



ИГРОМАНИЯ

В НОМЕРЕ



НОВЫЙ ВИТОК ЖАНРА
C&C: GENERALS

В ОБЪЯТИЯХ СТРАХА
SILENT HILL 2

НА ОГНЕННЫХ КРЫЛЬЯХ УСПЕХА
ГЛАЗ ДРАКОНА

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ



НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФРИМЕНА
**HALF-LIFE:
ESCAPE FROM DARKNESS**

ПРОДОЛЖЕНИЕ
ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ
**NEVERWINTER NIGHTS:
WITCH WAKE**

ДЖЕДАЙСКИЙ МЕЧ ДЛЯ МАКСА
**МАХ РАЙНЕ:
LIGHTSABER**

ГЛУБИННОЕ ОТКРОВЕНИЕ

AQUANOX 2: R·E·V·E·L·A·T·I·O·N

СВЫШЕ
300
ИГР

- ИДЕМ**
- Armobiles ■ Battlecruiser Generations ■ CSI ■ Foo ■ Greyhawk ■ Grom
 - Korea: Forgotten Conflict ■ Larry Bond's Harpoon 4 ■ Medieval: Total War – Viking Invasion ■ Painkiller ■ Spellforce ■ Star Trek: Elite Force 2 ■ WASTED: Hostile Mechanoids Zone ■

- ИГРАЕМ**
- Блицкриг ■ Глаз Дракона (The I of the Dragon) ■ Космические Рейнджеры ■ Ballerburg ■ Battle Realms: Winter of the Wolf ■ C&C: Generals ■ Impossible Creatures ■ Industry Giant II: 1980-2020 Add-on ■ Pacific Gunner ■ Silent Hill 2 ■ Steel Tide ■ The Elder Scrolls III: Tribunal ■ Whiteout ■

- В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**
- Thief 3 ■ Демиурги 2

- РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА**
- Робин Гуд: Легенды Шервуда ■ Завоевание Америки ■ День Победы (Hearts of Iron) ■ Европа 1400: Гильдия

- Ballerburg ■ Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm ■ Treasure Planet ■ James Bond 007: Nightfire ■ O.R.B. ■ Post Mortem ■

обложка - AQUANOX 2: REVELATION (АКВАНОКС 2: ОТКРЫТИЕ)

HOMEPLANET

Право на ЖИЗНЬ в ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ!

Homeplanet - это боевой космический симулятор.

С самого начала игры - с момента поиска нового дома для своего клана, Вам предстоит бороздить бескрайние просторы космоса, уничтожая всех мыслимых и немыслимых противников.

Завоюйте себе право на жизнь в бескрайних просторах космоса во время долгих поисков нового дома!

• Столкнитесь в космических битвах с представителями других кланов, претендующих на те или иные достижения клана Тройден!

Командуйте группами кораблей кланов, управляемых компьютерным искусственным интеллектом.

Своевременное выполнение всех стратегических и тактических задач приведёт к победе!



**РЕДАКЦИЯ**

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)
Арт-директор
Илья Галиев (jb@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Роман Грыныха (wanderer@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программирование сайта и компакт
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Творческо-производственный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Армен Есаулов (undead@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Технический состав
Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)
Дмитрий Коноваленко (dikon@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Ирина Булюян (irinabul@igromania.ru)
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Серьян Смакаев

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова,
Валерий Роготов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, 730-4014
Тел./факс 231-2364
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "Ark систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,
www.arkcd.com.

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! Заканчивается зимний период, исторически характеризовавшийся безудержным наплывом игровых новинок в декабре, полнейшим штилем в январе и сиротливыми одиночными игрушками в феврале. И нынешняя зима не сделалась особенным исключением из правил. Игровая индустрия более-менее уложилась в свой традиционный распорядок. Именно "более-менее", так как второсортных игрушек в декабре наплодилось, как обычно, море, а вот по-настоящему мощных блокбастеров оказалось меньше, чем хотелось бы...

Впрочем, как вскорости стало понятно, в самом конце декабря таки появилось несколько игр вселенского значения, которые по тем или иным причинам поначалу, как говорят в кино, остались за кадром. Во-первых, это, конечно же, крайне удачно перенесенный с приставок гениальный ужастик Silent Hill 2. И, во-вторых, это наши отечественные "Космические рейнджеры" от владивостокских разработчиков, которые не ждал вообще никто, но которые являются сильнейшей космической стратегией в духе Master of Orion и Elite, основанной не на графических красотах, а целиком и полностью на смысловом содержании. Игра — совершенно неожиданная. Настолько, что вскорости после ее появления у нас в редакции сотрудники сверяли между собой впечатления — дескать, может, это только кажется, что игра — супер?.. Не казалось. То, что "Космические рейнджеры" — безусловный шедевр, быстро становилось очевидным каждому, кто за нее садился.

Далее наступил январско-февральский период. И индустрия тут же начала подкидывать сюрприз за сюрпризом. Не перечисляя те игры, о которых мы уже рассказывали, я сразу назову самый сюрпризистый из сюрпризов: всеми ожидаемый C&C: Generals. Это оказалась не просто сильнейшая стратегия. Не просто очередная Command&Conquer, но — микрореволюция в жанре RTS. Думаю, уже можно утверждать, что вместе с C&C: Generals стратегический мир поднимается на новый уровень. Устанавливаются новые стандарты качества. И — смотрите, ведь сколько лет уже прошло, а две серии, Command&Conquer (начавшаяся с Dune 2) и Warcraft, создавшие и взрастившие жанр RTS, так и продолжают вести его за собой. Никакие другие стратегии не могут свергнуть их с пьедестала. Фантастика, да и только!

Кстати, о фантастике и о других стратегиях: я рекомендую вам обратить самое пристальное внимание на Impossible Creatures. Разработчики игры не были первыми, кто взял на вооружение идею механического скрещивания существ с целью получения тысяч вариаций на основе состыковки щупалец, лап и хвостов от различных особей. Однако, как мне представляется, они оказались первыми, кто сумел эту идею достойно воплотить.

И, наконец, экшен "Глаз Дракона", о котором мы неоднократно рассказывали на страницах "Игромании" и который сумел оправдать возлагавшиеся на него ожидания. Красивейшая игра, позволяющая гордиться за то, что люди, сделавшие ее, живут в России.

А еще совсем недавно в продаже появился Unreal II: The Awakening. Мы уже не успевали рассказать о нем в разделе "Rulezz&Suxx", но немного поиграть — вполне успевали. И, знаете, по первым впечатлениям, это совсем не то, что ждали. Графически Unreal 2, разумеется, на высоте, но вот в плане интересности самого игрового процесса... впрочем, воздержимся пока что от выводов и вернемся к этой теме в следующем номере.

От игровых новинок перейдем к статьям нового, мартовского номера "Игромании". Проведя на сайте опрос, мы выяснили, что немалому числу наших читателей будет интересно, если мы начнем

постоянно рассказывать об онлайн-играх на страницах рубрики "Интернет". Раньше уделять слишком много внимания подобным игрушкам не хотелось, так как и толковый интернет не у многих был, и рассказывать было, грубо говоря, не о чем, кроме как про текстовые MUD'ы да про Diablo с Ультимой. Поэтому мы периодически освещали различные онлайн-миры, но специальную под рубрику создавать не стремились. Нынче ситуация поменялась, и проведенный опрос это подтвердил. Впрочем, мы решили не ограничиваться одними лишь чисто онлайн-играми... Подробнее — читайте вступительное слово от Алексея Кравчуна, редактора "Интернет" (стр.150). Новая под рубрика получила название "Игра в онлайн" и будет теперь в каждом номере.

Далее — по поводу самого горячего вопроса последнего времени. Насчет приложения к "Игромании" второго CD либо DVD. Во-первых, я хочу от всей души поблагодарить каждого, кто написал мне о своем мнении по данному вопросу. Во-вторых, я хочу сказать спасибо всем, кто участвовал в голосовании на нашем сайте и в одновременно происходившем обсуждении на форуме. И, наконец, я хочу поблагодарить всех тех, кто тем или иным образом выразил свое отношение по данной теме... Взвесив все "за" и "против", мы решили начать выпускать "Игроманию" с двумя компактными вместо одного. Однако произойдет это, наверно, все же не со следующего номера, а чуть позже, так как прямо сейчас это реализовать чудовищно сложно и с финансовой, и с технической, и с организационной точек зрения. Но, тем не менее, это произойдет настолько скоро, насколько вообще будет возможным. Вероятно, уже через номер.

Что же касается выпуска части тиража "Игромании" с DVD, то, видимо, пока что это было бы преждевременным. Понимаете ли, оно, конечно, несложно — забить одну или даже две болванки DVD кучей всякого отстойа, который присутствует на просторах интернета, плюс положить пачку демо-версий, в том числе по чудо-играм, которые вы в глаза не видели и, если повезет, не увидите... Можно. Но вряд ли нужно.

На сегодняшний день DVD — это диковинка, интересная всем и каждому именно по причине своей диковинности. Но реальной пользы от него — мало.

Мы не отказываемся от идеи выпускать "Игроманию" с DVD, но собираемся это делать не раньше, чем сможем сделать подобный DVD по-настоящему полезным для каждого нашего читателя. Я думаю — сможем. Но, конечно, не путем запихивания на него всего, что под руку попадет... Некоторые идеи у нас уже есть. Впрочем, если кто захочет что-нибудь посоветовать от себя — пишите.

Про то, какие результаты дало голосование на сайте, как и о многом другом по вопросу CD-DVD, все интересующиеся могут прочесть на последних страницах раздела "Почта". На сей раз Геймер постарался максимально дотошно разобраться во всех "за" и "против", проанализировать различные аспекты этого вопроса. До какой-то степени у него, полагаю, получилось.

На этом позвольте мне оставить в покое сидическо-дивидическую тематику и сделать, наконец, самое важное. А именно — поздравить мужскую часть читателей "Игромании" с наступившим недавно 23 февраля, а женскую часть — с приближающимся 8 марта. Желаю первым встретить этой весной побольше очаровательных девушек, а вторым — встретить того одного-единственного, вместе с которым будет хорошо провести и весну, и последующее лето. И — достойных вам всем игр, конечно же!

Удачи.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-09

Игры	04
Индустрия	06
Россия	07
Интересности	08
Даты выхода игр	08

CD-МАНИЯ

10-21

Руководства и прохождения	10
ИГРОВАЯ ЗОНА	10
Тема компакт №1: Half-Life: Escape from Darkness	12
Тема компакт №2: LightSaber Mod для Max Payne	14
Игровые обои	16
Демоблок	17
Deathmatch	17
По журналу	20
Мозговой штурм	20
Софтверный набор	20
Драйвера	21

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

22-46

В разработке: Первый взгляд

22-28

Armobiles, Battlecruiser Generations	22
CSI: Crime Scene Investigation, Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	23
Foo, Korea: Forgotten Conflict	24
Medieval: Total War — Viking Invasion, WASTED: Hostile Mechanoids Zone	26
Вляпли	28

В разработке: Будем ждать?

30-46

Grom	30
Painkiller	34
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	36
Spellforce: The Order of Dawn	40
Star Trek: Elite Force 2	42
Larry Bond's Harpoon 4	44

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

48-50

Thief 3	48
Демиурги 2	49

R&S: ВЕРДИКТ

52-79

Вердикт: Краткие обзоры

52-56

Ballerburg, Battle Realms: Winter of the Wolf, Hot Wheels: Velocity X	52
Industry Giant II: 1980-2020 Add-on, Racing Simulation Three, Pacific Gunner	53
Steel Tide, The Elder Scrolls III: Tribunal, Ultimate Trainz Collection	54
Whiteout	56

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации

56-58

Взвод, Ларго Винч: Империя под угрозой, Служба спасения: Береговая охрана / Служба спасения: Вьетнамский апокалипсис	56
Хищники 2 / Хищники: Ледниковый период	58

Даты выхода локализаций

58-60

Новые поступления	58
В разработке	58
В продаже	60

Вердикт: Дождались!

55-79

Command & Conquer: Generals	62
Блицкриг	64
Космические Рейнджеры	68
Impossible Creatures	72
Глаз Дракона (The I of the Dragon)	74
Silent Hill 2	78

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

80-92

Подводная одиссея команды Massive Development	80
Играя на струнах виртуальности. Вся правда о композиторах музыки для игр	84
История спецназа. Часть IV: Спецподразделения США	88

DEATHMATCH

94-102

Новости Deathmatch	94
Quake III Arena	94
Unreal Tournament 2003	94
Counter-Strike	96
Operation Flashpoint	98
Warcraft III: Reign of Chaos	99

Deathmatch: Киберспорт

100-102

Вести с полей	100
Интервью. A-Line MegioN: "Главное — это дружба"	101

ИГРОСТРОЙ

104-125

ВСКРЫТИЕ

104-111

Жажда погони. Запредельные скорости в Need for Speed: Hot Pursuit 2	104
Локализация игр на дому, часть 2	110

МАСТЕРСКАЯ

112-120

Создание и редактирование юнитов. Звероводство Warcraft III	112
Игровые редакторы: No One Lives Forever и Tribes 2	113
Век строительства. Редактор карт к Age of Wonders II	116
Противостояние 4: Война продолжается!	118

САМОПАЛ

122-125

Разум из коробка	122
Рывок в небо. Движок The Nebula Device	124

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

2D 3D Puzzle: Say I Do	-17
2D 3D Puzzle: WarCraft No1	-17
3D Pinball: Space Cadet	-162
Age of Empires II: The Conquerors	-10
Age of Mythology	-10
Age of Wonders II	-12, 116
Al Capone	-04
Aquanox	-16
Aquanox 2: Revelation (Акванокс 2: Открытие)	-80, 188
Archangel (Архангел)	-162
Armobiles	-22
Arx Fatalis	-164
Ballerburg	-10, 52
Battle Realms: Winter of the Wolf	-52
Battlecruiser Generations	-22
Battlefield 1942	-16
Behind Enemy Lines	-04
Blood Omen	-16
BomberFUN	-07
Bridge 2003	-06
Bridge Builder	-16
Celtic Kings: Rage of War	-162
Chariots of War	-04
Charlie II	-17
Chess 2003	-06
Chrome	-06
Civilization III	-10, 12
Color Fun	-17
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	-10
Command & Conquer	-08
Command & Conquer: Generals	-05, 62
Counter-Strike	-12, 16, 18, 96
Crime Cities	-06
Crusaders	-04
CSI: Crime Scene Investigation	-23
Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	-04, 23
Delta Force: Black Hawk Down	-04
DemonStar Secret Missions 1	-17
Deus Ex	-16
Diablo II	-08
Diablo II: Lord of Destruction	-12
Duke Nukem Forever	-04
Elf Bowling	-16
Europe 1400: The Guild (Европа 1400: Гильдия)	-10, 17
Expendable	-07
Fallout	-163
Fallout 2	-164
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	-164
Far Cry	-04
Foo	-24
G.I. Combat. Episode One: Battle of Normandy	-10
Galactic Civilizations	-04
Ghost Recon	-16
Grand Theft Auto	-06
Grand Theft Auto III	-10, 14, 16
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	-36
Grom	-30
Gun Metal	-07
Haegemonia: Legions of Iron (Тегемония)	-10, 17
Half-Life	-14
Half-Life: Escape from Darkness	-12
Harry Potter	-16
Hearts of Iron (День Победы)	-10, 14, 17
Heretic	-14
Heroes of Might & Magic IV (Герои Меча и Магии IV)	-10, 14
Heroes of Might and Magic 3.5: Wake of Gods	-14
HitBall	-17
Hitman 2	-16
Hostile Waters: Antaeus Rising	-07
Hot Wheels: Velocity X	-52
Impossible Creatures	-72, 190
Indiana Jack	-06
Industry Giant 2	-17
Industry Giant II: 1980-2020 Add-on	-53
Jagged Alliance 2	-06
Jagged Alliance 2 Gold	-17
James Bond 007: Nightfire	-10
Jedi Knight II: Jedi Outcast	-14
Korea: Forgotten Conflict	-24
Lands of Lore	-08
Largo Winch: Empire Under Threat	-163
Larry Bond's Harpoon 4	-44
LawnMower	-17
Legion	-04
Lemon Tycoon	-17
Line of Sight: Vietnam	-05
Lines 3D	-163
Magic Colors: Classic	-17
Magic Colors: Flower	-17
Magic Colors: TV	-17
Max Payne	-14
Medal of Honor	-08, 110
Medieval: Total War — Viking Invasion	-26
Men of Valor: Vietnam	-05
Microsoft Combat Flight Simulator	-06
Microsoft Flight Simulator	-06
Mobile Forces	-07
Nakamoto	-17
Need for Speed 4: High Stakes	-14
Need for Speed: Hot Pursuit 2	-14, 17, 104, 162
Neverwinter Nights	-14

No One Lives Forever	113
O.R.B.	10
Operation Flashpoint	14, 98
Pacific Gunner	53
Pacman 3D	17
Painkiller	34
Panzer Campaigns — Kharkov '42	17
Panzer Campaigns — Tobruk '41	17
Panzer Campaigns 6 — Korsun '44	17
Pet Racer	06
Pet Soccer	06
Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam (Взвод)	56
Post Mortem	10
Postal 2	07
Project: Nomads	124
Quake III Arena	16, 17, 94, 110
Racing Simulation Three	53
Rainbow Six: Raven Shield	04
Red Alert II	16
Red Faction	16
Restricted Area	04
Return to Castle Wolfenstein	163
Revolution	162
Rise of Nations	04
Robin Hood: The Legend of Sherwood (Робин Гуд: Легенда Шервуда)	10, 163
RoboForge (Кибергладиаторы)	07
Ryzom	04
Serious Sam	16
Silent Hill 2	10, 78, 189
SimCity 4	10, 16, 17, 162
Sniper Elite	04
Soldier of Fortune II: Double Helix	16
Speedway Championship	06
Spellforce: The Order of Dawn	40
Splinter Cell	04
Star Trek: Elite Force 2	42
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	164
Star Wars: Jedi Knight: Mysteries of the Sith	164
Starcraft	16
Steel Tide	54
Stronghold	16
Swen Bombwollen	16
The Elder Scrolls III: Morrowind	10, 12
The Elder Scrolls III: Tribunal	17, 54
The Sims	16
The Sims Unleashed	07, 17, 163
The Sims Vacation	07
Thief 3	48
Tiger Hunt	162
Tomb Raider: The Angel of Darkness	04
Treasure Planet	10
Tribes 2	114
Ultima Online	150
Ultimate Mahjongg 5	17
Ultimate Trainz Collection	54
Ultra Assault	17
Unreal II: The Awakening	17
Unreal Tournament 2003	17, 18, 94, 96
Uplink: Hacker Elite	06
Warcraft 2	16
Warcraft III: Reign of Chaos	07, 16, 17, 18, 99, 112
Warcraft III: The Frozen Throne	04
WarmUp	16
WASTED: Hostile Mechanoids Zone	26
Whiteout	56
Wizardry 8	06
XIII	04
Xpand Rally	06
Блицкриг	64
Вляпли	28
Глаз Дракона (The I of the Dragon)	10, 17, 74, 190
Демиурги (Etherlords)	16
Демиурги 2	49
Дональд Дак. Угильные истории	07
Завоевание Америки (American Conquest)	10
Ил-2: Штурмовик	10
Ларго Винч: Империя под угрозой	56
Космические рейнджеры	17, 68
Противостояние 3	118
Противостояние 4	118
Служба спасения: Береговая охрана	56
Служба спасения: Вьетнамский апокалипсис	56
Хищники 2	58
Хищники: Ледниковый период	58
Штурм: Солдаты неба	08
LockOn: Современная боевая авиация	07
Внекомпьютерные игры	
A Game of Thrones	174
Advanced Dungeons&Dragons	20, 36
Dungeons & Dragons Warcraft Roleplaying Game	166
Dungeons&Dragons	20
EverQuest	166
FUDGE	20
Fuzion	20, 172
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	36
Lord of the Rings	174
Lord of the Rings TCG	166
Mage Knight	20, 176
Magic: The Gathering	20, 166, 170
Pokemon	175
Tomb Raider	175
Warhammer 40.000	166
Warhammer CCG	168
Мир Великого Дракона	20, 172

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 126-145

Железные новости 126

Тестирование

Двух зайцев, или практическое исследование технологии Intel Hyper-Threading 128

Экзотика

Хор карликов. Массовое тестирование MP3-флэш-плееров. Часть 1 132

Сделай сам

Основы домашнего железоделания. Уровень 1 140

Новости рынка

Горячие новинки отечественного железного рынка 142

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги 144

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 146-147

Поиск отличий между альфа и бета-версиями, выявление тонкостей сексуального кодирования, переписывание звука с магнитофона на компьютер, обсуждение сельских провайдеров и иные горячие вопросы 146

ИНТЕРНЕТ 148-157

Новости Интернета 146

Java + HTML=... Curl! 154

Интересное в Сети 156

Новая рубрика! Игра в онлайн 150-153

Путь Аватара. Основы игры в Ultima Online 150

АНТИХАКЕР 158-161

Компьютерный "Дихлофос". "Анти-Хакер" Касперского — новое средство борьбы с вредителями 158

Антивирус будущего. Вся правда про Антивирус Касперского Personal Pro 5.0160 160

КОДЕКС 162-164

Стандартные коды 162

Шестнадцатиричные коды 162

Игровые ресурсы 163

Классика 163

Easter Eggs 164

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 166-177

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр 166

Конкурс "Игра года" 167

Основы профессионализма в Magic: The Gathering. И имя им — Legions! 170

Ролевая игра — бесплатно. Свободно распространяемые RPG-системы 172

Далекие берега океана ККИ. Заплыв третий: новые и популярные 174

Рыцари без магии. Mage Knight: Варгейм с бустерами 176

ПОЧТА "МАНИИ" 178-182

Чистота для русского языка, стратегия для Перомова, Дум для Крида, никнеймы для виртуального люда и гроздь спелых си-ди-ди-ви-ди для каждого! 178

ЮМОР 184-185

Крылатые фразы, Анекдотический микс, Теория замены лампочки в условиях сурового интернета 184

Рассказ "Strip Dance Revolution" 185

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 186-192

Народно-Революционный Штурм "СКРИНМАНИЯ". Выпуск IV 186

Тест №31. Погружение 188

Скринтурс №03. Март 190

Конкурс "Визионер" 190

Подведение итогов за №1/2003 192

МИКРОПОСТЕР 189-190

Silent Hill 2 189

Impossible Creatures 190

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

Command & Conquer: Generals

Космические Рейнджеры

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

Руссобит-М 2-я обложка
Dina Victoria 3-я обложка
IC 4-я обложка

В номере:

IC 11, 39, 51, 57, 59, 83, 93, 103, 109, 131
DataForce 137
Акелла 05, 07, 09, 13, 15
Атлантик Компьютерс 139
Бука 55, 87
Звезда 169
Руссобит-М 29, 77, 91, 121
Клуб Мультимедиа 133
КРИ 187
Медиатека 183
МедиаХауз 25
Магнамедиа 19
Новый диск 27, 47
MTU-Интел 159
Саргона 167
Софт Клуб 32-33, 67
Хобби-Игры 165
Элвис Телеком 155



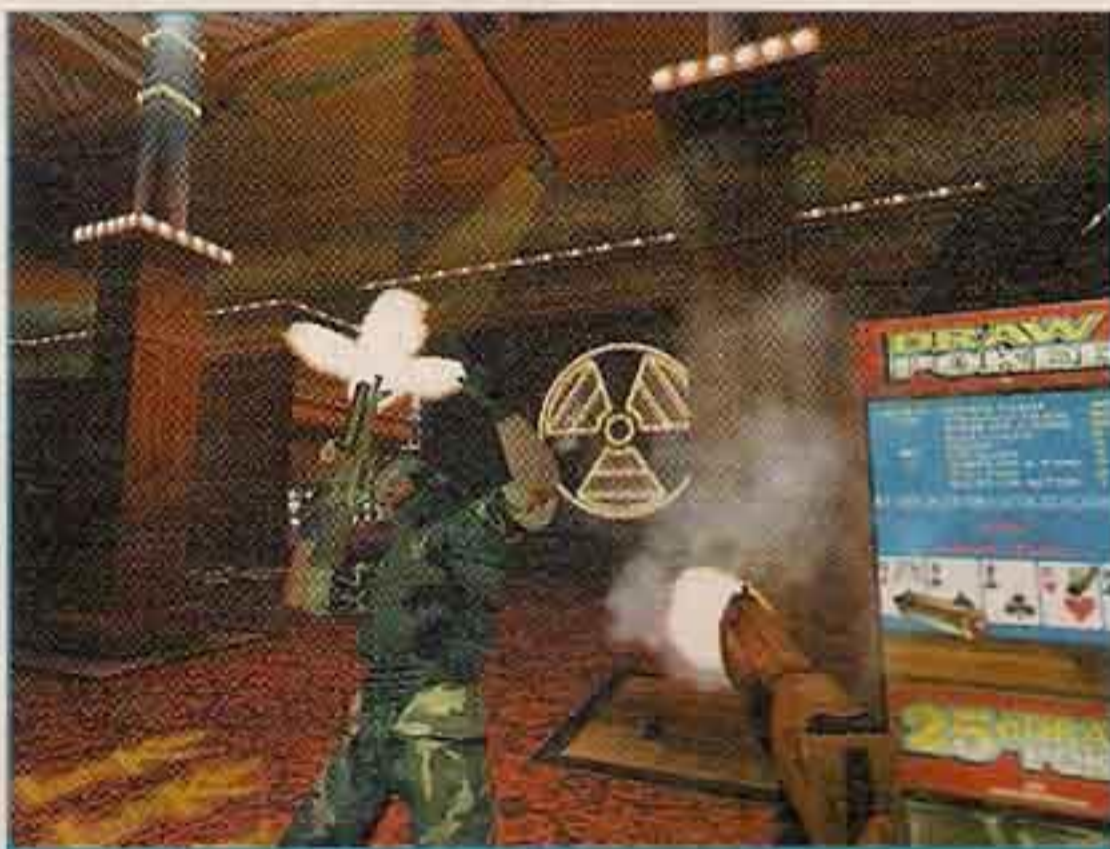
НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Duke еще шевелится

Некоторые вопросы становятся классикой. "Кто виноват?" "Что делать?" "Дадут ли зарплату?" И "А жив ли Duke Nukem Forever?" И если жив, то как себя чувствует. Не захворал ли?



Duke Nukem Forever

Да нет, не захворал. Напротив, живет всех живых. Над ним даже ведется активная работа, о чем не устает сообщать глава 3D Realms — Джордж Бруссард (George Broussard). А на все провокационные вопросы господин Бруссард отвечает, что товарищ Нюкем обязательно выйдет. Непременно! А что до задержек, каких не видела, наверное, ни одна игра, так тому есть масса причин. Сначала над проектом работало очень мало программистов, и некоторые технические вещи отняли слишком много времени, потом была смена движка, потом ребята вообще начинали проект с чистого листа, потом... много чего было. Выпустить-таки DNF для 3D Realms после таких перипетий — дело чести. А чтобы мы, геймеры, окончательно не разуверились в жизнеспособности Дюка, нам огласили минимальную конфигурацию компьютера для игры: Pentium III 1 ГГц и GeForce 3, но рекомендуется, естественно, что-то помощнее... Будете закупаться для DOOM III, не прогадаете и с DNF. Очень хочется верить.

Колесницы войны

Стокгольмская студия разработчиков Paradox Entertainment анонсировала свой новый проект — Chariots of War. Игра является продолжением исторической стратегии о Древнем Риме — Legion — и разрабатывается совместно с английской студией Slitherine Strategies. По словам разработчиков, в новой игре поклонники Legion увидят все характерные черты прародителя, но уже на другом, более высоком технологическом уровне. Известно, например, что в игру будут включены опции торговли, новые технологии и игровые события. Выход Chariots of War намечен на весну этого года.

Вход запрещен

В недрах немецкой студии master creating кипит работа над Restricted Area — игрой, совме-



Restricted Area

щающей в себе элементы экшена и RPG (наподобие Diablo II). Игроку предлагается вжиться в роль одного из четырех доступных персонажей: бывшего спецназовца Джона Джонсона, владеющего всеми видами существующего оружия, волшебницу-медиума, азиатского мастера восточных единоборств или женщину-виртуоза в сфере высоких технологий (робот-охранник прилагается). У каждого персонажа будет тридцать уникальных способностей, которые можно развивать. Вы начнете игру в качестве вольного наемника, но дальше все развивается совсем не так, как в большинстве других игр. Стечение сюжетных обстоятельств свалит на ваши виртуальные головы столько опасностей, что выбраться из них сможет только самый ловкий. Игра разрабатывается на движке IRIS, который в течение двух лет создавался программистами master creating. Судя по скриншотам, время потрачено не зря. Помимо графических новшеств, игроков ожидает оригинальный саундтрек от популярных sci-fi композиторов, а также генерируемые компьютером уровни и спецзадания. Релиз игры намечен на четвертый квартал 2003 года.

Когда?

Начало весны. Время издателям обнародовать свои планы по выпуску новых игр. Со списком игр, которые выйдут в самое ближайшее время, вы можете ознакомиться на отдельном текстовом блоке, а мы с вами заглянем в чуть более отдаленное будущее.



Far Cry

СРОЧНО ВНОМЕР

Замороженный трон Blizzard

Blizzard Entertainment анонсировала дополнение для Warcraft III — The Frozen Throne. Сюжетная линия "Варкрафта" получила логическое продолжение. В игре мы отправимся в напроочь разрушенный войнами мир Azeroth. Подробности сюжетных перипетий пока неизвестны, но обещают нечто потрясающее, затыкающее за пояс оригинальный третий "Варкрафт" и так далее. Дифирамбов не счесть, но когда Blizzard нас обманывала?! На сладкое нас ждут по одному новому герою в каждой расе (у каждого свои уникальные способности), пачка новых юнитов (опять же — уникальных), большое количество нейтральных героев и зданий, улучшенный редактор карт (ждите статью в "Игрострое"), большое количество новых карт для сетевой игры, а также новые режимы игры на Battle.Net (ждите статью в разделе "Интернет"). А теперь внимание. Все это великолепие появится уже летом этого года! Затаили дыхание.



Warcraft III: The Frozen Throne

Ubi Soft сообщает: выход XIII намечен на третий квартал, Far Cry — на четвертый. Eidos радирует: Tomb Raider: The Angel of Darkness нам следует ждать в начале четвертого квартала. Wanadoo порадует нас Al Capone, Behind Enemy Lines и Sniper Elite в четвертом квартале, а Crusaders и Ryzom — в сентябре, Curse: The Eye of Isis — на месяц позже.

Некоторые разработчики и издатели также объявили о переносе дат выхода своих игр. В частности, два грядущих хита от Тома Кленси — Rainbow Six: Raven Shield и Splinter Cell — не увидят прилавков магазинов раньше 21 марта. Novalogic также "обрадовала" сообщением о переносе релиза Delta Force: Black Hawk Down, который состоится 25 марта. Microsoft сообщила, что выход Rise of Nations отодвинут на 22 апреля. Замыкает список "должников" Strategy First, которая отправила отдыхать Galactic Civilizations до 25 марта. И все разработчики как один ставят под новыми датами подпись "Исправленному верить". Попробуем.

Опять Вьетнам: Два в одном

Сколько уже вышло экшенов, посвященных боевым действиям во Вьетна-

ме... А геймерам все мало. И издатели это хорошо понимают. Sierra Entertainment анонсировала очередную экшен про враждебные джунгли — Men of Valor: Vietnam. Игра просто обязана получиться уж если не шедевром, то очень качественным продуктом. Откуда такая уверенность? Так ведь в разработчики



Men of Valor: Vietnam

записалась небезызвестная студия 2015, уже поразившая нас Medal of Honor: Allied Assault. Теперь же ребята из 2015 хотят использовать немного другой подход к жанру экшена, а именно — не заикливаться на геройстве конкретного солдата. Американский патриотизм сделал свое дело — игрока ненавязчиво заставят понять, что он выполняет великую миссию и помимо него есть еще несколько тысяч таких же простых солдат, готовых раз и навсегда сложить собственные головы за родину. И чтобы геймер об этом не забывал, рядом с ним в Men of Valor будут находиться управляемые компьютером братья по оружию. Примечательно, что играть можно будет как на стороне американцев, так и за вьетнамскую армию. Что касается технических деталей, то пока известно лишь одно — в игре будет использован движок Unreal последнего поколения (со всяческими доработками самой 2015). Появления игры на полках магазинов не следует ждать раньше 2004 года.

Не успели геймеры оправиться от анонса Men of Valor: Vietnam, как уже Infogrames подоспела с анонсом игры про азиатские джунгли. Line of Sight: Vietnam — так называется проект, экшен. Разработкой игры занимается студия nFusion Interactive, которая в свое время создавала Deadly Dozen. Нам, в роли снайпера из подразделения "зеленых беретов" американской армии, предстоит выполнить немало особо важных заданий на вражеской территории. В отличие от большинства подобных игр, упор в Line of Sight будет делаться не на кровопролитные бои лоб в лоб (хотя полностью их избежать у вас вряд ли получится), а на деликатное — под покровом ночи, джунглей, чего-то еще — перемещение по территории врага. Ну а когда проберемся, тут уж глазом к прицелу, сделаем свое черное снайперское дело — и сматываемся. Умелое использование густых зарослей и как можно меньше шума — вот ключ к успеху. И не забывайте, что ваши враги находятся на своей территории и просто обожают расставлять всяческие ловушки (будь то скрытые ямы со змеями или мины-растяжки). Эдакий Thief во Вьетнаме. Для защиты от неприятеля разработчики вооружат нас десятью различными пушками (включая те, которые вы сможете подбирать со вражеских трупов). Если вам надоест грязная работенка снайпера-одиночки, отправляйтесь на просторы интернета. Благо поддержка сетевой игры будет. Что касается релиза игры, то, увы, никаких конкретных дат выхода пока не называется.

Трехголовый змей

Больше коробок, хороших и разных! Electronic Arts объявили, что Command & Conquer: Generals будет продаваться в трех различных коробочных исполнениях. В игре три противоборствующие стороны — США, Китай и Всемирная Армия Освобождения. Так вот, коробки с игрой будут отличаться лишь картинкой на упаковке, соотносящейся с каждой из указанных сторон. Если составить все три коробки вместе — получится единая батальная сцена. Фанатам следует учесть, что EA планирует выпустить подобный "трехголовый" вариант в ограниченном количестве. Вряд ли эксклюзивный трехкоробочный вариант с игрой залежится на полках магазинов, куда поступит 11-го февраля (именно на этот день намечен релиз Generals). На все же вопросы, зачем одному человеку три одинаковых диска с игрой, издатели лишь снисходительно улыбаются. Starcraft в свое время брали, а Generals чем хуже?



Command & Conquer: Generals

gothic II ГОТИКА II



pc cdrom

Незабываемый мир, наполненный огромным количеством загадочных существ, теперь расширится созданиями самого Дьявола! Из самых мрачных глубин шахт, к войне людей и Орков готова примкнуть третья сторона, именуемая армией темных сил. Кудесники черной души, поднявшиеся из глубин тартара, возжелали взять под контроль людские земли...



- Огромная игровая вселенная, созданная с помощью новейших графических технологий.
- Полностью интерактивный мир, независимый от игрока.
- Возможность создавать собственные магические вещи и заклинания.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "JoWood Productions", © 2003 "PIRANHA Bytes"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com
представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

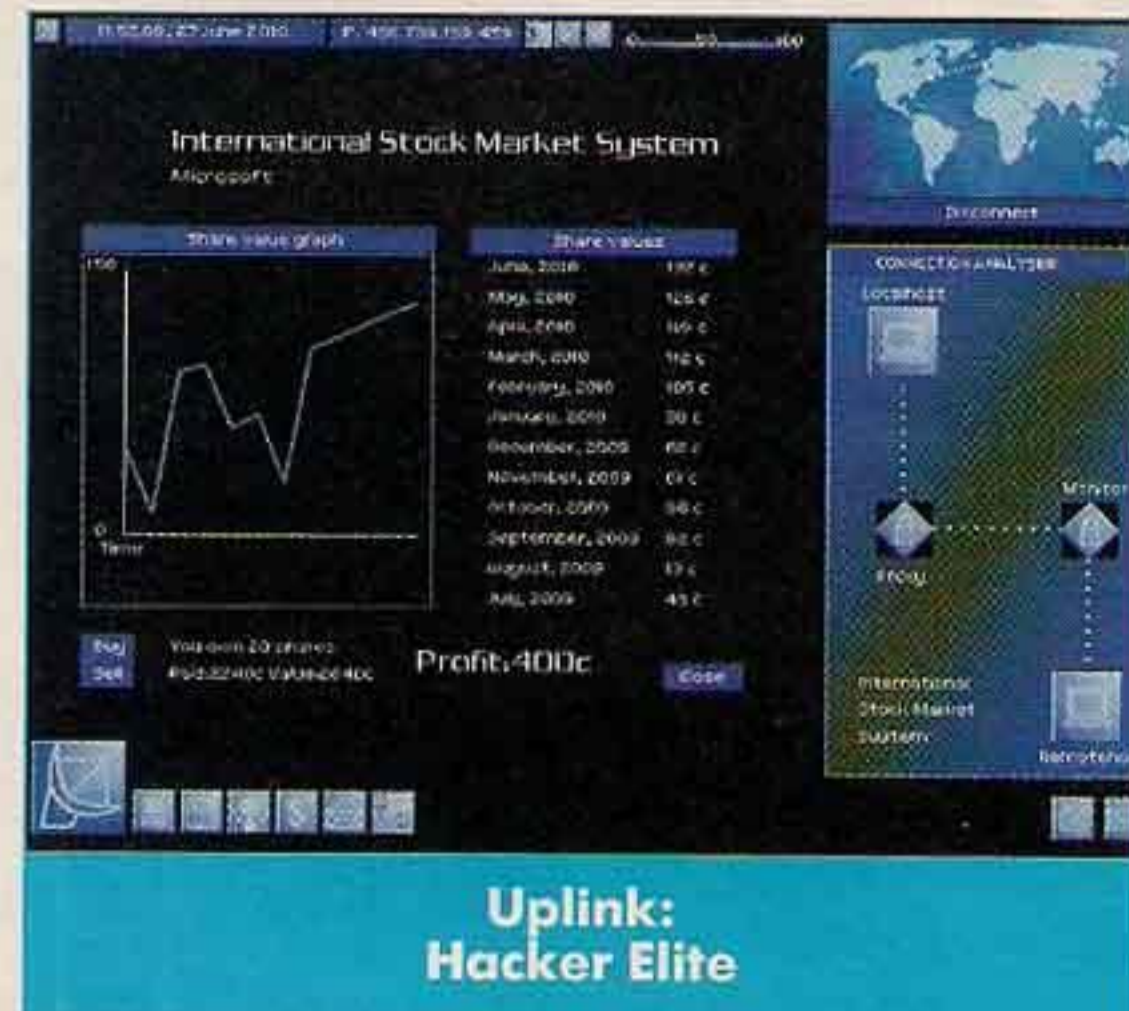


акелла™

Хакни меня играючи

Компании **Strategy First** и **Introversion Software** заключили договор, согласно которому **Strategy First** будет издателем игры **Uplink: Hacker Elite** на североамериканском рынке. В **Uplink** игроку предстоит поставить себя на место крутого хакера, работающего на крупные корпорации исключительно ради собственной выгоды. Вам придется взламывать удаленные сервера, красть засекреченную информацию, саботировать компании, отмывать деньги, подставлять ни в чем не повинных людей, ну и, конечно же, замечать за собой следы после всех этих безобразий. Представьте себе типичную игровую ситуацию: вы взламываете банковский сер-

вер с номерами счетов и кредитных карточек клиентов банка, начинаете скачивать информацию, но служба безопасности банка все-таки умудряется вас засечь. До определения вашего местонахождения остается пятнадцать секунд, а информацию еще сливать и сливать... Как выпутаться из такой ситуации? Если судить по детским фильмам про хакеров — легко. В действительности же все гораздо сложнее. Насколько сложнее — вы сможете узнать в **Uplink** совсем скоро. Разработчики настолько верят в успех своей игры, что разрабатывают ее не только под **Windows**, но и под **Linux**. Или это, наоборот, свидетельствует об отсутствии веры? Вот выйдет игра, тогда посмотрим.

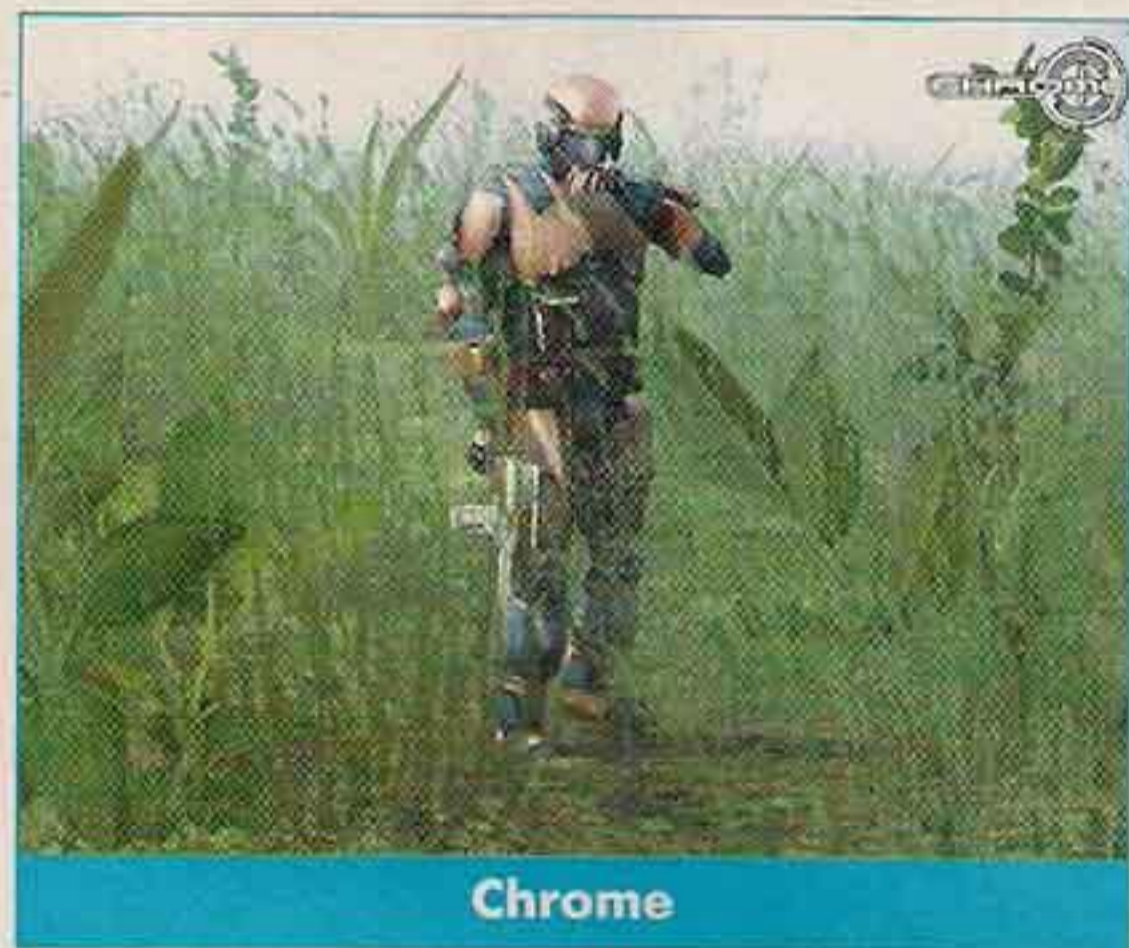


ИНДУСТРИЯ



Главное — стратегия

Компания **Strategy First** решила издать несколько аддонов для популярных летных симуляторов и симуляторов железной дороги. Во-первых, был подписан контракт с европейским издателем **Just Flight**, согласно которому **Strategy First** выпустит на североамериканском рынке четыре аддона для **Microsoft Flight Simulator** и **Microsoft Combat Flight Simulator (Battle of Britain Memorial Flight, The Dam Busters, World Airlines и World Airports)**. Во-вторых, на территории Северной Америки **Strategy First** выпустит два аддона от разработчиков из **Aerosoft** для **Microsoft Train Simulator**. Первый носит название **Heidi Express** и посвящен швейцарским Альпам. Второй — **High Speed Trains** — включает в себя десять различных поездов-экспрессов (от парового P10 до ультрасовременного ICE). Выход дополнений запланирован на первый квартал этого года.



вой индустрии братьев — продюсера **Криса Миллара (Chris Millar)** и дизайнера **Рона Миллара (Ron Millar)**. Вы никогда не слышали о Милларах? А ведь именно они играли далеко не последние роли в создании таких хитов, как **Warcraft, Starcraft** и **Diablo**. Что самое интересное — вместе братья не работали с 1996 года. И вот теперь они будут корпеть над еще не объявленным проектом **Jaleco**.

Зубчатый союз

В декабре прошлого года **Strategy First** закрыла свою студию в Оттаве и предложила всей команде перебраться в монреальскую штаб-квартиру. Штат программистов состоял в основном из бывших работников **Sirtech Canada**, которая в свое время выпустила на свет такие хиты, как **Wizardry 8** и **Jagged Alliance 2**. К чему такие хитрые перетасовки? В Сети появились слухи, что **Strategy First** планирует и возлагает



Помимо аддонов, **Strategy First** успешно продолжает заниматься изданием полноценных игр. В частности, подписан контракт с польским издателем и разработчиком **Techland**, согласно которому **Strategy First** займется изданием новой линейки продуктов **Techland**. Сюда входят такие игры, как **Chrome, Xpand Rally, Speedway Championship, Pet Soccer, Pet Racer, Indiana Jack, Crime Cities, Chess 2003** и **Bridge 2003**. Выход **Chrome**, кстати, намечен на второй квартал этого года.

Братское воссоединение

Компания **Jaleco Entertainment** взяла под свое крыло в Колорадо двух знаменитых в игро-

большие надежды на продолжение линейки игр **Jagged Alliance**, права на которую компания получила у **Interplay** более года назад. Правда, неясно, кто займется разработкой новой игры — старая команда бывших **Sirtech** овцев или сторонняя студия. И вообще, имеют ли эти слухи под собой хоть бы какое-то основание? Хочется верить, что имеют.

Выкуп Take 2

Совет директоров **Take 2 Interactive** одобрил решение о выкупе непривилегированных акций компании на сумму двадцать пять миллионов долларов. Акции будут выкупаться как на открытом рынке, так и посредством частных сделок. Главный финансовый администратор **Take 2** —

СРОЧНО ВНОМЕР

Расформирование Westwood

Недавно **Electronic Arts** ошарашила игровую общественность заявлением о своих намерениях. Компания объединяет свои студии в Лос-Анджелесе, Ирвине (пригород Лос-Анджелеса) и Лас-Вегасе в одну. Для **EA** это означает решение целой кучи и еще маленького вороха разных бюрократических проблем. А для нас, геймеров, в первую очередь то, что **EA Pacific** (Ирвин) и **Westwood Studios** (Лас-Вегас) будут закрыты. И если **EA Pacific** знает не каждый, то кто такие **Westwood** — ответит любой ребенок, хоть раз державший в руках мышку... Тридцать первого марта 2003 года **Westwood Studios**, начавшая свою работу более двадцати семи лет назад — только вдумайтесь в эту цифру — раз и навсегда прекратит свое существование. Понятно, что **Electronic Arts** поспешили обосновать подобное решение. Обоснованием стало "отсутствие внушительных планов" и "проект **Earth and Beyond** стал успешным завершением". Не слишком убедительно.

Многих из вас наверняка волнует, кто теперь будет работать над продолжениями **Command & Conquer**, да и будет ли вообще. **EA** поспешила успокоить взбудораженную общественность: разработкой и поддержкой серии **C&C** будет заниматься студия в Лос-Анджелесе — создатели **Medal of Honor**. Хм. Из этого следует лишь то, что если вдруг будет создаваться **Renegade 2**, то по жанру он будет сильно похож на выше-названный военно-полевой экшен. Больше из этого ничего хорошего, равно как и плохого, не следует.

Понятно, что **Westwood** как бы не совсем исчезнет. Часть ее сотрудников продолжит работать над играми, перебравшись в новые офисы компании **EA** и разбредясь по различным подразделениям. Переезд произойдет этим летом. Поначалу это будет две сотни человек, но в течение года компания планирует увеличить количество работников студии до пяти сотен. Однако великого имени творцов **Lands of Lore** и **Command & Conquer**, как и единой могучей игровой студии, — больше не будет.

Карл Винтерз (Karl Winters) — говорит, что подобные меры направлены, прежде всего, на повышение привлекательности компании в глазах держателей акций. Напомню, что выкуп акций на столь значительную сумму стал во многом возможен благодаря посылно-

му вкладу Rockstar. Речь, естественно, идет о высоком уровне продаж серии Grand Theft Auto.

Всепоглощающая Microsoft

Компания Microsoft планирует купить игровое подразделение французского медиа-гиганта Vivendi Universal. Пока это только слухи, но уж исходят они из источников, которым "утки" пускать несвойственно. Если вспомнить о далеко не лучшем, слухи тем более кажутся небезосновательными. Хотя, с другой стороны, ни одна из компаний пока не делала никаких намеков на сделку купли-продажи.

Прощай, Rage

Похоже, ни один выпуск "Новостного меридиана" не обходится без сообщений о закрытии компаний или проектов. Вот и на этот раз, что называется, индустрия подсобила. Английская студия, занимавшаяся разработкой и изданием компьютерных игр, Rage Software канула в небытие. Все мы помним такие игры, как Expendable, Gun Metal, Hostile Waters: Antaeus Rising, Mobile Forces, появившиеся во многом благодаря Rage. Зарубежным геймерам эта студия в основном известна по серии консольных игр David Beckham Soccer, которые приносили в бюджет Rage порядка тридцати процентов дохода. Но, как оказалось, этого было недостаточно. То ли из-за безграмотного менеджмента, то ли из-за каких-то внешних факторов, но у Rage просто-напросто закончились деньги на поддержание (продолжение разработки) текущих проектов. Покойся с миром, Rage.

Мультфильмы заказывали?

Activision приобрела у компании DreamWorks права на разработку и издание трех игр по мотивам мультфильмов Sharkslayer, Madagascar и Over the Hedge. Мультфильмы создаются при участии людей, в свое время делавших такие хиты компьютерной анимации, как Shrek, Ice Age, The Road to El Dorado, Antz. Что касается самих игр, то руководители обеих компаний не скрывают радости по поводу заключенной сделки и обещают тесно взаимодействовать друг с другом при переносе мультяшного действия с экрана телевизора на экран монитора.

Англия против насилия

Оказывается, в Англии не сильно почитают компьютерные игры. Министр культуры Англии Ким Ховеллз (Kim Howells) прошелся по компьютерным играм, заявив, что они активизируют в человеке самые низкие чувства. В то же время министр заметил, что не считает, что ребенок может стать более жестоким или, что еще хуже, убийцей вследствие игры на компьютере. Хоть это радует. Приятно также и то, что запрещать кровавые игры и компьютерные клубы на территории Туманного Альбиона не собираются.

Итоги 2002

Весна 2003 года — пик активности компаний, занимающихся сбором различной статистики. Спешим поделиться с вами некоторыми интересными фактами. Самой популярной игрой прошлого года по количеству проданных копий (т.е. по рейтингу продаж) стала The Sims Vacation Expansion Pack. Второе место также принадлежит виртуальным человечкам — The Sims Unleashed Expansion Pack. И лишь на третьем месте разместился Warcraft III: Reign of Chaos. Пресловутые "Симы" оккупировали добрую половину десятки самых продаваемых игр прошлого года. Кто бы сомневался, конечно, но немного обидно, что другие игры из-за этого оказались вне рейтинга.

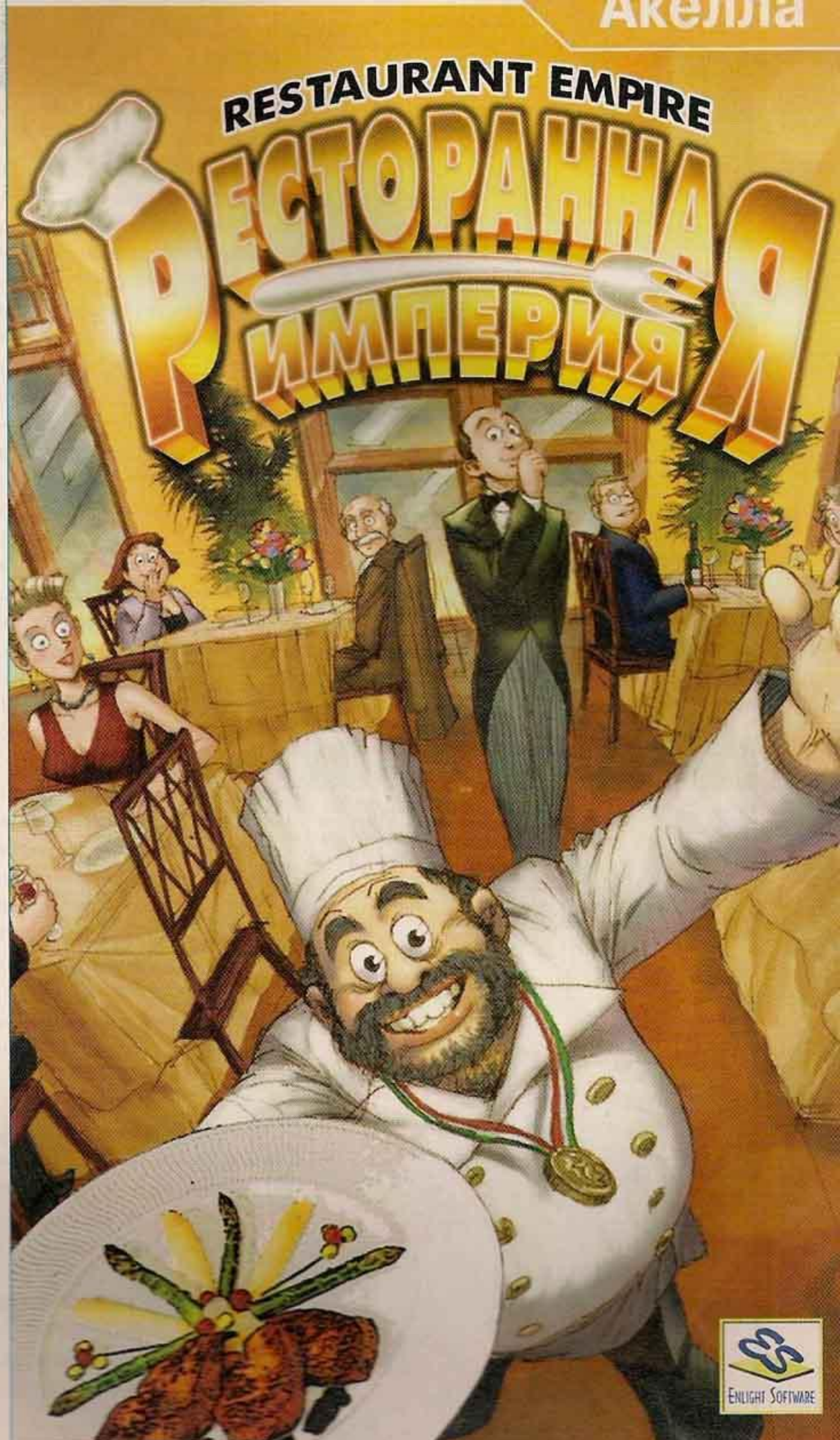
В 2002 году рост продаж в игровой индустрии вырос на 21% по сравнению с 2001 годом. Общее количество проданных игр составило десять целых и три десятых миллиарда экземпляров. Впечатляет. Посмотрим, что будет в 2003.

РОССИЯ



Возрождение "Фланкера"

Любители авиасимуляторов наверняка помнят серию замечательных игр "Фланкер" от компании "Игл Дайнемикс". Спешу обрадовать поклонников "Фланкера" — у игры в скором времени появится достойный преемник. Имя ему — "LockOn: Современная боевая авиация". Усовершенствований и новшеств по сравнению с "Фланкером 2.5" в игре масса. Во-первых, расширился парк пилотируемых самолето-



pc cdrom

Уникальный The Sims для настоящих гурманов! Сначала - малоизвестная забегаловка на углу. Затем - сеть ресторанов. И, наконец, транснациональная компания по насыщению желудков голодных граждан. Кому нужен МакДональдс? Ведь уже есть вы - пронирыливый император ресторанного бизнеса! Лучший симулятор жизни обыкновенных обжор...



- Великолепная, высоко-детализированная трехмерная графика
- Продвинутое управление персоналом: нанимайте пожарников, охранников, дворников, официантов, поваров...
- Удовлетворяйте все прихоти придирчивых клиентов!

www.akella.com

© 2002 "Akella"
 © 2002 "Enlight Software"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 оптовая продажа: (095)728-2328 ттех.поддержка - support@akella.com
 представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Lock On: Modern Air Combat

тов. Помимо "Су-27" и "МиГ-29" в игре появились отечественный "Су-25" и самолеты НАТО: А-10 и F-15. Во-вторых, традиционно реалистичная модель управляемого самолета была еще более усовершенствована. При расчете параметров движения используются сложные уравнения, в которых учитываются инерционные и аэродинамические характеристики самолета, в

том числе на закритических углах атаки, режимах сваливания и штопора. Для "Су-27" и "МиГ-29" реализован знаменитый маневр "кобра". Модель силовой установки содержит сложные зависимости параметров работы реактивного двигателя от режимов полета. Еще более детализирована работа систем самолета. Все это обеспечило реалистичное моделирование летно-технических характеристик (маневренные и разгонно-тормозные характеристики, скороподъемность, потолок, максимальная и минимальная скорость, дальность и продолжительность полета). В дополнение к реалистичному режиму управления для опытных игроков, в игре появился упрощенный режим для новичков.

В-третьих, значительные изменения претерпела графическая составляющая игры. В первую очередь это относится к визуальным эффектам. Существенно улучшилось изображение земной поверхности, обеспечивающее фотореалистичный вид в широком диапазоне высот: от 10 до 10,000 метров. Ощутимо расширилась география игры, помимо Крыма включающая теперь и Кавказ.

В новую игру встроен редактор миссий, при помощи которого игрок может строить и редактировать миссии и кампании, инициировать сетевую игру, записывать ролики, устанавливать уровень сложности, задавать время суток и погоду (ветер, видимость, облачность, туман и др.) и многое другое. В игру также включены режим интерактивного обучения, позволяющий игроку максимально быстро освоить управление боевым самолетом, и энциклопедия современного вооружения. Еще одна новая возможность "LockOn: Современная боевая авиация" — участие не только в воздушных и воздушно-наземных, но и в морских и наземных сражениях.

Издавать игру в России, на территории стран СНГ и Балтии будет фирма "1С". Релиз LockOn намечен на лето 2003 года.

Прибавление у "Акеллы"

Компания "Акелла" объявила о подписании сразу нескольких договоров с зарубежными разработчиками.

Был подписан контракт с немецким разработчиком LightBrain на издание на территории России, СНГ и стран Балтии великолепной аркадной игры BomberFUN. Ваша цель в игре — используя бомбы, подрывать препятствия, открывая дорогу на следующий уровень, а заодно и уничтожая своих врагов. BomberFUN облада-



RoboForge

ет великолепной графикой, большим количеством сложных, а главное разнообразных уровней. Есть многопользовательский режим. Выход BomberFUN намечен на весну этого года.

Также "Акелла" заключила соглашение с компанией Brightstar Entertainment. Да-да, с той самой компанией, которая создала великолепный конструктор роботов RoboForge. Проект "Кибергладиаторы" (именно так звучит название отечественной локализации) позволит вам создавать гигантских робототехнических гладиаторов. Научить их сражаться и даже выставить на международные турниры по гладиаторским боям среди роботов. Тысячи разнообразных деталей позволяют построить уникальные машины. Однако это только часть дела, вам также необходимо научить этот кусок стали думать — обучить наступательным и оборонительным движениям. Выход игры состоится весной этого года.

Disney по-русски

Впервые в истории отечественной индустрии подписан долгосрочный контракт с легендарной американской студией Disney на издание ее проектов на территории России, и притом со специальной российской ценовой политикой. Благодарить за подобный сюрприз нужно компанию "Новый Диск" и студию Snowball Interactive. Первые шесть проектов Disney выйдут в рамках совместной линейки "Новый Диск"/troll.ru уже этой весной, а откроет серию трехмерная аркада "Дональд Дак. Утиные истории". Все игры выйдут как в DVD-упаковке, так и в привычном для российского рынка jewel-варианте — при этом в обеих версиях с полноцветным руководством на русском языке. На всякий случай напомню, что troll.ru — это новый издательский лейбл студии Snowball, посвященный исключительно детским играм.

Даты выхода игр

Февраль

Battlefield 1942: Road to Rome	04
NASCAR Racing 2003 Season	04
Unreal II: The Awakening	07
Command & Conquer: Generals	11
IGI 2: Covert Strike	14
HoMM IV: Winds of War	15
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	18
Vietcong	19
FS A 320 Pilot in Command	20
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	21
Praetorians	24
Master of Orion III	25
Purge	25
Devastation	27

Март

Tron 2.0	02
AquaNox 2: Revelation	04
Gothic II	15
Lock On: Modern Air Combat	17
Postal 2	19
Downtown Run	20
Dragon's Lair 3D	20
Rayman 3: Hoodlum Havoc	20
TC Rainbow Six: Raven Shield	21
TC Splinter Cell	21
Delta Force: Black Hawk Down	25
Galactic Civilizations	25
C.S.I.: Crime Scene Investigation	27
Will Rock	27

Апрель

White Fear	02
Colin McRae Rally 3	06
Republic: The Revolution	14
Commandos 3	15
Deus Ex 2: Invisible War	16
Freelancer	16
Harpoon 4	19
Tomb Raider: The Angel of Darkness	20
Rise of Nations	22
Vivisector: Creatures of Dr. Moreau	25
FireStarter	27
Duality	30

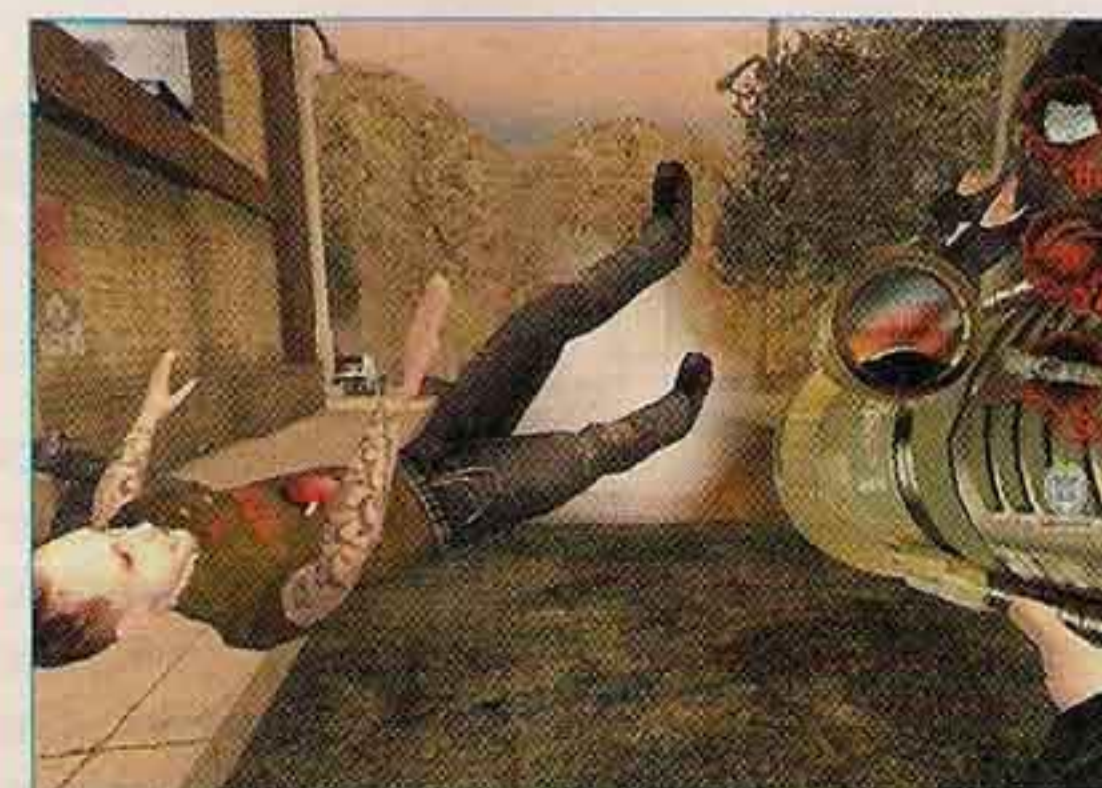
Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Нетрадиционная ориентация Postal 2

Не успел еще кровавый экшен Postal 2 появиться в продаже, как голландские геи затрубили тревогу. Да, вы не ослышались. Уж где-где, а в Голландии знают, что такое права и свободы человека. Так что даже самые бредовые идеи могут реализоваться на практике. Один из активистов голландского гей-движения подал иск в суд против компании Running with Scissors. Гомосексуалист требует наложения запрета на продажу Postal 2 в Голландии, поскольку в игре можно убивать... геев. Глава Running with



Postal 2

Scissors — Vince Desi — в ответ заметил, что Postal 2 — всего лишь игра, и пора бы некоторым повзрослеть. Да и убивать в Postal 2 можно кого угодно — от кошек и собак до представителей секс-меньшинств. Напомним, что в Австралии игру уже запретили к продаже. Остается только ждать, когда активизируются борцы за свободу чернокожих, общество защиты проституток и, самое главное, гринписовские поборники свобод угнетаемых домашних животных. Их ведь в Postal 2 тоже можно разносить в кровавый фарш.

Играм — НЕТ!

Еще в прошлом году конгрессмен Джо Бака (Joe Baca) пытался протолкнуть закон о "Защите детей от секса и насилия в видеоиграх" в США. Тогда закон застрял в подкомитете по преступлениям, терроризму и безопасности страны. Отчасти из-за того, что противоречил первой поправке к конституции США, а отчасти из-за сильного лоббирования интересов воротил игровой индустрии. На этот раз закон был существенно доработан. И если его все же примут, то продажа или сдача в прокат игр со сценами насилия лицам, не достигшим восемнадцати лет, будет считаться федеральным преступлением на территории США и караться по закону. Что-то мне подсказывает, что опять этот закон не примут. Уж больно крупные суммы денег здесь замешаны.

Есть контакт

Завершена уникальная акция "Есть контакт", проводившаяся компанией "Бука" совместно с нашим журналом. В течение нескольких месяцев у каждого, кто купил продолжение футуристического летного симулятора "Шторм" — "Шторм: Солдаты неба", был шанс выиграть один из трех призов. За первое место полагалась пятиканальная акустическая система, за второе — джойстик с обратной связью, а за третье — карманный компьютер Palm m505. От участников требовалось лишь заполнить купон и отправить его на указанный адрес. Неудивительно, что в редакцию пришло свыше пятисот писем!



Шторм: Солдаты неба



Дениса Швецова (г. Лангепас), ставшего обладателем джойстика, и Павла Карамышева (г. Суворов), который выиграл незаменимый в хозяйстве карманный компьютер. Да пребудет с вами вечно игровая мания!

Старая игра, новая смерть

Еще один случай передозировки компьютерной игрой зафиксирован в Гонконге. Двадцативосьмилетний мужчина был найден мертвым перед монитором. Очевидцы утверждают, что он играл в Diablo II на протяжении каких-то жалких пяти часов. Могла ли игра вызвать столь быструю смерть у погибшего — покажет вскрытие. А пока людям в Гонконге на память приходит случай с семнадцатилетним работником игрового центра, который также скончался после ночи игры в Diablo II восемь месяцев назад. Но одно дело, когда по несколько суток сидят за компьютером без еды, воды и сна, а потом умирают от истощения организма, но чтобы через пять часов... Это что-то новенькое. ■



ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ВОВОЧКА 2

ГЕРОЙ ЭРОТИЧЕСКИХ СНОВ!



"Великолепный Вовочка 2" - продолжение сексуальных походов народного любимца. Вконец уставшему от сексуальных побед в первой части игры Вовочке хочется всего-навсего поспать. Но уснув, он попадает в страну эротических кошмаров...



- Новый графический движок с кучей прибабасиков: динамическое освещение, тени, дым, туман и т.д.
- 16 игровых уровней.
- 8 горячих эротических видеороликов!

Эксклюзивный распространитель
игры - компания "Полет Навигатора"
www.cdnavigator.ru
тел (095)7282328

MACHO
STUDIO

www.machostudio.ru

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на мартовском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "Руководства и прохождения", "КОДЕКС", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "Инфоблок". Компакт-диск базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки (ждите композиции из Silent Hill 2 и "Демимурги 2"). Все пожелания по поводу дальнейшего развития и улучшения компакт-диска направляйте на editor@igromania.ru, будем признательны.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Как уже неоднократно говорилось, руководства и прохождения отныне не пишутся в "Игромании", а предоставляются нам с задержкой в месяц журналом "Лучшие компьютерные игры".

На сей раз с февральского номера журнала "Лучшие компьютерные игры" в ваше пользование поступают следующие материалы:

1. **Ballerburg.** Руководство.
2. **James Bond 007: Nightfire.** Руководство + прохождение.
3. **O.R.B.** Руководство + прохождение.
4. **Post Mortem.** Руководство + прохождение.
5. **Treasure Planet.** Руководство + прохождение.
6. **Европа 1400. Гильдия (Europe 1400: The Guild).** Руководство.
7. **День Победы (Hearts of Iron).** Руководство.
8. **Завоевание Америки (American Conquest).** Руководство + прохождение.
9. **Робин Гуд. Легенда Шервуда (Robin Hood: The Legend of Sherwood).** Руководство + прохождение.

Напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт-диске в частично урезанных версиях. А именно, мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На следующем компакт-диске "Игромании" ждите материалы, предоставляемые мартовским номером журнала "Лучшие компьютерные игры":

1. **Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin.** Руководство.
2. **G.I. Combat. Episode One: Battle of Normandy.** Руководство.
3. **Haegemonia: Legions of Iron (Гегемония).** Руководство и прохождение.
4. **Silent Hill 2.** Руководство и прохождение.
5. **SimCity 4.** Руководство (без мелких изображений).
6. **Глаз Дракона (The Eye of the Dragon).** Руководство (включающее в себя все заклинания).
7. **Европа 1400: Гильдия (Europe 1400: The Guild).** Руководство.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" мартовского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспе-

ртные углубленные материалы: "Civilization III: Ранняя и поздняя война", "Секреты и мифы Grand Theft Auto III, или Где этот чертов мотоцикл?", "Grand Theft Auto III: Все о лошадиных силах", "Герои Меча и Магии IV (Heroes of Might & Magic IV): Школа эффективного волшебства — II (Жизнь и Смерть)", "The Elder Scrolls III: Morrowind — Данмеры шутят", "Операция Flashpoint: Холодная война — Искусство выжить". Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт-диске "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайте WWW.IGROMANIA.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью издательского дома "Игромания-М" и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДЕКС НА CD

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов, уже разросшаяся до **793 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ**, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель блока: **Илья "Orange" Виктор**
Подборка по Counter-Strike: **J.B.**
Подборка по GTA3: **Андрей Шуткевич**
Разбор вашего творчества: **Антон Голицин**
Для читательских работ: gamezone@igromania.ru

Вводное слово

Представляю вам очередной выпуск "Игровой зоны", я первым делом приношу извинения за подборки по Stronghold, The Sims и Red Alert 2 с предыдущего номера, которыми никто из наших читателей не смог воспользоваться, потому что у них по неким мистическим причинам архивы, помещенные на компакт-диск, оказались с паролями. Как это произошло, мне до сих пор непонятно. Чудеса, да и только! Ну — естественно, все три подборки сейчас выкладываются нами снова. Пользуйтесь. И, надеюсь, никаких таких "чудес-расчудес" больше не произойдет.

Теперь — к нашей нынешней "Игровой зоне". Среди новобранцев раздела — **Hearts of Iron** (он же — "День Победы"), для которого припасено несколько модификаций, и — внимание — **Need for Speed: Hot Pursuit 2** с новыми вариантами раскраски автомобилей! Вам уже надоело, что самый крутой из "мерседесов" вечно серый аки мышь? Недолго ему осталось быть таковым. Изменится облик и других потрясающих машин из игры. Эх, покатаемся!

Heroes of Might and Magic 3,5: Wake of Gods — неофициальный аддон, о котором мы уже немало писали и для которого продолжают появляться дополнительные сценарии. Очередная их подборка ждет вас.

Объявленных тем компакт-диска в этот раз две: **Max Payne** и **Half-Life**, подробности вы можете узнать, перелистнув пару страниц. Первым делом я рекомендую вам ставить "полужизненный" **Escape from Darkness** — крупнейшее продолжение, которое на пару дней исключит вас из серости повседневной реальности.

Есть у нас и "необъявленная" тема компакт-диска, впрочем, вполне заслуженно вынесенная на обложку журнала. Разработчики, подарившие нам несравненный **Neverwinter Nights**, создали для него дополнительный модуль, который можно расценивать как полноценное сюжетное продолжение игровых событий! Это — потрясающий подарок для всех поклонников, еще раз доказывающий, что еще есть в мире люди, которые делают игры не только ради прибыли, но в первую очередь потому, что им это действительно нравится! Всем играть.

Любителей **Operation Flashpoint** должна порадовать подборка дополнительной техники и замечательная кампания "Дикие Горы", стратегов — масса всего ценного для **Age of Mythology**, а ролевиков — новые модификации для **Diablo II**. Правда, в случае с **Diablo II** необходимо иметь в виду, что модификации ставятся только после установки патча, а патч ставится только на непиратскую версию (впрочем, существуют пиратские версии, которые уже пропатчены).

В дополнениях снова царят бесплатные игры, в том числе уже ставшие хитовыми **Swen Bombwollen** и **Pontifex**. И, конечно, мы продолжаем выкладывать **игровые обои**. Мы впервые сделали это месяц назад, и, судя по вашим отзывам, вам это нужно. Значит — это будет!

№01. Ил-2: Штурмовик

До выхода долгожданного аддона "Забывшие сражения" осталось совсем немного. Скоротать это время вам поможет наша сегодняшняя подборка, куда вошли наиболее интересные варианты раскраски для самолетов Ил-2, Як-1, Як-9 и ВФ-109, а также лучшие дополнительные миссии, как за русских, так и за фашистов.

№02. Age of Empires II: The Conquerors

С выходом **Age of Mythology** предыдущее творение **Ensemble Studios** не утратило своей популярности. Любителям этой старой доброй RTS мы предлагаем три развернутые кампании: **Adventures of Aldon** (10 миссий), **Knights of Shadow** (7 миссий) и **Punic Wars**, претендующую на историческую достоверность кампанию из 15 сценариев.

№03. Age of Mythology

Мифологическая трехмерная стратегия уже успела отлично показать себя как в сингле, так и в мультиплеере и приобрести собственную армию поклонников. За прошедший месяц появилось немало дополнений, и мы спешим представить вам наиболее интересные из них...

1. Кампания **Alone in the Dark** — образец идеального пользовательского дополнения. Отличная проработка сюжета, множество дополнительных заданий и колоритные персонажи.
2. Одиночные сценарии **Ajax**, **Battle of Helms**, **Call for Eternity**, **Keeper of the Realms** и **Loki vs Six**.
3. Десять скриптов для создания случайных карт. На основе шаблона каждый раз создается новая карта, которую можно использовать в режимах **Multiplayer** и **Skirmish**.
4. Пять демоков (записанных игр), демонстрирующих "папские" методы ведения боя. Напри-

ИГРОМАНИЯ
CD-МАНИЯ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ИЗДАНИЕ № 3 (16) 2003 МАРТ
РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА PC
ПРЕДСТАВЛЯЕМ:
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ IV
CIVILIZATION III
GRAND THEFT AUTO 3
MORROWIND
OPERATION FLASHPOINT
ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
ГЛАЗ ДРАКОНА
ЕВРОПА 1400: ГИЛЬДИЯ
COMBAT MISSION 2
G.I. COMBAT
HAEGEMONIA
SILENT HILL 2
SIMCITY 4
НА КОМПЬЮТЕ
ЛУЧШИЙ МАРТ 2003 ГОДА
ДЛЯ ИГРЫ LIFE!
LKI.IGROMANIA.RU
ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



DELTA FORCE® ОПЕРАЦИЯ СПЕЦНАЗ



NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
технология творчества

СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,
МУЖИКИ!



ТЕМА КОМПАКТА №1

Half-Life: Escape from Darkness

Пользовательские аддоны для культового **Half-Life** и по сей день выходят с завидной регулярностью, причем от раза к разу становятся все лучше и лучше. Яркий пример — синглплеерная модификация **Escape from Darkness**. Очередной вариант развития событий после завершения оригинальной игры. В многострадальном комплексе **Black Mesa** продолжают твориться неприятные события с участием инопланетных захватчиков и американского спецназа. Гордон Фримен снова выходит на тропу войны, а это значит, что очередная кровавая баня не заставит себя ждать.

Escape from Darkness — одно из наиболее профессионально выполненных неофициальных дополнений, не уступающее известным **Opposing Force** и **Blue Shift**. Потрясающая архитектура, огромные, хорошо продуманные уровни, множество новых текстур и моделей, новое оружие (AK-47, УЗИ с глушителем, снайперская винтовка, плюс новые модели всех стандартных пушек), новые враги (например, десантники в утепленных масках с «калашами» в руках, или вооруженные ученые, или даже новый финальный босс), новая озвучка (герой научился комментировать происходящее), мастерски срежессированные скриптовые сценки. Плюс совершенно замечательная, ни на что не похожая атмосфера.



▲ Вот такие красавцы ждут вашей пули на заснеженных просторах Аляски. В руках у героя — модифицированный MP5.



▲ Товарищи хотели расстрела. Навалились массой и получили массовый расстрел.

мер, ранние неотразимые раши или затяжные игры на больших картах с толпой участников.

5. Программа **Addon Manager**, которая поможет разобраться во всех установленных дополнениях, получить о них информацию, удалить лишние или добавить новые.

№04. Age of Wonders II

Очередная подборка, состоящая из десяти новых синглплеерных карт. Это **Faerun**, **Grass Hermits**, **Ice Hermits**, **Life or Death**, **Lord of the Rings** (сделанная сами знаете по какому сценарию) и другие не менее интересные работы.

№05. Civilization III

Сегодняшняя подборка по третьей «Цивилизации» целиком и полностью посвящается модификациям, коих пять штук: **City Trees Mod**, озеленяющая все города, **Civ1 Citizens Downgrade**, добавляющая в игру жителей из первой части, **Elvis Advisor**, предлагающая использовать в качестве советника самого короля рок-н-ролла, посвященный любителям акварели **Watercolor Mod** и, наконец, **Guriella Tactics Mod** — подарок для революционеров. Добавляет в игру новые цивилизации (Куба, Аргентина, Колумбия, Ирак, Палестина, Боливия и Вьетнам), соответствующих лидеров и два десятка новых юнитов.

№06. Counter-Strike Counter-Strike J.B. Choice №13

Чувствуя, что читатели вдоволь наелись модельками, решил вас порадовать сборником карт. Тринадцать самых популярных неофициальных карт, в которые с удовольствием играют интернет-кстрайкеры. Данные получены с помощью статистики серверов GameSpy. На удивление, ничего сверхъестественного в них не нашлось. Как правило, это маленькие сим-

метричные карты, не отличающиеся особым дизайном и прочими мапперскими наворотами. Свою популярность они получили именно за простоту, понятность и веселое мясо.

AWP_CITY. Средних размеров карта с двумя рядами построек и заграждений по разные стороны. Фишка карты заключается в том, что игроки на ней не могут использовать ничего, кроме винтовки AWP, что вызывает хороший спортивный интерес. Теперь не надо орать игрокам «Давайте только на кемперках!», достаточно запустить эту карту.

AWP_MAP. Судя по обстановке, карту рисовал начинающий маппер. А карта получила популярность благодаря ее выходу на заре появления Counter-Strike. В целом напоминает реальные карты для пейнтбола — большое поле с кучей преград. На респаунах на земле лежат винтовки, но при этом доступна покупка оружия, так что карта не так уж и «awp».

AWP_MAP2. Хорошее продолжение предыдущей карты. Нормальные текстуры и более грамотное расположение преград дают фору предшественнику. В целом то же самое — оптика на земле, враги напротив. Кто быстрее, тот и «папа».

CS_ASSAULT_UPC. Самый лучший, на мой взгляд, ремейк на тему ассаулта. Грамотный маппинг и текстурирование. Куча новых ходов, лестниц, балконов и лазеек. Всем поклонникам оригинала рекомендую!

CS_BLOODSTRIKE. Даже и не знаю, как это обзвать... Мы тут, они за стенкой. Долбимся.

CS_DEAGLE5. Небольшой такой складик с большими такими ящиками. Тупо? Не-а! Юзать можно только Desert Eagle, в этом и прикол. Заложников на карте, как и на предыдущей, найти не удалось. Может, они в ящиках?

CS_RIO. Честно сказать, я уже думал, что народ нигде, кроме как в «коробках», и не игра-

ет... А тут на тебе! Симпатичная карта с авторскими текстурами и скайбоксом. Маленькие улочки, ходьба по крышам и проводам, а также игра в мячик на футбольном поле радуют душу отца-контрстрайкера.

DE_DUST2002. Зная карты из серии «dust», уже знаешь, чего ожидать — ненавистные желтые текстуры. Сомнения подтвердились — так оно и есть. Но мощный размах маппера откровенно порадовал: постройки по своей грандиозности могут посоревноваться с уровнями из **Serious Sam**. Не хватает только гарпий в небе и шестистовки на шею.

DE_RATS. Старые добрые «крысы» все до сих пор стоят на верхних строчках хит-парада. Тем, у кого еще не установлен план гигантской кухни среднестатистического американца — срочно установить и посмотреть!

FY_ICEWORLD. Карты с приставкой «fy» — маленького размера и с кучей халявного оружия на респах, что непременно приводит к тотальному мясу стенкой на стенку. Сама карта представляет собой маленький квадрат с четырьмя большими колоннами.

FY_SNOW. Ремейк вышеописанной карты, с той разницей, что над респаунами появились балконы с бойницами.

FY_POOL_DAY. Опять же «fy», но уже сделанный с любовью. Аккуратно воссозданный оздоровительный центр за пару минут превращается в место для разборок мафии, с последующим сбрасыванием трупов в бассейн.

SCOUTZKNIVEZ. Довольно простая и нелепая архитектура компенсируется веселым режимом игры. В вашем арсенале есть только винтовка Scout и перочинный ножик. Последствия, думаю, нетрудно себе представить...

Для всех карт мною найдены вейпойнты для PodBot. Прилагаются.

№07. Diablo II: Lord of Destruction

В прошлый раз мы уделили особое внимание вспомогательным программам, собрав, наверное, все существующие на данный момент полезные утилиты для **Diablo II**. Теперь настало время модификаций, о которых мы уже достаточно давно не вспоминали. Обратите внимание, что для корректной работы модификаций необходима последняя версия игры!

1. **Kangero Mod** — новые монстры, знакомые многим по первой части игры, а также повышенная концентрация старых врагов на единицу площади, несколько новых NPC, огромное количество новой брони и предметов, в том числе 75 (!!!) уникальных супермощных экземпляров, эликсиры, повышающие характеристики, возможность покупать камни и руны, измененные скиллы всех персонажей, увеличенные подземелья и множество менее значительных нововведений.

2. **TeknoMod** — этот мод всеми силами старается усложнить жизнь игроку. Усиленные монстры, новые боссы с умопомрачительными характеристиками (как вам дядя с броней +900 в качестве босса первого эпизода?), целая пачка разнообразных големов от слабенького глиняного до огненного, вражеские маги, имеющие на вооружении по десятку заклинаний... В противовес этому безобразию имеются новые предметы и усиленные NPC-наемники.

№08. Elder Scrolls III: Morrowind

С этого номера мы начинаем уделять еще больше внимания плагинам для **Morrowind**. Сегодня на повестке дня следующие новинки, прошедшие тщательный отбор на предмет интересности и толковости:

1. **Новые здания**, общим числом пять, а именно **новый магазин в Калдере**, **домики в ок-**

Акелла

DEVASTATION

ОПустошение



pc cdrom



Вселенная в стиле киберпанк, будущее. Земля разрушена, разграблена и распродана. Отряды "Полиции Умирения" наводят новый мировой порядок. Последняя надежда человечества - группа Сопротивления. Она укомплектована лидерами бандитских группировок, наемниками и просто отъявленными негодьями. И вы - ее руководитель!!! Ваша задача: заставить всех этих головорезов работать сообща. Путешествуя по миру, вы насильем и террором принесете мир на нашу планету! А, может быть, и нет...

- Сногсшибательные визуальные спецэффекты от движка Unreal II
- Продвинутый интеллект: теперь компьютер умеет думать!
- Свыше 30 видов реалистично воссозданного оружия
- Поддержка самых популярных многопользовательских режимов игры
- Ультрасовременный саундтрек достойный отдельного аудиодиска



© 2003 "Akella"
© 2003 "Arush Entertainment"
© 2003 "Digitalo Studios"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328

акелла™

рестностях форта Pelagaid, Балморы и Вивека, а также такая оригинальная конструкция, как многострадальные башни-близнецы WTC.

2. Целый город под названием Arundunia, по размерам не уступающий Балморе.

3. Большое подземелье Beasts of Burden, рассчитанное на высокоуровневых игроков.

4. Дополнительные квесты, каждый из которых состоит из нескольких непростых заданий — Children of the Night, Quarra Clan, Siege of Firemoth и Stairway to Heaven.

№09. G.T.A. III Model Pack №03

Соскучились по новым машинам? Тогда ловите третью пачку суперновых моделей! Сегодня у нас исключительно немецкие средства передвижения, например, три "чиста пацанские" BMW, а именно M3, Roadster и Z8. Далее идет Mercedes CL 600 (именно на такой машине ездили Kay и Jay в фильме Men in Black II). А напоследок оседлайте новенький Opel Speedster.

Bonus Pack

Ну, и на второе у нас сегодня Liberty Statue, это самая что ни на есть американская Статуя Свободы, переехавшая из Нью-Йорка в Либерти Сити. Жалко, что ее нельзя разрушить или хотя бы немного подпортить.

И, как всегда, пачка из 10 лучших скинов для главного героя, теперь можно будет поиграть за Элвиса Пресли и Остина Пауэрса.

№10. Half-Life

Для бессмертной игры снова появилось достойное продолжение. Подробнее об аддоне Escape from Darkness читайте в описании Темы компакта.

№11. Hearts of Iron

1. Модификация Counter Color — изменяет цвета государств, что позволяет легко отличать одну страну от другой. В оригинале же все вражеские государства обозначаются одним цветом.

2. USSR Events Mod — вносит существенные изменения в советскую кампанию, приводя все в соответствие с историческими реалиями.

3. Bolted HOI Mod — изменяет поведение противника, делая его несколько умнее, кроме того исправляет несколько исторических неточностей, допущенных разработчиками.

№12. Возрождение Heretic

На компактe прошлого номера вы могли обнаружить модификацию jHexen, совершенно преобразующую ветерана. Оказывается, мастерами из группы Doomsday не забыт и предшественник Hexen — великий Heretic. Работает этот мод точно так же, как jHexen — позволяет играть в высоком разрешении, использует множество современных визуальных эффектов, вроде цветного освещения и систем частиц, использует трехмерные модели монстров и предметов, а также добавляет в игру возможность изменения большого количества параметров. Классная вещь, рекомендуем!

№13. Heroes of Might and Magic Heroes IV

Пять новых мощных синглплеерных карт — All for One, Clash of the Titans, Coastland Jewels, Fight for Our Freedom и Fire of Barbarians.

Heroes 3.5: Wake of Gods

Неофициальный аддон Wake of Gods, подаривший новую жизнь третьей части игры, не мог не заинтересовать создателей карт. Мы публикуем пять наиболее популярных карт для WoG, а именно: Bogaloo Classic, Campaign of Revenge, Circleborn, Lost Island и Land of Magic.

№14. Jedi Knight II: Jedi Outcast

Давненько мы не вспоминали про джедаев. Только сегодня и только у нас вашему вниманию предлагаются варианты замены лазерного меча на нечто более впечатляющее — например, на меч обычный двуручный или на дробовик, используемый в качестве холодного оружия.

№15. Max Payne

Для Max Payne в этот раз приготовлена сверхоригинальная модификация LightSaber Mod, подробнее о которой вы можете узнать из описания Темы компакта.

№16. Neverwinter Nights

1. Официальный модуль Witch Wake, работы над которым велись почти полгода! Заслуживает самого пристального внимания со стороны любителей классических ролевых игр. Сценарий, написанный самим Робом Бартелом, не пересекается с историей оригинальной игры и является полностью оригинальным. Огромный, созданный "с нуля" мир по своим размерам и тщательности проработки оставляет позади все существующие дополнения, а количество дополнительных квестов поражает воображение. Модуль подходит как для сингла, так и для мультиплеера.

2. Сильные пользовательские модули, именуемые Mountain of Trouble, Mystery of Norton и The Raven.

№17. Need for Speed Need for Speed: Hot Pursuit 2

Дополнительных машин как таковых пока не существует, однако виртуальные автомастерские уже вовсю предлагают услуги по бесплатной окраске ваших авто в самые экзотические цвета. Сегодня в программе самые оригинальные вари-

анты раскраски стандартных моделей: огненный Flamed Corvette, восставший из ада Lamborghini Hellraiser, формульный CLK GTR, золотой CLK Golden Eagle, целая пачка из 15 отличных скинов для того же Mercedes CLK и, наконец, единственная на сегодняшний день измененная модель — шикарный лимузин BMW M5 Stretch.

Для централизованной установки всего этого великолепия прилагается программа Car Manager.

Need for Speed 4: High Stakes

А вот для четвертой части знаменитого автосериала дополнительных машин более чем достаточно. Сегодня на ваш справедливый суд выставляются такие экземпляры автомобильной промышленности, как огромный розовый Cadillac Eldorado 1959 года выпуска, Jeep Grand Cherokee, чемодан Oldsmobile Tornado 1969, Rolls Royce Silver Spirit и — приготовьтесь — ВАЗ 2110!

№18. Operation Flashpoint Дополнительная техника

Благодаря своей уникальной открытой архитектуре, Operation Flashpoint постоянно снабжается самыми разными дополнениями. Дело не ограничивается банальными дополнительными миссиями — в игру можно добавить все что угодно, и творчески настроенная общественность этим активно занимается.

На сей раз вам в пользование вручается подборка дополнительной техники, среди которой встречаются совершенно потрясающие экземпляры. Все модели выполнены на высочайшем уровне и, естественно, полностью работоспособны. К подборке прилагается демонстрационная миссия, позволяющая опробовать всю технику в деле.

ТЕМА КОМПАКТА №2

LightSaber Mod для Max Payne

Количество модификаций для Max Payne уже давно превзошло все возможные пределы. Есть мелкие моды, заменяющие скин персонажа или озвучку оружия, есть полноценные total conversions, весящие не одну сотню мегабайт и являющиеся по сути совершенно новыми играми на старом движке. Действительно оригинальных модификаций не так много, но они есть... LightSaber Mod именно из их числа. Этот мод добавляет в игру всего одно оружие — знакомый каждому фанату "Звездных войн" лазерный меч. Казалось бы, не слишком значительное нововведение, однако качество его реализации буквально потрясает воображение. Графические эффекты на полную катушку используют возможности движка — умопомрачительные визуальные эффекты с использованием particles и динамического освещения выглядят, как бы парадоксально ни звучало, лучше, чем в Jedi Knight II (большой булжик в огород Raven Software). Меч теперь является самым мощным оружием в игре и позволяет блокировать вражеские атаки, а за убийство с его помощью игроку добавляют здоровье. Можно пользоваться и стандартными пушками, а также двумя видами джедайской силы. Модели некоторых персонажей заменены на соответствующие реалиям Star Wars, введено неограниченное замедление времени и, разумеется, новая озвучка. Заменены спрайты, отвечающие за отображение крови, изменена физика повреждений — наконец-то можно крошить врагов на сочные мясные ломтики. Класснейшая модификация, с кучей драйва и угара!



▲ Даже Ingram против силы джедая — детская игрушка



▲ Со штурмовиками дело обстоит намного сложнее — у них и бластеры, и броня, и здоровьица изрядно.

POSTAL 2



RUNNING WITH
SCISSORS

pc cdrom



Как начинается день обычного отморозка вроде главного героя Postal 2? Чувак просыпается утром в комнате, где царит полный бардак. Все вокруг усыпано окурками, банками из-под пива, недоеденной пищей и другим мусором бытвой жизни. Пройдя на кухню и протянув руку за свежим и бодрящим кофе, чувак обнаруживает, что и кофе нету! Что за жизнь? Жизнь полное дерьмо, а тут еще духота в комнате. Давно сломанный кондиционер, не поддерживающий нормальную температуру в помещении, тут же получает удар, после чего с грохотом падает на пол, разнося осколки по всей и без того захламленной комнате. И что, разве тут будет нормальное настроение? Последняя надежда утолить свой голод — холодильник. Но, холодильник тоже пусет! Все надо выходить на улицу и попытаться раздобыть съестное, иначе можно сойти с ума! Собственно на этом и заканчивается предыстория, после чего начинается игра, когда главный герой (он же чувак, баклан, отморозок и т.д.) решает пройтись в "fucking" магазин за свежим и таким прекрасным: ..молоком!

© 2003 "Akella"
© 2003 "Running with scissors"
www.akella.com

Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328



вляпать глину в стену. Вляпать камень в глину.

Словарь Даля."



ВЛЯПЛИ!

"Влип? - Будь собой, делай в шутку, делай весело, делай несерьезно, приколись!"

- 100% атмосфера Вляпландии - где бы ты ни был, обязательно влипнешь!
- Плавная мультипликация, уникальная для каждого поступка
- Истинно вляпландское чувство юмора
- Великолепные трехмерные сцены-вляпы
- Легкое и понятное управление
- Много много музыки



Ведущие рубрики: **Retro Parrot** (retro_parrot@yahoo.com) и **Матвей Кумби** (cumbi@igromania.ru).

При участии **Ильи Илюхина** (ilya@igromania.ru) — **Battlecruiser Generations**,
и **Олега Полянского** (rod@igromania.ru) — "Вляпли".

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Armobiles

Жанр:	Аркадные гонки
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft, CBS Consumer Products
Похожесть:	Rollcage
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, сплит-скрин
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года



Фантастика — это когда фантазируют. И в авторы незатейливого, в общем-то, игрища под названием **Armobiles** явно затесалось несколько крайне профессиональных фантастов. Посмотрите для начала на скриншоты (чтобы оценить жанр игры), а теперь слушайте сюда. На дворе 2009 год, все государства на Земле объединились под началом единого Мирового Правительства, воору-

женные силы распущены за ненужностью (тихо, без паники, фантастика же!.. хотя интересно, а с талибами они тоже договорились?), а весь ратный труд возложен на банду специально тренированных наемников. При чем же здесь скриншоты с "автомобильчиками"? А вот при том, что **Armobiles** — это игра о тренировках "парней особого назначения" в искусстве управления футуристическими транспортными средствами.

Вообще, **Armobiles** — это та самая "гоночная аркада", которая просто обязана украшать собой каждый игровой сезон. Высоко детализированная графика, семь тематических уровней (тайга, джунгли, пустыня, урбанистические пейзажи и тому подобное) по десять "миссий" в каждом, шесть разновидностей транспортных средств, прикрученные к бамперу бортовые пушки для вышибания бонусов из конкурентов и картонных мишеней вдоль трассы, и все разновидности многопользовательских развлечений, включая дуэли с товарищем по клавиатуре на "разделенном экране". Об-

щая динамика процесса больше всего походит на шедевр гоночного игрового строения **Rollcage**: те же бешеные скорости, разбросанные по трассам "апгрейды" в виде защитных щитов, дополнительных навесных гаубиц или турбо-ускорителей, а также совершенно невменяемый (в хорошем смысле слова) дизайн трасс.

Не стоит ожидать от этой игры сшибания звезд с метафизического небосвода индустрии. Нас ждет очередная красивая и динамичная автоаркада. Ни больше, ни меньше.

Battlecruiser Generations

Жанр:	Космосимулятор/стратегия/RPG
Издатель:	DreamCatcher Games
Разработчик:	3000AD
Похожесть:	Battlecruiser Millennium
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	CPU 1GHz, 128Mb, GeForce 2MX
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



Небольшая компания **3000 AD** под предводительством **Дерека Смартта** решила заручиться разработку аддона к очередной игре из серии **Battlecruiser** (**Battlecruiser Millennium XP**) и приступить к созданию абсолютно новой, полноценной игры под названием **Battlecruiser Generations**.

Напомню, чем знаменита космическая серия **BC**. Основная идея — испытать себя в качестве капитана крейсера. Можно было отсиживаться на базе, командуя истребителями "сверху", или же влезть в шкуру пилота и полетать самому — что гораздо интереснее. Глобальные схватки в космосе были чрезвычайно реалистичны. Причем стандартного экшена было всего ничего — основной упор делался на тактическое управление (в отличие от, скажем, **Descent: FreeSpace**). Игрок колонизировал новые планеты, заключал договора, командовал сотнями кораблей... Замечу, что игра была на редкость, невероятно сложна; на экране едва умещались десятки иконок, а многочисленные менюшки повергали в шок даже опытных симуляторщиков. **BC** до сих пор волнует умы любителей космоса, хотя и последнее творение Дерека — **BC Millennium** — напичкано багами по самое не хочу, а геймплей никому не покажется хорошо сбалансированным.

Главный конек **BC** остался прежним — это впечатляющая масштабность. По словам Дерека, над уникальной вселенной игры он работал чуть ли не полжизни, тщательно окучивая даже самую захудалую планетку. И ему есть чем гордиться: нас ожидают более пятидесяти галактик и двухсот различных закровков Вселенной. Можно будет ходить, бегать, летать, плавать, водить транспорт — и вообще, делать все, что заблагорассудится!



Оружие и корабли также претерпели большие изменения. В основном в количественную сторону. Например, предыдущая игра имеет в активе семь разновидностей доступных игроку пушек, тогда как в *Generations* их уже девятнадцать. Или, к примеру, типы космических станций — десять в *Millennium* и четырнадцать в *Generations*. Прогресс налицо. Плюс к тому, все модели были заново отрисованы и воспроизведены в игре в более высоком разрешении.

Будет затронута и полюбившаяся многим система управления кораблем — Personnel Scanner, которая показывала общее состояние станции и наблюдала за малейшими изменениями на борту, включая передвижения наших подопечных. Теперь она называется Personnel Tracker и отображает, кроме прочего, сведения об экипировке и техническом оснащении бойцов.

Кроме пресловутого размера игрового мира, разработчики делают большую ставку на новомодные графические навороты. Несмотря на то, что девятая версия DirectX еще не увидела свет (пока — только бета), некоторые его фишки уже встроены в движок заранее. Объемные тени, пиксельные шейдеры, скелетная анимация... обладатели GeForce 4 уже могут потирать ручонки. И не случайно в графе "рекомендуется" стоит 512Mb памяти, а желательная частота процессора составляет аж два гигагерца.

CSI: Crime Scene Investigation

Жанр:	Adventure
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft, CBS Consumer Products
Похожесть:	Post Mortem, Myst
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года

Crime Scene Investigation, сериал, будоражащий телеэкраны и души жителей Соединенных Штатов, был как будто специально задуман для того, чтобы в один прекрасный день превратиться в компьютерную игру. Эдакий аналог замороженных "Ментов", но с четкой жанровой ориентацией исключительно на убийства, изнасилования и прочие тяжкие телесные повреждения. Короче говоря — увлекательно и с кровью. За лицензию на "игроизацию" CSI боролись несколько крупных издателей, однако нужная (и весьма немаленькая) сумма



нашлась только в широких карманах Ubi Soft. Шутка ли — по своей популярности CSI давно обошел X-Files и вовсю приближается к рейтингам мо-

лодежно-сопливой мыло-эпопеи Friends!

Сама игра — строго "по мотивам", четко следует духу и букве сериала и состоит из пяти независимых частей, в каждой из которых новый следователь работает над новым "делом", так или иначе связанным с предыдущими расследованиями. Однако сам игровой процесс будет почти точной калькой с нашумевшего "криминального" квеста от Microïds — *Post Mortem*. "Панорамный" вид от первого лица а-ля *Myst*, записные книжки, документы, фотографии с места преступления, зарисовки, фотороботы, записи допросов свидетелей и подозреваемых и прочий компромат. Разработчики подчеркивают, что они не собираются идти по стандартному квестовому пути и до отказа набивать игру головоломками и задачками по комбинированию ста тридцати двух предметов безразмерного инвентаря. Весь геймплей будет "максимально приближен к настоящему полицейскому расследованию" и сводиться к допросам, поиску улик на обширных локациях, сопоставлению свидетельских показаний, снятию отпечатков пальцев и медитативному копанию в недрах полицейских архивов.

Релиз игры намечен на конец весны/начало лета этого года и в аккurate совпадает с выходом очередного сезона сериала в Америке и (вполне вероятно!) началом показа на нашем родном телевидении.

Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изида)

Жанр:	Action/Horror
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Asylum Entertainment
Издатель в России:	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000
Похожесть:	Silent Hill 2, Alone in the Dark
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Октябрь 2003 года

Сюжет игры начинается — и надо сказать, весьма мрачно — в Лондоне середины XIX века. Непрекращающийся дождь, клубящийся сизый туман и чьи-то далекие вопли создают унылую и зловещую атмосферу. На



стенах пустых арок мелькает тень Джека-потрошителя, на дне сточной канавы возится мокрая крыса. Центр европейской цивилизации медленно погружается во тьму ночи...

Как обычно, мистический кошмар начался из-за сущей мелочи. На этот раз причиной всему стала *The Eye of*

Isis — древнеегипетская статуэтка с темным прошлым и пыльным настоящим, так, никчемная безделушка, прихваченная безвестным "индиана-джонсом" из раскопанной гробницы и до недавнего времени спокойно дремавшая на красном пуфике в одном из залов Лондонского музея. Так вот — нашелся еще один любитель древностей и оную статуэтку прикарманил. Все бы ничего, но заключенный в фигурке злобный древний дух от такого обращения вышел из себя и принялся плодить орды кровавых монстров, пешие колонны мумий, тучи вампиров и тому подобных тварей. Нежить, как ей и полагается, поселилась на нижних уровнях лондонской канализации. Теперь, чтобы провозгласить торжество техногенной цивилизации и закатать духов прошлого с их кровавыми мистификациями обратно в затхлые саваны, нужно вернуть статуэтку в ее родной храм в Египте. Пара пустяков.

Мудрое руководство музея снаряжает на поиски статуи инженера Дэриана Дэйна, местного мастера на все руки. Заметьте, посылают не Скотланд-Ярд, не вольных диггеров, а сантехника. Я же говорил, реликвия гроша не стоит — да и вообще, сыро там.

Сыро и жутко. Разработчики очень постарались. Вы почувствуете это на своей изнеженной домашним очагом и клетчатый пледом шкуре, когда будете разгребать промокшими ботинками черную зловонную тину в бесконечных катакомбах под Лондоном. Когда под траурный аккомпанемент редких капель, срывающихся с влажных стен в бездонные канавы, будете опасно ступать по узким мощеным переходам, где шаги живого человека были в последний раз слышны добрую сотню лет назад. Суматошно палить из карабина в туманную пустоту сводчатого тоннеля, едва заслышав

подозрительный шорох или писк. Сломая голову бежать неизвестными темными закоулками, в ужасе пересчитывая оставшиеся патроны.

Хуже того: кроме зомби, мумий и вурдалаков на вас будут охотиться и люди. Просто у некоторых есть свои планы насчет статуэтки и ее мерзких чар. Но есть и хорошие стороны — в качестве верного помощника Дэриан берет с собой ясновидицу Верити Саттон, которая будет сопровождать и подбадривать его в мрачных подземельях. А когда вы вдвоем — то и море по колено. Нечего делать — отнести глупый кусок мрамора на место. А попутно размотать всех мумий на марли и бинты, пустить зомбиков на азотные удобрения и распродать церберов и оборотней по бродячим тирольским циркам. Готовьте керосинки — **Alone in the Dark** воскрес!

Добрый знак — хоть немногие из разработчиков, забыв о рыночной привлекательности полсовых шутеров и всякого рода RTS, не чураются прикинуться графом Калиостро и укутить кого-нибудь за шею. Отрадно, черт побери.

Foo

Жанр:	Action
Издатель:	PAN Vision
Разработчик:	IDOL FX
Издатель в России:	ТС/troll.ru
Похожесть:	Thief, Home Alone
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	2003 год



Пока кто-то делает ракеты и измышляет новые способы расширения количества полигонов на одну отдельно взятую коробку из-под обуви, команда с чудным именем IDOL FX колдует над не менее чудной игрой с совсем уж чудным названием Foo. И знаете, о чем это "Фуу"? О зооморфных расхитителях социалистической собственности средневекового Китая. Да-да, в нашей поликлинике еще и не такое встречается...

Домушники, которые лазят по расписным китайским ночным вазам, — это, конечно, бред, но бред весьма концептуальный, который вполне может сделать Foo культовой. Сама по себе игра — это некий мультяшный наследник Thief, не обремененный лишними смысловыми потугами, но начиненный взрывоопасным "соревновательным элементом" геймплея. Смысл сей забавы состоит в том, что в один и тот же дом с целью экспроприации всего ценного имущества одновременно проникают пять и более домушников, каждый из которых стремится захватить как можно больше, по пути жестоко избивая конкурентов всеми подручными средствами.

Процесс осложняется тактическим элементом, который представляет собой установку по всему периметру ограбляемой хаты хитрых ловушек вроде разлитого на полу клея, подставленной под дверной косяк петарды и водруженного под потолком ведра с помоями. Засилье туалетного юмора отягчается и рукопашными схватками со зловещными соперниками.

Каждый из домушников (а всего в игре шесть персонажей — Заяц, Обезьяна, Дракончик, Тигр, Панда и Крыса) может похвастаться своими определенными боевыми и воровскими навыками. Скажем, Дракончик умеет дышать огнем, Заяц — бесшумно



передвигаться и незаметно подкрадываться к противнику со спины, ну а Крыса же, не обладая ни тем, ни другим, ловко скачет по потолочным балкам, сталкивая коллегам на голову горшки с фикусами и вышибая из разбитых черепушек вкусные бонусы.

Что же касается внешнего оформления, то оно... хмм... своеобразно. Нарочито примитивная архитектура, "мультяшные" эффекты, веселенькие текстурки и крайне детализированные физиономии самих персонажей, по признанию авторов, "должны создать эффект присутствия в настоящем диснеевском мультике". Не знаем, как насчет присутствия, но некоторый приятно шокирующий эффект Foo уже произвел. Настороженно ждем подробностей.

Korea: Forgotten Conflict

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Senega
Разработчик:	Plastic Reality Tech
Похожесть:	Commandos, Deadly Dozen
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года



Что ни говори, а некоторые игры умеют чертовски вовремя подстроиться под текущую политическую ситуацию. Как раз под шумок прогреваемых ядерных реакторов готовится к выходу **Korea: Forgotten Conflict** — тактическая стратегия в реальном времени. Внешне напоминает **Commandos**, хотя свободно плавающая камера делает ее похожей на **Green Berets**. Да и тема взята неплохая — война в Корее (50-е годы XX века) чуть было не переросла в столкновение СССР и США, а оттуда уж и до ядерного конфликта недалеко было. С другой стороны, о ней не сняли столько фильмов, как о Вьетнаме, и этот отрезок военной истории пока что не сильно заезжен всякими горе-сценаристами.

В остальном — практически ничего нового. Вы командуете группой элитных командос ООН (см. командос США) и ведете диверсионную деятельность в тылу врага, разумеется, в Северной Корее. Под чутким руководством командира ваши люди взрывают мосты и штабные бараки, обваливают тоннели, угоняют танки ИС-3 и паровозы, захватывают в плен толковых офицеров и натирают взлетные полосы северокорейских ВВС постным маслом. Все 15 игровых миссий. В перерывах между турпоходами за линию фронта можно записаться конвоировать обозы, разминировать



Ждите к 76-ой годовщине событий!



Многоразовый
нелинейный
квест

102
варианта
прохождения

Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!

Четыре
сюжетные
развязки

Исторически
достоверные
улицы Москвы

Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК "Магнит")



12 СТУЛЬЕВ

Как это было на самом деле



стратегические болота или просто загорать у штаба и зорко следить, чтоб никто апельсины не приносил.

Наша боевая группа, как водится, состоит из нескольких специалистов. Среди них рейнджер, снайпер, сапер, медик и прочие товарищи из традиционного армейского набора. Предлагаемый арсенал тоже не преподнесет сюрпризов. В нем обычные для того времени Garand, BAR, Thompson, Colt — плюс ручные гранаты, ножи, базука и незаменимый для войны в джунглях огнемет.

Особого внимания заслуживают тропические джунгли и заросли, по которым нам предстоит лазить, рухнувший в болото B-17 и корейский катер, добывающий его пилотов, маленькие деревеньки, выплывающие из утреннего тумана, и их симпатичные бамбуковые шалаши и хижины, которые мы подожжем из огнемета. Разработчики могут по праву гордиться воссозданным железнодорожным терминалом Сеула. Вот откуда не стыдно угнать и поезд с мазутом и двумя балбесами-вохрами! А еще обещают сделать настоящий китайский аэродром An Tung и фабрику по производству боевых газов "зарин" и "заман". Полная реалистичность окружения, что и говорит! А относительно новый движок Turhoon порадует нас сменной погодой, времени суток и сезонов, а также позволит жечь и разрушать большинство игровых объектов.

Medieval: Total War — Viking Invasion

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Activision
Разработчик:	Creative Assembly
Похожесть:	Shogun: Total War, Medieval: Total War
Системные требования:	CPU 350MHz(600), 128Mb(256), Riva TNT 2 (GeForce 2MX)
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года



"Не чини то, что не сломалось" — это не про Creative Assembly. Продолжая без усталости ремонтировать остов своей великолепной тактической

стратегии Shogun, хитрые мастеровые неизменно добиваются удачного результата. На этот раз сериал разживется следующей, четвертой по счету серией — Viking Invasion, посвященной, как несложно догадаться из названия, массированному налету сынов Тора и Одина на сочные кельтские луга беззаботных бретонцев.

Действие аддона из просвещенных средних веков перенесется в мрачный 793 год от Рождества Христова — аккурат к моменту первой высадки бородатых варваров у берегов Нортумбрийского аббатства и последующей жестокой резни, устроенной среди контингента святых отцов. Соответ-



ственно времени изменится и общая тактика. Вместо условной карты Европы — в нашем распоряжении только поделенные на провинции Британские острова и заснеженные пустыни Гренландии. Действующих сил отныне тоже только две — каким-то чудом объединившиеся еще до Артура британские княжества и разъяренная северная орда. Британцы ведут более-менее привычное хозяйство: сооружают замки, роют укрепления, возвращают поля и организуют массовый рекрутинг населения, тогда как викинги добывают трудовую деньгу, промышляя грабежами и, в зависимости от успеха налетов, получают подкрепление с родных обледенелых берегов.

Нововведения в тактической части игры минимальны, но внушительны. Добавлено несколько новых типов войск, в том числе знаменитые северные берсеркеры. Особо тщательной переработке подверглась часть боевой системы, посвященная осаде замков. Например, теперь с замковых стен можно лить раскаленное масло или бросать чугунки с горящими угольями прямо на головы заседающих сынов Одина.

Произошли изменения и в основной игровой части. К действующим расам прибавятся еще три — арагонцы, сицилийцы и болгары. Список войск расширится за счет русской конной дружины, арабских всадников-сарацинов и болгарской "тяжелой" пехоты. Особым пунктом следует система разведки, позволяющая небольшим отрядом провести предварительную разведку местности перед введением в бой основных сил.

Как видите, Creative Assembly продолжает увлеченно долбить киркой по одному и тому же камню, с завидным постоянством извлекая на свет один самородок за другим. Вот что значит нарваться на золотую жилу...

WASTED: Hostile Mechanoids Zone

Жанр:	3D Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	GameDale Entertainment
Похожесть:	Serious Sam, Doom
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Предположительно 2003 год

Когда индустрия проваливается в затяжной кризис (а если судить по количеству анонсов новых игр — то это действительно так), компании-гиганты перекидывают силы на производство сиквелов к аддонам, а рынок брэндов отхватывают пресловутые "приставочники", — помощь приходит из маленьких кустарных мастерских, где не перевелись еще мастера-левиши. Молодая команда разработчиков GameDale Entertainment, имеющая в запасниках несколько shareware-проектов, намеревается начать играть "по-взрослому" и анонсирует "бюджетный экшен" — WASTED: Hostile Mechanoids Zone.



МЕЧ и КОРОНА

перенесись в классическую пошаговую стратегию с элементами ролевой игры, продолжающей традиции Heroes of Might & Magic

прими участие в четырех глобальных кампаниях, объединенных таинственным сюжетом о фантастическом мире средневековья



выступи в кровавую войну и в роли мага, короля или торговца приведи свой народ к миру и процветанию

изучи более ста магических заклинаний удивительной красоты, каждое из которых способно принести тебе победу



создай собственного героя, который благодаря революционной системе развития и формирования опыта станет уникальным персонажем

поразишься реальности мистических королевств и их жителей благодаря завораживающей графике и чарующим звукам

А в эти игры вы уже играли?

Империя Дракона

Осада Авалона



www.nd.ru



Прембула незатейлива, но душещипательна: в далеком-далеком будущем в нашей с вами галактике всюду происходит колонизация новых миров. На пригодные для обитания миры приезжают поселенцы. Планеты, богатые полезными ископаемыми, становятся гигантскими шахтами, а все прочие космические тела превращаются в гигантские склады отходов человеческой жизнедеятельности, попросту говоря — свалки. Управление космосвалки полностью автономно, и поэтому, когда с одной из них была потеряна связь, на планету срочно была послана бригада мусорщиков-ремонтников. Стоит ли объяснять, что управляющий свалкой искусственный интеллект вышел из-под контроля и принялся срочно преобразовывать мусорных ботов в банду терминаторов-убийц для покорения всего человечества? Как бы там ни было, единственный выживший после первой встречи с новоявленными терминаторами мусорщик находит в заднем отсеке корабля древний пулемет и выходит, конечно, на тропу войны...



Кредо авторов WASTED — незамутненная, первозданная аркадность всего действия. Стандартный 3D Action с видом от первого лица, в котором не будет запертых дверей, сложных (простых, впрочем, тоже) головоломок и голливудского драматизма сюжета. Действие, действие и ничего кроме действия. Игрок бежит по десяти огромным уровням, пересекает вереницы ристалищных "арен" под открытым небом и поливает огнем из скоростной ракетницы двадцать типов врагов. Маленькая остановка на месте или секундное промедление — и вы труп. Судя по заявлениям разработчиков, скриншоты, выложенные в Сети, сняты с самой-самой ранней версии игры и дают лишь самое приблизительное представление о финальном виде продукта. Некая доля истины в этом есть, особенно если вспомнить, с чего начинался и чем кончился тот же *Serious Sam* от *Croteam*. Кстати, GameDale прячут в рукаве один неслабый козырь: благодаря авторской политике всем жителям бывшего Союза Советских и Социалистических Республик WASTED достанется совершенно бесплатно. Правда, неизвестно пока, каким образом — то ли по принципу freeware через интернет, то ли просто возьмут да и пиратам подарят. Мало ли?

Вляпли

Жанр:	Квест
Издатель:	Monkey Byte
Разработчик:	Streko-graphics
Издатель в России:	Magnamedia
Похожесть:	Петька и ВИЧ
Системные требования:	CPU 350MHz(600), 64Mb(128), Riva TNT 2
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Март 2003 года

После стремительного выхода на арену последнего из "Штырлицов" в области юморных квестов наступило относительное затишье. Никто не смеется над диалогами в *Syberia*, не наблюдается истерики и у игроков в *Post Mortem*. А между тем — пора, пора бы уже обновить запас квестовых шуточек, хохм и подковырок.

Пока отечественные разработчики разогреваются перед новым прорывом в области искрометного штырлицеобразного юмора, кое-кто на недалеком Западе уже выплеснул весь накопившийся за годы заряд смеха в квест, который выйдет у нас под названием "Вляпли".

Само собой, за таким названием не могут скрываться мрачные урбанистические пейзажи или темное палеозойское прошлое. Все куда проще. В средние, даже очень средние века жил-был художник. Которому от бабульки-колдуньи перепал эликсир, позволяющий прорваться сквозь ткань времени. Ну, художник и прорвался — в наше с вами веселое настоящее. Пока он собирал глаза в кучку после транстемпорального перелета, бу-



тылку с эликсиром успел хапнуть подросток Гоша. И, само собой, немедленно из нее отпил. Думаю, не надо пояснять, что в результате он немедленно съехал по временной линейке вниз, в то самое средневековье, прихватив с собой животное — домашнюю собаку. Очнувшийся художник едва успел рвануть вслед за ними... и тут-то его загребла инквизиция, которая, как известно, всегда питала нездоровый интерес ко всяким уэллсовским штучкам. Теперь художник сидит в тюрьме, а Гоша, как и положено джентльмену, пытается его освободить.

"Вляпли" отрисован в классической мультяшной манере. Веселенькие экранчики, колоритные типажи: арабский торговец достает из-под пальто автомат на продажу, тетка в прачечной, если кокетливо щелкнуть на нее мышкой, вываливает на стол свои... свою... вываливает, в общем. В углу стоит стиральная машина-автомат размером с хорошую печку. Двумя экранами позже, на площади, палач стругает колбасу гильотиной. Видимо, средневековье было вовсе не такое мрачное и кровавое, каким пытаются представить его историки. Геймплей, по всей вероятности, тоже весьма не напряжный — идешь себе, щелкаешь на всех подряд, веселишься над сценарными задумками и забавными выходками Гоши и его волкодава. Все персонажи обладают ценным умением молчать — свои чувства они выражают только при помощи всяких хмыканий, ахов и прочих вздохов. Но в такой игре, право слово, диалоги никому не нужны — они только отягощали бы процесс. А так похоже на визит в парк аттракционов или чтение комиксов. Думаю, из игры выйдет неплохое средство для расслабления после тяжелых будней. ■

ГЛАДИАТОРЫ

«Серьезный соперник War Craft III.
С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ
есть все, чтобы победить его».
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них
снова и снова» - 17/20(ХИТ),
Zegames.com



Особенности игры:

- RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
- стороны - Армия США, Пришельцы, галактические силы;
- ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
- уникальных кампаний, более 20 различных миссий;
- 500 отрядов одновременно;
- абсолютно интерактивный окружающий мир;
- многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.



Grom



Немцы — это наше все! Роль полководцев-победоносцев и долгожданных спасителей индустрии уже приписывали поочередно то русским, то чехам, то японцам и финнам... но пришли сыны Зигфрида, и все как-то вдруг стало понятно. Ну-ка, что-нибудь навскидку из последнего... **Gothic**, **Project Nomads**, **Robin Hood: The Legend of Sherwood** — куда ни плюнь, обязательно попадешь в шедевр локального масштаба. Игры абсолютно разные, но одинаково высококлассные и умеющие с совершенно нового ракурса показать избитые жанровые клише. Но что радует особо — этот список в самое ближайшее время пополнится еще одной игрой. **Grom**. Лучше запомните это имя сейчас.

Жанр:	Action/Adventure/RPG
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	Rebelmind
Похожесть:	Grandia, Gorky-17
Дата выхода:	Февраль-март 2003 года
Системные требования	CPU 400MHz, 64Mb, GeForce 2 MX
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.gromgame.de

Революции, конечно же, не будет. Эволюции, впрочем, тоже. Основная, легкая педантичность и здоровое чувство юмора — вот рецепт успешной "немецкой игры".

Настоящий полковник

Самое странное чувство, порожаемое первым знакомством с феноменом Grom, это какая-то, простите, двойственность восприятия. С одной стороны — все крайне серьезно, исторически подковано и технически выверено, а с другой... комедия же! Давайте по порядку. Итак, в 1942 году фашистская Германия продолжает свое победное шествие на восток, Европа захвачена, Россия в огне, Африка пылает под солнцем, а японские союзники шалют в Тихом океане. Спокойных мест на планете осталось крайне мало. А тем временем в Тибете...

Теперь прервемся на пару предположений и совершим еще один прыжок в великое культурологическое прошлое: помните главный постулат киношного "Индианы Джонса", или, скажем, **Return to Castle Wolfenstein**? Там, где хоть раз засветились фашистские прихвостни, обязательно найдутся загадки и тайны целой планеты. По версии авторов Grom, на этот раз Третьему Рейху приспичило найти затерянный город индийского короля Арджуны. Точнее, сам город интересует нацистов постольку поскольку, — гораздо любопытнее же связанные с ним легенды. Согласно древним манускриптам, где-то на вершине тибетских гор, под фундаментами двенадцати древних храмов спрятано двенадцать то ли мечей, то ли булав (в этом месте манускрипты вежливо отмалчиваются), короче говоря, двенадцать штуквин

невероятной силы. Невероятность этой силы заключается в том, что одна такая тибетская палица может в мгновение ока уничтожить целый город со всеми его обитателями. На поиски "арджунских бомб" отправляется специальная "паранормальная" группа высших офицерских чинов СС в сопровождении нескольких отрядов солдат. И когда фашистская разведка рапортует Гимmlеру о первых успехах экспедиции, на сцене появляется...

Настоящий полковник! Герр Гром (это фамилия), агент сразу пяти союзнических разведок, ветеран десяти войн, участник пяти секретных операций, второй дублер доктора Джонса и идейный наследник мистера Питкина, короче говоря — зверь-мужчина. Ну а то, что начинается дальше, разумными словами уже не описать. Комедия с ка-

менным лицом, исторический боевик с клоунскими элементами, карикатурные фашисты и смешная война... Согласитесь, не вполне обычные словосочетания для игровой концепции.

Доктор Джонс в тылу врага

И хотя авторы любят через слово вставлять задумчивые фразы "наследии старых квестов от LucasArts и Sierra", Grom пропагандирует свой персональный подход к вопросам геймплея. Кроме того, в разработческом кредо Rebelmind крупными буквами записано словосочетание "реализм окружения". То есть никакой магии и ненаучной фантастики. Все фантазии — только в соответствии со справочниками по занимательной паранормальщине и прикладному колдовству.



▲ Стычка с сасквочами в тибетских предгорьях. Обратите внимание на субъекта на дальнем плане: уже заломали.



▲ Улицы большого города. Не шибко много деталей, но и никаких признаков лубка. Явный плюс.

бет? Горы? О чем молчит телепередача "НЛО: необъявленный визит"? Пожалуйста, получите в качестве соперников снежных челоуеков и сказочней. Бхагават-Гита, сутры, протны? Чего недоговаривают ведущие Discovery Channel? Вот вам и король Арджуна со всем окружающим его легендарным сбродом: летящими обезьянами (в точности по легендам!), людозмеями (по историческим источникам!), драконами из промозглых ущелий (стоцентное соответствие древним фрескам!) и так далее, и так далее.

Впрочем, когда дело заходит об исторической подоплеке, Grom внезапно перестает ломать комедию и делает исключительно серьезное лицо. Хотя на форме наших врагов вся свастика заменена невзрачным медицинским крестиком (увы, издержки производства), но даже последний болванчик-фашист наряжен с профессиональной педантичностью, с точностью до последнего значка на лацкане. В инвентаре подведомственных героев лежат "маузеры" и "парабеллумы", тибетское ополчение вооружено заговоренными пищалями с дробью в специальных мешочках, для переноски дополнительных килограммов груза на базаре можно приобрести грузового мула, а с тела поверженного офицера — снять юбилейное издание "Майн кампф".

То же касается и прочего антуража. Игра поделена на семь глобальных частей-глав, по сто активных экранов в каждой. Среди прочего ожидаются: несколько обширных городов, предгорные деревушки, снежные плато и едва видные в густой траве тропки долин и взгорий. Путь к каждому из двенадцати храмов предстоит нелегкий, так что придется преодолевать многочисленные перевалы, нанимать проводников, запастись провизией и боеприпасами и, наконец, заниматься организацией походного каравана. Настоящая горная экспедиция с опасностями — что может быть интереснее?

Grom и молнии

Впрочем, сами разработчики далеки от наших романтических идеалов и характеризуют жанр своего шедевра как "легкую ролевою игру", причем "легкую" вовсе не в том смысле слова, о котором вы сейчас подумали. "Легкая" всего лишь означает, что в Grom не будет всех этих модных ныне наворотов в плане игрового процесса, роста "классового" и "персонального" уровня, распределения бесценных очков опыта и многочасовых махинаций с триста двадцатью девятью параметрами одного из двенадцати подведомственных персонажей.

По духу Grom скорее ближе к так называемым японским RPG, однако ж и без дальневосточных замо-

рочек с боевой системой и управлением персонажами. Существует четкое разделение на "боевую" и "приключенческую" часть, однако сама игра идет в самом что ни на есть реальном времени. Все герои нашей драмы живут по единым вселенским часам, а игровое действие построено по принципу "мира, живущего независимо от игрока". Вот подробности: скажем, по ходу сюжета нам нужно найти какого-нибудь важного персонажа. Из всех сведений известно только, что он живет в городе N и обладает редкой профессией погонщика яков. Вы можете отправиться в город N, и, не найдя нужного человека на месте, выяснить у прохожего, что стадо яков отправилось в город M. Вы можете пойти в город M, попытаться выяснить маршрут стада, устроить засаду на горном перевале или... просто несколько игровых дней переждать в гостинице и дожждаться возвращения каравана в город N.

Та же ситуация не только с квестовыми задачами, но и со всем прочим игровым бытием. При должном настрое на одну волну везения с окружающим миром вы сможете избежать стычек с кровожадной тибетской живностью, случайным образом быстро проходить сложные места и из-за ненароком забредшего с соседней карты брандашмыго подолгу застревать в легких. Похоже на Gothic, не находите? У всех немцев, похоже, мысли направлены в одну сторону. И не самую плохую, надо сказать.

Что касается боевой части — любопытно, но без изысков. Обещается эдакий неторопливый и вдумчивый экшен в стиле "слегка опопсевших" Commandos, когда полчища понукаемых скриптом врагов с рычаньем и гиканьем несутся на полковника Грома сотоварищи и с треском разбиваются о волнорезы нашей тактической хитрости. На практике все вырождается в эдакие, простите за неуместное сравнение, "Проклятые Земли" — поумневший вариант типичной RTS с постоянным применением всевозможных умений персонажей, приказами на паузе и вероломными ударами в затылок ничего не подозревающей нечисти из укрытия.

Чтобы не нагружать игрока ненужными стратегическими изысками, разработчики решили пойти на кардинальный шаг: в пылу сражения вы будете руководить только одним персонажем, предоставив управление остальными членами банды искусственному интеллекту. Впрочем, не все так страшно — перед началом активных боевых действий нам разрешат выставить определенные приоритеты и определить задачи каждому бойцу. Скажем, один только обороняется, этот прикрывает того, третий отступает при виде опасности, а четвертый на полную ка-



▲ Долгая дорога к небесному храму. Д-р Джонс со своими граальными приключениями нервно покуривает в сторонке.



▲ Герр полковник в процессе покупки гужевого яка. Судя по физиономии аборигена на заднем плане, сделка закончится чем-то недобрим.

тушку использует талант к скрытности, чтобы во время боя незаметно проскочить между врагами и ударить с тыла. Как это будет выглядеть на практике — решительно непонятно, но звучит, согласитесь, заманчиво.



Вы держите в руках журнал, а тем временем кованные ящики с коробками Grom уже, возможно, завозятся на склады ближайших софтверных лабазов. На родине настоящего пива и не менее настоящих копченых сосисок игра уже успела схватить массу положительных отзывов, и срок мирового релиза приближается с каждой минутой. Но вот получится ли у CDV, единожды попав "в струю", и

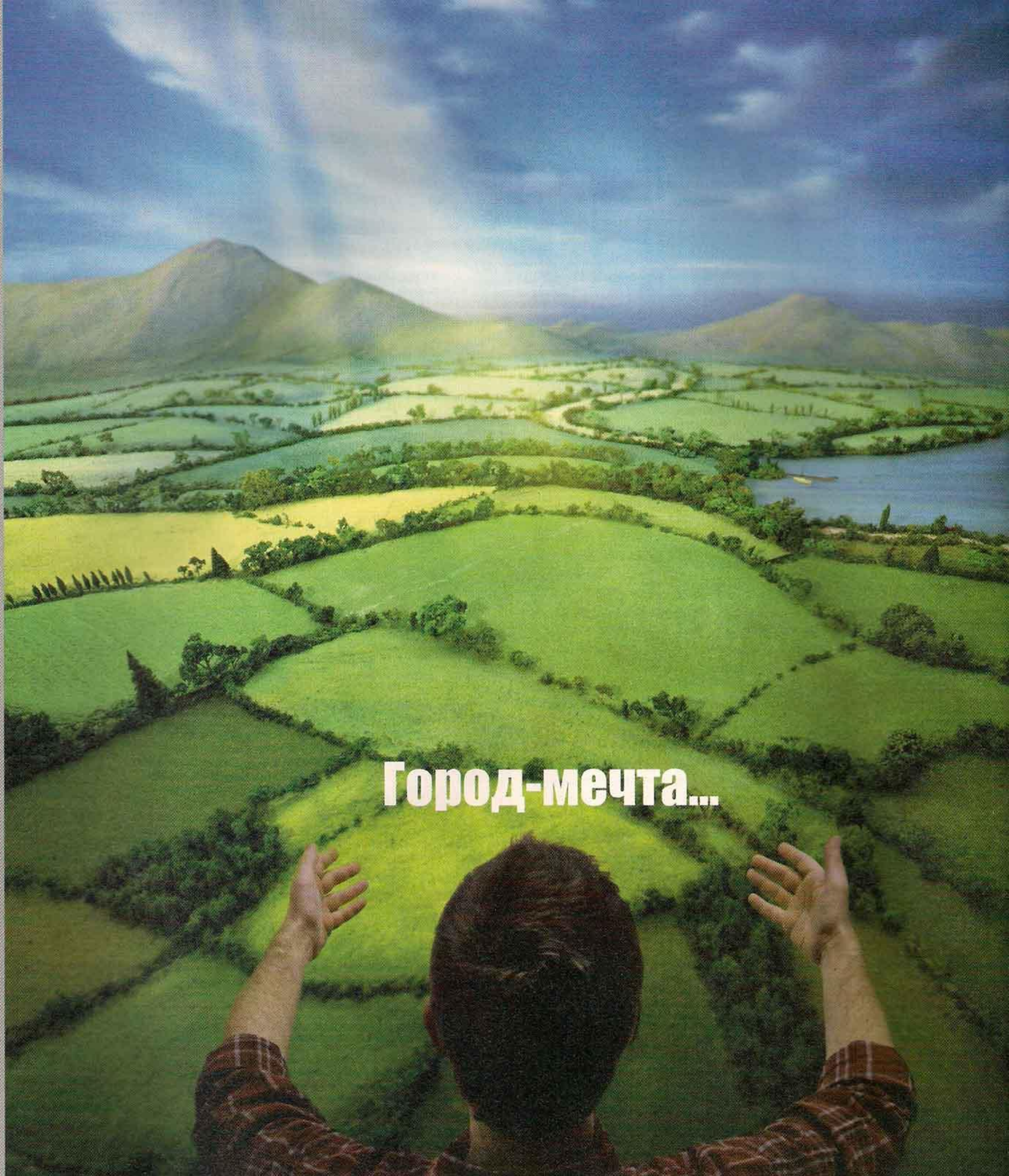
на этот раз выпустить продукт "внешнего пользования", или успех Grom останется успехом только на внутреннем рынке? Однако избирательная персональная популярность проекту уже гарантирована. Снег, горы, маузеры, яки, бронзовые будды, приключения... Нет, эти немцы определенно знают некоторые особо чувствительные к удовольствию зоны геймерского головного мозга. И, надо признать, усиленно на них давят!.. ■

Будем ждать?

Духовный наследник Индианы Джонса и мистера Питкина в тылу страшного тибетского врага. Развеселая экшен-пародия с серьезным стратегическим лицом и добрым RPG-сердцем.

Процент готовности:
90%





Город-мечта...

Дай волю воображению. Ты – бог. Твой холст – лик Земли, а твои инструменты – сокрушительные силы стихий. Одним движением руки ты можешь воздвигать горы и поднимать острова из пучины морей, выращивать бескрайние леса и выпускать на волю торнадо... Придав земле новый облик, построй на ней идеальный город. Узнай, на что похожи будни градоначальника. Прокладывай дороги и распределяй землю, возводи величественные памятники архитектуры, налаживай коммуникации и службы.



SIMCITY™ 4

Это реальность!

Наблюдай, как растет и ширится твой мегаполис: как спешат на работу толпы горожан, как тянутся ввысь небоскребы деловых кварталов, как пульсирует огнями ночная жизнь... На что похож город твой мечты? На гигантский промышленный центр? Или на шумный парк развлечений? А может, он напоминает прекрасный сад, живущий в полной гармонии с природой? Ответ на этот вопрос ты найдешь в игре SimCity™ 4.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»!

ПОСТРОЙ МЕГАПОЛИС
СВОЕЙ МЕЧТЫ



Challenge Everything™

simcity.com



Painkiller

Вы никогда не задумывались, почему все эти зомби, вампиры и прочие живые мертвяки обладают такими порочными наклонностями? Почему им так не сидится в их могилах, темных замках и катакомбах? Зачем они так упорно тянутся к живым людям своими раздражившимися конечностями, чтобы убить, растерзать или просто укусить за ляжку?

Можно, конечно, списать все на тяжелое детство и педагогические упущения, а можно объяснить и проще: представьте себе, что ад действительно существует. Да-да, такой классический ядерный ад с котлами, импами и стенами бестелесных душ. И представьте себя обычным рядовым воином Темных Легионов Тьмы, таким бравым чертом. Страшный суд, Армагеддон и последняя битва Добра со Злом предстоят еще неизвестно когда, вам смертельно скучно в этом самом аду. Само собой, вы захотите по возможности ускорить ход событий, убивая всех живых людей, оказавшихся в поле зрения. Заодно и развлечетесь, если, конечно, не попадетесь на прицел славным Воинам Истины и Света, Паладинам Добра, Профессиональным Надиральщикам Мертвых Задниц, к коим и относится наш сегодняшний гость — убийца нечистой силы Painkiller.

Бей зомбей, спасай людей

Он мог бы представиться так: "Здравствуйте, я Painkiller. Я мочу нечисть. Друзья зовут меня... Killer, просто Killer".

Он силен. Он ловок. Он не работает ни на ЦРУ, ни на другое секретное агентство, хотя и пользуется новейшим оружием с их секретных складов. Эти новенькие пушки и пушечки для него иногда ворует приятель — за деньги, естественно. Денег у Painkiller'a хватает — он любит жить широко и с размахом. Нет, он не наемник, хотя чем-то и похож на современного Ведьмака, совершающего налеты на обиталища нечисти за звонкую монету. Но на самом деле он не такой. Нет, конечно, налеты он совершает, но делает это исключительно для души. Знаете,

наследственность, древние палатинские корни, подражание Блэйдду с Баффи. Если за убийства демонов еще и заплатят — вообще замечательно. Фамилии у главного героя нет. Есть только имя, но его разработчики почему-то тщательно скрывают — неужели по оккультным мотивам?

Согласно легенде, Painkiller спокойно занимался любимым убойным делом до того самого момента, как его сподобили на простое, на первый взгляд, задание: добыть в какой-то старой крепости старинный артефакт. Но дело оказалось совсем не таким простым — после традиционного яростного боя охотник на мертвецов внезапно оказался меж двух огней, среди выясняющих отношения кланов. Демоны и мертвецы не могут уладить свои собственные проблемы, а тут еще и третий лишний.

Для полного счастья на хвост Painkiller'у села некая журналистка, которой во что бы то ни стало надо узнать — что это за хмурый человек с такой странной кличкой и почему вокруг него постоянно роится всякая нечисть.

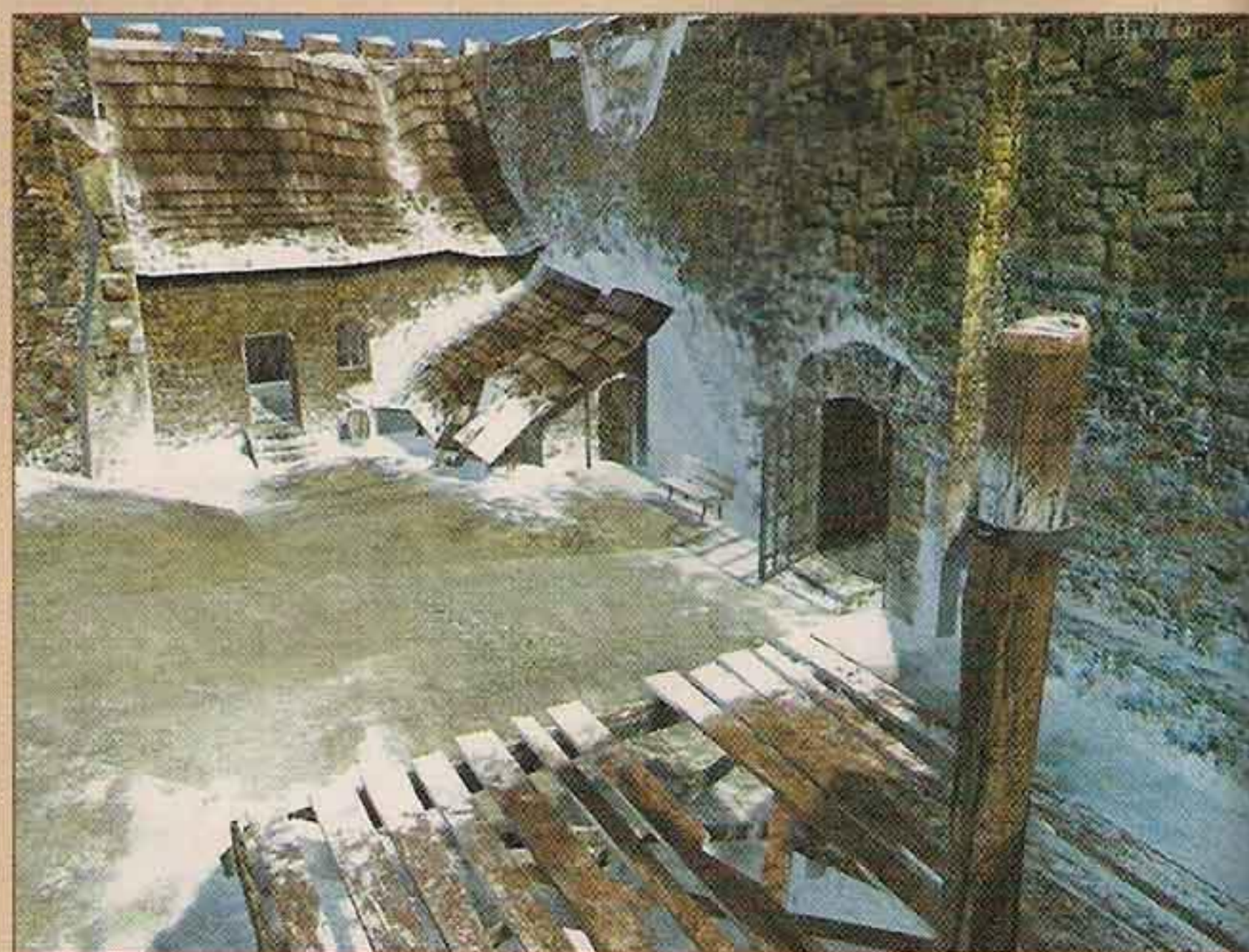
Сюжет обещает выделяться из стандартного ряда "Щас как дам всем монстрам больно!". Щедрые на слова разработчики даже рассказали, что именно ищет Painkiller среди мертвецов. Оказывается, есть среди демонов один (Асмодей, может, слышали?), который любит разбрасываться своими головами. Он разбрасывается, а другие потом ищи. Нашему герою придется найти целых три головы демона. Какую роль сыграют головы в игре — будут ли они пытаться укусить героя или наоборот, начнут наперебой давать ему советы — пока неизвестно.

Чтобы немного разнообразить процесс избиения мертвецов и сбора голов, Painkiller заключил сделку

Жанр:	3D Action
Издатель:	Dreamcatcher
Разработчик:	People Can Fly
Похожесть:	RtCW, Quakeworld
Дата выхода:	Июнь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без погребностей
Сайт игры:	www.peoplecanfly.com



▲ На лице этого товарища словно каллиграфически выведено: "Здесь был Тарантино". Уж не сам ли это Painkiller?



▲ После мрачных катакомб мы радостно выйдем во дворик, прихваченный утренним морозцем.

снежным демоном Самоэлем. Суть ее такова: когда герой отправляет обратно в ад сто гнилых душ, он получает возможность на тридцать секунд превратиться в этого самого демона, обретая при этом огромную силу и огневую мощь. В эти самые полминуты оппозиция может сразу ложиться и самопроизвольно сбрасывать коньки — иначе помощи непременно помогут.

Концепция охотника на демонов, получающего возможность превращаться в демона, достаточно нова — не припомню ни одной компьютерной игры с такой возможностью. Приставочный Devil May Cry в счет, конечно, не идет.

По следам какодемонов

В Painkiller будет двадцать уровней, представляющих собой типичные места обитания героев к/ф "Зловещие мертвецы" и их коллег: старые заброшенные замки, монастыри, тюрьмы, горные пещеры, джунгли и даже здание Оперы.

Пока неизвестно, будут ли мертвецы в Опере отличаться какой-то особенной богемностью. О монстрах вообще мало точных сведений. Но в одном можно быть уверенным: все представители адского сословия человекообразны — никаких осьминогов и летающих коров. Это традиционные зомби, демоны, ведьмы на метлах (поручики, ни слова о Гарри!) и т.д. и т.п.

Сразу скажу, что чудовищам обещают прикрутить какой-то невероятный искусственный интеллект, позволяющий им по-разному вести себя в зависимости от ситуации, отступать при потерях и перегруппировываться (!). Надеюсь, разработчики пошутили. Представьте себе демонов, которые, засев вдали за ящиками, кричат: "Зомби, вперед! Дьявол, обходи его сзади, тебя прикроют с фланга черти. Внимание, ведьмам — у нас раненый мертвец, гранатой оторвало голову, он нуждается в эвакуации. Черти, доложите обстановку..." и т.д. Тяжело поверить в вероятность такой сцены, и даже если мертвецы проявят чудеса героизма и взаимовыручки, это будет только раздражать одинокого "человека с ружьем".

Проще поверить в классическое экшенное оружие, среди которо-



▲ За работу со светом дизайнерам можно поставить твердую пятерку. Но будут ли монстры в игре выглядеть хотя бы наполовину так же хорошо?

го назывались дробовик, ракетница, шестиствольный пулемет и почти дюкнюкемовский метатель замораживающего азота. О ботинках, правда, речь не шла, но одно нам пообещали твердо — комбо. Здесь комбо — это возможность работы "составным" оружием: например, можно заморозить чудовище азотом, а потом разнести его на части из дробовика. В качестве примера для подражания называется многопользовательский Quakeworld, где обычным делом было подбросить противника в воздух ракетой — "People can fly!" — и в воздухе добить электрошокером. Или в воде — перфоратором.

Как видите, современному герою с современным же оружием противостоят мрачные оккультные силы. Это свойство Painkiller разработчики называют уникальным — и, на самом деле, вспомнить что-то подобное тяжеловато, разве что... Doom. Подобное сравнение не случайно — уже не в одном интервью People Can Fly признавались, что рассматривают Doom как идеал и пример для подражания. По их заявлениям, они хотят сделать игру очень активной и очень яростной — чтобы грохот пушек, вопли и ржание монстров сливались в протяжный вой, красиво сочетаясь с летающими по всему уровню ракетами и кусками вражеских тушек.

Особо подчеркивается, что с этой целью из игры убраны все "замедляющие" элементы, такие, напри-

мер, как снайперская винтовка, которая требует сосредоточенности и вообще приводит к "позорному кемперству". Также в Painkiller при всем желании нельзя будет присесть — просто не будет такой возможности. Зато прыгать герой умеет, как наскипидаренный мартовский кот: реалистичность передвижения решили принести в жертву играбельности и общему драйву. Одним словом, главная идея такова: "Вот пушка — вот монстр: ты знаешь, что делать".

Но при всем при этом никаких "Крутых Сэмов" не предвидится. Все очень, простите, серьезно. Дизайнеры старательно нагнетают в геймерские души страх и ужас при помощи своих хитрых приемов. Так что не ждите фирменных шуточек героя — с тремя головами Асмодея не шутят, да и сама кличка "Painkiller" может многое сказать о характере протагониста — тут явно нет места юмору.

Особенно тревожно и жутко выглядит тот факт, что на уровне не будет оружия и патронов. Совсем. Само собой, не ожидается и зомбисержантов, так что обирать павших тоже не получится. Затариваться оружием между уровнями — сколько угодно, но, как только вы оказались на месте, можете рассчитывать исключительно на свой арсенал. Тяжелая складка на лбу, еще более тяжелый рюкзак за плечами — в бой. Любоваться красотами некогда — надо дело делать. После того как большая часть мертвецов и демонов полегла, можно и по окрестностям побродить. Не нужно бояться за тыл: здесь тоже не любят респауны.

Деньги, небо и видеокарты

Судя по скриншотам, красота которых порой заставляет засомневаться в их подлинности, игра будет снабжена мощной и стильной графикой. Очень четкие текстуры щедрой рукой рассыпаны по ста тысячам полигонов в кадре. Насколько можно судить по картинкам и сло-

вам разработчиков о сложностях работы со светом, здесь на уровнях используются экономичные карты освещения, а не реальное освещение, как в Doom III или Kreed. В отдельных местах для экономии полигонов планируется применить рельефное текстурирование, но пока его на картинках не видно.

Немного настораживает чисто приставочный z-туман, милостиво скрывающий от видеокарт дальние полигоны. Стоит ли скрывать их с тем, чтобы удовлетворить скоростью владельцев GeForce 2MX? Вопрос сложный. Прекрасно осознавая, что поступают не вполне полюдски, People Can Fly разработали собственный трехмерный движок именно для нужд Painkiller, а уже к нему прикрутили известный физический движок Havoc (который, кстати, используется и разработчиками Deus Ex 2). Реалистичная и интерактивная физика — своеобразная шиза разработчиков. На полном серьезе они уверяют, что в игре можно будет увидеть, как отброшенный близким взрывом монстр ломает в полете дверь или повиснет на люстре (а та начнет вращаться со скрипом EAX). Естественно, нам не дадут прошибать стены, как в марсианском движке Geo-Mod, но в паре мест нам обещают довольно мощное разрушение уровня. ■

Музыкальная таблетка от боли

Выбирая название для своего экшена, разработчики, видимо, залезли в залежи старых пластинок и компакт-дисков. Painkiller — это название альбома отцов металла — Julas Priest. Позже утонченные французские издания, привыкшие во всем видеть второй смысл, предположили, что игра замахивается на лавры самого М. Пэйна. Смотрите: "Painkiller" — "Killer of Pain" — "Killer of Payne". Но лидер People Can Fly Эдриан Чмиларз только посмеялся над такой гипотезой: "Это просто домыслы. Мы не замахиваемся на Max Payne. Мы хотим сделать быстрый, кровавый и страшный шутер от первого лица, и больше всего нас вдохновляет Doom. Первый Doom".

Будем ждать?

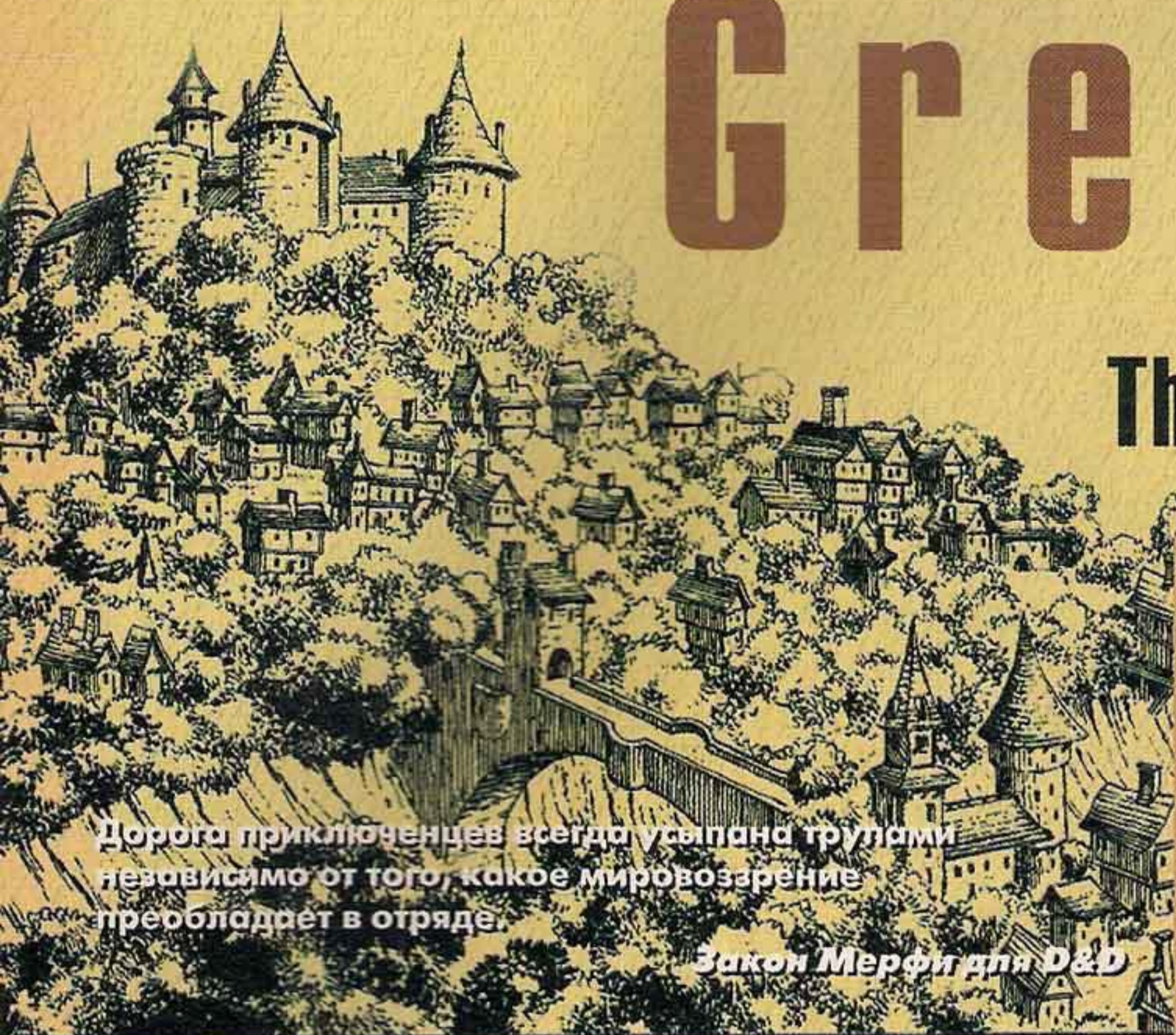
Возвращение стрелялок старой кармаковской школы, провозглашенное еще Сэмом С., продолжается. Нас ждут симпатичные зомби и мощные ракетницы, совмещенные с вменяемым сюжетом.

Процент готовности:

65%

Greyhawk:

The Temple of Elemental Evil



Дорога приключенцев всегда усыпана трупами независимо от того, какое мировоззрение преобладает в отряде.

Закон Мерфи для D&D

Жанр:	RPG
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Troika Games
Похожесть:	Pool of Radiance 2, Icewind Dale 2
Дата выхода:	Лето 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Отсутствует

Последние три года название Troika Games в сознании игроков было мертво связано с Arcanum. Более информированные, возможно, помнят и о том, что основатели студии работали над первым Fallout. Тем не менее, одной игры, к тому же принятой весьма неоднозначно, недостаточно, чтобы встать в ряд с настоящими монстрами жанра CRPG вроде Black Isle или безвременно почившей в бозе Sirtech. И вот, после более чем двухлетнего молчания, игровая общественность была ошарашена анонсом нового проекта, работа над которым ведется уже целый год, — Greyhawk: The Temple of Elemental Evil.

Что в имени?

Длинным названием игра обязана одноименному приключению для Первой редакции настольных Advanced Dungeons & Dragons. Тут кроется еще один сюрприз: ведь и в Fallout, и в Arcanum разработчики использовали свои собственные ролевые системы, пускай созданные по мотивам настольных игр, — а в данном проекте они используют широко известную Третью редакцию D&D со всеми прилагающимися лицензиями. Внимательный читатель, должно быть, уже заметил неувязку: оригинальный модуль был для Первой редакции, а вот игра создается по Третьей.

На то есть несколько причин: во-первых, Тим Кейн, глава Troika Games, является давним фанатом настолок, и этот модуль был у него любимым. Но поскольку Первая редакция давно уже не поддерживается, а Третья, наоборот, пользуется растущей популярностью среди игроков (чему способствуют Never-

winter Nights и Icewind Dale 2), было решено конвертировать оригинальный модуль силами команды. Для этого каждому из разработчиков была куплена электронная копия модуля. Впрочем, злые языки утверждают, что уже переделанный (официально) под Третью редакцию модуль стоит дороже, чем оригинал, что и повлияло на такое решение. Другая причина отказа от использования Первой редакции связана с hack'n'slash направленностью сюжета — что нехарактерно для игр "Тройки". Третья же редакция, по уверению Кейна, предлагает гораз-

до больше возможностей для мирного решения проблем.

Тут мы подходим к самому главному. Как Fallout, так и Arcanum отличались от конкурентов не только оригинальными мирами, но и уникальной возможностью играть злыми персонажами. Более того, от действий игрока в ходе игры менялась ее концовка. В новой игре разработчики планируют предоставить игроку не меньшую свободу выбора, и даже пошли еще дальше, написав для добрых и злых персонажей свои собственные сюжетные линии.

Место действия

Игра базируется на оригинальном модуле для AD&D 1985 г. выпуска, а потому мы можем не ждать, когда разработчики раскроют тайны сюжета. Обратимся к первоисточнику!

Отряд наших героев появляется в небольшом поселении под названием Хоммлет, в котором насчитывается пара сотен построек и меньше тысячи жителей. Поселок, как это часто бывает в сказках, расположен в холмах, его окружают леса и горы. Хоммлет стоит на земле, подвластной виконту города с неблаго-





▲ Наивные еретики мечтали возродить культ Зла. Наш отряд выступит в роли инквизиции.



▲ Ба, знакомые все лица! Гноллов мы хорошо помним по первому Baldur's Gate.

вчным названием Вербобонк (он лежит в 30 милях к северу), и управляется его заместителями. Присутствует все, что должно быть в обычном фэнтезийном поселке: несколько храмов, замок на возвышенности, магазинчики с барахлишком и ремесленники, готовые купить-продать любые товары. Отряда самообороны в 20-30 сабель вполне достаточно, чтобы надавать по ушам обнаглевшим разбойникам и гоблинам, систематически нарушающим спокойствие обывателей. Что же забыли приключенцы в этом райском уголке?

Главная достопримечательность Хамлета — расположенный неподалеку Храм, который был построен десять лет назад бригадой фанатиков Стихийного Зла, поклонниками божества всех злых элементарей Тариздуна. Им пугают шаловливых детей и иносказательно называют Старшим Глазом Стихий. У нового Храма, как мухи на мед, собирались злые монстры: тролли, гноллы, огры и даже великаны. Это разношерстное сборище не самых безобидных созданий привлекло внимание соседних королевств, которые собрали силы и нанесли решительный удар по приспешникам Зла. Храм разрушили до основания (ломать — не строить), но проверять все его подземные уровни, коих насчитывался не один десяток, победители не успели.

А зря. Ибо уроки фэнтезийной истории учат, что Главные Гады всегда прячутся там, где глубже. В нашем случае это демоны Zuggtmoy и Lur, из них последний — один из главных персонажей в истории мира Greyhawk. В заброшенном подземелье скапливаются толпы злобных тварюшек, которые досаждают честным людям, молятся Тариздуну и питаются друг другом и забредающими приключенцами. В роли обитателей подземелий выступают классические драу (темные эльфы, поклоняющиеся паучьей богине Ллот) и келтиды (гуманоиды с головой ось-

минога). Чтобы не было скучно, авторы добавляют десятки причудливых монстров со своими проблемами, биографиями и целями. Ну а первопричиной всех бедствий является могущественный артефакт, покоящийся (кто бы сомневался!) в глубинах подземелий Храма. Он служит для вызова злых элементарей и известен среди ученых чародеев как (не пугайтесь раньше времени!) Сфера Золотой Смерти...

Личность определяют цифры

Игрок сможет создать партию в количестве от одного до пяти персонажей. На выбор даны все стандартные расы D&D (люди, эльфы, полуэльфы, гномы, дварфы, халфлинги и полуорки) и 11 классов. "Подрасы" (включая любимцев публики — драу) и престиж-классы числятся в списках дополнительных особенностей, и никаких гарантий того, что они появятся в игре, пока нет.

И на этом же этапе реализуется оригинальная дизайнерская задумка: мировоззрение персонажей не может различаться более чем на один шаг. То есть *Lawful Good* паладин никогда не сможет объединиться с *Neutral Evil* вором, а вот с *Neutral Good* — без проблем. Общее мировоззрение партии определяет ее стартовую локацию — впервые игроки получают возможность влиять не только на окончание, но и на завязку сюжета!

Игру можно будет пройти любым количеством персонажей с любыми комбинациями классов. То есть — не будет таких мест, где поможет только определенное заклинание или умение. Конечно, партия из шести магов слаба в здоровье, но вы сможете пройти с ней всю игру (хотя, по словам разработчиков, это будет нелегко). В своем развитии персонаж не может превысить десятого уровня (неважно, "чистого" или мульти-класса; например, "воин 6 — маг 4" уже достиг максимума). Получение уров-

ней идет строго по правилам D&D. Проходя Greyhawk одним персонажем, вы быстро достигнете лимита, после чего будете съедены превосходящими толпами врагов. Помните, в *Baldur's Gate 2* один персонаж высокого уровня вполне заменял нескольких более слабых, здесь же бои рассчитаны на партию. Кстати, разработчики открытым текстом заявляют о возможных продолжениях, что подразумевает возможность импортировать отряд.

В определении шести основных характеристик авторы решили быть оригинальными и предложили аж три варианта генерации: кидание кубиков (как в *Baldur's Gate*), распределение вручную (как в *Neverwinter Nights*), либо опять же кидание кубиков, но без повторных попыток. Последний режим получил название *Iron Man*, и в нем честному и отважному игроку дается всего один слот для записи игры.

Что касается *Skills* (умений) и *Feats* (навыков), то авторы придают большое значение разговорам (ис-

пользуются *Bluff*, *Diplomacy*, *Intimidate* и *Sense Motive*) — иногда наглый блеф помогает избежать силовых решений проблемы. При общении некорректные NPC реагируют на расу персонажа, а также на его интеллект и харизму, что является большей редкостью в последних RPG, хотя и обещается каждым вторым разработчиком. Приятно, что есть возможность создания собственных свитков, зелий, оружия и брони (с помощью навыков *Craft Wondrous Item*, *Forge Ring*, *Scribe Scroll* и т.п.). Из-за особенностей движка за бортом остались умения *Ride*, *Climb*, *Jump* и *Swim*, так что заняться джигитовкой или альпинизмом не удастся. Впрочем, этим не может похвастаться ни одна CRPG, кроме древнего *Daggerfall*.

Небанальный hack'n'slash

В игре будет порядка 16-20 NPC, способных присоединиться к партии. Но одновременно в ней могут находиться не более двух NPC. Кто-то ос-

30 лет ролевым играм

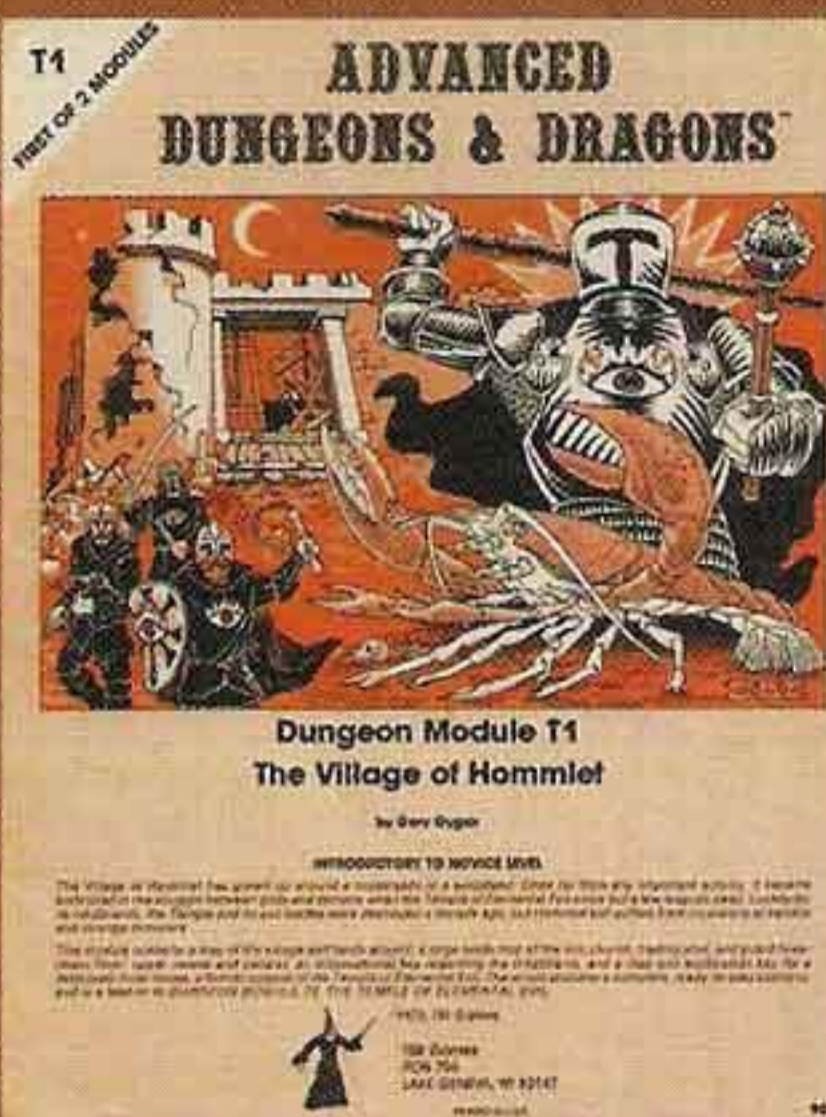
В 1973 году начинающие игродельцы Гэри Гигахк и Дейв Арнесон опубликовали первые правила D&D, а потому в нынешнем году прогрессивные игроки шумно отмечают юбилей всех ролевых игр вообще и "Подземелий и драконов" в частности. Гэри Гигахк еженедельно в кругу друзей водил приключения по придуманному им миру, у которого поначалу не было имени. Позже мир назвали Greyhawk в честь свободного города, поднявшего восстание во время войны всех против всех.

В 2000 г. перекупившая права на D&D компания *Wizards of the Coast* сделала Greyhawk базовым сеттингом свежеезданной Третьей редакции D&D. Это означает, что любое официальное приключение, монстр или заклинание D&D, если это не оговорено специально, состоит в мире Greyhawk или происходит из этого мира. Почему был выбран этот сеттинг? Возможно, потому, что именно он породил массу фэнтезийно-ролевых стереотипов (темные эльфы, злые элементарии и ведьмы, поделенная на школы магия и т.д.), потому что он наполнен по-настоящему классической D&D-атмосферой. Гигахк и не представлял, что Greyhawk станет брендом стоимостью в десятки тысяч долларов.

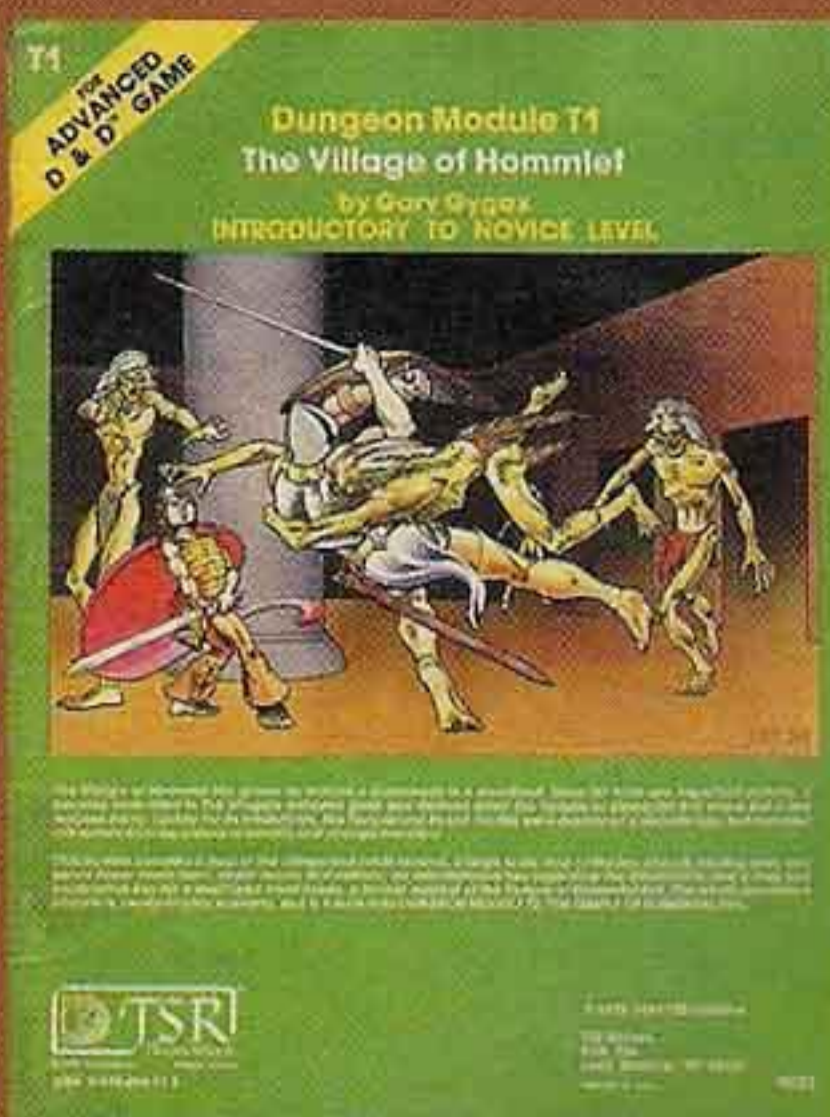


Тяжелая поступь времени: за двадцать лет сменился даже логотип.

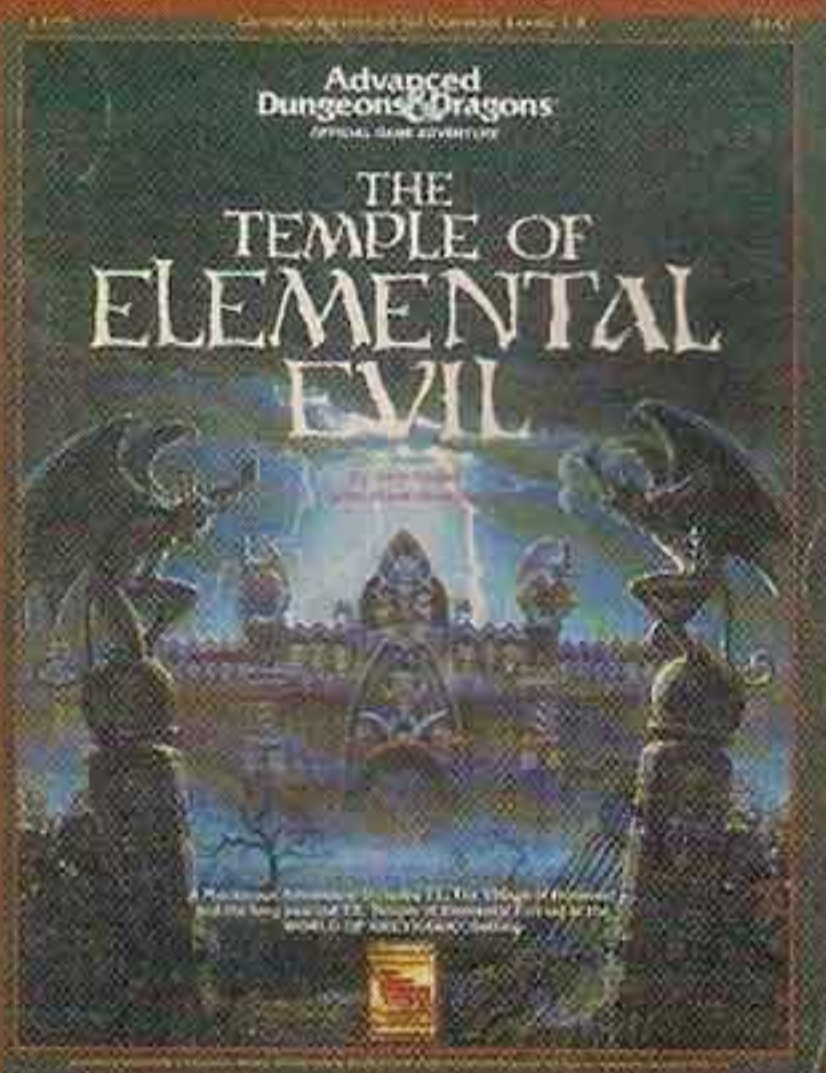
Славный путь Стихийного Зла



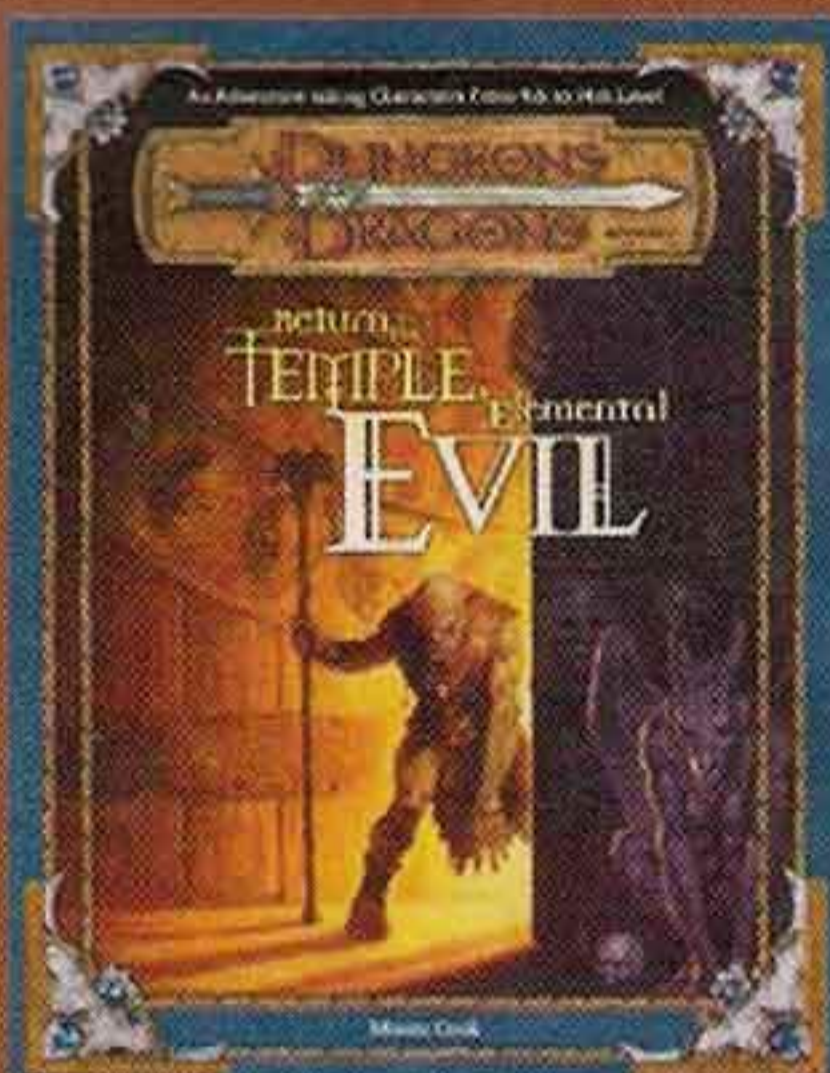
▲ Первое издание модуля (1979 г.). Обложка создавалась на уроке рисования в младших классах.



▲ Третье издание (1981 г.), уже в цвете. Гигакс, я хочу вас спросить как художник художника...



▲ Классическое издание для Второй редакции AD&D (1991 г.). Предмет гордости коллекционера.



▲ Сиквел для Третьей редакции D&D (2001 г.). На обратной стороне обложки слоган: "Зло не умрет никогда!" Это мы и так знали...

Незадолго до выхода в конце 70-х гг. новой, продвинутой (Advanced) редакции правил D&D Гэри Гигаксу сотоварищи пришла в голову идея выпускать в помощь DM'у, помимо основных руководств RPG, сценарии приключений в подземельях, т.е. модули. Поначалу они выходили с любительской (чудовищно слабой!) графикой, в черно-белом или двухцветном оформлении. Наиболее популярным оказался модуль 1979 г. — *The Village of Hommlet*. На 16 страницах этой убогой брошюры Гигакс произвел очередную революцию в ролевых играх: модуль рассказывал не о привычном лабиринте, а о деревушке Хоммлет и ее обитателях, причем акцент делался на описании людей (NPC), а не на опасностях подземелий. По воспоминаниям старейших ролевиков, эта брошюрка заигрывалась до дыр, и ведущий умудрялся привязать к упомянутой деревушке несколько десятков приключений, большинство из которых проходило в руинах расположенного поблизости Храма Стихийного Зла. Фанаты требовали продолжения банкета.

Оно состоялось лишь спустя 6 лет, в 1985 г. Продолжение полностью оправдало надежды: гигантское подземное приключение, которое детально описывало руины и донжоны под Храмом. Модуль, ставший бестселлером, так и назывался: *The Temple of Elemental Evil*. Именно его Troika Games использует при разработке новой CRPG. На интернет-аукционах оригинальное издание достигает цены в \$100 за книгу. С выходом Второй редакции AD&D появилась на свет и новая, почти не измененная версия приключения (1991 г.). В поддержку модуля был выпущен одноименный фэнтези-роман Томаса Рейда, по ходу которого группа приключенцев в поисках пропавшего принца опускается в подвалы известного Храма, дабы сразиться с колдунами и дьяволицей...

Потом настали тяжелые времена. Издатель AD&D, компания TSR (уже давно не принадлежавшая Гигаксу) была выкуплена игровым монстром Wizards of the Coast. "Визарды" создали радикально переработанную и любимую миллионами Третью редакцию D&D и, вспомнив славное прошлое торговой марки, решили выпустить продолжение легендарного модуля Гэри Гигакса. Действие *Return to the Temple of Elemental Evil* разворачивается через 15 лет после завершения оригинального приключения, и у героев есть шанс дорасти с 4-го до 14-го уровня! Автором сиквела стал известный дизайнер Монте Кук, создатель Третьей редакции D&D.

танется до конца игры, а кто-то покинет вас после выполнения своего квеста. Остается неясной ситуация с контролем "чужих" персонажей в отряде — будет ли он отдан на волю игрока? Разработчики заявили о невозможности просмотреть характеристики или инвентарь NPC — так что не выйдет, отобрав меч +5, скормить его хозяина гоблинам. Авторы привели любопытный результат такого подхода: к партии присоединяется воин/вор, который во время схваток и разговоров прикидывается простым воякой. Когда отряд расслабится, он крадет партийный "общак" и скрывается в неизвестном направлении. Если задумку достойно реализуют, можно будет говорить о новом этапе взаимодействия игрока с NPC.

Отряд, в зависимости от мировоззрения, прибывает в Хоммлет по разным причинам, но рано или поздно он выйдет на основной сюжетный квест, связанный с Храмом. Конечно, в игре будет и масса дополнительных квестов, способы решения которых мотивируются избранным мировоззрением. Например, собрав злобных персонажей и согласившись искать пропавшего ребенка, вы, во-первых, сможете потребовать большее вознаграждение, а во-вторых, малыша можно заставить открыть дверь с ловушкой — к чему его вообще возвращать плачущим родителям? У доброй партии в этом квесте таких полезных опций нет, а злая за подобный отыгрыш еще и экспу отхватит!

Персонажам не нужны перерывы на обед и полдник (тоже мне, новость), а нагрузка и скорость проявятся только во время боя, который будет полностью пошаговым и полностью соответствует правилам, на радость фанатам настольных D&D. Пошаговость позволит избежать массы изменений (а значит, лишней работы программистов), которые повлек бы за собой переход на реальное время, — и, что более важно, избежать нудного мышечликанья. В Третьей редакции существует много тактических приемов (*Charge, Full Attack, Double Move, Attack of Opportunity*), не воспроизводимых в реальном времени, и большинство боевых навыков четко связаны с понятием раунда. Это уже пытались реализовать в *Pool of Radiance 2*, но в урезанном виде и без самостоятельного выбора навыков. Перед применением заклинания массового поражения демонстрируется зона его действия, так что игроку не придется гадать, не угробит ли следующий *Fireball* полпартии. В качестве врагов фигурируют как приевшиеся орки с гоблинами, так и драконы, демоны и даже некие загадочные полубоги.

По одежке встречают

Что до того, как все это будет выглядеть (если помните, внешний



▲ Иллииды — непримиримые друзья драу, темных эльфов.

вид Arcanum породил больше всего претензий к этой игре), то пока на сей счет известно мало. Но даже всего вышеперечисленного более чем достаточно, чтобы сделать *Greyhawk* хорошей игрой. Зато мы знаем, что в ее основу ляжет написанный с нуля графический движок, использующий трехмерные модели персонажей и монстров. Однако перемещаться они будут по двухмерным задникам, отрисованным вручную. Видимо, стоит ожидать нечто внешне похожее на *Pool of Radiance 2*. О звуковом сопровождении никакой информации нет.

Анонсом *Greyhawk Troika Games* сделала серьезную заявку на занятие трона CRPG в нынешнем году — и доказала, что не собирается останавливаться в истории жанра разработчиком одной-единственной игры. ■

Будем ждать?

Культовый мир, знаменитое приключение, правила D&D Третьей редакции, пошаговый бой. Игра имеет шанс стать классикой еще до релиза.

Процент готовности:
40%



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ДЕНЬ ПОБЕДЫ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

УЖЕ В
ПРОДАЖЕ



В ПРОДАЖЕ
С ФЕВРАЛЯ

Spellforce

The Order of Dawn

Братец Кролик

(brother_rabbit@igromania.ru)

Сейчас многие принялись все смешивать. Кто-то, по примеру Дж. Бонда, мешает водку с мартини, а другие — RTS с ролевыми элементами. Тут ведь, вы понимаете, главное — тщательно подобрать ингредиенты и соблюсти рецепт. Вот в Phenomic Games (лидер компании Фолкер Вертих является одним из создателей Settlers), к примеру, считают, что с рецептом у них все в порядке, и спустя несколько месяцев предложат нам попробовать свой новый коктейль — Spellforce: The Order of Dawn. Анализ ароматов, доносящихся из бродильного чана, читайте в нашем репортаже.

Манная каша сюжета

Дамы и господа, мне даже несколько неловко отрывать вас от важных дел, но в Spellforce ожидается сюжет, и с этим волей-неволей надо считаться. Итак, прошу вас — по одной ложке сюжета за каждого разработчика.

Давным-давно в мире Фиара произошел глобальный катаклизм. Тринадцать могущественных магов, поддавшись на происки злых богов, освободили неких элементарей. Элементарии, не отличавшиеся добрым нравом, вмиг передрались между собой, и Фиара превратилась в поле битвы. Уничтоженные континенты, столбы огня и горы пепла,

моря крови — все остальное вы вполне сможете придумать и изобразить сами, с заламыванием рук и подвыванием в особо пафосных местах (уверен, бархатный баритон или чувственное контральто в подробностях расскажут нам об этом во вступительном ролике). Ослепительное шоу элементарей длилось один день и одну ночь, а все потому, что некая тень закрыла взор Мастеру элементарей, который и должен был держать мерзавцев под замком. Когда же тень рассеялась, Мастеру удалось навести некое подобие конституционного порядка. Другое дело, что от мира осталось совсем немного — несколько пригодных для обитания островков, соединенных

Жанр:	RTS/RPG
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Phenomic Games
Издатель в России:	Руссобит-M
Похожесть:	Warcraft III
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Июль 2003 года
Сайт игры:	http://spellforce.jowood.de

магическими порталами ("Аллоды, аллоды!" — скандирует зал). И вот некоторое время спустя силы зла вновь собрались для того, чтобы покуражиться на Фиаре и уничтожить ее насовсем. И все бы хорошо, но на пути сил зла встает некий Герой, по непонятным причинам обреченный на бессмертие и связанный с этим миром какими-то древними рунами. Играть за данного персонажа предстоит мне и, может быть, вам.

Под знаменем бессмертного

На минуту отвлечемся от переваривания сюжета и обратим взгляд на скриншоты. Нашему взору предстает весьма симпатичная картинка "в полном трехмере", которая до последнего времени была атрибутом скорее ролевой игры, нежели стратегии в реальном времени. Неудивительно, ведь в качестве одной из отличительных особенностей Spellforce заявлен "мощный ролевой элемент".

Так, главный герой, помимо высоких моральных качеств, обладает рядом полезных и приятных умений (skills). Он, как и все нормальные ролевые персонажи, сможет набирать опыт в ходе выполнения заданий; игрок же будет выбирать для своего питомца карьеру воина или мага в одном из доступных классов (кстати, для любителей магии обещают 120 заклинаний, объединенных в несколько школ — черной и белой магии, магии элементов и т.д.).

Кроме того, наш герой совершенствуется не только внутренне, но внешне — на этот случай персонаж оснащен заплечным мешком, более известным как inventory, в котором так удобно хранить найденные (купленные, отобранные у врагов) латы клинки, медикаменты и прочие артефакты.

На этом ролевой праздник не заканчивается: для пущей важности нашего Аватара (как его ласково именуют разработчики) в странствиях сопровождают несколько героев классом пониже, общим числом до пяти. Эти "вспомогательные" герои: а) не приобретают опыт и не растут в классе, б) могут хранить предметы в своем inventory и использовать их по назначению и с) могут быть наняты, уволены и обменены на новых, более мощных.

Вся эта дикая, но симпатичная компания будет бродить из одного угла игрового мира в другой (для удобства усвоения мир поделен на несколько карт), по мере сил общаясь с местными жителями с целью получения новых миссий, основных и побочных квестов. Разработчики утверждают, что все диалоги были подвергнуты тщательной термической обработке, дабы в них содержалась исключительно полезная информация и никаких "10-минутных разговоров о погоде и о результатах последнего футбольного матча". На этот счет хотелось бы заметить вот что: ваш покорный слуга понимает озабоченность авторов игры, однако опасается, как бы подобная



▲ Наши герои на дружеской вечеринке у скелетов.

простота диалогов не испортила общую атмосферу игры. В любом случае, "Игромания" будет держать вас в курсе событий.

Содружество Независимых: люди и другие монстры

Теперь оставим в стороне весь этот ролевой балаган и посмотрим, что же предлагает стратегическая часть Spellforce (не забудем, что игра заявлена прежде всего как RTS). Тут разработчики припасли нам очередную сюрприз: оказывается, под нашим руководством может быть до 6 (прописью — шести) рас одновременно! Поименно: люди, гномы, эльфы, темные эльфы, орки и тролли. Нетрудно заметить, что представленные расы делятся на "светлых" и "темных" — и в этом есть глубокий мистический смысл. Дело в том, что собранные ресурсы поступают в общий котел — "светлый" и "темный" соответственно. Для того, чтобы стимулировать плотное взаимодействие, каждая раса, по замыслу авторов, может добывать/вырабатывать только четыре вида ресурса из имеющихся шести: так, например, эльфы отлично кууют оружие, но не хотят горбатиться, добывая руду в шахтах, — с другой стороны, гноморудное дело отлично развито у гномов... в общем, логическая цепочка ясна.

Понятно, что все усилия по развитию экономики и менеджменту баз в Spellforce, как и в любой другой нормальной RTS, сведутся к одному — разрешению конфликта путем полного истребления оппонента. Хочу сразу предупредить заинтересованных лиц, что в процессе придется столкнуться со специфической проблемой, которую я, за неимением другого термина, называю "проблемой Саурана". Никогда не задумывались, какие титанические усилия полководца, стратега и менеджера был вынужден прикладывать герой эпоса Дж.Р.Р. Толки-

на для того, чтобы удержать в узде всю свою разношерстную армию? Теперь имеете все шансы задуматься. Авторы заранее предупреждают, чтобы мы и не пробовали ставить рядом своих "светлых" и "темных" бойцов — иначе передерутся. Представляю, сколько веселых и волнительных минут переживет стратег, пытающийся привести свою "интернациональную бригаду" в боевое состояние непосредственно на поле боя...

К сожалению, о составах играющих команд известно немного. На момент написания данной статьи Phenomic Games огласила скудные подробности о юнитах-эльфах. Так, известно, что основу эльфийской армии составят лучники (Rangers) и легкая пехота прикрытия (Warders); также имеются их более "продвинутые" аналоги — Windarchers и Protectors. Кроме того, обещано горячее участие разведчиков (Wanderers), лекарей (Healers) и обладающих некоторыми способностями к волшебству магов (Wintermages) и друидов (Druids).

Также крайне мало данных о будущих противниках — очевидно, разработчики рассчитывали насмерть поразить всех любопытствующих заявлением о том, что в Spellforce силы зла представлены тридцатью расами и типами монстров. Спасибо, мы поражены. Ждем подробностей — пока что приходится довольствоваться крупными блоками информации о расе нежити (Undead) — ядовитых и безбашенных вурдалаках, тупых и медленных зомби, многочисленных скелетах и чрезвычайно злобных призраках, балующихся магией.

Щелкни и дерись: немного о системе управления

Помимо публикации вышеизложенных этнографических подробностей, авторы также стремятся развеять сомнения насчет управляемости своего детища. Нам доверитель-



▲ Может быть, этот художавый парень с булавой просто хочет познакомиться?



▲ Мирные стратегические будни нарушены подлым нападением врагов. Сравните, кстати, с предыдущими картинками: возможности камеры и в самом деле весьма широки.

но сообщают о том, что камеру (вы не поверите!) можно будет двигать и по желанию даже загнать ее под небеса для лучшего стратегического обзора. Кроме того, так легче управлять войсками и главным героем — да, его тоже можно хватать за шкуру и бросать в самое пекло, чтобы он подсобил мечом или заклинанием, уж чему он там обучен.

Но более всего разработчики гордятся своей системой управления войсками под названием click'n'fight. Их не устраивает распространенная система, в которой нужно сначала выделить "своего" юнита, затем найти врага и выбрать его в качестве цели. В Phenomic Games считают такой метод слишком неудобным. Поэтому они инвертировали его: в Spellforce мы сначала выбираем цель, после чего на экране появляется ряд пиктограмм, соответствующих тому, что мы можем с этой целью сделать. От перемены мест слагаемых? Это покажет только практика.

Ой, что будет!

На самом деле — все, что угодно. Мы уже имели возможность наблюдать за попытками выведения гибрида RTS и RPG: пока что результаты были плачевными (если не считать Warcraft III), но кто знает, может, у Phenomic Games получится? Пока что, при поверхностном ана-

лизе, наблюдаются две небольшие проблемы. Первая — ничего толком не известно о сюжете. Надеюсь, нам объяснят, что же свело вместе орков и эльфов — обычно у "светлых" и "темных" несколько отличия представления о добре и справедливости. Вторая проблема — баланс, извечное проклятье стратегических игр. Что-то мешает мне поверить в победные реляции про "шесть таких и тридцать других" рас и типов с двух сторон: как известно, даже классики жанра тратят долгие годы на шлифовку баланса двух, ну от силы — трех рас, а тут... Возможно, разработчикам придется сильно упростить взаимоотношения между расами из одного лагеря. Одним словом — надеемся на лучшее. ■

Будем ждать?

"Великолепный гибрид Warcraft III и Dungeon Siege", как выражаются западные коллеги. Ну что ж — как минимум графика и в самом деле хороша. Посмотрим на остальное.

Процент готовности:

60%



▲ Волшебницы Фиары тоже носят топики.



Весть была не та чтобы шокирующей, но вполне очевидной и закономерной. Благородное имя киноэпохаки Star Trek с тех пор, как пропечаталось в игровой индустрии, не было оплевано разве что самым ленивым критиком. Кошмарные стратегии, ужасные тактические игрища, душещипательные экшены от всевозможного лица... Это с одной стороны. А с другой — Star Trek Voyager: Elite Force. Почти единственная роза, каким-то чудом проросшая на парных кучах околотематических поделок. Вы когда-нибудь слышали о таких редких тварях — белых воронах? Так вот — это она.

Перестройка, пятилетка, гласность и консенсус

Все снова на самом высоком уровне: знамя Raven, временно занятой работой на плантациях id Software, перехватывает развеселая компания бородачей и балагуров Ritual Entertainment, движок торжественно наряжается в программные обновки с плеча Medal of Honor, а детализация окружения возрастает ровно в два раза. Ну чем не сказка?

Однако пока мы, обнимаясь с монитором и вглядываясь в распечатки, высвечиваем лупой редкие

картинки, оцениваем качество теней и пытаемся прикинуть в уме количество полигонов на квадратный сантиметр, на противоположной стороне Атлантики разгорается настоящий скандал. Как? Что? Вы еще не слышали?! Elite Force больше не Voyager, теперь она — The Next Generation! Небо, тихо покачнувшись на ржавых подблочных гвоздях, с треском падает на землю. Переводя на язык местных реалий, это примерно то же самое, что и внезапная подмена "Операции Ы" "Кавказской пленницей" — синопсис и физиономии вроде похожие, а смысл... ну, сами понимаете.



▲ Осторожность превыше всего: наши межгалактические друзья балуются приборами ночного видения и лазерной наводкой.

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Star Trek Elite Force 2

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	Ritual Entertainment
Похожесть:	Star Trek Voyager: Elite Force
Дата выхода:	Серебрянка 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.gaming.startrek.com/games/eliteforce2



▲ Hazard Team в полном составе. Кажется, не хватает только... нас.

Но, как бы то ни было, ноги Elite Force 2 произрастают из благодатной почвы предыдущей части сериала. Люди-которые-решают-проблемы — межгалактический отряд быстрого реагирования Hazard Team — снова в деле. Отход же от "канонической" вселенной Voyager был сделан по одной простой причине — полностью развязать руки разработчикам. Но издатели, видимо, не учли, что имеют дело с чуть ли не самой в хорошем смысле слова отможенной (после, конечно, авторов Postal) разработческой командой в видимой части вселенной. Как итог — полнейшая перестройка: от вселенной Star Trek остался разве что фирменный шрифт, имена героев да знаменитый корабль U.S.S. Enterprise. И откуда ни возьмись появились три новых расы — идрилы, аттрексианы и эхоморфы. Предста-

вители первой из них — чудовище второй — уроды, а третьей — просто уродские чудовища. Хлынула и полилась по полигональным просторам густая пиксельная кровь, а наши коллеги из космического спецназа научились выражаться явно не языком "семейного кино". Впрочем, довести весь зачинающийся балаган до закономерного финала помешали большие шишки из самой Paramount Pictures. А дабы предотвратить проявления подобного содома в дальнейшем, к проекту был приставлен десяток "консультантов по общим вопросам", вооруженных линейками для битвы по рукам.

Но кое-что из цепких лицензионных лап все-таки удалось вырвать. Так, были оставлены в неприкосновенности три новых расы, а вместе с ними и новые, неизвестные ни по книгам, ни по сериалам

угодки галактики со своими звездами и планетами. В качестве нагрузки в сюжетную канву были вплетены уже набившие оскомину борги со своими коллегами по порабощению галактики ромуланами. Разрешили и кровь, перекрасив ее, однако, в "инопланетные" цвета. Запретили "вольный дизайн" космического флота и внутренних интерьеров, однако разрешили делать все что угодно с пыльными тропинками далеких планет и всей им сопутствующей флорой и фауной.

Замедленного действия

Сюжет, да и общий игровой концепт — как бомба с часовым механизмом: вначале будет тихо тикать под ухом, чтобы в решающий момент взорваться с сотрясающим канонами грохотом. В первом эпизоде Elite Force 2 нам предстоит убрать весь оставшийся со времен первой серии мусор. Несколько начальных миссий пройдут за старым добрым развлечением — охотой на боргов в слабоосвещенных и плохо отапливаемых коридорах космических станций. Это завязка, изобретенная специально для того, чтобы не шокировать наиболее радикально настроенную часть фанатов... Зато потом! Высадки на планеты, штурм укреплений противника, перестрелки в состоянии полной невесомости, "шпионские" вылазки во вражий тыл и массовые ристалища с мутантской нечистью на просторах открытых пространств!..

Изрядно постаревший, но все еще считающийся светским стандартом в 3D Action движок Quake 3 был основательно перелопачен и заштопан всевозможными наборами "специальных инструментов". Не будет преувеличением сказать, что в распоряжение Ritual поступили разработки из буквально всех игр, вышедших на знаменитом движке в последние годы. Здесь и трюки с "осмысленной мимикой" персонажей, как в Medal of Honor: Allied Assault, и развлечения со световыми и прочими эффектами из American McGee's Alice, и инопланетные природные красоты F.A.K.K. 2, и безразмерные игровые уровни, как в Jedi Outcast...

Elite Force 2 станет лебединой песней движка. Разработчики как будто специально стремятся втиснуть в свою игру практически все накопленные за эти годы культурные ценности. Здесь будут и узкие коридоры с редкими вспышками разбитых светильников, и круглые иллюминаторы летящих со сверхсветовой



▲ Десять тысяч полигонов, детальный мипмэппинг, реальная тень и контекстная мимика рыка — честное слово, даже жалко убивать!

скоростью космических челноков, и песчаные бури необъятных пустынь, и гигантские кислотные водопады какого-то уранового гиганта, и густая тропическая растительность далекой "райской планетки", и далее... и далее...

Впрочем, не забыты и другие достопримечательности. В авторском путеводителе "по стартрековским местам" особым пунктом прописаны ухоженные зеленые лужайки Космической Академии, куда судьба закинет главного героя всей эпопеи Александра Монро в роли инструктора молодого пополнения, капитанский мостик U.S.S. Enterprise, вентиляционные шахты утробы U.S.S. Voyager, знаменитый бермудский треугольник боргов — Borg's Cube. Ну и последняя монетка в копилку фактов: может быть, для вас эта новость ровным счетом ничего не значит, но на озвучивание главных персонажей игры приглашены те же актеры, что участвовали в сериале. Если бы наш журнал распространялся где-нибудь между Флоридой и Калифорнией, последнюю фразу следовало бы вынести большим шрифтом на обложку. Фанаты рыдают.

В остальном же все более-менее стандартно: двенадцать эпизодов по пять-семь миссий в каждом, около трех десятков разновидностей врагов, больше двадцати активных персонажей и одиннадцать типов оружия, в большинстве своем перекочевавших без изменения из предыдущей

части. Незначительные пополнения в арсенале осуществлены в основном за счет военных трофеев от новых рас да появления альтернативных режимов стрельбы у огнестрельных стволов. Из нового — особой разработческой любовью пользуется некая атрексиянская мега-пушка, способная совмещать оба огневых режима и стрелять концентрированными сгустками ядовитого газа, для верности эффекта подкрепляемыми добрым энергетическим зарядом.

Но есть в новой инкарнации Elite Force и кое-что необычное для проектов подобного класса. Авторы, помимо цельной сюжетной кампании, почти в полтора раза превышающей по времени длительность предыдущей части, делают чуть ли не еще большую ставку на мультиплеер. Помимо стандартного дефматча, Domination и, конечно, Capture the Flag, ожидается что-то около пятнадцати разновидностей многопользовательских игрищ. Командные забеги на время, борьба за "очки артистичности" при добывании фрагов, некий новый (впрочем, явно позаимствованный из злосчастного Counter-Strike) режим с "закладкой и обезвреживанием" бомбы, а также целые сюжетные мини-кампании, рассчитанные на взаимодействие нескольких человек.

На месте того капитана

И последнее. Star Trek, несмотря на все вопли со стороны критики, продолжает свое существование в игровой вселенной. Но куда более отраден не просто голый факт присутствия, а мысль, что его эволюция не пошла экстенсивным путем. Elite Force 2 больше не будет концентри-

роваться исключительно на экшене, и от дел brutальных нет-нет, да и перейдет к вопросам духовным. Нам, как командиру всей Hazard Team, предстоит проделать немалую психологическую работу с подведомственными гуманоидами, вычислять слабости, решать разногласия и жестоко пресекать попытки к дезертирству. Хотя в целом "психологический контроль" вряд ли будет чем-то более продвинутым, чем аналогичный пункт в дизайн-документе The Thing.

Авторы не очень любят открывенничать по этому поводу, но, например, Пэт Джонс, один из разработчиков, как-то оборонил буквально следующее: "В Elite Force 2 мы попытались сделать персонажей по-настоящему живыми. Дать игроку в роли капитана возможность проникнуть в глубины их характера, узнать все тонкости межличностных отношений, чтобы создать сплоченную команду отважных галактических путешественников".

Прямо скажем — редкий подход для авторов бронебойного экшена. Но на то Raven и сменили на Ritual Entertainment, чтобы получить что-то новое. Так что — будем проникать в глубины! ■

Будем ждать?

Сиквел единственного действительно хитового отпрыска знаменитой вселенной: возвращение блудного "стар трека" в лоно игр категории "А".

Процент готовности:
70%



Larry Bond's Harpoon 4



Морская романтика издавна пленяла отроков. Ради возможности рассекать водные просторы зачастую убегали из дома, подделывали документы и пускались на прочие ухищрения. Те, кому повезло, долгие годы тянули курсантскую ляжку, чтобы наконец отдать свои жизни во власть морей и океанов. Мы живем в относительно спокойное время, но и теперь морякам нередко приходится подкармливать собой сильно отощавшую от загрязнения окружающей среды морскую фауну.

Из тысяч молодых офицеров лишь немногие выдерживают непрерывное состязание с акулами (как правило, двуногими, но случаются и обычные) и становятся командирами кораблей, соединений и флотов, подвергая тем самым себя еще большим испытаниям.

Как же быть тем, кого море зовет, но не настолько сильно, чтобы оторваться от кресла?

Вот с мест слышатся беспорядочные выкрики про звенящую сталь, немых охотников и морских волков с акулами. Сядьте, товарищи. При всем уважении, каждой из этих игр чего-то не хватает: реалистичности, глубины, масштаба, комплексности. Именно поэтому единственным правильным (хотя и трудным) выбором виртуального флотоводца будет Larry Bond's Harpoon.

Красные в городе!

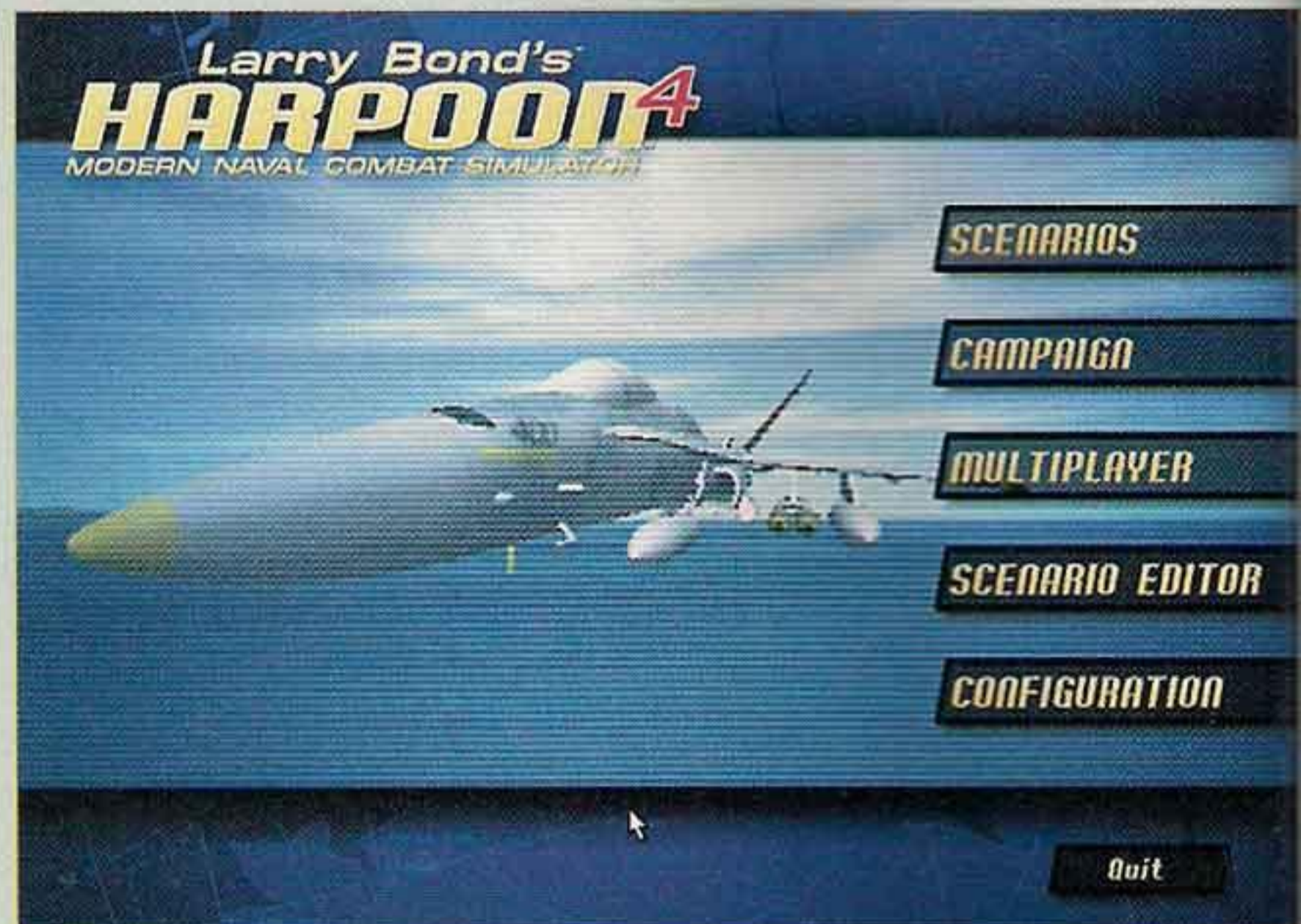
Эта игра уникальна, особенно на фоне многих нынешних однодне-

вок. Самый первый Harpoon появился, еще когда многих из вас не было на свете, а нынешние игровые аксакалы совершали первые шаги под стол. Лично я носил тогда октябрятскую звездочку и учил стихи про дедушку Ленина.

На каких компьютерах, спрашивается, шла эта игра? Правильно, ни на каких. Разработанная Ларри Бондом в 1984 году военно-морская игра Harpoon была настольной. Она была настолько интересна и захватывающа, что вызвала у не слишком широко известного тогда Тома Клэнси непреодолимое желание написать "Охоту за "Красным октябрём", после выхода которой он и проснулся знаменитым.

К 1989 году компьютеры наконец обрели достаточную мощность, и Harpoon появился на РС. "Портирование" настольной игры на компьютер, помимо возможности доверить ему все игровые вычисления, добавило к нешуточной реалистичности игры еще один серьезный аспект — реальное время (до выхода Dune II оставалось три года). Компьютерные технологии развивались, и в 1994 году вышел Harpoon II, в котором большинство алгоритмов и карты были созданы заново, чтобы наиболее полно использовать возросшие вычислительные возможности техники. Игра получила и новый интерфейс, построенный по образу и подобию наиболее продвинутого на тот момент интерфейса Windows 3.1 (хотя сама ра-

Жанр:	Стратегический симулятор
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ultimation
Похожесть:	Harpoon II, Fleet Command
Дата выхода:	Март 2003 года
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb video
Желательно:	CPU 1000MHz, 256Mb, 32Mb video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.harpoon4.ubi.com



▲ На заставке игры не "Гарпун", а палубный истребитель-штурмовик F/A-18.

ботает под DOS-экстендером, если кто-то еще помнит, что это такое).

А дальше были Pentium и Quake, который привел к нам из того же военного ведомства аппаратные графические ускорители — наступила эра 3D. К сожалению, "Гарпуна" смена эпох не коснулась — Harpoon II на сегодняшний день остается последней официальной версией симулятора. Разумеется, "военно-морское" сообщество не могло все это время сидеть сложа руки — так появились разного рода официальные и полуофициальные модификации. Причем свое продолжение получила как вторая, так и первая версия игры — в 1997 году появился ремейк первой части под названием Harpoon Classic от I-Magic, а на его основе уже в наши дни энтузиасты создали Harpoon Classic'2002. В результате усиленной обработки напильником ужасно глючного Harpoon II получился относительно

удобоваримый мод Harpoon 3, который даже идет в разрешениях до 1280*1024. На все на это люди досих пор тратят дни и ночи, несмотря на страшную по нынешним временам графику и недоустранимые глюки — столь велико притяжение игры.

Сколько, говорите, Моисей водил свой народ в поисках нефти?

А что же сам Ларри Бонд? В 1997 году под его руководством была начата разработка Harpoon 4, который должен был вобрать все достижения предыдущих серий в плане реалистичности, обладая в то же время современной, полностью трехмерной внешностью. Шли годы, общественность успела полетать на "Сухих", поплавать на "Лос-Анджелесах", "Сивулфах" и "Щуках-Б", поплевать на "аркадный" Fle

Бонд и красная угроза

Благодаря увлеченности тем же "Гарпуном", Том Клэнси и Ларри Бонд объединили свои усилия, создав великолепную книгу "Красный шторм поднимается". Несмотря на претенциозное название, местами уморительные описания советских реалий и неминуемую победу НАТОвцев в финале, этот многостраничный труд о битве современных флотов за Северную Атлантику вывел меня из делового оборота на несколько суток. Интересно, что один из центральных персонажей "Красного шторма" (а их там несколько десятков) довольно точно списан с самого Ларри Бонда: бывший морской офицер, много лет посвятивший аналитической работе на правительство США. К сожалению, у нас Ларри Бонд известен почти исключительно как соавтор Тома Клэнси, хотя он является единоличным автором нескольких книг о современной морской войне.



▲ Внешний вид Harpoon Classic.



▲ А так выглядел Harpoon II.

Command, а о новой версии главной военно-морской игры слышно не было. Казалось, что надежда полностью потеряна, тем более что Harpoon 4 неоднократно менял издателей и переходил для новых владельцев в категорию нелюбимых "едасу"-проектов, которые стараются прикрыть в первую очередь.

Однако, опровергнув мудрую поговорку, что обещанного ждут три года (пришлось ждать больше пяти лет), компания **Ultimation** (подразделение **SSI**, принимающее участие в работе над **Silent Hunter II** и **Destroyer Command** — кстати, одна из причин задержки) собирается в марте этого года завершить, а компания **Ubi Soft** — выпустить Larry Bond's Harpoon.

Подобно случаю с **Sid Meyer's Alpha Centauri**, Ларри Бонд обеспечивает разработчиков своим именем, общим надзором и консультациями. Непосредственного участия в работе он не принимает, за исключением создания основной игровой кампании. Она носит поэтическое название **High Tide Campaign** и посвящена, как и "Красный шторм", великой сече за Северную Европу и Атлантику (треугольник Гренландия-Исландия-Великобритания) с русскими, которых еще не охватили перестройка и glasnost. Кстати, Северная Европа и Атлантика, воссозданные на основе спутниковых данных, в настоящее время — единственный полностью "готовый к употреблению" регион. Прочие карты находятся в работе и будут выпущены, скорее всего, в составе различных игровых дополнений и патчей.

От количества к качеству

В руки игрока будет предоставлено соединение боевых кораблей, состав которого определяется условиями конкретной миссии. Это может быть и одиночный надводный корабль или подводная лодка (преимущественно в учебных и "разогревочных" миссиях). В достаточной мере

постигнув искусство флотовождения, можно получить бразды правления целым авианосным соединением, что даст повод наклеить на верную боевую мышь заветное количество адмиральских звезд. Соответственно разнятся и возможные цели миссий — от охранения и постановки мин до атаки наземных объектов и охоты за флагманами.

Благодаря своим уникальным качествам, Harpoon не укладывается в строго определенные жанровые рамки. Это не варгейм, каким он был (и есть — настольная игра Harpoon 4 имеет место быть) в своем настольном воплощении, поскольку всякие намеки на клетки, хексы и переход хода отсутствовали уже с самой первой компьютерной версии. Это не симулятор боевой единицы, ибо под командование игрока может быть передано множе-

ство таких единиц. Но это и не стратегия в том виде, к которому мы привыкли, — обычно стратегии строятся на упрощениях и допущениях, а на игровой процесс в Harpoon влияет огромное множество реалистично смоделированных параметров. Например, чувствительность корабельных сонаров зависит от скорости движения, выбранной антенны, глубины термоклина, расположения зон конвергенции. В целом, набор средств обнаружения и опознавания противника впечатляет: от сигнальщиков с биноклями до самолетов раннего оповещения и разведывательных спутников — и применение всех их зависит от погодных условий. Динамика погоды тоже моделируется — зоны высокого/низкого давления и облачность мигрируют, ветра, соответственно, дуют, дождь со снегом идет, а мно-

гобальные волны вздымаются и стремительным домкратом падают вниз. Впрочем, ждуть, что все это будет нарисовано так же хорошо, как смоделировано, к сожалению, не приходится.

Максимально точно — насколько это позволяют грифы "highly classified" и немалые сроки за их нарушение — смоделировано применение оружия. Отдана дань логистике — в игре будут морские и воздушные танкеры для дозаправки, подвеска оружия на палубную авиацию производится с учетом наличия оного в погребах авианосцев, не говоря уже о быстром истощении магазинов корабельной ПВО при массированных атаках противника.

Наземные операции в Harpoon будут моделироваться крайне скупо. Максимум, доступный адмиралу, — уничтожение наземных целей



▲ Авианосная группа "ведет" надводные цели.



▲ Янки достали "Кирова".

и высадка десанта. Понаполеонить морской пехотой, по-видимому, не дадут.

Несмотря на сложность и детальность осуществляемых игрой расчетов, системные требования Harpoon достаточно скромны. Тем не менее, минимальные заявленные требования действительно минимальны — снижение уровня графической детализации и игральность не спасет. В случае недостаточно мощного процессора могут возникнуть проблемы с корректностью "сжатия" времени — слишком уж много требуется вычислений. А играя без сжатия времени, можно умереть со скуки — практически в любой реальной боевой операции

короткие вспышки активных действий сменяются длинными периодами поиска и ожидания, когда адмиралу остается лишь пить кофе из кружки со звездами.

Сумерки богов

События игры приходится на временной промежуток между 1984 и 2000 годами. Соответственно, основные геополитические реалии, "ассортимент" и технические характеристики боевой техники относятся именно к этому времени. Бурные политические события затронутого в игре периода кардинально изменили содержание морской конфронтации. Раньше, во времена "холодной войны", US NAVY вменялось же-

лезной хваткой удерживать Атлантику для бесперебойного снабжения героических западных европейцев вертолетами, танками, мясом тушеным и пушечным в случае, если Советы все-таки решат, что прогрессивные низы больше не хотят, а верхи в мировом масштабе уже не могут. Теперь же американский флот вынужден расстреливать "Томагавками" дома беззаветно преданных Аллаху террористов и просто тех, кто не роняет, стоя, скупые слезы, услышав звуки американского гимна.

Точно так же резко изменились условия существования и его главного потенциального противника — российского флота. Вместо традиционной капоэйры с флотами НАТО в ожидании часа X — начала отсчета времени до крушения мирового империализма — российскому флоту остается лишь всеми силами поддерживать на приемлемом уровне свою целостность и боеготовность в ожидании, когда у страны вновь появятся достойные средства и задачи для него. В результате сокращения флота России НАТОвцы оказались в весьма интересной ситуации — многие системы оружия попали к тем, кто не боится репутации закадычного врага светоча мировой демократии, поскольку уже давно такую репутацию приобрел. Поэтому возможность встречи в боевой обстановке с оружием российского производства сейчас даже более реальна, чем во времена "холодной войны".

Учитывая заявления разработчиков и опыт предыдущих версий Harpoon, можно надеяться, что та-

кая военно-политическая эволюция найдет отражение в содержании миссий. Если этого и не случится, благодаря встроенному редактору у игроков будет возможность самостоятельно создавать миссии и, возможно, кампании, исправляя, таким образом, недочеты разработчиков. Кроме того, существует огромное множество миссий, созданных разработчиками предыдущих версий и фанатами. Даже если в игру не будет включена возможность импорта таких миссий, соответствующие конвертеры будут непременно созданы народными умельцами.

Все самое горячо любимое — подводные лодки проекта 949А, палубные Су-33, несущий их "Кузнецов" — снова с нами, более того — под командованием. Всего обещают более чем 1000 видов и модификаций кораблей, подводных лодок и наземных объектов (это не считая самолетов, вертолетов, ракет и торпед) США, СССР (России), Соединенного Королевства, Канады, Франции, Германии, Нидерландов, Норвегии, Швеции, Испании, Финляндии, Дании и Польши.

Однако, учитывая тот факт, что человек, который занимался базой вооружений при разработке прежних Harpoon, теперь делает то же самое в Ultimatum, можно ожидать, что со временем мы столкнемся с кораблями стран Средиземноморья, Персидского залива и Тихоокеанского региона, которые фигурируют в Harpoon II.



Harpoon — одна из тех удивительных игр, в которые играть не сложно, а трудно. Благодаря детальному руководству, которое, ко всему прочему, еще и содержит небольшой учебник по войне на море, освоить основные правила игры достаточно легко. Но вот для того, чтобы научиться применять их комплексно и приобрести чутье на моменты, когда отдельные правила стоит нарушить, необходимы немалое упорство и соответствующая мотивация. Чтобы приобрести ее, стоит в оставшееся до выхода игры время еще раз перечитать "Красный шторм" — кто знает, может, повезет больше, чем тамошним "товарисчам"? ■

Будем ждть?

Harpoon 4 — самая реалистичная, самая продвинутая, самая захватывающая военно-морская игра. Но, очевидно, не для всех.

Процент готовности:
95%



▲ Крейсер типа "Тикондерога" запускает ракету "Гарпун".

Империя Дракона

Выбери одну из трех сторон, сражающихся за власть в великой Поднебесной Империи, и объедини страну под одним флагом - своим.

Используй дипломатию, науку, торговлю и другие методы влияния на соседей, чтобы сделать свою империю самой могущественной.



Управляй армией из настоящих людей, каждый из которых имеет биографию и развивается на протяжении игры свои навыки.



Обучай мирных жителей искусству войны, а после кровопролитных боев вновь возвращай их на трудовой фронт.

Соверши более 100 научных открытий которые полностью соответствуют описываемому периоду истории.

А в эти игры вы уже играли?

Осада
Авалона

Меч
и
Корона



Нынешние "центровые" игроки — фигуры неоднозначные и даже, я бы сказал, в чем-то одиозные. Первый из них уже два года не выходит из густой тени молчания **Ion Storm Austin**. Многие уже забыли, как он выглядит, чем славен и что натворил в далеком прошлом. Второй — чистокровный уроженец земли русской. Этот, наоборот, залит слепящими лучами внимания разработчиков и фанатов. Но в свете, как и в те-

ни, можно скрыть многое... Но только не от наших доблестных разведчиков, прожженных воробьев и стреляных волков, ветеранов "Центра" — **Матвея Кумби** и **Андрея Александрова**. Уж эти-то двое, поверьте, в случае нужды вынут душу хоть у кого угодно. В нашем случае "кто угодно" скрывался в интернете. И он дорого заплатил за свои попытки юлить, изворачиваться и что-то там скрывать! Вам лучше и не знать, что с ним случилось. Зато результат налицо. Точнее, на страницах лучшего в этой части Млечного Пути журнала о компьютерных играх. Ну, вы и сами все знаете.

Словом, читайте.

Олег Полянский, редактор

Thief 3

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	Action
Издатель:	Eidos
Разработчик:	Ion Storm Austin
Похожесть:	Thief 1-2, Deus Ex
Дата выхода:	Предположительно 2004 год
Системные требования:	Не объявлены

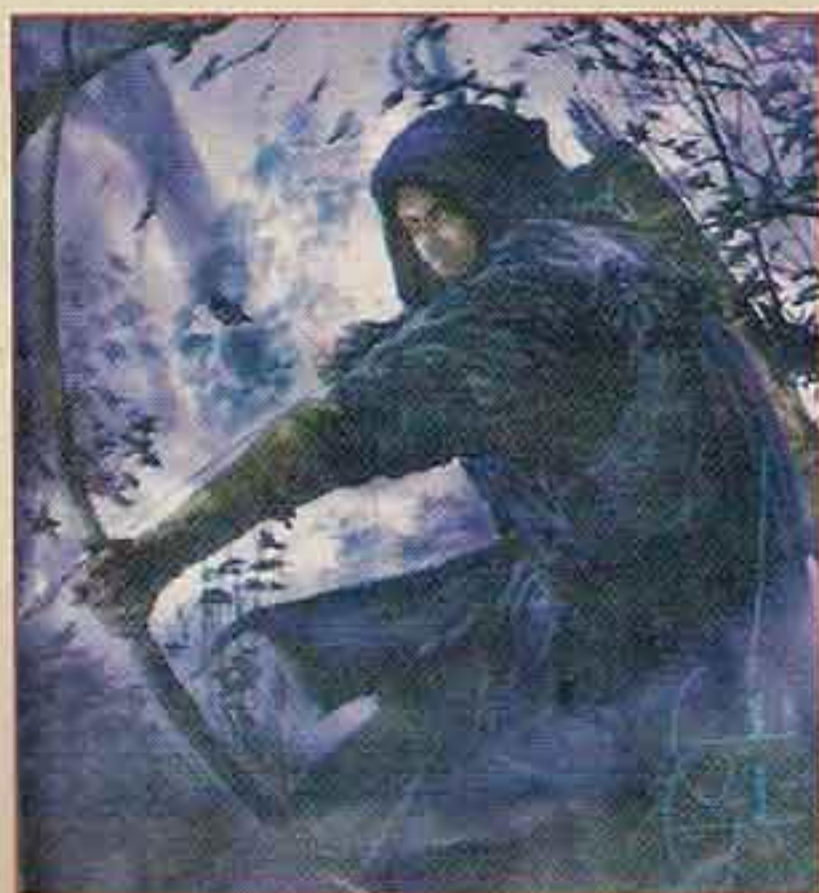
Мировые загадки человечества — одна из тех немногих тем, о которых можно говорить без остановки. Египетские пирамиды, НЛО и снежный человек сидят комом в горле уже много лет. Сегодня одной лишь верой в лохнесское чудовище, хиромантию и мумий тягу к знаниям никак не удовлетворить. Чтобы в наши дни привлечь хотя бы минимальный интерес, нужно что-то более загадочное — настоящая Тайна. Поэтому встречайте: именно сегодня наша коллекция мировых тайн и загадок пополняется одним крайне прелюбопытнейшим экземпляром. Имя ему — **Thief 3**.

Осколки разбившегося зеркала

Для тех, кто последние пару лет просидел в непроницаемом танке, организуем краткий экскурс в суть дела. **Thief**, если вы еще не знаете, в свое время совершил революцию в жанре экшена почище любого "Квейка". Ведь именно эту игру мы должны благодарить за многочисленные "шпионские элементы", коими пестрит любой мало-мальски грамотный современный экшен. Именно из **Thief** пошла мода прятать трупы, оглушать врагов точечным ударом чего-нибудь увесистого по голове, подкрадываться со спины, скрываться в тени и лобстером ползти по окрестностям, боясь привлечь внимание супротивников неосторожным шагом.

О **Thief 3** начали разговаривать сразу после выхода второй части (которая, положа руку на сердце, больше тянула на очень обширный аддон, чем на полноценное продолжение). Но — не сложилось. Орденосная контора разработчиков **Looking Glass** рухнула под тяжестью собственных долгов и скоро пошла на дно, выпуская стайки пузырей вослед разбегающимся во все стороны дизайнерам и программистам.

Тут наша история на долгое время покрывается беспросветным мраком, из которого то и дело просвечивают огоньки слухов и предположений — пока, наконец, один из представителей **Eidos** случайно не проговаривается о том, что "мы и не думали замораживать



▲ **Гаррет несколько изменил имидж и теперь больше походит на одного из одичалых лесных братьев Робина Гуда.**



▲ **Скриншот из очень-очень ранней версии переработанного движка. Ни нормальных текстур, ни нормального света.**

такой многообещающий проект, как **Thief 3**". И снова время застывает на месте: на поиски **Thief 3** отправляются целые экспедиции! Ни одна из них не возвращается... И так — вплоть до судьбоносного заявления мсье **Уоррена Спектора** (родителя самого **Deus Ex**!), о том, что дело **Thief** находится в надежных руках и разработка долгожданного сиквела вот-вот началась. Праздник, ликование и... легкая досада. Кроме нескольких общих фраз, хитрый весельчак **У.** не проронил ни слова по поводу грядущего хита.

Но что-то все-таки удалось наскрести. Итак, на сегодняшний день разработка **Thief 3**, отданного на откуп единственному выжившему отделению "ромеровских птенцов" — **Ion Storm Austin**, — едва прошла стадию раннего планирования и заверения дизайн-документа. Про сюжет, кроме фразы "вор **Гаррет** снова в деле", неизвестно ничего, а техническая подробность только одна... но какая! В качестве технического фундамента для игры был избран мажорный движок **Unreal Warfare**. Однако первая фаза ликования сменилась долгим периодом задумчивого почесывания затылка. Движок оказался совершенно не приспособлен под нужды необыч-

ного геймплея **Thief**, плохо справлялся с открытыми пространствами и закрывал глаза на полноценное динамическое освещение, предпочитая иметь дело со световыми "обманками".

Долгие месяцы программисты возились с начинкой **Unreal Warfare** и, как итог, на сегодняшний день вся внутриигровая физика максимально приближена к реальной, что для **Thief** крайне критично. Прятаться в тени отныне будет еще сложнее, а интеллект супротивников повысится в разы. У многочисленной охраны появится некий параметр, отвечающий за "лень" того или иного персонажа. Простой пример: несколько стражей слышат один и тот же подозрительный шорох. Один сразу же бежит к источнику звука на предмет прояснения ситуации. Другой секунд пять вслушивается в тишину и, не обнаружив явных знаков нашего присутствия, бормочет: "опять эти проклятые крысы". Ну а третий, самый "ленивый", даже отчетливо расслышав шаги, продолжает как ни в чем не бывало сидеть на месте, попивая эль.

Другие глобальные изменения касаются самой планировки уровней. Дело в том, что отныне нам придется управлять лихим вором

Гарретом с видом от третьего лица, так что, помимо закономерно-го увеличения зоны обзора, типичный уровень Thief 3 станет в несколько раз больше, нежели в играх-предшественниках. Что же касается внутреннего убранства и

архитектуры, то они будут куда сильнее приближены к настоящим средневековым интерьерам. Кого-то может обрадовать эта новость, а кого-то и наоборот, но новый Thief станет куда как ближе к "историческим реалиям средневековья".

Правда, с некоторыми исключениями. То есть электрическая сигнализация и современные газовые лампы, скорее всего, уйдут в небытие, тогда как магия и разнообразный фэнтезийный bestiary станут краше прежнего.

Что же до остального — над проектом снова нависает злобный информационный мрак. Мы постараемся держать вас в курсе и вести постоянную хронику производственных подвигов Ion Storm.

Демииурги 2



Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

Жанр:	Стратегия/RPG
Издатель:	1С
Разработчик:	Nival Interactive
Похожесть:	Демииурги
Дата выхода:	Вторая половина 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

Более полугодом прошло с визита вашего покорного слуги в приветливый офис "Нивала", где разработчики поведали ему столь многое о "Демииургах 2". Прошедшие полгода игра чувствовала себя более чем отлично — твердым шагом шла к релизу, потихоньку обрастая героями, картами, заклинаниями и нововведениями, о которых не было рассказано в интервью. В какой-то момент количество последних (то бишь нововведений) выросло до критической массы, что и побудило нас вновь остановить на игре орлиный редакционный взор.

Когда в старом мире неспокойно

Для тех несчастных, кто в первый раз слышит об игре "Демииурги 2", вкратце расскажу о сюжете. Игрок теперь не всевластный Лорд, познавший тайны вселенной, а просто рядовой маг, которому посчастливилось родиться в те самые

времена, когда привычный мир неожиданно стал меняться. В него начало вторгаться нечто иное...

Иногда оно, это иное, оказывалось враждебным, иногда — нет. Однако обитателей старого мира — Хаотов, Синтетов, Кинетов и Виталов — тревожит любое состояние иного, так как оно неподвластно даже их сознанию. С этой интервенции и этой тревоги и начнутся описываемые в игре события. Естественно, наш герой-маг постарается найти ответы на вопросы и понять — что же все-таки происходит.

Собственно, в старом мире уже неспокойно. Его обитатели уже встретились с непривычными созданиями и ощутили их мощь в бою. На картах уже появились первые "бесцветные" участки, где местность обладает странными свойствами. Уже стало набирать популярность мнение, что иное приходит в старый мир из других измерений. Наконец, уже начались работы по организации первых ис-



▲ Отличительная особенность новых монстров — светящиеся глаза.

следовательских экспедиций в те участки местности, где активность иного наиболее высока.

Прелести другого измерения

"Демииурги" полностью распрощались с пошаговым стратегическим режимом. Теперь игра идет в режиме симуляции реального времени — то есть после приказа двигаться в определенную точку карты герой не станет дожидаться конца хода (которого в стратегическом режиме и не будет), а сразу двинется в путь. Во время его передвижения будут отсчитываться дни.

Ресурсов теперь три вида: корень мандрагоры, морозное пламя и драгоценные камни. Роль ресурсов несколько изменилась — на них можно не только покупать новые заклинания, но и оплачивать услуги NPC. А эти ребята могут, к примеру, пропустить вас на закрытый участок карты или продать полезный предмет. Особую роль на карте играют и упомянутые "бесцветные" участки местности — попадая на них, герой теряет около 10 процентов опыта за каждый день. Потеря опыта чревата сокращением живучести и скорости получения эфирных каналов (а вот умения не подвластны разлагающему влиянию) — поэтому действия на "бесцветных" территориях придется просчитывать с особой тщательностью, чтоб нанести как можно меньший урон своему герою. Кстати, утраченный опыт можно вернуть обратно — для этого надо всего лишь зайти в здание, имеющее вид замка из первой части игры (его название пока неизвестно).

Структура кампаний осталась прежней: четыре за разные расы и пятая за "многоцветную" Диаманту; чтобы пройти игру, достаточно выполнить всего три кампании. А вот хронологию изменили. События второй кампании не обязательно следуют за событиями первой — наоборот, они могут начаться и закончиться даже раньше. Пока, правда, неясно — как разработчики реализуют переходы между кампаниями при подобной хронологии.

Сами кампании относительно короткие. В каждой всего по четыре миссии. А пройти игру можно, соответственно, за 12 миссий. Кажущаяся краткость компенсируется масштабностью миссий, в которых, помимо обязательных заданий, есть дополнительные, выполнение (или невыполнение) которых способно существенно повлиять на условия в последующих миссиях. Например, если герой спасет от разорения гнездо дракона, то вполне вероятно, что через некоторое время благодарная рептилия ответит добром на добро и придет к нему на помощь в трудную минуту. Задания станут значительно более разнообразными. Теперь основная ставка делается на выполнение мини-квестов, вроде поиска предметов, охраны (или наоборот — уничтожения) каких-либо персонажей или объектов на карте и т.д.

Стали известны примеры того, как действуют объекты, расположенные на стратегической карте и пришедшие на смену глобальным заклинаниям. У каждого объекта свой радиус действия, в пределах которого, после активации объек-



▲ Вход в туннель. Только отсюда можно попасть в таинственную долину в самом сердце непроходимых гор.



▲ Два полупрозрачных "индейца" на заднем плане — существа, перешедшие в другое измерение.

та игроком, меняются свойства боевых заклинаний и характеристики вызываемых существ. Естественно, что игроку придется подстраивать тактику своих действий под влияние объекта. Например, в игре есть объект, меняющий местами показатели силы и жизни наколдованных зверюг. Поэтому, допустим, колесники с силой/здоровьем 3/1 (хорошее существо для нападения) превратятся в колесников с силой/здоровьем 1/3 (и станут куда больше подходить для защиты).

Базовая концепция боев ничуть не изменилась — как и прежде, они идут в пошаговом режиме. Заклинания из первых "Демидургов" разграничены по цветам — то есть доступны только героям определенной расы того же "цвета", что и заклинание. Новые заклинания (а их обещается более 50!) "бесцветны" — воспользоваться ими сможет герой любой расы. Из новых заклинаний хочется отметить первым делом те, что увеличивают стоимость других спеллов определенного типа. С их помощью, например, можно "накрутить цены" на вызов существ для обоих противников — это может оказаться полезным, если игрок уже вызвал больше созданий, чем противник. Или, скажем, если он планирует победить за счет прямых атак.

Существа, вызываемые с помощью "бесцветных" заклинаний, очень дешевы — и при этом достаточно сильны. Практически после каждого действия они переходят в другое измерение (известное как "внешний план"). В другом измерении существо не может быть атаковано обычными существами, на него не действуют и заклинания противника. Однако возвращение из другого измерения, скорее всего, будет не бесплатным — для этого потребуется пожертвовать либо эфиром, либо одним из имеющихся заклинаний или существ.

Появление в игре другого изме-

рения позволит в некоторых случаях использовать экзотические и необычные для первой части "Демидургов" тактики ведения боя. Например, у одного из игроков может быть несколько "бесцветных" существ, способных за принудительный отдых выбивать у противника заклинания из руки. При достаточном количестве данных существ можно выбить из руки противника большую часть заклинаний. А после того, как "бесцветные" существа уйдут на заслуженный отдых — произнести заклинание "Гнев Природы", которое уничтожает всех "обычных" существ, но не действует в другом измерении. В результате этого трюка враг может остаться без всей своей армии, да еще и почти без заклинаний. Вам надо будет только вернуть своих "бесцветных" существ из другого измерения и добить ослабленного противника.

Есть среди новых заклинаний и такое, которое переносит существ противника в другое измерение (а это далеко не во всех случаях будет благом). Также, скорее всего, у героев появится и новая специализация, не позволяющая "бесцветным"

созданиям уходить в другое измерение. Благодаря этому можно более полно использовать другие особенности "бесцветных" существ — низкую цену и высокую мощь.

Кстати, боевая колода чуточку "подросла" — и теперь состоит не из 15, а из 16 заклинаний.

Драфт и компания

Значительные изменения претерпела сетевая игра. Разработчики решили оставить из прежних режимов только дуэль (именно она была наиболее популярной у сетевых игроков), уделив пристальное внимание ее развитию.

Помимо обычной дуэли с применением заранее сконструированной колоды, теперь можно отыгрывать еще два режима дуэли: **Draft** и **Sealed** (поклонникам Magic: The Gathering эти форматы турниров вполне знакомы). В **Draft** играет восемь человек. Каждому из них выдается некий случайный набор заклинаний различных цветов и способностей — порядка 45 штук на каждого (в наборе непременно присутствуют и редкие, а также уникальные заклинания). Из выданного набора игрок может взять только одно заклинание или одну способность, потом набор передается его соседу. Так продолжается до того момента, пока все карты из всех наборов не будут распределены между игроками. После этого начинается турнир по стандартной **playoff**-системе.

Режим **Sealed** — это поединок двух игроков, каждый из которых получает случайный набор заклинаний и способностей (при этом наборы у обоих игроков одинаковые) и составляет из них колоду. После этого играется несколько партий.

Для сетевых баталий обещан отдельный выделенный сервер и мощная система рейтингов (примерно наподобие системы DCI в

MTG). Уже известно, что точно будет два рейтинга — **constructed** (для играющих заранее сконструированной колодой) и **limited** (для играющих в режимах **Draft** и **Sealed**).

На данный момент, правда, непонятно, как будет реализован в мультиплеере (и будет ли реализован вообще) оригинальный конструктор артефактов. По замыслу разработчиков, это некий предмет, который можно заряжать "рецептами". Рецепт — это определенная последовательность боевых действий. В режиме кампании игрок узнает рецепты, выполняя определенные задания. А вот для мультиплеера подобная система является слишком сложной (и опять же, неизвестно — как игроки смогут получать рецепты). Пока разработчики склоняются к следующему решению: конструктор артефактов в мультиплеере, скорее всего, не будет, а играть можно будет только стандартно-доступными артефактами. Кроме того, в режиме драфта артефакты вообще не предполагаются — это значительно удлинит процесс игры и усложнит распределение карт.



Еще в нашем летнем интервью было отдельно отмечено, как активно работают ниваловцы с поклонниками игры. На форуме до сих пор продолжают обсуждаться того, как лучше реализовать ту или иную возможность. И мнения игроков не игнорируются, а напротив — учитываются и воплощаются в жизнь (драфтовый режим появился во многом благодаря фанатам).

Свою небольшую лепту в игру внес и ваш покорный слуга. Во время визита в "Нивал" я долго отстаивал возможность создавать кампании в редакторе миссий. Разработчики пообещали подумать. И — ура! — теперь вы можете создавать собственные кампании, в которых герой будет переходить из миссии в миссию и при этом сохранять свой опыт, навыки, артефакты и т.д.

Пожалуй, единственным негативным результатом форумных баталий стал перенос сроков релиза — у разработчиков появилось столько новых идей, что реализовать их к весне оказалось просто невозможно. Поэтому игра выйдет во второй половине 2003 года. Впрочем, геймеры — народ бывалый, и ждать умеют. Особенно когда ждать приходится ради того, чтобы игра стала еще лучше. И особенно когда речь идет о таком проекте, как "Демидурги 2". ■

На нашем компакт-диске при формировании звукового ряда в этот раз использована музыка из "Демидургов 2". Спешите слышать!



▲ Битва неподалеку от загадочного склепа, меняющего свойства существ. О воздействии склепа информирует небольшая иконка в правом верхнем углу экрана.

БАНДИТЫ БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

А КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



PAN VISION



GRIN



Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

При участии: **Андрей Александров** (alexandrov@igromania.ru), **Тимур Хорев** (teemon@igromania.ru)

Ballerburg

Жанр:	Перестрелка
Издатель:	HD Interactive
Разработчик:	Ascaron
Похожесть:	Worms, Scorched Earth
Системные требования:	CPU 300MHz(600), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, hot-seat
Количество CD:	Один



В **Ballerburg** мы делим королевство, оставшееся после смерти короля. Дележка происходит на протяжении четырех кампаний и ведется методами, знакомыми некоторым геймерам-



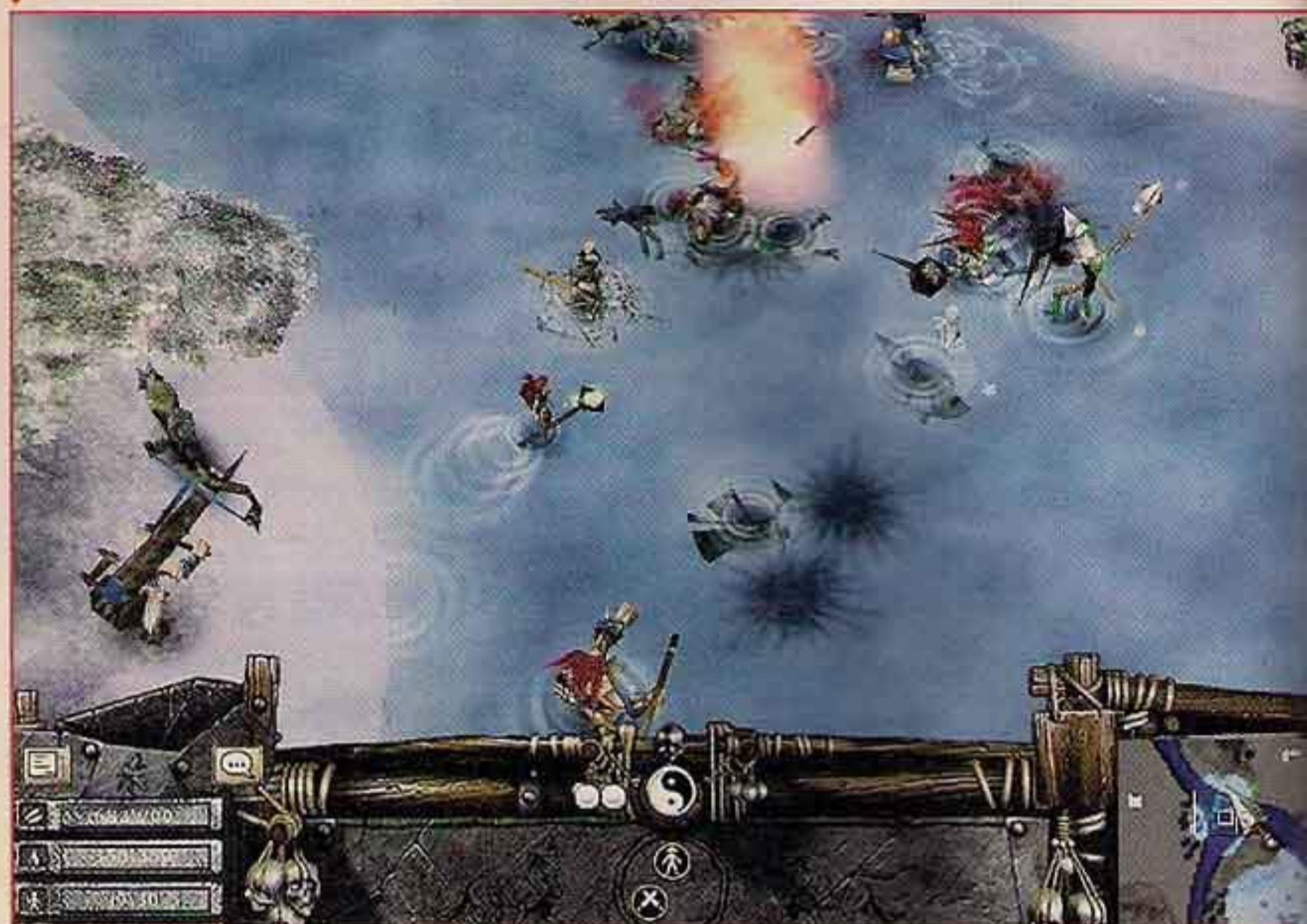
ветеранам по затерявшейся во мраке времен классической игре **Scorched Earth**. В начале миссии вам выдается замок со всей сопутствующей атрибутикой: домами крестьян, мельницей, кузницей, фабрикой, трактиром и даже башней магов. Первым делом вы обязаны следить за экономикой замка, суть которой заключается в перераспределении денежных ресурсов от обложенных налогом крестьян в пользу военно-промышленного комплекса. Последний, надо сказать, развит весьма односторонне, так как производит исключительно средства дистанционного поражения противника: катапульты, баллисты, пушки и даже дирижабли. Боевые действия ведутся в лучших традициях перестрелок. Занимаем пост наводчика какой-нибудь катапульты, разворачиваем в сторону крепости супостата, делаем залп, смотрим на результаты, вносим коррективы, делаем еще залп, поддаем заклинанием, совершаем вояж на дирижабле-бомбардировщике и так далее, вплоть до уничтожения одного из оппонентов. Естественно, от миссии к миссии задания варьируются (например, вас могут попросить уничтожить какие-то определенные постройки противника), но главные герои игры — замки и пушки — остаются неизменными.

Несмотря на кажущуюся простоту, **Ballerburg** получился весьма недурственной игрой. Не то чтобы хит, но весьма оригинальная вещица, способная занять вас минимум на несколько дней. Кстати, обратите внимание на мультиплеер и режим hot-seat — они способны немало порадовать вас и ваших друзей, если вы решите поиграть вместе.

Рейтинг: 8,0

Battle Realms: Winter of the Wolf

Жанр:	RTS
Издатель/Разработчик:	Ubi Soft/Liquid Entertainment
Похожесть:	Battle Realms
Системные требования:	CPU 450MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Аддон к одной из лучших стратегий 2001 года переносит игрока на семь лет назад до начала путешествия Кенджи и повествует об освобождении и рабства клана Wolf. В **Battle Realms: Winter of the Wolf** игрок найдет ни байт не изменившийся трехмерный игровой движок, во многом уступающий **Warcraft III**; интересную сюжетную линию протяженностью в 12 разнообразных миссий; отличный саундтрек и оригинальную игру с прекрасно сбалансированным мультиплеером. Словом, поклонники оригинала уверенным шагом отправляются в магазин, остальные — провожают их задумчивым взглядом и спокойно играют в **C&C: Generals**.

Рейтинг: 7,5

Hot Wheels: Velocity X

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	TNO/Beyond games
Похожесть:	Interstate'82
Системные требования:	CPU 450MHz(600), 128Mb(256), 16Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

В серии **Hot Wheels** появилась первая игра, достойная отметки выше 5 баллов. После лавины брендового отстойа мы получили средненькую игру для детей. Вообще, сложно назвать игру, где основная задача — уничтожать машины врага, совсем уж детской. Но сюжет явно указывает на возрастную категорию. И оно понятно — "hot wheels" если не знаете, это популярная марка игрушечных авто... Мы — сын авт





мобильного магната и изобретателя самых быстрых автомобилей в мире, помимо этого, еще и жадины. Не захотел наш папая делиться с местной братвой прототипом своей новой супертачки — вот и попал на бабки. Сам смылся, а сыну все расхлебывать... Брать одну тачку из огромного гаража папаша, выбирать оружие и гнать по городским улицам, выполнять очередное задание "его величества". Задания довольно разнообразны, иногда адреналину подбавляют, да и вообще — все хорошо, кроме... реализации. Очень простенькая графика, физика практически отсутствует, как и модель повреждений... На городских улицах стоят картонные машины, да и сам город — несуряница. Сильно похоже на Interstate '82 (не 76), но сравнение не совсем корректное. Всего игрока ждет 14 сюжетных миссий и несколько второстепенных гоночных режимов.

Рейтинг:  6,0

Industry Giant II: 1980-2020 Add-on (Промышленный Гигант 2: На Рубеже Веков)

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель/Разработчик:	JoWood/JoWood
Издатель в России/Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	Industrial Giant 1/2, Railroad Tycoon
Системные требования:	CPU 450MHz(600), 128Mb(256), 8Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Название говорит само за себя — перед нами аддон к известной немецкой экономической стратегии Industry Giant II. Он прибавляет к временной шкале игры еще 40 лет. В нем игроку станут доступны новые товары (компьютеры и т. п.), современные высокоскоростные поезда, а также технологии недалекого будущего — футуристические грузовики, самолеты и т. д. Приоритеты магнатов сместились в сторону энергоресурсов. Саундтрек стал несколько длиннее, графика, естественно, не изменилась. Industry Giant II по-прежнему привлекателен по причинам отсутствия конкурентов и отличного качества исполнения.

Рейтинг:  8,0

Racing Simulation Three

Жанр:	Почти симулятор
Издатель/Разработчик:	Ubi Soft
Похожесть:	F1 Racing Simulation, F1 Racing Championship
Системные требования:	CPU 500MHz(1GHz), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Вот вам пример того, что бывает с симулятором F1, отними FIA у разработчиков лицензию... Искривленные рожи "Хилконена", "Шумайлера" и "Вильюра" вместо сами-знаете-кого предстанут перед вами! Аналогичная метаморфоза произойдет с трассами и болидами. Впрочем, в интернете нетрудно найти патч, который вернет столь дорогие сердцу поклонника F1



названия на место. Но вот от недостатков игру это не избавит. Горькая правда в том, что реализация тянет максимум на "троечку" — говоря языком нашей системы образования, "удовлетворительно". На самом деле, игра представляет собой косметически

отремонтированную F1 Racing Championship двухлетней давности. Немного распухшие модели машин, продвинутая физика, подробный тюнинг... Все бы хорошо, но от конкурентов в лице сериалов Grand Prix и F1 200x — Racing Simulation Three отстает безнадежно. Просто не тот уровень.

Рейтинг:  5,0

Pacific Gunner

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Infogrames/Running Dog Software
Похожесть:	Beach Head 2000
Системные требования:	CPU 450MHz(500), 128Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Уже минуло 60-летие событий в Перл Харбор, а разработчики все продолжают клепать игры "на тему" с завидным постоянством. Видать, вошли во вкус...

Pacific Gunner — неудачный представитель





аркада-ля Beach Head. Основная идея геймплея: сидит игрок себе в бункере и полевывает снарядами в наступающего врага. Классическую формулу жанра авторы решили усовершенствовать, разбросав по карте 10 огневых позиций, между которыми игрок

вынужден метаться туда-сюда. Позиции снабжены разными видами вооружений, общая черта которых — моментально заканчивающиеся боеприпасы. Попасты по кому-либо сложно из-за невероятной инертности прицела... В результате "усовершенствований" геймплей был убит начисто. Графика очень слабая, музыка — тоже. Одно заставляет поставить игре 4 балла — здесь присутствует исторический раздел с рассказом о войне с Японией, от событий в Перл Харбор до сброса ядерной бомбы на Хиросиму и подписания договора о капитуляции Японии на борту "Миссури". Каждая дата снабжена фотографией, а события проиллюстрированы на карте.

Steel Tide

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Infogrames/Screaming Games
Похожесть:	Beach Head 2000
Системные требования:	CPU 500MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



мен Второй мировой (Silent Hunter 2, например), выкиньте из него весь реализм, впихните побольше экшена, прибавьте управление а-ля WASD — и вы получите Steel Tide. Здесь нам тоже придется атаковать конвои, торпедировать вражеские корабли, чувствовать на себе взрыв каждой глубинной бомбы и сбивать самолеты, но... все происходит в чисто аркадном ключе. Игра не напрягает, затягивает, да и какое-то подобие сюжета имеется. А вот графика требуется в разы лучше, ибо она крайне немаловажна для любой аркады. Вообще, "бюджетность" проекта прет отовсюду — из нелепых роликов на основе скриншотов, из неозвученных диалогов, из пятиминутного (!) саундтрека... Но если вам нравятся опасные подводные рейды, это можно простить.

Рейтинг: 4,0

Рейтинг: 4,0

The Elder Scrolls III: Tribunal

Жанр:	RPG
Издатель/разработчик:	Bethesda
Издатель в России/Локализация:	1С/Акелла
Похожесть:	Серия The Elder Scrolls
Системные требования:	CPU 450MHz(900), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

"Аддон — это вам не сиквел, чего же вы еще хотели?" — пожимает плечами Bethesda с видом оскорбленной невинности. — "Ну и что же, что площадей новых — единственный город Морн-



холд плюс несколько подземелий. Зато есть три новых врага, новое оружие, квесты, и вообще — жаловаться не на что. Мы по вашим указкам все делали. Сами же сетовали на то, что денег у про-

давцов мало — мы и собрали в аддоне всех рокфеллеров Морровинда. Еще мы рассортировали квесты (теперь вы вспомните о NPC, месяцами терпящих вождущих, пока вы не выполните их поручения) и дали возможность ставить пометки на локальной карте."

Те, кто ждал от Tribunal большего, жестоко разочаровались и забросали игру тяжелыми предметами. Остальные же могут попробовать себя в роли актеров местного театра, почтовых слуг богов Альмалексии/Сота Сил, убийц собакоподобных гоблинов. Если вы чувствуете себя убер-манчином, топчущим Вивека одной левой ногой, то подземелья Морнхолда — это именно то место, где вам попытаются в очередной раз обломать рога крутые гоблины, личи и более совершенные модели гномских терминаторов.

Тем же, кто был разочарован простотой авторского замысла создателей аддона, не стоит так уж убиваться. Еще побродите вы по Clockwork City и по Necrom — на стапелях Bethesda стахановскими темпами пекутся новые аддоны. Лишь бы еще беднее на новинки не были, а так — сгодится.

Рейтинг: 7,5

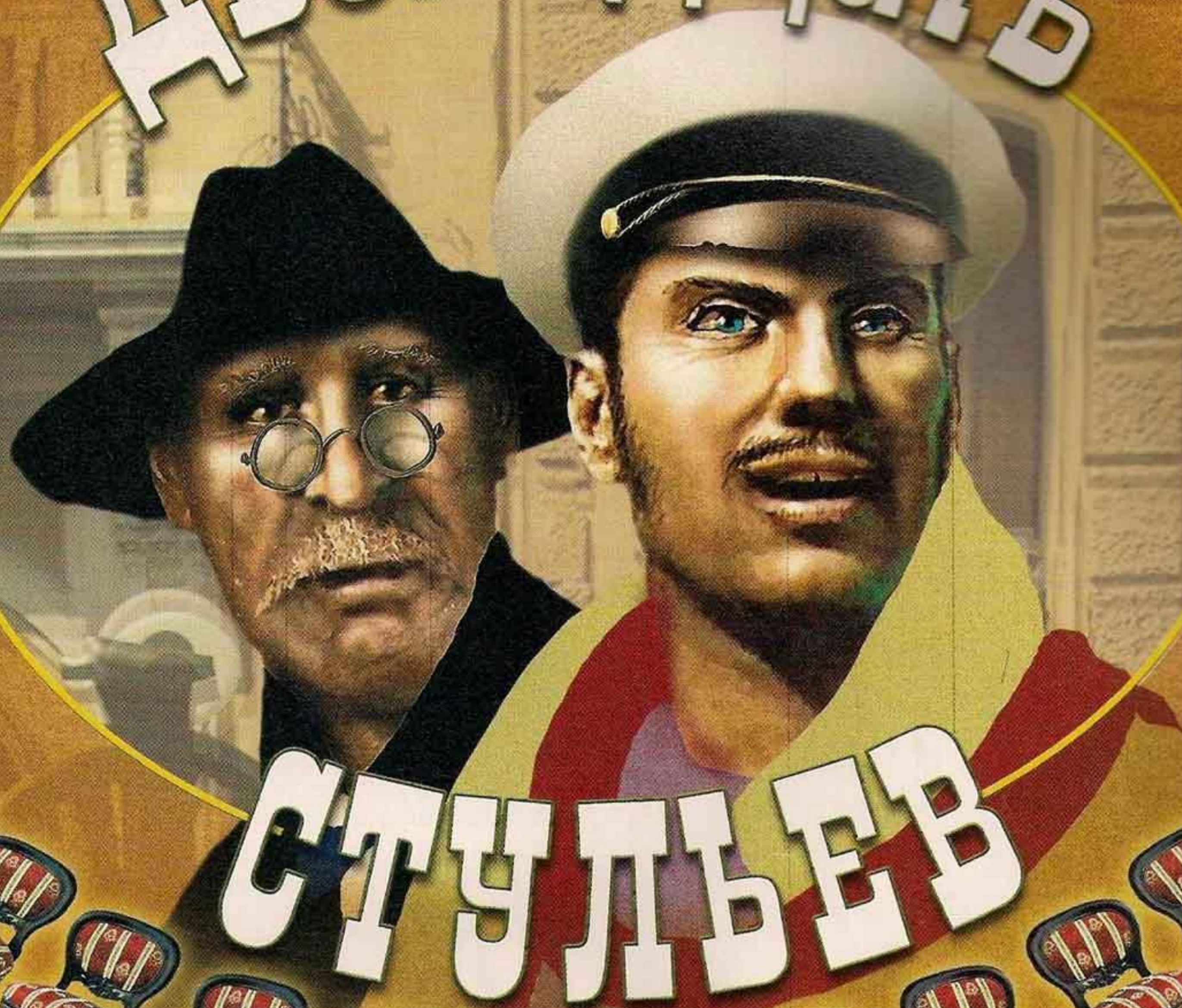
Ultimate Trainz Collection

Жанр:	Железнодорожный симулятор
Издатель/Разработчик:	Strategy First/Auran Games
Похожесть:	Microsoft Train Simulator
Системные требования:	CPU 600MHz(1.5GHz), 128Mb(512), 32Mb(128) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Квест от компании "БУКА"

Двенадцать



Стульев



Прошло 75 лет и мы зовем Вас поучаствовать в оптимально современной, предельно злободневной, бесконечно любимой истории, рассказанной современными средствами изображения и технологий... Возьмите в руки компьютерную игру "Двенадцать стульев" и, несмотря на прочитанную Вами 5, 10, 15, 27 лет назад КНИГУ, Вы повязнете в совокупности юмора, изображения, действия... в пародийной интриге...



Внимание! Конкурс!

Ответь на конкурсный вопрос в регистрационной карточке игры, отправь по почте до 20 января и ты станешь участником КОНКУРСА!!!
Подведение итогов 1 февраля!



По вопросам оптовых закупок:
обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT

Начавшийся в 2001 году проект Trainz продолжает свое успешное существование и постоянно расширяется. Самый подробный симулятор железной дороги с сотнями поездов, территорий, дорог... И даже больше — настоящий железнодорожный конструктор! Хочешь — конструируй, хочешь — катайся, хочешь — просто любуйся красивыми моделями поездов... Ultimate Collection — что-то вроде квейковского "point release" — сборище всех патчей, нововведений и изменений, которые произошли с игрой за прошедшие полтора года. А их, поверьте, было немало... В целом, как говорят разработчики, "это только начало". Дальше — больше. И мультиплеер обещают. Вот так.



Рейтинг: 8,0

Whiteout

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Konami
Похожесть:	Motoracer 3
Системные требования:	CPU 700MHz(1GHz), 64Mb(128), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один



Приятная аркада от Konami. Традиционна во всем, кроме темы. Это гонки на снегоходах. Не то чтобы подобных игр не было, но планка качества оставалась, как говорится, желать... На выбор предлагается несколько стандартных режимов игры,

включая карьеру. Выбираем игрока (у каждого две характеристики — сила и ловкость), покупаем снегоход (характеристик больше, но суть та же) и вперед — на трассу. Они довольно разнообразны — как просто гоночные, так и специально оборудованные, с трамплинами. Трамплины дают шанс крутануть какой-нибудь финт. За финты полагаются очки. В общем, все выдержано в соответствии со стандартами, оригинального мало, но это не мешает посвятить игре вечерок-другой. Графика — середнячок, физика — аркадная, а саундтрек состоит из творчества малоизвестных групп и не имеет общего стиля, но под игру подходит. Лично мне больше всего понравился вступительный ролик — очень качественно и эффектно.

Рейтинг: 7,0

Локализации

Взвод

Оригинальное название: Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam ● **Жанр:** Тактическая RTS ● **Издатель в России/Локализация:** Новый Диск/Медиа-Сервис 2000 ● **Полный обзор:** Игромания №2'2003

ОБ ИГРЕ. Тактическая стратегия про Вьетнам на красивом движке, с разнообразными миссиями, но несколько неудобным интерфейсом.

Хотим принести вам свои извинения: в предыдущем номере журнала имел место быть досадный инцидент — из-



за типографической ошибкой в полный обзор по Platoon ("Взводу") попали данные от совершенно другой игры. Спешим восстановить справедливость и публикуем правильные данные по игре:

Жанр: Tactical RTS ● **Издатель:** Monte Cristo ● **Разработчик:** Digital Reality ● **Издатель в России/Локализация:** Новый Диск/Медиа-Сервис 2000 ● **Похожесть:** Myth III, Ground Control ● **Системные требования:** CPU 600MHz, 64Mb, 16 MB Video (CPU 900MHz, 128Mb, GeForce 4 Ti) ● **Количество CD:** Один ● **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ● **В интернете:** www.montecristogames.com/platoon.

ПЕРЕВОД. В игре переведено все. И это не может не радовать — текста много. Кстати, шрифты четко совпадают с оригинальными. Да и вообще — качественная работа.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Ларго Винч: Империя под угрозой

Оригинальное название: Largo Winch: Empire Under Threat ● **Жанр:** Квест ● **Издатель в России/Локализация:** Акелла ● **Полный обзор:** Игромания № 11'2002

ОБ ИГРЕ. Очень качественный и интересный квест в духе Broken Sword, созданный по мотивам известной серии французских комиксов.

ПЕРЕВОД. Отличная работа! В игре перевели все,



включая надписи в видеороликах. Актеры очень известные, без труда узнаются на слух. Играют без преувеличений, лучше оригинальных. Далеко не все персонажи в игре детально проработаны, но актерам удалось голо-сом персонализировать их, вы-

делить каждого из толпы. В общем, достойное открытие нового локализаторского сезона 2003!

Рейтинг: 7,5

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Служба спасения: Береговая охрана /

Служба спасения: Вьетнамский апокалипсис

Оригинальное название: Search&Rescue 4: Coastal Heroes/Search&Rescue: Vietnam MedEvac ● **Жанр:** Симулятор ● **Издатель в России/Локализация:** Акелла



ОБ ИГРЕ. Мы решили объединить локализации этих двух игр под одним заголовком. Они относятся к одному сериалу Search&Rescue, где нам достается кресло пилота спасательного вертолета. Но если в Coastal Heroes нам предстоит спасать незадачливых туристов

то в Vietnam MedEvac — эвакуировать солдат с поля боя, что на деле ничего не меняет. Замечу, что серия S&R до сих пор остается уникальной, а планка качества растет с каждым годом.

ПЕРЕВОД. Обе игры очень хорошо переведены. Много текста, мало прямой речи, зато каждое слово на вес золота — симулятор ведь! Нужная локализация.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

КНИЗД



Фирма «1С»

© 2002 Фирма «1С»

НЕ ЖДАЛИ ?

Хищники 2 / Хищники:

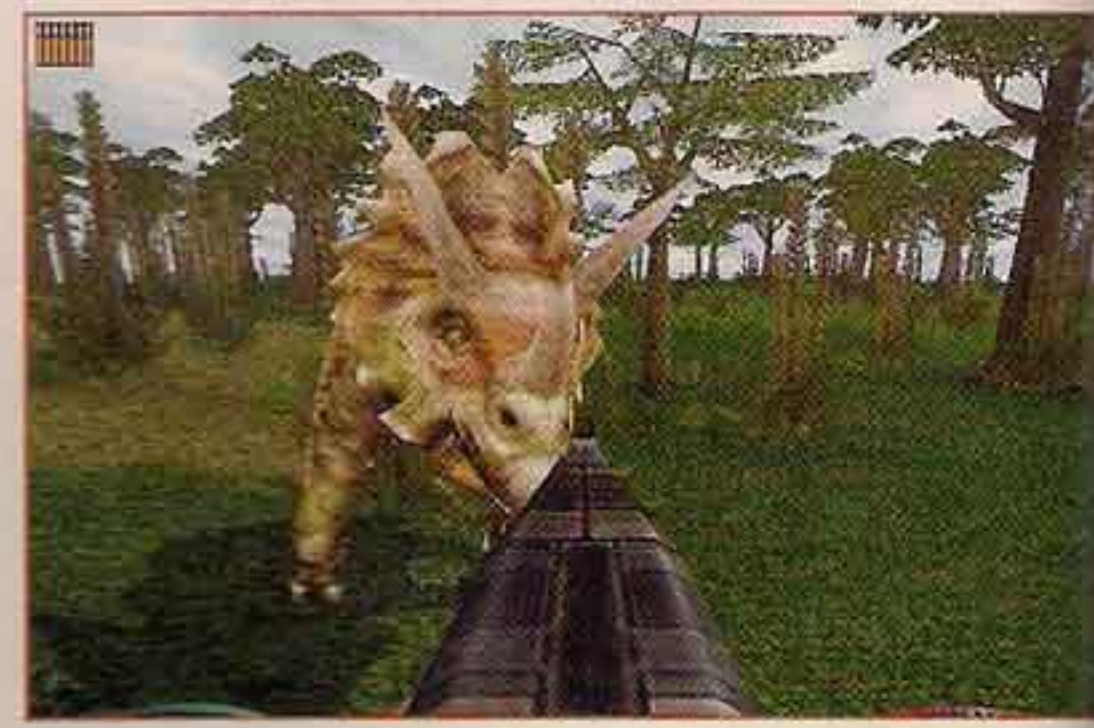
Ледниковый период

Оригинальное название: Carnivores/Carnivores: Ice Age
 Жанр: Охота • Издатель в России/Локализация: Акелла

ОБ ИГРЕ. Эти игры мы также объединили под одним заголовком и все по той же причине. Вышедшие в разные годы экшены от украинской команды Action Forms, посвященные охоте на динозавров и мамонтов, мало чем друг от друга отличались. Откровенно говоря, только антуражем и отстреливаемой



живностью. Об обоих "Игромания" писала очень-очень давно, ставила неплохие оценки — за куда более живой по сравнению с Deer Hunter геймплей и красивый движок. Сейчас игры несколько устарели, но не исключено, что охота на динозавров в условиях совершенно открытых пространств продолжает волновать палеонтологически настроенных геймеров.



ПЕРЕВОД. Голосовой озвучки в игре попросту нет, а текста не так уж много. Но эта малая работа выполнена весьма достойно.

Рейтинг: ██████████ 7,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций. Данная таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вноси-

мые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом. (Увы, но из-за технической накладки в предыдущем номере журнала выделение курсивом отсутствовало. Приносим свои извинения).

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому

в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате Microsoft Excel.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Emergency 2	1С/Логрус	Take 2	2003
Mistmare	1С/Логрус	Arxel Tribe	2003
Hannibal	1С/Логрус	Arxel Tribe	2003
Silent Hunter II	1С/Логрус	Ubi Soft	2003
Speed Challenge	1С/Логрус	Ubi Soft	2003
Vietcong	1С/Логрус	Take 2	2003
Большая Охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	Stellar Stone	2003
Розовая Пантера. Наследство Дядюшки Кука	Новый Диск	Wanadoo	Февраль 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	Февраль 2003
Дональд Дак. Утиные истории (Donald Duck: Quack Attack Action Game)	Новый Диск/troll.ru	Disney Interactive	Февраль 2003
Jagged Alliance 2. Золотая серия	Бука	Strategy First	Март 2003
Герои Меча и Магии. Платиновая серия	Бука	3DO	Март 2003
Меч и Магия. Коллекционное издание	Бука	3DO	Апрель 2003
Air-Rush	Акелла	InterActive Vision	1 кв 2003
BomberFUN	Акелла	LightBrain GmbH	1 кв 2003
Horse Race Manager	Акелла	Cyanide Studio	1 кв 2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	1 кв 2003
Air-Strike 3D: Operation W.A.T.	Акелла	Divo Games	1 кв 2003
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	Zuxhez Entertainment	1 кв 2003
Praetorians	Новый Диск	Eidos Interactive	1 кв 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	1 кв 2003
Gorky-2	Руссобит-М	Metropolis	2 кв 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	3 кв 2003
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	Zuxhez Entertainment	1 кв 2004

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Star Trek: Star Fleet Command 3	1С	Activision	2003
Caesar III	1С	Vivendi	2003
Shade: Wrath of Angels	1С	Cenega	2003
4 Leaf Clover	1С	Cenega	2003
Crazy Factory	1С	Monte Cristo	2003
Pharaoh	1С	Vivendi	2003
Chrome	1С	Techland	2003
Day of the Mutants	1С	Techland	2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	Codemasters	2003
Lion Heart	1С	Interplay	2003
World War II: Frontline Command	1С	Codemasters	2003
Xpand Rally	1С	Techland	2003

ГЕГЕМОНИЈА

- Трехмерная глобальная космическая стратегия в реальном времени
- Три противоборствующие расы
- Разветвленное древо технологий (более 200 открытий)
- Более 40 видов космических кораблей
- Многопользовательский режим для 8 игроков по локальной сети или через Интернет



В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Medieval: Total War	1С	Activision	2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	1С	Activision	2003
Civil War	1С/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio	2003
Duke Nukem Forever	1С/Логрус	Take 2/3D Realms	2003
GI Combat	1С/Логрус	Strategy First	2003
Hidden and Dangerous II	1С/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1С/Логрус	Take 2/Illusion Softworks	2003
Mistmare	1С/Логрус	Arxel Tribe	2003
O.R.B.	1С/Логрус	Strategy First	2003
Post Mortem	1С/Логрус	Microids	2003
Ranse	1С/Логрус	Soar	2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Логрус	Arxel Tribe	2003
Tennis Masters Series 2002	1С/Логрус	Microids	2003
Trainz	1С/Логрус	Arxel Tribe	2003
White Fear	1С/Логрус	Microids	2003
Иерусалим (Jerusalem: The 3 Roads to the Holy Land)	1С/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe	2003
One Must Fall BG	1С/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2003
War and Peace	1С/Nival Interactive	Microids	2003
Foo	1С/snowball.ru	PAN Vision	2003
Moomoins 1-6	1С/snowball.ru	WSOY	2003
Безымянная Война (No Name War)	NMG	AMC Creation	2003
1000 years	Акелла	eSOFNET	2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	2003
Отряд "Дельта": Операция "Спецназ" (Delta Force: Land Warrior)	1С/snowball.ru	NovaLogic	Февраль 2003
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1С/snowball.ru	Grin	Февраль 2003
The Elder Scrolls III: Tribunal	1С/Акелла	Bethesda	Февраль 2003
Farscape	1С/Логрус	The Jim Henson Company	Февраль 2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Февраль 2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	Февраль 2003
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revistronic	Февраль 2003
Газ до Отказа (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	Asylum	Февраль 2003
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Февраль 2003
442: Формула Победы	Бука	SCi	Февраль 2003
1193 Anno Domini	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Февраль 2003
Цитадель Страх (Spooky Castle)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Февраль 2003
Могильщик Вилли	Новый Диск	Alawar	Февраль 2003
Партнеры (The Partners)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Февраль 2003
Вторжение (Incoming)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Февраль 2003
Chaser	Руссобит-М	JoWood	Февраль 2003
Акванокс 2 (Aquinox: Revelation)	Руссобит-М	JoWood	Февраль 2003
Гонки на Выживание (Smash Up Derby)	Руссобит-М	He объявлен	Февраль 2003
Bounty Hunter	Софт Клуб	Electronic Arts/Capcom	Февраль 2003
Command & Conquer: Generals	Софт Клуб	Electronic Arts	Февраль 2003
Tom Clancy's Splinter Cell: Третий Эшелон	NMG	Ubi Soft	Март 2003
Америка на Шпалах (Rails Across America)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Март 2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Март 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	Март 2003
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ac (Wings)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ужас Пустыни (It Came From the Desert)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Casino Tycoon	Новый Диск	Monte Cristo	Март 2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Март 2003
Война Миров (Defcon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Golem Labs	Март 2003
Арена 4x4 (Off Road Arena)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Xpiral	Март 2003
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Март 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Март 2003
Аэропорт: Эволюци (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Paris City Builder	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	Март 2003
Cold Zero	Руссобит-М	JoWood	Март 2003
Anno 1503	Софт Клуб	Electronic Arts	Март 2003
Нечто (The Thing)	Софт Клуб	Vivendi	Март 2003
Обитель Драконов (Dragonfarm)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Максимальное Ускорение (Battle Race 3D)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Tsunami 2265	Интенс/Медиа-Сервис 2000	IncaGold	Апрель 2003
Сегун (Lords of the Rising Sun)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Софт Тайкун (Software Tycoon)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Empire Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	Апрель 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Суперстарз (Join The Band)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Апрель 2003
Soldier: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	Апрель 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	Апрель 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	Май 2003
Микромашинки (Mini Car Racing)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Май 2003
Большой Переполох (The Three Stooges)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Май 2003
Нефтяные Короли (Oil Tycoon)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Май 2003
Агасси: Теннис Нового Поколения (Agassi Tennis Generation)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Май 2003
Каан-варвар (Kaan Barbarian's Blade)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Май 2003
Тайная Печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Май 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Май 2003
Бои Без Правил (Savage Arena)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Июнь 2003
Пляжный Футбол (Beach Soccer)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Июнь 2003
Проклятие Изиды (The Curse: The Eye of Isis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Июнь 2003
The Mystery of the Mummy	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Frogwares	1 кв 2003
Бимеры (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	1 кв 2003
Егемония (Hegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	1 кв 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development	1 кв 2003
Автомобиль (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	1 кв 2003
ARX Fatalis. Последний Бастион (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Arkane Studios	1 кв 2003
Горцы. Битва за Шотландию (Highland Warriors)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	1 кв 2003
Project Nomads	1C/Nival Interactive	CDV/Radon Labs	1 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	1 кв 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	1 кв 2003
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	1 кв 2003
Жестокие Звезды (Tachyon)	1C/snowball.ru	Novalogic	1 кв 2003
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1C/snowball.ru	Novalogic	1 кв 2003
Rainbow Six: Raven Shield	NMG	Ubi Soft	1 кв 2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	1 кв 2003
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	1 кв 2003
Ресторанная Империя (Restaurant Empire)	Акелла	Phantagram Interactive	1 кв 2003
Кибергладиаторы (RoboForge)	Акелла	Liquid Edge Games	1 кв 2003
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	1 кв 2003
Дикая Небеса (Savage Skies)	Акелла	iRock Interactive	1 кв 2003
Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	1 кв 2003
Опустошение (Devastation)	Акелла	ARUSH Entertainment	1 кв 2003
Предвестник (Harbinger)	Акелла	Silverback Entertainment	1 кв 2003
Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	1 кв 2003
Postal 2	Акелла	Не объявлен	1 кв 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	JoWood	1 кв 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	1 кв 2003
Здан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	1 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters	2 кв 2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	2 кв 2003
Бешеные Псы (Rabid Dogs 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	2 кв 2003
Братство Стали (Gun Metal)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2 кв 2003
Spellforce	Руссобит-М	Phemonic	2 кв 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	JoWood	3 кв 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	4 кв 2003

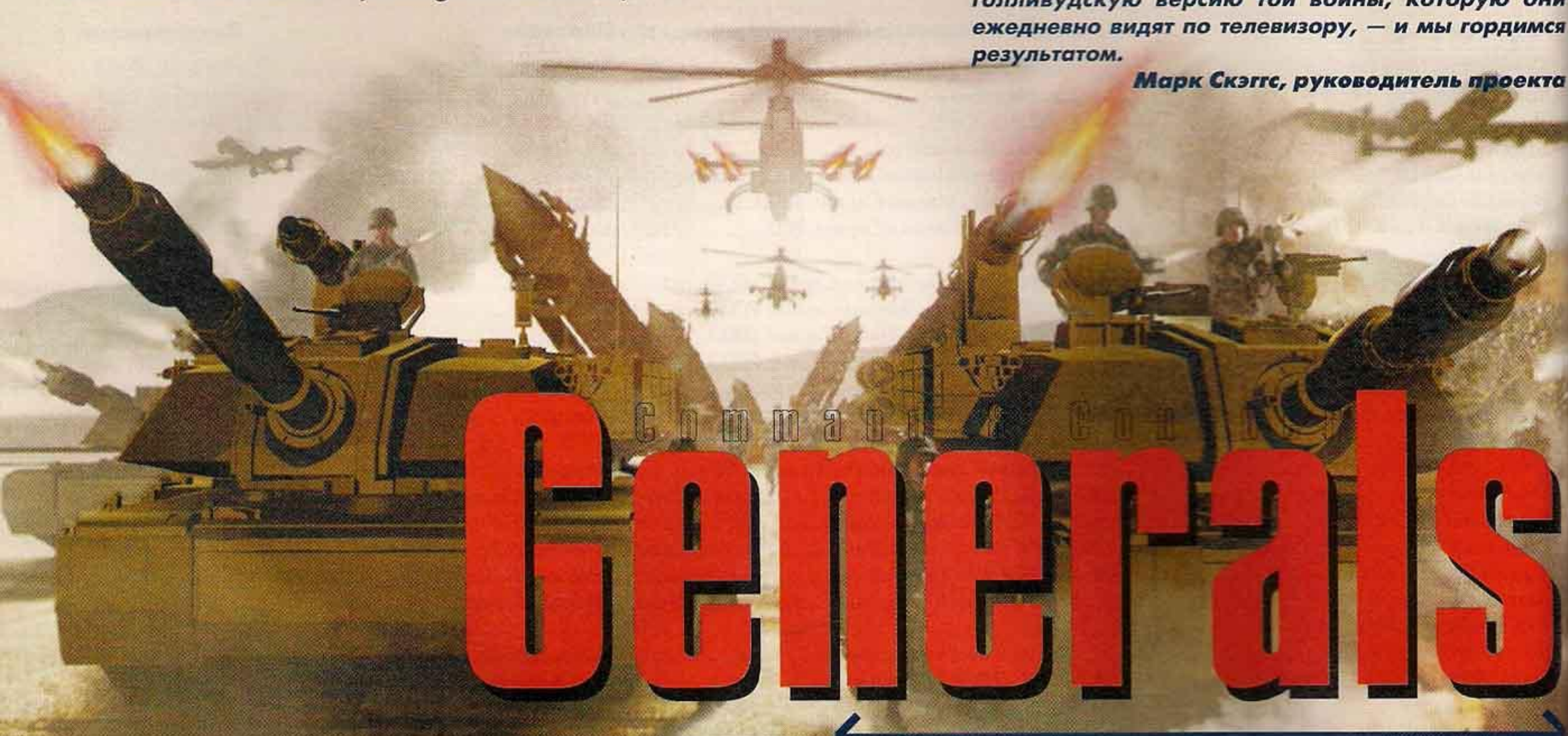
В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Icewind Dale 2	1C	Interplay	Январь 2003
Побег (Prisoner of War)	1C/Nival Interactive	Codemasters/Wide Games	Январь 2003
Real War. Территория Конфликта (Real War: Rogue States)	1C/Логрус	Strategy First	Январь 2003
Ларго Винч: Империя Под Угрозой (Largo Winch: Emperor Under Threat)	Акелла	Ubi Soft	Январь 2003
Дальний Запад (Far West)	Акелла	JoWood	Январь 2003
Мини Гольф (Mini Golf)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	Январь 2003
Возмещение Ущерба (Expendable)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	Январь 2003
Взвод (Platoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Январь 2003
Прекрасный Лик Смерти (K. Hawk: Survival Instinct)	Руссобит-М	JoWood	Январь 2003
No One Lives Forever 2	Софт Клуб	Vivendi	Январь 2003
SimCity 4	Софт Клуб	Electronic Arts	Январь 2003

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

С самого начала мы хотели показать игрокам голливудскую версию той войны, которую они ежедневно видят по телевизору, — и мы гордимся результатом.

Марк Скэггс, руководитель проекта



11 февраля. День "X". Толпы фанатов выстраиваются у прилавков, вопрошая продавцов о заветных коробочках с надписью "Command & Conquer: Generals". Особо ретивые уже сделали предзаказы, сидят дома и ждут, когда почтальон постучит в дверь и вручит им эксклюзивные DVD-боксы с изображением трех сторон и членским билетом в "офицерский клуб". Журналы тоннами страниц печатают статьи с впечатлениями, сайты гигабайтами выкладывают видеоролики геймплея, но никто так и не может понять, чего ждать от нового C&C. Ожидание сменяется трепетом, трепет — беспокойством... Ну, когда же, когда? А вот сейчас.

Жанр:	RTS
Разработчик:	EA Pacific
Издатель:	Electronic Arts
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Command & Conquer
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb Video (GeForce 3)
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://generals.ea.com

Конфликт

Мы столько раз рассказывали о Generals, что я начинаю писать обзор в несколько смешанных чувствах. Писали вот, писали, а тут и релиз подкрался незаметно... Странное чувство. Вроде — об игре уже известно все, мультиплеерная бета заиграна до дыр; и, в то же время, — непонятно, чего ожидать от полной версии. А ведь и вправду оказалось совсем не то, чего мы ждали — даже после беты...

Для тех, кто не в курсе: в отдаленном будущем террористическая организация Global Liberation Army (что по-русски гордо звучит как "Всемирная армия освобождения") развяжет полномасштабную войну с Китаем, который, хоть и под красными знаменами и ядерное оружие любит, но все же очень хороший и цивилизованный. Китай, конечно, покажет фигу злодеям, но те ответят еще большей фигурой — захватят Байконур и запустят ракету, доверху груженую всякими нечистотами из ближайшей канализации. От резкого запаха вымрет целый город. Конечно, после проявления такого хамства и бескультурия американские ковбои оторвут от стульев свои звезднополосатые сидища и, покончив со взятием Багдада (целых

три дня брали, бедные!), пройдут победоносным шествием по территории GLA. Вот и все. Да, это весь сюжет Generals. Не предыстория, а сюжет. От начала и до конца. Укладывается в четыре предложения. Четыре. Другими словами, его фактически нет. Generals исповедует совсем другую философию. EA Pacific максимально дистанцировались от продукции коллег из Westwood и Blizzard, создав как раз тот "modern global warfare", о котором столько говорили...

Просто война. Современная война. И игрок — всего лишь полевой командир. За него все решают политики и то, какова обстановка на поле боя. Ему не нужны мотивы — он должен действовать. А посему каждая миссия — это отдельный сюжет в этой выдуманной войне. Нам просто сообщают, что, дескать, вот плохие дядьки захватили химзавод и сейчас начнут глушить рыбу в важной водной артерии страны. Эскадрилья китайских МИГов уже в воздухе, и в эффектном скриптовом ролике она атакует злосчастный комплекс, но... американские стингеры на службе GLA работают лучше краснознаменных асов. Тут же в горы забрасывается десант для расчистки пути. Наконец, стингеры пыла-

ют в огне. Снова красивейший ролик — и завод взлетает на воздух. Все, забыли — впереди следующее задание, с не менее шикарными роликами. И так 23 раза. Семь раз за Китай, восемь за GLA, снова семь за США и одна тренировка.

Генеральное отличие

Раз уж речь зашла о миссиях, стоит достать из заглавного пополь-

ше лестных слов. Если взять отдельно сингл, то все грандиозные изменения в геймплея, о которых мы так много говорили в прошлом номере (рубрика "В центре внимания"), будут здесь малозаметны или — что скорее — не так ярко выражены. Не вот сами миссии... Пожалуй, такого ассортимента в жанре еще не было. Заданий вроде "отстрой хибар и покажи соседу, где проходит его забор" — меньшинство. Очень раз-



▲ Сбылась мечта Буша — танковая колонна в Багдаде.

образно. Очень. Как сами зада-
ния, так и ситуации... Китайские
войска отступают вверх по реке.
Единственный путь для спасения —
пройти плотину. Вот огромная
плотина медленно покрывается тре-
синами, потом разваливается на
осколки, и через мгновение неостано-
вимо мощный поток несет вниз по
течению реки, смывая рыбацкие дере-
вья и вражеские войска. Но вы-
ше по течению — еще одна база
врага. Уровень воды в верхнем рус-
ле стремительно понижается —
войска готовятся к переправе. За-
хватить базу придется совсем с
другой стороны...

Или: в Казахстане работает мис-
сия ООН. Ее конвои всегда прохо-
дят через один маленький городок.
Там не повод устроить засаду и ог-
рабить "неверных"? Один конвой,
второй... счет пополняется. Но на-
глые мирные жители растаскивают
добычу... Ничего, проучим! На тер-
риторию города стягиваются аме-
риканские войска. Но ведь духовный
лидер приказал собрать 40 тысяч
жандармов, а не 20! Придется сбить еще
парочку американских транспорт-
ных самолетов. Все, собрали? Смы-
слимся!.. Вообще, конечно, самые
оригинальные миссии достались
GLA. Только погром города "мирных
жителями" чего стоит! Или испы-
тание химического оружия на
"братьях", сдавшихся китайцам...

Отличия трех сторон друг от дру-
га все-таки гляньте предыдущий но-
мер проявились и в кампаниях. На
сторону Китая приходится массовая
убийства. GLA — сплошные теракты,
борьба с предателями и всяческие
показательства над мирными жите-
лями. США — бой с применением
высоких технологий, патриотиче-
ские заезды подразделений "хамме-
ров" в город ради спасения трех пи-
лотов (прямая цитата из *Black Hawk
Down*) и много-много ковровых бом-
бардировок.

Самое печальное в сингле
Generals — это его размеры. Этих
великолепных роликов, замедлен-
ных съемок, стильных монтажных
приемов (черно-белый снимок со
спутника плавно переходит в цвет-
ное изображение) — элементарно
не хватает. Их просто мало, ката-
строфически мало. Семь миссий —
куда это годится? Только начина-
ешь ловить кайф, играя за одну сто-
рону — как на тебе, все кончилось,
пора воевать за другую. Резкая
отмена декораций и контраст впе-
чатлений отравили мне всю
Generals-жизнь. Остается лишь на-
ходить утешение на рыцарских тур-
нирах в Сети.

О мудростях

В прошлой статье я обещал рас-
сказать обо всех прелестях движка
Bage. Но обо всех не буду — счи-
тайте, что соврал. Это не передать
на бумаге — как громадный и

яростный поток воды смывает мос-
ты, словно спички. Как пригибаются
к земле деревья под ураганом ядер-
ных взрывов. Как взмывают вверх
целые гектары земли, разворочен-
ной страшными, ослепительными
взрывами. И как от каждой крошеч-
ной антенны на башне танка в
строгом соответствии с временем
суток убегает крошечная тень. Да,
много вам открытий чудных готовит
C&S'шный Sage...

Несомненное достоинство игры
— карты. Природные и урбанисти-
ческие ландшафты невероятно
красивы. Настоящие города — с
жителями, машинами, поездами,
мостогами. Живописные арабские



▲ Американские войска с позором бегут от GLA. "Команчи" прикрывают отступление.

поселения и заснеженные горы.
Златоглавые минареты и пальмы
над синими каналами. Убеленные
морозом елки и мосты через реки и
каньоны...

К озвучке EA Pacific подошли с
юмором — по заветам Blizzard, так
сказать. Рабочий GLA просит новые
ботинки и между делом предлагает:
"Слышь, а может мы... того — забы-
ем на войну-то?". Вооруженные
"подствольниками" солдаты (они
уничтожают забаррикадировав-
шихся в зданиях врагов) убийствен-
но вежливы: "Тук-тук, есть кто дома?
Служба дезинсекции". Впрочем, с
юмором у разработчиков все в по-
рядке не только по части озвучки.
Танковый отряд американцев бежит
от войск GLA. Но тут авиация нано-
сит по ним удар, и еще недавно уди-
равший танкист разворачивает
свою развалюху в погоне за един-
ственным уцелевшим после бом-
бежки пехотинцем...

Саундтрек шикарный. Достопоч-
тенный мистер Клепаки ушел в воль-
ное творчество и уже выпустил пер-
вый альбом. Так что композитор у
нас новый — Билл Браун. Но не по-
думайте, что Билл салага в этом де-
ле. Его "перу" принадлежит музыка в
Anachronox, *Return to Castle
Wolfenstein*, *Quake III Arena*, всех



▲ Высадка в Нормандии на современный лад. Войска противника гибнут под ударами авиации, укрепления на побережье выносит артиллерия.

частях *Rainbow Six*, *Ghost Recon*,
Undying, кинофильмах "Али", "Най-
ти Форрестера" и др. В *Generals* у
каждой из враждующих сторон —
свой музыкальный стиль. Билл даже
просил Electronic Arts выпустить са-
ундтрек отдельным диском, но его
инициативу, увы, не поддержали.

В будущем

О том, что разрабатывается ад-
дон, стало известно еще до релиза
самых *Generals*. Конечно, никто не
сомневается в успехе игры, но уж
больно ситуация смахивает на "не
успели к релизу, теперь дodelыва-
ем". Уж больно короток в ваших
Generals сингл, господа из EA
Pacific. А вообще — не успевали
многое. Например, последние кор-
ректировки баланса (по результа-
там тестирования) вносились за не-
сколько дней до отправки игры в пе-
чать, и сами тестеры даже не успели
их опробовать. Дорабатывать при-
дется игрокам. Впрочем, кто бы сом-
невался. Да и вообще, сомневаться
ни в чем не приходится — EA Pacific
и так пошли на рекорд. Они сдела-
ли совершенно новую игру менее
чем за 1,5 года! Монстры, одним
словом.

С игрой поставляется редактор
карт. В том, что вокруг *Generals*

развернется бурное народное
творчество, сомневаться тоже не
приходится. Хотя бы потому, что фе-
ны расковыряли игру до байтов еще
на стадии беты и уже спокойно за-
меняют модели и текстуры. Как ока-
залось, у движка очень открытая ар-
хитектура, и создавать новые моды
не составит особого труда.

Что касается мультиплеера, то о
нем мы подробно рассказали в пре-
дыдущем номере. Оригинально, уе-
лекательно, толково — вот так, если
вкратце. Подробности наверняка
появятся в рубрике "Deathmatch".

Нам остается лишь поблагода-
рить компанию "Софт Клуб" за люб-
безно предоставленную копию игры
и констатировать факт: C&S снова в
форме.

P.S. И все же предыдущая рабо-
та EA Pacific дала о себе знать — в
Generals есть налет несерьезности.
Не такой толстый, как в *Red Alert 2*,
но есть. И не могу понять — к лучше-
му оно или нет. ■

Дождались?

Generals — это стильно, красиво,
очень разнообразно, интересно, ориги-
нально, но... преступно коротко. С не-
терпением ждем аддона и наслажда-
емся шикарным мультиплеером.

95% **Оправданность
ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●● 9.0
Графика	●●●●●●●●●● 10.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 9.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 9.0
Новизна	●●●●●●●●●● 9.0

**Рейтинг
"Манин" 9.5**

Блицкриг 2

По всем законам индустрии, после рождественского и около-рождественского шквала релизов наступает мертвый штиль. Сей погодный эффект особенно чувствуется в жанре варгеймов и тактических стратегий, грозя игровым авитаминозом поклонникам жанра. Что прикажете делать, если "Противостояние IV" (Sudden Strike 2) уже десять раз как пройдено, а сиквел Combat Mission по причине невероятной сложности опять отложен "на потом"? В данном случае в роли спасителя страждущих выступает компания "Нивал" со своей новой игрой "Блицкриг".

По-деловому

"Блицкриг" — настоящая, стопроцентная тактика "по мотивам" Второй мировой войны. Никакого вымороченного строительства базы и менеджмента ресурсов — только полный боекомплект миссий для начинающего комбата (максимум — комполка). Только мы и противник, реальное время, шквал огня и стираемые с лица земли элементы трехмерного ландшафта.

Под нашим командованием оказывается пригоршня пехоты, щепотка танков и артиллерии, усиленных службой обеспечения и поддержкой с воздуха. Задания полностью соответствуют имеющимся ресурсам — от нас требуют не многокилометрового прорыва фронта, а штурма железнодорожной станции, захвата складов, взятия небольших городков и зачистки деревенок. При этом никто вовсе не заставляет уничтожать все вражеские силы на карте — но никто (кроме самого противника) и не ограничивает нас в этом. Уверен, поклонники Sudden Strike уже улыбаются в радостном предвкушении; не стоит расстраиваться и начинающим — освоение азов "Блицкрига" займет не больше времени, чем чтение данного абзаца: последние сомнения развеются после освоения подробного "курса молодого бойца".

Продравшись сквозь муштру шести необязательных, но на редкость полезных обучающих миссий, обнаруживаем, что нам предлагается три кампании: за союзников, Советский союз и Германию. При этом порядок их прохождения зависит только от игрока. Сами кампании строго следуют исторической правде, то есть при всем желании

изменить результат Второй мировой не удастся. Игроку отводится скромная роль винтика в огромной машине, способного, тем не менее, изменить в свою пользу положение на отдельном участке фронта.

Кампании разбиты на несколько последовательных кусочков-глав. Каждая из них посвящена одному эпизоду войны — так, Германия начинает с захвата Польши, союзники — с боев в Норвегии, и так далее. При этом игрок каждый раз выбирает между одной "исторической" и

Жанр:	Wargame
Разработчик:	Nival Interactive
Издатель:	1С
Похожесть:	Sudden Strike 1-2
Необходимо:	CPU 366MHz, 64Mb, Riva TNT
Желательно:	CPU 600MHz, 128Mb, GeForce 256
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.nival.ru/rus/blitzkrieg_info.html

тремя "случайными" миссиями различной сложности. Различия между ними весьма существенны: цели и карты случайных миссий, как следует из названия, генерируются случайным образом, в то время как исторические прописаны раз и навсегда; кроме того, исторические миссии — товар штучный, а число случайных стремится к бесконечности.

Для чего понадобилось такое "разделение труда"? Таким обра-

зом в "Блицкриге" появляется еще одна степень свободы, которой так не хватает в варгеймах. С одной стороны, благодаря случайным миссиям мы можем, условно говоря, сражаться в Нормандии или защищать Ленинград ровно столько, сколько захотим. А ведь в ходе каждой миссии наши войска набирают опыт, и за каждую победу мы получаем ценные призы и подарки — в виде новых, более смертоносных



▲ Никогда так не делайте! Из неудачно сброшенного десанта получается отличный фарш.

танков, гаубиц, зениток и прочих радостей жизни. С другой стороны, успешное завершение исторической миссии обеспечивает переход к следующей главе кампании.

Стремительный штурм исторических миссий (блицкриг, если угодно) и постепенный сбор бонусов в случайных миссиях не только сосуществуют, но и прекрасно ладят между собой. Благодаря такому индивидуальному подходу "Блицкриг" имеет все шансы понравиться как горячим гусарам, так и вдумчивым, осторожным стратегам.

Инструкция по сборке

Каждому игроку, вне зависимости от темперамента и стиля игры, в начале миссии придется активно шевелить извилинами и конечностями. Дело в том, что на старте войска не вполне готовы к бою. Нет, танки чувствуют себя прекрасно, и зенитные орудия обойдутся без нашего контроля, но вот, скажем, артиллерия висит на хвосте у тягачей, и каждое орудие ждет личного приказа для эвакуации. Придется позаботиться и о пехоте — часто она сидит в грузовиках, где слишком уязвима для вражеского огня. Жизненно необходимо ее рассредоточить, а лучше еще и положить лицом в грязь, тогда ее шансы на выживание повышаются.

Но не надо паники — развертывание сил и обустройство позиции занимают ровно 12 секунд и 36 кликов мышкой. Все. После этого можно делать ровным счетом все, что угодно. Для этого в нашем распоряжении имеется богатый ассортимент средств. Прекрасно выдрессированная пехота, которая обучена трем формациям — по одной для атаки, защиты и форсированного марша. Кроме того, наши пехотинцы умеют брать штурмом здания и окопы, в которых в дальнейшем они могут отсиживаться и отстреливаться, получая неслабые бонусы к защите.

В наличии целый автопарк танков и бронемашин. Ждут своего часа самоходные и противотанковые орудия, зенитки и "катюши" (последние, кстати, чрезвычайно смертоносны — после залпа они оставляют извилистые воронки взрывов). Всегда готовы к услугам грузовики, по одному мановению мышки перевозящие живую силу, технику и боеприпасы. Ремонтные бригады не только чинят все, что угодно, но также способны соорудить противотанковые "ежи", протянуть колючую проволоку, вырыть окопы и построить мосты буквально в любой точке карты. Кроме того, доступна поддержка с воздуха в виде самолетов-разведчиков, истребителей, бомбардировщиков, штурмовиков и транспортов, выбрасывающих десант. Вся эта орава гудит двигателями, прохочет орудиями, разносит в щепки детали честного трехмерного



▲ Обгорелые железки — наглядная демонстрация правильной эшелонированной обороны.

рельефа, не забывая отпускать едкие замечания на ваш счет (отдельный салют авторам "Блицкрига" за фразу "Они там в штабе что — с ума посходили?!").

Кстати, вместе с появлением новых юнитов возникает возможность апгрейда старых! Можно взять уже бывалых стрелков, водителей, наводчиков — и пересадить их с легких на средние или тяжелые танки. Можно заменить зенитки на гаубицы и обратно, пробовать пройти миссию с одними броневиками или "катюшами" — как угодно. Но тут есть тонкость — мы не обязаны проводить апгрейды. Поэтому можно проверить свои таланты полководца, выбрав набор техники по своему усмотрению.

Параметры техники тщательно сверены с прототипами. Для каждой модели приводятся четыре значения толщины брони — и это не пустая цифирь. Бронетехника в игре наиболее уязвима сверху, в полном соответствии с историческими реалиями. Интересно? Тогда выберите момент и загляните в подробное встроенное руководство, содержащее тактико-технические характеристики "железных коней", а также массу другой полезной информации. Именно там вы сможете узнать о том, какая на самом деле была броня у танка Crusader и что придумали британские инженеры для ее улучшения. Говоря о справочных материалах, нельзя не упомянуть тексты, где в доступной форме излагается содержание очередной главы — они оставляют очень приятное впечатление. Таких вот исторических справок весьма не хватало той же



▲ Руины справа появились благодаря работе дальнобойной артиллерии.

Combat Mission — в общем, разработчикам других варгеймов есть чему поучиться у авторов "Блицкрига".

Держись, пехота!

Однако "Блицкриг" проявляет свои просветительские качества и без привлечения энциклопедий и руководств. Пехота отлично штурмует здания, но слишком легко превра-

щается в фарш? Попробуйте объединить ее в одну группу с бронетехникой — они прекрасно взаимодействуют. Как, вас снова унижают? Подождите с наступлением, выясните местонахождение противника с помощью самолета-шпиона, а затем обрадуйте врага эскадрилей бомбардировщиков! Что, вашим железным птицам подрезали крылья силы ПВО? Тогда скорее восполь-



▲ Противник обожает пользоваться бомбардировщиками. Его можно понять.

зуйтесь услугами снайпера-разведчика (на самом деле — снайперши-разведчицы, что придает делу некую пикантность)! Плюс номер раз: снайпер практически невидим для противника и потому идеален для разведки. Плюс номер два: разведчик может наводить огонь ваших батарей. Причем делает это настолько ловко, что комбинация "разведчик + тяжелая артиллерия" подчас грозит нарушить весь баланс сил в игре. Свой вклад в победу вносят и скромные грузовики: они и только они подвозят боеприпасы и чинят поломки. Если вы хоть раз пробовали пройти миссию одним танком без снарядов и с перебитой гусеницей, то вы поймете, о чем я. Вот так мягко, ненавязчиво, нас обучают принципам взаимодействия родов войск.

Совершенно неожиданным образом в игру прокрался трехмерный рельеф, что радикальным образом повлияло на расчет зоны видимости юнитов. Извольте ли видеть — эта самая зона в "Блицкриге" зависит от высоты расположения юнита, а также от наличия/отсутствия деревьев, зданий и прочих декораций между юнитом и целью; и каждый наш юнит готов по первому требованию эту зону видимости предъявить. А после этого — и разорвать в клочья все находящееся в уже упомянутой зоне.

Благодаря в том числе и трехмеру рождается масса альтернативных тактических схем. Но далеко не все из них будут успешными. Можно тупить, врваться в город с шашками наголо и наблюдать, как любимым танкам сносит башни прямым попаданием и они, танки, превращаются в обгоревшие груды желе-

за. Но можно и устраивать хитроумные засады, задумывать многоходовые комбинации с отвлекающими ударами и охватом с флангов — в общем, заниматься нормальным стратегическим планированием.

Правда, искусственный интеллект всячески пытается нас в этом ограничить, осадить и ущемить. В полную силу компьютер разворачивается в исторических миссиях, где своим поведением напоминает волкодава: приближается огромными прыжками и норовит вцепиться в горло мертвой хваткой. Здесь AI задействует все мощности: активно использует авиацию (особенно бомберов и штурмовиков), сметает все артиллерийским огнем и бросает на нас все новые ударные группы. При этом крайне чувствительные игроки впадают в полустерическое состояние и переводят регулятор из положения "сложно" в "нормально" и потом все-таки в "легко", чтобы не чувствовать себя Анной Карениной на рельсах. Отыграться и отомстить игрок сможет в случайных миссиях — в ряде случаев искусственный интеллект проявляет чрезмерную осторожность и часто предпочитает защиту нападению.

Система учета и контроля за достижениями игрока и его победами над злобной железкой отполирована до блеска. Компьютер самым тщательным образом оценивает наши успехи аж по шести (!) позициям, от уровня потерь и до количества попыток прохождения миссии, после чего сообщает свои подсчеты в виде аккуратной гистограммы. Кроме того, продвижение по карьерной лестнице также зависит от

наших полководческих талантов, и мы в любой момент можем справиться, насколько глубока пропасть, отделяющая нас от присвоения очередного воинского звания. Ну, и за самые блестящие победы нас награждают орденами и медалями — на бархатной подушечке, да.

О проблемах изобретения велосипедов

"Блицкриг" удивительно дружелюбен к отдельно взятому пользователю. Если мы, не дай бог, прощелкали брифинг, нам мягко и ненавязчиво напомнят о целях в самом начале миссии (особо забывчивые могут также в любой момент воспользоваться специальным экраном-"напоминалкой"). После чего дозу хорошего настроения добавляет интерфейс "классического" образца — он настолько знаком и удобен, что воспринимается как продолжение руки. По мере освоения игры настоятельно рекомендую научиться пользоваться горячими клавишами: в пылу боя слепая десятипальцевая система сэкономит немало времени, нервов и жизни ваших подопечных.

С графикой тоже все более чем в порядке. "Блицкриг" — натуральная экономическая география в разрезе: пески северной Африки, заснеженная Финляндия, "russian taiga". Европейские городки выглядят абсолютно так, как должны выглядеть *маленькие европейские городки*, а вид избушек вызывает сильнейшую ностальгию по деревне Большие Поляны, что в Рязанской области. Изометрия, идиллия, пастораль.

Но начинается бой — и тишина мирного пейзажа взрывается ревом моторов, горит бронетехника и ложится под автоматными очередями пехота, гаубичные снаряды распахивают землю и сносят дома. Да-да, практически любой объект в игре можно разрушить до основания (хотя это не всегда просто), и это также выгодно отличает "Блицкриг" от многих других варгеймов. Взрывы и сопутствующие им огонь и дым не однотипны, а зависят от характера полученных юнитами повреждений.

Ах, да. Пока не началась пляска смерти, можно насладиться пением птиц и при желании определить каждого, простите, зяблика. Лепота.

Военно-полевой роман(с)

Ну что, господа, — разрешите снова вас поздравить. Мы имеем дело с натуральным отечественным хитом военно-полевой направленности. Все просто: мощный адреналиновый геймплей, масса тактических приемов и вариантов прохождения, изумительная по красоте графика и мягкая, ненавязчивая познавательность. А вы говорите — не бывает.



P.S. Благодарим компанию "Нивал" за любезно предоставленную пререлизную версию "Блицкрига". Игра появляется в продаже 21 марта 2003 года.

P.P.S. Очень вероятно, что в следующем номере на мегапостере "Игромании" вас будет ждать потрясающее по красоте батальное полотно из "Блицкрига"... Ждите! ■

Дождались?

Чистокровный отечественный варгейм без страха и упрека: радикальная историчность, послушный интерфейс, тонкорунная графика и измеру свирепый AI. Что еще нужно мужчине, чтобы достойно встретить старость?

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●●	9.0
Графика	●●●●●●●●●●	9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	8.0
Новизна	●●●●●●●●●●	6.0

Рейтинг "Манин" 8.5



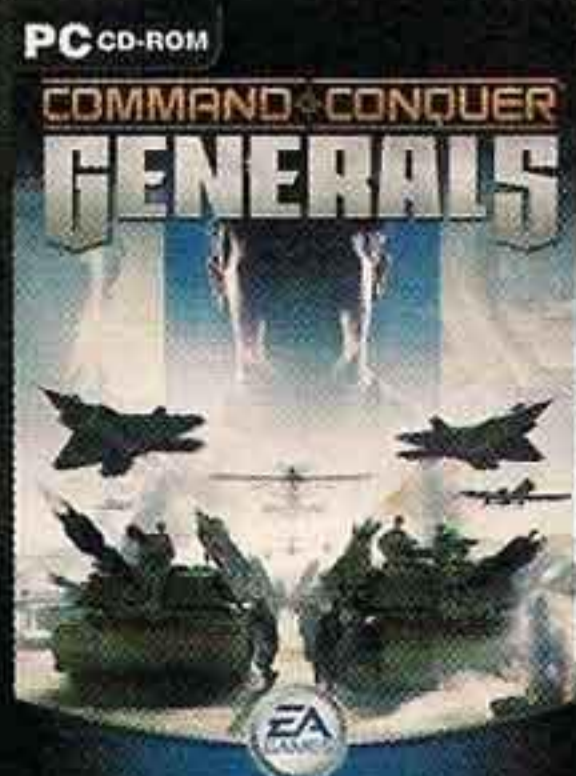
ВЫРУБИ НОВОСТИ. ТВОРИ ИСТОРИЮ САМ.

2020 год. Преддверье Третьей Мировой войны. Кому достанется власть над миром? Тому, кто сумеет завоевать сердце разобщенных народов. Тому, кто сможет и сражаться, и командовать. Тому, чьи нервы окажутся прочнее стальных тросов. Подходишь по всем пунктам? Надевай генеральскую форму и принимай командование.

Command & Conquer™ Generals



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»!



COMMAND & CONQUER™
GENERALS

generals.ea.com



Challenge Everything™

© 2003 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, Command & Conquer, EA GAMES, девиз Challenge Everything, а также логотип EA GAMES являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. EA GAMES™ принадлежит Electronic Arts™

eagames.com

Космические Рейнджеры



Порой в нашей жизни случаются удивительные, совершенно нелогичные и труднообъяснимые вещи: купленный на последние деньги лотерейный билет неожиданно оказывается выигрышным, девушка вашей мечты бросает преуспевающего кавалера и уходит к вам, а хрупкий subtilный паренек с одного удара отправляет в нокаут двухметрового амбала. Выход "Космических Рейнджеров" — событие, которое весьма органично вплетается в только что приведенный бредовый список. Вы когда-нибудь слышали о разработке этой игры? А название разработчика — Elemental Games — вам о чем-нибудь говорит? Вполне понимаю ваше недоуменное молчание. Но хватит таинственности: перейдем от абстрактного философствования к конкретной информации, которую можно втиснуть всего в одно предложение.

Elemental Games сумели создать единственную в своем роде лучшую российскую космическую походовую RPG, которую не стыдно поставить на пьедестал с такими

грандами, как Elite, Star Control и Master of Orion.

Вот такая нехитрая теорема. Вам нужны доказательства? Они ждут вас дальше по тексту.

Enemy unknown: пришел, увидел, победил

Так уж повелось, что выходу практически любой игры предшествует период massированной "арт-подготовки": анонсы, настойчивая реклама, предварительные обзоры, интервью с разработчиками, организованные и спонтанные "утечки" секретной информации и альфа-версий.

О "Космических Рейнджерах" я узнал только в день покупки диска с игрой. Поэтому на кнопку Install я нажимал с огромным скепсисом, заранее гадая, оставят ли игра после удаления мусор в реестре или нет — внутренний голос настойчиво убеждал меня в том, что я снесу сей непонятный "шедевр" отечественного игростроения в этот же день. К счастью, всего через несколько ча-

Жанр:	Strategy/Adventure/RPG
Издатель:	1С
Разработчик:	Elemental Games
Похожесть:	Master of Orion, Star Control, Elite
Необходимо:	CPU 233MHz, 64Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.elementalgames.com/rus

сов внутренний голос был вынужден позорно заткнуться, кавычки в слове "шедевр" пришлось убрать, а сами "Рейнджеры" заняли в каталоге Games все стратегически важные высоты, в два счета заставив отступить даже таких монстров-времеядов, как GTA 3. Более того: чтобы вы смогли прочесть этот обзор, мне пришлось мобилизовать все внутренние резервы, с огромным трудом заставив себя хотя бы на вечер оторваться от спасения галактики.

"Рейнджеры" сразу ловят игрока в сети уникальным сочетанием новизны и стойкого дежа-вю. Сначала игра очень напоминает знаменитый Star Control 2: галактическая коалиция из нескольких рас, таинственный и беспощадный агрессор, "все для фронта — все для победы". И в голове постепенно вызревает мысль о клонировании. Однако это не клон: экономическая составляющая игры сразу вызывает стойкие ассоциации с серией Elite. И тут же замечаешь следы великого Master of Orion. Стоп. А в целом — что же это такое? Квесты?.. Аркадные вставки?.. Что это за коктейль такой? Но ты уже опьянен, ты уже не пытаешься определить жанр, поставить диагноз или повесить привычный ярлык. Ты просто играешь. Пропуская обеды и ужины, недосыпая, игнорируя будильник, телефонные звонки и другие внешние раздражители. По-моему, лучшего подтверждения тому, что игра удалась, просто не требуется.

Играть в "Рейнджеров" — очень просто. Быстрому и безболезненно слиянию с игрой способствует

продуманный до мелочей интерфейс (о нем — чуть ниже) и возможность выбора уровня сложности: легкий, нормальный, сложный, экстремальный. От выбранного уровня напрямую зависит сложность пошаговых космических боев и доля вашего участия в освобождении галактики от захватчиков: к примеру, на самом легком уровне сложности все космические разборки, включая финальную, могут вообще закончиться без вашего вмешательства. Выбор расы и профессии определяет стартовую планету, сумму начального капитала, оборудование вашего корабля, характеристики вашего персонажа (меткость, маневренность, знание техники, торговля, обаяние, лидерство) и отношение галактических рас к вашей персоне. К счастью, репутация — дело наживное, и не беда, если вас не любят в половине систем, — хороший послушной список может в корне изменить сложившуюся ситуацию.

Итак, уровень сложности, раса и профессия выбраны, и в дело вступает генератор карты — "Рейнджерах" галактика формируется случайным образом, что является несомненным достоинством. Каждая последующая игра будет хоть в чем-то отличаться от предыдущих.

Я получил эту роль

В игре доминирует ролевая составляющая. И выражается она, вопреки распространенному заблуждению, вовсе не в прокачке пара-



▲ Нас не догонят: ради облегчения корабля пришлось пожертвовать некоторым оборудованием.



▲ В таких ситуациях единственная надежда на спасение — скорость.

метров и "развешивании" оборудования по слотам космического корабля. "Рейнджеры" — это та игра, где главное ролевое таинство — отождествление себя с игровым персонажем — происходит с первых же минут игры благодаря великолепной игровой механике и удачному, хотя и не в первый раз эксплуатируемому сюжету.

На дворе 3000 год. Галактическая коалиция, состоящая из пяти рас, неожиданно сталкивается со смертельной угрозой — клисанами, древней неизвестной формой жизни, которая без предупреждений и переговоров начинает методично уничтожать флотилии галактического союза и захватывать заселенные планетарные системы одну за другой. Цели клисан непостижимы: они не вступают в переговоры, не выдвигают требования, глухи к мольбам. Однако совершенно ясно, что если так будет продолжаться и дальше, от всех пяти рас коалиции останутся рожки да ножки. Позиционная война и масштабные сражения совершенно неэффективны в борьбе с клисанами, которые воспроизводят космические корабли биологическим способом при помощи корабля-матки Махпеллы. Единственный способ победить клисан — уничтожить матку. Но никто не знает, где она и как одержать над ней победу.

В свете таких событий Галактический Совет вынужден прибегнуть к последнему способу, в чем-то безумному, в чем-то гениальному — использовать в борьбе с клисанами пилотов-добровольцев, дав им значительные льготы и "зеленый свет" по всей галактике: беспоплинную торговлю, возможность заработка средств любыми способами, а также полную свободу в выборе тактики и стратегии борьбы с захватчиками. Именно на рейнджеров возлагается последняя надежда. Разумеется, мы с вами играем за одного из этих храбрых парней — космических рыцарей без страха и упрека.



▲ Звезды — самые лучшие союзники в битвах с клисанами: врага можно перехитрить и поджарить в протуберанцах.

Впрочем, быть рыцарем вовсе не обязательно. Вы можете выбрать одну из трех профессий — воина, торговца или пирата. Да и во время игры ваша репутация, вычисляемая на основе ваших торговых, боевых и разбойных подвигов, не раз будет меняться с алчного "торгаша" на романтического "корсара", а затем — на уголовного "пахана" или грозного "воителя". Ибо, как говорили древние, "да воздастся каждому по деяниям его".

Галактические жидомасоны и другие жители планетарных систем

Играть можно за любую из пяти рас, входящих в Галактический Совет. У каждой свои особенности, свои преимущества и недостатки, о которых стоит вкратце упомянуть.

Гаальцы (дети Гаала). Самая древняя и технологически развитая гуманоидная раса в галактике. Гаальцы — большие любители побаловаться с геной инженерией для улучшения последующих поколений.

Судя по результатам "баловства", которые можно оценить на скриншотах, расшифровку генетического кода человека лучше, пока еще не поздно, запретить, а уже полученные данные — засекретить.

Дети Гаала в каком-то смысле — галактические американцы: у них самый мощный и технологически продвинутый флот, они со снисхождением относятся к остальным расам, воодушевлены с миротворческими миссиями и временами снисходят до непрошенных поучений и наставлений. Тем не менее, оружие и оборудование зачастую стоит покупать именно у них: Made in USA — это серьезно, хотя в большинстве случаев оборудование гаальцев довольно громоздкое, что негативным образом сказывается на скорости корабля и свободном месте в трюме. А большой объем сво-

ние — в общем, природа явно обошлась с ними не самым гуманным образом. Но внешний вид часто бывает обманчив: представители этой расы — самые лучшие ученые в галактике. Любителям высоких технологий я рекомендую начинать игру именно за фейян.

Если гаальцы вызывают ассоциации с нагловатыми янки, то фейяне — классические японцы: технари, трудяги и просто хорошие парни. По уровню технического развития фейяне практически не уступают детям Гаала, поэтому их индустриальные планеты ни в коем случае нельзя обходить стороной.

Малоки. Про таких, как малоки, принято говорить: "сила есть — ума не надо". Эти гориллоподобные существа с древних времен проповедуют культ силы и экспансионизм: у них самый многочисленный в галактике флот, наибольшее число планетарных систем и самое многочисленное население. В то же время по научно-техническому развитию малоки являются самой отсталой расой галактики. Однако комбинация малок-воин для космических разборок даже в самом начале игры подходит как нельзя лучше.

Раз уж я навесил национальные ярлыки на гаальцев и фейян, то не могу обойти вниманием и малоков. Пожалуй, для этого случая лучше всего подойдут китайцы. Н-да, крупноватые нынче китайцы пошли...

Люди. Как это часто бывает в компьютерных играх, люди вынуждены нести на себе непривлекательный ярлык с надписью "ни рыба — ни мясо". Так и здесь: они не являются лидерами ни в технике, ни в военных технологиях, однако человеческие рейнджеры получают в компенсацию более высокий стартовый капитал. По сюжету, люди — лучшие политики и психологи галактики.

И еще: люди — это единственные "русские" в игре. Патриотам — рекомендую.



▲ Военная база: здесь всегда можно получить как оперативную сводку о ходе кампании, так и новое воинское звание.



▲ Вот так будет выглядеть Земля в 3000-м.

Пеленги. Не обошлось в коалиции и без паршивой овцы, роль которой с успехом исполняют пеленги — классические галактические жидомасоны (не удивлюсь, если галактику клисанам тоже они продали). Эти жабродышасие (читай — пархатые) твари, несмотря на мирные соглашения, продолжают плести интриги, шпионить за соседями и саботировать буквально все, до чего дотягиваются своими погаными лапками. Кстати, пиратство у пеленгов в большой чести — это давняя культурная традиция, и быть пиратом в представлении среднестатистического пеленга — очень почетно.

Будьте уверены — эти зеленые человечки не раз предложат вам заняться контрабандой наркотиков, алкоголя и оружия. Впрочем, лично меня и упрашивать не приходилось: “сам себе контрабандист” — это очень доходная философия.

Из мусорщиков в генералы

Новоиспеченный рейнджер получает в начале игры космический корабль. На первых порах эта жалкая посудина имеет слабенькое во-

оружие и пригодна лишь для перевозки маленьких партий товаров на небольшие расстояния, так как дальность гиперпрыжка напрямую зависит от крутизны двигателя. В дальнейшем только ленивый или бестолковый игрок не превратит свой корабль в самую настоящую машину смерти, оснащенную быстрым двигателем, прочным вместительным корпусом и мощным дальнобойным вооружением.

Ориентироваться в событиях помогает служба галактических новостей: новостные терминалы установлены на всех базах и планетах. Внимательно следя за новостями, можно узнать о местах закупки дешевой продукции, дефиците товаров на планетах (а где дефицит — там всегда хорошие цены) и о месте и времени проведения военных операций.

Кроме новостного терминала, на любой планете можно найти торговый центр, космопорт, в котором можно заправить бак и починить корпус, магазин оборудования и представителей правительства планеты, у которых можно получить прибыльное спецзадание или тю-

ремный срок (если вы, к примеру, отличились на этой планете продажей крупной партии наркотиков).

Перемещение между планетами и станциями в пределах одной планетарной системы осуществляется походово: кликаем мышью на пункте назначения, ждем на пробел (конец хода) и летим. В процессе перемещения можно в любой момент нажать на паузу для остановки. Также остановка происходит при возникновении ключевого события, например, если вас атакуют. Для атаки любого корабля нужно просто выбрать необходимое оружие (в корабле имеется 5 отсеков для бортовых “пушек”) и кликнуть на врага. Атака (если позволяет дальность вооружения) будет произведена сразу же после передачи хода. Есть также 4 автопилотных режима: преследовать корабль, атаковать корабль, преследовать и атаковать на максимальной возможной дистанции (обстреливать дальним вооружением), преследовать и атаковать на минимальной дистанции (обстреливать всем имеющимся вооружением). При включении одного из автопилотных режимов курс корабля прокладывается не вручную, а автоматически, с учетом смещения корабля-цели.

Выбор режимов предельно прост — они циклически перебираются при нажатии левой кнопки мыши на цели. В паузах можно также осуществлять и другие действия, например, вести радиопереговоры с кораблями, которые находятся в радиусе действия вашего радара. Радиопереговоры — это очень важный элемент игры: с их помощью можно запрашивать помощь в борьбе с пиратами и клисанами, совместно грабить мирные суда, шантажировать пилотов незащищенных транспортников, откупаться от атакующих вас пиратов — одним словом, почти все, что душе угодно.

Идеология управления “Рейнджеров” удивительно проста и

удобна: в паузе раздаем необходимые команды, передаем ход, оцениваем изменившуюся ситуацию, снова раздаем команды и т.д.

Перемещение между планетарными системами осуществляется еще проще: вызываем галактическую карту, выбираем точку назначения и совершаем гиперпрыжок (если позволяет запас топлива и “дальнобойность” двигателя).

Одно из самых главных достоинств игры — широчайшая свобода действий, которая, кстати, вовсе не связана с выбранной профессией. Никто не мешает пирату с самых первых дней перевоспитаться в защитника слабых и обездоленных, сиречь — транспортов и лайнеров.

Разумеется, одна из первых задач любого рейнджера — собрать кругленькую сумму галактических кредитов для покупки более совершенного оборудования: мощное вооружение позволит постоять за себя в открытом космосе, быстрый двигатель поможет удрать в критической ситуации и увеличить дальность гиперпрыжков, а большой вместительный корпус позволит перевозить огромные партии товара и получать немалый навар от торговли. В магазинах оборудования есть и другие полезные вещицы: генераторы защитного поля, сканеры, радары, дроиды для починки корпуса, захваты для сбора трофеев в открытом космосе и т.д. Более того, есть и нестандартное оборудование, которое можно добыть только в бою, в черных дырах, в гиперпространстве — или же получить в подарок за особые заслуги.

Техники не просто много — ее очень много. Разные устройства отличаются не только параметрами, но и весом. Ибо корпус вашего корабля — отнюдь не резиновый. Скорость у перегруженных посудин падает весьма ощутимо, да и о свободном месте для товаров и трофеев тоже забывать нельзя. Поэтому вопрос “крутизна или компакт-



▲ Радость пилота: в магазин завезли новые корпуса и радары.



▲ Вот что может случиться, если много читать, пренебрегая физическими упражнениями.



▲ Звездная карта каждый раз генерируется случайно.

ность?" будет остро стоять перед вами на протяжении всей игры.

Итак, как же заработать кредиты, чтобы получить хотя бы частичку всего этого технического великолепия? Тут уж все зависит от ваших способностей, пристрастий и вашей фантазии. Самый примитивный способ, который можно практиковать даже при полном отсутствии стартового капитала, — сбор космического мусора и охота за астероидами, которые содержат минералы.

При наличии капитала и большого объема свободного места в трюме выгоднее заняться торговлей. Или подкупить оружие помощней, и вперед — грабить беззащитные транспорты и пассажирские лайнеры. Или, наоборот, открыть сезон охоты на пиратов.

Можно с самого начала заняться основной целью — борьбой с клисанами. В одиночку с ними в начале игры тягаться бесполезно, но можно прилететь на место проведения армейской операции (следите за галактическими новостями, товарищи), под шумок пристрелить отбившийся от основной группы корабль и собрать ценные трофеи и протоплазму, которая остается после уничтожения клисан. Протоплазма, собранная на рейнджерских базах, конвертируется в очки опыта, которые тратятся на повышение характеристик персонажа.

Один из интереснейших способов повышения благосостояния — работа на правительства разных рас. Взорвать нелегальный завод по производству оружия, наловить редкой рыбы для биологических опытов, отыскать следы пропавшей экспеди-

ции и даже отсидеть в тюрьме — вот только крошечная часть списка сложных и остроумных текстовых квестов для самых любознательных рейнджеров, и это — не считая простеньких миссий по доставке товаров, заказных убийств пиратов и патрулированию систем.

Но не только на деньгах свет клином сошелся. Воевать вас заставят в любом случае — не пряником, так кнутом. Во-первых, враг не спит и продолжает методично захватывать систему за системой. И если на легких уровнях сложности еще можно пустить дело на самотек, предоставив всю грязную работу военным и рейнджерам, а самому лишь явиться под занавес на финальную битву, то на высоких — доля вашего участия в освобождении галактики существенно возрастает. Во-вторых, вас не для того в рейнджеры звали, чтобы вы набивали свой кошелек: рейнджер, злостно пренебрегающий своими обязанностями, имеет все шансы стать изгоем, которого не примет ни одна планета.

Кроме того, на военных базах ведут учет ваших побед над клисанами и пиратами, начисляя очки за каждый сбитый корабль. Набрал определенное число очков — получил звание и подарок в виде полезного устройства.

Помимо рейнджерских и военных баз, в некоторых системах есть научные станции, на которых принимают клисанские трофеи, помогающие разрабатывать новое оборудование, в том числе — для установки контакта с кораблем-маткой клисан, Махпеллой. Также на научной станции можно усовершенствовать

оборудование своего корабля, разумеется — не бесплатно.

Есть также и пиратские базы, которые предлагают рейнджерам весьма интересный пакет услуг — от подделки документов до продажи фальшивой протоплазмы.

Одним словом, "Космические Рейнджеры" — это пьянящая свобода везде и во всем. Хочешь — летай один, хочешь — развивай лидерство и бери под свое начало нижестоящих по званию коллег-пилотов. Благодаря полной свободе и удачному балансу игру можно с интересом пройти не раз и не два. И каждый раз — по-разному.

Авторы сделали реверанс даже в сторону любителей переключить управление с головного мозга на спинной. Речь идет об аркадных боях с пиратами в гиперпространстве и с неизвестными чужаками в черных дырах. На мой взгляд, это — уже излишество, которое игру совсем не красит. Впрочем, при желании можно поручить аркадный бой автопилоту и клавишам Save/Load или же вообще не использовать эту возможность.

Фуга "Космос 2D" с оркестром

Графика "Рейнджеров" почти идеальна для игр такого жанра. Полигоны, текстуры, T&L и прочая смесь шаманства с сексуальными извращениями здесь совершенно не к месту.

Звуки и музыка — превосходны. Музыкальные треки напоминают Star Control 2. Семь баллов за звук и музыку я поставил из-за полного отсутствия озвучки диалогов и со-

общений в игре. Я, безусловно, понимаю, что такое количество текста можно озвучить только на 10 компактках, и даже MP3 Pro не спасет. Да и постоянно выслушивать огромные звуковые монологи — это занятие, мягко говоря, на любителя, но все же какую-то часть текста можно было бы продублировать речью.

Что осталось за кадром?

Клянусь двигателем последней модели, я резал и сокращал обзор изо всех сил. Но... Все равно не смог втиснуть в текст все, что хотел. Поверьте, о таких играх надо писать как минимум сразу брошюру.

За кадром остались многие интересные вещи, касающиеся великолепного игрового мира "Космических Рейнджеров". Я не смог рассказать обо всех стратегиях и возможностях игры, но, возможно, это и хорошо — вам, будущим рейнджерам, останется больше сюрпризов и тайн.

И последнее: есть все основания считать, что после сногшибательного успеха этого проекта через некоторое время нас будет ждать встреча со второй частью игры — дополненной и улучшенной.

Это как раз тот случай, когда слово "аддон" звучит не как ругательство, а как молитва. ■



Дождались?

Самый неожиданный сюрприз отечественной игровой индустрии в этом году. Безумно приятно сорвать джекпот, не только не надеясь на выигрыш, но даже и вовсе не догадываясь о его существовании.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	10.0
Графика	●●●●●●●●●●	9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	10.0
Новизна	●●●●●●●●●●	7.0

Рейтинг "Манги" **9.0**

В желтой жаркой Африке не видать идиллий.
Льют жираф с жирафихой слезы крокодилы.
Только горю не помочь, нет теперь закона...
У жирафов вышла дочь замуж за бизона.

В. Высоцкий

Тимур Хорев
(teemon@igromania.ru)

Impossible Creatures

Помните блаженные времена зарождения жанра стратегий? Каждая игра приносила с собой что-то новое, оригинальное. И видели геймеры, что это хорошо, и воспевали разработчикам дифирамбы. Иногда, правда, били, но без этого нынче никак.

К сожалению, фаза бурного развития давно позади, и к настоящему времени стараниями китов вроде Blizzard, Westwood и Ensemble Studios, а также кучи подражателей, жанр окончательно заплесневел и окуклился в штампы и условности. Впрочем, можно сказать и по-другому: оформился и затвердел мощным монолитом. И вот результат: мы видим Impossible Creatures — стратегию, вылепленную по всем полагающимся шаблонам. Здесь все стандартно, побелено, покрашено, посыпано песком. Однако игре не грозит опасность стать чьим-то клоном. Причина тому — необычный подход к армии. Вместо людей сражаются генетически модифицированные животные, а каждый свой, извините за выражение, юнит вы

придумываете самостоятельно. Ограничений для творчества нет практически никаких — ничто не сдерживает вашу фантазию. Вы готовы почувствовать себя доктором Франкенштейном?

Шиза косила наши ряды

США, тридцатые годы — разве есть более подходящее время и место для искателя приключений, бывшего военного журналиста? Ему бы археологом быть — повадками и внешностью наш Рекс Шанс больше всего напоминает Индиану Джонса.

Таинственное письмо от отца, седовласого ученого по имени Эрик Чайников (ну и ну!), приводит его на затерянный архипелаг в Тихом океа-

Жанр:	RTS
Разработчик:	Relic Entertainment
Издатель:	Microsoft Games
Похожесть:	Age of Empires, Black & White
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.microsoft.com/games/impossiblecreatures

не. Там Рекс узнает о существовании "проекта Сигма": некое фантастическое оборудование позволяет не просто скрещивать биологические виды, но также полностью и в любой комбинации совмещать признаки любых животных — например, придать киту крылья и клюв орла, а слону — голову и хвост акулы. Твари из самых сумасшедших снов могут стать вашими домашними питомцами. Как тут устоять слабой психике при виде, например, уютно свернувшегося на коврик тигроскорпиона?

Она и не устояла. Крыша ученых сказала "до свидания", и вот уже слабые духом коллеги профессора Чайникова овладели сигмовидной технологией, терроризируют жителей окрестных деревень и наверняка задумываются о мировом господстве. Но не тут-то было: на их пути встал Рекс. Вместе с очаровательной молодой аспиранткой Люси он готов использовать технологию "Сигма" для повсеместного насаждения добра.

Такой вот сюжетец. Местами его можно было бы назвать бредовым, но почти всегда его спасают многочисленные хохмы разработчиков, после которых уже не замечаешь огрехов. Крестьянин, которого Рекс хочет нанять на работу, понимает

его превратно и на слова: "Я хочу сделать тебе предложение", — поспешно заявляет: "Я не по этой части". Все персонажи карикатурны. Сам Рекс Шанс, герой с квадратным подбородком, придав себе умный вид, несет иногда полную ахинею. Спасенный эскимос вдруг оказывается кузеном негритенка. Пальмы, а злодей своими ругательствами обрушивает ледяную гору. "Черт, глупо получилось!". Не ждите серьезности — этого тут не водится. И слава богу — стратегий с умными лицами мы видели уже достаточно.

Найди десять отличий

Если вы играли в игры из серии Age of..., то без труда представите себе стратегическую часть Impossible Creatures. Мы точно так же добываем ресурсы, коих два вида: уголь и электричество. Нанимаем "крестьян", отстраиваем мастерские. Через какое-то время приходит пора купить новый технологический "уровень", своего рода эквивалент "эпохи". Интерфейс также повторяется почти во всем, что правильно — лучше, чем в Age of Empires, все равно придумать труднее, а запороть его своими "изысками" — легче легкого.



▲ Пока засланный тигробогомол дерется с млекопитающими, главный герой позорно драпает — боец из него никакой.

Такая схожесть игр не случайна — в процессе создания Impossible Creatures над командой разработчиков всю дорогу коршунами реяли менеджеры той самой Microsoft, что издавала линейку Age of... По всей видимости, "мелко-мягкие" решили, что старый конь борозды не испортит — благодаря отсутствию принципиальных изменений включиться в игру можно почти с самого начала. Если, конечно, сделать поправку на генетическую составляющую и на другую графику.

Что касается графики, то, если вы видели "божественный" симулятор Black & White, вам будет нетрудно вообразить и внешность Impossible Creatures. Правда, здесь нет эффектов погоды, зато анимация и пейзажи островов выглядят тютелька в тютельку как их аналоги из



▲ Экран создания существа. Слонорыб, к примеру, обладает мощностью слона, может плавать, бегать по земле и плевать водой — сплошная польза!



▲ Полярные козлы-диверсанты гуськом плывут в стан врага. Уже ради такого зрелища стоит посмотреть игру.

Black & White. Обладатели мощных систем могут включить сложные тени и геометрию, чтобы занять железо на сто процентов, однако суть останется прежней.

Игра стилизована под начало прошлого века: так, роль центральной лаборатории играет летающий паровоз, извергающий дым. Дымит и искрит большая часть зданий — время такое. И только на животных глаз отдыхает. Подробные модели, плавная анимация. Правда, внешность... интересная, но это уже специфика игры.

Крылья, ноги и хвосты: заметки натуралиста

Чтобы заняться ключевой частью игры — скрещиванием, необходимо достичь нужного уровня технологий и "отстрелять" образцы ДНК у разных зверей. Чем больше у вас образцов ДНК и чем лучше развита наука — тем больше простора для фантазии. Главное — правильно сплести двух животных вместе и создать генетический "шаблон", по которому будет потом выстраиваться дикий организм. Твори, выдумывай, пробуй: остальное — дело сигмоидной техники.

Самым нетерпеливым возможность поиграться с разными комбинациями крыльев, голов и конечностей доступна еще в главном меню игры. Десятки животных, птиц, насекомых и рыб ждут своей очереди на

вживисекцию. Чтобы перебрать все варианты скрещивания, не хватит и жизни: их миллиарды. Я не преувеличиваю — это действительно так, потому что даже вариантов скрещивания двух животных — десятки. С помощью специальных пиктограмм вы добавляете новому существу разные "детали" от двух его "предшественников". Крокодил с головой бегемота — это совсем не то, что бегемот с головой и передними ногами крокодила.

Всего частей тела обычно пять: голова, хвост, туловище, передние и задние лапы (с вариациями у насекомых, птиц и рыб). Каждая деталь имеет значение, каждая влияет на тактико-технические характеристики. Если приставить зебре задние лапы медведя, она будет медленнее бегать, но прибавит в силе. Передние лапы того же медведя дадут лошадке возможность крушить врагов более мощными ударами. Приделайте медведю крылья, и он научится летать — правда, низко и медленно. Если же определить косолапому хвост от скунса, он научится вонять: навык полосатого вонючего зверька перейдет медведю.

Особые умения зверей — отдельная история. Шимпанзе умеют кидаться камнями: приделайте шимпанзе крылья — получится бомбардировщик. Грызуны ловко закапываются и передвигаются под землей — такая способность очень эффектно смотрится у медведей. Дикобразы

стреляют иглами, как живые пулеметы. А касатки могут бить ультразвуком — пришейте касатке лапы, и она пойдет "озвучивать" врагов на суше пешком.

После определения нужной комбинации вам предложат назвать новое животное. Творчески мучиться совсем не обязательно: игра предложит свой вариант, обычно очень неплохой. Крокодил плюс койот — получаем маленького кусачего крокойдота. Бегемот "в тигровой шкуре" — великолепный, хоть и малость неуклюжий гиппопотигр. А, пардон, хамилла — это помесь хамелеона и гориллы.

Нас бросала молодость в танковый раш

После отбора нужных черт и формирования шаблонов (их максимальное количество ограничено десятью) можно приступать к отстройке базы и начинать клепать свое войско. Практически на каждом уровне повторяется одна и та же ситуация: Рекс Шанс методично отыскивает животных и "отстреливает" у них из специального ружья ДНК. Животные не протестуют: даже медведи и волки ведут себя мирно и трусливо убегают, почесывая место укола. Когда животные кончаются, Рекс погружается в блаженное безделье.

Люси, в свою очередь, бегает с лупой и крадет у противника технологии. Одновременно она играет роль команды из C&C, повреждая здания врага, иногда с риском для собственной жизни. В свободное время Люси может полностью заменить крестьянина: умеет строить, чинить, уголь в ведрах таскать. Без крестьян, однако, не обойтись — хоть пару-тройку пейзажей создать необходимо, но это все. Больше никаких людей. С постройкой генетической мастерской начинается вакханалия, которая не снилась Менделю и Мичурину в самых мрачных кошмарах. На волю выходят мутанты и сражаются друг с другом. Люди от-

скачиваются на базе — они чужие на этом празднике жизни.

Однако геймплей наличием зверюг кардинально не меняет. В сущности, какая разница — танком или китаносорогом уютить врага? Победа оказывается на стороне крупных толп даже слабых созданий, и, как ни больно этого признавать, — вместе с геймплеем Age of Empires в игру перекочевала и ее рашевая тактика.

Если в Age of Empires еще можно было в какой-то мере отсидеться за стенами и башнями, то здесь оборонительных сооружений кот наплакал, да и те толком не выполняют свои задачи: так — пугают чуть-чуть. Именно поэтому в Impossible Creatures определяющей является тактика стремительного нападения: быстро наклепать гибридов страшнее — и на врага. Возможны небольшие вариации с использованием плавающих или летающих животных (помните обезьяну-бомбардировщик?), но больше никакого влияния на игровой процесс концепция скрещивания не оказала.



Как ни крути, остается некоторый осадок. Все-таки была надежда, что благодаря слонопотамам кардинально поменяется геймплей — но этого не произошло. Нам подсунули стандартную, в общем-то, стратегию. Да, у нее занимательный сюжет, красивая графика, сочный звук и аккуратный интерфейс — но жесткий каркас пятилетней давности мешает ей надолго поселиться в нежной геймерской душе. ■

Дождались?

Кошмарные монстры пришли в Age of Empires и обзавелись графикой Black & White. Геймплей не может похвастаться новизной, но если у вас под подушкой лежит книга "Занимательная вивисекция", если вы мечтаете привинтить змее голову слона, а верблюду — черепаший панцирь, то эта игра вам точно понравится.

70% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●●	8.0
Графика	●●●●●●●●●●	9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	8.0
Новизна	●●●●●●●●●●	5.0

Рейтинг "Маниа" **8.0**

Глаз Дракона

(The I of the Dragon)

Я не вписываюсь в законы физики и биологии. При массе 5 тонн и размахе крыльев в 10 метров я не должен летать. А я летаю.

Павел Шумилов, "Слово о драконе"

При слове "дракон" в сознании возникает образ крылатого огнедышащего змея. Огромного, кровожадного и безжалостного чудовища, машины для убийства. Но разработчики из Primal Software решили представить драконов в несколько другом облики — в образе помощников и спасителей. Необычное решение для необычной игры.

Летать драконы

Эта история началась давным-давно. Люди, стремящиеся, как обычно, к расширению собственных владений, решили окучить очередную область — Нимоан. Но вот незадача — Нимоан был плотно заселен отвратительными монстрами. "Раз пришли, будем биться за территорию насмерть", — решили люди и стали вести ожесточенную борьбу с нечистью. Драконы, жившие на этих землях издревле и наблюдавшие сверху за всем этим безобразием, старались не вмешиваться. И, надо сказать, у них это неплохо получалось, пока среди них не выискался один умник. Он-то и предложил объединиться с двуногими, чтобы устроить чудушам армагеддон с апокалипсисом впридачу. Что и было сделано. Повелитель тьмы Скарборр был изгнан из Нимоана, и все зажили счастливо.

Драконы помогали людям отстраивать города, обучали их магии и прочим премудростям бытия. Казалось бы, вот она — нирвана. Но не тут-то было. Группа фанати-

ков-зелотов увидела в драконах врагов человечества и уничтожила кладки с яйцами крылатых. Удивительно, но драконы не стали применять хорошо известный прием секир-башка, а просто-напросто обиделись на неблагодарных людишек и улетели восвояси. "Ну и пес с ними!" — подумали люди и продолжили свое житие-бытие. Так они и жили, пока архигад Скарборр не вернулся в Нимоан. Окрепший, с полчищами злобных монстров, сметающих все на своем пути, он перебил почти все население Нимоана. Те же, кто чудом уцелел, взмолились о помощи. И помощь пришла — в виде одного-единственного дракона. Точнее, дракончика — которого вам и предстоит воспитывать на протяжении всей игры.

Май нэйм из

Итак, вы — дракон. Что само по себе необычно. И пусть пошевелит ушами тот, кому доводилось в последние годы управлять полноценным драконом в играх. В The I of the Dragon вам предлагают трех драконов на выбор — у каждого есть свои сильные стороны (слабых сторон у драконов почти нет), а также уникальные особенности.

Первый дракон — огнедышащий Аннох. Его жизнь целиком и полностью зависит от его физической силы. В магии Аннох не слишком силен, а большинство его заклинаний связаны с огненной стихией. Следующий дракон — колдун Баррох. Его

Жанр:	Action/RPG
Разработчик:	Primal Software
Издатель:	Акелла
Похожесть:	Magic Carpet
Необходимо:	CPU 650MHz, 128Mb, GeForce 2
Желательно:	CPU 1700MHz, 256Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.akella.com/pub-dragon-ru.shtml

физическая кондиция довольно средняя, однако этот недостаток компенсируется высокой скоростью и умением замораживать своих врагов во время атаки. Как и положено колдуну, Баррох ведет бой издалека и полагается на свои магические заклинания. Последний дракон — некромант Моррог. Несмотря на свою медлительность, этот дракон очень могуч. Он подчиняет себе силы земли и смерти, вызывает дружелюбных существ и поднимает из могил зомби, чтобы те дрались на его стороне.

Какого дракона выбрать — решать вам. Следует учесть, что бла-

годаря RPG-элементам вы можете развивать своего дракона как захотите. И вовсе не обязательно, что Моррог через двадцать уровней все еще будет медлителен, Аннох не освоит десяток-другой мощных заклинаний, а кожа Барроха не превратится в броню. У каждого дракона шесть развиваемых параметров. От скорости зависит, насколько быстро ваш питомец будет летать и маневрировать, его живучесть опирается на количество очков жизни и скорость регенерации, своей мощью ваш перепончатокрылый обязан силе огня и запасу дыхания, а магам для профпригодности по-



▲ И это называется добрый дракон? С такой-то физиономией...

можно повышать такой параметр, как поток маны. Плюс ко всему, не стоит забывать, что с каждым новым уровнем вы можете купить дракону новый spell, урон от которого существенно превосходит изначально имеющиеся кислотные плевки или ледяное дыхание.

Перед началом игры настоятельно рекомендую ознакомиться с управлением и выучить все горячие клавиши. Управлять драконом — это вам не Су-27 пилотировать. Тут, понимаешь ли, особый подход нужен. Хотя схожие черты все-таки есть. Особенно если подключить джойстик. Правда, использование кнопки *Throttle*, увы, не поддерживается, так что высоту полета придется менять с клавиатуры. Но в остальном — маневрировать становится гораздо проще. И если выбирать между наклонами рукоятки джойстика в стороны и десятками ежесекундных кликов, то я остановлюсь на первом варианте. Как бы там ни было, всегда помните, что дракон — животное крупное и без бережного отношения, того и гляди, скопытится. Так что не зря разработчики предусмотрительно включили в игру небольшой курс обучения всем хитростям управления. Ведь помимо функциональных клавиш, относящихся непосредственно к движению, есть также масса других: подготовка заклинаний, показ карт, вывод статистики, смена камер, выбор атаки и многие, многие другие. Что самое главное — всеми (да, всеми) ими вы будете частенько пользоваться на протяжении всей игры.

Лепота!

После загрузки первой же области (иначе говоря — карты) чепуха так и просится вниз. Отлично детализированные модели со скелетной анимацией, десятки разнообразных спецэффектов (например — терраморфинг и реалистичная смена времени суток), наипрячайшие краски, огромные открытые пространства с большим количеством объектов на каждом — все на месте. А ночи... какие здесь ночи!..

Хотя в системных требованиях упоминаются третий Pentium и GeForce, я настоятельно рекомендую подумать о цифре "четыре" и поставить разрешение побольше. Тут есть на что посмотреть и от чего впасть в прострацию. Эффект присутствия еще больше усиливается, если переключиться на вид из глаз дракона. Пройти над логовищем монстров на бреющем полете — такого откровенного кайфа в играх я уже давно не испытывал. Замечу, что помимо возможности переключения камер (вид сзади, следящая камера и камера из глаз), игрок также может воспользоваться пятнадцатикратным увеличением любого объекта. Практической пользы от этого мало, зато, а вот для эстетов — самое оно.

Чудесную графическую картинку как нельзя лучше дополняет качественная музыка. Здесь разработчики не стали изобретать велосипед и пошли давно проторенной дорожкой. Во время боя играют одни композиции, а во время свободных полетов — совершенно другие, способствующие расслаблению. Музыка абсолютно ни к чему не обязывает и не напрягает, ее можно слушать снова и снова. При этом вы будете настолько увлечены происходящим на экране монитора, что будет просто некогда вслушиваться в отдельные ноты. Если вы все же хотите оценить работу композитора, загляните в подкаталог *Data\Sounds\Ambience* в директории с игрой. Там вы найдете более восьмидесяти мегабайт заветной музыки в формате MP3. Что касается непосредственного озвучивания монстров, вашего дракона и людских монологов, то здесь особенно не о чем говорить. Все сделано добротно, звук под стать графике.

Азы пилотажа

Статья неумолимо подходит к середине, а я еще ни слова не сказал о главном — о геймплее. Как вы понимаете, неспроста — самое вкусненькое решил оставить на потом.

Вы все еще помните, что играете за дракона и должны очистить землю Нимоан от засилья монстров? Отлично, тогда переходим к конкретике. Нимоан разделен на двенадцать различных областей, каждая из которых наполнена монстрами по самое не балуйся. Соответственно, вам нужно постепенно зачищать каждую область от монстров и их логовищ. Логовища представляют собой некое подобие алтарей, из которых постоянно

вылезают адские создания.

После разрушения некоторых логовищ на их месте появляются сияющие кристаллы. Всего есть три вида кристаллов (различаются по цвету). Если собрать пять штук одного вида, вы получите бонус в виде дополнительного слота под активное заклинание, прироста здоровья или, скажем, скорости регенерации. Еще одним поводом для охоты на логовища служит главная аксиома *The I of the Dragon*: "нет логовищ — нет монстров". Один-два монстра — не проблема для дракона, но на высоких уровнях сложности ближе к концу игры области буквально усеяны



▲ Моррог на охоте. Через секунду беленький монстр будет безжалостно отправлен в драконий желудок.



▲ А вот так наша птичка кушает. Какая прелесть!



▲ Пятый сиреневый кристалл в цепких лапах Моррога. Сейчас он получит дополнительный бонус.



▲ Всего несколько точных попаданий, и Воевода — труп. Верно говорят, один в поле — не воин.

гадами, которые очень опасны. Даже если все заработанные очки опыта вы вкладывали в здоровье, выжить под градом файерболов становится практически нереальным.

Следует также помнить, что отсутствие логовищ в области отнюдь не запрещает монстрам возводить новые. Иной раз только отлетишь от выжженной напрочь поляны, как внизу экрана всплывает воодушевляющее сообщение: мол, так и так, сударь, новое логовище, извольте секир-башка делать. Чтобы исключить появление таких сообщений, в каждой области вы можете возводить город и постепенно его совершенствовать. Но не стоит спешить со строительством: сначала следует основательно расчистить прилегающие территории. Иначе ваш город сложится, как карточный домик, под вражеским натиском. По мере развития (уровню эдак к 3-5) жители города смогут сами без проблем отбивать практически любые атаки монстров. Вам же останется лишь изредка наведываться в город, чтобы отремонтировать его.

Так или иначе, за всю игру вы исследуете Нимоан вдоль и поперек. Переходить (посредством выбора области на карте) из одной области в другую придется очень часто. И не только для ремонта городов и очистки земель от вновь вылупившихся монстров. Помните про трагический сюжет игры? Вот он, корень зла! Казалось бы: зачистили область от логовищ и монстров, построили город, развили его до максимума, теперь все будут жить в гармонии. Ага, разбежались... Прилетит вдруг какой-нибудь гонец на ковче-самолете и скажет, что в область такую-то телепортировалась злобная бяка со свитой. Придется возвращаться и повторять процедуру изгнания.

В этих повторах, возможно, и заключается недостаток игры. Не отрицаю: первое время мне безумно нравилось рассекать в небесах,

осматривать свои владения свысока, испепелять монстров одним лишь взглядом, прокачиваться и учить новые заклинания. Но все это со временем приелось. Когда убиваешь первого монстра новеньким заклинанием — испытываешь щенячий восторг. Когда убиваешь тысячного — невольно думаешь: "Да когда же это все кончится?.." А кончится это нескоро, ибо монстров в Нимоане превеликое множество, а дракон... дракон всего один — вы.

Впрочем, это — дело вкуса. "Глаз Дракона" иногда сравнивают с "Diablo в воздухе", и с такой точки зрения вереницы противников наоборот следует воспринимать как преимущество. И к тому же — всегда есть возможность регулировать течение времени. Переводите ползунок скорости игры на максимум, и — вперед!

И далее, необходимо отметить, что разработчики таки попытались разнообразить геймплей, периодически спуская вас на землю грешную. Так, например, вам предложат побыть в шкуре Воеводы (типичный горец в латах), оседлавшего роадраннера — эдакую помесь кенгуру со страусом. На нем вы бегае мимом врагов. Бегае быстро, иначе все преждевременно закончится: порядка четырех попаданий, и вы — труп. Цель — разрушить некую башню. Зарядили заклинание, кликнули на башне — автоматом подбегае ближе, ибо с большого расстояния атака не действует. Отбежали, отдышались, восстановили здоровье. Потом следующий забег. Ничего особо сложного нет, но надо иметь терпение и быстро работать мышью кнопкой. Довольно спорные по увлекательности миссии, которые, впрочем, дают возможность мозгам переключиться.

Ну, а за дракона играем примерно так: пара кликов мышью, заход на цель, еще пара кликов, при-

менение пары-тройки заклинаний, еще клики, еще, еще... Так, все заклинания использовали, вражин еще полно, а здоровье тает на глазах. Отступаем, выполняя очередной маневр уклонения, ждем, пока "подзарядятся" использованные заклинания. Что-то силы медленно восстанавливаются, странно... Ха, так дракон-то голодный! Как говорится, враги приходят и уходят, а кушать хочется всегда. Что ж, нужно вернуться, — схватить парочку убитых монстров и, злобно чавкая, сожрать их. Так, я не понял, а где трупы? А трупы, оказывается, заботливо утилизированы людьми — ибо нечего, разинув рот, беззаботно парить в поднебесье, надо и о насущном думать.

Небольшое лирическое отступление. Кормление дракона — процедура не только архиважная, но и архиприятная. Представьте себе: грациозный ящер летит высоко в облаках. Внизу виднеется кучка монстров. Дракон аккуратно снижается, пикирует и под шквальным огнем выхватывает из толпы приглянувшегося чебурашку. Потом крылатый охотник резко взмывает вверх и летит прочь. Жертва из последних сил бьется в когтях дракона, но тут он неистово вгрызается в ее трепетную плоть, рвет жертву на части и наслаждается кровавым пюре. Нет-нет, это не метафора — все именно так и обстоит. Чертовски аппетитное зрелище!

Нет, сынок, это фантастика

Вынести этой игре финальный вердикт не так просто. С одной стороны — невиданная доселе концепция игры и отменная графика. С другой... Хотя, постойте, нет никакой другой стороны. Да, в игре нет явной конечной цели, к которой нужно стремиться всеми силами (победа над Скарборром и машина для убийства 666-го уровня — не в счет). Но может быть, в этом и зак-

лючается ее главный плюс? Погрязнуть на пару-другую дней в виртуальной забаве и забыть обо всех проблемах.

Иногда жалеешь, что в игре нет мультиплеера. Вообще, многопользовательский режим в The Lord of the Rings — тайна, покрытая мраком. Сначала разработчики говорили, что его не будет. Потом объявили, что над мультиплеерной частью ведутся работы, и в финальной версии игры нас ждут невероятные сетевые баталии. В итоге, по всей видимости, решено было выпустить игру без мультиплеерного режима. Издатель — компания "Акелла" — говорит, что мультиплеер, возможно, все же появится. Либо в виде патча, либо в виде оддона. А пока — займемся вплотную драконом. ■

Дождались?

Может, и не каждый геймер долетит до середины игры — но решившись заглянуть в "Глаз Дракона" гарантированно масса незабываемых ощущений, да и к кормлению домашних животных они станут относиться куда более серьезно.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	7.0
Графика	●●●●●●●●●●	9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	8.0
Новизна	●●●●●●●●●●	9.0

Рейтинг "Маниа" 9.0

3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!



СОЛДАТЫ АНАРХИИ



-  тактические действия в трехмерном мире
-  захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
-  удобный редактор карт
-  ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
-  реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
-  потрясающая музыка и трехмерный звук
-  десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО
ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...

...все богатство...

...и всю гордость...

...осталась только вера –
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!


WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Паблшинг".

office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Старайтесь играть в хорошо освещенной комнате...
Из руководства к игре

Silent Hill 2

Собственно, свое мнение о **Silent Hill 2** мы уже высказали в материале "Лучшие игры 2002 года". Это одна из самых страшных и атмосферных игр с шикарным саундтреком и очень необычным сюжетом. Едва ли, поиграв в нее, вы скажете: "такое я уже видел". Даже перебрав в уме все близкие по духу игры, вы не сможете провести аналогий.

Жанр:	Survival Horror/Adventure
Разработчик:	Konami Tokyo, team Silent; портирование — Creature Labs
Издатель:	Konami
Похожесть:	Silent Hill, Resident Evil
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1,2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Три/Один DVD
Сайт игры:	www.silenthill2.de/auswahl.html

Туманное прошлое

История тихого городка Silent Hill началась в 1999 году. Именно тогда устаревшая игровая консоль PlayStation увидела одну из лучших игр. Заклейменный прессой как "заурядный ужастик", **Silent Hill** был невероятно популярен среди игроков, а позже стал классикой жанра и вошел в платиновую серию игр от Sony. К своему второму пришествию он и вовсе приобрел культовый ореол.

В действительности первый Silent Hill был далеко не так зауряден, как поспешила сообщить пресса. Необычный сюжет, уникальная атмосфера и мир, множество вариантов развития событий... Они заставляли влюбиться в игру — но в первые минуты их скрывал классический геймплей а-ля **Resident Evil** и тривиальные головоломки.

Silent Hill 2 встречали совсем иначе. По уровню внимания, бюджета и раскрутки проект уступал лишь новым приключениям небритого Солида Снейка все от той же Konami. Команду разработчиков из токийского отделения компании выделили в отдельное подразделение **silent Team** и предоставили им все, чего они только могли пожелать... В течение двух лет пятьдесят человек трудились над проектом. В сентябре 2001 игра уже лежала на прилавках Японии и США — и тут же стала одним из первых "громких" проектов для свеженькой PlayStation 2. Если первый Silent Hill культовым можно было назвать лишь с натяжкой, то у второго никто не посмел бы отнять этот статус. Счастливые обладатели консолей запугивали своих друзей рассказами о бессонных ночах, трясущихся руках и промокшем нижнем белье.

Konami быстро осознали масштабы успеха, и в Европу приплыла уже "специальная редакция" игры — в шикарно оформленной коробке с дополнительным DVD-дискон, повествующем о создании проекта, и стикерами четырех видов а-ля "собери их все". Также для самых ярых поклонников были пошиты куртки "такую носит главный герой", вылиты статуэтки "монстр убивает главного героя", майки "глаза главного героя" и прочие сувениры.

Известность **Silent Hill 2** вышла за пределы одной платформы. В начале 2002 года состоялось портирование на другую консоль — небезызвестную "они отняли у нас Halo" Xbox. Новая версия игры отличалась дополнительным сценарием "Restless Dreams", и именно она сейчас появилась у нас на PC. Аж в двух

вариантах: в коробках по три диска и на одном DVD.

Другая история

Если вы спросите меня, оригинален ли **Silent Hill 2**, я отвечу кратко и не задумываясь: да, бесспорно. Но сразу добавлю: смотря о какой оригинальности идет речь. Если о "механике" игрового процесса, то — см. все сказанное выше про первую часть игры; а если обо всем остальном... тут уже больше подходит слово "уникальный". Да, процесс взаимодействия с окружающим миром, управление и прочие атрибуты жанра survival horror выполнены в классическом ключе — проще говоря, как две капли воды похожи на **Resident Evil**. Но как раз поклонники такого рода игр и не найдут в **Silent Hill 2** бальзама для души. Ибо все



I'll kill 'em. Just like that.

▲ Помимо высокой детализации, персонажи в **Silent Hill 2** обладают великолепной мимикой и почти настоящими волосами.



▲ Джеймс схватился за петлю не для того, чтобы повеситься, — он решает очередную головоломку. Хотя, если не решит...

эти монстры, головоломки и запертые двери — лишь форма, в которую авторы облекли необычный мир, атмосферу и сюжет; декорации для шикарной, лихо закрученной любовной истории...

Три года тому назад Джеймс Сандерленд лишился жены. Спокойно перенести трагедию он так и не смог, и каждый день существования в бренном мире дается ему все трудней. Однажды, сунув руку в почтовый ящик, Джеймс нашел письмо от "Мэри" — так звали его супругу. Несколько строчек убористым почерком хватило, чтобы он сорвался с места. В письмо было сказано, что любимая жена ждет мужа в городке Silent Hill — в известном им обоим их "укромном месте". И вот Джеймс

свою семью, ее мотивы неясны, но с самого первого диалога над ней проступает тень прошлого, мелькают проблемы из детства. Эдди... Кто он? Зачем он здесь? А это маленькая девочка Лора... Почему она все время убегает? Почему говорит, что я не любил Мэри? А эта загадочная Мария... почему она так похожа на Мэри? А может, она и есть Мэри?... Все эти вопросы мучают Джеймса, ими же задается игрок. Происходит практически полное отождествление себя с главным героем. И это лишь усиливает воздействие атмосферы...

Тихий ужас

Ужас и контраст — вот на чем стоит атмосфера Silent Hill 2. Половина игры проходит в темноте, поло-



▲ Пример отличной постановки скриптовых сцен. Джеймс и Анжела разговаривают "через зеркало". Анжела в депрессии, в руках у нее нож. Подходить ближе не рекомендуется.

уже стоит перед замызганным зеркалом придорожного сортира, вдыхает нечистоты и готовится опуститься в бездну тихого города, покрытого туманом...

Сюжет Silent Hill 2 прозрачен и одновременно — как бы скрыт паутиной авторского замысла. Он искусно строится на противоречиях, загадках и недомолвках. Всегда есть ответ на вопрос "что", но редко понимаешь — "почему". Мир игры алогичен, события подчас кажутся ирреальными, странными, но все же им рано или поздно находится объяснение... Вот Джеймс идет по лесу, прислушивается к странным звукам, доносящимся из-за деревьев, а туман сгущается в вязкий кисель... Игрок невольно думает: "Да что ты там забыл, поверни обратно!" И в ближайшем диалоге получает ответ: "Мне все равно, опасно там или нет — меня там ждут". На крыше больницы валяется дневник. "Что за глупость?!" — успевает подумать игрок — и тут же получает аналогичный комментарий от Джеймса. Но самое главное, Джеймс — не единственный герой этой истории. На нем не завязаны все события. Наоборот, они развиваются вокруг него. Это история нескольких людей. Каждый что-то недоговаривает, мало понимает в происходящем, но не отступает назад. Каждого привело в Silent Hill нечто важное... Анжела ищет

вина — в туманной мгле. Туман... Он буквально обволакивает игрока, заставляет все время задумываться: "А что там дальше, ниже по улице?" Напряженное, нервное ожидание — вот что заставляет игроков бояться. Между тем, здесь очень редко пугают по-настоящему. Так разработчики видят чувство страха. Акихиро Имамура, продюсер: "Если какими-то моментами дать понять игроку, что нечто рядом и, возможно, сейчас случится, это вызовет куда более сильное чувство, чем если мы его просто напугаем".

Иногда на смену страху приходит ужас. Отвратительные монстры устраивают кошмарные оргии, сцены убийства поражают жестокостью... После таких моментов тянет на свежий воздух.

И постепенно городок Silent Hill сливается с альтернативным, психоделическим миром. Контраст между старым и новым городом порождает очень необычные ощущения...

"Тишина — тоже звук"

Именно так любит выражаться звукорежиссер и композитор Silent Hill 2 Акира Ямаока. Он написал фантастический саундтрек. Очень разнообразный. Гитарные мотивы, атмосферный нойз, эмбиент, скрипка, фортепиано — всего не пере-



▲ Оригинальность монстров отмечали уже многие. Вот конкретный пример. Этот всегда волочит за собой огромный тесак, а голова-то какая... Ну просто прелесть!

честь. Мелодии чередуются в чрезвычайно оригинальных сочетаниях. Но большую часть игры нам придется наслаждаться... тишиной. Говорящей, шепчущей, лоящей ваши мысли и вашу дрожь... Вслушиваться в стук шагов, скрипящих дверей и нарастающий шум радио, который говорит о скором randevу с очередным существом того мира... Музыка в Silent Hill 2 играет лишь в нужные для поддержания атмосферы моменты и никогда — просто так. Но это не мешает ей радовать ценителя.

Любимое выражение русскоговорящих поклонников Silent Hill 2: "Купи 5.1-акустику, дожись темноты, и никакие памперсы тебя не спасут!". Могу лишь добавить, что можно покупать не только 5.1, но и 7.1-акустику — PC-версия поддерживает и такие продвинутые стандарты. А вообще, наличие качественного объемного звука — необходимое подспорье для получения максимальных ощущений.

Пару слов о графике. В целом портирование прошло успешно. Многополигональные модели главных героев, шикарные скриптовые сцены, туман, тени "такое будет только в Doom III" — все это несколько не утратило своей привлекательности за прошедший год и великолепно смотрится на экране монитора. Разве что туман в оригинале покрасивей был. А единственная серьезная претензия — к текстурам. Большинство из них перерисовали в высоком разрешении, но отдельные варианты почему-то решили не обрабатывать. Иногда это бросается в глаза. Но вообще — перед нами один из самых удачных портов за всю историю индустрии. Это и управления касается — на клавиатуре играть очень удобно.

"Я не твоя Мэри"

Игра пройдена, в приводе вертится диск Silent Hill 2 Original Soundtrack, пачками просматриваются рекламные ролики, а в уме все топчется сакраментальное "I'm not your Mary"... Высочайшая степень воздействия на игрока.

Но мое восторженное впечатление не означает, что у игры нет недостатков. Главный из них — несба-

лансированность геймплея. Сейчас тебя тащат за шкуру по сюжету, а через секунду бросают посреди огромного города, не позаботившись даже четко определить цель. С другой стороны, этим отчасти и формируется атмосфера. То же самое с загадками — они зачастую не соответствуют законам логики. Но ведь и весь мир игры такой... Словом, резко критиковать эти моменты не стоит. Можно лишь выразить к ним свое личное отношение.

Разработка Silent Hill 3 подходит к концу, уже идут подготовительные работы над Silent Hill 4. Кстати, примерно в то время, как вы будете читать этот текст, на прилавках появится Silent Hill 2: Director's Cut. Что это такое — вы наверняка узнаете из наших кратких обзоров... Или просто возьмите и сами поиграйте — вряд ли вам придется об этом пожалеть.

P.S. При игре обязательно включите опцию "noise" в установках графики. Оказывает чудодейственное влияние на атмосферу. ■

Дождались?

Трагическая любовная история в атмосфере страха и ужаса — зависимость гарантирована. Равно как трясущиеся руки и зрачки размером с пивную пробку.

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●●	8.0
Графика	●●●●●●●●●●	8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	10.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	9.0
Новизна	●●●●●●●●●●	9.0

Рейтинг "Маньяк" **8.5**



Подводная одиссея команды massive DEVELOPMENT

**И что над нами — километры воды...
"Наутилус Помпилиус"**

Первое погружение в великолепный мир Аквы состоялось в 1996 году. Хит, шедевр, гениальное творение — всех этих эпитетов едва ли хватит, чтобы выразить мое восхищение Archimedean Dynasty. Это одна из тех игр, где так называемая "атмосфера" — не безответственная галочка в пресс-релизе, а густая, физически ощутимая субстанция, что окутывает игрока и не отпускает дни и ночи напролет, заставляет жить в мире игры.

Бортовой журнал

По уровню "погружения" с AD могут сравниться лишь такие титаны, как Deus Ex, Fallout, сериал Final Fantasy и еще пара-тройка игр. Удивительный мир. Подводный мир будущего, погребенный под слоем радиоактивных отходов, сквозь который едва пробиваются лучики солнца... Здесь нет бескрайних просторов, но каждый объект, каждое поселение — проработаны до мелочей. Вот Атакама-Сити, столица "Зоны Торнадо" — центр преступности и единственное место в Акве, где можно увидеть водную гладь (город находится в пещере). Значное место. Все хотят убраться отсюда. Гольфстрим... Вдоль него развернулись длинные ряды гигантских турбин корпорации EnTrOx, снабжающей Акву энергией. От царства грандиозных машин становится не по себе. А вот Entropoint... Скоро все пассажиры и корабли погрузятся на огромный Jumpship, тот медленно выйдет на курс и разгонится до сверхзвуковой скорости. До сих пор не могу привыкнуть к скорости этой машины... Machina Antarctica — огромный научный комплекс, мир технократии, сборище лучших умов Аквы. Но я не люблю здесь находиться. Они все вечно чем-то заняты... Пираты Гибралтара живут ближе всех к поверх-

ности. Веселые ребята, но их образ жизни мне не по душе. А вот "Плавучий Бомбей" (плавающий город, центр туризма и развлечений) — это мое. Здесь всегда весело.

Каждое поселение — отдельный замкнутый мирок. И люди везде разные — слои общества, мысли, обычаи образуют причудливый социальный конгломерат, где никогда не бывает скучно...

На 2001 год намечалось триумфальное возвращение в подводный мир. Пять лет Massive Development трудились над Aqua, позже — AquaNox. Результат — полное разочарование поклонников оригинала. Да, это был графический шедевр, самая красивая игра 2001 года. Это был потрясающий аркадный экшен, лучший в 2001 году. Но... не того мы ждали. Команда взяла несколько иной курс и вместо приключения с геймплеем а-ля Wing Commander создала подводную стрелялку. Как будто и не было духовного наследия Archimedean Dynasty... AquaNox — хорошая игра. Но не достойная того поклонения, которое вызвала Archimedean Dynasty. Разработчикам не удалось воссоздать ни вселенную, ни ту самую атмосферу. Зато о Massive Development узнали все. NVIDIA любит красивые игры. А люди любят NVIDIA. У новой игры тоже появились фанаты.

В прошлом году немцы анонсировали аддон к AquaNox с многообещающим названием Revelation (в переводе — "открытие/откровение"). Меня анонс разочаровал — все мы знаем, что такое аддон. А вскоре у AquaNox: Revelation появилась и вовсе возмутительная приписка "2". Впору было вообще не обращать внимания на проект. Но случилось неожиданное. Первые скриншоты стали предвестниками "открытия". Revelation оказался другой игрой — очень похожей на.

Интерес к проекту взметнулся до запретных высот, и вскоре "Игромания" уже стучалась в дверь руководителя и ко-основателя Massive Development Александра Джориаса, настойчиво требуя подробностей из первых рук. Алекс в индустрии давно. Он приложил руку к PC-версии Settlers, был ведущим игровым дизайнером и программистом Archimedean Dynasty, принимал ограниченное участие в создании AquaNox, а в последнее время, помимо основной работы, занимался игровым дизайном и программированием Revelation. Об AquaNox 2 он знает все.



Под мощным напором фанатов старушки Archimedean Dynasty Александр Джориас решил, что AquaNox 2 стоит сделать в том самом, классическом ключе.

"Мертвый глаз" уходит на пенсию

Разработка Revelation началась в конце 2001 года — через пару месяцев после мирового релиза оригинального AquaNox. Уже поступила реакция публики, и разработчики могли проанализировать, куда двигаться дальше — какие аспекты игры нуждаются в доработке, а какие в полном пересмотре.

"Игромания" [И]: И все же, почему вы называете Revelation официальным сиквелом AquaNox? Мы еще помним, как круто повернул сюжет AquaNox в финальном ролике — фактически, игра закончилась надписью "продолжение следует"... Так почему Revelation не продолжает сюжет AquaNox, а идет как бы параллельно? Эмеральд "Мертвый глаз" Флинт (герой предыдущих игр) уже навяз в зубах? Или считаете, что игрокам стоит еще немного побыть в мире старой доброй Аквы, прежде чем они столкнутся с кардинальными его изменениями?

Александр Джориас [АД]: Нет, конечно, "Мертвый глаз" нам нисколько не в обузу. Причины совершенно другие... Что касается переименования, то мы просто не были уверены, что закончим полноценную игру в столь короткий срок. Постепенно мы осознали, что графика, интерфейс, боевая система, изрядный кусок кода AI и часть геймплея отличаются от того, что игроки видели в AquaNox. И, наконец, пришло озарение: перед нами новая игра, которая заслуживает звания полноценного сиквела, как ни одна другая.

Несмотря на то, что сюжет оригинального AquaNox окончился "ничем", вторая часть



возьмет новый старт. Дело происходит все в том же 2666 году, во времена гражданской войны в Неополисе, столице Атлантической Федерации. Наш персонаж — Уильям Дрейк, молодой неопытный пилот с нелегким прошлым. В то время как всем известный Эмеральд Флинт и его боевой отряд ANNSCAT решают судьбу человечества, Уильям прозябает в северной части "Зоны Торнадо", занимаясь рутинными перевозками всякой всячины с Галапагосов. Ему надоела его жизнь, он хочет перемен. И он их получит.

[И]: Вы уже обнародовали достаточно сведений о сюжете. Известно, что приключе-

ными элементами симулятора. Но в Revelation игроки обнаружат раскладку управления а-ля симулятор. Так что, при желании, можно и джойстиком поработать.

Что касается изменений — мы дополнили игровой процесс рядом приятных элементов. Так, во время миссии игрок сможет получить несколько дополнительных заданий, за которые полагается вознаграждение. Кроме того, после задания все работающие детали с уничтоженных кораблей переходят в актив героя (что, кстати, очень напоминает серию MechWarrior). Кстати, вот наглядный

пример влияния сюжета: довольно долго Уильям пробудет на своем грузовом корабле Harvester, где оружейных магазинов просто-напросто нет, и игроку придется довольствоваться тем, что его коллеги отрут среди обломков...

В AquaNox 2 эпические битвы гражданской войны уступят место мелким потасовкам и дуэлям. Для этого программистам даже пришлось переписать большую часть кода AI. Настройки управления удовлетворят и любителей экшенов, и поклонников

космосимов. Наконец-то появится нормальная поддержка джойстиков с обратной связью.

Призрак Династии

Лучшее, чем может похвастаться новая игра — это следование традициям Archimedean Dynasty. Мы сможем побродить по внутренностям станций, воочию наблюдать процесс захода субмарины в док и прочие атмосферные зрелища.

[И]: Вот что было здорово в AD и совершенно разочаровало в AN — атмосфера. В Archimedean Dynasty игрок чувствовал мир Аквы, буквально жил в нем. Заранее отрендеренные фоны и ролики — это хорошо. Но есть еще диалоги, их озвучка, изображения персонажей, музыка... Все это напрямую влияет на атмосферу. Насколько я знаю, вы сами были недовольны работой актеров, приглашенных издателем для AquaNox. Означает ли это, что в AquaNox 2 многое изменится?

[АД]: О, да. Мы заменили практически все: меню,



интерфейс, цветовую гамму, актеров... Все. Думая при этом только об одном: атмосфере. Реакция немецких фанатов (в Германии игра уже вышла) показала, что мы пошли правильным путем.

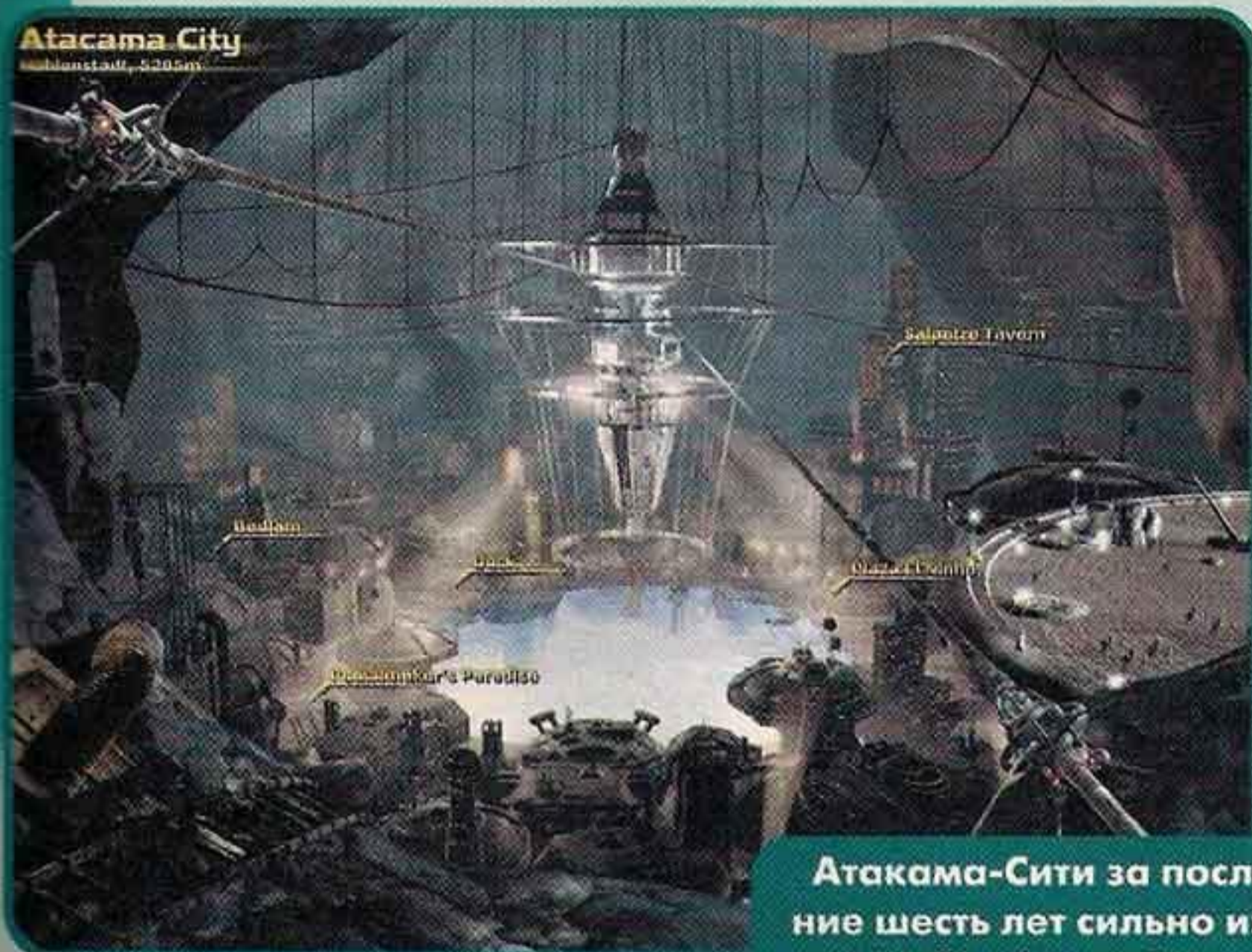
Поговаривают, что актер, озвучивавший Флинта в Archimedean Dynasty, появится и в Revelation... Вернется и приятный женский голос, который с дикторской грацией вещал: "Флагман Тритон под командованием адмирала Кокса. Глубина 2856 метров. Курс xxx". Упомянутый процесс "перемещений" по станциям будет таким же, как в AD: кликнули мышкой — и попали в кают-компанию, кликнули на человека — получили окно с диалогом, и т.д. Между станциями мы тоже будем передвигаться, как в старые добрые времена — кликая мышью в точки на общей карте Аквы.

[И]: Насколько большая свобода предоставляется игроку в мире Аквы? Будут ли какие-нибудь "попутные" квесты? Или, может, случайные задания?

[АД]: Нет, случайных заданий не будет, но на несколько сторонних квестов и солидную кучу дополнительных заданий можете рассчитывать. И никто не загоняет вас в ангар после окончания миссии. Если не считать радиоактивного потолка, ваша свобода не ограничена...

[И]: В Archimedean Dynasty была уйма разнообразных ситуаций и миссий. AquaNox этим похвастаться не мог. А сможет ли Revelation?

[АД]: Определенно. В AquaNox 2 мы предложим даже большее разнообразие. Тут будет все, от дуэлей до масштабнейших подводных баталий, от диверсионных заданий до открытых атак. Причем большинство миссий так или иначе сочетают в себе разные элементы. Например, сначала диверсия, затем отход, далее отк-



Атакама-Сити за последние шесть лет сильно изменился. Особенно бросается в глаза элегантное решение проблемы освещения — огромная конструкция с прожекторами подвешена к потолку пещеры.

ния нового персонажа носят, скажем так, более "частный" характер. Но какими они будут? Помнится, сюжет AD бросал игрока в настоящую пучину событий — разборки в "Зоне Торнадо", служба двойным агентом в пиратском тылу, не говоря об эпической битве в финале.

[АД]: В AquaNox 2 все будет несколько по-другому. Движущая сила сюжета — не события, происходящие в Акве, а сам герой. Это одна из причин, почему нам понадобился Уильям вместо старика Флинта. Сюжет — своеобразный подводный "роадмуви" (жанр фильмов, действие которых происходит в пути, а сюжетная линия развивается за счет происходящих "в процессе" событий) с охотой за сокровищами и, конечно же, пиратами. Ясно, что игра не фильм — игроков ждет много действия. Охота за сокровищами — не поход в магазин. Конкуренты не дремлют.

Приключения Уильяма Дрейка начнутся с безобидного сигнала S.O.S. Скоро он, сам того не подозревая, станет ключевой фигурой в охоте за древними сокровищами, которые, согласно легенде, принесут неприятности любому, кто ими завладеет.

[И]: А как такой "частный" сюжет отразится на геймплее? Это будет похоже на мясную "Кваку" — или все же больше на Wing Commander? Я уже поиграл в немецкую демку, но так и не смог ответить на этот вопрос. Только выяснил, что надо по-прежнему переключать оружие...

[АД]: Не вижу принципиальных отличий в геймплее между Archimedean Dynasty и AquaNox: это подводные экшены с некото-



Светло... Редкая картина для мира Аквы.

рытая атака на ослабленного противника, и в конце — дуэль. Что касается ситуаций, то вы вряд ли скажете, что "такое я уже видел".

Общее количество миссий неизвестно, но, думается, оно будет не меньше, чем в AquaNox. А учитывая уход от аркадного мяса и дополнительные задания, можно утверждать, что за игрой мы проведем больше времени.

Любой "гатлинг" — уже сила, а если лазерный...



В системе диалогов появилось отличное новшество — текст можно открутить назад, а звук запустить по второму разу. Как уже упоминалось, обещается великолепная актерская игра — благо игру теперь издает JoWood, а не Fishtank. Кошмарные изображения персонажей из AquaNox также

таллических поверхностей, использовали возможности новых версий пиксельных и вертексных шейдеров и вообще задействовали все технологии, которые только могут предложить современные видеокарты. Также мы переработали систему отрисовки водорослей — наш движок теперь способен показывать до десяти тысяч подводных растений одновременно. Krass до сих пор неотразим, и вы можете ожидать только самое лучшее.

Да, спору нет, Revelation чертовски красив, и при максимальных настройках легко вгоняет в ступор даже передовые модели GeForce 4. Но все же хотелось, чтобы авторы уделили больше времени архитектуре зданий, а не водорослям... И, сдастся мне, подобное мы увидим лишь в следующей игре. А пока будем довольствоваться полями морской капусты, расплывшимися от количества полигонов кораблями, моделями оружия и потрясающими спецэффектами. Кстати, окружающий мир в AquaNox 2 стал заметно темнее. Авторы объясняют это все тем же словом — атмосфера. Они хотят максимально приблизить ее к "Бегущему по лезвию бритвы" Ридли Скотта. Да и в Archimedean Dynasty все обстояло именно так.

Демка показывает также высокое качество и отличное позиционирование звука. Что до музыки, то Алекс заверил нас, что мы "можем ожидать намного более качественного саундтрека, чем когда-либо прежде". Тут я верю без оглядки, ибо помню прекрасные электронные марши из AD и фантастическую композицию финального ролика AquaNox... Кстати, очень высока вероят-

Больше полигонов, красивых и разных! А заодно и управление под джойстик.



[И]: Пройти Archimedean Dynasty — все равно что прочитать первоклассную книгу. Помню, я целую неделю жил в мире Аквы... AquaNox же сдался за какие-то восемь часов. Как долго мы будем проходить Revelation?

[АД]: Да, не спорю. Но то было в 1996-м... Сделай мы такое сейчас, и 90% покупателей просто никогда бы не увидели финал. Вообще, со всеми дополнительными заданиями и чтением диалогов будет трудно прикончить AquaNox 2 менее чем за 15-20 часов. По крайней мере, если выбранный уровень сложности будет соответствовать запросам конкретного игрока.

Одна половина моего журналистского сознания соглашается с Алексом (потребитель сейчас и в самом деле не тот), другая вспоминает дни, проведенные за Deus Ex, и недели в Final Fantasy X. Но 15-20 часов, согласитесь, уже не так мало...

[И]: Как я вижу, система диалогов осталась линейной, хоть и стала более удобной. Но все же демка не показатель — хотя бы куца возможность выбора будет?

пущены под нож, а новые выглядят великолепно. Самых персонажей в игре станет меньше, но проработаны они будут в разы лучше. Еще один плюсики атмосфере.

Техноаква

В свое время AquaNox стал визитной карточкой GeForce 3, а большинство покупателей брендовых GeForce 4 обнаружили его в комплекте со своими видеокартами. И сейчас все повторяется с AquaNox 2 — он идет первым в списке игр, заявленных NVIDIA к старту нового GeForce FX.

[И]: В 2001 году "Игромания" назвала AquaNox лучшим action/arcade и, конечно же, самой красивой игрой года. У движка Krass до сих пор нет конкурентов — чем порадует игроков его новая версия? Что вы совершенствовали в первую очередь?

[АД]: Мы добавили уйму эффектов для ме-

ность, что упомянутые марши появятся и в Revelation.



Revelation видится мне именно тем AquaNox, который я хотел получить и не получил в 2001 году. Massive Development учли практически все основные претензии публики. Да, это еще не Archimedean Dynasty, но компромисс между "старым" и "новым" лицом, а проделанная за год работа впечатляет. Осталось дожидаться финальной версии и посмотреть...

[И]: Когда ожидать английскую версию AquaNox 2?

[АД]: Ну, остались лишь проблемы по части локализации — атмосферу там сохранить. Но мы уверены, что вы увидите игру не позже весны.

Ждать осталось совсем недолго. Нам остается лишь попрощаться с Александром Джориаком, поблагодарить его за ответы и скрестить пальцы. На всякий пожарный.

P.S. Большое подводное спасибо компании "Руссобит-М" и лично Михаилу Кабанову за неоценимую помощь в организации интервью. От всего журнала хотим пожелать им удачи в нелегком деле локализации проекта. ■

Система диалогов претерпела качественные изменения, а портреты персонажей достойны высших оценок.



O·R·B·E

ОРБИТАЛЬНЫЕ РЕСУРСНЫЕ БАЗЫ

Трёхмерная космическая стратегия в реальном времени

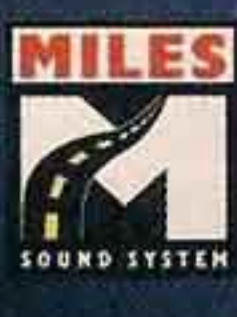
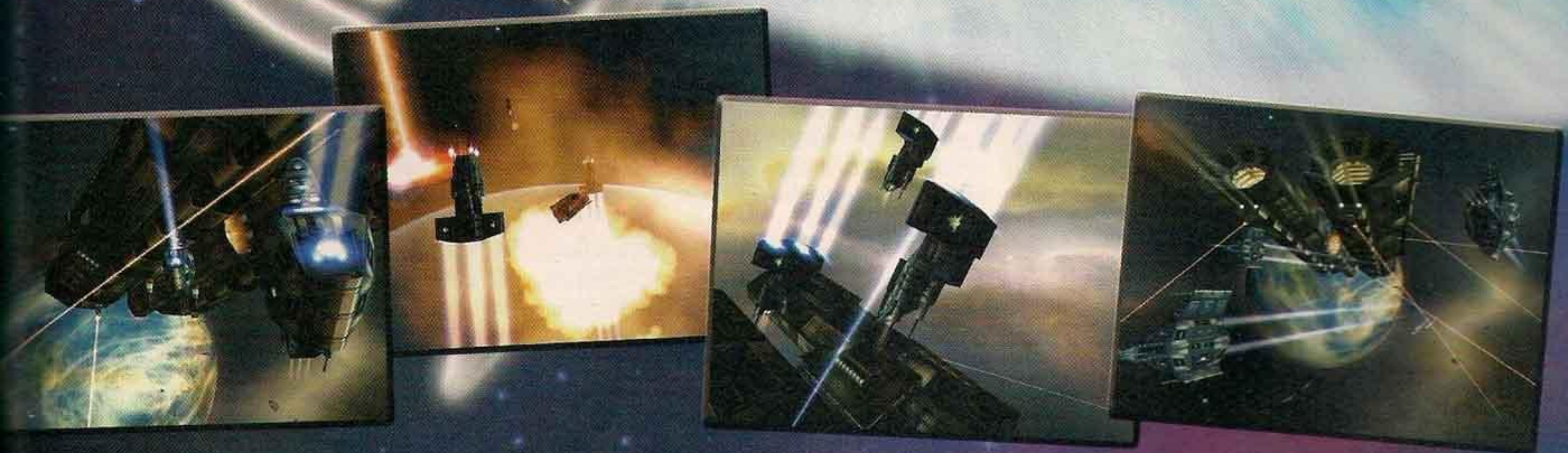
Полная свобода космических полетов

Игровая вселенная из множества звездных систем: планеты, их спутники и астероидные пояса

Две уникальные расы — две кампании, каждая со своими неповторимыми особенностями

Возможность загрузить с официального веб-сайта игры редактор, позволяющий создавать собственные сценарии и кампании любой сложности

Несколько режимов многопользовательской игры, где померяться силами одновременно могут от двух до восьми человек



ИГРАЯ

Павел Стебаков, Григорий Семенов
Перевод интервью — Николай Стебаков

НА СТРУНАХ ВИРТУАЛЬНОСТИ



ВСЯ ПРАВДА О КОМПОЗИТОРАХ МУЗЫКИ ДЛЯ ИГР

Композитор... Звучит гордо? А "композитор компьютерных игр"? Как-то не очень. Упоминание про компьютерные игры у некоторых подразумевает неких молодых людей, толпящихся у клубов, невнятно излагающих мысли, просиживающих свободное время за компьютером и вообще что-то детское.

Так уж ли это "не очень" — делать музыку для игр? На самом деле писать музыку для игр очень престижно, особенно — если удастся на достойном профессиональном уровне. Доказательством этому могут служить, например, такие люди, как **Томми Талларико**, считающийся одним из лучших и успешных игровых композиторов. Даже те, кто не особо интересуются звуковой составляющей компьютерных игр, не могли не слышать об этом человеке, студия которого написала музыку более чем к 200 игровым проектам как для PC, так и для PS, PS2, Xbox. В числе этих игр — *Unreal 2*, *Deus Ex 2*, *Messiah*, *MDK*, *Earthworm Jim*, *Earthworm Jim 2*. Заказчиками были такие монстры, как *Electronic Arts*, *Microsoft*, *Activision*, *Disney Interactive*, *Interplay Productions*, *GT Interactive*. Томми ведет собственное шоу *Judgment Day* на круглосуточном игровом канале G4.



Мэтр — Томми Талларико.

Томми согласился поговорить с нами на тему музыки в компьютерных играх. Ведь звук и музыка — это очень важная составляющая, чуть ли не несущая часть всей игры. С какими трудностями приходится сталкиваться, какие новшества и прорывы ожидают нас в самом ближайшем будущем в звуковой части компьютерных игр, и с чего начать, если есть желание создавать музыку? Об этом вы узнаете из нашего интервью с Томми Талларико.

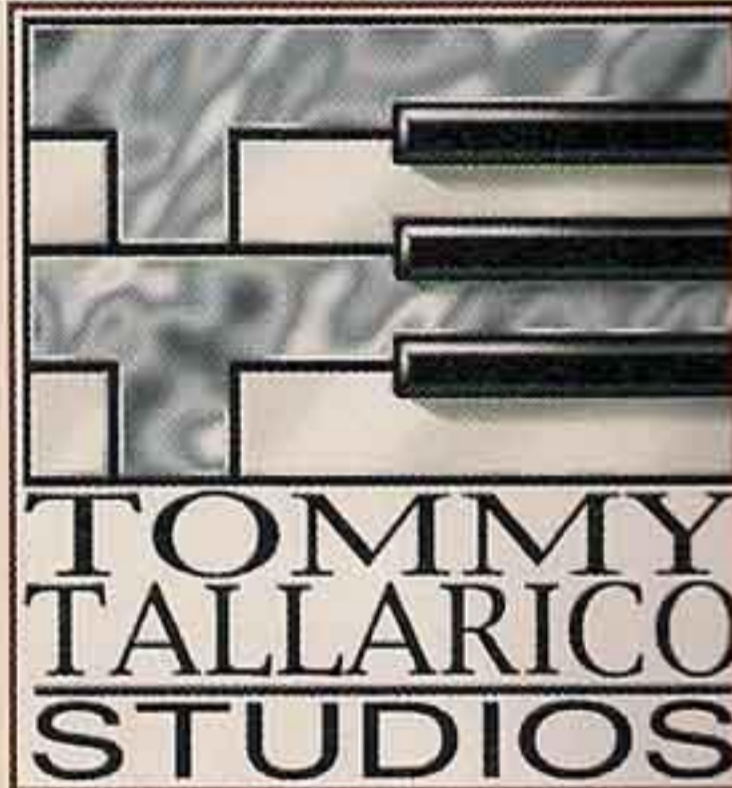
Privet Cockdila!

"Игромания" [И]: Привет, Томми! Спасибо, что согласился ответить на вопросы. Первое, что хотелось бы спросить, — помнишь ли ты, с чего началось твоё продвижение в мир игровой музыки? Есть ли доля случайности или, может быть, везения в том, кем ты стал сейчас?

Томми [Т]: Некоторые назвали бы это удачей, но я считаю, что это судьба! Я родился и вырос в Спрингфилде, штат Массачусетс. В юности всегда хотел переехать в Южную Калифорнию, чтобы стать музыкантом (как и все!?). Когда мне исполнился 21 год, я поехал через всю страну в Южную Калифорнию. Единственным местом, которое я знал, был Голливуд, куда я и направился. У меня не было ни крыши над головой, ни знакомых, ни работы... и к тому же у меня не было ни копейки денег! И так, я попал в Голливуд, огляделся и сказал себе: "Что это, черт возьми, за место?" Те, кто бывал здесь, поймут меня. Голливуд — это не совсем то, что показывают по телевидению. Это настоящая свалка. Вторым местом в Калифорнии, которое я знал, был Диснейленд. Остановив какого-то прохожего, я спросил, где живет Микки Маус, он показал мне в сторону Орандж Каунти. Когда я туда добрался, я подумал: "Вот это, похоже, то, что надо!" Я взял газету и на следующий же день получил работу продавца синтезаторов в магазине музыкальных инструментов "Гитар Центр". В то время я спал или в машине, или на пляже, поэтому подыскивал любую работу. Но в свой первый рабочий день — поверите ли — мой первый покупатель оказался продюсером новой компании по производству программного обеспечения Virgin Mastertronic.

Я люблю музыку всю свою жизнь и играю на фортепиано с трех лет. Моя вторая любовь — видеоигры. До того момента я даже и не думал соединить эти два увлечения вместе. На следующий же день я стал первым тестером в Virgin. В то время в компании работало всего 15 человек, и им не был нужен композитор на полный рабочий день. Но когда возникла первая возможность сделать музыку для игры, я воспользовался ею. Вице-президент компании был так потрясен, что сделал меня композитором.

Как-то я наткнулся на один сайт, где были описаны профессии людей, работающих в индустрии компьютерных игр. Самым коротким опи-



санием было описание композитора. Оно звучало так: "Они делают музыку. Еще они могут делать звуковые эффекты. Их много, а работы едва хватает. Большинство из них голодают". Ситуация знакомая. Вообще куда более выгодно быть полезным со многих сторон, чем только как человек, который потенциально может делать музыку. Если вы

хотите создавать музыку для игр — учитесь программировать, будьте готовы освоить графические пакеты. От этого выиграют все. С одной стороны, если вы хороший специалист, вы получите постоянную работу, а с другой — это избавит вас от необходимости заниматься все время одним и тем же, что иногда бывает невыносимо. Я знаю совсем немного людей, кто бы работал в офисе исключительно как композитор — это просто невыгодно тем, кто его нанимал. Компанию, которая могла бы позволить себе должность композитора или звукорежиссера, еще нужно хорошенько поискать.

[И]: Какие у тебя были трудности с первым проектом, каковы были отзывы на музыкальную часть игры? И что это был за проект?

[Т]: В то время необходимо было быть программистом, чтобы делать музыку для видеоигр. Я ничего не понимал в программировании. Я только разбирался в музыке и видеоиграх. Нам нужно было придумать способ перевода миди-файлов (музыкальные файлы, созданные с помощью компьютера и электронной музыкальной клавиатуры) в данные, понятные для игрового компьютера. Я сидел вместе с программистом и техническим специалистом всякий раз, когда возникала возможность узнать побольше о компьютерах. В итоге приходилось править код вручную, внося поправки и изменяя композицию нужным образом. В конце концов, для меня написали специальные инструменты, при помощи которых я подключал музыкальную клавиатуру напрямую к игровому компьютеру и играл в реальном времени. Моими первыми проектами были *Prince of Persia* для GameBoy (Virgin Games, 1991) и *Global Gladiators* для Sega Genesis (Virgin Games, 1991).

[И]: И каковы были твои впечатления от первой награды, что это был за саундтрек?

[Т]: Мой первый проект — *Global Gladiators* — получил награду "Лучшая музыка года" в 1991 г. Я не мог в это поверить. Думаю, это бла-

годаря тому, что не стал делать "традиционную" пиццалку для видеоигры, а добавил рок, дэнс, оркестровую обработку. Остальные же придерживались веселенького детского формата.

[И]: Ты озвучил 120 игр; это примерно по 10 игр в год. Выходит, в среднем по одной игре в полтора-два месяца. Как у тебя хватает времени? Или я что-то неправильно считаю?

[П]: Вообще-то я сделал более 200 треков для видеоигр, и мы озвучиваем около 15 игр в год. Все они растянуты на целый проект, который обычно длится от 18 до 24 месяцев. Но ты правильно считаешь — я на самом деле почти не сплю! Мне настолько нравится то, что я делаю, что для меня это и не работа вовсе.

[И]: Из России предложений не было?

[П]: Пока нет, но надеюсь, что скоро появятся. Я встречался с двумя девушками из России и с нетерпением жду, когда же встречу еще! Я даже выучил несколько русских слов и выражений. Прошу прощения за правописание... "Privet Cockdila! Te Oching Krasiviy! Bakal!" Еще я знаю кучу плохих слов, но, полагаю, они не подойдут в вашу статью.

Работать, работать и еще раз работать

[И]: Что подтолкнуло тебя к созданию своей собственной студии? После чего ты сказал себе: "Хм, а ведь я могу это сделать!"?

[П]: После того как в 1994 году у меня вышел самый первый альбом с саундтреками на "Кэпитол Рекордз", я стал получать предложения о работе от издателей видеоигр со всех сторон. Но вместо того чтобы работать на кого-то еще, я решил основать свою компанию и работать с ними со всеми.

[И]: Тяжело ли было реализовать эту идею, с какими трудностями пришлось столкнуться?

[П]: Пока никаких трудностей не было. К моему уходу из Virgin я имел подписанных контрактов на миллион долларов. Я перевез отца в Калифорнию, чтобы он стал моим финансовым директором, и я также нанял превосходных адвоката и бухгалтера.

[И]: Расскажи, пожалуйста, о твоей специфике создания музыки. Взять, к примеру, Unreal 2. Как происходит поиск нужного звучания, звуковой атмосферы для игры? И как тебе в этом помогает команда разработчиков?

[П]: Одинаковых проектов не бывает. Иногда мне просто дают описание уровней игры или картинки со сценами (storyboards) и говорят делать все, что я сочту подходящим (всегда наилучшим образом). Но частенько они вносят свои предложения или дают прослушать музыкальные отрывки из фильмов, на которые моя музыка должна быть похожей. Очень часто мы в видеоиграх создаем новые музыкальные стили. Например, для Unreal 2 нам сказали, что дорожка должна быть пугающей, создающей напряжение, как в "Чужих", и в то же время с ведущей линией баса, электроникой и время от времени гитарными рифами. Обычно я просто сажусь и смотрю игру без звука. Жду первых мыслей, затем бегу наверх в свою студию и начинаю творить. Затем отправляю 2-3 разных коротких де-



мо-трека продюсеру или дизайнеру, чтобы они смогли выбрать понравившийся. Получив одобрение, я довожу композицию и передаю ее программисту с любыми дополнительными инструкциями для вставки в игру. Затем мы вместе играем в игру со звуковой дорожкой и смотрим, не нужно ли внести какие-либо поправки.

Композитор обязательно должен быть вовлечен в проект с самого первого дня. Видеоигры — это не кино или телевидение. Мы

не работаем после завершения игры. Очень важно, чтобы композитор или дизайнер звука подключались к проекту с самого его начала, потому что здесь вовлечено множество различных технологий. Не только креативных. Если мы вместе со своими техническими идеями и предложениями не вовлечены в проект с его начала, то нас могут задвинуть в угол и поставить перед фактом, какую музыку мы должны сделать, что почти всегда плохо. Необходимо работать с

программистами и дизайнерами, чтобы найти наилучший способ для достижения



того эффекта, который тебе нужен, до того, когда начинают писать программный движок.

Это очень важный момент. Неважно, как глубоко задействован композитор, но важно то, что он должен подключиться еще на самой ранней стадии создания игры. Непосредственное общение с создателями игры очень помогает понять идею игры, ее тонкости. Когда композитору дают лишь игровые скетчи или скриншоты — это не очень хорошо. В этом случае нет гарантии того, что композитор знает, что ему делать, а это очень важно.

[И]: Если можно было бы вернуться назад во времени и что-то исправить, какую свою композицию, или саундтрек, ты бы исправил?

[П]: Я бы очень хотел добавить немного живых инструментов в Earthworm Jim. Я бы также хотел написать музыку к Black Dawn, Skeleton Warriors и Treasures of the Deep с живым оркестром. Но тогда мы не могли себе этого позволить. Сейчас все меняется. Сегодня почти каждый записывает живые инструменты.

[И]: Используешь ли ты "живые" инструменты в своих композициях? Использовать семплы проще, чем писать инструменты живьем, но что тебе лично больше нравится?

[П]: Мне нравится делать и то, и другое. При написании оркестровых композиций живая музыка всегда предпочтительнее, но на самом деле все зависит от бюджета конкретной игры. Даже когда записываются живые инструменты, все равно иногда добавляют семплы. Например, в Headhunter, Metal Gear Solid 2, Myst III использовались комбинации живых инструментов и семплов.

Я считаю, что ничто так не оживляет игру, как интерактивная музыка. Музыка, которая меняется в зависимости от происходящего, которая точно подчеркивает только ту среду, в которой она звучит.

Один мой приятель сказал, что интерактивная музыка в игре — это как закадровый смех в комедийных сериалах. Она подсказывает, что нужно чувствовать в данный момент или что сейчас должно произойти в игре. Если согласиться с этим, то получается, что композитор — довольно важная персона в игровом проекте, ведь неверная интерпретация происходящего в игре может вызвать непонимание ситуации игроком. Какова доля ответственности композитора в проекте?

Игровой саундтрек — это 33% впечатлений от игры! 33% — визуальный ряд (графика, анимация), 33% — программирование (дизайн, управление персонажами). Стивен Спилберг говорит, что музыка в кино — это 50% впечатлений от фильма. В игре у нас есть еще один элемент — контроль и интерактивность (программирование). Компаниям необходимо это осознавать и относиться к звуку в играх более серьезно. К этой мысли только начинают привыкать.

[И]: С чего бы ты посоветовал начать людям, которые тоже хотят работать в игровой индустрии, писать музыку? Расскажи, пожалуйста, о проекте G.A.N.G.

[П]: Первое, что они обязаны сделать — это вступить в Сообщество композиторов для видеоигр (G.A.N.G.). G.A.N.G. — это некоммерческая организация, основанная всеми ведущими профессионалами в индустрии музыки для игр. Главной целью сообщества является продвижение высоких стандартов в области интерактивной музыки посредством предоставления образования не только для себя, но и для издателей, разработчиков и людей, заинтересованных в обучении тому, что мы делаем. Трудно поверить,

как много G.A.N.G. делает для сообщества профессионалов в области игровой музыки! Мы разбираем вопросы технического, креативного и делового характера, а также собрали удивительное сообщество профессионалов и непрофессионалов, которые заинтересованы в дальнейшем продвижении и улучшении игровой музыки. Многие новички узнают удивительные вещи в наших конференциях, просто читая или задавая вопросы. Мы также размещаем объявления от работодателей, проводим соревнования и другие полезные акции. Пожалуйста, заходите на www.audiogang.org для более полной информации. Рекомендую приобрести отличную книгу "The complete guide to game audio", ее автор — Aaron Marks.

В то время как космические корабли бороздят просторы нашей вселенной

[И]: Томми, я знаю, что ты являешься советником компании DTS, которая, в свою очередь, занимается системами многоканального звуча-

ния, в частности 5.1 Surround Sound. Шестиканальная звуковая схема уже достаточно давно применяется при производстве фильмов. Какие перспективы у нее в игровой индустрии? С чем связано довольно медленное вхождение нового формата в привычный набор техники рядового игрока?

[П]: В Штатах более чем у 30% обладателей PS2 и Xbox установлена система Digital 5.1. Я бы сказал, что на данный момент одна из пяти игр является совместимой со стандартами DTS или Dolby Digital. Взять, к примеру, Grand Theft Auto: Vice City. В этой игре не только вся звуковая дорожка написана в DTS, но и все интерактивные звуковые эффекты тоже. Думаю, что к следующему году в основном все будут писать в формате 5.1. Не стоит забывать, что в индустрии игр иногда возникают барьеры между технологией и программированием. В отличие от фильмов, где можно просто перекодировать звук в DTS или Dolby, нам приходится его программировать, на что требуется больше времени и денег. Кстати, намного легче это получается для Xbox, чем для любой другой консоли.

При относительно небольшом потоке данных — 448 килобит в секунду для Dolby Digital 5.1 — звук распределяется не на две колонки, а на шесть. Образуется схема, при которой вы сидите в центре, перед вами центральный канал, два канала слева и справа, а также два канала сзади. Шестым каналом служит сабвуфер — низкочастотный динамик. Он может быть установлен в любом месте этой системы, так как слух человека не может определить место источника этого низкочастотного звука. Таким образом, мы получаем систему шестиканального звучания 5.1, то есть 5 каналов плюс 1 сабвуфер.

[И]: Какие новые качества несет в себе музыка, смикшированная в формат 5.1 Surround Sound? Как может преобразиться игра с такой музыкой? Не будет ли, по твоему мнению, музыка в таком формате уже чем-то лишним, дезориентирующим игрока, находящегося и так в окружении звучащих со всех сторон эффектов?

[П]: Вообще нет! Попробуйте Vice City в стерео, а затем в DTS 5.1. Невероятная разница! Весь звук распределяется в пространстве, а музыка звучит гораздо лучше и чище. Это также зависит от композитора. Вам не будет интересно постоянно летать от одного звукового эффекта к другому в целой мешанине звуков, но можно создать по-настоящему грамотно распределенный и локализуемый в пространстве звук, который вовлекал бы играющего в действо.

[И]: Какие работы ведутся сейчас тобой и студией по реализации и продвижению этого формата в игры? Может быть, уже можно назвать первую в мире игру, в которой будет реализована музыка в формате 5.1?

[П]: Мы пытаемся использовать в играх все новейшие разработки в области формата 5.1. Для этого необходимо, чтобы программист полностью посвящал себя этому заданию. В начале этого года я работал над игрой под названием Street Hoops — это футбол. Велась работа в форматах Dolby Digital и DTS. Все звуки были сделаны в 5.1. Шаги, голоса... Я мог отдать пас мячом на-



зад, даже не видя моего товарища по команде. Я просто слышал его голос и узнавал его. Очень круто! Первая игра в формате DTS — NHL 2002 — вышла в прошлом году от EA. Вскоре последовали SSX, затем Pirates. Street Hoops была следующей. В Dolby Digital первой была Halo, и это было невероятно!

[И]: Томми, как ты думаешь, с чем придется столкнуться в будущем? Какие новшества и технологические прорывы ожидают звуковую часть компьютерных игр?

[П]: Следующая тема, над которой все сейчас работают, это расчет эффектов в режиме реального времени для таких вещей, как отраженные колебания (reverb reflections). То есть, если я захожу в огромный собор, процессор рассчитывает размер пространства и выдает соответствующий отраженный звук. Если затем игрок заходит за стену, то весь звук меняется соответственно. Сейчас над этим работают в Doom III.

Планы на будущее

[И]: И в завершение хотелось бы поговорить о будущей выставке E3, которая пройдет в мае 2003 года, а точнее о последнем ее дне. Скажи, пожалуйста, что это за гениальная идея?

[П]: Впервые в истории вся лучшая музыка из лучших видеоигр всех времен и народов будет звучать живьем на самой известной площадке мира. The Hollywood Bowl. Событие называется — Video Games: Live at the Hollywood Bowl. Оркестр из 90 инструментов, хор на 40 персон, знаменитости, шоу на сцене, фейерверки, 4 огромных видеомонитора, спецэффекты, демо-игры, и прочая, прочая. Представьте себе симфонический оркестр вместе с действием на сцене, рок-концертом и живой интерактивной видеоигрой! Я являюсь создателем и исполнительным продюсером этого шоу, которое состоится 16 мая 2003 года (в последний день E3). Вдобавок к этому будет проводиться платная трансляция шоу через интернет; мы также выпускаем шоу в записи на DVD и CD (мы даже делаем особый CD в формате 5.1). Это событие изменит восприятие музыки для видеоигр на мировом уровне. Это будет великим событием и для всей индустрии видеоигр. Может, у меня что-то с памятью, но, по-моему, это первый такой проект. Хор из сорока человек, оркестр из девяноста персон, четыре огромных дисплея — и все это ради концерта музыки из игр. В Японии уже проводились живые концерты для различных проектов (Final Fantasy, Mario), но ничего похожего на этот по грандиозности и по количеству самой лучшей музыки всех времен. Мы планируем проводить это шоу ежегодно и даже совершать туры по всему миру. На данный момент мы находимся на стадии переговоров.

За последнее время компьютерные игры поднялись на более высокий технический и культурный уровень, чем это было в конце 80-х — в начале 90-х. Этот рост повлиял и на музыку для игр. Раньше мы были слушателями поскрипывания встроенного динамика, теперь мы можем наслаждаться хорошей и полно-

ценной музыкой, слушать саундтрек отдельно от игры: дома, на работе, в машине. Для полного удовольствия лишь не хватает концертов с хорошей игровой музыкой. Подобные шоу не только дадут нам возможность приятного прослушивания любимых саундтреков вживую, но и саму музыкальную компьютерную индустрию выведут на новый уровень. Сделают ее популярной формой развлечения.

Не секрет, что новое — это хорошо забытое старое. И в отношении подобных концертов это истина также работает. Раньше великие классики писали музыку для опер, сейчас многие современные композиторы пишут для видеоигр и, возможно, со временем станут классиками. В чем различие? В старину опера была грандиозным шоу, с огромным количеством музыкантов. В одном только хоре могло петь около 150 человек, как это было у Берлиоза. В шоу Талларико, помимо оркестра, хора, электронных и рок-инструментов, добавлены видеомониторы, на которых будут гоняться ролики из игр, спецэффекты и прочие чудеса техники, присущие нашему времени.

[И]: Может, у тебя есть пара слов для российских любителей компьютерных игр и любителей музыки?

[П]: Надеюсь в будущем увидеть намного больше игр из России. Если вы интересуетесь играми и хотели бы посвятить этому свою карьеру, следуйте своей мечте, как поступил и я, и не позволяйте никому встать у вас на пути. Видеоигры будут всегда, и это замечательный способ зарабатывать на жизнь, делая то, что ты на самом деле любишь. Вала! (Пока).

[И]: Спасибо за интереснейшую беседу, Томми. Желаю удачи в проведении шоу, надеюсь, это войдет в традицию! ■

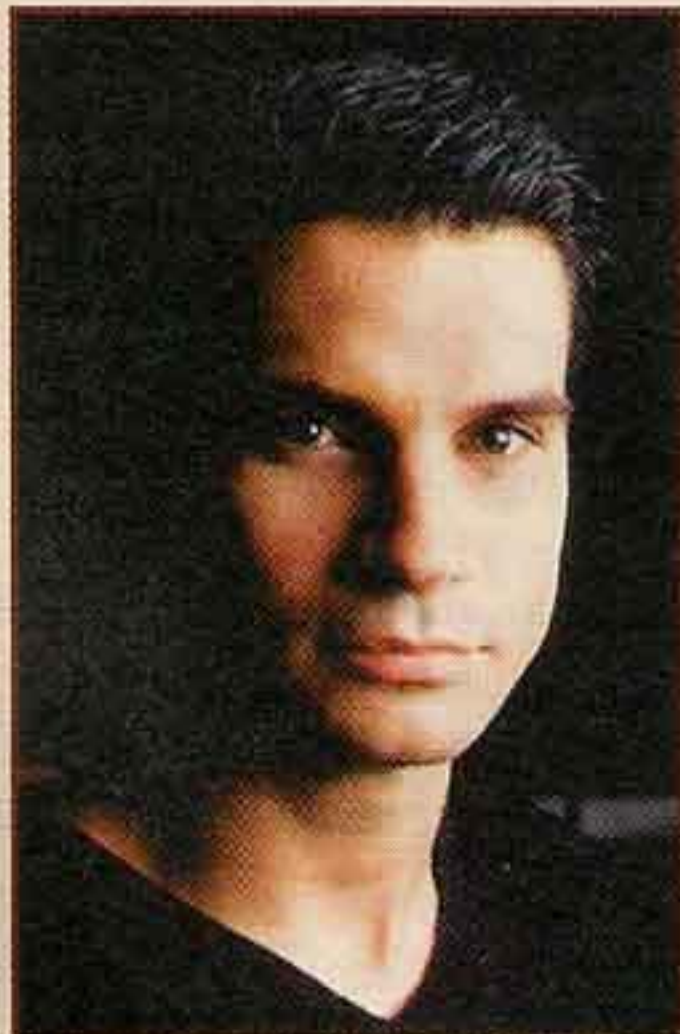
Об авторах статьи



Павел "Punishment" Стебаков (www.punishment.ru). В 1999-2001 работал в компании "Никита". Пишет музыку для компьютерных игр. С недавнего времени работает в G5 Software. Написал музыку для игр: "Паркан. Железная стратегия" ("Никита"), "Сафари биатлон" ("Никита"), "Космические рейнджеры" (Elemental Games), Homeplanet (Revolt Games), "Красная Акула" (G5 Software), "Паркан. Железная стратегия: Часть 2" (Никита), Ostrich Runner (www.orunner.com). В данный момент работает над музыкой в игре "Ударная сила" (G5 Software). Добавим также, что композиции Павла Стебакова неоднократно входили в музыкальную подборку игроманского компакт-диска. Давние читатели "Игромании" могут вспомнить композиции, написанные эксклюзивно для нашего журнала.



Григорий "7noff" Семенов. Работает над созданием музыки и звуков. Написал музыку и сделал звуки для игры "Космические рейнджеры" (Elemental Games). В настоящий момент работает в компании SkyRiver Studios над игрой "Механоиды".



Компания "Бука" предупреждает: игры серии "Бяка" **Аморальны**

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

Лицам до 18 лет
не рекомендуется



Безумный трэшевый ядерный коктейль от легендарного Дани Шеповалова - ненормативная лексика, откровенные сцены насилия и вандализма, виртуальный секс, интерактивные галлюцинации с выносом точки зрения из тела, кадры переживания собственной смерти и общения с Богом, глобальные техногенные катастрофы и прочая концептуальная ересь (сторонники легалайза однозначно оценят встроенную мини-игру "Веселый Шива"). Одним словом, термоядерная эпоха наступает...

В
с
е
,
в
о
ч
т
о
в
ы
х
о
т
е
л
и
и
г
р
а
т
ь
.
н
о
н
и
б
о
я
л
и
с
ь
и
з
д
а
т
ь



В саундтрек в игре вошли произведения современных классиков жанра "Deadушки", "Мистер Малой" и "Пьянству Бойс".

информационная поддержка
ГАНЕР (game)lab

VZ.lab
www.vzlab.ru

бюка
www.buka.ru

вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Сегодня мы поговорим о спецназе США. Изучать войска специального назначения этой страны интересно вдвойне — ведь она обладает развитой структурой этих войск, широким опытом использования их в разнообразных конфликтах и богатой материальной базой.

Часть IV: Спецподразделения США

ИСТОРИЯ НАЗА

СПЕЦ

Спецназ в "войне шестого поколения"

Изучение опыта последних военных конфликтов с участием США показывает, что армия этой страны все чаще использует абсолютно новую тактику ведения боевых действий: захват господства в воздухе с последующим подавлением военных объектов противника авиацией и тактическими ракетами. Аналитики уже назвали подобную тактику "войной шестого поколения", когда отсутствует четко очерченная линия фронта, а наземные армейские части несут в основном охранные и блокирующие функции. При этом действия на территории врага чаще всего возлагаются на подразделения специального назначения, которые могут выполнять разнообразнейшие задачи — начиная с уничтожения ключевых военных объектов и заканчивая захватом или устранением политических и военных лидеров.

Очень интересно рассматривать структуру спецназа именно США как страны, которая первой стала использовать тактику "войны шестого поколения". Еще в 1987 году в структуре вооруженных сил США было создано Командование Спецопераций (US SOCOM — United States Special Operations Command), которому были подчинены командования спецопераций армии, ВВС и ВМС, а также Объединенное Командование Специальных Операций (JSOC — Joint Special Operations Command), на которое, предположительно, возложены организация и проведение антитеррористических действий и контроль за оружием массового поражения. В том же 1987 году была учреждена и должность помощника министра обороны по специальным операциям и конфликтам низкой интенсивности. На Командование Спецопераций возложено руководство подразделениями спецназа на территории США, а также решение всех финансовых и организационных вопросов. Если отряд спецназа действует за пределами территории США, он переводится в подчинение командующему "зоны ответственности" или, в случае военных действий, командующему театру военных действий. Подобная организация руководства позволяет избежать большинства проблем с координацией действий отрядов и распределением полномочий.

Для отдельных отрядов специального назначения США избрали экстенсивный путь развития — расти вширь. Помимо нескольких крупных подразделений создано большое количество небольших, узкоспециализированных. Например, свой собственный спецназ есть даже у Министерства энергетики — Специальные команды быстрого реагирования (SRT — Special Response Teams), занимающиеся охраной ядерных материалов. Подобная стратегия развития позволяет создавать подразделения, специализирующиеся на выполнении очень специфических задач.

Sea, Air, Land (SEAL) — Море, Воздух, Земля

SEAL — именно так называется спецназ Военно-морских сил США (ВМС США), предназначенный для проведения разведывательных и ди-

версионных операций с моря. В прессе это подразделение нередко называют "тюлени" или "морские котики". Аббревиатура SEAL созвучна с английским словом "seal", которое так и переводится.

История подразделения началась с создания в 1942 году в составе ВМС специальных команд подрывников-подводников (UDT — Underwater Demolition Team), предназначенных для расчистки прибрежных вод и береговой полосы в местах высадки десанта. Во время Второй мировой эти команды обходились без аквалангов — это были просто хорошо подготовленные и обученные пловцы. К 1948 году в составе ВМС США осталось четыре таких команды, которые начали обучать использованию водолазного оборудования. К этой работе был косвенно привлечен даже знаменитый Жак Ив Кусто, у которого в 1949 году закупили партию аквалангов и дыхательных аппаратов. А уже к июлю 1950 года подготовка и оснащение боевых пловцов UDT стали достаточными для того, чтобы использовать их в войне с Кореей. Им поручили разведку и очистку прибрежных вод от мин. Чуть позже группы UDT стали использовать и для диверсий на территории противника. Действия бойцов UDT в Корее оказались настолько успешными, что к 1952 году было принято решение создать еще одну, пятую группу боевых пловцов. А спустя десять лет, 1 января 1962 года, президент США Джон Кеннеди подписал приказ о создании морского спецназа SEAL.

Изначально SEAL состоял из двух отрядов: SEAL Team 1 на Тихоокеанском флоте и SEAL Team 2 на Атлантическом. Но уже к 1963 году на-



Думаете, бойцы 4-го отряда SEAL развлекаются? Нет — это отработка захвата всплывающей субмарины.



Действуя в пустыне, спецназ США использует легкие и быстрые багги — Desert Patrol Vehicles.

чалось объединение всех разведывательно-диверсионных частей флота в две группы поддержки морских операций (NOSG — Naval Operation Support Group), куда вошли группы SEAL, UDT, а также вспомогательные подразделения вроде отряда катеров. В том же 1963 первые подразделения из состава NOSG отправились во Вьетнам. А в 1966 году туда прибыли и бойцы SEAL. Территория Вьетнама изобилует реками, по ним бойцы SEAL на легких катерах выходили к месту предполагаемой операции. За всю вьетнамскую кампанию отряды SEAL потеряли лишь одного бойца. Потери их противников были значительно выше.

К 1983 году, после окончания операции в Гренаде, группы UDT были переведены в состав SEAL, а в 1988 году было создано подчиненное Командованию Спецопераций Командование Специальных Операций Военно-Морских Сил. Ему были напрямую подчинены все силы специального назначения ВМС, в том числе и SEAL.

Сегодня SEAL состоит из семи отрядов. 1-й, 3-й и 5-й отряды входят в состав 1-й группы специального назначения со штабом в Коронадо (группа предназначена для проведения специальных операций в составе Тихоокеанского флота). 2-й, 4-й и 8-й отряды входят в состав 2-й группы специального назначения со штабом в Литтл-Крик (предназначена для проведения специальных операций в составе Атлантического флота). В составе 1-й и 2-й групп специального назначения, помимо отрядов SEAL, имеется по отряду специальных транспортировочных средств (SDVU — SEAL Delivery Vehicle Unit), предназначенному для скрытной транспортировки и эвакуации водолазов, и по эскадре катеров специального назначения (SBS — Special Boat Squadron) — для действий в прибрежной и речной зонах. Для поддержки с воздуха могут быть затребованы 4-я (Норфолк) и 5-я (Пойнт-Мугу) эскадрильи вертолетов специального назначения. Кроме того, в Коронадо расположен учебный центр по подготовке новобранцев, а в Литтл-Крик имеется группа исследований и разработок, отвечающая за техническое обеспечение SEAL. Наконец, существует еще и 6-й отряд SEAL (SEAL Team 6), прикомандированный к Объединенному Командованию специальных операций и отвечающий за проведение антитеррористических действий на море. Отдать приказ на использование 6-го отряда SEAL могут только президент или министр обороны США. Следует также отметить, что у истоков 6-го отряда SEAL стоял легендарный Ричард Марсиско — один из лучших специалистов по антитеррористическим действиям в США.

Отряд SEAL обычно состоит из собственного штаба, десяти боевых взводов и одного взвода обслуживания. Каждый боевой взвод насчитывает 16 человек в двух отделениях. Отделения разбиваются на группы по четыре человека, которые при необходимости могут разойтись на пары. Взвод обслуживания состоит из 20 человек. Отряд SEAL насчитывает 200-210 человек, за исключением 6-го отряда, состоящего из пяти взводов, разделенных на четыре группы по восемь бойцов. Общая численность SEAL вместе с дополнительными подразделениями составляет, по различным оценкам, от 2000 до 2900 человек.

Стать кандидатом в SEAL может любой доброволец в чине от матроса до лейтенанта в возрасте до 28 лет с опытом службы в ВМС не менее 28 месяцев. Особое внимание при отборе кандидатов обращается на послужной список, рекомендации командиров, а также итоги собеседований с комиссией психологов и инструктором.

Вступительный тест по физической подготовке достаточно легок: проплыть 400 метров за 690 секунд, за то же самое время пробежать полторы мили, восемь раз подтянуться на перекладине и отжаться от пола не менее 42 раз за 120 секунд. Однако легкость теста по физической подготовке искупается сложностью физических упражнений на тренировках. Программа обучения, которую проходят новобранцы в Коронадо, состоит из трех основных этапов.

Первый этап, называемый "Basic Conditioning" (базовая переэкзаменовка), длится девять недель. Первые пять недель продолжается тестирование физических и волевых качеств новобранцев. Проще говоря, их берут "на измор". Учебный день длится не менее 15 часов, во время которых с помощью разнообразных тестов проверяется физическое состояние и выносливость новичков. С каждым днем задания усложняются — как говорят в SEAL, "единственным легким днем было вчера". Помимо физического состояния, испытывают и желание новобранца служить в SEAL, постоянно провоцируя его на проявление недовольства методами подготовки или командирами. Например, для этого нередко отдаются неправильные или неразумные приказы, которые, тем не менее, боец должен выполнить. Тренировки и тесты прерываются только для того, чтоб прочитать новобранцам короткую лекцию или дать им поесть.

Отдельного внимания заслуживает шестая неделя подготовки, называемая "адской". По традиции, она начинается ночью, со взрывов боевых зарядов прямо в казарме, длится около пяти суток, за которые новобранцам вряд ли удастся поспать более 4-6 часов, и заканчивается сложнейшей тренировкой по высадке на берег в ночное время при сложных погодных условиях и под плотным огнем "противника". Во время "адской" недели на кандидатов оказывается мощнейшее психологическое давление, их подвергают постоянным физическим упражнениям с короткими перерывами. Неудивительно, что большая часть претендентов отсеивается в течение первых шести недель...

Последние три недели первого этапа, помимо продолжающихся физических тренировок, используются для обучения кандидатов основам гидрографической съемки, методам замера глубин и составления карт.

Второй этап обучения, называемый "Diving" (ныряние, погружение), длится семь недель. Кандидаты учатся использовать водолазное оборудование и выполнять с его помощью различные задания. Этот этап отличается стремительно возрастающими требованиями к бойцам. Если во время первой недели проводятся в основном короткие спуски под воду с помощью простейшего оборудования, то завершается цикл заплывами на несколько километров при сложнейших погодных условиях (шторм, холодная вода и т.д.).

Третий этап обучения — "Land Warfare" (приемы ведения наземной войны) — длится девять недель. Бойцы учатся проводить разведывательные, диверсионные и боевые операции, изучают вооружение и вспомогательное оборудование, отрабатывают действия в группах.

После третьего этапа следует "экзамен" в виде зачетов по физической и тактической подготовке. После этого всех удачно сдавших экзамен новобранцев направляют на три недели в Форт-Беннинг, где они проходят парашютную подготовку.

Повышать квалификацию бойцов направляют в группы SEAL, где они проходят шестимесячную стажировку. И только по окончании стажиров-



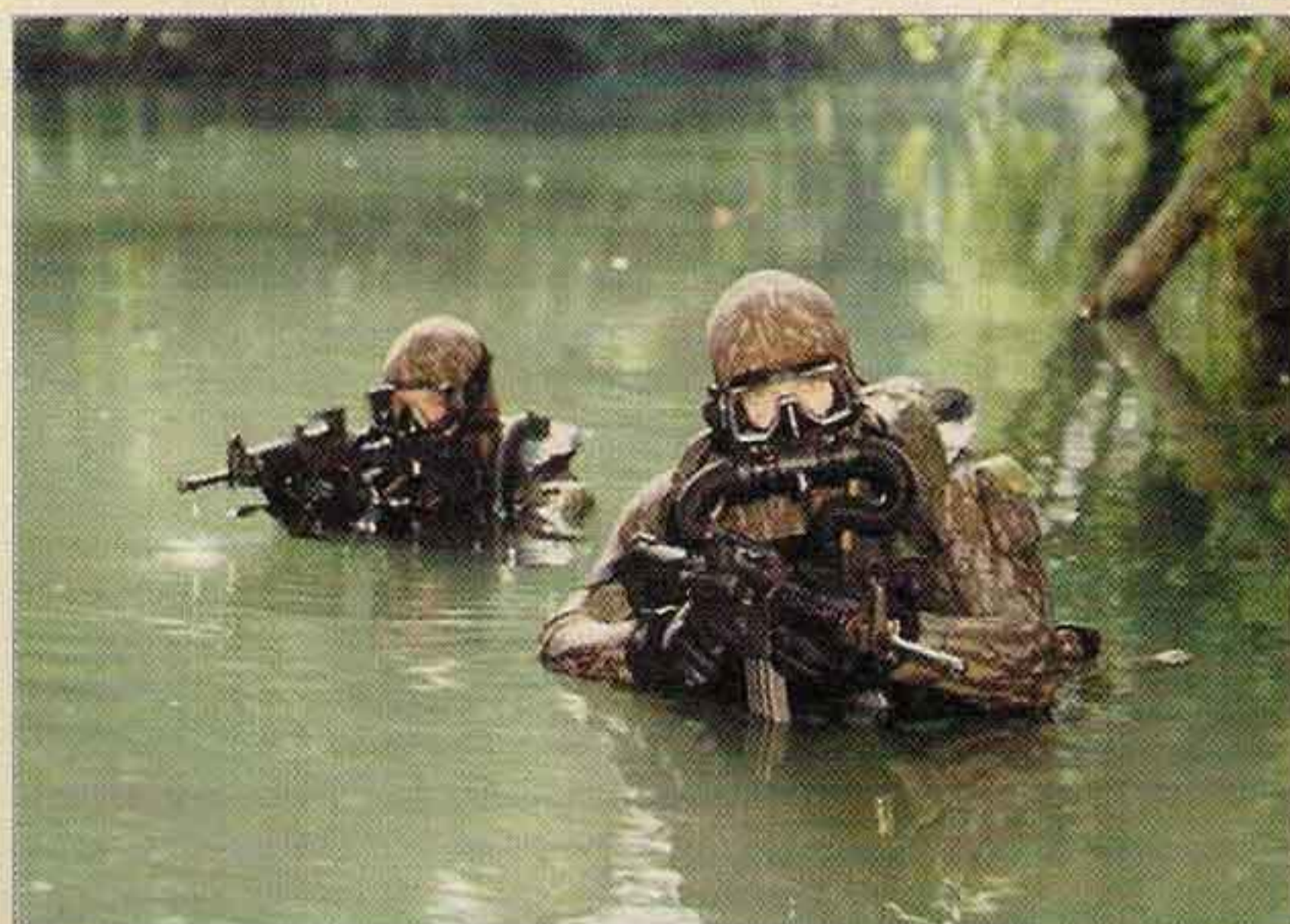
Для доставки бойцов SEAL к месту назначения часто используются мини-субмарины.

ки, более чем через год после подачи заявления, кандидат подписывает контракт и входит в состав одной из групп SEAL. Однако еще три года он обязан каждые шесть месяцев проходить проверку специальной комиссии, а в подразделении SEAL его не будут допускать к серьезным операциям, используя лишь на вторых ролях. И только после подписания второго контракта новобранец становится полноценным бойцом SEAL.

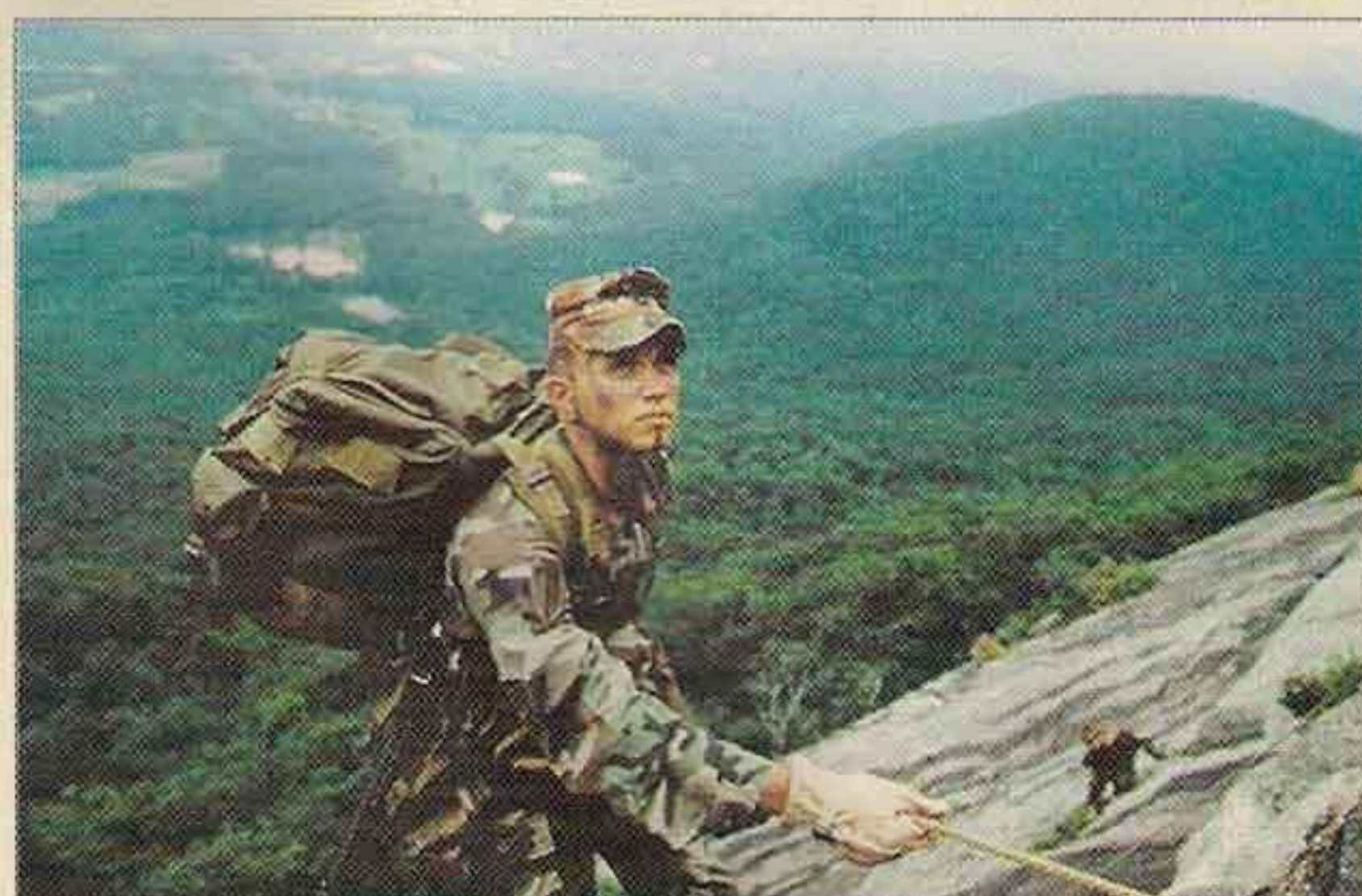
6-й отряд SEAL также проходит все вышеуказанные стадии подготовки, что позволяет при необходимости использовать данный отряд по специализации остальных отрядов SEAL — для разведки и диверсий. Антитеррористическая подготовка в 6-м отряде SEAL — одна из лучших в спецназе США, что позволяет этому отряду бороться с террористами не только на море, но и на суше.



Каждый "зеленый берет" просто обязан обладать навыками десантника...



...подводного пловца...



...и скалолаза.

Практически в каждом конфликте с участием военных сил США бойцы морского спецназа SEAL были в гуще боевых действий. Вьетнам, Гренада, Панама, Персидский залив — далеко не полный список мест, где поработали ребята из SEAL. И практически всегда бойцы этого подразделения выполняли свои задачи на "отлично", раз за разом доказывая свое право на репутацию одного из сильнейших подразделений специального назначения США. По некоторым данным, бойцам SEAL не раз приходилось встречаться с боевыми пловцами СССР и России. Чем заканчивались подобные "встречи" — неизвестно, так как данные с обеих сторон находятся под строгим секретом. Однако известно, что именно бойцы SEAL в 1967 году похитили с полигона в заливе Петра Великого две новейших мины. Некоторые источники считают, что именно подразделение SEAL стояло за частично удавшейся акцией в ангольском порту Намиб, когда был потоплен кубинский сухогруз "Гавана" и повреждены советские транспортные суда "Капитан Вислобоков" и "Капитан Чирков".

Green Berets — "Зеленые береты"

Несмотря на существующее заблуждение, "Зеленые береты" — не название одного из отрядов специального назначения США, а общее название сил специального назначения армии США. История "зеленых беретов" начала отсчет 19 июня 1952 года, когда была создана 10-я группа специального назначения (10th SFG — 10th Special Forces Group), базировавшаяся в Форт-Брэгг в Северной Каролине и состоявшая из 2500 человек. Основной задачей спецназа в те времена было проникновение вглубь территории вероятного противника и создание партизанских очагов сопротивления. К моменту создания подразделения только десять человек из его состава обладали подготовкой, достаточной для бойца спецподразделения, — это были добровольцы, отобранные из числа лучших солдат армии: десантников, рейнджеров и бывших бойцов спецподразделений, участвовавших во Второй мировой войне. Практически все они говорили минимум на двух языках, обладали серьезной боевой и парашютной подготовкой и достигли ранга сержанта. Возглавил 10-ю группу специального назначения полковник Аарон Бэнк — бывший член Управления Стратегических Служб (OSS — Office of Strategic Services), опытный ветеран Второй мировой войны.

Бэнк и его соратники всерьез взялись за подготовку своих подчиненных. Помимо создания очагов сопротивления на территории противника, спецназ готовили к миссиям "глубокого проникновения", когда планировались долгие действия на вражеской территории, и борьбе с партизанами противника. Для подготовки спецназа использовались самые совершенные методики того времени. Все новобранцы уже прошли подготовку в воздушно-десантных или рейнджерских подразделениях, однако этих навыков было недостаточно. Будущих "зеленых беретов" учили находиться на территории противника в течение нескольких месяцев, иногда без поддержки с базы. Для этого особое внимание уделялось изучению языков и обычаев страны, куда предполагалось проникновение. При подготовке "зеленых беретов" США активно сотрудничали с Великобританией. В частности, бойцы американского спецназа были частыми гостями у своих коллег из знаменитой английской Специальной Аэрослужбы (SAS — Special Air Service).

Интересна история происхождения названия "зеленые береты". Зеленый берет не был предусмотрен в форме спецназовцев. Партия этих головных уборов была куплена бойцами у одного мюнхенского портного, и они носили их в знак причастности к одному из лучших подразделений. Комендант Форт-Брэгг генерал Поль Адамс даже издал приказ, запрещающий спецназовцам носить зеленые береты, не являющиеся частью формы. Однако после этого приказа спецназовцы стали нахлебывать свои "знаки отличия" с двойным рвением и демонстрировали их каждому встречному. Через некоторое время в Форт-Брэгг приехал президент США Джон Кеннеди. Свита президента, состоявшая из нескольких высокопоставленных генералов, была взбешена тем, что на параде некоторые бойцы спецназа маршировали в запрещенных беретах зеленого цвета. Одного из них — капитана Уильяма Ярборо — даже собирались отдать под суд. Однако президента Кеннеди настолько впечатлили новые силы специального назначения, что он издал указ, утверждающий зеленый берет в качестве официального головного убора сил специального назначения армии США.

11 ноября 1953 года 10-я группа специального назначения была переброшена в ФРГ для действий в Восточной Европе. В Форт-Брэгг тем временем приступили к созданию 77-й группы специального назначения (77th SFG). 1 апреля 1956 года из состава этой группы был выделен 14-й оперативный отряд специального назначения (14th SFOD — 14th

ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

Отныне

и

навсегда -

спасительница мира

- Китти Хоук!

- Богатый арсенал оружия.
- Четко проработанная 3D графика.
- Комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре.

Жанр:

Action/Adventure

- Главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит.
- Удобное управление.
- Потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей.



Special Forces Operational Detachment), базировавшийся на Гавайях (а позже — в Таиланде и на Тайване). Специализацией отряда были действия на Дальнем Востоке. Члены 14-го отдельного отряда были первыми бойцами армейского спецназа, ступившими на территорию Южного Вьетнама, — их отправили туда в июне 1956 года для тренировки бойцов армии Южного Вьетнама. Вслед за 14-м отдельным отрядом специального назначения были созданы 12-й, 13-й и 16-й отряды, также рассчитанные на действия на Дальнем Востоке. 17 июня 1957 года все эти отряды были объединены в 1-ю группу специального назначения (1st SFG) с базой в Окинаве, Япония.

В 60-х годах темпы развертывания армейского спецназа значительно ускорились благодаря положительной оценке этого рода войск президентом Кеннеди. 6 июня 77-я группа специального назначения была переименована в 7-ю группу специального назначения (7th SFG). 21 сентября 1961 года была создана 5-я группа специального назначения (5th SFG). В 1963 году были созданы сразу три группы специального назначения: 1 апреля — 8-я группа (8th SFG), 1 мая — 6-я группа (6th SFG) и 3 декабря — 3-я группа (3rd SFG).

Бойцы “Зеленых беретов” в 60-х годах активно работали во вьетнамской войне. Небольшие группы действовали в Боливии, Венесуэле, Гватемале, Колумбии и Доминиканской Республике. В 1967 году “зеленые береты” использовались при выслеживании и захвате знаменитого кубинского революционера Че Гевары.

70-е годы оказались достаточно сложными для “зеленых беретов”. В 1971 году части армейского спецназа были выведены из Южного Вьетнама (по некоторым данным, небольшие подразделения “зеленых беретов” продолжали действовать во Вьетнаме вплоть до конца войны в 1975 году). В США тем временем был пик антивоенных настроений. “Зеленые береты” подверглись значительному сокращению — из них ушло от трети до половины бойцов.

Возрождение армейского спецназа началось в 80-х годах. На сегодняшний день в составе американской армии предположительно находится семь полных групп специального назначения. Из них пять групп являются боевыми, одна специализируется на психологической войне и одна — на невоенных операциях. Группы и входящие в их состав подразделения расквартированы на базах НАТО по всему миру, что позволяет армейскому спецназу оперативно реагировать на угрозу в любой точке Земли.

Базовым подразделением “зеленых беретов” является так называемая команда-А (A-Team), состоящая из 12 человек. В команду-А входят два офицера и десять сержантов, среди которых есть специалисты по оружию, медицине, технике и коммуникациям. При этом в группе не менее двух специалистов каждой специализации, что позволяет при необходимости делить команду-А на две самостоятельные группы. Шесть команд-А составляют роту специального назначения (Special Forces Company). Четыре роты и один авиаотряд поддержки обычно составляют группу специального назначения (SFG — Special Forces Group).

Кандидаты в “зеленые береты” проходят 17-недельный отбор, в течение которого отсеивается 30-40% кандидатов. После этого все прошедшие отбор приступают к обучению на курсах по выбранной специальности. Всем бойцам “зеленых беретов” присваивается ранг не ниже сержанта.

1st Special Forces Operational Detachment — Delta — 1-й Оперативный Отряд Специального Назначения — “Дельта”

1-й Оперативный Отряд Специального Назначения “Дельта”, более известный в прессе просто как отряд “Дельта” (Delta Force), является, пожалуй, одним из самых засекреченных подразделений спецназа США. Доказательством этому может послужить то, что правительство США до сих пор официально не признало существование “Дельты” — название этого подразделения ни разу не фигурировало в официальных документах правительства. Даже в книге Марка Боудена *Black Hawk Down* используется термин “commandos” (правда, в снятом позже одноименном фильме говорится уже об Отряде “Дельта”). Естественно, при подобном уровне секретности практически вся информация поступает из неофициальных источников — в основном от бывших членов “Дельты” и от людей, работавших совместно с этим подразделением. При этом сведения из разных источников зачастую противоречат друг другу.

Точно известно, что “Дельта” была создана на базе “зеленых беретов” в 1977 году. “Дельту” основал полковник Чарльз Беквит, бывший



“зеленый берет”, ветеран войны во Вьетнаме. В 1962 году Беквит был направлен по программе обмена опытом на годовой курс стажировки в Специальную Аэрослужбу (SAS). Помимо великолепной подготовки английских спецназовцев, Беквит был впечатлен порядками, установленными в САС. Внешне подразделение совершенно не походило на военную организацию — скорее это был большой отряд друзей, занимающихся одним делом. Между подчиненными и командирами царили теплые, непринужденные отношения. При этом сержант всегда мог указать офицеру на допущенный им промах и быть уверенным, что офицер серьезно отнесется к сделанному замечанию. Кроме того, подчиненный мог даже возразить командиру в случае, если отданный им приказ выглядел неразумным. В САС не было даже традиционной для многих армейских частей муштры. Ветеран “Зеленых беретов” — подразделения с жесткой дисциплиной — даже и представить не мог подобных отношений внутри отряда. Тем не менее, эта свобода не влияла отрицательно на боевую подготовку подразделения. Беквита настолько пленила САС, что, вернувшись в США, он решил создать аналогичное подразделение и в структуре американской армии. Мечта Беквита сбылась лишь спустя полтора десятилетия, когда возросшая угроза терроризма вынудила американское армейское командование приступить к созданию подразделений, способных эффективно бороться с новой угрозой.

Сегодня “Дельта”, предположительно, является одним из двух основных антитеррористических подразделений Объединенного Командования Специальных Операций (второе подразделение — знаменитый 6-й отряд SEAL). К сожалению, неизвестно, как распределяются обязанности между “Дельтой” и 6-м отрядом SEAL, который тоже привлекается к антитеррористическим операциям на суше. По некоторым данным, “Дельта” и 6-й отряд нередко действуют совместно, как, например, в Боснии.

Также есть мнение, что антитеррористическая направленность “Дельты” — всего лишь ширма, а на деле подразделение является засекреченной разведывательно-диверсионной элитой спецназа армии США. Подтвердить или опровергнуть это предположение в отсутствие официальных данных невозможно.

Личный состав “Дельты” набирается в основном из армейских спецподразделений и рейнджеров. Первым заданием “Дельты” стала операция “Орлиный коготь” по освобождению американского посольства в столице Ирана — Тегеране (1980 год). Из-за катастрофы вертолета операцию пришлось свернуть. После этого “Дельту” еще несколько раз привлекали к антитеррористическим операциям. Также подразделение активно участвовало практически во всех военных операциях США, начиная с Гренады и кончая Афганистаном.



Пожалуй, единственной страной, способной сегодня на равных поспорить с США в области войск специального назначения, является Россия, получившая в наследство от СССР отлично подготовленные спецподразделения и богатые, мощные традиции подготовки бойцов. Именно о российских спецподразделениях и пойдет рассказ в следующей статье. ■

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА



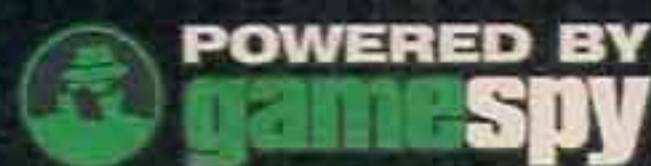
БЛИЦКРИГ

- Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
- Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
 - Более 200 образцов военной техники в 3D
 - Максимум реализма, минимум условностей
- Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - Неограниченная поддержка с воздуха
- Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года

games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



НОВОСТИ

Quake III Arena
www.king-of-the-mountain.de.vu



В детстве в "Царя горы" все играли? Нынче времена другие — информационно-цифровые. И даже старые детские игры переносятся в киберпространство. Яркий пример — модификация King of the Mountain. Смысл предельно прост — обосноваться на самой высокой точке карты и не пускать туда никого. Игрок, убивший короля, сам становится королем до тех пор, пока и его не прикончат.

В комплекте поставляется восемь специальных карт.



<http://planetquake.com/maldavria>



Очередная попытка внедрить в сугубо дефматчевую игру ролевые элементы. Maldavria Mod ориентирован на командную игру. При старте каждый игрок выбирает себе героя и его характеристики. За убийство врагов начисляются не фраги, а... правильно — экспа; уровень игроков постепенно повышается, появляются новые способности и заклинания. Оружие отсутствует — бои ведутся только при помощи магии. Цель игры — захват и охрана артефакта.



www.map-center.com

Вновь открылся полностью переработанный сайт Map Center, в свое время бывший чуть ли не единствен-



QUAKE III ARENA

QFrag Mod
www.planetquake.com/qfrag

Данная модификация полностью посвящена тому, что политкорректно называют оружием массового поражения. Благодаря измененным характеристикам оружия и подправленной физике игра на давно знакомых картах превращается в невиданное доселе концентрированное мясо повышенной мясности. Усиленная ракетница в паре с гранатометом, шотган, заряженный разрывными пулями "дум-дум", мега-убийственный плазмаган (сгустки плазмы бешено рикошетят, после чего еще и взрываются), рейлган, обладающий скоростью пулемета, или BFG... впрочем, об этом не стоит — страшно.

Другая вкусность — радар, который честно показывает всех врагов на карте. Блестители нравственности могут его отключить, а остальные всегда будут знать, куда пустить следующую ракету. Полностью переработан интерфейс — главное меню стало значительно более информативным и удобным. Ну и наконец, чтобы горы сочного мяса не вводили вашу машину в ступор, разработчики оптимизировали сетевой код — фирменная система Unlagged позволяет вполне комфортно играть даже при слабом соединении.

Рейтинг "Мани": ■■■■■ 5/5



▲ Убойная сила здесь шотгана всецело отражена на этом скриншоте

UNREAL 2003 TOURNAMENT

XXXpak
<http://inkless.com/xpak.html>

С модами в этом месяце была настоящая напряженка — кучи анонсов и ни одного стоящего релиза. Крупные проекты пока еще находятся в младенческом возрасте, а расточать драгоценную журнальную площадь на всякую мелочь скучно и неинтересно. Благо, листая новости на сайте наших друзей unreal.xaos.ru, я натолкнулся на целый сборник мутаторов разной степени полезности, озаглавленный, простите, XXXpak. Внимательно ознакомившись с этим творением, я пришел к выводу, что это типичный пример перехода количества в качество. Сборник содержит (пристегнитесь) 36 мутаторов! Казалось бы — как можно описать ТАКОЕ, уложившись в скупой лимит раздела "Deathmatch"? На самом де-

ле, все не так уж и сложно. Все представленные мутаторы можно разделить на три группы: вариации на тему "использование адреналина", оружейные переделки и, скажем так, все остальное.

Адреналиновые мутаторы позволят вам решить все свои проблемы, исполнить мечты и заработать миллион багов. Шутка. Но, по крайней мере, все фантазии на тему адреналина теперь легко осуществимы. Мутаторы из XXXpak, к примеру, заставляют этот гормон постоянно расти и падать (Heater & Cooler), или увеличиваться при нанесении противнику тяжелых телесных повреждений и уменьшаться при нанесении этих повреждений нам, любимым (Adrenovore и Adrenowench). Добавлена куча новы-



You've won the match!

комб, включая бестолковую, но очень уж симпатичную *Burning Man* — самопроизвольное самовозгорание по собственному желанию (знакомые мазохисты в одиночку твердят, что ощущения непередаваемые). Мутаторы вроде *Infinite Adrenaline* или *Infinite Combos*, надеюсь, в комментариях не нуждаются. Круто? Круто, да вот только запутанно очень. Каждый раз для реализации вышеупомянутых фантазий приходится пролистывать немаленький список мутаторов, выбирая необходимые. Как мне кажется, гораздо практичнее было бы сделать один-два мутатора, в настройках которых и выбирались бы нужные гормональные эффекты.

На фоне передозировки адреналина в голову приходит естественное желание крушить, ломать, калечить и убивать, причем жестоко, в извращенной форме и ширококалиберными стволами. Их есть у меня! В качестве легкого аперитива сойдет мутатор *Instant Weapon*, позволяющий выбрать стартовый арсенал. Закуской послужит *Easy Super Weapons*, замещающий маломощные флэки и ракет-лапачеры настоящими пушками вроде *Redeemer* и *Ion Painter*. Основным блюдом будет находка всех маньяков, Тарок'ов и прочих любителей убивать одним выстрелом в палец на ноге — *Beam Cannon*. Мутатор заменяет *Ion Painter* на сверхмощный мегасуперлазер с 50-ю заплатами в обойме, испаряющимися неприятно быстро. Покопавшись в XXXрак,

можно найти еще с десяток оружейных мутаторов, но они не представляют особого интереса.

Выжившие после передоза адреналина и смертельной схватки на *Redeemer*'ах могут попробовать оживить геймплей еще парочкой примочек из необъятного XXXрак. Стоит порекомендовать *BrightSkins* — это настоящая находка для игроков, жалующихся на незаметность моделей персонажей на пестрых картах. *BrightSkins* увеличивает яркость шкурок, что очень способствует их различимости.

Ну а приз за самую оригинальную идею получает мутатор *Spider*. Запустив его, игроки приобретают способность ползать по стенам в любом направлении (как Чужие в *AvP*). Использовать *Spider* рекомендуется людям, имеющим хороший автопилот и богатый опыт его применения на практике. Остальным стоит, по крайней мере, заготовить пару килограмм конфеток против тошноты.

Подытожу. Неплохо, но минимальными силами можно было бы сделать круче. Адреналиновая часть — безусловно, удалась лучше других. В оружейных мутаторах тяжело было придумать что-то новое — все это мы уже видели. Остальное — мелочевка на три-четыре партии. Однако, как я сказал в самом начале, количеству свойственно переходить в качество. Здесь как раз тот случай.

Рейтинг "Мании": ■ ■ ■ ■ ■ ■ 4/5

Коллекция Клиффи Би

www.planetunreal.com/cliffyb

Кто такой Клифф Блэжински (или, по-простому, Клиффи Би (CliffyB)), знает, наверное, каждый уважающий себя анрлер. Непосвященным шепну на ушко — это лучший левел-дизайнер из *Epic Games*, достаточно давно собирающий коллекцию хороших UT-карт и постоянно пополняющий ее на указанном сайте. Очевидно, что "хорошая карта" в представлении CliffyB — это настоящий шедевр, своеобразный MustHave для любого UT-игрока. К несчастью, не у всех есть интернет, чтобы скачать эти арены.



Зато у вас есть "Игромания" с лучшим в мире компакт-диском! С этого номера мы начинаем выкладывать свежеспоявляющиеся карты из коллекции CliffyB *Ownage* на *нашем CD*. Встречайте дебютантов: *DM-Slam*, *CTF-Sahagin*, *BR-Animaexmachina* и *DM-TreeOfAges*.

ным приличным архивом карт. Как и четыре года назад, на сервере ежедневно появляются обзоры свежих карт — но теперь уже для *Quake 3*, *Counter-Strike*, *Unreal Tournament* и *Jedi Knight II*. Креативных товарищей не могут не порадовать раздел, посвященный созданию карт, и внушительный архив всевозможных редакторов.

www.planetquake.com/eoc



Увидела свет новая версия многофункциональной программы *Q3Toolkit*. С ее помощью вы можете вносить незначительные изменения в карты (для этого имеются встроенные компиляторы), создавать новых ботов и изменять старых, производить тонкую настройку игры. Последняя версия поддерживает и большинство популярных модификаций.

www.planetquake.com/5thd



И последний на сегодня мод — *Lost Arena*. Помимо косметических изменений, таких как новые модели оружия, новое оформление меню и игрового интерфейса, мод добавляет в игру такую занятную штуку, как бензопила (победила "Дружба"!) и... 20 новых карт, в том числе 3 для режима CTF.

www.planetquake.com/polycount/cottages/rorshach

И еще немного народного творчества. На вышеуказанном сайте вы найдете и, при наличии нормального коннекта, скачаете видеоруководства по созданию карт,



моделей и скинов для Quake III. Данные руководства могут быть полезны и новичкам, желающим узнать, как же все это делается, и продвинутым креативщикам, жаждущим поднабраться мастерства.

Unreal Tournament 2003

<http://sweb.cz/lovok>



Если спросить у сотни игравших в UT, какая карта была там лучшей, человек 90 наверняка назовут DM-Deck16. В свете этого факта позиция разработчиков UT2003, ни в какую не пожелавших переносить хитовый уровень в новую игру, показалась очень странной. Разумеется, фанаты тут же бросились бороться с несправедливостью, вследствие чего появилось сразу несколько переделок старой доброй "деки", разительно отличавшихся по качеству. А вот про другие хорошие классические уровни народ как-то и подзабыл. Благо нашелся человек, добравшийся до DM-Stalwart и DM-Agony. Переделки достаточно качественные (в DM-Stalwart перенесен даже саундтрек), а автор работает над очередными конверсиями.



<http://dynamic5.gamespy.com/~unrealracing/index.php>



Новость о моде Unreal Racing сперва никаких особых эмоций у меня не вызвала. Зачем чинить карбюратор через выхлопную трубу, если есть Need for Speed, подумал я. Однако, вчитавшись внимательнее, я смог по достоинству оценить идею разработчиков. Во-первых, фишка с раскатыванием на железных конях имеется в UT2003 изначально, посему — грех ею не воспользоваться. А во-вторых — в игре присутствует такая замечательная вещь, как физический движок Karma, поэтому нас ждут красивые "правильные" столкновения и кульбиты автомобилей. Дату релиза Unreal Racing, к несчастью, пока не знают даже авторы.



www.planetdeathball.com

Team Vortex опять удивила, да как! Их стремительно развивающаяся модификация Deathball легко завоевывает сердца все новых и новых игроков. Творчества DavidM и компании оценил даже папа сети порталов "planet-"



Предварительный обзор бета-версии CS 1.6

Перед выпуском долгожданного релиза версии 1.6 авторы Counter-Strike выложили в интернет бета-версию знаменитого мода. Все желающие могли (и сейчас могут) ее скачать, поиграть, выявить ошибки и даже сообщить о них куда следует. По итогам широкомасштабного тестирования "Контра 1.6" будет максимально приближена к совершенству — и тогда, наконец, появится полный вариант. Дата этого знаменательного события пока неизвестна, но, чтобы скрасить ожидание, вы можете уже сейчас прочесть, чем, собственно, примечательна новая версия игры и что в этой бете следует исправить либо дополнить.

Новинки

Главными новинками, конечно, являются два новых вида оружия и щит.

Galil — ствол только для Т. Магазин на 35 патронов. Большая убойная сила и неплохая точность. Можно даже сказать, что он чересчур меток и силен для пушки за \$2000. В общем, более чем серьезное оружие. Если оно останется таким же в финальной версии — оно обречено на популярность. Правда, сомнительно, что цена либо характеристики Galil останутся именно такими, но даже если это будет хотя бы что-то близкое — он найдет свое место в арсенале.

FAMAS — только для СТ. Магазин на 25 патронов. Достаточно мощная винтовка. При стоимости в \$2250 даже близко не стоит рядом с Galil, но, тем не менее, это неплохое оружие. Хотя FAMAS и не способен переплюнуть M4A1, но зато вполне может с ней соревноваться. Из FAMAS можно стрелять короткими очередями по три патрона.

Включается эта опция кнопкой secondary fire, точно так же, как у Glock. Этот режим очень точен, но пауза между очередями делает его бесполезным в ближнем бою — если только вы не научитесь переключаться очень быстро. Короткие очереди лучше всего действуют на средних расстояниях.

У обоих стволов достаточно странный звук. Хотя, возможно, так кажется с непривычки.

Но лучшая из новинок — это щит **Tactical Riot Shield**. Есть только у СТ, что логично. Нажав кнопку secondary fire, вы выставляете его перед собой. Щит не пробивается ничем, кроме гранат. Присев, вы полностью защищаете себя спереди от любых пуль. Однако при движении достаточно большая часть тела выступает из-за щита и становится уязвимой. Стоит щит не так дорого — \$1000. К нему можно покупать любой пистолет. У этой штуковины большой потенциал — почти наверняка она будет очень популярна в будущем.

Изменения на картах

Единственная новая карта в бете CS 1.6 — это **de_airstrip** от Narby.

Карту очень легко выучить, как большинство творений Narby. Она достаточно мала и, вероятно, подойдет лишь для небольших команд. Например, проход в канализации узок настолько, что там пролезет только один боец, да тот вполне может застрять на поворотах.

Играть на карте в целом приятно, но есть несколько досадных моментов. Например, вторая "закладка" одновременно является и точкой респауна для СТ. Это не было бы проблемой, если бы существовал хоть один проход на нее, кроме



▲ Огонь из "Галила" косит нехило!



▲ Если прикрыться щитом, пули не страшны, абсолютно.

сквозь всю команду контров. Именно поэтому "закладка В" практически никогда не используется. По большому счету, пробегов и атак практически через всю правую сторону карты террорам лучше избегать. На карте есть две основные точки столкновения противников перед закладкой бомбы. Первая — в области, ведущей к ангарам с "закладкой А", вторая — мост над тоннелем, ведущим к "В".

Еще одним ограничением "закладки В" является мост, который террорам крайне трудно атаковать. Единственный случай, когда они могут захотеть поставить бомбу на "В" — это если все контры уйдут на "А". Будем надеяться, что Narby обратит внимание на эти проблемы. Времени на исправление карты у него достаточно.

Будет очень жаль, если такая классная карта уйдет в небытие. Если не исправить ошибки, то сценарий игры на ней будет одинаковым каждый раунд. Вряд ли это понравится геймерам.

Aztec и Inferno подверглись косметическим изменениям. Единственная реальная перемена — на "ацтеке" хуже видно терроров в воде с "закладки А".

Другие новинки

Дымовая граната при первом взрыве выдает огромное облако дыма и потом продолжает дымить менее интенсивно еще 30 секунд, что делает ее более полезной, но в результате использования

спрайтов чудовищно отражается на производительности. Обещано, что в CS 1.6 будет новый дым и огонь — напомним, их добавляют в процессе бета-тестирования.

Glock теперь наносит больше повреждений! Это исправление, которого ждали многие. В ограниченном тестировании это не слишком сказалось на игре, но посмотрим, что будет, когда массы дорвутся до нового "Глока". Также переделана модель этого пистолета, и выглядит он теперь гораздо лучше.

Переделаны скины для некоторых видов оружия, дабы уменьшить потребление памяти. Но разница особо не заметна, если не приглядываться. Вдобавок переделаны руки персонажей. Не то чтобы это бросается в глаза — но теперь хоть руки везде выглядят одинаково.

В таблице очков (по нажатию Tab) теперь не отображается, кто из противников мертв, пока вы сами живы. Слегка раздражает, но, вне сомнений, добавляет остроты в процесс.

Общий список изменений и добавлений насчитывает примерно 60 пунктов. Вы можете увидеть его на **нашем компактe**; основное же мы разобрали. Осталось взглянуть на финальную версию долгожданной 1.6.

Подготовлено по материалам www.nashalife.ru, за что владельцам сайта отдельная благодарность.



GameSpy, запустив сервер Planetdeathball.com. Bravo, Team Vortex!



www.dragonballu.com



Активизировался проект **Dragonball Unlimited** — очередная попытка переделать родной UT2003 до абсолютной неузнаваемости. На этот раз игрокам предлагается отбросить флэки с ракет-лаунчерами и пообщаться на кулачках. Иными словами, нас ждет некое подобие файтинга на сами-знаете-каком движке. Почему я иронизирую? Эти же люди долго (почти два года) и упорно разрабатывали то же самое, только для первого UT. Около года назад они заморозили разработку, проще говоря — забили на свое детище, мотивировав это решение "скорым выходом UT2003". Теперь, видать, хотят еще раз попробовать. Обещают выпустить игральную релиз до конца года. Ну-ну. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компактe в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц сводка пополнилась сразу шестью новыми клубами. Встречайте. Компьютерный центр Explorer из г. Перехта с очень неплохим набором машин уровня Athlon 1800. Всем москвичам советуем посетить клуб "Игровая новинка" на Дмитровском шоссе. У жителей Пензы появилась возможность опробовать новые игры в клубе "Bastion", благо возможности компьютеров позволяют. В Spectrum Club могут заглянуть жители Фрязево. А все, кто читает нас на дальнем севере, просто обязаны почтить своим вниманием "ФОРВАРД", что расположен в Тюменской области, Ноябрьск-1. Ну а по клубу Matrix у нас просто обновилась информация, машинки взяли отметку в P-4 2400.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о себе. Какая именно информация нам требуется, вы можете посмотреть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт → ИнфоБлок.

ОПЕРАЦИЯ FLASHPOINT

Тактическое руководство:
использование вертолетов

Мы даем только самые элементарные советы по управлению вертолетами — на случай, если придется срочно воспользоваться вертолетом. Подготовка же опытного пилота занимает значительное время, и упор в ней делается на летную практику.

Управление вертолетом и ведение боевых действий

Перед тем как взлетать, стоит озаботиться полной комплектацией экипажа вертолета. Полет с неполным экипажем в боевых условиях практически всегда приводит к плачевным последствиям. После того как экипаж будет укомплектован, надо включить двигатель и подождать 7-8 секунд, за которые тот наберет обороты. После этого можно набирать высоту и одновременно начинать движение, наклонив нос вертолета вперед. Ни в коем случае не следует управлять вертолетом с помощью мыши — это сродни самоубийству. Для управления лучше использовать джойстик или, на худой конец, клавиатуру; мышь же применять только для обзора.

Во время полета выбирайте самую малую высоту, на которой вы сможете комфортно управлять вертолетом. На небольшой высоте у противника останется меньше времени на обнаружение и прицеливание. Однако для неопытных пилотов полет на чересчур малой высоте может закончиться столкновением с наземным препятствием.

Не забывайте использовать рельеф местности. Один из самых эффективных приемов, доступных вертолетчикам, — это "подскок" из-за укрытия. Для этого надо разместить вертолет так, чтобы между противником и вами оказалась возвышенность. После этого можно поднимать машину из-за

горы на короткое время, достаточное для того, чтоб вы смогли осмотреться и поразить противника, но недостаточное для того, чтобы противник смог открыть по вам прицельный огонь. Однако следует учитывать, что после двух-трех подобных "подскоков" враг будет ожидать вас на этом направлении, так что неплохо почаще менять позиции.

Во время боя следует учитывать, что вертолет значительно маневреннее наземной техники противника. Стремительные наборы высоты и спуски, неожиданная смена направлений движения — все это затрудняет работу стрелкам противника. В случае, если вертолет ведет бой совместно с наземными подразделениями, действуйте максимально осторожно, так как обзор с высоты очень ограничен — легко можно перепутать и накрыть огнем своих. Желательно выбрать в наземном подразделении координатора и вести огонь по его указаниям.

Пожалуй, самое сложное для вертолетчика — это действия против вертолетов противника. Увы, научить эффективно вести

воздушный бой в теории невозможно нужна долгая практика с реальными соперниками. Новичкам можно порекомендовать по возможности не сталкиваться с вертолетами противника. Если же воздушный бой неизбежен, то обязательно нужно стараться держаться выше соперника и, по возможности, заходить ему в хвост. Ну и, конечно, не позволять врагу сделать то же самое.

Десантные операции

В Operation Flashpoint вертолеты часто используются для транспортировки пехотных подразделений. При выполнении подобных заданий особое внимание надо уделять высадке. Место проведения десанта выбирается с особой тщательностью. Крайне нежелательно, чтоб оно оказалось в центре позиций противника — в таком случае повышается как вероятность поражения вертолета, так и опасность для десантников, которым после высадки сразу же придется вступить в бой. Поэтому лучше проводить высадку на удалении от вражеских позиций — это позволит десантируемому подразделению перегруппироваться, провести разведку и привязку к местности и только после этого начать бой. Если же все-таки необходимо провести высадку прямо на голову врага, то десанту следует выпрыгивать из вертолета на высоте 1-1,5 метра — это уменьшит опасность для вертолета.

Когда десант высаживается на удалении от позиций противника, можно использовать ложные посадки, чтобы противнику было сложнее вычислить место десантирования. Делается это так: вертолет, кроме посадки в точке десантирования, совершает еще два-три приземления на других позициях. При этом все места посадки должны находиться как можно дальше друг от друга. При высадке в боевых условиях ни в коем случае



▲ Ми-24 спрятался за горкой. Готовится выполнить "подскок".



▲ Ми-17 в игре — настоящая крепость! Несет на борту такое количество управляемых ракет, с которым и власть на Эвероне сменить можно.

не следует пользоваться функцией Auto-Hover, которая автоматически переводит вертолет в режим зависания и потом начинает постепенно сажать машину. Для начинающих пилотов это удобно, но так вертолет садится куда медленнее, чем если управлять им вручную. Кроме того, если машину начнут обстреливать, вам потребуются несколько секунд для того, чтобы взять управление на себя. Эти несколько секунд могут оказаться последними. Использовать Auto-Hover можно только для посадок на контролируемой союзником территории — там эта функция спасет вас от всевозможных пилотажных ошибок.



В следующем руководстве мы расскажем об использовании самолетов. При подготовке данного руководства использовались материалы Нашей Армии (ofp.ussr-online.net).

WARCRAFT III

С этого номера мы начинаем публикацию тактического руководства по Warcraft III. Речь пойдет, конечно, прежде всего о мультиплеере. Как научиться побеждать, играя за ту или иную расу? Как грамотно распределять ресурсы? Как правильно строить базу и управлять отрядом? Наши эксперты помогут вам узнать точные ответы на все эти вопросы. Все материалы будут сопровождаться реплеями, где воочию можно увидеть, как применяются те или иные приемы.

Микроконтроль и основы общего управления

Успех игрока в Warcraft III, как и во многих других играх, можно разделить на составные части.

I. Во время игры нужно активно использовать клавиатуру, потому что с клавиатуры все команды отдаются гораздо быстрее, чем мышью. Как следствие, скорость реакции на действия противника и маневренность войск существенно возрастают. Игрок, на 100% использующий клавиатуру,

Shift(зажат) + команда или несколько команд — выполнение приказа после выполнения текущего задания (юнит выполняет задания поочередно).

Пробел — переход к месту последнего события (до 8 событий назад).

База

Точки сбора. В каждом здании, где нанимаются войска или рабочие, можно ставить точки сбора. Заказывая рабочих в главном здании, ставьте точки сбора на ресурсы (рудник, лес), чтобы появившийся рабочий сразу принялся за работу, а вы не теряли времени. В зданиях, где нанимаются войска, удобно ставить точки сбора на героя, чтобы появляющиеся юниты сразу пополняли вашу армию.



WC3 решающее значение имеет выбор позиции. Если вы отправили войска в атаку через полкарты, то имейте в виду, что они сильно растянутся, и противнику не составит труда вынести их меньшими силами. Ваши войска никогда не должны стоять на месте. У начинающих игроков очень распространена такая ошибка: после зачистки какой-нибудь нычки игрок углубляется в базу, а войска тем временем стоят без дела — так впустую проходит очень много времени. Сначала отправьте войска к другой нычке, а потом уж делайте, что душе угодно. Нужно хорошо усвоить, что ваша основная цель — это прокачка героев.

...Продолжение следует ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Илья "Orange" Викторov
(orange@igromania.ru)
Unreal Tournament 2003:
Александр Лямкин
(lyama@igromania.ru)
Counter-Strike:
Олег Полянский
(rod@igromania.ru)
Operation Flashpoint:
Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)
Warcraft III: Jersey
(shaft@yandex.ru)

будет играть как минимум вдвое лучше, чем его соперник, предпочитающий мышь.

II. Вы должны уметь хорошо "контролировать". Этому и посвящена наша статья.

И, наконец, III. Играя за любую расу, вы должны знать если не все, то максимум ее возможностей и особенностей. Думаю, здесь комментарии излишни.

Общая информация

Ctrl + <цифра> — создание отряда из выделенных юнитов.

<цифра> — выбор отряда с соответствующим номером.

Shift + <цифра> — добавление выбранных войск в отряд с соответствующим номером.

Постройка зданий. Выберите рабочего, зажмите **Shift** и, заказав постройку, быстро кликните правой кнопкой на рудник или лес, чтобы рабочий после постройки автоматически принялся за добычу ресурсов, не отвлекая игрока.

Возвращение к базе пробелом. Для того, чтобы вернуться к базе, используйте пробел. Гораздо удобнее и быстрее несколько раз ударить по пробелу, чем тыкать по мини-карте.

Забиндите здания на цифры (**Ctrl+цифра**). Заказывайте юниты, не отрываясь от прокачки героя — или во время сражений, чтобы к вам постоянно прибывало подкрепление.

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@quake.ru)

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей



Под Стокгольмом состоялся очередной QH-Lan — грандиозный турнир по *QuakeWorld*. Он проводится раз в полгода и традиционно собирает сильнейших игроков со всей Скандинавии. Геймерам были созданы все условия для комфортного времяпрепровождения; в их число входило подключение к интернету на 100Mbit и прочие радости жизни. В финале дуэльной номинации уже в третий раз скрестили клинки всегдашние соперники **Dag** и **Griffin**, и, как и на прошлом QH-Lan, победа вновь с



▲ QH-Lan: игроки **Lege Artis** настраивают компьютеры перед началом нелегкого финального сражения.

большим трудом досталась **Dag**'у. В номинации 2x2 выиграли игроки клана **Hellfire**, а в тимплее 4x4 не было равных команде **Lege Artis**. Кроме того, в рамках QH-Lan между поклонниками *QuakeWorld* был проведен дружеский чемпионат по борьбе.

Французы анонсировали очередной турнир из серии **Lan Arena**. Уже в седьмой раз столица Франции соберет множество игроков из разных стран Европы. В качестве приманки для потенциальных прогеймеров организаторы припасли солидный призовой фонд в \$150 000. На этот раз соревнования будут проходить в номинациях **Counter-Strike**, **Unreal Tournament 2003** и **Warcraft III**. Предварительно планируется провести несколько отборочных игр, ну а победители соберутся в Париже на грандиозный финал. Традиционно в **Lan Arena** участвуют российские игроки. Поедут ли они во Францию в этом году — пока неизвестно.

Администрация сети европейских игровых серверов **Clanbase** сообщила список номинаций грядущего седьмого сезона крупнейшей онлайн-лиги **EuroCup**. Вопреки прогнозам скептиков, **Quake 3** не исключен из числа официальных игр лиги, хотя определенные сложности, связанные с утерей былой популярности этого хита, все же возникли. В список "счастливчиков" попали также **Counter-Strike**, **Day of Defeat**, **Unreal Tournament**, **Warcraft III** и несколько менее известных игр. Был опубликован список кланов, получивших официальное приглашение от администрации лиги. Ну, а всем остальным придется побороться за право участия в отборочных соревнованиях. Кстати сказать, в число приглашенных удалось попасть и российским игрокам из кланов **ASUS|Cyberfight** и **forZe**.

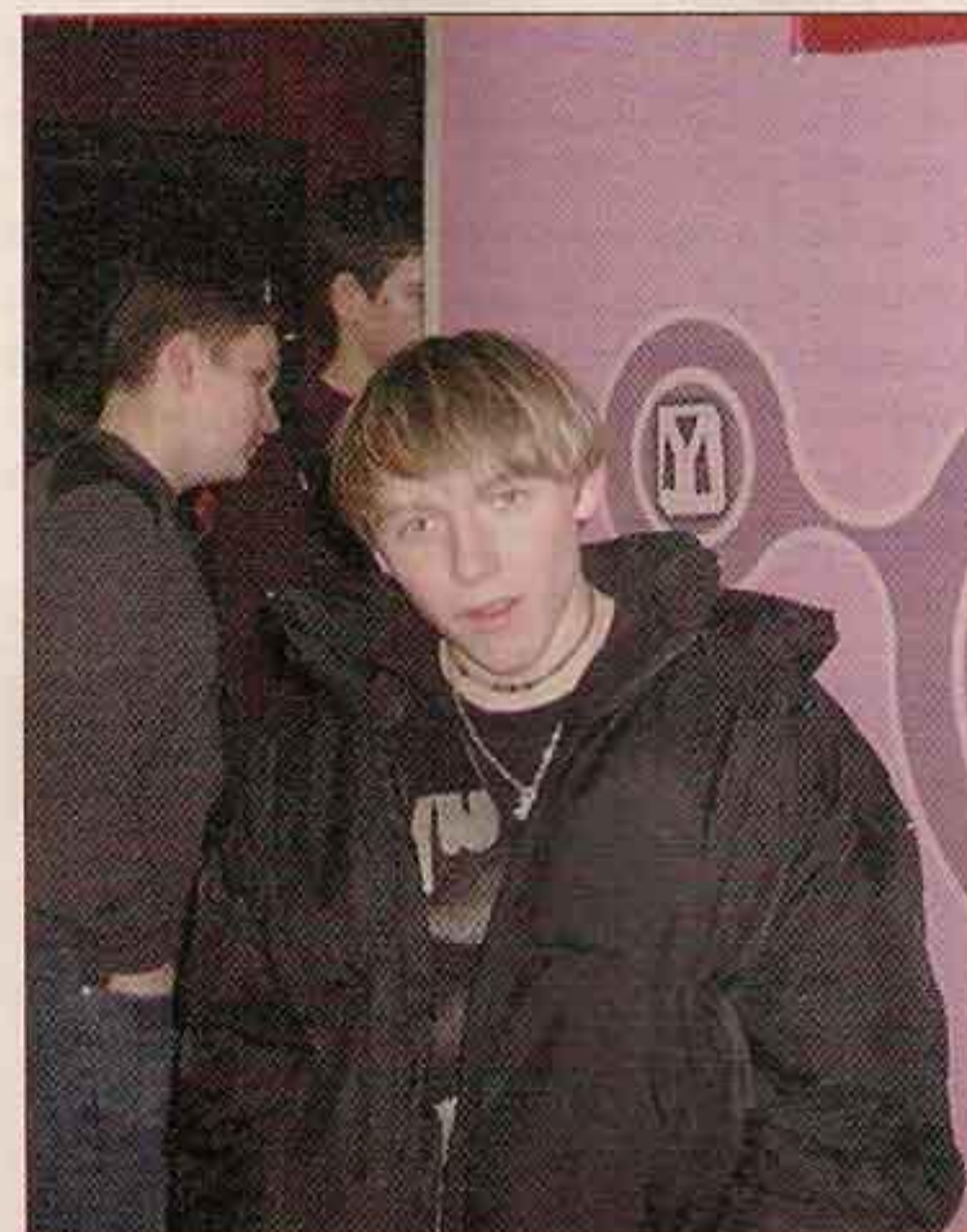
Помимо **Lan Arena**, французы решили порадовать любителей киберспорта анонсом еще одного, пожалуй, не менее крупного чемпионата. В период с 18 по 21 апреля в городе Тулуза состоится турнир **Clkarena**. По замыслу организаторов, это мероприятие будет развернуто в выставочном парке общей площадью 30 000 квадратных метров. Общее число участников должно составить более 3500 человек. Призовой фонд — 150 000 евро (наличными). Уже сейчас принять участие в турнире выразили желание множество европейских команд, в число которых затесались и россияне из **M19**.

Один из наиболее известных германских Q3-кланов, **Unmatched**, распавшийся некоторое время назад, объявил о своем скором возвращении к активной деятельности. К сожалению, из старого состава **Unmatched** остались только двое игроков — **ZyZ** и **NeoK**, ну а всем остальным предстоит нелегким трудом завоевывать себе популярность в жестоком мире киберспорта.

Cyberathlete Professional League анонсировала новый чемпионат — **The CPL Summer 2003 Event**. Этот турнир состоится в период с 30 июля по 3 августа 2003 в Далласе, США. Главной номинацией чемпионата вновь станет **Counter-Strike**. По словам **Анджела Муньеца**, директора CPL, у этой организации возникли определенные трения с **id Software**, в связи с чем **Quake 3** вновь не будет заявлен в качестве официальной номинации этого турнира. Призовой фонд чемпионата поражает воображение — он составит \$200 000, из которых 70 000 достанутся победителям соревнований

по **Counter-Strike**. На настоящий момент это самый большой приз за всю историю киберспорта. Для сравнения — на прошедшем осенью **CPL Oslo 2002** первый приз составил "всего лишь" 5000 евро.

В московском клубе **Net-Land** прошел один из первых крупных российских чемпионатов этого года — **ASUS Open Quake3 2v2**, организованный при поддержке киберпортала **Cyberfight**. Игроков оказалось



▲ **c58|uNkind** — как обычно, ни тени эмоций на лице. Настоящий прогеймер.

на удивление много — чемпионат посетили более 60 команд как из России, так и из ближнего зарубежья. В целом, участники остались довольны организацией этого мероприятия, тем более что призами были материнские платы и видеокарты от главного спонсора — компании **ASUS|Stek**. Приз за первое место разыграли между собой два состава клана: **c58|uNkind** и **Cooler** без особого труда справились с прогеймерской парой **Polosatiy** и **noBar**, завоевав заслуженную победу.

На официальном сайте **World Cyber Games** началось голосование на тему выбора игр для будущего турнира **WCG'2003**. Проголосовать может каждый, однако обычно подобная практика имеет лишь косвенное значение для организаторов. На выбор предлагается множество игр различных жанров. Помимо традиционных шутеров и стратегий, нам предлагается определиться с таким экзотическим для кибертурниров жанром, как авиасимулятор. ■



КИБЕРСПОРТ Интервью



A-Line|MegioN: главное — это дружба

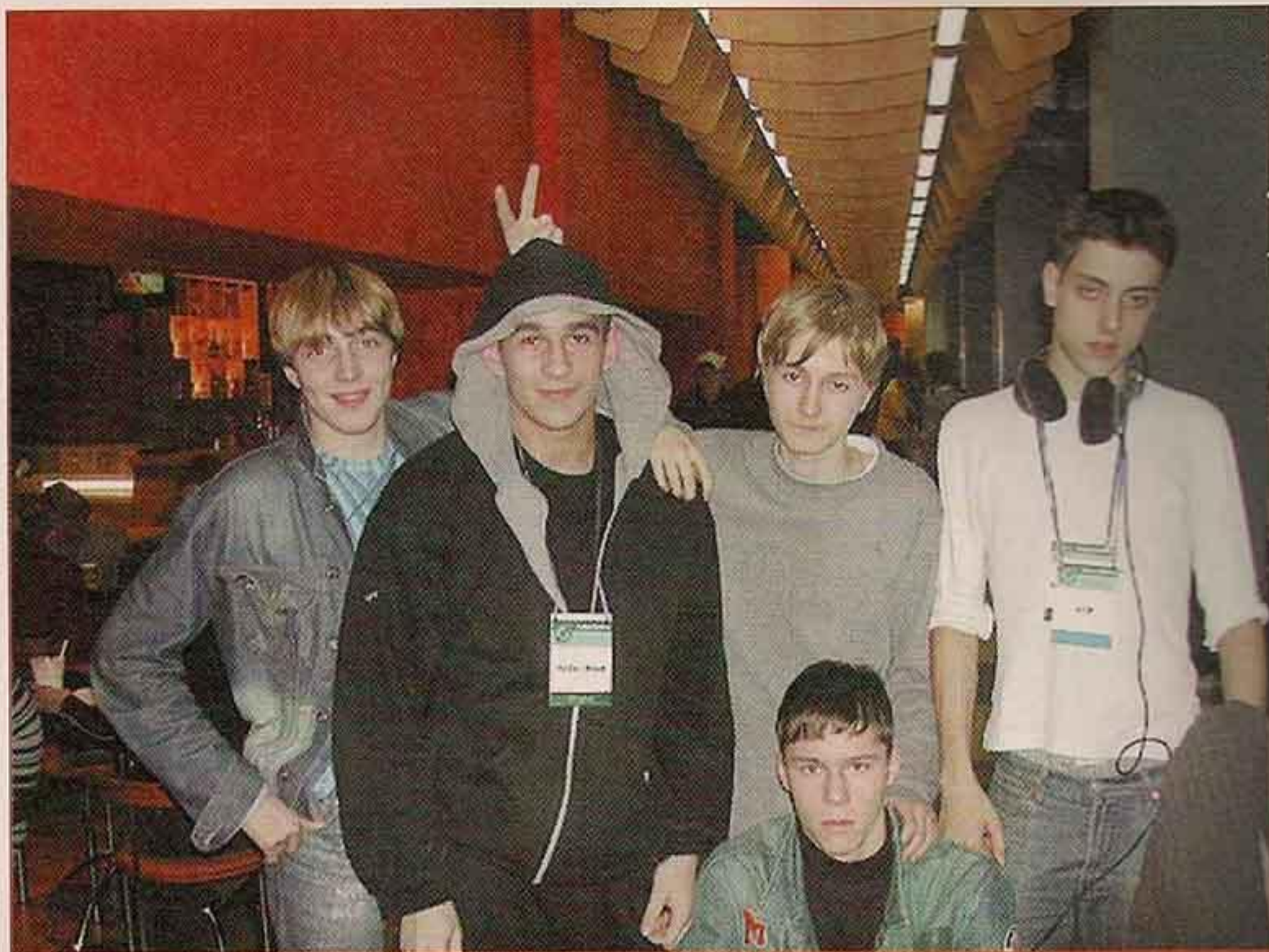
Вскоре после "осеннего кризиса" клана forZe на киберспортивном небосклоне засияла новая звезда российского Counter-Strike — молодой и амбициозный клан Active Line (A-Line). Буквально за считанные месяцы игроки клана сумели пробиться в "высший дивизион", обыграв всех мало-мальски серьезных московских соперников, и всерьез настроились на покорение титула сильнейшей команды России. Недавняя победа игроков A-Line на престижнейшем Кубке Урала еще более укрепила их репутацию перспективного и дружного клана. Один из ведущих игроков клана, A-Line|MegioN, любезно согласился ответить на вопросы нашего журнала, рассказав немало интересного о своих киберспортивных свершениях и жизненных интересах.

"Игромания" [И]: Привет, MegioN. Мой первый вопрос традиционен — имя, возраст, где живешь, чем занимаешься в "реальной жизни"?

MegioN: Меня зовут Игнатко Сергей, известен под ником MegioN, или если кто помнит — Evil. Мне 20 лет. В реальной жизни учусь, работаю и занимаюсь всякой ерундой. Живу в Москве.

[И]: Каким образом увлечение Counter-Strike отражается на твоей реальной жизни? Учеба, работа, да еще и профессиональный гейминг — в твоих сутках, наверно, часов 30, не меньше, раз все успеваешь?

MegioN: Профессиональный гейминг сильно влияет на учебу, но в целом он мне не мешает нормально работать и весело проводить время. Мы посвящаем тренировкам примерно 5 часов в день с 17 до 22 часов вечера. Этого вполне достаточно, чтобы быть лучшими. На данный момент мы являемся лучшей командой Москвы, и многие



▲ MegioN с группой соклановцев. Как обычно, без дружеской шутки не обошлось.

могут это подтвердить, да и вообще — мы доказали это на деле. С учебой я разбираюсь во время сессии — за две недели сдаю все ;).

[И]: Как началась твоя карьера в Counter-Strike?

MegioN: Я приехал в Москву, поступил в институт, и просто захотелось пойти поиграть в компьютерный клуб со своими друзьями. Начинать играть в Half-Life, но как-то раз я увидел, что народ играет во что-то новое и очень интересное. Я решил тоже попробовать, и понеслась... Ходили постоянно на целую ночь и дико фанатели от этой игры. Но потом я понял, что в жизни есть не только игры, и отошел от них примерно на полтора года. Потом решил поставить дома выделенку — для дела. Но дела не получилось, а получился Counter-Strike по интернету. Сначала играл на "мясных" серверах. Но потом мне захотелось играть в команде 5x5, и так я попал в свой первый клан [u_Alpha]. Однако эта команда была слабой, и я начал подумывать о том, чтобы попасть в более сильную. Так я пришел в RnB, где играл примерно три месяца, до лета 2002 года. А потом, как гром среди ясного неба, грянули отборочные WCG'2002. Все куда-то уходило, приходило, в общем — обычная московская неразбериха. Я стопроцентно решил сыграть на WCG и быстро начал собирать команду. Она была собрана и зарегистрирована за 7 минут до конца регистрации. Дальше все стало уже более серьезно.

[И]: А как называлась та команда? Удачно ли вы выступили на WCG?

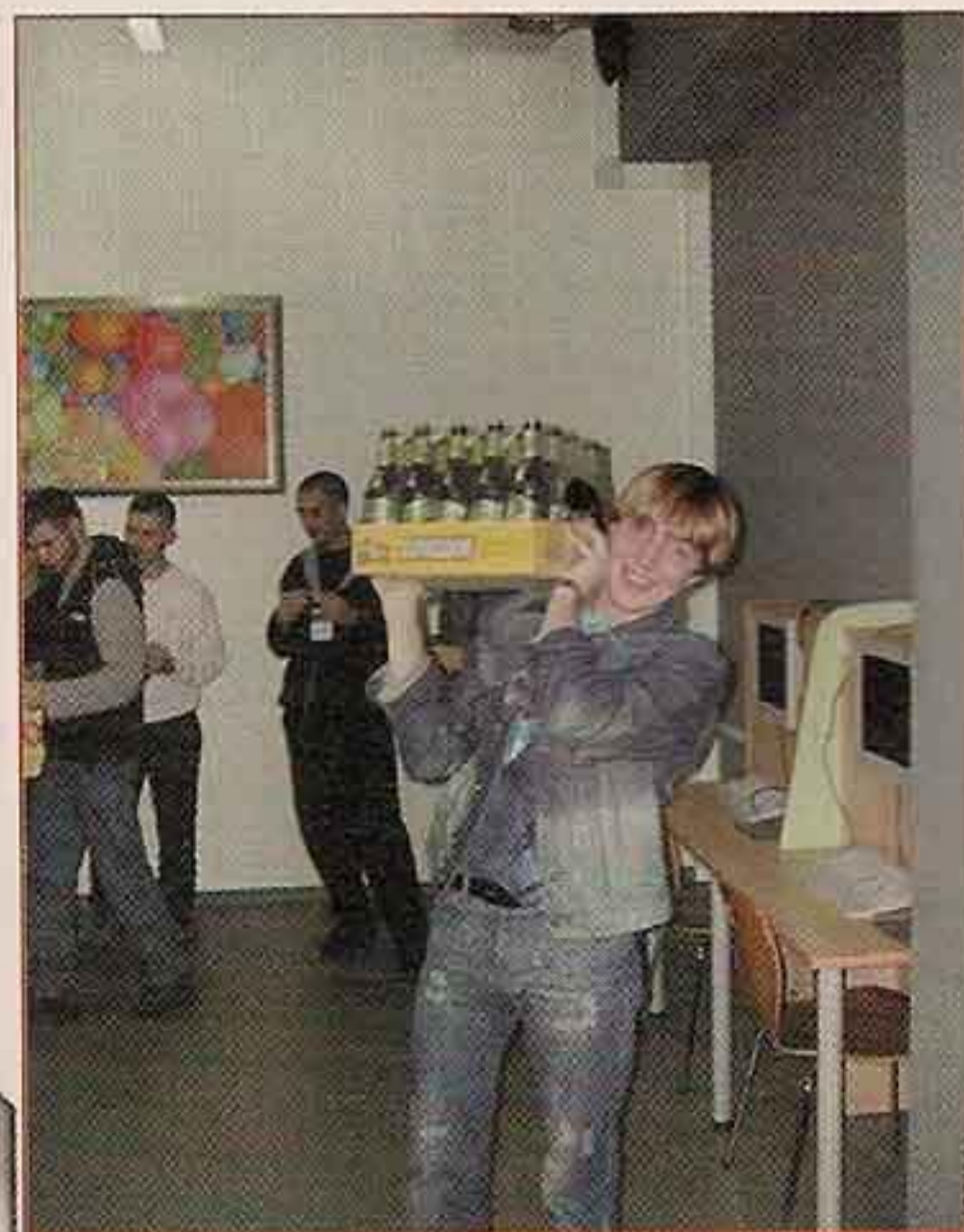
MegioN: Команда называлась U98 (UniteD). Мы умудрились пройти московские отборочные и попали в финал. Top16 был взят. На отборочных мы обыграли явного фаворита — команду Allstars.

[И]: Расскажи, как образовалась команда A-Line, как ты попал в нее и какими были ваши первые достижения...

MegioN: После WCG меня позвали в команду forZe, где я играл примерно два месяца. Но потом началось давление со стороны менеджера этой команды, после чего я и лучший игрок forZe, Ant1killer, были исключены. За компанию с нами выгнали и c58|Patrick'a, которого позвали в клан лишь за день до этого. Мы остались втроем и стали думать, что нам делать дальше. Решили не унывать и создать новую лучшую команду в Москве. Нашли еще одного человека, а тут приехал еще M19*Rado из Питера. Он играл с нами пять месяцев, пока мы искали подходящего игрока. Первые достижения были колоссальными — все лучшие московские команды мы обыграли с разгромным счетом. Потом приехал M19*Kalbl4, и от него поступило предложение съездить на Кубок Урала. Вот таким бурным было начало.

[И]: С этого места, пожалуйста, поподробнее. Просочились слухи, что Кубок Урала сопровождался бурным скандалом по поводу призов, причем — во всех номинациях. Мог бы ты внести ясность, со своей точки зрения на события?

MegioN: Поездка была веселой и очень интересной. В Екатеринбурге мы почти без проблем взяли первое место. Еще



▲ A-Line|MegioN — вот сейчас возьмем ящичек пивка, да и пойдем "тренироваться".

до поездки нам сказали, что приз за первое место составляет 40 000 рублей, и мы, купившись на это, решили поехать. А когда было награждение, нас очень хорошо сдобрили кубком, грамотами, медалями и вынесли... струйный принтер. Который стоит \$120. А команде **етах**, занявшей третье место, дали одну беспроводную клавиатуру на пятерых. Прямо скажу: **Федерация Компьютерного Спорта** нас кинула, куда деньги ушли — непонятно!

[И]: Вообще-то в последние месяцы уральская ФКС демонстрирует завидную активность в популяризации и развитии киберспорта. И вдруг — такая неожиданность. С чем это связано, по-твоему?

MegioN: Я бы сказал так: организация Кубка Урала была очень хорошая, все было отлично, хорошие компьютеры, объективные судьи, бар, четко составленное расписание. А то, что нас так кинули... Не знаю. Не хочу думать, что ФКС положили деньги себе в карман, но и других версий у меня пока что нет. Приехало около 50 команд, и каждая команда платила по 750 рублей за регистрацию... Мне это все непонятно.

[И]: Не секрет, что столицу то и дело сотрясают конфликты, связанные с громкими переходами игроков из одной команды в другую, последующим длительным выяснением отношений и поисками виноватого. Как ты считаешь, с чем связано это негативное явление и каким образом можно предотвратить это в будущем?

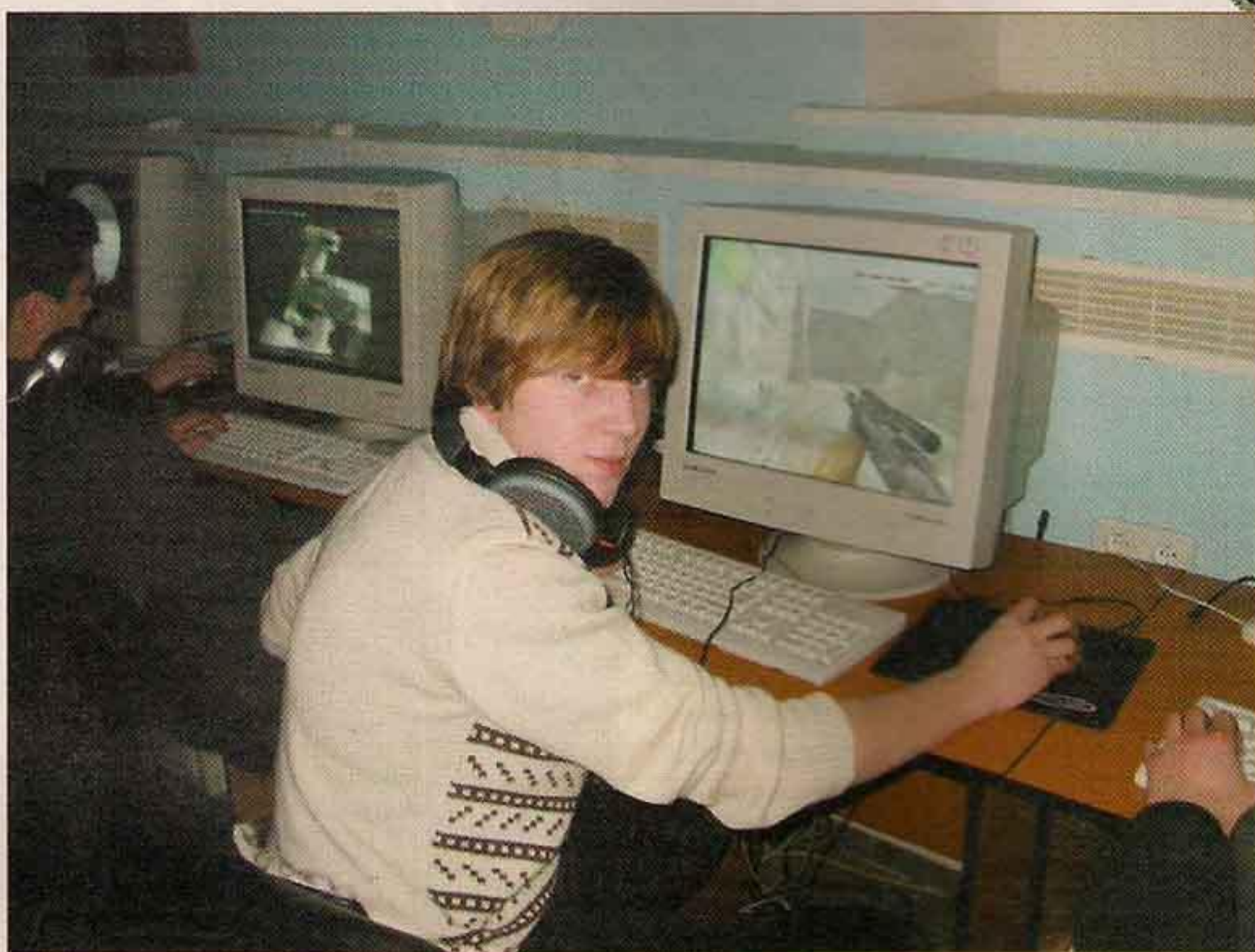
MegioN: В первую очередь с тем, что Counter-Strike — не индивидуальная игра, а игра команды из пяти разных людей и, соответственно, пяти разных мнений. Чаще всего такие переходы случаются не из-за самой игры, а просто из-за человеческих взаимоотношений. Как предотвратить? Ну, скандалы были, есть и будут. Даже у нас в команде бывают ссоры такого плана, но я делаю все, чтобы все было хорошо. Есть один способ сплотить и сдружить людей в клане... Это хорошая вечеринка в кругу команды.

[И]: Отталкиваясь от твоих слов, можно сделать вывод, что главное в Counter-Strike — это дружеские взаимоотношения между членами клана, а уже из них проистекает эффективность "боевых действий"?

MegioN: Именно так оно и есть. Когда я был в команде forZe, отношения были чисто деловыми, и из-за этого мы часто ругались, а плохие отношения очень негативно влияют на мораль и, соответственно, на игру всей команды. Пример из жизни. Будучи уже в A-Line, я решил собрать всю команду у себя дома и как следует посидеть перед чемпионатом. Все хорошо пообщались, весело провели время, с огромным позитивом поехали на чемпионат — и выиграли его! Как говорят геймеры, "у меня сегодня плюс мораль". ;)

[И]: Так, может, именно в этом и состоит секрет успеха непобедимых M19? Ведь они стараются не конфликтовать между собой. Кстати, что ты думаешь об этом клане? Как долго будет продолжаться серия их побед?

MegioN: Именно в этом и состоит. У них в команде очень теплые отношения, хотя назвать их друзьями я не могу. У M-19 есть огромный плюс — они давно играют вмес-



те, примерно два года, и замен почти не было. Это их секрет успеха. Что я думаю о них? Очень хорошие ребята. И как клану им просто огромное уважение. Сколько продлится их успех, сказать сложно — но на предстоящем турнире **Golden Mouse** мы постараемся показать им, что и в Москве есть команды мирового уровня.

[И]: Какие соревнования команда A-Line планирует посетить в ближайшие несколько месяцев?

MegioN: Все грядущие чемпионаты Москвы. 7 февраля поедет в Ставрополь. Там обещают за первое место 30 000 рублей, хотя думаю, что дадут какой-нибудь ксерокс. И, конечно же, **Golden Mouse Cup**. Планируем везде выиграть.

[И]: Как ты оцениваешь шансы команды на WCG'2003? Кто, по-твоему, поедет от России на финальные игры в Корею в этом году?

MegioN: Я просто не уверен, что мы сможем продержаться столько времени. Но если все будет ОК, то, думаю, поедет мы и M19. M19 имеет приглашение на финал как победитель WCG'2002. Ну, а шансов на победу у нас немного. Хотя, конечно, за такой огромный период времени можно очень даже хорошо натренироваться и показать "буржуйам", кто в доме хозяин. Думаю, M19 победили на WCG'2002 лишь потому, что не было грандов мирового Counter-Strike — **eoLithic, SK, Ocrana**.

[И]: Не так давно Counter-Strike отпраздновал свое трехлетие. Это довольно приличный срок для компьютерной игры. Как ты считаешь, сколько времени CS еще будет оставаться в лидерах, и каким ты видишь его преемника?

MegioN: Если реально оценивать, то, думаю, года два он еще протянет, но будет все время обновляться. А преемник будет очень похож на нынешний Counter-Strike в плане геймплея, но будет намного совершеннее по графике.

[И]: Пример с Кубком Урала в любом случае показывает, что с развитием киберспорта в нашей стране дела обстоят не

наилучшим образом. Что ты думаешь о дальнейшем развитии киберспорта, есть ли у него будущее?

MegioN: Киберспорт очень продвинулся за прошедший год. Но пока не будет серьезных спонсоров с желанием вкладывать большие деньги в игры, мы так и будем продолжать ползти как черепахи... К примеру, взять Швецию — там денег не жалеют, и, соответственно, киберспорт у них очень сильно развит. Проводятся чемпионаты с огромными призовыми фондами, у народа появляется желание хорошо играть, быть лучшими, в конце концов, — заработать на этом! А у нас все идет на голом энтузиазме игроков и некоторых людей, которые толкают киберспорт в массы. Нет денег — нет нормального киберспорта.

[И]: Что бы ты мог пожелать начинающим игрокам, желающим заняться киберспортивной карьерой? Стоит ли овчинка выделки, или, может, для них было бы разумнее заняться более "реальными" вещами?

MegioN: Для начала нужно уяснить себе, чего ты хочешь добиться, а потом уже делать. Посоветовать могу одно: поставить цель и идти к ней. Когда добьешься — бросить. Иначе киберспорт поглотит тебя полностью, и ты уже не сможешь выбраться. Я слышал, что в Москве открылась клиника по реабилитации геймеров. Если сильно увлечешься, можно и туда загреметь.

[И]: Ты упомянул о "цели". Какую цель лично ты поставил перед собой?

MegioN: Выиграть WCG'2003! А потом — займусь более плотно работой и личной жизнью.

[И]: Ну, такой цели стоит добиваться. Что ж, спасибо за интервью, желаю лично тебе и команде A-Line выдающихся свершений на ниве киберспорта! ■

[Фотографии предоставлены сайтами Actiononline.ru и Cyberfight.ru]

Паддал прошлогодний снег



ЖАЖДА ПОГОН И

ЗАПРЕДЕЛЬНЫЕ СКОРОСТИ В NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

АНДРЕЙ "SOLDIER" ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU)

Ваш автомобиль с бешеной скоростью не сдается по скоростному шоссе, вы благополучно обгоняете своих конкурентов, проходите поворот, как вдруг дорогу вам перегородивает несколько... полицейских грузовиков и автобусов. Вы врзаетесь в один из них, но продолжаете движение, лишь слегка потеряв скорость, ведь вы управляете не чем-нибудь, а массивной и в то же время быстрой пожарной машиной... Представили? Говорите, такого не может быть? Может! Сегодня мы опровергнем все ваши сомнения и воплотим в жизнь самые смелые фантазии. Настоящих гонок никогда не бывает много...

ЖЕЛЕЗНЫЕ КОНИ

Первой нашей жертвой будет папка \Cars, расположенная в каталоге с игрой. В ней вы найдете несколько файлов с расширением .ini (а именно **Cameras.ini**, **cars.ini**, **RearView.ini**, **reflection.ini**), буквально напичканных важнейшими игровыми параметрами, а также множество подкаталогов, каждый из которых отводится под определенную машину и содержит соответствующие ей файлы.

Начнем разбор местных ini-файлов с самого важного из них — **cars.ini**. Отредактировать данный файл, так же как и все остальные ini-файлы игры, вы можете в любом текстовом редакторе. Файл состоит из разделов (их имена выделяются квадратными скобками), каждый из которых располагает общими характеристиками того или иного автомобиля (в начале файла идут параметры гоночных автомобилей; начиная с раздела **car24** — транспорта). Вот основные параметры, составляющие любой из разделов:

name — кодовое название машины.
displayname — реальное название тачки.
class — класс. Параметр принимает значения от 1 до 5. Чем выше значение, тем хуже и дешевле машина.

traffic — данный показатель определяет, может ли данный автомобиль выступать в роли транспорта (**true** — да, **false** — нет). Измените значение данного параметра на **true** у всех гоночных машин, и в качестве мирных участников дорожного движения по трассе будут путешествовать не только автобусы и такси, но и самые настоящие спортивные тачки.

price — стоимость авто (количество очков, которое вы должны набрать для того, чтобы открыть данную машину).

nfsprice — стоимость усовершенствованной модели данного автомобиля (в ее названии фигурирует приставка **NFS**). Чтобы открыть все представленные в игре машины, установите у них значения этого и предыдущего параметров на отметку 0.

Тактика изменения данного файла не так уж сложна. Для создания новой игры нужно переписать все названия машин согласно

собственным представлениям об идеальном автопарке. Весьма интересных результатов можно добиться путем комбинации классов машин. Можно переносить более продвинутые кары в более низкий класс и наоборот. Здесь же можно изменить стоимость машины, разрешив тем самым игроку открывать пораньше более продвинутое авто. Но некоторые — самые мощные — лучше, наоборот, поднять в цене, оставив, что называется, на сладкое. И уж точно следует повысить цену на апгрейженные тачки.

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ГОНКУ

Теперь перейдем к изучению файла **Cameras.ini**, насыщенного характеристиками различных типов камеры. Каждый раздел файла несет в себе параметры той или иной камеры. Самые важные разделы файла — это **high** (вид сзади с камерой, приближенной к машине), **low** (вид сзади с камерой, отдаленной от машины), **bumper** (камера, расположенная на бампере вашей машины), **bird** (камера, находящаяся на высоте птичьего полета), **jump** (камера, активизирующаяся при прыжке). Разберем их структуру.

Armlength — расстояние между камерой и автомобилем по горизонтали.

ArmHeight — расстояние между камерой и машиной по вертикали.

YawBackTension — отклонение от прямого направления движения камеры.

YawOutTension — отклонение от обратного направления движения камеры.

Pitch — угол наклона камеры.

FOV — величина области обзора камеры.

RotationTension — максимальный угол поворота камеры.

Исправляя значения указанных выше атрибутов у той или иной камеры, вы можете расположить ее почти как угодно. Можете ли вы представить себе NFS с видом сверху? Затрудняетесь? В таком случае все внимание на скриншот.

А теперь о том, как всего этого добиться. Сначала ищем раздел **bird**. Затем меняем значение параметра **ArmHeight** на 13.75 (можно чуть меньше), **FOV** — на 120 (для получения наилучшей картинки не будет лишним подстроить значения и некоторых других атрибутов). Вот и все. Теперь вы не узнаете старый добрый NFS. А как изменился геймплей!

НАС НЕ ДОГОНЯТ

Далее заглянем в один из подкаталогов директории \Cars (напомню, что каждый из них содержит характеристики определенной машины и заимствует у нее название). В нем вы увидите множество файлов. В первую очередь займемся редактированием файлов **car.ini** (здесь содержатся характеристики данной машины, которые используются, когда ею управляет игрок), **car_cop.ini** (атрибуты данной модели, применяемые, когда она выступает в роли полицейской машины), **carracer.ini** (параметры данной машины, вступающие в силу, когда за нее управляет компьютерный гонщик) и **car_hp.ini** (характеристики автомобиля в режиме *Hot Pursuit*). Набор параметров во всех этих файлах один и тот же, различны только значения. Так, одна и та же тачка имеет различные показатели для гоночного и полицейского режимов (во втором случае она немного полегче, побыстрее и поповоротливей). Впрочем, вы можете устранить эту несправедливость, если считаете, что копы слишком назойливы.



▲ Немного непривычная для NFS картина, не правда ли?

Рассмотрим поочередно каждый раздел упомянутых выше файлов. После наиболее интересных параметров курсивом будет идти комментарий по изменению. Первым идет блок **basic**. Вот что он нам может предложить:

Mass — масса машины. Чем меньше, чем выше скорость. Подставьте сюда ноль, и ваша машина понесется, как ракета.

Рекомендуемое изменение. Данный параметр так же влияет на инерцию автомобиля. Если поставить минимальную массу, то автомобиль будет сильно заносить даже на маленьких поворотах. Можно создать своеобразную "игрушечную" модификацию. Машины будут кувыряться по трассе, как радиоуправляемые модельки. Очень забавно. А можно устроить настоящую гонку танков. Ставьте массу каров побольше, и столкнут соперников с трассы будет куда как непросто. Начнется прямо-таки тактическая борьба за место на дороге. Осторожно-осторожно придется выталкивать оппонентов на обочину. А можно создать комбинированный мод. Все противники — легковесы, а вы на эдаком танке расшвыриваете их в стороны. Баланс не сильно нарушится, потому что противники будут набирать скорость быстрее вас. Не менее увлекателен результат будет, если самому гнать на легкой машине, посадив соперников в многотонные кабриолеты. Эдакая гонка на фигурное вождение.

BodyShape — форма корпуса автомобиля (поставьте сюда число от 1 до 6).

FrontTrackWidth — расстояние между передними колесами тачки.

RearTrackWidth — расстояние между задними колесами.

Рекомендуемое изменение. Расстояние между колесами — длину оси — можно выставить значительно шире корпуса. Можно даже сделать ее в ширину трассы. Очень удобно — оппоненты не могут вас обогнать, ваша машина занимает всю трассу. И очень неудобно — малейшее отклонение от идеальной траектории, и ваша авто задевает препятствия на обочине. Да и не спортивно. А вот сделать ось покороче — очень даже интересно. Автомобили по управлению становятся чем-то похожи на мотоциклы. Очень неустойчивы, зато куда более маневренны.

VehicleHeight — высота авто.

HeightOfGravity — гравитация.

RearSlideFactor — скольжение задних колес машины (чем выше, тем сильнее скользит тачка).

Рекомендуемое изменение. Данный параметр можно и нужно использовать для создания имитации обледенелости трассы. Весьма оригинально играть на трассе с заносами, пролегающей где-нибудь в Египте. Снизив этот параметр, можно добиться хорошей устойчивости машин на дороге даже на обледенелых трассах.

FrontGripBias — наклон корпуса машины вперед.

Следующие четыре показателя отвечают за аэродинамические факторы и являются важнейшими тюнинговыми атрибутами машины.

AeroDragCoefficient — коэффициент сопротивления воздуха.

Рекомендуемое изменение. Машины, буквально продирающиеся через воздушное "желе". Почти замедленная съемка. И очень оригинальное смещение баланса. Игра становится чем-то похожа на стратегию. Все за-

медленно, больше времени на обдумывание каждого поворота руля. Эдакий тактический симулятор гонок.

AeroFrontDownforceCoefficient — сила трения передних колес.

AeroRearDownforceCoefficient — сила трения задних колес.

Рекомендуемое изменение. Если сильно "разнести" силу трения передних и задних колес, можно получить нестандартное поведение машин на трассе. Поэкспериментируйте с этими параметрами.

BodyLiftCoefficient — данный показатель определяет, насколько машина будет приподниматься от земли во время езды.

Рекомендуемое изменение. Прямой путь к получению "летающих" авто. Высоко взлететь, увы, не получится, но немного воспарить — вполне.

Далее следует ряд параметров, отвечающих за поворотливость машины.

TurningCircleRadius — максимальный радиус поворота авто.

Рекомендуемое изменение. Завышать это значение имеет смысл только на кольцевых трассах. Можно сделать модификацию NASCARa.

TurninRamp — угол наклона корпуса тачки при повороте вовнутрь.

TurnoutRamp — угол наклона корпуса машины при повороте наружу.

Характеристики **driveWheels_0**, **driveWheels_1**, **driveWheels_2** и **driveWheels_3** задают ведущую пару колес. Если значения первых двух параметров определены как единица, а остальные как ноль, ведущими назначаются передние колеса, и наоборот — если значения первых двух атрибутов равны нулю, а последних единице, ведущими становятся задние. Можно сделать полноприводные автомобили из тех, которые изначально имеют только одну пару ведущих колес.

YawInertiaFactor — инерционность машины.

Рекомендуемое изменение. Мы уже рассмотрели, как можно повлиять на инерцию. Ну а это — прямой параметр, изменяя который, вы измените и поведение машины на трассе. Увеличивать инерцию лучше только на закольцованных трассах, иначе машины будут вылетать на обочину даже на самых мелких поворотах.

Следующим по списку идет раздел **engineblock**. В нем прописаны характеристики движка машины. Вот список самых важных из них.

MinRPM — минимальное число оборотов холостого хода.

RedLine — максимальное количество оборотов.

Рекомендуемое изменение. Выставив данное значение на максимум, можно заставить машины зверски пробуксовывать на месте. Дым из-под колес, задымленная трасса... Иногда выглядит красиво. Но злоупотреблять не стоит.

В блоке **transmission** вы найдете параметры, связанные с коробкой передач машины.

NumberOfGears — количество передач.

Рекомендуемое изменение. Если увеличить число передач, то ход машин — их разгон — будет более плавный. Но только при выставленной ручной коробке. На автомате изменения почти не заметны.

GearShiftDelay — задержка (в секундах)

между переключением передач.

Automatic — данный показатель определяет, имеется ли у данной машины автоматическая коробка передач (1 — да, 0 — нет).

Рекомендуемое изменение. Автомат лучше поставить всем машинам, предоставив игроку возможность самому выбирать, какой коробкой передач пользоваться. Реалистичность и соответствие прототипу — это хорошо, если вы решили сделать реалистичный автосим, но если цель — создать игральную модификацию...

Раздел **audio** посвящен звуковым эффектам, издаваемым тачкой. Он содержит в себе только два атрибута.

enginetype — рев мотора машины (поставьте сюда число от 1 до 10).

Рекомендуемое изменение. Учтите, что сильный рев — не значит качественный мод. Громкий звук работающего мотора хорошо подходит к мощным, тяжелым тачкам, тогда как миниатюрные малолитражки обойдутся и легким гулом на 2-3 единицы.

horntype — тип сигнала.

Копаясь в перечисленных выше параметрах, можно переделать любой оригинальный автомобиль в невиданный ранее аналог, благо на параметры авто разработчики не поспешили. Еще не мешает присвоить новому автомобилю подходящий внешний вид (о том, как это делается, читайте ниже). Правда, о создании действительно новой модели машины говорить не приходится: программы для полноценного редактирования используемых в игре моделей пока не создано.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Следующим предметом изучения станет папка **\Ai** с имеющимися в ней файлами **AIChaseDefs.ini**, **AIRacers.ini** и **racetune.ini**.

ГОНЩИКИ

Начнем с файла **AIRacers.ini**. Он поделен на блоки, большинство из которых соответствуют тому или иному участнику гонок или блюстителю порядка. Список основных параметров, представленных в каждом местном блоке (естественно, какие-то из них могут отсутствовать в определенных разделах), выглядит следующим образом:

type — тип гонщика (**Player** — игрок, **Racer** или **Perp** — компьютерный гонщик, **Traffic** — дорожное движение, **Cop** — коп, **Helicopter** — полицейский вертолет).

name — имя гонщика.

car — основная машина игрока. Здесь указывается кодовое название машины, используемое также в файле **cars.ini**, разобранном выше.

skin — скин автомобиля. В качестве значения характеристики вы должны указать слово **skin** и число от 0 до 11 (пример: **skin02**) в случае с гоночной машиной и словосочетание **skincop**, если речь идет о "полицейском" скине.

skill — мастерство гонщика. Измеряется в целых положительных числах по девятибалльной шкале.

Рекомендуемое изменение. Данный показатель наряду с атрибутом **car** и многими параметрами из файла **racetune.ini** (о нем мы поговорим чуть позже) является ключевым в определении силы гонщика. Изменяя значения всех этих параметров, вы можете повышать или понижать сложность игры.

attitude — поведение (состояние) игрока (**neutral** — нейтральное, **timid** — робкое, **aggressive** — агрессивное, **angry** — очень агрессивное).

Рекомендуемое изменение. Можно, конечно, порекомендовать насытить трассу безобидными овечками. Но для быстрого прохождения игры существуют коды. Мы же делаем мощный мод, призванный повысить увлекательность игры, а не упростить прохождение. Поэтому смело делаем из оппонентов агрессивных Макреев и злобных Шумахеров. Ну и сами не забываем как следует погрызть виртуальный щит и закусить мухомором перед гонкой.



▲ Гонки на автобусах — очень интересное и увлекательное занятие.

color — цвет машины.

Рекомендуемое изменение. В цифровом выражении. Смело меняйте на тот цвет, который вам больше по душе. Если колер машин оппонентов можно и не трогать — там и так вся гамма представлена, — то вот цвет своей тачки можно и подогнать по вкусу.

Обратите внимание на раздел **entity35**. Он посвящен полицейскому вертолету и содержит в себе только две настройки: **type** и **maxspeed**. Последняя имеется только в данном блоке и определяет скорость полета вертолета (учтите, что значение данной характеристики должно иметь окончание **f**).

Редактируя значения описанных выше параметров, можно здорово изменить облик и поведение ваших компьютерных противников и даже полицейских. Как вариант, можно "пересадить" блюстителей порядка на массивные машины вроде автобусов и грузовиков (то же самое можно, кстати, сделать и с компьютерными гонщиками), подкорректировав в соответствующих разделах значение характеристики **car** (см. врезку) и исправив значение атрибута **skin** на **skin01** (правда, в этом случае копы будут выглядеть так же, как и обычный транспорт, но вы ведь узнаете их по поведению?). Поверьте, соревноваться с копами, управляющими автобусами и грузовиками, гораздо интересней, чем удирать от легковых полицейских машин. Но и опасней...

КОПЫ

Переходим к разговору о следующем файле из папки \Ai — **AiChaseDefs.ini**. Он несет в себе главные характеристики копов и предопределяет их поведение на дороге. Первый раздел файла наполнен параметрами, определяющими, как полицейские ведут себя, преследуя ту или иную машину.

pursuitLevel_1_Duration — продолжительность погони за вами копов первого уровня (он обозначается вверху экрана звездочка-

ми). По истечении этого срока за вами начинают гоняться полицейские второго уровня. Данный атрибут, как и все остальные игровые параметры, связанные со временем, измеряется в секундах.

Рекомендуемое изменение. Если вы еще не ас аркадных дорог, то лучше увеличить это время. Получите возможность поупражняться в игре "догонялки" с неподвижными полицейскими.

pursuitLevel_2_Duration — продолжительность погони за вами полицейских второго уровня.

pursuitLevel_3_Duration — третьего уровня.

pursuitLevel_4_Duration — четвертого.

pursuitLevel_5_Duration — пятого.

easyCopMeterThreshold — скорость, превысив которую, гонщик становится нарушителем, и вы получаете право начать за ним погоню, выступая на стороне полицейских, при игре на легком уровне сложности (Beginner). Этот параметр, как и все остальные характеристики, связанные со скоростью, измеряется в милях в час.

Рекомендуемое изменение. Если страдаете от недостатка работы, то можно снизить значение параметра и начинать отлавливать чуть ли не любую машину на трассе. Если же хотите охотиться только на асов "баранки", то параметр гоните вверх. Ведь сильно превышают скорость только оппоненты с высоким уровнем AI.

mediumCopMeterThreshold — то же при игре на среднем уровне сложности (Intermediate).

hardCopMeterThreshold — на высшем (Advanced).

easyRacerMeterThreshold — скорость, превысив которую, компьютерные гонщики подвергаются погоне со стороны копов при игре на легком уровне сложности (Beginner).

Рекомендуемое изменение. Если не любите, чтобы на трассе была куча полицейских машин, гонящихся не за вами, — смело завышайте данный параметр. С другой стороны, весьма интересно гоняться при обилии копов на дороге. Копов, которые гонятся не за вами, хотя вы едете заведомо быстрее оппонентов.

mediumRacerMeterThreshold — то же при игре на среднем уровне сложности (Intermediate).

hardRacerMeterThreshold — на высшем (Advanced).

easyPlayerMeterThreshold — скорость, превысив которую, играющий подвергается погоне со стороны полицейских при игре на легком уровне сложности (Beginner).

Рекомендуемое изменение. Тут все наоборот. Если не хотите постоянно размахивать "хвостом" из пяти-шести копов, ставьте параметр повыше. Ну а если нравится убегать от погони, сводите ниже ста километров в час.

mediumPlayerMeterThreshold — при игре на среднем уровне сложности (Intermediate).

hardPlayerMeterThreshold — на высшем (Advanced).

SingleRaceSupportMax — количество копов, которое может призвать на помощь зафиксировавший нарушение полицейский при игре в режиме Single Race (одиночная трасса).

Рекомендуемое изменение. Сотня — это, конечно, перебор, да и какой компьютер выдержит такую нагрузку. А вот пару десятков копов "повесить на хвост" можно. Забавно наблюдать, как бедняги начинают путаться

друг в друге. Сталкиваться, снова разгоняться. Хотя, если копы четвертого класса, то загонять вас даже на двадцати машинах они будут очень технично.

initialSpawnDelay — минимальное время, по прошествии которого с момента начала гонки за ее участниками могут начать погоню копы.

Рекомендуемое изменение. Сразу оговоримся: ставить значение на ноль не стоит. Машины копов разгоняются быстрее многих тачек гонщиков. Неприятно быть застопленным еще до начала самой гонки. Так что некоторая задержка нужна. Другое дело, что она может быть не очень большая. Пятнадцати секунд хватит.

playerBustResetCopDist — максимальное расстояние, на котором блюститель порядка может остановить вашу машину после восстановления (использования функции Reset). Данный показатель, как и все остальные игровые параметры, связанные с расстоянием, измеряется в метрах.

playerBustResetSpikeDist — максимальное расстояние, на котором коп может остановить вашу машину после попадания вами на расставленные им шипы.

copSpawnDistanceThreshold — близость расстановки на трассе полицейских машин по отношению друг к другу.

easyPerpEvadeRoadblock — шансы (в процентах) компьютерного гонщика благополучно миновать дорожную блокаду, расставленную блюстителями порядка, на легком уровне сложности (Beginner).

mediumPerpEvadeRoadblock — то же самое на среднем уровне сложности (Intermediate).

hardPerpEvadeRoadblock — на высшем (Advanced).

Раздел **roadblock** заполнен параметрами, связанными преимущественно с блокадой дороги копами и расстановкой ими шипов. Вот список основных местных атрибутов.

#startPursuitLevel — минимальный уровень копов, на котором они умеют пользоваться блокадой дороги и расстановкой шипов.

Рекомендуемое изменение. Не стоит ставить возможность блока копам первого уровня. Иначе спокойно покататься по трассе не получится. За каждым поворотом вас будет ждать "сюрприз".

spikestripSize — длина полосы с шипами.

Рекомендуемое изменение. Если сделаете полосу покороче, то у игрока появится больше шансов миновать ее без потерь. Уж точно не стоит растягивать шипы поперек всей дороги, игра станет совсем не спортивной, а любая "заслонка" будет означать конец погони.

secondsBetweenTryingForBackup — минимальный промежуток времени между двумя вызовами подкрепления копов.

Рекомендуемое изменение. Имейте в виду, что если время поставить минимальное, а максимальное количество допустимых полицейских тачек — повысить, то вам в течение буквально десяти секунд сядет на хвост несколько десятков копов. Готовы к такой погоне? Тогда дерзайте!

В следующем блоке — **helicopter** — вы найдете характеристики полицейского вертолета. Нас в большей степени интересуют следующие:

helicopterActivationDelay — время, по прошествии которого с момента вызова поли-

цейской машиной вертолета последний вступает в действие.

Рекомендуемое изменение. Можно снизить параметр. Тем самым вы снижаете реалистичность — вертолету ведь нужно время, чтобы долететь с базы, — но повышаете динамизм геймплея.

helicopterMaxFlightTime — максимальное время, которое вертолет может находиться в воздухе.

Рекомендуемое изменение. Для новичков данный параметр можно и снизить. Но профи — не профи, если не может ускользнуть от "вертушки", даже если время ее пребывания в воздухе ничем не ограничено.

helicopterProjectileDropFreqMin — минимальный промежуток времени между двумя атаками вертолета.

Рекомендуемое изменение. От массивной постоянной атаки не может уйти ни один гонщик, но вот добавить адреналина в кровь, уменьшив данный параметр, можно.

helicopterProjectileDropFreqMax — максимальный промежуток времени между двумя атаками вертолета.

helicopterProjectileMass — величина разрывной волны от взрыва снаряда, пущенного полицейским вертолетом.

Рекомендуемое изменение. Если вы разрешили вертолету более частые атаки, то восстановите баланс уменьшением радиуса взрыва. Иначе как бы хорошо вы ни водили, машину разнесет в считанные секунды.

helicopterProjectileLifetime — продолжительность взрыва.

Занимаясь корректировкой значений имеющихся в данном файле характеристик, можно как угодно изменить поведение полицейских. Можно сделать их ни на что не способными, можно — непобедимыми, а можно — ограничиться корректировкой нескольких элементов их поведения (скажем, повысить силу атаки полицейского вертолета). Какой вариант предпочтительнее? Выбор за вами.

ОБЩЕЕ

Рассмотрим файл `racetune.ini` из той же директории `\Ai`. Он содержит характеристики компьютерных игроков и разбит на следующие разделы: **Beginner** (характеристики компьютерных гонщиков на легком уровне сложности), **Intermediate** (на среднем уровне сложности), **Advanced** (на высшем), **Beginner_CopMode** (показатели компьютерных гонщиков при участии в игре полиции на легком уровне сложности), **Intermediate_CopMode** (на среднем), **Advanced_CopMode** (на высшем). Ниже приведены ключевые параметры, которые вы встретите в местных разделах.

Racer.Glue slowdown — понижение скорости в процентном отношении, которое допускает, будучи впереди вас, компьютерный гонщик, чтобы вы смогли его догнать (значение параметра должно быть не больше 0 и не меньше -1). Таким образом соперник вам своеобразно поддается и предоставляет хороший шанс настигнуть его.

Рекомендуемое изменение. Если вы хотите честной игры, поставьте сюда ноль. Но помните, играть станет намного сложнее. Во втором NFS гонщики всегда поддавались вам, можно было догнать оппонентов, даже отстав на пару минут. Но уже в HP поддавок не было. Сейчас у нас есть замечательная возмож-

ность настроить игру на свое усмотрение.

Racer.Glue slowdown_slack — время между двумя сбросами скорости компьютерным гонщиком, величина которых задается предыдущей настройкой.

Racer.Glue speedup — преимущество в скорости, которое получает компьютерный гонщик, когда он находится позади вас (значение параметра должно быть не меньше 0 и не больше 1).

Рекомендуемое изменение. Это параметр, противоположный предыдущему. Если компьютерный игрок сильно отстал от вас, что немудрено, если вы хороший гонщик, а ваши оппоненты — с низким уровнем AI, то этот игрок получает фору. Так что не удивляйтесь, как так этот слабенький оппонент до сих пор висит у вас на хвосте, когда вы вот уже который круг идете по идеальной траектории. Вы просто не изменили параметр `Racer.Glue speedup`.

Racer.Glue speedup_slack — время между двумя ускорениями компьютерного гонщика, величина которых задается предыдущей настройкой.

Racer.Glue winnerboost — преимущество в скорости, которое получает компьютер, если вы идете на первом месте (значение данного атрибута, как, впрочем, и следующего, должно быть больше 0).

Рекомендуемое изменение. Обратите внимание, данный параметр может существенно отличаться от предыдущего. Можно не давать форы отстающим только до тех пор, пока вы не вырвались в лидеры. Изменяя этот параметр, можно создать модификацию "Догони лидера" — реальная борьба будет идти только за первое место.

Racer.Glue looserboost — понижение скорости, которое допускает компьютерный гонщик, идя на первом месте.

Рекомендуемое изменение. Если вы новичок, то лучше поставить этот параметр выше.

Racer.OverallSpeedFactor — скоростные качества компьютерного гонщика (данный показатель определяет, насколько хорошо компьютерный игрок будет использовать возможности своей машины). Значение данной, а также двух следующих характеристик должно принадлежать интервалу от 0 до 1.

Рекомендуемое изменение. Всем профи ставить единицу. Остальным — тоже, но в сочетании с ограничением скорости лидера.

Racer.SkillSpeedRange — различие в скорости компьютерных игроков первого и десятого уровней мастерства (уровень мастерства гонщика определяется параметром `skill` из файла `AIRacers.ini`).

Racer.MaxPathDifficulty — приоритет в использовании компьютерным гонщиком коротких путей на трассе. Выставляется по десятибалльной шкале.

Рекомендуемое изменение. Давно канули в лету времена, когда идеальный AI означал стопроцентное следование коротким путям. Теперь у нас есть возможность настроить этот параметр самостоятельно. Ставьте значение чуть ниже десятки, и даже лучший компьютерный гений не будет идеальным. У вас появится реальный шанс догнать лидера, даже если он едет на аналогичной вам точке.

Racer.ManualResetTime — время, которое выжидает компьютер после переворота его машины, прежде чем восстановиться.

Racer.ResetSpeedMPH — начальная скорость компьютерного игрока после восстановления.

Racer.ResetSpeedMPH — начальная скорость компьютерного гонщика после восстановления.

Player.ResetSpeedMPH — начальная скорость игрока после восстановления.

Рекомендуемое изменение. Если вы убрали задержку лидера, то лучше задать начальную скорость при восстановлении повыше. Только так у вас будет шанс догнать умчавшегося далеко вперед оппонента. Если же задержка скорости проставлена, то и начальная скорость может быть не максимальной. Кстати, регулируя данный параметр, можно создать мод, где идеальное прохождение трассы — еще не залог победы. Если выставить скорость после восстановления на максимум, то некоторые — наиболее извилистые — участки трассы удобней всего проходить именно разбивая свою машину и стартуя на максимальной скорости.

Player.RoadblockWaitTime — быстрота реагирования вашим компьютерным помощником на посланный вами приказ о блокаде дороги (данный атрибут применяется только тогда, когда вы находитесь на стороне копов).

В блоках `Beginner_CopMode`, `Intermediate_CopMode` и `Advanced_CopMode` указанным выше атрибутам компания составят следующие характеристики:

Cop.Bust.speed — скорость, при езде на которой вы можете быть остановлены и арестованы копами, если за вами ранее были зафиксированы какие-либо нарушения.

Cop.Bust.radius — расстояние, в пределах которого копы могут арестовывать нарушителя при езде последнего на скорости, не превышающей указанное в предыдущем параметре значение.

Cop.Bust.time — время, которое блюстители порядка тратят на арест нарушителей.

Редактирование вышеперечисленных параметров позволит вам полностью изменить поведение ваших компьютерных оппонентов. Таким образом вы можете регулировать сложность игры и даже в некоторой степени влиять на игровой процесс. Лично мне кажется разумным установить характеристикам `Racer.Glue slowdown`, `Racer.Glue speedup`, `Racer.Glue winnerboost` и `Racer.Glue looserboost` значения, равные нулю. Играть станет намного интересней, ведь теперь компьютер не будет специально тормозить, когда он идет слишком хорошо, или резко ускоряться, когда дела его плохи. Теперь все честно.

ТРАССЫ

Посетим директорию `\tracks`, в которой собраны файлы, в той или иной степени относящиеся к игровым трассам. Папка состоит из подкаталогов `\Alpine`, `\Medit`, `\Parkland` и `\Tropics` (это деление обусловлено различием трасс по местности, в которой они пролегают: `\Alpine` — Альпы, `\Medit` — Средиземноморье, `\Parkland` — парки и луга, `\Tropics` — тропики), а также файлы `RumbleValues.ini`, `surface.ini` (в них прописываются параметры, определяющие быстроту и затрудненность движения автомобиля по различным поверхностям) и `Tracks.ini`. Остановимся на последнем. В файле указаны базовые характеристики трасс

(каждой трассе соответствует свой раздел). В их число входят:

- name** — месторасположение трассы (Alpine, Medit, Parkland или Tropics).
- displayName** — название трассы.
- id** — ее идентификационный номер.
- trackDescrip** — описание.
- m_price[0]** — стоимость разблокировки трассы в обычном виде.
- m_price[1]** — стоимость разблокировки трассы в обратном направлении.
- m_price[2]** — стоимость разблокировки зеркального отображения трассы.
- m_price[3]** — стоимость разблокировки зеркального отображения трассы в обратном направлении. Вы можете открыть все игровые трассы во всех возможных вариациях, определив у них значения этой и трех предыдущих характеристик как 0.
- length** — протяженность трассы. Обратите внимание на то, что вы не можете удлинить или укоротить трассу, меняя значение этого параметра — он лишь служит одним из ее показателей, отображаемых на экране при просмотре информации о ней.

НОВЫЙ ОБЛИК

В завершение статьи — самое сладкое. Займемся редактированием графики. Для этого нам понадобятся утилиты VIV Editor, OEdit и FSHTOOL (берите их с *нашего компактa*).

ПОЕЗДКА НА ТРАНСПОРТЕ

Покататься на таких транспортных средствах, как грузовик, автобус или пожарная машина — мечта каждого истинного поклонника серии NFS. Осуществить ее легко: для этого нужно поставить интересующую вас машину на место одного из гоночных автомобилей. Делается это так: зайдите в каталог \Cars, расположенный в директории с игрой. Скопируйте содержимое папки, отведенной под нужное вам транспортное средство, в каталог с файлами машины, которую вы хотите заменить. Скажем, если вы хотите, чтобы вместо Lotus Elise в игре присутствовал автобус, раскройте папку \tbus и скопируйте содержащиеся в ней файлы в каталог \elise. Ниже приводится список названий папок, соответствующих различным транспортным средствам:

- tambulnce** — скорая помощь;
- tbus** — автобус;
- tdevtrk** — грузовик небольших размеров;
- tfiretrk** — пожарная машина;



▲ **Поездка на пожарной машине — ни с чем не сравнимое удовольствие. Особенно если слегка повысить ее скоростные качества.**

VIV Editor позволяет вам производить разнообразные операции над viv-архивами игры, в которых запряты файлы преимущественно с моделями и скинами машин. Программа проста в обращении. Чтобы с ее помощью вытащить из архива любой содержащийся в нем файл, нажмите на кнопку **Open** и укажите путь распаковываемого viv-файла, после чего в правой части программного окна появится список имеющихся в архиве файлов. Теперь щелкните левой кнопкой мыши на название нужного файла и воспользуйтесь кнопкой **Export**. Для упаковки файла в архив используйте кнопку **Import** и, указав путь нужного вам файла, сохраните произведенные вами изменения с помощью нажатия кнопки **Save**.

Основная масса viv-архивов сосредоточилась в подкаталогах директории \Cars, каждый из которых выделен под файлы, относящиеся к определенной машине. К числу таких файлов относятся архивы **car.viv** (в этом архиве хранятся модели машины в виде файлов с расширением .o) и **skin.viv** (здесь собраны скины авто в виде fsh-файлов). Большое количество viv-архивов с моделями объектов, расположенных на игровых трассах, имеется в папке \tracks.

Для просмотра и поверхностного редактирования моделей, представленных o-файлами, предусмотрена программа OEdit. Обратите внимание на то, что для запуска утилиты

- tminivan, tpranvan** — фургоны;
- tpicktrk** — пикап;
- troadstr** — спортивный автомобиль;
- tschlbus** — школьный автобус;
- tsuv** — джип;
- ttaxi1, ttaxi2** — различные виды такси.
- tcoupe, thatch1, thatch2, tsedan1, tsedan2** — разнообразные легковые машины.

Особого внимания заслуживают скорая помощь, пожарная машина и школьный автобус — их авторы почему-то не пожелали включать в игру. Благо мы можем сделать это за них. Чтобы сделать эти машины участниками дорожного движения, добавьте в конец файла **cars.ini** следующие строки:

```
[car38]
name=tambulnce
mfilename=kTxBMW
displayname=kTxBMW
class=4
traffic=true
```

```
[car39]
name=tfiretrk
mfilename=kTxBMW
displayname=kTxBMW
class=4
traffic=true
```

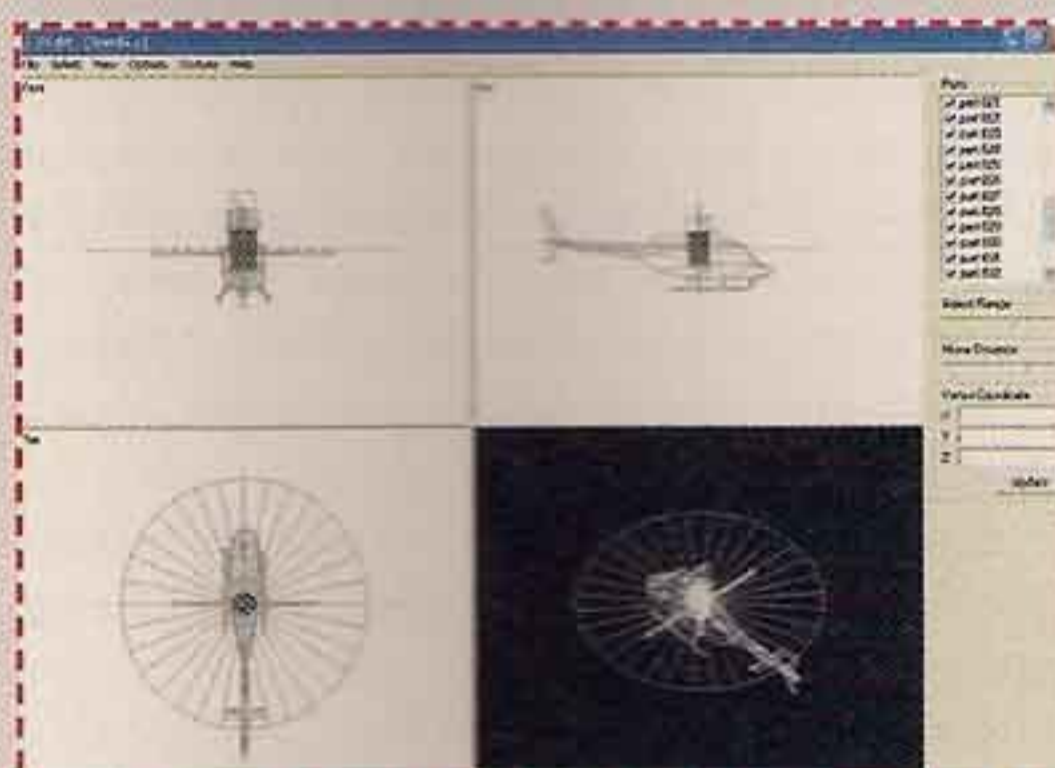
```
[car40]
name=tschlbus
mfilename=kTxBMW
displayname=kTxBMW
class=4
traffic=true
```

Для получения наибольшего удовольствия от вождения таких массивных и медлительных машин, как грузовик или автобус, желательно их ускорить, покопавшись в их настройках. Напомню, что последние размещаются в файле **car.ini**, который располагается в папке с соответствующим ему автомобилем.

МУЗЫКА НА ВАШ ВЫБОР

Вы мечтаете проехать по трассам NFS под свою любимую музыку? Теперь это стало возможно, благодаря небольшой программке MP3 to ASF (дистрибутив программы лежит на *нашем компактe*). Данная утилита позволяет конвертировать звуковые файлы формата .mp3 в понятные игре asf-файлы, которые находятся по адресу: <Каталог игры>\audio\music\.

вам, возможно, понадобится набор библиотек VB6 Runtimes (лежит на *нашем компактe*). Если и после этого программа не будет работать, переименуйте ее запускаемый файл **oedit.exe** в **oedit2.exe**.



▲ **С помощью OEdit нельзя создавать новые модели, зато можно со всех сторон рассматривать имеющиеся и слегка редактировать отдельные их части.**

Другая полезная нам утилита — FSHTOOL — позволяет вам конвертировать fsh-файлы в картинки формата .bmp и производить обратную операцию. Работа с программой осуществляется через командную строку (для получения полного списка команд программы запустите файл **fshtool.exe**).

Используя описанные выше инструменты и любой современный графический редактор, вы можете перерисовать по своему вкусу скины представленных в игре автомобилей и даже слегка видоизменить модели последних. Только учтите, что распространение результатов творчества не приветствуется разработчиками и даже местами преследуется по закону. Так что сами пользуйтесь (за игру-то вы заплатили, так что имеете полное право использовать ее для "личных нужд"), друзьям показывайте, но на сайтах лучше не выкладывайте.

В заключение скажу, что в статье рассказано далеко не о всех поддающихся редактированию файлах и приведен неполный список игровых параметров, коих в игре превеликое множество. Значение многих из них понять крайне сложно, и выяснить его можно только путем долгих экспериментов. Но не бойтесь экспериментировать. Много нового и интересного вы сможете найти, самостоятельно изучая ini-файлы игры и содержащиеся в них параметры. Ну а мы продолжим изучать игровой код, и если наберется материала еще на одну статью, то обязательно ее напишем. Удачных вам поворотов, максимальных отметок на спидометре и поменьше копов на хвосте! ■

Операция «Х»

или новые похождения Шурича

Казалось бы, что может быть хуже – завтра экзамен, а у тебя даже нет допуска. Обшарив карманы брюк, понимаешь, что ключ от комнаты в общежитии пропал, а вчера проиграл крупную сумму сокурснику в карты. И в довершении всего сегодня с утра ты просыпаешься в чужой постели.

Однако, если взглянуть на происходящее с другой стороны, то выясняется, что не все так плохо. По крайней мере, до экзамена остается еще целый день, а за это время настоящему студенту под силу свернуть горы! За тобой числится крупный карточный долг – не беда, еще есть время отыграться. Потерял ключ от комнаты в общежитии, зато с какой красоткой по соседству ты проснулся сегодня с утра. А сколько очаровательных студенток скрывают в себе стены родного вуза! И что не говорите, а «для меня экзамен всегда праздник!»

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГР НА ДОМУ 2

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ (SPOSE@MAIL.RU)

В прошлый раз мы рассказали о локализации игр вообще, теперь рассмотрим предмет подробнее. Остановимся на локализации игр на движке **Quake III**. Большая часть рекомендаций данного примера подойдет для всех игр на этом движке. Как подопытного кролика, возьмем полюбившуюся многим **Medal of Honor**. Более полное описание ее ресурсов вы можете прочесть в статье по ее вскрытию, в 4 (55) номере "Игромании" за 2002 год. Но кое-что я все же напомним: все ресурсы игры находятся в **pk3**-архивах (переименованные ZIP-файлы), коих всего шесть штук: **Pak0.pk3** содержит много нужных нам файлов (их названия и описания ниже по тексту), **Pak1.pk3** — почти все текстуры внешнего оформления игры, в том числе и графику меню, которую просто обязательно нужно будет изменить, **Pak2.pk3** — текстуры из игры (изображения стен, земли, неба и т.д.), **Pak3.pk3** содержит обычные звуки игры, **Pak4.pk3** — озвучка персонажей игры (это нам нужно!), **Pak5.pk3** — карты игры и текст задач к ним.

И ГРЯНУЛ ГРОМ

Все звуки игры хранятся в **WAV** и **MP3** форматах. Берем микрофон в руки, подносим его ко рту и нажимаем на кнопку "Запись". Если вы твердо задались идеей нормально локализовать игру, то вам просто необходимо, чтобы текст, который вы проговорите в микрофон, совпадал с субтитрами. Субтитры находятся в файле **Pak0.pk3\Ubersound\Uberdialog.scg**. Весь файл разбит на несколько блоков, разделяемых так:

```
//=====
// Заголовок блока
//=====
```

Заголовки блоков соответствуют одноименным моментам игры. Например, первым идет блок с названием **Mission Briefings**, из названия следует, что далее идет описание звуковых файлов для брифингов перед миссиями. Так как это скриптовый файл, то менять все в нем не следует, мы заменим только текст, который находится в двойных кавычках после слова **subtitle**, которое обычно находится в конце строки. До него идет имя звукового файла, содержащего этот текст. Надо поменять текст субтитров во всех блоках! Примерно так: `alias dfr_M1L2_115m_1 sound/dialogue/M1L2/A/dfr_m1l2_115z4.wav sound-parms 1.2 0.0 1.0 0.0 160 1200 dialog streamed subtitle "СКОРЕЕ ВСЕГО, ОНИ В ШТАБЕ." maps "m dm obj"`

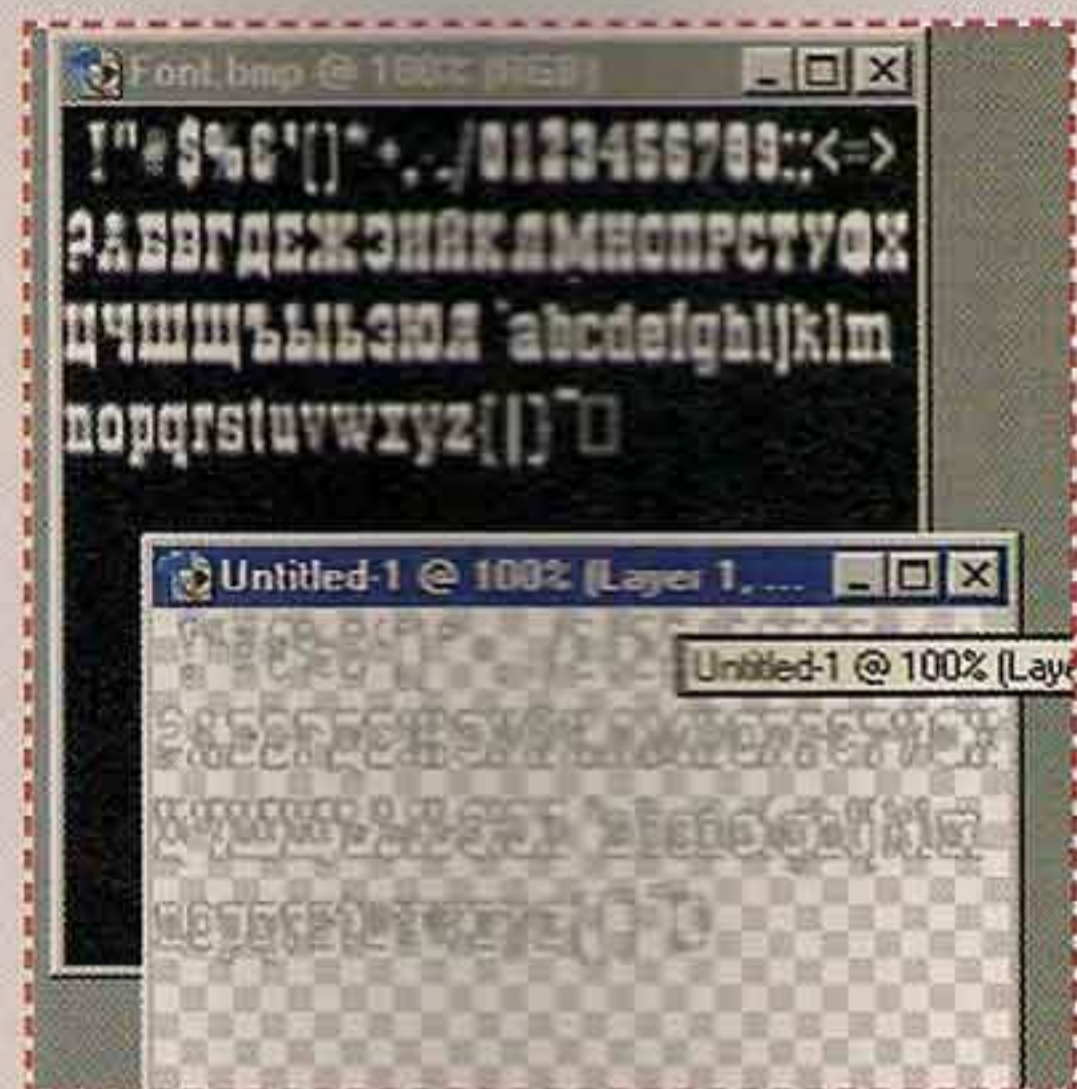
ВНЕШНИЙ ОСМОТР

Как только вы заходите в любую игру, перед вами предстает меню. Ни одна игра не может считаться локализованной, если в ней не переведено меню. Заходим в каталог **Pak1.pk3\Mohmenu**, там лежат все текстуры меню, а в подкаталогах — бумажки с заданиями на миссии, их содержание тоже желатель-

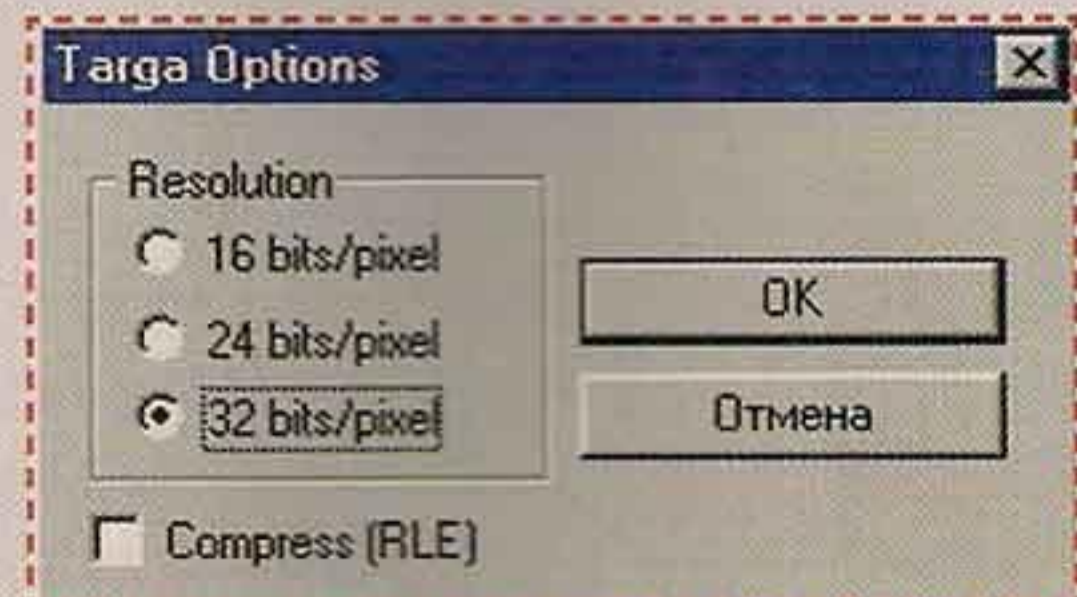
но бы перевести. В архивах присутствуют части пустых бланков, чтобы не зарисовывать английский текст. Покончив с меню и брифингами, смотрим дальше и видим, что игра явно использует графические шрифты (файл с изображением всех символов). Полазив по архивам, мы найдем два пути, связанных со шрифтами: **Pak0.pk3\Fonts** и **Pak0.pk3\gfx\fonts**. По первому пути можно найти описания к шрифтам с именами типа "Название Шрифта.RitualFont", в них содержится информация о ширине и высоте каждого символа в шрифте, а также их координаты на картинке; по второму же пути лежат сами шрифты в формате **TGA**. Я не буду описывать, как в порыве суицидальных фантазий некоторые народные умельцы пытаются вручную перерисовать каждую букву и изменить файлы с описанием. Мы поступим проще: возьмем программу **FontGen** (ее можно взять с *нашего компактa*), эта программа сначала предложит вам выбрать шрифт и его размер (не ставьте больше 18, большой шрифт плохо будет смотреться), который вы хотите увидеть в игре (шрифты можно выбрать только те, которые установлены в системе). Затем, по нажатию кнопки "Старт", создаст в каталоге, куда распакована программа, два файла: **ИмяШрифта-ЕгоРазмер.bmp** и **ИмяШрифта-ЕгоРазмер.RitualFont**. Открыв первый, вы сможете увидеть символы, которые будут видны в игре. Присмотревшись, вы заметите, что вместо латинских заглавных букв будут присутствовать заглавные русские (если выбранный вами шрифт поддерживает кириллицу, в противном случае будут иероглифы), которые также будут нарисованы еще раз чуть ниже. Это объясняется тем, что игра в некоторых случаях не поддерживает отрисовку символов, чей порядковый номер больше 128 (у кириллицы номера начинаются с 192). Поэтому нам придется немного, что называется, сжульить.

Сначала разберемся, как переписать изображение шрифта из **BMP** в **TGA** с прозрачным фоном. Тут нам поможет **Photoshop**. Загружаем в него получившуюся картинку, выбираем **Select/Color Range...** (Выделение/Интервал цвета), параметр **Fuzziness** (Расплывчатость) устанавливаем на 200, на миниатюрном изображении картинку щелкаем мышью в месте, где находится только фон (иногда он сам выделяется), после этого нажимаем **OK**.

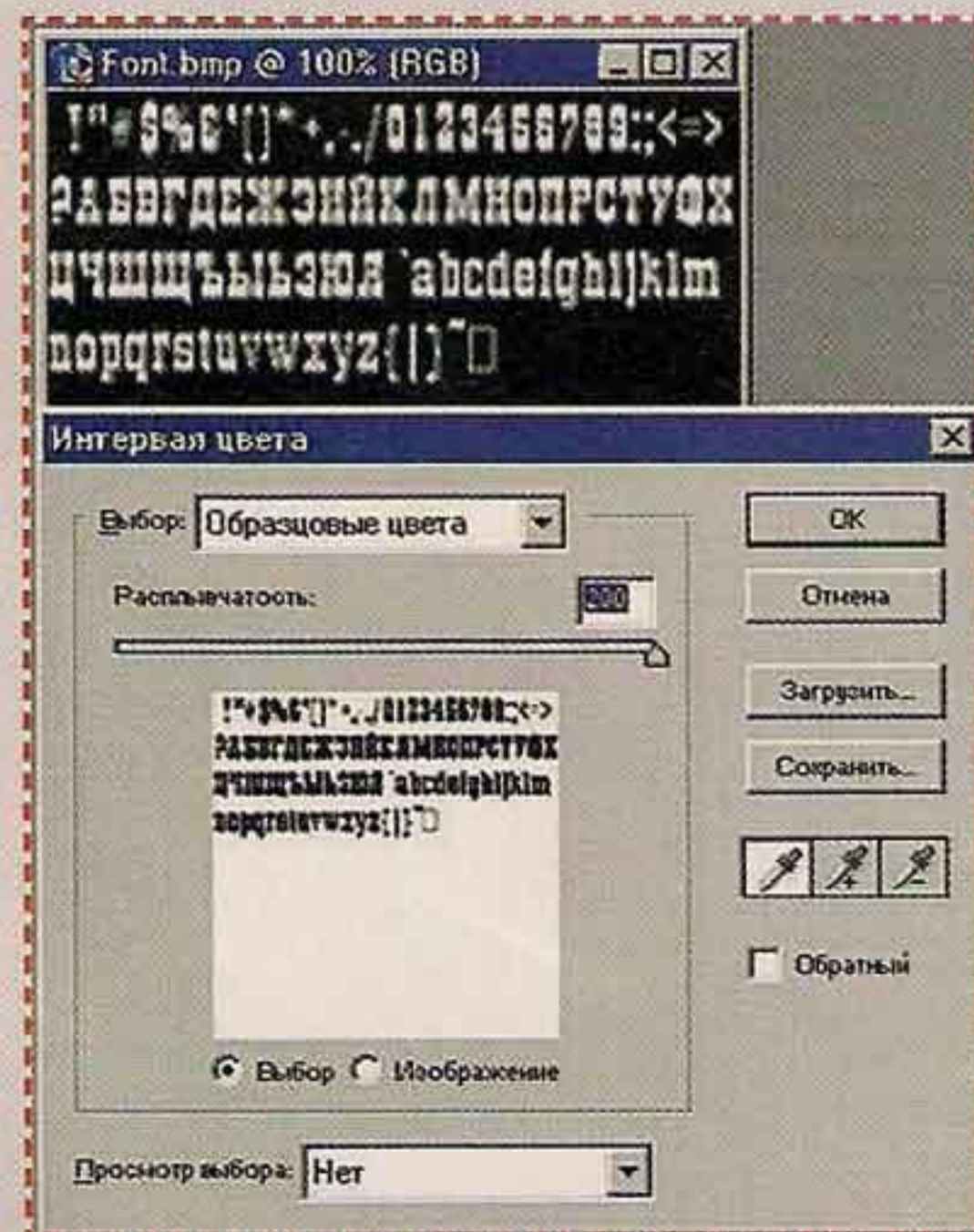
Вы увидите, что вся картинка, кроме самих букв, будет выделена, а нам нужно выделить буквы. Нажимаем **Ctrl+Shift+I**, или же заходим в **Select/Inverse** (Выделение/Обратить). Вот теперь то, что надо. Копируем выделенные символы в буфер обмена через **Edit/Copy** (Правка/Копировать). Можно закрыть нашу картинку. Теперь создаем новый холст 256 на 256 пикселей, с прозрачным фоном (*transparent*). Вставляем наши символы из буфера через **Edit/Paste** (Правка/Вставить), так чтобы символы лежали как в оригинале, начиная с левого верхнего угла. Для этого предварительно необходимо выделить левый верхний угол пустой картинки (начиная с первого пикселя).

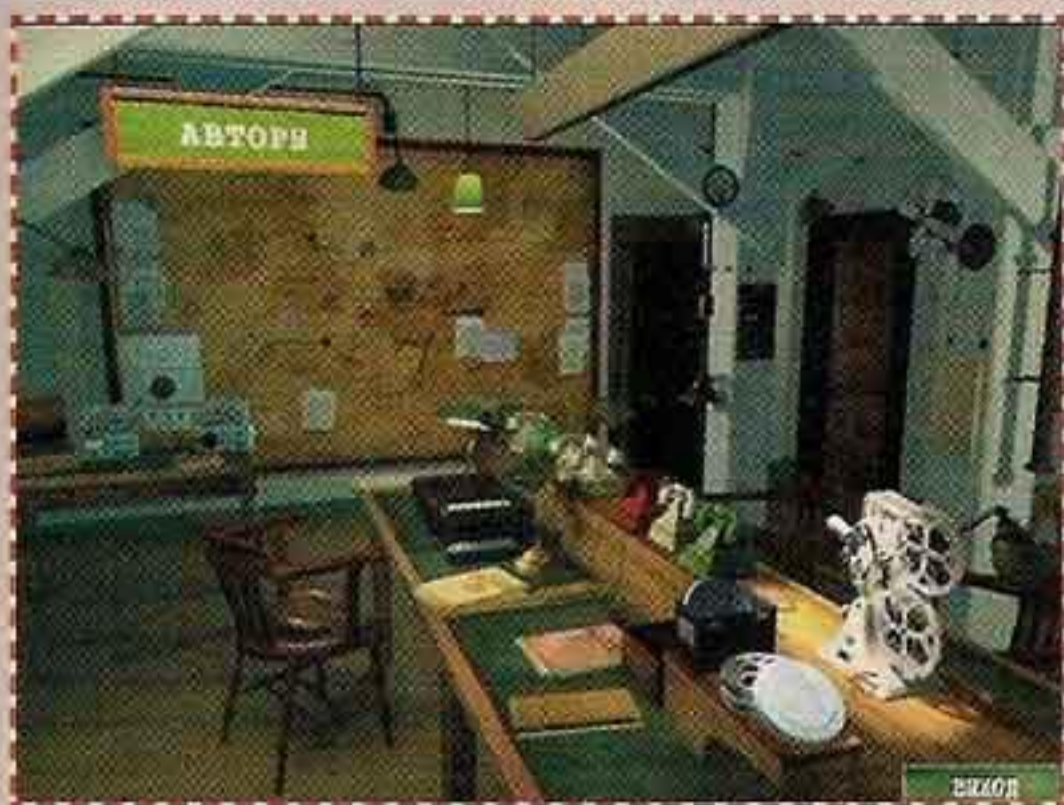


Сохраняем получившийся шедевр в **TGA**-формат с 32-битным разрешением (чтобы сохранить прозрачность).



Шрифт готов, делаем еще пару и начинаем их вставлять в игру. В папке **pak0.pk3\gfx\fonts** лежит несколько файлов, но нам понадобятся только **courier-16.tga**, **courier-18.tga**, **courier-20.tga** — все три отвечают за шрифт, который вы видите, просматривая задания на миссию во время игры, их





▲ Пример русского меню, сделанного за 5 минут.

можно заменить на шрифт одного размера (не больше 14). Также нам пригодится `FacFont-20.tga` — это основной шрифт, его нужно заменить на достаточно красивый вариант — ведь это лицо игры. После замены графики не забудьте заменить и описания к шрифтам.

ПРОСТОЙ ТЕКСТ...

Приступим к изменению игрового текста (учтем, что субтитры уже на русском). Сначала я опишу файлы, которые не требуют специальной обработки, и текст, измененный в них на русский, будет нормально отображаться в игре. Вот они.

`pak0.pk3\Ui\StatScreen_failed.scr` — содержит скриптовое описание экрана статистики, появляющегося после того, как вы провалите миссию. Текст, который можно (читай нужно) менять, находится в двойных кавычках после слова `title`, а это слово встречается много раз в файле. Будьте бдительнее, не пропускайте. Еще одна немаловажная деталь — не пишите размашисто, чуть ниже строки с этим словом есть строка с описанием размера пространства, выделяемого под эту надпись. Это строка типа `rect 128 296 52 24` (все цифры означают количество пикселей), где 128 — это координата по оси X начала надписи (отступ слева), 296 — координата по оси Y (отступ сверху), 52 — ширина всей надписи (часть надписи, вышедшей за этот предел, не будет отображаться), 24 — высота надписи.

`pak0.pk3\Ui\StatScreen_success.scr` — то же самое, что и предыдущий файл, только отвечает за экран в случае успешного прохождения миссии.

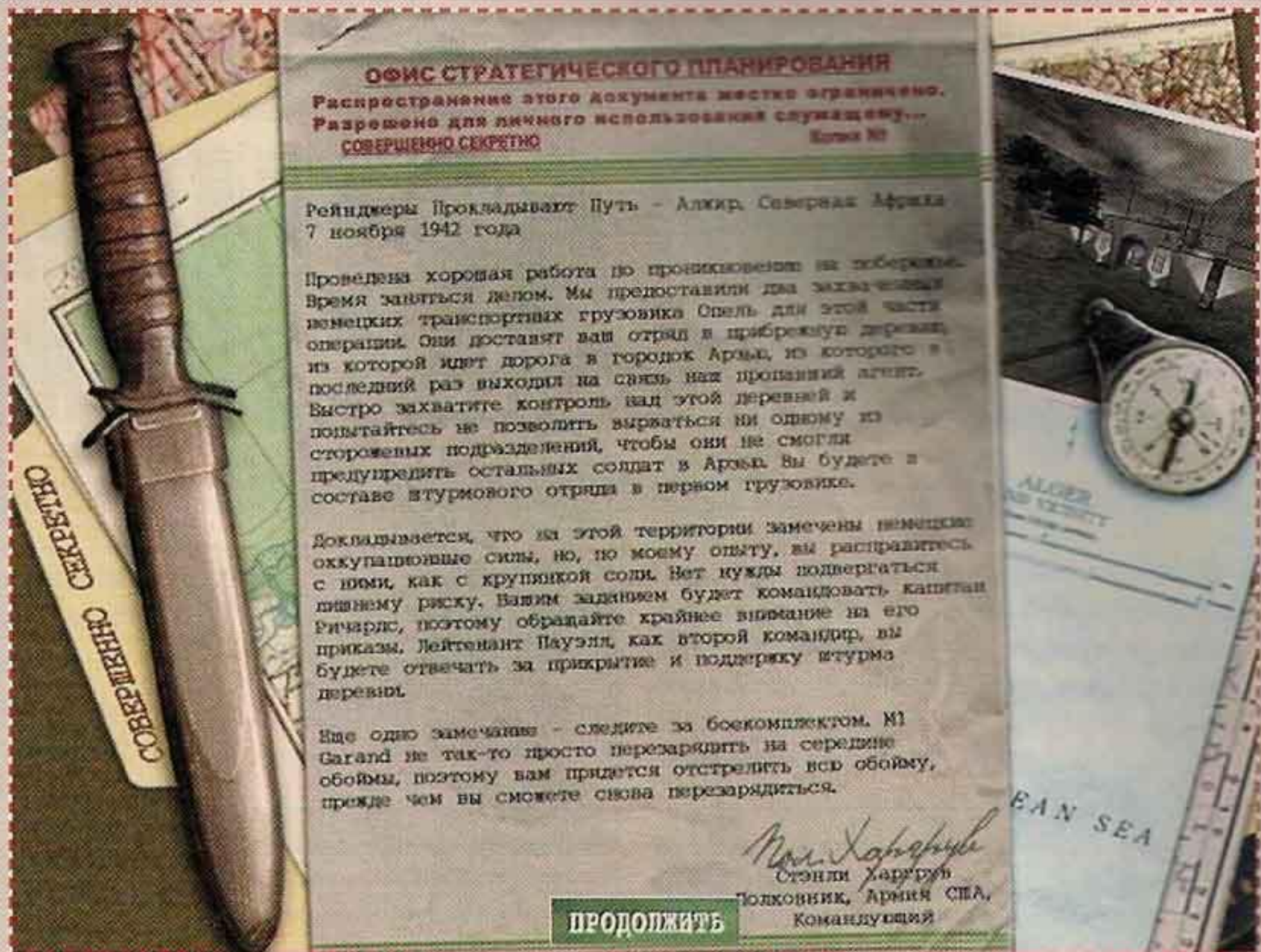
`pak0.pk3\Ui\Hud_Health.urs` — единственное, что в этом файле нам нужно, так это строка `title "Health"`, это слово пишется в игре рядом с полоской жизни и переводится как "Здоровье".

Изменив файлы, запакуйте их обратно. Перейдем к завершающему этапу.

...И НЕПРОСТОЙ

Игра иногда не понимает русских букв, но пусть пока это нас не смущает. Заходим в `pak0.pk3\Global\` и достаем оттуда `localization.txt`. В нем хранятся сообщения из игры (например "Game Saved"), их-то мы и будем заменять. Переводить содержимое довольно просто. Открываем файл и действуем по описанию.

Формат файла: открывается фигурная скобка, потом в кавычках идет описание действия для игры (менять нельзя), а через пробел, тоже в кавычках, идет текст, который будет отображаться в игре. Им-то мы и займемся. Вот пример: `{ "That team is full" "Эта коман-`



▲ Пример переведенного брифинга.

да уже полна"}. Исправляем текст, сохраняем файл, но не спешим запаковывать его обратно. Берем программу `Ru2En` (находится на *нашем компактe*) и прогоняем через нее файл (просто в программе жмем кнопку `Open` и выбираем нужный файл). После этого в каталоге, где лежал измененный нами файл, появится еще один файл с таким же именем, но без расширения. Им-то и надо заменить исходный файл, упакованный в архиве `pak0.pk3`. Дело в том, что эта программа заменяет все русские буквы в тексте на заглавные английские, так чтобы в игре заранее "исправленными" шрифтами нам выводился русский текст. Вот поэтому мы и изменили заглавные буквы в шрифтах. Что мы еще не перевели? Ах, да, во время игры смотрим задание на миссию, а там все по-английски, но это временно.

Ищем в папке `pak5.pk3\maps\` все файлы с расширением `scr`, ищем в них текст типа: `waitthread global/objectives.scr::add_objectives` (в некоторых файлах такой может и не быть, например в файлах `*_precache.scr`), далее идут две цифры и текст задания в двойных кавычках. Один и тот же фрагмент может пов-

торяться по тексту несколько раз, изменить надо везде! Прогоняем эти файлы также через `Ru2En`, получившиеся в результате файлы переименовываем в `*.scr` и пакуем обратно, заменяя исходные.

Теперь, если вы все сделали правильно, зайдя в игру, вы увидите до боли знакомый родной язык. В игру станет играть намного приятней.

Необязательно соблюдать все формальности перевода текста игры — вы можете переписать по-новому сюжет, и вместо того же лейтенанта Пауэлла по уровням будет бегать Вася Пупкин, или Иван Сусанин, например, борющийся не с фашистами, а с инопланетными пришельцами. И не забывайте, что описанным выше способом можно локализовать практически любую игру на движке `Quake III`, и уже вышедшую, и еще только находящуюся в разработке. И не забывайте, что результаты творчества можно использовать самому, показывать друзьям, но нельзя распространять за деньги. ■



▲ Миссия закончена.

ЗВЕРОВОДСТВО СОЗДАНИЕ И WARCRAFT III РЕДАКТИРОВАНИЕ ЮНИТОВ

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

После второй, завершающей статьи цикла о создании карт для WCIII в редакцию пришло множество писем с просьбами изучить и другие, помимо непосредственно "картографии", тонкости редактора. Вы просили — мы услышали. В данной статье мы рассмотрим создание юнитов.

НОВЫЕ ЮНИТЫ

Создание новых юнитов (и редактирование старых) — одна из интереснейших возможностей редактора. Еще в редакторе карт для *Starcraft*'а можно было изменять многие параметры юнитов. Но модифицированный морпех всегда оставался лишь морпехом, а для создания полноценного юнита нужно было пользоваться внешними программами (а потом получить проблемы с импортированием юнита в игру). Теперь же вы можете почти с нуля создать новый юнит, который даже не надо будет импортировать — информация о нем будет храниться в архиве вашей карты. Единственное ограничение — вы можете использовать лишь уже имеющиеся модели игровых юнитов. Но это не так фатально, как может показаться на первый взгляд.

Окно редактора (на картинке справа) устроено очень просто. Слева расположен структурированный список всех оригинальных юнитов и зданий. Справа — набор параметров выбранного субъекта. Рассмотрим самые важные из них.

Name — название юнита. Просто название.

Model Used — модель юнита.

Interface Icon — портрет юнита.

Scaling Value — размер модели юнита.

Tinting Value (red)/(green)/(blue) — три параметра, отвечающие за цвет, в который будет "покрашен" юнит.

Collision Size — физическая "ширина" юнита. Желательно подгонять под размер модели.

РЕДАКТОР:

ГДЕ ВЗЯТЬ:

ВОЗМОЖНОСТИ:

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Warcraft III World Editor — Unit Editor

Устанавливается вместе с игрой

Ограничены лишь вашей фантазией

Средняя

Журнал "Игромания"

Selection Scale — радиус кружка, который появляется под выделенным юнитом.

Gold Cost — сколько золота стоит данный юнит.

Lumber Cost — сколько дерева стоит данный юнит.

Supply Cost — сколько юнит требует единиц "еды".

Supply Produced — сколько юнит производит единиц "еды".

Unit Classification — класс юнита. Класс нужно указывать, например, для рабочих, механических и вызываемых магией юнитов. Обычным войскам класс указывать необязательно.

Build Time — время производства юнита (в секундах).

Hit Points Maximum — максимальное количество здоровья.

Mana Maximum и **Mana Regeneration** — максимальное количество маны и скорость ее регенерации.

Initial Mana — начальное количество маны (в момент постройки).

Requirements — какие здания требуются юниту для постройки.

Structures Built — какие здания может построить юнит.

Upgrades Used — апгрейды, которые действуют на юнит.

Defense Base, **Defense Upgrade Bonus** и **Defense Type** — соответственно, базовое значение брони, бонус к броне при апгрейде и тип брони.

Minimum Attack Range — минимальное расстояние, на котором юнит может атаковать.

Attacks Enabled — сколько типов атаки разрешено. У юнитов может быть до двух типов атаки (не считая магию).

Далее идут параметры атаки юнитов. Все параметры продублированы (по одному для каждого типа атаки) и имеют приставку **Attack 1** или **Attack 2**. Здесь, чтобы не путаться, названия параметров будут даны без приставок.

Range — максимальное расстояние, на котором юнит может атаковать.

Attack Type — тип атаки. Влияет на пробивание различных типов брони.

Weapon Type — тип оружия, которым атакует юнит.

Projectile Art — спецэффект, отображающий атаку (как правило, если она дистанционная). Как вам эльфийская лучница, кидающая гоблинскими топорами?

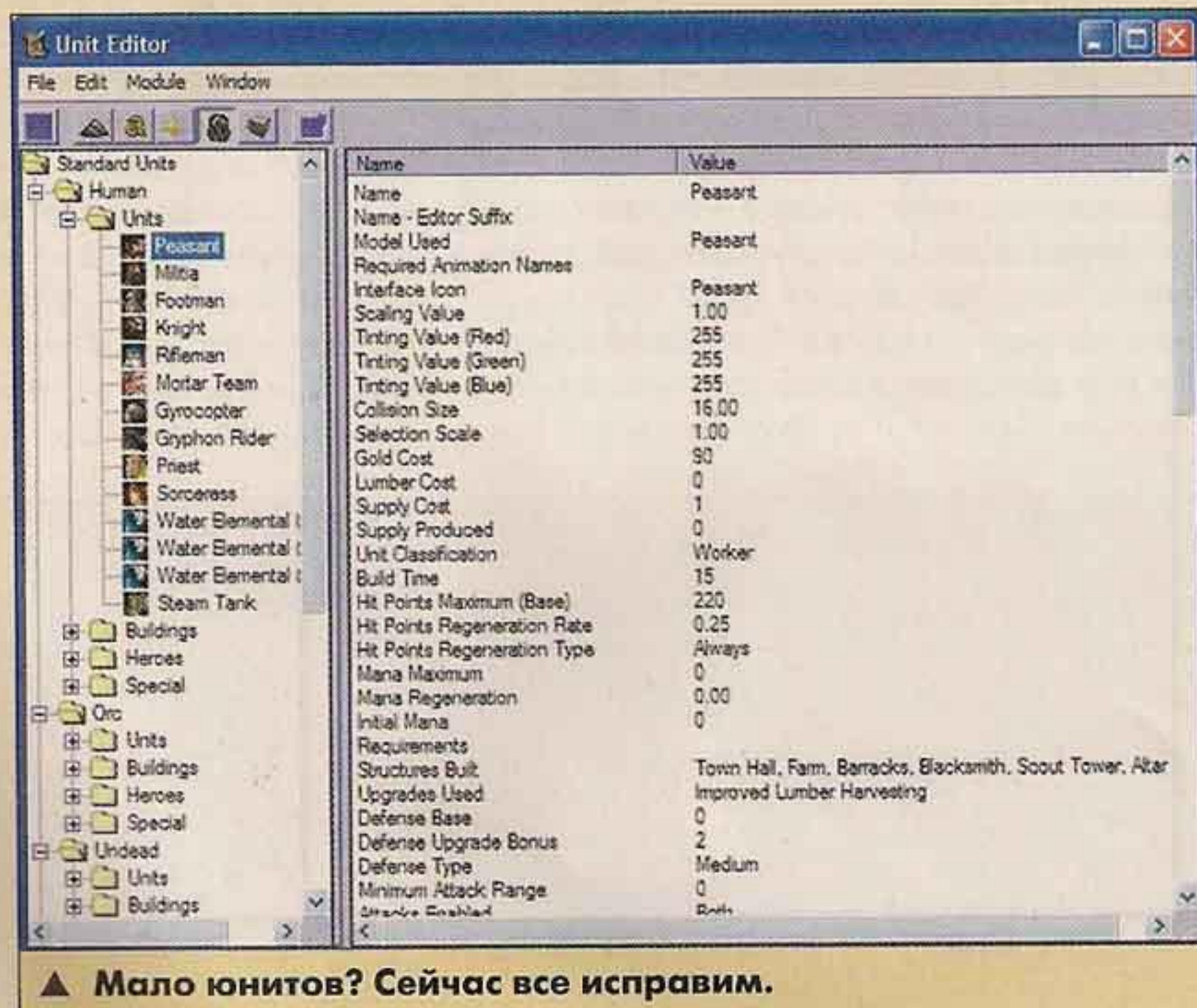
Projectile Speed — скорость этого спецэффекта (например, скорость полета стрелы).

Targets Allowed — цели, разрешенные для данного типа атаки.

Damage Base — базовое значение наносимого урона.

Damage Number of Dice и **Damage Sides per Dice** — параметры, отвечающие за добавочный урон. Добавочный урон определяется виртуальными "игральными кубиками" (дайсами). Первый параметр задает количество этих "кубиков", а второй — максимальное значение, которое на них может выпасть.

Hit Points Regeneration Rate/Type — два параметра, указывающие соответственно скорость регенерации здоровья и тип регенерации (когда происходит регенерация — всегда, только когда на blight'e, только днем, только ночью).



Cooldown Time — время перезарядки.
Area of Effect (Full Damage)/(Half Damage)/(Quarter Damage)/Targets — эти четыре параметра отвечают за зону поражения (когда повреждения наносятся не одной цели, а всем, кто попал в радиус поражения — так атакует, например, мортира). Первые три параметра определяют радиус зоны поражения (в полную силу, в полсилы и в четверть силы), а четвертый указывает, какие цели могут подвергаться атаке (юниты, здания...).

На этом параметры атаки заканчиваются. Далее следует еще немного общих параметров.

Abilities — способности юнита. Способность добывать ресурсы, строить, колдовать.

Caster Upgrade Names и **Caster Upgrade Tips** — параметры, важные для "колдующих" юнитов. Первый отвечает за названия уровней при апгрейде юнита, второй — за подсказки (какие способности и на каком уровне получает юнит).

Targeted As — к какому типу целей принадлежит юнит (наземные, воздушные...)

Movement Type/Height/Speed Base/Turn Rate — тип передвижения юнита, высота (в случае, если юнит летающий), скорость движения, скорость разворота.

Formation Rank — приоритет юнита при построении отряда. Число указывает, в каком ряду будет стоять данный юнит.

Sight Radius (Day)/(Night) — радиус поля зрения юнита днем и ночью.

Transported Size — сколько юнит занимает места при транспортировке.

Tooltip — название юнита, отображаемое в здании, где он создается, при наведении курсора на его кнопку-портрет.

Hotkey — "горячая кнопка" на клавиатуре, которой можно заказать данный юнит к постройке. Чтобы выделить цветом ту букву в названии юнита, которую предполагается использовать в качестве горячей клавиши, нужно в параметре **Tooltip** использовать команду `{cffffc00[буква]}rootman`. Например: `"{cffffc00F}rootman"` (назначаем горячую клавишу F).

Extended Tooltip — краткое описание юнита, отображаемое в игре.

На этом обзор параметров можно закончить. Оставшиеся нерассмотренными параметры не так важны.

УМЕЛОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Не надо забывать, что кроме обычных юнитов существуют еще герои и "специальные" юниты (встречающиеся в одиночной игре), а также здания (и вы можете сделать новое здание так же, как и юнит). Герои и сингловые юниты никаких особых отличий в параметрах не имеют. У зданий же существует дополнительный параметр **Trained Units**, который отвечает за то, какие юниты можно в данном здании заказать.

Чтобы создать новый юнит, выберите в меню **File** пункт **Create Custom Unit**. В появившемся окне вам нужно будет выбрать базовый юнит, который будет подвергаться изменению, и ввести его имя. Созданный юнит появится в самом низу списка, в разделе **Custom Units**. Остается лишь переключить все его параметры по своему усмотрению. Чтобы новый юнит был доступен к постройке в игре, не забудьте добавить его в параметр **Trained Units** какого-нибудь здания.

Имейте в виду, что новоиспеченный юнит будет принадлежать той же расе в игре, которой принадлежал базовый юнит. Поэтому, если вы хотите сделать юнит для людей, но с моделью, скажем, гоблина, то модель вам придется поменять потом, соответствующим параметром, а в качестве прототипа можно смело выбрать любой "людской" юнит. Это правило действует и для зданий.

Существует множество тонкостей, которые сегодня не попали "в кадр", но они не настолько важны, чтобы тратить на них журнальную площадь. Ибо создание юнитов — процесс прежде всего творческий и от навыков владения редактором мало зависящий. Поэтому мне, прежде чем раскланяться, остается лишь пожелать вам творческих успехов. ■

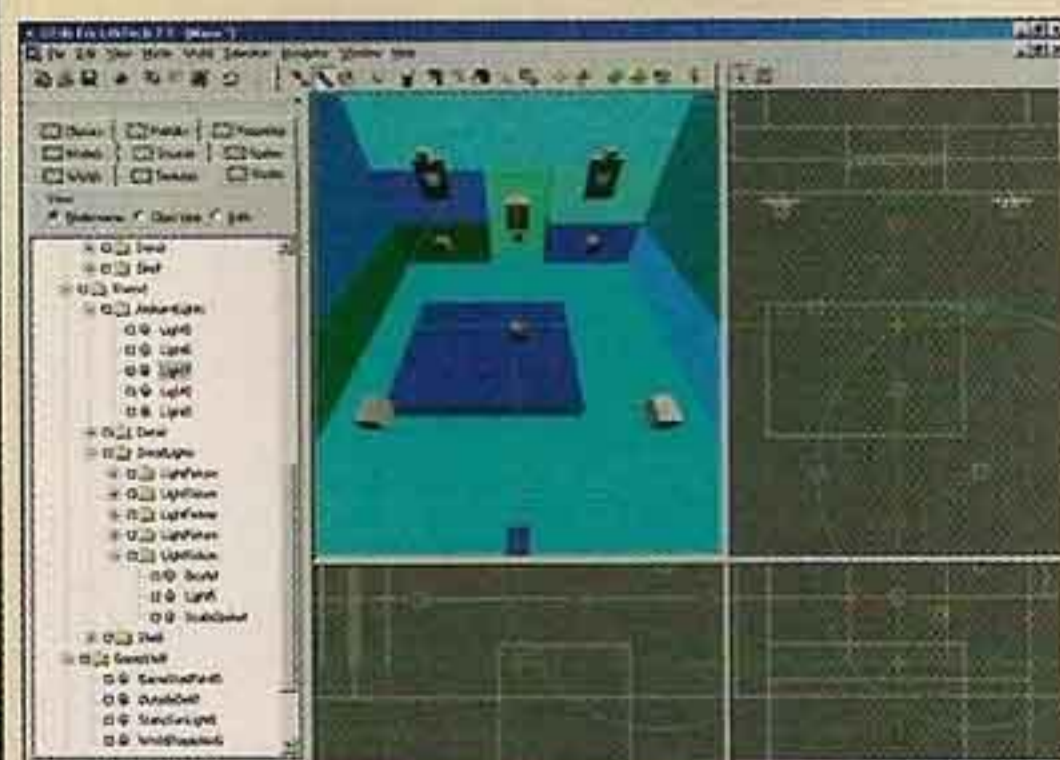
ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

ВЛАДИМИР БОЛВИН v_bolvin@igromania.ru

NO ONE LIVES FOREVER

Редактор: DEdit.exe. Редактор входит как компонент в состав SDK — No One Lives Forever Editing Tools v1.0, появился в январе 2001 года.

Где взять: No One Lives Forever Editing Tools v1.0 можно скачать по адресу <ftp://ftp.lith.com/pub/NOLF/NOLFTools001.exe> (5.8 Мб) или взять с нашего компактa.



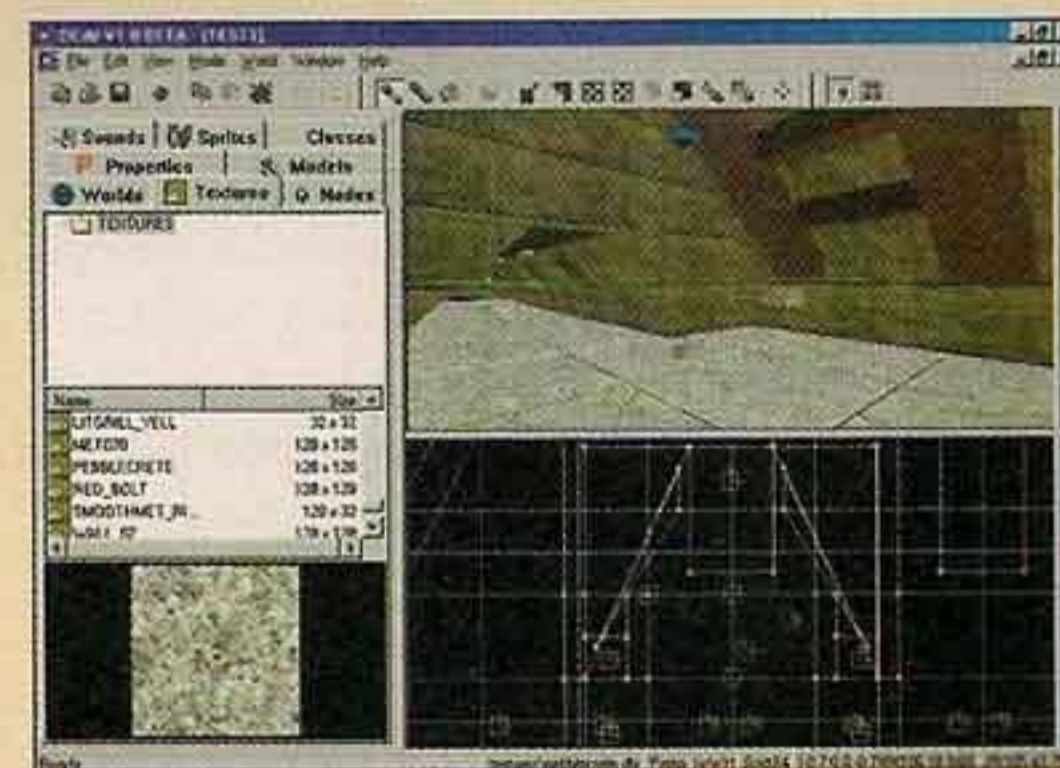
▲ Версия редактора DEdit 2.1 (для LithTech 2.1 выпуск 109.21) из дополнительных инструментов к No One Lives Forever.

Возможности: 90% игровых

Описание возможностей: Интерфейс рассматриваемой версии редактора DEdit не отличается революционностью по сравнению с предыдущими. Те, кто знаком с инструментами для движка LithTech предыдущей редакции — Talon, узнают его сразу.

Преимуществом налицо. Это не плохо, так как позволяет геймерам, работавшим с редакторами к играм, сделанным на движке LithTech, обойтись без длительного периода привыкания и утомительного чтения документации. Тем же, кто столкнулся с редактором впервые, так легко не отделаться... К счастью, справка в No One Lives Forever Editing Tools достаточно подробна. По непонятным причинам, запускать ее нужно вручную. Из меню **Help** редактора она недоступна. Справку (файл `NolfDEdit.htm`) можно будет найти в папке `Tools\Docs` из установочного каталога игры.

Возможности самого редактора широки. Вам будет предоставлена полная свобода действий по созданию собственного мира. Терминология, применяемая разработчиками, немного отличается от общепринятой.



▲ Редактор DEdit 1.0 из состава SDK LithTech 1.0 (выпуск 24.2e).

Например, вместо использования таких определенных места последующего игрового действия, как "карта" или "уровень", они предпочитают называть его "миром" (хотя при этом далеко не всегда последовательны). Несмотря на то, что можно редактировать готовые уровни, на мой взгляд, основное предназначение редактора — создание новых. Из ресурсов можно использовать новые модели, звуки, спрайты, текстуры... Ресурсы не создаются в редакторе, а импорти-

руются, но в некоторых случаях их можно редактировать.

Используя DEdit, вы определяете геометрию уровня и размещаете объекты. Прежде чем вы сможете управлять "новым миром" посредством движка LithTech, вы должны создать dat-файл из ed-файла (файл описания уровня, который использует DEdit). В dat-файле содержится много предварительно рассчитываемой информации, необходимой для правильного отображения вашей работы. Для создания уровня находится множество текстур, форм, различных объектов, звуков, светильников и т.д. Все это можно брать из самой игры. При установке No One Lives Forever Editing Tools вам будет предложено распаковать игровые ресурсы (около 900 Мб). Сделать это можно и позже. В комплекте поставляется утилита lithrez.exe, которая умеет работать с архивами игры — файлами типа .rez. Редактор имеет несколько режимов, которые позволяют раздельно работать с разными составляющими уровня (например, только геометрия, или только объекты, и т.д.).

Работа над новым уровнем или, как называют то же самое разработчики, над новым "миром" начинается с создания проекта. После нажатия кнопки **New Project** создается отдельная директория проекта, которая содержит все необходимые для дальнейшей работы папки. Все папки проекта имеют неслучайные названия, и вся их структура "спроектирована" таким образом, чтобы она была понятна редактору DEdit. Кроме того, там находится проектный файл типа .dep.

Система навигации по отдельным категориям (из девяти) проекта осуществляется в окне **Project Window** (см. на рисунках). Это нечто большее, чем простой менеджер... В зависимости от выбранной категории структура окна **Project Window** меняется. При выборе вкладки **Textures** окно делится на три части — в верхней оперируем с папками, содержащими файлы текстур (прямо там можно создавать новые папки); в средней части отображаются названия текстур и дополнительная информация о размере рисунков; внизу показывается сам рисунок. Если же будет выбрана другая категория, то структура окна будет другой. Подобная система навигации — характерная черта редакторов к играм на движке LithTech.

Поскольку для оживления интерьера в игре активно используются спрайты, одна из вкладок проекта (**Sprites**) предназначена для работы с ними. Кто не помнит, спрайты — это графические объекты, способные перемещаться независимо от фона или других спрайтов. В их основе — набор рисунков, в которых запечатлено последовательное изменение объекта. Таких наборов может быть несколько, и воспроизведение того или иного зависит от назначенных объекту ключей (триггеров), срабатывающих в определенной ситуации. Во вкладке редактора **Sprites** вы можете сами создать свои собственные наборы. Но только из заранее подготовленных рисунков.



Касаясь текстур нужно сказать, что LithTech использует собственный формат .dtx, в который должны быть преобразованы все рисунки текстур, которые предполагается использовать в игре.

Кроме редактора, в No One Lives Forever Editing Tools входит и утилита для просмотра и редактирования моделей — **ModelEdit.exe**. Это сам по себе очень интересный инструмент. С его помощью можно не только просматривать модели, но и вносить серьезные изменения в их поведение и внешний вид.

Модели — это сложные объекты, содержащие множество полигонов, от которых требуется иногда выполнение сложных действий (мультипликации). Модели создаются в программах, предназначенных для работы со сложной 3D графикой, и затем включаются в игру. Наиболее распространенной программой такого плана является 3D Studio Max. К сожалению, в No One Lives Forever Editing Tools имеется утилита только для экспорта моделей из пакета Softimage, поскольку все модели NOLF делались разработчиками в Softimage 3.7. Утилита необходима для перевода модели в формат LithTech (.abc).

Сложность: Средняя
Дополнительная информация: При создании rez-файла из редактора (**File/Create Rez File**) обнаружилась следующая странность: информация о ходе процесса вместо того, чтобы отображаться в предназначенном для этого элементе диалогового окна, бежала прямо в его верхней части под статическим элементом "Current File:". Естественно, прочитать ее невозможно (да и заметить трудно). Кажется, что ничего не происходит... Но архив при этом

успешно создается. Поэтому, прежде чем ругаться, проверьте его появление в соответствующей папке.

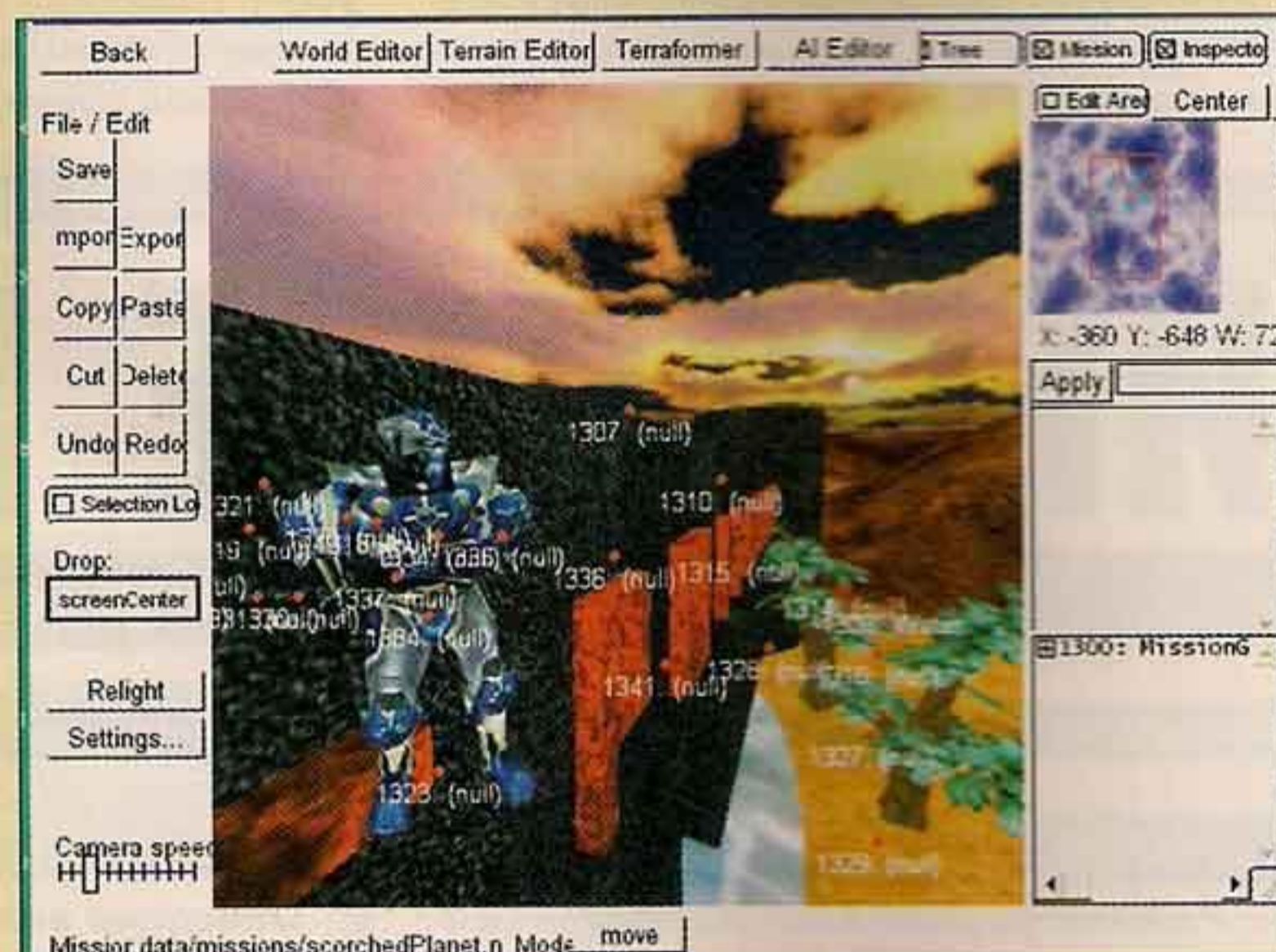
Утилиты для перевода моделей из формата 3D Studio Max в формат .abc есть. Одна из них называется 3ds2abc.exe и распространялась вместе с SDK LithTech 1.0.

Необходимо отметить, что для работы с No One Lives Forever Editing Tools игра должна быть пропатчена до версии 1.001. Патч можно скачать по адресу <ftp://ftp.lith.com/pub/NOLF/NOLFUpdate001.exe> (13 Мб).

Оценка "Мании": 4.5/5

TRIBES 2

Редактор: Карты к этой игре редактируются с помощью инструментов, которые прилагаются к движку V12 Engine SDK (не так давно его модифицированная версия переименована в Torque Game Engine SDK). Однако геометрию уровня нужно строить с помощью редактора Worldcraft v3.3 или его преемника Valve Hammer Editor v3.4 (забирайте с *нашего компакта*). Если использовать конвертер map2dif.exe не через настройки Worldcraft, как предлагают разработчики из GarageGames, а вручную — то мож-



▲ Интерфейс редактора V12 Engine SDK.



▲ Что ни говори, а все игровые дороги ведут в "Игроманию".

но использовать и более ранние версии Worldcraft (различные версии этого редактора мы неоднократно выкладывали на нашем компактe).

Так чем же все-таки редактируются уровни к Tribes 2? Нужно ли иметь у себя на диске V12 Engine SDK, или можно обойтись старым добрым Worldcraft'ом? Можно... Но это то же самое, что ехать от Москвы до Санкт-Петербурга на велосипеде вместо гоночного авто. Уровни в Tribes достаточно большие. При наличии полного SDK с помощью Worldcraft создаются отдельные, особо ответственные части уровня — там, где находятся здания, элементы декораций и так далее. В результате один уровень может включать много независимых "мини-карт". После подготовки карты в Worldcraft она подключается к "основному" уровню уже в редакторе V12 Engine SDK.

Если вы все-таки решили попробовать сделать карту, не имея SDK, то вам необходимо будет запастись — кроме, разумеется, одной из версий Worldcraft (2, 3.3 или Valve Hammer Editor v.3.4) — следующими инструментами из состава движка V12 Engine SDK: `buildWad.exe`, `map2dif.exe` и файлом настройки Worldcraft — `v12.fgd`. Это обязательно. И необязательно: `texture2bm8.exe`, `max2mapExporter.dle`, `max2dtsExporter.dle`. Что они делают, расскажу чуть ниже. Означенные утилиты доступны для скачивания по адресу www.generalzod.narod.ru/Tribes2.htm, но значительно проще взять их с *нашего компакта*.

Где взять: Напоминаем, что Valve Hammer Editor v.3.4 (новое название Worldcraft) можно скачать на сайте разработчиков — www.valve-erc.com/files/?file=/files/hammer_v34.exe или взять с *нашего компакта*. Файл настройки Worldcraft под V12 Engine SDK — `v12.fgd` — также находится на *нашем компактe*. Все основные утилиты движка, о которых я говорил выше, также приюти-

лись на нашем диске. Теперь главный вопрос — где взять сам движок... Версия, которая еще называлась V12 Engine SDK, из Сети практически исчезла, а новая, Torque Game Engine SDK, требует регистрации. Поэтому выложить мы ее не можем, качайте с сайта разработчиков — www.garagegames.com/mg/v12/submit.v12.php.

Возможности: 100% игровых при использовании V12 Engine SDK. 45%, если используется только Worldcraft.

Описание возможностей: V12 Engine SDK — полноценный игровой движок, и то, что мы рассматриваем его в качестве инструмента создания уровней к игре, которая на нем базируется, глубоко вторично. Пакет предназначен для производства новых игр! А применительно к Tribes 2 — для создания модов.

Прежде чем вы броситесь на поиски V12 Engine SDK, должен предупредить, что для того, чтобы им воспользоваться, у вас должен быть установлен Microsoft Visual C++ 6.0. Это еще не все. Нужно установить NASM (Netwide Assembler), скачав его с [ftp://ftp.us.kernel.org/pub/software/development/nasm/binaries/win32/nasm-0.98-win32.zip](http://ftp.us.kernel.org/pub/software/development/nasm/binaries/win32/nasm-0.98-win32.zip). Зачем все это? Да затем, что движок поставляется в виде рабочих проектов, которые надо скомпилировать, чтобы получить готовые `exe`-файлы. Но не все так страшно. Если вы ничего не понимаете в C++, не собираетесь заниматься программированием и изготовлением новой игры, то после установки движка смело снесите Microsoft Visual C++ 6.0. Он вам больше не потребуется. Сама установка и последующая компиляция не должны вызвать затруднений. Справка по этому вопросу достаточно подробная. После того как вы подготовили движок к работе, в папке `tools` установочной директории V12 Engine SDK будут находиться следующие, наиболее важные утилиты:

`buildWad.exe` — предназначена для упаковки текстур в файлы типа `.wad`. Эта опера-

ция необходима только для редактора Worldcraft. Сама игра (а вернее, ее движок — V12 Engine) понимает только неупакованные файлы типов `.jpg` и `.png`!

`map2dif.exe` — используется для конвертации файлов карты типа `.map`, конечного продукта вашей работы в редакторе Worldcraft, в файлы `.dif` Tribes 2.

`max2mapExporter.dle`, `max2dtsExporter.dle` — модули для преобразования файлов из 3D Studio Max 3.1 в файлы V12 Engine.

Кроме того, в `tools\map2dif` лежит файл `v12.fgd`, используемый для настройки с Worldcraft.

Информация для тех, кто работает только с Worldcraft, или для случая, если не получается автоматического преобразования файлов `.map` в `.dif`.

Делаем все вручную.

Сначала необходимо ввести каталог, где расположены ваши утилиты (`buildWad.exe`, `map2dif.exe`), в строку переменной `PATH` вашего файла `Autoexec.bat`. Например: `PATH=F:\Games\V12\tools`.

В DOS набираем командную строку следующим образом:

формат строки:

`map2dif.exe [-o output_Directory] [-t texture_Directory] file.map`

где:

`output_Directory` — папка, где будет находиться после преобразования ваша карта в формате `.dif`

`texture_Directory` — папка, откуда программа будет брать текстуры для привязки. ВНИМАНИЕ: это не файлы типа `.wad`, это нормальные, распакованные текстуры, в форматах `.jpg` и `.png`. То есть, если вы создавали `wad`-файл утилитой `buildWad.exe` для работы с Worldcraft, то здесь под "текстурами" понимается папка с исходными рисунками текстур для этого файла.

`file.map` — преобразуемый файл карты из Worldcraft.

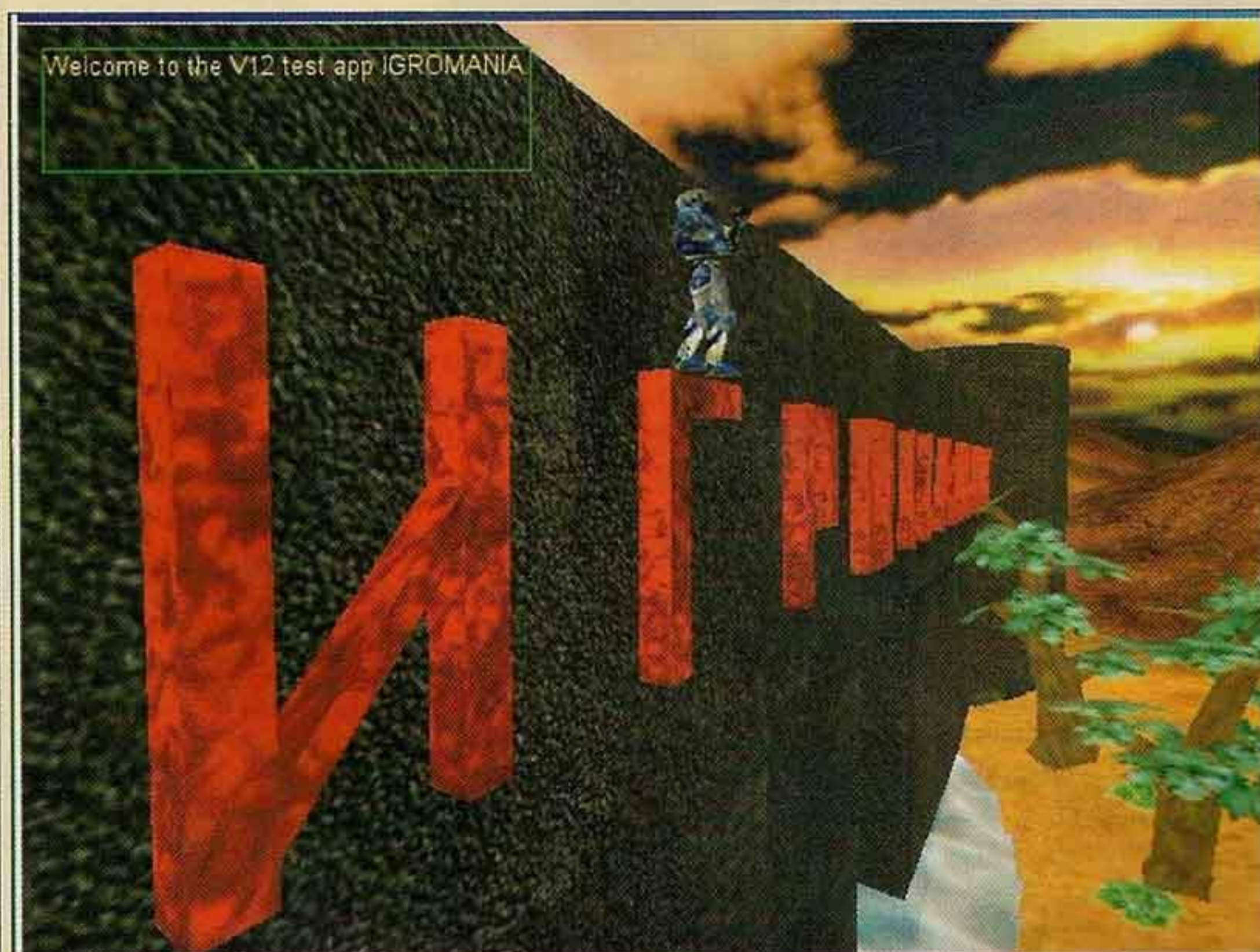
Теперь жмем `Enter` и ищем в указанной папке `output_Directory` результат работы программы — преобразованную карту типа `.dif`. Она должна быть того же названия, что и преобразуемый `map`-файл.

Сложность: Очень высокая

Остальное: Для исключения проблем с преобразованием карты из Worldcraft в Tribes 2 можно скачать утилиту Morian на сайте www.fileplanet.com/index.asp?file=85756&download=1 (4.7Mb). Интересная подробность, об этом инструменте вскользь упоминается и в документации на V12 Engine SDK. Вероятно, у них тоже были проблемы с преобразованием. На этом же сайте найдете около 20 полезных и нужных инструментов.

Мнение автора: Если сложность может быть оправдана тем, что V12 Engine SDK предназначен в первую очередь для разработчиков игр, то неудобный интерфейс ничем оправдать не могу. Следует отметить, что по уверениям разработчиков в новой версии движка этот параметр доработают.

Оценка "Мании": 4/5 ■



ВЕК СТРОИТЕЛЬСТВА

РЕДАКТОР КАРТ К AGE OF WONDERS II

DASH DASH@IGROMANIA.RU

В Age of Wonders II играешь запоем. Это как выпить бокал хорошего французского вина. Нельзя торопиться — не почувствуешь букета, но и медлить тоже нельзя — выдохнется. К экрану прилипаешь надолго, лишь отбегая на кухню для того, чтобы вытащить что-то из холодильника. И сразу назад. Но однажды счастье закончится. Вместе с приложенными к игре картами. Тогда, если ваша любовь к творчеству пересилит страсть к разрушению, придет пора браться за виртуальные молотки и пилы.

НОВЫЙ ПОДХОД

Те, кто в совершенстве освоили редактор к Heroes of Might and Magic, подумают, что уж этот-то редактор им точно по плечу. И будут в какой-то мере правы. Редактор карт к Age of Wonders II действительно похож на "монстра картосозидания" для HoMM. Но... Сама идея создания карт другая. Скрипты значительно проще и выведены в отдельный блок. Они гораздо гибче в управлении и позволяют вносить большое количество изменений в игровой баланс непосредственно во время игры. Но в жертву были принесены разнообразные концовки. Игра проходит под лозунгом: "один в поле — победитель".

Всем объектам на карте присвоены идентификационные номера. Это позволяет делать с заранее установленными объектами что угодно. Поэтому забудьте порочную практику "поставил 2 портала одного цвета и забыл". Отправить можно не только в портал. Главное — знать ID портала и координаты и определиться с координатами места доставки.

В ЛЕС ПО ДРОВА

На старте вас ждет экран управления, стандартно поделенный на части. В самом верху — набор управляющих команд. Чуть ниже — набор пиктограмм, призванных облегчить строительство карт. Справа расположены две закладки — **Map** (отвечает за объекты, расставленные по карте) и **Event** (отвечает за создание скриптов). В самом низу расположены индикаторы структур, расположенных под курсором. Обратите внимание на эти индикаторы, поскольку они значат гораздо больше, чем в других играх. Первым из индикаторов идет указатель положения курсора. С помощью его запомните расположение расставленных вами объектов. Следом идет индикатор территории — с его помощью вы узнаете тип территории (хотя это можно и на глаз определить),

РЕДАКТОР:

Устанавливается вместе с игрой

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Запустить файл AoW2Ed.exe

ВОЗМОЖНОСТИ:

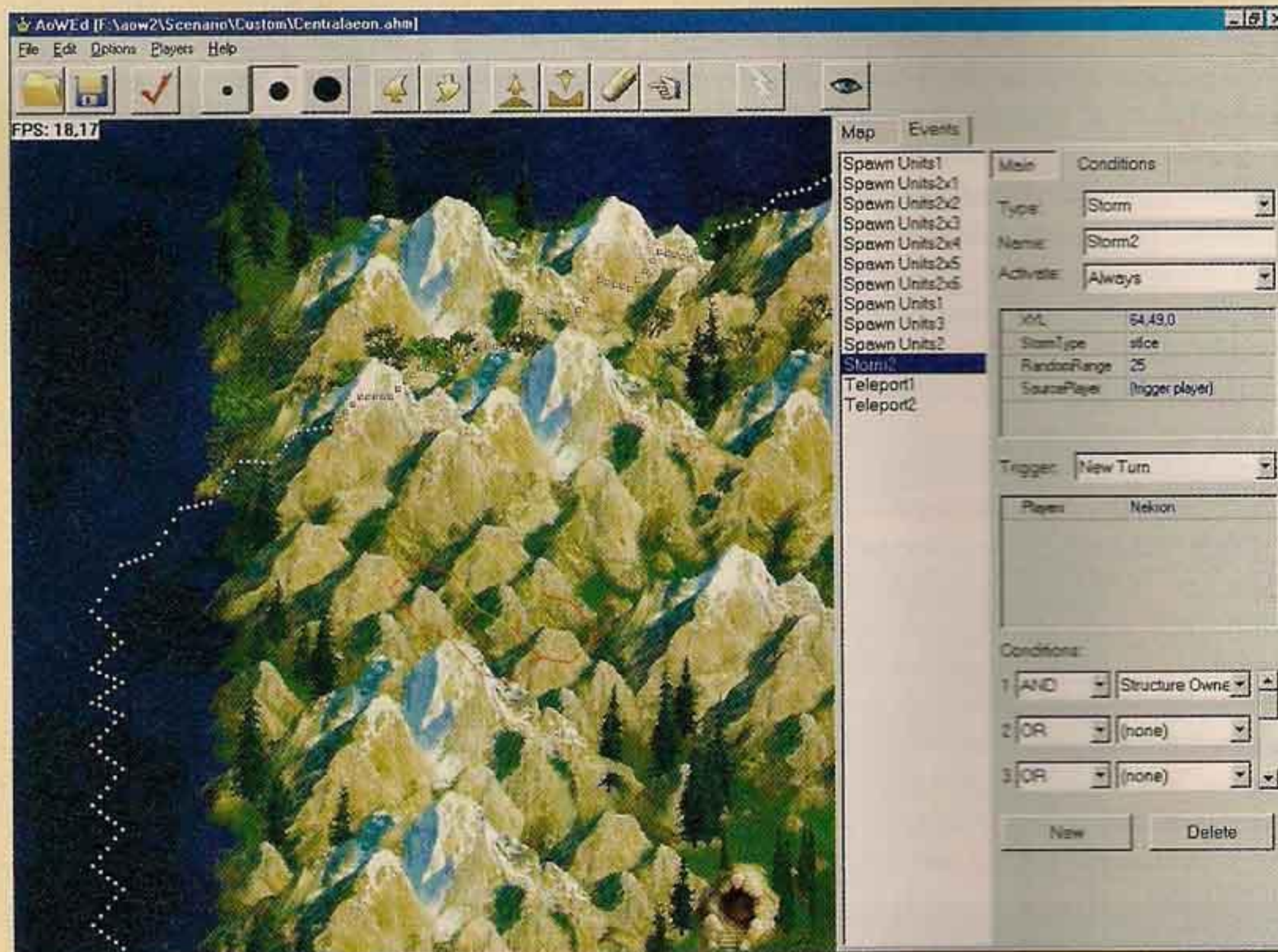
Соответствуют игровым

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Средняя

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Отсутствует



▲ Скрипты, скрипты...

Следом расположен индикатор построек, он показывает, какой объект "надустановлен" на этой территории — город, скала и т.д. Последний и самый важный индикатор — индикатор текущего объекта. В редакторе учитываются все объекты и то, что в одной локации (клетке) их может быть несколько одновременно. Поэтому выберите клетку с войсками, стоящими в городе, и пощелкайте по ней. Вы увидите, как последовательно меняются объекты в индикаторе. Редактироваться при помощи правой клавиши мыши будет именно тот, название которого показывает индикатор.

До начала создания карты следует упомянуть еще набор управляющих команд, который включает в себя команды **File** (управление сохранением и восстановлением сценариев), **Edit** (управление буфером обмена), **Options** (настройки карты, создание/уничтожение подземелий, просмотр карты), **Players** (переход к игрокам, которые будут присут-

ствовать на карте), **Help** (в нынешней версии помощи не содержит) и набор пиктограмм. В него входят достаточно стандартные пиктограммы сохранения и открытия карт, смены уровня карты, размера кисти, стирательной резинки, просмотра. Кроме того, создатели AoW2 решили не отставать от разработчиков из New World Computing, поэтому пара кнопок для управления трехмерным ландшафтом вам тоже предложена.

ПО ПРЕРИЯМ НА КУРСОРЕ

Процесс создания карты начинается с выбора размера карты, наличия у нее придатка в виде подземелья и выбора основного ландшафта. Но уделять этому времени столько же, сколько уделяли в "Героях", не стоит. Главное — не ошибиться с размером карты и выбрать основной ландшафт (чтобы потом меньше перекрашивать). Подземелье можно потом и добавить, и отнять.

После создания карты необходимо опре-



▲ Этот герой еще свободен. Ненадолго.

делиться с ее основными настройками. Запустите через **Options** команду **Map Settings**. У нее есть несколько закладок. На первой — **General** — вы должны определиться с названием карты (**Map Name**), написать краткую предысторию (**Map Description**), добавить звуковое сопровождение на карту (**Map Songs**), по желанию — добавление автора и пароля к карте. На второй закладке — **Settings** — вы займетесь общей настройкой рас и волшебников.

Restrictions определяет количество игроков на карте и максимально допустимое количество героев у них.

Customize Wizards определяет, будут ли фиксированы игроки начальной расой и сферой магии; **Independent AI** — настрой нейтральных войск по отношению к игрокам.

Races on Map установит, разрешается ли тем или иным расам присутствовать на карте.

На третьей закладке — **Players** — вы можете детально подкорректировать героев. Можно изменять их имя, сферу магии, начальную расу, цвет игрока, стартовые капиталы в мане и золоте, размер внешних источников дохода в тех же мане и золоте, уровень силы игрока (если это не разрешенный для человека игрок) и изучаемые заранее заклинания. Четвертая закладка — **Diplomacy** — настраивает начальные отношения между игроками.

После начальной настройки переходим к самой карте. Определяйтесь с основным ландшафтом (ландшафтами) и наносите на поверхность карты. После этого можно расставлять различные сооружения (закладка **Tiles/Placed**), которые лучше тут же настроить. Настройка города состоит из его названия (если город не **Random**), принадлежности к игроку, выпускаемой расы, размера, силы защитников и проведенных апгрейдов (заметьте, как последнее похоже на "Героев"). У **Magic Vault** можно настроить кастуе-

мый спелл и уровень охраны. Всем прочим сооружениям можно настроить только уровень защитников и (если это возможно для данного сооружения) принадлежность к игроку. Начинать лучше с крупных объектов, так как они потом не пожелают устанавливаться на места расположения древесных рощ и тому подобного. Все ставятся только на чистое место. После расположения всех стационарных объектов можно перейти к армиям (**Units**), героям (**Heroes**), игрокам (**Wizards**) и предметам (**Items**). Заметьте, что редактор очень дружелюбно относится к использующему его, показывая, выставлен ли уже тот или иной герой или игрок на карту. Имейте в виду, что редактировать можно только своих героев. Для героев, предложенных компьютером, возможно только получение предметов. Для выбора надо выбрать предмет и выбрать тот слот героя, в который предмет следует поместить (неправильный выбор, вроде плаща в руку, ничего не даст), и нажать кнопку **Add**. Изменять заранее созданные предметы также не разрешено. Можно лишь создать собственный суперартефакт. Но не случится ли из-за него дисбаланса в игре?

СОЗДАНИЕ СЮРПРИЗОВ

Карта почти готова к использованию. Но будет ли интересно на ней играть? Скорее всего, нет. Стоит добавить несколько сюрпризов в виде скриптов, которые расположились на закладке **Events**.

Скрипт состоит из названия (**Name**), типа скрипта (**Type**), цели своей активации (только для игрока-человека или всегда), тела скрипта, триггера для вызова скрипта (**Trigger**) и условий скрипта. Все уже созданные скрипты расположены рядом, их не надо искать по всей карте, как в "Героях".

Тип скрипта — это выбор конкретного скрипта, отвечающего за тот или иной эффект.



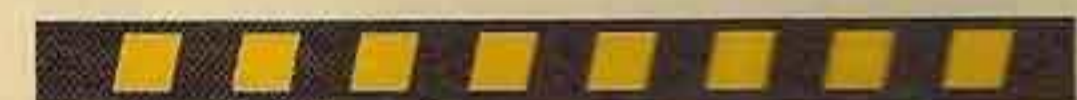
▲ Можем и личико. А можем и пол поменять! Без всякой хирургии.

Тело скрипта для разных скриптов различно, но обычно включает в себя место приложения эффекта (точные координаты), уточнение эффекта (например, выбор конкретного заклинания для **Storm**), радиус эффекта (если есть), текст (если нужен).

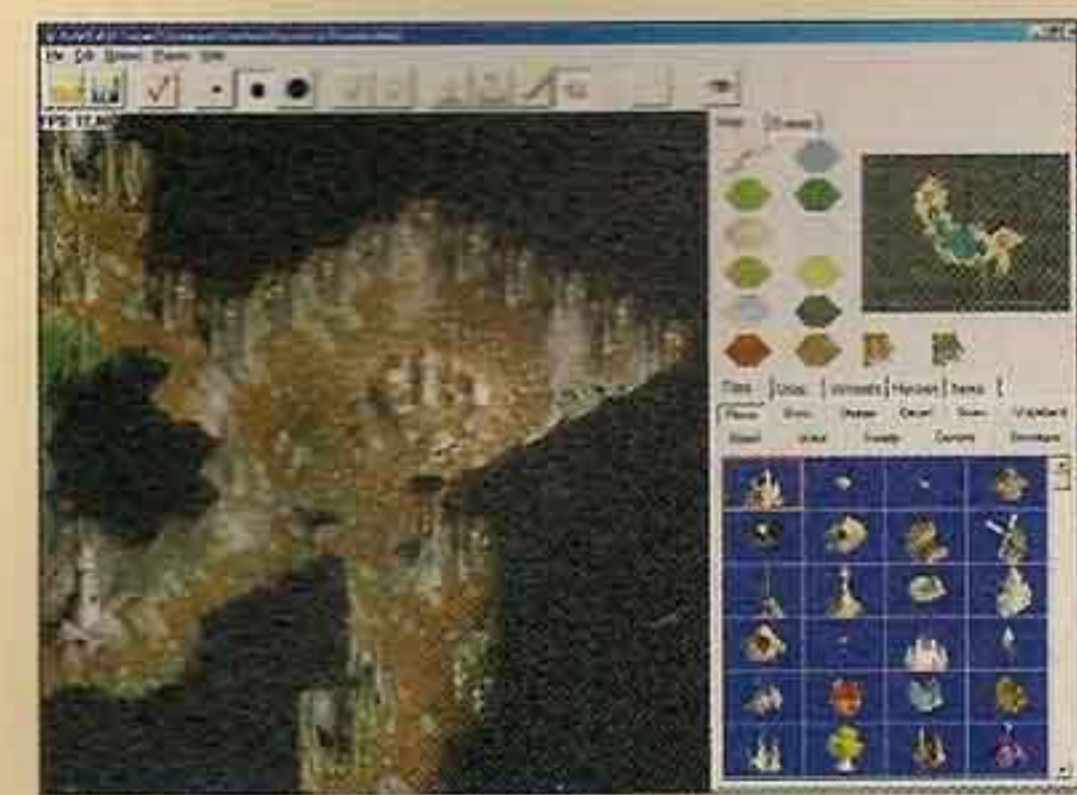
Триггеры — причина вызова эффекта — могут быть очень разнообразными.

Условия — дополнительный триггер. Условия расположены на закладке **Conditions**, и их можно включить, только когда есть хоть один скрипт. Условия нужны для разрешения/запрещения срабатывания триггера. Например, триггер на прибытие в земли одного из компьютерных игроков включится, только если у вас нет альянса с другим игроком. В теле скрипта будет как раз предложение альянса со стороны вновь разведанного игрока.

Разбирать каждый скрипт в отдельности бессмысленно, все они построены по одной схеме. Но если вдруг у вас возникнут трудности с каким-то отдельным скриптом, то смело пишите на e-mail, приведенный в начале статьи.



Открою вам напоследок одну маленькую тайну. В игре есть возможность создавать альтернативные концовки. Есть маленький и незаметный скрипт **WinGame**. Достаточно только написать к нему достойный набор триггеров и условий — и условием победы не будет банальное "убей их всех". А если таких скриптов сделать несколько... Почему этим скриптом не пользовались дизайнеры игры — непонятно. Но нам-то никто руки не связывает. ■



▲ Небольшое подземелье. Индикаторы и здесь выдадут вам всю необходимую информацию.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ 4

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@IGROMANIA.RU

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Можно не сомневаться, что "Противостояние 3" и последовавшее затем "Противостояние 4" изучены вами вдоль и поперек, и не осталось ни одного поля битвы, где не отгремели бы славные сражения, вами успешно проведенные.

Точно можно не сомневаться? Или все таки что-то не удалось пройти? Где-то враг оказался слишком силен, а где-то столкнулись с непримиримостью багов (увы, обе части их содержали в промышленном количестве)?

Хотя... какая, собственно, разница?! Ведь существует игровой редактор. Вполне доступный к освоению и содержащий массу возможностей для картостроителя.

Так что почему бы вам ни взять и ни сотворить *собственное* "Противостояние"?

И даже более того — ведь никто не мешает вам, отойдя от исторических реалий, позволить себе немного пофантазировать. Взять и сделать, например, миссию по штурму *Минас-Тирита*, назначив соответствующие роли... Орки — немцы, гномы — русские.

Или как вам заблагорассудится. Приступаем!

ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс удобен в обращении и понятен. Но без некоторых объяснений все же не обойтись.

1. Окно редактирования. В нем и происходит весь процесс редактирования.

2. Панель инструментов. Здесь находятся

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

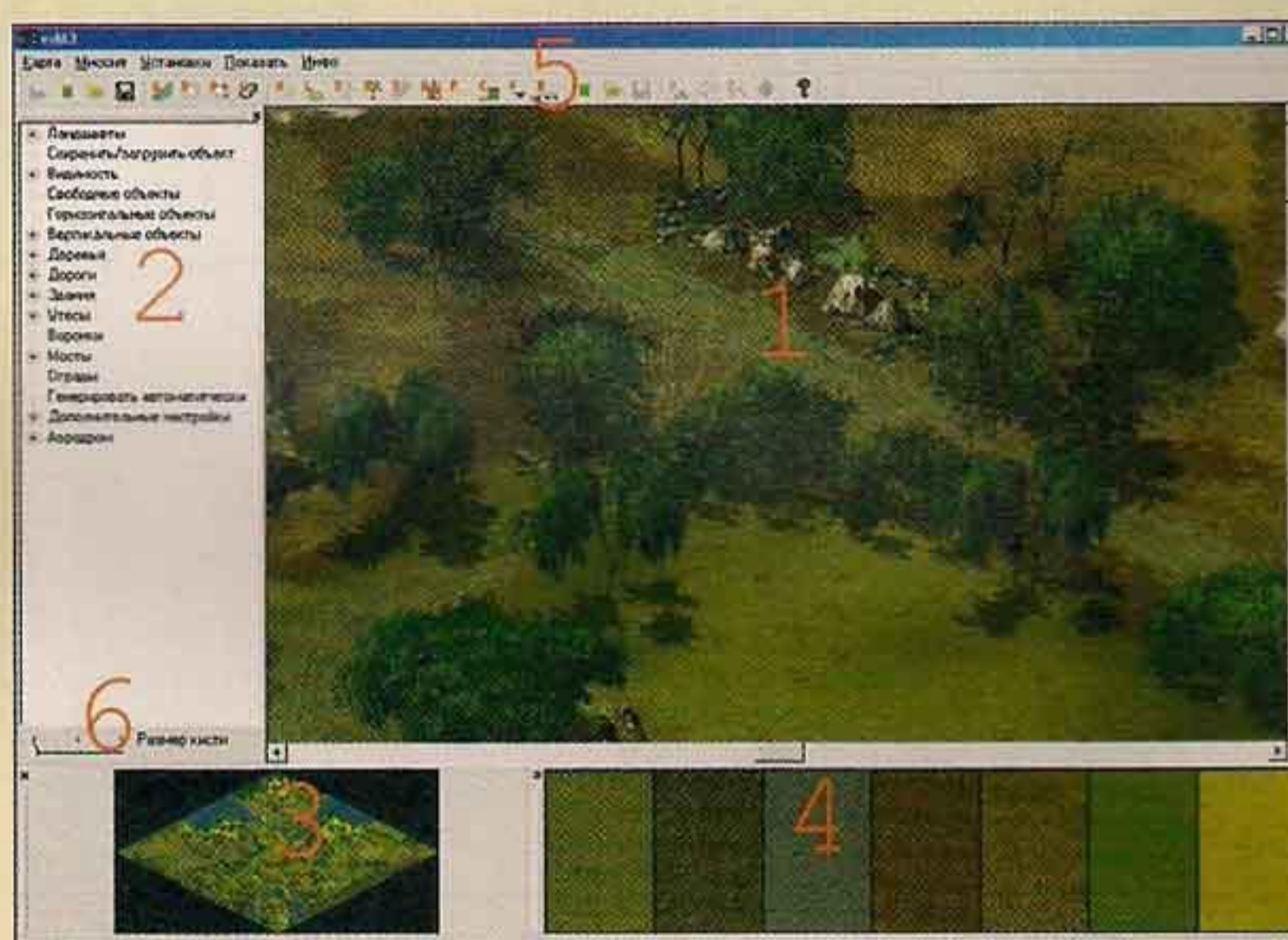
100% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Средняя

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Прилагается к редактору



основные объекты и функции редактора.

3. Миникарта.

4. Дополнительное окно. В нем отображаются дополнительные функции для объекта.

5. Наиболее часто используемые объекты во время редактирования, для удобства были вынесены на панель команд.

6. Дополнительные команды для объекта.

F3 — при нажатии и удержании клавиши будет показана сетка ячеек. На ней отражается проходимость ландшафта и другие специальные ячейки.

F4 — скрывает все вертикальные объекты. Полезно, когда военную технику надо поместить в городе, а дома затрудняют обзор.

F5 — показать разметку и маркеры аэродрома.

"+" , "-" — изменит размер кисти.

Tab — изменить объект.

Shift+стрелки на клавиатуре — перемещение области миссии.

ЛАНДШАФТЫ

Редактор "Противостояния 4" куда проще своего предшественника. Причем в этот раз в "Руссобит-М" перевели на русский не только саму игру, но и редактор. Так что с пониманием названий кнопок проблем не возникнет.

После загрузки редактора появится карта, в которой доступны функции только для создания ландшафта. Для того чтобы появились новые функции и объекты (например, юниты), нужно создать миссию. Для этого заходим *Миссия/Новая миссия*. И указываем размер миссии, который не может быть больше размера карты. Но на одной карте может быть много миссий. То есть сначала можно создать миссию по штурму деревни немцами, а потом ее оборону в другой миссии. Советую сначала детально создать ландшафт, а потом заниматься планированием миссии. Для того чтобы посмотреть количество установленных объектов, нажмите на значок *info* в верхнем левом углу.

Все функции, которые будут упоминаться в дальнейшем, находятся на панели инструментов. Для создания новой карты заходим в *Карта/Новая карта* и указываем тип местности (*Sommer/Strand*) и ее размер (*128/256/384/512*). После недолгого процесса генерации нашему взору предстает однородная травянистая поверхность. Для нанесения ландшафта выбираем пункт *Ландшафты*. В нем на-

АНИМАЦИЯ

Наверно, многим из вас понравилось, когда перед началом миссии в брифинге на тактической карте схематично указывался план предполагаемых действий. Это несложно сделать и в своей карте. Нам понадобится программа *Anied*, которая обитает в корневом каталоге игры в папке *Anied*. Сначала сохраните вашу карту в виде рисунка с расширением *.bmp. Для этого зайдите в *Карта/Сохранить как рисунок...* в редакторе. Запустите утилиту. В ней зайдите в *Файл/загрузить фон* и укажите ранее сохраненный рисунок. Сам рисунок нужен только для удобства работы. Затем нужно добавить форму, которая и будет производить несложные действия на тактической карте. Заходим в *Правка/Добавить форму* и выбираем понравившийся объект.

Объект установлен, осталось самое малое — заставить его двигаться. Для этого заходим в *Анимацию/Добавить ключевой кадр* и вписываем в пустую строку число. После этого фигура станет активной. Для того чтобы изменить размеры фигуры, нажмите и удерживайте один из белых кружочков. При движении курсора к фигуре — она уменьшится, придвижение от нее — соответственно, увеличится. Для изменения угла фигуры двигайте курсор вверх или вниз. Передвинув фигуру, надо ее зафиксировать, для этого до-

бавьте следующий кадр (*Анимация/Добавить ключевой кадр* или +). И так дальше — двинули фигуру, сделали кадр. Для воспроизведения анимации нажмите *Space*. Если у вас установлено больше одного объекта, для переключения между ними нажимайте на пиктограмму стрелки, что находится на панели управления.

Остался последний шаг — сохранить творение. Несмотря на внешнюю простоту, сделать это не так легко. Сначала убедитесь, что миссия и карта сохранены, но не откомпилированы. Теперь зайдите в *Анимация/Рендеринг анимации* и укажите, где находится сохраненная миссия и карта. Все сохраненные данные находятся в папке *maps.src*, которая пребывает в корневом каталоге игры. Укажите вашу карту. Если вы сохраняли карту в первом слоте, то заходите в папку *map.000*. В папке выбираем папку, где находятся сохраненные миссии. Для этой папки первая миссия выглядит так — *mis.000*. Раскрываем ее и нажимаем на кнопку *Сохранить*. В этой же опции можно разбить брифинг на три точки. Закрываем меню и сохраняем весь эпизод (*Файл/сохранить эпизод* или *Ctrl+S*), не изменяя предложенной папки. Теперь откомпилируйте карту и наблюдайте результат в игре.

ходятся основные типы ландшафта: асфальт, песок, вода и т.д. А также функции для изменения освещения ячеек: **Установить яркость** и **Осветлить/Затемнить**.

Многие из вас при редактировании столкнутся с проблемой рисования больших масс неоднородных объектов. Согласитесь, тщательно рисовать лесной массив для карты размера 512x512 нудновато. Гораздо проще тщательно нарисовать кусок, а потом размножить по всей карте. Или захочется, например, скопировать кусок ландшафта из другой карты. Для этого нам понадобится функция **Сохранить/Загрузить объект**. Можно сохранить или загрузить объект для последующего экспорта/импорта в другие карты. Пометьте нужный вам кусок при помощи кисти и нажмите **Сохранить**. Для вставки нужно нажать кнопку **Загрузить**.

Теперь все объекты попали в буфер обмена. Для их установки нажмите и удерживайте **Ctrl**, курсор примет вид вставляемого куска. Для удаления установленных объектов нажмите правую кнопку мыши. Эта функция удобна, но не подходит для случаев, когда надо нарисовать, например, дороги или ряд утесов на большое расстояние. Здесь нам пригодится функция **Генерировать автоматически**. Пункты **Приоритет кривой** и **Точные окончания** определяют, насколько точно объекты прилегают к начерченной линии. Установите параметры и проведите на карте линию при помощи левой кнопки мыши. После этого нажмите на кнопку **Построить** для создания объектов.

На этом мы заканчиваем операции с ландшафтом. Осталось только упомянуть про пункт **Дополнительные настройки**. Здесь находятся функции для дополнительных операций с ландшафтом: блокировка клеток, создание бродов, запрет на строительство понтонных мостов, запрет анимации волн, полная блокировка ячейки.

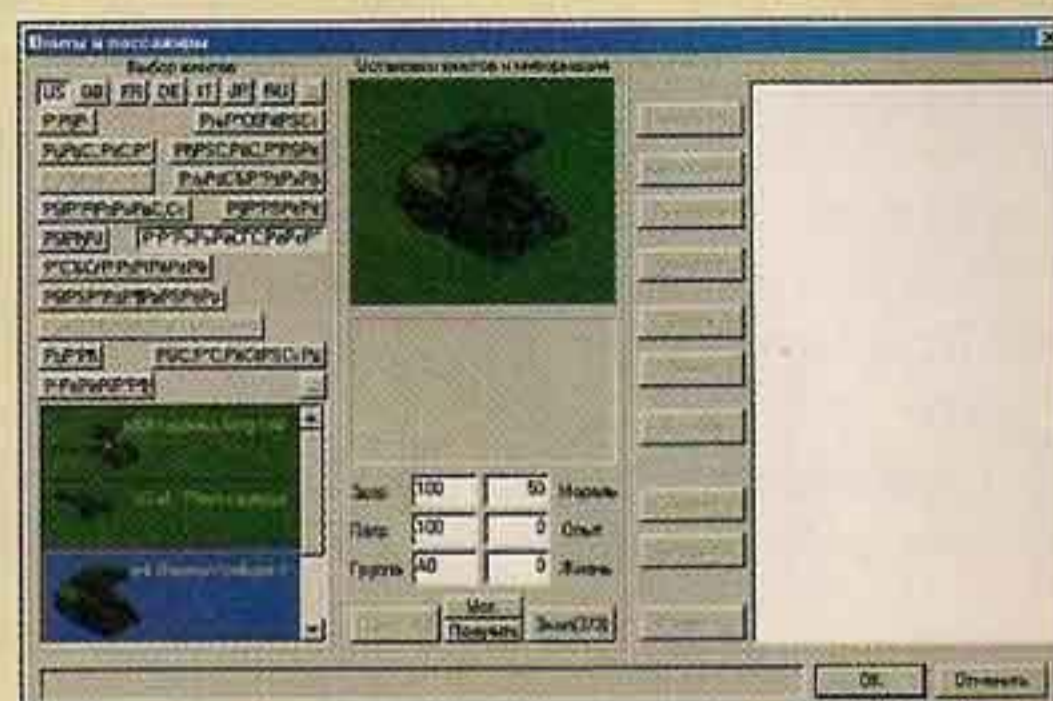
ДЕКОР И ЮНИТЫ

Ландшафт нарисован, теперь надо сделать декорации для нашей карты. Выбираем — *свободные объекты, горизонтальные объекты, вертикальные объекты, деревья, дороги, здания, утесы, воронки, мосты, ограды* — все эти пункты объединены в один в связи с их очевидностью. Обратите внимание на пункт **здоровье** в нижнем левом окне, который есть у некоторых объектов. Чем больше он смещен вправо, тем более разрушен объект.

После того как установлены декорации, на сцену выходят актеры — юниты. Заходим на панель юнитов (чтобы она появилась надо создать миссию). Можно установить стандартных юнитов или сделать свою собственную настройку. Я советую выбрать второй способ, и не только по той причине, что индивидуальность всегда лучше, но и из-за глюка (он появляется не на всех версиях операционных систем, но на моей присутствовал). Глюк заключается в том, что вместо названий войск идут непонятные закорючки, и понять, где какой род войск, можно только методом научного тыка.

С первым вариантом все просто, мы же остановимся на втором. Нажмите на кнопку **Добавить новый**. Мы оказались в диалоговом окне **Юниты и пассажиры**. В левой части окна юниты разделены по войсковой и национальной при-

надлежности. В средней части находится графическое изображение юнита и его основные характеристики. На них остановимся подробнее.



▲ Вот он, страшный глюк! Непонятные закорючки вместо названий войск.

Здоровье — здоровье юнита в процентах.
Патроны — количество боезапаса в процентах.

Группа — номер группы, изменяется от **A0** до **J9**. Номер группы нужен для скриптов и настроек искусственного интеллекта.

Мораль — от нее зависит значение опыта для юнита. Увеличивается при морали выше 50 и уменьшается при значении ниже 50.

Опыт — чем выше опыт, тем более серьезную опасность представляет юнит для врага; выражается в процентах.

Жизнь — количество дополнительных жизней. Изменяется от 0 до 255. Юниты, которые имеют доп.жизни, могут впоследствии "воскрешены" при помощи скрипта или автоматического подкрепления.

Экипаж и Пассажиры — есть только у техники, да и то не у всякой. Для помещения внутрь экипажа или пассажиров сначала выберите технику и нажмите на кнопку **Экипаж** или **Пассажиры**. После этого активируется правая часть диалогового окна. Выберите предложенных юнитов из левой части окна и нажмите на кнопку **Поместить**. Если надо изменить характеристики уже помещенных юнитов, после корректировки нажмите кнопку **Изменить**. После того, как вы отредактируете юнит, нажмите кнопку **OK**. Юнита можно вращать при помощи стрелок "**<<**" и "**>>**", находящихся в нижнем левом углу. Во время установки юнитов вы можете поменять номер группы, для этого щелкните левой кнопкой мыши на желаемую группу в нижнем окне. Если юниты уже были установлены, то выделите их рамкой, удерживая левую кнопку мыши, и выберите группу.

Одним из серьезных нововведений можно считать управляемые игроком самолеты. Для самолетов нужно построить аэродром. Аэродром состоит из четырех частей: область, по которой самолеты могут передвигаться, точка взлета, точка посадки, место стоянки. Помните, что на аэродроме точки посадки и взлета могут быть только в единичном экземпляре. При размещении стоянок надо помнить, что самолет должен свободно перемещаться от стоянки к точке взлета и посадки. Для создания еще одного аэродрома нужно поменять числовое значение в поле **Аэродром**, в нижнем левом углу.

Остались описать функции, которые трудно отнести к какой-либо категории.

Маркирование — применяется, когда надо отметить единственную ячейку или объект на карте.

Используется в скриптах и в многопользовательской игре для определения позиций дирижаблей.

Ворота (флаги) — используется для указания точки появления подкрепления. Сначала нужно установить точку появления (левая кнопка мыши), а затем точку назначения (правая кнопка мыши). Если установить точку выхода сразу за границей карты, то можно отрегулировать ширину выхода войск при помощи ползунка в левой нижней части экрана.



▲ Показана правильная установка флага подкрепления.

Видимость — параметр отвечает за линию видимости ваших юнитов на данном участке карты. Для того чтобы сделать позицию с повышенной видимостью, сначала окружите место на карте ячейками, которые видимость повышают, а потом — теми ячейками, которые понижают. Для понижения нужно сделать все наоборот.

Звук — добавление звука. Нажмите на кнопку **Добавить новый** и отредактируйте основные свойства: радиус, задержка, приоритет в проигрывании.

Зоны — используется при написании скриптов, когда требуется указать место действия для тех или иных событий. Зоны выбирается в дополнительном окне и количеством не могут превышать 63 штуки. Наносятся при помощи левой кнопки мыши.

Минирование — указываем тип мин, размер кисти и наносим, как обыкновенный объект.

УСТАНОВКИ

Карта нарисована, юниты расставлены, но пока еще все довольно примитивно. Примитивно, т.к. недруги тупо стоят и ждут своей неизбежной смерти, а в небе не проносятся самолеты, наводящие ужас на врага, да и подкрепление не спешит на помощь. Сейчас мы рассмотрим установки, которые позволят провести более тонкую настройку уровня. Все установки находятся в меню **Установки**.

Группы — используется для редактирования интеллекта и "воскрешения" групп (только тех, которые имели дополнительное здоровье). В окне **Группа** указываем индекс нужной группы и нажимаем на кнопку **Активировать**. В поле **Войска** находится общая информация о количестве войск. В поле **Подкрепления** находятся настройки для отправления автоматического подкрепления. При гибели юнитов в группе с этой включенной опцией и при наступлении указанных условий эти юниты возвращаются в игру. В поле **Поведение** находятся настройки для искусственного интеллекта. Нажмите кнопку **Настройки**. В поле **Настройки действительны для зон** нужно ввести номер зоны, в которой будут действовать данные установки. По умолчанию номер зоны стоит 0, это значит, что действие распространяется на всю карту. В поле **Взаимодействовать с группами** указываем, для каких групп будут дейст-

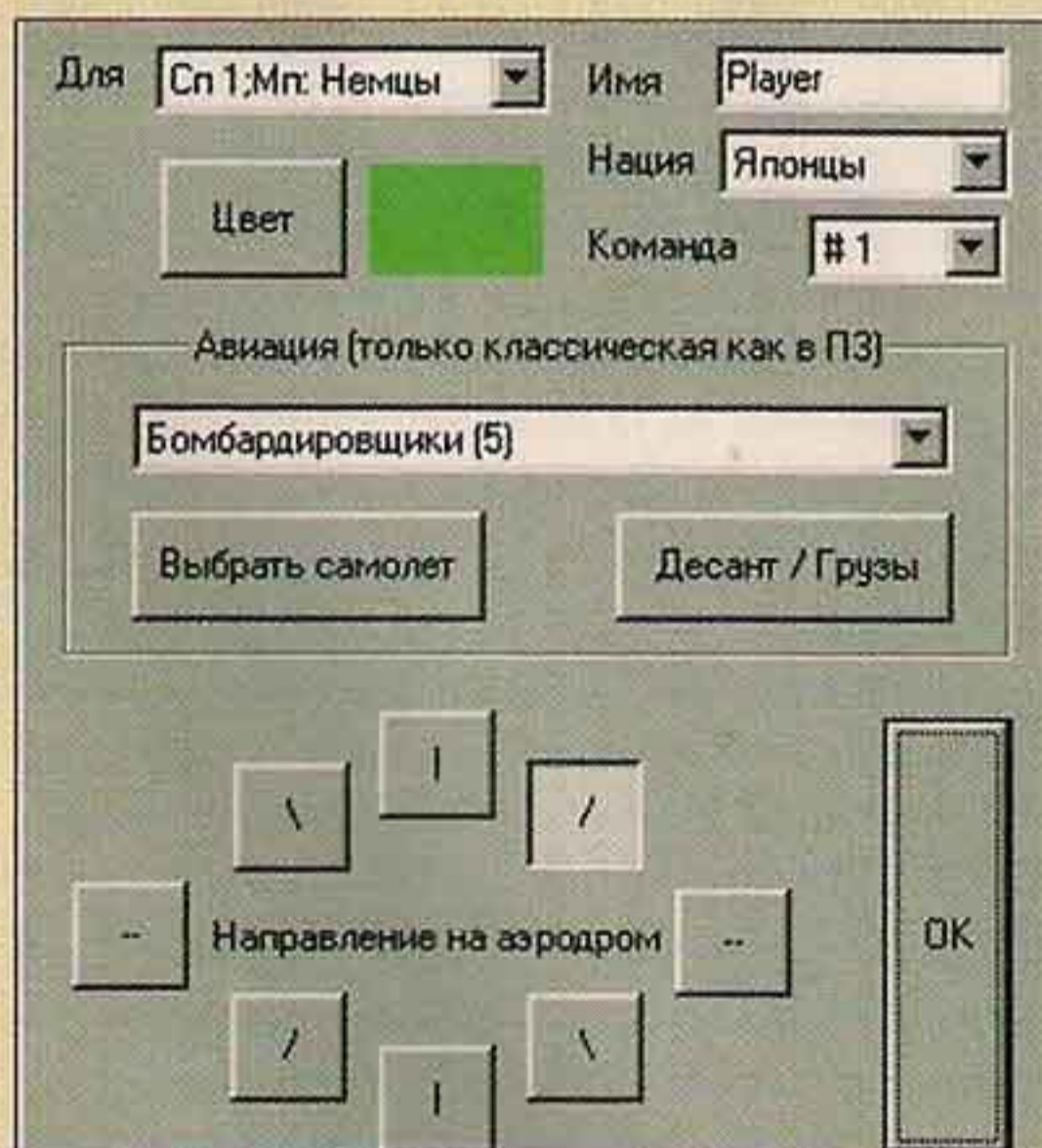
воват настройки. Нажав на кнопку **Поведение AI**, выбираем нужную настройку поведения и нажимаем **ОК**.

Подкрепления — здесь создаются подкрепления, которые выезжают на карту из-за заранее установленных ворот. Вызываются при помощи скриптов. Выберите слот и нажмите на кнопку **Редактировать**. Мы оказались в диалоговом окне, практически ничем не отличающемся от окна редактирования юнитов. Выберите юнит и нажмите кнопку **Поместить** для занесения в контейнер. **Внимание!** Только с помощью подкреплений на карту могут быть помещены бронепоезда и корабли.

Если заниматься редактированием подкреплений вручную не хочется, нажмите на кнопку **Генерировать**. В поле **Нация** указываем, для какой нации будет создано подкрепление. Осталось ввести имя подкрепления и указать в слотах, какой тип отряда будет создан и его количество.

Скрипты — редактор скриптов. Более подробную информацию о написании скриптов смотрите ниже.

Игрок/Авиаподдержка — настройка авиаподдержки. В поле **Для** указываем, кому будет предназначаться помощь. Поля — **Имя**, **Нация**, **Команда**, **Цвет** — понятны и не требуют дополнительных объяснений. В поле **Авиация** указываем тип поддержки: бомбардировщики, разведчики, транспортные, грузовые, истребители. Нажав кнопку **Выбрать самолет**, указываем конкретную модель и количество самолетов, а также количество вылетов. В зависимости от типа поддержки можно добавить в самолет груз или десант (кнопка **Десант/Груз**). В появившемся окне выбираем юнита и нажимаем на пустой прямоугольник в правой части экрана, не забыв указать количество десанта в поле справа. Осталось указать, с какой стороны прилетит самолет в пункте **Направление на аэродром**.



▲ Летят самолеты... не прямо сейчас, а в обозримом будущем.

Описание миссии — текст, отображаемый в брифинге перед началом миссии.

Всплывающие сообщения — здесь помещаются сообщения, которые потом используются в скриптах. Более подробное объяснение смотрите дальше.

Дополнительные настройки — краткое имя миссии, погодные условия, установки многопользовательской миссии.

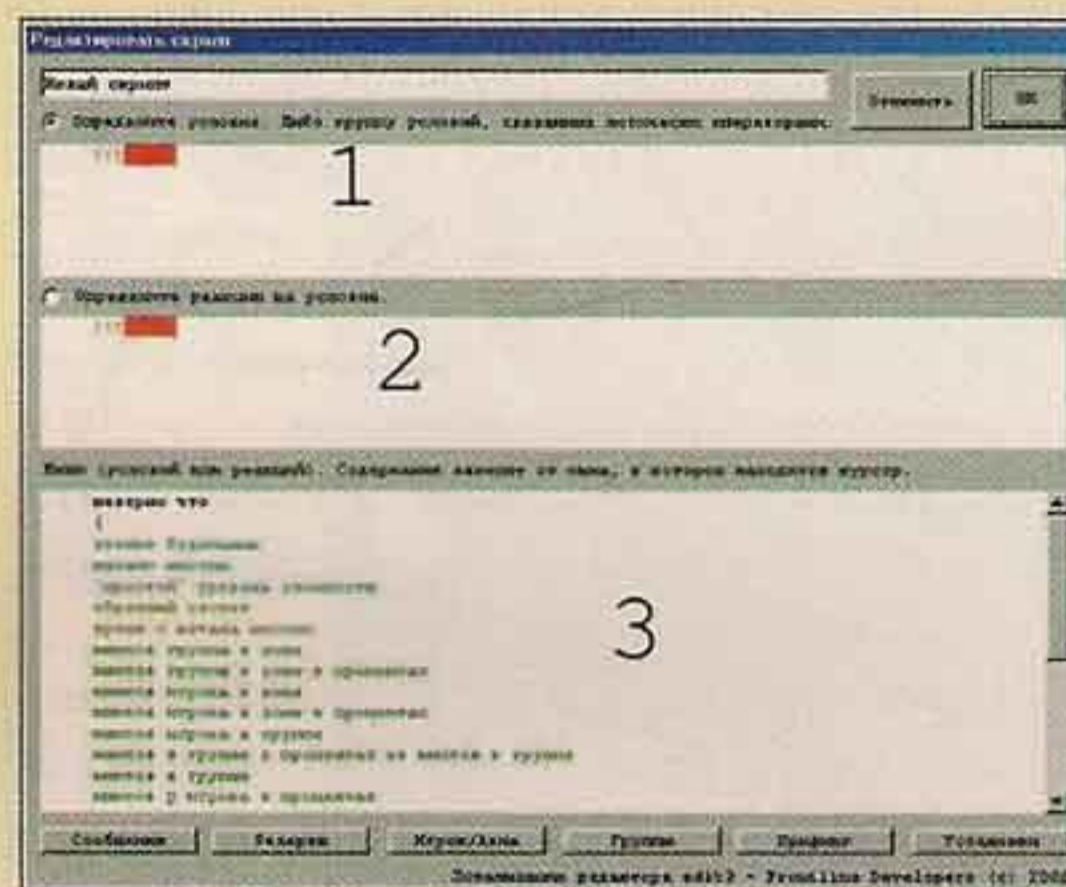
СКРИПТЫ

Все миссии в игре держатся на скриптах. Игра без скриптов — это прошлый век. В этом же веке ваши возможности не ограничиваются никем. Даже разработчиками. Хотя, конечно, никто не обязывает вас использовать эти возможности. Но без них...

Заходим в редактор скриптов (**Установки/Скрипты** или **Shift+S**) и нажимаем кнопку **Новый**.

Редактор скриптов можно условно разделить на три части.

1. Условие, при котором запустится данный скрипт.
2. Реакция на условие.
3. Список условий или реакций.



В верхнем окне указываем условие, при котором запустится скрипт. Им может быть что угодно из представленного списка внизу окна. Пусть, например, это будет **Юнитов игрока в группе**. Обратите внимание, после того как условие появится в верхнем окне, перед словами стоят вот такие значки: **<<*>>**. Нажмите на первый значок левой кнопкой мыши. В появившемся окне выберите нужное вам условие. Повторите операцию и с остальными значками. Теперь, когда это условие выполнится, запустится вторая часть скрипта. Условий может быть несколько. В этом случае для объединения условий надо использовать логические операторы: **"неверно что"**, **"и"** и **"или"**. После того как установлено условие, нужно указать реакцию. Реакции устанавливаются и редактируются тогда же, когда и условия. В связи с легкостью написания скриптов конкретные примеры рассматривать не будем. Вместо этого рассмотрим все реакции поближе.

Выключить это условие — функция отключает скрипт после его исполнения. Очень важно, когда надо, чтобы скрипт сработал всего раз за миссию.

Завести будильник, выключить будильник, установить период цикла будильник, запустить обратный отсчет — операции с таймером.

Переместить экран в зону — перемещает экран в указанную зону.

Сказать фразу, сказать фразу с указателем на объект — сказать фразу или сказать фразу с указателем на маркер. Фраза должна быть заранее записана в меню **Всплывающие сообщения**.

Показать модальный диалог, показать модальный диалог с указателем на объект — игра становится на паузу и появляется окно, в

котором написана фраза.

Дать залп одной из... — делает выстрел из указанной техники.

Очистить отряд, добавить группу к отряду, добавить из зоны к отряду, добавить все юниты к отряду, добавить все юниты игрока к отряду — можно перебрасывать юниты из миссии в миссию, используя специальный контейнер **Отряд**. Он формируется в конце миссии из указанных в этой функции юнитов.

Переместить юниты из отряда в зону, переместить юниты из отряда в зону и назначить им группу — сразу помещает юнитов из контейнера **Отряд** на карту.

Сформировать резерв из отряда, сформировать резерв из отряда и назначить им группу — формирует обычное подкрепление юнитами из контейнера **Отряд**.

Установить новую группу для юнитов в зоне — изменить номер группы для юнитов.

Установит качества для юнитов группы — изменит атрибуты юнитов (опыт, мораль, патроны и т.д.).

Убить юниты группы через флаг, убить юниты в зоне через флаг — уничтожает юнитов, заставляя покинуть карту через установленный флаг.

Показать объект игроку — заставляет убрать туман войны.

Установить следующую миссию — устанавливает следующую миссию в кампаниях.

Завершить миссию — завершает миссию и выводит результат: победа, ничья, поражение.

Установить режим для бесконечных подкреплений — режим только для многопользовательской миссии. Регулярно посылает подкрепления, пока захвачен дирижабль.

Оправить подкрепления/и все функции, отмеченные зеленым цветом — операции с подкреплениями.

Установить AI... — установить поведение группы.

Добавить/сдвинуть/очистить зону патрулирования для группы — изменение зоны патрулирования.

Передать группу игроку — передает указанную группу игроку.

Отправить самолеты игрока в зону и посадить на аэродром/и все остальные функции выделенные синим цветом — управление самолетами: перелет с одного аэродрома на другой, выполнение бомбардировки/разведки/десанта (зависит от типа самолета), добавление вылетов и самолетов игроку и т.д.

Занести число в ячейку, математическая операция — управления с переменными. При помощи функции **Занести число в ячейку** присваиваем значение переменной, которую потом можно изменить при помощи функции **Математическая операция**.



На этом мы завершаем разбор редактора. Когда карта будет готова, ее надо сохранить как одиночную, многопользовательскую или кампанию. Для этого зайдите в меню **Миссия** и выберите пункт **Компилировать как <Тип игры>**. Желаю удачных творений, и если будут вопросы, то пишите письма на ящик. ■

Твои мечты могут стать

летальными...

МЕРТЕЛЬНЫЕ РЕЗЫ

Жанр:
Role Playing Strategy

Осколки волшебного мира
- постоянное поле битвы
могущественных волшебников... **ТЫ ОДИН ИЗ НИХ!**

В твоих руках есть все:

Воины, готовые отдать
свою жизнь за тебя...

Заклятия, способные
повергнуть в хаос всю
вселенную...

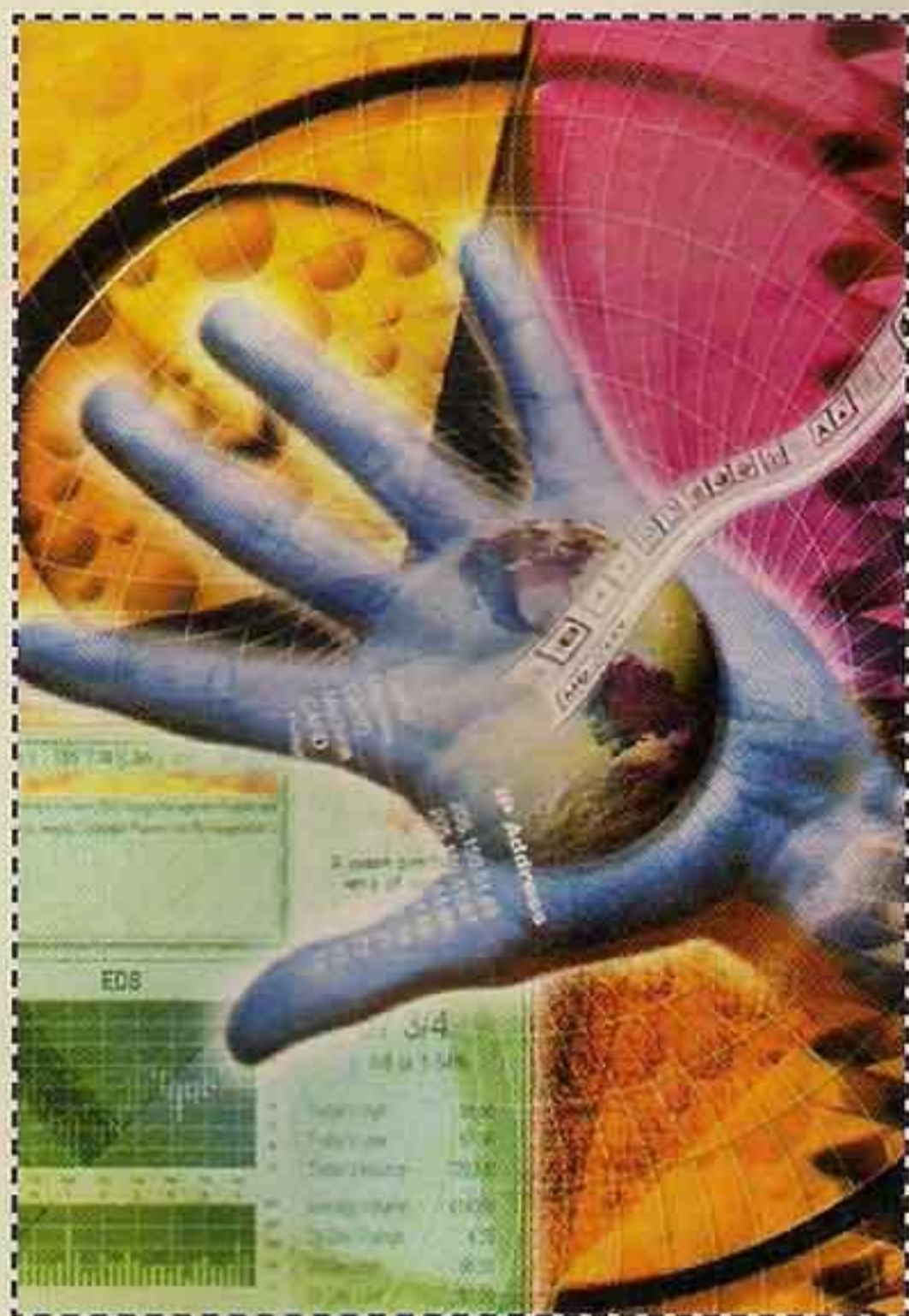
Не хватает одного - власти,
АБСОЛЮТНОЙ ВЛАСТИ
над осколками мира...



РАЗУМ ИЗ КОРОБОЧКА

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

MASTERK@IGROMANIA.RU



Сегодня мы подарим вам Разум. Искусственный Разум. Искусственный Интеллект!

Вы никогда не мечтали о собственном роботе, который будет помогать вам строить и жить? Приносить тапочки, готовить обед, убирать квартиру и конкурентов, играть с вами в разные игры... Такой робот может стать реальностью. Если тапочки он приносит и не сможет, то достойным противником в игре станет. Достойным, потому что мы сделаем его сами.

Века полтора назад писатели представляли ИИ стеклянным шариком, в котором странная жидкость бурлила и всячески изображала из себя умные мозги. Тонкие трубочки и проволочки выходили из шара, а на их концах плясали молнии. Ученые промахнулись: искусственным разумом они назвали перегонный аппарат, которым я сегодня утром из вампира фиолетовую кровь выкачивал. В конце того же века фантазии ученых поутихли, а образ ИИ осовременился. Теперь искусственный интеллект — это просто серый монолитный блок, напичканный медью и кремнием. Прагматичная молодежь и вовсе запихнула ИИ в параллельный мир — чтоб



под ногами не мешался. Поколение Next, люди двадцать первого века придумали для Искусственного Разума образ куда поэтичнее. Что может быть поэтичнее башни из... спичечных коробков?

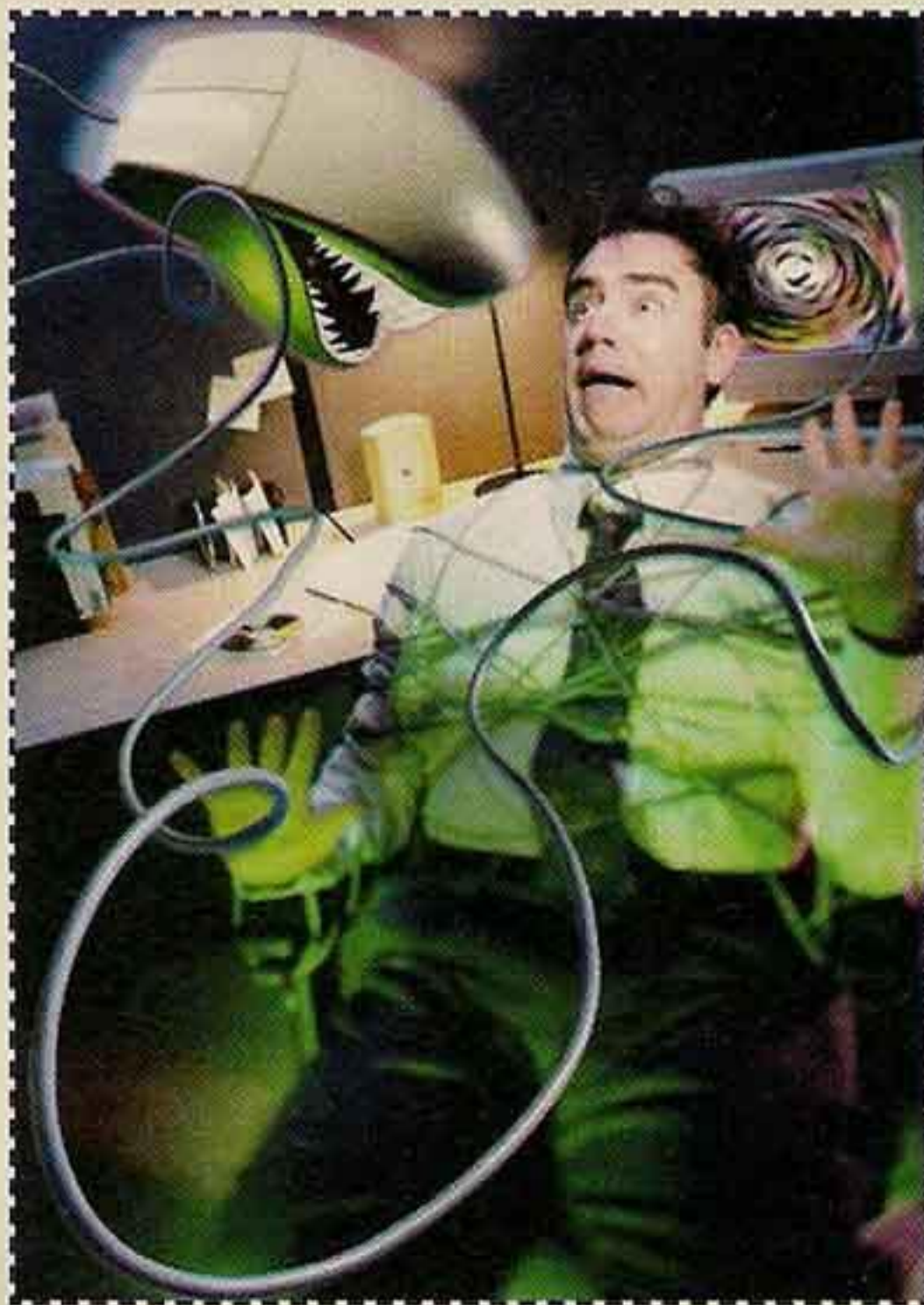
Сегодня мы будем делать именно искусственный интеллект из спичечных коробков. Думаете, они не могут мыслить? Еще как могут! В этом мы с вами убедимся не далее как через пару минут. Чтобы подарок не казался слишком простым, ИИ будет самообучающимся и самосовершенствующимся.

ЧАСТЬ 1. ЗАТАРИВАЕМСЯ ХВОХ'АМИ

Для опытов с крестиками-ноликами (эту игру мы возьмем в качестве примера) нам понадобится ровно 300 пустых спичечных коробков. Не так уж и много. Срочно оббегайте старушек в своем подъезде — я уверен, за двадцатку они и вагон пустых коробков доставят. Ну а если со старушками туго, купите полный комплект за 100 рублей. Нам нужны какие-нибудь мелкие предметы — цветные бусины или леденцы или еще что-нибудь круглое, как минимум 8 цветов, можно комбинации различных предметов, например болт-гайка-шайба-еще что-нибудь, в общем, это на совести вашей фантазии... Это — биты. А коробки — транзисторы. Также нам потребуются руки, растущие из нужного места.

ЧАСТЬ 2. ЛЕД ТРОНУЛСЯ

На верхней стороне каждого коробка рисуем одну из возможных в крестиках-ноликах (три на три) игровых ситуаций. Например, два нуляка с краю, крестик посередине. Всего таких позиций 300. Допустим, робот играет крестиками. После вашего хода на поле воз-



никает игровое положение, которое нарисовано на одном из коробков. Теперь ставим разноцветные крестики на рисунке коробка во все места, куда в следующий ход робот сможет поставить свой крестик. Для первого хода таких мест восемь, для второго — семь и так далее. Внутри коробка кладем бусины таких цветов, что и крестики на картинке. То же самое делаем со всеми спичечными коробками: рисуем возможное игровое положение, проставляем разноцветные ходы, кладем внутри бусины. Вот и все, робот готов.

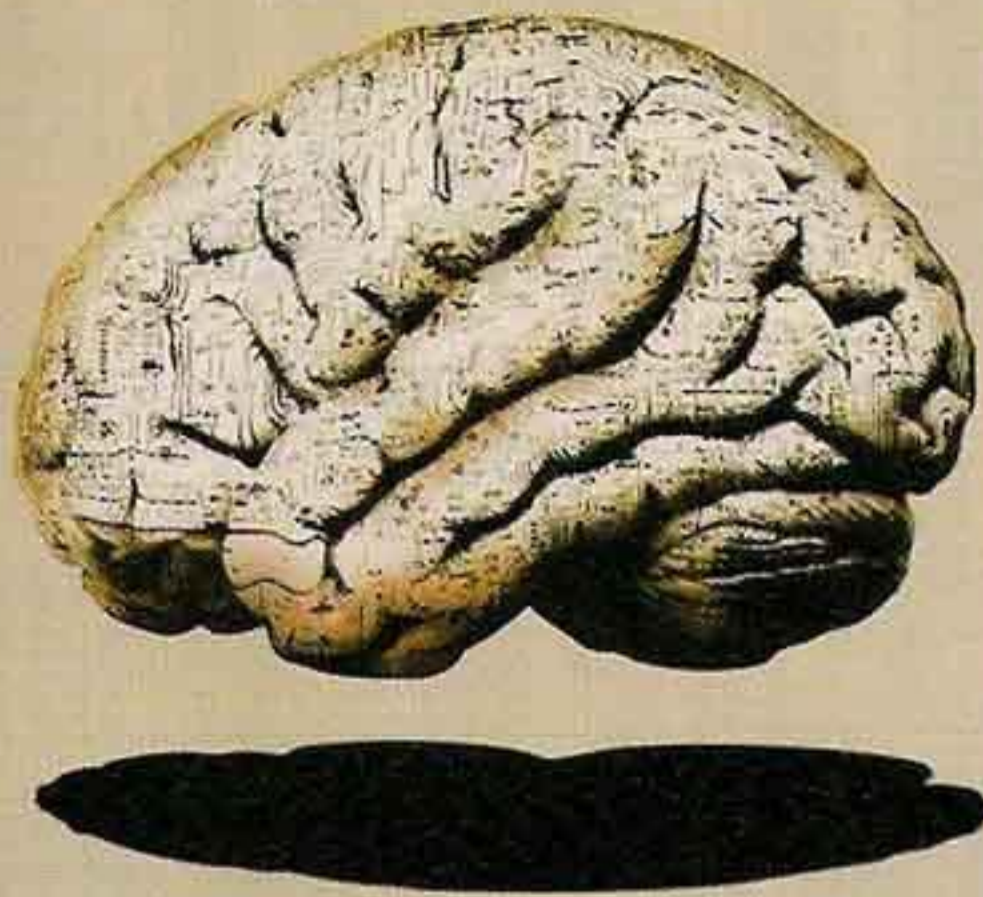


ЧАСТЬ 3. ССМИСКДИВКН ВСТУПИЛА В БОЙ

Робот готов, можно играть. Так как рук у него нет, придется играть и за себя и, частично, за него. Первый ход делаем мы. Следующий ход робота. Отыскиваем коробок, на котором изображена текущая игровая ситуация. Закрываем глаза, открываем коробок (но не наоборот), вытаскиваем первую попавшуюся бусину, открываем глаза и смотрим, какого она цвета. Смотрим также, какой ход нарисован на коробке тем же цветом. Вот туда наш робот и ставит свой крестик. Робот сходил, теперь ходим мы. И так далее. Сначала робот будет всегда проигрывать (вытягивание бусины с закрытыми глазами равносильно рэндому, хотя все зависит от вашей честности), а вот потом...

ЧАСТЬ 4. УЧЕНИЕ — СВЕТ

После каждой партии проводим разбор полетов и воспитательную беседу с нашим роботом. Так как он все равно не слушал,



обучаем вручную. Если коробочное чудо выиграло, то во все открытые (а значит, и участвовавшие в игре) коробки надо добавить по две бусины того цвета, которые мы оттуда вынули. Если робот довел партию до ничьей (тоже прогресс), мы добавляем по одной бусине. Если робот проиграл, убираем по одной бусине. Потом делаем Reset — закрываем все коробки — и играем заново. После двадцатой игры робот начинает если не выигрывать, то доводить партии до ничьей. А после двухсотой партии ему уже нет равных.

ЧАСТЬ 5. СОБСТВЕННО, И ВСЕ...

Особо нервные обитатели нашего шалаша уже помчались к старушкам за спичечными коробками. А мы пока зададимся вопросом, а почему это чудо работает? Каким-то шестым чувством мы смутно догадываемся, что в спичечном коробке разума ни на грош. В коробке нет, а в сообществе коробков — очень даже есть. Глубинный разум вещей и явлений складывается в разум глобальный. И получается, что не мы, плосколобые и прямоходящие, правим миром, а он нами. Пора положить конец заговору сообществ дискет в дискетнице и зубочисток в подстаканнике. Долой единый разум, да здравствует разум индивидуальный.

Осведомлен — значит вооружен. Давайте проникнем в природу ближайшей недвижимой вещи — нашего робота. Если робот выиграл или привел партию к ничьей (что тоже можно считать его выигрышем), то все его ходы были более или менее удачны. А это надо поощрять. Добавляя бусины, мы увеличиваем вероятность того, что в следующий раз робот пойдет тем же путем, что может опять привести его к победе. Но остальные бусины в коробках надо оставить. Вдруг победа эта случайная, а тактика была неправильной. В будущем робот сможет найти другие ходы для этого игрового положения, возможно, более эффективные. Если он проиграл, то ходы были

неправильными, и его надо наказывать и уменьшить вероятность следования по этой же схеме в будущем. Этот метод "кнута и пряника" взят из жизни. Наш мозг устроен по такому же принципу, только сложнее.

ЧАСТЬ 6. И СНОВА В БОЙ!

Наш робот — это модель простейшей нейронной сети с генетическим наследованием. Каждый спичечный коробок — отдельный нейрон в сети. К нему поступает информация — состояние дел на поле, он выдает информацию — следующий ход. Основная его функция — *random*, но в при обучении в памяти нейрона откладываются поправки на предыдущие верные и неверные решения. Так происходит генетическое наследование. Каждый нейрон постепенно совершенствуется, а вместе с ним совершенствуется и вся сеть.

Этот метод можно применить и к любым другим играм. Но вряд ли кому-то захочется делать робота из спичечных коробков, например, для шашек: потребуется несколько миллионов коробков. Но что нельзя смоделировать с помощью спичечных коробков, легко можно смоделировать на компьютере. Те же самообучающиеся шашки вполне по силам даже маломощному процессору. Сделать такую программу очень легко. А начальное обучение можно устроить так: зациклить программу, чтобы она испуленно играла сама с собой. Сыграв несколько миллионов партий

сама с собой (около получаса на моем компьютере), программа достигнет уже очень высокого мастерства. А потом самообучающаяся часть будет использоваться, чтобы подстроиться под причуды конкретного игрока. Все это касается не только шашек, но и многих других игр.

Вот только в шахматы такую программу научить хорошо играть пока (в ближайшие десятилетия) нереально. Уж очень много вариантов придется перебирать (где-то 10 в 120-й степени). Ни одна из существующих шахматных программ не пользуется методом прямой логики. Современные компьютеры этого просто не тянут. Все шахматные программы используют хитрые алгоритмы, которые основаны на некоторых известных навыках шахматистов (просто набор алгоритмов) и человеческих слабостях. Поэтому многие шахматные программы легко обыгрывать, чередуя профессиональные ходы с бессмысленными. К сожалению, а может и к

счастью, самая совершенная нейронная сеть на сегодняшний день — человеческий мозг. Зато бриджит, го, нарды и другие игры можно запросто смоделировать виртуальными спичечными коробками.

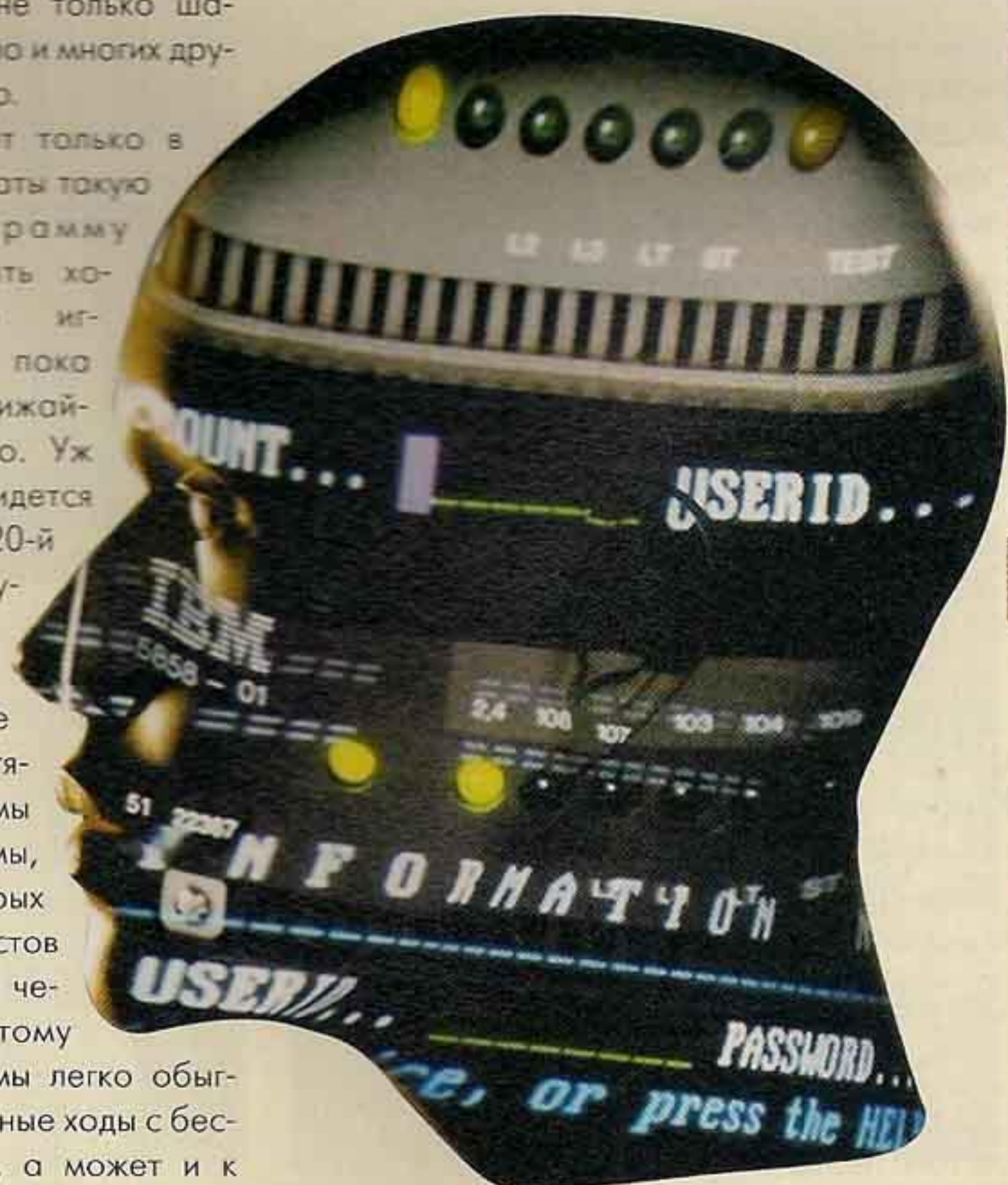
ЧАСТЬ 7. АЛЬТЕРНАТИВНАЯ

Если в вашем подъезде мало дееспособных старушек, можно собрать робота попроще. Правда, он не будет таким впечатляющим, как модель №1. Будем обучать робота игре "в шесть пешек". На шахматной доске 3x3 играют три белые против трех черных пешек. Для игры нужны всего 24 коробка, но мастерство робота от этого ничуть не пострадает. Игрок победил, если ему удалось взять все пешки противника, заблокировать его или провести свою пешку в третий ряд. Правила игры такие же, как в шахматах. Конечно, пешка не станет королем, если дойдет до конца доски, не сможет она и брать на проходе. Дрессируйте этого робота так же, как и предыдущего.



Если подумать, мы сделали вам не один, а целых два сюрприза, несколько интересных находок и тайное знание о всеобщем заговоре вещей. Что со всем этим богатством делать — решайте сами. Лично у меня робот из спичечных коробков стоит рядом с системным блоком. Я его время от времени ставлю с крестиками-ноликами в компьютере. Уже час, как разум, скрытый в коробках, обыгрывает компьютерную программу. То ли еще будет! А вдруг он вырвется на свободу? А вдруг разумы всех вещей взбунтуются и объединятся против бабки? А вдруг мы сами — вещи, только из параллельного мира, которым удалили самую суть? А суть — вот она, под столом лежит и под спичечные коробки маскируется? Все, я срочно побежал, надо отлавливать свою суть. А без сути-то как победить в вечной войне человека и вещей?

Добро пожаловать в нейронную сеть! ■

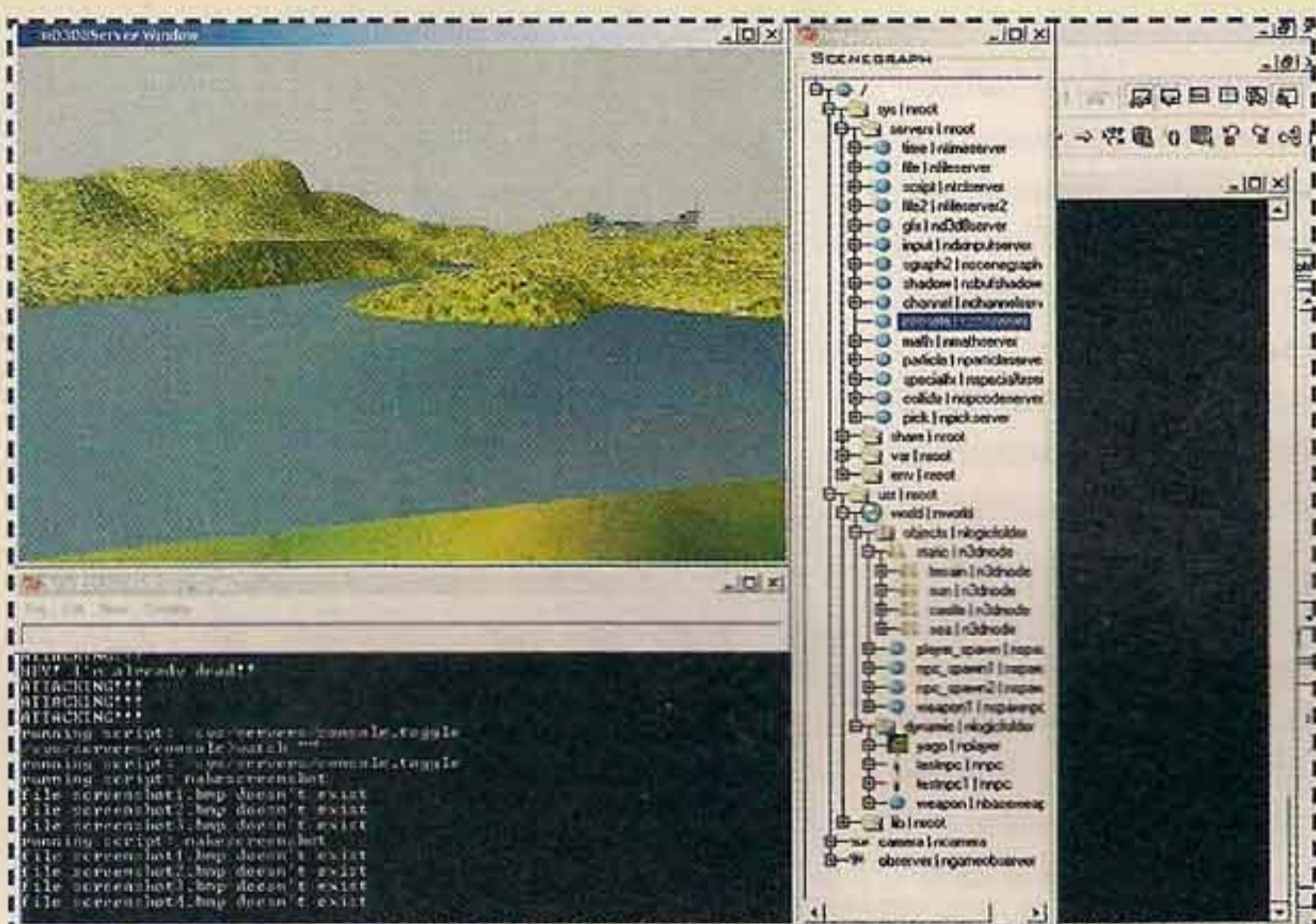


РЫВОК В НЕБО

ИГОРЬ ВАРНАВСКИЙ

REVOLT2002@IGROMANIA.RU

ДВИЖОК THE NEBULA DEVICE



Мы уже неоднократно писали об игровых движках. Но время неумолимо. Вчерашние "зубры" 3D-графики устаревают, отстают от жизненных реалий, а их создатели постепенно теряют интерес к развитию проекта. Движок дряхлеет, дальнейшее его развитие становится бессмысленным — слишком большие изменения надо вносить в ядро. Проще создать новый движок. Таков удел всех движков, в том числе и бесплатных. Но если платные движки (различного качества) появляются регулярно, то их коллеги-бессребренники из сообщества Open Source высокой рождаемостью похвастаться не могут. Качественный бесплатный движок — редкость. Движок The Nebula Device разработки немецкой студии Radon Labs, создателей недавно вышедшей Project Nomads — один из представителей редкого семейства высококачественных бесплатных движков.

УСПЕХ ПРОСТОТЫ

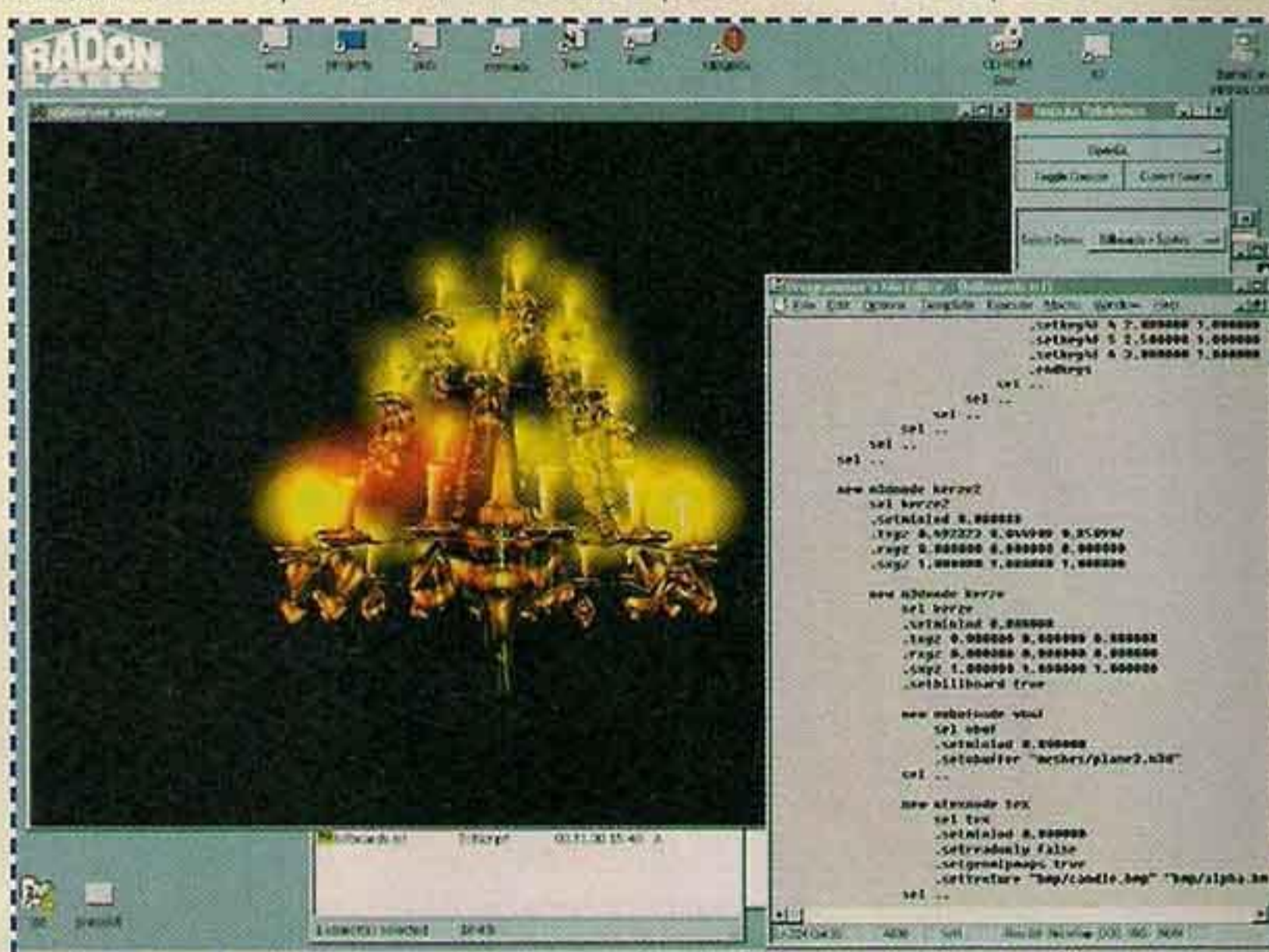
Люди, игравшие в Project Nomads, наверняка воскликнут: "Столь успешный коммерческий проект на бесплатном движке?!". Именно так. Разработчики дают вам полное право бесплатно пользоваться плодами их трудов и извлекать прибыль из проектов на хорошо раскрученной Nebula. Лицензируйте на здоровье, платить не придется.

Пессимисты пробурчат, что, мол, бесплатный сыр бывает только в мышеловке, но, поверьте, это как раз тот случай, когда аксиомы народной мудрости не работают. Конечно, радоновцы не наивные альтруисты, и, делая свой движок бесплатным, руководствовались отнюдь не заповедями любви к ближнему, а законами рынка.

Приступая к работе над The Nomads (первоначальное название игры) разработчики встали перед дилеммой: сделать свой движок

или лицензировать уже имеющиеся разработки. Линия горизонта, отстоящая от игрока на десятки километров, летающие глыбы островов, красивое небо и, самое главное, облака (отсюда и название движка) — ни один из существовавших движков не был в состоянии детально проработать все это. Выбора не оставалось — пришлось писать движок с чистого

листа. После чего разработчики могли либо продавать лицензии, оставив Project Nomads только на бумаге дизайн-документа. А могли вписать в определение Nebula словосочетание "open source", то сделать код открытым для всех. Выбрав последний вариант, создатели не прогадали. Помощь в развитии



▲ Огонь, между прочим, спрайтовый.

проекта стали оказывать многочисленные энтузиасты (естественно, открытие исходных кодов проекта — это еще и хорошая рекламная акция), плагины и модификации которых сделали Project Nomads одной из самых красивых игр, а Nebula Device — известным и перспективным движком.

ТЕХНИКА НА ГРАНИ

Надеюсь, вы играли в Project Nomads и не понаслышке знаете о возможностях движка. Если вы еще не познали прелестей свободно-го полета и до сих пор восхищаетесь небом



Unreal, настоятельно советую купить игру. Может, разработчиком и не станете, зато уж налетаетесь/настрелаетесь/налюбуетесь вдоль. Для эстетов — стопроцентный must have.

С визуальной точки зрения Nebula может поспорить с такими монстрами, как Unreal Warfare, LithTech Jupiter и Doom 3 engine. Для Nebula эти движки — не кумиры, а чуть более удачливые коллеги, выигрывающие за счет своей известности и мастерства создателей, но проигрывающие из-за высоких для начинающего разработчика цен. Nebula же, несмотря на бесплатность, малоизвестна. Чем же так хорош этот бесплатный движок?

Используемые графические библиотеки — один из ключевых моментов в работе любого движка. В Nebula Device в отличие от большинства бесплатных (да и платных тоже) движков наличествует поддержка как OpenGL, так и Direct3D. Если возьметесь разрабатывать свою игру, лучше изначально использовать именно Direct3D, — кто знает, может быть, вам суждено создать шедевр, который заво-

юет все мыслимые платформы, а при портировании игры на приставки (где можно заработать куда больше денег и нет проблем с оптимизацией движка под разные конфигурации PC) придется ориентироваться только на Direct3D. Да и программировать под него несколько проще. Если же по каким-то причинам вы решите-таки программировать под OpenGL, то переключение между режимами осуществляется безо всяких проблем.

Мультиплатформенность Nebula забивает очередной гвоздь в крышку гроба конкурентов. Windows, Linux, Xbox (Project Nomads существ-



▲ Не заглядывайте на небо, враг может воспользоваться вашей невнимательностью, но только если это предусмотрено скриптом.

вует в версиях подо все эти платформы), Mac OS X (версия игры скоро появится). Сравните с конкурентами — столь демократичных движков не так много даже в коммерческой когорте.

Наличие готового движка для начинающего разработчика — еще не повод бросаться на амбразуру игрового рынка — от необходимости разбираться в языках программирования вас никто не освобождал. Nebula (написана на C++) поддерживает несколько скриптовых языков — Tcl/Tk, Python и Lua. Вам ничего не говорят эти названия? Не проблема: при помощи плагина (напишите сами или возьмите готовые) вы можете встроить в движок поддержку любого языка.

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ПЛЮС УДОБСТВО

Поддержка множества стандартов, мультиплатформенность движка, возможность подключать в качестве плагинов дополнительные языки программирования — все это несомненные плюсы для любого движка. Но без функциональности и удобства использования они ничего не значат. Движок должен быть эргономичным, и Nebula обладает этими качествами в полной мере. Несколько примеров для наглядности. Есть возможность клонирования сложных (состоящих из нескольких примитивов) объектов вместо утомительного воссоздания каждого отдельно. Удобно и эффективно. Изменение свойств объекта и эффект, полученный в результате этого действия, можно посмотреть без утомительной процедуры *compile/link/debug*. Делайте что угодно, консоль,

как волшебная палочка, воплотит любые ваши желания.

Из всего вышесказанного у вас могло сложиться мнение, что Nebula идеален. Это не совсем так, не обошлось без пары чайных ложек дегтя. Бочки меда они, конечно, не испортят, но некоторое неудобство в работе создадут. Не все гладко с поддержкой форматов трехмерных редакторов. Для хранения моделей движок использует главным образом нестандартные форматы N3D и

NVX. О существовании иных форматов, кроме широко распространенного OBJ, (и то поддержка осуществляется через плагин), Nebula не догадывается. К счастью, форматы для хранения текстур избежали дискриминации: кроме понятного только движку NTX, Nebula с легкостью оперирует изображениями в BMP, JPG, GIF, TGA, TIFF, PNG и многими другими распространенными форматами. А NTX — это промежуточное звено, инструмент для загрузки текстур без декомпрессии. То же самое можно сказать и про модельный NVX.

Еще один недостаток — отсутствие полноценной документации, хотя... такой ли уж это недостаток?! Огромное количество обучающих материалов опубликовано на собственном сайте Nebula и на параллельных порталах.

Мощь, эргономичность, открытость и функциональность — все эти качества вкупе с мультиплатформенностью делают Nebula Device

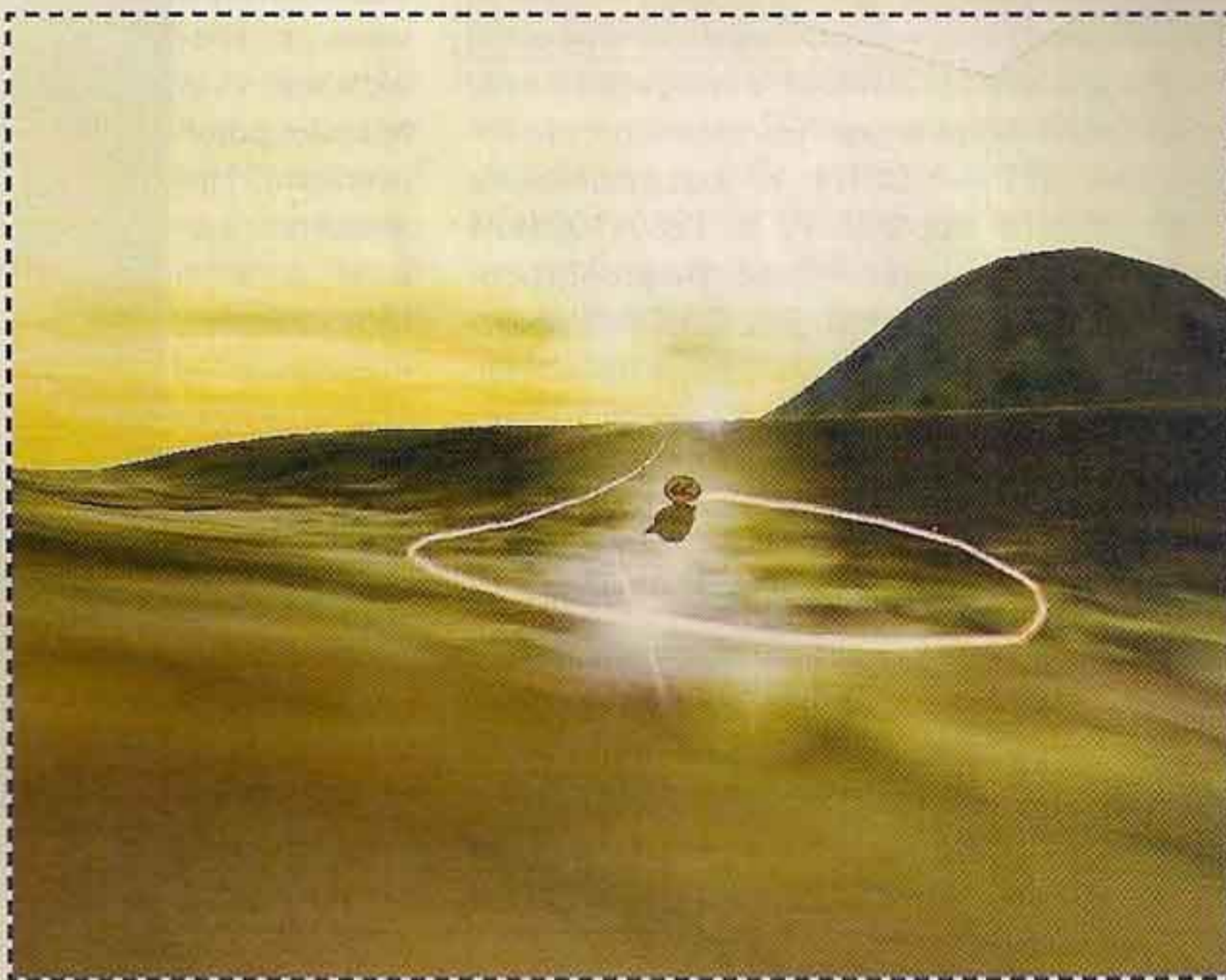
В ПЛАМЕНИ РАДОНОВСКИХ ТОПОК

Радоновцы не сидят без дела: на стенах студии уже заложена новая игра — Schwarzenberg, гибрид шутера и адвенчуры по мотивам реальных событий 1945 года. Игра делается на совершенно новом движке, и что самое интересное, разработчики собираются и этот движок — более мощный, чем Nebula — сделать бесплатным. Вот его характеристики:

— принципиально новая архитектура, на порядок превосходящая Nebula Device;

— использование скриптового языка Nvidia's Cg (используется, например, в Gun Metal от The Rage) для упрощения операций с вершинными и пиксельными шейдерами;

— возможно, для Schwarzenberg будет лицензирован физический движок Havoc (но покупка Havoc'a, скорее всего, поставит крест на мечтах об открытости проекта)...



очень привлекательным движком как для начинающих разработчиков, так и для профи. И если вы пока не накопили достаточно денег для покупки какого-нибудь LithTech Jupiter, то настоятельно советуем обратить свое внимание на Nebula. А даже если и накопили... стоит ли платить за то, что можно получить бесплатно? ■

NEBULA В СЕТИ

www.radonlabs.de — официальная страница Radon Labs. Здесь же можно найти несколько ссылок на сайты, посвященные Nebula.

<http://nebuladevice.sourceforge.net> — персональная страничка Nebula Device, плюс масса ссылок на смежные темы.

www.geocities.com/chicoze2 — обучающие материалы по Nebula Device.

www.lunaticsystem.de/nebula — пособия по использованию Nebula Device.

<http://sourceforge.net/projects/nebuladevice> — дистрибутив Nebula.

<http://nebuladevice.sourceforge.net/doc/tutorial> — краткий учебник по Nebula.



▲ Напоминает прилизанную и заранее отрендеренную технологическую демку.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Один маленький, но ошань гортый процессор...

Альтернативно-процессорная новость. Немногие знают, но мир x86 процессоров не ограничивается брендами Intel, AMD и Cyrix. Микросхемы данной архитектуры выпускают многие компании, не последнее место среди которых занимает National Semiconductor и ее последний продукт — Geode GX2. Это полноценный 32-битный

центральный процессор, оптимизированный для нужд разного рода компьютерных приставок, цифровых устройств и заточенных под конкретные нужды ПК-клиентов.

Из списка характеристик особое внимание привлекает поддержка расширенного набора инструкций MMX и 3DNow!; интегрированный на кристалл графический контроллер с интерфейсами TFT и DSTN и разрешениями 1600x1200x16 bpp@85 Гц и 1280x1024x24 bpp@85 Гц; интерфейс PCI-66; энергопотребление менее 1 Вт; техпроцесс 0,15 мкм и частоты от 200 до 400 МГц. Массовое производство Geode GX2 начнется уже в третьем квартале 2003 года.

Шкурки для клавиатуры

Сменно-панельная новость. Компания Ideazon предложила новую и весьма оригинальную концепцию клавиатуры Z-Board, в которой клавишный набор есть суть съемная накладка (как в сотовом). Технически выглядит это так: основа устройства — специальная контактная плоскость с набором "пимпочек"-оснований будущих кнопок; поверх нее устанавливается специальная складная панель, которая непосредственно соединяет между собой клавиши и базу. При этом на несколько "пимпочек" может быть наложена только одна фигурная кнопка. То есть фактически внешний вид, форма и размер клавиш могут быть абсолютно произвольными. К примеру, уже сейчас имеются панели (см. фото), специально заточенные под игры Medal of Honor, Madden NFL 2003, Neverwinter Nights, Civilization III, Unreal II, Age of Mythology, Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness, а так-



же софтовые варианты для Microsoft Internet Explorer, Microsoft Office, Adobe Photoshop, Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver и Discreet 3ds max. С помощью встроенного контроллера и специального программного обеспечения определяется, какой "скин" в данный момент установлен и каким образом обрабатывать нажатия "пимпочек" на базе.

Как уже было сказано выше — все накладные панели складываются по принципу "гармошки", и именно эта их особенность дала продукту название Z-Board. Также известно, что сама база пойдет в розницу по цене в \$19.95, а каждая "шкурка" в отдельности будет стоить \$14.95.

Мышка в эфире

Радио-мышинная новость. Некая, безусловно перспективная, компания Smartec анонсировала и запустила в розничную продажу многофункциональную мышку с возможностью приема радиосигнала. Называется новинка MouseCaster, и впервые ее возможности были продемонстрированы на выставке CES 2003.

Устройство подключается к компьютеру посредством обычного PS/2 интерфейса, при этом как-то умудряясь передавать в компьютер, помимо обычной сигнатуры о положении курсора и нажатых кнопках, цифровой аудиосигнал. Интересен тот факт, что провод, соединяющий мышку с компьютером, выполняет одновременно еще и функции антенны.

Главным достижением Smartec следует считать локально-инженерный триумф над помехами, создаваемыми "механизмами" стандартных мышей. Также относительной инновацией является набор программного обеспечения,



позволяющего не только воспроизводить радиоканалы на ПК, но и записывать принимаемые аудиоданные в форматах MP3 или WAV.

Стоимость MouseCaster (www.mousecaster.com) на сайте компании составляет \$34,95 плюс \$6.95 за доставку в пределах США и Канады.

Болт с левой резьбой

Хитро-фасадно-оверклокерская новость. Общеизвестен тот факт, что при некотором

старании "разогнать" или подвергнуть "оверклокингу" (overclocking — англ.) можно даже кофемолку, буде в ней найдется хоть одна заваливающая микросхема. Эту теорию наглядно демонстрирует последний эксперимент команды Revolutionary Software Front (www.revolution.cx), специализирующейся на выпуске ПО для карманных компьютеров. Ее стараниями выпущена в свет программка Clear Speed, способная уговорить 200-мегагерцовый XScale процессор (в эксперименте использовалась машинка HP iPAQ 1910) немного поработать на 300 МГц.

Суть в том, что в данной модели КПК, как, впрочем, и во многих других, используется последняя версия ЦПУ архитектуры ARM, самостоятельно подстраивающая свою частоту под нужды энергопотребления. Диапазон рабочих частот в нормальном состоянии составляет 100-200 МГц. При этом сама микросхема XScale способна без лишней лирики выдать нагору 300 МГц, и единственным ограничением ее трудоспособности может быть только дешевая медленная память, которая как раз и установлена в КПК класса iPAQ 1910. Тем не менее разработчики смеют утверждать, что никаких проблем ими лично замечено не было. Бо-

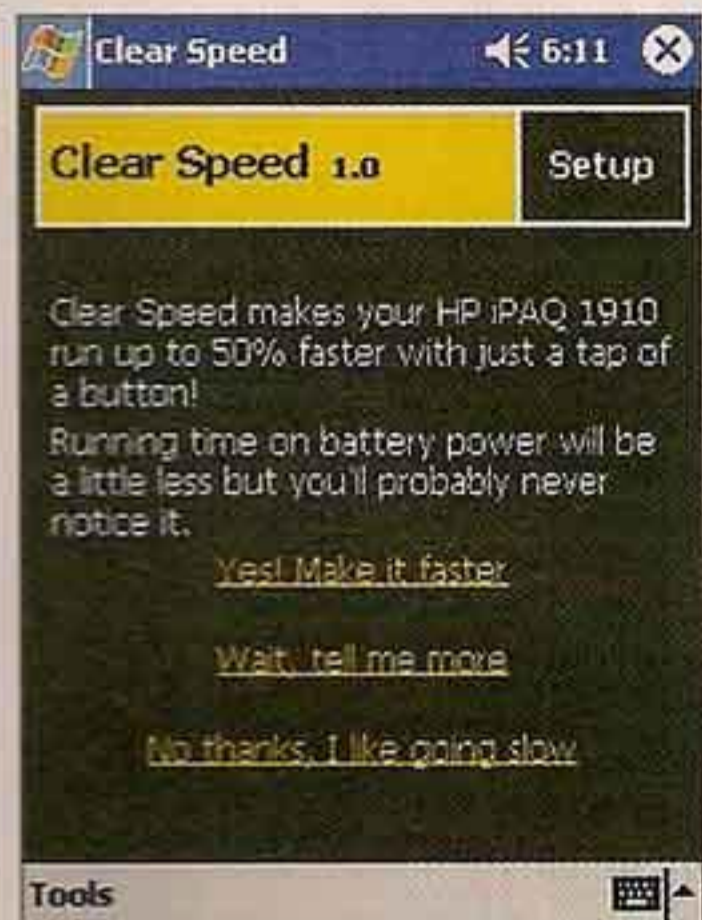
	CPU	FPU	Memory Move	BitBlit	Время работы батареи
Обычный iPAQ 1910	13.6	6.3	.31	42	4 ч. 40 мин.
Разогнанный iPAQ 1910	19.9	9.4	.45	61	4 ч. 10 мин.

лее того, прирост производительности составил в среднем порядка 50% без особого ущерба для времени работы устройства. Таблица, иллюстрирующая данный факт, прилагается.

Карлсон возвращается

Дизайнерски-вентиляторно-теплоотводная новость. Компания Thermaltake продолжает активно "модить" железо, не отходя от кассы, и на волне успеха оперативно анонсирует линейку компьютерных корпусов Xaser III Super Tower. Поддерживая добрую — "морозную" — марку фирмы, все модели серии обладают повышенными, практически эталонными тепловыми характеристиками и еще при жизни должны быть причислены к рангу произведений высокого искусства.

Всего имеется шесть разновидностей Xaser III, отранжированных в соответствии с цветовой гаммой корпуса. Xaser III V2000A и Xaser III V2000+ Aluminium Series — стопроцентно алюминиевое шасси и передняя панель, а также идеально подходящий по смыслу серебряный





цвет оформления. Xaser III V1000A и Xaser III V1000+ Black Series — алюминиевая передняя панель и шасси из японской одно-миллиметровой стали. Строгий черный цвет. Xaser III V1000D и Xaser III V1000C Blue Series — практически полностью

подобна предыдущей модели. Отличается чуть меньшим весом и, само собой, приятным голубым оттенком. Модели Xaser III V2000A, Xaser III V1000A и Xaser III V1000D помимо всего прочего укомплектованы кокетливым прозрачным окошком.

Вся линейка Xaser III стандартно комплектуется новой версией цифровой панели-индикатора, позволяющей изменять скорость вентиляторов и оперативно сигнализировать о текущем состоянии тепловых дел, измеряемых по шкале Цельсия (или опционально — Фаренгейта). В наличии и полной готовности целых семь особо тихих вентиляторов, встроенных в шасси и гармонично дополненных набором из четырех воздушных фильтров. Механический замок, симпатичная дверца, закрывающая доступ к пятидюймовым слотам, съемные шасси для жестких дисков, возможность безотвраточной сборки, а также фирменный "молчаливый" и емкий блок питания (опционально 300, 360 или 400 Ватт) прилагаются.



Сверх-Threading для всех

Апгрейдно-мультипроцессорная новость. Мы уже неоднократно писали о новой технологии компании Intel Hyper Threading, среди



многих прочих фактов упоминаю о том, что для ее полноценной реализации необходима поддержка со стороны материнской платы. На дан-

ный момент общеизвестен тот факт, что "старые" чипсеты Intel i850/i845/i845G ревизии A1, а также "альтернативные" SiS 645/648 и 655 ревизии A0 одной поддержкой не обладают. Проблема, судя по некоторым, пока не уточненным слухам, заключается в единственной ножке разъема Socket 478 (очевидно, про апгрейд Socket 423 речь даже не идет).

Известная своими инновациями в области бюджетного апгрейда, компания PowerLeap предложила оригинальное и простое решение проблемы — специальный адаптер PowerLeap PL-IP4, реализующий всю необходимую аппаратную функциональность Hyper-Threading. Предположительно устройство надевается поверх обычного процессорного разъема, а потом уже в него впендюривается процессор.

Нелишним будет добавить, что все чипсеты i845G, выпущенные после 6 января 2003 года и имеющие ревизию B1, так поддерживают пресловутый Hyper-Threading без всяких дополнительных условий.

Побелка микросхем, недорого...

Лакоkrасочно-ультрафиолетовая новость. Новые веяния редизайна внутренностей компьютера предлагает компания Overclockers



Hideout (www.overclockershideout.com). С помощью набора люминесцентных красок и специальной ультрафиолетовой лампы самую ба-



нальную и прозаичную материнскую плату можно превратить в лазерное шоу Жан-Мишеля Жарра.

На деле весь процесс выглядит достаточно просто — берете кисточку, входящую в комплект, и начинаете красить разные мелкие детали и винтики. Особо нагревающиеся микросхемки, разъемы DIMM, PCI и AGP лучше обойти стороной, дабы избежать неконтролируемого возгорания.

Доподлинно известно, что состав краски не содержит никаких канцерогенов и токсичных веществ, а также то, что на данный момент доступна следующая гамма: белый, оранжевый, пурпурный, розовый, голубой, желтый, красный, темно-оранжевый, фиолетовый, светло-голубой, зеленый и прозрачный. Стоит весь набор порядка 30 американских долларов отдельно от лампы.

Новые платформы КПК

Наступательно-линуксовая новость. Медленно и неумолимо наступают на фаворитов



PDA-рынка юные, но уже чрезвычайно амбициозные аппаратно-программные платформы.

Под зеленым флагом AMD шествует последнее приобретение компании — микропроцессор Alchemy Au1100. С ним под ручку — Motorola, а точнее ее специализирующееся на средствах разработки подразделение Metrowerks с программной платформой OpenPDA на базе ОС Linux. Об Au1100 на сегодняшний день известно то, что его ядро работает на частотах 333/400/500 МГц, представляет собой интегрированное решение, включающее в себя процессор с поддержкой набора инструкций MIPS32, интегрированные контроллеры SDRAM, SRAM, флэш- и EPROM памяти; контроллеры ЖК-дисплея, 10/100 Ethernet, USB, AC97, два порта SD. OpenPDA, в свою очередь, состоит из адаптированного ядра ОС Linux, многоязычного пользовательского интерфейса Trolltech AS Qtopia, Java Virtual Machine от Insignia Solutions, а также из браузера Opera Software.

Партия "голубых", возглавляемая сами-знаете-каким гигантом IBM, дебютирует на рынке вместе с процессором PowerPC 405LP и операционной системой MontaVista Linux (характеристики почти полностью повторяют OpenPDA). LP в данном случае означает Low Power. Новинка обладает аппаратным ускорителем операций распознавания голоса, ускорителем декомпрессии потоков данных и криптографическим модулем DES. Применена оригинальная идея сохранения заряда аккумуляторов. В новой архитектуре каждое приложение имеет право самостоятельно определять, сколько производительности и питания ему необходимо. Рабочая частота чипа варьируется в диапазоне от 11 МГц до 380 МГц, а напряжение питания — от 1 В до 1,8 В.

Помнить все

Терабайтно-нанометровая новость. Компания Rolltronics Corporation намерена произвести скромную, но от того не менее кардинальную революцию в сфере хранения данных.



Ее новая нанометровая технология NanoMem, чья суть не поддается вербализации средствами русского языка, позволяет создавать компактные носители стандарта PC Card емкостью до 64 гигабайт. При использовании же специального USB-модуля MemoryCube, содержащего в себе целый массив нанопленок, объем данных способен вырасти до фантастических 5 терабайт (5000000000000 байт). И все это феноменальное Эльдorado умещается в комедийных габаритах 25x10x14,5 мм.

Конечно, на практике не все так расчудесно, как можно было бы предположить из предыдущего абзаца, сформулированного под воздействием официального и однозначно гипнотического пресс-анонса. В прозаичном реале пока существуют только прототипы будущих революционных устройств, и, обратив пристальное внимание на фото, можно без труда различить классический росчерк 3D Studio MAX. Тем не менее, инженеры Rolltronics Corporation со всей присущей истинным ученым ответственностью утверждают, что пробные экземпляры успешно прошли испытания в течение целых 7000 часов, сохранив при этом ровно 100% записанных данных.

Не вставая

Дистанционно-эмпатришная новость. Какая-то до невозможности скромная и законспирированная компания, чье название не удалось раздобыть даже нашему корреспонденту, начала серийное производство и розничную продажу пультов дистанционного управления для популярного программного плеера Nullsoft Winamp. Устройство состоит из инфракрасного приемника и собственно пульта. Программная часть — старый добрый, много раз закормленный пользователями всех стран WinLIRC.

Доподлинно известно, что последние версии плеера, начиная с 3.0, системой не поддерживаются. Это легко объясняется тем, что фактически суть пульта — бесплатная, развиваемая пользователями Сети разработка, хаотическим образом коммерциализированная какими-то ушлыми товарищами и не имеющая соответствующей базы. Единственное оправдание — это доступная цена, которая на данный момент составляет всего 11 американских долларов. ■

ДВУХ ЗАЙЦЕВ

или практическое исследование технологии

Intel Hyper-Threading

Фирма Intel разработала новую технологию Hyper-Threading, аппаратная реализация которой для сектора настольных компьютеров нашла свое воплощение в процессоре Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц.

Лидеры процессорного рынка продолжают свое безудержное технологическое соревнование, выпуская все более совершенные и мощные изделия.

Фирма AMD продолжает, и небезуспешно, совершенствовать традиционную архитектуру K7, выпустив в короткое время последовательно линейку мощных процессоров Athlon с ядром Thunderbird, Palomino, Thoroughbred, а недавно и первые экземпляры поколения Barton. Постепенно растут рабочие частоты, объемы кэш-памяти, а в результате и быстродействие. И уже, как известно, обнародованы также и первые экспериментальные образцы нового поколения K8 (Hammer), с нетерпением ожидаемого поклонниками изделий этого известного производителя процессоров.

А как же лидер этого сектора рынка — фирма Intel? После появления принципиально новой архитектуры NetBurst, воплощенной в линейке процессоров Intel Pentium 4, были изделия, созданные на основе Willamette и Northwood. И здесь также наблюдается увеличение объемов кэш-памяти и безудержный рост тактовых частот.

Но ни для кого не секрет, что разработка высокочастотных устройств является чрезвычайно сложной задачей, требующей разрешения многочисленных научно-технических

проблем. Каждый следующий мегагерц, а теперь уже и гигагерц, даются все труднее, несмотря на кажущуюся простоту и регулярность появления новых, все более высокочастотных и более производительных моделей процессоров. Мощные изделия, рассчитанные на сектор настольных компьютеров, уже сравнительно давно перешагнули психологический рубеж в 1 ГГц. И продолжают демонстрировать рост этого параметра, успешно преодолев 2 ГГц, а недавно и 3 ГГц.

К слову сказать, каких-нибудь два-три десятка лет назад такие рубежи считались принципиально недостижимыми для полупроводниковой техники, созданной не только на основе традиционного кремния, но даже для считавшегося его преемником арсенида галлия. Гигагерцевые частоты были подвластны только специальным приборам, не имеющим ничего общего с устройством полупроводниковых транзисторов. Более того, они были мало похожи и на радиолампы. Такими приборами были устройства, созданные на основе элементов типа клистронов, магнетронов, различных устройств, основанных на эффекте бегущей волны, резонаторов и т. п.

Тем не менее, несмотря на все прогнозы, планомерное совершенствование электронных технологий и архитектуры микросхем позволяет постепенно уменьшать величину кремниевых элементов, увеличивать рабочие частоты и производительность полупроводниковых изделий, состоящих в ряде случаев уже из сотен миллионов транзисторов. Более того, в течение ближайших нескольких лет, как объявил на последних Форумах IDF CEO Intel Крейг Бар-



▲ Сравнение систем, созданных на основе процессора с технологией Hyper-Threading, и двух традиционных процессоров.

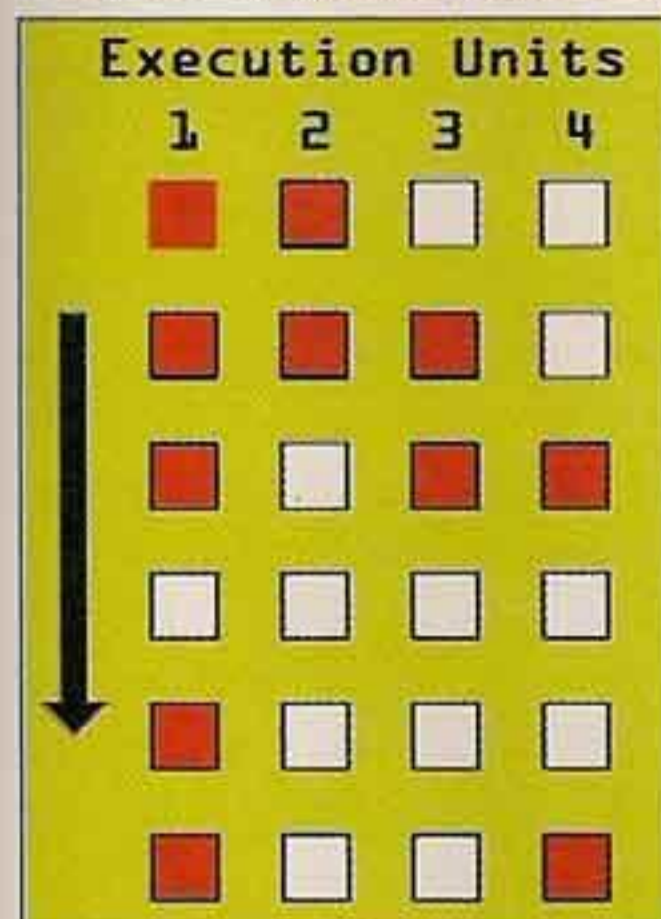
Немного истории

Впервые идею технологии Hyper-Threading выдвинул в 1993 году почетный сотрудник корпорации Intel Глен Хинтон (Glenn Hinton). Именно он обратил внимание, что очень часто ресурсы процессоров используются не полностью. Однако данный оригинальный способ обработки данных не мог быть реализован в то время ввиду недостаточной развитости технологии. Только спустя девять лет, в феврале 2002 года корпорация начала оснащать данной технологией серверы на базе соответствующих процессоров Intel Xeon. И уже спустя два месяца, 18 апреля 2002 года, президент корпорации Intel Пол Отеллини (Paul Otellini) на конференции Microsoft Windows Hardware Engineering Conference в Сिएтле впервые продемонстрировал применение технологии Hyper-Threading в настольных ПК, пообещав массовую реализацию в 2003 году. Однако 9 сентября 2002 года на осеннем IDF Пол Отеллини объявил о том, что технология Hyper-Threading появится в настольных ПК уже в четвертом квартале 2002 года, то есть почти на год раньше запланированного срока.

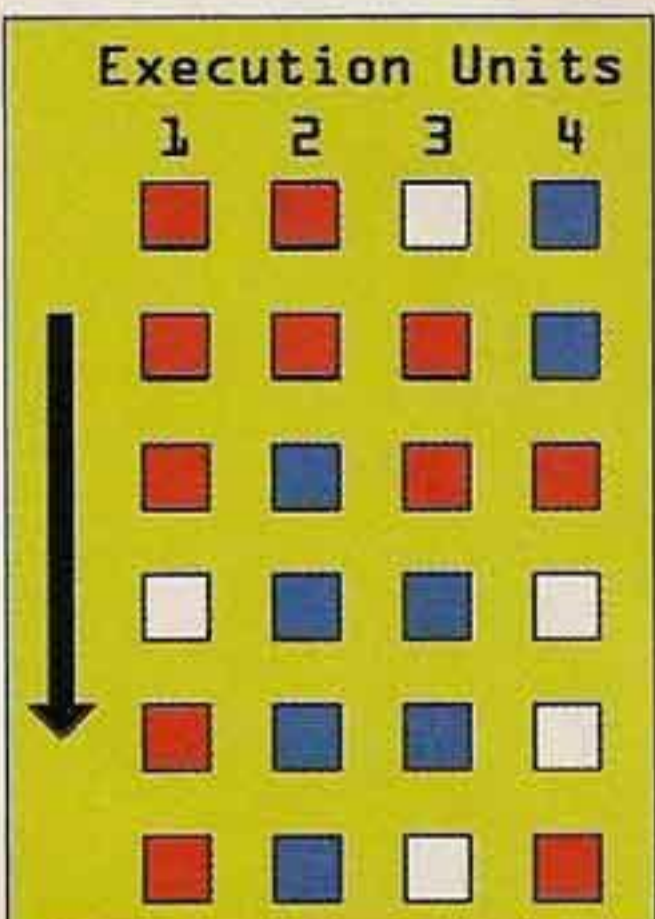


рет, ожидается появление элементов, созданных из миллиардов транзисторов и работающих на частотах, превышающих 10 ГГц.

Однако частотный рост является не единственным средством повышения производительности полупроводниковых чипов, к которым относятся и всем известные компьютерные процессоры. Специалисты постоянно предлагают новые пути и средства.



▲ Рис. 1. Загрузка исполняющих модулей в случае использования одной (обозначено красным цветом, пустые циклы обозначены белым цветом) и двух задач (обозначено красным и синим цветами, пустые циклы обозначены белым цветом).



▲ Рис. 2. Использование ресурсов процессора при:

- последовательном выполнении двух задач,
- одновременном выполнении двух задач без HT,
- одновременном выполнении двух задач с HT.

Ими стали, например, реализация новых, дополнительных команд и даже групп команд, рассчитанных на обработку потоковых данных. Это специальные наборы Intel, к которым относятся MMX, SSE и SSE2, а также их аналоги, созданные другими производителями.

Другим, дополняющим методом является использование многочисленных конвейеров и даже нескольких исполнительных устройств, реализующих одновременное, параллельное выполнение большого числа команд.

Все это вместе с ростом тактовых частот ядра, а также внутренних и внешних шин способствовало значительному росту производительности процессоров и нашло воплощение во всех современных изделиях.

Следующим логическим путем развития архитектуры процессоров стала бы реализация в составе одной микросхемы нескольких ядер, что позволило бы создавать сложные системы, выполняющие команды параллельно на уровне нескольких процессоров. Этот путь собираются выбрать некоторые крупные корпорации, например IBM, Sun, занимающиеся разработкой и выпуском мощных процессоров.

Однако, не рассматривая в деталях всех технических и технологических сложностей этого решения, необходимо признать, что данный путь ведет к значительному увеличению цены изделий, по крайней мере, на цену разработки, производства, тестирования и корпусировки второго ядра процессора.

Признавая перспективность такого решения, специалисты Intel при существующем уровне развития полупроводниковой технологии решили реализовать другой, альтернативный путь. Они тщательно проанализировали работу всех внутренних структур ядра процессора

архитектуры NetBurst. В результате было обнаружено, что нагрузка на некоторые важнейшие узлы процессора является неравномерной. Как следствие, в отдельные моменты некоторые подсистемы ядра процессора оказываются загруженными далеко не на 100%. Так, например, если выполняются целочисленные операции, то блоки операций с вещественными числами остаются незадействованными, расходуя электроэнергию и выделяя тепло. Более того, в ряде случаев наблюдается даже простой ядра процессора компьютера, ожидающего новых команд и данных. Все это связано с особенностями выполнения задач в современных системах.

Реализовать же резерв мощности процессора можно за счет загрузки его новыми задачами. Оказалось, что для этого требуется сравнительно небольшое усложнение архитектуры ядра, потребовавшего продублировать ряд регистров и управляющих цепей, составляющих ничтожную долю массива используемых полупроводниковых элементов. Все выполненные изменения незначительно увеличили площадь ядра, которая, как заявляют специалисты Intel, возросла примерно на 5%. Тем не менее, это относительно простое и дешевое решение позволило значительно увеличить производительность процессоров без существенного усложнения их архитектуры, а главное — себестоимости.

Иллюстрацией же работы традиционного и модифицированного ядер процессоров могут служить рис. 1-2.

Новая технология была названа Hyper-Threading (HT). Впервые она была воплощена в серверных процессорах, где и зарекомендовала себя как перспективное и универсальное решение. Следом пришел черед настольных систем, и первой ласточкой стал процессор Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц. Этот чип создан по технологии 0,13 мкм с использованием медных соединений, содержит ядро Northwood, кэш-память второго уровня (L2) 512 кбайт, рассчитан на работу в системах с процессорной шиной 533 МГц (тактовая частота FSB 133 МГц, что обеспечивает частоту передачи данных 533 МГц).

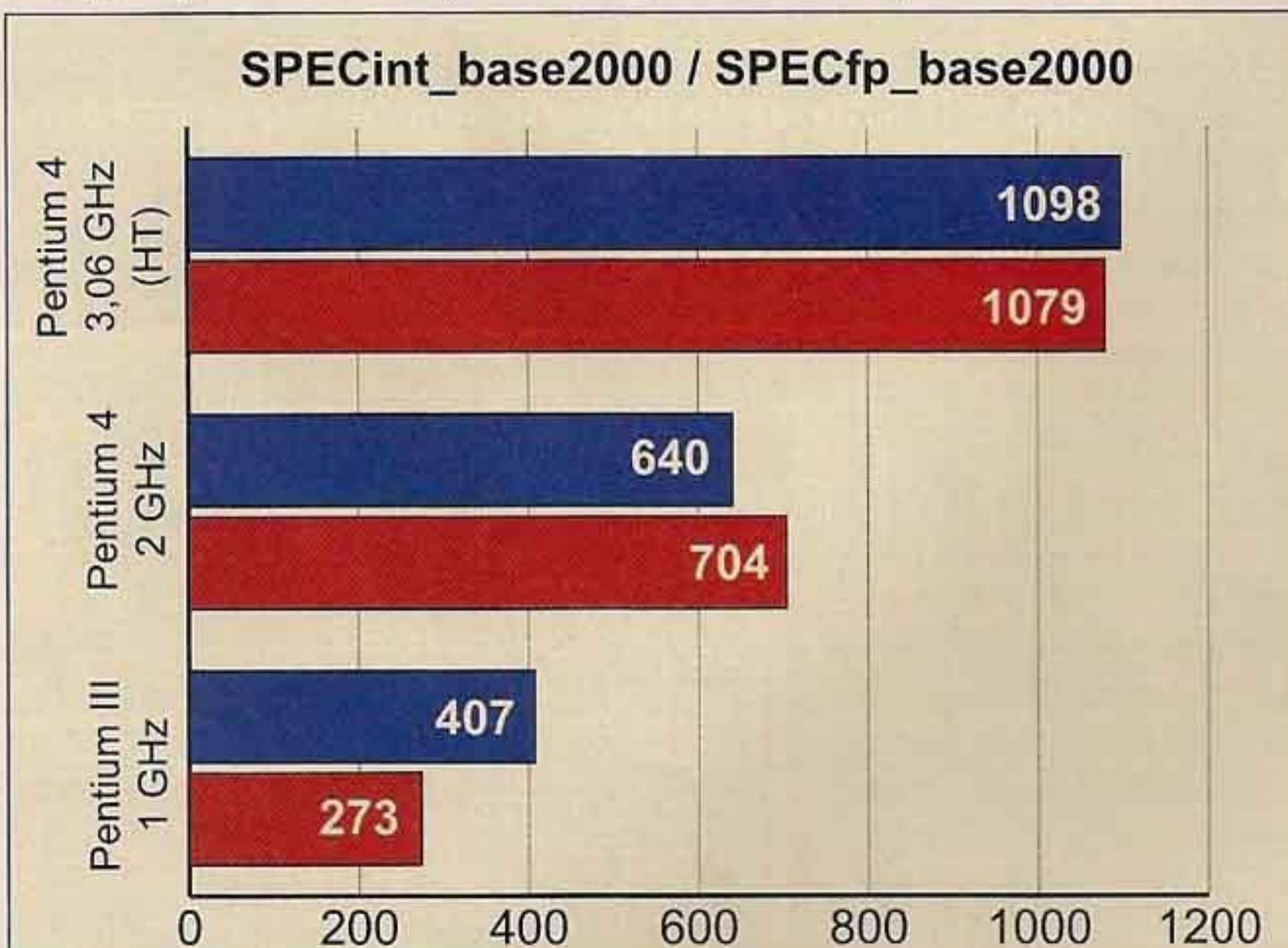
Оценивая уровни производительности, достижимые с новыми процессорами, следует отметить, что высокие частоты передачи данных, характерные для современных систем, приводят к тому, что свобода разработчиков материнских плат оказывается сильно ограничена. Более того, для устойчивой работы дизайн любой материнской платы должен соответствовать эталону — референс-дизайну. Этот эталон регламентирует с очень высокой точностью взаимное расположение процессора, микросхемы чипсета MCH (эквивалент North Bridge), VRM, а также топологию шин FSB, памяти и AGP, включая даже количество и месторасположение переходов между слоями платы. Именно поэтому производительность систем с материнскими платами примерно равного качества и одной ценовой категории и, конечно, созданных на основе одинаковых чипсетов, как правило, является практически одинаковой.

Реализованная в этом процессоре технология Hyper-Threading положила начало новому классу высокопроизводительных настольных персональных компьютеров, которые обеспечат пользователям эффективность и быстроедействие при работе в многозадачных средах. Кроме того, она также повысит скорость работы программ, в которых используется многопоточная обработка данных. Эта технология позволяет на одном физическом процессоре одновременно исполнять два задания или два фрагмента кода одной программы. Таким образом, один процессор воспринимается операционной системой как два логических устройства, интенсивная работа которых осуществляется параллельно. И надо отметить, что использование таких изделий в двухпроцессорных системах позволяет работать с четырьмя логическими устройствами и т. д.

Рассматривая особенности новой технологии, необходимо обратить внимание, что выпуск процессора Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц является скорее не эволюционным, а революционным шагом. Этот шаг потребовал не только внесения соответствующих изменений в архитектуру ядра, но и соответствующих организационных мероприятий.

Поддержка технологии Hyper-Threading осуществляется многозадачными операционными системами.

В качестве таких систем можно привести, например, Linux (с версии ядра 2.4 и выше) и Windows XP. Популярными в народе Windows 95/98/ME для реализации возможностей новой технологии уже не подходят. А пользователям Windows 2000 фирма Microsoft настоятельно рекомендует в случае использования Hyper-Threading переи-



▲ Рис. 3. Сравнение процессоров.

ти на операционную систему Windows XP, утверждая, что эффективность от новой технологии и высокопроизводительного процессора будет выше.

В связи с повышением тактовой частоты и более интенсивной загрузкой исполнительных цепей, входящих в состав ядра, резко увеличилось энергопотребление и тепловыделение процессора. Это потребовало пересмотра соответствующих спецификаций и даже разработки новых кулеров, внесения конструктивных изменений в дизайн материнских плат, выпуска новых BIOS, драйверов и чипсетов.

В качестве таких чипсетов в настоящее время фирма Intel предлагает семь наборов микросхем: i850E, i845PE, i845GE, i845GV, i845G (реvisions B1), i845E, а также самый что ни на есть распродажный E7205 (Granite Bay).

Эти чипсеты осуществляют необходимую поддержку процессоров с технологией Hyper-Threading. А BIOS и драйверы осуществляют стыковку аппаратных средств с системным и прикладным программным обеспечением.

Приложения, структура которых может быть разделена на "потoki", способны значительно выиграть в плане производительности благодаря применению технологии Hyper-Threading. К таким приложениям, например, относятся Microsoft Windows XP, Adobe Photoshop, 9-ая версия Windows Media Encoder и NewTek Lightwave.

Hyper-Threading можно проследить на основе выполнения следующих игровых тестов.

Результаты игровых тестов

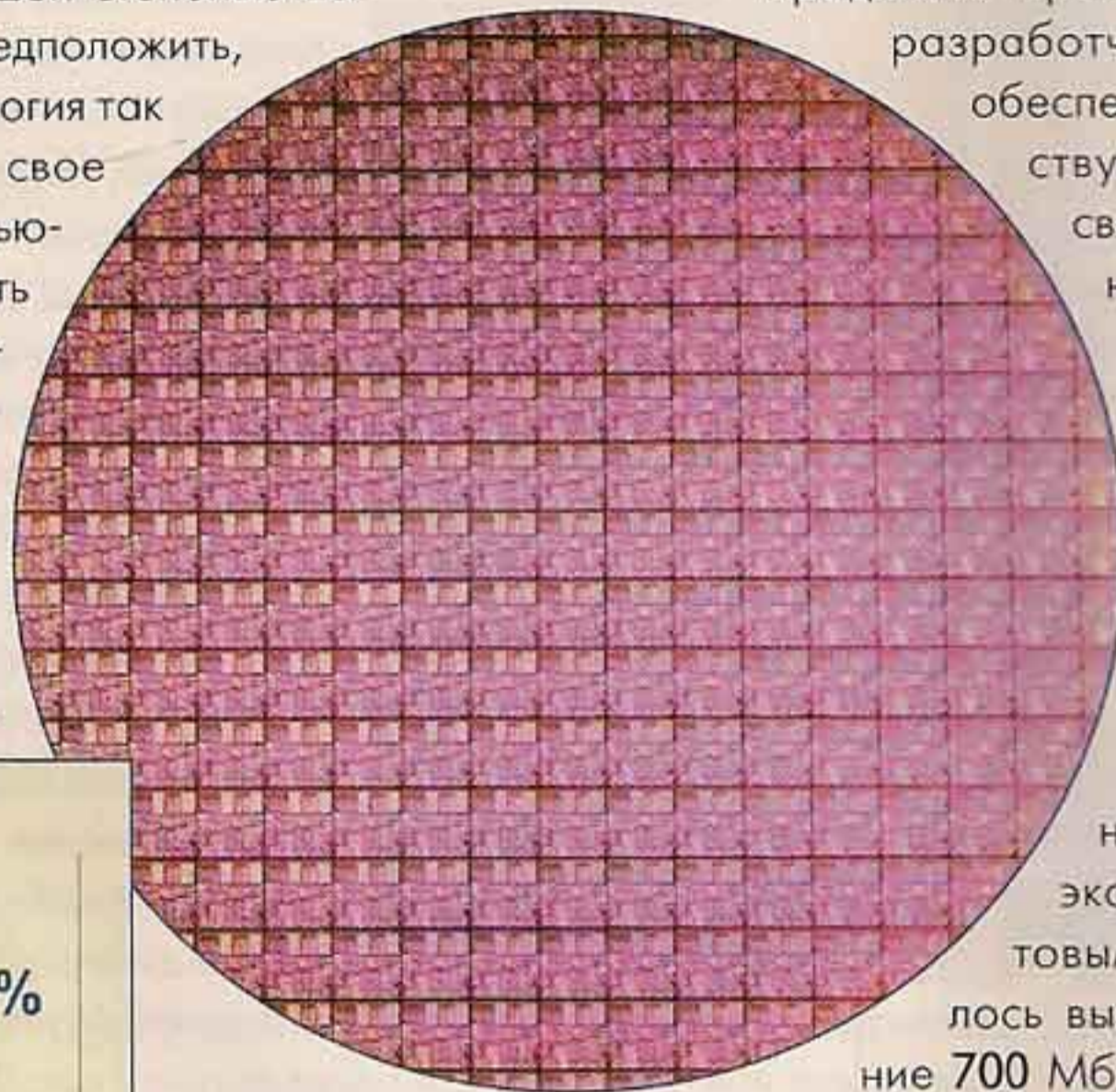
Как известно, большинство игровых приложений не использует многопоточность. В результате технология в указанных тестах оказывается невостребованной. Именно поэтому различие в результатах выполнения данных тестов с включенной и выключенной Hyper-Threading практически укладываются в ошибку

Тесты	Выполнение с HT / без HT
3DMark2001 SE	14280 / 14260
Unreal Tournament	57 / 57
DroneZmark	59 / 58

измерения. Другими словами, на данный момент, покупая процессор с HT или без него — вы не выигрываете ни единого fps для любимого Quake III. С большой степенью вероятности можно предположить, что в будущем технология так или иначе найдет свое применение в компьютерных играх. Сделать такое предположение позволяет простая логика — куда проще и эффективней аппаратно распараллеливать небыстрые размышле-

дельных затрат на разработку — ибо программистам практически придется писать две версии движка — для HT и без HT. Однако теоретический прирост производительности и замечательная лаконичность реализации программирования Hyper-Threading могут в теории принести неплохие дивиденды. Тем более что Intel в скором времени вообще перестанет выпускать процессоры без поддержки данной технологии, а инженеры AMD уже как пить дать чешут репу, генерируя ответный шаг — вроде "Double Parallel Threading Now!!!".

Пока же процессор Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц является наиболее производительной моделью, выпускаемой фирмой Intel, даже без реализации возможностей технологии Hyper-Threading современными играми. Как уже было сказано, есть все основания полагать, что такое положение продлится сравнительно недолго и разработчики программного обеспечения внесут соответствующие коррективы в свои продукты. Ну и конечно, стоит упомянуть о том, что отныне, играясь в какую-нибудь навороченную 3D-игрушку, вы можете быть спокойны за судьбу остальных программ — работающих на фоне. Они не умрут... К примеру, экспериментируя с тестовым стендом, нам удалось выяснить, что кодирование 700 Мб DivX файла, происходящее непосредственно во время ожесточенных баталий Warcraft III, не только не замедлило игру, но и смогло завершиться в разумный период — 4 часа 27 минут. Для сравнения: при выключенном HT процесс длился 6 часов, а при работе кодера в монопольном режиме, без запущенной игры — 2 часа 17 минут. Что называется — "немедленная производительность" в действии.

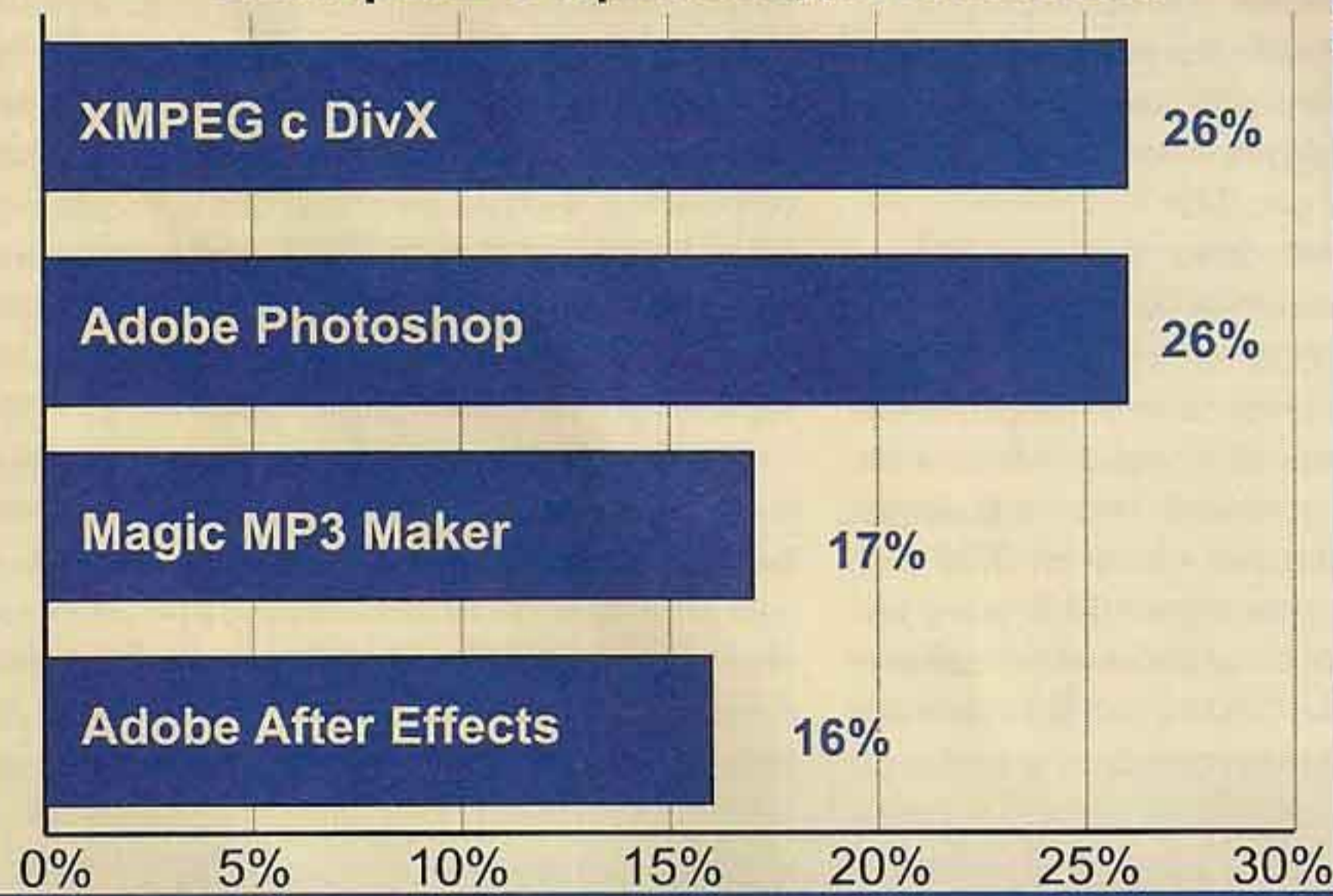


ния AI и расчет трехмерной сцены на два вычислительных потока Hyper-Threading, нежели писать сложный программный код, выполняющий примерно ту же операцию на процессоре без HT. Конечно, это потребует от-

дующее непосредственно во время ожесточенных баталий Warcraft III, не только не замедлило игру, но и смогло завершиться в разумный период — 4 часа 27 минут. Для сравнения: при выключенном HT процесс длился 6 часов, а при работе кодера в монопольном режиме, без запущенной игры — 2 часа 17 минут. Что называется — "немедленная производительность" в действии.

В заключение следует отметить, что фирма Intel продолжает совершенствовать не только архитектуру своих изделий, но и технологии их производства. И в ближайшие полгода появится процессор на ядре Prescott, выполненном с использованием новейшей технологии 90 нм. И как ожидается с выпуском этого изделия, реализация технологии многопоточной обработки данных получит свое дальнейшее развитие. А к тому времени, без сомнения, появятся и новые версии популярных игровых программ, использующие новые возможности компьютерных технологий, таких как Hyper-Threading.

Выигрыш в производительности



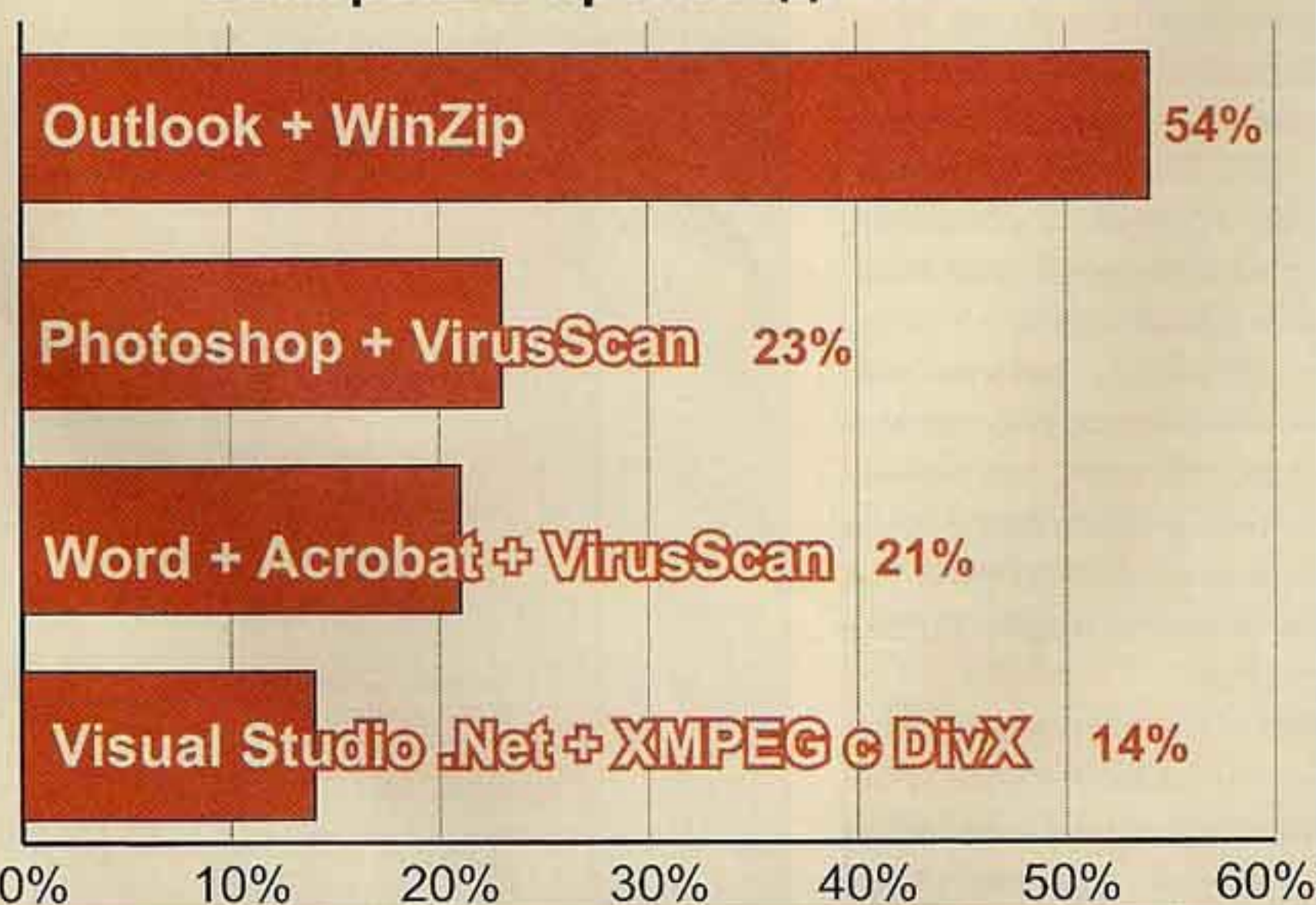
▲ Рис. 4. Работа с популярными приложениями.

Новая технология позволяет повысить производительность системы в многозадачных средах. При одновременном выполнении нескольких задач, даже если они не оптимизированы под HT, технология Hyper-Threading все равно способна значительно ускорить общую производительность системы и минимизировать число отказов в обслуживании ОС.

Следует обратить внимание на то, что производительность однопроцессорных решений с реализацией Hyper-Threading в отдельных приложениях способна достигнуть пикового прироста до 30%, что для конфигурации с процессором, работающим на частоте 3 ГГц, примерно эквивалентно применению 4 ГГц модели.

Высокая производительность процессора Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц позволяет успешно использовать его в современных играх. О влиянии же технологии

Выигрыш в производительности



▲ Рис. 5. Работа в многозадачном режиме.

МУЛЬТИМЕДИА

- Захватывающий сюжет
- Боевые действия в различных частях земного шара
- Генератор случайных миссий
- Захватывающая многопользовательская игра по локальной сети или Интернет
- Продвинутый искусственный интеллект

СОЛДАТ УДАЧИ® II

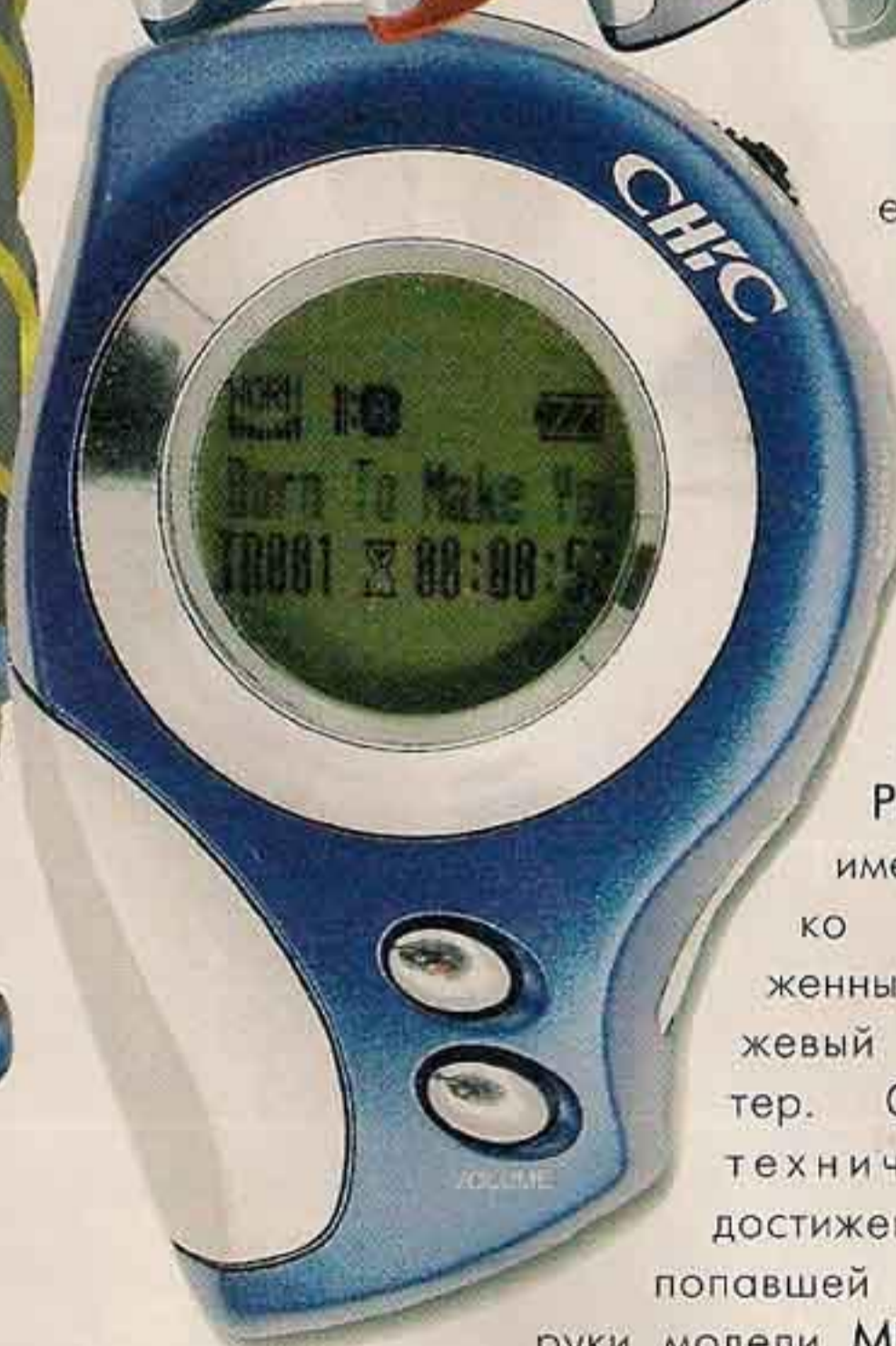
ХОР КАРОЛЫЖОВ

Массовое тестирование MP3-флэш-плееров

Часть 1

ЦЕЛЬ этой статьи — глобальное, не побоюсь этого слова, массовое тестирование MP3-плееров, основанных на флэш-носителях. Не размениваясь по мелочам, наша лаборатория намерена опробовать абсолютно все или почти все модели, представленные на московском компьютерном рынке. Вся правда о самых маленьких и самых цифровых MP3-комрадах в двух частях. Беспристрастные оценки и последние — наиболее достоверные — цены прилагаются.

Chic MP10H и Chic MP10



Плееры Chic производятся корейской фирмой Prestel и имеют ярко выраженный имиджевый характер. Особых технических достижений в попавшей нам в руки модели MP10 не

обнаружилось, но довольно высокое качество звучания выгодно отличает ее от многочисленных поделок из Юго-Восточной Азии.

Дизайн

Дизайн — главный козырь MP10. Плеер легок и тонок, а его формы придется по вкусу самым привередливым эстетам. Основную часть лицевой панели занимает круглый экран с четкими, легко читаемыми шрифтами. Под ней находятся

Плюсы:

- Очень красивый и легкий.
- Довольно хороший звук для недорогого устройства.

Минусы:

- Невозможно расширить память.
- Невысокая функциональность.

кнопки регулятора громкости, а все остальные прячутся в изгибах боковых сторон. Большая часть операций осуществляется через меню.

Функциональность

В плане функциональности MP10 похвастаться нечем: память плеера не расширяется внешними носителями, в нем нет ни графического эквалайзера (есть, впрочем, обычный с предустановленными режимами), ни диктофона. Впрочем, процессор аппарата поддерживает технологию переменного битрейта, что само по себе неплохо.

Дизайн	5
Функциональность	2
Программное обеспечение	4
Технические характеристики	3
Цена	64/128 Мб — \$100/\$167
Итого	14

Программное обеспечение

Набор драйверов и программа для загрузки файлов устанавливаются с прилагаемого компакт-диска без проблем.

Технические характеристики

Габариты MP10 составляют 42 x 70 x 22 мм, вес без источника питания — 32 г. Плеер работает от одной АА-батарейки, которой хватает на 8-10 часов. Выходная мощность составляет по 5 мВт на канал, а соотношение сигнал/шум — 85 дБ.

Digital Square PA20 и Digital Square PA20R (Mini POP3)

PA20 — одна из стартовых моделей MP3-плееров корейской компании Digital Square. Во многих отношениях разработчики руководствовались здоровым минимализмом; действительно, в PA20 трудно найти хоть одну "лишнюю" функцию (другое дело, что за счет этого покупатель недосчитается и массы полезных "плюшек").



В отличие от большинства продаваемых сегодня плееров, Digital Square PA20 выпускается без LCD-дисплея. PA20R — чуть более продвинут в плане дизайна, но не возможностей.

Дизайн

Главным достоинством PA20, как ни странно, является его скромность. Это не имиджевый девайс, которым вы будете хвастаться на публике, а незамысловатое устройство для воспроизведения музыки, место которому — в кармане или чехле на поясе. Так зачем этой синевато-серой прямоугольной коробочке экран? На него все равно никто часто смотреть не будет. PA20R отличается тем, что оборудован выносным пультом управления с собственным микроскопическим дисплейчиком.

Функциональность

На сегодняшний день модель PA20 выпускается в двух модификациях — с 64 Мб встроенной памяти и со 128 Мб. Этот объем можно расширить за счет покупки дополнительной ММС-карты (вставляется сбоку в плотно закры-

Плюсы:

- Компактность и легкость.
- До 10 часов автономной работы.

Минусы:

- Невысокая функциональность.
- Бедный набор прилагаемого ПО.

ваемый слот). Остальные функциональные детали у этого семейства тоже практически идентичны: питание осуществляется за счет двух AAA-батареек (хватает до десяти часов воспроизведения), на лицевую панель вынесены кнопки "старт", "стоп" и перемотки назад и вперед. Регулятор громкости и блокиратор клавиш — сбоку, а наверху рычажки эквалайзера. Соответственно, у PA20R все функциональные кнопки дублируются на выносном пульте.

Программное обеспечение

С компьютером плеер соединяется по интерфейсу USB и использует программу MP Manager (в зависимости от даты поставки плеера ее версии могут варьироваться) для обмена данными. Примечательно, что память PA20 можно использовать и как переносное хранилище файлов: утилита не проверяет формат закачиваемой информации.



PA20	Дизайн	2
	Функциональность	3
	Программное обеспечение	3
	Технические характеристики	3
	Цена	64/128 Мб — \$94/\$135
Итого		11

Технические характеристики

Оба плеера, равно как и их старшие братья из семейства Zillion (о них речь пойдет чуть ниже), собираются в стандартном корпусе 52 на 75 мм и толщиной в 15 мм. Вес (без батареек) — 42 грамма, а выходная мощность — 10 мВт в сумме. PA20 и PA20R комплектуются простенькими наушниками с низкими динамическими характеристиками, которые стоит заменить на что-нибудь приличное.

PA20R	Дизайн	3
	Функциональность	3
	Программное обеспечение	3
	Технические характеристики	3
	Цена	64/128 Мб — \$107/\$147
Итого		12

Digital Square Zillion PA 30A и Digital Square Zillion PA30B

Старшие модели плееров Digital Square продаются под лейблом Zillion. Мы испытали две модели — PA30A и PA30B. От своих младших собратьев эти плееры отличаются как дизайном лицевой панели, так и чуть более широкой функциональностью.

Дизайн

На лицевой панели обоих плееров Zillion имеются традиционные LCD-экранчики; горедизайнеры PA30A сделали его в виде крохотного ромбика, на котором в беспорядке демонстрируются какие-то каббалистические символы. А вот дисплей PA30B на самом деле хорош и удобен; выводимая информация лаконична и не содержит ничего лишнего.



- Раскройте потенциал цифровой техники
 - Демонстрации и обучающие семинары
 - Цифровое видео и спецэффекты
- (заявки на посещение цифровой студии: тел. 285-76-25 или e-mail: dws@sony.ru)



ЦИФРОВАЯ СТУДИЯ SONY В МОСКВЕ

ХОТИТЕ ПОСМОТРЕТЬ, КАК ВСЕ ЭТО РАБОТАЕТ?
www.pinnaclesys.ru/roadshow



Новая линейка плат видеомонтажа

РУССКАЯ ВЕРСИЯ PINNACLE STUDIO 8
www.pinnaclesys.ru

Для цифровых камер

Pinnacle Studio DV, DVclip
Доступные по цене и простые в эксплуатации, эти платы позволяют захватывать, редактировать, воспроизводить и экспортировать видео в популярные форматы на обычном домашнем компьютере. Установите плату и программное обеспечение, подключите камеру и цифровая видеостудия готова!



Для аналоговых камер

Pinnacle Studio DC10 plus
Studio DC10plus позволит Вам записывать полноэкранное видео с VHS-видеокамеры на компьютер. Теперь, создавая свои домашние фильмы, вы сможете использовать возможности профессионального видеопроизводства, создавать трехмерные переходы и эффекты, делать цифровую коррекцию и обработку изображения, работать с видео и звуком.



Универсальное решение

Pinnacle Studio DELUXE
Самая совершенная плата из линейки Studio, Studio Deluxe предназначена для работы с любым видом сигнала (аналог/цифра) с применением самых современных средств видеоредактирования: создание и запись DVD и VideoCD, видео в Internet, 2D/3D эффекты, переходы, титры, музыкальное сопровождение, голосовые комментарии.



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Функциональность

Оба плеера могут работать в качестве цифровых диктофонов (к сожалению, выносной микрофон подключить некуда), что



Плюсы:

- Встроенный диктофон.
- Поддержка нескольких форматов записей.

Минусы:

- Неприятный дизайн.
- Крайне неудобный дисплей у PA30A.

при условии довольно низкой стоимости и экономного расходования батарей может превратить непритворную поделку в профессиональный инструмент — правда, не меломана, а, скорее, ленивого студента.

PA30B умеет воспроизводить не только MP3, но и WMA-файлы, а PA30A — еще и AAC. Пользы от этого немного, если вы тащите песни из Сети, но многие из тех, кто цифрует музыку самостоятельно, предпочитают один из этих более прогрессивных стандартов. В остальном оба Zillion практически идентичны.

Дизайн	3	модель PA30A
Функциональность	4	
Программное обеспечение	3	
Технические характеристики	4	
Цена	64/128 Мб — \$113/\$157	
Итого	14	

Программное обеспечение

Как и их младшие собратья, плееры Zillion поставляются с набором драйверов и утилитами для загрузки музыки — вариациями на тему того же MP Manager. Вопреки здравому смыслу, эти программы не взаимозаменяемы и отказываются работать с "чужим" аппаратом. Хуже того, они не всякий раз опознают даже свой родной плеер, а это очень бесит — особенно когда пытаешься загрузить в него музыку в последний момент, опаздывая на работу.

Дизайн	3	модель PA30B
Функциональность	3	
Программное обеспечение	3	
Технические характеристики	4	
Цена	64/128/256 Мб — \$114/\$160/\$240	
Итого	14	

Технические характеристики

Битрейт до 320 кб/с для MP3-файлов, до 192 кб/с для WMA-файлов. Заявленное отношение сигнал/шум — более 90 дБ, диапазон воспроизводимых частот — от 20 до 20000 Гц (даже если это правда, плохенькие наушники его обрезают нещадно), мощность выхода — 2,5 мВт на канал. Имеется три жестко задан-

ных режима эквалайзера, возможен повтор одного или всех треков, а также случайная "тасовка".

Hyun Won Inc. M-Any Gemboy

M-Any — торговая марка еще одной южнокорейской компании, Hyun Won Inc., делающей основной упор на производство цифровых плееров. Первым из ее номенклатуры в наши руки попал Gemboy, довольно странное в плане дизайна, но вполне добротное с технической точки зрения устройство. Gemboy совмещает в себе цифровой проигрыватель и диктофон, а апгрейдируемое программное обеспечение его сигнального процессора позволяет в будущем расширить число поддерживаемых форматов файлов. Отдельно хочется подчеркнуть превосходное качество звучания, которое не убивают даже дешевые наушники, прилагаемые к плееру.



Дизайн

Если это пудреница с кнопками, то почему на откидывающейся крышке нет зеркала? Если это не пудреница, то почему оно выглядит точь-в-точь как пудреница? Квадратная коробочка Gemboy с откидывающейся крышкой (под ней дизайнеры спрятали дисплей) слишком толста для того, чтобы не оттягивать карман; вероятно поэтому в комплектацию плеера входит чехольчик для ношения на шее. Увы, футляр абсолютно прозрачен, а хвастаться болтающейся на груди пластмассовой пудреницей вряд ли кому охота.

Плюсы:

- Прекрасное качество звучания.
- Графический эквалайзер.

Минусы:

- Страшный дизайн.
- Некоторые проблемы с Windows XP.

Функциональность

128 Мб встроенной флэш-памяти плюс возможность расширения с помощью MMC-карты — солидный объем для компактного проигрывателя. Правда, для записи Gemboy использует только встроенную память, но даже ее хватит более чем на 8 часов (если батарейка не сядет раньше). Плеер поддерживает форматы MP3 и WMA, а особая его гордость — полнофункциональный графический эквалайзер. Никаких предустановленных "Rock", "Jazz" и "Classic", нещадно портящих звук! Характер звучания настраивается вручную; жалко только, что нельзя сохранять пользовательские профили.

Программное обеспечение

Прилагающаяся к плееру программа M_Any Loader Express весьма удобна; поддерживает не только загрузку данных в Gemboy, но и массу вспомогательных функций вплоть до обновления управляющей программы сигнального процессора. Тем не менее нами были отмечены проблемы с идентификацией устрой-

ства на некоторых компьютерах с Windows XP. Установка разного рода апдейтов и патчей с сайта производителя не помогает. Единственная панацея — оппортунистский запуск службы Windows Update, которая единственная способна обнаружить и привести за ручку домой свежий драйвер.

Помимо этого, нам почему-то не удалось запустить обратное копирование композиций с плеера на компьютер, что также уменьшает спектр применимости устройства в качестве переносного носителя.

Технические характеристики

Gemboy воспроизводит MP3-файлы с битрейтом до 320 кб/с, WMA-файлы с битрейтом до 128 кб/с. Габариты плеера составляют 56 на 56 мм (толщина — 20 мм), а питание происходит от одной батарейки формата AAA. Вес без батареи 50 г, суммарная выходная мощность — 7 мВт.

Дизайн	2
Функциональность	4
Программное обеспечение	3
Технические характеристики	4
Цена	64/128/256 Мб — \$107/\$147/\$210
Итого	13

Hyun Won Inc. M-Any Ultrasm



M-Any Ultrasm показался нам в высшей степени интересным устройством. В нем все необычно: и конструкция, и набор функций. Плеер не поддерживает внешних устройств флэш-памяти, и в то же время является самым настоящим аппаратным кодировщиком. Чудеса, да и только...

Дизайн

Ultrasm не просто плоский — он настолько плоский, что внутри него не помещается даже AAA-батарейка! Поэтому в комплект входят аккумулятор нестандартного размера, зарядное устройство для него, а также внешний разъем для батарейки. Изящное устройство отделано в hi-tech стиле: все блестит хромом и белым ме-

Плюсы:

- Стильно и изящно выглядит.
- Умеет самостоятельно цифровать звук.

Минусы:

- Аккумулятор быстро разряжается, а внешняя батарея портит весь вид.
- Некоторые проблемы с Windows XP.

таллом. Вот на размерах дисплея можно было бы и не жадничать, а то он кажется издевательски мелким на широком "лице" плеера. Единственное неудобство дизайна в том, что он требует бокового подключения наушников, в то время как сама форма **UltrasM** подразумевает вертикальное решение.

Функциональность

Итак, **UltrasM** представляет собой не просто MP3-плеер, но куда более сложное устройство. Во-первых, он работает в режиме цифрового диктофона (около 8 часов записи на 128 Мб памяти). Во-вторых, **UltrasM** умеет самостоятельно оцифровывать музыку без посредства компьютера. Достаточно всего лишь подключить его по прилагаемому в комплекте кабелю к любому воспроизводящему устройству от радиоприемника до DVD-плеера и выбрать соответствующий режим записи. Сохраненные файлы остаются во флэш-памяти плеера, откуда их нетрудно достать и превратить в обычные MP3.

Программное обеспечение

Плеер подключается к компьютеру по USB, а утилитой для обмена файлами служит та же **M_Any Loader Express**, что и для предыдущего устройства. Как нетрудно догадаться, их объединяет та же самая проблема, повязанная на Windows XP и стандарте USB 1.1.

Технические характеристики

Габариты 54 на 77 на 9,8 мм, вес (без аккумулятора и внешней батареи) — 55 г. При обоих установленных источниках питания срок автономной работы составляет до 8 часов. Выходная мощность — до 7 мВт в сумме, заявленное отношение сигнал/шум — 90 дБ.

Дизайн	4
Функциональность	5
Программное обеспечение	2
Технические характеристики	4
Цена	128/256 Мб — \$162/\$232
Итого	15

Hyun Won Inc. M-Any T Mate

M-Any T Mate отличается от рассмотренной выше модели корпусом и возможностью подключения к мобильным телефонам. Прошивка и интерфейс идентичны.

Дизайн

В отличие от "раскатанного" **UltrasM**'а, **T Mate** выполнен в совершенно ином форм-факторе. Корпус плеера вытянут и узок; фактически, его можно зажать в кулаке, хотя создатели предлагают носить его на шее на прилагающемся шнурке. Дисплей же у **T Mate** остался в наследство от **UltrasM**'а, но поменял цвет подсветки.

Плюсы:

- Очень компактный и легкий.
- Заменяет собой hands-free гарнитуру телефона.

Минусы:

- Некоторые проблемы с Windows XP.

**Функциональность**

Главная отличительная особенность **T Mate** — возможность подключения к мобильным телефонам вместо **hands-free** гарнитуры. На нижней стороне плеера находится разъем, по которому он соединяется с соответствующим гнездом трубки (если, конечно, телефон поддерживает **hands-free** по обычным "джекам"). Все входящие звонки будут передерсировываться на **T Mate** и, при необходимости, записываться на встроенный в него цифровой диктофон.

Программное обеспечение

M_Any Manager и драйвера с той же проблемой, что и у остальных плееров **M-Any**. Кроме того, утилита **Bell Maker** помогает создавать свои собственные мелодии, используемые в плеере в качестве сигнала о телефонном звонке. В телефон эти звуки, как сами догадываемся, загрузить нельзя.

Технические характеристики

T Mate питается от одной батарейки AAA, которая обеспечивает от 6 до 8 часов в режиме воспроизведения. Габариты корпуса составляют 81 на 36 на 16 мм, а вес без батареи — всего 35 г. Акустические характеристики такие же, как и у предыдущего плеера. Наушники со встроенным микрофоном для работы в режиме **hands-free**.

Дизайн	4
Функциональность	5
Программное обеспечение	2
Технические характеристики	4
Цена	64/128/256 Мб — \$??/\$??/\$??
Итого	15

Hyun Won Inc. M-Any DUAL-Play

DUAL-Play выделяется из линейки **M-Any** в первую очередь благодаря своему необычному конструктиву "широкого назначения". Плеер выполнен в виде обычной компакт-кассеты и обладает той же функциональностью, что и некогда популярные адаптеры для CD-плееров: его можно вставить в автомобильную магнитолу и слушать оцифрованную музыку за рулем, как самую обычную аналоговую аудиокассету.

Плюсы:

- Может быть использован в автомагнитолах.

Минусы:

- Отсутствует дисплей.
- Неудобное управление.

Дизайн

С виду **DUAL-Play** практически не отличим от кассеты: даже зубчатки валиков вертятся в своих гнездах. Тем не менее, плеер вполне прилично, и что удивительно — естественно смотрится вне магнитофона. Благодаря своей тонкости он помещается в любой карман — вот только кнопки управления, собранные в одном из углов "кассеты", не слишком удобно находить на ощупь. Здесь бы помог выносной пульт, но им комплектуются не все модели **DUAL-Play**. На плеере отсутствует дисплей, а формат корпуса не позволяет использовать обычные батарейки.

Функциональность

Помимо использования в магнитолах, **DUAL-Play** поразить нас нечем. Две его разновидности, **DAH-210V** и **DAH-210M**, позволяют записывать голос с микрофона, а последняя — еще и аппаратно оцифровывать звук с линейного входа. Встроенная память плеера расширяется за счет MMC-карты.

Программное обеспечение

Увы, оценить качество программного обеспечения для **DUAL-Play** не удалось: прилагающийся диск попросту не опознавался CD-приводами. Однако, судя по описанию в инструкции, речь идет о тех же самых **M_Any Manager** и недоработанных драйверах.

Дизайн	3
Функциональность	4
Программное обеспечение	2
Технические характеристики	4
Цена	128/256 Мб — \$142/\$227
Итого	13

Технические характеристики

Объем встроенной памяти — от 64 до 256 Мб, питание осуществляется от съемного аккумулятора (зарядное устройство входит в комплект). Габариты плеера составляют 100 на 64 на 12 мм, вес без батареи — 55 г. Отношение сигнал/шум равно 90 дБ, выходная мощность — до 2,5 мВт на канал.

Digit@lway Co. MPIO DMB Plus



Digitalway — еще один крупный корейский производитель цифровых проигрывателей. Его продукты появились на рынке одними из первых после знаменитого триумфа Diamond RIO, и по сей день остаются широко популярными во всем мире, в том числе и в нашей стране.

MPIO DMB Plus является во всех отношениях типичным представителем семейства MP3-плееров: в меру симпатичный, в меру удобный, обеспечивающий приемлемое для недорогих аппаратов звучание. Его отличительные черты — встроенный FM-приемник и использование в качестве карты расширения стандарта SmartMedia.

Плюсы:

- Встроенный радиоприемник.
- Хороший набор программного обеспечения.

Минусы:

- Не поддерживает других форматов, кроме MP3.

Дизайн

MPIO DMB Plus — забавный толстячок с проглядывающими через полупрозрачный пластик внутренностями. На лицевой стороне за круглым окошком скрывается большой, удобный дисплей (кстати, графический!). Под ним располагается небольшой утопленный в корпус манипулятор, похожий на крошечный джойстик. Именно с его помощью задается

большинство команд — от изменения громкости и быстрой перемотки до настройки радиоприемника. На шею MPIO DMB Plus не повесишь (не за что шнурок прицепить), зато в комплекте мы нашли бархатистый мешочек.

Функциональность

Как ни странно, MPIO DMB Plus понимает единственный формат — MP3, что сегодня кажется несколько архаичным. Зато этот плеер позволяет записывать и оцифровывать музыку непосредственно со встроенного радиоприемника, через линейный вход, а также через микрофон. Возможности эквалайзера ограничены несколькими предустановленными режимами.

Программное обеспечение

На прилагаемом диске содержится программа для загрузки файлов MPIO Manager, а также мультимедийный центр Media Jukebox. Входящие в комплект драйвера почему-то отказались работать под Windows XP на моей конфигурации, и поэтому пришлось запустить службу Windows Update. После этого проблем с обнаружением плеера не возникало.

Технические характеристики

Питание MPIO DMB Plus осуществляется от одной батареи формата AA, которой хватает на 8-10 часов проигрывания. Габариты плеера составляют 63 на 87 на 21 мм, его вес без батарейки равен 71 г. Выпускаются модификации с 64, 128 и 256 Мб встроенной флэш-памяти. Плеер читает MP3-файлы с битрейтом до 256 кб/с; соотношение сигнал/шум равно 85 дБ, а выходная мощность — до 5 мВт на канал.

Дизайн	3
Функциональность	3
Программное обеспечение	5
Технические характеристики	4
Цена	64/128 Мб — \$150/\$177
Итого	15

Digit@lway Co. MPIO DME и Digit@lway Co. MPIO DMK

Оба плеера практически идентичны в техническом плане и отличаются только внешне. Небогатый набор функций ставит их в ряд моделей начального уровня, простых в управлении и неприхотливых в обслуживании.

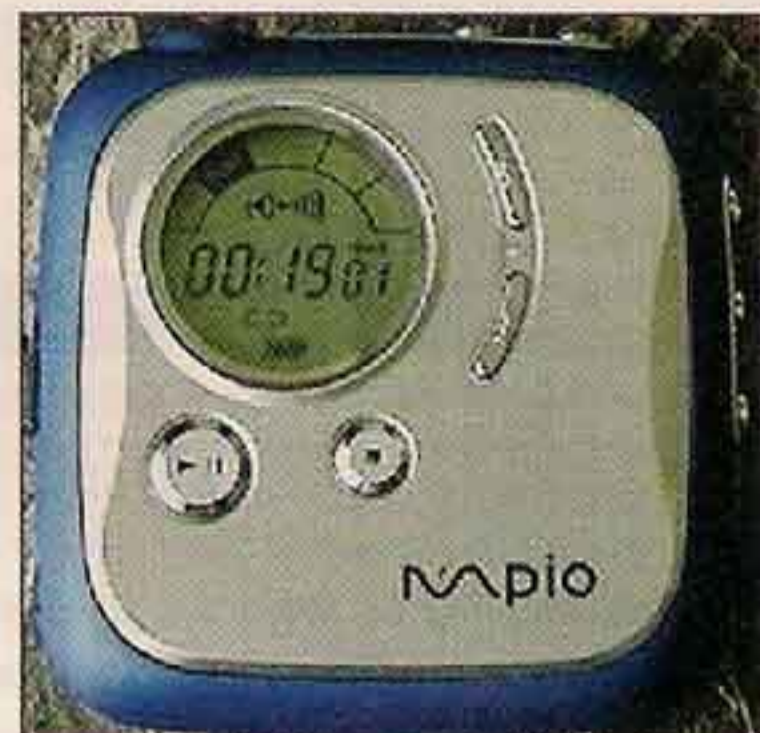
Дизайн

MPIO DME — квадратная "подушечка" с круглым экраном, MPIO DMK, нап-



Дизайн	3
Функциональность	3
Программное обеспечение	5
Технические характеристики	4
Цена	64/128 Мб — \$108/\$141
Итого	15

против, имеет узкую вытянутую форму. Первым удобнее управлять, зато второй легче помещается в карман. В общем, выбор между этими моделями зависит только от вкуса покупателя.



Функциональность

Вся функциональность MPIO DME и MPIO DMK сводится к стандартному механизму повтора плейлиста и эквалайзеру с предустановленными режимами. Внутренняя память MPIO DME расширяется за счет флэш-карты SmartMedia. Скажете — мало? И будете неправы, так как для подавляющего числа пользователей этого набора функций хватает с головой.

Программное обеспечение

Как и предыдущая модель, эти плееры комплектуются программами MPIO Manager и Media Jukebox. Проблема с драйверами решается сходным образом.

Плюсы:

- Просто и дешево.

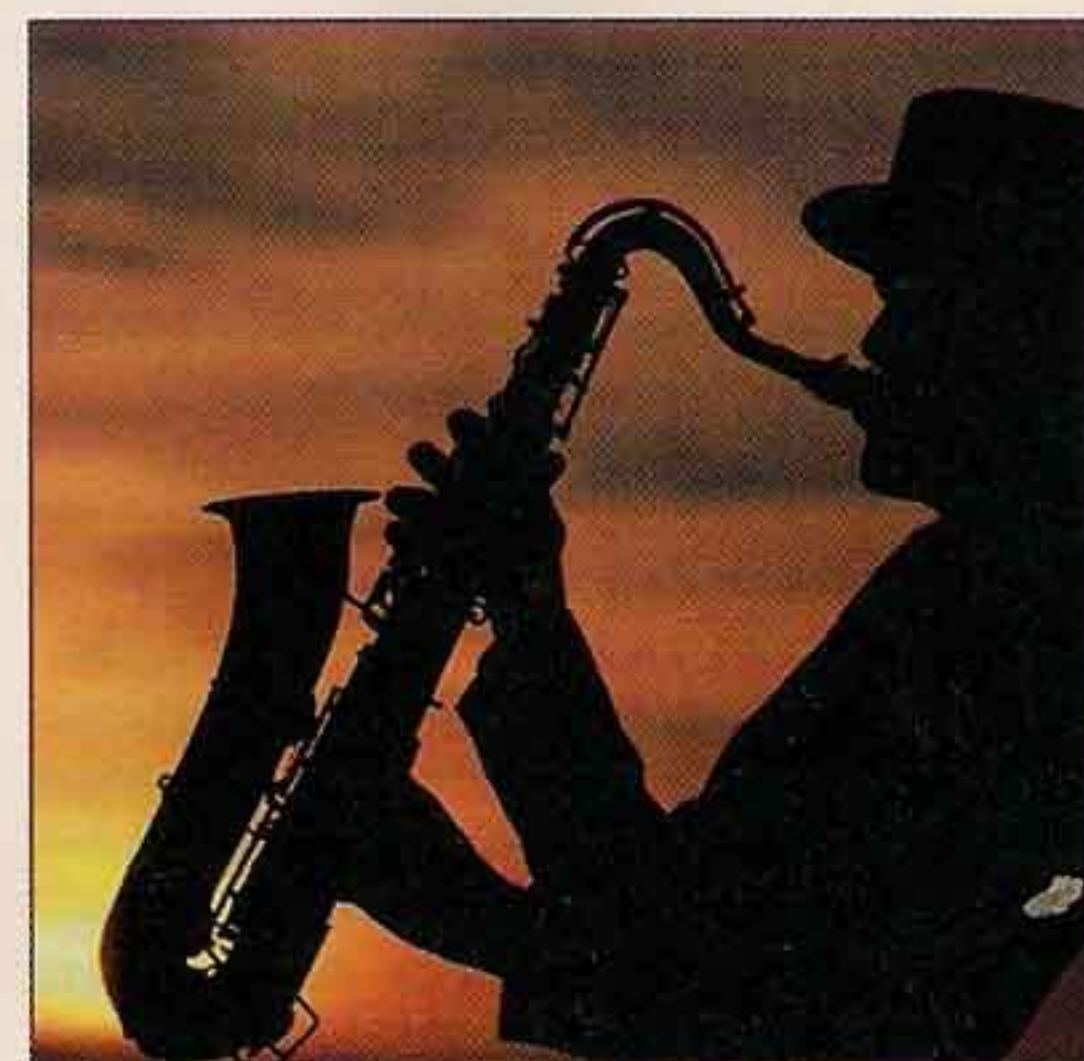
Минусы:

- Низкая функциональность.
- Невозможность расширить память в MPIO DMK.

Технические характеристики

Габариты MPIO DME — 68 x 68 x 19 мм, MPIO DMK — 88 x 29 x 23 мм; вес без элемента питания соответственно равен 59 г и 29 г. MPIO DME использует батарею формата AA (производитель обещает до 30 часов звучания), а MPIO DMK — AAA. Объем внутренней памяти составляет от 32 до 128 Мб. Все остальные характеристики аналогичны тем, которые мы встретили у MPIO DMB Plus.

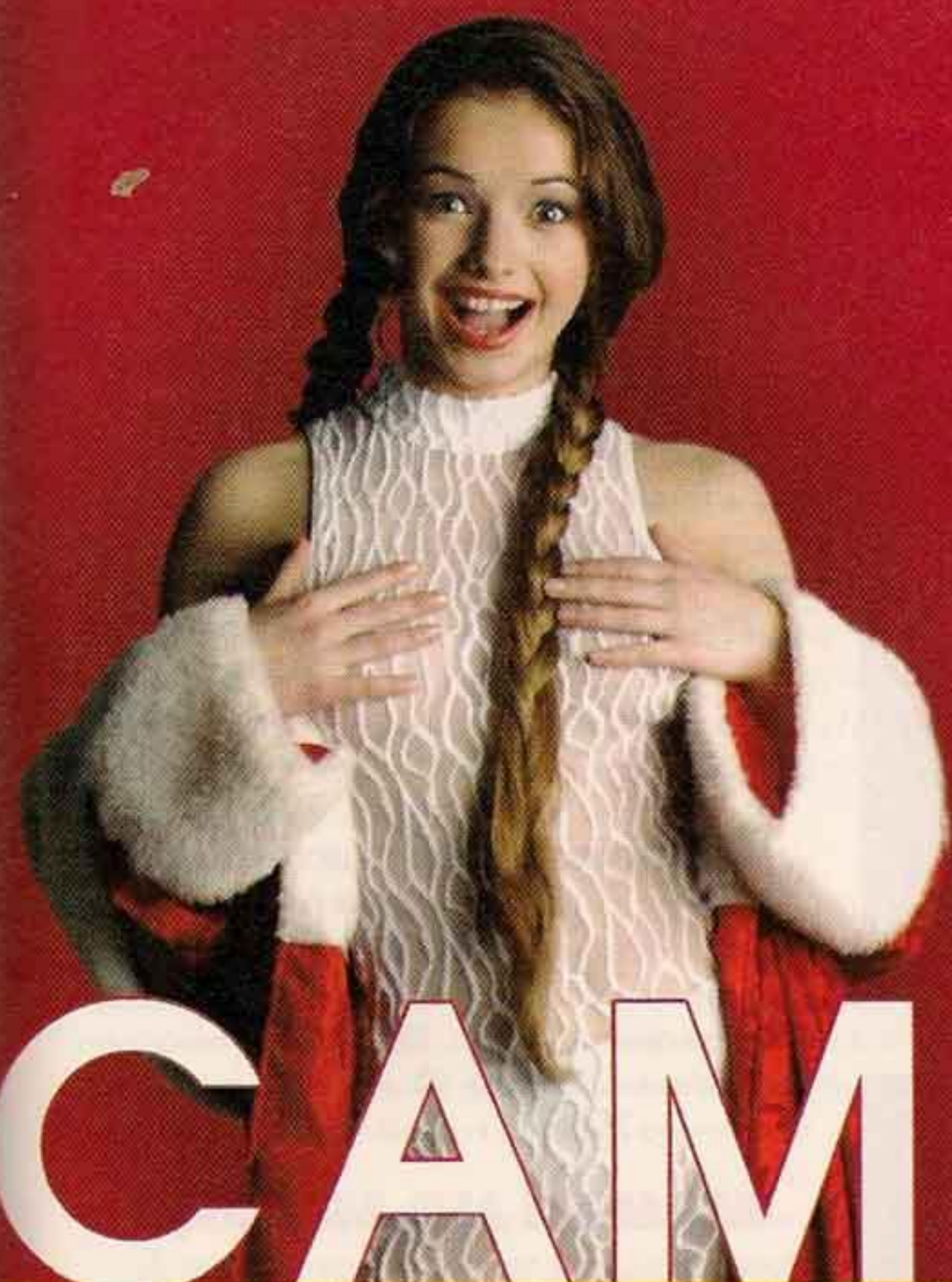
Дизайн	4	модель MPIO DMK
Функциональность	2	
Программное обеспечение	5	
Технические характеристики	4	
Цена	64/128 Мб — \$128/\$163	
Итого	14	



DataForce

Internet Service Provider

voip.df.ru (095) 737 3246



САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ

САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО КНОПЧНОГО ТЕЛЕФОНА ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ "ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ за минуту разговора:	
США	от 3 0,07
Европа	от 4 0,01
Англия	от 1 0,38
Украина	от 2 0,07
Россия	от 1 0,07
Санкт-Петербург	от 1 0,07
Новосибирск	от 2 0,10
Хабаровск, Владивосток	от 3 0,10

+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО

voip.df.ru

ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

5

DataForce
Voice Over IP Service

voip.df.ru

ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

15

DataForce
Voice Over IP Service

voip.df.ru

ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

30

DataForce
Voice Over IP Service

Интернет-телефония,
Вы спросите, что это?

- Современные цифровые технологии
- Мгновенная связь с любой точкой мира
- Низкие цены
- Возможность звонить с телефона-автомата и с номеров с отключенным междугородом
- Подробная детализация звонков
- Наличие компьютера не требуется

Убедитесь в правильности
своего выбора!

ИНСТРУКЦИИ по выращиванию карликов

Именно появление относительно дешевых модулей памяти, использующих технологию flash, способствовало революции портативных MP3-плееров. Дело в том, что память испокон века делилась на две большие категории — энергозависимую (хранит данные до тех пор, пока на нее подается напряжение) и энергонезависимую (подача тока нужна для записи и считывания, но не хранения). Первая традиционно отличалась высоким быстродействием, но абсолютно не подходила для мобильных устройств, а вторая была либо чересчур медленной, либо слишком дорогой. Изобретение флэш-памяти позволило объединить преимущества обоих видов, избавившись при этом от присущих каждому из них недостатков.

Сегодня модули флэш-памяти как встраиваются внутрь плееров, так и поставляются в виде внешних носителей, так называемых карт памяти. Из всего разнообразия форматов последних в портативных проигрывателях чаще всего применяются три — CompactFlash (постепенно их использование сворачивается), пришедшие им на замену SD/MMC (Secure Disk/MultiMedia Card, также часто встречающиеся в разнообразной цифровой технике) и Memory Stick (фирменная технология Sony). Флэш-карты — капризные и легкоранимые существа, поэтому обращаться с ними нужно аккуратно; в этом плане наиболее надежной считается Memory Stick, но она используется в плеерах не так часто, как другие.

Самым популярным форматом, используемым для компрессии цифровой музыки, остается MP3, хотя сегодня его лидерство не так очевидно. Двумя основными конкурентами считаются WMA и OGG, которые гарантируют как минимум не уступающее качество звучания при заметно меньших объемах файла. Первый был создан Microsoft и поддерживается сегодня многими цифровыми плеерами. Второй продвигается группой независимых разработчиков, но сфера его популярности пока ограничена программными проигрывателями. Иногда встречается поддержка формата AAC (от Sony), но у него немного перспектив в силу ряда технических, а также коммерческих причин.

При оцифровке музыки часто прибегают к технологии VBR (переменный битрейт), которая помогает сократить объемы получаемых файлов при сохранении качества. Такой эффект достигается за счет довольно хитрого хода. Известно, что предельно полезный уровень битрейта (то есть «шкалы масштабирования» звуковой записи) напрямую зависит от типа информации: чтобы достоверно передать монотонно бубнящий человеческий голос, более чем достаточно 64 кб/с, а вот для качественной передачи записи симфонического оркестра потребуется 320 кб/с и более. Но в том случае, когда акустическая информация неоднородна, можно оцифровывать одни участки трека с одним битрейтом, а другие — с более высоким или низким.



Digit@lway Co.
MPIO DMG



С виду MPIO DMG похож на MPIO DME, но не стоит поддаваться заблуждению — эта модель является, вероятно, самой продвинутой из всего семейства MPIO. Ведь она не только поддерживает наибольшее количество форматов цифрового звука и позволяет работать в качестве диктофона — к этому плееру можно подключить даже миниатюрный цифровой фотоаппарат.

Плюсы:

- Понимает больше форматов файлов.
- Возможность подключить фотокамеру.

Минусы:

- Несколько дороговат.

Дизайн

По форме MPIO DMG практически не отличается от MPIO DME, но экран располагается не в углу, а посередине лицевой панели. За счет этого кнопки управления вернулись на более привычные для них боковины. Модуль фотокамеры пристегивается к плееру сбоку; там находится и разъем с блокиратором для карты SmartMedia. Может быть, MPIO DMG не убивает напрочь своей красотой, но в рациональности дизайна ему уж точно не откажешь.

Дизайн	4
Функциональность	4
Программное обеспечение	5
Технические характеристики	4
Цена	64/128 Мб — \$141/\$173
Итого	17

Функциональность

MPIO DMG проигрывает не только MP3, но и WMA и даже AAC-файлы. Помимо музыки, в него можно записывать и текстовую информацию, которая впоследствии отображается на дисплее. Далеко не в любом плеере встретишь записную книжку! В остальном набор функций стандартен — прототип, повтор, эквалайзер с предустановленными режимами.

Программное обеспечение

Программное обеспечение для MPIO DMG — стандартно, то есть ничем не отличается от идущего с другими моделями MPIO.

Технические характеристики

Плеер работает от одной батарейки типа AA. Его габариты равны 68 x 68 x 19 мм, вес (без элемента питания) — 64 г. Объем встроенной памяти — от 32 до 128 Мб. Соотношение сигнал/шум достигает 90 дБ, а выходная мощность — до 7 мВт на каждый канал.

MPMAN MP-M700W



Очередная корейская компания MPMAN представлена в нашем обзоре плеером MP-M700W, устройством, приятным во многих отношениях. Из ряда обычных цифровых проигрывателей этот аппарат выделяется встроенной поддержкой технологии WOW, расширяющей стандартное стерео и делающей более живыми как высокие частоты, так и басы. В результате качество звучания MP-M700W оказалось самым высоким из всех просмотренных плееров.

Плюсы:

- Технология WOW обеспечивает самое качественное звучание.

Минусы:

- Быстро разряжается.
- Отсутствие возможности записи.

Дизайн

MP-M700W похож на компактный сотовый телефон, но не кажется громоздким по сравнению с другими плеерами благодаря плавным линиям корпуса. Внутри прячется аккумулятор нестандартного образца (зарядное устройство — в комплекте), из-за которого MP-M700W и оказался несколько длиннее обычного. При этом для того, чтобы установить в проигрыватель MMC-карту, расширяющую встроенные 128 Мб памяти, приходится снимать заднюю крышку корпуса, что довольно неудобно.

Дизайн	3
Функциональность	4
Программное обеспечение	3
Технические характеристики	5
Цена	64/128 Мб — \$135/\$175
Итого	15

Функциональность

Помимо проигрывания MP3 и WMA-файлов, плеер обладает встроенным FM-приемником. К сожалению, функция записи в нем отсутствует, равно как и графический эквалайзер. Зато в комплекте идет внешний пульт управления, дублирующий основные функциональные клавиши устройства.

Программное обеспечение

Драйвера, поставляемые на компакт-диске, требуют обновления. Программа Audio Manager не только служит для загрузки файлов в память плеера, но и обладает встроенным проигрывателем.

Технические характеристики

Габариты MP-M700W составляют 42 x 90 x 23 мм, вес без аккумулятора равен 52 г. На одной зарядке плеер работает примерно 6 часов, при этом выходная мощность достигает 5 мВт на каждый канал, а соотношение сигнал/шум — 85 дБ.

Заключение

Завершая первую часть обзора MP3-плееров, мы подведем предварительные итоги. Как видно из выставленных нами оценок, большинство конкурсантов идут плотной группой и, как говорится, дышат друг другу в затылок. На общем фоне несколько выделяется модель MPIO DMG — не за счет неповторимого дизайна или особых технических наворотов, а за сбалансированность и качество. Более-менее определился набор стандартных функций плееров; сегодня к нему добавилась возможность записи голоса через встроенный микрофон и поддержка флэш-карт расширения. Впрочем, не флэшем единым живут MP3-плееры! Как вы узнаете из второй части нашего обзора, на полках магазинов вас уже ждут крайне любопытные новинки. ■



Благодарим компанию "Алион" (www.alion.ru), предоставившую на тестирование MP3-плееры Hyun Won Inc. M-Apy, Digit@lway Co. MPIO и MPMAN.

Спасибо компании "ОЛДИ" (www.aldi.ru) — за любезно суженные MP3-плееры Chic и Digital Square (Mini POP3).

GAINWARD

WWW.GAINWARD.RU

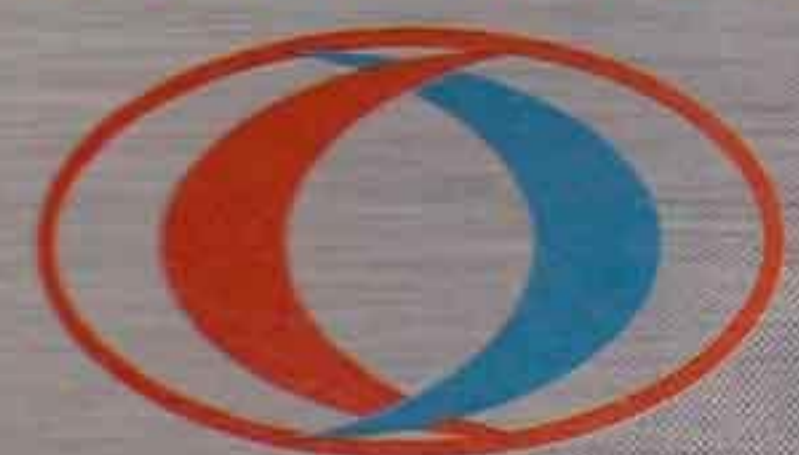
У тебя уже стоит?



GeFORCE 4™



ATLANTIC



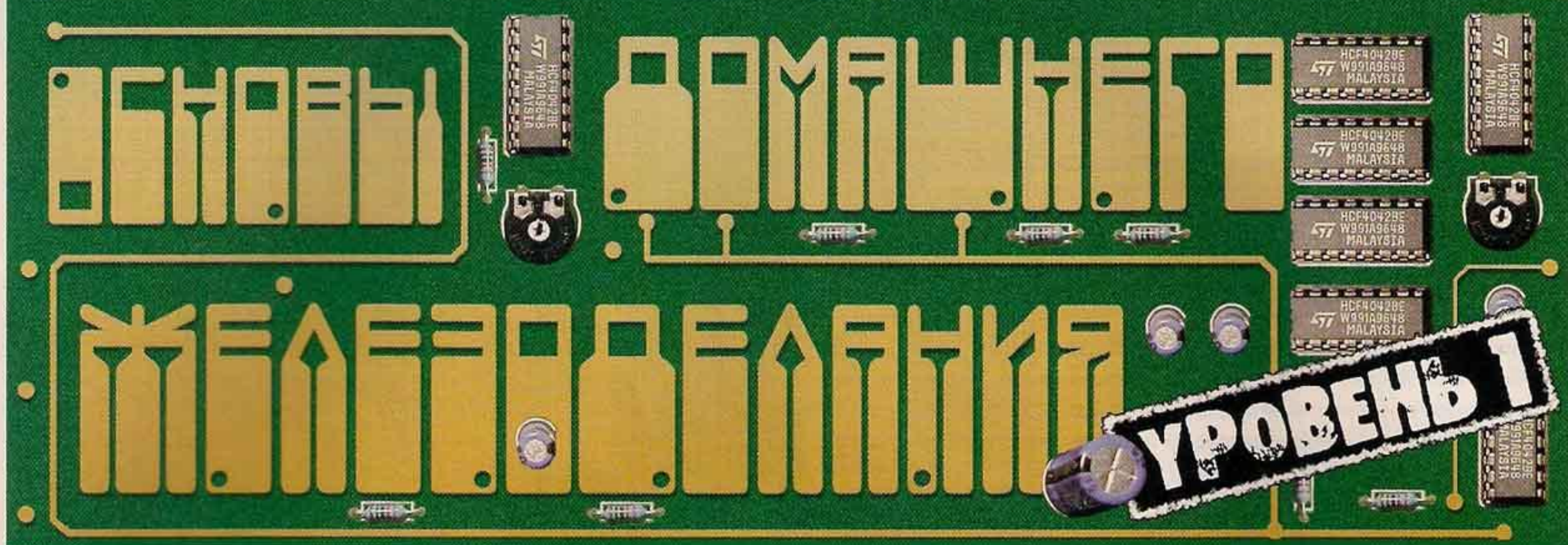
COMPUTERS

(095) 240-240-1
WWW.ATLANTIC.RU

info@atlantic.ru (розница);
opt@atlantic.ru (опт)



Где купить: <http://www.gainward.ru/buy.html>



Дело — труба

Итак, будем считать, что после прочтения предыдущей статьи с типичными вопросами и ответами, а также после первого практического занятия (напомню, что найти этот материал можно на *нашем диске*) паяльник в наших руках уже не является смертельно опасным орудием. Осталось только решить, что мы будем паять и зачем. Дабы облегчить принятие этого решения, в этой и нескольких последующих статьях я расскажу кое-что об электронных устройствах, радиодеталях и с чем, как говорится, их едят. Начнем с самых основ — то есть с электричества.

Первые две «паспортные характеристики», которые мы должны знать, — это напряжение и ток. Чтобы понять их смысл, представьте себе водопроводную трубу. «Напряжение» — это разница давления на ее концах, «ток» — это скорость воды. Напряжение может почти не вызывать тока (полный напор, но посередине кран закрыт или чуть капает). Ток тоже может возникнуть почти без напряжения (представьте себе большую дренажную трубу под шоссе, по дну которой резво журчит ручеек). Как связать их величины вместе?

Узенький полузакрытый кран и широкая труба отличаются сопротивлением, которое они оказывают потоку. Именно оно связывает наш «ток» и «напряжение». Для электрической цепи картина будет выглядеть так.

Ток, обозначается буквой I , равен напряжению (U), деленному на сопротивление (R). $I=U/R$, и все. Это нехитрое обстоятельство выяснил в тысяча мохнотом году физик Георг Ом, в честь которого эту формулку назвали законом Ома (неверные падают ниц...), а саму единицу измерения сопротивления — ом.

Что произойдет, если два (или больше) сопротивления соединены последовательно — я думаю, не стоит даже особо объяснять: они просто складываются. Если же они соединены параллельно — тут немножко сложнее, потому что складываются не сопротивления, а очень даже наоборот — проводимости (представьте себе две параллельные трубы — у них, конечно, суммируется пропускная способность). Математически это выглядит так: $1/R_{общ} = 1/R_1 + 1/R_2...$ и сколько их там есть. То есть $R_{общ} = 1/(1/R_1 + 1/R_2...)$, что при случае легко посчитать на калькуляторе.

Кстати, при последовательном соединении большая часть напряжения достанется большему сопротивлению (представьте себе узкую трубочку, включенную в широкую трубу: в широкой трубе давление почти одинаковое, а вот в узкой на концах разница велика). При парал-

лельном же напряжением, естественно, одинаковое (и у труб общие концы), а вот большая часть тока (то есть воды) идет по меньшему сопротивлению (то есть по более толстой трубе).

Ваттная мощность

Что-то холодать начало... Включу-ка я второй обогреватель... Впрочем, если выбьет пробки — останусь без тепла, света и Doom'a сразу, так что лучше сперва оценить, выдержит ли такого «мощного» прожору сеть. На пробке написано: 10 ампер. То есть максимальный ток мы знаем... Напряжение тоже известно всем с детства — те самые родные 220 вольт... А на обогревателях — как раз указана его мощность. Целый «один киловатт» или, по-другому, одна тысяча ватт.

Представьте себе, как вода крутит турбину. Как вы думаете, от чего зависит успешность этой «деятельности»?

При слабом «токе» и большом «напряжении» турбина просто висит себе под давлением в воде, крутиться не собирается. При слабом «напряжении» и большом «токе» турбина вертится, как волчок, но любая попытка заставить ее работать приведет к тому, что она встанет, как вкопанная, вместе со своим немощным ручейком. Значит, важно и то, и другое.

Значение мощности можно отыскать, нехитрым образом перемножив ток и напряжение. Обозвав ее буквой P (это от словечка «power», если кто не догадался), посчитаем максимальную мощность в сети. $P=U*I$, то есть в нашем случае мощность = $220*10$ или 2200 ватт. Два обогревателя отъедают по тысяче ватт (1 киловатт) каждый, значит, еще двести остается в запасе. Включаю...

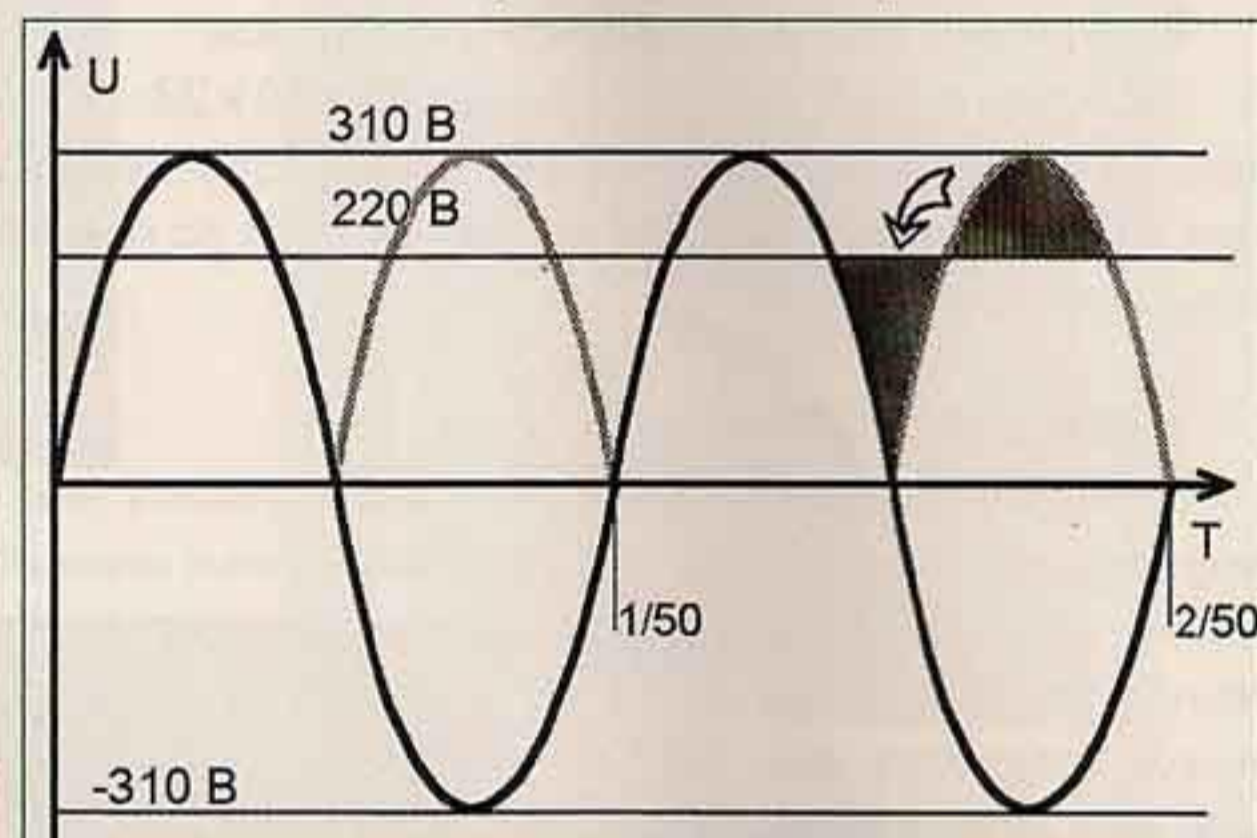
Перемены по синусу

Итак, стало немножко потеплее — можно перестать стучать зубами и, расслабившись в кресле, поговорить на отвлеченные темы.

Всем известно, что в нашей неохватной на трезвую руку Родине юзается в хвост и в гриву не какой-нибудь, а именно «переменный» ток. Остановимся на нем поподробнее. Переменный ток/напряжение — это, собственно, ток или напряжение, меняющиеся во времени. В случае, если они меняются строго по синусоидальному закону, они называются «гармоническим колебанием». Почему именно гармоническим — умолчу, дабы не смешить сфинкса и не подвергать опасности Землю.

Наше сетевое напряжение можно приблизительно считать гармоническим (если не очень

заостряться на шумах и бросках). Меняется оно с частотой 50 герц, т.е. 50 раз в секунду (оверлокеры посмеиваются в усы). Где же там, напрашивается вопрос, 220 вольт? В какой из 50 моментов в пресловутую секунду он 220, а в какой не 220? Бодяга в том, что величина «220» — это условное среднее напряжение, называемое «действующим». Максимальное (называемое еще «амплитудным») напряжение, естественно, «немножко», раза эдак в полтора, побольше.



▲ Рис. 1. Как получается действующее напряжение.

Из рисунка видно, откуда получается действующее напряжение. Нашему нагревателю все равно, в какую сторону течет ток, поэтому отрицательные, нижние горбы мы можем мысленно «повернуть» вверх. А «раскатав» их до плоскости (математику этого расчета мы пока пропустим), мы получим наши 220 вольт и заявим на весь мир, что в нашей сети их именно столько.

Естественно, то, что безразлично обогревателю, может быть безразлично другим приборам. Скоро мы научимся пользоваться этими их свойствами, а сейчас, мне кажется, пора что-нибудь собрать, вооружившись нашими новыми знаниями.

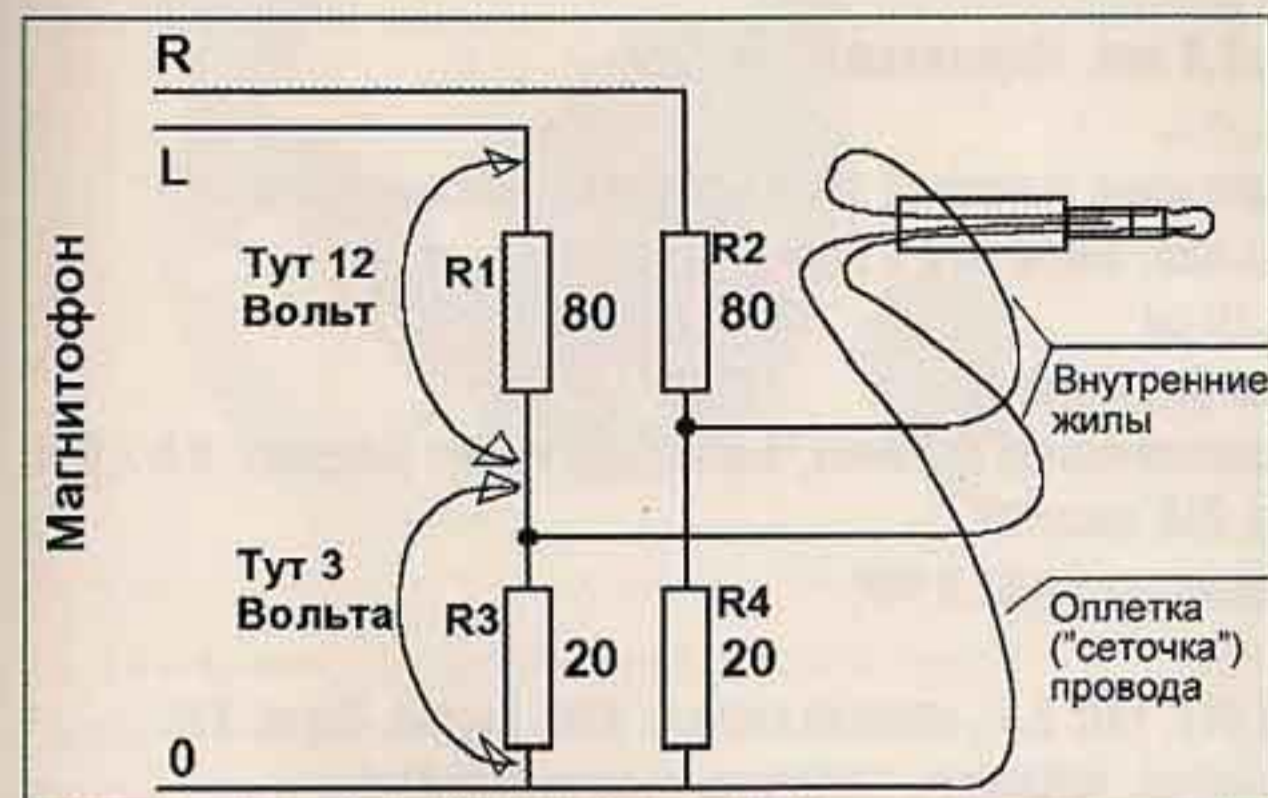
Практика

Эй, товарищ, а что это там у тебя в углу такое? Магнитофон? А почему весь в пыли? Не юзаешь? Нехорошо... Давай-ка подключим его к твоей звуковой карте. Что? Говоришь, нет на нем линейного выхода? Ничего, нам с тобой сойдет и наушниковое гнездо...

Конечно, напрямую подключать магнитофон нельзя, так как напряжение на этом гнезде слишком велико, и звуковуха, если не накроется, то все равно будет работать с перегрузкой и жуткими искажениями. Если же мы просто снизим громкость на магнитофоне, то хилый сигнал потонет в шумах и шипе. Поэтому пусть магни-

тофон орет как хочет, а мы с вами смастерим правильный, сделанный по всем законам Ома переходник.

Итак, для начала — измерим уровень напряжения в этом гнезде. Нам нужно выяснить, сколько вольт выдает магнитофон на-гора в своем самом "любимом" и качественном режиме.



▲ Рис. 2. Наша схема.

Для этого возьмем "хардрокерские" наушники, которые скорее оглушат весь квартал и раздибзуют владельцу голову, чем начнут хрипеть от перегрузки. Воткнем их в гнездо и, вращая регулятор громкости, добьемся того, чтобы звук был как можно громче (так мы надежно "задавим" шум), но не начал искажаться от перегрузки. Проще говоря, мы должны получить самый ясный, громкий и чистый звук. Засечем "царапком" это положение, так как именно в него мы будем ставить регулятор, подключая впоследствии магнитофон к звуковухе. Затем воткнем в гнездо "пустой" разъем и простым вольтметром померим напряжение (установив на вольтметре режим переменного тока).

Само собой, что оный "пустой" разъем придется предварительно приобрести. Если магнитофон не трофейный 1943 года, то гнездо у него стандартное — стереоштекер, jack 2.5. Снимем с наушникового штекера крышку-оболочку и подключим клеммы вольтметра. "Общий", он же "Земля" — это провод, относительно которого измеряются все напряжения. Как видно из самого названия, он принят за "нулевой уровень" всей схемы. В стандартном штекере это "комель дерева", контакт у основания. Измерять ли нам напряжение на левом или правом "ухе" — все равно, они, в общем-то, должны быть одинаковые, как и средняя громкость. Концерт классики, где то пилит одна скрипочка, то ухает оркестр, то в левом — литавры, а в правом — тишина, нам мало подойдет, а какая-нибудь "тулула" или "Полковник" — самое то. Но на будущее, "Левый" — это пимпочка на конце, а "Правый" — это серединка.

Тээкс, максимум 10 вольт? Здоров магнитофончик... Умножим для запаса — эдак на полтора, пусть будет 15 (мало ли какая запись попадется). Теперь продельваем то же с "образцовым" устройством, подключающимся к звуковухе. Скорее всего, в его роли выступит сидюк (то есть мы будем подключать магнитофон на правах сидюка, через его колодку-разъем на звуковой плате). На задней стенке привода CD-ROM находится колодка для стандартного провода на звуковуху, ну там уж совсем все просто — на ней прямо написано "R", "L", "G". С первыми двумя все вроде совсем ясно — правый да левый, а вот "Земля" (Ground) почему-то имеется аж в двух экземплярах. Не волнуйтесь — они совсем ничем не отличаются друг от друга, ибо нулевой уровень, он и есть нулевой уровень. Подключите клеммы к "нулю" и одному каналу.

Всячески избегайте случайных касаний клемм. При этом сопротивление, на которое "работает" магнитофон или сидюк, становится равным нулю, а при этом (по закону Ома $I=U/R$, а делить на ноль низзя) ток должен стать бесконечным. На самом же деле устройство при этом просто сгорит, пытаясь совершить то, что не в его силах. Это называется "короткое замыкание".

Итак, три вольта (на меня не надейтесь! свой лучше перемерить самостоятельно). Обобщив все вышенамерянное, делаем вывод, что нам надо разделить 15 вольт на "кусочки" по 3 и 12 вольт. Для этого необходимо взять два резистора, соотносящихся друг с другом как 3 к 12 (а вместе они должны быть равны наушникам, посмотрите в их паспорт или измерьте омметром, в моем примере — 100 ом). Помните — чем ниже сопротивление, тем по закону Ома выше ток и, при том же напряжении, больше мощность. Попытка подключить слишком мощную нагрузку — это "почти короткое замыкание", и так тоже можно "убить" устройство. К счастью, большинство современных сидюков, звуковух и иже с ними снабжены защитой, которая быстренько отключает выход, увидев на нем такое безобразие.

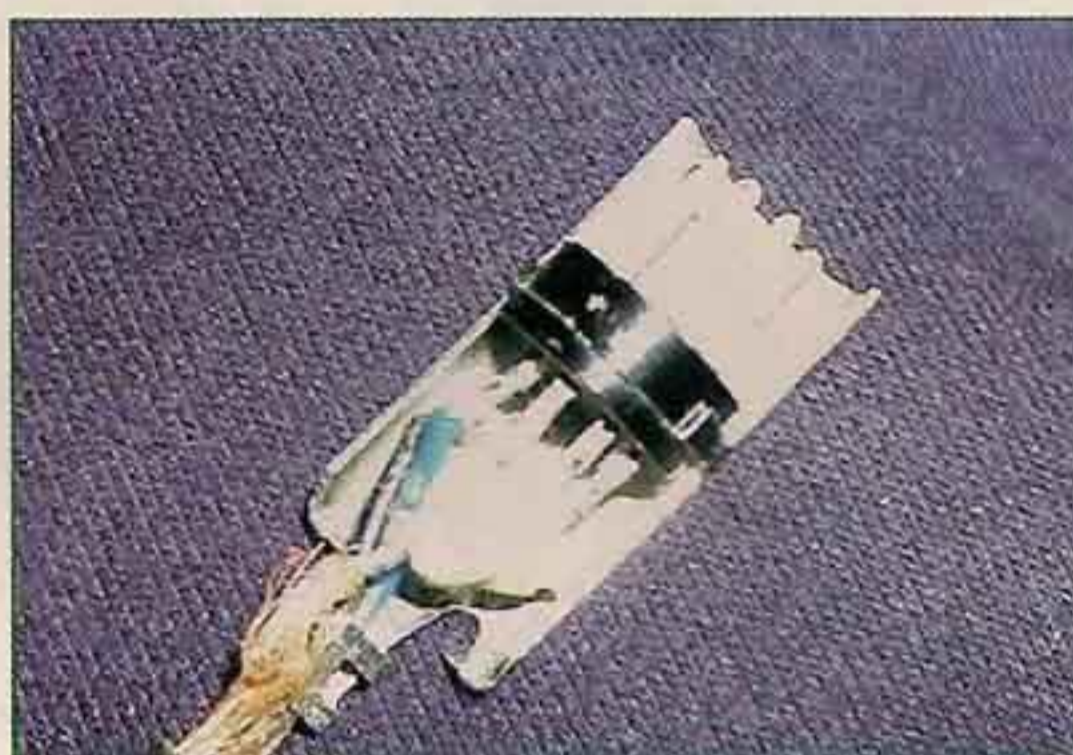
Итак, $100/15=20/3$. Три таких "кусочка" ($20/3*3$) дают нам 20 ом, а 12 ($20/3*12$) — 80 ом. Берем провод со штекером jack 2.5 (наушниковый обычный) и разъемом под магнитофон, в нашем случае это второй точно такой же. Если нет — то где у магнитофона "0", "L" и

"R", определяем экспериментально путем втыкания проводков с наушником (только не коротните выход!). Соединяем все по схеме на рис. 2. На схеме резистор обозначается просто: как прямоугольничек с выводами от коротких сторон и буквой R (если выводы от длинных сторон и буква R или K, значит, это реле). Конкретное значение сопротивления написано рядом, если без букв — омы, если K или M — соответственно, кило- или мегаомы. При маркировке микросхем используется немного другое обозначение. Буква стоит вместо десятичной точки, а количество ом обозначается как E. Так, например, надпись на корпусе резистора "2E2" обозначает 2,2 ома, а "2K2" — 2,2 килоома. Бывают еще цветовые коды, но мы их приведем в другой раз.

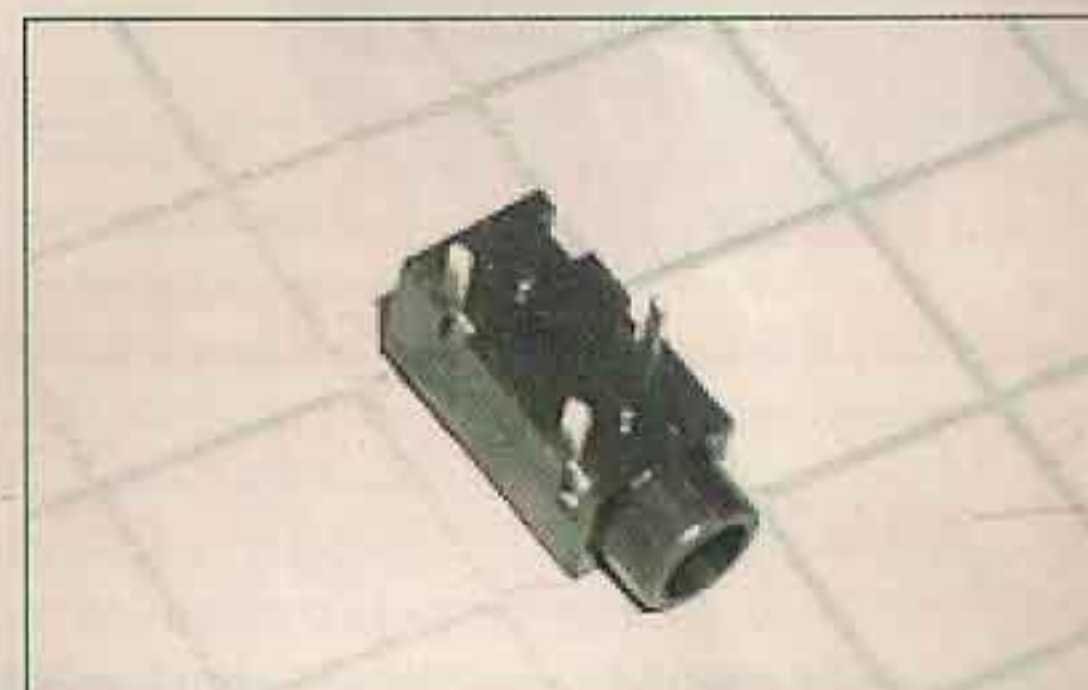
Разные резисторы приведены на фотографиях на нашем компакте. Там видно, что на некоторых резисторах параметры написаны открытым текстом. Спаяв (и промерив на всякий случай напряжение на выходе) кабель-переходник (фото 1), возьмем стандартный кабель, соединяющий привод CD-ROM со звуковухой, срежем его и припаяем гнездо под jack (фото 2). Затем винтим/вклеим гнездо в заднюю панель (иногда перед пайкой нужно сперва пропустить провод, т.к. весь разъем не пролезет) и подключим его к звуковухе (фото 3).

Ну что ж... Теперь можно резаться в "Контру", ставя бомбу под "Черные бушлаты" Высоцкого. Попробуйте. Исключительно в тему...

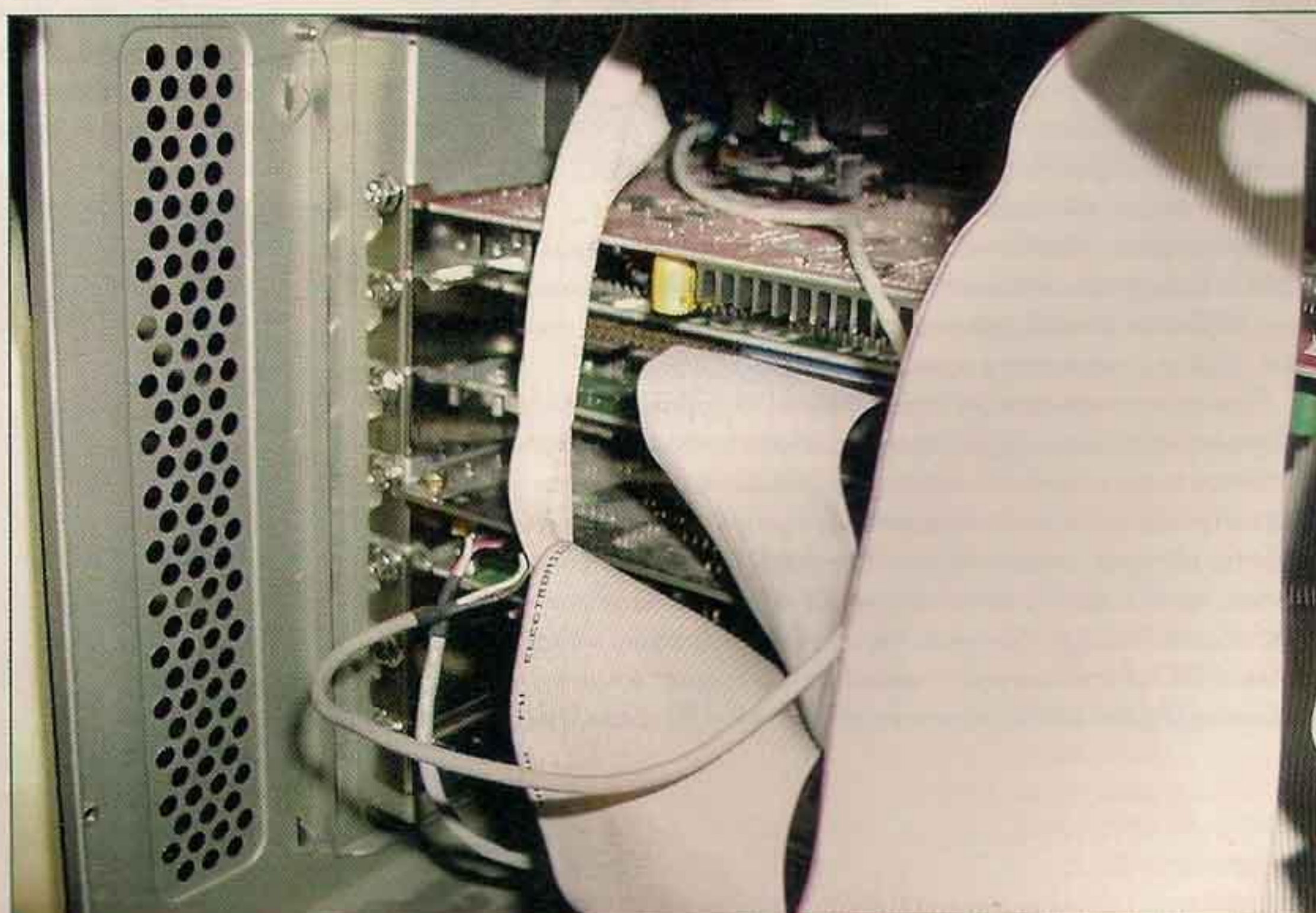
На CD в качестве образца идет списанная с магнитофона песенка (Высоцкий, кто же еще?) ■



▲ Особо малогабаритные резисторы можно поместить прямо в разъем.



▲ Вот это гнездо как раз можно сначала припаять. В отверстие его "мордочка" пройдет.



▲ CD-вход переключал на заднюю стенку. Осталось включить между ним и магнитофоном кабель-переходник.

Новости рынка

MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS

Casio GV-20

Что? цифровая фотокамера
Почему? компактная, прочная, в водозащищенном корпусе
Сколько? \$372



Разрешение ССД	2,14 млн. пикселей всего, 2,0 млн. эффективных пикселей
Выдержка	1/1500-1 с
Автофокус	Отсутствует. Три фиксированных установки фокуса (портрет, пейзаж, макро)
Разрешение	Фото: 1600 x 1200, 800 x 600. Видео: 320 x 240
Расстояние до объекта	От 60 см. Макро-режим: 10 см
ZOOM	Оптический: отсутствует. Цифровой: 2x
Вспышка	Встроенная. Режимы: автоматический, включена, выключена. Range действия: 0,6-2,0 м
ЖК-дисплей	Цветной TFT-дисплей 279 x 220 пикселей
Память	CompactFlash Type I. (в комплекте карта 8 Мб)
Интерфейс	USB 1.1
Формат	Фото: JPEG (с поддержкой DCF, EXIF 2.1), степени сжатия: Fine, Normal. Видео: AVI
Режимы съемки	Одиночный снимок, макро, видео, автоспуск, сюжетная съемка Best Shot
Питание	4 батареи AA (или NiMH-аккумуляторы)
Размеры	100,5 x 74,0 x 49,0 мм (ширина x высота x глубина)
Вес	250 г (без батарей)

Любой мало-мальски опытный фотолобитель знает, что лучшие снимки — это снимки, сделанные неожиданно, из засады, исподтишка, через щель в ящике для белья. Само собой, что при подобном образе съемки страдает не только оператор, но и его камера, ибо сырость, банный пар и неожиданный

апперкот дамской сумочкой — естественные спутники каждого истинного ценителя остановившегося прекрасного мгновения. Именно для таких энтузиастов компания Casio выпускает специальный влаго/пыле/ударопрочный цифровой аппарат GV-20. Говоря о компактном корпусе, современных характеристиках и матрице в два мегапикселя, мы с некой долей вероятности имеем в виду именно эту модель.

TRANSCEND CompactFlash 30x (1 Gb)

Что? модуль флэш-памяти
Почему? ну очень толстый
Сколько? \$555

Память — одна из самых удивительных и ненадежных способностей человека. Дабы исправить эту природную несправедливость, отныне каждый желающий может обзавестись миниатюрным энергонезависимым модулем стандарта CompactFlash Type I с рекордной емкостью в один гигабайт. Особенно это будет полезно владельцам современных карманных компьютеров, ибо в этот объем, помимо целой кучи MP3-композиций, деловых документов и картинок, прекрасным образом поместится полноценный кинофильм.

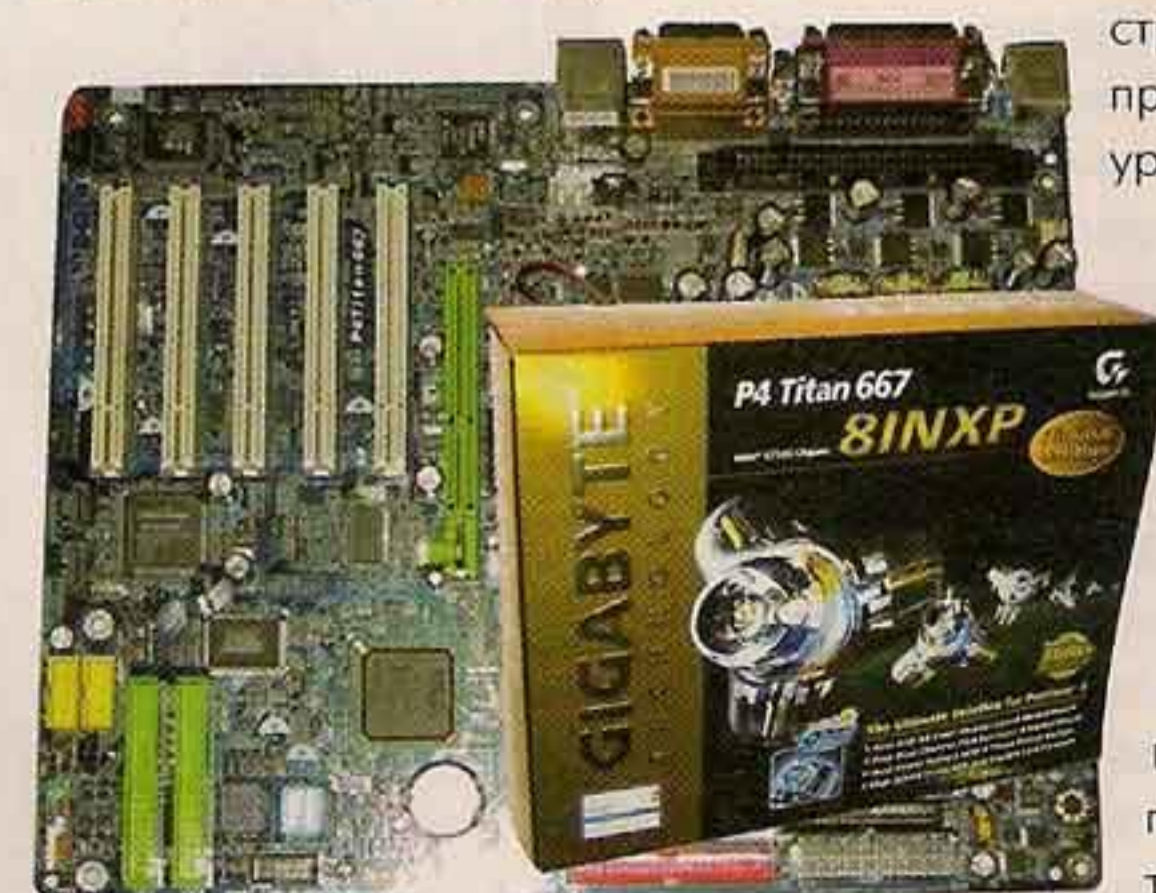
При этом немаловажно будет упомянуть параметры энергопотребления, которые, судя по предъявленным цифрам, позволят-таки досмотреть записанный на носитель фильм, не сожрав при этом подчистую весь ресурс аккумулятора. Говоря же о стремительности работы, которая, по уверениям Transcend, опережает конкурентов в разы, пристальное внимание следует обратить на характеристику 30x, обозначающую скорость передачи информации между носителем и ПК по отношению к номиналу. По принятой в цифровом подполье терминологии номинал составляет 150 кбайт/сек.



GIGABYTE GA-8INXP

- Поддержка всего спектра выпускаемых процессоров архитектуры Pentium 4 и технологии Hyper-Threading
- Двухканальный DDR контроллер с возможностью использования до 4 Гб памяти и пропускной способностью до 4,2 Гб/с
- Контроллер Serial ATA 150 и RAID контроллер ATA-133 (RAID 1, RAID 0)
- Сетевой контроллер Intel® Kenai 32 Gigabit 10/100/1000 Mbps Ethernet
- 6-канальное аудио на основе чипа Realtek ALC650 AC'97

Первая материнская плата на свежайшем из свежайших, крутейшем из крутейших чипсете Granite Bay. Чье истинное имя — E7205. Все современные технологии, включая AGP 8X и двухканальный DDR контроллер, наконец-то нашли свое место в новом, без сомнения качественном продукте от Intel и GIGABYTE. Подобную уверенность внушает в первую очередь набор характеристик, и во вторую — тесты независимых обозревателей, демон-



стрирующие впечатляющую производительность на уровне i850+RDRAM.

Также впервые на рынке дебютирует технология 6-фазового питания процессора, обеспечивающая бесперебойное и предположительно сверхнадежное функционирование системы. Для предотвращения лесных пожаров предусмотрительные инженеры GIGABYTE встроили в материнку

аппаратную защиту и специальный индикатор, сообщающий пользователю о том, что его плата — есть суть коварная трехвольтовая AGP 2X-злодейка, не работающая с портом AGP 8X.

Что? материнская плата
Почему? быстро и высокотехнологично
Сколько? 8 207 руб

Емкость	1 гигабайт
Скорость чтения/записи	До 5.2 Мб/сек/до 3.2 Мб/сек
Энергопотребление	5V ± 10% или 3.3V ± 10%
Интерфейс	Полностью совместим со стандартами CompactFlash и PCMCIA
Гарантия	5 лет



Приятным подарком к уже прошедшему Новому Году стал для всех отчаянно замерзающих россиян новый продукт компании Sven. Это головная гарнитура с уникальной возможностью вибрации, спасающей оледенелые уши меломанов в суровые крещенские морозы. С помощью встроенного несложного

механизма и пульта управления, регулирующего интенсивность массажа, модель AP-880 способна нежно трепетать в тон прослушиваемой пользователем музыки, тем самым передавая кинетическую энергию непосредственно к ушным раковинам.

По версии некоторых западных журналистов, не знакомых с крещенскими, равно как и с любимыми другими разновидностями морозов, вибромоторчики AP-880 помимо всего прочего способны придать компьютерным развлечениям новый уровень реализма, интенсивно колбасясь в ответ на все аудиособытия, происходящие в игре.



SVEN AP-880

Наушники	Динамические 40 мм
Мембрана	Диаметр 40 мм
Импеданс	32 Ом
Чувствительность	102 дБ +/- 4 дБ
Частота воспроизведения	50 - 20000 Гц
Макс. входная мощность	100 мВт
Вибросабвуфер	Требует 2 батарейки AA
Разъемы	Входной/выходной штекер диаметром 3,5 мм
Длина шнура	2,4 м
Масса	295 г
Микрофон	Конденсаторного типа
Диаграмма направленности	Кардиоидная
Чувствительность	-60 дБ +/- 3 дБ
Диапазон частот	50 - 16000 Гц

Что? наушники с микрофоном
Почему? недорого и вибрируют
Сколько? \$15

Что? круглые соединительные кабеля
Почему? красиво и полезно для корпуса
Сколько? \$6-10

IDE Round Cable

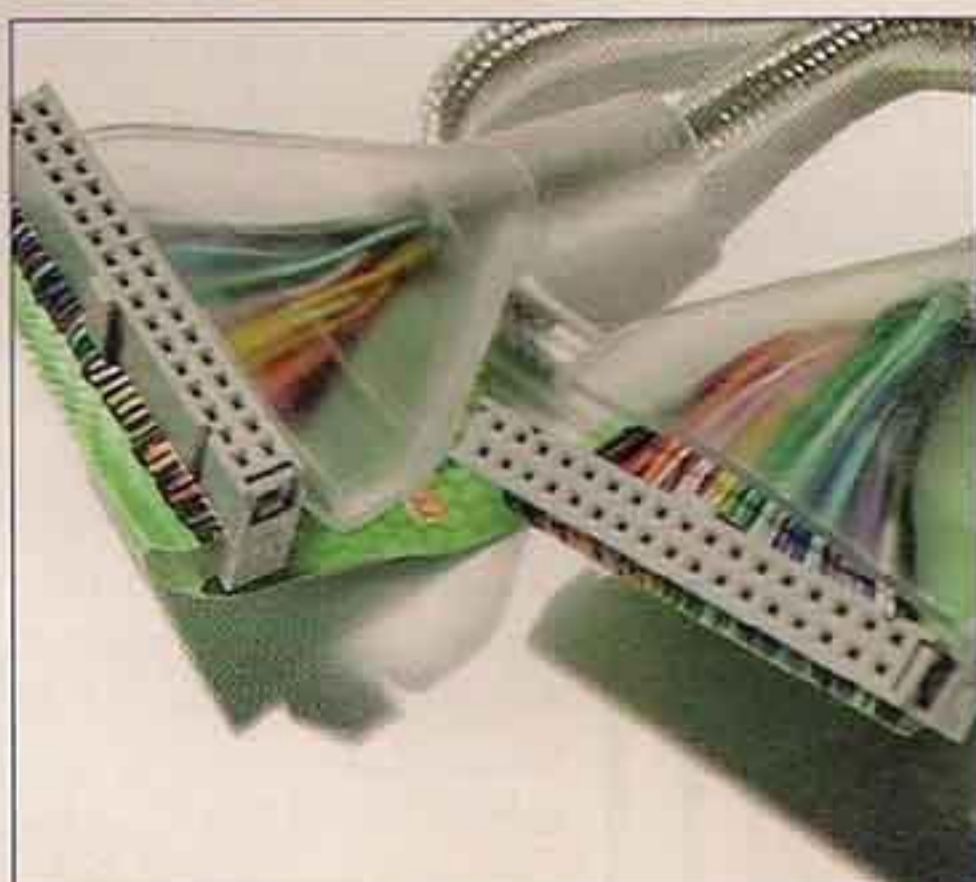
Античные философы в пору своего интеллектуального и физического расцвета любили побеседовать на тему особой важности связей между вещами в природе, предметами в пространстве, женщиной и мужчиной. Их славные традиции поддерживают и развивают компьютерные компании, производящие разного рода кабеля и проводки. Хороший пример тому — серия круглых IDE/FDD шлейфов от GEMBIRD, COOL MASTER, IOSS и THERMALTAKE. Продукция именно этих фирм (прошу прощения, если кого забыл) с недавних пор получила широкое распространение в прайс-листах отечественных торговых контор.

Разница между обычным, плоским шлейфом и шлейфом круглым достаточно существенна. Помимо целомудренного эс-



тетического наслаждения, компактный размер кабелей позволяет значительно улучшить циркуляцию воздуха внутри корпуса. Отдельным плюсом отстоит возможность приобретения особых экранированных шлейфов длиной до 90 см, что особенно удобно в случае высокого серверного "бигтауэра".

Интерфейс	IDE 100/133
Конструктив	80 жил
Количество разъемов	3 разъема для HDD и 2 для FDD
Длина	62/90 см.



Abit USB Theater UA10

Светлую надежду всем пленникам двухканального стерео дарит компания Abit.

Одно из последних ее изобретений — компактный USB декодер Dolby Digital

5.1. Устройство подключается к свободному порту и силами одного лишь процессора (с частотой не менее 400 МГц) способно выдавать на выходе качественный шестиканальный аудиосигнал.

Чрезвычайно удобное решение для организации мобильного домашнего кинотеатра на базе ноутбука или для модернизации персонального компьютера, не имеющего свободных PCI слотов. К этому выводу приводит комплект ПО, в который входит лицензионная версия программного DVD-проигрывателя WinDVD. Для вящего удовольствия цифровых киноманов в комплекте прилагается пульт дистанционного управления, пользуясь которым, можно управлять плеером, не слезая с дивана.

Само собой, что спектр применения USB Theater UA10 не ограничивается одним лишь DVD-видео. С его помощью вполне можно поиграть в последние компьютерные игры, укомплектованные многоканальными саундтреками, или просто поработать с каким-нибудь отдельно взятым стандартным аудиоприложением.



Цифровой преобразователь	24 бит
Отношение сигнал/шум	100 дБ
Частота сэмплования	До 96 кГц
Разъемы	USB Type B/G9 PIN Mini DIN (5.1 выход)
Поддержка ОС	Windows 98/ME/2000
Стандарты	2.1/4.1/5.1 каналов
Комплект	Программный DVD-плеер WinDVD с поддержкой Dolby Digital, WinRip MP3 (5.1-канальная запись/воспроизведение), пульт ДУ

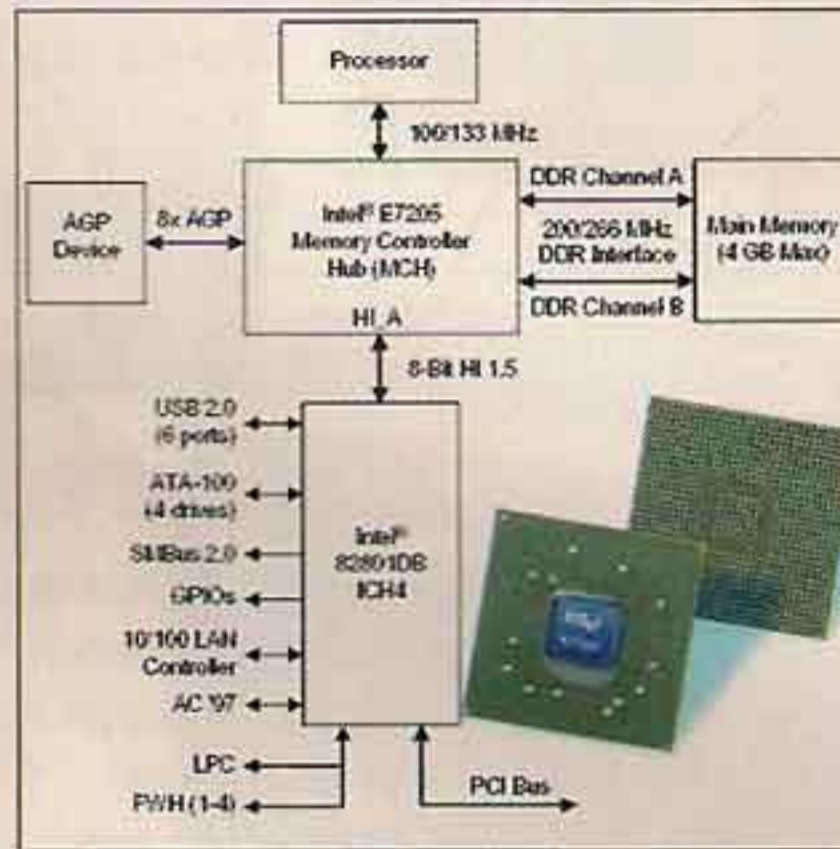
Что? внешний DD 5.1 декодер
Почему? удобно и мелодично
Сколько? \$34

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Две основные новости прошедшего месяца — это появление в продаже нового, неожиданно производительного чипсета Granite Bay от Intel и внеочередной обвал цен на память. Среди менее значимых событий — скромное снижение розничной стоимости процессоров AMD и некоторых моделей жестких дисков. Трепетно ожидаемый приход GeForce FX происходит пока только в виде анонсов и нежных обещаний скорого свидания. Предположительно, первые экземпляры появятся в продаже уже в следующем месяце. Пока же — просто ждем.

Возвращаясь к теме E7205, который Granite Bay. Фактически — это первое своевременное решение на основе двухканального DDR контроллера. Предварительные тесты производительности однозначно демонстрируют преимущества данной технологии над традиционной одноканальной архитектурой. Ранее недостижимый i850 в связке с RDRAM наконец-то обрел достойного соперника. Если кратко, то чипсет поддерживает 4 банка памяти, по 2 банка DDR 200/266 МГц на канал. Модули памяти должны устанавливаться попарно — по одному в каждый параллельный банк. Таким образом, при одновременном чтении данных с двух каналов пиковая пропускная способность достигает 3,2 Гбит/сек. При этом не исключается возможность работы в одноканальном режиме — когда модуль на плате установлен только один.

Нельзя забывать, что преимущество Granite Bay над другими, конкурирующими чипсетами не является постоянным, а варьируется в зависимости от типа тестируемых задач. Планируя конфигурацию нового компьютера, нужно четко представлять себе спектр его применения, по возможности игнорируя маркетинговые уловки и громкие лозунги. Так,



КОМПЬЮТЕР ДЛЯ... МИЛЫХ ДЕВУШЕК



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB ASUS P4S8X Gold (Socket478, SIS648, AGP8X, 6-chanel Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$97
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$66
ОЗУ: NONAME DDR 256 Mb (pc-3200) 200MHz/400Mbps	\$65
HDD: 20.0 Gb Maxtor MX2B020H1 (ATA100, 5400rpm)	\$66
Видеоплата: 64Mb GeForce3 Ti200 (AGP4X)	\$87
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MiniTower InWin T515 (P4 Ready, 300W) microATX	\$76
Монитор: 15" TFT Prestigio P150 (250 cd/m2, 300:1, 1024x768@60Hz, TCO 99)	\$296
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	\$4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	\$1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$5
Итого:	\$698,2
Опция 1: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

например, ввиду своевременности праздника 8 марта вполне уместным будет собрать компьютер, изначально предназначенный для сестер наших меньших...

В качестве основы возьмем недавний и весьма любопытный набор системной логики SiS 648. Одним из его основных преимуществ является поддержка памяти DDR400. На данный момент это самая быстрая разновидность DDR, и в игровых бенчмарках ее использование способно принести более чем ощутимый прирост. Результаты отдельных тестов демонстрировали производительность, сравнимую с i850E+ RDRAM (PC800).

Проведя локальный опрос женского населения в масштабах редакции, мы выяснили, что...

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB DFI AD77 Infinion (Socket A, VIA KT400, Raid, Lan, DDR400, AGP-8x, Sound, SATA150, ATX)	\$110
Процессор: AMD Athlon XP 1800+ (266 MHz, Socket A)	\$70
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu+	\$8,5
(Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$44
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$100
Видеоплата: 64Mb NONAME GeForce3 Ti200 (AGP4X)	\$87
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$761,5
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$87
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Chaintech GT20 GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$55
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB11 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Microstar MS-6585 (648 MAX) (Socket 478, SIS 648, FSB533, AGP8x, ATA133, Sound, ATX)	\$100
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$119
Охлаждение: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 256 Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$44
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$100
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$87
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$800
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$87
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Chaintech GT20 GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$55
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB11 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Chaintech CT-7KJD (Socket A, AMD 761, ATA100, AGP, Audio, 2DDR, ATX)	\$65
Процессор: AMD DURON 1300MHz (200 MHz, Socket A)	\$41,5
Охлаждение: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин, Ball) N24B	\$3,5
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$44
HDD: 30Gb Samsung SV0301H	\$68
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$60
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$476
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2100, 133MHz/266Mbps)	+\$44
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$27
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

...Истинно-дамский компьютер должен соответствовать пяти следующим критериям:

- он должен быть красивым, как я (под "я" имеется в виду не автор текста, а каждая опрошенная девушка в отдельности — прим. ред.);
- на нем должны запускаться игры **The Sims** и **Need for Speed**;
- чтобы на нем можно было рисовать (в смысле не на самом компьютере, а с его помощью — прим. ред.);
- чтобы можно было нормально лазить в интернете по чатам и форумам;
- чтобы не ломался.

Исходя из этого, мы выбрали недорогую, но функциональную и надежную материнскую плату **ASUS P4S8X Gold** с портом **AGP8X**, встроенной шестиканальной аудиоподсистемой, **USB 2.0** и сетевым интерфейсом **Ethernet 10/100**. На роль процессора номинирован **Celeron 1700 МГц** с ядром **Willamette-128**. Нельзя забывать, что финансирование 8-мартовского компьютера полностью ложится на крепкие мужские кошельки, а сегодня именно этот чип, при всех своих достоинствах, является лучшим бюджетным решением для платформы **Socket 478**.

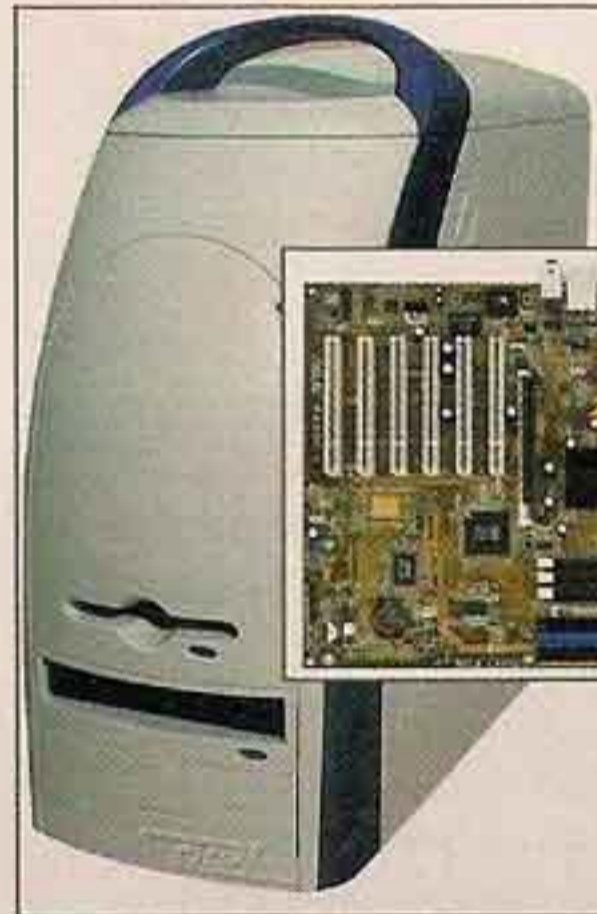
Все великолепие упаковано в миниатюрный **MicroATX** корпус **InWin T515**, модифицированный новым **300-ваттным** блоком питания с "хвостиком" для **Pentium 4** и укомплектованный дополнительным **12-вольтовым** вентилятором для лучшего охлаждения.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Sotek SL-85DRV4-C (Socket478, VIA P4X266E, DDR, AGP, Sound, ATA133, ATX)	\$69
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$65
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$44
HDD: 30Gb Samsung SV0301H	\$68
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$60
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$22
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$500
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Mb (PC-2100, 133MHz/266Mbps)	+\$44
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$27
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72



ком" для **Pentium 4** и укомплектованный дополнительным **12-вольтовым** вентилятором для лучшего охлаждения.

Размышляя над выбором монитора, наши эксперты пришли к единодушному мнению, что он должен быть плоским, экологически безвредным и вообще жидкокристаллическим. Например, таким, как **Prestigio P150**, имеющий вполне стандартные, приемлемые для комфортной работы характеристики при очень скромной цене и обаятельном дизайне.

Далее свое законное место в корпусе заняла дорогущая, но необходимая в нашем деле память **DDR400**, видеокарта **GeForce3 Ti200** и жесткий диск **Maxtor MX2B020H1**. Общая сумма в итоге составила **698** целых и две десятых американских доллара. На наш взгляд — более чем скромно для милого подарка любимой девушке на **8 марта**.

Оборудование предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com)



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-7NJS ZENITH (Socket A, NVIDIA nForce2, AGP 8X, 5.1 Sound, LAN, IEEE1394, USB 2.0, Serial ATA, ATA 133, ATX, 3 DDR DIMM)	\$183
Процессор: AMD ATHLON XP 2700+ (333 MHz, Socket A)	\$398
Охлаждение: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$26
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	\$109
HDD: 185,2Gb IBM IC35L180AVV207-1 (ATA100, 7200rpm)	\$308
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$455
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3623
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG 512 Mb	+\$109
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: INTEL KD-850EMVRL (Socket478, i850E, FSB533, 32 bit RIMM USB 2.0, Sound, LAN, ATX)	\$162
Процессор: Pentium-4 3,06E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478, Hyper-Threading) BOX	\$660
ОЗУ: Samsung RIMM 512 Mb (PC1066, 184pin, 16bit)	\$285
HDD: 185,2Gb IBM IC35L180AVV207-1 (ATA100, 7200rpm)	\$308
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$455
Дисковод 1: DVD+RW HP 200xi 12/10/32x IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$4014
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG RIMM 512 Mb PC1066	+\$285
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Купил Athlon XP 2000+, поставил на материнку Elitegroup K7VTA3 (VIA KT333). Но процессор определяется как 1250 МГц, а в 2000+ вроде 1667 МГц? И вот задумался, то ли меня... хм, то ли что-то нужно сделать.

Скорее всего, сборщики просто ошиблись с джамперами на материнской плате или с настройками в BIOS. Для начала посети BIOS и проверь частоту системной шины (если в твоём BIOS ее можно менять). Там же должен быть указан множитель (но менять его нельзя). Если множитель твоего процессора 12,5, значит, все в порядке — у тебя именно Athlon 2000+. Частота системной шины с таким множителем должна быть равна 133 МГц. А у тебя она скорее всего 100 МГц. Просто выставь частоту 133 МГц, и процессор определится правильно.

Если же в BIOS менять частоту системной шины нельзя, вскрой корпус и, сверившись по руководству к материнской плате, переставь джамперы в положение, соответствующее частоте 133. И все вернется на круги своя.

Меня очень интересует способ кодирования видео, использованный в играх "Рандеву с незнакомкой" и "За стеной". С помощью каких программ можно закодировать видео, и какова вероятность взлома?

Насколько я знаю, в обеих этих играх, как и во многих подобных, нет какого-то особого алгоритма кодирования. Они используют общепринятые кодеки (DivX, Smack, Bink и т.д.), иногда просто изменяют расширения на какую-нибудь белиберду или удаляют так называемые "хедеры" (первые несколько байт файла, которые показывают его тип).

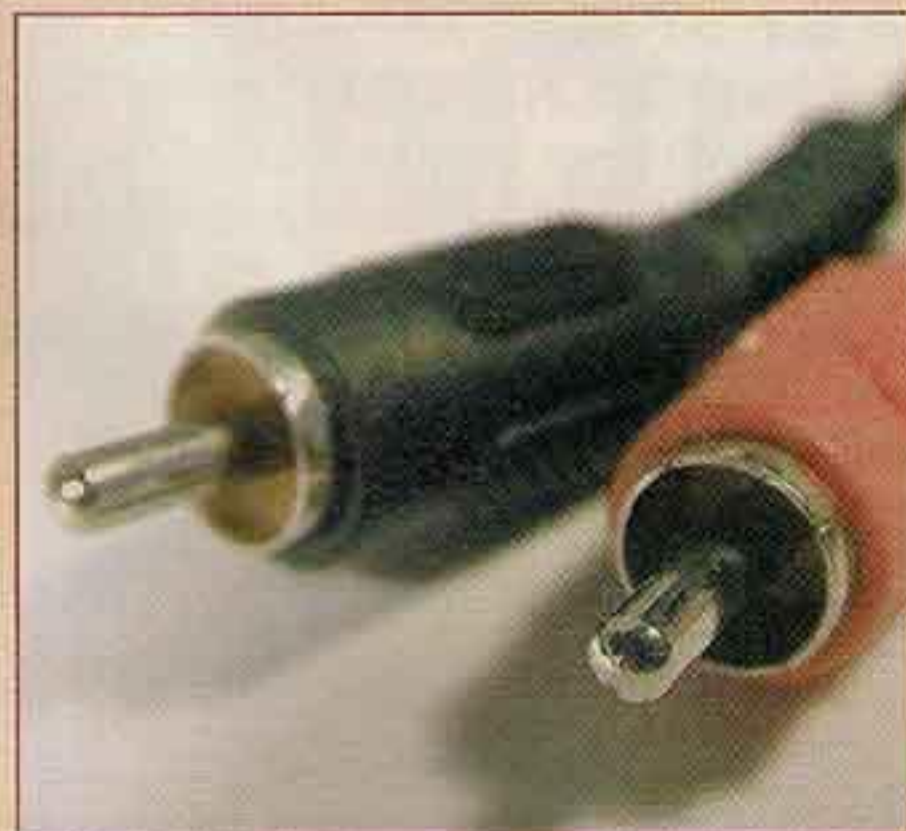
Так что вопрос ты задал не совсем корректно. Никому ничего взламывать не приходится — все и так открыто. Просто для каждого типа файлов нужен соответствующий кодек и минимум смекалки. Например, для воспроизведения и кодирования форматов Bink и SMK нужна программа Rad Video Tools, которая неоднократно посещала наш диск.

Живу в селе, местная АТС шаговая, 60 км до провайдера. Соединяюсь с инетом только на скорости 4,8 кбит/с. Провайдер говорит, что соединение должно быть не ниже 19 кбит/с. Мол, настройки у меня не те. Это правда? Какие настройки надо исправить?

Для начала воспользуйся каким-нибудь "ускорителем интернета" — то есть утилитой, оптимизирующей настройки соединения (совсем недавно на нашем диске был Throttle). Некоторые из них и впрямь помогают. Потом уменьшай число ретрейнов. Когда модем соединяется с другим модемом, они начинают вместе договариваться о скорости. Если в одном из модемов верхняя планка скорости стоит на максимуме (115200 бод), они начнут пробовать разные скорости, постепенно снижая их. Каждая такая попытка длится определенное время и может повесить связь. Поэтому, если искусственно понизить максимальную скорость в настройках модема, связь будет более стабильной. С твоим соединением целесообразно понизить скорость до 14400 бод. С помощью AT-команд в строке инициализации модема (есть такие опции в настройках модема) установи время ожидания захвата несущей = 40, время ожидания несущей = 100. Конкретные AT-команды я тебе подсказать не могу, тут все от модема зависит. Ищи документацию по своему модему в Сети.

Можно ли без всяческих "железных" изысков переписать звук с магнитофона (муз. центра и т.д.) на компьютер? Если да, то как и с помощью чего?

Совсем без изысков нельзя, ибо электрические сигналы, увы, пока не научились передаваться воздушно-капельным путем. Для старта можешь попробовать наиболее простой вариант — включи магнитофон и к его динамику поднеси компьютерный микрофон, а в Windows в программе "Звукозапись" (Sound Recorder) включи "запись" (за тавтологию винить переводчиков Microsoft). Отмечу, что качество при таком способе будет более чем ужасным.



Гораздо правильнее будет приобрести такой небольшой изыск, как аудишнур со стереоджеками на концах. Конечно, можно и с моноджеками, но тогда у тебя не будет стереосигнала. Да, кто не знает, джек (мини-джек, на самом деле) — это такой стандартный штекер, повсеместно применяемый в наушниках, плеерах, звуковых картах и прочей музыкальной аппаратуре. Если у тебя не слишком распальцованные колонки, на концах их сигнальных проводов находятся именно мини-джеки.

Провод следует воткнуть одним концом в вход Line In звуковой карты, а другим — в аудиовыход магнитофона. Впрочем, у магнитофона может и не быть аудиовыхода (сейчас это не редкость), тогда втыкай в выход для наушников (уж он должен быть наверняка). Запускай ту же "Звукозапись" и пиши на здоровье.

Провод следует воткнуть одним концом в вход Line In звуковой карты, а другим — в аудиовыход магнитофона. Впрочем, у магнитофона может и не быть аудиовыхода (сейчас это не редкость), тогда втыкай в выход для наушников (уж он должен быть наверняка). Запускай ту же "Звукозапись" и пиши на здоровье.

Решил я как-то дефрагментацию сделать. Включил Norton Speed Disc, и на первых секундах сканирования он мне написал: "ИЗБРАН-1 contains illegal long file name entries on drive C:", потом он меня послал такими словами: "An error has been detected that can be fixed by running NDD. We recommend that you run it now". Этот самый NDD (Norton Disk Doctor) сканирует первые три пункта и начинает сканировать заново, до бесконечности. Решил стандартную дефрагментацию запустить. Она доходит до первых трех процентов и начинает сканировать заново. Стандартная лечилка диска тоже доходит до половины и рестарт делает. Я не знаю, что делать... Форматировать так неохота, и уж тем более новый винт покупать... Помогите!!!

Уж сколько раз твердили миру не запускать лечилки подлые из-под виндов...

Каждый раз, когда Windows требуется обратиться к файлу подкачки, твоя, вероятнее всего старая, версия NDD воспринимает это как личную файловую измену и пытается сканировать диск заново. Так как обращения к своему происходят регулярно — весь процесс зацикливается.

Перезагружайся и запускай NDD из-под "good old MS-DOS". Он просканирует диск, почешет репу, и в итоге, скорее всего, все вылечит. Но! Есть ошибки, с которыми даже NDD справиться не может. В частности, с твоей ошибкой "длинных имен файлов" связан один очень неприятный момент. Иногда NDD сообщает о такой ошибке, если повреждены записи текущего кластера. В этом случае, "пока лечит", он так "покалечит" твои файлы, что мало не покажется. Поэтому, прежде чем соглашаться вносить изменения, запусти NDD еще раз и прогони полный текст поверхности диска. Если он найдет сбойный кластер, считай, ты избежал крупной неприятности. NDD пометит этот кластер как сбойный, и можно позволить ему вносить изменения в эти самые файлы с длинными именами.

Еще один вариант — совсем уж невероятный в свете того, что дата отправки письма 2003, а не 1997 год... В общем, старые и глупые английские версии Norton Disk Doctor не разумели русские имена файлов и официально считали их "illegal long file name"... В этом случае спили мушку, Джонни...

Объясните, пожалуйста, что такое альфа- и бета-версии игр и чем они отличаются.

Это промежуточные версии игр, которые по тем или иным причинам еще непригодны для конечного пользователя. Или пригодны, но с оговорками. Разработчики обычно выпускают альфа- и бета-версии игр со словами: "Можете посмотреть, заценить, поиграться, но мы ни за что не отвечаем".

Официальная классификация такова. **Альфа-версия** — это прототип, призванный в основном продемонстрировать технические возможности будущего продукта. Изредка в "альфе" можно встретить зачатки геймплея, укомплектованные ранними набросками сюжета. Глюки, фатальные ошибки, запуск и конфигурирование движка через командную строку считаются на данном этапе более чем нормальным явлением. Главная целевая аудитория, для которой выпускается альфа, — это издатели и изредка представители СМИ.

Бета-версия — это уже по сути своей нетленный образ будущей игры. Ее истинное лицо, которое с этого момента останется практически неизменным. Предназначение "беты" — это поиск и геноцид всевозможных ошибок, а также доведение до ума геймплея, который дебютирует именно в бете. Основная масса счастливых до тела игры на этой стадии, классифицируется как "бета-тестер".

В бенчмарке 3DMark2001 SE в ряде тестов с включенным антиалиасингом мой компьютер набирает 3758 баллов, а с выключенным — 7257. Почему такая большая разница?

Антиалиасинг — это способ получения плавных границ между объектом и фоном путем интерполяции краевых пикселей текстуры. Увы, на данный момент действительно быстрого и экономичного алгоритма для выполнения такой, казалось бы, пустяковой операции не существует.

В реалиях современности — антиалиасинг есть суть весьма и весьма ресурсоемкий процесс. Для вящего понимания попробуйте представить себе, что для каждого пиксела необходимо просчитать матрицу из 16, 32, а то и 64 соседних пикселей (зависит от типа антиалиасинга). Наиболее распространенный алгоритм называется "субпиксельный антиалиасинг". Его суть в том, что вся сцена рендерится в большом разрешении (суперсэмплинг), а потом сжимается до размера экрана. Значительно ускоряет этот процесс тот факт, что ускорители обрабатывают сцену не целиком, а по частям. Для каждого региона нужно выполнить отдельный субпиксельный антиалиасинг. Когда в играх ты задаешь 2x или 4x режим антиалиасинга, то как раз и определяешь, во сколько раз виртуальный фрейм больше реального, а это напрямую влияет на качество изображения (чем больше — тем лучше).

Акселераторы ускоряют этот процесс либо частично, либо вообще не ускоряют. Следовательно, всю работу по интерполяции приходится выполнять центральному процессору. Отсюда и падение производительности.

Бонус

Подрубрика "Бонус" на глазах становится все популярнее и читабельнее, что, конечно, не может не радовать. Приятно, что вы, наши ув. читатели, не просто копируете советы, но кропотливо пытаетесь приспособить их под свои нужды, а иногда даже удивляете меня неожиданными выводами. Вот, например, наш постоянный читатель **Евгений Горявин** придумал свой собственный оригинальный вариант прикола "Перезагрузка компьютера после загрузки". Дадим ему слово.



Создайте текстовый файл с расширением `vbs` и пишите в нем:

```
Sub Zapadlo(Upss,Wait)
Set WshShell=WScript.CreateObject("WScript.Shell")
X=WshShell.Run(Upss,Wait)
End Sub
Call Zapadlo("rundll32 shell32,SHExitWindowsEx-1",True)
```

Это обыкновенный `VBScript`. Далее на компьютере жертвы запускаем `Regedit` и в ключе `HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run` создаем строковой параметр `StartUP_Script` со значением, равным пути к нашему скрипту. Перезагружаемся, и...

Способ очень хороший, а главное — действенный. В моем — изначально — варианте (прошлый выпуск "Горячей линии") более или менее подкованный юзер смог бы найти и нейтрализовать источник заразы. В варианте же Евгения это становится на порядок сложнее, так как мало кто знает про существование ключа `\CurrentVersion\Run`, а также про факт коварности невинного `vbs`-скрипта.

При внесении изменений всеми силами постарайтесь не удалить по ошибке действительно нужные параметры. По этому же адресу могут быть прописаны некоторые полезные утилиты.

Обратите внимание на то, что этот же способ можно использовать не только для создания развеселых подлянок. `Windows` весьма неплохо говорит на `VBScript`, и наш святой долг этим фактом воспользоваться. Например, таким образом реально сотворить служебный скрипт, который будет запускаться при старте системы и делать что-нибудь полезное. Например, качивать из интернета свежий троян... Но об этом в следующий раз...

У меня такая проблема. Недавно переустановил драйвер видеокарты (NVIDIA Riva TNT 2) на NVIDIA Defonator XP ver.29.42. После перезагрузки разрешение с 1024*768 переключилось на 800*600 и само изображение на мониторе было как бы в окне. Я опять поставил 1024*768, и теперь большинство игр идут не растягиваясь по экрану, а тоже как бы в окне 800*600, кроме начального меню (game, options и т.д.), если только в опциях игры не поставишь разрешение 1024*768. Посоветуйте, пожалуйста, как сделать так, чтобы изображение игры растягивалось по экрану независимо от разрешения в игре.

Проблема, которую ты описал, кроется не в видеокарте, а в мониторе. Дело в том, что в мониторе есть специальная постоянная память, где записываются параметры изображения для разных режимов и разрешений. При смене разрешения экрана (это происходит, когда тыходишь в игру, перемещаешься из меню игры в главное окно игры или возвращаешься обратно в систему) монитор в своей памяти находит эти параметры и применяет их. Если ты с помощью элементов управления монитора изменяешь его параметры (в том числе высоту и ширину изображения, его смещение по вертикали и горизонтали), эти параметры применяются и запоминаются только для текущего разрешения. Кроме того, в разных разрешениях параметры экрана выражаются в разных единицах (из-за несопоставимости текущего размера пиксела и зерна экрана). Вот в этом и кроется твоя проблема. Как все это дело исправить? А очень просто. Переведи монитор в разрешение `640x480` с помощью панели управления. Теперь элементами управления на самом мониторе растяни изображение на весь экран. Теперь поставь разрешение `800x600`. Снова растяни изображение на весь экран. Теперь поставь `1024x768` и опять растяни изображение на весь экран. Теперь в памяти монитора хранятся правильные параметры для каждого из разрешений.



В некоторых случаях этот фокус может не пройти, потому что монитор хранит отдельные настройки не только для разных разрешений, но и для сочетания разрешение-частота обновления. Изменять эти настройки можно с помощью специальных утилит вроде `Nvidia Refresh Rate Fix`, который неоднократно выкладывался на наш диск.

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Китайский переполох

Китай. Июнь 2002 года. В результате пожара, вспыхнувшего в одном из интернет-кафе Пекина, погибло двадцать пять и было ранено двенадцать человек. Казалось бы, много воды утекло с тех пор, но нет. Китайские власти навсегда запоминуют подобные инциденты и делают все возможное для их дальнейшего предотвращения. Так, за вторую половину 2002 года в Китае было проинспектировано сорок пять тысяч интернет-кафе, из которых было закрыто три с половиной тысячи, а деятельность еще двенадцати тысяч была приостановлена в связи с необходимостью полного переоборудования помещений, дабы они соответствовали всем нормам безопасности. Количество пользователей интернета в Китае неуклонно растет, и большая часть их ежедневно направляются именно в интернет-кафе, чтобы провести часик-другой в глобальной паутине. Для примера: количество пользователей интернета в Китае в 2002 году составило около пятидесяти восьми миллионов. А ежегодный прирост равняется 28,7 миллион. Таким образом, если подобные темпы роста сохранятся, в самое ближайшее время Китай обгонит США по количеству подключенных к Сети человек.

В США, кстати, также обеспокоены судьбой киберкафе. Правда, по другой, нежели в Китае, причине. В США — множество мелких преступных группировок, состоящих в основном из детей до восемнадцати лет и молодчиков в районе двадцати. Любимые места скопления этой возрастной категории — злополучные киберкафе. В результате в последнее время очень часто отмечаются серьезные стычки между молодежью либо на выходе из кафе, либо непосредственно в них. В ход идет все: от стульев до огнестрельного оружия. В связи с этим в Америке подумывают о введении специальных лицензий для интернет-кафе, вроде тех, которые уже давно выдаются владельцам залов с игровыми автоматами.

Погружение в There



Roverboard — своеобразный скейтборд будущего, которое наступит в виртуальности всего через год.

Желание поскорее погрузить если не весь мир, то хотя бы его часть в виртуальность не даст спокойно спать разработчикам компьютерных развлечений. Очередной “прорыв” собирается в самом ближайшем времени совершить компания **There Inc.**. Собственно, на выставке электронных технологий **Consumer Electronic** в Лас-Вегасе **There Inc.** уже немного прорвалась. Сейчас происходит процесс тщательного зашивания образовавшейся прорехи. А имело место быть следующее.



Тузиком управляет AI, но разработчики считают, что этого вполне достаточно для точной эмуляции поведения живой собаки.

Некоторым избранным на выставке была продемонстрирована рабочая — с оговоркой “почти” — модель виртуального пространства **There**, разработка которого идет вот уже без малого четыре года. Со слов тестеров и по заявлениям самих разработчиков, **There** — это настоящий прорыв в моделировании интернет-зависимых миров. Конкретика пока не оглашается, но известно, что за основу взят “уникальный 3D-движок”, позволяющий даже при низкой скорости коннекта отображать огромные пространства. Значит — у нас есть 3D-мир. Разработчики создали “уникальную систему перемещения по виртуальному миру и систему взаимоотношений между персонажами”. Значит — у нас есть наше альтер эго и некие законы, по которым существует игровая вселенная. В последней фразе и кроется основная особенность проекта. По заверениям создателей, вселенная никакая не игровая, а именно реально-виртуальная. **There Inc.** утверждают, что аналогия с **The Sims Online**, как самая напрашивающаяся, неуместна. В играх персонаж существует по строго определенным законам, которые и не позволяют забыть, что вы всего лишь играете. В мире **There** законы создают сами игроки. На территории виртуального государства будут действовать свои законы, своя валюта — терабаксы...



Виртуальные гонки на авто. Лозунг разработчиков — свобода выбора каждому жителю **There**.

Звучит — слаще некуда. Но кое-что смущает. Во-первых, за возможность расплачиваться виртуальной валютой придется сначала заплатить немалые и вполне “живые” деньги. Во-вторых, серьезно проапгрейдить машину — движок хоть и шустрый, но только на чвысших “Пентиумах”. В-третьих, все побывавшие в мире **There** заявляют в многочисленных интервью, что они именно играли. То ли разработчики где-то слукавили, то ли для полного “погружения” нужно больше времени, чем те несколько часов, которые были отведены на тестирование. Сейчас разработчики спешно латают дыры, на которые указали бета-тестеры (тестирование началось около месяца назад, но на сайте проекта — www.there.com — по-прежнему можно подать заявку). Релиз же **There** запланирован на конец 2003 — начало 2004 года. Понятно, что на момент выхода развлечение будет не для рядового россиянина, но владельцы толстых кошельков и каналов уже сейчас могут готовиться.

Семью — с молотка!

Фантасты часто бывают людьми эксцентричными. Точнее, эксцентричные люди часто становятся фантастами. Неординарное мышление, нередко кругозор, обусловленный интересом ко всему нестандартному... Известный американский фантаст **Стивен Янг** неординарность свою проявил совсем уж оригинальным и в то же время комичным способом. Заручившись согласием домашних, он выставил на интернет-аукционе **eBay** свою жену и детей. Всего за пять миллионов долларов можно было получить право на “безвременные платонические отношения” с женой Янга, возможность делать подарки детям и разрешение получать приглашения на домашние сабантуи. Желающих сделать покупку оказалось множество. Увы, торги так и не состоялись, **eBay** прикрыла продажу, сославшись на запрет продавать людей. Хотя Янг напрямую чело-векоторговлей и не занимался.

Что интересно, не так давно на том же eBay и столь же безуспешно один участник аукциона пытался продать один из Калифорнийских городов.

А вот кому XXX...

Контроль за распространением XXX-продукции в нашей стране пока поставлен из рук вон плохо. Под видом "легкой эротики" воротилы подпольного CD-бизнеса могут впарить настоящий хардкор, а под невинной этикеткой очередной серии "Сейлор-Мун" может скрываться откровенный хентай. Но с некоторыми проявлениями XXX-культуры наши органы правопорядка научились-таки бороться. Например, с интернет-порно. Сайтов соответствующей тематики в зоне .RU сейчас на порядок меньше, чем года три-четыре назад. Во-первых, приняты законы, регламентирующие распространение XXX-материалов через Сеть. Во-вторых, ряд сетевых порномагнатов уже отбывают свои сроки в местах не столь отдаленных. Но некоторые все равно не унимаются и изыскивают новые, порой весьма оригинальные способы для заработка на натуре. Не так давно в Екатеринбурге были арестованы организаторы пяти подпольных порно-студий. Студенты технических вузов зарабатывали на жизнь, продавая через Сеть тела своих сокурсниц и специально привлеченных актрис, не сумевших еще подыскать иную денежную работу. Зарабатывали просто. Транслировали в интернет изображение с откровенными сценами — как порно, так и эротического содержания. Минута бесплатно. Каждая последующая — два доллара. Среди россиян забава популярностью не пользовалась, а вот европейцы с удовольствием раскошались, так сказать, с удовольствием. Оборот составлял около 900 000 рублей в месяц. Как прибавка к стипендии — совсем не плохо. Столь же хитрый способ заработка был избран потому, что очень сложно доказать причастность каждой студии к реализации порно-продукции. Записей-то нет, трансляции велись "в живую".

Рунет наступает

Ни для кого не секрет, что количество интернет-пользователей растет колоссальными темпами. Но куда меньше народу осведомлены, что Россия находится далеко не на последнем месте. И скачок с этого самого "далеко не" мы сделали в прошедшем 2002 году. Именно за этот год количество доменов в

зоне .RU удвоилось. Вы не ослышались и не "обчитались". За 2002 год было зарегистрировано столько отечественных сайтов, сколько за четыре-пять лет до этого. Так что — здорово живем. И ничего, что более половины этих сайтов принадлежат корпоративным структурам, еще немного — и странички рядовых пользователей вырвутся по числу вперед. И не забывайте, что полным ходом идет регистрация доменных имен в зоне .SU. На данный момент в ней зарегистрировано — страшно подумать — 10 имен. И еще 50 заявок находятся на рассмотрении.

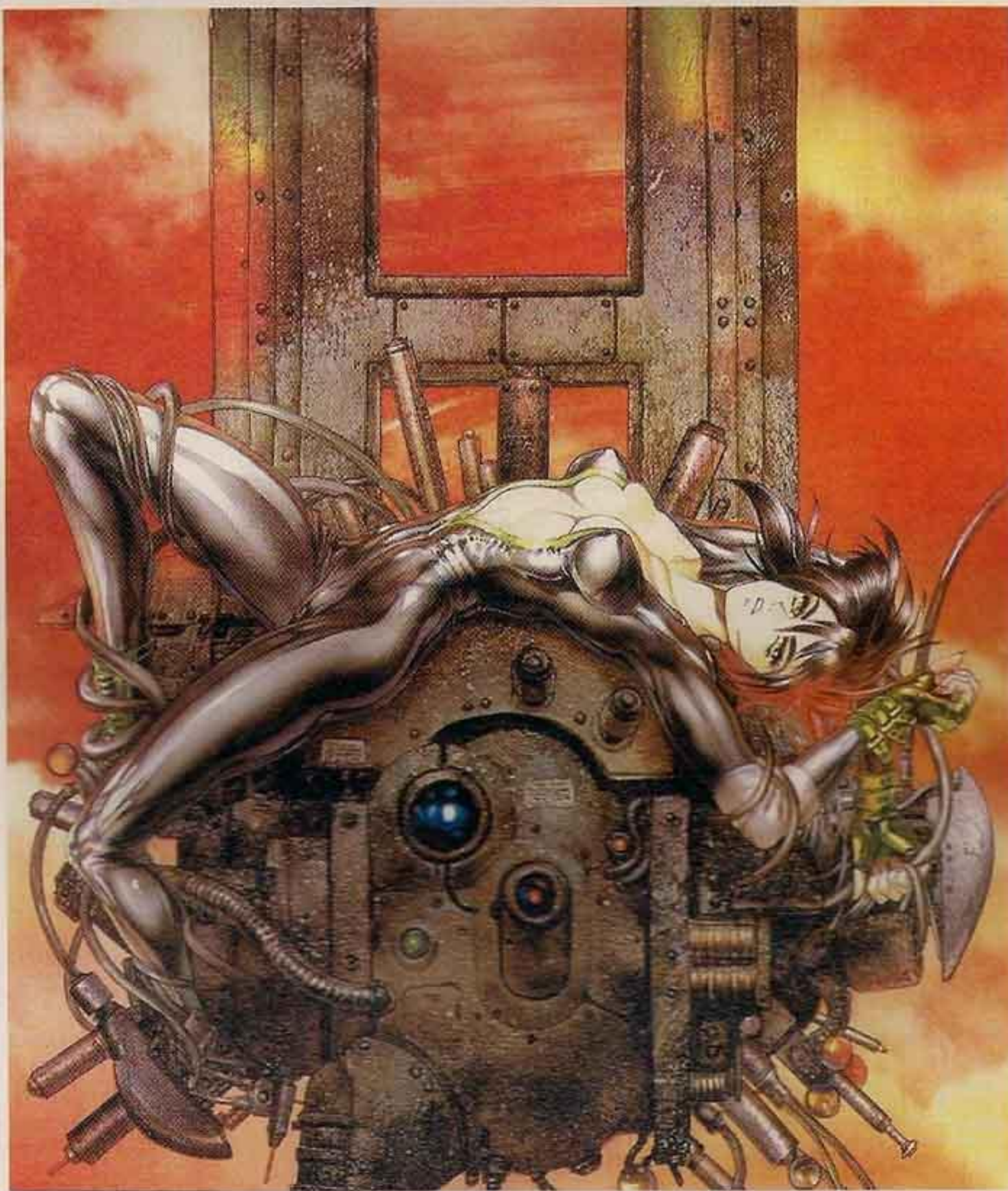
SEX.COM за 67.000.000\$

Нелегкая продолжает качать по экономическим волнам один из самых популярных на Западе XXX-ресурсов — SEX.COM. Напомним, что домен был украден у официального владельца **Стивена Кохена**, после чего весь доход сайта начал поступать в карман некоего **Гарри Кремена**. Все началось еще в далеком 1994 году — на заре становления интернета, — когда Кохен зарегистрировал в компании **Network Solutions** на свое имя сетевой адрес sex.com. Прошло чуть больше года, представители **Network Solutions** получили письмо от товарища Кремена, в котором сообщалось, что он является официальным представителем Кохена и что последний просит перерегистрировать интернет-ресурс на имя Кремена. Не заподозрив неладного, в **Network Solutions** поменяли владельца сайта. А бумаги-то были поддельными. Кохен подал в суд, но в возвращении домена

ему было отказано. Шло время, sex.com начал приносить Кремену фантастический доход. Понятно, что Кохен снова подал в суд, с целью возместить ему моральный и материальный ущерб. Несколько заседаний в суде — Стивен просит уже 67 000 000 долларов, — и вот вопрос уже почти решен положительно. Всего одно заседание калифорнийского суда отделяет Кохена от внушительной суммы на банковском счету. Но одно остается непонятным: кто же выплатит компенсацию? Кремен, как фальсифицировавший документы, или **Network Solutions**, проглядевшая подделку?..

Величайшая вирусная эпидемия

Не так давно в Сети разыгралась одна из самых сильных — как по количеству зараженных машин, так и по последствиям — вирусных эпидемий. Виновником вирусного "торжества" стал интернет-червь **Helkern** (также известный как **Slammer**). Принцип работы вредоносной программы несложен. **Helkern** заражает машины, на которых установлен пакет **Microsoft SQL Server 2000**. Если учесть, что под управлением этой системы баз данных находится значительное число серверов во всем мире, нетрудно догадаться, к каким последствиям это могло привести. Сам **Helkern** — это бестелесный вирус, все вредоносные действия он производит в системной памяти компьютера. Как следствие, обнаружить и нейтрализовать вирус не так просто, как обычную вирусную программу, работающую с обращением к диску. Когда вирус обосновывается на сервере — может быть заражен только компьютер с установленным **SQL Server 2000**, так что простым пользователям волноваться не о чем — он начинает рассылать по имеющимся адресам свои копии, многократно увеличивая трафик. В большинстве случаев сервер просто подвисает, оказывается отрезанным от всего интернета. Эпидемия очень похожего бестелесного вируса — **CodeRed** — уже имела место в 2001 году, но она не приняла такого масштаба, как эпидемия **Helkern**. Если бы не своевременные слаженные действия провайдеров, Мировая Сеть могла бы оказаться разорвана на несколько несвязанных между собой частей. Но утилиты фильтрации пакетов были вовремя установлены, и целостность интернета удалось сохранить. Сейчас эпидемия остановлена, **Helkern** еще встречается в интернете, но о массовом заражении речь уже не идет. ■



ОТ РЕДАКЦИИ

Начиная с этого номера, в разделе "Интернет" стартует новая рубрика — "ИГРА В ОНЛАЙНЕ". В ней мы в доходчивой форме будем рассказывать вам о том, какие существуют хорошие онлайн-игры и как в них играть из России. Вместо болтологии на тему "существующих онлайн-игр", которые "супер", но в которые играть далеко не всегда получится по тем или иным причинам, мы будем давать вам четкую информацию: где взять игру, как подключиться, сколько заплатить (и нужно ли платить вообще; все в рамках закона, конечно же).

Помимо рассмотрения чисто онлайн-игр, мы уделим внимание обычным современным играм с поддержкой мультиплеерного режима. Судя по вашим письмам, многим непонятно, как начать играть в интернете. Есть игра, есть многопользовательский режим. Но что сделать, на какую кнопку нажать, какие настройки выбрать, чтобы без лагов законnectиться даже на модемном соединении — вот это обычно и вызывает зат-

руднения. Будем решать проблему вместе. И заодно, в рамках рубрики мы также будем рассказывать, как сконnectиться между собой для игры по модему и по сетке (LAN).

С удовольствием рассмотрим ваши предложения, пожелания, мысли по поводу нашего начинания. Есть идеи по новым темам, которые можно было бы рассмотреть в рамках раздела, — пишите. Сами знаете что-то, о чем было бы интересно прочитать всем геймерам — опять же, пишите на адрес "Игромании".

В ближайших номерах, помимо прочего, ждите руководства по игре через интернет в *Anarchy Online*, *America's Army* и *Need For Speed: Hot Pursuit 2*. А сейчас мы, дабы заложить для новой рубрики прочный фундамент, представляем вам статью "Пусть Аватара", посвященную самой популярной в последние годы онлайн-игре на территории России — *Ultima Online*!

Алексей Кравчун, редактор

Олег Панов (nautilus@allods.net), Александра Евдокимова (miroku@nm.ru)



К нам в редакцию постоянно приходили письма с просьбами рассказать на страницах журнала об *Ultima Online* (в общепринятом сокращении — *UO*). Мы долго держались, понимая, что, раз подняв тему, отказаться от публикации материалов об игре будет сложно. Ведь мир *UO* — огромен, и писать о нем можно бесконечно. Но писем с просьбами было слишком много, и запуск новой рубрики — "Игры в онлайн" — стал решающим фактором. Специально для геймеров, которые мало знакомы с миром *UO*, мы и подготовили эту статью. Краткий ликбез по "Ультиме". Как оказаться в мире великой игры...

Очарование простоты

UO — игровая вселенная. Действие игры разворачивается в Британии — мире, чем-то похожем на земное средневековье, но в котором существует магия, в подземельях живут безжалостные монстры и служители тьмы, в поисках философского камня бродят алхимики, а ремесленники снабжают всем необходимым храбрых исследователей. "Это мир, где вы родились, проживете и умрете", — гласит один из рекламных слоганов игры. Игра создает ощущение реальности происходящего. Игровой мир проработан до мелочей: есть моря и океаны, континенты и острова, забытые территории, непроходимые скалы и, конечно, города и деревеньки. В *UO* действуют основные законы экономики: потребности безграничны, ресурсы ограничены лишь временем, которое вы можете потратить на их добычу, а цену определяют спрос и предложение.

Виразж успеха

Успех *UO* во многом обусловлен возможностью одновременно присутствовать в игре сотням... тысячам человек! При этом игру можно запускать на каком-нибудь P-100. Enter — и ты погрузился в мир, ничем не похожий на наш. Можно стать доблестным рыцарем или коварным магом, безжалостным убийцей или добрым служителем порядка, а можно быть мирным кузнецом или плотником, который славится на весь мир своими товарами и при этом ни разу не держал оружие в руках. Богатство возможностей — еще один секрет *UO*, обеспечивший игре такую популярность.

Для того чтобы начать полноценно играть в "Ультиму", следует запастись терпением, причем немалым. Прокачка персонажа — неотъемлемая часть игры, она занимает очень много времени. Умения (иначе скиллы, от английского *skill*) тренируются медленно, в зависимости от их важности. Это может занять от месяца до года, смотря сколько времени вы будете уделять игре и какие умения захотите развить у своего персонажа. Так что будьте готовы посвятить игре достаточно часов в сутки. Если такой возможности нет, то лучше и не начинать играть.

Для некоторых игра становится своеобразной эмуляцией жизни, часто лучшие друзья назначают друг другу встречи не в реальности, а в одном из многочисленных кабачков волшебной страны. Виртуальные деньги, виртуальные ресурсы и виртуальные дома — все это продается за реальные деньги на множестве онлайн-аукционов (на том же *eBay*), и в покупателях нет

недостатка.

Игра дает возможность зарабатывать золото и переводить его в обычные деньги; кое-кто даже зарабатывает в *UO* деньги на жизнь в реальной реальности.

По следам драконов

Работа над миром игры началась в 1995 году, и впервые запустили *UO* 27 сентября 1997 года. Родина игры — США, но игроки собираются на ОСИ (официальный сервер игры) со всего мира. Создателем игры является *Ричард Гэрриот*, иначе — *Лорд Бритиш*, персонаж игры. *UO* (аббревиатура среди игроков принято писать именно на русском языке) стала первой виртуальной вселенной, в которой одновременно могли существовать тысячи игроков со всего мира, первой *MMORPG*, революционным зарождением второй реальности.

Вселенная "Ультимы" сначала напоминает стандартный фэнтези-мир, но есть одна загвоздка — он связан с нашим миром некими загадочными путями, и жители двух этих миров могут перемещаться из одной вселенной в другую. Именно так в свое время попал в Британию ее теперешний властитель, Лорд Бритиш (или мистер Гэрриот, кому как больше нравится). Под его мудрым управлением страна цвела, как яблоня по весне. Но однажды случилась беда. Волшебник Мондейн, искавший тайны вечной жизни, убил своего отца ради Камня Бессмертия и направил все свое могущество против королевства *Sosaria*. Тогда Лорд Бритиш решил на отчаянный шаг — призвать героя из параллельно-

то мира (нашей, между прочим, реальности) для защиты страны, ему выпала судьба стать вечным хранителем страны, Аватаром. Наш герой зарубил мага мечом (светлые силы, как всегда, победили) и разбил Камень Бессмертия... но в каждом осколке оказалась точная копия Сосарии.

На каждом из множества этих осколков и проходит наша игра... отсюда же идут названия шардов (*shard* — по-английски *осколок*), или серверов "Ультимы Онлайн".

Где ты, УО?!

Лицензионную коробку с игрой можно либо купить в специализированных компьютерных магазинах, либо заказать через интернет-магазин. Вместе с лицензионной версией игры вы получите код для регистрации на официальном сервере и месяц бесплатной игры в подарок.

На сегодняшний день издано пять версий игры: *Ultima Online (2D)*, *Ultima Online: The Second Age (2D)*, *Ultima Online: Renaissance (2D)*, *Ultima Online: Third Dawn (2D, 3D)*, *Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge (2D, 3D)*.

Ultima Online: Renaissance — это последняя версия 2D клиента "Ультимы", которая включает в себя УО и *Ultima Online: The Second Age (T2A)*, плюс разделение мира на *Felluca* и *Trammel*. В T2A добавлены новая территория, несколько новых монстров и животных. Имея диск *Ultima Online*, можно обновить свою версию до *Renaissance* без T2A-дополнений.



2D версия клиента.

Third Dawn — можно сказать, это новая часть игры, которая включает в себя новый трехмерный клиент и новую территорию — *Ishenar*.

Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge — последняя версия УО, включающая в себя 30 новых монстров, новые вещи и последнюю версию 2D и 3D клиента. В этой версии теперь и 2D клиенты могут играть на новой территории из *Third Dawn*.



3D версия клиента.

В первую версию УО почти нигде уже не играют, вторая и третья используются на free (то есть бесплатных) шардах. Но официальный сервер поддерживает все версии игры.

Сферы шардов и шарды сфер

На данный момент самые распространенные эмуляторы — "Сфера" и ПОЛ. "Сферу" использует большинство шардов (серверов для игры в УО). От своих "братьев" она отличается легкой и интуитивно понятной системой скриптов. "Сфера" поддерживает 3D клиентов, начиная с версии 55i.

Кроме "Сферы", существует и другой эмулятор — ТУС, который отличается большей сложностью и меньшей гибкостью. В данный момент большая часть фри-шардов (то есть бесплатных) основана на "Сфере", но встречаются еще и бородатые ТУС-старички. ТУС по сравнению со "Сферой" имеет большее количество дыр, которые сложнее закрыть; в "Сфере" же отладке поддается практически все. Каждый из фри-шардов старается иметь не стандартные скрипты для мира, а свои, гордится ими и не распространяет их. Поэтому на каждом фри-шарде есть свои особенности игры. Например, размножение лошадей и фермерство на *EP*, вампиризм на *Zulu*... И так можно перечислять до бесконечности. Некоторые шарды изменяют первоначальные скрипты "Сферы" до неузнаваемости — иной рост умений, другое оружие с новыми свойствами, необычные монстры, нестандартное поведение NPC, расы игроков, классы, школы магий...

Клиент — это файл *client.exe* в вашей директории игры. Его и следует запускать при желании начать играть. Играть в УО можно на двух типах шардов: на официальном сервере игры (OSI), который разделен на более чем 20 шардов, разбросанных почти по всему земному шару (Россию, к сожалению, обделили), и на уже упомянутых free-шардах. В игровых кругах их так и называют — фри-шарды.

Фри-шарды

На данный момент существует неисчислимо множество бесплатных серверов для игры в "Ультиму", немало их и в России, но говорить стоит лишь о некоторых — о тех, где администрация всерьез занимается развитием и улучшением скриптов, а не ограничивается стандартной "Сферой", повторяющей скрипты официального сервера.

Среди уважаемых старожилов рунета можно назвать *Ethereal Portal Shard* (бывший *VRN*), *Oskom 1-2*, *Zulu*, также сейчас известны шарды *Evil Lands*, *Restoration*, *Middle-Earth*. Со списком адресов большинства фри-шардов можно ознакомиться, например, по адресу www.uobugs.ru.

Oskom

Oskom — самый старый и большой шард в России, *Oskom 1* — бесплатный, *Oskom 2* — платный, 3 у.е. в месяц. На втором *Oскоме* играет по-

меньше людей, чем на первом. Игроков в онлайн, как правило, больше 200, а это немало. Основное отличие от прочих шардов — лаги, лаги и лаги (*лаг* — повышенная нагрузка на линию игрока, сильно замедляющая/тормозящая игру).

В игре существуют расы — люди, орки, гномы и эльфы. По умолчанию все начинают играть людьми. Все население шарда погружено в плохо сбалансированное ПвП (PvP, *Player vs Player* — бои между игроками), то есть игроки определенной расы и класса имеют явные преимущества перед остальными, что, естественно, не есть хорошо, ибо все хотят играть на равных. Как следствие, уходит множество старых игроков. В мире хранится более двух миллионов предметов, а "железо", на котором стоит сервер, давно устарело.

Ethereal Portal (ex-VRN)

Главной особенностью шарда *EP* является его повышенная сложность в освоении (девизом шарда можно назвать фразу "Нет халаяв!") и некоторая недружелюбность к новичкам. Как показывает практика, постоянными игроками на *EP* становятся либо опытные игроки, которым надоела очевидная легкость игры на других шардах, либо очень упорные новички... Ну и, конечно, старые игроки-патриоты *VRN*. *EP* выгодно отличается от других шардов безбаговостью. Не полной, но большинство известных багов на *EP* прикрыто. Есть пять рас (орки, гномы, эльфы, темные эльфы и так называемые имперцы — аналог людей в суровом мире УО), обладающие индивидуальными достоинствами и недостатками. Так, например, эльф — отличный лучник и маг, но в ближнем бою не способен выстоять и двух-трех минут против тяжелооруженного гнома, который в свою очередь ничего не смыслит в магии. Правда, играть кем-либо, кроме имперца, сможет лишь платный игрок. Будьте любезны — 3\$ в месяц.

EP по праву заслужил звание одного из самых безбаговых фри-шардов в России. Также не практикуются постоянные откаты (запланированное обнуление некоторых характеристик и имущества игроков или возвращение игровых характеристик к состоянию двух-трех дней назад), как на некоторых других шардах. Играя на *EP*, вы никогда не будете бояться того, что накопленное вами имущество исчезнет по причине очередного планового отката.

Один из плюсов — большое количество играющего народа. Более 150 человек — очень неплохой показатель для фри-шарда. Многочисленные до- и переработки сделали *EP* одним из самых известных и непохожих на оригинал (да и что греха таить, на любой другой фри-шард) шардов в России. А возможно, и во всем мире.

Zulu

Этот шард обладает четкой направленностью на ПвП. Существуют расы, в том числе вампиры, питающиеся кровью, проливающейся при битве. Классы набираются в зависимости от скиллов, равно как и уровни. Игроков хватает, так что недостатка в населении нет.



Evil Lands

Evil Lands не зря так называется — в большинстве городов отключена *guard-зона* (территория, где, если кто-то на вас нападает, пытается обокрасть или совершает любые другие противозаконные действия, вы можете просто позвать охрану, которая немедленно укокошит нечестивца одним ударом), и как следствие, здесь процветают ПК (player-киллеры, обладающие бесспорной логикой: зачем копать руду, когда можно просто убить рудокопа и снять с него его кровь и потом полученную добычу).

В добрый коннект

Итак, вы решили попробовать поиграть в УО. Что вам нужно сделать для того, чтобы очутиться в игровой вселенной? Для начала следует определиться, где играть. Начинать знакомиться с игрой я рекомендую с фри-шардов. Не надо думать, что бесплатно — это плохо. Почти все шарды показывают достаточно высокий уровень профессионализма. Администрация старается воплотить свою игровую концепцию, свое виденье игры. Администраторы шардов — настоящие фанаты игры и делают все и даже немного больше для того, чтобы игроки могли бесплатно почувствовать все прелести игры. Один из перспективных шардов рунета — Restoration. Рассмотрим подключение к любому серверу по игре в УО на его примере.

Вам следует отправить заявку на подключение, на Restoration процесс регистрации автоматизирован, вам необходимо заполнить на сайте регистрационную форму — и уже через час можно будет играть. На других шардах регистрация происходит или через форму, или отправкой письма. В целом, эта процедура на разных шардах занимает от часа до суток.

Пока ваш логин активируют, следует поставить необходимые файлы для игры на сервере. Это, прежде всего, обновления для клиента. Так, на Restoration стоит Sphere 54, ей соответствует клиент версии 2.0.3. Патч можно скачать из раздела "Файлы". Он существует в двух вариантах — для T2A и не-T2A версии Ultima Online.

В каталоге "Ультимы" на своем жестком диске, в файле *login.cfg* прописываете IP сервера.

Об ОСИ и подключении к ней

Вы поиграли на фри-шарде, набрались опыта и знаний, и вам захотелось большего. Возможностей, которых нет на бесплатных серверах. Захочется, не сомневайтесь. "Ульти-

ма" как наркотик, единожды начав играть, остановиться уже невозможно. Вам прямая дорога на официальный сервер.

OSI (на жаргоне игроков — ОСИ) — это мир для всех. Мир для игроков с разными интересами. Если на фри-шардах мирные игроки зачастую страдают от ПК (убийц игроков), то на ОСИ есть специальная территория для мирных игроков, где все убийства и воровство программно запрещены.

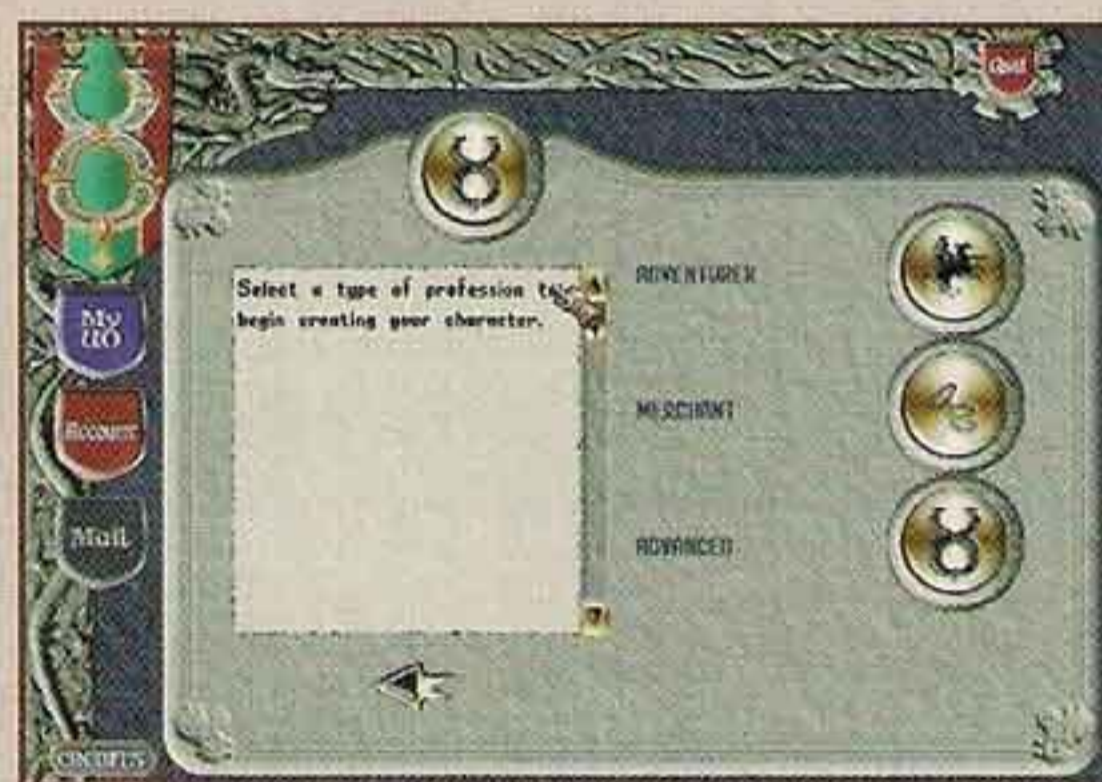
Если, играя на фри-шардах, вы еще могли позволить себе использовать, скажем, скопированную у друга версию игры, то для подключения к ОСИ вам обязательно требуется лицензионная. А для подключения:

1. заполняете форму, где указываете свой уникальный номер копии игры;
2. программа автоматически обновит вам файлы до последней версии, которая всегда используется основным сервером.

Создание персонажа

Выбор профессии

Сначала вам будет предложено выбрать тип будущего героя: стандартные **искатель приключений** (Adventurer) и **торговец** (Merchant), либо **Advanced**, в котором вы сами можете выбрать себе первоначальные умения. Выбор между искателем приключений и торговцем зависит от стиля игры, который вы предпочитаете. Если вас привлекают дальние странствия, сражения с чудовищами и другие героические занятия, смело выбирайте приключенца. Если же вам нравится общение, политика, торговля или просто мирная жизнь, вам больше подойдет роль торговца. Чтобы подтвердить свой выбор, щелкните на кнопке цвета меди.



Затем вам будет предложено уточнить область деятельности своего персонажа. Например, **искатель приключений** может быть **воином**, **лучником** или **магом**. Каждая область деятельности, в свою очередь, включает в себя несколько профессий, подробное описание каждой из кото-



рых появляется в текстовом поле. Чтобы вернуться на предыдущий экран, щелкните на медной стрелке, расположенной под текстовым полем.

Выбор профессии приводит к изменению некоторых качеств и навыков вашего героя, однако в целом все вновь созданные персонажи обладают равными возможностями — суть баланс.

Внешний вид

Выбрав своему герою профессию, определите его внешний вид. В центре экрана находится фигурка вашего персонажа, слева перечислены черты внешности, которые вы можете изменить. Щелкнув на названии любой из черт, вы вызовете всплывающее меню со всеми доступными вариантами этой черты. В правой части экрана находится меню выбора цвета кожи, волос и прочих индивидуальных признаков. Чтобы изменить тот или иной цвет, щелкните на цветном квадратике и укажите нужный оттенок в открывшейся палитре. Когда вы будете довольны внешностью своего героя, щелкните на правой треугольной кнопке, чтобы перейти к выбору имени.

Имя

Имя вашего персонажа — это первое, что узнают о нем другие игроки. К персонажу с глупым, оскорбительным или грубым именем обычно и относятся соответственно. Если вы хотите, чтобы вас воспринимали всерьез, придумайте себе соответствующее имя.

В игре Ultima Online у вас может быть несколько героев с одинаковыми именами. Допустимо использование любых имен, кроме самых неприличных, а также имен особо важных персонажей (например, Lord British или Blackthorn).



Стартовый город

Выбрав имя, вы увидите карту Британии (государство, в котором разворачивается действие УО) с отмеченными на ней городами, в которых вы можете начать игру. Выбор стартовых городов зависит от профессии вашего пер-



сонажа. Щелкнув на названии города, вы увидите его краткое описание. Выбрав город, щелкните на кнопке Next.

Скиллы

При взаимодействии игрока с игровым миром УО используются умения персонажа — игрока. Умения (они же скиллы) — это показатель того, насколько хорошо персонаж может совершать различные действия. Так, при попытке выкопать/переплавить руду используется скилл **mining**. Умения персонажа в мире УО растут не по достижении какого-то предела, как происходит в РПГ с уровневой системой, а в процессе практического применения скилла. Умения со временем могут забываться, если их долго не применять.

Всего во вселенной "Ультимы" 49 скиллов, которые разделены на 4 группы: знания, действия, боевые навыки и самая многочисленная группа — дополнительные умения. Но никто не мешает вам перераспределять скиллы по своему усмотрению в разные группы, их сути это не меняет. По названию умения можно догадаться о его назначении, например, скилл **hiding** показывает, насколько персонаж хорошо маскируется и прячется.

По назначению скиллы можно разделить на добывающие, ремесленные (крафтовые), боевые, дополнительные и практически бесполезные. Примером бесполезного умения является **musicianship**, но это умение влияет на другие, например на **provocation** (провокация нападения ближайших монстров/NPC/игроков друг на друга).

К добывающим скиллам относятся **mining** (добыча руды), **lumberjacking** (рубка леса), **fishing** (рыболовство) и подобные умения — при их помощи добываются ресурсы. Эти скиллы ценятся довольно высоко — всегда дешевле достать ресурсы самому, чем покупать их, зато и сложность прокачки таких умений довольно высока.

Ремесленные умения — это умения, отвечающие за создание игроком различных предметов (сковать меч, выстрогать арбалет или стул, сшить себе одежду и приготовить поесть). К этим умениям относятся **blacksmithing** (кузнечное дело), **tailoring** (кройка и шитье), **alchemy** (алхимия), **bowcraft** (выделка луков), **cooking** (готовка), **tinkering** (слесарное дело), **carpentry** (столярное дело), **inscription** (написание магических свитков) и прочие. Эти скиллы еще сложнее прокачивать, но с них и прибыль повыше.

К боевым скиллам относятся **archery** (стрельба из лука), **fencing** (фехтование), **macefighting** (драка на дубинках), **swordsmanship** (владение мечом), **tactics** (боевая тактика), **parrying** (париро-



вание ударов), **wrestling** (кулачная борьба). Эти умения показывают, насколько персонаж "уютно" чувствует себя в разгар боя, и очень важны.

К дополнительным умениям можно отнести все остальные скиллы, в этой группе из важных умений — умения **hiding** (невидимость, стоя на месте), **stealth** (возможность передвигаться в невидимости), **meditation** (восстановление маны), **healing** (лечение с помощью бинтов), **magic resistance** (противостояние вредоносной магии), **detect hidden** (найти спрятавшегося человека) и так далее.

На некоторых шардах могут быть введены новые умения либо изменены старые. Например, на фри-шарде **Ethereal Portal** скилл **magery** разбит по школам, для каждой из которых есть свои собственные заклинания; добавлен скилл **farming** — при его помощи можно самостоятельно выращивать еду растительного происхождения и некоторые магические реагенты.

Плохо то, что почти на всех шардах-эмуляторах работают частично либо отключены умения **provocation**, **enticement**, **remove trap**, **lockpicking** (подборка отмычек к чужим замкам, важно для воров), **poisoning** (отравление оружия/пищи) и **cartography** (умение рисовать/расшифровывать карты местности/кладов).

Классы

На многих шардах-эмуляторах УО вводят ради разнообразия игрового процесса и придания "Ультиме" вида классической РПГ расы и классы. С точки зрения игровой механики, классы и расы — это набор плюсов и минусов, которыми игрок ограничивает возможности развития своего персонажа в игре. Класс определяет профессию персонажа, какими умениями он владеет лучше, какими хуже; максимальное и минимальное значение атрибутов персонажа (сила, ловкость, интеллект); специальные возможности и прочие радости жизни. Раса персонажа определяет принадлежность персонажа к определенному биологическому виду (эльфы, орки, хоббиты, вампиры, драконы и прочие). Раса может выполнять функцию классов при их отсутствии на шарде (**Ethereal Portal**, **Madness**) либо определять возможность выбора того или иного класса и также часть его функций (**Destiny of Middle-Earth**). Выбор расы и класса происходит либо при "рождении" персонажа (**Destiny of Middle-Earth**, **EP**, **Madness**), либо в процессе развития персонажа и приобретения им определенных навыков (**Zulu**, **Oscorn**). Выбирать можно как с точки зрения "нравится-не нравится", так и с расчетом на большую выгоду при развитии персонажа, что, к сожалению, происходит много чаще.

Довольно часто для классов и, как ни странно, рас существует возможность повышения

Словарик начинающего игрока в УО

Guard-зона — зона в игровом мире, охраняемая стражниками. Если на вас нападут на этой территории, то стражи придут к вам на помощь.

OSI (ОСИ) — официальный сайт (шард) по игре в УО.

Аватар — созданный вами герой в УО.

Клиент — программа, устанавливаемая на компьютере игрока и необходимая для игры на сервере.

Лог — нарушение (но не разрыв) связи при соединении с сервером.

Откат — запланированное обнуление некоторых характеристик и имущества игроков, изменение некоторых характеристик геймплея к более раннему варианту.

ПвП (PvP, Player vs Player) — бои между игроками с согласия обеих сторон.

ПК (PK — Player Killer) — убийство одного игрока другим игроком. На некоторых шардах это узаконенный способ заработка, на некоторых — ПК строго запрещен. ПК основан на убийстве более слабого игрока, чаще всего новичка, игроком более сильным.

Фри-шард (free-шард) — бесплатный неофициальный сервер по игре в УО.

Шард (shard) — сервер по игре в УО.

уровня (**EP**, **Zulu**, **Oscorn**). Это событие влечет за собой повышение крутости персонажа: добавляются новые способности, повышается максимальный предел значения некоторых умений и атрибутов. Но повышение уровня не является легкой задачей.

Если смотреть на эти понятия с точки зрения **roleplay** (англ. — отыгрывание ролей), они являются неотъемлемой частью вашей роли в игре и определяют в некоторой мере поведение и речь игрока.

Самые распространенные классы — воин, вор, лучник и маг. Далее идут их вариации: клерик/священники, паладины, друиды, рейнджеры, маги всех цветов и оттенков, черные рыцари... Ремесленные классы вроде кузнеца, лукодела, портного и прочих пекарей с рыбаками, слава богам, редко встречаются, так как возможность стать ремесленником предусмотрена "Ультимой" изначально.

Среди рас наибольшей популярностью пользуются эльфы, темные эльфы (**drow**), орки, гномы, вампиры и люди. На многих шардах присутствуют также так называемые эльфы по месту жительства — лесные, дикие, серые, коралловые, лавовые эльфы и прочие разноцветные существа. Кобольдов, гоблинов, кендеров, хоббитов и прочих "маленьких" рас практически нигде нет.



Мы ознакомились с основами УО. Надеемся, статья помогла вам разобраться в игре и представить себе этот великолепный мир. Удачно вам пополнить многомиллионную армию поклонников "Ультимы Онлайн"! ■

*P.S. Благодарим игроков шарда **Ethereal Portal**, а также администрацию шарда **Restoration**, в частности **Kot'a**, за помощь в написании статьи.*



Java + HTML = Curl!

Шестого августа 2001 года на конференции **Software Development Forum** в Калифорнии состоялась презентация технологии, которая может в будущем заменить такие веб-технологии, как *CGI*, *Java*, *Flash* и *HTML*. Сейчас это кажется невозможным. Но разработчики новейшего языка **Curl** так не считают.

Исторические глубины

Язык **Curl**, начиная с 1996 года, разрабатывался как экспериментальный проект и не демонстрировался публично в течение трех лет. Позже стало ясно, что **Curl** можно вывести из тени, и вскоре он превратился в уже далеко не экспериментальную, а коммерческую разработку революционного решения для интернета.

Основным плюсом этого языка является компактность и динамичность. В отличие от того же **CGI**, компилятор программ и разметки страниц встроен непосредственно в браузер, что позволяет оживить процесс обработки страницы и минимизировать нагрузку на веб-серверы. Вице-президент по маркетингу **Curl Corp.** заявил, что 100 кбайт программного кода на **JavaScript** или **HTML** превращаются в 10 кбайт при использовании **Curl**. Трудно быстро поверить в правдивость подобных высказываний, тем более что мысль перевернуть всю структуру сегодняшнего интернета могла прийти только отчаянной группе людей. Когда язык **Java** выходил на ринг сетевых технологий, ему предписывали не меньшую революционность. А сегодня он используется не так уж часто, и пользователи не так уж часто скачивают браузер **Opera** с поддержкой **Java**.

Сможет ли **Curl** заменить распространенные веб-технологии? При всех преимуществах нынешних технологий отображения информации на веб-страницах, остается слишком много минусов, которые портят жизнь как веб-мастерам, так и пользователям Сети. Язык **HTML**, создававшийся для пассивных веб-документов, не позволяет взаимодействовать с базами данных и не имеет встроенных инструментов контроля над формированием документов с целью правильного и предсказуемого их отображения в различных браузерах.

Огромное количество дополнительных стандартов (**CSS**, **DHTML** и **JavaScript**) было создано именно для того, чтобы реализовать потребности, не предусмотренные в **HTML**, но и эти технологии не лишены недостатков. Главный из них — невозможность создания единых приложений: они реализуются на нескольких языках, что делает задачу программирования более трудной и дорогой. Связано это с неосуществимостью идеи создать единый стандарт для всех платформ и браузеров.

Именно поэтому язык **Curl** является рациональной альтернативой для всех существующих ныне стандартов — идея заменить все технологии одной всегда оставалась актуальной и, похоже, начала-таки воплощаться в жизнь.

Curl — по существу

Преимущества у **Curl** много. Он обеспечивает более высокую скорость доступа к данным и объединяет в себе почти все, что только может понадобиться веб-разработчику. За счет реализации в **Curl** инструментов для работы с 2D- и 3D-графикой вся представляемая графическая информация обретает более привле-

кательный облик. Технология облегчает создание и поддержку страниц и сайтов, значительно упрощает работу с информационным наполнением ресурсов и позволяет свести к минимуму затраты на разработку и поддержку сайта. **Curl** объединяет в себе язык разметки, базу для написания скриптов и огромные возможности для объектно-ориентированного программирования. Вдобавок ко всему создатели языка искренне надеются помирить всех разработчиков браузеров, яблоком раздора для которых является **HTML** — из нежелания обратиться взоры к стандартам (то, что пропагандирует **W3C**, часто остается незамеченным) каждый его интерпретирует по-своему.

Для просмотра страниц, созданных средствами **Curl**, не нужен специальный браузер. Достаточно лишь скачать движок **Surge**, который представлен в виде плагина для **Internet Explorer** или **Netscape Navigator** и занимает все-

го 300 кбайт. Существует мнение, что из-за переноса процесса обработки страниц и программ на сторону клиента слабые компьютеры пользователей окажутся перегруженными. Но хотя перед нами и имеется аналогичный пример крайне медленной работы **java**-апплетов, делать выводы пока рано.

Код распахивает двери

Ядро **Curl** предоставляется всем желающим, и его можно дополнять или изменять. Это снова открывает вопрос о стандартизации: если программисты всем миром кинутся модифицировать ядро языка, вновь получится разрытый вдоль и поперек **HTML**, который в каждом браузере выглядит по-своему. Но, по заявлению **Curl Corporation**, она оставляет за собой полный контроль за той частью программного обеспечения, которая гарантирует переносимость, устойчивость и стабильность разработки программных проектов. Так что, возможно, все не так плохо, как кажется на первый взгляд.

Разработка программ на Curl

В настоящее время средства для разработки программ на **Curl** бесплатно доступны для загрузки с сайта компании. Но в скором времени **Curl Corp.** намерена назначить что-то вроде побайтного налога — фиксированная сумма должна будет выплачиваться за каждый байт кода на **Curl**, который будет скачан пользователями. Впрочем, вполне возможно, что разработчики откажутся от этой идеи и найдут иной источник дохода. Ведь для того чтобы **Curl** действительно смог занять свое место среди классических технологий, он должен оставаться бесплатным, а плагин для корректной работы языка должен поставляться в комплекте с любым браузером.



Очень многие специалисты весьма скептически смотрят на детище **Curl Corp.** Однако в Сети уже существует масса новых технологий, которые удалось внедрить. Пример такого ноу-хау — **Macromedia Flash**. Сегодня довольно трудно найти подключенный к Сети компьютер, на котором бы отсутствовал плагин **FlashPlayer**. Не исключено, что подобная популярность ожидает и **Curl**. В Рунете уже существует немало ресурсов, написанных на этом веб-языке, а уж сколько таких ресурсов в зарубежной части интернета... ■

На сайте **Curl Corp.** (www.curl.com) можно получить дополнительную информацию о **Curl**.

- DEVELOPERS
- LEARNING CENTER
- DEVELOPER TRAINING
- CODE WAREHOUSE
- DOCUMENTATION & BOOKS
- RESOURCES
- DISCUSSION FORUMS
- TECH SUPPORT

в центре процесса



- Выделенные линии
- Коммутируемый доступ Dial-Up
- IP-телефония
- Телефонная связь
- VoInternet (голос+данные)
- Хостинг
- Collocation
- Web-дизайн

@ ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

С 1996 г. компания "Элвис Телеком" предлагает на рынке связи самые передовые решения. Благодаря высокому качеству услуг и гибкой ценовой политике, сегодня "Элвис Телеком" один из ведущих телекоммуникационных операторов России.

www.elnet.ru

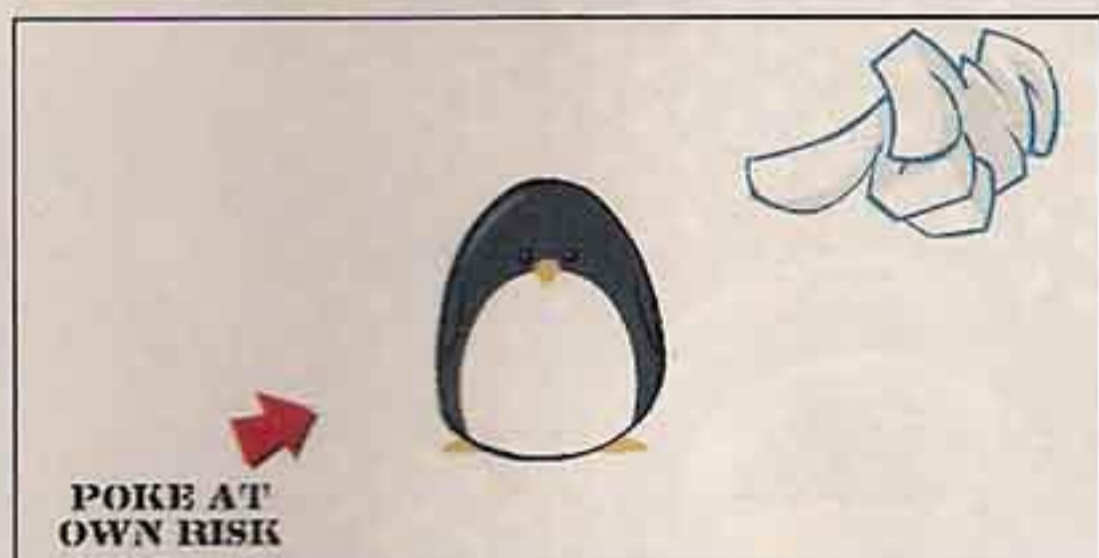
Россия 125319, Москва. 4-я ул. 8 марта д. 3.
Тел. (095) 777-24-77; Факс: (095) 152-46-41

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

<http://koala.ru/gb>

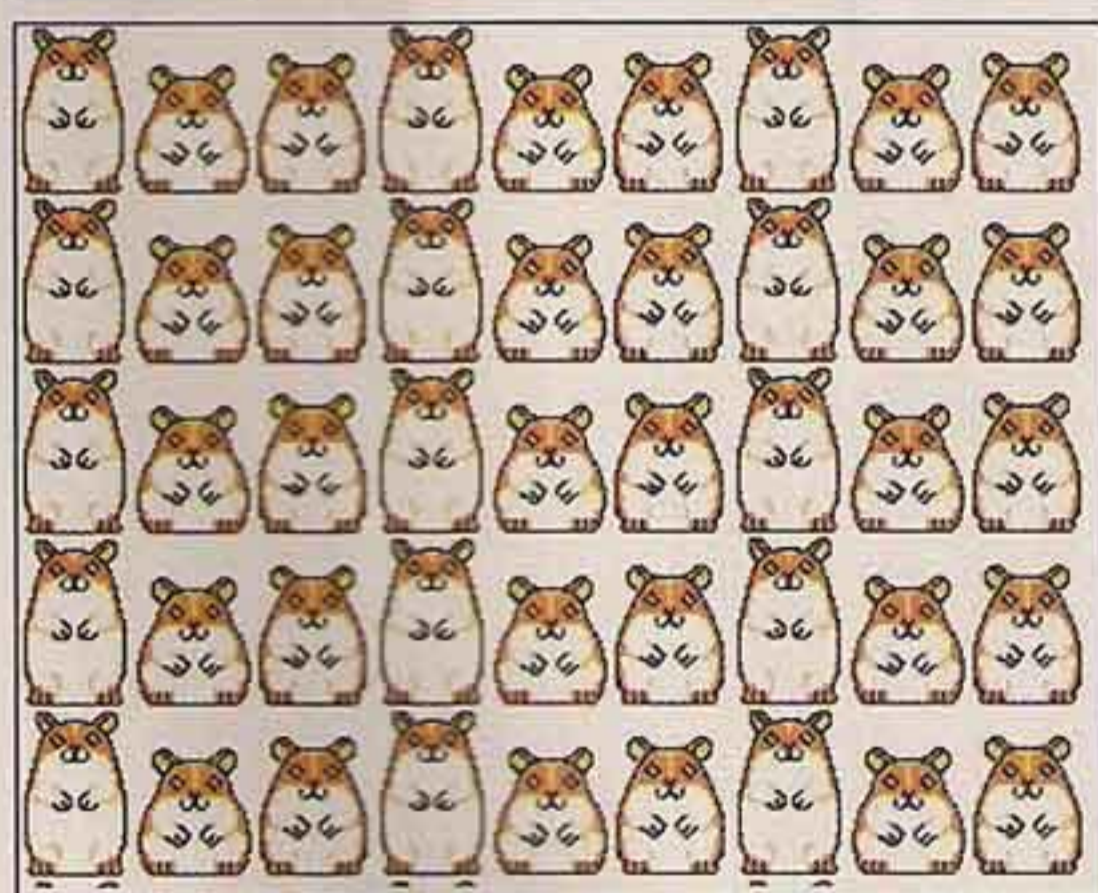
Гостевые книги бывают разными. Красивыми и не очень. Информативными и совершенно бесполезными. А бывают гостевухи вот такие. Объяснять бесполезно. Проще один раз увидеть.

www2.gamesville.lycos.com/html_poke/poke_penguin.htm



Пингвин? Пингвин! Не все пингвины одинаково полезны для вашего здоровья. Не все глупо прячут тело жирное в утесах. Некоторые безнаказанно отдают свою жирную тушку на закланье белоснежной длани. Пальчик в перчатке тыкает в пушистый бок чудо-пингвинчика. Но экзекуция над милой тварью не может продолжаться бесконечно. Рано или поздно пингвинятина это надоест, и она примет самые решительные меры по уничтожению досадливого тыка. Смотрите не попадите под раздачу.

<http://yonkis.ya.com/images6/tititatitutu.htm>



Забавная страничка. Просто забавная. Просто страничка. Обязательно посетите. Динамики — на полную катушку!

<http://kapustin.nm.ru/images/games/ideal/index.htm>

Вы уже нашли женщину своей мечты? Как нет? Что? Даже не надеетесь? Напрасно, напрасно! В интернете, как известно, можно откопать все, что душе угодно. Надо только знать, где искать. Уверяем вас, на XXX-сайтах воплощение ваших мечт вряд ли водится, на сайтах для знакомств — может попасться, но тоже бабушка надвое сказала. Зато на означенном ресурсе вы уж точно обретете счастье. Еще бы, ведь свою

Рыбку, Птичку, Синеглазку и даже Красную Шапочку можно создать по собственному желанию. Задаете параметры — и компьютер выдает вам, так сказать, результат — ваш идеал. Не верите? Попробуйте, только не бейтесь потом головой о монитор, сетуя, что в жизни таких девочек вряд ли встретишь.



<http://children.kulichki.net/raznoe/obmany>



Мираж. Фата-моргана. Иллюзия. Далеко не все, что мы видим глазами и слышим ушами, на самом деле такое, каковым мы его себе представляем. Большая коллекция визуальных обманок специально для самых мнительных. Все внимание на картинку: буквы на ней написаны ВЕРТИКАЛЬНО! Помимо обманок, на сайте собрана коллекция стробоскопических артов. Видели, сейчас повсюду продаются цветастые книжечки с названиями вроде "Третий глаз" или "Скрытые картинки"? При первом взгляде на такую картинку ничего, кроме хаотичного узора, не замечаешь. Но стоит только сфокусировать взгляд чуть за изображение, как на поверхности бумаги "выступает" объемная фигура. Оказывается, точно так же картинки могут "выступать" и из монитора.

<http://screen.dtn.ru>



Хотите знать, как выглядит та или иная экзотическая операционная система? А как выглядит рабочий стол Экслера, Козловского или Лебедева? Тогда бегом на этот сайт. Здесь периодически выкладываются скриншоты рабочих столов знаменитых (и не очень) людей российского компьютерного мира, а также скриншоты из различных операционных систем. Кликнув по маленькой картинке в галереях, вы сможете насладиться изображением во всем его великолепии.

www.unreal2.com



Официальный сайт второго "Анрыла". Тем, кто не был — посетить в обязательном порядке. А тем, кто был, но давно — тоже не забыть заскочить. Сайт полностью обновился, перейдя на весьма "весомую" флэш-технологии, так что владельцам слабеньких диал-апов вход заказан. Но если таки дождетесь загрузки — не пожалеете.

www.stockmail.ru/~grave/index.asp

Кладбище Идей

И ржет тебе, пуглик!

Если тебя мучают давно умершие пламы и задумки,
Если по ночам тебя посещают призраки давно погбших идей,
Если ты не можешь отделаться от былых воспоминаний -

Ты нашел то, что тебе нужно!
Закрой свою идею, и тебе станет легче.
Прислаь загорелый

Крестики, крестики, крестики... Кладбище людей. Мачты, мачты, мачты... Кладбище кораблей. Но что должно обозначать кладбище идей, расположенное на означенном выше интернет-ресурсе? Нищие потуги фантазии. Подбитые на бредущем полете мысли. Разорванные в клочья редко промахивающимся гатлингом рынка задумки. Книги неудачные и удачные, но не опубликованные по самым разным причинам. Все, что умерло! Увы, не получится взять лопатку, бережно раскопать покойника и ознакомиться с ним, так сказать, поближе. А вдруг не совсем мертв. Вдруг есть надежда на воскрешение и впору срочно начинать реанимационные мероприятия. Все мертвы, самих идей и книг на

сайте нет, только надгробия.

Самое настоящее виртуальное кладбище. Именно таким положено быть настоящему погосту. Покосившиеся крестики, потрескавшиеся мраморные плиты, веночки. У каждого из нас есть что-то, что можно не только зарыть, но и прийти потом, пустить горячую слезу о несбывшемся. Милости просим. Двери виртуального агентства "Ритуал" всегда открыты для вас.

<http://nddp.musicals.ru/fun/index.html>

КОЛОКОЛЬНЯ
...не просто музыкальное издание на языке музыки, а еще и информационная новизна проекта "Notre-Dame de Paris". Новинка посылает, что-то излучает и, быть может, создает мир туте доброе... А что еще важно?

Идея, текст: **Александр Носович**
при поддержке: **Михаил Соболев**

Исполнение:
АКТ 1
Le Temps d'un cathédrale
Les saints papiers
Benediction de Paris
Benediction
L'espérance tu sais
Ces Diamants là
La Fête des Fous
Le Pape des Fous
La Bergotte
L'Éclaircie
Les Petites de Paris
Toujours d'aujourd'hui
La Cité des merveilles
Le Miroir Pharis
Belle comme le Soleil
Dehors
L'Amour
A Home
Paris
Ma chanson c'est la chanson
Donnez-moi
Je suis là
C'est tout
L'Amour
La Vie d'Anna
La Volonté
Fidélité

Всем посещать в строго обязательном порядке. Одна из лучших юмористических переделок мюзикла Notre-Dame de Paris. Веселый текст, забавные иллюстрации. Единственное, о чем жалеешь по факту прочтения, что либретто так и не наложили на музыку. Но даже в текстовом варианте — здорово. Читать немедленно!

www.doktor.ru/latin/aforism/aforism.htm

Quod licet Jovi homini lupus est... Нет. Эни-бени-рики-Veni-две-девицы... Тоже нет?! Тогда: De gustibus non est ergo sum. И тут мимо. Чтобы точно знать, как пишутся и произносятся латинские пословицы и поговорки, чтобы поразить друзей, ввернув в разговоре какую-нибудь монструозную фразу, никому не понятную, а потому звучащую особенно значимо (или глупо, смотря как скажете), обязательно посетите этот сайт. А то, понимаешь, ut quisque est doctissimus, ita est modestissimus.

<http://games.diaspora.ru>

Анелик
доказанный пародия

GDB
Самые лучшие игры

SPACE
Игры для всех

HEROES
Игры для всех

HoMM, Warlords, Master of Magic, M&M, Master of Orion и много других игр. Сайт полностью посвящен играм с пошаговой системой боев — в основном ролевкам. Не был бы так ин-

тересен, если бы не множество форумов, на которых всегда можно задать наболевший вопрос и получить выстрадавший ответ.

<http://otstoi.free.msk.ru>



Никакие сайты. Лажовые порталы. Уродские домашние странички. Как ни странно, в нашей интернет-жизни не так уж много настоящего отстоя. Ссылки поисковых систем ведут обычно на вполне приличные, чаще — на очень хорошие сетевые ресурсы. Но порой так хочется посмотреть на настоящий отстой... Создатели *otstoi.free* с удовольствием помогут вам в осуществлении этого мазохистского желания. На сайте регулярно публикуются обзоры — с прямыми ссылками — на самые "никакие" сайты русского сегмента Всемирной Сети. Посетить — обязательно. Возможно, ваша домашняя страничка окажется не самой отстойной...

www.buh.ru/InfoDescr.aspx?info=18

Бизнес-календарь на 2003 год. Для делового человека — штука незаменимая. Для делового геймера — тоже. Верный способ не забыть, когда выходит очередной мега-хит.

<http://textquest.boom.ru>

Текстовый Квест + RPG
<http://textquest.boom.ru>

22 мая 2002 г.

- После долгожданного обновления сайта - для скачивания были выложены 17 новых квестов. В ближайшее время мы добавим ещё больше новых игр. Сейчас общее число русских квестов на нашем сайте достигло 37 (36 квестов) и, несмотря на отключенный форум, продолжаем работать над русской версией игр и писать квесты. В ближайшее время для того чтобы этот сайт оставался интересным для вас и пользователей.
- Планируется очередная смена дизайна (для удобства загрузки страниц сайта), перевод на новый дизайн и перенос сайта на серверы. Возможно мы купим домен 2 уровня и платный хостинг. Требуется спонсор и сайт-программист.
- 27 сентября 2001 г.
- Приветствую всех желающих заглянуть на обновлённый сайт - мы не забываем про вас. К тому же планируется перевод сайта на более быстрый сервер. В связи с этим нам требуется программист умеющий писать CGI-скрипты. Пишите нам, чтобы узнать подробности работ.

"...Ты просыпаешься в темном помещении. Призрачный лунный свет льется сквозь толстые стекла. "Где я!?" Немного холодно. Гробовая тишина...". Так начинается текстовый квест "Тень Злобы". Давным-давно, когда компьютеры были большими и дорогими, игры не имели никаких графических наворотов, а люди играли в подобные игры. И я играл. Вы знаете, как это здорово развивает фантазию. Именно таким текстовым квестам, адвенчурам и РПГ посвящен данный ресурс. Здесь можно найти большое количество игр как на английском, так и на русском языках, а также интерпретаторы, редакторы для написания квестов. Особенно хочется отметить здешние "Зачетка" и "Приключения бравого фидошника, или как не умереть с голоду!".

www.300.ru

Любите ли вы Питер? Пожалуй, вопрос поставлен некорректно. Насколько сильно вы любите Питер? Да, так лучше. Много людей ни разу не были в Санкт-Петербурге, но вот людей, которые не хотели бы в нем побывать, встретишь нечасто. Северная столица, цитадель на Неве, город-монолит — все это о нем, о Питере. Васильевский остров, Невский проспект — эти названия отзываются даже в сердцах тех людей, которые никогда не были в Петербурге. Так много написано, так много снято фильмов... Увы, возможность посетить легендарный город, который готовится отпраздновать свое трехсотле-

Интернет технологии нового поколения
www.300.ru
Санкт-Петербург 300

О Проекте **Помощь** **Отзывы** **Партнёры** **Контакты**

19.06.2002. Петербургский уик-энд в Берлине

18 июня интернет-проект "Санкт-Петербург 300" был представлен во дворце Шувалова на встрече, посвященной проведению выставки "Петербургский уик-энд в Берлине" в сентябре этого года.

Одним из организаторов выставки является Русско-Немецкий Клуб, со стороны которого и последовало приглашение. В течение трех недель виртуальные экскурсии по Петербургу будут демонстрироваться на большом экране, установленном в холле DaimlerChrysler.Erdeschoss Atrium на Потсдамской площади в Берлине.

02.06.2002. Исаакиевский мост

В рамках создания исторических реконструкций была создана модель наплавного плавкоутного Исаакиевского моста, который соединял Петровскую (ныне Сенатскую) площадь с набережной Васильевского острова. Посетители проекта имеют возможность [вою... далее](#)

20.05.2002. Новые районы модели

Закончен очередной этап работ по созданию трехмерной модели исторического центра Петербурга.

Перекинут первый виртуальный мост через Неву - Дворцовый. Теперь посетители проекта могут перейти на Университетскую набережную, прогуляться по с. [далее](#)

Если технические характеристики Вашего компьютера не позволяют загрузить модель, мы предлагаем Вам увидеть несколько "снимков" расположенных [здесь](#)

тие, есть не у всех. Кто-то живет слишком далеко — на другом конце России, кто-то слишком занят, а кто-то просто живет в Питере, тогда зачем же его посещать, если он всегда вокруг тебя. Но вот для тех, у кого нет возможности каждый день гулять по извилистым питерским улочкам, захаживать в дворы-колодцы, посещать музеи, создатели сайта www.300.ru и разработали модель виртуального Петербурга. Чудо VRML-технологии. Апофеоз дизайнерской мысли. Дифирамбы и овации! Теперь у любого пользователя Сети есть замечательная возможность прогуляться по самым известным местам города на Неве, не покидая уютного кресла. Можно пуститься в свободную прогулку, а можно вместе с виртуальным экскурсоводом посетить самые примечательные места. Каждый выбирает для себя. Город воссоздан почти с фотографической точностью — аналогичных по масштабу VRML-проектов просто не существует. Требования к системе не высокие. И что самое удивительное, даже с 36.6 модемом никаких тормозов не заметно. Так что не спешите покупать билеты в плацкарт. Если вы не едете в Питер, Питер сам приедет к вам. ■

Компьютерный "Дихлофос"

"Анти-Хакер" Касперского — новое средство борьбы с вредителями



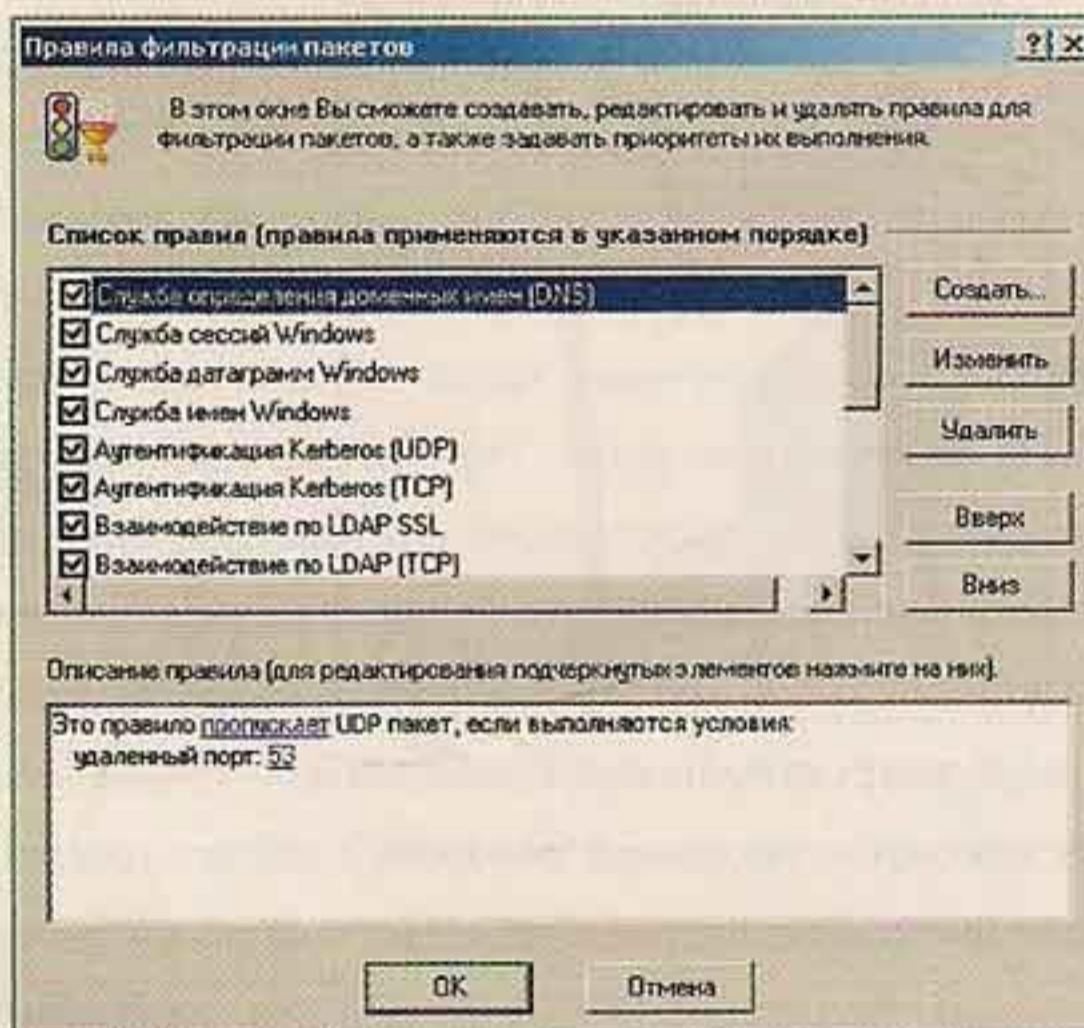
И снова мы возвращаемся к рассмотрению Kaspersky Anti-Hacker. Бета — обзор которой вы могли прочитать в первом номере за 2003 год и можете прочитать сейчас на **нашем компактe** — налилась соками, впитала лучшие функции, которыми только может обладать брандмауэр. Яблочко созрело. Напомним, что "Анти-Хакер" Касперского — firewall, защищающий ваш компьютер снаружи (от злобных компьютерных маньяков) и изнутри (от уже угнездившейся на машине заразы).

Мир брандмауэров (именно так правильно называть firewall по-русски) был полон и без новинки от "Лаборатории Касперского". Agnitum Outpost Firewall, Zone Alarm и целое семейство Personal Firewall (Kerio, Sygate, Tiny, McAfee). Чем же отличается от этих утилит новое средство борьбы с компьютерными паразитами?

По словам "Лаборатории", продукт предназначен прежде всего новичкам, только что купившим компьютер и не имеющим опыта настройки таких сложных программ, как сетевые экраны, а также тем пользователям, кто попросту не хочет терять время на обучение работы с брандмауэром. Таким образом, конек "Анти-Хакера" — простота эксплуатации при оптимальной функциональности, что обеспечивает надежную защиту вашего компьютера от сетевых атак.

Функционально firewall выполняет эту задачу при помощи системы фильтрации всего входящего и исходящего трафика на уровне сетевого протокола. Такой подход обеспечивает максимальную надежность, отсекая все опасные действия еще до обработки данных другими приложениями.

Фильтрация трафика проводится тремя путями. Во-первых, на уровне приложений. Вы самостоятельно можете разрешить или запретить тем или иным программам выходить в интернет, а также установить параметры их работы (используемые порты, адреса, протоколы). Как только "Анти-Хакер" засечет попытку



неавторизованного приложения (например, троянца-шпиона) пробраться в Сеть, он тут же предупредит об этом пользователя: "Хозяин, тут такая-то софтина таким-то образом ломится в интернет!". Немного утрируя, но смысл именно таков.

Дезинфекция трафика на уровне приложений — штука полезная и необходимая, но для надежной защиты компьютера недостаточная. Представьте себе, что вы позволили, например, Outlook работать с Сетью. Какую информацию программа отправляет в интернет — для вас останется загадкой. А вдруг какой-нибудь троянец незаметно присосался к почтовой программе и использует ее для кражи данных с компьютера? Для исключения таких инцидентов введен второй уровень фильтрации — пакетный. Здесь "Анти-Хакер" скрупулезно проверяет атрибуты всех пакетов данных и не позволяет им уходить на запрещенные адреса, через запрещенные порты и протоколы.

Наконец, на третьем уровне фильтрации, хакеров поджидает интегрированная система обнаружения атак (IDS — Intrusion Detection System). Это "ситечко" анализирует входящий трафик и предотвращает все наиболее распространенные хакерские атаки, такие как DoS (это различные flood-атаки, когда вашему

компьютеру посылаются огромное число каких-либо пакетов, а обработать такое гигантское количество информации машина не в состоянии), сканирование портов (оно тоже может осуществляться десятком различных способов).

В "Анти-Хакер" интегрирована уникальная технология для контроля над портами компьютера. Благодаря этому защищенная система

становится полностью невидимой для нежелательных лиц из внешнего окружения, а хакеры просто теряют объект для атаки, и все их последующие попытки получить доступ к компьютеру обречены на провал.



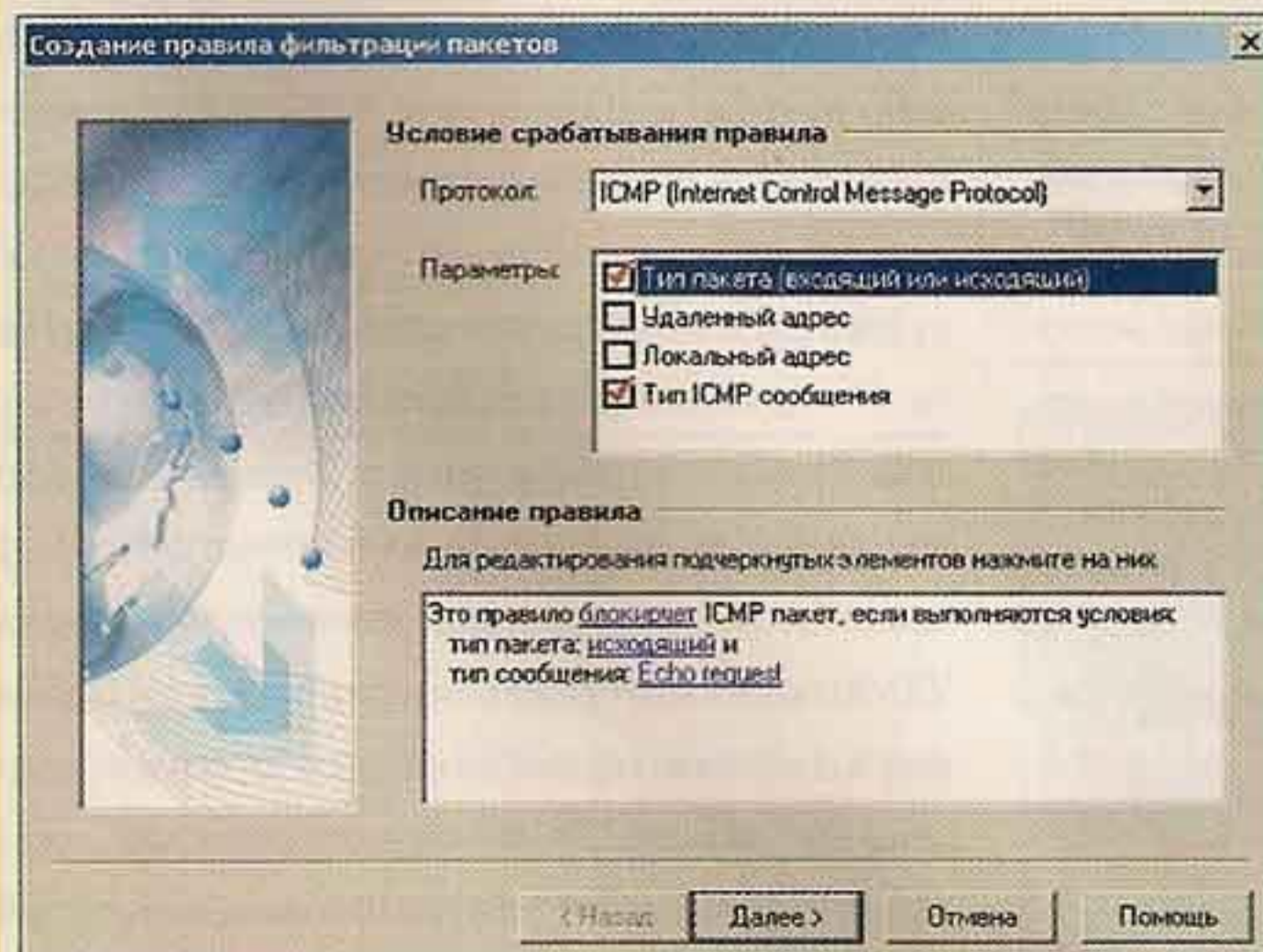
При работе с "Анти-Хакером" Касперского вам не надо будет создавать правила для стандартных приложений. К примеру, брандмауэр сам определит тип рвущейся в Сеть программы и предложит вам создать правило на основе стандартного. Мои The BAT!, FlashGet и Internet Explorer были идентифицированы очень быстро. Сетевой экран умеет определять еще и программы класса ICQ, IRC, NetMeeting, удаленного управления (telnet) и синхронизации времени. Экономия времени и нервов налицо.

Хотя программа еще не обросла баннерами и рекламо-резалкой, ее функциональность и дружелюбный интерфейс производят хорошее впечатление. В настройках сможет разобраться даже новичок. Особо стоит отметить возможность создавать отчеты и протолировать события — эта сторона была всегда одним из коньков "Лаборатории Касперского". Отчеты помогут опытным пользователям проследить за всеми событиями, что происходили между Сетью и системой, проверить, насколько чувствительно настроен брандмауэр, и отрегулировать его согласно своим, порой нестандартным, нуждам.

"Анти-Хакер" — уникальная в своем роде программа. Функциональность делает ее столь же мощным средством защиты, что и самые лучшие брандмауэры, а простота настройки позволяет разобраться с утилитой даже начинающему пользователю. Если же "Лаборатория Касперского" выполнит свои обещания и выпустит "Единый Центр Управления Защитой", с помощью которого можно настраивать и антивирус, и сетевой экран, то "Анти-Хакеру" вообще не будет равных. Будем ждать. ■

На нашем компактe

В первом номере "Игромании" за этот год, в статье "Пламя антивирусных топков", мы упомянули, что бета-версию брандмауэра от "Лаборатории Касперского" Kaspersky Anti-Hacker вы можете взять с нашего компактa. К сожалению, когда работы над номером были уже закончены, а компакт еще не сдан, разработчики проинформировали нас, что почти готова к выходу полная версия программы, и попросили не выкладывать бету на CD. Теперь мы выкладываем на компакт полную версию "Анти-Хакера". Пользуйтесь.



ИНТЕРНЕТ

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ

ПОДКЛЮЧЕНИЕ
К ИНТЕРНЕТ

ДО 8 МАРТА

€ 1

ЕВРОКАЧЕСТВО

МТУ - ИНТЕЛ

тш
TM
ТОЧКА РУ

Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №22963; №12235; №12203.

ШИРОКОПОЛОСНЫЙ
доступ в интернет

КОММУТИРУЕМЫЙ
доступ в интернет

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ
интернет

Услуги
ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ

Интернет-ТЕЛЕФОНИЯ

ХОСТИНГ

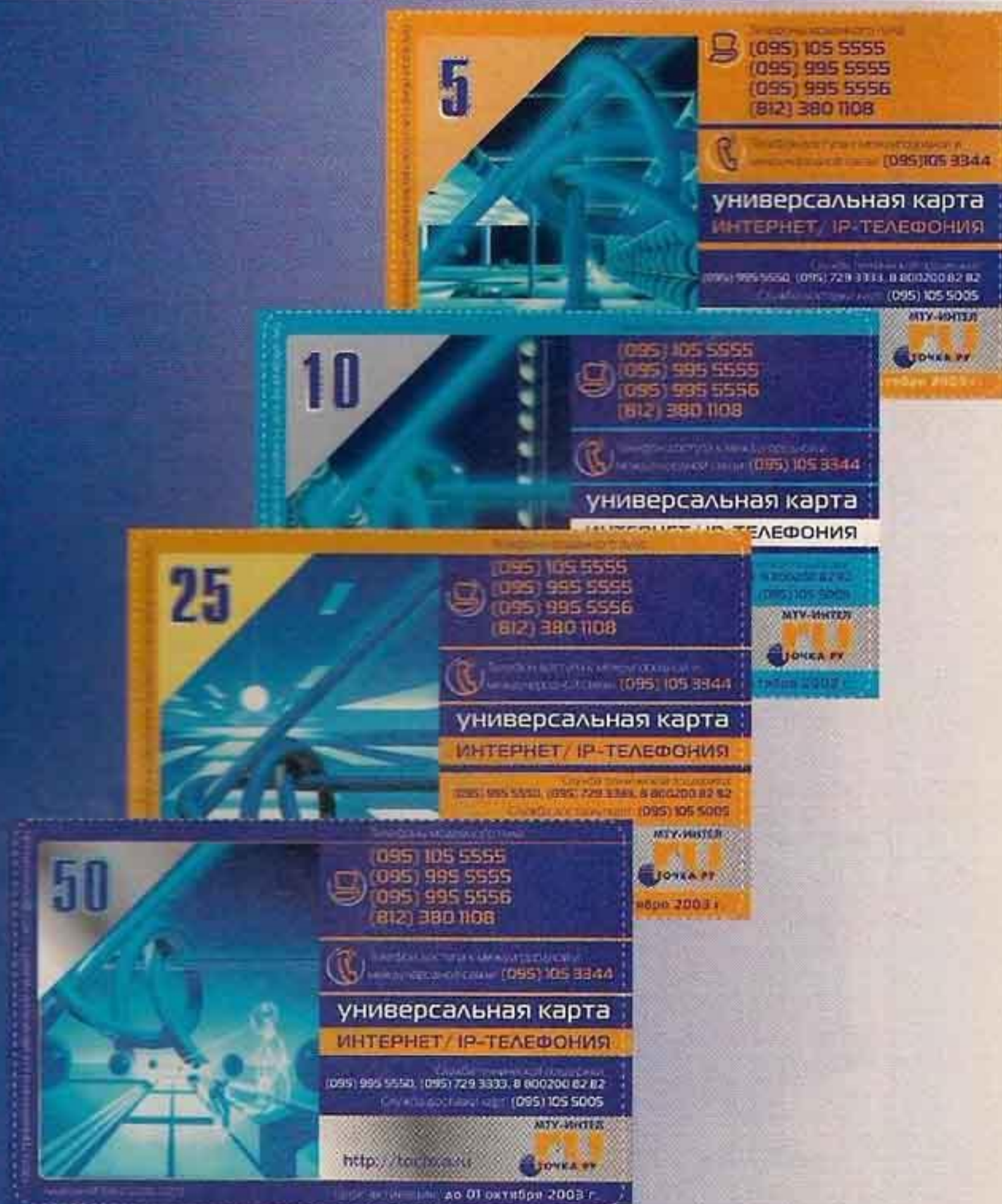
ПОЧТА

ДОМАШНИЕ СЕТИ

753 8282

<http://tochka.ru>

КОММУТИРУЕМЫЙ
доступ в интернет



ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



TanaT (TanaT@igromania.ru)

АНТИВИРУС БУДУЩЕГО

Вся правда про Антивирус Касперского Personal Pro 5.0

На сегодняшний день существует множество антивирусных пакетов. Мы неоднократно изучали начинку, принципы работы и эффективность многих из них. Вместе с вами мы разобрали все основные принципы работы современных антивирусов. Сегодня мы заглянем... в будущее.

Летом этого года законодатель антивирусной моды, "Лаборатория Касперского", собирается выпустить новую линейку своих продуктов для домашних пользователей — "Антивирус Касперского 5.0". Мы увидим и пятую версию наиболее популярной версии программы "Антивирус Касперского Personal Pro 5.0". И если к терминам "персональный" и "профессиональный" мы уже давно привыкли, то цифра 5 в названии говорит о многом. Во-первых, последний релиз имеет номер 4 "с копейками", так что, если ребята из "Лаборатории" решили поднять версию на целую единицу (не путать с сотыми и десятymi), значит, изменения ожидаются весьма значительные. Во-вторых, мы привыкли к высокому качеству именно отечественной антивирусной продукции, хотя и ей до идеала еще далеко, но западные разработки проигрывают нашим.

Перед вами — эксклюзивный материал. Нигде больше не опубликованная информация от самих создателей нового антивирусного пакета. Нашего специального корреспондента провели в секретные кулуары "Лаборатории". Туда, где колдуны-разработчики готовят свое магическое антивирусное зелье. В качестве ингредиентов используются тушки умерщвленных вирусов и свежесодранные шкуры живых троянов...



Антивирус Касперского Personal

Защита | **Настройки** | **Поддержка**

- Сканировать мой компьютер
- Сканировать съемные носители
- Сканировать другое
- Обновить антивирусные базы
- Посмотреть отчет
- Вопросы
- Помощь
- Энциклопедия вирусов
- www.kaspersky.ru

Постоянная защита отключена
Это может привести к заражению вашего компьютера и потере информации. Эксперты КЛ настоятельно рекомендуют включить постоянную защиту.

Полное сканирование компьютера было произведено давно
Последнее полное сканирование произведено %n% дней назад. Рекомендуется настроить автоматический запуск полного сканирования либо выполнить полное сканирование компьютера сейчас.

Антивирусные базы сильно устарели
Дата последнего обновления %date% (%n% дней назад). Для работы антивируса необходимы последние антивирусные базы. Рекомендуется обновить антивирусные базы сейчас, а также настроить автоматическое обновление.

Информация
В ходе работы программы были обнаружены зараженные файлы. Все они были успешно вылечены. Подробнее...

лаборатория КАСПЕРСКОГО

В "Лаборатории Касперского" нам сообщили, что к моменту выхода утилиты интерфейс может несколько измениться.

От лица и ниже

Новый пользовательский интерфейс обсуждать не будем — даже в самом эргономичном продукте необходимо время от времени менять цвет кнопочек и размер выплывающих менюшек. Сразу перейдем к рассмотрению новой системы проверки почтового трафика. Первый вопрос, который приходит на ум: "Зачем нужна эта новая проверка, если в комплект "Антивируса Касперского" уже входит MailChecker?". Оказывается, MailChecker — это модуль, предназначенный для контроля за почтовыми программами, использующими стандарт MAPI. В основном это Outlook и Exchange Client. Для интеграции "Антивируса Касперского" с The Bat! сейчас применяется специальный плагин. Новая же система проверки трафика на уровне протоколов позволяет сделать защиту универсальной — не зависящей от типа почтового клиента и используемых им технологий.

Пользователи Outlook'a теперь получат свой собственный плагин, позволяющий быстрее и глубже отслеживать любой вредоносный код. Особенно это скажется на почтовых базах Outlook'a. Ведь базы писем — ахиллесова пята любого ныне существующего антивируса. Каж-

дый разработчик почтового клиента считает своим долгом создать свой собственный формат хранения и сжатия писем. Чаще всего базы лежат в одном хорошо сжатом и очень большом файле. Проверять его сканером или монитором — занятие не из приятных (успеете выпить чашечку кофе, а может и не одну). Теперь эта проблема решена и для Outlook'a. Напомним, что пользователи The Bat! + Kaspersky Antivirus избавились от нее летом прошлого года. Поддержка того или иного "почтового" формата подразумевает не только эффективную и оперативную проверку данных на вирусы, но и лечение инфицированных объектов, сокрытых в самом сердце базы. На это обратили внимание эксперты "Лаборатории Касперского". Так что пользователи Outlook'a имеют все шансы закрыть часть дырок своего почтового клиента.

Коснутся изменения и режимов работы. Мы уже не раз сталкивались с различными вариантами функционирования в брандмауэрах и сетевых экранах. Теперь они появляются и в антивирусе. Нововведение облегчит жизнь неопытным пользователям. Каждый ре-



жим подразумевает определенные настройки работы антивируса. Новичкам думать о том, какую галку куда поставить, не придется вообще. Что касается профи, то они всегда имеют возможность пошевелить внутренние рычажки сканера, монитора и остальных модулей. Таким образом новый "Антивирус Касперского" приобретает дополнительную гибкость в настройке (без потери функциональности).

Не обошелся без усовершенствования и **ScriptChecker**. Примерно полгода назад мы говорили, что лечить деструктивные скрипты бесполезно. Действительно, самым лучшим выходом почти из всех ситуаций являлось их блокирование или уничтожение. Теперь ситуация поменялась: возросла не только производительность модуля проверки скриптов, но и эффективность их лечения. Так как тестов еще не было, очень сложно оценить качество нового модуля. Но, в любом случае, приятно видеть попытки сдвинуть ситуацию с мертвой точки, ведь эффективность лечения скриптов западными антивирусами близка к нулю.

Новый антивирус будет более эффективно работать с архивами. Раньше непрерывные архивы с мультимедиа-сжатием антивирусы обходили стороной. Именно поэтому данной проблеме разработчики уделили особое внимание. По заверениям экспертов, теперь файлы в архивах будут не только проверяться, но и лечиться. Причем в "Антивирусе Касперского" эта функция будет вообще первой в мире — ни один современный антивирус не обладает такими способностями.

Грудью на амбразуру

Производительность — один из основных критериев (помимо эффективности) оценки качества антивирусного продукта. Нам, пользователям, всегда не нравилось, что самая тщательная проверка, которая только возможна (глубокое сканирование плюс эвристический анализатор на все файлы), занимает несколько часов. К тому же монитор, сидящий в памяти, самый первый гурман системных ресурсов. Вот что обещает "Лаборатория Касперского": новая технология **IChecker**, суть которой во внедрении ревизора изменений в антивирусный сканер, позволяет ощутимо увеличить производительность. Возможно, даже в несколько десятков раз. Напомним, что ревизор — модуль, запоминающий уникальные данные (вроде отпечатков пальцев) о каждом файле, который может быть заражен. В качестве такой инфор-

мации берется контрольная сумма, размер, дата последних изменений, адреса точек входа в процедуры. Далее, ревизор каждый раз сравнивает параметры проверяемого файла с теми, что записаны в его базе данных. Это позволяет существенно повысить эффективность обнаружения и лечения зараженных объектов. В технологию **IChecker** входит:

- ведение базы проверенных объектов;
- контроль изменений объектов;
- проверка только новых или измененных объектов;
- использование технологии в On-Demand и On-Access сканерах.

Небольшая справка: **On-Demand** — это обычный сканер, который каждый пользователь запускает вручную, а **On-Access** — это стандартный монитор (тот же самый сканер, но запускаемый автоматически, чтобы проверять объекты, к которым обращается система).

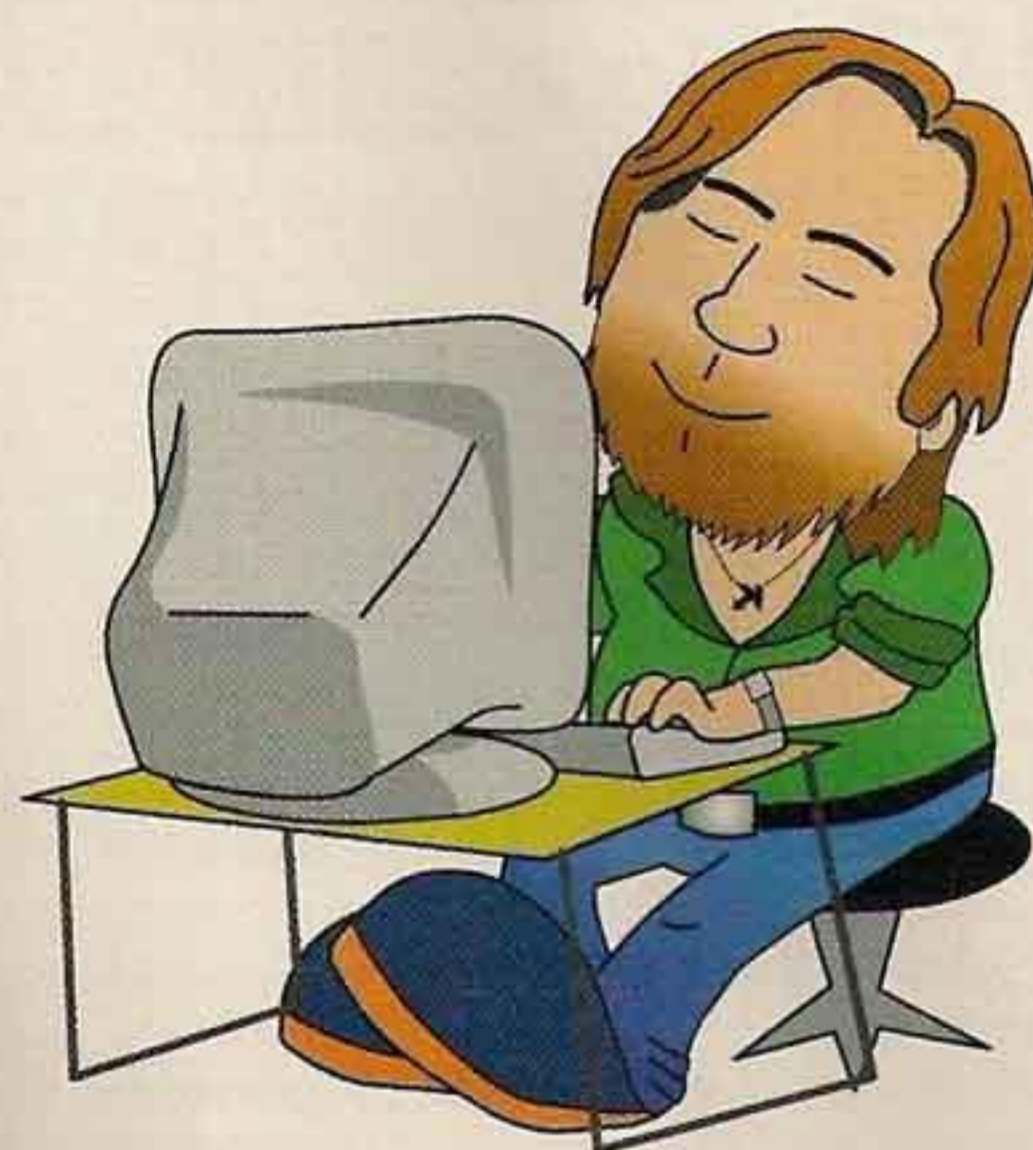
Выигрыш во времени и качестве достигается тем, что проверяются лишь файлы, подвергшиеся изменениям. Чтобы определить, изменялся файл или нет, нужно намного меньше времени, чем на сканирование всего его кода. Благодаря учету дополнительных параметров файла возрастает вероятность обнаружения вируса и его успешного лечения. Использование технологии и в мониторе, и в сканере позволяет увеличить производительность даже в повседневных рутинных операциях, так как большинство системных файлов (библиотек и приложений) изменениям не подвергаются.

Суть технологии **IChecker** можно описать и по-другому: фактически антивирус кэширует уже проверенные файлы. Судя по всему, **IChecker** сэкономит немало наших с вами нервных клеток, которые гибнут просто стадами, когда компьютер тормозит при проверке на вирусы.

Таблеток от жадности, и побольше

Вполне логичным является снижение системных требований при применении кэширования проверенных файлов. Этим и объясняется возможность использования нового антивируса на менее мощных ПК. Приятно, что хоть в одной отрасли software-индустрии системные требования новинок не только не растут в геометрической прогрессии, но даже снижаются.

Еще одно нововведение — **Unicode**. Зачем нужна его поддержка в антивирусе? **Unicode** постепенно становится почти стандартом по



разработке приложений. На каждый символ теперь выделяется не один байт (как в ASCII), а два. Это позволяет учесть особенности всех языков. Добавление поддержки **Unicode** в антивирус обеспечит полную совместимость со всеми новыми версиями Windows и любыми приложениями, которые используют **Unicode** (а их становится все больше).

А теперь внимание. Эксперты "Лаборатории Касперского" сообщили о том, что их продукт будет поддерживать антивирусы конкурентов! Пользователи прежних версий антивируса часто жаловались, что "Антивирус Касперского" не может нормально работать вместе с антивирусами других разработчиков. Именно в таких экзотических случаях новый антивирус будет определять продукты конкурентов и запускать специальные "схемы взаимодействия" с ним. Это при том, что два антивируса от других разработчиков могут ужиться друг с другом лишь в исключительных случаях.



Новый антивирус обещает стать лучшим представителем антивирусных продуктов вообще. Особенно если эффективность технологии **IChecker** подтвердится экспериментально. Только представьте: компьютер, "летающий" и запускающий любые приложения за полсекунды и при этом детектирующий практически любую вирусную атаку. Пока это лишь мечты... Но они в самом ближайшем будущем должны сбыться. ■

Новшества

Суммируя все сказанное в статье, посмотрим, что же "Антивирус Касперского 5.0" сможет предложить нам, пользователям, чего мы еще не видели:

- новый пользовательский интерфейс;
- проверка почтового трафика SMTP/POP3;
- Outlook Plug-in, контроль входящей/исходящей почты, проверка баз Outlook, Outlook Express;
- предустановленные режимы работы: High Security, Recommended, High Speed;
- проверка скриптов (ScriptChecker);
- лечение инфицированных объектов в архивах;
- увеличенная производительность (применение ультрановой технологии IChecker);
- уменьшение требований к объему RAM;
- поддержка Unicode;
- детектирование антивирусных продуктов других производителей.





Новая нереальность пробралась на наши с вами компьютеры. Вышел **Unreal 2: The Awakening**. Все ждали демоверсию, а дождались релиза, в “Стандартных кодах” у нас сегодня большая подборка кодов к этому мегахиту. Отдельное внимание на коды к **SimCity 4**: всего несколько нажатий на кнопки — и ваш город не будет знать проблем с продовольствием, водой и электроэнергией. Помимо этого, подробно разобрано, как за считанные минуты снизить стоимость авто в **Need for Speed: Hot Pursuit 2**, даже самый навороченный “Порш” будет по карману начинающему гонщику. В “Классике” — подборка шестнадцатиричных кодов по всем играм серии **Fallout**. Ну а в **Easter Eggs... Защита галактики от мирового мусора. Карающая рука правосудия. Простой наемник Новой Республики. Кайл Катарн, рыцарь-джедай. Самые неожиданные сюрпризы в играх Jedi Knight, Jedi Knight: Mysteries of the Sith и Jedi Outcast.**



СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

3D Pinball: Space Cadet

В этой игре коды вводятся прямо во время игрового процесса. Достаточно неудобно, но результат того стоит.

1max — добавить еще один шар.

Bmax — бесконечные шары. Следует вводить сразу, как только игра загрузилась. Работает код только в режиме full screen. Для того, чтобы его активировать, нужно нажать **F4**.

Gmax — активирует гравитационный водоворот.

Archangel (Архангел)

Чтобы активировать код бессмертия, придется покопаться в ресурсах игры. В корневом каталоге вашего “Архангела” лежит файл **standard.feel**. Его можно (и нужно) открыть стандартным текстовым редактором. В нем по контекстному поиску следует найти строку **Invulnerable 0**. Поменяв ноль на единицу, вы станете бессмертным и сможете в полной мере оправдать свое высшее происхождение.

Celtic Kings: Rage of War

Коды вводятся в окне, которое вызывается нажатием на клавишу **Enter**.

Ae — показывает все свойства текущего уровня (карты).

DebugSelected — открыть окно редактирования выбранного юнита.

DumpObj — выводит все свойства выбранного юнита.

FlatTerrain — делает всю поверхность карты идеально плоской.

ToggleFog — отключает туман войны.

ToggleVis — убирает стены.

ScreenShot — делает снимок экрана (без окна с кодом).

Spawn(x,y) — дает **x** юнитов вам и **y** врагу.

SettlementCount — сбрасывает все сделанные вами изменения и восстанавливает установки по умолчанию.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

В игре мы будем менять стоимость машин. Согласитесь, платить сотни тысяч американских президентов, даже виртуальных, просто расточительство. Вот если бы тачки стоили по десятке, вопросов бы не было. Любой среднестатистический русский автолюбитель смог бы поставить

в гараж новенький “Порш”. Открываем корневую директорию игры и идем в папку **Cars**. Ищем файл **cars.ini** и открываем его “Блокнотом”. Там ищем следующие строки:

```
price=xxxx
nfsprice=xxxx
```

В виде **xxxx** замаскирована цена машины. В первой строке — в реальных деньгах, во второй строке — в виртуальных. Если изменить вторую строку, изменится цена машины в игре. А вот если изменить первую, ничего не получите — жадность ведет к бедности. И никакой производитель не станет опускать цену ниже себестоимости.

Revolution

Для того, чтобы получить доступ к кодам, необходимо в командной строке прописать **-cheats**. Если по каким-либо причинам вы не пользуетесь командной строкой, эту же строку добавьте в ярлык к исполняемому файлу игры — **revolution.exe** в строке пути. Только не забудьте пробел между концом пути к файлу и тире перед словом **cheats**.

Теперь, будучи в игре, давите на тильду (“~”) и вводите следующие коды:

Godmode 1 — режим бога.

Noclip 1 — режим прохождения сквозь стены.

Give all — дает все оружие и предметы.

Для того, чтобы отключить действие любого из первых двух кодов, нужно набрать его снова, только вместо **1** написать **0**. Код на все оружие иногда подвешивает игру.

SimCity 4

Чтобы открыть консоль, нажмите **Ctrl+X**. Теперь в окне вводите коды:

WeaknessPays — увеличивает население города.

FightThePower — убирает проблему с обеспечением районов города энергией.

HowDryAm — имидж ничто, жажда — все! Решается проблема с водоснабжением.

You don't deserve it — дает все награды.

WhereRUFrom x — изменить имя города на **x**.

HelloMyNameIs x — изменить имя мэра (то есть вас) на **x**.

Tiger Hunt

Shift+Z — мгновенно перейти к следующей миссии.

Shift+Y — титановая броня. От нее отскакивают почти все снаряды. Только вот если вы наедете на мину или в вас попадет многокилотонная авиабомба, вас даже **power armor**, снятая с Фрэнка Хорригана, не спасет.

Shift+X — дает все предметы, которые вы только сможете собрать или получить за игру.

Unreal 2: The Awakening

Для того чтобы войти в консоль, нажимаем кнопку “~” (тильда).

BeMyMonkey — мастер-код. После его ввода можно вводить все остальные коды.

God — режим бога.

Invisible — невидимость.

Loaded — дает все оружие и патроны к нему.

AllAmmo — пополняет боезапас каждого оружия.

Phoenix — дает энергостюм.

FearMe — после ввода этого кода все враги станут вас бояться.

Ghost — режим прохождения сквозь стены.

Fly — просто режим полета.

Amphibious — возможность плавать под водой без затруднений.

Walk — убирает действие любого из перечисленных режимов (полета, прохождения сквозь стены) и позволяет вам снова встать на грешную землю.

SloMo(x) — замедляет скорость на **x** единиц.

SetJumpZ(x) — изменяет высоту вашего прыжка на **x**.

ToggleInfiniteAmmo — дает бесконечные патроны.

ToggleReloads — больше не нужно перезаряжать оружие.

Teleport — телепортирует игрока в место, на которое направлен прицел.

NextLevel — переход на следующий уровень.

Open(x) — открывает карту **x**.

ToggleSpeed — увеличивает вашу скорость в два раза.

SetSpeed(x) — устанавливает скорость игрока в размере **x** единиц.

ChangeSize(x) — изменяет размер модели игрока на **x**.

Sum(x) — призывает персонаж **x**.

Actors — выдает весь список NPC и других персонажей.

Damage(x, Target) — дает цели **Target** урон в размере **x** единиц.

DamageNPCs(x) — отнимает **x** единиц у текущего NPC персонажа.

SetHealth(x, Target) — устанавливает цели **Target** количество жизни в размере **x**.

SetMyHealth(x) — меняет количество вашей жизненной энергии на **x**.

HurtMe(x) — отнимает у игрока **x** единиц здоровья.

Difficulty(x) — меняет текущий уровень сложности игры на **x**.

ViewSelf — включает вид от третьего лица.

BehindView — включает вид сзади.

SetParticleDensity(x) — устанавливает объем частиц на единицу пространства в размере **x**.

ToggleImpacts — убрать столкновения.

SetWeaponFire(1) — включает и выключает возможность стрельбы из оружия (для выключения в скобках укажите **0**).

ToggleShowAll — показывает всех невидимых персонажей на карте.

ToggleShowKPs — показывает все точки триггеров на карте.

ToggleShowNPs — показывает все скриптовые навигационные маяки.

KillHitActor — убивает цель в курсоре (кроме NPC).

KillHitNPC — убивает NPC в курсоре.

KillActiveNPCs — убивает всех NPC на карте.

ToggleHUD — убирает весь интерфейс.

SetCameraDist(x) — устанавливает дистанцию от камеры до объекта на **x** единиц. Только при использовании с кодом на вид от третьего лица.

Если в командной строке при запуске игры прописать следующую строку: **unreal2 Atlantis?MissionCompleted=1**, вас больше не будут доставать многочисленные игровые брифинги.

ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компактe в разделе “Софтверный набор”. А в другом разделе, в “ИнфоБлоке”, находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).



▲ Бойцы развлекаются, поднимают, так сказать, боевой дух.

Робин Гуд. Легенда Шервуда

0012D948 — деньги в золотых.

016A6A70, 02172B08 — количество кошельков.

016A6A6C, 02172AFA — стрелы для лука.

Все адреса работают только на начальных уровнях, но никто не мешает выставить все на максимум заранее.

Lines 3D

Гроза любого офиса и любимая игра всех секретарш любой компании теперь стала трехмерной. Со всеми вытекающими отсюда последствиями. Игра стала намного сложнее. Теперь необходимо иметь не только стратегическое, но и пространственное мышление. А где вы такое видели у работников многочисленных офисов? Адрес для бессмертия: 00982D40.

Return to Castle Wolfenstein

Полный взлом игры по всем параметрам: оружию, патронам, жизни и броне.

204F5D40 — патроны к автомату, конкретнее — к "шмайсеру".

204F5D18, 204F5D3C — патроны к обоим пистолетам.

204F5D20, 204F5D44 — патроны к двум разным винтовкам.

204F5D68 — динамит.

204F5D28 — гранаты типа колотушки.

204F5D48 — обычные гранаты.

204F5D2C — патроны к "фаусту", в простонародье — к ракетнице.

204F5D24 — патроны к осадной винтовке.

204F5D34 — канистры с бензином или как его там, в общем, к огнемету.

204F5D30 — патроны для шестиствольки aka Venom.

204F5D38 — патроны или заряд к электропушке.

2053FF58 — количество жизни.

204F5B58 — остаток брони.



▲ Рвение юбер-зольдата ни к чему ни привело: god mode + all ammo!

The Sims Unleashed

Адресок для денег: 0505D013. И пусть ваш дом будет мягким и шелковистым.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. При помощи специальных программ все это богатство можно извлечь из недр игры и использовать на свое усмотрение. Музыка — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Робин Гуд. Легенда Шервуда

В игре есть возможность снимать скриншоты. Они сохраняются в корневой директории в формате tga. Кроме того, там же лежит лог-файл игр и файл помощи.

<Каталог игры>\1049\Data\Sounds\Exclamations\Expressions — большое количество реплик из игры.

<Каталог игры>\1049\Data\Text\Dialogues — диалоги персонажей. Они не открываются стандартным проигрывателем, лучше использовать шестнадцатичный редактор.

<Каталог игры>\Data\Configuration — в этой папке лежат файлы конфигураций игровых профилей, открываемые "Блокнотом".

<Каталог игры>\Data\Musics — музыка из игры.

<Каталог игры>\Data\Savegame — ваши сохраненные игры, отсортированные по профилям.

<Каталог игры>\Data\Sounds — еще одна папка со звуком. После потрошения данного ресурса вы получите все игровые звуки.

Largo Winch: Empire Under Threat

<Каталог игры>\Data — в этой папке лежат все ресурсы игры, отсортированные по миссиям. В директориях миссий лежат файлы странных форматов. Единственным знакомым форматом для вас будет bik. Это формат видео- и аудиопотоков, который проигрывается специальной программой Bink Player.

<Каталог игры>\Data\Video — отсортированные еще раз файлы видеозаписей.

<Каталог игры>\Instdata — текстуры с установочного экрана игры.

<Каталог игры>\Savegame — сохраненные игры.

В корневом каталоге игры, кроме всего прочего, лежит подробная инструкция к игре в формате pdf.

Lines 3D

В игре достаточно мало открытых ресурсов. Все они находятся в одном большом архиве data.vfs, который лежит в корневом каталоге игры. Кроме всего прочего, вы можете найти следующее:

<Каталог игры>\help — некоторые файлы помощи и интерфейса игры.

<Каталог игры>\sound — звуковое сопровождение игры. Оно достаточно скудно — всего две композиции.

КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности. Поскольку стандартные коды для них, если есть, уже давно всем известны, то мы рассматриваем их с точки зрения шестнадцатичных кодов.

Fallout

Один интересный способ получить бесконечное количество ходов в режиме боя. Во-первых, перед боем у вас в руках не должно быть ничего, кроме патронов к пистолету. Во время боевого режима необходимо подойти к противнику и использовать на нем патроны, как будто вы в него хотите выстрелить. В ответ вы получите оскорбление, но кроме него — возможность бесконечно



ходить. Зеленые кружки ходов не будут исчезать, когда вы будете совершать то или иное действие.

Еще один способ добиться того же результата — использовать шестнадцатиричный взлом игры. По адресам 01175E88, 01175E87, 01175E85 прописаны ходы вашего героя. Кроме того, актуальными могут быть значения по следующим адресам:

005050C4, 01175EA0 — здоровье;
006632BC — skill points.

Fallout 2

Предлагаем вам один из самых полных шестнадцатиричных взломов.

00668134 — очки опыта. 005707AC, 00668130 — текущий уровень героя. 0051C1C4 — сила. 0051C1CC — интеллект. 0051C1D0 — харизма. 0051C1D4 — интеллект (еще один). 0051C1DC — удача. 0051C1E8 — класс брони (+xx к броне). 0051C1E4 — очки действия в боевом режиме. 0051C1F4 — максимальный вес, который может унести герой. 0051C1F0 — урон от оружия маленького размера (пистолеты). 0051C244 — очки сопротивляемости к ядам. 0051C240 — сопротивляемость к радиации. 0051C1FC — очки врачевания (для скилла врача). 0051C200 — шанс нанести критический удар. 0051C1E0 — текущий уровень здоровья. 0066812C — общее количество очков опыта. 01479A7C — количество местной валюты.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

08E1C41E — броня.
08E1B9E5 — жизнь.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Arx Fatalis

При прохождении вам встретится огромное количество загадок и квестов. Когда вы выберетесь из камеры и убьете первого в игре гоблина, оглянитесь. Посмотрите на обстановку в комнате. А именно — вы должны увидеть неприметные сначала стол и стул. В углу стола лежат две кости. Если возьмете левую кость и используете ее на стуле десять раз, получите пополнение в



▲ Этому парню ничего не светит. Заклинание я подобрал еще в начале игры.

свой инвентарь. Также вы получите набор символов. Чтобы их активировать, нужно использовать их правой кнопкой мыши на изображении, напоминающем цыпленка.

Вы можете использовать различные комбинации символов и объектов, полученных таким образом. Кстати, можете попробовать проверить данную манипуляцию еще раз и еще. Будете получать различные комбинации предметов и символов. А также будете получать другие полезные бонусы.

Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces II

На пятом уровне, там, где вам сначала нужно проплыть по каналам, чтобы попасть в крепость, плывите в город. Там входите в первое здание и идите на верхний этаж. Вы увидите в одном из окон мост, через который, собственно, и надо перебежать, чтобы попасть в город. Теперь надо действовать очень быстро. Можете даже использовать силу, для того чтобы увеличить скорость. Вам надо будет спуститься с лестницы, выбежать через другую дверь дома и перебежать через мост. Теперь заворачивайте за угол дома (на другой стороне канала). Вы увидите женщину, которая открывает дверь. Туда-то вам и надо попасть. Если успеете, увидите Макса. Это кофейный аппарат, который держит оружие наизготовку. Может, ждет гостей... может, именно вас. Если же вы не успеете добежать, то дверь эта будет закрыта, и другого способа открыть ее и попасть внутрь у вас уже не будет.

Star Wars: Jedi Knight: Mysteries of the Sith

В эту игру разработчики поместили целый секретный уровень. Для того чтобы получить к нему доступ, надо провести некоторые манипуляции с ресурсами игры. По адресу <Каталог игры>\Gamedata\Ressource\Video лежит архив unsupported.zip. Его надо разархивировать в каталог <Каталог игры>\Mysteries\Episode, предварительно изменив его расширение на .gob. О том, что уровень существует, прописано в игровых титрах.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

В этой игре есть возможность на все 100% использовать режущие способности светового меча. Но сначала нужно ввести код в консоли: G_saberrealisticcombat 1. Теперь вы смо-

жете отрубить противникам любые части тела. Причем в большом количестве. Можно нашинковать в тонкий ломтик даже имперского штурмовика.



▲ Разработчики, побоявшись цензуры, не рискнули включить в игру столь жестокие элементы. Прошу знакомиться — расчлененка!

Разработчики сначала хотели включить это в игру, добавить кровушки, изменяемые текстуры и прочее (кишки на стенах, мозги на полу). Но потом, решив, что игрушка не сможет продаваться в некоторых странах (цензура), а может быть, получив нагоняй от дядюшки Лукаса, отказались от этой затеи. Изменяемые текстуры мы так и не получили, а вот возможность устроить кровавое месиво — нам оставили.



▲ Если атаковать роботов, то они начнут весело удирать от вас по коридорам уровня.

В игре присутствуют модели двух друзей-роботов — R2D2 и C3PO. Их в игре можно найти на уровне, где вы впервые сражаетесь с Тэвион. Роботы находятся за лестницей в одном из складов космопорта. В том самом складе, наверху которого слева от лестницы — комната управления с офицером с ключом. Интересно бывает погнаться за золотым, предварительно расстреляв астродроида. Он будет бегать по коридорам, собирая все выстрелы и выкрикивая испуганные фразы. ■

Над рубрикой "КОДекс" работали: "Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).

Игра Клауса Тейбера

КОЛОНИЗАТОРЫ

— DIE SIEDLER VON CATAN —

"Игра быстро стала культовой... В игровых клубах и дома на столе люди осваивали территории, разрабатывали ресурсы, обустривались и подсчитывали барыши..."

Norman Desmond, "Игромания" 2/2002

"Все что нужно для победы - это здравый смысл, внимание и немножко удачи. Несмотря на кажущуюся сложность правил, игра проста и позволяет новичкам быстро набирать опыт".

Антон Курин, "Игромания" 12/2002

1995 Лучшая игра Германии

1996 Лучшая игра США

2002 Зал славы "Ориджинс"

Торговля, разработка ресурсов, создание армии, строительство...

Уникальное игровое поле формируется заново перед каждой партией.



Спрашивайте игру "Колонизаторы" ("Сеттлеры") в местах продажи игр и игрушек, супермаркетах, книжных магазинах.

Оптовые продажи: компания "Хобби-игры". Россия 119180, Москва, Б.Полянка 28 стр.1, "Лабиринт". Тел./факс: (095) 238-57-52, тел. (095) 238-57-59.

Информация: www.hobbygames.ru, e-mail: sales@rolemancer.com

Поддержка: www.rolemancer.ru/settlers

ХОББИ
ИГРЫ™

KOSMOS®

© KOSMOS

МИРОВОЙ БЕСТСЕЛЛЕР ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ

Продано более 3.000.000 коробок!



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

D&D и d20 system

Настольная РПГ по многопользовательской интернет-игре EverQuest благодаря своему лейблу пользуется спросом. Недавно производитель игры *Sword & Sorcery Studios* порадовал любителей MMORG второй "эверквестовской" книжкой: *Everquest Game Masters Guide*. Теперь мастер сможет взять под свой контроль мир *Norrath* и все окружающие его "параллельные" миры. Книга правил содержит описание секретов игровой вселенной, внушительную энциклопедию магических предметов, а также вводит две новые подсистемы, знакомые по онлайн-*Quests* и *Factions*.



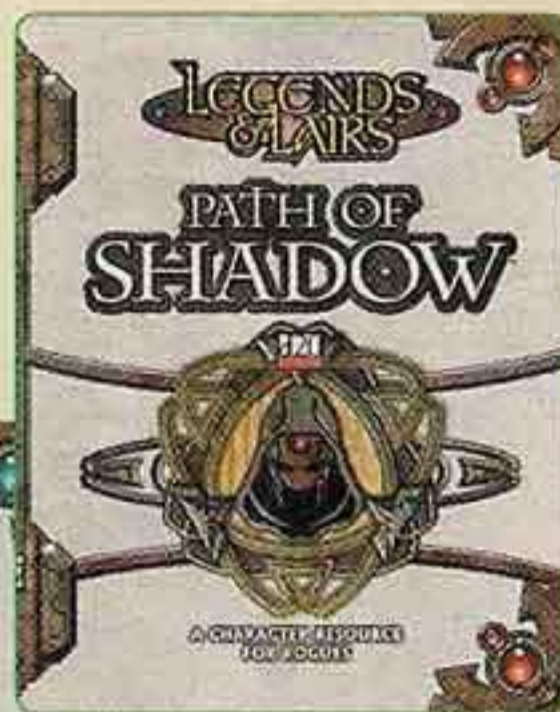
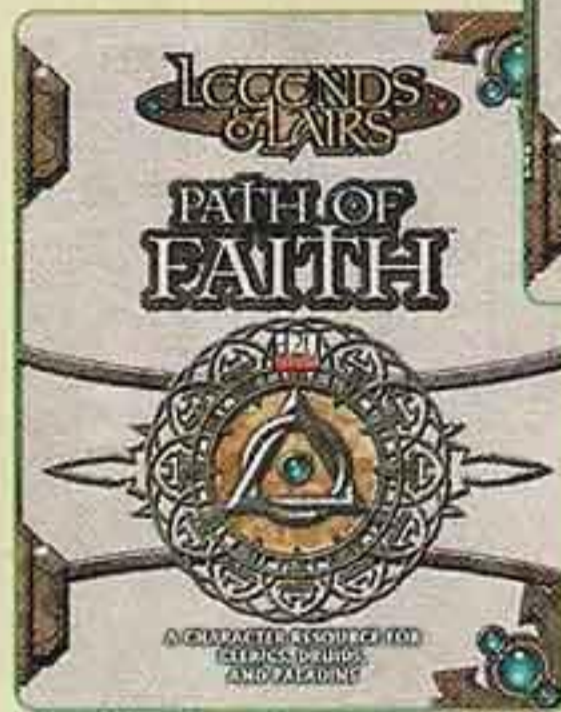
Sword & Sorcery Studios объявила о грядущем выходе *Dungeons & Dragons Warcraft Roleplaying Game*. Беспрецедентный по масштабам проект, призванный объединить самую популярную ролевою игру и один из известнейших компьютерных миров, был запущен компаниями *Wizards of the Coast* и *Blizzard Entertainment* больше года назад, однако только после подписания соглашения со *Sword & Sorcery* появление D&D Warcraft RPG стало реальностью. Очередной официальный сеттинг D&D можно будет приобрести уже летом этого года. Книга будет полностью совместима с последними изданиями *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* и *Monster Manual*. Игрокам D&D Warcraft RPG будут доступны хорошо знакомые люди, гномы, ночные эльфы, таурены и, конечно же, орки. Новые базовые классы и подборка престиж-классов призваны придать больше сходства игре настольной и компьютерной, и другие уникальные элементы сеттинга — такие как огнестрельное оружие и другие высокие технологии — лишь способствуют этому.

После выхода книг *Mercenaries* и *Magic AEG* продолжила линейку книг для d20 system томиком с приятным названием *Good* (до этого был похожий продукт *Evil*). В "пособие по причинению добра" (мягкая обложка, черно-белые иллюстрации) вошли новые классы, престиж-классы, артефакты и заклинания, основы для "священной" приключенческой кампании и даже правила постройки храмов. Содержимое книги ориентировано в первую очередь на палладинов и клириков.



Выпускаемой *Fantasy Flight Games* d20-совместимой серии фэнтезийных игровых пособий *Legends & Lairs* — очередное пополнение. Это книги *Path of Faith* и *Path of Shadow*. Линейка "Путей", завершаемая вышедшими пособиями, посвящена основным классам персонажей в D&D. В "Пути веры" рассказывается о паладинах, священниках и друидах, а в "Пути тени" — о ворах. Каждая книга

линейки содержит новые легендарные и престиж-классы, шаблоны, способности, снаряжение, оружие, волшебные предметы,



а также предложения по балансировке соответствующих персонажей в любом фэнтезийном d20-сеттинге.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Warhammer 40.000

В марте ожидается выход нового кодекса для W40k — *Codex Daemonhunters*. В книге вы найдете правила для Серых рыцарей космодесанта и инквизиторов, а также их последователей, снаряжения и присущей им псионики. Вы можете использовать новый кодекс как для создания армии инквизиторов-охотников за демонами, так и для усовершенствования своей армии Империи. 16 страниц книги выполнены в цвете.



Исторические системы

Британская фирма *Vendel* выпустила новую серию 28-миллиметровых миниатюр по македонской армии. В нее входят гейтары Александра Македонского, голпиты (несколько вариантов), легкая пехота и командная группа. В сочетании с миниатюрами *Old Glory* и *Foundry* теперь есть богатейшая возможность разных конверсий и комбинаций для армий периода Александра Македонского и его преемников.

Foundry продолжает работу над варгеймом по Семилетней войне. Готовы русские гренадеры, прусские старшие и младшие офицеры и кавалерия — драгуны, гусары и кирасиры.



НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Magic: The Gathering

Помимо свершившегося выпуска нового набора *Legions*, о котором вы можете прочесть подробную статью на страницах раздела, у нас есть и другие крупные события.

Самым серьезным из них является *Pro Tour Chicago*. *Кай Будде (Kai Budde)*, про которого совсем недавно один довольно мудрый, но не шибко умный профессионал сказал, что год у него не удался, выиграл и этот турнир. В полуфинале он сразил самого *Джона Финкеля (Jon Finkel)*, а в финале ему противостояла моя любимая легенда норвежской "Магии" — *Николай Герзор (Nicolai Herzog)*.

В завершение сезона *Extended* прошли еще два крупных турнира. На *Grand Prix Hiroshima* победителем стал *Motokiyo Azuma*, игравший неожиданной и давно всеми забытой колодой — *Enchantress*. А на *Grand Prix New Orleans* первое место занял сам *Zvi Mowshowitz*, играя своей знаменитой *Turboland*.

Что касается сетевых новостей, то все мы ждем выхода *Legions* в маджиковскую интернетовскую версию — *Magic Online*. Судя по прошлому сету, драфты начнутся с первых выходных марта, а в формате *constructed* он войдет где-то в середине месяца.

Lord of the Rings TCG

22-23 февраля состоялся пререлиз пятого набора карточного "Властелина" — "Битва в Хельмовом ущелье" (*Battle of Helm's Deep*). Набор содержит 122 карты, а также 6 редких карт с альтернативным изображением, не встречающихся в бустерах. Как обычно, кроме бустеров, доступны два стартера — один основан на Леголасе, другой — на Эовин. Больше всего карт в изенгардской и роханской культурах. Интересным нововведением является культура Голлума (ранее сообщалось, что Голлум будет принадлежать Ширу), карточки которой бывают как "светлые", так и "темные". Правда, пока их всего 10. После полугодичного перерыва вернулись сауруновские орки: теперь нам предлагают новую стратегию, основанную на численном превосходстве над противником (т.н. *swarm*). Назгулов пока нет: обещают летом, зато появились новые энты. Помимо стартера и бустера, в пререлизный комплект входила промокарта Теодена. На прилавках сет появится 5 марта.



MAGIC
The Gathering®

Нас уже 6 000 000

6 000 000

Стань новым Чемпионом!

V Национальный Чемпионат России по Magic: The Gathering
26-27 апреля 2003 г., Москва



www.sargona.ru
www.sargona.com.ua

● Стартер

● CD с демонстрацией игры

- Правила на русском языке
- Две готовые колоды для игры

Начни играть сейчас! Купи Стартер MTG или...

Интеллектуальные игры - почтой!

Вы можете заказать товар наложенным платежом и оплатить его при получении. Заявки направляйте по адресу: 125363, Москва, ул. Нелидовская, д. 20, корп. 1, ООО "ЦНИ Саргона" или на e-mail: order@sargona.ru

Адреса игровых клубов:

- Москва:**
 "Портал" м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д. 2/1, тел: (095) 248-4903;
 "Одиссея" м. Сходненская, ул. Нелидовская, д. 20/1, тел: (095) 493-9848;
- Санкт-Петербург:** "Саргона" м. Новочеркасская,
 Новочеркасская пр-т, д. 47/1, тел: (812) 445-1054
- Киев:** "Легенда" м. Минская, ул. Богатырская, д. 2Б, тел: (044) 461-3161

Подробная информация на сайтах:
www.sargona.ru www.sargona.com.ua



Логотип Wizards of the Coast является зарегистрированной торговой маркой Wizards of the Coast, Inc. ©2001 Wizards. Наименование и логотип Саргона являются зарегистрированными товарными знаками компании Саргона. ©2000

...или стань ИЗБРАННЫМ!

Выиграй свой Стартер или фирменную футболку в СУПЕРлотерее! Проигравших не будет!

Каждого приславшего анкету ждет подарок!

Ф.И.О.....

Пол..... Возраст.....

Почтовый индекс.....

Адрес.....

.....

.....

E-mail (если есть).....

Как давно ты играешь в Magic?.....

Откуда ты узнал про Magic?.....

Заполни и пришли анкету до 31-го марта 2003 г.

Анкеты направлять по адресу: 109029, Москва, а/я 29 "Стань избранным"

Warhammer CCG

Sabertooth Games (издатель ККИ Warhammer 40k) анонсирует свой следующий продукт — **WarCry CCG**. Новая ККИ также создана в сотрудничестве с ведущим производителем варгеймов **Games Workshop** и базируется на мире **Warhammer Fantasy Battle**. О механике новинки ничего конкретного не рассказывается, пока известно, что делает ее та же команда, что и "сорокатысячник", что игра не будет каль-

кой последнего, что тактический аспект будет усилен, а роль случайности сведена к минимуму. В пилотном сете игроки смогут выбрать из двух стартеров: Орды Тьмы (Хаос, темные эльфы, орки и гоблины) и Великий альянс (Империя, эльфы, гномы). Также выйдут девятикарточные бустеры. Цены на новинку обещают быть раза в полтора выше, чем на большинство других ККИ (что, впрочем, нормально для начинающих игр), однако изобразительный ряд будет

того стоить: рисуют такие известные по MTG художники, как Doug Shuler, Quinton Hoover, April Lee, Carl Frank, Adrian Smith, Sam Wood, Paul Dainton, Alex Boyd. ■

Раздел "Вне компьютера"
подготовлен порталом РОЛЕМАНСЕР
(www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым
ресурсом о настольных играх.

ИГРА ГОДА

Конкурс "Лучшая настольная игра 2003"

В феврале 2003 года началось голосование за лучшую настольную игру года. Конкурс "Игра года" призван определить лучшую игру 2003 года на русском языке. В состав Оргкомитета конкурса вошли следующие участники:

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru): главный интернет-ресурс о настольных играх;

"Игромания" и "Навигатор игрового мира": компьютерно-игровые журналы;

"Армада": военно-исторический журнал для подростков;

"Средиземье": журнал о культуре фэнтези;

"Империя настольных игр": журнал о тактико-стратегических играх.

К участию в конкурсе допускается любая настольная игра, впервые выпущенная в период с января 2002 до января 2003 г. Она может относиться к любому жанру интеллектуальных настольных игр: настольно-печатным, ролевым, карточным, играм с миниатюрами и т. д. Минимальный обязательный тираж игры — 500 экземпляров. Игра должна быть издана на русском языке. Это означает, что правила игры и ее компоненты должны в основном содержать русский текст. Список номинантов был определен Оргкомитетом на основании данных, полученных от производителей и распространителей настольных игр, а также

из каталогов тематических выставок и средств массовой информации.

Из числа номинантов любой желающий может выбрать три лучшие игры, распределив между ними места с первого по третье. Голосование ориентировано на потребителей игр: геймеров, любителей интеллектуальных развлечений. Подать свой голос (до 1 апреля 2003 года) можно тремя способами, считающимися равнозначными:

1. Голосование через интернет на сайте игровых рейтингов **GameTop** (www.gametop.ru), который входит в портал "Ролемансер".

2. Голосование по почте (почтовые открытки и письма), приходящей на адрес московского клуба интеллектуальных игр "Лабиринт": Россия, 119180, Москва, Бол. Полянка, 28, стр.1, клуб "Лабиринт", на конкурс "Игра года".

3. Голосование путем подачи письменной заявки (заполнения стандартного бланка) в московском клубе интеллектуальных игр "Лабиринт". Адрес клуба — выше, а схему проезда и более подробную информацию о нем можно найти на компакт-диске "Игромания".

Таким образом, лучшую настольную игру выберут сами игроки. Право на контроль над подсчетом голосов в равной мере имеют все члены Оргкомитета конкурса. Результаты подсчета голосов и итоги конкурса "Игра года" будут подведены 2 апреля 2003 года. Они будут опубликованы на интернет-сайтах и в журналах участников Оргкомитета в ап-

реле-мае 2003 года.

Победитель конкурса (производитель или официальный дистрибьютор игры, занявшей первое место) получает право именовать игру-победительницу титулом "Игра года 2003" ("Победитель конкурса "Игра года"), а также публиковать на упаковке данной игры установленный Оргкомитетом логотип "Лучшей игры года". Тот же логотип может публиковаться производителем в любых рекламных и информационных материалах, посвященных указанной игре. Производители игр, занявших второе и третье места, получают право именовать игры "Серебряным" и "Бронзовым" призерами конкурса "Игра года" соответственно, а также размещать соответствующие логотипы, установленные Оргкомитетом, на условиях, аналогичных для Победителя конкурса.

Оргкомитет конкурса оставляет за собой право по собственному усмотрению наградить поощрительными призами номинантов, не вошедших в число трех лауреатов конкурса.

Примите участие в голосовании и выберите игру года 2003! Вы можете повлиять на развитие рынка интеллектуальных игр в России!

Дополнительная информация размещается на официальном сайте конкурса "Игра года" — WWW.GAMETOP.RU.

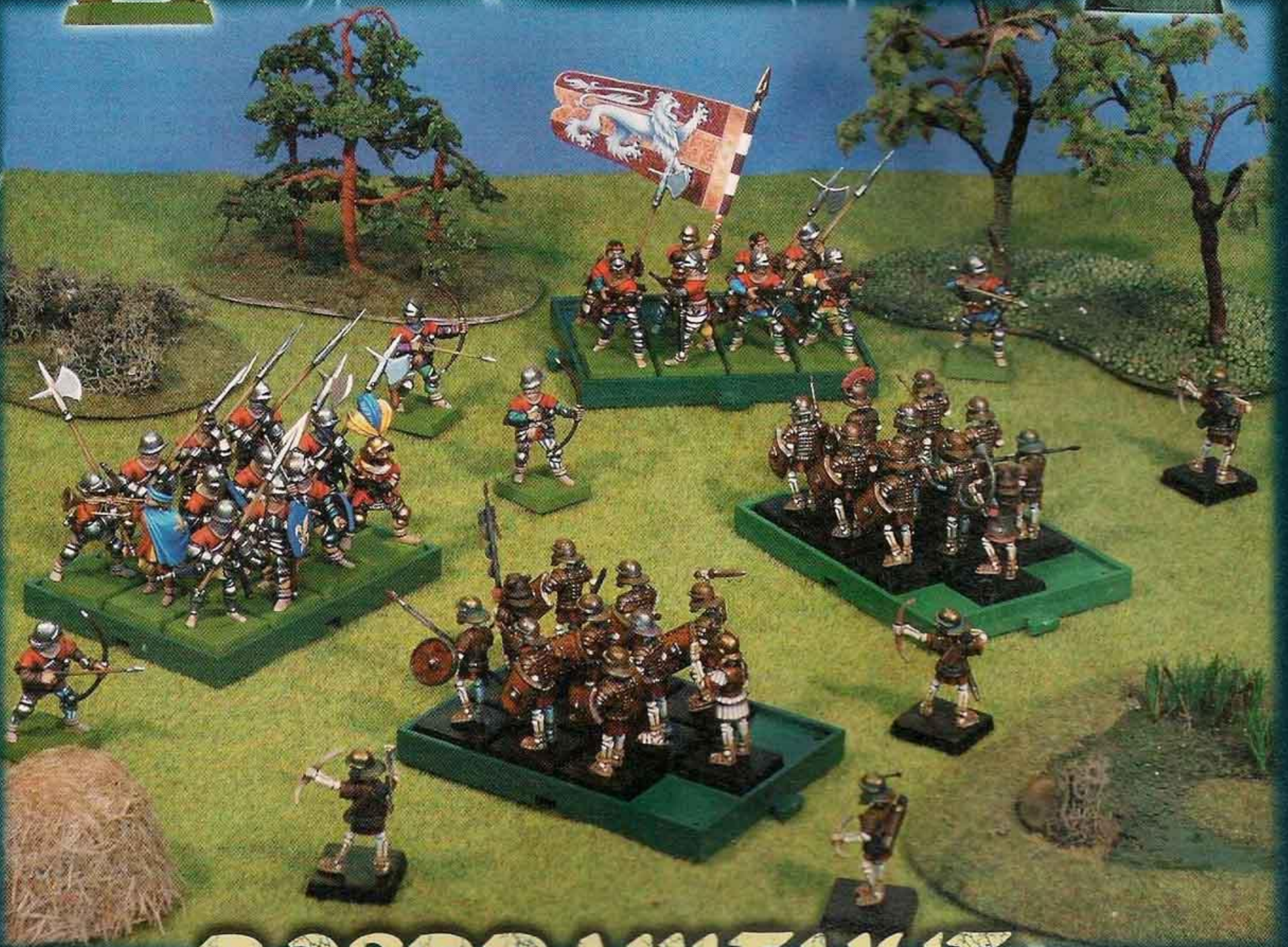
Игры, номинированные на конкурс Игра года 2003

НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ЖАНР ИГРЫ	ПРОИЗВОДИТЕЛЬ / РАСПРОСТРАНИТЕЛЬ	АДРЕС В ИНТЕРНЕТЕ
Бронепехота	варгейм	Технолог (Геленджик)	www.tehnolog.ru
Вархаммер (Warhammer 40000)	ККИ	Sabertooth Games (США) / Саргона (Москва)	www.wh40k.ru
Властелин галактики	НПИ (стратегия)	Технолог (Геленджик)	www.tehnolog.ru
Властелин колец: Две крепости	варгейм	Games Workshop (Англия) / Алегрис (Москва)	www.warhammer-online.ru
Война	ККИ	Столица-Сервис (Москва)	www.game-war.ru
Вторжение	НПИ (стратегия)	Звезда (Лобня)	www.zvezda.org.ru
Искусство волшебства	ролевая игра	Хобби-игры (Москва) / Atlas Games (США)	www.hobbygames.ru
Колонизаторы	НПИ (стратегия)	Хобби-игры (Москва) / Kosmos (ФРГ)	www.hobbygames.ru
Кольцо Власти	варгейм	Звезда (Лобня)	www.ageofbattles.ru
Нашествие монголов	НПИ (стратегия)	Звезда (Лобня)	www.ageofbattles.ru
Роботех	варгейм	Технолог (Геленджик)	www.tehnolog.ru
Сталинград	НПИ (стратегия)	Бумми (Омск) / Технолог (Геленджик)	www.bummy.ru
Сталкериада	НПИ (приключение)	Бумми (Омск) / Технолог (Геленджик)	www.bummy.ru
Школа юных магов	НПИ (приключение)	Игр и Ко (Москва)	www.igriko.ru

Примечания: ККИ = коллекционная карточная игра, НПИ = настольно-печатная игра.



FANTASY 28mm
RING OF RALE
КОЛЬЦО ВЛАСТИ
GAME SYSTEM



ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРОКЛЯТОГО ЛЕГИОНА

НАСТОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

- ★ Такого ещё не было: настольная real-time стратегия
- ★ Мир классического фэнтези
- ★ Магия пяти стихий на поле боя
- ★ Мировой уровень качества по российским ценам
- ★ Варианты сборки фигур ограничены только вашей фантазией
- ★ Вы можете покрасить свои армии, но это необязательно. склейте фигурки и играйте



Наборы из серии «Кольцо власти» вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, АО «Звезда».
Телефон для справок: (095) 210-8871. Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru, <http://www.ageofbattles.ru>
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь»



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

И ИМЯ ИМ LEGIONS!



Каждый год на исходе января компания *Wizards of the Coast* преподносит поклонникам *Magic: The Gathering* подарок в виде второго сета нового блока. Традиция у них такая. Игроки, то есть мы с вами, этому безмерно радуются и бегут играть ознакомительный турнир нового сета (пререлиз).

В этом году новым январским сетом стал *Legions* из блока *Onslaught*. Чем он примечателен, так это очередным экспериментом "Волшебников с Побережья". Если в *Torment* и *Judgment* мы наблюдали манипуляции с цветовым балансом, то теперь разработчики взялись за тип карт. В новом сете 145 карт, причем — внимание, сюрприз! — из них 145 существ! Путем несложных вычислений мы получим, что карт типа *sorcery*, *instant*, *enchantment*, *land* и *artifact* ровно 0. Такие вот чудеса в решетке.

На первый взгляд — диковато. То бишь — дикость полнейшая. Как же так — была серьезная стратегическая игра уровня шахмат, а теперь эти шахматы в "Чапоева" превращаются! И что же это — следующий сет будет из одних *lands* состоять, будем в поднятие целины играть? Вот веселье-то настанет!

Однако так все выглядит только на первый взгляд. В действительности же...

Война феминисток

Для начала вкратце изложим художественно-историческую подоплеку нового сета. Итак, варвар Камаль так встречает Иксидора и, без протестов последнего, заточает его в некую магическую тюрьму. Дело оказывается хлопотным и дюже утомительным, так что наш герой, слегка приуставши, отправляется заливать раны в Крозанский лес. В то же время Мирари продолжает свое черное дело, извращая суть всего живого и плода разнообразных мутантов. На фоне этих событий ангел Акрома, бывшая иллюзия Иксидора, и Фэйдж, некогда — Джеска, сестра Камалья, готовятся к финальной битве. Конфликт, бывший некогда их сугубо личным делом, уже давно перерос в вооруженное противостояние двух армий, каждую из которых возглавляют наши слегка милитаризированные дамы.

Вот так выглядит литературный контекст *Legions*.



Новые механики

Помимо двух унаследованных из *Onslaught* механик, каковыми являются *cycling* и *morph*, мы получаем еще целых три с половиной новинки: *amplify*, *double strike*, *provoke* и *morph triggered abilities*. "С половиной" — потому что последнюю из механик тяжело считать полноценным нововведением.

Amplify X

Когда существо с этой способностью входит в игру, вы можете показать любое число существ из своей руки, тип которых совпадает с типом этого существа. Тогда за каждую показанную таким образом карту вы поставите на него X жетонов +1/+1, где X — число *amplify*.

Например, представьте себе мифическое существо 2/2 с типом *bird-soldier-elf*, у которого *amplify 2*. Призвав его в игру произвольным образом (например, реанимировав из кладбища), вы показываете, допустим, четыре существа, которые находились у вас в руке; одно из них — *elf*, одно — *bird*, и еще парочка относятся к типу *soldier*. Таким образом, вы можете поставить на вашего монстра по 2 жетона +1/+1 за каждое из четырех существ... И вот уже на столе кошмар вашего оппонента — чудовище 10/10! А ведь в сете есть существа с *amplify 3!*

Double strike

Существо с этой способностью в фазу боя дважды наносит вред: как существо с *first strike* и как обычное существо. То бишь, грубо говоря, бьет дважды, и при этом еще и бьет первым.

Таким образом, имея существо 2/2 с *double strike*, вы, если оппонент не станет его блокировать, нанесете игроку 4 повреждения.

Правда, ваше чудовище могут и заблокировать, а тогда весь вред (4 очка повреждений) уйдет в заблокированного, даже если он сдохнет сразу после *first strike*.

Дополнительный пример: если ваше существо 2/2 с *double strike* будет заблокировано обычным существом 3/3, то сначала ваше нанесет ему свои два очка вреда (не фатально), а потом одновременно будут нанесены два очка повторного вреда от



вашего существа и три очка вреда от вражеского существа, которые станут губельными для обоих существ. Другой вариант: если бы вас в данном примере заблокировало существо 3/2, то ваше бы выжило.

Provoke

Когда ваше существо с этой способностью атакует, вы можете выбрать существо противника, развернуть его (*untap*) и обязать блокировать ваше существо. Допустим, бесполезный и совсем не опасный гоблин 1/1 с этой способностью делает всех вражеских существ с защитой 1 потенциальными смертниками. Разве это не хорошая идея — поменять его на вражеского *Sparksmith*, *Merfolk Looter* или *Grim Lavamancer*? Однако — простой совет — делать это следует до выхода этих существ из "болезни вызова" (*summoning sickness*), ибо иначе вы просто подарите оппоненту лишнюю активацию не самой приятной для вас способности.

Morph triggered abilities

Morph triggered abilities срабатывает, когда карта существа переворачивается после *morph*. Для активации необходимо заплатить *morph*-стоимость (способность *Astral Slide* убирать существ из игры, а затем возвращать их в "разморфленном" виде тут не сгодится).

Формат Limited

Теперь можно и к практике вернуться. В *Limited* теперь дело обстоит так: драфт проходит на *Onslaught-Onslaught-Legions*, а sealed deck — стартер *Onslaught + 2* (3 на пререлизе) бустера *Legions*.

То есть мы лишились на драфте одного бустера *Onslaught*, заменив его бустером нового сета. Что мы на этом потеряли? Потеряли мы возможность собирать пачки одинаковых карточек, типа шести *Wellwisher* и четырех *Cruel Revival*. За это нам предлагают аж 15 существ, от которых мы ну никак не сможем отказаться, в третьем бустере. То есть, если раньше, на первых двух бустерах, были проблемы с базой существ или кривой маны, то теперь есть возможность все исправить. Учитывая наши предполагаемые метания в цветах и попытки урвать чего-нибудь вкусенького, появление такой возможности кажется весьма своевременным. Да и неожиданный обрыв связи при драфте в *Magic Online* гарантирует, что у нас будет из чего выбирать 22 карты для колоды.

На sealed deck все не сильно отличается. Теперь у нас не будет пары-тройки Sparksmith'ов, но зато есть 30 существ, которые, скорее всего, и определяют цвета нашей будущей колоды.

Теперь что касается баланса цветов. Раньше, на одном сете, цвета делились так: первое место — красный, второе — черный, третье и четвертое делят белый и зеленый. И совсем никакой синий на пятом.

На мой взгляд, баланс цветов с приходом нового сета никак не изменился. Теперь мы получили некоторое уменьшение красного creature removal (карт, убивающих существ), что вовсе не сбрасывает цвет с первого места. Черный, хоть и выглядит чуть лучше, чем в Onslaught, все равно еще не поднялся до уровня красного. Белый получил две прекрасных карты из раздела commons — Aven Redeemer и Daru Stinger, что немножко выдвинуло его над подотставшим зеленым цветом. Синий... ну, в общем, не повезло этому цвету и всем тем, кто его любит.

Взлеты и падения констрактеда



Посмотрим теперь на сет с точки зрения форматов Extended и Standard. Что нужно, чтобы верно оценить достоинства достойных и изъяны убогих карт? Ничего, кроме здравого смысла. А что нужно для нахождения изъянов достойных и достоинств убогих карт? Ничего, кроме мнения Зви Мовшовица! Этот человек уже давно считается гуру в области теоретической "Магии". Для начала — посмотрим на его горячую десятку лучших карт из Legions. Комментарии — мои.

1. Bane of the Living — новый Mutilate "на ножках", а также существо 4/3 всего за 4 маны.



2. Caller of the Claw — прекрасный ответ на Wrath of God, да и вообще на любую массовую смерть существ.

3. Withered Wretch — тот самый долгожданный зомби, который всего за одну бесцветную ману убирает ненужную вам карту с произвольного кладби-



ща. И при этом сам он 2/2 за 2 маны черные.

4. Graveborn Muse — теперь Phyrexian Arena еще и ходит в атаку.

5. Hollow Specter — некогда Hypnotic Specter был запрещен в формате, где играли Ancestral Recall и Lightning Bolt. Подумайте об этом!

6. Goblin Goon — а вот и еще одно существо 6/6 всего за 4 маны. В гоблинской колоде смотрится довольно неплохо, учитывая Sparksmith, способного контролировать количество чужих существ.

7. Riptide Mangler — как это может работать, примерно понятно, однако будет ли — вопрос. Одним махом мы лишаем противника сильного в атаке существа, зато сами такое получаем.

8. Akroma, Angel of Wrath — большая, сильная и быстрая. Но главное — игнорирует присутствие Визары.

9. Windborn Muse — белым дали старую добрую Propaganda, только теперь ей еще и в атаку летать можно.

10. Clickslither — Blistering Firecat и Goblin Goon смотрятся лучше, но кто знает...

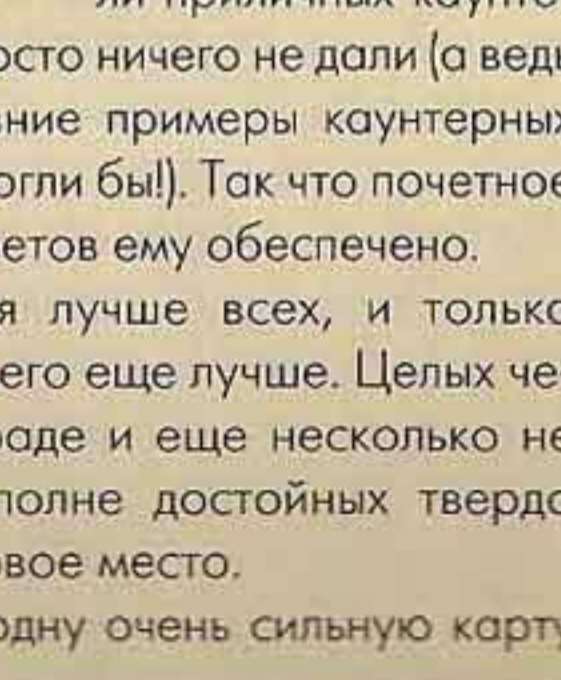
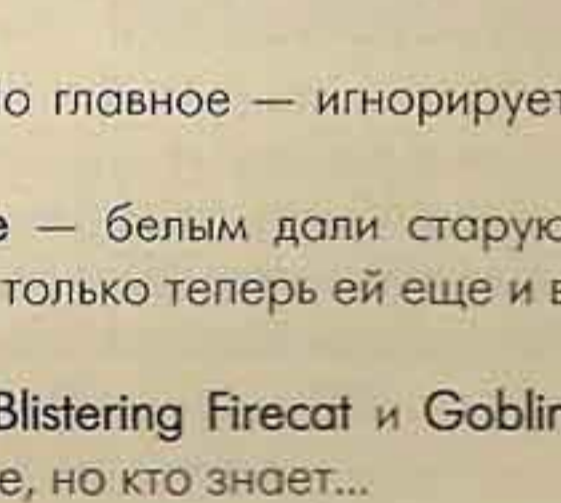


По общему впечатлению, а также по стонам некоторых продвинутых игроков, можно предположить, что Wizards of the Coast решили поиграть некоторое время в четырехцветную "Магию". Синий уже который раз пролетает мимо кассы. В прошлом сете не дали приличных каунтерспеллов, в этом — просто ничего не дали (а ведь все мы помним недавние примеры каунтерных зверушек, так что — могли бы!). Так что почетное пятое место в гонке цветов ему обеспечено.

Черный смотрится лучше всех, и только Dark Ritual сделал бы его еще лучше. Целых четыре карты в хит-параде и еще несколько не таких сильных, но вполне достойных твердо обеспечили цвету первое место.

Зеленый получил одну очень сильную карту (второе место нашего хит-парада) и пару потенциально хороших карт, а красный приобрел несколько средних игральных карточек.

Белый снова получил пару неплохих карт и — ничего более. Так что почетное четвертое место.



Племенные пляски

Теперь немножко о племенной механике. То есть о так любимых нами в молодости эльфах, гоблинах, зомби и прочих забавных зверушках, образующих колоды на одном типе существ.

Гоблины существуют в Standard и Extended на вполне законных основаниях. В этом сете есть несколько достойных представителей данного племени, но непохоже, чтобы их добавление подняло колоды на новые высоты.

Эльфы, солдаты и птицы пока никак не могут выбраться на приличный уровень. Legions никак не изменит их положение, хотя и добавит по паре достойных карт в каждое из этих племен. Возможно, следующий сет будет последней каплей, ибо тем же птицам не так уж много и осталось до колоды.

Зомби, клирики, волшебники и чудища (они же beasts) уже давно выползли на арену, но пока еще не показали себя как колоды серьезного турнирного уровня. Все, кроме волшебников, получили по паре приличных существ. Посмотрим, выведет ли это их из ниши rogue-колод.

А вот теперь — внимание: slivers снова с нами! Некогда это была сильная колода в Standard, а затем — и в Extended форматах. Теперь времена изменились. И сливера тоже изменились. Причем последние — не в лучшую сторону. Но, тем не менее, 15 этих существ, разбросанных по три штуки на цвет, в сете присутствуют. Пока все они выглядят либо слишком дорогими, либо слишком бесполезными. Самые сильные, на мой сугубо личный взгляд, попали в белый цвет. На взгляд Зви — в черный. И даже они не выглядят достаточно серьезным основанием для создания колоды на сливерах.

Вывод такой — пока ни одна из племенных механик (кроме гоблинов) не получила серьезной поддержки для выхода на турнирный уровень. Будем ждать третьего сета!

Заключение

Я, как всегда, не вижу повода для грусти. Сет не ахти какой, но ведь мы с вами встречали варианты хуже, причем МНОГО хуже!

В драфте все сейчас становится очень прилично: нам сначала выровняли кривую маны посредством механики morph, а теперь и подлечили базу существ. В constructed форматах тоже открыт простор для дизайна, хотя и не шибко большой.

Возрождение старых архетипов и выход Восьмой Редакции не за горами — так пусть достойные маги (то есть мы с вами) чуть-чуть отдохнут перед большой перемолкой форматов. Тем более что Extended и без того был только что разобран и собран заново. "Магия" продолжается, и не верьте тем, кто говорит о ее близкой гибели!

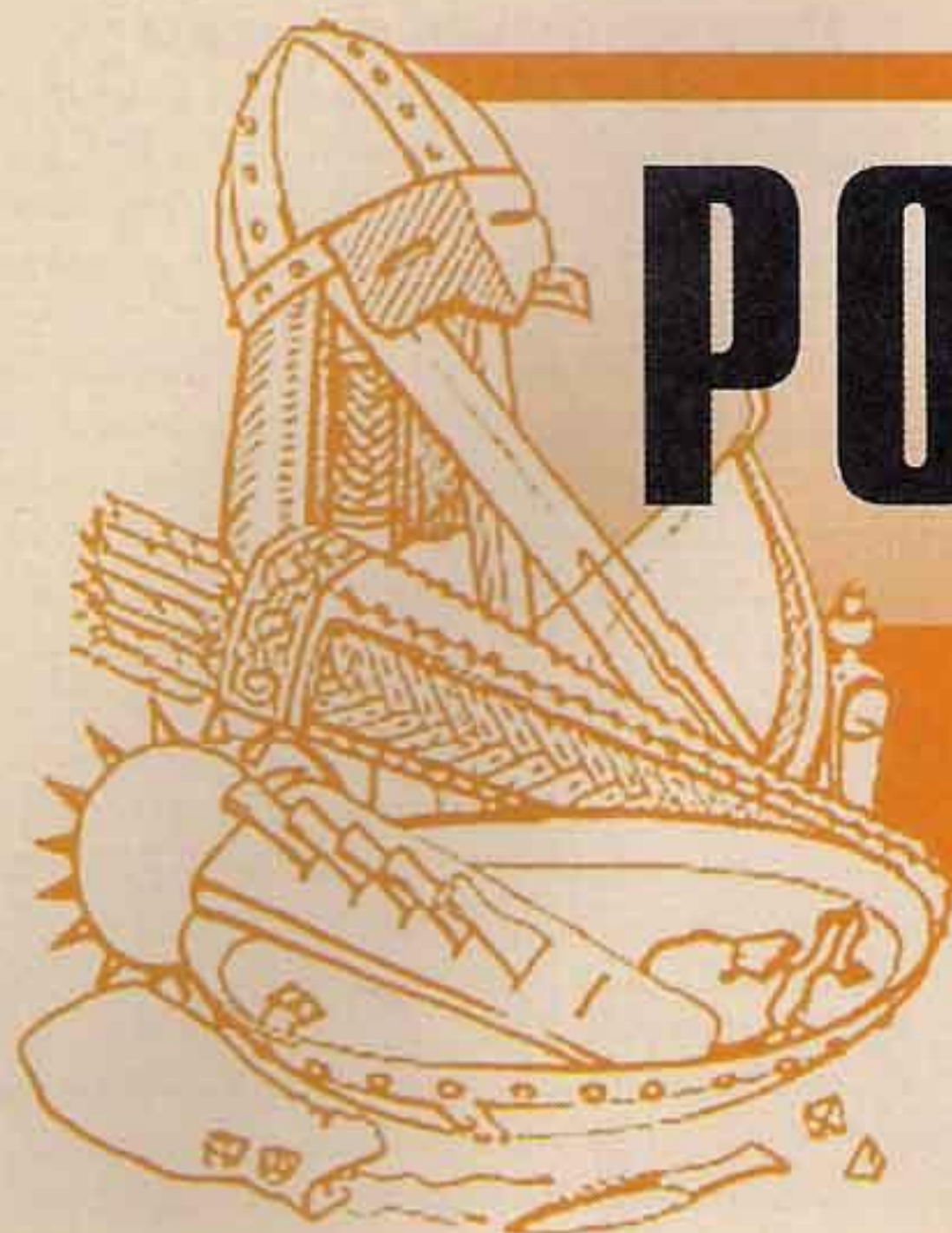
Удачи вам в Легионах! ■

На компакт-диске "Игромании" вас ждут официальный спойлер, официальный faq и отсканированные изображения всех карт Legions!

РОЛЕВАЯ ИГРА

БЕСПЛАТНО

Свободно распространяемые RPG-системы



Для широкого круга играющих, сочувствующих или просто любознательных людей ролевая игра почти наверняка ассоциируется с яркими, прекрасно оформленными книгами. Их глянцевые страницы щедро украшены иллюстрациями, а обложки являют собой произведения полиграфического искусства. При виде красочных рулбуков сердце истинного ролевика трепещет, глаза горят, но разум его остается невозмутимо спокойным. Ведь эти волшебные книги, открывающие нам дорогу в мир чудес и приключений, влетают в копеечку.

Буржуи и пираты

Рулбуки наиболее популярных ролевых игр, к которым относятся **D&D**, **GURPS**, **Vampires: The Masquerade** и некоторые другие, издаются за рубежом, в расчете на вкусы и кошелек западного ролевика. И даже у него цены на ролевые игры порой вызывают задумчивость. Для российского же любителя, который часто представляет собой школьника или студента, приобретение одного лишь "Руководства игрока" **D&D**, стоимостью в 30\$, может означать большие жертвы.

При этом, как известно, для коммерческих систем типична ситуация, когда одной книги с правилами недостаточно, чтобы начать игру. В случае с **D&D** довольно быстро обнаруживается, что для полноценной игры крайне необходимы еще две книги: "Руководство DM'а" и "Руководство о монстрах". Если задуматься, то недурно выложить денюжки еще и за отличный официальный модуль, а потом и за сеттинг, по которому этот модуль написан.

С другими коммерческими системами ситуация может различаться в деталях, но идентична по сути: "Не прячьте ваши денюжки по банкам и углам!". Разумеется, есть и другой способ добиться обладания хотя бы некоторым подобием рулбука — пиратство. Мы его даже рассматривать не будем, так как считаем, что все наши читатели с почтением относятся к копирайту и интеллектуальной собственности. Размножение рулбуков на ксероксах или распечатка сканов скверного качества — реалии давнего ролевого прошлого, когда других способов раздобыть систему практически не было, а лозунг "Свободу информации!" понимался слишком буквально.



За рубежом

Впрочем, стоп! Мы пишем здесь "коммерческие ролевые игры". А что, бывают и другие? Бывают, и наверняка кое-кто из читателей уже почувствовал сладостный запах халявы. Откуда берутся бесплатные ролевые игры? Во-первых, это могут быть разработки компаний, выпускающих коммерческие игры. Во-вторых, это могут быть плоды бескорыстного творчества энтузиастов.



С чего бы это коммерческой фирме создавать нечто бесплатное? Причины могут быть очень разными. Вот самый известный пример: компания **Wizards of the Coast**, создавшая Третью редакцию **D&D** и множество других игр, разработала и опубликовала в интернете бесплатную ролевую систему **d20 system**. Вы можете свободно скачать ее с официального сайта и играть по ней. Халявная **d20** представляет собой что-то вроде скелета коммерческой **D&D**. Ее тексты содержат все необходимое для игры.

Выпустив **d20** еще до начала продаж **D&D**, **WotC** убили двух зайцев. Во-первых, она послужила "демкой" для любителей Второй редакции **AD&D**, взбудораженной слухами о революционных изменениях в родной системе. Во-вторых, **d20** была принята большим числом независимых компаний в качестве стандарта, единой метасистемы, под которую начали писать несметное количество модулей, сеттингов и прочих аксессуаров. Ныне лейбл "d20-совместимый" означает для ролевика знакомую механику, хорошо известные правила, дополненные чем-то новеньким. Кроме того, сами **WotC** последовательно используют **d20** как стандарт, выпуская на ее основе уже не просто расширения, а полноценные ролевые игры. Например, на платформе **d20** обрела новую жизнь **Star Wars RPG**.

Другим примером бесплатной ролевой игры, созданной профессионалами, является система **Fuzion**, написанная совместно компаниями **R.Talsorian Games** и **Hero Games**. Ее также можно свободно скачать с официального сайта **Hero Games**. В отличие от

d20, существующей в настоящий момент в виде простых текстов в формате **RTF**, **Fuzion** представляет собой неплохо оформленные **PDF**-файлы, годные к распечатке на принтере. Причиной для появления **Fuzion** послужило то же самое стремление создать единую механику серии ролевых игр. Причем этот проект увенчался явным успехом, хотя круг компаний, выпускающих продукты под **Fuzion**, значительно уже, чем в случае **d20**.

Впрочем, для многочисленных любителей **Fuzion** во всем мире это не так важно. Ведь в Сети лежит немало самых разнообразных дополнений и расширений к **Fuzion**, причем совершенно бесплатно. Эта простая и лаконичная система построена по модульному принципу. Освоив "ядро" системы, вы можете выбрать для игры практически любой жанр, от фэнтези до космической оперы. Почти наверняка вы сможете разыскать расширение под **Fuzion**, в котором найдется большинство из того, что вам надо.

Наконец, большой известностью пользуется система **FUDGE**. Простая, не перегруженная деталями, она хорошо подходит для игры на уровне "полусловески", когда правила используются лишь там, где они нужны позарез. Нехитрая механика **FUDGE** позволяет широко менять детализацию игры. Например, исход боя может быть решен как одним-единственным броском, так и в ходе долгого пораундового отыгрыша — на ваш выбор. В отличие от упомянутых выше систем, **FUDGE** — авторская разработка энтузиаста по имени **Стефан О'Салливан**. И ее успех показывает, что профессиональная и популярная ролевая игра вполне может быть результатом труда дизайнеров-любителей.

У нас

Все перечисленные выше бесплатные **RPG** созданы за рубежом и опубликованы в интернете на английском языке. Зная о том, что индустрия настольных ролевых игр постепенно начинает развиваться и у нас ("Искусство волшебства", "Эра Водолея"), вполне закономерен вопрос: как обстоит дело с бесплатными **RPG** в нашей стране?

Если мы и отстали здесь от зарубежных



FUDGE
Freeform, Universal,
Do-it-yourself Gaming
Engine





коллег, то не больше, чем в области коммерческих игр. Более двух лет в рунете существует отечественная ролевая игра "Мир Великого Дракона" ("МВД"). Система была разработа-

на коллективом энтузиастов, что не удивительно — три года назад профессиональной разработкой ролевых игр у нас в стране не занимался никто. Но сделано все серьезно, на уровне. "Мир Великого Дракона" представляет собой красиво оформленные книги в формате PDF, что стало почти стандартом для некоммерческих систем. На официальном сайте можно раздобыть "Правила", "Руководство ведущего" и разнообразные приложения, вроде монстрятника и описания магических заклинаний. Там же выложен ролевой софт (программы для создания персонажей), модули, статьи в помощь ведущему и много другого полезного материала. На официальном форуме всегда можно получить консультацию разработчиков или совет знатоков системы.

Коммерция против альтруизма

Если вы уже ощутили возможность выбора между коммерческой и бесплатной системой, давайте посмотрим, как сделать его правильно. Дело в том, что опытному ролевому хорошо видна принципиальная разница между платными и бесплатными системами. Любая коммерческая ролевая игра прежде всего является товаром. И потому главными приоритетами для них будет товарное качество, широта охвата потребностей клиентов и прибыль. Прибыль — это главное, ведь люди делают бизнес. Результатом этого подхода являются отлично оформленные книги высокого полиграфического качества. Необходимый для игры материал разнесен по нескольким книгам — чем больше книг вы купите, тем прибыльнее дело. Любой ваш каприз в плане разнообразия формы игры может быть удовлетворен — еще одной книгой. С другой стороны, ваши попытки создать в рамках коммерческой системы что-то свое окажутся очень трудоемкой и сложной задачей. Проще те же усилия направить на зарабатывание денег, которые затем и потратить на покупку еще одного ролбука, где будет примерно то, что вам потребовалось для игры.

Совершенно иная ситуация с бесплатными системами. Их общая черта — универсальность. Если вы наигрались в фэнтезийное D&D и вам хочется космической оперы — добро пожаловать в магазин, где вы купите ролбук для "Звездных войн" с отдельной системой. База у обеих систем одна (d20), но, имея на руках только "Руководство игрока" D&D, поиграть в противостояние джедаев и ситхов у вас не получится.

В то же время Fuzion со всеми своими приложениями перекрывает весь спектр приключенческих жанров. Но при этом представляет собой одну-единственную систему. И это тоже логика жизни. Разработчики бесплатных систем часто движимы альтруистическими, творческими мотивами. Но делать лишнюю работу им тоже не хочется. А написать один раз универсальную систему проще, чем по одной на каж-



дый случай жизни.

Платой за универсальность, конечно же, становится подробность и детализация правил игры. И тут мы можем обнаружить еще одну особенность бесплатных систем. Они, как правило, еще и очень удобны для доработки. Невозможно написать систему до такой степени универсальную, чтобы по ней можно было отыграть абсолютно все, что угодно. Но можно сделать систему так, что самостоятельное добавление в игру новых возможностей будет делом простым и легким.

Для коммерческой системы очень важно подойти как можно большему числу ролевиков. Поэтому 80% ее ролбука содержит то, что лично вам никогда не понадобится, но без чего какой-нибудь Вася Пупкин не может представить себе нормальной игры. Получается, что львиная доля кровных денег, которые вы отдали за книгу, идет на удовлетворение запросов Васи Пупкина. В бесплатной же системе, как правило, вы обнаружите только те 20%, без которых играть в принципе невозможно. То, что нужно и вам, и Васе Пупкину, и любому другому ролевому. А если в системе чего-то не хватает — добавьте это в нее сами, для этого есть все условия.

И это вполне сознательный подход. Например, в "Руководстве ведущего" для "Мира Великого Дракона" целая глава посвящена способам доработки игры: как создать новую расу, новый класс, умение или вид оружия, и при этом не нарушить баланс системы.

Делаем выбор

Бесплатные системы чаще всего нравятся не любителям халявы, а творческим ведущим, которые склонны воплощать в правилах какие-то свои идеи. Ради этого человек, даже имея деньги на коммерческие ролбуки, частенько отдает предпочтение простоватой, но гибкой и универсальной бесплатной системе. Это вопрос не финансовой выгоды, а вашего характера и ваших целей в игре. Кому-то больше нравится часами листать красивый ролбук, выискивая в нем детали и нюансы правил. А кому-то больше нравится посидеть и подумать, как это расписать по его системе. Если вы склонны видеть в ролевой системе товар, в котором за ваши деньги должно быть все, что вам может понадобиться, — вы будете счастливы с коммерческой ролевой игрой. А если вы смотрите на систему, как на конструктор, из которого вы сами выстроите все, что вам вздумается, — подумайте о бесплатной системе.

Бесплатные RPG на английском языке:

D20 — www.opengamingfoundation.org

Fuzion — www.herogames.com/fuzion

FUDGE — www.io.com/~sos/fudge.html

Бесплатная RPG на русском языке:

МВД — www.dragonworld.role-mancer.ru

В оформлении статьи использованы иллюстрации, сделанные Princess Dragon для игры "МВД".

Русская система ролевых игр
МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА



На нашем компакт можно найти все необходимое для игры по отечественной RPG "Мир Великого Дракона":

— **Правила игры.** Основы ролевой игры, описание характеристик героев, рас, классов, умений. Правила развития персонажа, правила боя, действие магии.

— **Руководство ведущего.** Основы вождения, создание группы героев, рассмотрение основных игровых ситуаций, модификация системы, психология игры.

— **Магия.** Описания заклинаний для могов и жрецов, дополнительные правила.

— **Бестиарий.** Приложение к системе "Мир Великого Дракона". Примеры описаний монстров, чудовищ, животных.

— **Лист персонажа,** предназначенный для удобной записи характеристик персонажа.

— **Программа для создания персонажей.** Позволяет создать героя в полном соответствии с правилами, хранить данные о нем, делать экспорт листа персонажа в MS Excel.

— **"Безумный тролль"** — Сценарий (модуль) с классическим сюжетом для начинающих ведущих и игроков.



ПРАВИЛА ИГРЫ



ДАЛЕКИЕ БЕРЕГА ОКЕАНА

Заплыв третий: новые и популярные

Продолжаем знакомить читателей с лучшими коллекционными карточными играми (ККИ).

Lord of the Rings

Когда компания **Decipher** объявила о планах создания карточной игры по еще не вышедшему кинофильму режиссера П. Джексона, мнения знатоков о том, что может получиться, полярно разделились, но игра вышла яркая. Поскольку стартовала она полтора года назад и неоднократно освещалась "Игроманией", мы позволим себе не пересказывать ее правила, а заострим внимание на ключевых моментах.

Сначала об иллюстрациях: **Decipher** ни на йоту не отступила от своего фирменного качества. Правда, в четвертом сете **The Two Towers** намечаются нехорошие тенденции снижения этого качества при помещении иллюстраций, вырезанных из масковок. Существуют также трения между кинокомпанией и разработчиками относительно времени появления изображений.

Не секрет, что первый сет **Fellowship of the Ring** добился высокой популярности и рекордных объемов продаж в том числе за счет выхода на месяц раньше фильма. Особо хочется отметить удобный дизайн карт. В этой номинации мы присуждаем **LotR** абсолютное первое место. Красивые орнаменты, логичный подбор цветов для рас, значков и иконок, цифр и текста. Карты предметов и условий, дающие постоянные бонусы, имеют такие же значки, что и персонажи со знаком плюс/минус. Великолепная компенсация за некоторую неизбежную однотипность картинок.

Особо отмечаем качество фольгиро-

ванных карт параллельного тиража, лучшее на сегодня. Картону мы поставили оценку ниже средней, а рубашка карт нам вообще кажется неудачной. Гладкий в основном черный рисунок, на котором отчетливо видны царапины. Расположение карт на столе красивое, немного снижен балл за удобство управления из-за манипулирования жетонами в "Котле Тьмы". Впрочем, опытные игроки без особого труда занимаются устным счетом. Жетоны, обозначающие ранения и бремя, — вещь неизбежная. Есть у нас претензии к систематике изложения книжки правил, особенно первого сета.

Как и игры **Magic: The Gathering** и **Magi-Nation**, **LotR** недотягивает по игровой механике. Остановимся подробнее на ней. Авторы придумали простой и обоснованный способ достичь баланса: "Котел Тьмы". Выполняя некие действия, игрок, чья очередь вести ход за светлую сторону, расплачивается за них, добавляя ресурсы в Котел. Они в тот же ход используются (убираются) темным игроком для вывода врагов и нападений на Братство Кольца. Чем больше возможностей использует светлый игрок, тем больше он предоставляет вариантов ответа темному. Сюжетно это тоже обосновывается: чем активнее Братство, чем больше членов и союзников имеет, тем заметнее его деятельность и передвижение, тем легче локализовать эту группу и принять меры к ее устранению. Характеристики персонажей удалось привести к общему знаменателю, не нарушив баланса. Очередность хода и его фазы не сказать, что совсем простые, но отличаются в лучшую сторону от сюжетной родственницы **Middle Earth**. Спорные ситуации могут возникнуть и возникают на турнирах, обычно разрешаясь на основе FAQ.

Напряженность событий фильма соответствует творящемуся на столе. Каждый ход игроки переключаются с игры за светлых на игру за темных, что способствует поддержанию интереса. Существует масса архетипов колод и их вариаций. При их составлении должна учитываться сочетаемость светлой и темной частей по отдельности, вместе и также с учетом выбранного пути прохождения, т.е. колоды местностей. Творчеству нет предела. В **LotR** играбельны драфт и мультипле-

ер, но драфт чуть ограниченнее и скованнее, чем в **MTG**, а на результат мультиплеера оказывает влияние сходство темных частей колод у игроков за столом.

Игра выделяется упаковкой (очень симпатичный "люксовый" стартер) и, естественно, художественным текстом. В итоге **LotR** набрал наибольшую сумму баллов и с небольшим отрывом стал абсолютным победителем нашего исследования, полные итоги которого ищите в следующем номере.

Вердикт. Поклонникам Толкина и изобретателям колод. Подходит как турнирным бойцам, так и обычным игрокам, коротающим досуг в кругу друзей.

A Game of Thrones

Один из самых свежих продуктов. Компания **Fantasy Flight Games**, известная ролевыми и настольными играми, поддалась искушению сделать ККИ, невзирая на очевидные риски: насыщенность рынка и незаконченность монументальной саги "Песнь Льда и Пламени" писателя Дж. Мартина, по которой делается "Игра престолов". Об игре рассказывалось в "Игромании" (№10 за 2002), поэтому не будем рассуждать о правилах. В целом **GoT CCG** вышла красивой, но шероховатой.

Дизайн карт выполнен стильно и удобно, за исключением числовых значений в текстах карт. После удачного и полезного опыта **Lord of the Rings** просто напрашивается сделать предметы по-другому, с крупными цифрами бонусов на соответствующих иконках слева от текста. За остальное дизайнеров и иллюстраторов надо хвалить. Картинки замечатель-





ные, не перегружены деталями, но передают атмосферу махового средневековья. И главное — они выполнены в едином стиле, редкое явление в фэнтези-играх.

Переходим к рулбуку. Удивительно, но нам предлагают сложную в несколько раз листовочку, типа тех, что кладут с лекарствами, на которой сбивчиво объясняются правила. Неудивительно, что на сайте производителя почти сразу появились новые редакции правил и разъяснялки. Что касается самих правил и их редакций, то как вам, например, понравится, что минимальный объем колоды сначала был ограничен 40 картами, а через месяц после выхода игры деятели из FFG подняли минимум до 60? Для колоды в 40 карт (даже если одна карта не может повторяться более трех раз) легче придумать убойную комбу, чем для более размытой колоды из 60. Тем более в этой игре, где карты сильно влияют друг на друга: даже коммоновые карты могут при определенных условиях выносить из игры персонажей и ресурсы.

GoT затягивает. Как книга, так и игра. Проводить атаки можно по трем «направлениям», что добавляет в игру стратегические моменты.

Интересен мультиплеер. Поскольку игра длится до первого победителя, а не до последнего оставшегося, то за карточным столом невольно возникают союзы против вырвавшегося вперед игрока.

Вердикт. Обязательна для фанатов творчества Дж. Мартина. Неторопливая игра подойдет как стратегам, так и тактикам.

Pokemon

Покемон



Карманных монстров из мультсериала знают и взрослые, и дети. Но не все догадываются, что эти мультики были слеплены для продвижения видеоигр компании GameFreak и коллекционной карточной игры. Редкая обратная причинно-следственная связь. Потом уже торговая марка дала старт развитию диверсифицированного франчайзинга.

В 1999 *Wizards of the Coast* выпустила игру на английском, с английскими версиями имен покемонов, ориентируясь на младшую возрастную группу геймеров и их родителей. Продажи в США в тот год быстро вышли на вторую позицию, уступая лишь MTG. *Pokemon CCG* давно продается в нашей стране.

Подчиняясь требованиям к детским продуктам, или просто из гуманных соображений разработчики отказались от битв на уничтожение. За персонажей на этот раз дерутся их карман-

ные любимцы. Нам это напоминает петушиные или собачьи бои: гуманизмом здесь и не пахнет. В базовых сетках присутствуют следующие типы карт: *Покемоны* — боевые юниты; *эволюционные карты*, преобразующие монстриков; *энергия* (ресурсы); *тренеры* — дрессировочные карты одноразового действия.

В течение хода можно подкладывать энергетические карты под покемонов, повышать их эволюционный уровень, добавлять покемонов на скамейку запасных, дрессировать питомцев, использовать их специальные способности и менять боевого покемона на запасного, атаковать покемоном противостоящего бойца. Повреждения отмечаются жетонами. Невозможно просчитать досконально или предугадать последствия большинства комбинаций, поскольку различные карты могут оказывать на монстриков особые эффекты.

Даже если бы мы являлись ревностными поклонниками аниме, мы не позволили бы себе поставить высокий балл за примитивные иллюстрации. Другое дело — дизайн. Все удобно, хотя когда карты располагаются в руке, видны не все значения основных характеристик. Книжка правил даже в русском переводе не потеряла цвета, глянца, наглядности и методики.

Ход игры не вызывает разногласий, что говорит о плавной механике. Геймплей таков, что способен удержать интерес аудитории довольно долго, пока она не повзрослеет или не натолкнется на более взрослый продукт.

Собрать коллекцию покемонов, как призывает нас рекламный слоган, очень и очень непросто. Четыре степени редкости карт заставляют сначала набрать килограммы ненужных коммонов. В итоге *WotC* решает свои коммерческие задачи быстрее, чем многочисленные покупатели решают проблемы коллекционные. Этот трюк компания повторила при выпуске *Harry Potter CCG*, о которой мы рассказывали в январском номере журнала. Такие номера (не журнальные, конечно) проходят только в случае, если сеттинг находится на пике популярности и раскрутки.

Вердикт. Исключительно для покемономанов (которых немало среди детей). При знакомстве с этой добротной сделанной игрой они оценят жанр ККИ в целом.

Tomb Raider

Смелый проект *Precedence*. Не каждый бы рискнул предположить, что люди, играющие в компьютерные экшены и приключения, заинтересуются карточной игрой. Еще более нахальным было решение делать иллюстрации, используя исключительно компьютерные скриншоты. Тем не менее, в результате игра про охо-



чую до сокровищ Лару-спелеолога заслужила уважение своей уникальностью.

Задача — добыть сокровища первым. Игроки должны заранее условиться о размерах пещеры, ее ширине и глубине. Можно выбрать сценарий из числа предложенных.

Продвинутым игрокам будет интересно сыграть серию сценариев (они называются на компьютерный манер — *levels*).

Играют персональными колодами, в которых минимум 30 карт и не более двух одинаковых (если в колоде 60+ карт, то разрешается иметь три одинаковые). Каждый выбирает и выкладывает на стол карточку персонажа. У персонажа есть четыре основные характеристики: *fight*, *move*, *search* и *think*. То есть Лары бывают разные: одна лучше стреляет или дерется, но хуже бежит, другая неплохо бежит, но соображает туго. У персонажа есть несколько «жизней» (обычно 2 или 3).

Какой-нибудь игрок из карт *локаций* формирует общую *деку уровня*. Девушка может передвигаться по ранее пройденным местностям в соответствии со значением *move*, пока не упрется в неизведанный участок. На каждой локации есть стрелочки, показывающие возможные направления выхода. Новая карта кладется основанием к той стрелке, откуда Лара идет.

В обычных сценариях карта местности с сокровищем помещается или в *level deck*, или на самую глубину рубашкой вверх. При попадании в эту комнату Лара начинает поиски сокровища, чтобы выиграть партию. Для этого используется ее способность *search* и бросок кубика. Необходимо получить требуемую сумму. Карточки действий (*actions*) могут помочь

Ларе, скажем, прицельно выстрелить или найти дырку в глухой стене. Если в конце своего движения одна Лара оказалась в одном месте с другой, то девушки начинают выяснять отношения на тропе войны, пуляя друг в друга. В игре присутствуют спасительные аптечки для лечения ран. Есть карточки, которые позволяют «сохраняться» — полное соответствие компьютерной манере прохождения опасного пути. Играть в *Tomb Raider CCG* можно в одиночку! Подробностей касаться не будем, перейдя к оценкам.

Precedence выжала максимум возможного из скриншотов, но больше двух баллов за иллюстрации, да простят нас ларины дыхатели, мы не поставим. Зато в игре красивый расклад карт. Стартеры хорошо укомплектованы: в них необходимые каунтеры, кубики и фигурки Лары.

Вердикт. Рекомендуем эту самобытную игру ищущим новое в ККИ. Незаменимый пасьянс для тех, у кого нет рядом партнера для игры. ■



Рыцари

БЕЗ МАГИИ

MAGE KNIGHT: ВАРГЕЙМ С БУСТЕРАМИ

Наверное, в начале разговора о *Mage Knight* следовало бы вспомнить стойких оловянных солдатиков и самый успешный варгейм мира — *Warhammer*, но почему-то мне хочется сказать пару слов о совершенно другом продукте. А именно — о “Киндер-сюрпризе”. Слой шоколада, слой молока, а внутри — игрушка, раскрашенная вручную. Бесконечные серии крокодилчиков, бегемотиков, вампирят... Тоже игра с миниатюрами. Так вот, если с одной стороны стола поставить *Warhammer*, а с другой — тех самых “вампирят” из “Киндер-сюрприза”, то “Рыцарям магии” найдется место ровно посередине. Это шутка. А теперь — серьезно.

Пепси, пейджер, MTV

В наше тяжелое время всемирного господства Windows и пищевых полуфабрикатов технология plug & play (она же “заплати — лети”) приобретает все большую популярность. И популярность эта неизбежно отражается на сфере игр. Множатся, как грибы после дождя, недолговечные скirmiш-варгеймы, выпускаются “моментальные” приключения для ролевых игр. *Mage Knight* — далеко не худшее проявление этой тенденции. Вы покупаете стартовый набор, читаете 15-страничный буклет правил (это вам не объемистые руководства для *Warhammer*), находите более-менее ровную поверхность — и вперед, можно пускать армию на армию.

Доукомплектовывать армию придется при помощи бустеров. Да-да, вы не ослышались! В бустерах *Mage Knight*, подобно картам в *MTG*, миниатюры встречаются случайным образом, причем у моделек есть несколько степеней редкости! Если какая-либо из фигурок вам не нужна — выменивайте необходимую у других игроков. Это новое и интересное явление в мире военно-тактических игр внедрила американская компания *WizKids*.

Кручу-верчу...

Как вы уже, наверное, догадались, нам придется иметь дело с миниатюрами. Они у нас 35-миллиметровые, сделаны в Китае и раскрашены прямо на заводе (к слову, это определенный прорыв в жанре игр с миниатюрами!), но это не главное. Главное изобретение “Рыцарей магии” — это специальные подставки. Подставки состоят из двух частей-дисков, вращающихся относительно друг друга. В верхнем диске (к которому приделаны “ноги” миниатюры) сделана специ-

альная прорезь, через которую видны цифры, начертанные на диске нижнем. Если повернуть верхний диск, набор цифр в прорези изменится. Поворот диска означает ранение персонажа, а смена цифр — изменение его способностей, связанное с этим ранением. Когда вместо цифр останутся одни черепа — наш боец умер и снимается с поля. Таким образом, не придется держать в уме или фиксировать на бумаге текущие показатели бойцов — еще одно новое слово в варгеймостроении.

У каждой миниатюры всего пять характеристик, четыре из них (*скорость, атака, защита и повреждение*) нанесены на нижний диск и изменяются в процессе умирания персонажа, а пятая — *стрельба* — постоянна и нарисована на диске верхнем, аккуратно у левой ноги фигурки. Также на верхнем диске нарисованы фронтальная и тыловая дуги, название бойца, его коллекционный номер, стоимость и прочие вспомогательные данные.

Один в поле не воин

Итак. Предположим, три начинающих полководца купили себе по стартовому набору “Рыцарей магии” и рвутся в бой. Для начала им, как и в большинстве варгеймов, предстоит определиться с размером армии. Размер армии — максимальная сумма стоимостей входящих в нее боевых единиц — должен быть кратен ста (например, 300). Каждый из игроков волен набирать любую армию в пределах установленного размера (например, если установлен размер в 300 очков — то на все 300 очков, на 298 или 256).

Затем необходимо найти место игры. Разработчики рекомендуют использовать для этого стол размерами не менее метр на метр. По желанию на стол можно навалить всякого хлама, символизирующего естественные и искусственные препятствия и называющегося красивым словом “террейн” (но более стильно смотрится специально подготовленный для игры ландшафт: деревья, камни, домики и т. п.). Затем для каждой армии выбирается лагерь, армии расставляются и начинают военные действия.

Стенка на стенку

Полководцы ходят по очереди. Во время своего хода можно использовать столько действий, на сколько сотен очков была набрана

каждая армия. Например, если размер армии был установлен в 300 очков, то за ход выполняется три действия. Фактически персонажи умеют делать три вещи: двигаться на число дюймов, равное их текущей скорости, драться в ближнем бою и стрелять. Один и тот же персонаж не может выполнить больше одного действия за ход. Если персонаж действует в течение двух ходов подряд, он считается утомленным и получает одно повреждение (один поворот диска-подставки). Поэтому после того, как боец совершил действие, рядом с ним кладется какая-нибудь метка.

Схватка между миниатюрами происходит тогда, когда их подставки соприкасаются, причем атакующий боец должен быть повернут фронтальной дугой (она нанесена белой краской на подставке) к защищающемуся. Нападаю-



Враждующие стороны

Все миниатюры в “Рыцарях магии” принадлежат к одной из фракций, которых около десятка. Загробный союз составляют темные эльфы, нежить и прочие некромансеры. Представители Змейства — ящеры и дракониды. Маготы — это чудовища волшебного происхождения. В Лигу стихий входят лесные жители, использующие магию жизни. В Орден Атлантов — люди, мастера волшебных технологий. Орда — зеленокожие всех оттенков и размеров. Люди и гномы Порохового братства вооружены огнестрельным оружием. Наконец, Бессмертные рыцари — это могущественные эльфы-отшельники. Представляю, как будет выглядеть армия, построенная по принципу “каждой твари по паре”.

На настоящий момент вышло 6 сетов: *Rebellion, Lancers, Whirlwind, Unlimited, Sinister, Minions*. Первый и четвертый — базовые сет, в них входят подробные скорректированные правила. Сеты в сумме содержат около 1700 разных миниатюр!



щий игрок бросает два шестигранных кубика, прибавляет к результату показатель атаки своей миниатюры и сравнивает с показателем защиты чужой фигурки. Если сумма атаки не меньше защиты цели, последней наносятся повреждения (столько, сколько указано на атакующем персонаже).

Аналогичным образом происходит стрельба. Для этого цель должна быть в пределах досягаемости стрелка (максимальное расстояние в дюймах указано на подставке миниатюры). Можно использовать и многоцелевую стрельбу: тогда мы сможем выстрелить по нескольким противникам, но нанесем каждому только одно повреждение (возможное количество выстрелов также указано на подставке). В отличие от большинства варгеймов, расстояние до цели (и вообще, любое расстояние на поле боя) можно измерить в любой момент хода. Хотя развитый глазомер также поможет в сражении.

Атака может закончиться критическим провалом (когда на двух кубиках выпадает 2) или безусловным успехом (соответственно, 12). В первом случае атакующий наносит себе 1 повреждение, во втором — дополнительное повреждение цели.

Во время ближнего боя можно попытаться захватить вражескую миниатюру в плен. Большой выгоды это не принесет: все равно после игры придется отдавать владельцу, однако игрок не может расправляться своими захваченными бойцами, а при подсчете победных очков пленные стоят два номинала.

Во едину кучку — гоп!

Очень эффективным является создание построений — походных, боевых и стрелковых. Единственное ограничение для построений — в них должны присутствовать воины одной фракции (см. врезку). Зато при выполнении действий построение считается за одну миниатюру: вы можете использовать одно свое действие, чтобы переместиться или атаковать всем отрядом, а не одним персонажем. При атаке выбирается ведущий боец, а каждый дополнительный добавляет единицу к броску кубиков.

Встречаются миниатюры, у которых подсвечены те или иные характеристики. Например, значение защиты напечатано на синем фоне, или же атаки — на красном. Эти цвета отражают специальные способности, которыми владеют персонажи. В число этих способностей могут входить боевые качества (атака с разбега, толстокожесть), магические свойства (лечение, иммунитет к магии) или же прочие черты персонажей (частичная невидимость, полет). Особые свойства могут появляться и исчезать у персонажей в процессе игры (читай — кручения подставки). Магии как таковой (в виде заклинаний и волшебных предметов), несмотря на название, нет, она сведена к особым свойствам.

В конце игры, каковой наступает либо по истечении заранее оговоренного времени, либо по факту отсутствия войск у противников, все игроки подсчитывают победные очки. Очки начисляются по номинальной стоимости за убитых персонажей противника, за оставшихся в живых персонажей игрока, а за плененных персонажей — дается в два раза больше номинала. Победителем считается собравший наибольшее количество победных очков. В случае равенства побеждает тот, чья армия была собрана на меньшее количество очков.

Вам парк? Английский или французский?

Ландшафт в "Рыцарях магии" бывает трех видов: равнина, бездорожье и препятствие. Равнина — это тот самый стол, на котором играют полководцы. Бездорожье должно представлять собой что-то вроде леса, холмистой местности или развалин (моделируется тряпочками, наждачной бумагой и т. д.). Миниатюры в бездорожье получают штрафы к передвижению и плюсы к защите от стрелкового огня. Наконец, препятствие — это то, что можно только обойти, например, здание или скала (моделируется стаканами из-под пива и сигаретными пачками, если нет более симпатичного варианта).

Равнины, бездорожье и препятствия могут быть на обычном уровне или на возвышении (книжки, журналы, правила игры). Подъем на возвышение сопряжен для персонажей с некоторыми трудностями, однако, находясь наверху, боец получает плюсы к защите в силу доминирующего положения.

Водные преграды (лучше нарисовать на столе, чем выдалбливать канавки) являются разновидностью бездорожья (болота, ручьи) или препятствий (реки, озера), однако к ним не применяются ограничения на стрельбу. Отдельные возвышенности (например, крыши домов) могут быть признаны недостижимыми для нелетающих персонажей.

Кончен бал...

Да, Mage Knight — это, несомненно, попса, этакий максимально упрощенный дистиллят традиционного варгейма. Миниатюры пластиковые, изяществом исполнения не отличающиеся, от сборки и раскрашивания удовольствия не получаешь, на полку поставить я бы не рискнул... Однако, если попытаться быть объективным, диски-счетчики (и еще, пожалуй, цена) — это то, за что можно "Рыцарей магии" полюбить. Понятно, конечно, что опытный игрок в тот же Warhammer знает боевые характеристики всех своих миниатюр назубок, но для казуальной игры я бы все-таки порекомендовал Mage Knight. И тогда недостатки оборачиваются плюсами. Распечатывать свойства и характеристики миниатюр не нужно, не надо учиться грунтовать и красить модели. При этом игра дает представле-

Универсальные диски

Диски — это не просто счетчик повреждений и изменяющихся характеристик. Это еще и действенное средство индивидуализации персонажей. У драконов, например, четыре боевых диска: передний отвечает за голову, боковые — за крылья, задний — за хвост. Аналогичным образом устроены колесницы, танки и прочая техника.

Особо мощные миниатюры — например, те же драконы и танки — обладают несколькими уровнями. Дракон, скажем, может быть молодым, обычным и древним. В первом случае перед началом игры его характеристики снижаются на четыре деления каждого диска, во втором — на два. Соответственно изменяется и стоимость дракона: древний стоит дороже, молодой — дешевле.



ние о жанре варгейма, не требуя значительных затрат денег и времени. А потом можно и на что-нибудь более серьезное перейти.

Главные плюсы: доступные правила, наглядные миниатюры с характеристиками, короткие партии, не требующие серьезной самоотдачи и тщательного продумывания каждого действия. Быстро, просто и весело. ■

Официальным представителем WizKids в России является компания "Саргона": www.sargona.ru.



Геймер



Всем одинокое здравствуйте и солнечный привет. А также монофоническое "саллям алейкум" и одноканальное "гуттен таг". И еще сиротливое "ёу! коммон!"... Все эти эскапады я написал единственно для того, чтобы

плавно, не шокируя, подвести вас к осознанию того факта, что данный выпуск "Почты", увы, создается без участия моей трепетно уважаемой коллеги — Катерины Синичкиной. По некоторым причинам и в связи с некоторыми обстоятельствами Катя не участвует в создании нынешней "Почты" и, вероятно, будет вынуждена пропустить следующую. Не волнуйтесь, уважаемые читатели, ничего страшного с Катей не случилось — так, просто упала под снежный мотовелосипед и сломала обе руки, сейчас лежит в гипсе, врачи обещали уже к марту разрешить ей вставать с больничной койки.

Да, естественно, шутка. С Катей все замечательно и в высшей степени распрекрасно, но — временно она, увы, не с нами. Точнее, с нами, но только мысленно. Причины — есть, они серьезные, но личного характера, так что не просите — не назову.

Обратимся же к вашим письмам. Хм... ну, раз уж мы начали за упокой, то и продолжим соответствующим погребальным аллюром. Решили мы, здраво посоветовавшись с Катей (сказал же — мысленно она с нами!), отпеть конкурс "12 злобных геймеров". Наша смелая инициатива наконец-то обретет покой, уступив место молодым и еще более (хотя казалось бы куда еще?) интересным конкурсам. Потому без всяких сожалений — аминь. Покойся с миром, и пусть редакционный шредер будет тебе пухом.

Кто-то собрался горевать? Забудьте. У меня для вас новая фишка. И для остальных — тоже. Фишка в том, что, начиная со следующего номера, мы попробуем подключить к участию в "Почте" остальных редакционных авторов и их родных отцов-редакторов. Уверен, у каждого найдется пара-тройка интимных вопросов, достойных для размещения в нашем публичном балагане. Пишите и указывайте в письмах, кого из нашего обширного состава вы хотели бы проинтервьюировать на месте. Вопросы тоже пишите. Какие вопросы? Да любые! Но лучше — связанные с трудовой деятельностью конкретного взятого за жабры редакционного сотрудника на почве культурного окучивания сорнячных дебрями бесконечно рождающегося журнального пространства (по моим подсчетам, в смысл этого предложения с третьего прочтения въедет не менее чем 94,98% читателей). Например: "какую музыку вы слушаете, когда работаете, и почему опять этот чертов металл?", или "сколько девушек вам написало, что вы — козел, после статьи о том, как с ними знакомиться в интернете?", или "уважаемый главвред, какие у вас еще живут животные в редакции, помимо собаки Геймера, и лечит ли игровое маньячество чумку у морских свинок?", или "сколько лет надо заниматься тем, чем вы занимаетесь, чтобы начать заниматься тем, чем вы занимаетесь, и почему, черт возьми, вы вообще этим занялись?!", ну и так далее. Варианты придумывайте сами, только — чур меня не

копировать!!! А то будет теперь, как обычно, половина вопросов про свинок, козлов и собак, а про игровую журналистику опять ни слова...

Всем все понятно? Тогда пишите.

На этом прелюдию считаем успешно окончившейся, и мы с вами, не медля, переходим к разбору писем.

Письмо №1

Литературный кризис

Добрый день. Хотел поднять в Почте вопрос о качестве российских игр. Могу похвастаться, что играл практически во все отечественные продукты. С недавних пор начал подмечать, что в литературном плане все они сильно страдают примитивизмом. Тексты диалогов, описание сюжета, отдельные надписи и, самое главное, шутки. Такое ощущение, что люди, делающие игру, не разбираются ни в чем, кроме своего программирования или там рисования. Хороших литераторов или просто людей с хорошим чувством юмора не сыскать. Это все очень печально, при том, что западные разработчики умеют делать настоящие смешные игры.

Подобная тенденция также хорошо заметна при взгляде на отечественные локализации. Возможно, что тут проблема частично заключается в исходной тупизне игры, но это оправдывает локализаторов только частично. Так как если уж взялись, то давайте переводите творчески, а не один-одному. Неужели так сложно добавить в диалоги пару шуток для российского менталитета?

Валерий Дербянкин
(derb_valera@omsk_sm.ru)

Геймер

С моей сугубо личной точки зрения, уважаемый Валерий Дербянкин вряд ли "играл практически во все отечественные продукты".

Во-первых, потому что их крайне много, и, как говорится, не каждый чапаев доплывет хотя бы до середины Урала.

Во-вторых, потому что одной из проблем современной российской игровой индустрии является не то, что разработчикам "сложно добавить в диалоги пару шуток для российского менталитета", а в том, что этих шуток подчас добавляются столько, что плюнуть негде и подчас не смеяться хочется, а плакать горячими слезами... Каким образом тов. Дербянкин умудрился этого не заметить, если он "играл практически во все отечественные продукты", для меня — тайна.

И, в-третьих, потому что в России сейчас многие игры создаются/локализируются на высочайшем литературно-художественном уровне, в отличие от каких-нибудь классически тупых американских ширпотребов. Нужны примеры? Запросто. Достаточно вспомнить наших "Вангеров" с их концепт-ирреальными описаниями, собственным словарем и запутанной предысторией, и ожидающийся "Периметр". Достаточно добавить к ним летописные "Проклятые земли". Достаточно посмотреть локализованные игры от Snowball, которые частенько полностью преобразуются литературно и становятся гораздо круче оригиналов.

Насчет "сильно страдают примитивизмом". Хех. Ну, в принципе, если взять за образец "Войну и мир" Льва Толстого или "Собор Парижской Богоматери" Гюго, то, действительно, компьютерные игры представляют собой полнейший примитивизм. Например, нет предложений дли-

ной в страницу. А главные герои не уходят в многочасовые словоблудия по поводу того, какой был нос у короля и почему такой кривой. Еще игры просасывают с точки зрения математического объяснения законов квантовой механики, не содержат правдивых инструкций по излечению геморроя (только извращенные способы) и не дают дельного ответа на вопрос, почему винда опять висит намертво, писюк ее задери.

Можем ли мы на основании этого обвинять игры в примитивизме?

Или таки наших примитивных мозгов хватает на то, чтобы понять, что игры — это отдельный род искусства, который нельзя мерить иными мерками, кроме как "компьютерно-игровыми", и что нельзя от них требовать напыщенной литературности "Войны и мира" и клинически проверенной методики по излечению вы-поняли-чего-и-вы-поняли-где?..

Важно — то, что происходит на экране, а диалоги и комментарии (за исключением MUD и вечноактуальных текстовых квестов, где внешний мир передается исключительно словесно-описательным образом) всего лишь объясняют, дополняют или предваряют общую картину. Игре, по большому счету, не нужны слова, чтобы сказать о себе, у нее есть графика.

С другой стороны, и это вполне естественно, среди отечественных игрушек и русификаций периодически случаются откровенно халтурные или просто дерьмовые поделки. Вероятно, именно их имел в виду тов. Валерий Дербянкин. Да, текст в них написан более чем плохо. И шутки откровенно тупые. Но не надо на их основе судить, например, о "Демидургах" или об "ИЛ-2: Штурмовик". Или о "Глазе дракона". Или о "Коде доступа: Рай". Нельзя же из-за одного больного мальчика депортировать за 101 километр всю семью.

И еще. Касательно смешных шуток... Тут, как говорится, "фор хум хау". Кому-то смешно, а кому-то нет. Чтобы написать текст, от которого забьется в истерику полстраны, необходим талантливый писатель. Нужен эдакий универсальный гений, всю свою жизнь сочиняющий анекдоты и умеющий излагать их на бумаге. Таких — мало, и они не всегда оказываются готовы работать на ниве компьютерных игр. Но такие — есть. Оперуполномоченный Гоблин, например, сейчас работает над каким-то жутко секретным игровым проектом. Есть шанс, что получится хорошо, и хорошо весьма.

Помните, кстати, откуда слова "хорошо, и хорошо весьма"?.. Да, Олди. Переходим к следующему письму.

Письмо №2

Хорошая стратегия по Перумову

Привет всем. Очень люблю фантастику. Особенно русскую. Типа Перумова, или Олди, или Стругацких. Мне очень жаль, что до сих пор ни одна из их книг не была превращена в игру. Почему? Какого? Неужели наши фантасты хуже западных? Это ведь может быть проект года! Хорошая стратегия по Перумову, квест по Олди и ролевуха по Лукьяненко. Мегасупер!!! Я немедля такую куплю.

И я уверен, что писателям тоже это очень выгодно, так как они получают дополнительную рекламу своих книг. И можно вообще сделать наоборот. То есть сначала выпустить игру, а по-

том тот же Перумов по ней книгу напишет!!! Тогда вообще всем лафа, так как и игру, и книгу раскупят...

И ваще наша фантастика — лучшая!!!
Петр Александрович aka Nail_spirit
(nail_spirit@pochta.ru)

Геймер

Недавно посещал официальный сайт Перумова, где с великой пользой и удовольствием провел целных три часа, читая наметки будущих романов. И думал я примерно о том же, о чем пишет нам уважаемый Петр Александрович. Столько замечательных произведений, гениальных идей, уже полюбившихся героев сидят и нервно курят в ожидании — когда же их, наконец, кто-нибудь догадается отрендерить и засунуть в подходящую игрушку. Выглядит как типичный пример недалёковидности и близорукости отечественного игростроя. Я, признаться, сам с превеликим удовольствием инсталлировал бы себе на хард Action/RPG по мотивам перумовского "Рождения, странствия и одиночества мага".

Можно предположить, что ранее использовать задумки фантастов разработчики не могли по той простой причине, что денег не было. Хороший сценарий стоит соответствующих баксов, а доброе имя и того больше. Не станет, как мне кажется, тот же Лукьяненко творить ночами за 30 копеек и бесплатно наблюдать свою фамилию на обложке посредственной игры. Мелкий рассказик по большой дружбе еще может подкинуть, но пахать полгода ради неких абстрактных идеалов — думаю, навряд ли.

Сегодня же — когда более-менее смело можно говорить о становлении отечественного игростроя — ситуация, как мне кажется, просто обязана измениться. И она, уверяю вас, изменится. При таком серьезном (а уважаемый Петр Александрович, судя по всему, настроен очень серьезно) спросе предложение вырастет практически без удобрений. И если нас сейчас транслируют по внутренней радиостанции компаний "1С", "Нивал" или "Бука", то, думаю, работы над экономической RTS "Понедельник начинается в субботу" уже стартовали... Кстати — к вопросу о грядущем "Сталкере", который S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, от украинцев GSC Gameworld.

Письмо №3

Про русский DOOM III

Хай всему честному народу. И Геймеру с Катей заодно. Родилась у меня тут мысль недавно, и я решил ее вам быстренько написать. В общем, сильно я сумлеваюсь, что у нас в России способны создать движок, сравнимый с DOOM III. Если кто-то недогадливый, то я говорю про Kreed, который программирует компания Vurut. И не надо кидать в меня помидорами — типа "пшел вон, сам дурак, мы — русские, лучше всех". То, что лучше без сопливых, знаю. Я про то, что все уже демку DOOM III видали и заценили, а где Kreed? И еще. У папы Кармака — опыту делания игр больше, чем у всех на свете. Так как он эти 3D игры и придумал. А у ребят из Vurut чего? Их единственный шанс — в том, что ихний главный программист окажется гением типа Ломоносова или Кулибина, только с Visual C или на чем там они фигачат. Так что я не говорю, что ваще не возможно написать DOOM III, а просто думаю, что шансы малы...

Ефремов Алексей (alexis_1234@mail.ru)

Геймер

Самое главное во всем этом — то, что равнение на DOOM III изначально предложили держать именно разработчики из Vurut. Если не ошибаюсь, то громкий лозунг "Kreed = русский DOOM III" принадлежит их маркетинговому перу. Так что теперь пенять особо не на кого. Назвались "третьим думом", любите и саночки возить.

А возить, конечно же, есть чего. Папа Кармак недаром зовется папой, что детей любит. Этот общеизвестный товарищ стругает движки, как другой почти одноименный папа стругал буртин. Кроме того, к его услугам все средства, начиная от самой полной документации по графическим технологиям ATI/NVIDIA и заканчивая личной секретаршей 90/60/90. То, что наш славянин-программист вынужден выкапывать неделями, Джон имеет немедля и прямо на рабочем столе. Ну и, конечно, опыт, который не пропьешь. С другой стороны, нельзя сказать, что воронежской команде совсем уж нечего противопоставить зарвавшимся авторитетам.

Первым делом — конечно же, личный гений. Тот самый Кулибин-Ломоносов-Пупкин. Бытует мнение, что один подобный экземпляр имеется в команде Vurut. Он, возможно, не решит всех проблем, но хороший шанс на победу даст. Тем более что, в отличие от Кармака, нашему программисту есть к чему стремиться. Ходит поверье, что если долго вглядываться в добрые усталые глаза любого отдельно взятого программиста, то при некотором старании можно увидеть настоящий — голодный и злой — "глаз тигра" ("Роки 2" со Сталлоне помните?), готового порвать на салфетки любого отдельно взятого папу, в том числе и папу Кармака.

Нельзя также забывать, что графический движок не есть главная составляющая игры. Виртуозный геймплей вполне еще можно слабить на мощях Quake II или LithTech 2.0. Неувядающий Half-Life, вечно зеленый Counter-Strike и незабвенные Thief I/II — есть не что иное, как наглядное пособие к действию. Куча денег, связи в высших сферах и персональный жрец Вуду совсем не гарантируют id Software великого геймплея, в принципе, уравнивая их шансы с шансами любого отдельно взятого разработчика.

Даже если в итоге Kreed окажется хуже пресловутого DOOM III, а подобный исход никак исключать нельзя, то это совсем не означает того, что проиграна вся война. Пускай сейчас воображаемый противник оказался на высоте, но и мы не топтались на месте. Не получилось сейчас, получится потом. Wolfenstein 3D не сразу компилировался, и главное — это заложить хороший фундамент для будущих побед.

Ну и самое главное — время. Которого еще очень много осталось в запасе у обоих разработчиков. До выхода DOOM III почти год, и это вполне достаточный срок, чтобы изменить в игре все и вся, между делом поколебав основы игростроя. Не удивлюсь, если в данный, глубоко ночной момент вся команда Vurut бдит на рабочих местах, не словом (как я), но делом прославляя российский гений. Поживем — увидим.

Письмо №4

Современные киборги

Привет, Геймер, Катя, и всей редакции "Игромании". Что вы думаете о Кевине Уорвике, который всадил себе в руку две матрицы и мог все

ощущать на расстоянии и двигать радиоуправляемые предметы? Мне кажется, что это может далеко зайти и мы вообще обленемся.

tol@n (nvol@rambler.ru)

Геймер

Тех, кто не в курсе, спешу снабдить краткой объяснителькой. Кевин Уорвик — скромный английский профессор, обретающийся в университете города Рединг и на досуге пописывающий занимательные книжки о неминуемой победе электронного организма над человеческим. Некоторое время назад Кевин участвовал в ряде специфических операций по совмещению нервной системы человека с электродами микрочипа. По натуре герой нашего рассказа — убежденный технократ, искренне верящий в будущее техники и ее единение с человеком. Помимо всего прочего, он женат и активно вовлекает супругу в свои нейро-цифровые аферы. Мнение прессы о господине Уорвике можно назвать неоднозначным. Одни зовут его сумасшедшим и дразнят "Терминатором", а другие, наоборот, считают героем, достойным лавров первопроходцев медицины, намеренно заражавших себя тяжелыми болезнями с целью проверить новоизобретенную вакцину.

Мы, в свою очередь, готовы согласиться как с первыми, так и со вторыми. Ибо между серьезным увлечением и безумием разница совсем невелика. Называть профессора робототехники гением мы, однако, тоже не спешим. В первую очередь потому, что за его смелыми экспериментами стоит невидимая команда хирургов, кибернетиков и компьютерщиков, которым, собственно, и принадлежит слава изобретателей микрочипа, вживленного в руку Кевина. Вторая причина в том, что подобные операции делались задолго до того, как слава о "первом киборге" разнеслась по свету. С 1998 года медицинские компании активно используют устройства-микрофоны, вживляемые в нервную систему ушной раковины и заменяющие глухим естественные механизмы слуха. Реально существуют и применяются схожие системы "искусственного зрения" для слепых и общеизвестны микропроцессорные кардиорегуляторы для людей с больным сердцем.



Профессор Кевин Уорвик. Человек-микросхема собственной персоной.

С другой стороны, идеи, предлагаемые Уорвиком, более чем революционны. Сегодня он бредит дистанционной трансляцией человеческих эмоций и мечтает о вживлении микросхем непосредственно в человеческий мозг. На практике уже реализована система, принимающая радиосигналы с вживленного в руку передатчика и соответствующим образом реагирующая на них. К

примеру, когда профессор входит в свой рабочий кабинет, автоматически включается свет и загружается компьютер. Реализована система слежения, в реальном времени демонстрирующая местонахождение Кевина на территории студенческого кампуса. Самое интересное — это общение двух киборгов через интернет. Специальная программа отслеживает движения профессорской кисти и транслирует их на компьютер, который в свою очередь связывается со своим коллегой по общедоступным IP-сетям. Другой компьютер анализирует данные и тут же передает их на приемник аналогичного чипа, также вживленного в руку энтузиаста-экспериментатора. Другими словами, если Уорвик решит показать средний палец руки какому-нибудь недругу в Великобритании, его жест невольно повторят сразу несколько человек по всему миру. Такая вот своеобразная обратная отдача получается.

К чему в итоге могут привести эксперименты Кевина Уорвика, просто страшно подумать. Системы глобального слежения, определяющие с точностью до метра местоположение любого человека на Земле. Появление на свет нового вида человека киберразумного, обладающего неординарными умственно-физическими способностями. Зарождение технократической цивилизации, низводящей роль человека до элемента питания. И, в конце концов, генерация нового эволюционного вида компьютерных сугубо интерактивных развлечений. Если подключить плагином воображение, то вполне можно представить себе обленившегося Геймера недалекого будущего, обвешанного проводами аки Киану Ривс в "Матрице", плавающего в бассейне с вязкой мутной жидкостью и периодически конвульсивно содрогаящегося от проходящих по хилому телу электрических разрядов...

Письмо №5

Русским языком сказано...

Привет, Геймер, привет, Катя! Решил опять написать, на этот раз о новом жанре, точнее — о суффиксе к жанру. Система голосового управления, СГУ, если на наш, или SVM (System of voice management), если на ихнем. То есть это будет выглядеть как FPS+SVM, RPG+SVM и другие жанры +SVM.

Для этой игры нужен микрофон. Например, Neverwinter Nights, идем мы героем по городу, а навстречу нам крестьянин, и кричит:

- Помогите, люди добрые!
- А мы в ответ (в микрофон):
- Шо це таке?
- Не понял.... — это он, значит.
- Что случилось? — снова мы.
- А! Помогите, люди добрые!..

Суть игры заключается в прямом общении игрока с компьютерными NPC через микрофон, а не диалоговое меню, с вариантами ответов как в Fallout или Neverwinter Nights. По-моему, отличная идея, вот только сложно с реализацией. Можно, например, записать все звуки по очереди в шаблоны (от А до Я как в Magic Goody — слышали, как этот гусь говорит). Можно совместить с диалоговым меню. Да мало ли реализаций этого проекта!

Но самое главное — эта фишка может использоваться во всех жанрах, хотя ценнее всего — в RPG.

Константин АКА КеНТаВр
(Kentavr1@kogalym.wsnet.ru)

Геймер

Неплохая, скромная и очень симпатичная идея в противовес кибернетической утопии из предыдущего письма. Самое главное, что подобную штуку можно реализовать уже сейчас — на наших с вами "дюронах" и "целеронах" без привлечения Deer Blue и "суперскалярного многопроцессорного" Gray. Фактически, все, что нужно — это качественный микрофон, лучше всего, если он будет "динамическим" типа с антишумовой технологией и удобным креплением в непосредственной близости от источника звука. Стоимость такого колеблется от 300 до 1000



рублей в зависимости от производителя и жадности розничного продавца. Это, конечно, не бесценно, но со временем потянуть можно, особенно если игры с распознаванием речи получат некоторое распространение. Почему до сих пор мы не играем в послушные командному голосу ролевухи, честно говоря, непонятно, ибо щедрая компания "Микрософт" бесплатно распространяет пакет библиотек и полную документацию Microsoft Speech SDK v.5.0. Подобная штука и тоже абсолютно бесплатно есть и у отдела инновационных разработок Intel.

Думается мне, что правильно реализованный механизм взаимодействия "человек-компьютер" способен реально вдуть свежую струю в уже известные жанры компьютерных игр. Главное — это начать с простого. Не стоит брать низкий старт, сразу инициировав разработку супермозга, интуитивно воспринимающего беглую русскую речь (и при этом сжирающего всю память и ресурс процессора). Достаточно реализовать одну-две команды. То же меню с выборами ответов диалога, но определять нужный можно, не тыкая мышкой, а произнося в микрофон "вариант А, вариант Б". В стратегии привязать к голосовой команде выбор отряда по номеру и набор простых команд — то есть "отряд один, стоп, окопаться, строить, атаковать" и т. д. В мультиплеерном шутере я бы с удовольствием переключал оружие голосом — "фонарик, плазмаган, граната". Как вариант — объединить речевой интерфейс и стандартную мышку. Чтобы, играя в квест, можно было рявкнуть "апорт" для появления экрана инвентори, а потом просто выбрать нужную вещь курсором.

Так что идея просто отличная. При случае непременно попробую втемяшить ее в какую-нибудь подвернувшуюся под руку разработческую репу.

Письмо №6

Как меня вы назовете...

Доброе время суток. Затронувшая меня тема — Nicknames. Постараюсь кратко. Внесу, значит, вклад в дело научного осознания... м-да. К делу. Ник — это, конечно же, отражение внутреннего "я" человека, но не стоит забывать о том, что выбор ника зависит от цели, скажем так, "визита" в Интернет. В качестве примера — я. Для разных случаев у меня есть несколько ников (вот, собственно, и весь пример). Так что когда

будете анализировать ник SUPER_PUPer:ReaktIVNая__Kolbasa-nakolyosikah//... знайте, что этот человек пришел в Интернет не искать работу!
KubanG (kubang@inbox.ru)

Геймер

По обоим пунктам готов поспорить. Такие категоричные и сужающие критерии плохо подходят для серьезного анализа новоизобретенной теории никнеймов. Я бы предложил более общие и обтекаемые формулировки. То есть договоримся сразу, что "отражением внутреннего я" никнейм является далеко не для всех, и что помимо цели визита в Сеть есть еще целый вагон факторов, определяющих выбор второго имени.

Существует целый ряд ников, полученных и определенных извне, когда кличку человеку дает его окружение — друзья, знакомые, однокашники. В большинстве случаев ник закрепляется только при отсутствии в нем оскорбительных, неприятных для именуемого мотивов. При невозможности сопротивления навязываемому никому "дразнилке" могут проявиться себя подсознательные процессы, приводящие к мысленной самоадаптации (см. следующее письмо). В этих случаях говорить об отражении "внутреннего я" можно только опосредованно, так как изначальный посыл происходит не от хозяина ника, а от людей, незнакомых с его деликатной душевной организацией.

С другой стороны, большинство сетевых имен, придуманных самостоятельно, с некоторой долей вероятности, зависящей от степени самосознания автора, могут отражать его душевное состояние и идеализированное видение собственного "Я". Основами для таких кличек могут послужить любимые книги, кинофильмы или некий сборный образ, основанный на подсознательном ассоциируемом с собой идеале.

Про цели визита и их влияние на выбор ника также можно сказать особо. Это всего лишь один из множества факторов-причин, определяющих не постоянный, так называемый "честный" ник, а ник временный, чья цель — передача некой информации о себе окружающим. Существует ряд людей, не имеющих постоянного ника и не испытывающих при этом никакого дискомфорта. Это отдельная категория сетян, общаться лично с которой мне не приходилось. Если есть такие оригинальные личности среди читателей, то милости просим высказываться. Пишите — рассказывайте, как и что у вас происходит.

Письмо №7

Тайна имени

Привет, Геймер!

Я решил высказаться по поводу ников.

Вот мой ник, Dr.Botanik, который, по словам знакомых, оригинален и запоминается, получился следующим образом. В 8-м классе все были завернуты на "крутости" (позднозато, правда). Чем-то я людям не угодил. Наверное тем, что до того учился хорошо, не курил (ведь курить "круто"), гулять не особо любил. Ну вот стали называть ботаником и академиком. Причем придавали этим словам резко негативный окрас. Вначале мне было неприятно, я злился, а потом принял мудрое решение: покоришься врагу, чтобы его победить. Тогда мы, как ламеры последние, тупой контрой увлекались, ну и все такое: кланы, ники, прочая белиберда. Стоило начать использовать

в игре вышеуказанный никнейм, смотрю: через месяц это самое "ботаник" при обращении ко мне звучало совсем не оскорбительно, потеряв свое первоначальное значение, и все чаще стали называть не "ботаником", а "доктором". В общем, своего я добился, а ник мне понравился: выделается на фоне всяких серых и избитых Necromancer, X-treme, MegaFazer, EvilLord и проч. Ну, а мой E-mail адрес — дальнейшее развитие идеи.

Илья Кузьминов (madbotan@mail.ru)

Геймер

Хороший пример китайской мудрости с эппи-эндом на конце. Человек получил свой гордый ник, снискав уважение товарищей, которые, как я понял из письма, те еще балбесы. Именно такого рода ники имеют особую ценность в глазах их обладателя. По-моему, это очень показательный процесс. Ведь если вернуться к далеким истокам, то выяснится, что на Руси (как, в общем-то, и в других странах) фамилии давались не просто так, а по неким, зачастую профессиональным заслугам. То есть родись Илья лет эдак тысячу назад, то он вполне мог бы заслужить себе благозвучную фамилию "Ботаников" или "Каунтертерроров".

Письмо №8

На деревню к деду...

Здравствуй, Геймер. Ты хотел знать как выбирают ники? Я сначала был KillE'R'ом (это я сам себе выбрал, потому что... я Кирилл). Но потом меня все начали звать дедулей (за отличную игру в КС :)). И благодаря многим погибшим и раненым появился DEADulya KillE'R.

DEADULYA KillE'R (deadulya@mail.ru)

Геймер

Славный переход между Кириллом и "киллером". Практически по Фрейду, если бы последний дожил до наших, альтернативно сетевых времен. Старик непременно разработал бы теорию, с помощью которой любой ник можно разложить по полочкам, выявив все самые сокровенные мысли его обладателя.

Помимо всего прочего — неплохой пример никнейма, полученного извне и ввиду своего несомненно хвалебного характера принятого естественным путем. Тот факт, что по сути своей "killer" — весьма банальный и заезженный ник, легко сглаживается и оправдывается оригинальным переходом "Кирилл"-"киллер". Слово "дедуля", записанное английскими буквами, косвенно намекает на симпатии к современной популярной электронной музыке. То есть в итоге можно предположить, что за ником DEADULYA KillE'R скрывается молодой человек с хорошим вкусом, оригинальным чувством юмора, на досуге слушающий группу DEADушки...

Письмо №9

Чиста руссиш проджект

Здорова, редакция журнала ИГРОМАНИЯ! Тут вот в народе слух прошел — что в Думе нашей хотят закон такой придумать, чтобы все иностранные слова, если есть русские аналоги, вообще к использованию запретить! Правда ли это? Что же тогда получается: термины "контр, террор, бомбплейс, компьютер" будут заменены на "Сотрудник отряда особого назначения,

Бандит, Место для закладки бомбы и Электронно-вычислительная машина"? Что же это такое, понимаешь? Я молчу об остальных терминах типа "девайс, имэйл, рунет" и др. Надо что-то делать!!!

jesterbalt (jesterbalt@km.ru)

Геймер

Как обычно, верна золотая середина, которую, как обычно, все ищут везде, кроме того места, где она находится.

Начну с того, что в России, конечно, лучше говорить по-русски. Не затыкая пробелы в словарном запасе наскоро адаптированными англоязычными химерами. А если вы общаетесь с ними лишь заграничными полумодными словесными переделками, то сами вы тогда, простите, кто будете? Русский человек? Или американский бомж, переехавший в снежную Москву из-за неутоленной любви к руссиш медведям, который общается на исковерканном псевдо-англо-саксонском диалекте с добавлением русского мата и, в редких случаях, глубоко литературных предлогов, о которых всегда можно гордо сказать, что ими говорили такие классики русской прозы, как Достоевский, Бивис и Красная Шапочка?.. Сейчас стало модным думать, что говорить "фейсом об тейбл" — это круто. Я так не думаю. Вы удивитесь (а кто-то не удивится), сколь большое количество "ненаших" слов имеют благообразные и правильные русские эквиваленты, и сколь много людей, которые этих эквивалентов позорно не знают.

Но это — с одной стороны.

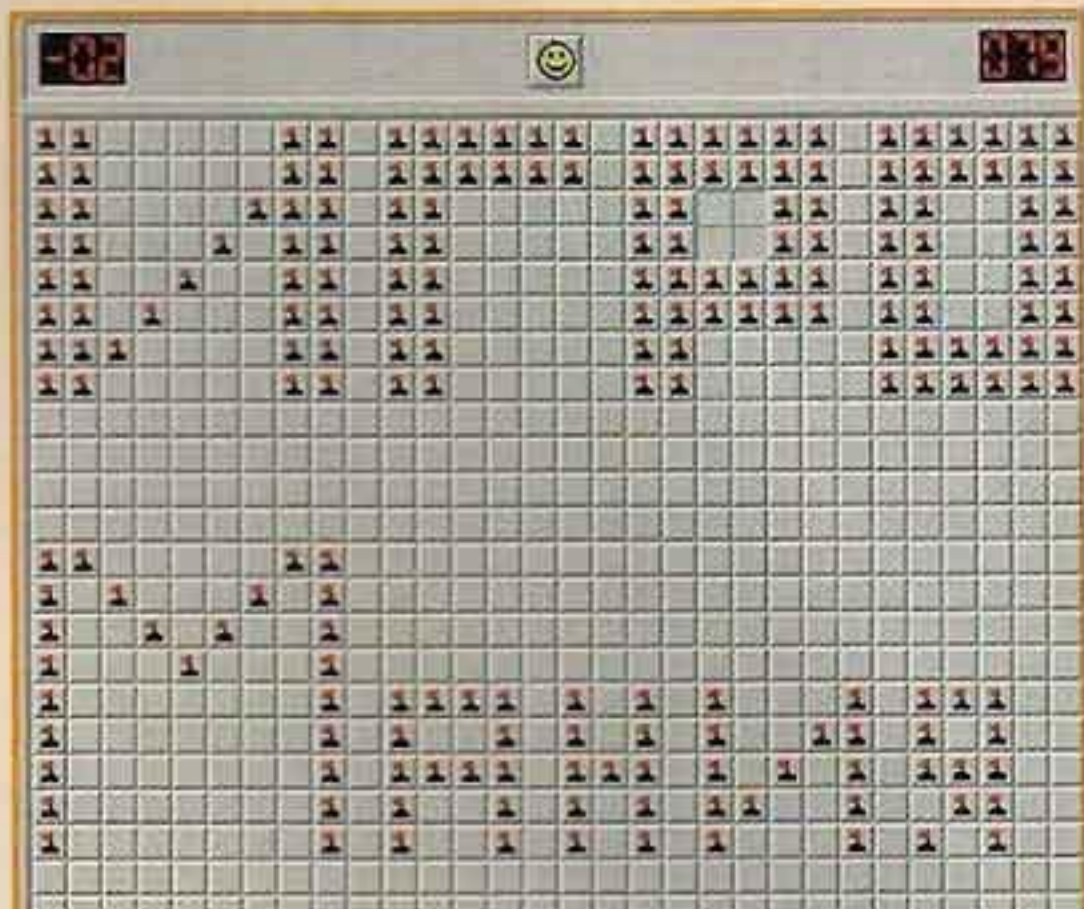
С другой стороны, запрещать употреблять "фейсом об тейбл" лично мне кажется полнейшим идиотизмом. Прошу заметить: я уже дважды употребил это выражение. И вот еще раз, назло врагам: "фейсом об тейбл". И чего теперь, я преступник? А что вы думаете — ежели запретят, то получается, что преступник... Типа круто, бивисы, еу, даст ист руссиш маразматик ноу-хау, ихь бин в отпаде от крутяцкого джоя! Ну и т. д.

Потом, существует ряд слов, изначально не имеющих никаких приемлемых заменителей (например, попробуйте раскусить "privacy", так чтоб одним словом и точно). Любимые нами "компьютер", "монитор" и иже с ними настолько вошли в наш обиход, что запретить их было бы, безусловно, сильным маневром, офигения достойным.

Отдельная категория словесных единиц может быть переведена буквально, но только со значительными потерями в информативной нагрузке. Пример — английское "fuzzy", топорно транслируемое как "волосатый", но при этом имеющее одним из смыслов "одежду из шерсти". Или известный вам компьютерно-игровой жанр "action", который не является ни "стрелялкой", ни "бродилкой", ни даже "бродилкой-стрелялкой" (Rune, Half-Life, Tomb Raider... вопросы?). Его никак иначе написать нельзя — либо "action", либо "экшен", и все. Так как нет в русском языке такого слова.

Такие вот пироги. В духовку я вам их уже поставил, но до золотой середины допекайте сами, каждый — по собственному вкусу...

Ну и скажу напоследок, что, в любом случае, бояться подобного закона не стоит, ибо запретить нам говорить теми словами, которыми хочется — все равно что запрещать смотреть на солнце или пить обычную воду вместо газированной. А можно еще, например, запретить рус-



Прислал Колян (kol333@hotmail.ru)

скому человеку ругаться матом и послушать, что и какими словами он выскажет в ответ.

Максимум, до чего удастся дотянуться нашим законодателям — это частные околосударственные газетенки, крупные издательства и школьные учебники. Но в подобного рода литературе и так вряд ли встретится любимый сердцем "бомбплейс" и воспетый поэтом "девайс". Ну и замечательно, в общем-то. Потому что, действительно, ну зачем нам в школьном учебнике "девайсы" и "бомбплейсы"?

Письмо №10

DVD vs CD

Приветствую Вас!

Хочу высказаться насчет количества сд для любимого журнала. ДВД диск, конечно, отлично, т.к. большой объем инфы может поместиться, но он сам по себе дорогой, порядка 140 рублей, да и ДВД приводы есть не у всех, следовательно — "Мания" будет стоить, ну, примерно 200 рублей. Мне кажется наиболее подходящим вариант с 2сд, один оставляем как есть сейчас, а другой забиваем демками многообещающих игр. Еще вы предлагали продавать "Манию" с двд, 2сд, 1сд и без сд, мне кажется, что распространители просто запутаются в этом многообразии и будут привозить какой-нибудь один вариант, понятно, что кого-то этот вариант устроит, а кого-то нет. Все-таки окончательное мое мнение — "Мания" должна быть не с 1сд, а с 2сд, на первое время, а в будущем, скажем, через полгода-годик, цены на двд, возможно, снизятся до разумных, и можно будет "Манию" делать с двд.

Спасибо за внимание, с уважением, Тоха

Геймер

(при участии редакции)

Самой горячей темой последних месяцев для читателей "Игромании" был вопрос о том, планируем ли мы начать прикладывать к журналу еще один компакт-диск или DVD-диск. Как вы помните, в "Почте" предыдущего номера мы с Катей общими усилиями подняли эту тему, вынеся ее на всеобщее обсуждение. Одновременно с этим наш главвред в своем главвредическом слове попросил читателей журнала высказаться, какой вариант кому предпочтителен и у кого какие вообще соображения по данному поводу имеются.

Писем пришло огромное множество. И от имени всей редакции я искренне благодарю всех, кто нам написал! Ваши письма нам реально помогли понять, какой вариант оптимален, и определиться с тем, как правильнее поступать.

Но письма — это еще не все. Как только журнал ушел в печать, я тут же повесил на игроманском сайте опрос по поводу DVD/CD, указав все основные варианты и поставив приблизительные цены (например, цену на "Игроманию" с DVD мы толком пока что не подсчитывали, поэтому ни на что, кроме как на приблизительность, она не претендует). Вот результаты опроса:

Игромания + DVD (190-210руб.)	35.3%, 2529 голосов
Игромания + 2 CD (120-140руб.)	33%, 2363 голоса
Игромания + 3 CD (150-170руб.)	15.4%, 1099 голосов
Игромания + 1 CD (100-120руб.)	13.5%, 963 голосов
Игромания без CD (80-100руб.)	1.6%, 111 голосов
Воздерживаюсь / пока еще не знаю...	1.3%, 94 голоса

Как можно видеть, вариант с DVD лидирует, но с минимальным отрывом. В то время как можно быть уверенным, что если бы не было варианта "Игромания + 3 CD", то тысяча с лишним человек проголосовала бы за "Игромания + 2 CD", выведя эту позицию на безоговорочное первое место. Да и вообще, если совсем упрощенно, то — за DVD только 35 процентов читателей. Не так уж много.

Таким образом, проведя опрос, мы тут же окончательно отказались от идеи выпускать "Игроманию" с DVD вместо "Игромании" с CD. Отказались мы также и от идеи с тремя компактными, так как не настолько много оказалось тех, кто в подобном варианте заинтересован.

Далее, идея с DVD, поначалу показавшаяся нам очень привлекательной, по мере осмысления стала выглядеть все более и более шаткой.

Во-первых, DVD-дисководы есть далеко не у всех. Более того, среди DVD-дисководов еще не установилось единого стандарта, поэтому у некоторых пользователей DVD-диски, прикладываемые к журналам, просто не читаются.

Во-вторых, журнал с DVD все же будет стоить слишком дорого. А учитывая, что вскорости можно надеяться на дальнейшее снижение цен на все, связанное с DVD, появляется резонная мысль чуток подождать.

В-третьих, проблемы с распространением. Многие продавцы еще сами не знают, что такое DVD и чем он, черт его задери, от CD отличается. В итоге одни возьмут на продажу только с DVD, другие — только с CD... и окажется в конце концов, что один читатель, который хотел купить с DVD, найдет в продаже только журналы с CD, а который хотел с CD — отыщет только с DVD, с которым он и сделать ничего не сможет, т.к. DVD-дисковод еще не купил. Согласитесь — глупейшая ситуация.

В-четвертых, мы преотлично знаем, чем можно заполнить гигантский объем DVD-диска, так что его еще и не хватит. Дурное дело нехитрое. Однако реально классных и потрясных вещей на данный момент набирается в подлунном мире от силы на трехкомпактовый объем. А если ужиматься, к чему мы тут давно привыкли, то двух компактвов пока что хватит за глаза. И предлагать вам сейчас покупать "Игроманию" с DVD, доплачивая лишние 70-100 рублей за то, что, в общем-то, в хозяйстве пригодится, но, возможно, не так чтобы сильно нужно... Хм. Пусть какие-нибудь другие издания так поступают, но это — не наш подход. Лучше купите себе на эти 70-100 рублей хорошую новую игру. Гораздо больше проку.

Такие вот расклады. А теперь я вам предлагаю еще раз перечить замечательное письмо

товарища Тохи, которое поставлено мною в "Почту" по той причине, что оно точнее всего соответствует тому, как мы смотрим на вопрос о выпуске журнала с DVD или с двумя CD. Товарищ Тоха там все изложил крайне разумно, коротко и по делу. Я даже позавидовал — у меня так лаконично никогда не получается... Перечитайте, в общем. Процентом на девяносто все сказано верно.

Таким образом, в сумме вышеизложенного и на основании многого другого, что я не пишу хотя бы по той причине, что это заняло бы еще несколько страниц "Почты", мы пришли к выводу, что в самом ближайшем будущем "Игромания" будет выходить с двумя компактными вместо одного!!! При этом произойдет незначительное увеличение цены, которое, думается, никого не смутит, так как будет незначительным.

"Самое ближайшее будущее" — это один из ближайших номеров. Зависит от всевозможных технико-финансовых причин, которые объяснить смысла нет, так как они конкретно технические и глубоко финансовые.

Наполнением второго компакт станут не только демо-версии, как предположил товарищ Тоха, но и различные интересные игровые дополнения, которые прежде у нас не помещались на компакт, а также многое иное, что я перечислять не стану, так как вы и сами все в свое время увидите. Впрочем, чудес не ждите: игроманский компакт считается лучшим в мире именно потому, что предлагает лучшее из существующего, и, удваивая объем до размера двух компактвов, мы вам еще более лучшего, сами понимаете, предложить не сможем. Да, будет значительно круче, но не так что умереть и не встать и убиться веником от счастья. Было бы иначе — давно бы мы уже второй компакт приложили.

Вариант с DVD мы откладываем "на потом" и пока что начинаем думать над тем, ЧТО такого классного и интересного на него можно помещать. Понятно, что можно сунуть на DVD двадцать демо (из которых интересны максимум три-четыре, а прочие — местозабиваловка), столько же демонстрационных роликов (усмотреться, но места жрет немеренно) и еще кучу какого-нибудь хлама со словами "посмотрите, какой отстой мы для вас раскопали! правда же, отстой?!". Можно. Но не нужно. Вопрос: а что тогда? Кое-какие соображения у нас уже есть, уже успели даже кое-что забраковать со словами "такое даже на DVD не поместится!"... но если вы нам поможете дельным советом, то — это будет замечательно.

На этом все по данной теме. И, дабы никто не запутался, повторяю еще раз. В ближайшие месяцы "Игромания" будет выходить в двух вариантах: без компактвов и с двумя компактными. Как скоро? Как получится.

А через несколько месяцев, вероятно — к осени, мы, скорее всего, начнем выпускать еще и третий вариант журнала, прикладывая к нему DVD. И тем временем — хорошенько подумаем, как лучше всего использовать тот объем, который DVD нам с вами предоставляет, чтобы не получилось пустопорожнего "DVD ради DVD".

Фухххх... Надеюсь, что ответил на все вопросы. А на какие не ответил — задавайте, отвечу в следующей "Почте". Переходим к "Мы в Сети".

Мы в Сети

Возможно, кто-то решит упрекнуть меня в предвзятости, но сайт номер один кажется наиболее интересным участником списка. Хотя бы

для того, чтобы посмотреть, как мог бы выглядеть дизайн нашего сайта, попадись он под горячую руку... Весьма приглянулся второй сайт — во всем виден серьезный настрой и основательный подход к любимому делу. Порадовал номер шестой — есть чего посмотреть и есть в чем поучаствовать. Неплох седьмой — однозначно рекомендуется начинающим игрокам в Ultima Online. Просто изумителен последний сайт, посвященный Angel of Darkness, — отличная подача информации, аккуратный дизайн и интереснейшая подборка материалов.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.lostteammania.narod.ru. Самый первый клан "Мании" LTM (Lost Team Mania). Ни один игромановский клан не переигроманит наш клан по игроманности. Заходите и ознакомьтесь.

2. www.vault1.dizel-n.ru. Сайт, посвященный Fallout, точнее — созданию аддона для него. Имеется подборка прог и небольшой мод.

3. www.impressive.h1.ru. Будущая направленность этого проекта — компьютерные игры и киберспорт. Сейчас сайт проходит стадию тестирования, и нам очень интересно узнать ваше мнение.

4. www.cfl-online.narod.ru. Программирование, Warcraft III, Starcraft и многое другое.

5. <http://mafiaplanet.narod.ru>. Один из немногих русскоязычных порталов, полностью посвященный игре Mafia: City of Lost Heaven.

6. www.ofp-rus.tk или flashpointrus.narod.ru. Этот ресурс посвящен игре Operation Flashpoint. На нем, помимо стандартных файлов миссий и т.п., создаются свои собственные аддоны. Работает форум!

7. www.ultima-sj.narod.ru. Сайт посвящен Ultima Online. На сайте вы найдете: все версии клиентов, разнообразные макросы и другие полезные вещи для УО. Также имеется учебник по игре!

8. www.darkangel.ru. Russian Next Generation Tomb Raider web site. Все о новой игре Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness. Описание сюжета, новости, статьи, файловый архив, обои и концепт-арт.

Геймер

На этом позвольте вам низко откланяться, трижды сплюнуть через левое плечо и попрощаться до следующего номера. Отправляюсь обсуждать с нашим программистом Дионисом, как лучше сделать программную основу, учитывая, что теперь у "Игромании" будет два компактвов вместо одного... Всем удачи!

Весну встречал, Kreed реабилитировал, гениальные идеи пропагандировал, киборгов разводил, никнеймы анализировал и чуть не потерял самое себя в метаниях между CD и DVD

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Mediateka 2003

вторая
московская специализированная
выставка мультимедиа технологий

19-22 марта, Новый Манеж

ТЕМАТИКА ВЫСТАВКИ

- Аппаратное обеспечение мультимедиа
- Мультимедиа телефония
- Мультимедиа системы и технологии
- Мультимедиа продукты
- Internet



"4D-студия" - мастер-классы цифровых технологий
"Мультимедиа класс, офис, дом"
Конкурс "Визионер"
www.mediateka.ru

future is now...

Генеральный информационный спонсор:



Спонсор главного приза конкурса "Визионер":



Техническая поддержка:



Информационная поддержка:



multitech
бренд-агентство мультимедиа

ОРГАНИЗАТОРЫ:
Multitech brand agency
www.mediateka.ru
e-mail: info@mediateka.ru
тел.: 978 2021, 978 3728
НП "Центр
предпринимательской
инициативы"

Новый Манеж, Георгиевский пер., 3/3
(м. "Охотный ряд", выход к ГосДуме)





Анекдотический микс

Два старкрафтера встречаются на пасху:

— Adun Toridas!
— Воистину Toridas!

:)))

Гарри Каспаров наконец-то выиграл у компьютера... и с двумя очками и тремя жизнями перешел на следующий уровень.

:)))

Институт. Большая аудитория. Идет лекция. Вдруг открывается дверь, и заваливается не совсем трезвый интернетчик:

— Здравствуйте! Это тест! Меня видно?

:)))

...так что нужны, безусловно, не аборты (их лучше запретить). Нужно оставить только Ретрей, Игноры и Файлы.

:)))

Поломка бортового компьютера на космической станции. Центр Управления Полетов (ЦУП). Пресс-конференция:

— Нет особых причин для волнения. На стан-

ции компьютер в рабочем состоянии. Отказали только две программы... "Пасьянс" и "Сапер".

:)))

Интернациональная встреча Нового Года (2000). Американец, хвастаясь успехами своей страны:

— А вот у нас, в Америке...

Наш военный программист, поднимая лицо из тарелки с салатом:

— А вот нет больше твоей Америки...

Американец, обливаясь холодным потом:

— Как нет?! Почему?

Наш:

— А у нас "проблема 2000" была на 12 часов раньше...

:)))

— Почему ваши дети все время ссорятся?

— Конфликт версий.

:)))

Продам оптом 268435456 бит партиями по 67108864 бит. Упаковка SIMM EDO. Цена

7.4505805E-07 руб./бит.

P.S. Для тех, кто не хочет утруждаться подсчетом: 4x8 Мб по 50 рублей штука.

:)))

Встречаются два друга:

— Ты как?

— Да ничего, магазин вот в Сети открыл, за первый месяц заработал двадцать тысяч виртуальных долларов.

— Виртуальных? Я даже не видел таких.

— Я тоже.

:)))

Катастрофы столетия:

Хиросима — 45

Чернобыль — 86

Windows — 98.

:)))

Встречаются два друга. Один спрашивает другого:

— Ты, я вижу, к интернету подключился?

— Как ты узнал?

— По глазам.

— Стали умнее?

— Нет, краснее.

Теория замены лампочки в условиях сурового интернета

Сколько участников интернет-форума нужно, чтобы заменить лампочку?

Ответ: 1193

1 меняет лампочку и пишет в форум, что лампочка была заменена.

12 делятся сходным жизненным опытом и историями о замене лампочек разными способами.

7 предупреждают, что замена лампочки — опасное занятие.

27 указывают на грамматические и орфографические ошибки в предыдущих сообщениях.

53 устраивают перебранку с грамотеями.

156 пишут администратору форума жалобы о недопустимости обсуждения замены лампочек в данном форуме.

41 человек исправляет грамматические ошибки в постах тех, кто ругался с теми, кто первым указал на орфографические ошибки.

109 требуют перенести обсуждение замены лампочек в forums.litebulb.

203 требуют перенести обсуждение ошибок в forums.grammar, forums.spelling и forums.punctuation.

111 пишут, что все мы пользуемся лампочками, поэтому обсуждение их замены вполне допустимо в форуме.

306 спорят, где лучше покупать лампочки, какой из методов замены эффективнее и какие марки лампочек годятся для этого, а какие нет.

27 присылают ссылки на сайты, где можно

видеть образцы различных лампочек.

14 сообщают, что ссылки не работают, и присылают правильные ссылки.

3 пишут, что нашли на этих сайтах материалы, касающиеся форума, что делает обсуждение замены лампочек в форуме допустимым.

33 сортируют все предыдущие сообщения, собирают их в один длинный текст и в конце добавляют свое мнение.

12 заявляют, что уходят из форума навсегда, так как не могут больше выносить разгоревшуюся дискуссию.

4 предлагают завести FAQ по лампочкам и их замене.

25 предлагают открыть новый форум forums.change.litebulb.

48 заявляют, что форум forums.physic.cold.fusion был предназначен именно для этого.

Крылатые фразы

Я спросил у "Яндекса": "Где моя любимая?"

:)))

Ты что молчишь, клавиатуру проглотил, что ли?

:)))

Искусственный интеллект — ничто по сравнению с естественной глупостью.

:)))

Смерть — это состояние жизни, в котором нельзя отвечать на электронную почту.

:)))

Есть только миг между прошлым и будущим, именно он называется ring.

:)))

Отольются коврику мышкыны слезки.

:)))

Успешно продается новая модель мыши для компьютера — с открывашкой для пива.

:)))

Глючит — значит, существует! (с) Билл Гейтс

:)))

Ну и как, получилось у Windows указывать нашей электростанции, когда можно выключать электропитание?

Штирлиц сидел дома. Из окна дуло. Штирлиц нажал ALT+F4 — окно исчезло.

:)))

И по команде ShutDown село солнце.

:)))

Про модераторов чатов можно сказать много разного, вот только написать нельзя.

:)))

Стоит ли писать программу, если заранее знаешь, с какого оператора она начнется и каким закончится?

:)))

А в DOOMе опять дрались депутаты.

:)))

А вы уверены, что это был Scandisk?

:)))

Press ESC to enter or ENTER to escape.

:)))

Первый признак того, что программист тормозит, — это когда он включает компьютер, и ему кажется, что тот работает быстрее...

У нас нет программного обеспечения, зато есть беспечное программирование.

:)))

Маги — хакеры реальности. И наоборот.

:)))

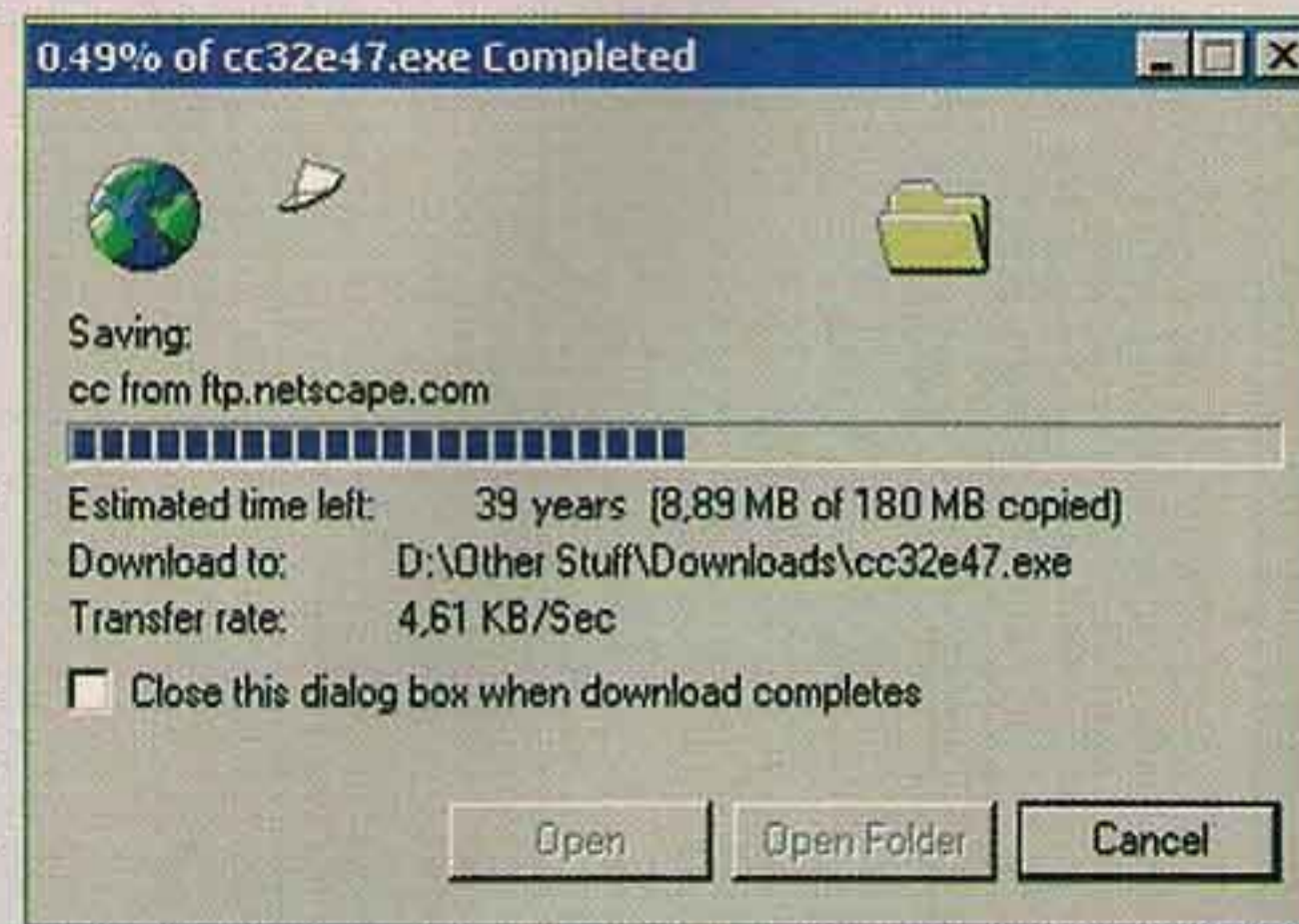
Падает компьютер с 16-го этажа и думает: "Вот сейчас бы зависнуть..."

:)))

А кофе на клавиатуру тоже вирус пролил?

:)))

И кулер тоже в чем-то вертолет.



Strip Dance Revolution

Илья Ченцов
blayne@narod.ru

Бар был самый захудалый. Единственной его достопримечательностью был автомат Strip Dance Revolution 3. Бросив жетон, любой мог посоревноваться с девушкой-манекеном в танцевальном искусстве. Идея автомата была придумана еще в прошлом веке. Изюминка Strip Dance Revolution была в том, что после нескольких минут танца манекен начинал сбрасывать с себя одежду, и если игрок (или, чаще, игрунья) хотел, чтобы игра продолжалась, ему тоже приходилось разоблачаться — не переставая танцевать. Впрочем, немногие добирались до этой стадии, так как девушка-автомат, хоть и была уже не новой, танцевала отменно. Когда же она начинала раздеваться, за ней было не угнаться. Электронная стриптизерша привлекала посетителей примерно полгода, а потом их поток начал иссякать. Ход с призом — огромным призом, равным стоимости небольшого острова с удобствами на теплом море, обещанным тому, кто сможет продержаться десять минут в соревновании с электронной танцовщицей, помог, но лишь на время. После того, как лучшие танцовщицы и стриптизерши города попробовали свои силы в состязании и проиграли — лучшим результатом было восемь минут сорок секунд — было негласно решено, что это состязание — обычное жульничество. За баром закрепилась слава места с подвохом, и приличные посетители стали обходить его стороной. На автомате изредка играли пьяные девицы, иногда пьяные парни. Не стоит и говорить, что популярности это заведению не добавляло.

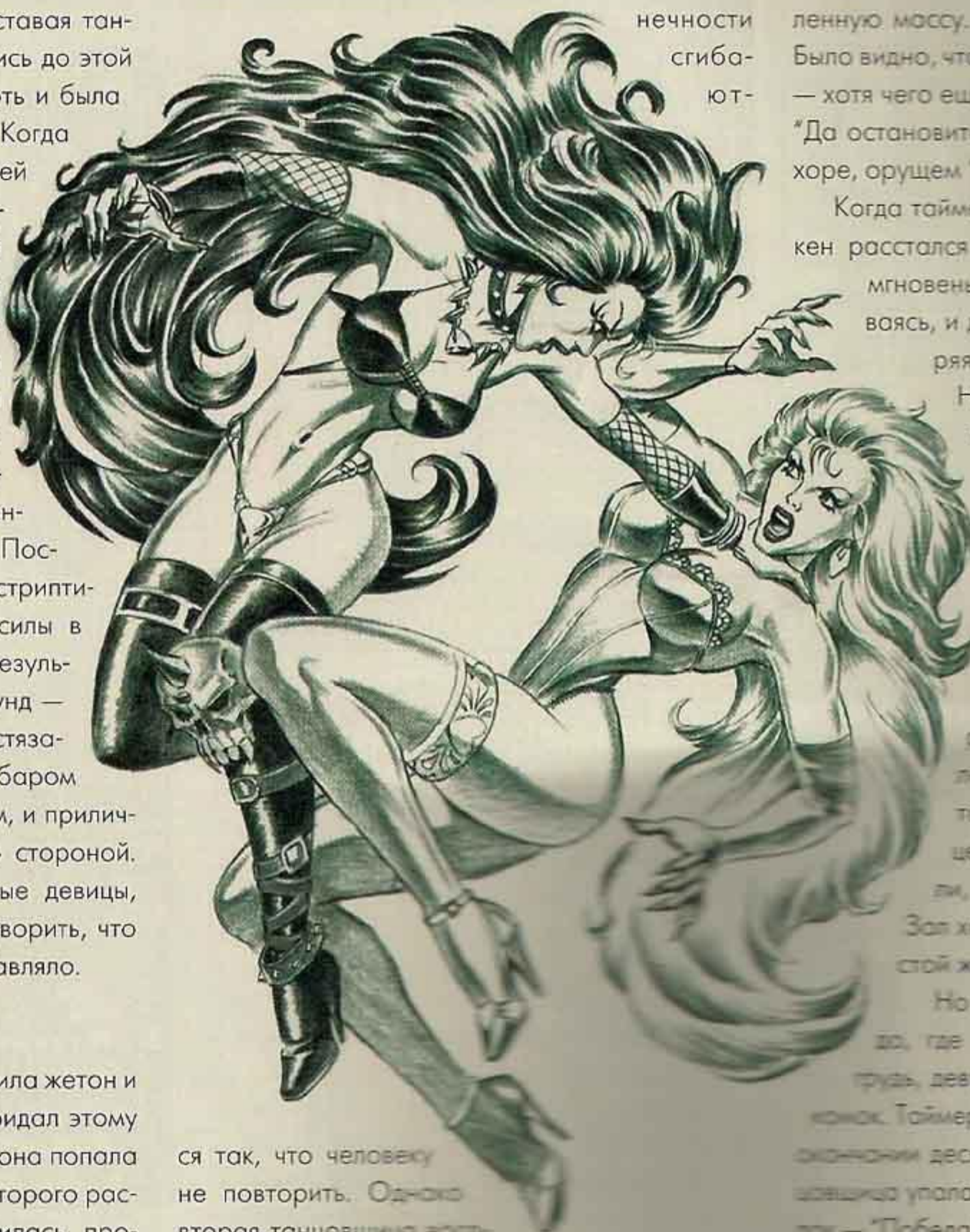


Когда девушка пришла в бар, купила жетон и бросила его в автомат, никто не придавал этому значения. Никого не удивило то, что она попала в щель с первого раза и даже с некоторого расстояния. Танцовщица-манекен оживилась, произнесла "Пожалуйста, снимите обувь" и указала на место рядом с собой. Девушка сняла кроссовки и встала на резиновый коврик. Зазвучала музыка непопулярного стиля. Электронная танцовщица начала отбивать ритм носком ноги, дожидаясь, пока ее соперница поймает ритм. Пара секунд — и это произошло. Соревнование началось. Первые движения были достаточно примитивными, и чем-то напоминали обыкновенную гимнастику. Подобные шаги крест-накрест делали еще игроки самых первых Dance Revolution, еще до того, как они стали Strip. Девушка легко прошла это испытание. Тогда автомат начал перебирать танцевальные стили. Вначале электронная танцовщица "заколбасилась" в дискотечном стиле. Девушка легко повторила ее конвульсии. Двигалась она легко — словно издевалась над древним автоматом. Автомат за минуту сменил несколько древних стилей: твист, потом фокстрот и чарльстон. Девушка не отставала. Тут девушка-манекен скинула с себя первый предмет одежды. Ее соперница тоже сбро-

сила блузку и продолжила танец, несколько не смутившись и не потеряв ритма.

Зрелище заинтересовало посетителей. Автомат словно почувствовал это и сделал музыку погромче. Электростриптизерша начала отплясывать хип-хоп. Потом автомат перешел на еще более древний брейк. Когда-то созданный в подражание роботам, этот танец словно выражал саму природу искусственной плясуньи. Угнаться за ней было практически невозможно. Зрителям, которых становилось все больше, казалось, что автомат жульничает, и его ко-

нечности
стиба-
ют-



ся так, что человеку не повторить. Однако вторая танцовщица воспроизводила все движения так четко, что некоторым из наблюдателей даже стоило не верить.

Автомат выключил лампочку света и предложил раздеваться, не переставая танцевать. Этот ход был еще менее честным, так как автомат снял юбку, а его экран был светлым занавесом. Обтягивающие джинсы снял быстро не только просто, что бы там ни говорили зрители. Однако девушке удалось справиться с ними в рекордно короткий срок, в один "зачек" задела и один прыжок.

Таймер игры показывал пять минут, когда перед обеими танцовщицами на пол выдвинулось шесть. Начался серьезный стриптиз. Бар был по-прежнему неглоток, но только потому, что все сгрудились у автомата, наблюдая за танцовщицей, и оставшаяся часть заведения пустовала. Движения автомата стали предельными, как подбавляет танцовщица стриптиза. Изменился и музыка. Электронная танцовщица теперь двигалась вниз по шести, сверху на шесте она вынырнула вверх, подтянувшись на ринок, то сбрасывала с

себя очередную часть одежды. Когда обе танцовщицы полностью обнажились, таймер показывал восемь минут...



...танец продолжался. Казалось, автомату уже ничего не сделать, чтобы обеспечить себе победу. И тут девушка-манекен отстегнула и бросила в толпу свою правую грудь. Бар ахнул и посмотрел на ее соперницу. Та продолжала танцевать, однако ее лицо выражало озадаченность. Когда у нее осталось две секунды (на раздевание давалась небольшая задержка), она вонзила в свою правую грудь длинные ногти, рванула от себя и стряхнула с ногтей окровавленную массу. Бар взревел, заглушая ее крик. Было видно, что конкурсантка движется с трудом — хотя чего еще стоило ожидать. Кто-то кричал: "Да остановите же ее!", но этот вопль утонул в хоре, орущем "Да-вай! Да-вай!".

Когда таймер показывал девять минут, манекен расстался со второй грудью. Девушка на мгновение закрыла глаза — не останавливаясь, и даже с закрытыми глазами повторяя движения электротанцовщицы. Не открывая глаз, она оторвала и вторую грудь. Зрелище перестало быть эротичным, но кровь привлекала публику не меньше. К тому же соревнование шло к концу, и всем было интересно, кто же победит.

В девять минут пятьдесят секунд электронная танцовщица распахнула грудную клетку и извлекла из ее левой части аккумуляторную батарею. Жизненные процессы автомата постепенно угасали, но он еще продолжал двигаться. Зал хором вдохнул. Кто-то кричал: "Да стой же! Ты ведь этого не сделаешь!?"

Но она сделала. Погрузив пальцы туда, где минуту назад находилась левая грудь, девушка вырвала склизкий бьющийся комок. Таймер автомата пропищал, извещая об окончании десятой минуты. Автоматическая танцовщица упала на пол. Девушка успела сжать кулак — "Победа!" — и тоже свалилась без дыхания.

Бар несколько секунд молчал, а потом неизвестно откуда выросло скандирование "Приз! Приз! Приз!", задушившее вялые вопли "Доктора! Доктора!". Владелец бара пробился через толпу и наклонился над лежащей девушкой. Он перевернул ее на спину, разжал кулак, вынул из него сердце и вложил обратно в грудную клетку. Обратился к публике: "Дамы и господа! Руководство бара с гордостью сообщает вам, что с сегодняшнего дня в нашем баре будет работать новая, более совершенная кибертанцовщица Мина. Давайте же попрощаемся со старым автоматом и поаплодируем Мине, развлекавшей нас в этот вечер." Девушка встала, подобрала с коврика груди и приставила их на место. Следы крови смыл искусственный пот. Затем кибертанцовщица поклонилась публике и удалилась под руку с владельцем бара.

В следующий вечер от посетителей не было отбоя. Бар вновь стал популярным, но надолго ли? ■

Спонсоры конкурса: "Бюрократ" (www.genius.ru), "Новый диск"



www.nd.ru



www.genius.ru

НАРОДНО-РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ШТУРМ

ВЫПУСК ЧЕТВЕРТЫЙ СКРИНМАНИЯ

Геймер
gamer.sobaka.igromania.ru

Неумолимо, как электричка к распятому на рельсах цыпленку, приближается двадцать восьмое февраля две тысячи третьего года. Именно этот февральский день станет последним днем приема ваших работ на конкурс. Как только пробьет полночь и последний зимний месяц уступит место весенне-капельному марту, завершится самый революционный из конкурсов, когда-либо проводившихся в нашем журнале. Завершится СКРИНМАНИЯ.

И уже в апрельском номере вы сможете узнать результаты и посмотреть самые классные скриншоты, полученные нами по ходу проведения конкурса! Н-даа... Такого наплыва материализованного вдохновения мы давненько не видели. На конкурсный ящик shot@igromania.ru сейчас приходит в среднем по 15 писем в день. Уже сейчас — а этот текст я пишу в середине февраля, за две недели до окончания приема работ — на СКРИНМАНИЮ допущено свыше полутора тысяч ваших скриншотов. Именно так! Не полсотни, не сто пятьдесят и не пятьсот. Один-пять-ноль-ноль, более чем 1500 картинок по самым хитовым играм, которые породила на свет компьютерно-игровая индустрия за последние годы!

Причем примерно пятьсот из них — по Grand Theft Auto 3. Это, товарищи мои дорогие-разлюбленные, нечто с чем-то. Слово бы единочасно пошодив с ума, все конкурсанты в едином взывшемся порыве бомбардируют нас картинками из третьего Грандоговго Тхевтового Афта, в потрясающей наивности предполагая, что они — немногие, кто додумался окучить именно эту игрушку. Я почти ежедневно просматриваю конкурсный ящик, отмечая для себя наиболее искрометные картинки и радируя конкурсантам о получении их писем. И поэтому именно мне уже ночами снится тот парень из GTA3, разлюбивший главный герой, предстающий в самых неожиданных ситуациях и ракурсах... вот он едет в



▲ "Игрок из Unreal Tournament "раскрошил" игрока из Quake III Arena и отобрал квейковский флаг." Автор: Doglike76 (Брест)

ПРИЗЫ СКРИНМАНИИ



арестантской одежде в кузове грузовика, отстреливаясь, а за ним мчится полицейская машина... а вот он выписывает мертвые петли на самолетике, ускользя от истребителя... вот он едет на крутом авто с двумя проститутками... вот он парит на каком-то драндулете над городом, а внизу туман, туман, туман... вот он, испуганно оглядываясь, бежит по рельсам впереди электрички, которая сейчас его наконец-то раздавит, как того цыпленка!!!... вот он стоит перед башней из новеньких джипов... вот он сидит на танке... вот на него с небоскреба падает танк... а вот он сам с небоскреба падает... а сейчас он бежит перед самолетом по взлетной полосе, и его тоже задавят... будет, наверно, цыпленок табака... вот он на каком-то непонятном мопеде перепрыгивает через туннель, по которому несет электричка, и явно не допрыгивает, и сейчас его, гада, как того цыпленка!!!... а вот — к небу поднимается вихрь из танков... вот танки едут по улице города... бабуса божий одуванчик подметает улицу перед скоплением танков... а вот танки выстроились в баррикады... вот нашего героя поставили раком у бочки и выстроились в очередь с фаллическими бейсбольными битами, видимо, будут что-то нехорошее с ним делать... опять танки по небу летают... вот всего один танк летит... опять электричка... дави!!!!... и снова — танки, танки, танки...

Танков — особенно много. Совершенно жуткое количество. Причем, максимизируя в использовании читерских возможностей игры, народ заставляет эти танки вытворять совершенно безумные непотребства, часть из которых перечислена мною выше. Впрочем, реально остроумных картинок с танками — мало. Как обычно и бывает.

Другими лидерами являются Hitman 2: Silent Assassin и Mafia: The City of Lost Heaven. Нео-



▲ "На экране трупы сложились в буквы — обычно они остаются там, где были убиты." Игра: "Робин Гуд". Автор: Der Profoss (Байконур)

жиданно мало Counter-Strike. Неожиданно много NBA Live 2003. Где-то посредине Max Payne, причем на удивление слабенький. Приятно, что встречаются не только экшены, но и, скажем, авиасимуляторы — "ИЛ-2: Штурмовик" в первую очередь. Странно, что мало Morrowind (там же встроенная опция есть — скриншоты снимать... не нашел никто, наверно). Много, но ни одного классного из Warcraft III. И жуть сколько по GTA3, а по GTA3 — жуть сколько танков!!! Такой вот игровой беспредел.

Так выглядят предварительные результаты по СКРИНМАНИИ. Возможно, что-либо изменят предстоящие последние две недели... например, уже пришел скриншот из свежевышедшего Unreal 2...

А еще — много картинок непристойного характера. Просто удивительно, сколь много чернухи можно отыскать в играх, если задаться целью ее там отыскать! Вероятно, мы даже учредим отдельный приз. За самую бескультурную порн... тьфу — чернуху. Но это уже будет в следующем номере, в котором мы надеемся ус-

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
 2-й Гуманитарный корпус МГУ
 на Воробьевых горах

конференция

Разработчиков ИГР

компьютерных КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:

Яndex
Найдется все.

COMPUTER
GAMING
Russian Edition
WORLD

СТРАНА
ИГР

МАНИА

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

петь представить вашему вниманию финал — подведение итогов и награждение победителей.

И самое главное: вашему вниманию предстанут все самые лучшие скрины СКРИНМАНИИ! Думаю, что тех скринов, на которые действительно стоит посмотреть, будет более ста. И вы сможете смеяться и плакать, ужасаться и... делать чего-нибудь еще, что вам больше захочется.

До встречи в апрельском номере! А пока — посмотрите на еще некоторые искусственно смоделированные картинку, которые идут вне конкурса, т.к. в таком виде это уже не "скриншоты", а "картины", этакая "виртуальная живопись". К счастью, мы вовремя успели всех предупредить со страниц номера, и подобных творений пришло совсем немного.

К внеконкурсным я также отношу все картинку, где какими-либо объектами выстроены названия "Игромания", "Rulezz" и "Скринмания". Потому как, конечно, приятно и весело, когда название журнала аккуратно выложено трупами... однако призовые места мы за это присуждать не станем. Это все та же "живопись", даже если автор вручную полдня трупы таскал.

Напомню напоследок, что финалисты получают отличные призы от компаний "Бюрократ" и "Новый Диск" (подробно о призах вы можете прочесть на нашем компакт-диске в разделе "Мозговой штурм").

Встретимся с наступлением Первого Апреля!

ЖЮРИ КОНКУРСА

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru),
Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru),
JB (jb@igromania.ru),
Orange (orange@igromania.ru).



▲ "Оказывается, Hitman'у тоже нравится "Мания". Игра: Hitman: Codename 47. Автор: Mihei (Челябинск)



▲ "Вечеринка террористов (cs_militia)." Автор: ToVARish (Череповец)



▲ "Захотелось добавить то, чего, на мой взгляд, не хватает в этой уникальной игре... Тема была взята из реального матча на Delta Assault, когда контры пробрались в ангар и, в результате продолжительного боя, у них закончились патроны. Терроры предложили им на выбор: сбросить каждому контру пистолет с одним патроном (чтобы застрелиться) или выйти по-хорошему на улицу для массового расстрела. Выбрали последнее..." Автор: &у JOKER (Челябинск)

НОМЕР 31 ТЕСТ ПОГРУЖЕНИЕ

Вода... Как много у нее тайн... Нам, людям, подчас кажется, что мы подчинили ее себе, но каждый год она убедительно доказывает, как глубоко мы заблуждаемся. Штормы, цунами, наводнения... Борьба с ними пока что не в наших силах. Подтверждением тому может служить волна чудовищных наводнений, которая прошедшим летом прокатилась по Европе.

Хотя вода составляет гораздо большую часть поверхности Земли, нежели суша, для разработчиков компьютерных игр она отнюдь не является приоритетной. Что и понятно, ведь человек — существо исключительно сухопутное, а в воду погружается обычно только когда душ у себя дома принимает.

Игр на океаническо-водную тематику — мизерный минимум. И тем ценнее те немногие из них, которые существуют. Особенно когда это действительно классные игры. Одной из таких является ожидающийся в самом ближайшем будущем AquaNox 2, которым и навеян наш новый Тест. Все семь вопросов которого, как вы легко можете догадаться, будут тем или иным образом связаны с водной тематикой...

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах". Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений приводится несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 В 1987 году увидела свет легендарная Pirates! от не менее легендарного Сида Мейера. Популярность ее была столь огромна, что:

- А. Игра была портирована на платформы NES и Amiga.
- Б. В 1993 был выпущен ее ремейк под названием Pirates! Gold.
- В. Она получила духовного наследника в России.
- Г. Компания Warner Bros. подала судебный иск на Сида Мейера и Microprose.

2 Наверняка вам знаком бренд "The Hunt for Red October" (у нас — "Охота за "Красным октябрём"). Что из перечисленного никогда не было издано под данной маркой?

- А. Бестселлер Тома Клэнси.
- Б. Блокбастер Джона Мактернана.
- В. Симулятор подводной лодки от Software Toolworks.
- Г. Аркада от Digital Illusions.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Неувядающая классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов от-

Подводный клад

Пятеро победителей 31-го Теста получат в подарок самую что ни есть подводную игру — AquaNox 2: Revelation, а точнее — ее локализованную версию "Акванокс 2: Открытие", специально для конкурса предоставляемую компанией "Руссобит-М"! Настолько подводную, что человечество в ней уже позабыло о том, как выглядит водная гладь... Присоединяйтесь к Уильяму Дрейку в его погоне за древними сокровищами, пивом из водорослей и последними графическими эффектами! Подробно об игре вы можете прочесть в статье "Подводная одиссея Massive Development" в разделе "Территория разлома". Традиционно — желаем удачи!

ветов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 SimCity — один из старейших сериалов в игровой индустрии. Наводнения — огромная проблема для мэра. И, слава богу, их не было в...

- А. ...SimCity.
- Б. ...SimCity 2000.
- В. ...SimCity 3000.
- Г. ...SimCity 4.
- Д. Да всегда они были, чтоб их!..

SILENT HILLS 2

The Silence is Broken

VRPO
MAHURA

KONAMI



A Real Time Strategy Game from the Creators of *Homeworld*[®]

IMPOSSIBLE CREATURES



TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB

relic
ENTERTAINMENT™

Microsoft
game studios

MAHLIA
VITPO

4 Сериал Command & Conquer насчитывает множество игр, однако настоящие морские сражения с кораблями и подводными лодками есть лишь в...

- А. ...оригинальном Tiberium Dawn и его продолжении Tiberian Sun.
- Б. ...Red Alert и его продолжении Red Alert 2.
- В. ...эксшене Renegade.
- Г. ...онлайнном Soul Survivor.
- Д. ...новом Generals.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 Симулятор подводных лодок 688(1) Hunter/Killer был занесен в книгу рекордов Гиннеса как "самая требовательная к интеллекту компьютерная игра 1997 года".

- А. Да, было такое.
- Б. Бред.
- 6 В Commandos 2: Men of Courage можно было побывать внутри подводных лодок.
- А. Правда-правда.
- Б. Нет!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит лишь один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря, является белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 Игра Age of Sail 2 разработана отечественной компанией "Акелла" (А), относится к редкому жанру морских варгеймов (Б), содержит десятки исторически достоверных сценариев (В), посвящена первым подводным лодкам (Г) и выпущена в 2001 году (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

НОМЕР 03 СКРИНТУРС-Март



Как обычно, девять картинок из новейших игр ждут своих отгадывателей. Вы можете видеть картинки здесь же, поблизости от текста. Но они мелкие. И вы можете запустить игроманский компакт, забраться в раздел "Мозговой штурм" ... и вашим глазами предстанут те же девять картинок, но посмотреть их можно будет во весь экран. Отгадывайте! И пусть глаз ваш будет зорким, как... как у кого? Верно! Как у дракона!

Так как именно красивейшая игра "Глаз Дракона", пейзажами которой можно любоваться, а картинки из которой вешать в качестве обоев на рабочий стол, является призом в нашем мартовском "Скринтурсе"! Пятеро победителей, которые смогут

правильно ответить и которым повезет быть избранными среди всех остальных правильно ответивших, станут обладателями DVD-бокса с одной из лучших отечественных игр последнего времени и — кто знает? — возможно, лучшей российской игры 2003 года! Игра специально для конкурса предоставляется компанией "Акелла".

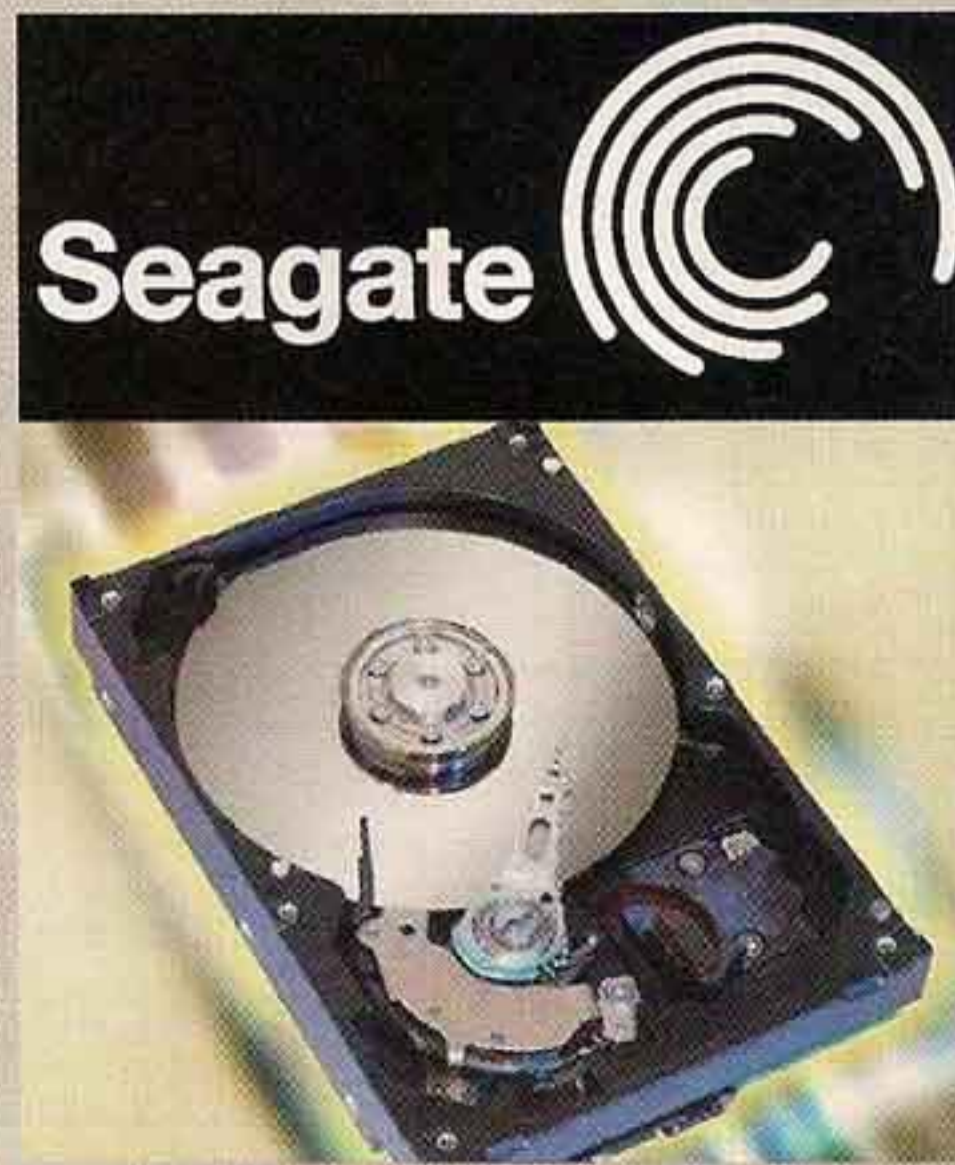
Напомним, что условия прежние: вам нужно отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!



Составитель "Скринтурса":
Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

Конкурс "Визионер" Четвертый информационный выпуск

И снова возвращаемся к подробностям конкурса "Визионер", организуемого для независимых разработчиков в рамках московской специализированной выставки мультимедиа-технологий "Медiateка". Коротко напомним о том, что церемония награждения победителей состоится 22 марта 2003 года на выставке "Медiateка" в единственный бесплатный для входа посетителей день. Сами же финальные работы можно будет посмотреть на выставке на совмещенном стенде "Игромания-Визионер". Как и было обещано, "Игромания" лично участвует в отборе поступивших работ игрового подразделения конкурса и лично вручает приз победителю на церемонии награждения. Спешим известить, что, помимо главного приза, предоставленного компанией Seagate, в призо-



вой фонд вошел и поощрительный приз от компании Creative.

Итак, мы с радостью сообщаем, что главным призом в номинации "Игровой проект" является жесткий диск последнего поколения Barracuda ATA V от Seagate, еще даже не появившийся в продаже на российском рынке. Это в качестве приза за победу выигравшей системы Creative Inspire 2.1 Digital 2800 от американского производителя Creative. Сообщаем также, что главным призом всего конкурса — монитор от компании Philips.

На этом подробностей конкурса этого закончиваются, и "Визионер" переводит наступившую границу. В следующий раз ждите информацию об итогах конкурса и его призах. Следить за финальной частью информации вы можете на сайте www.mediateka.ru.





Подведение итогов за №1/2003



Скринтурс №1. Январь

Кто бы мог подумать, что украинское "Завоевание Америки" и американская медалька, которая Medal of Honor, станут камнем преткновения для многих из наших читателей! В "Завоевании" большинство

пыталось увидеть "Козаков". А американских десантников времен Второй мировой из Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead многие спутали с современными американскими войсками из America's Army. Другие не спутали, но посчитали, что десант — по части Battlefield: 1942 и, конечно же, тоже ошиблись.

На эти игры пришлось 90% неправильных ответов. Но некоторые путались и с Arx Fatalis. Сразу несколько читателей разглядели в нем... не упадите со стула — тайную комнату Гарри Поттера!!! Поттероманьячные происки Джоан Роулинг, не иначе...

Правильные ответы

1. Завоевание Америки (American Conquest)
2. Syberia / Сибирь
3. Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead
4. NHL 2003
5. Age of Mythology
6. MechWarrior 4: Mercenaries

7. Need for Speed: Hot Pursuit 2
8. Arx Fatalis
9. Soldiers of Anarchy (Солдаты Анархии)

Победители

1. =Дрейк= (stepanov@berdsk.ru, город Бердск)
2. Mike (chilikinm@mail.ru)
3. Владимир Дудников (dny@cnet.rosugol.ru)
4. Антон Долгих (Уфа)
5. Андрей Волков (Иркутская область, г. Ангарск-35)

Каждый из победителей вознаграждается игрой "Штурм — Солдаты неба" от компании "Бука"!

Тест №29. Тактические загадки под Новый Год

Тактические загадки от Деда Мороза оказались чудовищно сложными. К нашему величайшему удивлению, так как нам они представлялись чудовищно элементарными. Ошибались — везде, где только можно, и множество раз. Вероятно, самым сложным испытанием была предпоследняя загадка — на ней завалились сразу несколько читателей, успешно разгадавших остальное. Классическая игра от братьев Голлоп, которая скоро обретет полноценный ремейк (переиздание в новом качестве), — это Laser Squad. Сейчас они трудятся над Laser Squad Nemesis, это вариант для игры по электронной почте, который уже доступен и получил множество наград, несмотря на простенькую графику.

Правильные ответы

1. Г (Commandos: Hinter Feindlichen Linien)
2. Б (Operation Flashpoint)
3. В (X)

4. В (Первое хранилище с компьютером внутри)
5. Б (A.I.M.)
6. А (Laser Squad)
7. В (Desperados: Wanted Dead or Alive)

Победители

1. Андрей Беляев (республика Марий Эл, г. Йошкар-Ола)
2. Tier (Московская область, г. Лыткарино, tcrieg@yandex.ru)
3. Андрей Семенов (Украина, г. Киев, an_sem@i.com.ua)
4. Иван Рожнев (Московская область, г. Пушкино)
5. Ярослав Паршин (Ставропольский край, г. Пятигорск, spacea@mail.ru)

Каждый из победителей конкурса заслуженно получает DVD-бокс с игрой "Робин Гуд. Легенда Шервуда" от компании "Новый Диск". Поздравляем!

P.S. Просьба к победителю Андрею Беляеву, значащемуся первым в нашем списке, еще раз прислать нам свой адрес. И ни в коем случае не пишите сами!!! Лучше попросите кого-нибудь, или напечатайте, или по электронке скиньте. Мы честно разбирали ваши закорюки и на письме с Тестом, и на письме со Скринтурсом. Мы — пас. Так что — ждем. На конверте в теме письма напишите, что вы — победитель.

Над подведением итогов работали: *Добрый мальчик и Геймер*. Организация выдачи призов: *Анюта (winner@igromania.ru)*. Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Бука", "Новый Диск" и журналом "Игромания".



Участие в конкурсах Тест и Скринтурс



Для участия в конкурсах Тест и Скринтурс вам 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 соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). Скринтурс: 1 — C&C Harvester: Generals. 2 — Жуб Дракона. 3 — Impossible Hill: Silent Creatures 2. И так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то укажите город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. **Присылать письма с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №03, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №05.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на мартовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до

30.04.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах Тест и Скринтурс победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru. ■

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

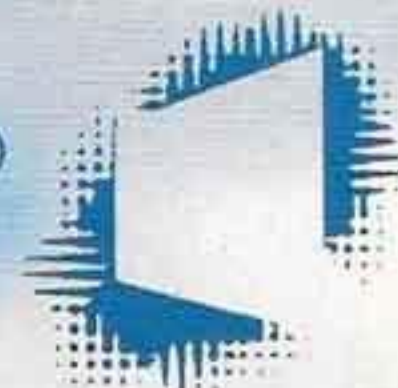
Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин", либо выслать письмо с заказом обычной почтой по адресу: 11673, г. Москва, а/я №70, "Игромания".



Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

Ил-2 ШТУРМОВИК

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград

© ФИРМА «1С» 2002, © 1С:Maddox Games 2002



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- Москва**
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленская, 24-а;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайской»;
Кировградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Среденка ул., д. 26/2/1, «Девя перунок»;
«Вобис на Среденке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаконская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрянский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинооборитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высших энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ B27;
Иванова Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полынная д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Леолинская, д. 171, «Мульти»;
Королевское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Ангелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д.71, «Премьер Диван»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер Диван»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Диван»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Диван»;
Исаковского, 33/1;
- Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;**
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ B13;
Компьютерный центр «Буденковский» пав. д. 14, B21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деловая, 7;
ул. Ким, 16
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сила ХХ-века»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE и КО»
Владивосток
ул. Светланская 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Капустникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
- Боронск**
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4
- Красноярск**
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космоновтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лугорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Кузнецкина, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ленина, 10, универсам «Пассаж»;
Академгородок, ТЦ, 2 этаж;
ул. Вапутьно, 27
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20
- Пенза**
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкин
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бригадас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Акс»;
Невский пр-т, 28, «СП6 Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКаД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РенТКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д. 1/4;
ул. Мичуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
- Тюмень**
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Мinskая, 9Б;
ул. Республика, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Лиможина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис Б
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Ордоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия - Виртуальный Мир- Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шолохова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1, Авиамотоуз, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2; ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1; ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр. д. 133.