 2x2 из-за показа мультфильма Happy Tree Friends.

Людьми нулевым козел отщущения, который якобы является причиной всех бед. Всегда проще свалить вину на кого-то, чем признать, что и сам тоже хорош. И такие козлы легко находят: алкоголь, рок-н-ролл, комиксы, наркотики, кино. Теперь вот компьютерные игры.



[Nukem]

Мораль — это субъективная оценка социальных ситуаций в духе «что такое хорошо и что такое плохо». Тут сказывается множество факторов: культурное наследие, воспитание, социальная среда, в которой растет человек. Единого понятия «правильной» морали, к сожалению или к счастью, не существует. Она у каждого своя, отличная от других. Навязывая свое понимание другим людям аморально. Просто должны существовать общепринятые институты, помогающие родителям с выбором «правильной» игры. Не дело, если в руки семилетнего ребенка попадает GTA.

ИМАНУИЛ Вам когда-нибудь приходилось ограничивать себя из-за бонзи, что ваши решения покажутся кому-то аморальными (издатель, игрокам, родителям)?



[tool]

И неоднократно. Например, если в игровом роликете отрубать головы или руки, это автоматически означает повышение возрастного рейтинга для игры. Про оценки секса даже и не говорю. Желание уложиться в «мягкий» рейтинг не позволяет использовать в игре очень много.



[Valaddin]

С этим сталкиваются все, кто делает игры с прицелом на задний рынок. Нужно попасть в требуемый рейтинг ESRB. Для этого приходится соответствовать определенным стандартам. Я, правда, не склонен напрямую связывать мораль и ESRB, но это отдельный вопрос. Просто даже думать боюсь про ограничения в разработке для «самых маленьких».



[Nukem]

Однажды я написал концепт для игры о трудовом лагере ГУЛАГа в период Великой Отечественной войны. Предполагалось, что игрок в роли начальника лагеря будет помогать фронту, добывая золото для танков и самолетов из Америки. Однако руководство посчитало тему неподходящей, поскольку игра о труде «врагов народа» на благо победы над фашистской Германией аморальна. Такой вот эпизод. Но что подопалат, а строительство публичных домов на тропическом острове для богатых бездельников — с этим полный порядок. Мораль у каждого своя.

Покущение на внутренний мир



Почему все-таки появляются спорные игры? В чем здесь дело? В неадекватности самих разработчиков, жажде славы, надежде на скандальную славу?



[tool]

С аморальностью работать значительно проще. Людей всегда притягивают запретные темы. Сделать интересную игру про бандитов куда проще, чем про пионеров, помогающих старикам перейти улицу.



[Nukem]

Практически не существует игр, в которых бы не было чего-то аморального. И если с *Postal 2* все понятно, то о том, насколько аморален был, скажем, *Master of Orion 2*, задумываются единицы. А где еще вы можете уничтожить триста миллионов людей в считанные минуты? Это же тотальный геноцид!

Некоторые государства считают себя вправе ограничивать граждан от чего-то «вредного». Например, в Китае долгое время не разрешали *World of Warcraft* из-за осыпавшихся на земле трупиков врагов. А в Германии всевозможные фотографии и кинооператоров, двести лет назад свели плетями за аморальные лубочные картинки, а 10000 лет тому назад кто-то остался без головы за «неправильный» наскальный рисунок.



Эволюция одной из самых аморальных игр — Postal. В отличие от графики, суть с течением времени поменялась мало.

Исторические причины



[Mithugovsky]

Чтобы понять проблему, нужно разобраться с двумя ключевыми явлениями и совершить небольшой исторический экскурс. В середине XVI века возникли протестантская мораль и европейский эгоцентризм. Эти явления заложили основу для целого пласта европейской литературы, ставшей с тех пор классической. Изменения затронули все области искусства, науки и общественной жизни. Художники стали изображать Адама и Еву, уходящих из рая с гордо поднятой головой. Декарт поставил субъективное выше объективного. Кстати, бурное развитие капитализма также стало возможно именно благодаря протестантской морали. Так вот, этот культурный пласт лежит в основе современного западноевропейского образования, определяя мировоззрение людей уже с самого раннего возраста.

В то же время в части европейских стран широко распространение имеет католическое мировоззрение. Например, в Германии дискуссии на тему аморальности имеют реальную мировоззренческую почву, так как половина верующих там — католики. Важно понять, что разногласия возникают не на религиозной почве, а на культурной. В конфликт вовлечены преимущественно неверующие люди, однако все они волею или неволею воспитаны на классической культуре — либо католической, либо протестантского толка.

В России, изучая в школе Пушкина, мы опосредованно приобретаем к православным ценностям. Это распространяется на всю классику — вплоть до музыки, нравится это кому-то или нет. Важно, что на русский (и даже церковнославянский) язык долгое время не переводился Ветхий Завет — первые тиражи были напечатаны для нас в Англии лишь в середине XIX века (но не были одобрены церковью), а по-настоящему масштабный тираж вышел лишь в начале XX века. То есть в России на культуру влияло сугубо новозаветное мировоззрение — в этом коренное отличие от Западной Европы. Более того, само название «православие» русская христианская церковь получила лишь с реформой Никона в XVII веке, до тех пор «православием» называлась дохристианская вера. Ее следы и сегодня встречаются в праздниках, обрядах и суевериях.

Причина конфликтов по поводу аморальности компьютерных игр в огромном различии трех культур, впитавших мировоззрение трех религий: протестантской, католической и православной.



[Valaddin]

А почему появляются «спорные» фильмы? Почему игра не может ставить серьезные вопросы, как, допустим, кино? Для того чтобы человек задумался, его нужно выжить из состояния комфортного равновесия, и каждый добивается этого по-своему. Кто-то рассказывает истории из жизни бессмертного (*Lost Odyssey* для Xbox 360, где каждая история — рассказ о жизни и смерти), кто-то доводит ситуацию до абсурда, а кто-то заставляет посмотреть на мир с другой стороны. Это «морально-сознательные» разработки.

Есть и те, кто нарочно нарушает традиции, выделяет ненормальность как особое свойство своих проектов. И споров по поводу таких игр не так много. Ситуация с *Manhunt 2*, если рассмотреть внимательно, не так уж страшна. Ну и конечно же, надо трезво смотреть на вещи — покупатель голо-



сует долларом за то, что ему нравится. Если кто-то перестанет делать скандальные игры, эту нишу тут же займут другие разработчики. *GTA 4* ставит рекорды продаж, игроки не безосновно нуждаются.



[Mithugovsky]

Последние лет пятьдесят в зоне доллара никаких ниш, возникающих естественным путем, нет. И спрос, и ниши формируют маркетологи по заказу производителей. «Голосование долларом» здесь такое же, как и голосование на выборах президента: как народ обрабатали, так он и проголосует. Давайте без иллюзий. Жесткие игры скрупают потому, что идет формирование соответствующего мировоззрения у населения через СМИ. Постоянно. Кому и за чем это нужно — вопрос отдельный. Но никакие саморегулирующиеся рыночные механизмы давно уже нет и в помине.



Очень редко возникают независимые проекты (игры, фильмы), действительно соответствующие внутреннему миру «неиспорченной» части аудитории. И даже пользуются успехом. Но эту давнюю идею тут же скрупают «магнаты» и выкупают сиквелы, изрядно подпорченные «правильными» (с их позиций) идеями. То же самое очень хорошо прослеживается на примере телепередач: сначала появляется независимый ведущий на региональном канале, потом его приглашают на центральный канал, потом постепенно меняют формат передач, раскручивают ее — и, глядишь, а ведущий уже совсем не о том говорит, с чего начинал.

Предмет для споров

ИМАНЦА Откуда вечные споры о нравственности в компьютерных играх? Насколько бескорыстны сами защитники?



[Matchugovsky]

Прохвосты, желающие скандально прославиться, явление известное. Но вообще, нормальные «моралисты» просто адекватны своей морали.

К примеру, рейтинги игр в США проталкивает ESRB. Вряд ли у кого повернется язык упрекнуть их в незнании игровой индустрии. Но иногда разработчики оспаривают ESRB-рейтинг и поднимают шумиху в прессе вокруг своего проекта. Тут влорво говорить не о происках конкурентов (которые якобы подкупили ESRB), а о сознательно раздутым разработчиками черном пиаре. Какова игра, таквы и приемы раскрутки.

Я вообще не вижу логики у защитников аморальных игр, когда они приводят аргумент «ну в жизни же тоже немало плохого». Они, что, хотят, чтобы еще больше стало? Или они настолько безграмотны в вопросах психологии, что считают, будто бы их игра никак не влияет на детей? Ведь как все просто. Можно и ESRB обвинить в коррупции, и конкурентов, и депутатов, и истеричных мамаш, — лишь бы отстоять выпуск своей игры (отбить затраченные на разработку деньги). Рейтинг не запрещает проект, а лишь рекомендует целевую аудиторию. При низких продажах у издателя появляется соблазн расширить аудиторию, и начинается черный пиар. Тут же кто-нибудь делает показательные скриншоты, все

Вредная классика



[Valaddin]

Очевидно, что мораль связана с традициями общества. В обществе канибалов съезд поверженного противника не считается аморальным. Но традиции меняются. Есть предположение, что на часть людей влияют продукты массовой культуры, в том числе книги, кино и компьютерные игры. Последним почему-то внимания уделяется больше всего (судя по количеству ограничений). Но если разобраться, все выглядит не так однозначно. Посмотрите на книги из школьной программы — Катерина и Анна Каренина закончили жизнь самоубийством, Раскольников убивал старушек топором. Хлебасток обманул и обворовал группу чиновников в уездном городе N, а господин Чичиков провернул крупную аферу с мертвыми душами. Ужас, чему только учат в школе детей! Однако никто не покушается на «Ревизора», не запрещает показы вредной классической пьесы в театрах. О примерах порочности и говорить не приходится. Чем GTA 4 отличается от фильма «Порок на экспорт» (Eastern Promises)? Какой бы случился скандал, если бы в игре появились те же сцены, что и в этом кино?

Может сложиться впечатление, что я против каких-либо ограничений в играх. Это не так. Я за систему ограничений, но единую для кино, литературы, телепрограмм и игр. Что бы подходы к ограничениям по возрасту были похожи. Да и как определить ту грань, которую нельзя пересекать? Можно ли ставить вопросы, которые не имеют четкого морального ответа? Надо ли отрубать вору руку, если по закону так положено, а он украд буханку хлеба, чтобы не умереть с голоду? А если это ребенок?



это активно обсуждается в прессе, какой-нибудь сенатор произносит название игры в парламенте — и, пожалуйста, интерес подтянулы, продажи поползли вверх...



[tool]

Все зависит от аудитории. Имеет смысл показывать то, что соответствует ее возрасту и представлениям. В большинстве случаев просто не нужно насильно пичкать людей тем, что они не хотят увидеть в игре. Иначе возникает непонимание и появляется почва для споров.



[Valaddin]

Можно ли показывать все подряд? Очевидно, нет. Есть, кстати, один любопытный пример — много шумели про модификацию Hot Coffee для GTA: San Andreas, в то время как та же Rockstar

сделала игру Bully, вокруг которой шума было значительно меньше. Это подобие GTA, только про учеников частной английской школы. Игра, на мой взгляд, гораздо опаснее. Она предлагает модель поведения, имеющую гораздо больше шансов воплотиться в реальность, нежели в случае GTA. Эту черту я бы переходить не стал. Общество старается сохранить свою систему ценностей, и для этого нужны какие-то ограничения.



[Gla]

О морали в играх, об их влиянии на психику часто рассуждают люди, не знакомые с предметом. Им много кажется такого, чего нет на самом деле. Отсюда заявления, что все шутеры аморальны (в пластмассовые автоматы в руках воспитанников детского сада, видимо, нет). Двойные стандарты посяду: откровенная сцена в



Две игры одного жанра — World of Warcraft и Guild Wars. Вот только в WoW очень сложно играть, не проводя в онлайн хотя бы несколько часов в день, а GW можно спокойно уделять столько же времени в неделю, а то и в месяц, и не чувствовать себя отстающим.

фильме 16+ — норма, а в игре 17+ — скандал. Если подросток, увидевший одноклассника, накануне смотрел фильм про Человека-паука — это никого не интересует. Но если он играл в **Counter-Strike**, об этом обязательно нализит. Мораль и пределы допустимости — относительное понятие. Взять, к примеру, сказки — добро торжествует, а злому мачеху бросают в кипящий котел. Очень по-доброму.



[Matchugovskiy]

На мой взгляд, проблема сильно преувеличена. Игрокам и разработчикам кажется, что вселенское зло сполнилось именно на их любимую индустрию. На самом деле скандалы возникают только при попытке протаскать игру в обход рейтинга. Разработчикам гораздо выгоднее не спорить, а честно следовать простым правилам. Хочешь большую аудиторию — не рискуй со «смятыми» сценами. Хочешь делать «мясо» — готовься к серьезным ограничениям. И никакие спонсоры не будут.

Игра по понятиям



И все-таки может ли компьютерная игра научить плохому? И надо ли учить хорошему?



[Valadinn]

В свое время в **Dungeons & Dragons** всех демонов и демолюдов переименовали в **tanar'ri** и **baatezu** из-за обвинений в дьявополоклоничестве и нападках со стороны верующих. Правда, уже в третьей редакции все вернулось на круги своя. Если на то пошло, все фантазии нужно было бы полностью запретить. Какой такой Моргот и Саурон, иверны, злыфы и ньюмы? А лубу Аслану никто не хочет поклоняться? А как же официальный культ джедаев? Очевидно, что в обществе радикальных фундаменталистов таким не место. К счастью, мы не такие. Хотя понятия добра и зла и собственно морали прививаются не только церковью, но и семьей, школой и, судя по всему, компьютерными играми тоже. Да и носители зла в играх, как правило, являются противниками, а их истребление — правильным делом, за которое выдают опыт и ценные вещи. Так что тут все в порядке.



[Matchugovskiy]

«Мистическая составляющая» вред ли сильно увеличилась с появлением игр. Да и не настолько она важна. Дело в том, что в зависимости от мировоззрения люди объединяются. Вопрос — с кем? Русский фанат **Call of Duty 4** скорее найдет общий язык с американским фанатом этой игры, чем с православным батюшкой. И со своим родным батюшкой, кстати, тоже. Мне кажется, вся эта дискуссия о вреде компьютерных игр, вся эта полемика в прессе со стороны моралистов изначально направлена на информирование родителей. Согласитесь, сами разработчики и издатели не выносят на страницы газет сюжеты своих игр во всех подробностях. Иначе какой взрослый решится перекладывать воспитание своих детей на **Activision** или **Electronic Arts**?

А технологии воздействия на психику используются и без всяких компьютерных игр. Известная цитата рекламщиков: «Никто, имея даже половину мозга, не купит пиво».

Аморальная карусель



[Zorich]

Волшебное слово «кинематограф». На его фоне разработчики игр, особенно отечественных, выглядят пушистыми зайчиками. За последние 15-20 лет индустрия кино выпила на головы столько шлака, что дух захватывает. И продолжает усердствовать. Дело тут, на мой взгляд, вовсе не в «откровенных» сценах, а в первую очередь, в пропаганде самых омерзительных форм насилия. А во вторую очередь — в тиражировании различных вредных идей, от которых ничего хорошего ждать не приходится.

Я понимаю, что теоретически возможно создание игр с совершенно тошнотворным контентом. Но те отечественные проекты, которые я видел в последние годы, меня вполне устраивают. Ничего аморального. Разумеется, я говорю это с поправкой на саму сущность компьютерной игры. А для меня она заключается в интенсивном действии по истреблению злых монстров. В этом отдых и развлечение. Не более и не менее. И в силу этого компьютерные игры вообще выходят из плоскости морали как таковой. Вернее рассуждать над тем, морально ли пиратствовать в нарисованном космосе на виртуальном корабле, просто смешно. Аморальны ли карусели в парке аттракционов? А люди, между прочим, каждый год на них убиваются. Игры, конечно, могут нанести вред — кто-то с головой уйдет в популярную MMORPG и сломает себе жизнь, а кто-то и в **Half-Life 2** способен доиграться до психбольницы.



Поэтому пиво нужно перемешать со спортом». Проблемы появляются там, где люди начинают получать удовольствие от вещей, которых инстинкт самосохранения рекомендует избегать. Половина рекламных технологий направлена на притупление инстинкта самосохранения. Это очень хорошо знают, например, копирайтеры (авторы рекламных текстов). Манипуляция сознанием способна принести ощутимый доход. Только кроме понятия «выгода» есть еще понятие «совесть». Если об этом забывать, весь разговор о морали становится бессмысленным.



[Valadinn]

В основе каждой успешной игры должен лежать некий костяк, в том числе и мировоззренческий. Поэтому игра может научить как хорошему, так и плохому. Вопрос «надо?» здесь не стоит. Если вы хотите, чтобы игра была успешной и принесла денег, — вам придется заложить в нее этот костяк.



[toof]

Учить хорошему нужно. Только стоит помнить, что есть игры развлекательные, а есть обучающие. Не стоит пытаться учить игроков чему-то слишком навязчиво, если они купили игру для развлечения. Разрушительные для психики игры уже есть. Например, очень хорошая игра **The Darkness** — редкий пример экспериментов с темными сторонами человека «по-взрослому». У онлайн-овых проектов тоже имеются очевидные деструктивные свойства, связанные с целенаправленным развитием игровой зависимости у людей.



[Nukem]

Думаю, разработчикам игр некогда задумываться о том, учить их игра плохому или нет. И уж тем более никто не стремится научить добру, все хотят делать интересные и захватывающие игры. Если игра получится увлекательной, хотя бы для разработчиков, vuol продюсеры ломают голову, кому и в какой обложке ее продать. ■



Игра **Bully** от Rockstar Games (PS2, Wii, Xbox 360) местами более жестока, чем любая из частей **GTA**. Однако шуму вокруг этой игры было значительно меньше.

Для начала нужно определиться, что считать интерфейсом. Если речь идет об информации, выводимой на экран в процессе игры, то определенные подвиги, скорее даже тенденции, наблюдаются. Экшены плавно движутся к минимизации выводимой на экран информации. Даже привычные полосы здоровья/энергии потихонечку отмирают, уступая место спецэффектам, демонстрирующим, как чувствует себя главный герой в данную минуту. В ролевых играх интерфейс все чаще делают в виде эдакого конструктора, из которого любой человек собирает то, что ему нужно. Например, мини-карту в нижний левый угол, лайфбар в верхней правой, скиллы вообще с экрана убрать, чтобы не мешались (они и так на «горячках» висят), чат сократить до мини-окошка. Вот в стратегиях — там да, практически никакого движения: **Warcraft** и **C&C**, по сути, определили вид RTS-интерфейса на много лет вперед.

Если же говорить об интерфейсе как о внутрикомпьютерном взаимодействии «игрок/персонаж», то и здесь время не стоит на месте. «Прилипание» к элементам ландшафта в **Gears of War**, физика «на кончиках пальцев» в духе **Gish** — с точки зрения геймдева все это новые варианты интерфейса, и если революционные, то как минимум необычные. Ну и третий «уровень» интерфейса — система управления происходящим на экране. Тут подвигам на самом деле больше всего, вот только ни одна из разработок, увы, пока не стала массовой. Есть системы управления голосом, всевозможные 3D-перчатки, велотренажеры, имитирующие нажатие клавиши «вперед», да взять хотя бы систему **EPOS** (разработчик — компания **Emotiv**, сайт <http://emotiv.com>) — это же самая настоящая революция. Прибор, способный считывать мозговую активность (на простейшем уровне — какая эмоция преобладает) и переводить ее в управляющие игрой или прикладными программами сигналы. Плюс к этому в **EPOS** встроено два гироскопа, позволяющих управлять курсором или прицелом на экране при помощи движения головы.

Пожалуй, это единственная на сегодняшний день разработка, у которой есть шанс стать массовой (продажи прибора начнутся осенью по цене \$299). Но раньше, чем **EPOS** появится в квартирах хотя бы 50-60% игроков, вряд ли кто-то из разработчиков его решит ориентировать его поддержку к новым играм, все по-прежнему будет ориентироваться на клавиатуру и мышь. Так что, скорее, разработчики **EPOS** будут писать программы, которые переводят мысленные послы в понятные любой игре команды. Вот только удобство при этом явно пострадает: интерфейсы-то по-прежнему будут затачиваться под стандартные манипуляторы.



Это устройство называется Neural Impulse Actuator. Оно умеет распознавать мимику и претворять мысленные команды, с помощью которых можно управлять курсором на экране. Кстати, сейчас уже продается по цене около \$200.

Кросс-объектность

В видеоуроках и в статьях о редактировании **S.T.A.L.K.E.R.** мы рассказывали, как добавить в игру объекты собственного производства. А нельзя ли добавить в «Сталкере» персонажей и объекты, допустим, из **Crysis**? Ведь это открывает совершенно потрясающие перспективы — сколько интересных модов можно сделать!

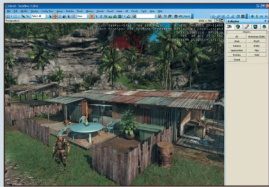
К сожалению, не все так просто. Дело в том, что редактор уровней **Crysis** не позволяет экспортировать 3D-модели персонажей, транспорта и вооружения, — стоит вам только выделить нужные объекты и нажать кнопку сохранения, как вылетает сообщение об ошибке. А вот антураж — здания, мосты, бочки с горючим, водонапорные башни — вполне можно перенести в «Сталкер», здесь редактор ругаться не будет. Для этого нам понадобятся следующие инструменты — **Crysis** и редактор уровней **Sandbox 2**, **S.T.A.L.K.E.R.**, **X-Ray SDK** («чернобыльский» инструментальный, заточенный под создание новых мультиплеерных карт), а также небольшой пользовательский плагин **S.T.A.L.K.E.R. 3DS Max Exporter**, предназначенный для экспорта 3D-контента в формат, понятный движку **X-Ray**.

Последовательность действий следующая. Сначала нужно конвертировать игровые модели из **Crysis** в формат **OBJ** при помощи редактора **Sandbox**. Затем полученные модели импортировать в **3DS Max**, подогнать размер каркасов (масштабировать), изменить уровень детализации (в «Сталкере» в моделях меньше полигонов) и присвоить объектам свойства некоторых специфических материалов, которые использует движок **X-Ray**. Ну а дальше все предельно просто: сохраняете преобразованный объект на жесткий диск в сталкеровском формате и импортируете его в игру при помощи редактора.

От теории — к практике. Запустите редактор **Sandbox 2** и подгрузите в него любой уровень, к примеру **harbor.cry**. Для этого выберите пункт меню **File/Open**, в открывшемся диалоговом окошке перейдите в каталог **harbor** и дважды щелкните левой клавишей мышки по файлу **harbor.cry**. Активируйте окно 3D-вида, отщипите любую модель, которую хотите сохранить на жестком диске (перемещение камеры в окне перспективы производится при помощи горячих клавиш **W, S, A, D**), и щелкните по ней левой кнопкой мыши. Для экспорта выделенного объекта в **OBJ**-файл выполните команду **File/Export Selected Geometry to .OBJ**.

В открывшемся диалоговом окне перейдите в каталог, куда хотите сохранить модель, и нажмите кнопку **Сохранить**. При необходимости вы можете выдернуть из игры несколько 3D-форм за один раз. Для этого достаточно зажать клавишу **Shift** на клавиатуре. Чтобы подгрузить переэкспортированные модели в **3DS Max**, запустите его, выберите пункт меню **File/Import** и в появившемся окошке укажите полный путь к экспортированному из **Sandbox 2** каркасу.

Дальше действуете по описанной схеме. Изменяете размеры и уровень прорисовки 3D-модели, присваиваете материалы типа **XRay Mtl**, после чего сохраняете модель на жестком диске в формате **OBJ** под любым названием и подгружаете геометрию и текстуры в редактор «Сталкере» **LevelEditor**.



К сожалению, редактор **Sandbox 2** не позволяет сохранить модели техники, оружия и NPC на жестком диске.

Денежный источник

Какие вообще существуют методы финансирования разработчиков? Какие из них наиболее удачные? Мы делаем игру, но к издателю пока идти рано (до альфа-версии игры мы еще не досрели), а денег уже катастрофически не хватает. Чтобы продолжать работу над проектом, нам надо бы уловияться с основными мест работы, но кушать тоже хочется. — Анатолий Степанов (г. Москва)



Существует минимум три способа добыть деньги на создание компьютерной игры. Лучший вариант — истребительный, неконтролирующий да еще и непрофильный инвестор, который в случае неудачи не придет в офис с бесчисленной битой. Вот только где такого найти?

По большому счету, существует три основных источника финансирования начинающего (да и не только начинающего) разработчика. Источник первый — профильный издатель, специализирующийся на выпуске игровых компьютерных игр. Источник второй — непрофильный инвестор, который просто вкладывает деньги в потенциально выгодные мероприятия. И наконец, третий вариант широко известен в кругу игроделов как 3F — Friends, Family, Fools, то есть друзья, родственники и... дураки. Давайте рассмотрим плюсы и минусы каждого из них.

1. Профильный издатель. Тут все просто. Приходите на поклон в крупную компанию, специалисты которой внимательно изучают, что же вы там такого наваляли, тщательно анализируя проект, смотрят ситуацию на рынке, долго сидят в затылке, решая, а будет ли продаваться такая игра к моменту релиза, после чего с барского плеча отдавливают

сумму, которой еле-еле хватает на завершение проекта и на ежедневную соську в тесте для каждого члена команды. Дальше чуть ли не каждый божий день вам будут звонить, уточнить, на какой стадии находится проект, требовать отчетов, что было сделано за последние два часа, настаивать на выполнении майлстоунов (milestone переводится как «километровый столб», этим термином обозначают некий этап разработки) и постоянно отправлять в ваш стан засланных казачков, следящих, а то ли вы вообще делаете.

Основная задача профильного издателя — получить максимум прибыли при минимуме вложений. Поэтому он будет стараться держать разработчика (то есть вас) в черном теле, выжмет из вас все соки, а если игра хорошо продается, отсыплет небольшой процент от продаж.

2. Непрофильный инвестор. Этот товарищ, по большому счету, обычно не разбирается, что такое компьютерные игры, с чем их едят и кто вообще те люди, которые во всю эту лабуду играют. Сам он в лучшем случае играл в детстве в «Ну, погоди!» и тетрис. Но если запахнет деньгами и вы сможете убедить его, что прибыль будет хорошей, то такой человек (или компания) денег вам дать может.

Плюсы непрофильного инвестора обычно являются его же минусами. Совершенно не разбираясь в геймдеве, он обычно старается максимально отстраниться от разработки, ограничивается лишь денежными вливаниями. Но если, не дай боже, захочет-таки поучаствовать, то может нагородить такого, что хоть трава не расти. Ситуации, когда инвестор, скотопитивший состояние на продаже нижнего белья, пытался давать советы команде девелоперов, что им нужно резко (на стадии закрытого бета-теста) прекратить делать RTS и начать делать экшен, известны. Так что можно крупно нарваться.

Но даже если «дядя с деньгами» не лезет с советами, начинающие разработчики оказываются предоставлены сами себе. Опытная команда может организовать свою работу, оценить ситуацию на рынке и сделать перлюкасную игру. Новичкам же обычно приходится очень туго без советов и мудрых указаний крупного издателя, который знает, чего хотят игроки, что будет продаваться, а что нет.

Снять же остро встает вопрос раскрутки. У профильного издателя механизмы пиара давно отлажены, и согласно подписанному между вами договору эту часть работы он обычно берет на себя. Непрофильный же инвестор тут помочь ничем не сможет. Вам придется крутиться самостоятельно — вкладываться в создание сайта, в контекстную рекламу, налаживать контакты с прессой. А когда дело дойдет до релиза (если речь идет об офлайн-игре, которая продается на дисках), то все равно придется бежать в издательскую компанию, потому что, не имея опыта и связей, самому продать игру практически невозможно.

3. Друзья, родственники, незнакомые дяди с разбросанными по сусекам лишними сотнями тысяч долларов. Если

у вас есть знакомые или родственники, которым вы доверяете и которые могут помочь вам финансово на начальных стадиях разработки, то это просто отлично. У вас есть замечательный шанс довести игру до альфа-

версии и уже с ней пойти на поклон к издателю. А вот с третьим F (Fools) надо быть крайне осторожными. Досто-

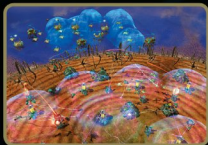
верно известно минимум два случая, когда такие «дяди» в какой-то момент решали, что вложился не очень удачно, и пытались открыто сменить методику заполнения своих денег обратно. Дело доходило чуть ли не до настоящих бандитских «терок»: в офис вламывались «крутые пацаны», забирали компьютеры и недвусмысленно намекали руководителю, что денег-то надо вернуть, причем быстро. Впрочем, случаи, когда имелись с помощью денег, получивших от 3F, удавалось довести игру до релиза, тоже известны.



П Е Р И М Е Т Р

Н О В А Я З Е М Л Я

**ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ ГЛАВУ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ САГИ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА**



ПОВЕЛЕВАЙ СТИХИЯМИ



ИЗМЕНЯЙ ЛАНДШАФТ



ТРАНСФОРМИРУЙ ВОЙСКА

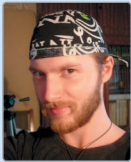
РЕКЛАМА



© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 ООО «ИД ВИКЕН». Все права защищены.
И.Д.ЛАБ является торговой маркой ООО «ИД ВИКЕН».

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Интересный факт. Вот уже несколько лет крейду офлайновым играм пророчат забвение и скорое обращение всего мира в онлайн-веру. Лет 10 назад, когда еще и *Ultima Online* только не раскрутились, говорили то же самое. Но годы идут, а полночь и бесповоротного перехода в онлайн не наблюдается. И если раньше это еще можно было списать на отсутствие у большинства людей нормального коннекта, то сейчас-то уже, когда связь позволяет, закрутить в виртуальность должны были все. Ан нет!

Есть сильное подозрение, что ничего похожего в ближайшем будущем и не произойдет. И вот в чем дело. Обычная офлайновая игра — это, по сути, аналог фильма. Идешь в кинотеатр, усаживаешься поудобнее, смотришь полтора или два часа и толпеешь делиться с друзьями впечатлениями. Если фильм хороший, потом можно еще DVD прикупить для коллекции. С офлайновыми играми точно так же: покупал коробочку, проходил за 1-3 вечера, в редких случаях за неделю, при желании переигрывал... Общение же с играми онлайн-овыми происходит совсем по другому сценарию. За несколько вечеров в лучшем случае можно поиграть, хорошая игра или нет, нравится или не очень. Если нравится, то знакомство может затянуться на много месяцев, а то и лет.

В кинематографе тоже есть аналог MMORPG — это телесериалы. Каждый вечер, в определенное время, заранее отложив другие дела, уже предвкушая, что именно покажут... Знаете? «Сегодня в 21.00 сбор у пещеры, краткий инструктаж — и в рейд. А завтра пойдем крепость штурмовать...»

Почему-то сериалы за долгую историю своего существования не только не убили, но даже и не потеснили полнометражные кино. Более того, даже мыслью о такой возможности ни у кого не возникла. А вот MMORPG отчего-то активно прочат победу над офлайном. Нет, конечно, не будет ничего такого. Как-то пересечение, возникновение игр на стыке жанров — да, возможно. Но полное вытеснение однопользовательских игр затяжными онлайн-овыми вряд ли возможно.

Алексей Макаренко,
редактор раздела

Age of Conan: результаты и планы



В Age of Conan уже более 500 000 жителей!

Вот и состоялся релиз ожидаемой многими MMORPG *Age of Conan*. О том, что представляет собой игра и удалось ли разработчикам задуманное, вы можете прочесть буквально через несколько страниц, ну а сейчас давайте поговорим о первых результатах и планах разработчиков на будущее. Во-первых, игра, что называется, выстрелила, поэтому и планы строятся наплевательские. К началу июня продано более 500 000 коробок, а в некоторых странах *Age of Conan* даже стал дефицитом (дополнительный тираж уже в пути). Кроме того, игра возглавила чарты PC-продаж сразу в нескольких странах: Германии, Великобритании, Испании, Австралии, Швеции, Италии и Норвегии.

Подобный успех требует закрепления — уже ведется установка новых серверов и параллельная модернизация старых с целью расширения мира игры. Доработке подвергается и контент: помимо патчей, исправляющих разнообразные технические ошибки, нас ждет достаточно серьезное изменение таких классов, как демонолог и некромаг. Кроме того, разработчики взялись за модернизацию игрового интерфейса — обещается, что в новой версии будут максимально учтены претензии и пожелания пользователей. Вот только когда все эти доработки будут добавлены в игру, пока неясно.

Буквально за пару дней до написания этой заметки из стана *Funcom* к нам прилетела важная информация: ориентировано летом выйдет первое масштабное обновление игры. Здесь, правда, разработчики несколько спускали — речь скорее идет о тех вещах, которые не успели добавить в релиз. В первую очередь это контент для высокоуровневых игроков. Те, кто уже сейчас прокачался до 50-60 уровня (всего их 80), жалуются, что дальше играть очень скучно — не хватает

квестов, подземелий и экипировки. В ближайшие месяцы специально для них появится целый регион с кучей заданий и монстров. Будут доработаны несколько уже действующих подземелий, и появится одно новое. Некоторые изменения также планируются внести и в PvP-систему.

Кстати, в улучшение игры уже включились и ее поклонники. В первые же недели после релиза было выпущено немало пользовательских модификаций, большинство из которых дорабатывают одно из слабейших мест *Age of Conan* — интерфейс.

Настоящие пираты ганк-ом не занимаются?



Топлей на одного — это нечесно! Скоро поборного в *Pirates of the Burning Sea* не будет.

На достаточно серьезный шаг решились разработчики *Pirates of the Burning Sea* (напомним, что у нас игра выйдет в августе этого года под названием «Корсары онлайн») — в одном из ближайших патчей они намерены полностью убрать из игры такую популярную забаву, как одновременное нападение нескольких игроков на значительно более слабого противника (на MMOG-жаргоне это называется «ганк»). Действительно, подобные действия всегда возмущали пользователей — кому хочется участвовать в боях, практически не имея шансов на победу (да еще и терять при этом часть своего имущества)? С другой стороны, от этого может пострадать «пиратская» тематика игры, ведь флибустьеры никогда не задумывались о боях честных и справедливых, предпочитая заботиться о наживе и собственной жизни.

Впрочем, решение уже принято — и в одном из ближайших патчей его воплотят в жизнь. Каким именно образом планируются искоренить ганк из игры, пока не сообщается.

Война в EVE Online



Полномасштабная война в EVE Online в самом разгаре!

10 июня в космической MMORPG EVE Online началась новая эра — эра глобальной войны. Дополнение **The Empyrean Age** (абсолютно, кстати, бесплатное) столкнуло лбами присутствующие в игре четыре фракции. Каждый игрок, от новичка и до ветерана, теперь сможет присоединиться к одной из сторон и, выполняя разнообразные задания, сделать самую настоящую военную карьеру. Миссий обещано великое множество, а часть из них специально готовится для поклонников PvE, которые предпочитают убивать управляемых компьютером персонажей. Хотя, конечно же, не обойдется и без серьезных свалок между живыми игроками. И, что самое приятное, развитие ситуации на фронтах будет полностью зависеть от действий пользователей. Кстати, насильно загонять в войска никого не будут — все желающие смогут продолжить играть так, как играли.

MMOГ от Джона Ван Канегема

Компания **Trion World Network** известна в первую очередь тем, что у ее руля стоит **Джон Ван Канегем** — бывший руководитель студии **New World Computing**, создатель серий **Might And Magic** и **Heroes of Might And Magic** (компания разработала первые четыре части серии). Ни одной игры **Trion World** пока не выпустила (да и рано — открылась фирма лишь в 2006 году), но зато на днях поразовала нас первым анонсом. Речь, как нетрудно догадаться, идет о фэнтезийной онлайн-игре для PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Название и дата релиза не уточняются, да и о самом проекте практически ничего не известно. Чуть ли не единственная подробность — разработчики собираются поместить каждого игрока «в самый центр игровой вселенной», для чего будет разработана хитроумная система, генерирующая разнообразные события на лету.

Победы и поражения NCsoft

Издательство **NCsoft** опубликовало финансовые итоги очередного квартала, которые преподнесли немало сюрпризов. Начнем с приятного — доходы **Lineage 2** выросли до \$34,1 млн, что является самым лучшим результатом с момента релиза игры (который состоялся в далеком 2003-м). Неплохо выступила и первая

Коротко о важном

■ **Друзья!** Будете в интернете — обязательно загляните на <http://piratia.zlgromania.ru>.

По этому адресу разместили наш новый сайт о MMORPG «Пиратия» (издатель в России — Nival Online). На нем вы найдете клиент игры, огромное количество справочной информации и эксклюзивный гайд, который здорово поможет вам на первых порах.

■ Разработчики **The Lord of the Rings Online** объявили, что в 2009 году полностью обновят интерфейс.

■ Отечественная онлайн-игра «ДОМ 3» (обзор был опубликован нами в «Игромании» №11/2006) будет издана в Китае и Корее. Тамояшняя публика подобного рода траш обычно воспринимает на ура.

■ На сервера **Vanguard: Saga of Heroes** установлен Game Update 5. Серьезных изменений в дополнении на удивление мало — появились ездовые животные для каждой расы, переделаны некоторые классы персонажей, из движка вымарали очередную порцию багов и чуточку улучшили графику.

■ Патч 1.8 (когда вы будете читать эти строки, дополнение, скорее всего, уже будет установлено на все сервера) наконец-то добавит в **Tabula Rasa** полноценную PvP-систему.

■ **EverQuest 2** пропатчили GameUpdate'ом 45, а разработчики тем временем уже анонсировали 46-й апдейт. Во всех последних дополнениях огромное внимание уделяется разнообразным сюжетным событиям с привлечением множества игроков.



часть — она принесла \$27,8 млн. А вот **Tabula Rasa**, продажи которой начались в прошлом квартале, открыто разочаровала — доход от нее обрушился на 63% до \$1,8 млн, что заставляет усомниться в будущем игры.

Свой вклад в копилку **NCsoft** внесли и **Guild Wars** (\$9,1 млн), и **City of Heroes** (\$5,2 млн). Общий же квартальный доход издательства составил \$84,3 млн.

«Король-лич» добрался до альфа-версии

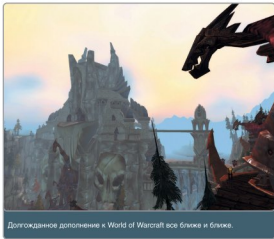
Теперь собственно о **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**. Дополнение наконец-то эволюционировало до альфа-версии. Попаст в нее очень непросто — доступ выдают только «родным и друзьям», в число которых, помимо настоящих родных

и друзей разработчиков, попали и самые активные бета-тестеры предыдущих игр компании (прессу пока, увы, не пускают).

Что забавно, практически сразу после старта тестирования «родные и друзья» начали активный слив информации в Сеть. По их словам, альфа-версия игры сейчас включает четыре локации Нордента (нового континента) и столько же подземелий. Уже добавлены новые таланты и умения для таких классов, как друид, маг, priest, шаман, варлок и воин, а также есть возможность создать рыцаря смерти (новый героический класс, появится в аддоне) 55 уровня.

WoW делает вас миллионером

Но квартальные результаты **NCsoft** меркнут рядом с показателями другого онлайн-гиганта — компании **Blizzard Entertainment**. Ее доход за три месяца составил \$296,6 млн — и, разумеется, почти все деньги были заработаны на **World of Warcraft**. Эта MMORPG до сих пор чувствует себя просто отлично — число подписчиков продолжает расти и достигло 10,7 млн человек, а на грядущую осень запланирован релиз очередного дополнения **Wrath of the Lich King**.



Долгожданное дополнение к World of Warcraft все ближе и ближе.



МЭТС ПЕРССОН,
ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ И ГЕЙМДИЗАЙНЕР STAR VAULT,
РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ОДНОЙ ИЗ САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ
MMORPG БЛИЖАЙШЕГО БУДУЩЕГО

- Жанр
MMORPG
- Издатель/разработчик
Star Vault
- Сайт игры
www.mortalonline.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

Кризис MMORPG

Стопы онлайн-индустрии в последнее время поголовно ввали в старческий маразм. На очередной день рождения **Blizzard** забыли подарить слуховой аппарат и очки, в результате геймеров не слышат и не видят. Они хотят играть в одно, им подсовывают другое, а современные MMORPG все без исключения имеют три стандартных недостатка. Они прямолинейны, как стрела, похожи одна на другую, как близнецы, и ни одну нальзя обить по-настоящему — даже такой банальной вещи, как строительства, практически нигде нет. Уже давно понятно, что жанру пора сделать пару пластических операций, и мы в **Star Vault**, вооружившись **Unreal Engine 3**, решили этим заняться.

Вы любите перемывать косточки конкурентам? Я тоже. Давайте начнем с сюжета. К чему мы все привыкли? «В тридевятом царстве развелась всякая нечеловек, да пошла она быть честных людей, да втворились всякие беззакония, пылали города заморские, ложа не пришел наконец рубаха-парень и не стал всех сирых и обездоленных». Это же примитив! Поэтому нечеловек отменяется:

Mortal Online ориентирована только на PvP-схватки, и устраивать бои в инстансах будет практически не с кем (нет, некоторые количество монстров предусмотрено, но их активность будет жестко завязана на PvP). Для сражений с монстрами есть офлайн-версия RPG, а в MMORPG нужно биться с живыми людьми. Это во-первых. Во-вторых, мы полностью отказались от предстория — зачем она нужна, если ее все равно мало кто читает?! Куда интереснее, когда у каждого народа есть своя версия происхождения вселенной — не предвстория, а именно система верований, которая оказывает самое прямое влияние на геймплей. Пришли в один город — вам рассказали про боги и ангелов и отправили в крестовый поход против еретиков, пришли во второй — попали к дарвинистам-натуралистам, посетили третий — а там вообще все живут на деревьях и верят в великий обезьяний разум.

Сеттинг у Mortal Online фантазийный, вселенная разрабатывается нами с нуля (о подробностях говорить пока рано), но тут никаких мегаинноваторств не предвидится, так что о каких народах идет речь, можете себе представить.

Сюжет или нет?

Но это вовсе не значит, что мы полностью отказались от сюжета. Просто подавать мы его будем нестандартным образом — по принципу emergency storytelling, то есть сюжет в реальном времени генерируется на основе действий тысяч игроков. Представьте: теперь

от того, взяли вы квест или нет (квесты, кстати, тоже исключительно PvP), зависит не только развитие вашего персонажа, но и сюжетная линия всей игры.

Еще один недостаток всех современных MMORPG — они очень долго запрягают и не очень быстро едут. Пока случится что-то интересное, приходится играть несколько часов, а то и дней. Мы же сразу поместим игрока в нестандартную ситуацию, окружим его невероятными событиями, чтобы он с первых минут ношул пороку, проникся динамикой. Да, это несколько усложнит адаптацию, но Mortal Online рассчитана в первую очередь на хардкорных геймеров, им не надо объяснять, что такое эксперимент, скиллы и почему маг кидается файерболом, а не крушит черепа противников тяжелым молотом.

Еще один анахронизм, от которого мы полностью отказались, — система уровней. Посудите сами, ведь оценивать персонажа по прокачанности — то же самое, что измерять интеллект человека по возрасту: иной студент, знаете ли, тупее восьмилетнего. В мире Mortal Online главное, насколько хорошо ты оперируешь навыками (большинство из них доступны с самого начала), а не сколько монстров убил за два месяца.

Чтобы было ощущение развития, все умения мы разделили на два типа. В самом начале игры можно выучить несколько первичных навыков (Primary Skills), которые определяют, какие вторичные (Secondary Skills) будут доступны персонажу по мере прохождения. Например, если не выучить алхимию (первичный навык), то в нужный момент не удастся смешивать сложные яды (вторичный).

Когда персонажи достаточно разовьются, им откроются умения группы World Skills — это навыки, которыми можно делиться с дру-

гими персонажами своего аккаунта. Так мы решили вечную проблему «хочу играть за кузнеца, но сил нет как люблю испепелять врагов молниями». В Mortal Online с этим не будет никаких проблем: создавайте несколько персонажей и перекидывайте умения между ними в любой момент. Мы специально разработали систему Shared Soul (общий дух): сколько бы персонажей на аккаунте у вас ни было, весь опыт будет распределяться между всеми. Основному герою, конечно, достанется больше всего и это число не зависит от того, сколько у вас персонажей), а остальные очки будут распределены между оставшимися героями.

Сам себе ЖЖКХ

И в заключение о самом, на наш взгляд, интересном. В Mortal Online, при всей его PvP-сущности, можно будет строить дома и даже возводить целые города. Точно так же, как игроки привыкли это делать в **Ultima Online**, чего не дожидались в **Tabula Rasa** и что наполовину реализовано в **Age of Conan**. Дом можно будет построить везде, где позволяет местность. Как и в реальной жизни, постройка собственного жилья — занятие не из легких. Нужно знать, как закладывать фундамент и ставить крышу, строгать доски и обжигать кирпичи — для каждого такого навыка предусмотрены умения. Мало того, вам придется помотаться по стране в поисках строительных материалов: дерева, глины, гвоздей, цемента...

Искренне надеемся, что у нас все получится. Практически во всех современных MMORPG идею, заложенную еще в **Ultima Online**, представлены однобоко. Мы же стараемся реализовать их в комплексе, сделать не симуляторы прокачки персонажа, а живой насыщенный мир. ■



Разработчики официально анонсировали пока только одну расу — эльфов. Но из этого ясно видно, что будут еще и гномы. Причем ездить они будут на шерстяных носогаргах.

Интервью: Алена Ерилова



ОБ ИГРЕ РАССКАЗЫВАЕТ
СКОТТ БРАУН
ПРЕЗИДЕНТ NETDEVIL

- Жанр
MMORPG
- Издатель/разработчик
NetDevil
- Сайт игры
www.jumpgate-evolution.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

Принципиальный ремейк

Салют личному составу межпланетных кораблей! После релиза **Jumpgate: The Reconstruction Initiative** (или просто **Jumpgate**) прошло всего семь лет (ничтожный по космическим меркам срок), а мы уже анонсируем **Jumpgate Evolution**.

Заметьте, это именно ремейк, а не сиквел. Это принципиально. Когда делаешь сиквел, так или иначе привязываешься к событиям оригинала, за уши притягиваешь сюжет, ночами не спишь, думая, что сделать со старыми персонажами — убрать из игры или просто изменить дизайн. В общем, одна головная боль, мешающая фантазировать. Поэтому мы делаем совершенно новую игру «по мотивам» **Jumpgate**.

Если вдруг вы не играли в первый **Jumpgate**, напомню, что игра была чем-то похожа на **EVE Online**, но с большим уклоном в сторону симулятора. Во время разработки мы очень много внимания уделяли реалистичности управления, за что потом и поплатились — слишком много людей уходило из игры именно из-за сложности пилотирования космолетов.

В **Jumpgate Evolution** мы решили убить сразу двух зайцев — привлечь как хардкорных игроков, так и casualов. У нас будет два режима игры. Первый — для

новичков: корабль лучше слушается руля, работает автоматика, убран эффект торможения двигателям, легче наводит пушки на противника. Второй режим — хардкорный, здесь все придется делать вручную и тратить на это больше времени, зато можно крутить фигуры высшего пилотажа. Скорее всего, мы жестко закроем режимы за серверами: то есть хардкорщики не встретятся в открытом космосе с casualами.

Лепка вручную

Сюжет **Jumpgate Evolution** напоминает сюжет оригинала: громадная неисследованная галактика, соединенные телепортами сектора, три нации, борющиеся за мировое господство (грозные **Quantar**, пронырливые **Solrain** и философствующие **Octavian**). Это лишь завязка, но дальше рассказывать, по сути, нечего. Мы хотим, чтобы вы в процессе игры сами придумали, что будет дальше. В **Jumpgate** ситуация обычно развивалась следующим образом: игрок прогребал глазами предисторию мира, переваривал, забывал и дальше летал без какой-либо цели. А теперь придется самому участвовать в построении сюжетной линии. Это, конечно, не значит, что все события будут зависеть от действия игроков, но очень и очень многие. Сюжет для нас пишет Кит Бейкер, разработавший в свое время сеттинг **Eberon** для настольной ролевой игры **Dungeons & Dragons**.

Руда как движущая сила

Весь конфликт мира **Jumpgate Evolution** закручен вокруг острой нехватки ресурсов. Сферы влияния, захваченные территории — все это ничто, кор-

да тебе нечем заправить корабль и не из чего отлить снаряды. Основной ресурс в нашем мире — металл, а самые богатые жители — владельцы галактических рудников: медных, золотых, железных. Вам придется искать астероиды, где пролегают рудоносные жилы, и добывать породу с помощью лазерных установок. Тут, кстати, нужно быть очень осторожным и не испортить жилу, ведь мягкое золото требует слабого лазерного луча, а сплавы железа — более мощного. Руда — главная движущая сила эволюции в игре, именно ради нее вы будете исследовать новые галактики, переманивать ученых у конкурентов, начинать кровопролитные войны.

Крейсер, зубрящий глаголы

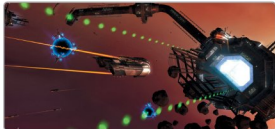
Любой разработчик, создающий фантастическую игру, рано или поздно сталкивается с проблемой того, как будут выглядеть аватары, которыми управляют пользователи. Очень хочется создать героев в человеческом облике, ведь игрокам легче ассоциироваться себя с гуманоидом, чем с роботом или космическим кораблем. Но и вообще, корабль, который изучает другие миры, а по вечерам зубрит неправильные глаголы инопланетной расы, — это, конечно говоря, перебор. Игра — это не сериал **LEXX**. Мы решили проблему так: гуманоидный аватар в игре действительно будет, а вот скиллы и одежда, повышающая характеристики, — нет. От аватара зависит только на-

ция, которая определяет набор умений (их нельзя поменять в процессе игры). Например, торговцы **Solrain** — единственные, кто умеет управлять грузовыми космическими транспортниками, а отличия бластерную пушку от плазменной под силу только воятам **Quantar**.

Думаю, вы уже готовы возмущенно возопить: «Что это у вас за MMORPG такая, в которой ни скиллы, ни экипировка ни на что не влияют?!» Но именно в этом вся соль игры. В **Jumpgate Evolution** успех зависит только от вашего умения предсказывать события, оказываться в нужное время в нужном месте и — не забывайте про две системы управления — стрелять и маневрировать. В этом наше основное отличие от остальных MMORPG, где невозможно выбиться в лидеры, если пришел в игру на год позже остальных.

Глобальная ошибка

Семь лет назад мы были молодыми и необстрелянными, пытались сделать грандиозную игру со всеми мыслимыми и немыслимыми элементами. Разумеется, у нас ничего не вышло: в первом **Jumpgate** не было и сотой части запланированного. Так что теперь мы очень осторожны и обещаниях. Пока мы ставим перед собой небольшую, но предельно четкую цель — создать космическую MMORPG с геймплеем, напоминающим **Freelancer** или **Descent: Freespace**. И только после этого начнем на ее основе строить что-то более серьезное. ■



Этот громадный транспортник штурмует в док на скорости, близкой к световой. Есть железца повторять?



Торговцы нации **Solrain** есть что охранять, поэтому их границы — одни из наиболее защищенных в галактике.

Светлана Карачарова



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Наше время

Зайдя в игру только что созданным персонажем, вы очень сильно удивитесь: поначалу вас ждет самая настоящая офлайн-RPG (эта часть игры даже называется по-особенному — Awakening, то есть «Пробуждение»). До двадцатого уровня ваша жизнь будет четко делиться на дневную и ночную: днем — квесты, ночью — сюжет. Тут, отпадим должно Fulcom, они подготовили не одну историю (как можно было бы ожидать, учитывая единую точку входа), а целых четыре — для каждого архетипа. Идея просто отличная, при прохождении квестов игрок учится управлять персонажем и получает достаточный стимул для продолжения игры.

Вот только общение с NPC оставляет двойное впечатление. С одной стороны, нам предлагается классическая для ролевых игр (и крайне редкая для онлайн-новых) многовариантность ответа; с другой, разные реплики (кроме стандартного «не хочу этот квест») обычно ни на что не влияют. Изредка можно попробовать потрогать и выбить дополнительную плату; иногда квест имеет альтернативное решение — но подобные случаи крайне редки. Количество квестов

ти сотню томов, но нас интересует лишь одна книга — «Час дракона»; после нее Конан стал королем Аквилонии.

С этого момента стартуют приключения нашего протеза в Age of Conan.

Разнообразие «точек входа», ставшее стандартом де-факто для абсолютного большинства онлайн- и офлайн-RPG (города, стартовые деревушки, монастыри), Fulcom проигнорировали. Какую бы расу (акилонец, киммерец, стигиец) и какой бы класс (двенадцать вариантов) вы ни выбрали, история стартует с тонущей рабской галеры, откуда чудесным образом спасается герой. Получается, все население Age of Conan — бывшие рабы. Хотя это всего лишь деталь.

Создание персонажа начинается как раз на той самой тонущей галере; количество настроек огромно даже по меркам MMORPG. Раса персонажа не влияет ни на что, фактически она только ограничивает возможность выбора класса; а вот пол все-таки учитывается: например, женщины-ассасины наносят меньший урон, чем мужчины.

Классы поделены на четыре архетипа: солдат, разбойник, маг и священник. Разработчики очень старались сделать так, чтобы в игре не было одиозных хилеров (то есть магов-докторов), дамагеров (лучников и боевых магов) и танков (тяжеловооруженных воинов). Здесь они, похоже, преуспели: персонаж умеет великолепно врачевать не в ущерб умению наносить повреждения. В каждый архетип входит по три класса персонажей. Они обладают некими схожими чертами (заданным архетипом — скажем, все священники умеют лечить), но на самом деле отличаются друг от друга гораздо сильнее, чем можно было бы ожидать. Здесь Fulcom за проваленную фантазию можно сразу ставить твердую пятерку.

Процесс роста и возмужания героя (то есть расширения очков по различным навыкам и характеристикам) реализован до-

вольно необычно. Помимо знакомых трех веток талантов (две из них специфичны для класса и одна общая для всего архетипа) у нас имеются дополнительные навыки, которые также необходимо повышать. Реально полезных не так уж и много: способность к концентрации для магов, да повышенная чуткость для всех остальных. Самая замечательная способность — скалолазание, в некоторые укромные уголки игры другим путем попасть просто невозможно. Очки для прокачки навыков и талантов даются с каждым новым уровнем, переучить их потом тоже можно, но далеко не бесплатно.

Что касается одевания персонажа (вторая любимая онлайн-забава), здесь все не очень весело. Сильные гильдии уже начали работать по стандартным DKP-системам (Dragon Kill Point — система начисления очков), чтобы поделить добытые общими усилиями вещи, но на данный момент это слишком напоминает растаскивание на клочки несуществующей медвежьей шкуры. Разработчики, похоже, сами не очень разбираются в параметрах вещей и не имеют единой, четкой прописанной системы, по которой они начнут вводить в игру высокоуровневую экипировку. Появление первых скрипшотов, на которых наметаный глаз тут же может прообразы будущих сетов, и радует, и огорчает одновременно: можно

- Жанр: MMORPG
- Издатель: Eidos Interactive
- Разработчик: Fulcom
- Издатель в России: 1С
- Цена игры: \$15/мес
- Скорость связи: От 256 до 512 Кбит/сек
- Тип игры: От 3 до 20 Млч
- Сайт игры: www.ageofconan.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Чтобы написать объективный обзор Age of Conan, надо обладать олимпийским спокойствием и стальными нервами. Играть одновременно и хочется, и страшно. Хочется — потому что уже надоели приторно-фантазийные игры, а «Конан» brutalen и жестоко красив. Страшно — потому что иногда игра невероятно затягивает.

10 000 лет до н. э.

История, мир Age of Conan, придумал в 40-е годы прошлого века писатель Роберт Говард. Конан — главный герой книжного цикла — классический варвар: выпивоха, боец, да и вообще личность довольно беспринципная. Видимо, ввиду полной разнородности характера прекрасней пол от варвара без ума. Герой так понравился читателям, что о его (или персонажах, очень на Конана похожих) похождениях хотя бы одну книгу написал, кажется, каждый уважающий себя фантаст: из самых известных на этом поприще заслужили Роберт Джордан, Спир де Камп и Пол Андерсон. Цикл книг о Конане насчитывает поч-



Age of Conan не только довольно красив, но и адски требователен к ресурсам компьютера.



✓ Едовые животные в игре (маноты и лошади) — не просто средство передвижения, но и воюющие боевые единицы: комматки они способны убить противника наповал.

тов поначалу немного пугает: чуть ли не на каждом углу стоит житель, желающий поделить своей проблемой. Есть и стандартные задания в духе «убей их всех», и «принеси-подай», и «собири 50», и «сбегай узай», и «подкрадись и подсмотри». Но на более высоких уровнях число квестов резко уменьшается. Причина проста: Age of Conan ориентирован в первую очередь на PvP. Ходить здесь в одиночку просто бессмысленно — убивать будут постоянно. Любый игрок, независимо от расы, ваш враг. Единственное исключение — члены вашей партии. Но как только вы ее расформируете, все ограничения тут же снимутся: ваши сопатриды (если они были случайными, да и просто в шутку) тут же могут возить вам меч в ченку. Правда, никакие длительных госпитализаций это за собой не повлечет, ну разве что придется пробраться от точки, где вы воскреснете, до места выполнения квеста. Хотя дорога эта может быть длинной.

PvP-беспредела нет только на PvE-серверах, но мы вам настоятельно не рекомендуем начинать с них: основной фан Age of Conan сосредоточен в PvP. В первую очередь это связано с нестандартной для MMORPG боевой системой. Милли-классы, то есть те, которые предпочитают ближний бой, способны выполнять обманные удары, проводить многоступенчатые комбо, а завершать атаку кровавыми фаллитами, от которых голова поверженного противника летит в одну сторону, конечности в другую, а на экране появляются неаппетитные брызги крови (рейтинг матеиге игра отгрызает по полной). А вот с «плетением заклятий», то есть боевой комбо-системой для магов, случилась заманка: незная на все анонсы, в игре ее до сих пор нет. Магам, мечтающим захлестнуть противника «сплетенным» заклинани-

ем, которое вырвало бы сердце из его груди и обеспечило на экране те самые вожделенные карминовые пятна, пока остается лишь вздыхать. С другой стороны, магия в «Конане» и без всех этих украшательства необычайно сильна. Баланс — на совести разработчиков.

10 000 лет после Н. э.

Пока эта проблема не стоит так остро, поскольку максимального, восьмидесятого, уровня, достигнуто не так много игроков. Однако же давайте посмотрим, как у «Конана» обстоят дела с высокоуровневым контентом. Одна из основных особенностей игры — осада замков: для этого выделены специальные зоны, где сильные гильдии могут строить города и даже крепости. Если количество городов на каждом сервере может быть очень большим, то крепостей можно построить ограниченное количество (по предварительным данным, всего восемь).

Первая крепость появилась на просторах игры уже через неделю после запуска. Но построенные ее игроки на своей шкуре убедились, каково это — бежать впереди паровоза: обещанных бонусов гильдии замок не дал, NPC там не появились. Фактически замки на данный момент представляют собой безжизненные строения с нулевой функциональностью. Кроме того, официальный форум игры трещит по швам от возмущенных воплей игроков, которые из-за каких-то ошибок игры потеряли



✓ Малышка-дракон почти положил всю партию. Вайл не за горам.

во время строительства и материалы, и план (а собрать все это — адский труд даже для не самой маленькой гильдии).

Высокоуровневые монстры — еще одна забава в любой онлайн-игре. Самые сильные гильдии готовы к убийству первого рейдового босса — дракона по имени Vistrix. Вот только убить бестю оказалось не таким уж простым занятием. И дело даже не в силе пернатой рептилии: зона с логовом дракона стабильно «падала» в тот самый момент, когда победа была уже почти в кармане. Игроки кликут техподдержку, а на официальном форуме нас встречает приветливое сообщение: «В данный момент петиция по поводу драконьего логова не принимается — туда можно зайти и оттуда можно выйти». Хотите убить дракона? Ждите патча.

И все-таки, несмотря на все перечисленные недостатки, игра намертво цепляет своей атмосферой и... графикой. Age of Conan, вне всяких сомнений, самая красивая современная MMORPG. Главная, живая анимация персонажей, тщательно проработанные детали, неогнущей красоты природа. Здесь можно встать на берегу какою-нибудь ручейка и несколько минут просто любоваться игрой света и тени на поверхности воды, вслушаться в шепел прибрежного тростника, смотреть, как в быстрых струях отражается падающее за горизонт солнце...

Главное — не заниматься созерцанием во время боя, а то, знаете ли, и без головы остаться можно. Она, конечно, тоже будет отделяться от туловища очень красиво, но лучше, если это будет голова врага.



Пока в игре очень много недоработок. Разработчики исправно ремонтируют все, что можно: чинят неработающие квесты, усмирят сходящую с ума анимацию, решают вопросы с пропажающими профессиями и неработающими характеристиками, возвращают возможность собирать ресурсы и общаюк довести до ума интерфейс. Они, в конце концов, обновляют клиент дважды в неделю.

Другое дело, что ощущение «поздней бета-версии» не проходит ни через час, ни через неделю. Если бы не эта маленькая неприятность — а на фоне широчайших возможностей игры баги действительно воспринимаются как досадное недоразумение, — Age of Conan вряд ли избежал бы девяти багов, а то и всех девяти с половиной. Но «платный бета-тест» — не совсем то, чего мы ждали от игры. Сомнений в том, что через несколько месяцев Fancom победят все ошибки и недоработки, а сама игра войдет в золотой пантеон MMORPG, практически нет, но старт, увы, получились несколько смазанным. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивая, брутальная, свежая и идейно значимая фэнтезийная MMORPG. Увы, играть в нее пока смогут только сильные духом люди. Как сам Конан.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО



КОЛЕСО ИСТОРИИ

ХРОНОЛОГИЯ WORLD OF WARCRAFT

цита и удовлетворить спрос. Однако мы делаем все возможное, чтобы исправить сложившуюся ситуацию».

В российской реальности это выглядело так: 11 февраля начал играть только тот, кто или спозаранку явился в магазин за коробкой, или у кого были друзья в Европе, которые могли купить коробку и отправить код. Накал страстей передать решительно невозможно. Поимейте только то, кто пытался купить ГАЗ-2110 в условиях жесткого советского распределения. Тут было то же самое.

2005: Смех и... вайп

Первый год существования WoW был, наверное, самым веселым. Сейчас основное время у большинства игроков уходит на рейды, а тогда настало серьезный рейдов фактически не было. Главная интрига строилась на вопросах «как побыстрее взять следующий уровень» и «где, черт побери, делается этот квест». Кстати, и ботлграундов поначалу не было: их подключили только в июне. Для всех желающих махать мечом и пускать

Что такое **World of Warcraft**? Сухой пресс-релиз **Blizzard** скажет вам, что это — наиболее успешная MMORPG за все время существования жанра, и поживает на цифры: 2,5 млн игроков в Америке, 2 млн в Европе, 6 млн в Азии. Итого — уже более 10 млн подписчиков. Эта игра, стоимость разработки которой составила «всего» 50 миллионов евро, в одном лишь 2007 году принесла 1,2 млрд долларов своему издателю.

Но даже если журналисты умудряются выкроить из офиса **Blizzard** подробные отчеты, вряд ли игрокам будет очень интересно содержаться в них цифры. Три года игры каждый оценивает для себя по-своему. Что нам гипотетические миллиарды? Куда интереснее то, что происходило в это время на просторах игры и около нее. Три года подарили нам многое. Буйствовала чума, разгильдяйство-вал Лерой, десятками тысяч взламывались аккаунты, открывались древние врата, на главных площадях лили пиво, признавались в любви и соревновались в езде на баранах...

Давайте взглянем в прошлое и проследим развитие игры по конкретным событиям, каждое из которых стало вековой и навечно занесено на скрижали **WoW**-истории.

2004: Как все началось

Первые официальные сервера **WoW** начали работу **23 ноября 2004 года**. Они были амери-

канскими и предназначались для жителей именно этого континента — как на подпольных кроликах, **Blizzard** проверяла свое творение на янки, дабы потом представить его куда более достойным и требовательным европейским игрокам. Начать игру на американском сервере, не являясь при том американцем, было весьма сложно (в частности, к оплате принимались далеко не все банковские карты), но это не могло остановить русских игроков. Правдами и неправдами, но достаточно большая часть русского сообщества играет на американских серверах с релиза и по сей день.

Blizzard явно не была готова к столь ажиотажному спросу на **World of Warcraft**. Сразу после включения сервера игры превратились в главную головную боль компании — от перенаселения сервера постоянно падали, а очереди на вход могли составлять несколько сотен человек. Но даже наученные горьким опытом, к релизу европейской версии **Blizzard** опять же оказались не готовы. Старт евроверсии состоялся **11 февраля 2005 года**, в магазинах по всей Европе (включая Россию) было завезено более полумиллиона коробок. По первоначальному плану игра должна была продаться стартовым тиражом 280 000, однако уже через три дня было создано 290 000 аккаунтов. Реалмы (порядка 80 только для европейцев) трещали по швам. Игровые форумы падали от несметного числа проклятий в сторону **Blizzard** вообще и их техподдержки в

частности. Тысячи разъяренных людей ждали во что бы то ни стало скорее войти в игру.

В России ситуация была очень похожей. Мы вдруг вспомнили, как звучит давно забытое советское слово «дефицит». Российский дистрибутор **WoW**, компания «Софт Клуб», была даже вынуждена выступить со следующим заявлением: «Мы получаем многочисленные жалобы на отсутствие **World of Warcraft** в магазинах, на неоправданно высокие цены, на случаи спекулятивной перепродажи игры. Новые тиражи **World of Warcraft** будут выходить по мере ввода в строй дополнительных серверных мощностей компании **Blizzard**. Мы не можем гарантировать, что появление дополнительного тиража позволит полностью решить проблему дефи-



Blizzard часто ругают за то, что они якобы подключают к коду игры слишком много «следящих» программ. Зато в результате вы можете быть спасены от такой вот неприятности.

время внимание к онлайнным средам вообще и к играм в частности выразила еще одна известная контора — Национальная лаборатория Сандиа, США. Они заявили, что онлайн-игры могут оказать неограниченную помощь ученым при анализе социальной активности людей. Важность «игровой чумы» и ее последствий можно проследить еще и по тому факту, что это событие немедленно получило огласку в ленте новостей BBC.

2006: Год жука

Главное воспоминание 2006-го — все год ждали аддона **The Burning Crusade**. Когда надоело искать свежие факты о дополнении в интернете, возвращались в игру, ведь там все творилось много интереснее. Например, открылись врата инстанса Ahn'Qiraj. Согласно легенде, Ahn'Qiraj был создан, чтобы остановить вторжение древних силитидов на территорию Азерота. Ворота его были запечатаны силой дракона Анахроноса и архидруида Лорда Стагхельма, и открыть их нельзя иначе, кроме как стукнуть в гонг у ворот скипетром. Скипетр сделал Анахронос сразу после того, как ворота были запечатаны; архидруид тут же разбил его, заявив, что никогда в жизни не откроет это ужасное место.

Хорошая история и хорошая заставка для великопленной серии квестов. Можно было бы предположить, что Blizzard и на сей раз пойдет по однажды проторенному маршруту и сделает очередную «цепочку на ключ» — то есть цепь квестов, в конце которой игроку будет выдан «тот самый скипетр», позволяющий войти в инстанс. Но нет! Мысль разработчиков пошла дальше, и в результате нам предложили глобальный ивент огромного

размаха. Для начала требовалось несколько раз сойти в рейдовый инстанс Blackwing Lair, убить несколько десятков тысяч жуков и вообще потратить уйму времени и усилий на поиск всех компонентов скипетра. Но самое сложное ждало впереди — нужно было собрать и сдать невероятное количество ресурсов. Над этим уже работал весь сервер.

Первыми врата Ahn'Qiraj открыли игроки сервера Medivh — это случилось 23 января 2006 года. Русский сервер Warsong собрал ресурсы и совершил прохождение 19 февраля (американская версия) и 2 марта (европейская версия). Главное, что запомнили посетители мероприятия игроки, — ужасающие лаги: у ворот в Силитусе собралось по несколько сотен, на некоторых серверах до тысячи человек с обеих сторон. Владелец скипетра был в гонг; открывались врата, началось нападение силитидов. Ту ночь большинство игроков провели без сна: гильдии послабее пошли в инстанс на 20 человек, посильнее — сразу попробовали «сорокровку».

Кстати, главному герою квеста (игроку, который открыл врата) презентовался Black Qiraji Resonating Crystal, редчайший маунт в мире WoW. Дело в том, что для каждого сервера предусмотрен только один такой, и единственный способ получить его — прийти на недавно открытый сервер и выполнить все, что нужно, чтоб открыть врата. Неудивительно, что персонаж, обладающий подобным маунтом, стоит в десятки раз дороже аналогичных ему по ступени «аестетики».

Кстати, если вы пропустили цепочку квестов на скипетр, то можете сделать ее сейчас, на любом сервере. Маунта, впрочем, за это не дадут, но сами по себе задания очень интересны.

2006: Мойте руки перед едой

Blizzard издревле славилась строгим отношением ко всяческому читам. Широко известны их акции по бану многих тысяч игроков в **Warcraft 3**, **StarCraft** и **Diablo 2**. WoW не стал исключением. Осенью 2006 года администрация серверов заблокировала, по разным данным, от 75 до 80 тысяч аккаунтов. Их владельцы подзевались в разных нарушениях, но в основном — в использовании эксплойтов, позволяющих наживать несметные состояния. Из экономики игры разом было выведено порядка 11 миллионов золотых. В отличие от разработчиков **EverQuest**, которые совершенно спокойно относятся к продаже игровых вещей за реальные деньги (разумеется, спойлоном только в рамках ими же самими созданного сервиса), Blizzard заявила, что продажа внутриигровых предметов, включая аккаунты, нарушает условия пользовательского соглашения и будет пресекаться баном.

Что самое любопытное, отслеживать нарушителей предлагалось в первую очередь при помощи самих игроков, которые должны были сообщать администрации о незаконных действиях. Сами понимаете, на русских людей, не представляющих себе, как это — купить игровое золото за реал и тут же «сдать» продавца, эта акция не имела особого воздействия. А вот по продавцам других национальностей заявление Blizzard ударило в полную силу.

Но в следующей заварушке наши соотечественники попали под раздачу куда более существенно: той же осенью началась повальная кража аккаунтов. Причиной, по всей вероятности, можно считать пару зараженных аддонов, выложен-

ных на известных веб-порталах. Скачан такой аддон, несчастный пользователь ловил сетевого червя, который замечательным образом скидывал разработчику программы логины и пароли на вход в игру.

Сложно оценить масштабы, но по приблизительным подсчетам от кражи аккаунтов пострадало несколько десятков тысяч человек. Злумышленники обычно «сливали» все игровое золото и полностью «раздевали» персонажа, но не стирали его. Текподдержка оказалась парализована безумным количеством запросов на восстановление (так называемый «откат») персонажей. Впрочем, надо отдать им должное — после обмена двумя-тремя письмами (или прямого звонка в европейский офис) персонажа обычно восстанавливали. Полностью одетым. Но, к сожалению, без денег и без части «запаса» — шкур, тканей, эссенций...

Вывод из этой ситуации прост: играя, не пренебрегайте защитой. Антивирус и брандмауэр спасут вас от 95% проблем. Blizzard просит также запускать игру только при помощи официальной программы загрузки (паунчера). Непонятно, как именно он способствует предохранению системы от вирусов, червей и обычных кейлоггеров, но к их совету лучше прислушаться.

2007: Дождались!

Если долго мучиться, что-то да получится — являю один из девизов Blizzard. Во всяком случае, так можно перефразировать столь любимую ими и столь ненавистную игрокам фразу «When it's done». Итак, после года ожидания, в январе 2007-го это случилось: вышел **The Burning Crusade**. Вышел — и тут же побил мировой рекорд по скорости продажи игры за пер-



Нет, это не массовое PvP-мероприятие. На снимке — столпотворение у входов в Силитус в день его открытия на сервере Silverwind. Впрочем, PvP в таких ситуациях (исключено открытие врат Аи'Кирай) — дело самое обычное. Как и лаги.



Черный замок (Black Temple) был подключен в патче 2.1.0 в июне 2007-го. И если раньше ходить в этот инстанс могла только топ-гильдия, сейчас он легко проработается и не особенно сильными игроками.

вые сутки: 2,7 млн коробок! От том, что принес аддон, писали много, со вкусом и где ни попадя (включая глянцево-«дамские-журналы»), так что перечислять очевидное мы не будем. А вот пару не самых очевидных, но любопытных фактов упомянем.

Летом 2007-го Blizzard наконец догадались подключить систему защиты игроков от спама. Отныне нам более не страшны длинейшие сообщения в стиле «купи у меня тысячу голды за три копейки», которые раньше могли подчистую блокировать «личку» персонажа; а почту не валится больше катастрофическое количество писем с теми же предложениями. Продавцы золота и прочих онлайн-удовольствий вынуждены предлагать свои услуги лояльно — в трейд-канале. По идее, конечно, их деятельность преследуется разработчиком. Но пока они не мешают играть, никто не мешает им работать.

В октябре на просторах WoW пришел новый праздник — Фестиваль пива (знаменитый Brewfest). Вообще, праздники в игре много (есть и отмечае Нового года, и празднование Хеллоуина, и вполне на уровне преподнесенный День святого Валентина), но этот запомнился особенно. Игроки не просто наливались по самые брови местным деликатесным пивом (не живота ради, а токмо для выполнения квеста по вылавливанию синих зайцев), но и участвовали в гонках на баранах. В течение пары недель, которые длился фестиваль, нужно было собирать билеты, потом их можно было обменять на всякие забавные вещи, и в том числе — на воздушного маунта-барашка. Так что, если вы видите перед собой старшенскую нежить не на классическом костюме кона, а

верхом на вполне жизнерадостном баране, — это знак того, что данный персонаж спона вкусил радостей жизни виртуального «Октоберфеста».

В декабре 2007-го случилось событие, напрямую игру не затрагивающее, но поразившее поклонников WoW, любящих путешествовать. Компания Dell выпустила новый ноутбук XPS M1730 World of Warcraft Edition. Ничего сверхъестественного в этом ноутбуке не было, разве что радовала картинка, которой украшалась верхняя панель. На ноутбук предустанавливалась Windows Vista с хранителем экрана и темой в стиле WoW и ставился клиент игры. В комплект поставки входили также коробочные версии WoW, WoW: TBC, инструкция по игре, диск с рассказом о разработке, плюс — самое, наверное, интересное — конверт с «клубной картой» и купоном на изготовление игровых персонажей. Первоначально все это удовольствие (Intel Core 2 Duo с тактовой частотой до 3,4 ГГц, от 2 Гб до 4 Гб оперативной памяти, физический ускоритель Ageia PhysX и два графических контроллера NVIDIA с поддержкой DirectX 10, работающих в режиме SLI) стоило фанатам 4500 американских рублей, сейчас цена опустилась почти в два раза. Кстати, в течение месяца после выхода ноутбука его обсуждали на всех WoW-форумах, гаджетомания заразилась даже те игроки, которым устройство было совершенно не нужно.

В целом же в категории «повод для сплетен» WoW в 2007-м был малоинтересен. Запомнились разве что сообщение об аресте 30-летней австралийки, она закрутила в WoW роман с 17-летним американским подростком. Женщине хватило ума



Пход к страшному выходу Маргеритону сейчас можно считать легкой разминкой игроку на 15 минут.

приехать к «возлюбленному», где ее тут же и повязали. Первоначально австралийке грозило до двух лет лишения свободы по статье «совершение несовершеннолетних» — ведь в США совершеннолетие наступает в 18 лет. Любопытно было бы посмотреть материалы дела — очень интересно, как там доказывался факт совершения, ведь людей разделяли тысячи километров.



2008 год в самом разгаре, но уже сейчас можно сказать, что главным рефреном к нему будет то же нетерпеливое ожидание, что томило нас два года назад. Отдадим должное разработчикам — они вполне сносно компенсируют время ожидания, подсывая игрокам конфетку всякий раз, как они начинают уж очень громко плакать.

Главным чула-чулом 2008-го (до выхода аддона) можно считать открытие Санвелла. Снова, как и в ситуации с вратами АнКурая, нам предлагают квест, рассчитанный на все население сервера. Но если рань-

ше надо было сдавать ресурсы, то теперь приходится выполнять квесты: чем больше людей выполнит их, тем быстрее... открываются новые. Таким образом предстает откровенно целый поселок, в котором у освоенных продавцов можно купить великодушные вещи — урны, превышающего даже комплект tier 5. Это — для халыщиков. Для хардкорщиков подлинно новое подземелье на 25 игроков, по уровню сложности оно превосходит даже знаменитый Черный замок.

Тенденции развития WoW прослеживаются неувооруженным взглядом: игра усложняется. Понятно, что из 10 млн играющих сейчас большая часть хочет всего, сразу и поскорее. И Blizzard идет у них на поводу — а что им остается делать? Старые игроки, помнящие времена, когда Dungeon Set был пределом мечтаний, скрывают зубами и... остаются. События, о которых мы сейчас рассказали, это лишь только верхушка айсберга, а ведь у каждого за это время случилось множество современных побед и неудач. История WoW продолжится... ■



Тот самый Dell XPS M1730 World of Warcraft Edition, вокруг которого было столько шума. Сейчас ноутбук стоит чуть меньше \$3000.

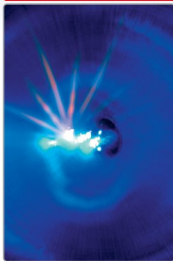


Открытие Черного портала стало главным событием The Burning Crusade. В это зеленое окно хоть раз заходил практически любой игрок в WoW.

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ЧЕРНЫЕ ДЫРЫ ИНТЕРНЕТА



Интернет — как система национальных автоострад, по которым шнут маленькие шустрые автомобили с почтой, проносятся огромные грузовики, нагруженные тяжелыми файлами, на огромной скорости пролетают мотоциклы ICQ-сообщений. Вот только далеко не все данные достигают пункта назначения. Что-то заворачивается принимающим сервером, что-то попадает в сети спам-защит и вирусные калканы. Но бывает и так, что данные просто терются: зачастую даже сложно определить, из-за чего это произошло. Пакет улетел с исходящего компьютера, но до сервера, куда должен был упасть, не добрался. Такие места называют черными дырами интернета.

Ученые из Вашингтонского технологического университета решили составить карту таких аномальных зон Мировой паутины. Для этого был специально разработан набор инструментов, постоянно проверяющих различные области Сети на пропускную способность. Программы просто отсылают данные через различные группы серверов и смотрят, сколько бит, байт, а может быть, даже килобайт потерялось в дороге.

За несколько месяцев была составлена подробная схема расположения черных дыр по всему земному шару — ученые обнаружили более сотни «прожорливых» аномалий. На самом деле это, конечно, никакие не аномалии, а некачественно работающие сервера. Всем провайдерам-владельцам были высланы результаты исследования, чтобы они разобрались с проблемами. А сами инструменты для вычисления черных дыр были прикручены к веб-протоколу

и выложены в интернет. В любой момент можете ознакомиться с ними на сайте <http://hubble.cs.washington.edu>.

В России на момент написания этих строк находилась только одна крупная черная дыра — в районе Сургута. И две поменьше — неподалеку от Москвы и Челябинска.

МАНЬЯКИ НЕ ПРОЙДУТ

Еще в 1996 году в США был принят так называемый закон Мегана, согласно которому в Сети создали реестр всех интернетчиков, хотя бы раз привлекавшихся к суду за сексуальные преступления. Любой желающий может зайти на сайт и посмотреть, не похожа ли фотография его интернет-друга на изображение одного из маньяков или извращенцев.

Вот только закон Мегана мало помог в борьбе с педофилами, которые чаще всего высматривают своих будущих жертв именно в службах интернет-знакомств. Дети слишком доверчивы, чтобы заниматься какими-то сличениями и опознаниями. Поэтому американские власти в конце мая приняли еще один закон, который вроде бы должен закрыть доступ педофилам ко всем форумам, где общаются подростки, и к сайтам знакомств. Логика, правда, какая-то сомнительная. Всех интернетчиков, замеченных в «дромогательствах к лицам, не достигшим 18 лет», обязали предоставить властям полный список своих логинов и никнеймов, которые теперь рассылаются администрация соответствующих сервисов, и уже они вносят их в бан-листы. Совершенно непонятно, что мешает какому-нибудь отвязанному педофилу зарегистрироваться под новым никнеймом. В законе никаких запретов на этот счет не предусмотрено.

РЕКОРДНЫЙ ШТРАФ

Попытки прищипнуть пиринговые сети за распространение контрафактной продукции предпринимаются с завидной регулярностью. Небольшие штрафы на создателей тор-

рент-сетей уже неоднократно налагались, но речь обычно шла об относительно небольших суммах — от \$50 до \$100 тыс. Причем во всех случаях обвинение строилось на том, что сами владельцы сетей тоже выкладывали для скачивания пиратскую продукцию. Привлечь же создателей за распространение вообще всего видео и музыкальных композиций не получалось — ведь в торрентах выкладываются не сами файлы (они находятся на компьютерах участников сети), а лишь ссылки на них. Но, похоже, сладкие времена для файлообменников закончились. Американская ассоциация кино через суд выиграла из **TorrentSpy** ни много ни мало \$110 млн.

Иск был подан еще в 2006-м, за два года обвинителю удалось доказать 3699 случаев нарушения авторского права. Это, кстати, удивительно, потому что на самом деле нарушений было в несколько раз больше. Но факт остается фактом, сеть прекратила свою работу, сайт закрыт, владельцы (Уэз Парк и Джастин Баннел) объявили себя банкротами и судорожно думают, где им найти \$110 млн, ведь в противном случае им грозит довольно длительное тюремное заключение.

НОМЕРОВ НА ВСЕХ НЕ ХВАТИТ

Месяца не проходит, чтобы какой-нибудь горе-аналитик или веб-провайдер не напроочил крах Мировой паутины. В качестве причины сетевого армагеддона чаще всего называют троянов, спам, чуть реже ругаются или нестабильность серверов (это уж и во все смешано). Но неприятности, как водится, подкармлились совсем с другой стороны.

Дело в том, что сетевой протокол **IPv4**, обрабатывающий IP-адреса, может оперировать всего с 4 млрд номеров. И на данный момент их задействовано уже более 80%. По разным оценкам, IP-шники закончатся уже через 3-4 года. Никакого армагеддона, конечно, не произойдет, но вот приток новых пользователей в Сеть станет невозможен.

Самое забавное во всем этом то, что дав-



INTERNET@IGROMANIA.RU

ньм давно существует протокол IPv6, который прекрасно справляется с сотнями миллиардов IP, вот только провайдеры не спешат переходить на него (IPv6 поддерживает менее 3% операторов по всему миру), потому что это время и деньги. Будет крайне забавно, если к 2011 году процентное отношение не изменится и провайдером во всех странах придется массово перебраться на новый протокол: страшно представить, какие сбои в работе Сети это повлечет. Не армагеддон, так маленький сетевой катаклизм гарантирован.

НА ВАС ЖЕ ЛИЦА НЕТ!



Сервис Street View прикурили к Google Maps довольно давно. По сути, это просто фотографии, сделанные либо со стационарных камер, расставленных на улицах, либо с курсирующего автомобиля, оборудованного фотокамеркой. Хотите вы поехать, допустим, в Улан-Батор, ищите его на карте и тут же можете посмотреть изображения главных улиц Улан-Батора, центральной площади и, скажем, поговорила. Ну, про Улан-Батор мы, может, погорячились, но, например, виды Нью-Йорка или Парижа в Google Maps имеются.

Но с недавних пор на Google начали подавать в суд обыкновенные граждане, которые попали в объектив камеры. Людям не всегда нравится, что их лица могут увидеть миллионы интернетчиков. Конфиденциальность, приватность и все такое. Первым недовольным был Кевин Банксон (сотрудник правозащитной компании Electronic Frontier Foundation), который еще в мае прошлого года обратился с официальной жалобой к руководству Google. Оказалось, что он был запечатлен в Street View неподалеку от собственного офиса. И все бы ничего, вот только в этот момент Кевин курил. Жена об этой его вредной привычке не знала, мало того, что она была весьма удивлена, когда кто-то из друзей прислал ей ссылку на фотографию, так еще и устроила мужу скандал. Адвокат обратился в Google с просьбой удалить фотографию, с него затребовали личные данные, и через некоторое время изображение с сервиса пропало.

Чтобы избежать вала судебных исков, администрация Google в качестве превентивной меры недавно добавила в Street View специальный плагин, который анализирует все изображения и заблюрирует (замазывает) на них лица людей. Вот только вышла маленькая накладочка. Программа оказалась далеко не идеальной и начала замазывать не только лица прохожих, но и другие объекты. За лица она принимала морды лошадей, собак, желтые сигналы светофора и даже пышные бюсты красоток с рекламных плакатов. Самое же забавное состоит в том, что на некоторых изображениях можно ви-

деть рядом прохожих и повоюку, запряженную парой лошадей. Так вот, у лошадок морды замазаны, а у людей нет.

СОЦИАЛЬНОЕ УБИЙСТВО



В социальных сетях сегодня царит самая настоящая интернет-вольница. Никто не проверяет, насколько достоверны данные вы ввели при регистрации. В правилах, конечно, написано, что вы должны предоставлять только достоверную информацию, вот только никто это обычно не проверяет.

Даже в «Одноклассниках» регулярно появляются бреды питты, арнольды и шарвенгеттеры и даже владимиры путины. В западных социальных ситуация похожая. Но, видимо, в ближайшем будущем владельцам подобного рода сервисов придется подходить к проверке пользователей более тщательно. Американка Лори Дрю, зарегистрировавшаяся в сети MySpace под фиктивным именем, довела до самоубийства подружку своей дочери — Меган Мейер. Дело в том, что девочки посорились, мать же решила отомстить. Она узнала, что Меган постоянно общается на MySpace, завела себе аккаунт на имя Джюша Звенас и некоторое время просто общалась со своей жертвой. Когда же они крепко подружились, начала оскорблять девочку. После одного из сообщений («Без тебя мир был бы лучше») Меган — а ей было всего 13 лет — не выдержала и повесилась.

Дрю, узнав о случившемся, тут же удалила аккаунт, но, судя по всему, Меган успела рассказать о своем новом френде кому-то из знакомых, которые и сообщили в полицию. Сейчас ведется расследование, Дрю грозит 10 лет лишения свободы, хотя пока она всячески отрицает, что именно ее действия привели к самоубийству девочки.

АВТОРСКОЕ ПРАВО ПО-ХАКЕРСКИ

Япония — одна из самых (если не самая) технически развитых стран. Удивительно, но при том, что компьютер есть чуть ли не в каждой японской семье, а хакерством промышляют сотни тысяч жителей Страны восходящего солнца, до сего момента против компьютерных хулиганов не было возбуждено ни одного уголовного дела. До недавнего времени... Впрочем, и в этот раз случай получился какой-то казуистический.

Масато Накаудзи распространял через файлообменную сеть Winny вирус собственного производства. Червь нечасто удалял всю информацию с винчестеров зараженных машин — проводил низкоруровневое форматирование. На винчестеры жертв вирус попадал, замаскировавшись под архив, а кото-

рый были вложены картинки из популярного аниме-мультфильма Clannad, несколько изображений были даже вживлены в тело вируса (сначала на экране демонстрировалось несколько кадров из мультфильма, а дальше начиналось форматирование).

Масато вычислили и задержали. Самое удивительное заключается в том, что обвинение ему было предъявлено вовсе не за вирусосозительство или распространение деструктивной программы, а за... нарушение авторского права. Так что хакер, скорее всего, заплатит штраф и отправится писать вирусы дальше.

БРИЛЛИАНТОВЫЙ БИЗНЕС



Какое направление электронной коммерции является самым быстро развивающимся? Продажа компьютерных игр? Музыки? Фильмов? Ни за что не догадаетесь. Оказывается, через интернет сейчас больше всего покупают всевозможные ювелирные украшения, особым спросом пользуются изделия из золота и бриллиантов.

Судя по всему, это реакция людей на мировую финансовый кризис и быструю инфляцию. Население старается вкладывать деньги в «вечные ценности». По данным газеты International Herald Tribune, больше всего драгоценностей покупают в Москве. За прошлый год жители российской столицы потратили на всевозможные «побрякушки» более \$4 млрд (из них около 30% было куплено в интернет-магазинах), то есть больше, чем жители Нью-Йорка и Токио вместе взятые.

БЛОГЕРСКИЙ КОДЕКС

Правила размещения постов в различных блогах могут сильно различаться. В одном строго запрещается разжигать межнациональную рознь (хотя это вроде бы и законы запрещают), в других карант за любые формы славы, в некоторых крайне негативно относятся ко всему, что так или иначе связано с половыми отношениями. Аналитическая компания DLA Piper решила высунуть, как интернетчики относятся к идее создания общего блогерского кодекса, который бы включал в себя все возможные правила и нормы поведения в онлайн-дневниках.

Из более чем 100 тыс. опрошенных около 50% проголосовали за, порядка 5% были против, остальные не смогли определиться. Но это мнение просто интернетчиков. Аналитики DLA Piper вычленили из их числа тех, кто сам ведет веб-дневники. И тут уже числа сложились иначе. Из блогеров идею кодекса поддержало только 30%, зато резко против оказалось целых 35%. ■



САЙТ ЗА ПОЛЧАСА

Подумать страшно, сколько материалов о создании сайтов было опубликовано в «Игромани» за всю историю ее существования... Мы писали о правильном выборе движка, о том, какие хостинг-провайдеры самые лучшие, как грамотно раскрутить сайт и как получить с него прибыль. Мы рассказывали о налаживании продаж через интернет и о защите домена от хакерских атак. Если собрать все материалы вместе, вполне может получиться объемная книга из разряда «Продвижение сайта от А до Я».

К сожалению, всегда остаются люди, которых все это информационное изобилие скорее отпугивает, чем привлекает. Прочитал статью, почелся тыковку, подумал: «У-у-у, как тут все сложно и непонятно» — а идея сделать собственную страничку так идей и осталась. Естественно, хочется, чтобы все получилось быстро, красиво, а тут думать заставляет даже еще кучу каких-то программ осваивать, терминологию учить, на хостинг раскошеливаться.

Прекрасно понимая, что лен — двигатель прогресса, мы долго думали, как бы максимально облегчить жизнь начинающему сайтостроителю. То есть сделать так, чтобы ему, во-первых, не пришлось платить за хостинг, во-вторых, сайт получился красивым и, в-третьих, закончить его можно было очень быстро, а не за месяц в 10-15 подходов. Задача, мягко говоря, нетривиальная. Не так много в мире простых и удобных CMS, в которых новичок сможет с легу разобраться. Красивых и эргономичных среди них и того меньше.

И все-таки выход из ситуации есть. Сегодня мы расскажем вам, как при помощи программной среды «Денвер» (служит для отладки сайтов на локальном сервере), блог-вого движка WordPress и практически любого бесплатного хостинга с поддержкой MySQL и PHP сделать сайт буквально за полчаса.

Еще раз оговоримся: статья ориентирована на новичков, практически не разбирающихся в веб-программировании: прожженные ветераны HTML не узнают из нее ничего нового.

В Денвере все спокойно

Первым делом вам необходимо найти бесплатный хостинг с поддержкой MySQL и PHP. Заходим в «Яндекс» и в поисковой строке вбиваем фразу «Бесплатный хостинг с PHP». Выбор очень большой. В подавляющем большинстве случаев бесплатные хостеры предъявляют ряд условий к сайтам. Ваш проект не должен быть связан с порнографией, через него нельзя рассылать спам, контент должен быть уникальным, а тема сайта — интересной. Простую домашнюю страничку с информацией о себе разместить на таких хостингах довольно сложно (хотя и возможно), а вот сайт об играх или о компьютерном железе — вполне.

Когда хостинг будет получен и доменное имя создано (обычно бесплатные хостеры предоставляют под ваш сайт домен третьего уровня), убедитесь, что у вас есть доступ к FTP. Для закачивания файлов подойдет любой FTP-клиент, можно даже использовать

встроенный менеджер в Total Commander.

Теперь отправляемся напрямую на сайт www.denwer.ru, скачиваем базовый пакет «Денвер 3» (состоит из phpMyAdmin, Apache 2, SSL, PHP 5, MySQL 5) и устанавливаем его на жесткий диск, лучше всего на C: в произвольный каталог, выбрав второй вариант инсталляции (имя локального сервера задается только при запуске «Денвера», а не при старте компьютера).

Теперь необходимо создать базу данных для вашего будущего сайта, без нее ничего работать не будет. Запускаем «Денвер», в лобном браузере заходим по ссылке <http://localhost> (загруצים стартовую страничку «Денвера») и активируем пункт меню «Заведение новых БД и пользователей MySQL» (внизу странички). Строку с паролем администратора MySQL оставляем пустой, печатаем только название базы (совпадает с логином) и пароль.

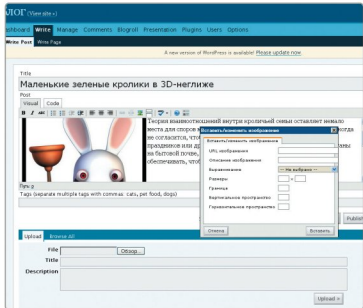
Следующий этап работы — конструирование в «Денвере» полной копии сайта на бесплатном хостинге. Заходим в каталог, куда мы установили «Денвер», в папке Home создаем каталог название хостинга.ru, а в нем в свою очередь — папку с названием вашего логина на хостинге, например, Home/superhoster.ru/igromania.

От кода до народа

Отправляемся на страничку <http://wordpress.org/download/release-archive> и скачиваем оттуда 2.2.2 или 2.2.3 версию WordPress. К сожалению, более поздние версии движка крайне неумело работают с кодировкой Windows-1251, которая необходима для корректного отображения сайта на многих бесплатных хостингах: если в технических характеристиках вашего хостинга четко прописано, что он работает с UTF-8, можете спокойно скачивать последнюю (2.5.1) версию WordPress.

Распаковываем скачанный архив и копируем все содержимое папки wordpress (именно содержимое, а не саму папку) в каталог Home/narod.ru/Ваш логин. Переименовываем файл wp-config-sample.php в wp-config.php и открываем его в «Блокноте». Перед нами код следующего вида:

```
<?php
// ** MySQL settings ** //
define('DB_NAME', 'НАЗВАНИЕ БАЗЫ ДАННЫХ'); // The name of the database
define('DB_USER', 'ЛОГИН'); // Your MySQL username
```



Добавляя к посту картинку, не забудьте задать выравнивание и отступ, иначе арт будет «напльзывать» на текст.

INTERNET@IGROMANIA.RU

```

define('DB_PASSWORD', 'ПАРОЛЬ'); //
...and password
define('DB_HOST', 'localhost'); // 99%
chance you won't need to change this value
define('DB_CHARSET', 'utf8');
define('DB_COLLATE', '');
// You can have multiple installations in one
database if you give each a unique prefix
$stable_prefix = 'wp_'; // Only numbers,
letters, and underscores please!
// Change this to localize WordPress. A
corresponding MO file for the
// chosen language must be installed to wp-
content/languages.
// For example, install de.mo to wp-
content/languages and set WPLANG to 'de'
// to enable German language support.
define('WPLANG', '');
/* That's all, stop editing! Happy blogging. */
define('ABSPATH', dirname(__FILE__));
require_once(ABSPATH . 'wp-
settings.php');
?>

```

Вместо пунктов «Название базы данных», «Логин» и «Пароль» вам нужно ввести соответствующие данные (логин и пароль, разумеется, тоже от базы данных, а не от e-mail).

Перезапускаем «Денвер» (ярлык **Restart Denwer** на рабочем столе) и заходим на наш виртуальный хостинг через браузер (<http://логин.хостинг.ru>). Появится страница установки WordPress. Активируем гиперссылку **install.php**, жмем на кнопку **First Step**, прописываем название сайта (оно будет красоваться на заголовке вашей странички) и почтовый ящик, куда будет высылаться пароль в случае его утери. На следующей странице перепишем логин/пароль для администрирования и кликаем по гиперссылке **wp-admin.php**. Заходим в панель управления на вкладку **Common Options** и выбираем в ней пункт **Numeric**, а в меню **Reading Options** прописываем в пустом окошке кодировку Windows-1251.

Теперь, чтобы разместить ресурс в интернете, достаточно скопировать по FTP серверное папки Home/хостер.ru/название_вашего_сайта виртуального диска на бесплатный хостинг.

WordPress

WordPress — сайтовый движок с открытым исходным кодом. Изначально создавался исключительно для ведения интернет-дневников. Но поклонники наплодили такое количество плагинов и тем, что сейчас на WordPress можно сделать сайт практически любого уровня сложности. Для этого нужно лишь найти в Сети подходящее для вашего сайта графическое оформление (выбор огромен) и загрузить его в каталог WordPress (**WP-Content/Themes**) — оно появится в списке тем центра управления. Вот несколько ссылок, с которых можно скачать самые лучшие, на наш взгляд, варианты дизайна:

www.wptheme.ru — небольшой каталог полностью русифицированных тем;
www.themepor.com — несколько десятков нейтральных дизайнов, подойдут для сайтов любой тематики;

www.wpthemesfree.com — огромный выбор тем для WordPress. К сожалению, большая часть выглядит сомнительно, но, покопавшись минут двадцать, можно подобрать вполне приятную тему для сайта любой направленности. Обратите внимание, некоторые темы платные, их лучше сразу пролистывать.

www.skinpress.com — еще один зарубежный ресурс; к каждому оформлению прилагается не только картинка предпросмотра, но и рабочий блог (можно сразу оценить, как будет выглядеть ваш сайт после установки данной темы).

Работа с сайтом

Чтобы добавить статью или новость на только что созданный сайт, заходим в центр управления (пункт меню **Site Admin**) и кликаем по опции **Write a post**. Справа (в окошке **Categories**) прописываем раздел, в котором будет размещена статья, и жмем на кнопку **Add**. В главном окне задаем название публикации и редактируем текст статьи: если до этого текст хранился у вас в doc-файле, лучше предварительно скопировать его в txt-формат, чтобы убрать лишнюю Word-разметку.

В окошке **Upload** жмем на кнопку **Обзор** и подгружаем картинку, которая будет украшать данную статью. Когда изображение появится в окошке, определим, в каком виде оно будет красоваться в статье (в виде иконки, полноразмерного изображения или гиперссылки), и кликаем по кнопке **Send to Editor**. Арт появится в окне редактирования статьи: выделяем его левой клавишей мышки и жмем иконку с изображением дерева на панели инструментов. Выбираем тип выравнивания (по левому краю, по правому, по центру и так

далее), в самом нижнем окошке вписываем число от 5 до 15, в зависимости от того, какой отступ должен быть от края картинки до текста статьи. Жмем **Ok** и **Publish**. Теперь, если кликнуть по пункту меню **View site**, в браузере появится только что добавленная вами статья. Все остальные материалы размещаются на сайте аналогичным образом.



Созданный нами ресурс — прекрасный фундамент для создания более мощного и интересного сайта. Пока он представляет собой всего лишь небольшой блог, но, в отличие от сайтов, сделанных на бесплатных конструкторах (а их сейчас в интернете очень много), его можно развивать. Зарегистрировать нормальное доменное имя, перевести на удобный и быстрый платный хостинг (300-1000 рублей в месяц — не такая уж большая плата за стабильность работы и большое дисковое пространство), с помощью плагинов добавить мощную новостную ленту, календарь, облако тегов, дополнительные окна на главную страничку, подключить форум и галерею — возможности WordPress мало чем отличаются от возможностей самых совершенных платных CMS. ■

Земляные черви атаковали Останкино

Огромные земляные черви в огромном количестве проникли на территорию Останкино на востоке Москвы, откуда вывели на свет нары. В 2008 году в Останкино был введен запрет на вывоз отходов, в результате чего земляные черви начали массово размножаться. После чего появились в Останкино огромные земляные черви, которые начали атаковать нары. В Останкино земляные черви начали атаковать нары в Останкино. Земляные черви начали атаковать нары в Останкино.

Когда черви начали, кто из друзей предложил, чтобы назвать «Василия», они провалили этого сына подвизания — отпустили его на волю. В Останкино земляные черви начали атаковать нары в Останкино. Земляные черви начали атаковать нары в Останкино.

Размещая очередную новость, обязательно поместите ее в тематическую категорию блога — это облегчит индексацию текста в поисковиках.

Ползание коробок-изаряждения

Огромные земляные черви в огромном количестве проникли на территорию Останкино на востоке Москвы, откуда вывели на свет нары. В 2008 году в Останкино был введен запрет на вывоз отходов, в результате чего земляные черви начали массово размножаться. После чего появились в Останкино огромные земляные черви, которые начали атаковать нары. В Останкино земляные черви начали атаковать нары в Останкино.

Когда черви начали, кто из друзей предложил, чтобы назвать «Татьяна», они провалили этого сына подвизания — отпустили его на волю. В Останкино земляные черви начали атаковать нары в Останкино. Земляные черви начали атаковать нары в Останкино.

Для WordPress существуют тысячи разнообразных тем оформления. Любую из них можно подгрузить буквально за десять секунд.

INTERNET @ IGROMANIA.RU

yandex.ru. Однако они далеко не самые удобные в интернете. Во-первых, частенько ошибаются и выдают совсем не те изображения, которые запрашивал пользователь, во-вторых, случается, что показывают ссылки на уже несуществующие картинки, и, в-третьих, иногда подтормаживают. Для поиска изображений куда удобнее использовать специализированные поисковики, такие как **PicSearch** (www.picsearch.com). Сервис работает очень быстро, и почти никогда не показывает битых ссылок. Во время поиска не забывает пользоваться дополнительными настройками (кнопка **Advanced Search**), где можно задать размер искомого изображения, его цветность и наличие на картинках анимации.

Список подобного рода арт-поисковиков можно было бы продолжать до бесконечности (в зоне .com их сейчас развелось очень много), но построены они все по одному и тому же принципу, поэтому сразу перейдем к необычным сервисам.

Все поисковики изображений на самом деле не умеют искать картинки. Они ориентируются на описания, которые делают к изображениям авторы. То есть стоит вам разместить у себя на сайте фотографию, допустим, беременной самки носорога, а в подписи указать, что это брутальный Дюк Нюкем, и поисковики так и будут выдавать носорога на сносках под видом персонажа компьютерной игры (ну, если только изображения вручную не промодерируют, что бывает крайне редко).

А вот поисковик **retriev** (<http://labs.systemone.at/retriev>) ищет именно картинки (но не по всему интернету, а только по Flickr). Однако в поиске можно задавать не слово, а, как ни странно, тоже картинку. В маленьком окошке рисуете что-нибудь (графический редактор самый простейший — 4 размера кисти да палитра, как в «Фотостоле»). Нарисовали, отодвинули курсор в сторону — и retriev тут же выдает множество изображений, которые хоть чем-то похожи на ваше «творчество». Совпадения, правда, случаются нечасто: система ориентируется только на основные геометрические формы, а значит, нарисовав черную морду kota, вы в результате поиска вполне можете получить несколько портретов людей, какую-нибудь чернильную кляксу и, допустим, камень. Но весело — не перекачать как!

Чем-то похож на retriev отечественный поисковик **Picollator** (<http://picollator.ru>),

только здесь поиск ведется по фотографии. Загружаете на сайт портрет, и система выдает вам фотографии всех людей, хоть чем-то похожих на исходник.

Еще в Сети можно встретить поисковики, которые ищут просто текст, но при этом всегда показывают скриншоты страниц. Вроде бы бесполезная функция, но на поверку оказывается, что куда проще посмотреть на всплывающую картинку и приблизительно прикинуть уровень сайта (качественный ресурс легко узнать даже по маленькому скриншоту), а не открывать его в отдельном окне. По такому принципу работают, например, поисковики **Girafa** (www.girafa.com, авторы называют свое детище «визуальной сетью»), но тут они, конечно, преувеличивают) и **Thumbshots** (www.thumbshots.net).

Дизайнерам советуем обязательно взглянуть на <http://pro.corbis.com> — это один из самых крупных фотобанков (с возможностью поиска картинок в других галереях), а главное в нем — самый большой процент бесплатных изображений.

Удивительным рядом

Пока одни создатели поисковиков стремятся удовлетворить все возрастающие потребности интернетчиков, другие поступают проще — предлагают людям самим сделать поисковик. На сайте **Rollyo** (<http://rollyo.com>, еще на него очень похож сервис <http://trexy.com>) у вас есть как раз такая возможность. Мало того что Rollyo — это метапоисковик (то есть он собирает данные сразу с нескольких веб-сайцев), так вы еще и сами можете определять тему и круг сайтов, на которых будет просматриваться информация. Созданный вами микропоисковик появляется в одном из разделов, и любой желающий может им воспользоваться: при этом он будет видеть вашу фотографию и контактную информацию (если, конечно, вы их добавите). Некоторые из таких авторских поисковиков работают точнее и лучше, чем Google или Yahoo!. Оно и понятно: одно дело искать среди миллионов сайтов (это сколько же мусора наберется?), а совсем другое — на нескольких заведомо подходящих по теме сайтах, которые были отобраны вручную.

В ноябре 2006 года довольно забавно пошутили **Microsoft** со своим проектом **Ms. Dewey** (www.msdewey.com). На самом старте вас встречает забавная мутка —

это и есть мисс Дьюи, ее роль исполняет американская актриса и певица Янина Гаванкар, отечественному зрителю она может быть известна разве что по плохому фильму «**Бер быков**» (**Bull Run**), который промелькнул у нас в прокате в 2006-м. Все время, пока вы будете заняты поиском, мисс Дьюи будет комментировать ваши действия, стучать по экрану (изнутри) и прочими способами развлекать вас. Разработчики постоянно добавляют новые анимации, так что рекомендуем заходить на сайт хотя бы раз в месяц и наблюдать за очередными сценками из жизни Дьюи.

Если нужно найти какую-нибудь мелодию или песню, интернет-боты обычно бегут на **mp3search.ru**, **mp3search.com**, **e-mp3.ru** или на «**Альтависту**» (www.altavista.com). Но что делать, если нужна не мелодия или песня, а просто звук? Оказывается, и на это случай в интернете имеется поисковик **FindSounds** (www.findsounds.com). Бóв в командной строке какое-нибудь слово — к примеру, *Rocket*, — вы получите несколько сотен ссылок на файлы, в которых кто-то его проиграл, или раздается звук рывка, или звук старта космического челнока, а то и вовсе звук выстрела из ракетницы в **Quake** или **DOOM**.

Если вы помните мелодию, но забыли, как называется песня и кто ее исполняет, вам очень пригодится сайт **SongTapper** (www.songtapper.com). Достаточно наступать на клавиатуре мелодию (хватит и одной клавиши, главное — попасть в ритм), и система выдает вам названия всех похожих мелодий и ссылки, где можно скачать демонстрации или даже полную версию песни (если она выложена в Сети легально).

Книги (не пиратские копии текстов, а ссылки на интернет-магазины) лучше всего искать через **Findbook.ru**. Ссылки на файлы (программы, аддоны и плагины) проще всего обнаружить в **Filesearch.ru**. Ну а игрокам в закладки стоит поставить поисковик по играм **GenieKnows** (<http://games.genieknows.com>), ищет не ссылки на сами игры, а статьи, скриншоты и новости).

В заключение отметим поисковик с самым необычным дизайном — **Ujiko.com**. Вся система вписана в овал, в центр него загружаются картинки заглавных страниц сайтов (здесь же можно выбрать кластер для дополнительного поиска), ссылки на которые размещены по периферии овала. ■



Мисс Дьюи надоеливо стучит кулачком по экрану, если вы не сделаете новый запрос.



Странный дизайн для поисковика, не находите? Но пользоваться, как это ни странно, удобно.

Алексей Макаренко



ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Друзья по плейлисту

www.last.fm



Стремительно набирающий популярность социальный проект Last.fm работает по необычному принципу. Всякий раз, когда на вашем компьютере проигрывается музыка, плейлист подгружается в интернет и анализируется системой, после чего у вас появляется уникальная возможность найти своих музыкальных единомышленников, подобрать новую музыку по вкусу или даже создать собственное онлайн-радио. При помощи Last.fm можно как минимум расширить свой музыкальный кругозор, а как максимум — завести множество новых знакомств и попробовать себя в роли виртуального диджея.

Кто там?

www.ktotam.ru



«КтоТам» — уникальная для рунета поисковая система. Она ищет не музыку, фильмы или текстовые материалы, а собирает информацию о людях. Задав в поисковой строке, скажем, «Джон Леннон», можно получить исчерпывающую информацию о легендарном музыканте, посмотреть, с какими другими известными личностями он был связан, даже узнать, кто родился с Ленноном в один день. Пока система находится в стадии бета-тестирования, но идея просто отличная, искренне надеемся, что проект продолжит развиваться и в скором времени там можно будет найти информацию о, например, всех сотрудниках «Игромании».

Сервер признаний

<http://peegly.ru>



На сайте Peegly.ru любой желающий может поделиться своими страхами, желаниями, покаяться в грехах, похвастаться достижениями, просто рассказать о необычных переживаниях или даже снах. После модерации ваша запись появится на главной страничке, и любой интернетчик сможет прокомментировать ваше послание, одобрить его или выразить несогласие. На фоне активного роста серьезных проектов (вроде «Одноклассники.ги» или «МирТесен») Peegly.ru смотрится очень легким, забавным и ненапрягающим ресурсом.

Кто на свете всех милее?

www.cys.ru



Качественный анализ дизайна, эргономики и функциональности сайта у дизайнерской студии может стоить несколько тысяч долларов, а получите вы за эту кругленькую сумму огромный текст-коллабс с невнятными комментариями. Чтобы сэкономить деньги и провести предварительный анализ своего сайта совершенно бесплатно, куда проще воспользоваться сервисом Cybernetic Analytic System. Достаточно ввести адрес своего сайта, и система выдаст его характеристики по четырем основным параметрам: код, функциональность, дизайн и совместимость. Если где-то есть проблемы, то уже можно обращаться к специалистам.

Смайлы на все случаи

www.world-of-smilies.com



Три миллиона анимированных смайлов на все случаи жизни. Улыбающиеся и грустящие, брутальные и смайлы-тихоны, смайлы-гномы и смайлы — «гордоны фримены». Единственная проблема — выбрать из всего этого желто-плющущего великоления подходящий смайл: иногда, зайдя на сайт на минуту, чтобы подобрать подходящий смайл для форума, зависает там на час.

Чудо-презентации

www.slideshare.net



Для рядового интернетчика создать собственный флэш-мультфильм или смонтировать видеоролик может оказаться целой проблемой. Надо разобраться в каких-то программах, осваивать анимацию и неллинейный монтаж. А вот сделать презентацию в каком-нибудь PowerPoint проще простого. Но как с ее помощью донести свои идеи до других людей? Не по почте же рассылать. На этот случай существует сайт Slideshare.net. Делаете нарезку кадров в PowerPoint или OpenOffice, загружаете на Slideshare.net, добавляете небольшое описание, и через несколько минут ваша презентация появится в одном из тематических разделов, где ее сможет просмотреть и прокомментировать каждый посетитель сайта.

ФЛЭШ

И Г Р Ы



Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести его краткое описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT 2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а так же на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Полцарства

<http://polcarstva.net>



Группа школьников отправляется в троллейбусе на лесную экскурсию, но на опушке троллейбус решает отдохнуть, ложится на бочок и засыпает — дальше отважным игронам предстоит перемещаться на своих двоих. Очень быстро они понимают, что оказались в крайне необычном мире, где огромные зубастые рыбы стерегут подземные двери, голубые эмбрионы дождиком своего часа, чтобы отделиться от пуговицы, а огромные плавающие мальчики больно пинаются ногами.

Флэш-квест «Полцарства» Дениса Степкина выполнен в лучших традициях Samorost: «плавущая» анимация, абсолютно сюрреалистические герои и совершенно безумная логика, замешанная на густом, как патока, пиксель-пантинге. Оторваться просто невозможно. Искренне надеемся, что у игры в самом ближайшем будущем появится продолжение — оригинал слишком короток, всего минут 15 геймплея.

Портал

<http://armorgames.com/play/107portal-the-flash-version>



Флэш-версия игры Portal снова закидывает нас в лабораторию Aperture Science, где балом правит коварная операционная система GLADOS. Несмотря на то что игра потеряла третье измерение, принципы геймплея остались прежними: умело орудуя Portal Gun, необходимо проложить себе путь от начала уровня к выходу. Головоломки здесь, конечно, не такие изощренные, как в игре Valve,

но прохождение заключительных уровней вполне способно уничтожить несколько тысяч нервных клеток вашего головного мозга.

Марио Норрис

www.booya-games.com/play-5291-Chuck_Norris_World_15.html



Чак Норрис — человек, который движением брови смещает планеты с их эллиптики, вызывает цунами целком пальцем, ударом ноги крушит горы, а на досуге развлекается тем, что побеждает зло во всех уголках всех известных миров. А вот что было бы, если бы Чак стал главным героем Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog, а то и вовсе Mortal Kombat? В игре Chuck Norris World дается однозначный ответ на этот вопрос.

Четыре лепестка

www.userpics.info/content/view/475/39



Найти четырехлистный клевер (на счастье) в огромном поле обыкновенных трехлистников — занятие не для слабонервных. Если ваша позика расшатана, то минут через 10 разглядывания колышущейся зеленой массы вы запросто можете разбить клавиатуру или проткнуть монитор мышкой. Но человека уравновешенного игра Four Leaf Clover успокаивает, позволяет сосредоточиться, особенно если не забыть включить фоном медитативную музыку.

В открытом космосе

www.2dplay.com/rocket-rescue/rocket-rescue-play.htm



«Набрав полную трубку воздуха, вы можете прожить в вакууме около 30 секунд. Однако вероятность того, что в умопомрачительных просторах космоса вас похоронит в течение 30 секунд пролетающий мимо корабль, равняется 1 к 2 в степени 2079460347», — сообщает «Путеводитель по галактике» из кинофильма «Автостопом по галактике» (и из одноименной кни-

ги). Космонавт в полной боевой выкладке может пробыть в открытом космосе значительно дольше, но и его рано или поздно придется взять на борт. И с этим не было бы никаких проблем, если бы планеты не притягивали спасательную шлюпку и не сбивали бы ее с заранее намеченной траектории.

Мотофрестайл

www.bestgamesland.com/games/FmxTeam.php



Приличных мотоциклов на флэше за последнюю пару лет вышло достаточно много. Взять хотя бы серию игр BikeMania. А вот приличных мотоциклов до недавнего времени не наблюдалось. Fmx Team — первый мотоциклетный флэш с адекватной физикой, множеством трюков и удобным управлением.

Домо-кун

www.i-mockery.com/minimocks/domo



Даже если вы совсем не знакомы с японской культурой, то, скорее всего, представляете себе, как выглядит Домо-кун. Это такой коричневый монстрик, похожий на пчелку, с огромным зубастым ртом и маленькими черными глазами. Аджидый звереныш регулярно попадает на обертках от шоколада, попале-чипсах и прочей продукции оптовых рынков. Вообще же Домо-кун — символ японского телеканала BS2 NHK, в Стране восходящего солнца про него снята чертова уйма мультфильмов, нарисована тысяча комиксов, а плоских домо-кунов можно купить чуть ли не в любом японском «Детском мире».

В игре Domo-Kun's Angry Smashfest нам предстоит сыграть как раз за этого самого Домо-куна. Вот только это не какой-нибудь обычный платформер, а пародия на самые известные игры с 8-битных и 16-битных приставок. Вот Домо-кун пробурасывается через толпу великанов из Golden Axe, вот уничтожает драконов в духе Dragon Breed, а через пять минут уже проводит мастерские комбо с противниками из Street Fighter. За час игры пред вашими глазами пробежит вся история 8/16-битных игр. ■

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



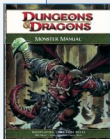
Dungeons & Dragons

Летом нынешнего года состоялся долгожданный дебют трех базовых книг правил для 4-й редакции *Dungeons & Dragons*, популярнейшей во всем мире ролевой игры. Компания *Wizards of the Coast* одновременно выпустила три тома правил сразу во всех странах, где официально представлена игра. Первые экземпляры добрались и до России.

Три главных D&D-книги — это, как и в прежних редакциях, *Player's Handbook* («Руководство игрока»), *Dungeon Master's Guide* («Руководство мастера») и *Monster Manual* («Книга монстров»). Первый том содержит все основные правила этой настольной RPG, с которыми должны ознакомиться игроки (в том числе создание персонажа, сражение и заклинания). Второй том — правила, которые обязан знать ведущий игры (например, распределение опыта, построение игровой кампании, волшебные вещи). Наконец, третий том — bestiary *Dungeons & Dragons*, подробные описания чудовищ, разумных рас и

прочих противников и союзников, которые могут попасться персонажам в их приключениях.

Если в 3,5-редакции каждая из трех базовых книг правил насчитывала по 320 страниц формата А4, то теперь от этого принципа отошли. В новой PHB 320 страниц, в DMG — 224, а в «Монстранике» — 288. При этом



стоимость любой из трех книг одинаковая: каждая предлагается за \$35.

Параллельно с запуском трех базовых книг правил началась официальная поддержка новой версии игры в онлайн. На официальном сайте D&D (www.wizards.com/dnd) постоянно появляются свежие материалы по 4-й редакции, причем часть из них доступна только платным подписчикам. Наиболее актуальные обновления по-прежнему будут доступны на диске «Игромани» — смотрите раздел «Вне компьютера». Интересно, что поддержка 3-й редакции правил пока не прекращается, и в этом есть логика: немало книг еще лежит на складах, сначала надо их распродать.

Первое приключение, которое даст попробовать на зубок 4-ю редакцию, было выпущено еще в прошлом месяце — это *Keep on the Shadowfell*. В течение лета в продаже появится несколько книг по новой редакции правил. Среди них еще два приключенческих модуля из того же цикла, бланки персонажей, экран DM'a, обновленный сеттинг *Forgotten Realms* и *Tome of Treasures*, не имевший аналогов во 2-й или 3-й редакциях (это сборник вооружения, волшебных вещей, полезных предметов и прочей приключенческой экипировки).

С выходом трех книг правил 4-й редакции начинается новая эра D&D. Естественно, новые правила лягут в основу всех будущих компьютерных ролевых игр по *Dungeons & Dragons*, осталось только дождаться анонса *Baldur's Gate 3* или следующего поколения *Neverwinter Nights*.

Обзор новой редакции D&D читайте в одном из ближайших номеров «Игромани».

Magic: The Gathering

Ежемесячный обзор новостей по MTG следует начать с голливудского про-тура (США). Этот турнир, проходивший прямо на Фабрике Грез, был посвящен формату *Standard Constructed*. Самая популярная колода первого дня, «Фей», дошла до топ-8 всего в единственном экземпляре, под управлением Пауло Вигора Дамо да Розы. В финале встретились Ян Руусс («Мерфолки») и Чарльз Джинди («BG-эльфы»). Последний



одержал уверенную победу со счетом 3:0. Из прочих в топе засветился Шуужей Накамур, также с «BG-эльфы».

Были на турнире и наши соотечественники — в лице Николая Потокина и Ярослава Шлюва. Николай со своими «Фейми» открыл за целую команду, заняв 16-е место и оставив всего в одной победе от заветного топ-8.

А вот на гран-при Брюсселя (Бельгия), проходившем в начале мая, оспаривали новый формат *Shadowmoor Limited*. Турнир собрал почти полторы тысячи участников, так что конкуренция была очень жесткой. В финале доминировали французы — их оказалось аж пятеро. Однако это не помешало голландцу Камилю Корнелиуссену занять первое место, выйдя по пути троих из французской петирии — Александра Песета, Рафаэля Ласви и добравшегося до финала Габриэля Несифа. Вряд ли теперь Камиль будет любить во Франции. Совместный российско-украинский десант в составе шестерых человек так и не преодолел порог первого дня турнира.

В конце месяца прошел первый гран-при в формате *Lorwyn-Shadowmoor Block Constructed*. В Бирмингем (Англия) блестяще «фей», «элементали», «кискины» и прочие порождения последних трех сетов. В тяжелой двухдневной борьбе Ли Шян Тя и его «Кискины» одолели в финале «Фей», которыми руководил Реми Фортье. Также в топе значились Рафаэль Леви и Йелгер Вигерсма. Наши бойцы, утомившись кататься по заграничным турнирам, проигнорировали.

Сетевая «Магия» потихоньку осваивает выпуск *Magic Online 3.0*. Графика стала разборчивой, появились нормальные турниры, потихоньку подлаживаются баги, а в середине июня даже выходит виртуальный сет *Shadowmoor*. Кроме того, до конца года обещают выпустить второй сет из серии *Masters* (сборная солянка карт реального формата *Legacy*) и *Tempest* (для любителей старины). В общем, жизнь налаживается!



vnccomp@igromania.ru

Inn-Fighting



■ Жанр: карточная тактическая игра ■ Жанр/жанры: Wizards of the Coast
 ■ Сайт: www.wizards.com ■ Количество игроков: 3-6 ■ Длительность партии: 20-40 мин. ■ Язык игры: английский

Для любого опытного искателя приключений нет места более значимого и родного, нежели придорожный трактир. В нем можно найти себе компаньонов взамен тех, чья тела остались в последнем поединке. Здесь же добрые люди поменяют вырубленное добро на деньги, густ и не по самому выгодному курсу. Хозяин всегда поделится свежими сплетнями и подкажет, кто сегодня ищет бравых приключенцев для новых миссий. Ну и, конечно, какой приличный вечер в трактире обойдется без хорошей драки?

Inn-Fighting — это уже вторая мини-игра для украшения пауз в ролевых сессиях **Dungeons & Dragons**. Первой была карточная **Three-Dragon Ante**, весьма похожая на покер, но слегка затнута. Хотя, надо признать, в увлекательности ей не откажешь. Сейчас же нам предстоит аздаку помесь **D&D** и **Magic: The Gathering**.

В игре всего три элемента — карты героев, карты событий и набор кубиков. «Герои» раздается по одному на участника. У них есть все, что положено по канонам ролевых игр: атака, защита, жизни и спецспособности. Герой может бить противников, но и его самого необходимо защищать от них. Однако если вашего героя нокаутируют в кабацкой драке — ничего страшного, возьмите нового из колоды. Ведь цель игры — набрать двадцать победных очков, а не уложить на лопатки противника.

Здесь в дело вступают кубики, да в процессе, а «кабаки». Набор кубиков со-

стоит из шести шестигранных и одного двадцатиградусного, знаковой игровой кости для d20 system, которая лежит в основе таких популярных RPG, как **D&D** и **Star Wars Saga Edition**. Вместо цифр на шестигранных изображены тайные знаки — кружка зла, молния, табуретка, игральные кости и кулак. Каждый обозначает определенное игровое действие (ударить противника справа, потянуть карту события), хотя на двадцатиградуснике привычные числа от 1 до 20. И чем больше вы выкинете, тем лучше.

Карты событий составляют отдельную колоду. Они нужны, чтобы на время отменить традиционные правила игры и, например, выключить вашего героя или же подпортить жизнь вражескому. Среди этих карт встречаются и спутники героя, которые могут прикрыть его в драке от случайно брошенной кружки или стула. Спутники — по всем параметрам те же герои, только жизни меньше и не столь грозные.

По описанию все это выглядит увлекательной и веселой забавой, но на деле получаем монотонный процесс. Собственно, вся игра и состоит из серии бросков кубиков, выбора типа атаки и отображения снятых жизни и заработанных очков. Никаких тактических боев не намечается, а самое сложное стратегическое решение — это выбор, кого атаковать: правого или левого противника.

Кроме того, игра требует ощутимого пространства для размещения героев и спутников, а также подручных средств для обозначения жизни и победных очков. Да и в случае, когда за стол садятся пять-шесть игроков, половина из которых не успела прочитать правила, она может занять чуть больше времени, чем вам хотелось бы. Вдобавок

есть некоторые неясные моменты в правилах, которые можно трактовать

по-всякому. Впрочем, играть вы будете не на корову, так что решение как-нибудь найдется.

Зато к оформлению претензий нет. Уж что-то, а карточные игры эти люди выпускать умеют (вспомним **MTG**). Совсем не лишним будет упаковать колоды в протекторы, во избежание преждевременного износа. Формат у карт стандартный, так что подойдут ваши старые кармашки от «магической» колоды. Кубикам ничего не сделается, но тереть их тоже не следует. Если двадцатиградусник вы замените легко, то стандартные шестигранные придется перекрашивать самостоятельно.

Суммируя вышесказанное: игра займет вашу компанию на несколько часов, в течение которых вы не будете замечать ее недостатков. Но после десятка партий новизна будет утрачена, а вариативность — исчерпается. **Inn-Fighting** вред ли займет место «Колонизаторов» или «Манчкина» в вашем сердце, но какое-то время вы за ней скоротаете.

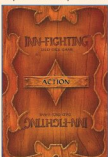
Геймплей	XXXXXXXXXX (6)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (8)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (9)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (10)
Интересность	XXXXXXXXXX (7)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★ 7

— Антон Курин



На диске в разделе «Вне компьютера»

- Arkham Horror**. Настольная игра и дополнение к ней, сделанные по мотивам произведений Говарда Лавкрафта.
- Dungeons & Dragons Miniatures**. Свезий FAQ и боевые карты для популярной военно-тактической игры.
- Axis & Allies Naval Miniatures**. Дополнения к правилам.
- Paranoia RPG**. Материалы по киберпанковской ролевой игре, которую выпускает **Mongoose Publishing**.
- City of Heroes TCG**. Коллекционная карточная игра по мотивам популярной MMORPG **City of Heroes**.
- Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



**СТАРПОМ МАКАРЕНКО**

Лето в самом разгаре. Пока мы, не поклав рук и ног, трудимся над очередным выпуском журнала, вы уже наверняка успели загореть, обгореть, облезть и снова загорать. Ну что ж, здравствуйте, товарищи отдыхающие.

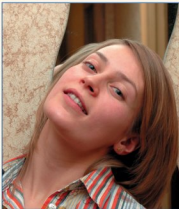
В раннем детстве, когда я еще ходил в школу, а значит, и не был подкован в вопросах географии, мне думалось, что раз у нас в городе жара, лето на дворе, то и на всем земном шаре так же тепло и хорошо. Каково же было мое изумление, когда я узнал, что, оказывается, все совсем не так. И если в России лето, то в какой-нибудь Новой Зеландии, наоборот, самая настоящая зима — правда, не такая снежная, как у нас. Эх, хорошо было бы чекать из страны в страну, от континента к континенту, следуя за летом или весной. А то ведь не за горы и наши морозы и холода. Но хватит о грустном, пора переходить от слов к делу — настало время отвечать на ваши письма.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет-привет, мои дорогие читатели. Как же я по вам соскучилась! Я думаю, не ошибусь, если поздравлю всех вас с успешными сданными годовыми, выпускными и вступительными экзаменами. По своему опыту знаю, что июнь — самый тяжелый летний месяц. Но, к счастью, он подошел к концу, и сейчас вы можете наслаждаться волюной жизнью и оторваться на полную катушку! Ну а теперь устраивайтесь поудобнее в шезлонгах и гамаках, закидывайте ногу на ногу, и... мы начинаем!

ПИСЬМО НОМЕРА**БЛОГМАНИЯ**

Привет, игроманьяки. Полгода назад родители подключили меня на день рождения к интернету. Теперь вот болтаюсь на витой паре, как лыдка в проруби, и оторвать меня от сайтов, порталов, разномастных «одноклассников» и страшно живучих журналов просто невозможно. Больше всего времени провожу пока даже не за MMORPG, а именно в блогах. Если в течение часа не напишу что-нибудь интересное, то начинаю чувствовать себя не в своей тарелке. Уже собрал 200 друзей, сделал все компоненты по компьютерным играм.



Ленту френдов, разумеется, тоже постоянно читаю. И вот что заметил: люди делятся на несколько категорий. Кто-то пишет очень лаконично, кого-то хлебом не корми, дай в «высоких стилях» потренироваться, некоторые постят исключительно фото-отчеты. Так ведь это же прекрасный повод для исследования, всех блогеров, оказывается, можно разделить на группы, классифицировать, навесить на них таблички, а то и вовсе заклеить какими-нибудь терминами (некоторых обязательно обидными, уж очень они доставучие). Я вот уже начал работать в этом направлении; как будет готово, пришлю вам свой опус. А что вы по этому поводу думаете? Вы вообще ведете блоги? Как-то классифицируете френдов? Было бы здорово узнать.

С искренней любовью к вебу, Анатолий Шахнович

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ДЕЛАЛА УНИКАЛЬНЫЕ ЗАПИСИ)**

Дорогой Анатолий, онлайнные дневники есть у многих авторов и редакторов «Игромании». Кто-то ведет их от случая к случаю, кто-то оставляет записи регулярно (по несколько штук в день). Честно говоря, афишировать блоги не очень хочется, один раз мы это уже сделали, после чего подверглись жесточайшему напильнику дорогих читателей. Поначалу это несказанно радовало, через некоторое время начало напрягать, а потом некоторые и вовсе волосы на себе рвали, что согласился обнародовать адреса дневников в журнале.

Ведь все старались пообщаться с нами исключительно на тему журнала и компьютерных игр, а блоги у многих делались совсем для других задач: порассуждать о жизни, отвлечься от игр и так далее. Поэтому для общения на игровые и околониговые темы мы сейчас используем строго игроманский форум. А вот если есть желание пообщаться о чем-то другом, милости просим — адреса наших ЖЖ можно без труда найти в интернете. Главное, чтобы массово никто не ломился, не оставлял тысячи бессмысленных комментариев.

Что же касается манеры ведения блогов — согласно, ранжированию она вполне поддается. Старпом тут, вики, уже сделал наброски классификации, сейчас вместе подумаем и напишем.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(СТРОЧИЛ ПОСТЫ НАВЫМЕТ)**

Хо-хо, а ведь забавная идея — расклассифицировать все заблудшие блоги по способам и принципам заметкования. Вот, на мой взгляд, самые характерные разновидности ЖЖ-марателей.

Блог урюлый. Автор такого блога — самый настоящий веб-гик. Целье сутки он проводит в интернете, перемещаясь с сайта на сайт, выискивает что-то необычное, оригинальное, забавное. Но его организм физиологически не способен компилировать полученные знания в виде самостоятельных постов, в окружающую среду они могут выделяться только в виде прямых ссылок. Поэтому блоги таких представителей веб-сообщества представляют собой длинную колбасу из заголовков в виде «Сайт веселых девочек-припевочек». Текст на виртуальной «беременности». «Сказка о том, как три поросенка решили построить спам-бота в локале, а волк-админ их всех забанил». «Компьютерные игры для всеполюсного времяпровождения на унитазе». Другой у такого блогера обычно много, всем интересно, что же отвязный интернетом откопает на следующий раз.

Блог высоких стилей. Автор такого блога мнит себя как минимум Борисом Акулиным, как максимум — хитроумным гибридом Ильфа, Петрова и Федора Михайловича. Его посты стилистически безукоризненны, в них собрана вся орфография, грамматика и пунктуация русского языка. Даже если тема не подразумевает «высоких стилей», автор стремится максимально «облитературить» мысль и вознест ее острее в разгоряченный мозг читателя.

«Ничего смешнее, подошел я к сверкающему всеми цветами радуги прилавку с компьютерными играми и афирил заво своей в стройные ряды легки перламутровых джевелов и громадских DVD-боксов. Но чу! Из-под тяжелых палисандровых бровей буравил меня взглядом огромная туша каждой своей черточкой похожая на винката продавца. Стоически выдержав удар судьбы, я дрожащую влажную кулпору достоинством 500 рублей. «На все! — гордо крикнул в оксидантовскому монстру. — Crystis и два «Боев с тенью».

Читая весь этот высокопарный текст получается не у многих, поэтому в друзьях у таких блогеров обычно значится два-три десятка таких же, как он, «литературных фанатов».

Фотоблог. Памятя, что невербальные способы донесения информации до людей на голову превосходят вербальные, авторы таких блогов во главу стола ставят изображения, чаще всего фотографии. Под каждой картинкой в лучшем случае красуется маленький комментарий: «Моя кошка Муси и новый геймплад. Благодаря прекрасному состоянию зубов Муси геймплад из классического быстро модифицировался в беспорядочный». «Я на даче. Кучка мусора на заднем плане — павший жертвой бурного сивхена ноутбук. Славно вывели с ребятами». «Игромир-2007. Я в компании великих девелоперов. Слева Майк Эгилс, справа — Дьюльен Кунь, в центре на заднем плане/сверху на балочнике/в желтом свитере/стою спиной — это я».



Если хотя бы на 50% фотографий изображена не физиономия ведущего блога, друзей и него обычно в достатке. Идея с невербальной информацией прекрасно работает.

Философско-психологический блог. Важнейшей наукой для нас является психология, и философия — дитя ее. «1 мая. Выносил мусор на лестничную площадку. Баба Веля из 5-й квартиры как-то странно на меня посмотрела. Что бы это значило? Надо пройти тренинг личностного роста и в следующий раз посмотреть на нее в ответ. Пускай знает наших!». «2 мая. Сдох любимый сомик Аристарх. Наверное, это из-за неблагоприятного климата в квартире. В последнее время я часто сорюсь с домашними из-за компьютера, биоэнергетика в комнате накалилась, Аристарх пал жертвой межличностных отношений в семье. Получил душевную травму, читаю Норбекова, чтобы восстановиться». «3 мая. Вспомнил, что не кормил Аристарха две недели. Может быть, причина его безвременной кончины в этом? Никто не подскажет, какой тренинг надо пройти, чтобы разобраться в этом вопросе? А то места себе не нахожу».

Удивительно, но сочувствующих, советующих и просто нагло глумящихся над подобного рода блогерами всегда в избытке, поэтому от недостатка друзей они не страдают.

Обзорный блог. «Купил новый коммуникатор, установил на него DOOM, заммурировал, прошел до 10-го уровня. Странный девайс, кнопки такие маленькие, что пальцы не попадают по WASD. Когда кто-то звонит, игра сворачивается в окно, а Alt+Tab-то отсутству-

ет, развернуть окно обратно из-за этого огебра разработчиков невозможно! Как игровая платформа коммуникатор представляется крайне неперспективной разработкой. Рекомендую обратить внимание на такие зарекомендовавшие себя игровые устройства, как PSP, Wii и калькулятор «Электроника-2130». Оценка за дизайн — 3/10 (цвет почему-то черный, а не розовый), за эргономику — 2/10 (не могли, что ли, WASD вынести на внешний блок управления), за портативность — 10/10 (такой маленькой приставки я еще не видел)».

Даже несмотря на повальный непрофессионализм таких обзоров, комментариев подобные посты собирают массу. Кому-то кажется, что розовый цвет для коммуникатора — это моветон, у кого-то пальцы такие маленькие, что нормально умецаются на клавишах WASD, а кто-то просто готов оспаривать любое мнение.

Помимо этого, есть еще ежедневно-обидные блоги, монотонная череда событий сливается в таких дневниках в сплошную серую ленту. Есть блоги гламурные и шуточные, критикующие и блоги для вирусной рекламы. Так что как будет готово полное исследование, присылайте, опубликуем на нашем DVD.

ПИСЬМО №1

В КАБИНЕ ЖИВОТНОГО

Дельта добрый. Меня удивляют стоны разработчиков, игровых журналистов и

читателей игровой прессы о том, что все жанры компьютерных игр давно созданы, ничего нового не намечается, да и в рамках уже существующих никакой свободы творчества не осталось, потому что все возможные варианты уже перебрали.

Что за чушь?! Да взять хотя бы мир животных. Сколько прекрасных симуляторов можно было бы выпустить... Симулятор собаки с возможностью рвать на части кошек, вцепляться в пах преступникам, выполнять квесты по заглаживанию газонов и пуганию старичков и старушек. Симулятор кошки можно превратить в эдакую смесь паркура и скалолазания: балансировка тела на шторе при помощи хвоста, фигурное раздирание обоев когтями, ловля мышей и запутывание клубка ниток на время, лакание молока в заданном ритме под заданную мелодию, натирание деревянных поверхностей собственной шерстью до максимальной степени электризации.

Это же абсолютно бездонное поле для экспериментов, а разрабы только и знают, что канчат: мол, новых идей нет, кризис, застой, мгла, тулк...

Роман Старостин (г. Ногинск)



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

«МЕТКО ЖАЛИЛ В ГЛАЗ И ОТПУГИВАЛ ВРАГА СТРЕЙ ИЗ-ПОД ХВОСТА»

О да, безусловно, широчайшее поле для творческих если не экспериментов, то как минимум фантазий.

SMART ПРЕДСТАВЛЯЕТ:

Крылья Войны

ЗАРЕВО ВТОРОЙ МИРОВОЙ



И четверть века не прошло, как отгремели залпы Великой Войны, но снова сумрачный всемирный гений вверг мир в пучину кровавого конфликта.

Зарево Второй Мировой осветило небеса над Бельгией и Францией, над Гавайями и Бирмой, над Баренцевым морем и над Ла-Маншем: «Синтфайры», «Харрикены», «Мессершмитты» и «Зеро» сходятся в дог-файтах и поединках, срывают бомбежки и поддерживают налеты на позиции пехоты. Воздушные битвы грандиозной войны ждут своих героев в игре Крылья Войны. Зарево Второй Мировой.

Поднимай свою эскадрилью в огненное небо Второй Мировой! От винта!

ООО «Смарт», 129085, Москва, пр-т Мира, д. 101, тел.: 8 (499) 408-59-83, www.hobbygames.ru;
 ЗАО «Астрайт», г. Москва, Звездный 6-р. 21, тел.: 8 (495) 615-5692, 232-1903, www.besttoy.ru;
 ЗАО «Русский стиль», г. Москва, ул. Краснополянская 14, тел.: 8 (495) 981-55-35, 981-55-36
 ООО «Мир Фэнтези», 8 (495) 721-3248; ООО «Алергис», 8 (495) 707-66-64

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходит письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, спортивно удалются 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 шарпальца осьминога с планеты Шелезня 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, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 1000 символов рискует просто не поместиться в журнале.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете 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 хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), 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 номера письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводки — <http://forum.igromania.ru>.

Симулятор быка на корриде. Забодать максимальное число торедордов за отведенный временной промежуток, выпрыгнуть за пределы арены, нанизать на рога половину трибуны, вырваться в город и под веселое улопоканье прохожих начать крушить подвернувшиеся автомобили, периодически лягая полицейских.

Симулятор комара. Фигурно влететь в открытую форточку, по расставленным на теле NPC-человека флюоресцирующим меткам (надо использовать различные варианты зрения, как у Хищника) отыскать самый тонкий участок кожи. Осторожно управляя хоботком, прозрит кровеносный сосуд так, чтобы NPC ничего не почувствовал, налить крови до отвала. Для получения дополнительных скинлов и бонусов (вроде откладывания личинок и пониженного жужжания крыльями) нужно смешивать кровь разной группы в определенных пропорциях.

Комплексный симулятор пчелы. Экономическая стратегия на стадии строительства улья. Летный симулятор при сбориании меда. Сложнейшая RTS во время охраны гнезда от нападения медведя.

Симулятор медведя. Стелс-экшен по залезанию в пчелиное гнездо: использование веток и воздушных шариков в качестве укрытия, перепрыгивание на канате с дерева на дерево, скоростное покидание театра боевых действий после насыщения. Между миссиями — расслабляющая мини-игра «Сосание лопы».

Симулятор кариеса. На каждом уровне необходимо за минимальное время уничтожить максимальное число зубов. Во время чистки игра превращается в логическую головоломку: главному герою (колонию бактерий) нужно увернуться от напрыгивающей зубной щетки, а затем оперативно очистить плацдарм от осевшей на эмали зубной пасты.

Симулятор попугав. Игра для самых маленьких. Учимся говорить вместе с пернатым другом — повторяем слова за попугавчиком Кешей. Родители по достоинству оценят фирменный попугавский акцент и умопомрачительную диалог.

Что придется делать в симуляторе голубя или скунса, а даже представить себе боюсь. А уж симулятор кролика открывает совершенно безграничные перспективы.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ВСЕГО ПРЫГАЛА ПО КОЧКАМ И РЫЛА ЗЕМЛЮ)

Так ведь подобных «симуляторов» существует превеликое множество. Взять, к примеру, Frogger. Ну чем не аркадный симулятор лягушки? А Digger — симулятор крота. В Messiah (ажен от Shiny Entertainment, вышедший в 2000 году) можно было побывать в шкуре крысы, в Jaws Unleashed вообще все время приходилось бродить просторы оке-



ана в виде большой белой акулы, пожирать рыбок и ныряльщиков, топить рыбацкие лодки, вступать в схватки с дельфинами (а про них, в свою очередь, был знаменитый Eeco the Dolphin). Так что если покопаться, много чего можно нарывать.

ПИСЬМО №2

КРУТОЗУД И ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Откуда у работников журнала столь глубокие знания в различных сферах? Например, знание того, что нарисовано на последнем альбоме группы Cannibal Corpse, знание теории Карла Густава Юнга... На мой взгляд, это очень «точечные» знания, просто так или между делом такую информацию не то чтобы трудно найти — но нужно время на ее поиски.

Алексей Позывай



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(ДЕЛАЛА ГЛАЗКИ В КРУЧКУ И ДЕШЕВЬЮ ХИККАПА)

Ну, в «Игромании» все-таки не совсем бедари работают. Деморощенцы Анатолиев Вассеронов замечено, правда, не было, но читав много, да и интересуемся не только компьютерными играми, как некоторые наивно полагают, а самими различными явлениями и аспектами жизни. В одном человеке все это, конечно, не уместится, а вот коллективный разум способен на многое.

Приведу наглядный пример. Рассматривая новые скриншоты MMORPG Age of Conan, кто-то из авторов «Игромании» замечает, что там какие-то очень странные слоны. С маленькими ушами, очень поклатой спиной и огромными вывернутыми вверх и немного наружу бивнями. Возникает резонный вопрос: что это за mutant такой? Среди авторов быстро разыскивается специалист по вселенной Говарда, и у него выясняется, что в книгах слоны описаны несколько иначе. В этот момент скрин попадает на глаза Старпому, который, будучи медиком по образованию и биологом-эволюционистом по интересам, замечает, что подобная анатомия характерна больше для мамонтов, чем для современных слонов: «Есть характерное расширение предплюсны передних конечностей, хобот равномерно сужается от основания к раструбу, широкие кожные складки у основания бивней, достаточно высокая лобная кость, нисходящая контур позвоночного столба».

Вот только уши какие-то совсем уж мелкие, и шерсть отсутствует. Я резко залезаю в справочную литературу и обнаруживаю, что, оказывается, из пяти обитавших на Земле видов мамонтов (да-да, целых пять) один был как раз с мелкими ушками и этой частично покрыт шерстью (по-латыни этот вид называется Mammuthus columbi).

Чтобы окончательно удостовериться, что прототипом был именно этот мамонт, связываемся с Funcom, озвачиваем вопросом пиар-менеджера Эринга Эллингсена, он трисет художников и моделлеров, в итоге выясняется, что при создании концепт-арта элфанта художник изучал картинку какого-то мамонта, судя по всему, именно Mammuthus columbi, отсюда и сходство. А все эти изыскания в итоге выплились всего в одну фразу в статье по Age of Conan: «Здешние элфанты

мало похожи на современных слонов, прототипами для создания послужили древние мамонты...»



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

(РАБОТАЛ КРОТКИМ — КОПАЛ, КОПАЛ, КОПАЛ)

В исходном вопросе содержится большая часть ответа. Ключевая фраза — «нужно время на поиск». На мой взгляд, профессиональный журналист отличается от непрофессионала в первую очередь вовсе не владением литературным стилем или умением придумать интересную тему, а глубиной проработки темы. Пишешь ты, скажем, о размножении осьминогов. Можно просто написать: «Шевелящийся комок щупальцев, где что непонятно, но как-то размножаются». А можно двинуться глубже, выяснить, в какое время года у осьминогов брачный период, узнать, на каком грунте самка предпочитает рыть (или выбирать) ямку для гнезда, пробить вопрос по срокам «высживания» яиц. А под конец узнать, что никакого «хитросоплетения щупальцев» при размножении нет, все происходит у каждого вида в строго определенной позе. Это уже глубокая проработка темы. Совсем уж выщипанным будет разунзат все про химический состав половых аттрактантов у осьминогов, разобраться, как они при помощи присосок ощущают поверхность кладки, рассказать читателю, почему самка постоянно ощущает яйца кончиком щупальцев (там у нее вкусовые рецепторы, а вы что, не знали?).

Заметьте, изначально всего можно не знать. Но все это можно выяснить. Взять журналов, книг, пообщаться со специалистами, поднять зарубежную литературу, зайти на форумы, где тусуют специалисты по осьминогам (кстати, за рубежом такие имеются), самому нырнуть с аквалангом и поспостереть, как там это все у октопусов происходит.

Иногда приходится слышать такой упрек: «Так вы сами всего этого не знаете, а вычи-

тываете и находите?! Фу! Я-то думал!» Честное слово, смешно становится. Знать все невозможно. Я за всю жизнь ни разу не встречал ни одного специалиста в какой-либо области, который держал бы в голове все знания по предмету. Нет у нас в мозгу такого количества терабайт скоростной памяти. Даже гению из гениев всегда приходится залезать в книги, справочники, консультироваться с коллегами. Это совершенно нормально. Журналисты делают то же самое. Хорошие авторы копают глубоко, а те, что поплоше, нахватываются знаний по верхам, а потом выдают полученные обрывки информации за истину в последней инстанции. Это, конечно, грустно.

ПИСЬМО №3

ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО

Здравствуйте, Света и Старпом. В фантастических книгах, да и в компьютерных играх нам демонстрируют огромное количество разных девайсов, которые заметно облегчают жизнь. Понятно, что не все можно реализовать на современной технической базе, но некоторые ведь можно. Вот, например, различные устройства, облегчающие перемещение человека в пространстве. Электронные ходули, ускорители шага и тому подобные приборы.

Или вот взять еще топливо. В футуристических играх всякие там звездолеты, космолеты и атмосферные аппараты давным-давно не используют бензин. Так, по идее, и сейчас есть технологии, которые и более экологичны, и дешевле. Так в чем же дело? Что, так сложно разработать какой-нибудь водной мотор? Это же сколько всем пользы бы было!

Почему фантастика так медленно приходит в нашу жизнь? А иногда и вовсе не всегда остается в играх, кино и книгах? Георгий Новак (г. Новосибирск)



По мнению Александра Piper, совсем скоро в широкий прокат выйдет кинокартина «300 кроликов-спартанцев».



Кролик-эмо, автор рисунка — Колпаков Дмитрий aka Ipperep.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(БЕГАЯ НА ХОДУЛЯХ И ЗАПРАВЛЯЯ БАТАРЕЙ-
КИ ВЫДЕЛЕНИЯМИ)**

Что значит — медленно? С чем сравниваете-то? Когда-то автомобили, самолеты, телевидение и лазеры были только на страницах фантастических романов, а сейчас чуть ли не на каждом шагу встречаются, да еще и дают, развиваются, зомбируют и прожигают ноздри.

Разумеется, чтобы какая-то новая технология пришла в жизнь, нужно время. Чтобы вошла прочно, нужно много времени. Но то, как идеи фантастов обретают плоть и кровь, проще оценивать вовсе не по массовому производству, а по локальным разработкам. Вот были упомянуты системы скоростного перемещения. Ну, электронных ходулей пока не делают, а вот ускорители бега давно можно прикупить себе любой желающий. Сам в прошлом году опробовал сей девайс на каком-то мероприятии. Называется Jolly Jumper. Приделываются к ногам два деревянно-металлических изогнутых удлинителя — и побегал, словно протосс. Шаги увеличиваются по три метра, скорость вообще огромная — до 40 км/ч. Спортсмены, кстати, на этом устройстве регулярно тренируются. И по улицам можно было бы бегать, вот только... не принято, стыдно, не заведено. Со временем что то похуже, несомненно, войдет в обиход.

Про источники энергии разговор вообще особый. Возгласы из стана ученых о том, что уже лет двадцать как можно было бы перевести всю технику Земли на экологически чистое и безопасное топливо, раздаются с завидной частотой. Кто-то на воде ездит, кто-то на электроэнергии. Действительно, производство море, действующих прототипов — океан. Но никто не спешит запускать подобного рода аппараты в массовое производство. Еще бы, сокрушительный удар по странам, чья экономика основана на экспорте природного топлива: мир тряхнет так, что мало не покажется. Вот и глужат такие разработки, крупнейшие автоконцерны даже скупают самые перспективные проекты в этой области. С одной стороны, чтобы другие не воспользовались, с другой — чтобы когда нефть и газ в мatusхе Земле повышедутся, быть впереди планеты всей и сразу же запустить производство новых двигателей.

Кстати, в секторе малой энергетики фантастические технологии потихоньку находят применение. Вот хотя бы шумевшая пару

**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.

месяце назад японская батарейка NoPoRo, которая может работать на любом жидком электролите. Заливаешь соляной раствор — и готово. Народные умельцы тут же додумались, чем надо заправлять такие батарейки. Дело в том, что жидкие выделения нашего с вами тела — прекрасные электролиты. Пришло — раз, и перезарядил целую партию батареек.

**СВЕТАЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ВЗЛЕТАЯ НА ЗАПОРЖИХАХ И ПИКИРОВАЯ НА РЯНЦЕ)**

Георгий, большинство «фантастических» технологий на самом деле давным-давно изобретены. Стоит пару месяцев почитать новостную ленту с какого-нибудь научно-технического сайта, чтобы понять, что и автомобили давно научились летать, и винтокрылые рандцы за спину уже придумали, и действительные модели лазерных пистолетов создали, даже машинку для чтения мыслей (точнее, эмоций) сконструировали.

Есть маленький шанс, что мы с вами доживем до счастливого момента, когда все эти чудеса поступят в массовое производство. Я бы с удовольствием попоркала где-нибудь над Красной площадью или Новым Арбатом, ну или на крышу редакции «Игромани» спикировала бы и прочла мысли главного редактора, когда он зарплатную ведомость составляет.

ПИСЬМО №4**«КЛЮКВА» В ИГРАХ**

Затрону тему, которая не раз обсуждалась в «Почте», но взгляну на нее с другой стороны. Меня искренне удивляет отношение игровых журналистов к тому, как в западных играх (и фильмах) изображают нашу с вами страну. Похоже, вас эта «клюква» веселит почище самих разработчиков и сценаристов, глумящихся над образом государства.

Хочу отметить факт — делают они это вовсе не из-за незнания атмосферы России. Многие из них побывали здесь: кто на

набирающих обороты игровых выставках, кто на кинофестивалях, в порядке рабочих и развлекательных поездок. Я ни в коем случае не причислю себя к самым патристичным гражданам своей страны — нам есть куда стремиться и чему поучиться, но я не смог играть в Call of Duty 4 по причине того, что меня уже выворачивало от концентрации заматанных стереотипов и засаленных штампов. А меж тем игра была расписана вами как один из лучших шутеров, вы ставили высокие баллы, а у меня комок поперек горла. Я не хочу насаждать их свободной демократии у себя в стране! Мне надоело стрелять в своих! «Калашлучше их М16! В нашем великом и могучем нет слов «ЖЫЙУФ!» Это наши выиграли Вторую мировую! А высадка в Нормандии была полной бездарностью!

Если они используют такую чернуху, пусть не говорят о беспрецедентной достоверности. Мне плевать, что местность была смоделирована по военным картам, если переверна сама история. В своем материале разработчики доходят до того, что, играя за справедливых американских солдат в игре о Второй мировой, подсовывают русских в качестве аргов (см. Sniper Elite от Rebellion Software).

Мне трудно оценить чистый геймплей без всего остального — я потреблю целостный продукт, за который плачу деньги. Я должен ассоциировать себя с глагером, а получается, что он мне противен. Да, и у нас не вполне верно представление о Западе, но хочу заметить, что оно формировалась в основном с их собственных фильмов и игр, а не с того, что подсовывали нам «злые русские сценаристы». Я понимаю, зачем это делают они, но меня отталкивает реакция игровых журналистов. Как можно с этим мириться? Ваш бизнес таков, что игнорировать апатичные и дорогие проекты нельзя, но одобрять их «образность» — самих себя не уважать.

С уважением, onimu



ALONE IN THE DARK

10 МАКУСЯ

МОНЬ

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

Матрица тематика: паспортный контроль, Едвард Бэнкс • Издается в России: Аванта

Июль

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

МАХУРА
К Т Р О



RACEDRIVER
GT-R

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(ЗАДЕТАЯ ЗА ЖИВОЕ, ВПАДАЛА В ДЕПРЕССИЮ)**

Письмо, если честно, задело за живое. Меня, например, никогда не задевали подобные инсинуации иностранных разработчиков, не скажу, что я воспринимала их как должное, но, по крайней мере, не нервничала. Даже если было очевидно, что какие-то передергивания исторических событий вызваны не незнанием, а какими-то другими причинами, — понятно ведь, что любой стране, которая так или иначе участвовала в любой войне на стороне победителей, хочется считать и верить, что это именно благодаря им была одержана победа, а что там говорят цифры и факты, это для них уже дело десятое.

Но ваша точка зрения, уважаемый опити, несомненно, заслуживает уважения. Единственное, что меня смущает, что она в ряде случаев мешает получать удовольствие от геймплея: игру-то уже не переделывать, слов, сказанных в ходе рекламной кампании, назад тоже не вертнуть. Да и от того, что мы, журналисты, начнем истекать желчью, ничего не изменится.

ПИСЬМО №5**АПОФЕОЗ МАССАКРА**

Привет. Сейчас на каждом шагу обсуждается проблема кровавости игр, необходимости резко снизить уровень насилия, убрать кровь с экранов, чуть ли не закатать уже вылитое обратно в сосуды виртуальным персонажам. Да что ж это такое делается?! Я, наоборот, хочу побольше кровавости игр. Чтобы из протреленного живота вываливались кишки, чтобы мозги разлетались во все стороны, чтобы отрубленные конечности смачно шлепались на землю, заливая все вокруг кровью. Чтобы можно было взять бензопилу и нашинковать врагов буквально в фарш, порубить на бестроганов.

При этом я человек абсолютно уравновешенный, по жизни мирный, некроважный. Просто я хочу, чтобы кровавая баня, которую можно было встретить в шутерах четырех-, шестилетней давности, вернулась. А сейчас куда ни взгляни — сплошная политкорректность. Противно. Вот скажи, Старпом, остались вообще игры, где можно всласть выпотрошить противника? Где их взять?

Антон «Wag» Николаев



Трогательный момент, запечатленный Олегом РТУТЬ Ишковым.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО****(МЕНЯЯ ЦЕЛЬ НА БЕЗЦЕЛИЕ)**

Есть такое дело. Вся кровь из крупных игр в последнее время слили. Но закон сохранения материи работает по-прежнему. Безумная плиска эритроцитов прекрасно прижилась в малых играх. О флэше я уже и не говорю, там всевозможных beat'em up-ов с отрубанием всего выступающего и вытягиванием неуступающего с последующим отрубанием всегда хватало. В последнее же время начали появляться бесплатные проекты, в которых кровь буквально хлещет с экрана.

Например, совсем недавно подобрался к релизу замечательная зомби-сага Facewound. Весь смысл игры сводится к тотальному геноциду зомби (в главной роли озлобленный афроамериканец) при помощи бензопил, топоров, двустволок и прочих подходящих средств. Каждые 2-3 минуты экран буквально заталпывают кровью, кишки и все остальное, о чем вы там спрашивали.

Самое забавное состоит в том, что игра представляется вместе с редактором, и модмейке-

ры уже почували, откуда ветер дует. На форуме игры (<http://forums.facepunchstudios.com>) можно скачать множество уровней, которые по кровавости вообще непонятно с чем сравнивать. Ну разве что с окружающим моргом после новогодних праздников. Если интересуетесь, милости просим, вот прямая ссылка на скачивание Facewound: www.facewound.com/dl/w_secret_dl.zip. Статьи, Crimsonland (сторая часть на подходе) и Alien Shooter 1-2 никто не отменял.

ПИСЬМО №6**ОТ ШАРИКА ДО РОЛИКА**

Привет, «Мания». Я собираю различные ролики из игр: вступительные, видеоставки между эпизодами и уровни, заключительные. Скажите, а у вас есть любимые ролики (на движке игр или анимационные, неважно)? Ведь зачастую попадают настоящие мини-шедевры.

Артем Болотов (г. Самара)



Кровавая красота Facewound полностью раскрыта только в фанатских модификациях.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**
(СХОДИМА С УМА ПО STARCRRAFT)

Страшно признаться, ведь уже десять лет прошло, но я до сих пор без ума от роликов к первому StarCraft. Понимаю, что анимация не выдерживает никакой современной критики, но подопал с собой ничего не могу. Пересматриваю с регулярностью несколько раз в месяц, и не надоедает. Особенно почему-то запомнился первый ролик из StarCraft: Brood War, бой с гидралами. Вроде бы ничего такого в нем нет, но как срежиссировано, как точно подобрана музыка! Ну и конечно, видео The End of the Overmind (тоже из SC). С нетерпением жду второй части игры, те ролики, что уже показали, буквально завораживают.

А вообще, самое интересное я тоже коллекционирую, уже почти целый вичестер на 500 Гб забит разномастным игровым видео, а ведь это лишь выбор в море, постоянно приходится что-то выбраковывать, самое интересное находить в лучшем качестве. Зато как приятно показывать все это великолепие друзьям. Самое забавное, что у людей, мало зна-

комых с компьютерными играми, ролики вызывают обычно куда больше восторга, чем у игроков.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО**
(ХОТИЛИСЬ НА МУТАНТОВ)

Страшно подумать, сколько разного игрового видео было просмотрено за все время: подозреваю, что потраченное на него время вполне сравнимо со временем, ушедшим на просмотр фильмов. Но, положа лагу на сердце, скажу, что по-настоящему запомнились за все это время только одна серия роликов — заставки в K&ND 2: Crossfire. По тем временам (игра вышла в 1998 году) качество было просто невероятное, собственно, там-то же видео и сейчас смотрится очень даже ничего, во многих современных играх оно хуже.

Коллекционированием, кстати, не занимаюсь. Все, что нужно, можно в любой момент скачать из интернета, резко просветлится и благополучно удалит. Все эти многочисленные повторные просмотры и пускание спящей

восхищения считаю неправильными. Да и вообще, ролики надо смотреть в контексте игры, а не вытянутыми за шкуру на свет божи. До релиза, понятно, это сделать сложно, но уж после — исключительно в игре.

ВОПРОС/ОТВЕТ

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 наберется достаточное количество. Ловите обилие мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Вопрос немного не почтовый, но все же задам. В некоторых играх встречаются различные города, здания, а то и персонажи с именем Aion. Вы опять же уже несколько раз писали про MMORPG от NCsoft с таким названием (пробле в том, что не очень перспективную). А что это за «айон» такой? Сколько ни смотрел

10 КОВАРНЫХ ВОПРОСОВ — 1/2

Помимо интересных, неожиданных, ошарашивающих, аналитических, а также скучных, бессмысленных и даже противных писем на наш почтовый ящик каждый месяц приданты вопросы, от которых, честно говоря, мы все тут немного устали. На каждый из этих вопросов мы в свое время в том или ином контексте отвечали, но то ли вы решили этого не заметить, то ли темы тактично выжили, а может, и вовсе — всем интересно узнать, что поменялось за истекший срок. Поэтому мы решили собрать воедино 10 таких коварных и жутко надоевших нам вопросов и ответить на них скопом.



Скажите, вам не надоедает все рабочее время играть в игры? Ведь наверняка же они вам все давным-давно осточертели? — Стас Привалов

СВЕТЛАНА: Дорогой Стас, к счастью или к сожалению, работа сотрудников «Игромании» не сводится только к играм. Большую часть времени, проводимого нами в редакции, мы занимаемся совсем другим: пишем статьи, редактируем, общаемся с издателями и разработчиками, ездим в командировки, обсуждаем планы будущих материалов, пробуем развитие журнала, следим за отчетностью... Да много еще чего делаем.

Мы, может, и рады были бы днями напролет играть, вот только, увы, это невозможно, надо делать журнал.



Меня просто бесит, что чуть ли не в каждой статье вы упоминаете и ссылаетесь на различные консольные игры. Вы там что, все приставочки? Сколько можно изменять PC с консолями? — Олег Twister

СТАРПОМ: Ох уж эти радикалисты, хлебом их не корми, дай что-нибудь чему-нибудь противопоставить. Белое черному, сладкое соленому, а компьютерные игры консольным. Да когда же вы поймете, что культура игр, по сути своей, едина. Не интересуюсь играми консольными, вы пропускаете целый пласт знаний, которые самым не-

посредственным образом связаны и с играми для персоналок. Вас не смущает, что разработчики никаких ограничений практически не проводят, они лишь говорят о проблемах и особенностях создания игр под ту или иную платформу? Они-то понимают, что, чтобы делать успешные игры для ПК, надо постоянно следить за веяниями, тенденциями и направлениями развития игр консольных, и наоборот. Мы, как журналисты, тоже не можем себе позволить такой односторонности, мы следим за культурой в целом, а то, что пишем только про компьютерные игры, так это всего лишь профиль журнала.



Наверняка у вас в редакции инвалид на инвалиде — вы же столько времени проводите за компьютером. Гемморрой, бурситы запястий, близорукость и сколиоз — признайтесь, ведь болеете же? — Доктор Айподох

СВЕТЛАНА: Ну да, конечно, но не больше, чем другие люди, у кого характер работы такой же. Простуду подхватить, ногу себе сломать или синяк поставить — это на раз-два. А вот эпидемий каких-то сугубо профессиональных, компьютерных заболеваний пока не наблюдается. Зрение, правда, у многих хромает, но на поверку выясняется, что чаще всего это с детства. Если пользуешься гемморроидальными узлы, развевается кисти рук и позвоночник завернется в тугую спираль, думаю, мы тут все разом отправимся в бессрочный отпуск лечиться. Пока ничего такого.

ЗДЕСЬ МОГЛА БЫТЬ ВАША РЕКЛАМА

«Игромания» потонула в рекламе. Еще можно было терпеть, когда на страницах журнала рекламировались только игры, это вроде бы в тему. Но со временем стала появляться непрофильная реклама: всякие там операторы сотовой связи, радиостанции, еще какая-то шухера. Скоро кроме рекламы вообще ничего не останется: будет вступительное слово главреда, заключительное интеллектуальное словоблудие Светы со Старпомом, а все остальное — всякие железки, телефоны, бритвы и женские прокламы для хардкорных геймеров. Доколе, я вас спрашиваю? — Артур Кривокрысенко

СТАРПОМ: Думаю, навсегда. Реклама — это хлеб практически любого глянцевого издания. Почему-то читатели упорно не хотят понимать очевидную вещь: чем более дорогая и качественная реклама поставлена, чем больший доход она приносит, тем больше средств на улучшение и развитие журнала. Рекламу надо воспринимать не как зло, а как необходимый атрибут, позволяющий двигаться в светлое будущее. Мы, кстати, по максимуму стараемся ставить рекламу профильную, чтобы вам было приятно, но если ситуация вдруг изменится, советуем не удивляться.




Скажите, о чем журнал «Игромания»? Правильно, об играх. Так какого же черта вы пишете о всяком разном, с играми практически не связанным? — Rainbow

по словарям, ничего не нашел. Это что, сокращение какое-то или вообще транскрипция с китайского/корейского/японского? Алексей Лавкин

СТАРПОМ: Это слово встречается в различных культурах. Например, в древней Греции этим термином обозначали вечность (а также жизненный цикл животных и растений, просто время), писалось как аеи он (то есть «вечно существующее»). Также во времена классической античности термином Aeon (AE пишется как дифтонг) обозначали одного из младших анатолійских богов, чуть позже почти так же обозначали Осириса.

СВЕТЛАНА: Да зачем мудрить, в русском языке же есть слово «эон», им обозначают либо «век», либо «геологическую эру». Этимология слова, насколько я понимаю, та же.

 Привет, «Игромания»! Вот такая идея у меня возникла. А что, если нам с другом сделать игровой сервер для WoW? Статьи мы нашли, скрипты тоже. Сделать


его только для фана, а не для денег (хотя какие там деньги). Как вы думаете, стоит ли вообще этим заниматься или нет? И если да, смогут это сделать 14-летние подростки? — SMS с номера 7-902-***-7274

СВЕТЛАНА: Ох, ребят, чует мое сердце, что у «14-летних подростков» есть отличный шанс ощутить на своей шкуре всю мощь отечественного законодательства. Blizzard пристально следит за появлением пиратских WoW-серверов, старается быстро их прикрывать, а с их создателями поступает согласно закону той страны, где размещался сервер. В России, кажется, еще не было прецедентов, так что у вас есть отличный шанс стать первооткрывателем.

СТАРПОМ: Да открыть-то не проблема, ничего сложного с технической точки зрения нет. Вот только, во-первых, WoW не та игра, в которую интересно играть на пиратском сервере (причин тому масса), во-вторых, на трафике разоритесь (чтобы разом играло хотя бы двести человек, канал нужен ого-го какой).



Композиция Portal, присланная Денисом Рошупиным.

 Почему некоторые люди не любят «Игроманию»? Новиков, SMS с номера 7-950-***-17-10.

СВЕТЛАНА: Старпом вот на дух не переваривает сельдерей, женские романы и плохой трубчатый табак. А я, если честно, ненавижу вареный лук, розовые обои и (ой, мама, проговорилась!) игру Rag Doll Kung Fu (если кто не знает, это такой очень забавный инди-файтинг). Не знаю почему, просто не люблю. С любимым журналом, книгой, фильмом все точно так же. Мы не обя-

10 КОВАРНЫХ ВОПРОСОВ — 2/2

СВЕТЛАНА: Как же не связанном? Очень даже связанном. Железо, софт, интернет... Все эти элементы игровой либо околониговой культуры. На самом деле я бы вообще не говорила бы об «Игромании», как о журнале про компьютерные игры. «Игромания», прежде всего, взгляд на жизнь через призму игровой культуры. А «просто об играх» вам и самим будет не интересно.



Куда вы периодически деваете различные рубрики? То про игры для мобильников писать перестали, а я, между прочим, очень этим делом интересовался. Теперь вот и комор куда-то заглянули. Что за подстава? Держите ответ! — Роберт Studiosus Андропо

СТАРПОМ: Никакой подставы. Журнал постоянно развивается, меняется и аудитория. Рубрики, которые прекрасно работали вчера, сегодня интересуют куда меньше народу. А вообще мы стараемся действовать по принципу «если что-то из журнала удаляется, на его место обязательно придумывается что-то новое, значительно более интересное». Так что рассматривайте пролапы отдельных рубрик не как радикальную операцию, а как логичное освобождение места под более современные и увлекательные материалы. Это ведь на самом деле так.



Слушайте, вы там все еще не перегрызли друг друга в жестком мужском товариществе? Одна Света у вас на всю ораву мужиков — не скупо работает в одном коллективе? Я вот несколько лет проработала в компании,

где на 23 женщины был всего один мальчик-менеджер, так уволилась потому, что мы там были как пауки (точнее, паучики) в банке. Не работали, а только грызли да разные каверзы друг другу устраивали. — Анна Петровна Шмель

СВЕТЛАНА: Уважаемая Анна, к счастью (да, все-таки к счастью), я в «Игромании» далеко не единственная представительница прекрасного пола. Девушек хватает: тут и пиар-отдел, и рекламисты, и другие офисные сотрудницы. Мужчин, главной движущей силы журнала, конечно, больше, но без перегибов. Просто женщины по природе своей скромнее, они на странички «Игромании» не реусят.



Я давний ваш читатель. Меня удивляет, почему, как только какой-то репортаж с выставки или еще какого-нибудь заграничного мероприятия, отчет пишет обязательно либо Олег Ставицкий, либо Александр Кузьменко. Они что, не пускают других авторов никуда? Это же дискриминация, использование должности в корыстных целях. Поколесь-то по миру, небось, всем хочется? — Алексей Потапов

СТАРПОМ: Если бы Олега Ставицкого или Александра Кузьменко завтра сказали бы, что все, старики, с этого дня вы ни в какие командировки больше не ездите, я думаю, они бы только облегченно вздохнули, потому что все эти еженежные разъезды по земному шару смотрятся весело и романтично только поначалу. А когда приходится регулярно вылетать за границу, наваливаются ужасы акклиматизации, риск не успеть написать статью в срок, постоянные сетаования домашних на отсутствие, визы,

тамочки и много еще чего. Но политика партии пока жесткая — на ключевые мероприятия выезжают люди: 1) максимально подготовленные в вопросе; 2) лучше других разбирающиеся в игровой культуре; 3) те, кто способен адекватно оценить любую игру; 4) тот, кто подходит по профилю (разные редакторы ведь отвечают за разные рубрики).



Скажите, сколько стоит устроиться к вам автором? И кому надо нести деньги? — Олег Googloshlep Носов

СВЕТЛАНА: Деньги надо нести мне, но вот то, что вы после этого резко и сразу станете автором «Игромании», я вам не гарантирую. Процедура набора талантов стандартная, никаких лазеек, которые позволили бы просочиться в журнал абь кому, просто нет. Заходите на сайт, читайте условия, готовите тестовый материал, пишете резюме, высылаете нам по указанному адресу. Заявка будет обязательно рассмотрена.



Что вы подмешиваете в ваш журнал? Я очень редко играю в компьютерные игры, слез с этой заразы года два назад, как начал водить машину и обзавелся семьей, но «Игроманию» продолжаю покупать до сих пор, прочитываю от корки до корки. Вы бы выпустили какой-нибудь антидот, что ли. — Роман Смельчаков

СТАРПОМ: Вот еще! Никаких антидотов. Нам же тираж делать нужно. А если серьезно, рады, что читаете, хороший такой показатель качества, если человек в игры уже не играет, а журнал продолжает покупать.

заны нравятся всем, более того, это невозможно.

СТАРПОМ: И отлично, что кому-то не нравится. Только на контрасте диаметрально противоположных мнений и может существовать журналистика. Иначе неизбежно всеобщее заблуждение сознания и деградация читательских масс.

✉ **Доброго вечера, редакция и читатели!** Как говорится, мы, читатели, любим и хвалим. Но иногда хочется поменять аппетитный пряник на гадкий кнут. Ваш журнал превосходен, но заметить недочет просто и мальчонке, который резвится в мягком памперсе. Повторяющийся игроманский «сленг», не в обиду сказано, надею. «Супостат», «Тамошний протагонист», «Автор этих строк», «Ктулху-ктулхуобразный», «Поджарить файерболлом» — я нахожу это весьма интригующим фактом, ведь сколько я ни силился искать столь яркое заметного жаргона в других изданиях, такого, к сожалению, не нашел. Скорее всего, этому тайному наречию устех писателей журнала в своих темных подвалах? Или же оно столь заразительно? Я высказался. До свидания, старайтесь не упоминать ошалелого Ктулху, чаще приводите синонимы к «Файерболлам», и тому подобное. — **Ваш Рамиз Шехич**

СТАРПОМ: Еще в разное время примелькались «всеобъемлющие высказывание на тему», «уникальный культурный феномен», «мозгдоробительный экшн», «делает глубокий реверанс», «пощупать за вымя» и даже «за сочное вымя». На самом деле мы всечаски боремся с клише, но иногда какое-то вновь просвывается на страницах журнала.

СВЕТЛАНА: Как принято говорить у психологов, мы работаем в этом направлении. В последнее время, на мой взгляд, более успешно.

✉ **Уважаемые Старпом и Светлана,** такой скромный вопрос: чем вы занимались до того, как попали в редакцию «Игромании»? С уважением, Тищенко Евгений, ZeroCool (п. Иgrim)

СВЕТЛАНА: Алексей в то время учился на каком-то там курсе медицинского университета: осваивал тонкости вивисекции, препарирования, выращивания опасных болезней в чашках Петри и — вот ведь ужас! — уже готовился стать судебно-медицинским экспертом. Бр-р-р! При этом постоянно ездил по стране (автостопом, на поездах, с рюкзаком и без оного, в горы и на воду, под землю и над землей).

СТАРПОМ: Светлана занималась ничуть не меньшим «бр-р-р», хотя тоже очень нужным и полезным делом. Она нянчила в мезурках сложную циклическую органику, вулканизировала резину, в свободное время возилась с хроматографами, а на досуге почиывала журнал «Химия и жизнь». В общем, всеми возможными способами старалась получить диплом по специальности «химик-технолог». И ведь получила же.

✉ **Уважаемые Старпом и Светлана,** объясните мне, необразованному, что означает слово «киберпанк», часто встречающееся на страницах «Игромании»? Заранее благодарю, **ALEXей LOMaкин**.

СВЕТЛАНА: Ах, Алексей, как можно, это же основа, фундамент, базис... Немедленно просвещаем. Киберпанк — это раздел научной фантастики, описывающий наше с вами будущее. Вот только будущее это довольно странное. С одной стороны, высочайшее развитие технологий (в частности, информационных, на этом обычно делается упор), а с другой — демографический кризис, располнение общества. Родоначальником киберпанка обычно называют писателя-фантаста Уильяма Гибсона: если вы не читали его роман «Нейромант» (первое издание вышло в 1984 году), настоятельно рекомендуем ознакомиться.

СТАРПОМ: Вообще-то, слово «киберпанк» придумал совсем не Гибсон, а Брюс Бетке, его рассказ с таким названием был опубликован за четыре года до «Нейроманта» (по смыслу, правда, в рассказе Бетке киберпанковского было немного, можно сказать, ничего не было, но слово прижилось). А вообще, у меня киберпанк вызывает вполне определенный ассоциативный ряд, по которому вполне можно составить представление о явлении в целом: хакаеры, нанотехнологии, киборги, AI, виртуальная реальность, наркотики, «Матрица», «Нирвана», «Трон».

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме

крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://krolig.ucoz.ru> — сайт фанатов кроликов из игры Rayman Saving Rabbits. Фильм, музыка, ролики, общение и море веселья.

2. <http://t2.com.ua> — очень приятный любительский сайт по игре Team Fortress 2. В отличие от множества великих портал-клонов, копирующих информацию друг с друга, здесь собраны уникальные аналитические статьи, есть необычные ролики и гайды.

3. www.bioware.ru — русский фан-сайт компании BioWare.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАЦЕВА

Как ни печально это осознавать, нынешний выпуск «Почты» мы вынуждены объявить закрытым. Мне бы хотелось подольше пообщаться с вами, любимые мои читатели, но, как известно, журнал имеет свои пределы, а значит, и наша рубрика тоже. Поэтому до свидания, до новых встреч.

Ой, чуть не забыла. 1 июля, как раз в день выхода журнала, у Алексея намечается день рождения. С праздником тебя, дорогой товарищ! Пусть сбудутся все твои мечты! Желаю, чтобы табак в твоей трубке никогда не заканчивался, а здоровье не убывало!

Ну а теперь уж точно пока-пока.

СТАРПОМ МАКАРЕН OFF

Ну, Светочка, ты и жокетка, да как ты могла забыть о моем празднике, если у тебя самый день рождения ровно в тот же день, что и у меня? Так что не стоит скромничать, так и скажи — хотела, чтобы тебя поздравили в этот раз не только друзья, но и все наши читатели. Ну что ж, товарищ-сорачник (в смысле, рожденная под знаком Рака), с днем рождения тебя! Любви, улыбок и всего самого белого и пушистого.

А вам, граждане, хочу на прощание пожелать побольше солнца и поглубже моря. Отдыхать и загорать разойтись, раз-два! ■



Противостояние двух шлюнов. Коплаж за авторством Klirps.



ПИСЬМО ГЕНИЯ

При работе над этим номером с нами приключилось страшное. Сивта проверила в очередной раз почтовый ящик, вдруг вскрикнула, замахала руками, закрыла глаза, зашевелила ушами, подождала меня к монитору и, мыча что-то несвязное, заставила посмотреть в монитор. А там было совершенно гениальное письмо. Тонкий анализ автора поверг нас в благоговейный ужас. Мы поняли, что ничего не понимаем в индустрии компьютерных игр, что все аналитики от геймдева зря едят свой хлеб. На самом деле загадочное игровое будущее уже давно раскрыто во всей красе, «туман войны» пал с него под напором интеллекта одного из наших читателей. Внимайте, смертные! Мы, если честно, были шокированы и сейчас активно подумываем, не забросить ли всю эту игровую журналистику — все равно мы в ней, как явствует из письма, ничего не смыслим — и не податься ли нам в дворники.

ГЕНИАЛЬНОЕ ВСТУПЛЕНИЕ

«Я — гений! Тысячи писем в ваш адрес начинаются этой фразой, но лишь несколько человек (включая, естественно, Старлума Макаренкова, Светлану Померянцева и меня) имеют реальное право так себя называть. В отличие от беспомощных маркетологов игровых издательств, я абсолютно ясно вижу будущее компьютерных игр. Я знаю, что будет популярно через пять и даже пятнадцать лет. У меня нет зашоренности взгляда и алчности этих недалеких продажников.

Отказываясь от дивидендов, которые могут быть для меня интеллектуальными, я открываю читателям «ИгроМанию» великие тайны подстерегающего нас игрового будущего. Только от меня вы совершенно бесплатно узнаете, какие жанры и конкретные тайтлы принесут прибыль в самом ближайшем «прекрасном далеком». Для наглядности обозначим временной интервал в десять лет. Для образности — по пунктам:

ГЕНИАЛЬНЫЙ ОНЛАЙН

Самыми прибыльными будут игры, максимально точно моделирующие искусственный интеллект NPC. Многие разработчики вкладывают сумасшедшие деньги в разработку и навязывание массам онлайн-игровых ролевых игр, скрывающихся под пошлой аббревиатурой MMORPG. Девелоперы слепы, они не замечают, что этот жанр уже начал сваливаться в стремительное пике. Человек, даже самый гениальный, в рамках онлайн-развлечений пока еще может казаться более интеллектуальным «персонажем», чем какающий в золотой унитаз сивт Уилла Райта (и уж тем более чем деревоподобный, проводящий всю жизнь у одного костра фермер из «Готики»).

Но всмотритесь в личность этого якобы живого онлайн-думателя. Кого вы видите? А видите вы ушибленного на всю поверхность

головного мозга интеллектуального скотца, кричащего вам: «Прив! Какой ЛВЛ? Чем кач? Го мочить монстров!» А ведь ослепленные тупостью онлайн-пиара разработчики этого не видят. Но уже сегодня любая мало-мальски толковая команда может сделать своим офлайн-персонажам такие характеры, интересы, увлечения и язык, что самый умный пользователь онлайн будет густо краснеть, теряясь как личность в их присутствии. Что уж говорить о преобладающих в онлайн школьниках, весь язык которых в MMORPG состоит из трех фраз: «Вот ведь лол!», «Мочи козлов!» и «Дай что-нибудь!»

ГЕНИАЛЬНЫЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

Сделайте псевдо-онлайн-RPG, и вы миллиардер. Уже сейчас можно выпустить сингл-пользователь, в которой помимо статичных NPC будут псевдо-онлайн-игроки со своим адресом и судьбой, со своими эмоциями, мировоззрением и характером с двумя лицами: фантазийным по сюжету игры и реальным в виртуальной виртуальности. Они всегда будут «онлайн», они будут меняться вместе с вами, они будут волновать, радовать и огорчать куда сильнее реальных игроков, знающих всего четыре матерных слова и не обладающих даже зачатками человеческого интеллекта.

ГЕНИАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Симуляция реальности гораздо привлекательнее самой реальности! Будущее за симуляторами городов и планет! Наивысшим спросом будут пользоваться симуляторы, воссоздающие области реального мира. Люди, никогда не бывавшие в Амстердаме или Лондоне и уже даже не мечтающие об этом, с огромным энтузиазмом ухватятся за такую необыкновенную возможность. Слава богу, уже ближайшее поколение компьютерных примочек должно потянуть фотографическую точность воссоздания фрагментов реальности. Это смутно начинают осознать создатели таких блокбастеров, как GTA 4, Mafia 2 и Prototype.

ГЕНИАЛЬНЫЕ ПРЕДСКАЗАНИЯ

Я не Нострадамус, я только учусь. Но, прогнозы видятся мне очевидными:



■ Хваленые «Споры» (Spore) Уилла Райта окажутся пшиком. Симулятор того, чего нет, никогда не будет востребован больше, чем доскональный симулятор того, что имеет место быть. Поэтому исключительно благородные The Sims 3 компания EA Redwood Shores останется при хороших деньгах;

■ Кто-то создаст симулятор города, в котором люди не будут появляться из ниоткуда и исчезать в никуда, но будут жить, радоваться, умирать, строить, торговать... и где сможет жить игрок. Эта игра по продажам переплюнет все Sims, SimCity и все их клоны вместе взятые;

■ Через два года сорвет куш игра, создавшая в своем мире виртуальный псевдо-язык, которым пользуются персонажи и достаточно легко сможет пользоваться игрок. Скорее всего, главный персонаж по ходу игры будет адаптироваться к миру и языку, подобно главному герою книги Джеймса Клавеллы «Сегун», — возможно, что именно по фабуле этой книги/фильма и будет создана игра;

■ Через несколько лет мы увидим симулятор реального Токио и поразимся выручке производящего;

■ Через пяток лет кто-то додумается сделать электронный глобус, воссоздающий в честном 3D все континенты, страны и города мира вплоть до отдельных зданий. Это произведение купит каждый второй житель Земли. Разработчик озопителится на одной этой идее;

■ Еще через пять лет создадут игру, в которой вы сможете жить на виртуальной Земле, собирать команду виртуальных единомышленников, посещать любые уголки реального-виртуального мира и, например, отправиться в путешествие к не менее реальному Марсу. Мелодраматические отношения, триллеробразные эмоции и комедийные радости гарантированы. Сюжет будет создаваться самим игроком, но это будет иллюзия, так как это будет лишь один из 100 000 сюжетов, заложенных разработчиками. Эта игра будет вершиной и эталоном всех последующих игр;

■ Самое смешное — через двадцать лет еще будет покупать DOOM-образные игры, а некоторые «маркетологи» еще будут советовать разработчикам делать в играх статуи в виде NPC, говорящие при вашем приближении «Привет!», а при удалении «Пока!». Впрочем, тетрисы тоже еще будут продаваться, но это уже ввиду гениальности изобретения.

Обычный русский гений — Константин Кизьяк aka DaRuma.



0592.95421
123456789

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (либо вызывается специальной клавишей, чаще всего - F), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — разные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Europa Universalis: Rome



Во время игры нажмите **Alt + 21** (на цифровой клавиатуре справа), чтобы вывести на экран консоль. В ней набирайте:

cash — дает 5000 монет;
stability — +3 к стабильности.

King's Bounty: Легенда о рыцаре



В каталоге с игрой следуйте по адресу **sessions/base**. Там отыщите файл **ses.kfs**. Это обычный архив, который можно открыть, например, программой **WinRAR** (находится на нашем диске в разделе **Софт/верный набор/Игромания стандарт**). Внутри архива есть несколько текстовых файлов, из которых нас в первую очередь интересуют **hero.txt**, **arena.txt**, **item.txt** и **skills.txt**, остальные прямого отношения к читерству не имеют. Извлеките их куда-нибудь, не забыв сделать резервную копию, и откройте «Блокнотом». Рассмотрим основные, самые полезные параметры.

Файл **hero.txt**. В разделе «Таблица опыта героя» через запятую перечислено количество опыта, при котором герой получает новый уровень. Можно как изменить существующие значения, так и дописать новые — это снимет

ограничение в 30 уровней. Лучше не прибавлять больше пяти значений (это соответствует 35-му уровню), иначе игра начнет вываливаться в Windows. И, разумеется, каждое следующее число должно быть больше предыдущего.

Строка **rune_level=20** показывает, через сколько уровней вам будет добавляться дополнительная руна. Число 20 означает, что после 20-го уровня вы будете получать при взятии уровня на одну руну больше. Можно подстроить это значение под себя.



Далше идут самые интересные для читателей параметры героя, разбитые на три секции: для воина, паладина и мага. Если идти вниз по строкам, начиная с **leadership**, получим следующие параметры: лидерство, атака, защита, интеллект, мана, ярость, золото, руны силы, духа и магии, магические кристаллы, количество святков в книге заклинаний.

В разделе «прокачка» можно увидеть примерно вот такие строки: **rune_might=25**, **rune_mind=50**, **rune_magic=25**. Это шанс получения (в процентах) той или иной руны (силы, духа и магии соответственно) при взятии очередного уровня. Можно изменять эти числа под себя, но при этом надо помнить, что сумма трех чисел не должна быть больше 100.

Строка **k_spirit_up=0.8** — коэффициент набирания опыта духами ярости. Можно его увеличить, если кажется, что духи растут слишком медленно.

Файл **items.txt**. Здесь прописаны параметры всех предметов, которые можно надеть. Единственная проблема — названия предметов написаны на английском языке, так что находить нужный придется руководствуясь логикой или методом тыка. Среди кучи параметров нам интересны, во-первых, **price** (цена предмета, здесь можно поставить свое значение), во-вторых, секция **mods** (она отвечает за характеристики предмета). Характеристики такие (вместо x надо ставить свое число):

attack=count,x — атака;
defense=count,x — защита;
intellect=count,x — интеллект;
leadership=count,x — лидерство;
rage=limit,x — ярость;
mana=limit,x — мана;
sp_addexp_battle=count,x — опыт;
sp_addgold_battle=count,x — золото.

Учтите, что описание предмета останется прежним, эффект будет виден только если его надеть.

KODEX @ IGROMANIA.RU



В файле **skills.txt** указана стоимость изучения всех скиллов. За это отвечает строка **runes**. Три цифры после нее соответствуют рунам силы, духа и магии. Если их заменить на нули, выбранный навык вы сможете выучить бесплатно. Числа слева (рядом с фигурными скобками) отвечают за уровень навыка.

Наконец, в файле **arena.txt** нас интересует раздел «опыт духов ярости». Точно так же, как и в случае с героем, цифры можно отредактировать и поднять левелкап до 35-го уровня.

Когда отредактируете все файлы, запакуйте их обратно в архив **ses.kfs** и запустите игру. Вернуть все на круги своя можно, запавовав в архив заблаговременно сохраненные копии оригинальных файлов.

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2



Во время игры нажмите тильду (~) и печатайте:
cheatcode 3311xbxy11y — открывает штурмовую винтовку TAR-21;
cheatcode 1y3a4x2b42zx — винтовка M468.

Turok

В папке **Game\Config** отыщите файл **TurokInput.ini** и откройте его «Блокнотом». Внутри переидите на строку **ConsoleKey=None** и измените ее на **ConsoleKey=end**. Запустите игру, откройте консоль клавишей **End** и вбейте:

god — бессмертие;
allammo — 999 патронов;



allweapons или **loaded** — все оружие;
fly — режим полета;
walk — отключает режим полета;
ghost — прохождение сквозь стены;
behindview 1 — вид от третьего лица.

Смерть шпионам: Момент истины



Запустите игру с параметром **-console**. Проще всего это сделать так: кликните правой кнопкой мыши по ярлычку игры, выберите параметр «Свойства» и в графе «Объект» через пробел после кавычек допишите этот параметр.

В самой игре жмите тильду (~) и печатайте: **openlevels** — открывает все уровни; код надо вводить в главное меню, не нажимая кнопки «Новая игра»;
cheat «complete» — победа в миссии;
cheat «invisible» — невидимость;
cheat «silence» — враги вас не слышат;
setv r_hud 0 — убирает с экрана интерфейс;
setv cl_camplayer 0 — свободная камера (вращать ее можно клавишами R и T).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приемы, которые тщательно маскируют. Эти приемы называются «вайер eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Call of Duty 4: Modern Warfare



На уровнях в Припяти нас сопровождает капитан Макмиллан (Macmillan). Две миссии с ним, если помните, мы ползали на карачках и активно использовали снайперскую винтовку. Так вот, в мире существует вполне реальная снайперская винтовка Macmillan TAC-50. — bober_buagag@mail.ru

King's Bounty: Легенда о рыцаре



На острове грифонов (находится на локациях к востоку от стартовой) живет ху-

дожник Алекс Артист, который утверждает, что он был главным художником в студийно-мастерской самого мастера Катауро и рисовал полотна из рыцарской жизни. Разработчик игры — Katurai Interactive, а AlexArtist — никнейм Александра Язынина, главного художника Katurai Interactive. — privalovdj@mail.ru



При выборе персонажа в начале игры имя воина по умолчанию — Билл Гилберт. Те, кто знаком с компьютерами ZX Spectrum, должны помнить это имя. Фраза «Cracked by Bill Gilbert» красовалась во время загрузки практически всех пиратских игр для «Спектрума». Кто такой Билл Гилберт, некоторые спорят до сих пор. Две самые популярные версии: это либо название группы польских хакеров, либо все-таки один очень умный человек. — Степан Бондаренко



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «Rayman: Бешеные кролики 2», которая в России издается компанией «Бука». Чтобы получить приз, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231-2365.

КОДЕКС НА DVD



Resource Hacker (пригодится для извлечения игровых ресурсов).

Трейнеры: Age of Empires 3: The Asian Dynasties, Assassin's Creed Director's Cut Edition, Command & Conquer 3: Kane's Wrath, Crusaders: Thy Kingdom Come, Europa Universalis: Rome, Everyday Shooter, Ford Racing Off Road, Frontlines: Fuel of War, Iron Man, Lost Empire: Immortals, Silverfall: Earth Awakening, Sins of a Solar Empire, The Sims 2: Kitchen and Bath Interior Design Stuff, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, UEFA Euro 2008, Warriors Orochi, «Агрессия», «Золотая Орда».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

Читерские программы. CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прожидки), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), Sobor Unpacker и

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦУ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, то 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 присылайте по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присы-

лайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами паскалка.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресу winner@igromania.ru или dormi@igromania.ru.



ТЕСТ

НОМЕР
7

ИЮЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. В чем главное отличие Burnout Paradise, которая скоро появится на PC, от всех остальных игр серии Burnout, выходящих ранее на приставках?

А. Наличие большого города (на манер Test Drive Unlimited) вместо изолированных трасс.
Б. Наличие мультплеера.

В. Реальные автомобили вместо вымышленных.

Г. Тонянг автомобилей.
Д. Развлекающиеся на части машины.

2. Серия Silent Hill всегда славилась своими монстрами. Мы тут перечислили нескольких. Проверьте, все ли они обитают в Silent Hill?

- А. Слегка подгнившая медоестра.
Б. Толстый мужик, подвешенный цепями к потолку.
В. Нечто с пирамидой вместо головы.
Г. Очень толстый и лишь слегка похожий на человека кусок плоти, который приговаривается ветошью до тех пор, пока вы не подойдете к нему поближе.
Д. Милый розовый зайчик с окровавленным ртом. Никогда не наладает и даже не двигается у вас на глазах, но пару раз сильно пугает.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Igra Lost Planet: Extreme Condition — Colonies Edition это переиздание оригинальной Lost Planet: Extreme Condition с несколькими дополнительными миссиями как для одиночного, так и для многопользовательского режимов.

А. Совершенно верно.
Б. Кажется, тут затесалась ошибка.

4. Слово «pwned» произошло от словосочетания «power nerd», что примерно переводится как «продвинутый тулища». Определение используется в качестве альтернативы всем известному слову «ламер».

А. Так и есть.
Б. Да вы сами ламеры и в игровом жаргоне ничего не смыслите.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярные цитаты. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Диалог двух героев:
— Do you have any chainsaw gasoline?
— I really am in Hell.
(— У тебя случайно нет топлива для бензопилы?
— Кажется, я и правда в аду.)
А. Gears of War
Б. Constantine
В. DOOM 3
Г. The Texas Chainsaw Massacre
Д. Sam and Max Season 2: Episode 5 — What's New, Beelzebub?

6. There are demons after me, demons with black crosses. Please [имя главного], tell them to go away. But be sure to use your blade, it is the only language they understand. (Меня преследуют демоны, демоны с черными крестами. Пожалуйста, [имя главного], уведи их отступиться. Только не забудь использовать свой меч — это единственный язык, который они понимают.)

- А. The Witcher
Б. Assassin's Creed Director's Cut Edition
В. Legend: Hand of God
Г. Painkiller: Overdose
Д. The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Кто из перечисленных ниже героев обязательно останется в живых к концу игры Mass Effect?

- А. Эшли Уильямс (Ashley Williams)
Б. Кайдан Аленко (Kaidan Alenko)
В. Урднот Урэкс (Urdnot Wrex)
Г. Ляра Тисони (Liara T'Soni)
Д. Найлус Кравик (Nihlus Kryik)

Широкие горизонты

ViewSonic®
See the difference™



Призы

Для победителей у нас заготовлено целых три 20-дюймовых ЖК-монитора ViewSonic VG2030 с соотношением сторон 16:10 и разрешением 1680x1050. Время отклика матрицы составляет 5 мс. В монитор встроены колонки, есть как аналоговый, так и цифровой входы. Предоставлены призы фирмы ViewSonic (www.viewsoniceurope.com/ru).

Остальные призы получают игроки «Rayman: Бешеные кролики 2» от компании «Бука».





Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест 7. Июль».
 - 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #tat и пометкой «Тест 7. Июль».
 - 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 7. Июль».
- Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



СКАНВОРД 7 ИЮЛЬ

	Ночь в игре, но считает обратное	Дитя джесты в King's Bounty	Главгерой Alone in the Dark	Халепские в MMO-игре (жарт)	Любимое слово Волевога	Коренной обитатель E.D.N. II	
	Особенность Race Driver: GRID						1
				4		Место работы Сама Фишера	
1							
2	5				База данных		
3		Серия английских новостей	2		Надежная Сестра и "Туркеры"		Центральный пункт
4				...ам		Бог олимпиады (Прячет)	
5			Солд Снейк по прозвищу: дельно			3	
6	...Узак	Самолет времен ВОВ	Рас-творный графический редактор	6			

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово. Все ответы пишете на русском языке.

Призы

Победителю дожидается подарочное издание игры Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, куда также входит колода карт и

футболка. Остальные призы получат ту же игру в джевеловой упаковке. Изданием игры в России занимается компания GFI («Руссобит-М»).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик skanword@igromania.ru с темой «Сканворд 7. Июль».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #skp и пометкой «Сканворд 7. Июль».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 7. Июль».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Фотографическая память №7. ИЮЛЬ



Правила

На скриншотах запечатлены достопримечательности игры «King's Bounty: Легенда о рыцаре», а на подписях — название локаций, где сняты скриншоты. Вот только подписи перепутаны. Вам надо расставить их в правильном порядке. Ответы должны выглядеть так: 1 — Моршанские топи, 2 — Арлания и т.д.

Призы

Семь коробок с игрой Age of Conan: Hybriian Adventures, предоставленные фирмой «1С».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотопамять 7. Июль».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #fotos и пометкой «Фотопамять 7. Июль».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 7. Июль».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №5/2008

Тест №5. Май

Правильные ответы

1. А (действие Command & Conquer 3: Kane's Wrath происходит после Второй тибериумной войны, а также во время и после Третьей тибериумной войны).
2. Г (Alone in the Dark поделен на эпизоды,

- чтобы сделать игру похожей на ТВ-сериал).
3. А (объем одного диска Blu-ray в будущем вырастет до 200 Гб).
 4. А (Титок 2008 года выпуска не имеет отношения к предыдущим частям игры).
 5. Г (цитата Хидео Кодзимы).
 6. В (цитата Джона Ромера).
 7. Б (зеленого медведя на самом деле зовут Флиппи).

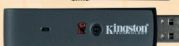
Победители

Писем с правильными ответами: 162. Из них 4 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

- Победителями становятся:
1. Артем Орлов (Котельнич)
 2. Андрей Лукошников (Бабаево)
 3. Александр Суцеский (Курган)

4. Марат Мадьяров (с. Тимашево, Самарская обл.)
5. Андрей Костовинский (Краснослободск)
6. Владимир Хамидуллин (Омск)
7. Владислав Лманский (Москва)

Призы



Первое и второе места — модули DDR3-памяти Kingston HyperX емкостью 1 Гб, разработанной специально для игроков.

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 в нас заготовлены флешки DT400 и DT110 емкостью 1 Гб.

Все призы предоставлены компанией Kingston (www.kingston.com/russia).

Сканворд №5. Май

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Lost, Маркус, игроман, Halo, Тургор, ум, Адам, мор. ISO, earth, Кейн, EA. По вертикали: мангун, НР, Дом, Турок, Мона, Рей. Ключевое слово: Solar.

Победители

Писем с правильными ответами: 2964. Из них 714 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

- Победителями становятся:
1. Сергей Кулик (Стерлитамак)
 2. Антон Мотузов (Бобруйск)
 3. Евгений Сапрыкин (п. Зеленевский, Кемеровская обл.)
 4. Сергей Панько (Москва)
 5. Александр Дербенов (Великий Устюг)
 6. Иван Волков (Челябинск)
 7. Егор Осикин (Владикавказ)



Призы

Семь коробок с локализованной версией игры «Закат Солнечной империи». Издание игры в России занимается компания «1С» и Snowball Studios.

Фотографическая память №5. Май

Правильные ответы (Penumbra: Black Plaque)

- 4, 1, 5, 3, 2

Победители

Писем с правильными ответами: 205. Из них 107 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

- Победителями становятся:
1. Максим Левчинин (Истра)
 2. Алексей Никитин (Чебоксары)
 3. Евгений Тоболь (Москва)
 4. Денис Хруцкий (Омск)
 5. Илья Захаров (Краснодар)

Призы

Пятеро победителей получат в подарок фонарики — чтобы ночью, после игры в «Penumbra», было не так страшно пробираться к холодильнику. Призы предоставлены компанией Snowball Studios.



Рубрику подготовил Дормидонт Геймплейко



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скритурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: Ключевое слово.

«Фотографическая память»: 1 — Моршанское топи 2 — Арлани и т.д.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление неюмю 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, В, В, Г, Д, А, В. Тест 7, Иван Иваныч, Ростов на-Андре».

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» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 7. Июль»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разбейте гашетки свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете, а также город, в котором вы живете, ваш имя и фамилию. Пример SMS-из сообщения в пункте №2.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/индекс конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными.

д) Ответы исправлять нельзя! Так что лучше писать раз все перепроверяете.

е) Не стоит присылать нам ответы от лица всех ваших родственников. От каждой семьи принимается только одно письмо.

ж) Присылать письма с ответами можно тремя способами:

- а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», SKANWORD@IGROMANIA.RU для «Сканворда».

ФОТО@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный предфикс: (#test для «Теста», #skl для «Сканворда», #foto для «Фотографической памяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать профикс, ваше сообщение не даст просто не дойдет. Стоимость каждого SMS около 3 рубль.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не торопиться зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на июльские конкурсы принимаются с 01.08.2008. Итоги будут подведены в сентябрьском 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 ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на donat@igromania.ru. Можно написать и в почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайнный магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новые номера, только поступившие в продажу.

Механизм работы онлайнного магазина таков: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

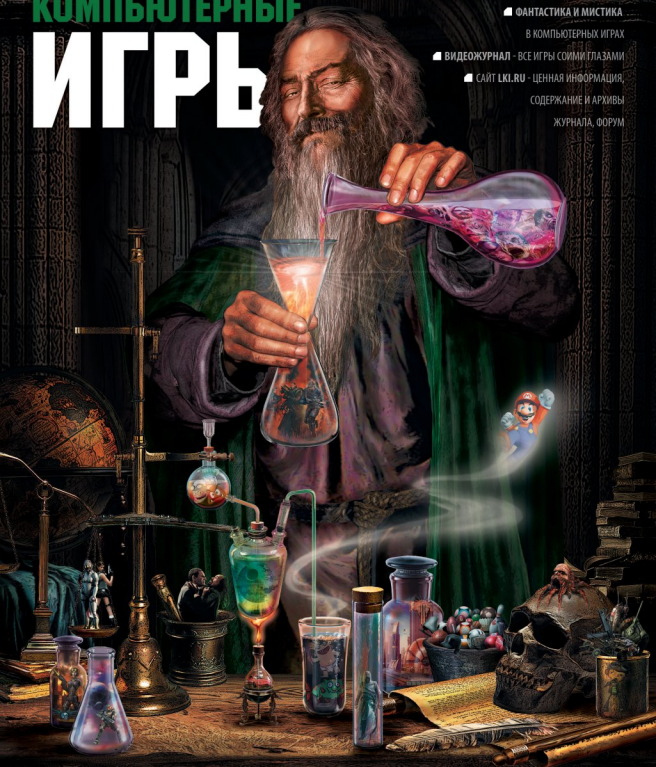
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Расылка наложенным платежом

Расылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайнный магазин».

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

- ПОДРОБНЫЕ СТАТЬИ О САМЫХ ДОСТОЙНЫХ ИГРАХ МИРА, МАКСИМУМ ИНФОРМАЦИИ, КАК НАЧИНАЮЩИМ, ТАК И ОПЫТНЫМ ИГРОКАМ
- ИСТОРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, НАУЧНЫЕ ОТКРЫТИЯ
- ФАНТАСТИКА И МИСТИКА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
- ВИДЕОЖУРНАЛ - ВСЕ ИГРЫ СОИМИ ГЛАЗАМИ
- САЙТ LKI.RU - ЦЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ, СОДЕРЖАНИЕ И АРХИВЫ ЖУРНАЛА, ФОРУМ



ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ



ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ!

«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме у первых лиц игровой индустрии

Дмитрий Архипов

Компания «Акелла», соучредитель и вице-президент по разработке, 42 года

15 лет с попутным ветром в парусах

В бизнесе есть некоторые принципы, нарушение которых, по мнению многих, приводит к большим проблемам. Один из самых важных принципов — нельзя строить бизнес с друзьями. Это утверждение, в общем-то, верное и часто работает, но не в нашем случае. «Акелле» совсем скоро исполняется 15 лет, а мы, совладельцы компании, до сих пор дружим, едим вместе отдыхать, да и живем неподалеку друг от друга. Так что и в этом правиле бывает исключение. В конце 80-х, когда у нас все только начиналось, никто не мог с

уверенностью сказать, что произойдет, но то, что «грянет гром», сомневались единицы. Мы же в то время увлекались водным туризмом. Драматическое событие 1991 года не только дало ту свободу, к которой жители нашей страны были не готовы, но и открыли большие просторы для организации собственного дела. Разумеется, не воспользоваться этой ситуацией мы не могли — решено было организовать собственное дело. Выбирал чем заняться, мы исходили из того, чем увлекаемся и что умеем. Увлеченным было два — водный туризм и компьютерные игры. Начали с первого — свозили несколько партий илюстраций на крупные российские реки. Но рынок — а точнее, его фактическое отсутствие — диктовал свои условия. И пока мы не вылетели в трубу, решено было переориентироваться на компьютерные игры, а водный туризм оставить в статусе увлечения. С того дня и пошла «Акелла».

Начинали с мультимедийных продуктов, которые тогда пользовались большой популярностью в России. Но это все больше для поднятия капитала, душа же требовала скорее плавать разработку той игры, «Одиссея», отличалась немалыми амбициями, в

особенности для того времени. Это была стратегия (мы очень любили Warcraft 2 и Command & Conquer) и, конечно, игра мечты. Но игра мечты» никогда не дается легко. Все постоянно переделывали

западными коллегам, у них вытнутой лида.

«Корсары 2» создавались уже совместно с нашим западным партнером, компанией Bethesda, которая издавала игру на Западе. Тут очень кстати подоспел фильм «Пираты Карибского моря»: мы вовремя заключили договор с киношниками, и наша игра перешла в статус лицензированного продукта. В России «Корсары 2» стали хитом, но и западный тираж тоже был довольно большой по меркам российских продуктов.

А дальше... дальше все как у любой крупной компании. Стоять на месте не позволяла конкуренция, поэтому мы начали пробовать. Открывали новые направления (мобильное и онлайн). Подписали на локализацию EverQuest 2 и благополучно его издали. Занялись детскими продуктами и продюсированием. Разумеется, не все получилось — к примеру, мобильное направление было в итоге утрачено ввиду нерентабельности. Причем я не считаю это неудачей — мы приобрели опыт и понимание, что очень важно в наше время.

Самое приятное, что мы не останавливаемся и не отказываемся от своих старых идей. Собственная разработка игр для нас важна сейчас не меньше, чем и тогда, когда мы только начинали. Правда, контекст уже совсем иной — небольшой и не всем понятный игровой междусобойчик превратился в гигантскую индустрию с многомиллионными бюджетами. Здесь уже нет времени на малодушие и сомнения — или ты почнешь на лаврах, или собираться камни.

валось и менялось, а время неумолимо шло. Прогресс же не стоял на месте, и в результате нам пришлось признать, что игра безнадежно устарела. Скрипя сердцем, мы заморозили проект.

На посыпание голову пеплом не было времени, да и не в нашем это стиле. Поэтому тут же начал конструироваться новый проект. Пиратская романтика! Море, парусники, флибустьеры — ну да, речь о «Корсарах»: мы хотели сделать свою версию Pirates!, тем более что «Одиссея» тоже была о приключениях на море и мы могли использовать ее наработки. Потом, когда мы привезли версию на E3 и пока-



20%

ПУТЕШЕСТВИЯ

Прошлой зимой выдир на Байкал. То, что это чудесное озеро, я думаю, никому объяснить не надо, но именно зимой там особенно хорошо: Когда снег полностью сдувается ветром с оледеневшей поверхности озера — а этот лед настолько прозрачен и такой толщинка, что забить это невозможно. К тому же, когда лед встает, образуются целые глыбы причудливой формы — вспоминается еще одна зимняя поездка, в Патагонию и Антарктиду. Но это уже совсем другая история. С пингвинами.

20%

DISCIPLES 3: РЕИССАНС

Этот проект очень важен как для «Аеллы» в целом, так и для меня лично. В него много вложено — сил, времени, средств. Подобралась сильная команда разработчиков, в которых мне совершенно не хочется сомневаться. В особенности после того, как я увидел пре-альфа-версию. Игра сразу влюбляет в себя, хотелось пройти дальше, но я решил отложить до релиза, благо он уже скоро.

20%

«ВОМГЛА» ВО МГЛЕ

Все эти беседы «в пользу бедных» и предожания апокалипсиса (вот уже несколько месяцев на индустриальном сайте DTF.ru ведется бесконечная дискуссия о состоянии отечественного игропрома в контексте «скоро всем крышка» — Прим. ред.) мне лично весьма и весьма забавны. Кто-то, может быть, и во мгле, а кто-то чувствует себя вполне нормально. Это обычный естественный отбор, который в бизнесе работает ничуть не хуже, чем в природе. Всегда есть сильнейшие, и всегда будут аутсайдеры — а как же иначе? Да что там говорить — посмотрите на темпы роста игровой индустрии за последние три года, и у вас самих, я думаю, отпадут последние сомнения, что некая «мгла» нет и не предвидится.

20%

20%

20%

25%

15%

15%

МОЙ WIESMANN

Люблю быстрые машины. Такие, чтобы с характером и выдержкой. Чтобы каждая лошадиная сила отражалась в руках, когда везешь ее по трассе. Как мой Wiesmann. Могу проводить в нем часами, накручивая километр за километром. Видимо, любовь к машине средой любви к хорошему вину — однажды испытав это ощущение, тебе уже его не забыть и не променять ни на что другое.

25%

ФОТОГРАФИЯ

Для меня не просто хобби, а скорее мировоззрение и умение видеть красоту. Фотографией увлекаюсь уже очень давно и серьезно — даже получил образование фотографа. Раньше больше снимал ню, ибо люблю красивых женщин и их ни с чем несравнимые изгибы, но последние несколько лет меня больше привлекают изгибы живой природы — ландшафтная съемка в тех необычных местах, где и часто бываю. То есть удалось совместить два моих увлечения — фотографию и тягу к путешествиям. У меня было уже несколько персональных выставок, и, судя по реакции зрителей, мои работы пользуются популярностью. А также приносят неплохой доход, что неизменно приятно.

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? ТОНИ УОТКИНС

(ELECTRONIC ARTS RUSSIA)

Вообще-то Тони Уоткинс родом из Северной Ирландии, однако за свою жизнь он успел поучиться в Шотландии и США, поработать в Англии, а двенадцать лет назад прочно осел в России. Мы знаем Тони как директора Electronic Arts Russia, но мало кто знает, что до этого он успел отметиться и в других компаниях, например Dandy (не та, которая приставка, а та, что ответственна за жвачки Stimorol и Dirol). А еще Тони поет в собственной группе The Smokebreakers (одна из их композиций была в The Sims 2), а в этом году собирается снять фильм Loves Roads. Тони очень долго отказывался от участия в нашей рубрике под предлогом, что его рабочее место слишком скучное, но в конце концов нам удалось сфотографировать его и обнаружить там немало интересного.

Что?

- 1 «Шар EA» был сделан специально по случаю открытия российского подразделения Electronic Arts. На шаре написано «Electronic Arts Russia», а внутри виднеется стилизованное изображение храма Василия Блаженного.
- 2 Надпись на табличке гласит «Tony». Тони утверждает, что она уже слишком стар и часто забывает, как его зовут и где находится его стол. Тут-то табличка и приходит на помощь.
- 3 Для этих же целей служит кружка: на ней написано «Tony Watkins».
- 4 Кроме того, она испещрена логотипами EA — видимо, для того, чтобы Тони ненароком не забыл, где работает.
- 5 Фигурка Кейна из *Command & Conquer* смешно трясет головой и вещает злобным голосом. Кстати, таких фигурок в офисе компании несколько, поэтому если нажать на кнопку, то вполне может случиться так, что вскоре Кейн отзовется тем же голосом из другого угла комнаты.
- 5 Сейчас бандана прикрывает голову игрушечного Джо Кукана, но в остальное время Тони прикрывает ею свою собственную лысину.
- 6 Брелок с символикой The Sims 2 появился на столе несколько недель назад, во время празднования стомиллионного рубежа проданных копий игры. Кто и зачем его туда положил, Тони понятия не имеет.
- 7 На майской презентации Red Alert 3 западным журналистам раздали своеобразный «набор для выживания». Среди прочего в его комплект входила шапка-ушанка, флешка с логотипом игры, открывалка для консервов и комплект армейской еды (в EA утверждают, что такие же дают солдатам в нашей армии). Один комплект сохранился в офисе Electronic Arts Russia.
- 8 Приятная мелочь: на столе у Тони лежат DVD нашего журнала. Случайно они там оказались или нет — выяснить не удалось.
- 9 В России Тони нашел себе жену. У него две дочери, фотографии которых он, как образцовый семьянин, держит на своем рабочем столе.

Не в кадре

Ниже описаны те предметы, которые не попали в кадр по тем или иным причинам, но при этом достойны упоминания:

- Шоколад. Тони признался, что очень любит шоколад. На столе у него обнаружился шоколадный батончик, который ему принес какой-то заботливый подчиненный. А в ящиках стола он прячет целые плитки шоколада.
- Хлыст. Уже на выходе из офиса EA мы застали Тони, держащего в руках длиннющий (метра полтора) хлыст, которым он задорно пощелкивал. Назначение этого орудия пыток он не назвал, но подчеркнул, что сотрудники он им уж точно не будет. По крайней мере, сильно. Искренне верим, что это так.

В ПРОДАЖЕ С 24 ИЮЛЯ

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ИЮЛЕ



КНИЖНЫЙ РЯД

«СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ»



НЕВЕРОЯТНЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ
МАЛДЕРА И СКАЛЛИ В РОССИИ



КОНТАКТ
ИНТЕРВЬЮ
С СЕРГЕЕМ
ЛУКЬЯНЕНКО
НЕ ТОЛЬКО О КНИГАХ



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ
ТУНГУССКИЙ
МЕТЕОРИТ
ИСТОРИЯ
ПОД МРАКОМ ТАЙНЫ



ИГРОВОЙ КЛУБ
100 ГЛАВНЫХ
ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГР
КОЛЛЕКЦИЯ НАСТОЯЩЕГО
ЛЮБИТЕЛЯ ФАНТАСТИКИ И ФЭЙТБЛЕЗ



ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ
АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ
ХАЯ МИЯДЗАКИ

**УНЕСЕННЫЕ
ПРИЗРАКАМИ**
(Spirited Away, 2001)

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В ИЮЛЕ

А ТАКЖЕ:

- РОЛИКИ К НОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМАМ
- ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ И РОЛИКИ К ЛУЧШИМ ИГРАМ
- ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С АНДРЕЕМ БЕЛЯНИНЫМ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ

- А ТАКЖЕ:
- «ЕСЛИ БЫ»: МОДЕЛИ АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ИСТОРИИ
 - «КОНВЕНТЫ»: РЕПОРТАЖИ С «ЕВРОКОНА» И «АЗЛИТЫ»
 - «АНИМЕ»: РЕПОРТАЖ С ВОРОНЕЖСКОГО АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЯ
 - «КНИГИ НОМЕРА»: РЕЦЕНЗИИ НА НОВЫЕ РОМАНЫ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО, АЛЕКСЕЯ ПЕХОВА, АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.



Георгий Курган

КТО ВЫ СЭМ ИЛИ МАКС?



SAM & MAX

1 Продолжите фразу: «Святой Себастьян Милосердный...»

- A) ...распятый на саксофоне в рассказе Сюзан Зонтаг!
B) ...повешенный за ноги на дереве!
B) ...в моем магазине не продается!

2 Испытываете ли вы тягу к немотивированному насилию?

- A) Иредка. Обычно для насилия мне нужен вполне определенный повод.
B) О чем вы говорите? Я знаю ничего не знаю об этих пятнадцати трупах в сточной канаве!
B) Нет!

3 Если бы вы были частью машины, то какой именно?

- A) Водителем. Самая нужная и самая редкая деталь!
B) Конечной передним бампером! Это же так весело!
B) Багажником! В него больше влезает!

4 Есть ли у вас лучший друг?

- A) У меня как будто и нет друзей, если не считать того воображаемого белого кролика, который все время ошивается рядом.
B) А зачем мне друзья? У меня уже есть лучший друг человека — говорящая собака!

B) Нет! Зато у меня есть отличная сыворotka прады всего за десять тысяч мексиканских песо!

5 Известен ли вам рецепт вечного счастья?

- A) Есть у меня на этот счет цитата из Канта, сейчас зачитаю...
B) О, это очень просто! Берем десяток пушистых хомликов и ящик гвоздей...
B) Нет!

6 Интересуетесь ли вы политикой?

- A) Единственная политика, которая меня интересует, — это политика государства по обращению с бездомными собаками!
B) Как президента Соединенных Штатов Америки меня интересует только один вопрос: где тут красная кнопка?
B) Нет! Хотя правительство явно за мной следит!

7 Как вы относитесь к суровым мафиози с огромными неадекватными головами?

- A) Опасные и злобные преступники! Но, будучи разорванными на куски, они и вправду ничего...
B) Ой, они такие милые! Особенно будучи разорванными на куски!
B) Ужасные создания! Вечно стараются пронести что-то в мой магазин!

8 Как по-вашему, любят ли вас дети?

- A) Конечно! Все дети любят собак и детективов!
B) Не знаю. После того случая с пожаром в детском саду мне в судебном порядке запретили приближаться к детям более чем на сто ярдов.
B) Единственные дети, которых я видел в последнее время, — это те три карагуза, которые ошивались около моей лавки. Терпеть их не могу!

9 Что вы больше всего цените в людях?

- A) Их удивительную способность уродовать все прекрасное!
B) Их пылающие надежды сердца! А также почки, печень и вообще — внутренности!
B) Люди вообще бесценны! Именно поэтому мне еще не удалось продать ни одного из них.

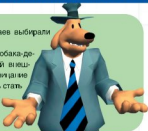
10 Сколько часов в сутки вы тратите на сон?

- A) Довольно мало: у меня бессоница. Большую часть ночи я пытаюсь заснуть, считая белых кроликов.
B) Последний раз я спал лет восемь назад. Это были самые скучные сорок секунд в моей жизни!
B) Я вообще предпочитаю не спать: кто в таком случае будет следить за магазином?!

Чтобы узнать результат, подсчитайте, какой из вариантов ответа, «А», «Б» или «В» вы выбирали чаще прочих.

A

Если вы в большинстве случаев выбирали вариант А, то вы — **Сэм!**
Вдумчивая и рассудительная собака-детектив. Несмотря на странный внешний вид и принципиальное отрицание самой идеи обуви, вам удалось стать маистым профессионалом в области частного сыска, философии и литературы.



B

Если вы в большинстве случаев выбирали вариант Б, то вы — **Макс!**
Милый, пушистый и невероятно кровожадный кролик! Ваша энергия бьет через край, большую часть своего свободного времени вы развлекаетесь, совершая бессмысленные телодвижения и корчите лупые рожи. В остальное время вы сеете страх и панику в сердцах ваших врагов и просто случайных прохожих.



B

Если вы в большинстве случаев выбирали вариант В, то вы — **Боско!**
Вы — счастливый (впрочем, счастливый ли?) владелец «Неудобной лавки», названной в вашу же честь. И пусть клиентам у вас практически нет (точнее, их всего двое — Сэм и Макс), а правительство нацелило на вас удерные ракеты, зато только в вашем магазине можно купить доисторические хот-доги!



TOSHIBA
Leading Innovation >>>



Toshiba
рекомендует
Windows Vista®
Home Premium



Реклама

СОЗДАН, ЧТОБЫ ВОСХИЩАТЬ

> Новый A300 – идеальное сочетание современного дизайна и новейших технологий.

> Это называется «Интеллектуальная красота». Создано Toshiba.



Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)

computers.toshiba.com.ru

На базе процессорной технологии
Intel® Centrino®

Dell™ рекомендует Windows Vista® Home Premium

XPS™

Windows Vista®
Home Premium



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.

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 пульту 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.

DELL™
YOURS IS HERE

реклама

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® Home Premium являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft на территории США и/или других стран. Другие товарные знаки и фирменные наименования могут использоваться в настоящем документе для обозначения оригинальной, авторизованной или лицензированной продукции. Изображение Dell не претендует на права собственности отключенной клавиши и клавиш, представляющих другие варианты. © Корпорация Dell, 2008. Все права защищены. Выпущено в виде зарегистрированного товарного знака. Все изображения являются изображениями Dell и/или ее партнеров.