

ИГРОМАНИЯ 04

ЖИВОЙ РОЛЕВОЙ МИР

В НОМЕРЕ

ГОТИКА 2

КОСМИЧЕСКАЯ
ЛЕГЕНДА 5X

MASTER OF ORION 3

ПАДЕНИЕ КОЛОССА

UNREAL 2

ТИБЕТ, ТРЕТИЙ РЕЙХ
И КЛАД АРДЖУНЫ

GROM

СУПЕРХИТ УЖЕ СЕГОДНЯ

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

GTA 3: VICE CITY MOD

САМЫЕ КРАСИВЫЕ В МИРЕ КАРТЫ

COUNTER-STRIKE PMC PACK

СВЕЖИЕ ПОДБОРКИ

СЦЕНАРИИ ДЛЯ **IMPOSSIBLE CREATURES**
РАННИЕ КАРТЫ ДЛЯ **C&C: GENERALS**
СТИЛЬНЫЕ МАШИНЫ ДЛЯ **MAFIA**

СВЫШЕ

300 ИГР

ЖДЕМ

- Black & White 2
- No Man's Land
- Panzers
- Restricted Area
- Schwarzenberg
- Soldner: Secret Wars
- White Fear
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Enter the Matrix
- Worms 3

ИГРАЕМ

- Двенадцать стульев
- Князь 2
- Grom
- Battlefield: 1942 Road to Rome
- Ядерный Титбит
- Far West
- Gothic II (Готика 2)
- I Was An Atomic Mutant
- IGI 2: Covert Strike
- Master of Orion 3
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Unreal II: The Awakening

РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА

- Европа 1400: Гильдия
- Глаз Дракона
- G.I. Combat
- Combat Mission 2
- Silent Hill 2
- SimCity 4
- Haegemonia

В ЦЕНТРЕ
ВНИМАНИЯ

- The Elder Scrolls III: Bloodmoon
- Deus Ex 2: Invisible War
- Периметр

SPLINTER CELL

ФОТО: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Продолжение самой популярной
стратегии в реальном времени

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АЗИЯ В ОГНЕ

На этот раз действие построено на событиях
второй и третьей арабо-израильской войны
и войны в Корее.
События охватывают
период с 1950 по 1973 годы.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

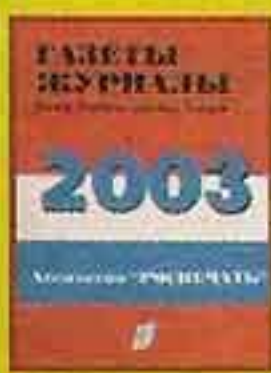
- реальные сражения в четырех кампаниях
- восемь стран, участвующих в боевых действиях
- до 50 юнитов у каждой страны
- максимальная реалистичность, параметры войск соответствуют действительности
- принципиально новые юниты и строения
- улучшенный редактор миссий
- проверенный временем многопользовательский режим

©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.
E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.

Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.



данный диск можно приобрести по адресу г. Москва Багратионовский пр. д.7 корп.3. Т.Д. «Горбушкин двор» павильон F2-23



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

45498

**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 (ijb@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**Илья Викторов (orange@igromania.ru)Антон Логвинов (fx@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)**Технический редактор и корректор**Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)**ИЗДАТЕЛЬ**

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор

Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

Директор по рекламе и маркетингу

Владимир Коэнев (vladimir@igromania.ru)**ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ**

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

Ирина Булаева (irinabul@igromania.ru)Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)

Сергей Смаков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГАЮлия Одинакова (odnakova@igromania.ru)Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)Светлана Лазова (svetlana@igromania.ru)**ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ**

Евгений Гудашников, Анна Глотова,

Валерий Рогозов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365, 730-4014

Тел./факс 231-2364

e-mail: editor@igromania.ruсайт: 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: "CD Art"

© «Игромания», 1998-2003.

Тираж 92,700.

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Весна окончательно вошла на трон окружающего нас с вами мира, и вместе с этим как будто бы что-то такое оттаяло в самой игровой индустрии — как вы, наверное, заметили, завершился период январского-февральского относительного затишья, и на свет божий стало появляться все больше и больше свежих компьютерно-игровых новинок, достойных всестороннего внимания. Впрочем, вторая половина февраля тоже успела подарить нам несколько крайне значимых игр.

И на первом месте среди них, безусловно, гениальнейший Splinter Cell, послуживший основой для создания обложки этого номера «Игромании». Жанр стелс-экшена, зародившийся несколько лет назад вместе с появлением культового Thief и позднее сильно видоизменившийся под воздействием различных спецназовских экшен-симуляторов, вместе с появлением Splinter Cell взмошел на новый качественный виток развития. Профессиональный современный воин на страже закона по имени Сэм Фишер сдвигает стандарты жанра в сторону гораздо большей детализированности и осмысленности, еще больше приближая игры к реальности и вместе с тем — полностью оставляя за ними право оставаться увлекательнейшим интерактивным развлечением для всех и каждого. И, кстати, появление такой игры, как Splinter Cell, лишний раз опровергает утверждения скептиков, тшачихся доказать, что «все уже придумано», что «ничего нового не появляется» и что «игры стоят на месте». Игры — развиваются. Причем, как можно видеть, с бешеной скоростью. И слепые немногие, кто умудряется этого не замечать.

Но Splinter Cell — не единственная сенсация последнего времени. Есть еще две. Не менее громкие. Правда, увы, иного толка... Ну да, разумеется, Unreal 2: The Awakening и Master of Orion 3.

Ожидаемая всеми поклонниками жанра экшен, вторая часть великолепнейшего атмосферного Unreal оказалась качественным и симпатичным, но совершенно стандартным боевичком, способным скрасить вечерок-другой, но почти не запоминающимся и ничем не цепляющим. «Awakening» переводится как «пробуждение». На практике же мы получили кардинальное «Засыпание». Впрочем, на фоне многого другого, что появляется в продаже, игра вовсе не так уж плоха, и если не питать никаких иллюзий, вполне может понравиться.

Другое разочарование — третий Master of Orion. Игра не оправдывает надежд и с точки зрения графики, и с точки зрения играбельности. Причем, как и в случае с Unreal 2, перед нами не то чтобы совсем уж слабенькая игрушка, но... скажем так: мы получили на порядок меньше того, что ожидали. И тем приятнее, что за пару месяцев прежде того появились наши, отечественные «Космические рейнджеры». Гениальная игра, ставшая буквально-таки откровением для российской игровой общественности. Между прочим — на страницах «Территории разлома» вас ждет интереснейшее расследование, проведенное по ее поводу... И, раз уж зашла речь, там же, поблизости, — эксклюзивная информация из первых рук, касающаяся нового проекта, над которым работают мистлендовцы, не так давно подарившие нам «Код Доступа: РАЙ».

Есть еще две новых игры, о которых мне хотелось бы сказать. Первая из них — «Готика 2». На том же движке, лишь слегка его улучшив, разработчики создали крупнейшее продолже-

ние... Ничего революционного. Никаких попыток подняться на недостижимую для всех остальных высоту. Никаких попыток кому-то что-то доказать. Просто — Игра с большой буквы, в мире которой, думается мне, неделями безвылазно будет жить большинство поклонников RPG. Во всяком случае — в нашей стране, где «Готика» уже с первой части приобрела статус культа.

А другая — это Grom. Забавнейшая смесь черт-те чего с черт-те чем. Сделанная поляками ролевка в японском ключе, инспирированная Commandos и по характеру очень напоминающая похождения Индианы Джонса, который стремится не позволить немцам заполучить мощнейший магический артефакт... Рекомендую.

Далее. Призываю вас обратить внимание на шестистраничную статью «Создание уникальных карт, модов и новых игр на базе движка Battlefield 1942», опубликованную нами на страницах рубрики «Вскрытие». Изучив ее, вы сможете творить чудеса. В буквальном смысле слова. Прикладывая минимум усилий и не обладая громадными познаниями в области программирования, профессионального дизайна и иже с ними, вы сможете сотворить собственную игру на основе Battlefield 1942. Причем жанр этой игры зависит исключительно от вашей фантазии и силы творческого вдохновения. Например, это может быть автосимулятор. Или экшен в духе Quake. Увлекает? Читайте.

Речь зашла о блоке «Игростроя» — и я пользуюсь возможностью сказать о небольшом нововведении, которое реализовалось в «Мастерской». Оно действительно небольшое, но — важное, и касается периодически мелькавшей у нас подрубрики «Игровые редакторы». Отныне она, во-первых, перестает «мелькать» и будет присутствовать каждый номер. Во-вторых, в ней будут освещаться не только редакторы давних игр, но и — свежих игрушек. В-третьих, мы решили отступить от принципа «если по редактору не планируется большой статьи, то пишем здесь краткий обзорчик»; теперь по игровым редакторам будут делаться обзоры вне зависимости от того, планируется ли потом давать по ним развернутый материал.

И, наконец, последнее, о чем я вам собираюсь поведать... да, конечно же — «Скринмания». Настала пора подведения итогов. Самый революционный конкурс, когда-либо проводившийся, стал поистине всенародным: в нем приняло участие 2000 человек (приблизительно, разумеется, — мы точно не подсчитывали). Было получено около 6 тысяч скриншотов. Нам стоило невероятного труда выбрать из них ~250 самых лучших... а потом — около тридцати самых-самых. На компакт-диске вы сможете посмотреть означенные 250 картинок. А в «Мозговом штурме» вас ждет торжественный финал, размещившийся на девяти страницах и являющийся самым грандиозным чествованием дня Первого Апреля, когда-либо происходившим в «Игромании». Смею надеяться, что вы сможете вдоволь посмеяться и получить хороший заряд веселья, рассматривая самые прикольные игровые скриншоты, пришедшие на «Скринманию».

На этом исчерпывается то, что я хотел вам сказать, предваряя апрельский номер «Игромании» (кстати, одной «Скринманией» дело не ограничивается, и в номере вас ждут кое-какие первоапрельские сюрпризы...). Желаю вам хороших игр этой весной. Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-09

Игры	04
Индустрия	08
Россия	08
Интересности	09
Даты выхода игр	08

CD-МАНИЯ

10-22

Руководства и прохождения	10
ИГРОВАЯ ЗОНА	10
Тема компакт №1: Counter-Strike PMC Pack	12
Тема компакт №2: GTA3: Vice City Mod	14
Игровые обои	14
Демоблок	16
Deathmatch	16
По журналу	16
Мозговой штурм	18
Софтверный набор	18
Драйвера	22

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

24-41

В разработке: Первый взгляд

24-28

Line of Sight: Vietnam, Man of Valor: Vietnam	24
No Man's Land	25
Panzers, Restricted Area	26
Schwarzenberg, White Fear	28

В разработке: Будем ждать?

30-41

Black & White 2	30
Enter the Matrix	32
Soldner: Secret Wars	34
Worms 3	38
Warcraft III: The Frozen Throne	40

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

42-48

Периметр	42
Deus Ex 2: Invisible War	44
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	47

R&S: ВЕРДИКТ

50-77

Вердикт: Краткие обзоры

50-52

Battlefield: 1942 — Road to Rome, Fetish Fighters, Deer Hunter 2003: Legendary Hunting, Bird Hunter 2003: Fall Hunting Classic, Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures	50
IGI 2: Covert Strike, I Was An Atomic Mutant, МАРШ!, Князь 2	51
Ядерный титбит	52

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации

52-54

Архангел, Farscape: На краю вселенной	52
Властелин Колец: Содружество Кольца	54

Даты выхода локализаций

54-57

Новые поступления	54
В разработке	54
В продаже	57

Вердикт: Дождались!

58-77

Unreal II: The Awakening	58
Master of Orion 3	62
Tom Clancy's Splinter Cell	66
Grom	70
Far West	72
Gothic II (Готика 2)	74
Двенадцать стульев	76

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

78-90

В пламени священной войны	78
Как закалялись "Рейнджеры"	82
История спецназа. Часть V: Юмор специального назначения	86
Кино на экране монитора. Обзор современных видеоплееров	88

ИГРОВОЕ КИНО

92-93

На грани между реальностью и технологией	92
--	----

DEATHMATCH

94-103

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
Статьи. "Quake 3 — конец великой эпохи?"	101

ИГРОСТРОЙ

104-130

ВСКРЫТИЕ

104-114

Скульпторы игрового действия. Создание уникальных карт, модов и новых игр на базе движка Battlefield 1942	104
Новые приключения в Project Nomads. Дар рожденному летать	110
Какая такая Кейт Арчер? Знаю только Катю Лучникову!	113
Локализация игр на дому, ч.3	113

МАСТЕРСКАЯ

116-126

Редактор Age of Mythology. Реальные мифы	116
Героический квестострой	118
Основы создания уровней. Нереальное редактирование 2003	120
Феерия красок. Создание спецэффектов в 3D Max	122

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Age Of Empires 2: The Conquerors	-15
Age of Mythology	-10, 16, 116
Age Of Wonders	-15
Airport Tycoon 2	-16
AirStrike 3D: Operation W.A.T.	-16
Alex Ferguson's Player Manager 2003	-16
American Conquest	-16
Anarchy Online: The Notum Wars	-10
Apache AH-64 Air Assault (Апач: Операция "Антитеррор")	-08
Archangel (Архангел)	-52
Arx Fatalis	-16
Austin Powers Pinball	-16
Battlefield 1942	-104
Battlefield: 1942 — Road to Rome	-50
Bird Hunter 2003: Fall Hunting Classic	-50
Black & White 2	-30
Black9	-06
Blazer Ball	-16
Blood Rayne	-14
BMX XXX	-09
Bonez Adventures	-06
BrixoutXP	-157
C&C: Generals	-16, 124
Завоевание Америки	-124
Captain Scarlet and the Mysterons	-06
Charlie II	-16
Chaser	-04
Civilization III: Play the World	-16
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	-10, 16
Combat. Episode One: Battle of Normandy	-10
Command & Conquer: Generals	-10, 16, 158
Command & Conquer: Tiberian Sun	-12
Counter-Strike	-09, 12, 15, 96
CTU — Marine Sharpshooter	-04
Deer Hunter 2003: Legendary Hunting	-50
Destroy Command	-126
Deus Ex 2: Invisible War	-44, 190
Diablo	-15
Diablo II: Lord Of Destruction	-15
Diablo II	-12
Doom	-12
Double Digger	-16
Driver	-09
Drug Wars Underworld	-16
Empires: Dawn of the Modern World	-04
Enter the Matrix	-32
Europe 1400: The Guild (Европа 1400: Гильдия)	-10
EverQuest: The Legacy of Ykesha	-05
F1 Challenge '99-'02	-04
Far West	-72
Farscape	-52
Fetish Fighters	-50
Final Fantasy	-14
Freelancer	-16
G.I. Combat	-12
G.T.A. 3	-12
Gods and Generals	-16
Gorky 17	-159
Gothic 2 (Готика 2)	-74, 157, 191
Grom	-16, 70
Ground Control 2: Operation Exodus	-04
Grand Theft Auto III	-09, 10, 14, 15
Haegemonia: Legions of Iron (Гегемония)	-10
Half-Life	-13
Hearts of Iron (День Победы)	-16
Heli Heroes	-159
Heroes of Might and Magic IV	-10, 13, 15, 118
Highland Warriors (Горцы)	-10, 124, 157
History Channels Civil War	-16
Hitman 3	-05
Homeworld	-159
Humvee Assault	-07
I Was An Atomic Mutant	-16, 51
IGI 2: Covert Strike	-16, 51
New World Order (Новый мировой порядок)	-158
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles	-08
Impossible Creatures	-10, 13, 125
James Bond 007: Nightfire	-14, 16
Jedi Knight II: Jedi Outcast	-13
Kohan: Immortal Sovereigns	-16
Larry Bond's Harpoon 4	-08
Leisure Suit Larry 1	-159
Line of Sight: Vietnam	-24
Lock On: Modern Air Combat	-08
Lode Doomer	-16
Mafia: The City of Lost Heaven	-10, 13
Mage Bros	-16
Magic Ball	-16
Man of Valor: Vietnam	-24
Master of Orion 3	-62
Max Payne	-13
MechWarrior IV: Mercenaries	-13, 16, 125, 159
Medieval: Total War	-10, 13
Microsoft Flight Simulator: A Century of Flight	-07
Millennium Racer (Выраж 3000)	-158
Morrowind	-14
Mouse Mind	-16
Need For Speed 3	-14
Need For Speed: Hot Pursuit 2	-14, 152
Neverwinter Nights	-14
NHL 2003	-14

Nina: Agent Chronicles (Нина: Дневники спецгента)	-08, 158
No Man's Land	-25
No One Lives Forever 2	-113
Soldiers of Anarchy (Солдаты Анархии)	-191
O.R.B.	-125
Operation Flashpoint	-14, 98
Panzers	-26
Platoon	-16
Project Nomads	-110
Puzzle Inlay	-16
Quake III Arena	-14, 16, 94, 101
RA Brave Dwarves 2	-16
Realm of Hepumia	-16
Red Alert II	-14
Restricted Area	-26
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	-05
Sacrifice	-14
Schwarzenberg	-28
Scrapland	-08
Search and Rescue: Coastal Heroes	-16
Search and Rescue: Vietnam MedEvac	-16
Siege of Avalon	-157
Silent Hill 2	-10
Silent Hunter II	-126
SimCity 4	-10, 16, 126, 157, 158, 159
Smash Up Derby	-08
Soldner: Secret Wars	-34
Sovereign	-05
Space Battle 3001	-16
Star Trek: Bridge Commander	-157
StarCraft	-15
Starfleet Command III	-16
Stronghold: Crusader	-16
SuperPower	-16
Syberia (Сибирь)	-06, 16
TetraPONG	-16
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	-47
The Elder Scrolls III: Morrowind	-12
The Emperor's Mahjong	-16
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (Властелин Колец: Содружество Кольца)	-54
The Sims	-14
The Sims Superstar	-06
The Thing	-14
Tom Clancy's Splinter Cell	-16, 66, 157
Tomb Raider	-14
Tombstone 1882	-16
Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures	-50
Unreal II: The Awakening	-10, 16, 58, 126, 159, 189
Unreal Tournament 2003	-16, 94, 120
War and Peace	-16
WarCraft 3	-15
Warcraft III: Reign of Chaos	-10, 14, 16, 99
Warcraft III: The Frozen Throne	-40
Warfare	-78
White Fear	-28
World of Outlaws: Sprint Cars	-16
Worms	-14
Worms 3	-38
Глаз Дракона (I of the Dragon)	-10
Двенадцать стульев	-76
Демииурги	-15
Ил-2: Штурмовик	-14
Князь 2	-16, 51
Кода доступа: РАЙ	-78
Космические рейнджеры	-10, 82, 158
МАРШ!	-51, 158
Наполеон	-08
Периметр	-42
Ядерный титбит	-52, 158

Внекомпьютерные игры

7th Sea	-165
A Game of Thrones	-165
Airships	-160
BS RPG	-160
Babylon 5	-165
BattleTech	-165
Dungeons & Dragons	-160
EverQuest RPG	-170
Guardians	-165
Harry Potter	-165
Legend of the 5 Rings	-165
Lord of the Rings	-165
Lord of the Rings TCG	-162
Mage Knight	-162
Magi-Nation	-164, 165
Magic: The Gathering	-162, 165, 168
MechWarrior: Dark Age	-166
Pokemon	-165
RIFTS	-165
Spellfire	-164, 165
Star Wars TCG	-162, 165
Tomb Raider	-165
Torn Asunder: Critical Hits	-160
Vampire the Eternal Struggle	-165
WarCry CCG	-162
Warhammer 40k	-165
Кольцо Власти	-160

Мастерская: Игровые редакторы

124-126

Завоевание Америки, C&C: Generals, Highland Warriors (Горцы)	124
Impossible Creatures, MechWarrior 4: Mercenaries, O.R.B.	125
Silent Hunter II, Destroy Command, SimCity 4, Unreal II: The Awakening	126

САМОПАЛ

128-130

Беспредел простоты, ч.2	128
-------------------------	-----

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

132-147

Железные новости	132
Тестирование	
Двойной удар DDR, или практическое исследование новых материнских плат с двухканальным интерфейсом памяти	134
Экзотика	
Хор карликов. Массовое тестирование MP3-флэш-плееров. Часть 2	138
Сделай сам	
Основы домашнего железозаделания. Уровень 2	142
Новости рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	144
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	146

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

148-149

"У меня возникла небольшая проблема — я не знаю, как правильно разбить винчестер..."	148
--	-----

ИНТЕРНЕТ

150-157

Новости Интернета	150
Интересное в Сети	154
Мобильный интернет. WAP — новая технология сетевой коммуникации	156
Игра в онлайн	152-153
Сетевой форсаж. Need For Speed: Hot Pursuit 2 в интернете	152

КОДЕКС

157-159

Стандартные коды	157
Шестнадцатиричные коды	158
Игровые ресурсы	158
Классика	159
Easter Eggs	159

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

160-171

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	160
Завершение скитаний по морю ККИ. Заплыв четвертый: забытые и незамеченные	164
Темные времена боевых роботов. MechWarrior: Dark Age — возрождение BattleTech	166
Основы профессионализма в Magic: The Gathering. Легионы — в массы! Анализ изменений формата Standard	168
Портирование на бумагу. EverQuest RPG: онлайн на нашем столе	170

ПОЧТА "МАНИИ"

172-176

Изучение никнеймов, пинание попсы, мифологизация мифов, оправдывание ожиданий, а потом - долгое вдумчивое изучение себя в зеркале...	172
--	-----

ЮМОР

178-179

Про квакеров и про интернетчиков...	178
"Вопросы Всероссийского тестирования средних школ по предмету "информатика", "Мир ПК", "Вы очень долго жили в XXI веке, если..."	179

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

180-192

Народно-Революционный Штурм "СКРИНМАНИЯ". Финал!!!	180
Тест №32. Игровые миры	191
Скринтурс №04. Апрель	191
Конкурс "Визионер"	192
Подведение итогов за №2/2003	192

МИКРОПОСТЕР

189-190

Unreal II: The Awakening	189
Deus Ex 2: Invisible War	190

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

Периметр
Блицкриг

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

Руссобит-М	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1С	4-я обложка

В номере:

1С	11, 27, 29, 37, 53, 65, 81, 91, 127, 131
DataForce	137
Акелла	05, 07, 09, 13, 15
Атлантик Компьютерс	59,
Бука	21, 43
Звезда	163
Руссобит-М	35, 49, 55, 115
МедиаХауз	25
Магнамедиа	23
Новый диск	17, 45
MTU-Интел	141
Саргона	161
Хобби-Игры	177



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Террористов хватит на всех

Антитеррористическая тема в играх в последнее время очень популярна. И в самое ближайшее время нас ждет очередная игра про злобного Усаму. Разработчиками выступили ребята из Groove Games, а называется игра CTU — Marine Sharpshooter. CTU — это сокращение от Counter Terror Unit, что в переводе на русский означает "антитеррористическое подразделение". Мы играем за морпеха-снайпера (отсюда и название игры), которого забрасывают во вражеский тыл с особой миссией. Американской разведке стало известно, что террористы работают над созданием собственной ядерной бомбы, сбросить которую планируется, естественно, на США. Наша задача — предотвратить глобальную катастрофу. Тихим отстрелом нехороших дядек мы будем заниматься на протяжении десяти миссий в так называемых рассадниках мирового терроризма: Афганистане, Чечне и на одном из островов Тихоокеанского региона. В арсенале нашего бойца окажется самое новейшее вооружение — даже такие винтовки, как M40A3 и Barrett M82A1A. Тем, кто не ищет легких путей, разработчики предлагают на выбор три уровня сложности, последний из которых предназначен для профессиональных снайперов: один выстрел — один труп. Иначе — провал миссии.

Новая Формула от EA

Electronic Arts продолжает монополизировать выпуск спортивных симуляторов. Одним из немногих видов спорта, где у EA есть серьезный конкурент, является "Формула-1". Конкурент — это легендарная серия Grand Prix от Джеффа Крэммонда. Но у команды Джеффа уже давно наблюдаются проблемы с бюджетом. Так что на фоне сверхблагополучной EA Grand Prix может сдать свои позиции (процесс уже пошел). Очередным ударом по GP стал анонс нового проекта EA — F1 Challenge '99-'02. Этот симулятор "Формулы-1" охватывает четыре полноценных гоночных сезона (1999 — 2002 год)! А это, ни много ни мало, — четырнадцать команд, сорок



F1 Challenge '99-'02

четыре болида, тридцать четыре пилота и семнадцать трасс. И все это при поддержке FIA. Как и в нашумевшей F1 2002, EA уделит много внимания физике игры и возможности доскональной настройки болида. Дополняют картину отличная графика и возможность игры по Сети. Релиз намечен на май этого года.

Рассвет империи

Компания Activision анонсировала новую масштабную RTS — Empires: Dawn of the Modern World. Сюжет охватывает тысячелетний период человеческой истории. "От первобытности к



Empires: Dawn of the Modern World

современным технологиям" — таков девиз этой игры. Разработкой занимается Stainless Steel Studios, хорошо известная геймерам по масштабной real-time стратегии Empire Earth. Ведущим дизайнером Empires был сам директор студии — Рик Гудман (Rick Goodman). Тем, кто по каким-то причинам не знаком с этим именем, напомним, что именно Рик стоял во главе группы разработчиков хитовой Age of Empires.

Основной упор в Empires будет сделан на историческую достоверность. По заявлению Гудмана, новый проект студии не имеет аналогов среди исторических RTS. Игроку будет предложено развивать целые цивилизации, основываясь на их уникальных особенностях и достижениях. Рик обещает беспрецедентную передачу характерных черт каждой цивилизации. Поверим на слово и подождем выхода игры. Правда, когда состоится релиз — неизвестно, Activision еще не определилась с окончательной датой.

Контроль над территорией

NDA Productions и Massive Development объявили о том, что уже вовсю ведется разработка игры Ground Control 2: Operation Exodus — продолжения нашумевшей в свое время RTS Ground Control. Действие Ground Control 2 разворачивается в 2741 году, спустя три сотни лет после событий первой части игры.

Демократический и свободолюбивый Союз Северной Звезды (Northern Star Alliance) вступил в ожесточенную борьбу с милитаристической Империей Землян (Terran Empire). Космические битвы уже завершились, теперь война идет на поверхности планет. Войска Империи вторглись



Ground Control 2: Operation Exodus

на территорию Союза, на планету Morningstar Prime. По стечению обстоятельств, главным героем игры становится закоренелый вояка, капитан Джейкоб Ангелус (Jacob Angelus). Он — единственная надежда Союза на победу.

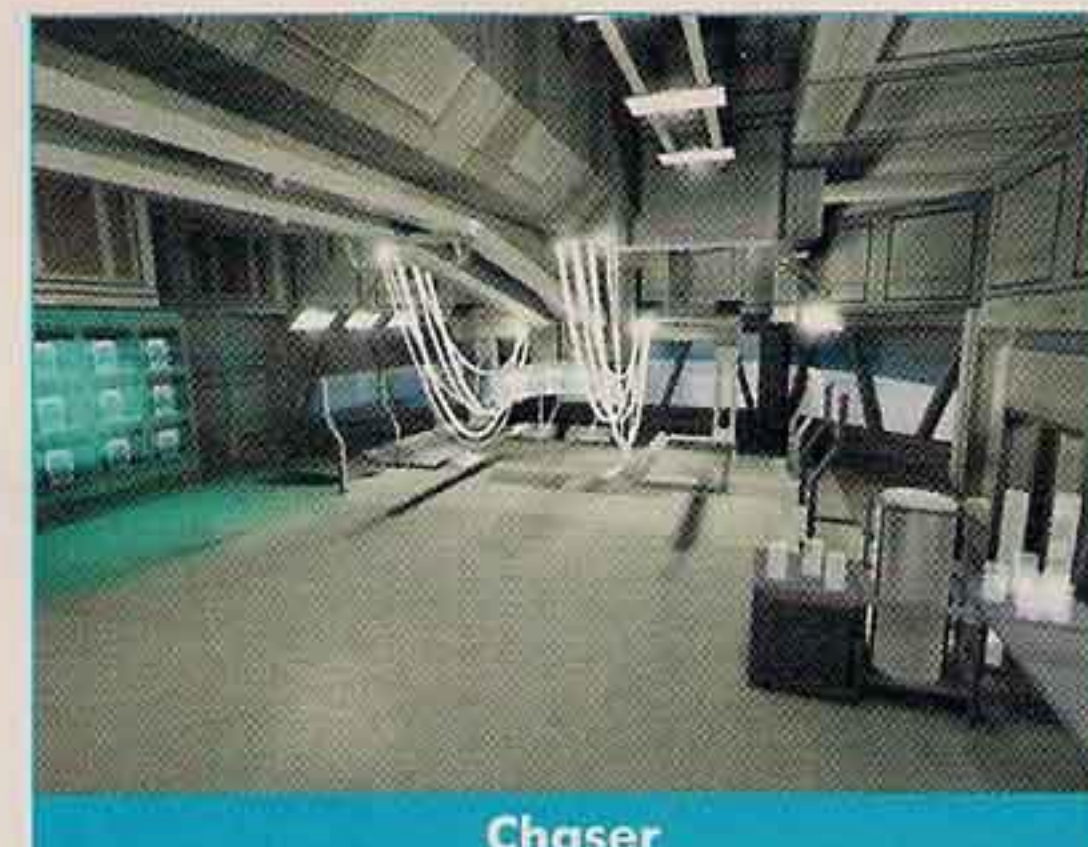
Как и в большинстве RTS, основной упор в Ground Control 2 будет сделан на тактику. Никаких танковых рашей. Что касается технической стороны дела, то разработчики обещают представить нам один из лучших движков для игр подобного жанра с невероятной детализацией объектов. Для любителей создавать собственные модификации вместе с игрой будет поставляться многофункциональный редактор. Мультиплеер в игре будет реализован по принципу FFA (Free For All), то есть игрок может присоединиться к уже идущей игре в любой момент времени. Таким образом, отпадает одна из главных проблем большинства RTS: когда либо приходится долго собирать людей для игры, либо один из игроков покидает игру по каким-либо причинам, а на замену ему в игру никто не может войти.

Окончательная дата релиза пока не объявлена, но точно известно, что он произойдет в нынешнем году.

Марсианские приключения

JoWoD поделились подробной информацией о видах оружия в новом экшене под названием Chaser, который выйдет в самое ближайшее время. Для тех, кто по каким-то обстоятельствам не слышал об этой игре, напомним сюжет.

На марсианском дворе 2095 год. ООН учредила Комитет по Марсианской Безопасности и Экономике, во главе которого встал некий Патрик Мэй (Patrick May). В течение нескольких лет ООН полностью утратила контроль над Комитетом, а Мэй, пользуясь своим почти божественным положением, заставил работать на Комитет многие крупные корпорации. В результате всего за несколько лет он сказочно разбогател и сосредоточил в своих руках такую власть, какой не было ни у кого на Марсе. Естественно, это мно-



Chaser

СРОЧНО ВНОМЕР

Похороненные заживо



Sovereign

“У меня есть для вас две новости: плохая и очень плохая. С какой начать?” Начнем с очень плохой.

Sony Online прекратила разработку Sovereign — игры, на которую компания возлагала очень большие надежды. Sovereign должна была стать первой (!) массовой многопользовательской RTS, позволявшей одновременно вести глобальные боевые действия пяти сотням игроков. Увы, после четырех с половиной лет разработки руководство Sony Online пришло к выводу, что игра получается отнюдь не такой, какой ее хотели бы видеть сами разработчики.

Разработчики, правда, не сильно опечалены кончиной игры: ребятам есть чем заняться и на чем сделать немало денег. Так, например, компания уже получила около двухсот тысяч предварительных заказов на дополнение для EverQuest — The Legacy of Ykesha. Дополнение можно будет только скачать с сайта Sony, предварительно заплатив \$17.99. Вдобавок к этому, 432 тысячи игроков в EverQuest уже платят по \$12.95 в месяц непосредственно за саму игру. А если вспомнить, что Sony готовит к запуску EverQuest на PS2, то от миллионов зеленых банкнот может начать рябить в глазах.

Вторая новость куда менее печальна, но все же. id Software и Activision объявили, что дополнение к Return to Castle Wolfenstein — Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory не поступит в розничную продажу. Это связано с тем, что обе компании не были удовлетворены ходом разработки сингловой части игры. А подсовывать фанатам игры всякую ерунду разработчики не захотели. Тем не менее мультиплеерная часть дополнения всех вполне устраивает, поэтому работы над ней продолжают. В итоге Enemy Territory будет доступен в качестве мультиплеер-дополнения, которое можно будет абсолютно бесплатно скачать из интернета.

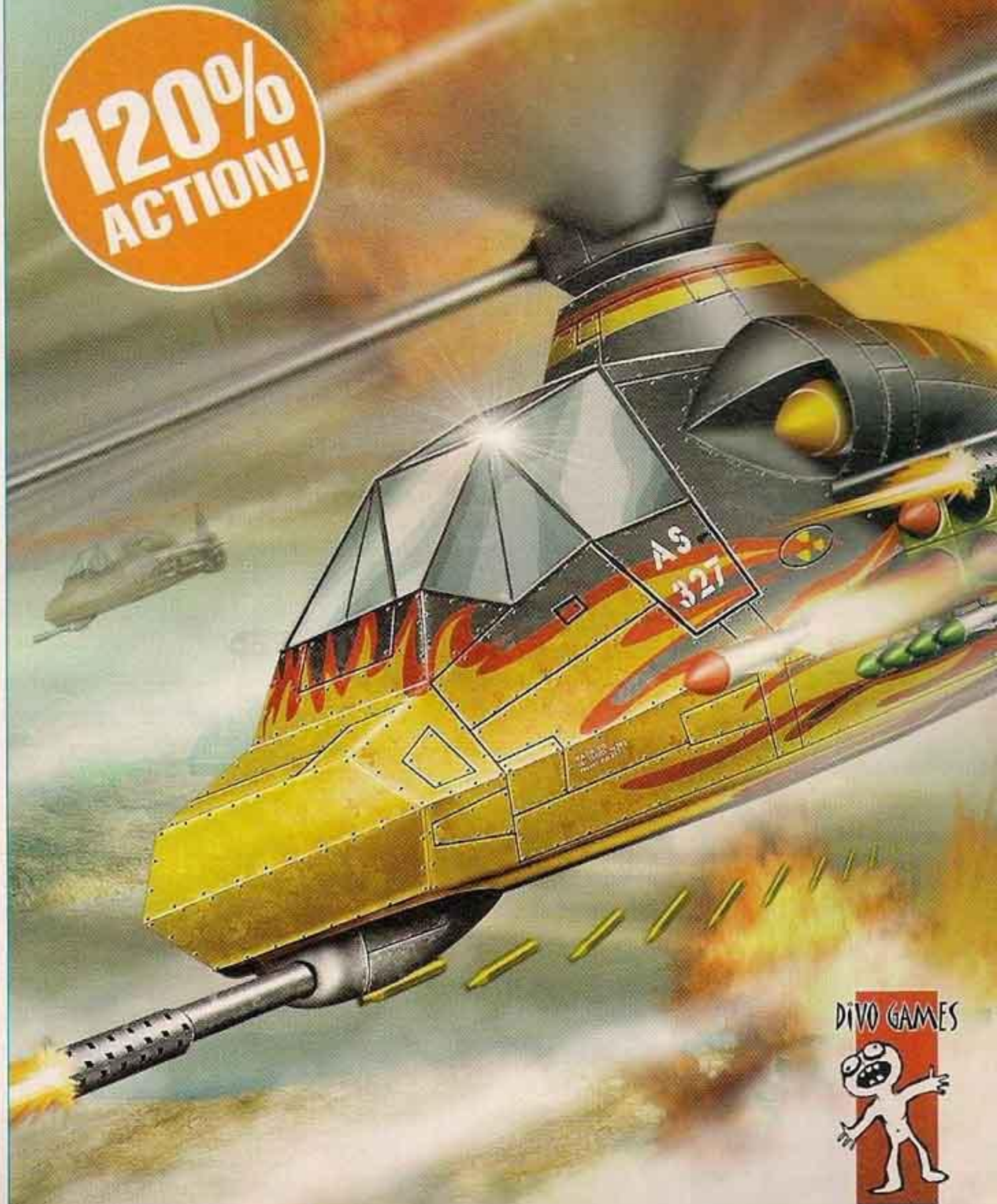
47-ой в Голливуде

Согласно неофициальной информации, IO Interactive уже работает над продолжением хитовой серии игр про наемного убийцу — Hitman 3. Напомню, что Hitman: Codename 47 продали числом 600 тысяч коробок, а Hitman 2: Silent Assassin — 1.8 миллиона DVD-боксов. Бюджет третьей части игры составит, по предварительным прогнозам, около 43 миллионов долларов. Чтобы оправдать такие затраты, игра должна будет продаваться лучше, чем первые две части вместе взятые.

Появились слухи, что издатель игры — Eidos — ведет переговоры с несколькими голливудскими киностудиями о создании фильма по мотивам игры (хотя у Eidos уже есть опыт работы с кинокомпанией Paramount, занимавшейся продвижением фильма Tomb Raider). Главный финансовый директор IO Interactive — Мортен Борум (Morten Borum) — заявил, что рано или поздно фильм по мотивам Hitman появится. Вопрос только — сколько еще придется ждать.



AIR STRIKE 3D OPERATION W.A.T.

КРЫЛАТАЯ
МЯСОРУБКА120%
ACTION!

pc cdrom

Дрожь в небе и на земле, свист пуль и раскаты шокирующих взрывов! Конец света? Нет - это летит Крылатая Мясорубка! Трехмерная окружающая среда, четыре вида камеры, а также беснующиеся визуальные эффекты, словно сошедшие с экранов лучших голливудских блокбастеров. Зарядись адреналином в битвах с терором на просторах виртуального мира новой российской игры!



- Тысячи врагов, десятки игровых уровней и несколько крутых боссов
- Дневные и ночные миссии: смена не только времени суток, но и погодных условий
- Агрессивный саундтрек с отличными звуковыми эффектами
- Пять уровней сложности, для новичков и хардкорных игроков!

www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "Divo Games"

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



гих не устраивало, и некоторые высокопоставленные члены Комитета потребовали немедленной отставки Мэя и передела созданной им империи. Но не тут-то было... Спрашиваете, а где, собственно, во всей этой истории место для главного героя? Объясняю. Главный герой — Охотник (Chaser), просыпается на крупном космическом корабле и осознает, что совершенно не представляет, как его зовут, как он сюда попал и почему его разыскивают люди в черной униформе. Цель игрока — понять, кто же такой Охотник. В процессе выяснения вам волей-неволей придется решить возникшую на Марсе проблему. А для этого придется убивать. Благо есть из чего. Девятимиллиметровые Ingram M 10 и Calico MX 950, Beretta M 12, Heckler & Koch G 11, FA-MAS, AKS 74UN (наш "Калашников"), Colt M4, автоматический Winchester DB, шестидесятимиллиметровый миномет GDL2B, знакомый по **Soldier of Fortune 2** комбайн OICW, снайперские винтовки M87R и VAL, многоствольная пушка TAFF 20, ручные гранаты FRAG-HE. Разработчики игры подчеркивают, что старались практически во всех случаях брать за основу реально существующие образцы оружия и лишь немного их модифицировать.

Звучит все это многообещающе. Осталось дождаться выхода игры, чтобы на деле оценить качество реализации.

Жил на свете капитан

На дворе стоял 2068 год. Раса Mysteron начала войну против Земли. Единственная надежда землян на спасение — организация "Спектр", эдакая вселенская служба безопасности.

Именно так выглядит сюжет стратегии **Captain Scarlet and the Mysterons** от **Batfish Studios** и **Digital Workshop**. Игроку предстоит управлять несколькими агентами "Спектра", которые должны уничтожить главарей Mysteron. Сюжет для игры был взят из некогда популярного в Америке sci-fi телесериала. Если быть точным — сериал крутился на экранах в конце 60-х годов прошлого века, а его создателем был **Джерри Андерсон** (Gerry Anderson). Как бы то ни было, куратор проекта из **Batfish Studios** — **Филип Харрис** (Philip Harris) — считает, что за тридцать пять лет сюжет не стал ни на каплю менее интересным и отлично подходит для компьютерной игры. Выход "Капитана Скарлета" в свет запланирован на начало осени 2003 года.



Captain Scarlet and the Mysterons

Начинаем раскопки

Вы когда-нибудь хотели стать археологом? Теперь у вас есть шанс. Не настоящим, конечно, а виртуальным. Группа разработчиков **Bonez Team** готовит к выходу адвенчуру с элементами RPG под названием **Bonez Adventures**. Вам предстоит вжиться в роль мистера **Мак Боунза** (Mac Bonez) — археолога и искателя приключе-



Bonez Adventures

ний. Уроженец Шотландии, Боунз провел все свое детство в шотландских кабаках, слушая легенды, которые рассказывали завсегда заведенный. Впоследствии это подвигло Боунза изучать археологию в университете и устроиться на работу в археологический музей Лондона.

И вот, вообразив себя Индианой Джонсом, Боунз отправляется на раскопки, еще не зная, какие приключения ждут его впереди. Вся игра разделена на главы, каждая из которых представляет собой самостоятельную историю, никак не связанную с другими главами. Но тем не менее, вместе все главы должны образовывать — по заверениям разработчиков — вполне осмысленный сюжет. Звучит немного непонятно, но релиз расставит все точки над... В **Bonez Adventures** есть также и дополнительные миссии — ответвления от основной сюжетной линии. Хотите — проходите, хотите — нет.

По мере игры главный герой развивается: накапливает опыт, становится более ловким и сильным. А главное, учится расшифровывать древние манускрипты и составлять словарь из новых терминов. Манускрипты содержат в себе либо важную сюжетную информацию, либо какие-то подсказки, либо указывают на секретные места, где есть чем поживиться настоящему археологу.

Когда можно будет отправиться в первую в своей жизни археологическую экспедицию, разработчики пока не сообщают, но из имеющейся информации понятно, что работы над игрой идут полным ходом, дело близится к релизу.

Ставка на черное

Majesco — одна из самых быстроразвивающихся на издательском рынке компаний — анонсировала новый тактический экшен с элементами RPG **Black9**. Разработкой игры занимается студия **Taldren**, известная по серии игр **Starfleet Command**. И хотя вице-президент по



Black9

маркетингу **Majesco** — **Кен Голд** (Ken Gold) — не спешит раскрывать карты, кое-какую информацию об игре все же удалось выведать.

Действие разворачивается в будущем, в 2080 году. Девять мегакорпораций, объединен-

ные под названием **Illuminati** (похоже, к одноименной секте из кинофильма "Лара Крофт — расхитительница гробниц" эти "Иллюминати" отношения не имеют), хотят получить полный контроль над человечеством. Главный герой невольно оказывается вовлеченным в борьбу добра со злом, и теперь от него зависит будущее всего человечества.

По мере прохождения вы сможете развивать различные способности главного героя, а также пользоваться внушительным арсеналом оружия и многочисленных хитроумных технических приспособлений. Игра разрабатывается с использованием мощного графического движка **Unreal Warfare**, а также одного из лучших движков, отвечающих за физику, — **Karma** от **MathEngine**. Разработчики объявили о полноценной поддержке мультиплеера. Выход игры запланирован на осень этого года.

Возвращение в Сибирь

Все поклонники лучшего квеста 2002 года — **Syberia** — могут плясать от радости. Ребята из **Microïds** всю работу над продолжением захватывающих приключений **Кейт Уокер** (Kate Walker). По сюжету, в поисках новых приключений Кейт уезжает вместе с **Хансом Воралбергом** (Hans Voralberg) в Сибирь на поиски мамонтов. Как правильно подметил идейный вдохновитель **Syberia** **Бенуа Сокаль**, "*Syberia — это прежде всего история жизни. А уже потом игра*". И действительно, игроку вновь предстоит погрузиться во внутренний мир главной героини.



Syberia 2

Что касается технических нововведений, то их ожидается не так уж и много. Во-первых, будет доработан движок игры, а также добавлено большое количество новой анимации, чтобы максимально оживить каждую сцену в игре. Во-вторых, в **Syberia 2** будет задействована новая система диалогов и использовано большее количество камер на каждую локацию. "А как насчет замечательной музыки, которая была в первой "Сибири"? — спросите вы. Отвечаю — музыкой пока никто даже не занимался. Да и до осени еще много времени..."

Разработчики обмолвились о том, что третьей части **Syberia** не будет. Как это ни прискорбно, но вопрос уже решенный. Правда, **Бенит Сокаль** намекнул, что конец серии **Syberia** отнюдь не означает конец приключений **Кейт Уокер**. Может быть, **Microïds** уже планирует продолжение игры, но под новым названием?

Звездные Симы

Electronic Arts и **Maxis** собираются расширить империю "Симсов". К выходу почти готов новый аддон под названием **The Sims Superstar**. Как следует из названия, вам предложат провести своего виртуального болванчика по пути настоящей звезды: рок-звез-



The Sims Superstar

ды, кинозвезды или супермодели. Но окунуться в мир роскоши и больших денег не так просто. Сначала вам необходимо подписать контракт с хорошим агентом, отправиться в город больших возможностей и там начинать обивать пороги знаменитых продюсеров и модельеров. Для оценки успешности вашего по-

допечного будет использоваться специальная мерка "звездности".

Ну а когда персонаж станет-таки знаменитым... К его услугам всегда будет огромное количество обслуживающего персонала: дворецкие, горничные, повара, водители, массажисты. Но днями напролет отмокать в грязевых ваннах не получится — нужно работать. А работать в окружении вездесущих папарацци и фанатов — это занятие не для слабых духом. Но настоящая звезда знает, как с этим справиться. Узнаете и вы, когда проведете за игрой несколько бессонных дней и ночей в начале лета этого года.

История авиации

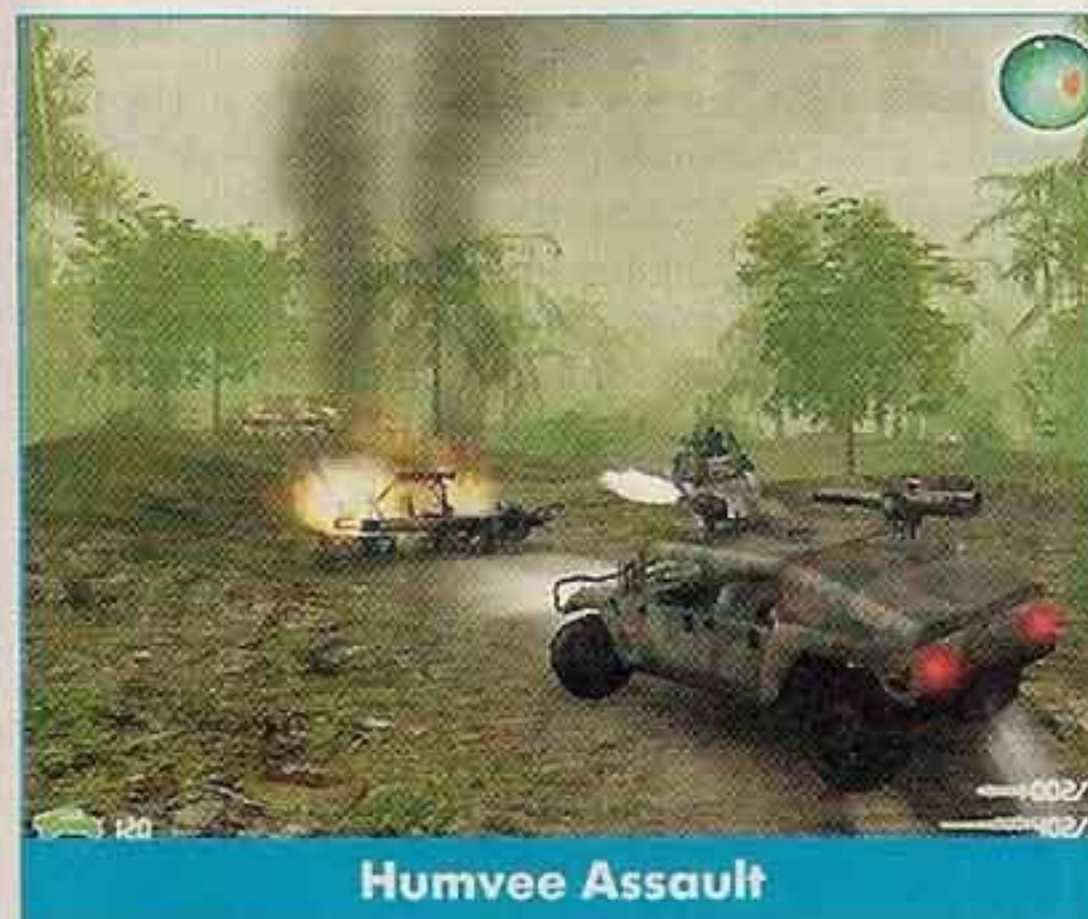
Весь мир готовится отметить столетний юбилей истории авиации, а Microsoft готовится еще к одному юбилею — двадцатилетию компьютерных авиасимуляторов. В связи с круглыми датами компания решила преподнести геймерам подарок — игру Microsoft Flight Simulator: A Century of Flight. В новом симуляторе гра-



Microsoft Flight Simulator 2002

жданской авиации игрокам предстоит полетать на самых разных воздушных аппаратах: от допотопных Ryan NYP Чарльза Линдберга и Douglas DC-3 до суперсовременных машин, вроде Boeing 777 и вертолета Robinson R22. В игре вас также ждет улучшенная динамическая система генерации погоды и ландшафта, новые высокодетализированные визуальные эффекты, расширенные функции контроля за движением воздушного транспорта, полностью трехмерные и интерактивные кабины самолетов и многое, многое другое. Отправиться бороздить воздушные просторы всем авиаторам виртуальности предстоит уже в июле этого года.

Беги, Усама, беги



Humvee Assault

тану и Камбодже). Машины будут оборудованы пулеметами и ракетницами. Особо хитрых террористов, спрятавшихся в непролазных джунглях, вы сможете даже преследовать на своих двоих: из гоночного боевого симулятора игра превратится в настоящий 3D-экшен.

Дата выхода официально пока не объявлена, но судя по намекам на официальном сайте разработчиков — Sylum Entertainment — релиз состоится в сентябре-октябре.

Infogrames объявила о разработке новой аркады в серии военных игр — Humvee Assault. По названию можно догадаться, что главные герои игры — американские военные джипы "Хаммеры". Именно на этих грозных машинах вы будете истреблять террористов по всему свету (особенное внимание уделено Ираку, Афгани-

Apache AH-64 Air Assault

Апач

ОПЕРАЦИЯ «АНТИТЕРРОР»



RenderWare INTERACTIVE VISION

pc cdrom

На территории одного из арабских государств обосновалась террористическая группировка, члены которой называют себя "Мученики Солнца". Оказалось, что эти фанатики обладают ядерным оружием... Решено было воздержаться от массированных атак. Уничтожением террористов должна заняться одна боевая единица — знаменитый вертолет AH-64 "Апач" с двумя пилотами на борту. Теперь от вас зависит судьба человечества!



- Отличная трехмерная графика, тщательно смоделированная военная техника
- 4 типа вооружений, 30 разнообразных миссий
- 3 уровня сложности, 2 варианта игры: аркадный и реалистичный
- Великолепные спецэффекты, оригинальный саундтрек
- Управление возможно как с клавиатуры, так и при помощи джойстиков

www.akella.com

© 2003 "Akella"
 © 2003 "Render Ware", © 2003 "InterActive Vision"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 оптовая продажа: (095)726-2328 тех.поддержка - support@akella.com
 представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Я — робот

Ребята из Mercury Steam Entertainment — бывшие сотрудники студии Rebel Act Studios (именно они создали Severance: Blade of Darkness) анонсировали свой новый sci-fi экшен — SCRAPLAND. Действие игры разворачивается в городе с необычным названием Химера. Необычно не только название города, но и его жители: они роботы. Вы — как раз один из роботов, зовут вас — D-Tritus. Но вы не простой андроид — вы наделены экстраординарны-



ми способностями, вечно ищете для себя подходящую работу в Химере. Но как это часто бывает с добропорядочными гражданами (пусть даже роботами), вы вечно на-

рываетесь на неприятности. Притягиваете их к себе, как магнит. Как следствие — воздушные бои на высоких скоростях, сражения на крышах небоскребов и много чего еще. Добавьте к этому веселую сюжетную линию (по крайней мере, именно так охарактеризовали ее разработчики), огромное количество персонажей, качественную графику, возможность игры по сети... Жаль только, что отправиться в путешествие по городу роботов можно будет не раньше 2004 года.

ИНДУСТРИЯ



По коробке встречают...

Компания Ubi Soft Entertainment приняла решение выпускать все свои авиасимуляторы под новым брендом — Strategic Simulations. В новую линейку попадут такие игры как IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, Larry Bond's Harpoon 4 и Lock On: Modern Air Combat, а также еще три пока не анонсированные игры, которые выйдут в 2004 и 2005 годах. Упаковки игр, выходящих под маркой Strategic Simulations, снабжены особыми отличительными чертами, которые уже можно углядеть на коробках с IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.

Игры от террористов

Американские военные уже давно используют компьютерные игры для симуляции реальных бое-



IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

вых действий. В прошлом году американская армия пошла еще дальше, выпустив бесплатный тактический экшен на движке Unreal — America's Army: Operations. И вот теперь настала очередь террористических групп. По сообщению ливанской газеты "Аль-Анвар" (Al-Anwar), специальное подразделение милитаристической организации "Хизболла" (Hizbollah) занимается разработкой собственного экшена, в котором главным героем является боец сопротивления, воюющий против Израиля и его союзников. После небольшой тренировочной миссии игроку будут доступны ножи, девятимиллиметровые пистолеты, автоматы Калашникова, ракет-

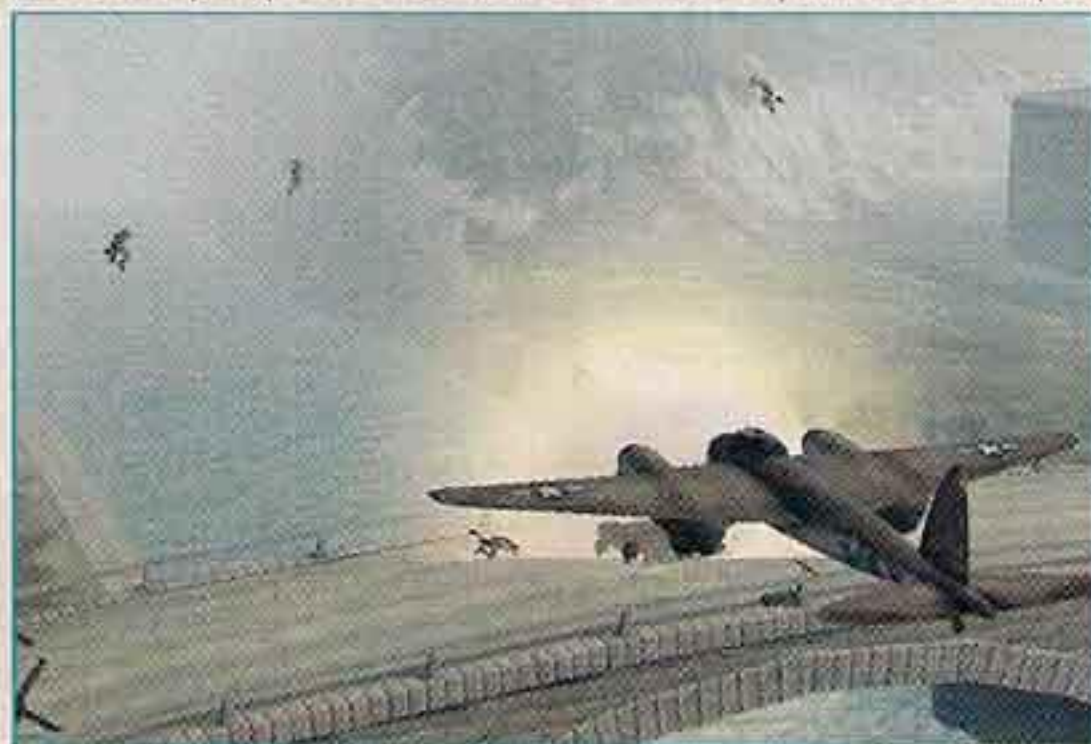
ницы и снайперские винтовки. Основная цель создания подобной игры — разрушить образ "бессмертных" американских солдат-героев, воспетый в большинстве компьютерных игр.

Союз трех

Разработчики игр, в свое время работавшие в таких известных студиях как Lemon Interactive, We Open Eyes и Tatanka, но по разным причинам покинувшие "теплые" места, объединились и создали собственную компанию, занимающуюся разработкой и изданием игр, — City Interactive. Первыми PC-проектами, вышедшими под маркой CI, стали Smash Up Derby и Nina: Agent Chronicles. В ближайшее время компания планирует начать разработку еще нескольких игр для PC и консолей, а также увеличить штат сотрудников на сорок человек.

Вложения EA

Electronic Arts объявила о долгосрочном соглашении с Digital Illusions, по которому EA получила права на издание всех будущих проектов студии. Напомним, что Digital Illusions прославилась созданием экшена Battlefield 1942 (продано более 900 000 копий), а в январе этого года выпустила дополнение к игре — Battlefield: The Road to Rome. Помимо издательского лицензирования, EA также будет финансировать и всячески поддерживать студию, дабы та разрабатывала еще более успешные игры.



РОССИЯ



Обрусевший Наполеон

"Наполеон" — эпическая стратегическая игра, созданная на основе одного из самых популярных европейских телесериалов, в котором снимались такие звезды мирового кино как Д. Малкович, Ж. Депардьё и И. Росселини. Возможно, именно поэтому фирма 1С подписала договор с компанией Infogrames, по которому игра выйдет под флагом 1С на территории России, стран СНГ и Балтии. Вот что сказал по поводу заключенного контракта директор по развитию бизнеса Infogrames в Германии Стефан Лайер: "Мы очень рады, что "Наполеон" появится в России, странах СНГ и Балтии. Надеюсь, что в этих странах игра станет столь же популяр-

ной, как и в Германии. Мы высоко оцениваем потенциал восточно-европейского рынка, и уже в ближайшее время совместно с нашим партнером планируем выпустить несколько ведущих проектов Infogrames". Игра будет полностью переведена на русский язык. Точная дата выхода пока не сообщается.

"Апачи" наступают

Согласно данным разведки, террористическая организация, называющая себя "Мученики Солнца", заполучила ядерное оружие. Зачем террористам ядерная бомба? Ну как зачем — чтобы сбросить ее на головы мирным американским налогоплательщикам. Естественно, пра-

вительство подобный расклад совсем не устраивает, поэтому создается группа специального назначения, состоящая из пилотов боевого вертолета Apache AH-64.

Именно на этой чудо-машине игроку предстоит начать беспощадную охоту на террористов в игре от InterActive Vision — Apache AH-64 Air Assault. На территории России, СНГ и стран Балтии новый вертолетный экшен-симулятор издает компания "Акелла". Русский вариант названия — "Апач: Операция "Антитеррор"



Даты выхода игр

Март

Battlecruiser Millennium Gold	04
Freelancer	04
ИЛ-2 Штурмовик: Забытые Сражения	04
Riddle of the Sphinx 2	05
TOCA Race Driver	10
Curse of Atlantis: Thorgal	12
Gothic II	15
Postal 2	19
Championship Manager 4	24
Delta Force: Black Hawk Down	25
Rayman 3: Hoodlum Havoc	25
Galactic Civilizations	25
Mistmare	26
Devastation	27

Апрель

White Fear	02
Colin McRae Rally 3	06
Republic: The Revolution	14
Commandos 3	15
Deus Ex 2: Invisible War	16
IndyCar Series	20
Sacred	20
Tomb Raider: The Angel of Darkness	20
Rise of Nations	22
Vivisector: Creatures of Dr. Moreau	25
FireStarter	27
World War II: Frontline Command	30

Май

Escape from Alcatraz	02
XIII	04
Silent Storms	14
Dragon Empires	14
World Championship Snooker 2003	15
Citizen Zero	16
Enter the Matrix	16
Wildlife Park	20
Cold Zero: The Last Stand	27
Duality	30

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

Услышь-ка

Новый проект компании "СиДиКом" — аудиокниги в формате MP3. Если вы слишком заняты, чтобы читать книги, но любите фантастику, то аудиокниги — для вас. В рамках проекта уже вышли книги С. Лукьяненко, А. Громова, О. Дивова, В. Васильева, Г. Гаррисона, Р. Шекли и других известных авторов. Основные преимущества аудиокниги перед бумажным изданием — прослушивание легко совмещать с работой за компьютером, поездками по городу, занятием спортом. Для удобства поиска необходимого отрывка аудиокниги произведения разбиты по главам, а главы по трекам. Продумана система автозакладок. В общем — слушать очень удобно. Спрашивайте на прилавках города...

ИНТЕРЕСНОСТИ



Под домашним арестом

Кинокомпания Impact Pictures приобрела у Infogrames права на кино- и телепоказ фильмов, снятых по мотивам автосимулятора Driver. Продюсированием фильма, основанного на сюжете первых двух частей Driver, займутся настоящие мастера своего дела — Джереми Болт (Jeremy Bolt) и Пол Андерсон (Paul Anderson). К ним вскорости примкнет Роберт Кульцер (Robert Kulzer), продюсер фильма Resident Evil. Написанием сценария для нового фильма занимаются Джеймс Демонако (James Demonaco), Тодд Джейсон Хартан (Todd Jason Harthan) и Джеймс Родэй (James Roday). Появление фильма на экранах запланировано на лето 2004 года, одновременно с выходом третьей части игры.

GTA снова убивает

В последнее время на Rockstar Games катят бочки все, кому не лень. Вот и еще одна жестянка покатила в сторону создателей Grand Theft Auto III. Суть дела сводится к тому, что семнадцатилетняя Джолин Майн (JoLynn Mishne) была убита своим шестнадцатилетним другом Дастином Линчем (Dustin Lynch) после того, как Дастин поиграл ночь в GTA. Джек Томпсон (Jack Thompson), адвокат Mickey Mishne, заявил, что собирается подать в суд на разработчиков. Напомню, что это уже не первый случай убийства на почве игры в GTA3. Официальные лица Rockstar отказались комментировать ситуацию.

Несущие добро

"Против лома нет приема, если нет другого лома" ((с) народная мудрость). Уж сколько раз твердили миру о вреде компьютерных игр — и вот наконец-то появилась подкрепленная фактами обратная точка зрения. Исследователи в одном из чикагских университетов пришли к выводу, что компьютерные игры не только не вредят, но и приносят геймерам пользу. Профессор Толмадж Райт (Talmadge Wright) вместе с коллегами провел немало дней, исследуя популярнейшую командную игру Counter-Strike, опрашивая людей, в нее играющих, а также наблюдая за целыми игровыми кланами. В результате исследований профессор пришел к выводу, что игры, подобные Counter-Strike, культивируют в человеке командный дух и способность к взаимовыручке, развивают логическое мышление и тактические навыки.

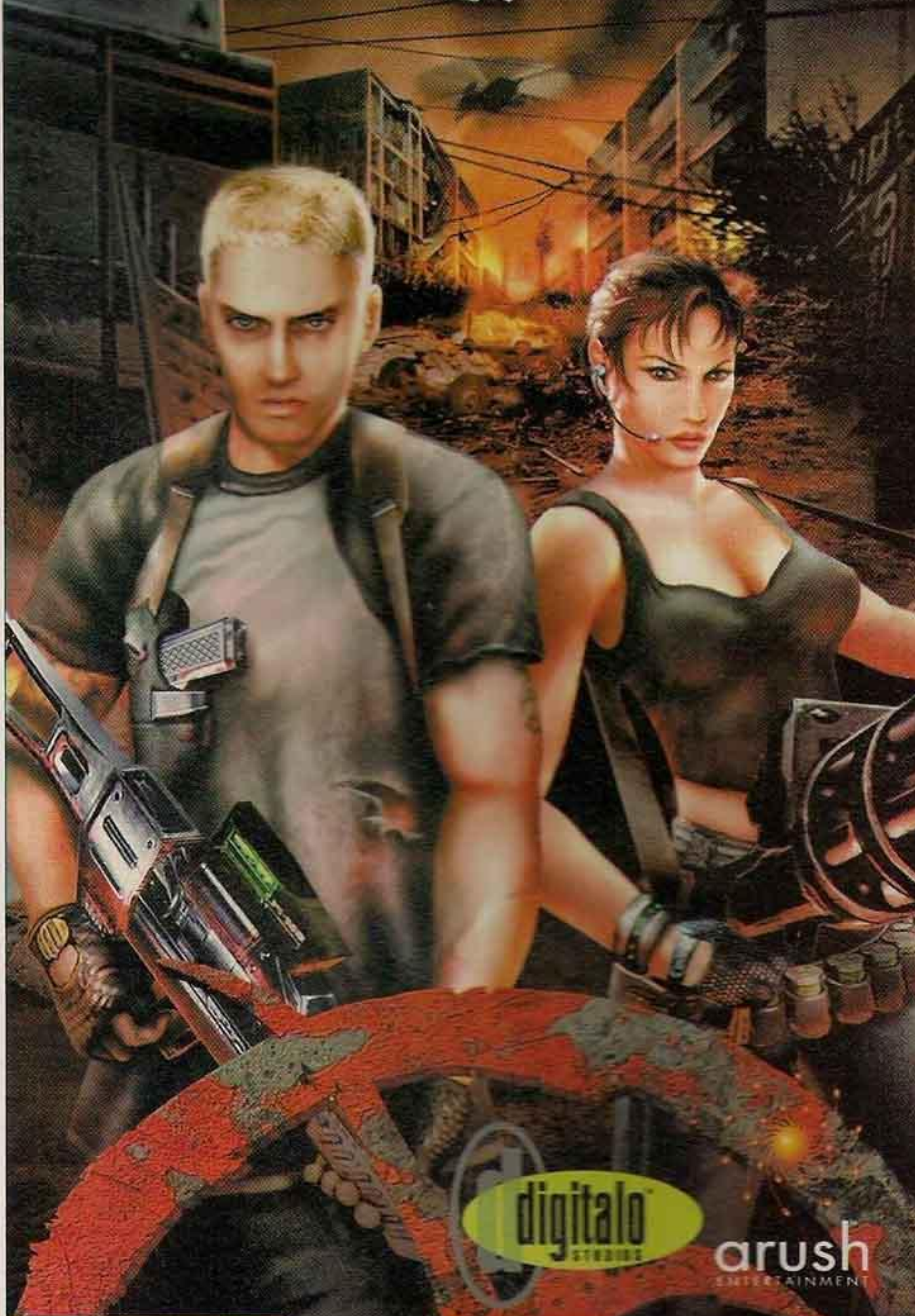
По мнению профессора Райта, игры в целом — отличная платформа для воплощения разнообразных человеческих фантазий, которые большинство из нас никогда не решились бы воплотить в жизнь в реальности. Игры в представлении Райта — это не только "новая реальность", но и новый уровень сознания для человека, в эту реальность вошедшего. Весьма интересная, следует заметить, точка зрения, а главное — научно обоснованная.

На BMX в суд

Дэйв Мирра, знаменитый спортсмен, выступающий на велосипедах класса BMX, подал иск на компании Acclaim. Все дело в том, что у Acclaim до 2001 года был подписан контракт с Дэйвом, и под его именем вышла игра Dave Mirra Freestyle BMX 3. А вот согласия быть живой рекламой для недавно вышедшего BMX XXX Дэйв не давал. За нарушение своих прав Дэйв требует от Acclaim двадцать один миллион долларов. Адвокаты Acclaim заявляют, что компания не намерена выплачивать столь большие откупные Дэйву. Что не удивительно: дела у компании в последнее время идут, мягко говоря, не очень гладко. Мы уже писали, что из-за откровенности BMX XXX игру отказались продавать многие крупные магазины. В результате Acclaim пришлось немного переделать игру. Время было потеряно, и в итоге продажи BMX XXX оказались куда ниже ожидаемых. В связи с этим компании теперь необходимо максимально минимизировать свои расходы, частично сократить штат сотрудников и отказаться от убыточных проектов. ■



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 негодяями. 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
- Продвинутой интеллект: теперь компьютер умеет думать!
- Свыше 30 видов реалистично воссозданного оружия
- Поддержка самых популярных многопользовательских режимов игры
- Ультрасовременный саундтрек
- Достойный отдельного аудиодиска

www.akella.com

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



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на апрельском 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. Все пожелания по поводу дальнейшего развития и улучшения компакт-диска направляйте на editor@igromania.ru, будем признательны.

Месяц назад мы обещали поместить на компакт-диск музыку из "Демургов 2", однако так и не сделали, т.к. выяснилось, что она напрочь не состыковывается с музыкой из Silent Hill 2. Предположительно (уж не рискуем теперь наверняка говорить...), вы сможете услышать "Демурги 2" на этом компакт-диске.

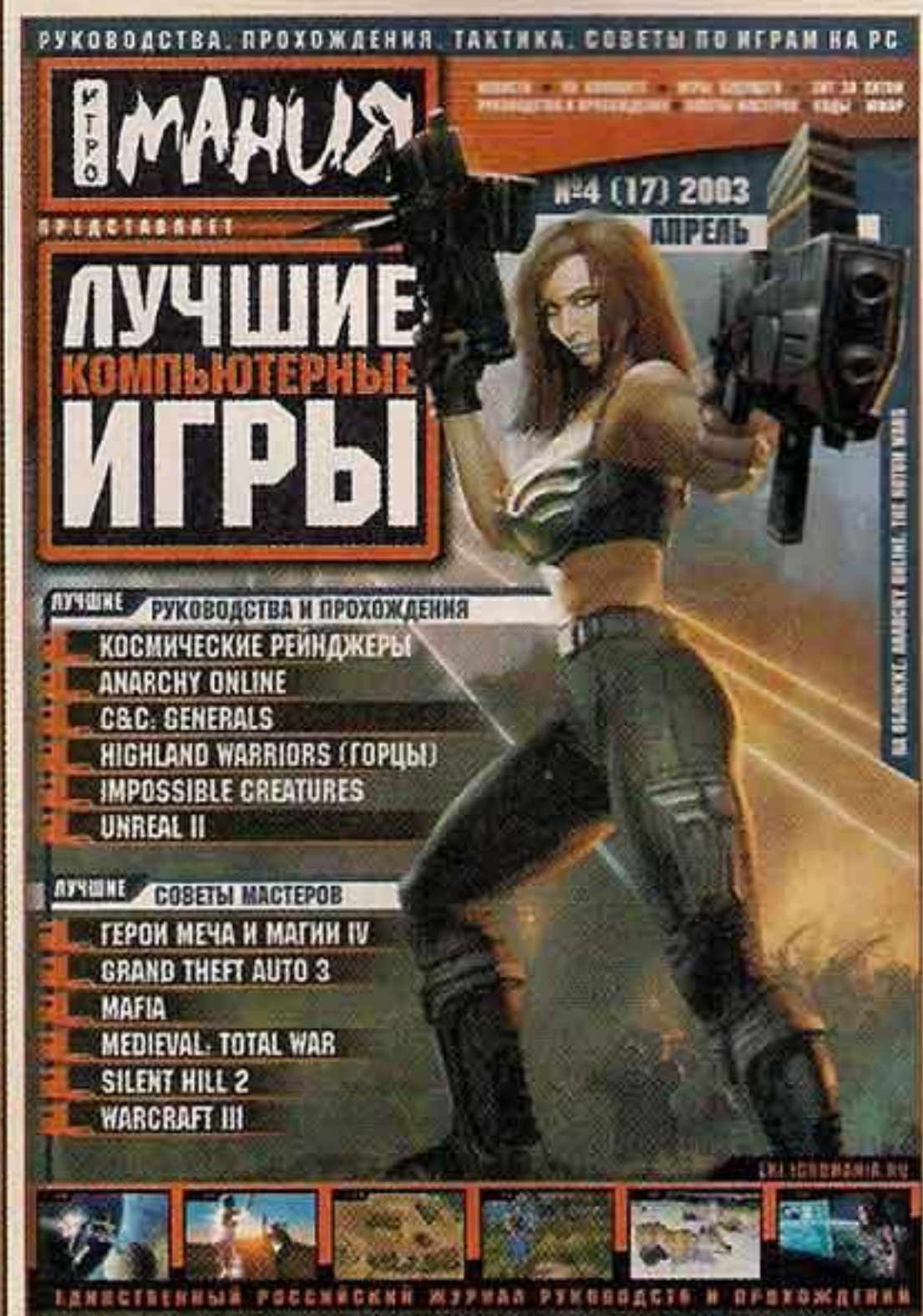
РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ



Нашим издательским домом издается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя месяц-полтора после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров) публикуются на CD "Игромании", а также на сайте www.igromania.ru.

Сейчас на игроманском компакт-диске мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения, опубликованные на страницах мартовского номера "Лучших компьютерных игр" (который с SimCity 4 на обложке). Вас ожидают:

1. Глаз Дракона (I of the Dragon). Руководство, включающее в себя огромный блок ин-



формации по всем заклинаниям.

2. Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin. Руководство.

3. Combat. Episode One: Battle of Normandy. Руководство.

4. Europe 1400: The Guild (Европа 1400: Гильдия). Руководство (публиковалось двумя частями в февральском и мартовском номерах "ЛКИ").

5. Haegemonia: Legions of Iron (Гегемония). Руководство + прохождение.

6. Silent Hill 2. Руководство + прохождение.

7. SimCity 4. Руководство.

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, которые будут предоставлены апрельским номером журнала "Лучшие компьютерные игры" (на его обложке, которую вы видите рядом, Anarchy Online):

1. Anarchy Online: The Notum Wars. Руководство.

2. Command & Conquer: Generals. Руководство + прохождение.

3. Impossible Creatures. Руководство + прохождение.

4. Unreal II: The Awakening. Руководство.

5. Горцы (Highland Warriors). Руководство + прохождение.

6. Космические рейнджеры. Руководство + множественные тактические рекомендации.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" апрельского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные углубленные материалы: "Grand Theft Auto 3: верхом на "носороге", или танки рвутся напролом", "Герои Меча и Магии IV: один в поле — воин", "Mafia: The City of Lost Heaven. Какая машина лучше?", "Mafia: The City of Lost Heaven. Экстремальное прохождение", "Medieval: Total War — хитрости на полях сражений", "Silent Hill 2: четыре финала одной истории", "Warcraft III: школа дебюта-I". 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 письменного разрешения.

КОДЕКС НА CD

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах 805 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособ-

ны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель блока: Илья "Orange" Викторов

Подборка по GTA 3:

Андрей Шуткевич и Orange

Разбор вашего творчества: Антон Голицин

Для читательских работ:

gamezone@igromania.ru

В "Игровой зоне" пополнение: к нам присоединились Impossible Creatures, C&C: Generals и Mafia: The City of Lost Heaven. Для "невозможных существ" уже стали появляться карты, и судя по тому, какими темпами они плодятся, заскучать нам с вами не придется. Что же касается Mafia и C&C: Generals, то этим сверхпопулярным играм предстоит стать завсегдатями нашего раздела: по "Мафии" наконец-то стали появляться толковые дополнения, причем самые разнообразные, а "Генералы", само собой, судьбой обречены на бесчисленные карты, модификации, утилиты и всякоразное прочее.

Далее — начали появляться интересные кампании для Medieval: Total War. Не обойдены провидением поклонники варгеймов: несколько карт и модов для GI Combat ждут вас на CD!

Кое-что любопытное сыскалось для ветеранов стратегического жанра — Tiberian Sun и Red Alert 2.

Из вещей, заслуживающих особого внимания, традиционно отмечу две наши темы компакт-диска: это подборка самых красивых в мире карт для Counter-Strike и... совершенно верно — Vice City Mod для GTA 3! Эта модификация частично превращает третью часть игры в очень ожидаемую четвертую. А самыми массивными и ударными подборками, представленными в апрельской "Игровой зоне", следует назвать Morrowind, Need for Speed, Neverwinter Nights, Operation Flashpoint и Warcraft III.

№01. Age of Mythology

1. Кампания The 13th Warrior, по мотивам одноименного фильма (который с Бандерасом в главной роли; в российском прокате шел как "Тринадцатый воин"). Представляет собой три последовательных сценария, смахивающих больше на RPG, нежели на стратегию. Разговоров, квестов и прочих ролевых моментов предостаточно; боевые эпизоды также встречаются.

2. Пачка из шести карт для режимов Skirmish и Multiplayer, в состав которой входят следующие карты: Dwarf Run, Massive Mountain Terror, Troy Massacre, Tug of Mythology, Warlock's Heaven и World Revisted.

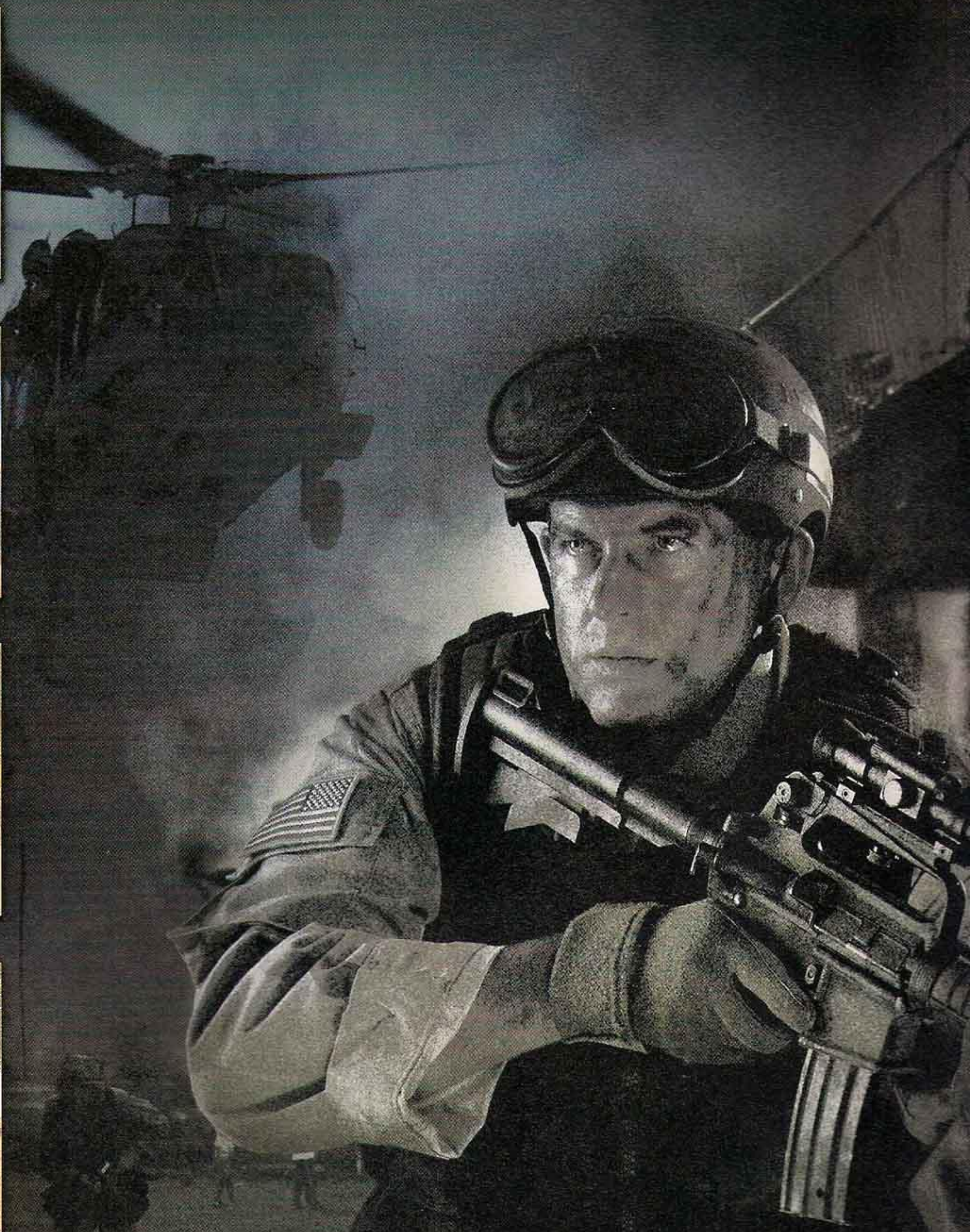
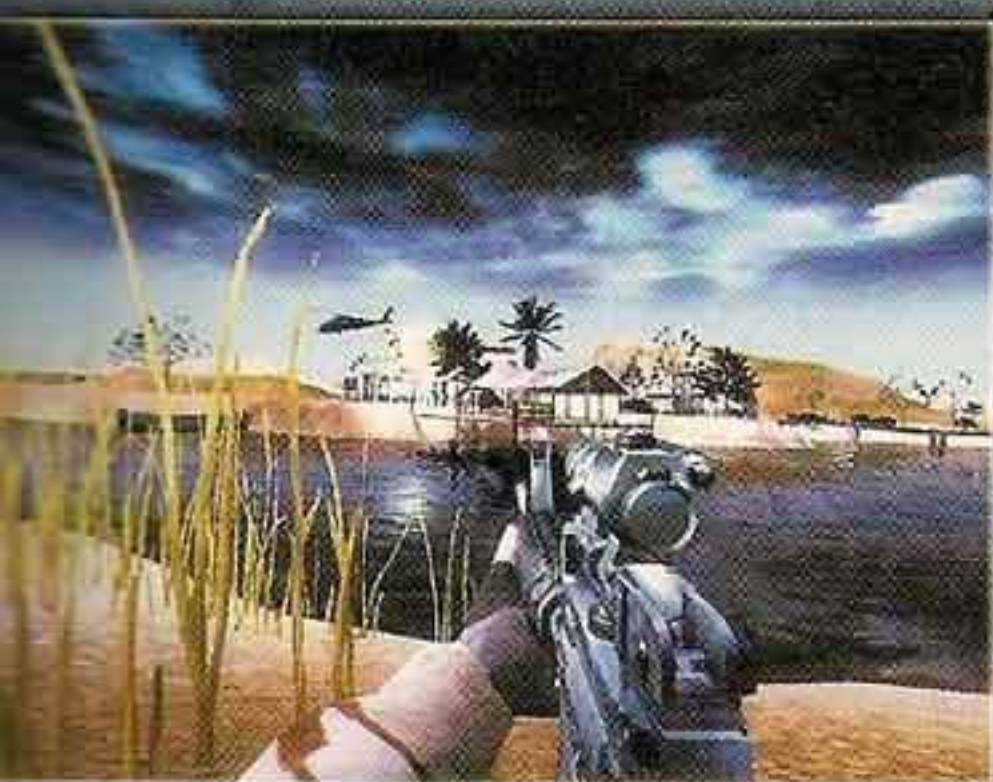
№02. Command & Conquer: Generals

Нельзя не поразиться тому бешеному энтузиазму, с которым народ принялся за клепание дополнений для "Генералов". Сейчас — под-

DELTA FORCE®

ОПЕРАЦИЯ

ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

С МАРТА!



С АПРЕЛЯ!



ТЕМА КОМПАКТА №1 Counter-Strike PMC Pack

Завершился конкурс на самую красивую карту, проводившийся сайтом www.counter-strike.de. По результатам конкурса была составлена подборка, в которую вошли семь лучших карт, которые мы и публикуем на нашем компактe. Карты воистину потрясающие. Когда смотришь на монитор, с трудом верится, что это старая добрая "Контра". Больше напоминает какую-нибудь современную технологически навороченную игру — настолько все потрясающе сделано. Упор сделан на дизайн, так что не слишком надейтесь на оригинальный геймплей — о планировке уровней авторы задумывались в последнюю очередь. Но ведь в окружении такой красоты не слишком-то и думаешь о самой игре! Первые десять минут просто бегаешь по карте, разинув рот и любуясь отражениями в воде или практически идеальными кривыми поверхностями. И это все сделано на движке, которому стукнуло уже семь лет. Фантастика!



▲ Карта Vahn — город будущего. Грандиозной красоты вокзал, эстакада и парк. Обратите внимание на огромное количество деталей.



▲ А эту карту, между прочим, сделал призер нашего CS-конкурса FaN — автор замечательной as_coast!

борка, составленная из самого раннего, что появилось.

1. StartmapMod — простейшая и единственная, на данный момент, модификация, которая всего лишь изменяет стартовый скрипт-ролик, на фоне которого расположено главное меню, в сторону повышения зрелищности.

2. Первая десятка скирмишно-мультиплеерных карт.

№03. Command & Conquer: Tiberian Sun

На ваших глазах происходит смена поколений. Открывая серию подборок по "Генералам", мы окончательно прекращаем публикацию подборок по Tiberian Sun, так как ничего нового для этой игры уже не появляется. Впрочем, кто знает... если появится, то — почему бы и нет!

1. Alkaline Rules Mod — модификация на основе изменений файла rules.ini. Как и все по-

добные моды, изменяет только характеристики юнитов, в данном случае — ускоряет абсолютно все войска, значительно увеличивает возможности юнитов-ветеранов плюс добавляет возможность строить здания и юниты, которые иногда встречались в сингле, но были недоступны для строительства.

2. Old C&C Mod — модификация для ностальгирующих, изменяет названия и характеристики юнитов, превращая игры в "ту самую" мать всех стратегий.

3. Tiberian Dawn Remake — похожая на предыдущую модификация, выполненная на более высоком графическом уровне. Заменяет оригинальные юниты на старых, причем изменения касаются не только характеристик, но и графики.

№04. Counter-Strike

Тема компактa №1 — PMC Pack. Читайте на отдельном текстовом блоке!

№05. Diablo II

1. Модификация Always Rare Mod — после ее установки даже из обычных монстров выпадают магические предметы, а уж из локальных боссов валяются сплошь уникальные раритеты с суперхарактеристиками.

2. Class Conversion — мод, изменяющий характеристики героев. Изменяет их радикально, даже классы называются иначе, не говоря уже о скиллах и магии, которые переколбасили до неузнаваемости.

3. Crypt Mod — наворачивает последние уровни первого эпизода.

4. Higher Difficulty Mod — игра кажется вам слишком простой? Не проблема! Ставьте этот мод, и уже на первом уровне вас встретят монстры с последнего...

№06. Doom

Специально для ветеранов экшенистского фронта, трудяг бензопилы и шотгана! Только для вас и именно для вас — пачка синглплеерных карт. Карты, сами понимаете, закаленные временем, проверенные в боях и вполне годящиеся для настоящих борцов с подлыми демонами.

№07. Elder Scrolls III: Morrowind

1. Asgard. Один из самых больших и шикарных особняков во всем игровом мире. В самом центре Балморы. Роскошная отделка, высоченные потолки и полный комплект мебели.

2. Bank Mod. Ваши миллионы тянут вам карман? Храните их в банке, благо теперь это возможно.

3. City of Black Light. Крупный город. В нем есть все, что может понадобиться приключенцу, от кузницы до таверны.

4. Dagger House. Очередной ничейный домик, который может стать вашим. Отличается оригинальной формой и расположением.

5. Horatio Casting. Мод, изменяющий параметры заклинаний и уменьшающий штрафы от использования высокоуровневых заклинаний непрокачанными героями.

6. Lich Mod. Новая доступная раса: весьма колоритные, полуистлевшие злые волшебники.

7. PallaQuest. Солидный набор взаимосвязанных квестов.

8. Pet Shop. Магазин в Балморе, где можно приобрести себе домашнего питомца, например, выючного гуара или, скажем, карманного демона.

9. Skeletones Mod. Еще одна новая раса, на этот раз — обычные скелеты, лишенные магических способностей.

10. Witch Girl Adventure. Масштабный набор квестов, повествующих о приключениях симпатичной ведьмочки.

№08. G.I. Combat

Варгеймы, в силу своей ориентированности на узкую аудиторию серьезных игроков и закрытую архитектуру, нечасто снабжаются пользовательскими дополнениями. G.I. Combat — приятное исключение. На компактe вас ждут две дополнительные карты, а также модификация Tree Mod, заменяющая стандартные деревья.

№09. G.T.A. 3

1. Уже традиционная подборка от сайта <http://gta3files.ndg.ru>, в которую входят три джипа — Grand Cherokee последней серии, "гроб на колесиках" Mercedes G500 и "пра-

HARBINGER

ПРЕДВЕСТИК

вильный" HAMMER в камуфляжной раскраске. Плюс к этому — красивая моделька Dodge Viper GTS и старушка Camaro Motorhaub в стиле Hot Rod. В качестве добавки предлагаются русские газеты ("АиФ" и "Комсомолка") на улицах и...

2. ...то, чего все ждали. О чем мечтали долгими зимними вечерами. Фанфары!!! МУЛЬТИПЛЕЕР ДЛЯ GTA 3. Неофициальная модификация, позволяющая играть по сети. Еще сырая, но — уже реально работающая! Разработчики клятвенно обещают новые версии, к которым мы впоследствии еще вернемся.

3. Vice City Mod для G.T.A. 3 — наша вторая тема компакта. Читайте на отдельном текстовом блоке.

№10. Half-Life

Вот уже год ни один выпуск "Игровой зоны" не обходится без бессмертной Half-Life. После масштабнейшего аддона, опубликованного на компакте предыдущего номера, предлагается немного передохнуть и ознакомиться с небольшим сборником сингловых карт по имени Affliction. Легко и непринужденно проходит за час, радует глаз замечательным дизайном и грамотной расстановкой врагов — монстры берут не крутостью и не числом, но своим расположением и скриптовыми действиями. В качестве приятного дополнения — новые модели оружия и озвучка для него же. Наконец-то автомат стал и выглядеть солидно, и звучать как положено!

№11. Heroes of Might & Magic IV

1. Карты Peninsulas, Look in Two Eyes, Faerie Land, Dragon's Prisoner, Dig Desers, Ace of Diamonds и 1 Amused Player.

2. Одна из немногих существующих на данный момент кампаний. Называется Minus One.

№12. Impossible Creatures

Внимание современных гибридизаторов и кибернетчиков предлагают новые полигоны для жестоких генетических экспериментов, запрещенных международной конвенцией. Целых пять карт беспобудных лабораторных опытов для истинных маньяков стратегического звероводства!

№13. Jedi Knight II: Jedi Outcast

По многочисленным заявкам мы возобновляем публикацию сингльных карт. Сегодня их две — ChewBacca и Imperial Smelting Factory. Компанию им составляет небольшая модификация для сингльного игрока, именуемая Death Monkey Rules (усиливает оружие и т.д.).

№14. Mafia: City of Lost Heaven

Дополнения для Mafia: City of Lost Heaven поначалу отсутствовали как таковые, и мы даже уж решили, что ничего ожидать и не стоит. Однако — прошло время, и дополнения начали плодиться аки гробы после вождя. С этого номера мы начинаем публиковать лучшие из них и надеемся, что в самом скором будущем подборки по Mafia станут одними из центральных в "Игровой зоне". Время настало.

1. Лучшие дополнительные автомобили, такие как Alfa Romeo Spider, Ford Thunderbird, BMW Z8, Mustang и, внимание, мотоцикл!

2. Alien Blood Mod — продукт весьма сомнительный и оскорбляющий эстетические чувства любого нормального человека. Предназначен для оригиналов, не переносящих вида крови, заменяет красную жидкость на некую радужную субстанцию.

3. Real Cars Names — измененные названия автомобилей, теперь точно соответствующие историческим реалиям.

4. Brandname Mod — заменяет местную непонятную рекламу на хорошо знакомые имена, вроде Marlboro или Coca Cola.

№15. Max Payne

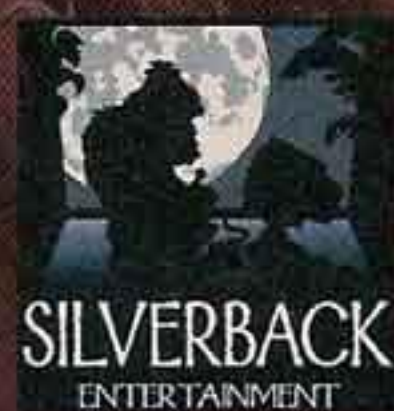
Модификация The Daywalker в духе дальневосточного киберпанка. Новая моделька главного героя, экзотическое оружие (вроде сюрикенов и катаны), новое оформление меню и перерисованные сюжетные комиксы. Альтернативная озвучка и саундтрек прилагаются.

№16. MechWarrior IV: Mercenaries

Любителей боевых роботов нынче не слишком балуют. Всего две карты для последней игры из этой серии были нами обнаружены, спешим довести их до вас. Называются карты Mercenary Storm и Boot Camp.

№17. Medieval: Total War

1. Camelot Mod — заменяет портреты и характеристики героев и юнитов, а также некоторые текстуры. Позволяет использовать в битвах самого короля Артура, с Мерлином в качестве поддержки.



pc cdrom

Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждает в просторах космоса, поглощает ресурсы планет и уничтожает аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов заключенных. Не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли сбежать и затаиться в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Война за освобождение началась!



- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка

www.akella.com

© 2002 "Akella"
 © 2002 "SILVERBACK Entertainment"
 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



2. Три полномасштабные кампании с элементами модификаций — Empire Campaign, HiTech Campaign и Pagan Campaign.

№18. Need For Speed

1. Подборка дополнительных машин для NFS 3: High Stakes. Представлена продукция отечественного автопрома: "Нива", ВАЗ 2107, ВАЗ 2109 и раллийная (!!!) "Копейка".

2. Новые окраски машин для NFS: Hot Pursuit 2. BMW и Corvette в раскраске ФБР, "кислотный" Porsche Carrera и другие.

№19. Neverwinter Nights

1. Три самых новых и самых популярных на данный момент модуля: Homeland Security, Ocean Dreams и Pastor of Muppets.

2. Подборка портретов для героев различных классов.

№20. NHL 2003

1. Последняя версия программы NHL Roster. Приводит турнирную таблицу и состав команд в соответствие с последними данными. В дальнейшем мы предполагаем периодически публиковать обновления этой программы.

2. Программа Music Importer, позволяющая добавлять в игру любую музыку.

№21. Operation Flashpoint

1. Подборка дополнительных юнитов — огромный транспортный самолет АН-124, знаменитый танк Т-34, снайперская винтовка BAR Safari плюс пачка киборгов и андроидов, вооруженных футуристическими устройствами.

2. Миссии Against 'All, Daylight Raid и Hornets Nest.

3. Суперская кампания российского производства под названием ДМБ-85.

№22. Quake III Arena

Три карты: Born to Jump, Flashback и NedSword.

№23. Red Alert II

И еще одна игра из знаменитой серии С&С, не теряющая народного признания. Вашему вниманию — подборка из десяти сингплеерных сценариев.

№24. The Sims

Симулятор американской семьи не собирается сдавать свои позиции и даже спустя три года после выхода держится на вершинах хит-парадов и рейтингов продаж, лишь изредка и на время уступая долгожданным суперхитам вроде С&С: Generals. В этом номере, как всегда, дополнительные предметы и скины персонажей.

№25. Warcraft III: Reign of Chaos

1. Сингплеерные сценарии различных типов, общим числом десять.

2. Подборка последних официальных мультиплеерных карт от Blizzard.

3. Четыре суперполезных программы для создания модификаций и тонкой настройки игры (собраны товарищем по имени Blind).

ИГРОВЫЕ ОБОИ

Обязательная подборка из десяти комплектов обоев для рабочего стола, на сей раз — по

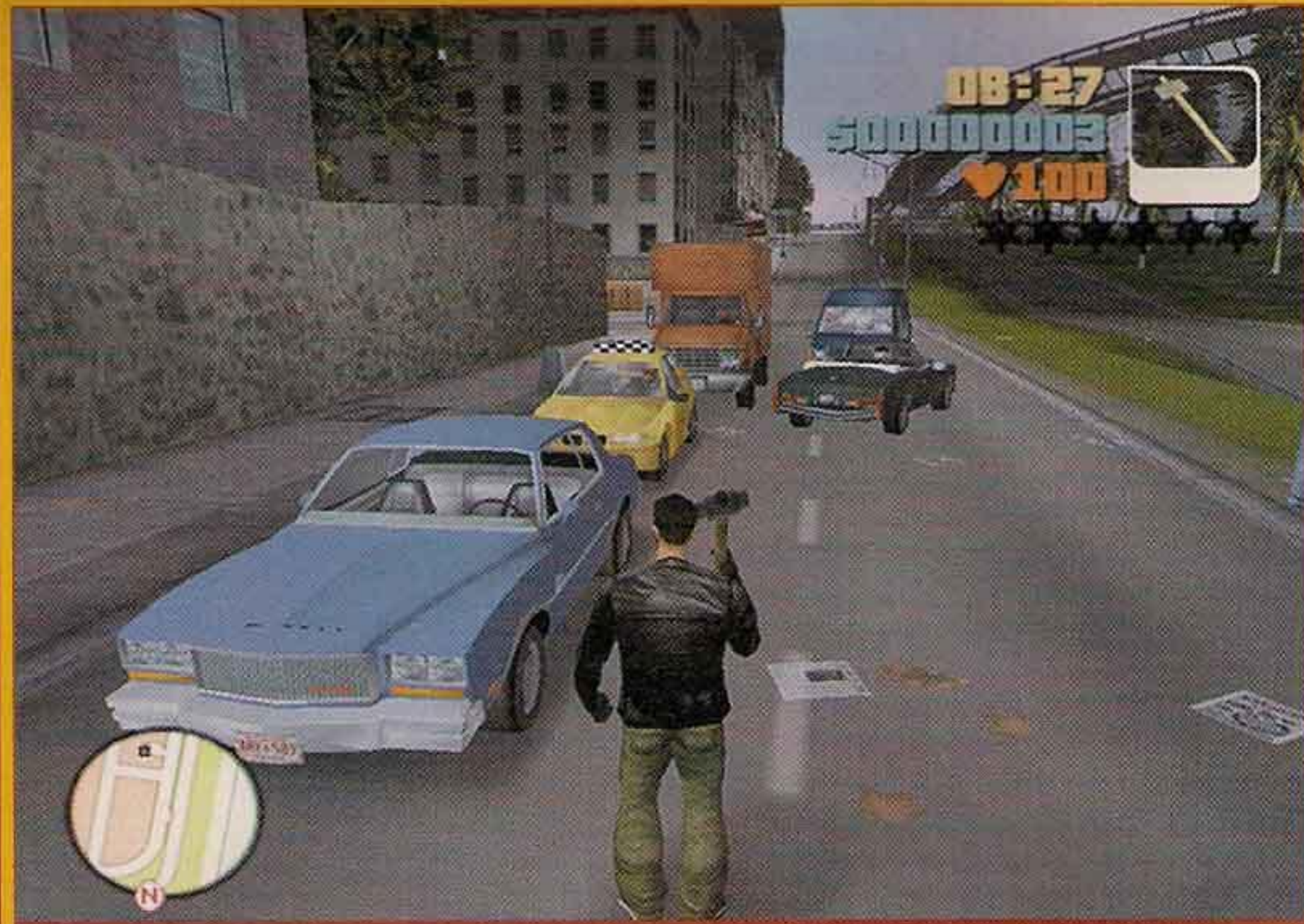
ТЕМА КОМПАКТА №2

GTA 3: Vice City Mod

Сверхмодификация, предоставленная сайтом <http://bzmafia.nm.ru>. Вы никак не можете дождаться выхода Vice City на PC? Ожидание скрасит потрясающий VC Mod, превращающий третью часть в почти-четвертую. Города и задания, конечно, остаются прежними, но по улицам знакомого Liberty City ездят совершенно новые машины и ходят совершенно другие персонажи, перекочевавшие сюда прямоком из Города Пороков! Модельки автомобилей выполнены на высочайшем уровне. Такие легендарные средства передвижения, как Cadillac Eldorado или Chevrolet Monte Carlo старого образца, готовы к крутым виражам и оторванным дверям (модель поврежденный у новых машин великолепная). И, наконец, самое-самое — в игре появились МОТОЦИКЛЫ! И не один, а целый комплект, каждый со своим типом поведения на дороге!



▲ Да! Свершилось! Это самый настоящий мотоцикл!



▲ Пробка целиком состоит из новых автомобилей. Оцените, в первую очередь, качество моделей.

мотивам игр Blood Rayne, Final Fantasy, James Bond 007 Nightfire, Morrowind, Sacrifice, The Sims, The Thing, Tomb Raider, Worms и "Ил-2: Штурмовик". Всего 115 обоин.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Свежий продукт от создателей замечательных паззлов Diamond Mine, Cascade и Dynamite.

Новичок называется TipTop Deluxe и, разумеется, продолжает славные традиции Тетриса. Фигурки падают по каждому мышному щелчку одновременно сверху и снизу и пропадают при составлении блока из трех и более одинаковых фигур. Традиционная для Shockwave качественная графика и приятная озвучка в комплекте.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Потрясающий флэш-ролик. Грандиозный стейб над вселенной "Звездных войн". Всем знакомые персонажи читают рэп, излагают в гарлемском стиле всю суть произведений Дж. Лукаса. Граждане, знакомые с английским языком, получают несравненное удовольствие.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Подобных игр уже вышло превеликое множество, достаточно вспомнить "Фидо", "Компьютерщика" или "Ламера". Все эти игры объединя-

ет общая идея — упрощенная симуляция жизни рядового компьютерщика, путь от начинающего юзера до гуру. Представленная здесь игра **Hackers** — самая последняя разработка такого рода, полностью отвечающая современным реалиям. Вы, как водится, покупаете комплектующие, апгрейдите компьютер, ставите и осваиваете новые программы, параллельно зарабатывая деньги на новое железо и развлечения. Игра — сугубо отечественного производства и, конечно же, на сугубо отечественном языке.

Работы читателей "Мании"

В этом разделе опубликованы читательские работы, которые были присланы к нам в редакцию на специально выделенный для этой цели почтовый ящик **GAMEZONE@IGROMANIA.RU**. Это могут быть как подделки, предназначенные для игр (карты, скины, модификации и т.п.), так и всякие украшения (оригинальные обои, скины для WinAMP и ICQ, темы рабочего стола, мувики...) и многое другое.

Надо отметить, что чем дальше, тем больше ваших работ приходит к нам в редакцию, и — это радует. Конечно, мы выкладываем на компакт далеко не все, а только то, что по нашему мнению имеет право быть выложенным. Так что не обессудьте. И, разумеется, к публикации принимаются только **СОБСТВЕННЫЕ** работы. То, что некоторые хитрецы выкачали из Сети и отправили к нам под своим именем, прямиком летит в "Корзину"!

Для того чтобы поиметь шанс увидеть свое творение на нашем компакте, вы должны выполнить несколько обязательных условий:

1. Все файлы должны быть упакованы в один архив (желательно RAR версии 3.0, который ежемесячно публикуется на нашем компакт);
2. К файлам должны быть приложены 2-3 скриншота, наглядно демонстрирующие то, что вы к нам прислали (скриншоты легко и свободно можно сделать с помощью программы HyperSnap DX);
3. В теле письма необходимо указать имя или ник автора, адрес электронной почты и, по возможности, дать подробное описание того, что вы к нам прислали, и изложить процедуру установки.

Напоминаю, что в связи с лавинообразным возрастанием количества ваших работ мы теперь решили скачивать почтовый ящик **GAMEZONE@IGROMANIA.RU** раз в месяц — в течение недели после выхода очередного номера журнала. Соответственно, подтверждение о том, что ваше письмо благополучно доставлено и прочитано, вы получите не сразу, а когда произойдет общая скачка корреспонденции с ящика.

Держайте!

В этом номере вас ожидают:

Age of Empires 2: The Conquerors

Карта **Arena 1.0** от Zu{ol(W.w.S. Странноватый ник, правда? И карта странная, но интересная.

Age of Wonders

Модификация оригинальной карты **AoW** для восьмерых игроков, присланная Luftar'ом.

Counter-Strike

Карта **KillArena**, разработанная FrosT'ом в содружестве с ShiP'ом. Девиз: "Убей их всех!".

Diablo 1

Да-да, самая первая Дьябла! Не забыли, что была еще и она? Предлагаем вам лучницу, прокачанную до 28-го уровня.

Diablo 2: Lord of Destruction

Восемь самых разнообразных персонажей, прокачанных до практически неприличных высот. Качали: **Казанцев Илья aka SaTaN**, **Omega red** и **Deamon**.

GTA 3

Разумеется, скины и... Бензоколонка одного известного нефтяного концерна! Правильно! Долой американщину из любимых игр!

НОММ 4

Две карты, не успевшие добраться до "Героического конкурса". Авторы: **Попцов Дмитрий aka FreeDIM** и **Astor**.

Starcraft

Приятно, что вы не забываете старых знакомцев. На этот раз вас ожидают три мультиплеерные карты от **Der Protoss'a**.

Warcraft 3

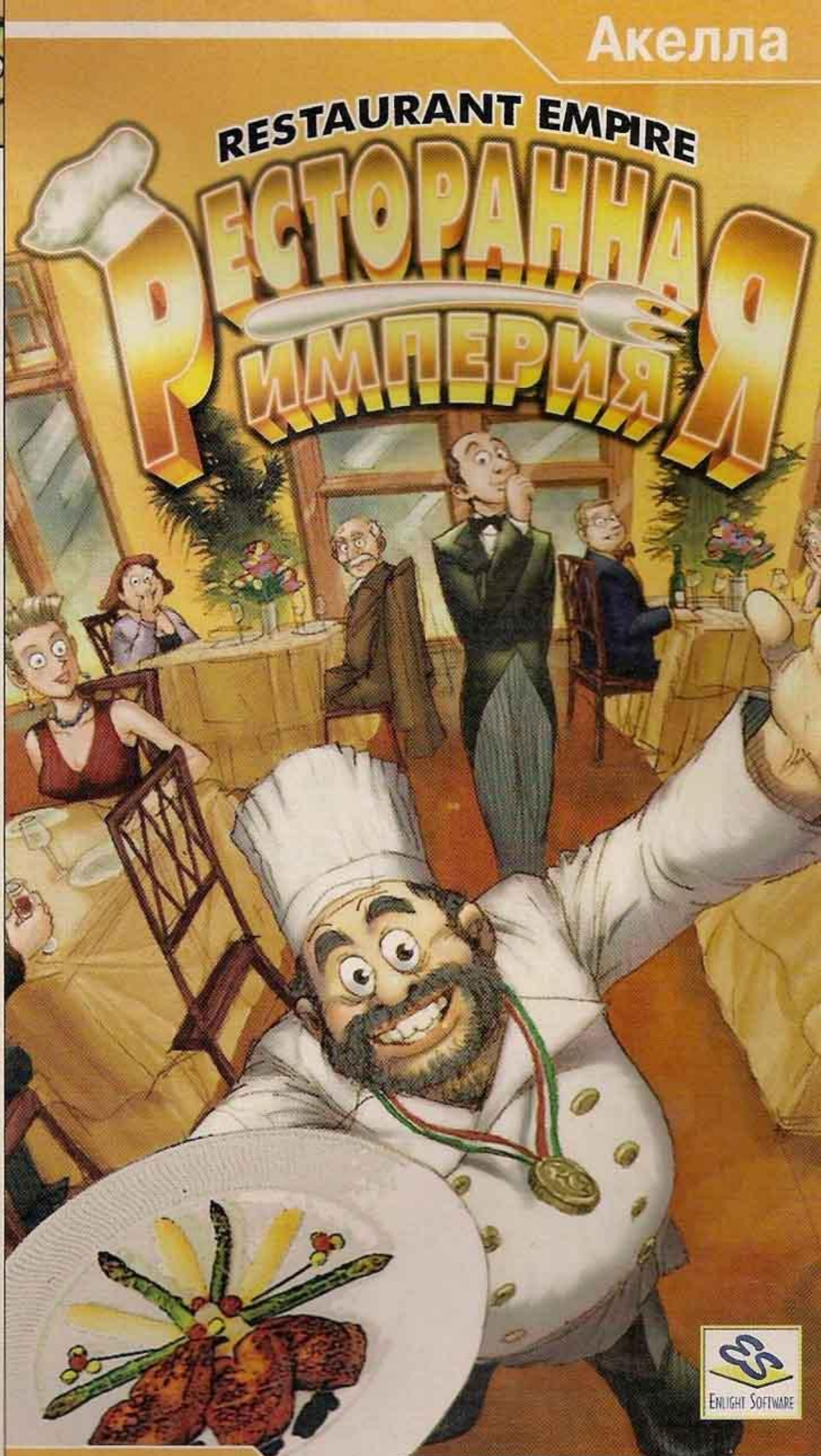
Вашему вниманию представлена карта **The Dragon Hunters** от **Red Slayer'a**.

Видеоролики

Очень маленький и страшно забавный ролик от **DiDro**.

Демурги

Нет-нет да и достаю я из загашника эту игру. А поиграв немного — удаляю. Почему? Да просто правильную колоду у меня никак не получается собрать. У вас тоже? Так берите и ставьте. Читатель с ником **КуЗму4** прислал самые разнообразные колоды 5-го уровня для всех рас.



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 - проницательный 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 тех.поддержка - support@akella.com
 представитель в Белоруссии - "Видеопечать" www.vp.minsk.by



ИГРА

Весьма сложная и технологичная аркада "Магия против злых Колобков", сделанная нашим читателем Леонидом Федоровым. Я бы ее даже в раздел "Демо-версии" поместил — настолько хороша!

ОБОИ

Набор обоев для фанатов Fallout 2, Warcraft 3 и Counter-Strike. Особое внимание обратите на обои по "Варику", присланные Евгением Караченцевым.

Скины для WinAMP

WinAMP пользуется заслуженной славой самого популярного аудиоплеера. Три шкурки помогут вам обновить его внешний вид!

Более подробно об этих работах читайте непосредственно на компакт. До встречи в следующем номере!

ДЕМОБЛОК

*Составители:
"Демо-версии" и "Патчи" — Илья
"Orange" Виктор
"Трейнеры" — Армен Есаулов*

Демо-версии

Как и всегда, состав подборки демо-версий станет для вас приятным сюрпризом. Компакт сдастся несколько позднее, нежели журнал, и какие демки на нем окажутся — неизвестно до последнего момента. Так что, господа-желающие-ознакомиться-с-новинками-мирового-игростроения, ваша следующая точка назначения — раздел "Демо-версии" на нашем CD!

Патчи

Традиционно публикуемый набор самых последних и самых необходимых патчей и апдейтов для хитовых игр. На сей раз, по стечению обстоятельств, много среднеполезных патчей с рейтингами от 2/5 до 3/5. Это патчи, которые нужны далеко не каждому, кто купил себе соответствующую игру. Ну и замечательно. Согласитесь, гораздо хуже, когда установка патча становится жизненно необходимой, потому как иначе игра непроходима! Итак:

- * Князь 2
Версия: 1.01 Рейтинг: 4/5
- * Age of Mythology
Версия: 1.04 Рейтинг: 4/5
- * Arx Fatalis
Версия: 1.16 и 1.16a Рейтинг: 3/5
- * C&C: Generals
Версия: 1.3 Рейтинг: 2/5
- * Civilization III: Play the World
Версия: 121f Рейтинг: 5/5
- * Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin
Версия: 1.01 и 1.02 Рейтинг: 3/5
- * James Bond 007: Nightfire
Версия: 1.1 Рейтинг: 5/5
- * Kohan: Immortal Sovereigns
Версия: 1.3.7 Рейтинг: 3/5
- * Platoon
Версия: 1.14 Рейтинг: 3/5
- * SimCity 4
Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5
- * Starfleet Command III
Версия: 1.01 Рейтинг: 3/5
- * Syberia (Сибирь)
Версия: Патч №3 Рейтинг: 3/5
- * Tom Clancy's Splinter Cell
Версия: 1.1 Рейтинг: 2/5

* Unreal II: The Awakening

Версия: EAX Patch Рейтинг: 4/5
Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакт.

Трейнеры

Хотели свежих трейнеров? Так вот же они, всегда к вашим услугам.

Airport Tycoon 2, AirStrike 3D: Operation W.A.T., Alex Ferguson's Player Manager 2003, American Conquest, Austin Powers Pinball, Blazer Ball, Charlie II, Civilization III: Play the World, Command & Conquer: Generals, Double Digger, Drug Wars Underworld, Freelancer, Gods and Generals, Grom, Hearts of Iron, History Channels Civil War, IGI 2: Covert Strike, I Was An Atomic Mutant, Lode Doomer, Mage Bros, Magic Ball, MechWarrior 4: Mercenaries, Mouse Mind, Puzzle Inlay, RA Brave Dwarves 2, Realm of Hepumia, Search and Rescue: Coastal Heroes, Search and Rescue: Vietnam MedEvac, SimCity 4, Space Battle 3001, Stronghold: Crusader, SuperPower, TetraPONG, The Emperor's Mahjong, Tombstone 1882, War and Peace, Warcraft III: Reign of Chaos, World of Outlaws: Sprint Cars

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

DEATHMATCH

*Составители блока "Deathmatch":
Олег Полянский, а также Алексей Кравчун
("Клубы России").*

**Quake III Arena
Модификация QFrag Mod**

Стандартный кутришный BFG — штука несерьезная и маломощная, просто-таки надругательство над древней святыней, со времен "Дума" считавшейся мощнейшим оружием во Вселенной. Товарищи из команды Wirehead решили восстановить историческую справедливость и внедрили в Quake 3 настоящий Big Fuckin' Gun вместо этой турбоплазменной ерунды. Моделька этого замечательного устройства перекочевала из Quake 2, равно как и эффекты со звуками, а вот чудодейственные свойства немного изменились в сторону повышения убойной силы до запредельных высот. Принцип работы новой мясорубки знаком каждому — огромный ярко-зеленый шар медленно летит, распуская вокруг веер лазерных лучей. Лучи отъедают изрядное количество здоровья, а прямое попадание основного заряда превращает жертву в аппетитный радиоактивный форшмак.

**Unreal Tournament 2003
Утилита Botmanager**

У тех, кто часто тренируется с ботами, наверняка возникало недовольство невозможностью настроить все параметры их поведения. В самом деле, что это такое — нам позволяют определить только количество врагов и их мастерство! Хотите покопаться в таких параметрах ботов, как биография или анимация смерти? Вручную настроить каждый из параметров, составляющих скилл бота? Всю эту ювелирную работу вам поможет провести Botmanager новой версии. Совсем небольшая (600 кб) программа обладает нагляд-

ным и простым в освоении интерфейсом и широчайшими возможностями для "тюнинга" ботов.

Коллекция Клиффи Би

Непревзойденный мастер дизайна Клиффи Би, как всегда, радует нас обзорами лучших авторских работ на сайте CliffyB's Ownage. Ну, а мы продолжаем выкладывать фаворитов на компакт.

**Warcraft III:
Reign of Chaos
Реплеи**

Подборка реплеев, наглядно иллюстрирующая базовые принципы тактического управления, которые мы продолжаем излагать в руководстве. Читайте, смотрите, учитесь.

**Киберспорт
Демки**

IGL Winter LAN, прошедший в Америке в начале февраля, порадовал тамошних геймеров острой интригой и интересными боями, ну а нас — зрелищными демками. К сожалению, игроки настолько обленились, что не потрудились записать "для истории" даже важнейшие матчи, однако титаническими усилиями все же удалось найти демки самых интересных, финальных игр в номинациях Quake 3 и Unreal Tournament 2003. Встречайте — финальное противостояние между *69|Daler и D|S.cha0ticz, а также заключительная схватка матча xs|Pain vs Infinite.

Заглянув в раздел "Киберспорт", вы можете прочитать новость об украинских отборочных турнира "Золотая мышь", которые оказались на удивление представительными, собрав сильнейших игроков со всей республики. Что ж, пришло время оценить, достойно ли наши соседи подготовились к московскому финалу. В вашем распоряжении лучшие демки финальных игр соревнований по Counter-Strike и Quake 3. Смотрите, делайте выводы, готовьтесь — совсем скоро мы увидим этих игроков в Москве.

КЛУБЫ РОССИИ

На компакт вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделе "Инфоблок".

ПО ЖУРНАЛУ

*Составители: Алексей Кравчун,
Олег Полянский, Федор Усаков,
Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер*

**Rulezz&Suxx
Галерея**

Хит нынешней Выставки Веселых Картинок — это, конечно же, Splinter Cell. Кадры как будто нарезаны из современного шпионского боевика. Вид. На. Агента. Со. Стороны. Направленный в чью-то голову ствол с навинченным на него глушителем. Пуля в чьей-то голове. Огонь за спиной. Темнота впереди. Между ними — фигура Сэма Фишера. Прислушайтесь к тихому хрусту шейных позвонков неосмотрительной охраны. Посмотрите врагу в лицо через прибор ночного видения. Враг вас не заменяет. И в этом — его ошибка.



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, воина или торговца приведи свой народ к миру и процветанию

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



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

поразишься реалистичности 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

Повышенный и не вполне здоровый интерес наверняка вызовут фотоснимки из Unreal 2. Все слышали, что Акелла промахнулся? Теперь увидите, как он это сделал.

Да: и ни в коем случае не смотрите на скриншоты из Master of Orion 3! Вмиг поседеете от испуга.

Даты выхода отечественных локализаций

Как обычно, на нашем компакт — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций. Как обычно, в формате Microsoft Excel.

Железный цех

Для вящего удобства начинающих паяльщико-лудильщиков, заинтересовавшихся под рубрикой "Сделай сам", на компакт выкладывается предыдущая статья цикла — "Основы домашнего железозаделания. Уровень 1", а также ответы на типичные вопросы, могущие возникнуть в процессе овладения волшебным паяльником. Как и все статейные материалы, размещается в разделе "ИнфоБлок".

Игрострой/Вскрытие

Статья "Скульпторы игрового действия"

1. Microsoft .NET Framework Package — пакет библиотек, необходимых для запуска ряда программ, входящих в состав Battlefield 1942 Unofficial SDK.

2. Battlefield 1942 Unofficial SDK — набор инструментов для создания модификаций к игре.

3. RAD Video Tools — пакет утилит для просмотра видеоряда из bik-файлов.

4. MilkShape 3D — мощнейший редактор 3D-объектов. Подробно о том, что собой представляет программа и как в ней работать, читайте в статье "Третье измерение виртуальности".

5. В "ИнфоБлоке": статья "Третье измерение виртуальности", опубликованная во втором номере "Игромании" за 2002 год. Посвящена работе в редакторе 3D-моделей MilkShape 3D.

Статья "Дар рожденному летать"

Статья "Сам себе гном: Основы варения бюргерского пива из хомячков", опубликованная в седьмом номере "Игромании" за 2002 год. В материале подробно разобраны методы работы со скриптами. Вы найдете статью в "ИнфоБлоке".

Статья "Локализация игр на дому 3"

1. ExeScore — программа специально создана для редактирования исполняемых файлов (exe, dll, ocx, vcl).

2. Шрифты для NoLF2 — набор шрифтов, поддерживающих русскую раскладку клавиатуры для игры NoLF2.

3. Lithrez — программа предназначена для распаковки gez-архивов из игр на движке LithTech, таких как NoLF 1-2, Blood 2, Shogo и прочие.

4. Softy — программа для создания или изменения шрифтов, как TTF, так и FON-форматов. В отличие от более мощных собратьев (FontLab), очень проста в использовании, занимает мало места и условно бесплатна.

Игрострой/Мастерская

Статья "Героический квестострой"

Скрипты-примеры — скрипты, иллюстрирующие статью.

Статья "Нереальное редактирование 2003"

Уровень-пример от автора статьи.

Статья "Феерия красок"

1. Gmax — бесплатная облегченная версия 3D Max — утилита Gmax. В программе реализованы все основные функции полного пакета, обрезаны лишь "тонкие" функции.

2. Статья "Трехмерное ателье", опубликованная в пятом номере "Игромании" за 2002 год. В материале подробно рассказано об основах работы в графическом пакете 3D Max.

Статья "Игровые редакторы"

1. Статья "Охотники из синей бездны" — подробное руководство по созданию одиночных карт и кампаний к играм Silent Hunter II и Destroy Command.

2. Редактор карт для Silent Hunter II и Destroy Command.

Игрострой/Самопал

Статья "Беспредел простоты: Основы игростроения на Flash" — первая статья из цикла, посвященного работе в Macromedia Flash MX, опубликованная в 12 номере "Игромании" за 2002 год. Вы найдете статью в "ИнфоБлоке".

Интернет

Статья "Мобильный интернет"

1. Deck-it previewer — один из лучших офлайн-превьюеров WAP-браузеров. Эмулирует изображение WAP-браузера на стилизованном мобильнике, позволяет просматривать как сетевые ресурсы, так и скачанные на винт WAP-странички.

2. DotWAP2 — один из лучших WML-редакторов.

Территория разлома

Статья "Кино на экране монитора"

BSPlayer, ZoomPlayer и Sasami Player — лучшие представители программ-проигрывателей видеофайлов.

Антихакер

Ключ к Kaspersky Anti-Hacker

На диске мартовского номера "Игромании" размещена полная версия мощнейшего брандмауэра от "Лаборатории Касперского" — Kaspersky Anti-Hacker. Однако у части пользователей возникли проблемы с установкой утилиты. "Виновником" этого явился ключ (key-файл), приложенный к утилите.

Сейчас мы поместили на CD более правильную версию ключа. Если у вас при установке Kaspersky Anti-Hacker возникли сложности, то вы можете разрешить их, используя его (ключ может быть активирован в ближайшие три месяца). Инструкции, как обычно, на компактe.

Почта "Мании"

Наша ежемесячная подборка читательских рассказов и стихов в этот раз просто феноменальна. Я бы даже сказал — феноменально интересна. Причем настолько, что нет никакой возможности описать ее обычными — будничными словами. И даже высокий стих тут бессилён. Потому и пытаюсь не буду — ибо вы все увидите сами, как только возьмете в руки наш компакт-диск, запасетесь недельной нормой продуктов и заглянете в раздел "ИнфоБлок".

Также не премину добавить, что в этом номере, в качестве иллюстрации к рассказу "Орк позорный", вы опять имеете замечательную возможность посмотреть новые рисунки АН-ТОНА БОРЗОВА — нашего, как вы, наверное,

помните, молодого и бесспорно талантливого художника. Просим любить и жаловать.

Вне компьютера Блок от "Ролемансера"



"Ролемансер" (www.rolemanser.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.

ФАЙЛЫ

1. EverQuest RPG — спецподборка к статье в журнале. Лист персонажа, монстры и 2 приложения для d20 system.

2. MechWarrior — спецподборка к статье в журнале. Правила и FAQ.

3. Warhammer Fantasy: два сценария.

4. LoR TCG: правила и спойлер пятого сета.

СТАТЬИ

1. Обзоры коллекционных карточных игр от И. и К. Горбуновых, продолжающие материал в журнале. Поскольку в этом номере цикл статей завершается, на компактe мы публикуем также ВСЕ статьи Горбуновых по данной теме, которые были в предыдущих номерах. Кто не читал — сможет восполнить пробел.

2. Информация о клубе "Лабиринт".

MAGIC: THE GATHERING

Набор деклистов и обновления правил. А также программа Magic: Suitcase, для которой появилось долгожданное обновление (см. в "Софтверном наборе").

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Геймер

Скринмания

Разразился громopodobный финал величайшего народно-революционного конкурса, именуемого "СКРИНМАНИЯ".

Мы долго и тщательно отбирали те работы, которые вы сможете увидеть на компактe. Мы отсеивали недостаточно интересные, и мы убрали те, которые дублировались. Мы оставили самый минимум... только то, что **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НУЖНО ВИДЕТЬ!**

Скринтурс №04. Апрель

Девять картинок из девяти крутейших игр последнего времени. Отгадать проще простого! Верно? Ну, попробуйте... А призом за ваши старания и знания, если повезет, станет игрушка "Солдаты Анархии" от компании "Руссобит-М"!



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Илья "Orange" Викторov

ГВОЗДЬ НОМЕРА Ulead Photo Explorer

Photo Explorer 6.0 — суперфункциональный просмотрщик медиа-файлов. Достойная альтернатива распространенной, но небесплатной ACDSsee. Умеет открывать абсолютно все графиче-

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
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
ГЕНЕР (game)land

Vz. Lab.
www.vzlab.ru

Бука
WWW.BUKA.RU

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

ций вроде таймера или автоматического снятия скриншотов.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

*** ZXMac**

Ностальгирующим по "Спектруму", "Микроше" и компании — эмулятор ZX Spectrum, позволяющий в полной мере насладиться возможностями легендарного компьютера. Можно поиграть в несколько старых игрушек, воспользоваться калькулятором или написать пару программ на старом добром Бейсике (компилятор и дебаггер в комплекте). Для полноты ощущений рекомендуется подключить свой Athlon 2.9 GHz к телевизору.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

**ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ
Антивирус Касперского**

Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского выпускает специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Подробности на CD.

*** CheMax 2.3 и CheMax RUS**

Самая новая версия самой лучшей базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 2.3 включено более 4260 пунктов, плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется последняя русская версия этой великолепной программы.

*** Dirty Little Helper**

В обязательном порядке мы выкладываем на диск последний модуль от 7 февраля сего года, в который включено 234 пункта, и, конечно же, саму программу. Напомним, что Dirty Little Helper — это гигантская и постоянно обновляемая читерская база данных.

*** Magic Suitcase**

Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании.

Из нового: Помимо самой программы, публикуется последнее обновление, включающее новый сеттинг Legions, некоторые ранее отсутствовавшие картинки и, до кучи, самые последние цены.

*** Magic Trainer Creator**

Утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых их как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДеКс".

*** DivX 5.0.3 и WinRar версии 3.11**

Как обычно, на компакт выкладывается видекодек DivX 5.0.3, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих

видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор WinRAR версии 3.11, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.

Более подробные описания всех программ, а также разъяснение некоторых терминов вы сможете прочесть на компакт-диске в разделе "Софтверный набор".



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

NVIDIA Detonator XP

Драйвера NVIDIA Detonator XP ver.43.00 для Windows 98/Me, Windows 2000 и Windows XP. Как всегда последняя и как всегда совсем не сертифицированная, по сути сырая, промежуточная бета-версия. Поддерживает самые свежие функции, реализованные в чипе GeForce FX, в том числе DirectX 9. Особой стабильностью не отличается, но в некоторых играх способна продемонстрировать небольшой прирост производительности.

Как и предыдущие версии в линейке Detonator XP, данный драйвер поддерживает все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией NVIDIA, начиная с RIVA TNT2/TNT2 Pro и заканчивая недавно анонсированным GeForce FX. Использовать на свой страх и риск.

MATROX

Последняя версия драйвера для карт семейства Matrox Millennium. Внутренний номер 5.88.061. Поддерживает операционные системы Windows 2000/XP, а работает со следующими видеоадаптерами:

- * Millennium G200
- * Mystique G200
- * MGA-G200
- * Millennium G400
- * Millennium G450
- * Millennium G550
- * Matrox G200 MMS
- * Matrox G200 MMS (модель с ТВ-тюнером)
- * Matrox G450 MMS

Чем интересна данная версия и чем она отличается, к примеру, от предыдущей, неизвестно. Тем не менее, рекомендуется к установке исключительно эксперимента ради.

AMD Athlon

Вы не поверите, но такие существуют драйвера для процессоров. Начиная с Windows XP, компания Microsoft начала применять новую — чрезвычайно оригинальную архитектуру взаимодействия системы с ЦПУ. Теперь возможности, реализуемые производителями в новых степпингах, автоматически получают поддержку ОС.

Для всех пользователей процессоров компании AMD компания Microsoft выпустила компактный драйвер, добавляющий в операционку бесценное знание о следующих ЦПУ:

- * AMD Athlon K7 (Model 1)
- * AMD Athlon XP Palomino (Model 6)
- * AMD Duron Morgan (Model 7)
- * AMD Athlon XP Thoroughbred (Model 8)
- * AMD Athlon XP bar clay/tono (Model 10)

Более подробное описание драйверов и разбор различных моментов и тонкостей, с ними связанных, смотрите на компакт-диске.



**ВСЯКОЕ
РАЗНОЕ**

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".
2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.
3. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

То, что есть только на этом компакте

1. Статьи от портала "Ролемансер" по ККИ.
2. Читательские рассказы и стихотворения, а также рисунки, которые предоставлены для публикации их авторами, а притящены Геймером.
3. Статьи "Охотники из синей бездны", "Беспредел простоты: Основы игростроения на Flash", "Сам себе гном: Основы варения бургерского пива из хомячков" и "Основы домашнего железобетона. Уровень 1". Ранее публиковались в "Игромании".

**РАБОТА
С КОМПАКТОМ
НАПРЯМУЮ**

В директории \DRAFT на компакте в формате RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "Инфоблока".

Подробности о том, как работать с компактом напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на компакте находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик. ■

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска, а также "Игровой зоны": **ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).**

Программирование компакт-диска: **ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.**

Дизайн оболочки компакт-диска: **ИЛЬЯ 'J.V.' ГАЛИЕВ.**

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

ВЛЯПЫВАТЬ, вляпать, вляпнуть что во что влепить, вставить ляпком.
Вляпать глину в стену. Вляпать камень в глину.

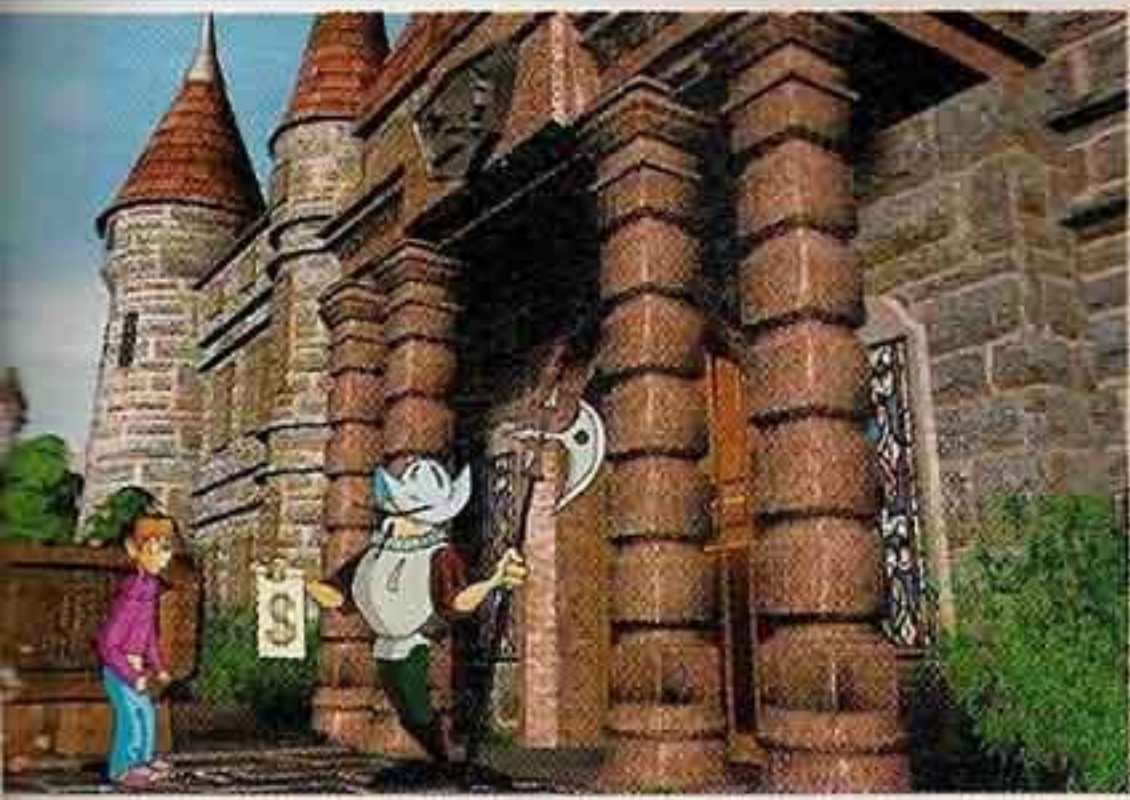
Словарь Даля."



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



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Line of Sight: Vietnam

Жанр:	Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	nFusion Interactive
Похожесть:	Deadly Dozen
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года
Системные требования:	CPU 550MHz(900MHz), 128(256)Mb, 16(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



nFusion Interactive с удивительным постоянством производит на свет игры, так или иначе связанные с военной тематикой. Первые два проекта — *Deadly Dozen* и ее идеологический наследник *Deadly Dozen 2: Pacific Theater* — были посвящены Второй мировой. На этот раз разработчики не стали долго раздумывать и, продвинувшись чуть дальше по линии времени, остановились на войне во Вьетнаме.

Помимо привязанности к военной теме, nFusion успела также прославиться как почетный производитель бюджетных экшенов. Не станет исключением из общего правила и их новый проект *Line of Sight: Vietnam*. В игре нам отводится почетная роль разведчика передовых вражеских позиций, эдакого хитрого Рэмбо, предпочитающего складному пулемету снайперскую винтовку. В миссиях, коих ожидается ровно двенадцать, ни в коем случае не ставится целью неременная аннигиляция всего живого в радиусе десяти километров.



Каждое конкретное задание имеет свою, вполне конкретную цель: убить, взорвать или саботировать. Тут уж, простите за аналогию, вместо брутального месива развернется натуральный *Hitman*.

Технические подробности безрадостны: все тот же "проверенный временем" неказистый движок от *Deadly Dozen 2*, все те же неизменные сетевые режимы и все та же неизменная цена в тридцать долларов и сколько-то там центов (не в России, разумеется). Бюджетники, что с них возьмешь.

Man of Valor: Vietnam

Жанр:	Action
Издатель:	Vivendi
Разработчик:	2015
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей



А вот пример обратного выбора направлений. Несмотря на вопиющую схожесть названий, *Man of Valor* — вовсе не родственник "бюджетному Вьетнаму" *Line of Sight*. Чувствуете магию названия? *Man of Valor* почти идеально рифмуется с *Medal of Honor*!

Впрочем, оно и неудивительно: родители-то те же. Разработческая контора 2015, авторы венценосного *Medal of Honor: Allied Assault*, продолжают сеять разумное-доброе-вечное, ничуть не отступая от фирменного амплуа. Нас снова ожидают интерактивные кинозарисовки с фронта, но на этот раз вьетнамского. На дворе — конец шестидесятых. Некий управляемый нами безымянный герой забрасывается в самое пекло азиатской бойни.



По словам разработчиков, они перепотрошили целую гору различных документов и исторических материалов в попытке достичь максимально возможного реализма. Оружие, солдатская униформа, выцарапанные фамилии на мятых флягах и даже боевая раскраска широкополых шляп вьетнамских повстанцев выполнены со всей возможной "исторической ответственностью". Не забыта и уникальная "киношная" составляющая проекта. Если *Allied Assault* злые языки окрестили эдаким интерактивным "Рядовым Райаном", то *Vietnam* будет скорее "Апокалипсисом сегодня". Нас ожидает все та же экскурсия по основным местам боевой славы американских джи-ай. Планируется взятие военных баз в глубоких джунглях, налеты на окопавшихся деревенских партизан, массовые расстрелы сплавляющихся по реке джонок и неременные вертолетные атаки под аккомпанемент "Полета валькирий" Вагнера.

Одним из немаловажных элементов геймплея будет специально созданная для улады наших очей иллюзия массовости действия. Возрастет в разы количество интерактивных персонажей вроде того колоритного капитана с Омаха Бич из *Allied Assault*. Практически в каждой миссии вас обязательно будет сопровождать десяток-другой статистов, изображаю-

ских боевых товарищей. Тот же "массовый подход" характерен и для кровавых вьетнамцев: ужасные крики в лесных чащах, видимость слаженных боевых действий и неременная пиротехническая бутофория. Все эти колоссальные трудовые затраты вкладываются в поддержание одной-единственной вещи — "настоящей" военной атмосферы игры. Знамя зрелищных военных экшенов все еще в самых надежных руках. Нам остается, как в кинотеатре, отвалиться на спинку кресла и, затаив дыхание, ждать подробностей.

No Man's Land

Жанр:	Стратегия
Издатель:	CDV
Разработчик:	Related Designs
Похожесть:	Age of Mythology, Завоевание Америки
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года
Системные требования:	CPU 800MHz(1.2GHz), 128(256)Mb, 32(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



Казалось бы, по теме индейцев, пионеров, гражданских войн и колонизации Нового Света не прошел только ленивый или уж совсем молодой разработчик. Тем не менее романтика покорения Нового Света продолжает волновать авторские умы. Вот, к примеру, немцы из Related Designs собираются повторить успех украинского "Завоевания Америки" и в самом ближайшем времени обрадовать нас очень близкой по духу стратегией в реальном времени.

Действительно, No Man's Land очень сильно смахивает на "Казак". Но если присмотреться внимательнее, то вырисовываются некоторые аналогии с незабвенной Age of Mythology. Это будет самая обширная историческая стратегия со времен Empire Earth. Однако, в отличие от разработчиков последнего, Related Designs решили особенно не мудрствовать с технической замороченностью геймплея и попросту разделить игру на три массивные кампании с новыми расами, строениями и типами войск в каждой.

Первая кампания происходит в XVI веке и посвящена скандальному въезду белого человека на новую землю. Испанцам, только-только высадившимся на берегу незнакомого континента, придется не покладая рук возводить города и поселки, отстреливать то и дело набегающих из лесных чащ индейцев и неустанно воевать на море с английскими пиратами. Вторая кампания куда интереснее — эдакая своеобразная месть краснокожих бледнолицым. Разрозненные индейские племена, объединившись под знаменем освободительного движения, нанесут ответный удар. Впрочем, рано или поздно пернатые все равно несдобровать. В третьей кампании мы наконец-то перейдем на сторону кровавых английских поселенцев. А дальше по накатанной дорожке: в первую очередь избавимся от испанцев, во вторую сошлем всех, от команчей до ирокезов, в уютные резервации и в третью — организуем небезызвестное чаепитие в г. Бостон и провозгласим независимость.

Геймплей No Man's Land выполнен в традиционном стиле. Все та же система "построй базу и войска" и все тот же тип управления "выбери всех рамкой и набрось вон на того супостата". Впрочем, разработчики не чурются и разнообразных лирических отклонений вроде строительства же-



Позвольте представиться! Меня зовут Тони, Тони Крутони! Я частный детектив с большим, так сказать, стажем. Меня очень любят и ценят в моем агентстве "Волен-Уволен", поэтому я, несомненно, ценный сотрудник. Да-да, мне так и сказали: "Мистер Крутони, Вы нам слишком дорого обходитесь!"

Конечно, хвалить себя нехорошо, но могу без ложной скромности заявить: мною были разработаны и успешно проведены многие известные операции. Два разрушенных сарая и одна бензоколонка не в счет. Например, задержание вандалов, надругавшихся над старым чайником миссис Ллойд, хотя она сама потом призналась, что просто выкинула его. Или фантастическое по сложности дело об участии снежного человека в управлении айсбергом, повлекшее за собой гибель "Титаника".

А сейчас мне досталось настоящее, серьезное дело. Я называю его "Дело о похитителе конфет". По моим данным, здесь не обошлось без инопланетян и правительственного заговора! Так-то! Впрочем, мне пора. Да, мой день рождения 11 сентября. Обожаю подарки!

А еще про меня ходит масса анекдотов! Да, не каждый может при жизни похвастаться такой популярностью. Вот что бывает, когда европейские разработчики власть наигрались в классические квесты и вусмерть наелись голливуда.

Стихи в переводе А. Ахматовой, Б. Пастернака, С. Маршака и В. Топорова.



Классический
КВЕСТ

Иронический
ДЕТЕКТИВ

DVD короб
ПРИ
ЮМОРА
ПРИКОЛОВ

www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков с бесплатной доставкой по Москве и России:
(095) 931-92-69. info@mediahouse.ru



лезных дорог или задуманных "в полном соответствии с историческими реалиями" морских баталий. Выглядеть должно красиво. И, опять же, про индейцев. Иногда этого более чем достаточно для успеха.

Panzers

Жанр:	Стратегия
Издатель:	CDV
Разработчик:	Stormregion
Похожесть:	S.W.I.N.E.
Дата выхода:	Осень-зима 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



Идеологи С.В.И.Н.ского фашизма из Stormregion решили подарить вторую жизнь движку своей забавной стратегии. Тут подклеили, там подкрасили, содрали уши, заткнули пятаки — и получилась совсем уже другая игра, посвященная изрытым полям сражений Второй мировой. "Тигры", Т-34, "Панцершреки", рядовые-райаны, ППШ и неперемный "хэндехох".

В Panzers мы будем представлены одинокой фигуркой офицера, под началом которого находится небольшое подразделение (или несколько подразделений). Жизнь этой героической фигурки бесценна (а смерть приводит к мгновенному и полному гамOVERу), непосредственная же близость к отряду необходима солдатам для роста их боевых навыков. Постепенно набирая боевой опыт, наши люди обретут новые умения и повысят мастерство во владении разными видами оружия и техники. Можно захватить даже вражеский танк, если выкурить экипаж и найти толкового механика.

Как и в S.W.I.N.E., огромное влияние на боеспособность армии оказывает ее материальное обеспечение. По пятам за вашим отрядом будут следовать груженные патронами, бинтами и тушенкой "вьючные" солдаты. От степени сытости солдат зависит их мораль, так что не удивляйтесь, если "вдруг в чистом поле из-за угла выкатит танк" и ваши недокормленные рейнджеры в панике разбегутся по чердакам. Зато пара опытных и отлично экипированных (а также сытых) парней грамотным ударом с тыла может обратить в бегство целый взвод вражеских салаг.

Планируется целая куча разновидностей войск: типичный набор танков ("Тигр", "Пантера", "Шерман", KV-2, "Черчилль" и так далее), несколько видов артиллерии, самоходные орудия, полугусеничные бронетранспортеры, грузовики, джипы, мотоциклы и целый выводок разномастной пехоты — от снайперов до огнеметчиков. В качестве "внешней помощи" ожидается активная поддержка силами корабельной артиллерии, стратегических и пикирующих бомбардировщиков.

Планируется три кампании: за Германию, союзников и СССР. В первой войска Рейха под нашим командованием оккупируют Францию, Польшу, Балканы и вторгаются в Страну Советов. Вторая кампания начинается с высадки объединенной армии союзников в Нормандии. Нам предстоит управлять отрядами американских парашютистов и выводить из строя оборонительные сооружения Атлантического вала, как это изначально и предполагалось союзным командованием. Ну и в последней кампании нас ожидают бои в Сталинграде, освобождение Восточной Европы, красный демарш и грандиозная битва в Берлине.



Как и ее технологический предок, Panzers полностью трехмерна — от юнитов до окружающих урбанистических пейзажей. Разработчики не просто стараются сохранить качество графического исполнения S.W.I.N.E., но и развить использование ролевых элементов, а также придать войне историческую достоверность. Вполне возможно, что замена кролико-свиной клоунады на серьезную "войнушку" поможет разработчикам увидеть имя своей компании на верхних строках хит-парадов.

Restricted Area

Жанр:	RPG
Издатель:	Нет
Разработчик:	Master Creating
Похожесть:	Fallout, "Код доступа: РАИ"
Дата выхода:	Конец 2003 год
Системные требования:	Не определены
Мультиплеер:	Нет



Если вы думаете, что "синдром нового Fallout" — нечто сродни кори или свинке, поражающей молодых да ранних разработчиков, то... вы, безусловно, правы. Уж на что немчуры крепкий народ,

но и их не минула страшная зараза. Прописанная в Гамбурге производственная контора Master Creating вовсю корпит над очередным шедевром, где мрачное будущее человечества показано в классической изометрии.

Впрочем, если на миг позабыть про Fallout, то Restricted Area покажется куда ближе отечественному "Коду доступа: РАИ" со всеми его нанотехнологиями, неоновым киберпанком и четкой системой разделения труда. Четыре героя, выходящие на тропу войны против очередной "захватившей мир мегакорпорации"; четыре варианта прохождения одной и той же игры. Вы вольны стать наемником, избрать карьеру женщины-хакера, играть за специалиста по восточным единоборствам или за опытного телепата.

Выбор профессии с самого начала определит дальнейший ход игры. Наемник, не интересуясь высокими технологиями, попросту рвется вперед, разрывая недругов огнем штурмовых винтовок, лазерных и плазменных орудий и прочих транслюкаторов. Хакерша, не сморкнувшись, ломает самую сложную защиту, совершенствует персонального робота-телохранителя, путешествует по местному "киберпространству", выводит из строя целые боевые комплексы, но погибает от первого же удара пудовых кулачиц местного спецназа. Мужчина восточный, предпочитающий мощной пушке изогнутую катану, больше тяготеет к ближнему бою и "шпионским" хитростям бесшумных ниндзя. Ну, а дама с непомерно развитыми мозгами, владеющая искусством прикладного телекинеза, больше всего на свете любит сражаться чужими силами, "гипнотизируя" противников и временно переманивая их на свою сторону. Каждый из доступных персонажей обладает типичным для подобных игр набором шести личных параметров вроде "силы", "ловкости" и "интеллекта", а также персональными умениями количеством до тридцати.

Что же касается прочих элементов игры, то — в меру занятно, но без изысков. Четыре типа врагов, включая полицейских роботов и радиационных мутантов, несколько разновидностей оружия, тридцать уникальных NPC и бесчисленное число повышающих личные параметры кибернетических имплантов. Restricted Area — самая что ни на есть "камерная" изометрическая RPG про героев, киборгов и далекое будущее. Как раз такая игра, какую ждет пара-другая миллионов поклонников жанра во всем мире.



DELTA FORCE® ОПЕРАЦИЯ СПЕЦНАЗ



NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,
МУЖИКИ!

 snowball.ru™
технология творчества



Schwarzenberg

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Нет
Разработчик:	Radon Labs
Похожесть:	Thief
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей



Весна 1945 года. Последние месяцы жизни фашистской Германии... Знакомое начало? Так вот, выходцы из восточного Берлина, с той самой стороны Германии, где в далекие советские времена еще смотрели "Семнадцать мгновений

весны" и "Ставка больше, чем жизнь", настолько пропитались эстетикой развала империи Третьего рейха, что, едва закончив свой дебютный проект, немедленно принялись за тематический экшен. Что, спрашиваете, за дебютный проект такой? Да так, безделица, всего лишь самая необычная игра ушедшего года — **Project Nomads**, стратегия про заоблачный мир и авиасимулятор о летающих поэтах...

Новый проект горячо нами любимых немцев из **Radon Labs** под кодовым названием **Schwarzenberg** приближен к земле, а единственное, что роднит его с **Project Nomads** — это потрясающе красивые небеса, легкая предзакатная дымка над горизонтом и все тот же проверенный в боях и при этом остающийся совершенно бесплатным движок **Nebula Device**, о котором вы могли прочесть большую статью в рубрике "Самопал" в предыдущем номере "Игромании".

Действие новой игры, очевидно, происходит во время шумных похорон самого зловещего европейского государства XX века. Красная Армия стремительно приближается к стенам Берлина, танки союзников, круша все на своем пути, надвигаются с Запада, как вдруг... Приказ немедленно прекратить наступление молнией поражает войска на одном из направлений Западного фронта. Поставить предохранители и отвести стволы орудий! Впереди запретная зона — городок Шварценберг. Приказ, как выясняется, поступает отнюдь не случайно: по слухам, в Шварценберге спасающиеся бегством фашистские вожди припрятали всю партийную казну заодно с чертежами секретных проектов вроде мифического "оружия возмездия" или "уберзольдатен". Танки союзников берут город в надежные "клещи", а для прояснения внутрь на парашюте проникает засланный казачок, то бишь — мы.

Разработчики всячески подчеркивают, что сюжет основан на вполне исторических событиях. К примеру, доподлинно известно, что в районе Шварценберга действительно проводились некоторые научные исследования и, в частности, были даже обнаружены спешно закрытые урановые рудники, где добывалось сырье для "немецкой атомной бомбы".

Что же касается самой игры, то на сегодняшний день известно, увы, немного. Геймплей будет замешан на обширной квестовой основе. Поиск доказательств, чтение секретных документов, беседы с доверенными людьми, охота за сопутствующими ситуации предметами и прочие характерные действия. С другой стороны, немаловажен и экшен-элемент, чем-то напоминающий небезызвестный **Thief**, приправленный наиболее вкусными элементами **Hitman**. Игра в прятки в тени, обман стражи, "тихое" оглушение неверных и многочисленные переодевания. Разработчики клят-

венно уверяют, что не собираются повторять печальный опыт **Project Nomads** и делить все приключение на пресловутые миссии. Мир Шварценберга будет огромным и, что немаловажно, цельным, как в любой уважающей себя ролевой игре.

Пока не известна даже предположительная дата релиза, и авторы вместо своих прямых обязанностей, вынуждены заниматься активным поиском издателя. Так что пожелаем талантливым детям берлинской стены удачи и постараемся держать вас в курсе событий.

White Fear

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Microids
Разработчик:	WideScreen Games
Издатель в России:	1С
Локализация:	Логрус
Похожесть:	Zanzarah: The Hidden Portal, Rune
Дата выхода:	Весна-лето 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть



Игры вроде **White Fear** регулярно падают на наши полки и стеллажи и помогают перезимовать долгие перерывы между хитами. Внизу экран одиноко маячит затылок главгероя, зачищающего бесконечные коридоры и подземелья от истошно ревущих статистов-монстров, а где-то впереди открывается бесконечное поле из нерешенных головоломок. Со всех остальных сторон экрана яркими протуберанцами психоделической магии напирает бесконечное фэнтези. Типичная "трехмерная бродилка", но нетипичным изюмом.

Сюжет базируется на, скажем так, оригинальной трактовке скандинавских, гималайских и кельтских мифов и прочих преданий северных народов поданных в современном фэнтези-стиле. Некий молодой и, разумеется, добрый шаман по имени Айру мечтает спасти свою захудалую деревеньку от нагло злобствующей колдуньи по имени... хм... Сукко. Но чтобы извести со света эту распоясавшуюся С. (лучше без падежей, просто С.), Айру должен отправиться в горы и при помощи своего таланта кудесника, смекалки и простого шаманского посоха пробить дорогу к финальным титрам.

Хитрый сюжет может занести несчастного адепта добра куда угодно: мрачные пещеры под стометровой толщей ледника, жерло потухшего вулкана, тропические джунгли с попугаями и даже на Луну. Нет-нет, не на безжизненный спутник Земли, а ту самую типично мифологическую недоеденную варяжскими волчатами Луну, которая сидит верхом на серебряном ките.

По жанру **White Fear** — помесь экшена с видом от третьего лица и ролевой игры. Активные боевые действия с размахиванием тяжелым посохом и стрельбой файерболами, стандартные жанровые головоломки и прыжковая гимнастика а-ля **Tomb Raider** — все на месте. Ну а для тех, кому претит однообразие, разработчики предусмотрели три дополняющих друг друга режима игры. Переключаясь из одного в другой, вы получите доступ к различным способностям героя и, в зависимости от ситуации, сможете найти различные решения одних и тех же загадок. Конкретные подробности, увы, пока что не разглашаются.

Сейчас наверняка можно сказать только одно: успех **White Fear** полностью зависит от качества сращивания двух старейших жанров и удобства интерфейса — ибо в игре планируется великое множество чисто аркадных сражений. Если у дизайнеров получится именно то, что они обещают в своих интервью, то из **White Fear** выйдет вполне достойное развлечение. ■





paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ДЕНЬ ПОБЕДЫ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

УЖЕ В
ПРОДАЖЕ



В ПРОДАЖЕ
С ФЕВРАЛЯ

Black & White 2

**Когда-нибудь объявят войну,
и никто на нее не придет...**

Карл Сэндберг

Черное и белое. Инь и янь. Добро и зло. Штепсель и Тарапунька. Знаменитый симулятор хозяйственного бога Black & White поразил геймерское сообщество в самом сердце и разошелся в двух миллионах экземпляров. Идеальной игра не получилась — многие критиковали ее за баги, аморфный геймплей и нудноватые сценарии. Не торопясь оторвав Creature Isle, Питер Мулинье вместе с созданной по случаю Black & White Studios прислушался к критике и начал работу над ошибками.

Трепещите и внимайте — грядет Black & White 2. Помолимся, братие. Где там наш алтарь?

Если завтра война...

Как вы помните, в первой части Black & White вы играли роль бога первобытного народца, который питал вашу силу молитвами, но совершенно не мог о себе позаботиться. Приходилось сеять за лентяев зерно и рубить им дрова. Вы выращивали себе помощника-зверя на радость детворе, в многочисленных квестах искали пропавших овец и решали головоломки. Если вы думаете, что B&W2 будет выдержана в том же ключе, вы ошибаетесь. Время не стоит на месте, и одна секунда для бога, отдыхающего после трудов праведных "вне пространства", —

это века для жителей этого мира.

Вернувшись назад на ту же планету, вы обнаруживаете, что эволюция сделала свое черное дело, и народ растерял всю свою первобытную наивность и впечатлительность. "Золотой век" прошел, началось время сражений. Конкуренция между племенами вылилась в открытое военное противостояние, а затем — в типичные религиозные войны. Ничтоже сумняшеся, вы берете под свое божественное крыло избранный вами народ. Естественно, избранный народ не один такой — богов хватит на всех. Отныне вы — не пастух и не добрый дух джунглей. Бог стал генералом и принял командование. Равняйся! Смииирна!

"Но война — это темная сторона Силы", — воскликнет проницательный читатель. — "А как же выбор между добром и злом?". Выбор останется. Злые смогут создать огромные армии и вывести их в чистое поле на битву, не особо заботясь о тыле. Те, кому близки идеалы доброты, могут выбрать путь обороны, отстраивая красивый город добра.

Милые деревушки из первой части игры постепенно уходят в прошлое. На определенном этапе игры на их месте возникнут большие города, обнесенные уже не заборами, а прочными стенами.



▲ Корова оказалась не в том месте не в то время. Теперь играет в подушечку для иголок.

Жанр:	Стратегия, симулятор бога
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Black & White Studios
Похожесть:	Black & White, Populous
Дата выхода:	Предположительно 2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.bwgame.com



▲ Картинка — как в кино: вылитый штурм орками Хельмовой Пади. Обратите внимание на "честные" тени. Вы верите? Я сомневаюсь.

Ну, пробьешь ты головой стену...

В самом факте наличия оград нет ничего нового — плетеные заборчики стояли вокруг деревень и в первой части игры, но там они были только "для мебели". Их можно было, не колеблясь, пустить божественной рукой на дрова. В Black & White 2 стены вокруг городов станут одной из опор игровой концепции. Высокая ограда — не роскошь, а средство обороны: если под ваши стены подступили вражеские орды, то есть вероятность попросту отсидеться внутри.

Строятся стены по вашему проекту — вы просто рисуете на земле нужный вам контур, и строители тут же развивают бурную деятельность. Со временем обычный частокол растет в высоту и ширину, превращаясь в высокие каменные стены.

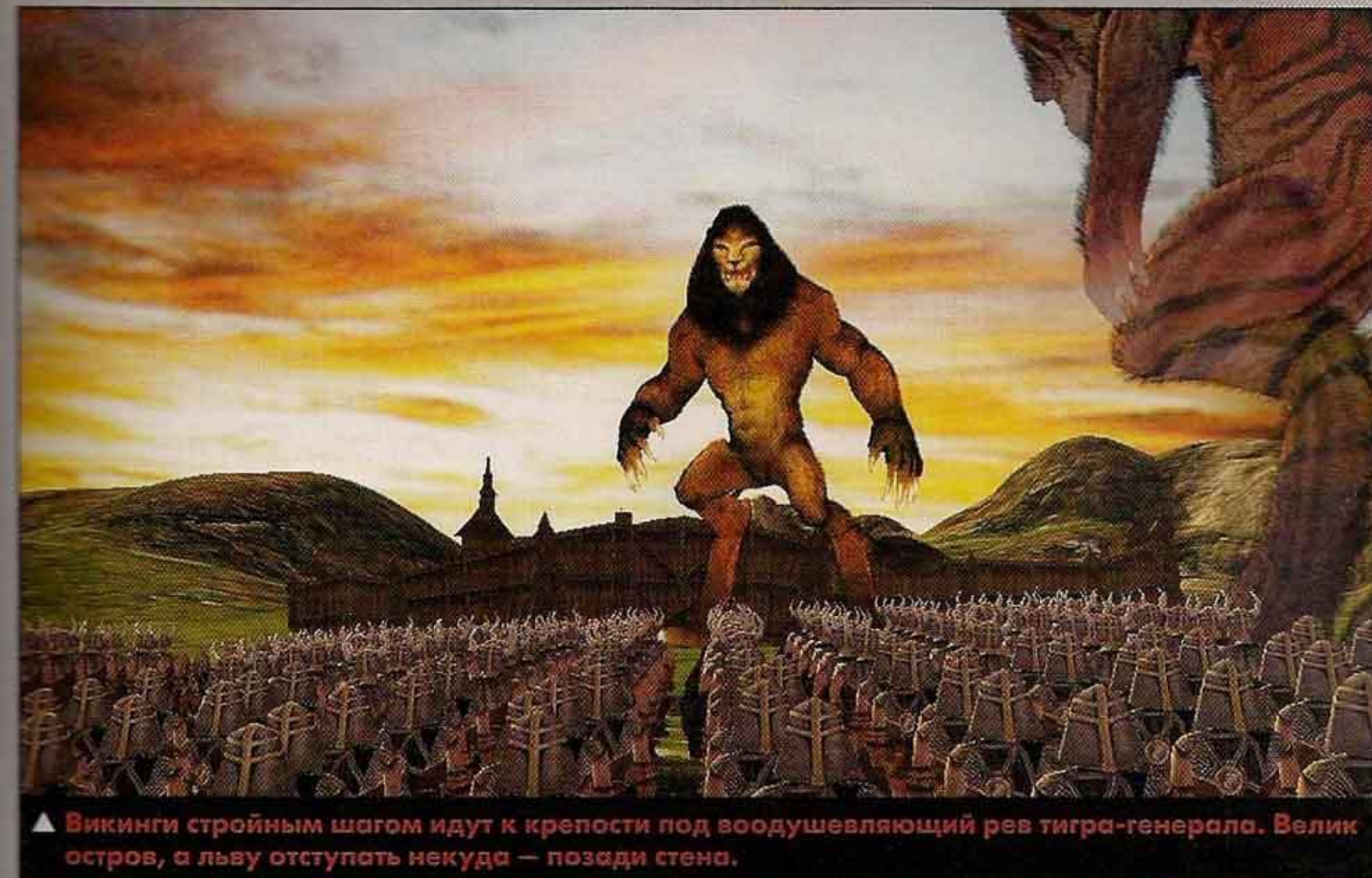
Почему обязательно высокие? Когда к вам придет злобная вражеская корова, через низкую стену она просто переступит — и устроит в городе полный бардак в самом плохом смысле этого слова. Через высокую стену так просто не проберешься. Ее еще разбить надо. А защитники города не дремлют, выстраиваются рядами у амбразур и, не говоря худого

слова, осыпают божественное животное стрелами. Одна стрела — как укус комара. Но когда их сотни... корове приходится несладко.

То ли дело — баран. Высокий прокачанный баран — сам себе таран: уставился на новые ворота, а потом взял да и забодол их, открывая дорогу подчиненной армии.

Тихо, бабка. На войне и поросенок — божий дар

Как уже можно было понять, волшебные существа в полном составе перейдут гуськом во вторую часть игры. Но если раньше их роль сводилась лишь к уходу за племенем, редким дракам с себе подобными и попыткам прославиться хорошими делами в чужих племенах — то теперь они примут командование и поведут в бой тысячные армии. Помимо способности воодушевлять толпу и громить стены, какой-нибудь тигр или козел вполне сможет управлять солдатами согласно своим представлениям о ситуации. Не вполне ясно, впрочем, каким образом все это будет работать, но сама идея "завести себе козля-полковника" впечатляет.



▲ **Викинги стройным шагом идут к крепости под воодушевляющий рев тигра-генерала. Велик остров, а льву отступить некуда — позади стена.**

Как и прежде, зверь может быть плохим, нейтральным или хорошим, и состояние его души отображается на экране. Но теперь это стало намного более заметно. В первой части игры нейтральный зверь приобретал характерные черты только после двух-трех эпизодов яростного воспитания, а здесь вам не придется долго возиться с черепахой, чтобы превратить ее в Злобную Черепаху-Убийцу или в

богоравную Обладательницу Радужного Панциря. Изменения в характере будут происходить очень быстро.

Настрой питомца на добро или зло скажется не только на его внешнем виде, но и на следах. Там, где прошел зверь-добряк, будут расти цветы и порхать бабочки. Тогда как Адская Скотина оставит за собой лишь мертвую отравленную землю — при желании можно будет превратить пол-острова в эдакое подобие Мордора.

Искусственный интеллект питомцев (и так весьма неплохой) усложняет еще больше, приближая их поведение к разумному. Пока трудно сказать, что изменится в поведении животного — многие идеи находятся пока в процессе додумывания. Дадут ли корове возможность летать, надевать броню или брать в руки гигантский меч?

Одно ясно точно — взаимодействие зверя с людьми станет более явным и "материальным". Это раньше животное было неприкосновенным, а теперь обстрел и рукопашная атака великана лилипутами — вполне обыденное явление. "Главное — завалить, а потом запинаем!", да.

И на вражьей земле мы врага разгромим

В мире Black & White появятся мечи, щиты, копья и луки. Люди, те самые коротышки, что дружно возносили вам молитвы в первой игре, теперь могут собираться в многотысячные полки, добывать руду(!), свободно выделяться рамочкой (вы только подумайте!) и отправляться на бой с врагом. Похоже, что разработчики хотят преуспеть в плане приближения симулятора бога к обычным стратегиям. Ну, бог им судья...

Молиться люди не перестанут, но теперь при определенных обстоятельствах они смогут построить вам храмик или часовенку, а тот круглый главный храм, что неизменно высился над островами в первой части игры, потеряет свое стратегическое значение.

Еще я надеюсь, что эту сладкую парочку — красного черта и бородача на облачке — тоже уберут, а то я за себя не отвечаю.

Если раньше действие каждой главы игры разворачивалось на одном

острове, то теперь область ваших стратегических интересов расширится до целых архипелагов, а то и континентов. У вашего народа появится возможность собираться всем племенем, строить ковчег и отправляться в морское плавание за счастьем для себя и несчастьем для других племен. Свесит ли при этом божественное животное ноги (копыта?) с ковчег или поплывет рядом — это науке неизвестно.

Море и погода будут играть во второй части большую роль. Если вы добрый и находитесь в территориальных водах злого бога (или наоборот), то поднимется буря, и население ковчег окажется в весьма трудном положении: играют волны, ветер свищет, а мачта гнется и скрипит. Если повезет, можно пойти на корм рыбам.

Впрочем, в такой воде и утонуть не стыдно — она уже заочно вошла в легенды. Главная из легенд такова: пришли журналисты к разработчикам B&W2, вопросы задают с подковырками, оттягиваются, в общем. А компьютерный экран рядом показывает спокойную водную гладь. Речь понемногу заходит о графике и о воде: это, мол, будет нечто незабываемое, шейдерный "Морровинд", дескать, отдыхает по полной программе. Журналисты заинтригованы: "Скажите, вот на экране показывают съемки реального моря — это нужно для лучшего сравнения с вашей водой? Покажите нам вашу воду скорее!" Мулинье хитро щурится: "А это она и есть". Журналисты выпадают в осадок, тела уносят за кулисы. Занавес.

Изображениями воды, правда, нас пока не балуют, поэтому приходится верить обещаниям на слово. Но и оставшаяся часть графики подрихтована так, что дай боже. Знаменитые по первой части "ноги-утоги" у людишек, наконец, приобрели нормальную форму. Судя по скринам, человечки обзавелись правильными тенями, а животные — шерстью; и это правильно, товарищи. Вот только какие компьютеры смогут вынести всю эту красоту? Впору начать роптать, но мы будем смиренны, ибо давно знаем: трудно быть богом. Трудно, но почетно.

Посему ждем, надеемся и верим. А вот с датой выхода, как обычно, проблемы. Не раз переносимая первая часть Black & White научила разработчиков помалкивать до поры до времени, и сведениями о точных сроках релиза нас, прямо скажем, не балуют. Будем надеяться, что это произойдет до следующего года. ■

Питер Мулинье кается публично

Во многих интервью, которые звезда индустрии дает по поводу Black & White 2, слышатся нотки раскаянья. Мулинье признает наличие серьезных проблем в первой части игры и говорит примерно следующее:

"Теперь я стараюсь выслушать как можно больше мнений разных людей, потому что иногда они говорят очень правильные вещи — особенно о первой B&W. Одни признаются игре в любви, другие опускают ее ниже плинтуса. Многие из них правы в своих претензиях, но пытаются создать что-то среднее между крайними пожеланиями — это тупик. Тогда мнения просто меняются местами. Тут надо проявить особую осторожность.

Определенно, в игре были проблемы — например, управление камерой, которое было абсолютно неправильным. Из-за этого многие так и не смогли "вжиться" в игру. Большой ошибкой было и то, что в третьей земле у игрока отбирали существо. Я думал, это будет классно — дать игроку понять, как он привязался к животине. Но вышло так, что многие из-за этого даже не закончили этот уровень."

Мулинье больше не программирует игру. Он говорит не без юмора: "Боюсь, большая часть багов в первой части была моей работой. Когда мы обсуждали, кто что на себя возьмет, то при словах 'А что мы дадим Мулинье?' коллеги замялись и с несчастным видом предложили: 'Может, дадим ему запрограммировать главное меню?'"



▲ **Зря, зря жители не построили каменные стены. Вы не успеете пять раз вдохнуть и выдохнуть, а медведь уже будет топтать этих русоволосых муравьишек.**

Будем ждать?

Из старого в Black & White останутся разве что зверюшки. Это будет совершенно другая игра — жесткая и воинственная. Мечи наголо!

Процент готовности:
55%

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

Enter the

MATRIX

На самом деле, эта история началась еще задолго до великого и ужасного нашествия "Матрицы" на кинотеатры. Некие братья Вачовски пригласили некоего мистера Дэйва Перри в офис и попросили сделать "игру по фильму, который скоро выйдет". Узнав, что это будет фильм о хакерах, компьютерах и перестрелках, Перри вежливо отказался... о чем впоследствии неоднократно жалел. После безусловного признания, многочисленных "Оскаров" и мирового рекорда в прокате Дэйва не пришлось долго просить — он пришел сам. И закипела работа.

У вас продается славянский шкаф?

Подобной конспирации наша многострадальная индустрия не видела еще никогда. Все знали, что будет Игра, все знали, что будет Матрица. И все знали, что разработка доверена "команде, которая ни разу не была мимо десятки", — отцам эксцентричного Червяка Джима (одного из немногих героев компьютерных игр, про которого снимали целые мультисериалы), авторам орденосного Messiah (игры, получившей рецензию из самого Ватикана), разработчиком "самого ураганного экшена за всю историю PC-игр" — MDK, и, наконец, создателям абсолютно безумного Sacrifice, заслужившего высший приз на трех игровых выставках подряд, — команде Shiny Entertainment. Увы, но и как в древнем эпосе о советских пожарных, больше, чем этот значок ПТО, о Matrix не знал никто ничего. До сегодняшнего дня.

Итак, встречайте, затаив дыхание: Enter the Matrix, продукт дружбы нашей индустрии с Голливудом, игра, произведенная на свет по сценарию все тех же продвинутых братьев и под их же бдительным контролем и созданная специально для того, чтобы проложить хрупкий сюжетный мостик между первой и второй частью фильма. Конечно, соблюдая светлые заветы игрового подполья, раскрывать полный сюжет никто не торопится, однако кое-какие просветы видны уже сейчас. Действие игры развивается в период после пришествия "пророка" (то-

го самого Андерсона-Нео в исполнении Киану Ривза) и до начала глобального противостояния с покорившими человечество машинами, назначенного, предположительно, на третий эпизод киноэпопеи. Группа бунтовщиков, вырвавшихся за пределы иллюзорного мира, условно называемого "Матрицей", продолжает свою тихую революцию и воюет с вездесущими "агентами" системы... Впрочем, если вы не смотрели фильм, вряд ли все вышеперечисленное хоть как-то сможет прояснить ситуацию. Поэтому оставим сюжет и остановимся на главном.

Повстанцы ведут борьбу из рубок "Логоса" — маленького, но чрезвычайно опасного корабля, бороздящего обширные просторы канализации мира победивших машин. "Логос" не идет ни в какое сравнение с киношным "Навохудоносором", так что союз действующих лиц получился несколько компактным — всего-то три члена экипажа и одна запасная каюта для приема несчастных гостей. Как и положено всем бойцам-повстанцам, наши герои имеют в запутанной революционной иерархии свои должности и подпольные клички. Первая и главная из всех — Ниобе, смелая женщина афроамериканской наружности, по совместительству капитан Логоса. Сами разработчики утверждают, что, по аналогии с оригинальным фильмом, Ниобе будет кем-то вроде местного Морфеуса: именно она задумывает и осуществляет руководство всеми тайными операциями, только по ее приказу члены экипажа подключаются к Матрице для под-

Жанр:	Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Shiny Entertainment
Похожесть:	Max Payne
Дата выхода:	Май 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	http://enterthematrixgame.com



▲ Точный удар прямо в солнечное сплетение. Призрак знает не только кунг-фу, но и анатомию.

рывных действий в тылу врага, и, наконец, только Ниобе имеет код связи с Центром, мистическим штабом освободительного движения.

Второй в экипаже (по званию, но не по значению) — Призрак, мастер кунг-фу и любитель пышных фейерверков. Лучший (а по сути, и единственный) боец Логоса, сопровождающий и оберегающий Ниобе во время опасных вылазок в иллюзорный мир Матрицы. Кроме того, Призрак по совместительству работает штатным стрелком, и в случае внезапной атаки на "Логос" моментально занимает место за станковым бортовым пулеметом. Ну и, наконец, последний член экипажа — Искра, типичный "оператор", совмещающий обязанности програм-

миста с трубопроводчиком, он сопровождает агентов в похождениях по Матрице, сидя за мониторами в центре управления. Искра координирует все наши действия в тылу врага, вовремя обеспечивает безопасный отход в виде случайно подвернувшейся телефонной трубки, ну и, конечно, по мере необходимости "подкачивает" в подкорку все необходимые боевые программы. Короче говоря, как и в любом серьезном деле, здесь властвует полное разделение труда.

Точная фокусировка

Что же до самой игры, то перед нами типичный экшен от третьего лица в духе захватывающих приклю-



▲ Все атрибуты истинного повстанца: строгий костюм, идеально белая рубашка, непроницаемые очки и — непременно — черный пистолет.



▲ Знаменитые прыжки по крышам небоскребов в действии. Обратите внимание на трогательные обломки таблички "Осторожно!".

чений некоего нью-йоркского полицейского по имени Макс (по фамилии Пэйн) одной холодной зимой. Впрочем, аналогия хоть и единственная, но крайне неудачная. На вопросы вроде "будет ли система *slow mo* в *Enter the Matrix* организована по образу и подобию *Max Payne*?" разработчики загадочно улыбаются: никакого образа — и уж тем более подобия. Оставьте игру с прыжками, ужимками и перекатами горячим финским парням из *Remedy*. В "Матрице" нет никакого *slow mo/bullet time*, в "Матрице" есть "focus". Если коротко, то его суть сводится к простому правилу: если *bullet time* всего лишь изменял время, то "focus" вполне способен одолеть... пространство.

Страшно сказать, но благодаря "фокусу" все упоминая боевые сцены из фильма будут воплощены в игре. "Замедление времени" — всего лишь один из самых примитивных трюков в арсенале наших героев (или, если хотите, игрока). Несколько типичных зарисовок: Ниобе вылетает в коридор, полный охраны, немедленно сработавший

рефлекс включает "замедленный режим", и смелая черная женщина уже исполняет пируэты своеобразного "танца Нео", пронизывая пространство и, повинувшись четким движениям мыши, пропуская летящие навстречу пули. А как насчет спринтерского бега по стенам? Один, только один щелчок — и гравитация моментально снижается до условного "чуть выше нуля", а подкованные армейские бутсы уже стучат по потолку, обсыпая совершенно ошалевших от такого поворота событий "матриксидов" белой пылью отстающей штукатурки. Или трюк под кодовым именем "мельница": зажав в стальных кулаках два стрекочущих "узи", перманентно переворачиваясь с ног на голову, шальным колесом крутятся вокруг толпы ничего не понимающей стражи, непрерывно обдавая недругов свинцовыми волнами ураганного огня. Ну и, наконец, высшим пилотажем считается на полной скорости ворваться в нестройные вражьи ряды, умелым апперкотом отбросить самого наглого противника, тут же в полете перехватить обороненный

им автомат и, кружась взбесившимся волчком, несколькими очередями скосить всех остальных. Танец с саблями, да и только!..

Я знаю кунг-фу

Контактные виды спорта идут совершенно отдельной строкой, и полное перечисление имен и фамилий консультантов-мастеров по кик-боксингу, айкидо, дзюдо, кунг-фу, джиу-джицу и прикладной камасутре может занять всю оставшуюся часть журнала. Впрочем, координацией постановщиков заведовал все тот же Йен Во-Пинг, ответственный за шикарные боевые сцены в оригинальном фильме, а также "Крадущемся тигре", "Ангелах Чарли" и десятке-другом шумных гонконгских боевиков. Если на секунду отвлечься от эстетического созерцания всей экзотики фигурного раздробления вражьи челюстей в лихих подскоках и посмотреть на цифры, то выяснится, что всего в *Enter the Matrix* оцифровано более тысячи различных приемов. Свистопляска ожидается почище всякого художественного кривляния другого сына Востока, трюкача и юмориста Джеки Чана: во время сражений герои смогут пользоваться любыми оказавшимися в зоне битвы подручными предметами, включая мусорные баки, складные табуретки и бамперы припаркованных на обочине автомобилей.

По поводу более привычных нам средств уничтожения разработчики до обидного лаконичны: "guns, lot of guns". Ну что возьмешь с этих фанатиков... Впрочем, в умелых руках этим злополучным "lot of guns" найдется тысяча и одно применение. Из простого штурмового автомата можно стрелять, им можно драться как дубинкой, его, наконец, можно просто бросить в озверелую физиономию наседающего противника — вселенское море возможностей.

Что же до других фирменных развлечений, то в полный комплект

с игрой входят два билета на гоночные аттракционы. Первый — типичная игра в "догонялки" с автомобильными погонями в духе полицейского боевика. Пока Ниобе сидит за рулем, Призрак отчаянно отстреливается из всей доступной бортовой артиллерии, а Искра играет роль своеобразного штурмана, то и дело выкидывая на экран карту уровня или давая полезные советы по навигации в условиях городских трущоб. Второй аттракцион заметно любопытнее — управляемые полеты "Логоса" по разветвленному подземным коммуникациям с попутным отстрелом попадающей по пути дичи и безумной навигацией в стиле какого-нибудь космического симулятора или, что куда ближе по духу, *Descent*.



Разработчики, до того партизански молчавшие целую вечность, как бы невзначай опрокинули дымящийся чан со свежими подробностями. Ситуация, которая сейчас сложилась вокруг игры, характеризуется не иначе как словом "ажиотаж". Впрочем, не будем поддаваться панике, а лучше начнем пристально отсчитывать секунды. Единственная информация, не нуждающаяся в подтверждении, — дата выхода проекта назначена на пятнадцатое мая сего года, аккуратно одновременно с международной премьерой второго фильма из трилогии братьев Вачовски *The Matrix: Reloaded*. И ни сутками позже! ■

Будем жгать?

Та самая игра по "Матрице". Все прочие комментарии излишни.

Процент готовности:
80%



▲ Внимание на правую часть экрана: волшебный "focus" работает примерно как "мана" в фэнтези-играх.

Söldner Secret Wars

Что за люди эти самые разработчики из Wings Simulation, не знаю, право... Мало им для счастья былых конфликтов, — им уже грядущие подавай. Да не простые, а, сами понимаете, вооруженные. Чтобы все стреляющее — стреляло. В этом суть, иначе неинтересно. Добро бы еще грезились им то будущее, до которого мы не доживем. Но не тут-то было! На дворе... ну, не на дворе, конечно, на мониторе — 2010 год. Каких-то семь лет всего и осталось. Как тут не призадуматься... Правда, войны обещаются не какие-нибудь, а секретные — Secret Wars. Типа, никто о них не узнает. Никогда (громкий всхлип).

Ты записался в полицейские? Мировые...

Сюжет игры прост как правда. Некие силы Мирового Порядка гнобят в различных труднодоступных уголках земного шара малосимпатичных нарушителей этого самого Порядка. Свежо, вот что я вам скажу. Свежо! Можно даже газет не читать... Едем дальше, и видим... побережье Берингова моря. Ибо первой части игры суждено, по замыслу разработчиков, развернуться именно в этой гостеприимной местности.



▲ В такие моменты выражение "как в танке" обретает зловещий смысл.

Относиться к подобному серьезно просто нельзя, посему вспомним, что в играх данного жанра сюжет погоды не делает, и успокоимся. Перейдем к водным процедурам.

Тем более, что воды вокруг — не мерено. Целый мировой океан. Ибо от победы к победе геймер будет перемещаться на боевом корабле, добросовестно замаскированном под торговое судно. По отношению к данному плавсредству разработчики применили возвышенный эпитет "unrestrained". Что я позволю себе перевести как "необузданный". Красиво, правда?

А ля герр комм а ля герр

Что до геймплея, то едва ли стоит здесь ожидать каких-либо разительных отличий от, скажем, Battlefield 1942. Первое, что вы увидите, загрузив ту или иную миссию, будет ваш собственный автомат, взятый наперевес, и загадочные дали ландшафта. Все точно так же, как в сотнях других игр "от первого лица". Дальше можете делать все, что заблагорассудится — прогуливаться, бегать, прыгать, стрелять (желательно не в своих), расшвыривать гранаты, а также занимать пустующую технику,

Жанр:	3D Action
Изготовитель:	JoWood Production
Разработчик:	Wings Simulation
Изготовитель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Panzer Elite, Battlefield 1942, Operation Flashpoint
Дата выхода:	Весна 2003 года
Системные требования:	CPU 733MHz, 128Mb, Riva TNT
Желательно:	CPU 1,2GHz, 256Mb, GeForce2 MX
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	http://soldner.jowood.com



▲ Человек вертолету — друг, соратник, комбат.

если роль простого пехотинца вам не по нутру. Естественно, вы не будете одиноки в скитаниях — примерно то же самое будут проделывать и ваши подчиненные. Не забывайте, — в игру вы вступаете командиром. Командовать соратниками предстоит с помощью нехитрого интерфейса, содержащего десяток-другой команд — "Рассредоточиться!", "Окопаться!". Или, например, "Ко мне!"...

Изюминка заключается в попытке авторов "врастать" в 3D Action качественную "симуляцию". Идея весьма здравая, да и выглядит вполне естественно для создателей Panzer Elite. Однако их уже немного опередили авторы Operation Flashpoint. Сейчас, до выхода Söldner, трудно сказать, какая из игр окажется ближе к цели. Известно лишь, что боевых единиц под вашим командованием в Söldner окажется больше — до 32 в

одиночной игре. В сетевой же нелегкий ратный труд с вами разделят аж 128 собратьев по оружию.

Разумеется, есть опасение, что 3D Action с полноценной системой управления каждым из основных родов войск может получиться несколько громоздким. В том смысле, что геймеру придется освоить клавиатуру не хуже, чем пианисту-виртуозу — рояль. Беглость пальцев и обширная память рекомендуются. Но, во-первых, легких путей мы не ищем. Во-вторых — гордое "не впервой". И потом — а кому на войне легко?..

У мене внутре... ракета!

Но все-таки, а что у хоббита в карманцах? Что таят в себе глубокие недра нашего "Необузданного"?

Бравые десантники, экипированные разнообразно и прихотливо,

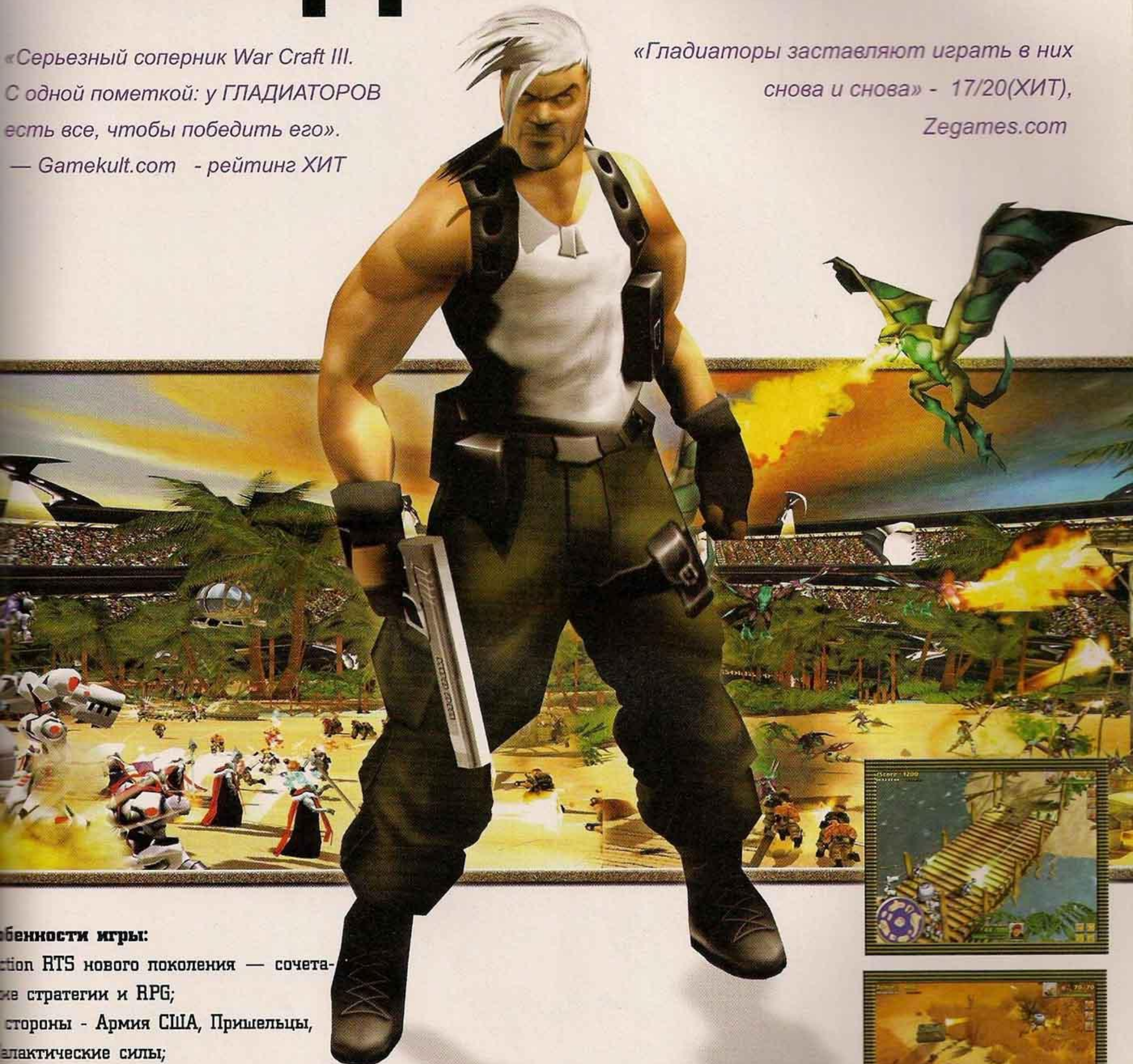
ГЛАДИАТОРЫ

«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:

action RTS нового поколения — сочета-

ние 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;

до 500 отрядов одновременно;

абсолютно интерактивный окружающий мир;

многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch,

capture the flag.





▲ Совершенно спилберговский кадр.

бронетранспортеры и легкие танки, самолеты вертикального взлета и даже тактическое ядерное оружие, — чего только нет в недрах! Американская, российская, китайская боевая техника ныне в едином строю — идиллия, да и только... Возьмем навскидку из списка первое, на чем хоть на секунду задержится взгляд. БТР-70 и БТР-90, танки Т-80 и Т-90, знаменитая "Тунгуска". Вертолеты — Ка-60 ("Касатка"), Ми-17, Ми-24, Ми-38. Самолеты — Ан-72/74, Су-37, Як-141... А ведь это лишь единичные примеры из области достижений только отечественного ВПК. Скажите, разве у вас в душе еще не зазвучала хоть какая-нибудь музыка, "Полет", к примеру, "валькирий"?

Не будет чувствовать себя обделенной и пехота. Более того: именно ей и предстоит, наконец, почувствовать, что такое настоящее раздолье. Судите сами. Пистолеты — НК Mark 23, QSZ-92 и, конечно же, старый добрый "Кольт". Пулеметы — М60 Е-3, MG3, FN P90, Heckler & Koch MP5SD5, Steyr TMP. Снайпе-

рские винтовки — СВ-98, Hecatell, Barrett М-82. Эй-богу, начинаю уже чувствовать себя продавцом в магазине стрелкового оружия... И наконец, вещи совсем серьезные — "Стингер", Panzerfaust 3. Не забыт и автомат Калашникова.

Total Assured Destruction

Разумеется, реалистичность боевого действия складывается из многих составляющих, — одним продвинутым управлением здесь не обойтись. Не всякое попадание означает полное и бесповоротное уничтожение цели — возможны, что называется, варианты. Так, пулевое ранение в руку, пусть даже тоекратное, никак не сопоставимо по последствиям с одним-единственным проникновением пули в голову. Пусть даже калибр этих пуль совпадает до десятого знака после запятой... Казалось бы, что может быть яснее? А ведь во многих играх встречаются подобного рода казусы. Но насчет Söldner мы можем особо не переживать. Это не та иг-

ра, в которой гарантировано просто уничтожение. Нет, товарищи геймеры! В ней гарантировано именно реалистичное уничтожение: будьте спокойны — приняв на грудь пару осколков, вы неминуемо вслед за этим получите все полагающиеся по ситуации ожоги. Ибо в игре просчитывается все — от самых грубых механических повреждений до самых что ни на есть утонченных термодинамических и кумулятивных эффектов.

И еще. Söldner — игра, где разрушению подвержено буквально все, что вы видите на экране. Включая ландшафт. Каким образом? А ядерное оружие у нас на что? То-то... Атомная бомба не роскошь, а средство передвижения... вражеских юнитов по воздуху куда-нибудь подальше. При этом местность обгорит и покоробится ровно настолько, насколько ей это и полагается, — ни на йоту больше. Воодушевляет, не правда ли? А на месте взрыва останется соответствующая случаю (и затраченным мегатоннам) воронка. Правда, не очень понятно, как войны с применением ядерного оружия могут остаться секретными более чем на пару часов, но это уже детали. В самом деле, не будем придирааться.

Жизнь замечательных гранат

Не будем. Лучше бросим отточенный варгеймами взгляд на список параметров, полагающихся каждому из представленных видов вооружения. Вот, к примеру, наш БТР-90. Максимальный/минимальный экипаж, размер по трем измерениям, вес, тип двигателя, максимальная/минимальная скорость на суше и в воде, осадка при погружении в воду, максимальная/минимальная броня, основное и дополнительное

вооружение, дальность стрельбы каждого вида вооружения... Уф-ф! Это примерно половина списка, дальше — тишина, изредка прерываемая довольным урчанием геймера. И, разумеется, все вышеперечисленные параметры никоим образом не декоративны, они реально используются в игре. Помилуйте, такого не было даже в Steel Panthers!

Ладно, это как-никак БТР, машина сложная, прихотливая. А что вы можете сказать, к примеру, о дымовой гранате М18? Казалось бы, здесь-то чего мудрить? Что может быть проще гранаты, да еще к тому же и дымовой? Все так. Но и на этой несчастной болванке висит параметров, что на отделении милиции — нераскрытых карманных краж. Во-первых, форма и размер. Во-вторых, вес "полезных ингредиентов". Которым, собственно говоря, и предстоит однажды весело задымиться. В-третьих, общий вес чудо-изделия. В-четвертых... пятых... шестых...

Графика в игре едва ли будет слишком отличаться от той, что была в Panzer Elite, — те же угловатость и некоторая нервозность прорисовки; скорее всего, это будет выглядеть хуже, чем Operation Flashpoint. Если взглянуть в немногочисленные скриншоты, то не все в порядке и с тонкостями перспективы, ну да это уже дело десятое. Касательно же звука, простите за невольный каламбур, разработчики пока ни единого звука не издали. Скорее всего, никаких особенных революций здесь не предвидится.



Никак не обещая сенсации, Söldner определенно прольет бальзам на души той категории геймеров, которой в экшене не хватало реализма и детализации. От смычки двух смежных жанров — экшена и симуляторов — выиграют, скорее всего, оба. При всей своей дотошности симуляторы зачастую бывают скучны, а экшены — неряшливы и лубочны. И хотя для окончательной оценки стоит, конечно, дождаться релиза, уже сейчас интуиция подсказывает мне, что в итоге мы с вами обзаведемся весьма добротной сделанной, хотя и несколько тяжеловесной игрой. ■



▲ Целая бронетанковая колонна — возможно, под вашим командованием.

Будем ждать?

Ожесточенные сражения ближайшего будущего. Самолеты вертикального взлета и атомное оружие — в вашем распоряжении. Ядерные взрывы коверкают ландшафт прямо у вас перед глазами. 3D Action, опасно балансирующий на грани симулятора.

Процент готовности:
80%

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА



- **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».



Тимур Хорев
teemon@igromania.ru

Worms 3

Серия Worms с ее бесконечными воплощениями и вариациями сейчас известна почти каждому. Команды уморительных червячков, старающихся уничтожить друг друга с помощью шутовского оружия, море веселья и отвязного черного юмора — вот чем Worms прихватили игроков за загривок уже много лет назад.

Червивая история

Не все, однако, знают, что родоначальником баллистических забав были вовсе не "Вормзы", а древняя игрушка Tank Wars, концепция которой воплотилась в серию Worms. Серия танковых сражений с осыпающейся после взрывов землей вскоре выродилась в игру Scorched Earth. В ней симпатичные и хрупкие танки уменьшились, обзавелись мощными щитами и превратились в этиких бронированных муравьев, страдающих застарелым манчкинизмом. Это уже было не так интересно, надо было что-то менять. И тут пришли наши червяки (тогда у них еще были носы). Пришли, чтобы остаться надолго.

Игра пришлась людям по вкусу, и вскоре последовали многочисленные продолжения, а потом — Worms 2. Собственно, на этом развитие серии практически остановилось. Воспоследовавшие Worms Armageddon и World Party лишь исправляли отдельные детали, не меняя общей картины (ну, если не считать высоких разрешений, пришедших с Armageddon). Общественность, за-

таив дыхание, ждала трехмерной инкарнации червячков — но со стороны Team 17 раздавалось только многозначительное молчание. Дошло уже до откровенной эксплуатации бренда (Worms Blast), а образовавшимся на месте предполагаемых трехмерных червей вакуумом ловко воспользовалась Infogrames, засунув туда "свинскую" трехмерную стратегию Hogs of War. Молчание становилось невыносимым, среди геймеров начался ропот.

И тут уста разработчиков развезлись. "Трехмерным червяком — быть", — молвили они.

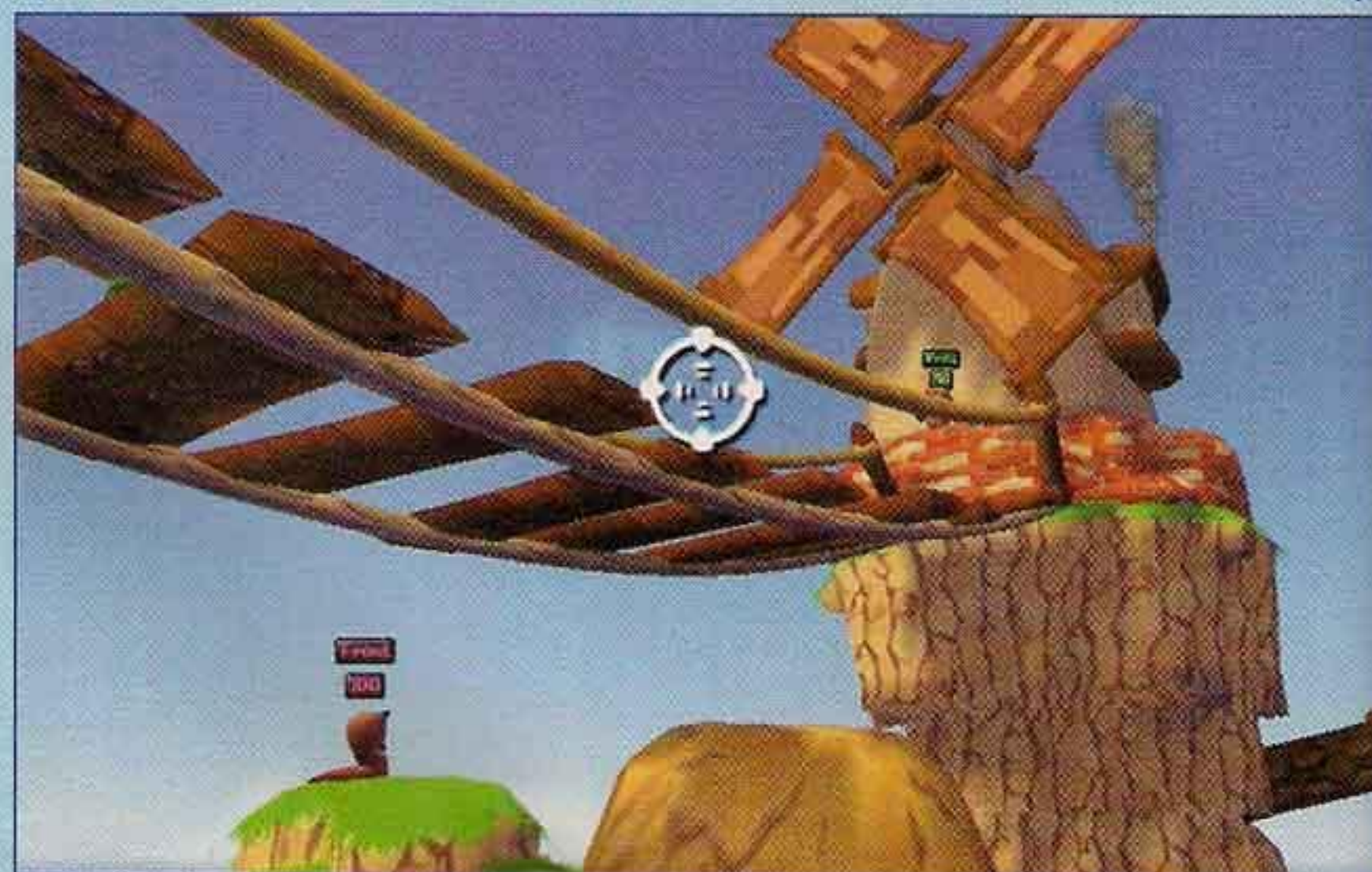
Червяк червяка убьет наверняка?

Смогут ли трехмерные Worms 3 полноценно заменить до сих пор популярных "плоских" червей? На стороне спрайтовых червячков — огромный опыт Team 17, сравнительная легкость реализации и геймплея — все же мыслить в двух измерениях куда легче, чем в трех. Но трехмерность — это закономерная эволюция почти всех игр, и от нее никуда не деться. Сравнительно корректное воплощение Worms в трех измерениях стало возможно только сейчас, но сама работа над третьей частью Worms (тогда ее планировалось назвать Worms 3D) началась очень давно.

Еще в середине девяностых прошлого века разработчики в кулуарах и курилках начали обсуж-



Жанр:	Походовая стратегия
Издатель:	Activision
Разработчик:	Team 17
Похожесть:	Worms 2, Hogs of War
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Hot-seat
Сайт игры:	www.worms3.com



▲ Тщательно подобранные текстуры и привычный вид главных (и единственных) героев призваны облегчить переход геймеров в трехмер.

дать идею создания такой игры. После анализа текущей ситуации с софтом и железом стало понятно, что полноценного переноса модели "червячков" в трехмерность не выдержат ни тогдашние компьютеры, ни приставки (не забудьте, что Worms широко известны и на приставках).

Как знать, может, эта безысходность и заставила Team 17 углубиться в бесконечное самоклонирование и деньговыжимательство. Ожились разработчики только с началом двадцать первого века, когда пришла эра GeForce и так называемых "современных" приставок вроде PlayStation 2 и Xbox.

Трехмерные Worms были расчелены, началось долгое и трудное восхождение. Был внимательно рассмотрен и оценен проект Hogs of War, который мог служить наглядной иллюстрацией на тему "какими могли быть Worms в 3D сегодня". Было решено "сделать их!", и программисты приступили к разработке движка.

Он родился в тяжелых творческих муках (подробнее о нем — см. врезку), и тогда к игре приступили художники с моделерами. Их задачей было не открывать Америку, а как можно точнее воспроизвести в новой игре дизайн прежних "червячков". Ключевую роль здесь должен сыграть внешний вид кольчатых вояк.

Каждый червячок в Worms 3 является точной копией своего спрайтового предка: отсутствие носа, огромные глаза и зубастая улыбка, маленькие лапки, возникающие из туловища и висащие в воздухе, — все сделано для того, чтобы фанаты серии не испытали шока при переходе на трехмерную версию. Особое внимание было уделено анимации и мимике червей. Это только кажется, что оживить трехмерного червячка просто — на самом деле, отсутствие конечностей становится для аниматора сущим наказанием. Придать его рожице какое-то выражение, используя одни лишь брови, — трудно вдвойне.



▲ Каждый червяк состоит из семисот полигонов (не считая базуки). Выражение червячьего "лица" — особая головная боль художников и аниматоров.

Что такое "поксельный движок"?

Графический движок (engine) — это основа любой игры. В случае с Worms 3 ситуация была очень сложной, так как обычные графические 3D движки не позволяли добиться элементарного и классического для Worms терраморфинга, когда, к примеру, взрыв "выкусывает" из земли приличный кусок. Единственным доступным вариантом оставалось использовать "карту высот", когда нужные участки земли от взрыва просто опускались бы, имитируя при этом яму. Но это не позволяло бы добиться типичных для игры ситуаций, когда, например, после взрыва кусок острова остается висеть в воздухе, а червяк выстрелами пробивает тоннель через гору. Разработчики размышляли над возможностью использования воксельного движка, но от него пришлось отказаться. Почему?

Полигоны (треугольники) и воксели (объемные точки) — это два противоположных подхода к трехмерной графике. Практически все современные проекты делаются с помощью моделей из треугольников. Воксели использовались в проектах Comanche, Z.A.R., Delta Force 1-2 — огромное количество объемных точек позволяет создать очень реалистичный ландшафт и деформировать его как душе угодно. Но нынешние видеокарты не поддерживают воксельные технологии, а современные процессоры не выдержат огромного масштаба вычислений. Да и приставки заточены под полигоны. Положение казалось безвыходным, и в Team 17 уже склонялись к тому, чтобы убрать из игры "висящие" куски земли и тоннели.

Решение пришло внезапно. А что если скомбинировать полигоны для "стандартной" земли и воксели для "трудных" участков? В результате получился как раз движок, идеально подходящий под нужды трехмерных Worms. Теперь характерный для разгара боя насквозь дырявый уровень почти без потерь перейдет в третье измерение.

Имя новому движку пока что не нашли. Подумывают назвать его "волигонным движком". Или "поксельным".

"Поксельным" — звучит веселее.



▲ Размеры уровня невелики, но это даже к лучшему: по крайней мере, заблудиться на таком пятачке будет невозможно

Но плавать он не может

Черви и их анимация уже есть, но на этом сложности только начинаются. Проблема сменяется проблемой. Например, камера: еще недавно предполагалось ввести в игру режим от первого лица. Сразу возникло столько проблем, что режим убрали, от греха подальше. Но камера осталась, а вместе с ней — вечная проблема управления, не решенная полностью до сих пор. А как быть, если червяк заползет в выкопанный им же туннель? "Что, если дождь во время усушки?" Пока на этот счет разработчики молчат.

Отмалчиваются они и тогда, когда речь заходит об искусственном интеллекте противников. Он был слабым местом всех серий Worms. Даже в последних World Party и Armageddon компьютерные червяки постоянно взрывали сами себя гранатами и безбожно мазали из пистолетов. О том, чтобы использовать прыгучий банан, вонючего

скусна или взрывающуюся старушку, даже речи не шло. И уж конечно, компьютерные противники не могли пользоваться веревкой с крюком, чтобы передвигаться по уровню, перематывая через высокие места.

Некоторые косвенные признаки указывают на то, что в Worms 3 нам веревку дадут. Еще не определено в точности, как она будет работать и можно ли будет на ней раскачиваться во все стороны (и можно ли будет это делать вообще). Но разработчики уже сомневаются в том, что смогут подарить кремниевым мозгам возможность ее использовать. Причина очередного облома с AI — недостаточная мощность компьютерных и приставочных процессоров. Трехмерность невероятно усложнит физическую модель поведения висящего на веревке червяка, и процессоры могут просто задохнуться от громадного объема вычислений. Словом, мозги электронным болванчикам, скорее всего, так и не вправят. Обидно, досадно, ну ладно — не этим славится игра.

Прицеливание и выстрел будет осуществляться примерно по тем же правилам, что и в Hogs of War: выбор угла по специальной пиктограмме, выбор мощности и, наконец, выстрел. Помимо явной необходимости обладать пространственным воображением, возникает сложность с ветром. Как его отобразить на экране, чтобы его направление было понятно без заворота мозгов? Пока что предполагается использовать пиктограмму с флагером, но это не очень-то наглядно. А как быть с направлением авиаударов? Черда подводных камней, с которыми сталкиваются разработчики при переносе геймплея в объемное пространство, кажется бесконечной. Остается надеяться на их здравый смысл и остро-

умие, которое они, думаю, не растеряли со времен Worms 2.

Вы хотите пушек? Их нет у меня!

Разработка игры все еще находится на одной из ранних стадий, так что многие вопросы пока остаются без ответа. В частности, не утвержден список предполагаемого оружия и оборудования кольчатых. Скорее всего, в него войдет все то основное, что было в Worms 2. Уже ясно, что будут базуки, оружие ближнего боя — топоры с битами, веревки и пульты вызова воздушных ударов. Все остальное пока под вопросом, но громких заявлений на тему "вот это мы точно уберем, плачьте все горькими слезами" — не поступало. Также неизвестны мелкие подробности геймплея: смогут ли червяки плавать, покупать оружие за деньги, сколько их уместится на одной карте. Не определен толчок и внешний вид игры: возможен даже такой вариант, при котором игрок сможет наблюдать "обвал" подстреленной у подножия горы.

Team 17 крайне скупы на описание частностей, и это понятно — время для тестирования еще есть. Подробности будут выясняться по мере разработки, но уже сейчас можно сказать, что вырисовываются черты по меньшей мере достойного продолжения "червявой" серии.

Будем ждать?

Знаменитые червяки возвращаются под звуки фанфар — на этот раз в трехмерном обличье. И, надо сказать, 3D их совсем не портит. **Процент готовности: 40%**



▲ Знаменитый "большой червячный взрыв". Обратите внимание на дым "из шариков" (ностальгия!) и висящие в воздухе куски мельницы.



Илья "Orange" Викторov
orange@igromania.ru

Warcraft III

The Frozen Throne

Жанр:	RTS/RPG
Издатель:	Vivendi Universal Games
Разработчик:	Blizzard Entertainment
Издатель в России:	Софт Клаб
Локализация:	Софт Клаб
Похожесть:	Warcraft III
Дата выхода:	Июль 2003 года
Системные требования:	Аналогичны Warcraft III
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.blizzard.com/war3x

Великая **Blizzard** известна тем, что не сделала ни одной плохой игры и ни одного плохого аддона к своим играм. Как и следовало ожидать, компания готовит подарок всем фанатам **Warcraft**. Почти через год после выхода оригинальной игры на свет появится **Warcraft III: The Frozen Throne**. Достаточно вспомнить аддоны для других игр от **Blizzard**, и сразу станет понятно, что ждет нас эпохальное событие.

Несмотря на относительно скорый выход дополнения, разработчики не слишком балуют общественность новостями. Тем не менее, интересная и значимая информация регулярно просачивается, и мы спешим донести ее до уважаемых вас.

Продолжение банкета

Действие сингловой кампании разворачивается сразу же после

финальной миссии **Warcraft III**, в которой мы, напомним, уничтожили товарища Архимонда и спасли мир от разрушения. Остатки Альянса под предводительством бессмертной Джайны отправляются на Восток, залечивать раны и копить войска. Примерно там же оседают не менее потрепанные орки, решившие отныне вести мирный образ жизни, не вступать ни в какие авантюры и не обращать внимание на оборотней-шарлатанов. А вот бывший друг и соратник Джайны принц Артас, заделавшись королем нежити и завоевав Лордерон, вынашивает планы покорения... нет, пока еще не мира, но всего Азерота, что, согласитесь, тоже неплохо. Для этой благой цели Артас вместе с бывшим ночным эльфом Иллиданом собирается освободить заточенного в узилище лича Нер-Зула. Сообразивши на троих, они мечтают показать всем



▲ Именно так действует магия **Healing Wave** в исполнении орочьего героя. Все юниты в пределах видимости онго автоматически поправляют свое здоровье.



▲ **Blood Mage** пускает в ход тяжелую артиллерию, а именно **Flame Strike**.

такую кузькину мать, что становится даже страшно за будущее несчастной страны.

Про участь ночных эльфов пока неизвестно ровным счетом ничего. Учитывая любовь **Blizzard** к резким сюжетным поворотам, можно ожидать сюрпризов.

Свежая кровь

Само собой, не обойдется без новых персонажей. Каждая раса в обязательном порядке будет снабжена новым героем.

Например, у нежити появится **Crypt Lord** — верховое членистоногое, бодающееся рогами и способное откидывать вражескую пехоту на внушительное расстояние. Юниты, атакующие это существо, автоматически получают повреждения, а сам **Crypt Lord** умеет вызывать себе на помощь жуков размером поменьше или рой ядовитых насекомых, ну и на сладкое — оперативно закапывается в землю, подобно зерлингу.

Новый герой Альянса, он же спаситель человечества — **Blood Mage**, чья демоническая внешность заставляет задуматься о роли расы людей в новой кампании. Этот товарищ является поклонником огненной магии, кастует массированные напалмовые бомбардировки, призывает драконов, а также умеет придавать временную неуязвимость дружественным юнитам.

У орочьей расы в герои наконец-то пробился тролль. **Shadow Hunter** предпочитает использовать магию вуду, вступая в контакт со злыми духами и недобрыми богами. Легким движением зеленой лапы он превращает вражеского героя 10 уровня в овцу или свинью; опять же, может сделать всю свою армию неуязвимой; умеет ставить стационарные пушки в виде драконьих голов и, что самое приятное, лечить сразу несколько юнитов (оставляя далеко позади бело-пушистого паладина).

Самый необычный герой, конечно же, у ночных эльфов — это



▲ Орков в этом сезоне модно превращать в такие вот скелетики.

Warden, чем-то напоминающий некоторых героев *Diablo 2*. Сей гарный хлопец вводит врагов в заблуждение, постоянно телепортируясь на различные дистанции, подобно урагану врывается в толпу супостатов и немилосердно их крошит, а в качестве самого приятного бонуса — пачками оживляет своих павших союзников, параллельно повышая их боевые характеристики.

Помимо четырех героев, в игре появится аж восемь новых юнитов (не считая, разумеется, нейтральных) — по два на каждую расу.

Нежить обзаведется големами, которые не умеют атаковать, но повышают характеристики других юнитов, ускоряют восстановление маны и здоровья у дружественных войск. Другой юнит мертвяков — *Black Spynx*, специализирующийся на отражении заклинаний и метании во врагов разных магических стрел.

Звание самого большого юнита достается эльфийскому *Mountain Giant* — это чудо обладает огромным запасом здоровья, толстенной броней и даже специальным спеллом, заставляющим всех врагов атаковать только гиганта. Идеально подходит для прикрытия слабеньких магов и лучников, а в случае чего может и постоять за себя, кидаясь вырванными с корнем деревьями. Второй новичок у ушастых называется *Faerie Dragon*. Это быстрый летающий юнит, обладающий весьма интересной способностью — он умеет уворачиваться от стрел и заклинаний, передвигаясь сразу в трех измерениях.

Лучший инструмент для всяческих подстав — человеческий *Spellbreaker*, который мало того что неуязвим для магии, так еще и может "воровать" полезные заклинания у противника: например, переводить

тот же *Bloodlust* с толпы орков на родную пехоту.

Dragon Hawk — идеальная поддержка для штурмовиков. При помощи *Cloud Spell* он блокирует охранные башни и делает вражескую базу практически беззащитной.

Ну а у орков появится настоящий пироманьяк — *Troll Batrider*. Дядька поливает жидким огнем здания, раскладывает мины, а в крайнем случае с кликом "Аль Джихад!" кидается в толпу врагов, где красиво и мощно взрывается.

Домострой

А вот новыми зданиями нас, увы, не сильно побалуют. Строить можно будет только магазины, причем ассортимент зависит от расы, за которую вы играете. Так, например, у нежити преобладают артефакты некротомансерского толка, эльфы получают предметы вроде лунного камня, позволяющего управлять сменой времени суток, у людей появятся различные механические новинки, а орки предпочтут игрушки вроде куклы вуду. Множество новых предметов можно будет отобрать у монстров или приобрести в нейтральных магазинах.

Отдельного разговора заслуживают нейтральные здания и юниты. Наконец-то можно нанимать корабли! Это делается в *Goblin Shipyard*. Правда, на морские сражения не надейтесь, ибо кораблики только транспортные. Появится такая необходимая вещь, как рынок, где можно избавиться от ненужных артефактов и получить определенную сумму денег. Отдельного внимания заслуживает таверна, позволяющая нанимать уникальных нейтральных героев, таких как *Dark Ranger* или *Naga Sea Witch*. Разумеется, каж-

дый такой герой обладает собственным набором умений и заклинаний.

Blizzard обещают разобраться с проблемой острой нехватки монстров, из-за чего, скажем, третьего героя бывает не на ком прокачивать, кроме злобных врагов. Монстры будут респауниться с завидной регулярностью — кстати, их появится 27 новых видов, в том числе гигантские черепахи, ядовитые лобстеры, полярные медведи и оборотни.

Вынос десерта

Графический движок останется нетронутым, но это с лихвой компенсируется массой полезных нововведений в сфере интерфейса. Отныне нам будет дозволено заранее устанавливать очереди не только на производство юнитов, но и на апгрейды, и даже на строительство зданий. Многих порадует возможность установки вейпойнтов, помогающих без проблем перекинуть группу войск через большую пустую карту или назначить сложный маршрут патрулирования. Появятся три новых вида ландшафта (объявлены только "древние руины" и "ледяная пустыня" — третий тип местности пока под секретом), каждый со своим специфическим набором текстур и моделей.

Серьезные изменения коснутся редактора карт. Наконец-то нам позволят создавать полноценные кампании, куда можно будет присобачивать "внешние" звуки, картинки и даже модели юнитов. Словом, ближе к осени стоит ожидать вал пользовательских модификаций.

Для тех, кому лениво возиться с редактором, предусмотрена солидная пачка из пяти десятков дополнительных карт и сценариев — да и на нашем компакте, будьте уверены, появятся новые карты и кампании.

Сетевым игрокам обещаны новые уникальные режимы игры на *Battle.net*, нормальная поддержка кланов, клановые рейтинги, отдельные турниры по *Frozen Throne* и улучшенная античитерская защита.

К моменту выхода номера уже всю начнется бета-тестирование аддона с участием десяти тысяч игроков со всего мира — соответственно, должно появиться изрядное количество свежей информации. Вероятно, мы отразим ее в ближайших выпусках "Центра внимания". Следите за!

Будем ждать?

Вопрос даже не стоит. Этим аддон, безусловно, станет неотъемлемой частью игры, как было с *Blood War* и *Lord of Destruction*. Blizzard, сами знаете, ошибок не совершат.

Процент готовности:

40%



▲ Новый нейтральный монстр *Sea Giant Behemoth*. Оцените размеры и характеристики — а это ведь особь не самого старшего уровня!

Нынешний выпуск рубрики я готов назвать так: **“В Центре Периметра”**. А что? Звучит! Понимаете, к чему я клоню? **“Периметр”** замыкается вокруг нас! И совсем скоро, может быть, всего через полгода — он таки замкнется! И мы все окажемся внутри! И не каждый сможет выбраться наружу... А выбравшись — что он, этот не каждый, будет делать в этой невыносимой легкости бытия, лишеного непрерывных драк за каждый миллиметр территории, внезапных атак Скверны и страшных тектонических шуток оживающей под ногами почвы? Да просто помрет со скуки, вот что! В общем, готовьтесь. Я предупредил.

Ну, а для тех, кто по каким-то странным причинам не желает быть заключенным в **“Периметр”**, наш кибермодернизи-

рованный Братец Кролик подготовил, ни много ни мало, две страницы абсолютно свежих и в чем-то даже эксклюзивных байтов текста по **Deus Ex 2**. О... чувствую, половина дорогих вас спешно слюнявит палец и дрожащей рукой перелистывает

страницу! Ну, кому что нравится. Подозреваю, что есть и третья категория граждан, которые вздрагивают при слове **“Morrowind”** и, как Полосатый Слон, покорно идут вслед за флейтой и ложкой рыбьего жира... **“Игромания”** славится своей немыслимой универсальностью, и в этот раз (как и во все предыдущие) мы не обманем ничьих ожиданий! Взгляните на ночное небо... Что-то луна несколько красновата, вам не кажется? Я бы даже сказал, кроваво-красновата. Кровавая, в общем, луна. **Bloodmoon**, если по-английски. Вам это слово ничего не говорит? О, да вы не туда забрели, товарищ... Какой же вы после этого поклонник **Morrowind**?

Олег Полянский, редактор

Периметр

Олег Ставицкий (exodist.net)

Жанр:	RTS
Издатель:	1С
Разработчик:	К-Д ЛАБ
Дата выхода:	Вторая половина 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

“К-Д ЛАБ” медленно, но верно отходит от репутации фирмы, делающей **“непонятные”** игры. **“Периметр”** в этом смысле выглядит практически переломным моментом в истории фирмы. Обладая серьезными инновациями и принципиальными отличиями, он выглядит и играет как благородная RTS с хорошей родословной. Вселенная и сюжет, несмотря на все, казалось бы, признаки **“игры-от-К-Д”**, легко переварятся любым, кто осилил **Starcraft**. Интерфейс — в лучших традициях жанра. Выглядит **“Периметр”** настоящей конфеткой. Блики, отражения, эффектные взрывы — все на месте.

О чем песнь?

“К-Д ЛАБ” пролили свет не только на ключевые моменты вселенной, но и на завязку конфликта. Итак, некие Спириты, высокоразвитые существа, всю жизнь, оказывается, незримо управлявшие развитием человечества, вышли-таки (в недалеком будущем) в свет и открыли перед изумленными людьми Коридоры — возможность перемещаться между мирами в так называемом спанж-пространстве. По мере освоения выяснилось, что все не столь радужно — за долгие годы существования бок о бок с Землей спанж вобрал в себя множество не самых приятных вещей и приобрел мерзкую способность материализации человеческого под-

сознания. А так как практически у каждого из нас в черепной коробке содержится джентльменский набор **“тараканов”**, нетрудно представить себе, как **“обрадовались”** люди, узрев нос к носу собственные страхи и тайные фантазии. Они обозвали спанж Психосферой и, после нескольких неудачных попыток освоить ее, приняли решение уничтожить Коридоры. Однако на Земле к тому времени дела обстояли, прямо скажем, не лучшим образом. Под чутким руководством Спиритов образовалось религиозное движение Исхода, пропагандировавшее массовый уход с Земли. В результате адепты Исхода отправились искать место получше, а человечество в срочном порядке изничтожило все Коридоры, отрезав ушедшим путь назад.

Все перемещения во вселенной **“Периметра”** происходят посредством Фреймов — мобильных городов-кораблей, в которых, собственно, и сосредоточено общество. В конечном итоге Движение Исхода, само собой, раскалывается на несколько противоборствующих группировок. И мы, следуя сюжету, занимаем то одну, то другую сторону. Первоначально планировалось, что будет два движения — Исходники и Возвратники. Однако сейчас Кранк (Глава Проекта, Если Вдруг Кто Не Знает) говорит о шести (!) различных Фреймах, за которые нам предстоит поиграть. Каждый из них обладает собственными и принципиальными особенностями. Подробности, разумеется, держатся в секрете и охраняются офисными Алабаями, но уже сейчас доподлинно известно, что Возвратники смогут управлять Скверной (материализовавшееся подсознание умеет

больно кусаться и периодически совершает неприятные набеги на базу), а Исходники далеко продвинуты в технологическом плане.

Фреймы в каком-то смысле можно рассматривать как аналоги героев из **Warcraft III**. Они перемещаются, обладают специальными функциями и становятся целью уничтожения в некоторых миссиях. Задания последних, кстати, будут варьироваться от захвата вражеских Фреймов до подрыва Коридора, что приводит к коллапсу целого мира.

Энергоцикл

“К-Д ЛАБ” настойчиво пытаются заставить нас думать, а не лихорадочно елозить курсором по экрану. Весь геймплей крутится вокруг тактики, заставляя микроменеджмент подносить патроны. Ресурс один — энергия. Никаких харвестеров, пейзажей и тибериумов пополам с дровами. Все — здания, стро-



▲ База с хорошо развитой энергосистемой.



▲ На небольших картах война идет за каждый клочок Зерослоя.

Компания "Бука" представляет!

ГЕРОИ

МЕЧА И МАГИИ

ПЛАТИНОВАЯ СЕРИЯ

Шесть игр из серии "Герои Меча и Магии"!

- Герои Меча и Магии III: Дыхание смерти
- Герои Меча и Магии III: Клинок Армагеддона
- Герои Меча и Магии III: Возрождение Эрафии.
- Герои Меча и Магии II: Цена верности
- Герои Меча и Магии II
- Герои Меча и Магии I

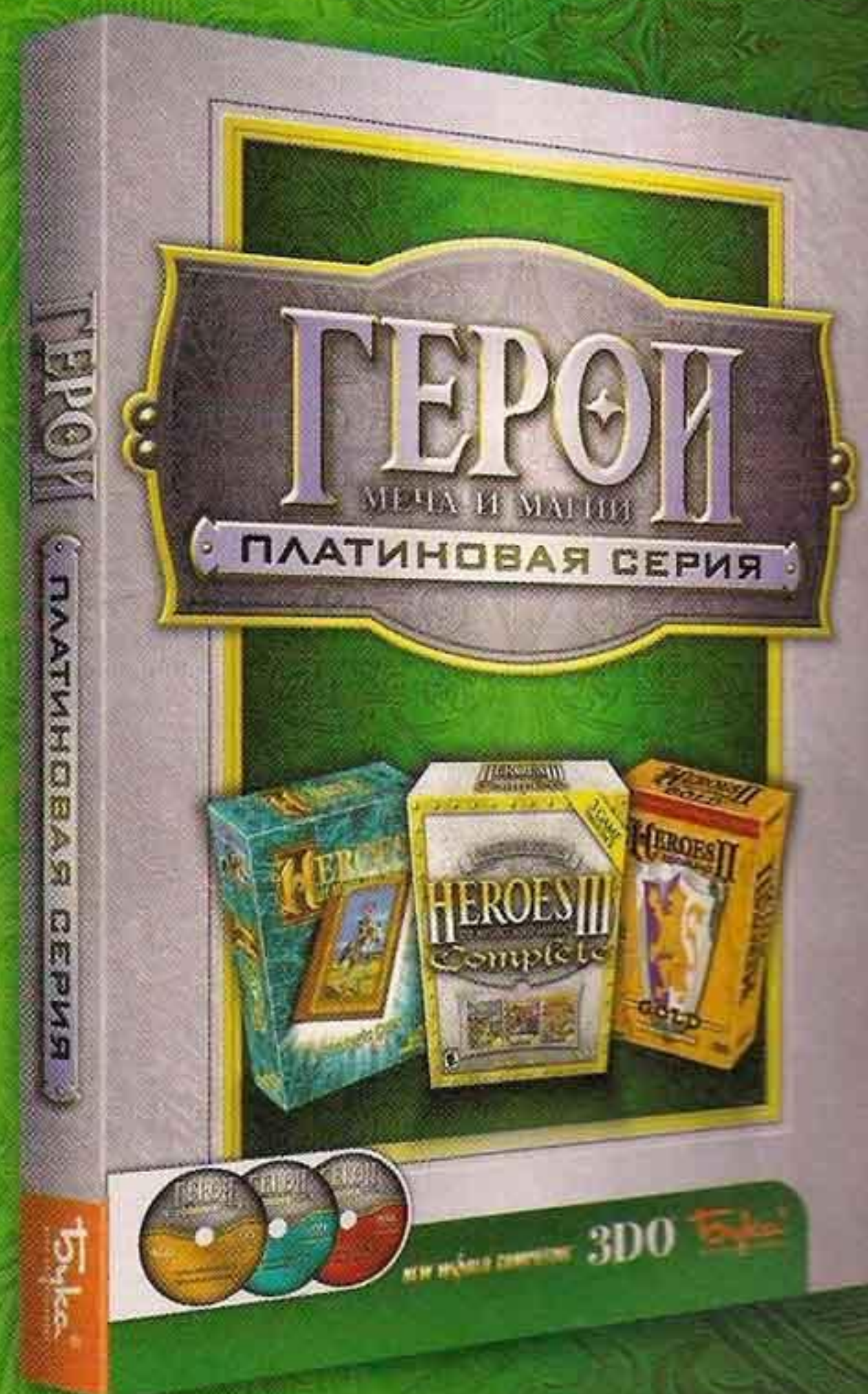
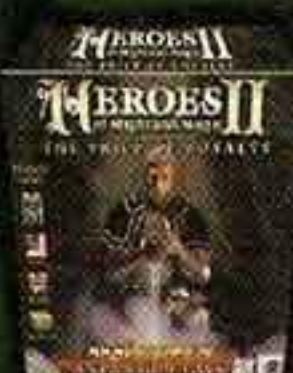
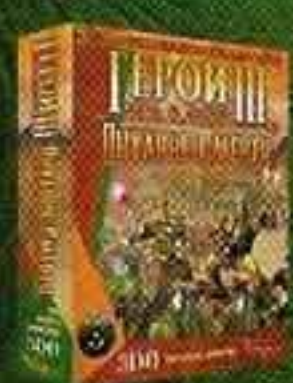
Коллекционное издание
Специальный выпуск,
который должен быть у
каждого уважающего
себя фаната серии
"Герои".

Удобное управление
Эти игры удовлетворяют
все запросы как новичков,
так и экспертов.
Походный режим
позволяет играть в
удобном для вас темпе.

Отличная графика
Красочная анимация,
детализированные
ландшафты значительно
оживляют игровой
процесс.

Многопользовательская
игра
Поддержка до 8 игроков
на одном компьютере, в
локальной сети или через
Интернет*

Неограниченные
возможности для
повторного прохождения
Встроенный генератор
случайных сценариев в
сочетании с
дополнительными
картами обеспечивает
нескончаемый поток
удовольствия.



По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел.:
(095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru
Техническая поддержка: для зарегистрированных пользователей
с понедельника по пятницу с 10.00 до 16.30
тел. (095) 111 51 56. e-mail: buka@buka.ru

3DO

NEW WORLD COMPUTING

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT



▲ Этот лазерный танк называется "Лимо". Скриншот застал его за атакой вражеского ядра.

"Ядро" становится "Ядром-генератором", и мы получаем заветную возможность включать/выключать защитный купол. Защищает он абсолютно от всего: от Скверны, от вражеских атак и от плохой погоды. Правда, не спасает от тектонических сдвигов и подкопов.

Для передачи энергии на внушительные расстояния (не забывайте — Энергосеть должна быть единой) используются Трансмиттеры. Потратите последние у.е. на строительство бесполезной на данном этапе пушки и не сможете вовремя включить защитный купол — Скверна с радостью закусит вашими внутренностями во время очередного набега.

"Мы делаем большой упор на захват зданий", — говорит Кранк. И тут же иллюстрирует это живописным примером: "Обесточенное здание легко может перейти к вам или вашему сопернику. Тот, кто быстрее подключит к нему свою энергосистему, сможет изящно обзавестись полезным заводом". На ум почему-то приходит Z с его запердельным накалом страстей и по-



▲ Ударный отряд бригадиров возводит насыпь.

переменным зубным скрежетом враждующих сторон.

И, наконец, главный туз из рукава "К-Д ЛАБ" — терраформинг. Это не просто реалистичные воронки от взрывов и вырастающие из земли горы. Это внушительный пласт геймплея, не сказать о котором было бы преступлением. Итак, Зеро-слой, помимо ценной энергетической функции, имеет свойство изменяться. На различных уровнях нам встретятся миры, где повсеместно встречаются монолитные участки рельефа, что заставит игроков строить свою базу на редких клочках податливой почвы, соединяя их энергопередатчиками.

Такой концепт в сочетании с богатой фантазией дизайнеров уровней приносит уникальные результаты. Доподлинно известно, что некоторые миры представляют собой острова, которые надлежит

связывать специальными насыпными мостами. Мозг зашкаливает при попытке представить, какое количество тактических ходов будет выдано нам на руки вместе с релизом "Периметра".

Придуманный, казалось бы, исключительно для стратегических

нужд терраформинг умудряется поступить на службу к сценаристам! По сюжету, некоторые миссии будут проходить в одних и тех же мирах, но в разные исторические периоды. Изуродованное вашими же руками поле битвы сохранится в качестве стартового условия для более поздней схватки. Вы узнаете победную воронку, оставленную любимым лазерным танком в момент решающей схватки, но время внесет свои коррективы — движок предусматривает реализацию эффектов выветривания и эрозии почвы.

Важно понять, что все рефлекссы, выработанные за долгие годы тесной дружбы с резиновой рамкой и понятием "раш", надлежит приберечь для следующей серии S&C. Кранк именует "Периметр" не иначе как "Го против шахмат от мира стратегий".

Вид снаружи

"К-Д ЛАБ" постарались вернуть свои инновации в великолепную обертку. Забудьте те скриншоты, на которые вы восхищенно смотрели в прошлой статье, и взгляните на те, что украшают этот материал! Практически все модели были заменены или переработаны, миры заиграли новыми красками, появилась целая куча мелких и не очень деталей. Танки наконец выглядят так, как и положено выглядеть танкам — внушительно и серьезно. В жилах движка явно течет голубая кровь, а при максимальном приближении картинка игрок рискует получить серьезный культурный шок — внутри Фрейма идет своя жизнь, за стеклом ходят люди, видны здания!

Вместо эпилога

Очень важно за всем этим нагромождением серьезного sci-fi увидеть знаковый для "К-Д ЛАБ" момент. "Периметр" разительно отличается от прежних проектов компании. Как у них получается совмещать щадящее отношение к широкому народному массам и эпический, почти библейский размах происходящего — решительно непонятно. Пройдя путь "Вангеров" и "СамоГонок", "К-Д", кажется, умудрились найти тот самый тон и манеру повествования, с которыми надо выходить к людям. И люди, надо отдать должное, потянулись. Мы присутствуем при рождении проекта высочайшего класса и уровня — доступность впервые гуляет за ручку с оригинальностью и тайком целуется в подъезде. Результат этого невиданного доселе симбиоза бодрым маршем зашагает по нашим экранам уже в этом году.

Deus Ex 2: Invisible War



Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Ion Storm
Дата выхода:	Июнь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

есть немного времени, чтобы подготовиться к праздничной встрече воина-освободителя — Deus Ex 2: Invisible War.

Он шел на Одессу, а вышел к Херсону

В качестве пресс-агента немногословного человека в черных очках, в кожаном плаще и с большим пистолетом выступает небезызвестный Уоррен Спектор, папа и мама первого Deus Ex. Он осуществляет общее руководство работами — определяет верный курс и держит руку на пульсе. В силу своего статуса большого начальника и живого классика индустрии компьютерных игр он охотно раздает интервью, рассказывает о те-

кущем состоянии проекта DX2. Интервью Спектора в переложении на стандартный русский язык читаются просто как философские трактаты: "Нужно держать курс на Луну, чтобы оказаться на Гавайях", говорит он, — "если же целишь на Гавайи, то можешь очутиться в каком-нибудь Кикуке, штат Айова". С помощью данной аллегории господин Спектор ненавязчиво намекает нам, что со свежими идеями у него в команде все в порядке и грандиозные планы воплотятся в очень хорошую (а может, и отличную) игру. Также всяческих похвал заслуживает другое его высказывание: "Мы делаем такую игру, в которую сами хотели бы играть". Не стоит, однако, преждевременно устраивать бурные овации и бросать Уоррену букеты цветов —



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.

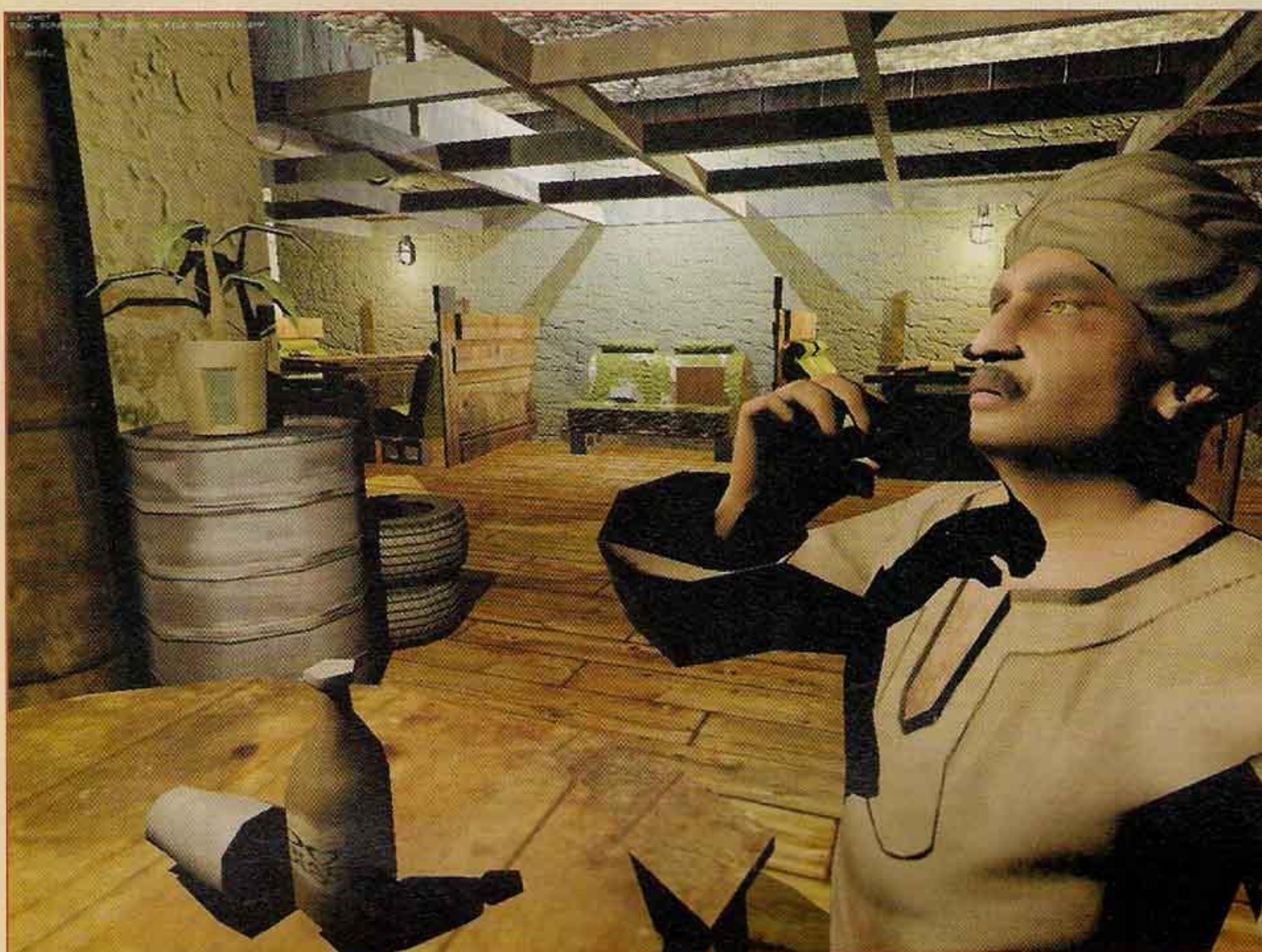
Соверши более 100 научных открытий которые полностью соответствуют описываемому периоду истории.

А в эти игры вы уже играли?

Осада Авалона

Меч Короны





▲ Оглянуться не помешает — такие помещения кишат опасной для здоровья живностью.

сначала посмотрим, чем он может подкрепить свои слова.

Хочешь сладких апельсинов?

В данном случае роль сочных фруктов играет графика DX2. Скриншоты, опубликованные за последнее время, производят эффект разорвавшейся бомбы — нет, мы, конечно, ждали, что нам сделают красиво, но чтобы так! Потрясающая детализация изображения — теперь уже не придется напрягать ослабленное авитаминозом воображение для того, чтобы поверить в реальность происходящего на экране. И это, бе-

зусловно, серьезная заявка на победу со стороны DX2 — все мы знаем, насколько много прощается игре за хорошую графику. Но это еще не все. Уоррен в душевных беседах признается, что при создании первой части Deus Ex пришлось идти на различные компромиссы — в частности, пожертвовать интерактивностью игрового мира. Именно на интерактивность разработчики теперь делают могучий упор. Ранее мы уже писали о том, что особое внимание уделяется динамичному освещению — объекты игрового мира, все эти многочисленные шкафы, ящики и бочки, будут отб-



▲ Владелец арсенала явно злоупотребляет светлым, темным, пастеризованным и нефilterованным.



▲ В теньке получается хорошая огневая позиция.

вой части Deus Ex манерой отображения чувств более всего напоминали незабвенного Арнольда “Аста ла виста, бэби” Шварценегера, то есть были полными буратиными. Теперь же, говорят нам, анимация работы лицевых мышц в полном порядке, так что происходящее на экране может поспорить по качеству с любым голливудским блокбастером.

Хочешь вслух рассказов длинных?

Судя по сообщениям из лагеря Ion Storm, сюжет DX2 все-таки будет (тяжелый вздох) линейным. “Люди знают, что такое линейный сюжет, они рассказывают истории с линейным сюжетом уже несколько тысяч лет”, — неумело оправдывается магистр Уоррен. Обратите внимание, типичный случай “синдрома игры-сиквела”. Все вольности и новаторские решения допускались в первой части. Теперь же Deus Ex — коммерчески успешная торговая марка, и издатель, без сомнения, жестко контролирует творческий процесс.

расывать “честные” тени, в которых сможет укрыться наш персонаж. Кроме того, хитроумные разработчики собираются до предела насытить пространство объектами, поддающимися внешнему воздействию, — шкаф можно открыть, кодовый замок — взломать, а вездесущие стекла и бочки с горючим — соответственно разбить и взорвать.

Эстетам и любителям графических изысков авторы DX2 рекомендуют обратить внимание на анимацию персонажей, особенно на их мимику. Последнее крайне важно — если помните, герои пер-

Можно без труда представить себе, что именно говорится на производственных совещаниях — сделайте DX2 простой, доступной игрой, без всяких ваших фигур-миглей. Кстати, слова “доступность” и “доступный” мелькают в интервью разработчиков очень часто — выводы можете сделать сами.

Как все это отразится на сюжете DX2? Весь игровой процесс будет разбит на части-эпизоды. В каждом эпизоде четко задается цель, так что даже у неопытного игрока не возникнет вопроса “что же я должен делать?”. Но. Разработчики уверяют, что в качестве ком-

пенсации за общую линейность они предоставят практически полную свободу действий внутри эпизода. Нам говорят, что попасть "из точки А в точку В" мы сможем сотней различных способов. То есть у отдельно взятого игрока есть шанс найти свой, уникальный вариант прохождения каждого эпизода.

Какие-либо подробности собственно сюжетной линии держатся в строжайшем секрете — разработчики без устали повторяют то, что было отражено в нашем "Будем ждать?" ("Мания" №9' 2002): полный апокалипсис, все против всех, герой в поисках смысла жизни мечется по земному шару, попутно спасая этот самый шар от неминуемой катастрофы. Авторы DX2 сообщают лишь, что в игре будет повышенная концентрация интриг, заговоров и прочих мрачных и таинственных событий. Доведительно признаются, что по сравнению с DX2 первый Deus Ex покажется детской игрой в песочнице.

Хочешь, я убью соседей?

"Страдания разработчиков", часть вторая. Оказывается, Уоррен Спектор был крайне недоволен тем, что при прохождении Deus Ex игрок все-таки должен был убивать, и непременно убить не менее трех персонажей! Теперь же, говорит Спектор, данная ситуация будет наконец-то исправлена — при желании игрок сможет действовать в соответствии с высокими моральными принципами и не пролить ни капли оцифрованной крови.

Итак, в DX2 — три способа прохождения. Первый — традиционная мясорубка: внезапно ворвались, быстро перестреляли все, что

не успело перестрелять нас, затем с удовольствием собрали ценные призы и подарки. Правда, авторы предупреждают, что излишнее гусарство и наглость будут строго наказываться. И обещают научить наших противников разнообразным трюкам: враги будут кричать "мама!", звать подкрепление и проявлять зачатки тактического мышления — по необходимости отступать, аккуратно обходить главного героя с флангов и тыла, прикрывать друг друга огнем.

Второй — путь лазутчика, шпиона и диверсанта: серым волком, сизым соколом, юрким чип-н-дейлом пробраться в логово врага, подслушать важный разговор, легко и непринужденно вывести пароли, коды и прочую полезную информацию и организованно, без паники покинуть опасную зону. Без сомнения, данная часть игры будет отполирована до блеска — господин Спектор, как вы помните, принимал самое горячее участие в разработке небезызвестного Thief.

И, наконец, третий способ предназначен для поклонников ролевого жанра. Игроку, избравшему данный путь, придется излучать открытость и добродушие и до потери пульса беседовать со всеми встречными и поперечными, тонкой лестью, грубыми угрозами и хитростью раздобывая нужные предметы и данные. Этот путь предполагает также оказание множества крупных и мелких услуг (также известных как "квесты") населению DX2.

Разумеется, никто не отнимает у нас возможность по мере необходимости комбинировать все три стиля игры. К примеру, наш герой вполне сможет поговорить по ду-

шам с персонажем, узнать то, что нужно, а затем человечно пристрелить его. Здесь главное — не перепутать последовательность: сначала побеседовать, а только затем стрелять. Не наоборот.

Это очень важно.

Уравнение со многими неизвестными

Нельзя сказать, что разработчики DX2 держат преданных поклонников игры в неведении насчет состояния проекта — напротив, примерно раз в месяц они публикуют новые, сияющие всеми цветами радуги скриншоты и рассекречивают пару байтов полезной информации. Однако все это не может как следует утолить информационный голод — многие жизненно важные вопросы пока что остаются без ответа. Будет ли снайперская винтовка таким же безотказным инструментом реше-

ния абсолютного большинства возникающих проблем? Будет ли сложность игры регулироваться только количеством врагов на единицу площади? Насколько связным и вменяемым будет сюжет? Наконец, как сильно будет похожа игра на свой образ, созданный из скриншотов и пресс-релизов? Понятно, что похожий ряд вопросов возникает по поводу любой игры, находящейся в разработке, — вот только за судьбу полюбившегося проекта переживаешь особенно сильно. Правда, Уоррен Спектор уже доказал, что способен создавать не просто хорошие, а гениальные игры. Будем надеяться, что удача улыбнется ему и на этот раз. Пока что я рекомендую всем заинтересованным гражданам приготовить в своей коллекции игр место для еще одного компакт-диска — пришествие человека в кожаном плаще уже не за горами.



▲ К экстерминатору уже подкрадывается маленькая зеленая неприятность.

The Elder Scrolls III: Bloodmoon



Антон Садохов (pserg@igromania.ru)

Жанр:	RPG
Издатель:	Bethesda Softworks
Разработчик:	Bethesda Softworks
Дата выхода:	Май 2003 года
Системные требования:	CPU 500MHz, 128Mb, Video 32 Mb (CPU 1GHz, 256Mb, Video 64 Mb)

14 февраля состоялся официальный анонс второго аддона к лучшей ролевой игре 2002 года. Bloodmoon — вскоре это название будет у всех на устах.

Жажда странствий

На этот раз ваши приключения будут происходить на острове

Solstheim, находящемся севернее Vvardenfell. Этот остров чем-то похож на Гренландию — но не размерами, а количеством снега. Да, вы не ослышались: то, чего нам так сильно не хватало в оригинальной игре и в Tribunal, наконец появится — мало не покажется никому. Разработчики обещают открыть для исследований покрытые снегом леса и холмы, заледенелые пещеры. Появятся и соответствующие погодные явления: снег и вьюга. Вспомните, какое впечатление производил обыкновенный дождь в Morrowind, и представьте, что нас ожидает. Бестиарий игры тоже разросся вширь соответственно климатическим условиям: снежные тролли, волки, медведи и оборотни, а также некие ice minions и spriggans — это только некоторые из новых су-

ществ. Кстати, именно с вервольфами тесно связан сюжет Bloodmoon.

Добро и зло

История начинается в горной колонии, основанной Империей на острове Solstheim. Наш герой прибывает туда в неподходящее время. Местные жители охвачены жуткой паникой, вызванной зловещими пророчествами о кровавой луне и слухами о появившихся неподалеку оборотнях.

Кажется, дальнейшее развитие событий будет типичным — придет благородный герой и всех спасет. Но как бы не так... Здесь разработчики приготовили нам главный сюрприз: возможность посмотреть на ситуацию с двух диаметрально противоположных сторон. Мы можем защищать колонию, следить

за тем, как она строится, попутно сокращая поголовье оборотней. А можем стать одним из вервольфов и приняться за разорение колонии в компании с сородичами — разумеется, в таком случае стиль игры будет кардинально иным. *“Возможность стать оборотнем приносит в игру новое измерение и заставляет вспомнить мир Daggerfall”,* — говорит лидер проекта Эшли Ченг. — *“Это то, о чем нас давно просили фанаты, и теперь мы смогли полностью учесть их пожелания”.*

Стать вервольфом не составляет особого труда: для этого надо заразиться ликантропией от любого оборотня. После превращения персонаж получит бонусы к силе, выносливости, скорости, а также способность, называемую “Глаз волка”, и возможность драться когтями. Но если где-то будет, то в другом месте убудет — вервольф не владеет оружием и не умеет использовать заклинания. Изменится и система получения квестов (у людей-то их никак не попросишь): каждую ночь нашего героя-оборотня станут беспокоить кошмары, в которых он и будет получать задания.

Все для удобства

Bloodmoon, как и предыдущий аддон, требует наличия оригинальной игры. Дополнения будут полностью совместимы между собой, однако для установки Bloodmoon Tribunal не потребуется. Хотя поиграть в последний все же рекомендуется с целью прокачки персонажа. Новая игра предъявляет довольно высокие требования к герою, так что новичкам там делать нечего. Открывать секреты острова Solstheim имеет смысл не раньше, чем вы завершите основной квест Morrowind или Tribunal.



▲ Воин в медвежьей шкуре. Подобный наряд — это не красоты ради, а в целях устрашения противника. И, заметьте, под шкурой — вполне себе достойная броня...

Благо перемещаться между всеми частями игры можно будет беспрепятственно.

Помнится, после выхода Morrowind многие (и не без оснований) сетовали на неудачный интерфейс. В Tribunal были исправлены наиболее раздражающие моменты и внесено множество мелких изменений. Все они и переключаются в Bloodmoon. Так, мы будем избавлены от необходимости часами рыться в дневнике, пытаясь отыскать нужную запись (все задания сортируются по ряду параметров). Мы также сможем ставить на карте пометки. Хотя все это рассчитано в



▲ Настоящая Антарктида. Интересно, как долго можно плавать в здешней воде?



▲ Это скелетоподобное существо, скорее всего, является магом. С такой комплекцией путь в воины ему заказан.

основном на тех несчастных, кто каким-то образом прошел мимо Tribunal (а число таковых стремится к нулю слева).

Системные требования остаются такие же, как и у Morrowind. Это говорит о том, что движок программисты особо не трогали. Скорее всего, все ограничится устранением багов и дальнейшей оптимизацией.

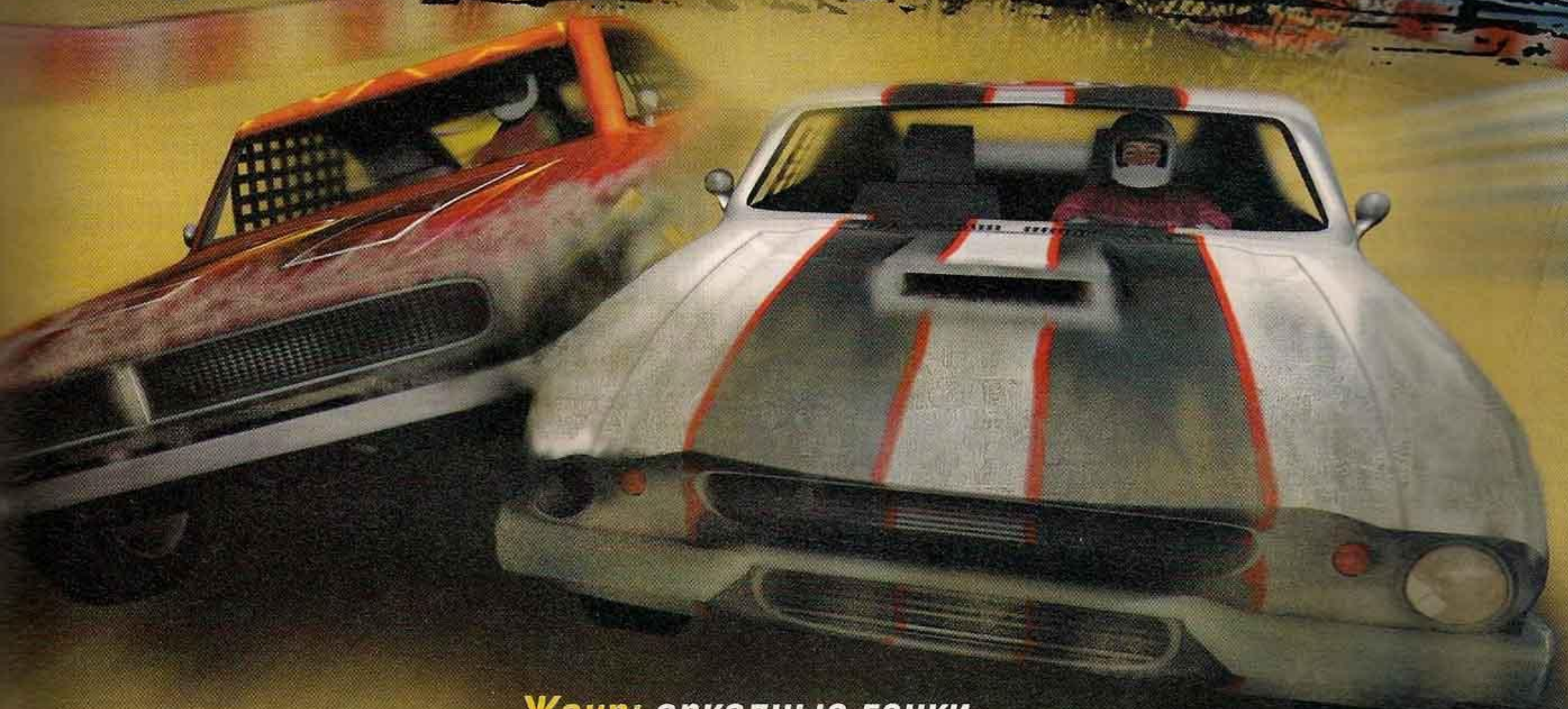
Многие фанаты, возможно, будут разочарованы лаконичностью аддона — для его прохождения требуется от 20 до 40 часов (в зависимости от количества выполненных квестов).

Дождаться бы

Тем не менее, все поклонники Morrowind ждут этого аддона. Количество свежих идей в нем явно выше, чем было в Tribunal. А возможность стать оборотнем переводит игру в разряд must have для любого ценителя ролевиков. Главное, однако, вот в чем: Bloodmoon, скорее всего, будет последним официальным аддоном к Morrowind. После него разработчики окончательно перейдут на разработку The Elder Scrolls IV, которая, вероятно, затянется года на три-четыре. А значит, Bloodmoon лучше не пропускать. Май уже не за горами. ■

В твоей крови недостаточно адреналина? Мы поможем!

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ 2003



Жанр: аркадные гонки

«Гонки на Выживание 2003» – это динамичные аркадные гонки в стиле Destruction Derby. Здесь есть все, что нужно – сумасшедшие скорости до 300 км/ч, головокружительные виражи, агрессивные столкновения, которые сказываются на внешнем виде и ходовых качествах вашего авто. Это не гонки, это – чистый адреналин.



Лучшие гонки в жанре destruction derby • 28 трасс с различным окружением: от раллийного кольца до подземной автостоянки • полный контакт: столкновения, удары, развороты • серьезная модель повреждения машин: всё может разбиться, сломаться и отвалиться • специальные эффекты: искры от торможения, пыль, дым, искры • использование функций игровых контроллеров Force Feedback и Vibration Force • до 16 игроков в режиме многопользовательской игры через локальную сеть или Интернет



©2003 «City Interactive». ©2003 «Руссобит Пабблишинг».
Издатель «Руссобит Пабблишинг». e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-4451, 212-0181, 212-0161
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



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

КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

При участии: Олега Ставицкого (raffa@igromania.ru), Ильи "Orange" Викторова (orange@igromania.ru)

Battlefield: 1942 — Road to Rome

Жанр:	Action/arcade
Издатель/Разработчик:	Electronic Arts, Digital Illusions
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Battlefield: 1942
Системные требования:	CPU 600MHz(800), 128Mb(256), 64Mb(128) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один + три оригинала



Road to Rome — классический аддон к лучшему action/arcade прошлого года. Ноль новых идей, максимум качества. Мы снова отправляемся на поля Второй мировой — сражаться за флаги в компании с бо-

тами/друзьями против ботов же или "живых" врагов. Бегаем, стреляем, катаемся на танках и летаем на самолетах. Всюду рвутся снаряды, но погибнуть не страшно — респаун не прекращается ни на минуту. В



нашем распоряжении шесть новых карт, расширенный на восемь моделей парк военной техники и несколько свежих стволов. Враг не пройдет!

Карты сложные. Впрочем, на эту их особенность вряд ли стоит уповать — играть одному и в оригинале было строго противопоказано, а учитывая отсутствие кампании в Road to Rome, впору указать на бессмысленность этого занятия. На просторах же Сети вам по-прежнему уготовлено море удовольствия, равно как и трафика — сетевой код до сих пор не оптимизирован и является самым прожорливым из всех, что попадались вашему покорному слуге. Зато с аддоном поставляется последняя версия игры. Разработчики исправили множество ошибок, а некоторые моменты геймплея сделали более съедобными — больше всего бросается в глаза подправленное в пользу простоты управление самолетами.

Рейтинг: 7,0

Fetish Fighters

Жанр:	Файтинг
Издатель/Разработчик:	BRZ Games
Похожесть:	Bikini Karate Babes
Системные требования:	CPU 300MHz(350MHz), 64Mb(128), 8Mb(16) Video
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Количество CD:	Один

Сколько творений чудных готовят нам разработчики, давно не пившие рассолу!.. Поначалу можно принять Fetish Fighters за некое подобие недавнего "шедевра" Bikini Karate Babes. Однако работа BRZ Games с легкостью уступает первое место самой убогости. Возьмите всю нелепость Bikini

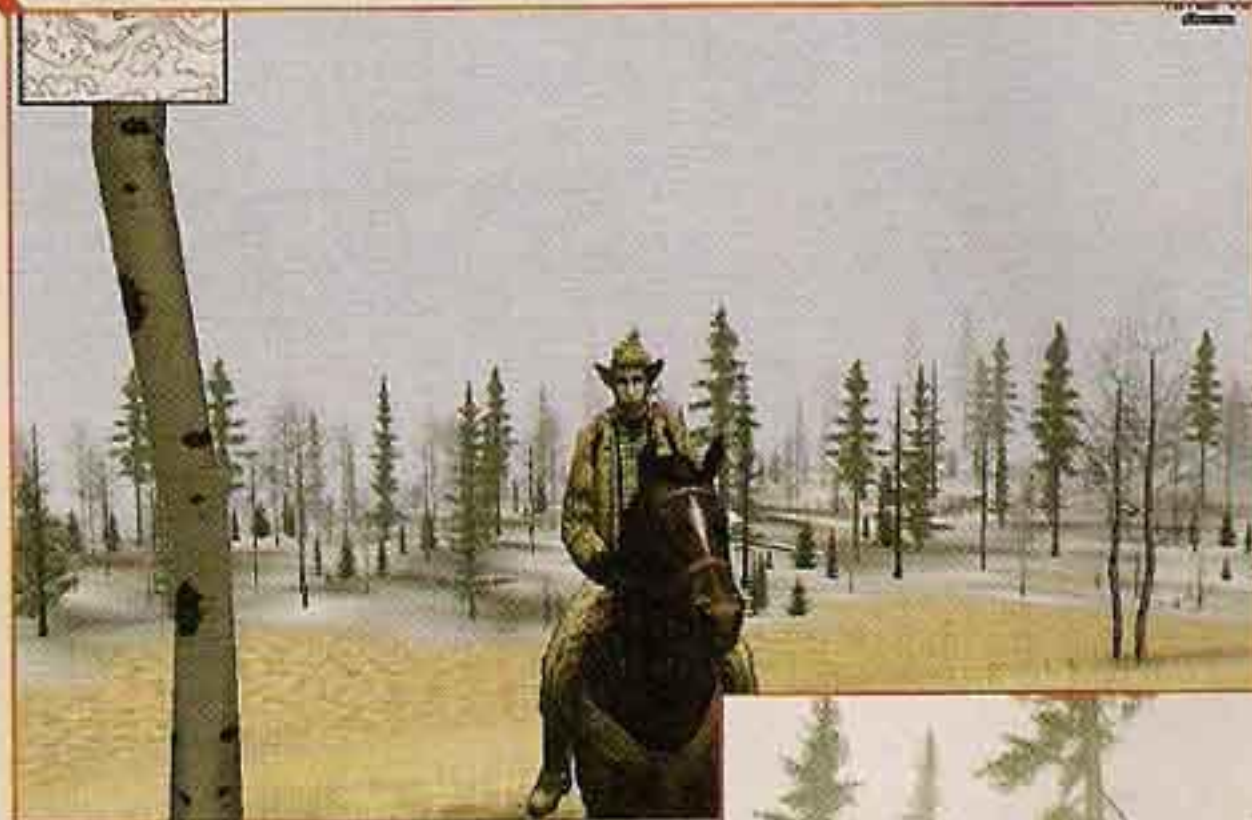
Karate Babes, замените реальных девушек на нарисованные в 3D Studio первых версий грубые куклы и снабдите их минимумом движений — и вы получите четкое представление о Fetish Fighters. С трудом представляю человека, который доведет хотя бы один раунд в FF до конца. О звуке и музыке и вовсе лучше умолчать...

Рейтинг: 1,0



Deer Hunter 2003: Legendary Hunting, Bird Hunter 2003: Fall Hunting Classic, Trophy Hunter 2003: Rocky Mountain Adventures

Жанр:	Симуляторы охоты
Издатель/Разработчик:	Infogrames/Southlogic Studios
Похожесть:	Deer Hunter
Системные требования:	CPU 450MHz(800), 128Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один



Оле-ни, птицы и прочая живность трепещут в ожидании азартных охотников. Вдоволь насидевшись в лесах и болотах, торжественно объявляю: в это уже можно играть. Создаем персонажа (четыре характеристики), покупаем

первичное снаряжение и отправляемся на охоту. По мере роста банковского счета обзаводимся дополнительными удобствами — обычный компас сменяет спутниковая навигация, ноги — пикап и т.д. Впрочем, кому искренне лень добывать наличность, могут выбрать "быстрый" режим игры — им будет доступен весь ассортимент сразу. Визуальная составляющая не вызывает такого отторжения, как в предыдущих частях, но все же достойна больших усилий со стороны разработчиков. Музыки нет, но звук очень хорош. В целом, аудитория у охотничьих симуляторов давно сформировалась — поклонники будут довольны, а другим, как и прежде, по боку.

Рейтинг: 6,0

В этом году венский союз Infogrames и Southlogic выдал законное продолжение популярной линейки охотничьих игр. Все три продукта сделаны на одном движке, а главное их отли-

IGI 2: Covert Strike

Жанр:	Action
Издатель/Разработчик:	Codemasters/Innerloop
Похожесть:	Project IGI: I'm Going In
Системные требования:	CPU 1GHz(2GHz), 128Mb(512), 64Mb(128) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два

Один из самых ожидаемых проектов года оказался полон разочарований. Все-таки успех первого IGI обязывал ко многому. Реалистичный тактический экшен с элементами stealth вызвал

положительный резонанс у поклонников жанра. Казалось, на наших глазах появляется новая линейка игр вроде Delta Force или Ghost Recon. Но не тут-то было. Продолжение не только не шагнуло вперед (вряд ли можно сказать, что у оригинала не было недостатков), но и скатилось вниз по ледовой дорожке. Движок, кажется, несколько не изменился, хоть разработчики и утверждают, что присобачили к нему пару новых технологий. AI показательно неуклюж. Звук — жидок. Но самое главное — миссии в разы хуже (а ведь основная проблема оригинала была именно в них), и в большинстве случаев легко проходятся с MP5 наперевес. Так что сингл-часть IGI 2 вряд ли заинтересует геймеров. А вот в мультиплеер сыграть стоит. Экспертный состав в лице вечного борца с терроризмом J.B. и еще десятка играющих установил: игровая система а-ля Counter-Strike в сочетании с мгновенным респауном, огромными картами и наличием множества заданий на них способна доставить массу удовольствия. Рекомендуем к ознакомлению.

Рейтинг:  6,0

I Was An Atomic Mutant

Жанр:	3D Action
Издатель/Разработчик:	Valusoft/Canopy Games
Похожесть:	Любой 3D Action
Системные требования:	CPU 400MHz(700), 128Mb(256), 8Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один

Не поддающийся печатному слугу трэш для всех, кто пицал от восторга на премьере "Атаки пауков". Столь грамотно выпестованной стилизации компьютерные игры не видели со времен Freedom Force. 50-е годы, копеечные комиксы,

четыре невообразимо идиотских героя и море одноразового веселья. Плюс соответствующий сюжет в традициях игр-комиксоидов.

Геймплей даже как-то неловко описывать. Четыре жертвы неудачных экспериментов с мирным атомом изничтожают все живое на своем пути, пользуясь новоприобретенными atomic powers. Особо удачный взрыв какого-нибудь локального Чернобыля сопровождается характерными надписями

"Unspeakable!", "Atomic Fury!" и т.п. По правой клавише мыши включается вид "из кинотеатра" с экраном, занавесом и шокированными лицами зрителей. Для утонченных ретроманов заботливые Canopy Games даже прикрутили ч/б режим!

Довершают эту волшебную картину герои: The Wrath of the She-Beast являет собой неприличных размеров женщину, которая втапывает в грунт и размазывает по придорожным канавам танки, людей и прочую мешающуюся под ногами мелочь. The Brain From Beyond Infinity — не что иное, как огромные летающие мозги, периодически испускающие луч неизвестного происхождения. Ну и по мелочи — гоциллоподобный Repromicus в компании с Invader from Dimension X. К каждому персонажу прикручен бесподобный ролик с нарезкой из черно-белых хорроров.

Люди, потратившие свое драгоценное время на создание столь восхитительной дешевки, всю прелесть которой сможет оценить равно полтора человека, должно быть, обладают нечеловеческим мужеством. Снимаем шляпу.

Рейтинг:  7,5

МАРШ!

Жанр:	Action
Издатель/Разработчик:	Бука/HBM
Похожесть:	Serious Sam
Системные требования:	CPU 700MHz(1GHz), 64Mb(128), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один

Автоматизированная орбитальная станция на орбите Марса внезапно перестала подавать сигналы. Почему? Ну конечно же, на ней взбунтовались роботы! Для подавления бунта на стан-



цию прибывает группа роботизированных же командос, задача которых — расправиться с возмнившимися о себе невесть что железяками. А дальше начинается классическое рубилово с разлетающимися во все стороны кусками дорогой робототехники. Вы — играете за главного командос. Можно направлять свой отряд, но можно этого и не делать, а ломиться вперед в гордом одиночестве, оставляя за собой кучи металлолома. Отстрел гнусных роботов осуществляется с помощью универсальной винтовки. Какие патроны подбираем — такими и стреляем. Бежим по уровням незамысловатой конструкции, палим во все, что движется, и не особо напрягаемся тем фактом, что игра сделана на движке LithTech 1999 года выпуска. При наличии свободного времени "МАРШ!" может неплохо помочь убить его быстро и эффективно — если, конечно, вас не смутит простота геймплея и незамысловатая графика.

Рейтинг:  5,0

Князь 2

Жанр:	Hack'n'slash
Издатель/Разработчик:	1C/Snowball
Похожесть:	Князь, Diablo, Icewind Dale
Системные требования:	CPU 400MHz(600), 64Mb(128), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Количество CD:	Два

"Не ждали?" — задает вопрос рекламный слоган. Да, это точно — не ждали... Спустя "всего лишь" четыре года, совершенно неожиданно и без долгой рекламной артподготовки, появилось продолжение первого "Князя"... Добротная игрушка была. Наша. Славянская. Без всяких там орков и эльфов с магами — а с лешими да волхвами. Помнится, очень многим пон-

равилась. Геймплей а-ля Diablo с поправкой на свежий воздух, наличие тепловой компании витязей и даже минимальное управление деревнями...



"Князь 2" продолжает сюжет оригинала и добавляет новые страницы в "Летопись времен" (задуманный некогда цикл отечественных игр, у которого, правда, пока только два представителя, и оба "Князи"). Герой первой части, как можно догадаться,

стал самым плохим дядькой на деревне, а шестеро смельчаков (в их числе и благородные девицы) должны оказать ему достойное сопротивление.

Второй "Князь", увы, мало чем отличается от первого. Хорошо озвученные диалоги, минорные изменения в геймплее, новые персонажи и возможность драться двумя руками с трудом оправдывают появление в названии цифры "2". К сожалению, игра на данный момент морально устарела. Впрочем, надо думать, фанаты первой части порадуются и второй — вряд ли любителей русской старины и мифологии способен смутить антикварный движок.

Рейтинг: 5,0

Ядерный титбит

Жанр:	Квест
Издатель/Разработчик:	Бука/VZ Labs
Похожесть:	Штырлиц
Системные требования:	CPU 400MHz(500), 128Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один

"Ядерный титбит" — первая игра, выпущенная фирмой "Бука" под маркой "Бяка". Эта марка была создана специально для того, чтобы издавать под ней игры с легким (или тяжелым) налетом антисоциальности и, в шутку говоря, дабы не порочить ими светлое имя "Буки".

"Ядерный титбит" — явление в некотором роде уникальное, особенно для отечественного рынка. Впервые под заманчивой надписью в духе "Детям до 18 ни-ни" скрывается не дешевая третьесортная эротика и не пошлятина с цитатами из перестроечных комедий и небритых анекдотов, но довольно неплохо продуманный и реализованный квест.

Главным идеологом и, по совместительству, сценаристом проекта выступил Даниил Шеповалов — личность в некотором роде культовая, хотя далеко не всеми адекватно воспринимаемая. Гуманист, мастер тонкого туалетного юмора и обладатель здорового цинизма оторвался в полную силу и создал смешную, хотя и неоднозначную игру. Не всем окажется близок юмор "Титбита" — многие назовут его не смешным, а жестоким, грубым, пошлым, аморальным и вообще... Ну, тут уж дело вкуса — кому что нравится.

Однако ж к делу, а дело было вот как... Некий юноша бледный со взором горящим прибывает из Москвы в Северную столицу в поисках культурного отды-



ха и попадает в щекотливую ситуацию, из которой выходит без денег и одежды, с аптекарской чистотой в голове и легкостью в организме необыкновенной. Начав с поисков своих нехитрых пожитков, наш герой двигается все дальше и дальше, раскрывая тайну наркотика под названием "Ядерный титбит", захватившего

город. Загаженные подъезды спальных районов сменяются секретными лабораториями, колоритнейшие персонажи, которые, если верить разработчикам, списаны с натуры, встречаются на каждом углу и дают не менее колоритные задания (приводить примеры не осмелюсь). Отдельная забава — мини-игры вроде "Веселого Шивы" или "Отымей медсестру".

А вот графическое исполнение, увы, малость подкачало. Пререндеренные фоны и забавные трехмерные персонажи здорово бы смотрелись во времена расцвета карты Riva TNT, но сейчас выглядят ретроградством. Озвучка стилизована под говорок "в нос", которым славились позднесоветские переводчики видеофильмов. Не скажу, что в диалогах участвуют актеры высокого уровня, но слушать можно. В качестве саундтрека использованы композиции проектов "Deadушки" и "Пьянству Бойс", некоторые треки неплохи и вне игры.

Рейтинг: на вкус и цвет

Локализации

Архангел

Оригинальное название: Archangel ● **Жанр: 3D Action/RPG** ● **Издатель в России/Локализация: Руссобит-М** ● **Краткий обзор: Игромания №1'2003**

ОБ ИГРЕ.

Угодили под грузовой — непонятно как очутились в средневековье. Местные прозвали Избранным. Бежим, рубим монстров. В зависимости от количества убиенных врагов набирает



обороты счетчик опыта, и раз в несколько тысяч очков выдает на-гора очередной прирост в каком-нибудь параметре вроде силы или магической энергии.

ПЕРЕВОД. Великолепный подбор актеров, достойная

работа с текстом и шрифтами — словом, одни восторги.

Рейтинг: 6,0

Оценка локализации:

Farscape: На краю вселенной

Оригинальное название: Farscape: The Game ● **Жанр: Adventure** ● **Издатель в России/Локализация: 1С/Логрус** ● **Краткий обзор: Игромания №10'2002**



ОБ ИГРЕ.

Приключенческая игра по известному сериалу "На краю вселенной". Путешествуем командой из трех (максимум) чело-

век, выжигаем монстров, заходим в поселения, общаемся с персонажами. Сюжет основан на первом сезоне сериала.



ГЕГЕМОНИЯ

- Трёхмерная 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



ПЕРЕВОД. Качественная работа с текстом, хорошие актеры, но игра — только для фанатов. Кстати, надпись “озвучено актерами, игравшими в фильме” выглядит довольно странно на коробке локализованной версии. Или мы что-то не поняли? Быть может, имелись в виду дублеры, переводившие сериал для российского ТВ?

Рейтинг: 2,5

Оценка локализации:

Властелин Колец: Содружество Кольца

Оригинальное название: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring • **Жанр:** Action/adventure • **Издатель в России/Локализация:** Софт Клуб • **Полный обзор:** Игромания № 1'2003

ОБ ИГРЕ. Бегаем в образе Фродо, Арагорна или Гэндальфа по знакомым ландшафтам Средиземья, лупим врагов мечом или магией, ностальгируем по книжке и дотошно сравниваем сюжет игры с первоисточником.

ПЕРЕВОД. “Софт Клуб” продолжает устанавливать планку качества переводов. Еще один шедевр. Выйди он чуть пораньше, и “Лучшая локализация 2002” ушла бы в руки “Содружества Кольца”. Изумительный перевод. Про то, что переведено и подогнано под оригинал абсолютно все — я уж и

не говорю. Тут мы имеем дело с качественно новым уровнем. Каждый из героев сыгран высокопрофессиональными актерами по-особенному. У каждого есть свой характер. Абсолютно у каждого. Даже у самого-самого второстепенного. Идешь по деревне — все жители разговаривают разными голосами. Что уж говорить про Арагорна или Гэндальфа... Качество работы обходит английскую версию по всем параметрам — там такого высшего актерского пилотажа нет. Услышав перевод, в “Содружество Кольца” хочется играть!

Рейтинг: 6,5

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 бли-

жайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

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 .xls.

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
Ballerburg	1С	HD Interactive	2003
Prince of Qin	1С	Strategy First	2003
The Guild Addon	Руссобит-М	JoWood	2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	Arxel Tribe	Март 2003
Стальные Самураи (Tsunami 2265)	Руссобит-М	Got Game Entertainment	Март 2003
Freedom: The Battle for Liberty Island	Софт Клуб	Electronic Arts	Март 2003
Занимательная Механика и Головоломки (Contraptions)	Софт Клуб	Vivendi	Март 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	Март 2003
Странствия Торина	Софт Клуб	Vivendi	Март 2003
Герои Меча и Магии IV: Вихри Войны (Heroes Of Might And Magic IV: Winds of War)	Бука	3DO	Апрель 2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Бука	Ubi Soft	Апрель 2003
X-Plane Версия 6	Бука	Sniper France	Апрель 2003
Warcraft III: Frozen Throne	Софт Клуб	Vivendi	Июнь 2003
Апач: Операция “Антитеррор” (Apache AH-64 Air Assault)	Акелла	InterActive Vision	1 кв 2003
Russwell: Воздушная Атака	NMG	Ampego	2 кв 2003

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
Medieval: Total War	1С	Activision	2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	1С	Activision	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1С/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe	2003

津波

В
О
С
У
С
С
О
Б
И
Т
-
М
П
У
Б
Л
И
Ш
И
Н
Г
И

Продуманный и интригующий сюжет, захватывающие битвы роботов, перестрелки в коридорах небоскрёбов, отличная рисованная графика. Всё это и многое другое в наполненном действием экшене.

СТАЛЬНЫЕ САМУРАИ

- Особенности.....
- динамичный экшен в стиле аниме
 - 2 типа игры: традиционный шутер или безумная аркада
 - атмосферный геймплей в мире технологического будущего
 - захватывающий сюжет с множеством тайн и неожиданных поворотов
 - интерактивное разрушаемое окружение
 - 2 героя, более 20 типов роботов
 - отличная техно-музыка



©2003 PRO GRAPH RESEARCH. ©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.
Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
One Must Fall: Battlegrounds	1С/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2003
War and Peace	1С/Nival Interactive	Microids	2003
Автомагнат (Car Tycoon)	1С/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	2003
Foo	1С/snowball.ru	PAN Vision	2003
Moomoins 1-6	1С/snowball.ru	WSOY	2003
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
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
Безымянная Война (No Name War)	NMG	AMC Creation	2003
1000 years	Акелла	eSOFNET	2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	2003
Большая Охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	Stellar Stone	2003
Отряд "Дельта": Операция "Спецназ" (Delta Force: Land Warrior)	1С/snowball.ru	NovaLogic	Март 2003
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1С/snowball.ru	Grin	Март 2003
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1С/snowball.ru	NovaLogic	Март 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
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	Март 2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Март 2003
Большие Гонки 2: Трасса (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revivronic	Март 2003
Будни Бомбиста (BomberFUN)	Акелла	LightBrain GmbH	Март 2003
Крылатая Мясорубка (Air-Strike 3D: Operation W.A.T.)	Акелла	Divo Games	Март 2003
Герои Меча и Магии. Платиновая серия	Бука	3DO	Март 2003
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ас (Wings)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Ужас Пустыни (It Came From the Desert)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Март 2003
Розовая Пантера. Наследство Дядюшки Кука	Новый Диск	Wanadoo	Март 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	Март 2003
Могильщик Вилли	Новый Диск	Alawar	Март 2003
Магнат Казино (Casino Tycoon)	Новый Диск	Monte Cristo	Март 2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Март 2003
Война Миров (Defcon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Golem Labs	Март 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Март 2003
Chaser	Руссобит-М	JoWood	Март 2003
Акванокс 2 (Aquanox: Revelation)	Руссобит-М	JoWood	Март 2003
Гонки на Выживание (Smash Up Derby)	Руссобит-М	Lemon Interactive	Март 2003
Прекрасный Лик Смерти (K. Hawk: Survival Instinct)	Руссобит-М	JoWood	Март 2003
Солдаты Анархии (Soldiers of Anarchy)	Руссобит-М	SilverStyle Entertainment	Март 2003
Anno 1503	Софт Клуб	Electronic Arts	Март 2003
Нечто (The Thing)	Софт Клуб	Vivendi	Март 2003
Газ до Отказа (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	Asylum	Апрель 2003
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Апрель 2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	Апрель 2003
Меч и Магия. Коллекционное издание	Бука	3DO	Апрель 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
Сегун (Lords of the Rising Sun)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Софт Тайкун (Software Tycoon)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	Апрель 2003
Арена 4x4 (Off Road Arena)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Xpiral	Апрель 2003
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Апрель 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Апрель 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	Апрель 2003
Cold Zero	Руссобит-М	JoWood	Апрель 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	Апрель 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	Апрель 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1С/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	Май 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Микромашины (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
Проклятие Изиды (The Curse: The Eye of Isis)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	Июнь 2003
The Mystery of the Mummy	1С/Nival Interactive	Wanadoo/Frogwares	1 кв 2003
Бимеры (Beam Breakers)	1С/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	1 кв 2003
Гегемония (Hegemonia: Legions of Iron)	1С/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	1 кв 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1С/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development	1 кв 2003
Project Nomads	1С/Nival Interactive	CDV/Radon Labs	1 кв 2003
Rock Manager 2	1С/snowball.ru	PAN Vision	1 кв 2003
Darkened Skye	1С/snowball.ru	SSI	1 кв 2003
Saga	1С/snowball.ru	Pan Interactive	1 кв 2003
Жестокие Звезды (Tachyon)	1С/snowball.ru	Novalogic	1 кв 2003
Rainbow Six: Raven Shield	NMG	Ubi Soft	1 кв 2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	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
Air-Rush	Акелла	InterActive Vision	1 кв 2003
Horse Race Manager	Акелла	Cyanide Studio	1 кв 2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	1 кв 2003
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	Zuxxez Entertainment	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
Дикие 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	Whiptail Interactive	1 кв 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	JoWood	1 кв 2003
Empire Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	1 кв 2003
Praetorians	Новый Диск	Eidos Interactive	1 кв 2003
Вторжение (Incoming)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	1 кв 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	1 кв 2003
ARX Fatalis. Последний Бастион (ARX Fatalis)	1С/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Arkane Studios	2 кв 2003
Горцы. Битва за Шотландию (Highland Warriors)	1С/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	2 кв 2003
TOCA Race Driver	1С/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
Gorky-2	Руссобит-М	Metropolis	2 кв 2003
Spellforce	Руссобит-М	Phemonic	2 кв 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	3 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
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	1 кв 2004

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
The Elder Scrolls III: Tribunal	1С/Акелла	Bethesda	Февраль 2003
Farscape	1С/Логрус	The Jim Henson Company	Февраль 2003
Parg	NMG	Microvalue	Февраль 2003
442: Формула Победы	Бука	SCi	Февраль 2003
Дональд Дак. Утиные истории (Donald Duck: Quack Attack Action Game)	Новый Диск/troll.ru	Disney Interactive	Февраль 2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	Февраль 2003
Партнеры (The Partners)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	Февраль 2003
Мы Были Солдатами	Руссобит-М	enjoy Entertainment	Февраль 2003
Промышленный Гигант 2: На Рубеже Веков (Industry Giant 2 Addon)	Руссобит-М	JoWood	Февраль 2003
Секретное Оружие Рейха	Руссобит-М	enjoy Entertainment	Февраль 2003
Command & Conquer: Generals	Софт Клуб	Electronic Arts	Февраль 2003
Battlefield 1942: The Road to Rome	Софт Клуб	Electronic Arts	Февраль 2003
Ultima Online: Age of Shadows	Софт Клуб	Electronic Arts	Февраль 2003

Тимур Хорев
teemon@igromania.ru

Unreal II

The Awakening



...И йогурт сладкий победит у них по жилам вместо крови.

Мрачное пророчество

С игровой индустрией происходят грустные, но закономерные вещи. Товарищ Казуал принес с собой большие доллары, игры про хомячков и голливудскую клюкву — он пришел сюда, чтобы обосноваться надолго.

Вы слышите треск? Это ломаются игродельческие традиции. Мы живем в грустное для компьютерных игр время, когда уходят в прошлое времена находок и идей. В западном полушарии капиталы диктуют свои законы, и последние интересные проекты на призрачных кораблях уплывают из Белых Гаваней на Восток, в Европу.

К чему это я... Склоните головы, геймеры. Серии "Unreal" больше нет — "анрыл" геройски пал, сраженный толпой менеджеров. Три года разработчики валяли игру-однодневку. О, роковая ночь!

Потный вал вдохновения

Вышедший в 1998 году Unreal стал настоящим откровением и шедевром на все времена. Старичок до сих пор бодро ковыляет и улыбается беззубым движком. Дополнения к игре выходят по сей день.

Несколько лет геймерское сообщество бродило в зарослях всевозможных Tournament'ов и с трепетом ожидало второго пришествия Игры Всех Времен. Рано или поздно Unreal II должен был спуститься с игрового Олимпа. И этот момент наступил.

Раздался звук рождающейся мыши. Потом — тишина и хор возмущенных голосов: "А где, собственно?!". Казуалы пожимали плечами — на неприятный взгляд игра очень даже удалась. Старые же любители всего "нереального" были безутешны.

Взглянем правде в глаза. Да, игра получилась очень красивой и отчасти интересной. Но больше в ней ничего нет: сюжет, геймплей — все сделано по минимуму, только "чтобы было". Монстры, хоть и бегают зигзагами, отчаянно тупят, характеры персонажей — лубок. Не ждите от игры хоть капли оригинальности. Вторичность ее не просто чувствуется — она торжествует и радуется, ибо сегодня ее день.

Сборная солянка из игр, фильмов, чужих дизайнерских находок, бродячих сюжетов и архетипов — вот что такое Unreal II. Невольно закрадывается мысль о том, что к написанию дизайн-документа под-

Жанр:	3D Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Legend Entertainment
Похожесть:	Unreal
Необходимо:	CPU 733MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1200MHz, 384Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.unreal2.com



▲ Совсем недавно это был гигантский паук. Теперь это ходячая демонстрация эффективности огнемета против насекомых.



▲ Перед вами космический японский самурай. Это еще ничего, а дальше будут лысые амазонки. К каждому персонажу прилагается квадратный костюм, как в Quake III.

пустили специалистов по коллективному бессознательному. Ну, кто не знает, что обычно случается, когда старого и закаленного в боях космического десантника отправляют на скучное патрулирование дальних безобидных секторов!

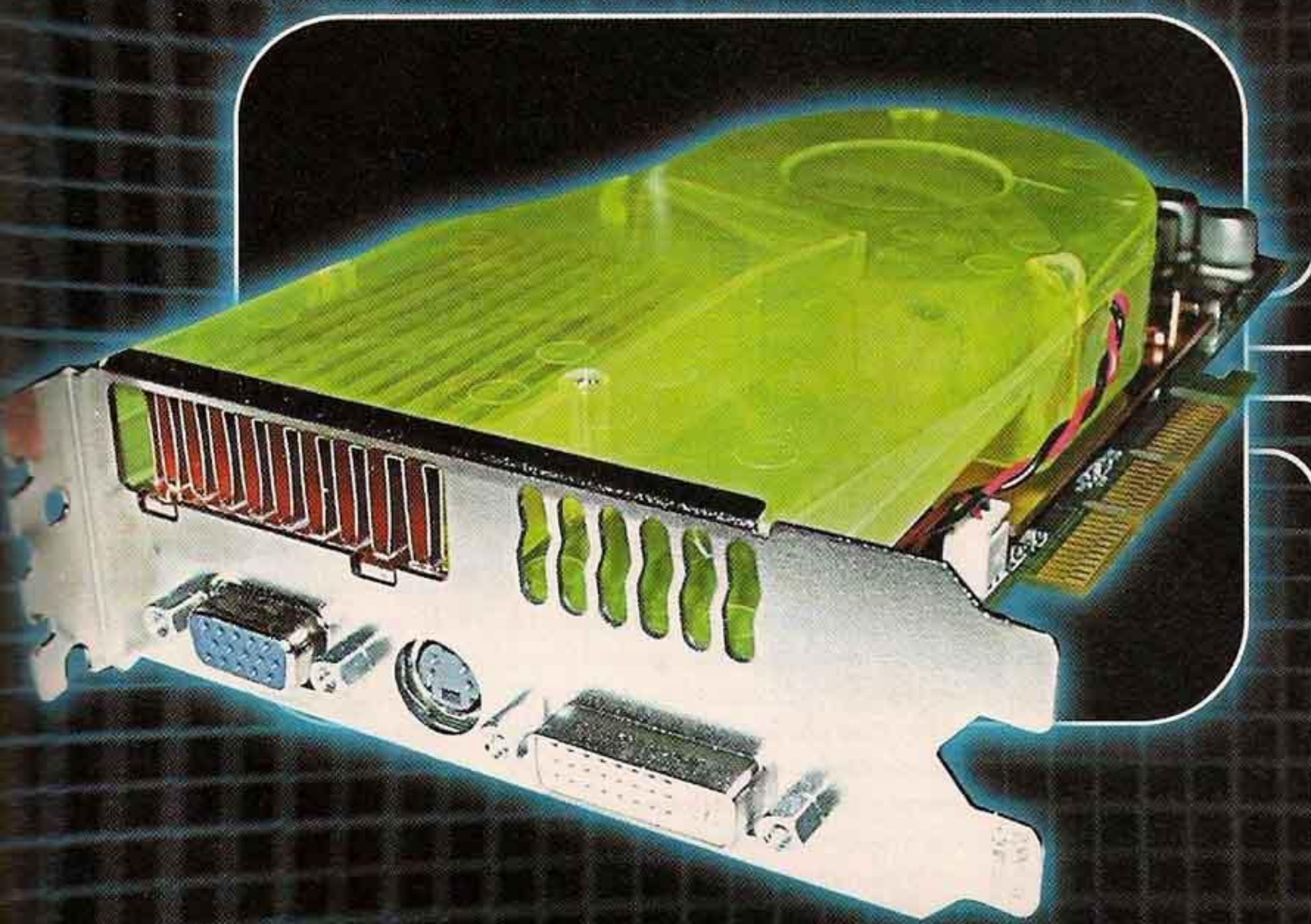
Наш корабль, естественно, — развалюха. Сам десантник туго соображает, носит на скелете гору мышц и не снимает бронекостюм даже в постели. Кроме того, он, судя по голосу, неизменно страдает похмельем.

Сам корабль нам по сюжету не нужен, но почему-то после каждого уровня мы возвращаемся на него и медленно бродим по палубе, вступая в странные диалоги с неврастеническим экипажем. Девушка с формами Лары Крофт (никакого флирта, блюдем рейтинг!) вводит в курс очередного задания. Она все время на взводе — моральная травма, послевоенный синдром. Технарь с помятым лицом постоянно курит, ворует для нас гранаты и апгрейдит наше оружие. "А те-

GAINWARD

WWW.GAINWARD.RU

POWERPACK! ULTRA/1000 PLUS "GOLDEN SAMPLE"



500MHz

NVIDIA GeForce FX 5800 Ultra
NVIDIA's CineFX - кинематографическое
качество спецэффектов и студийное
качество цветов (128-битный цвет)
на мониторе компьютера
NVIDIA's Intellisample - плавные
контуры изображения



Быстрая память
стандарта DDR2

1000MHz

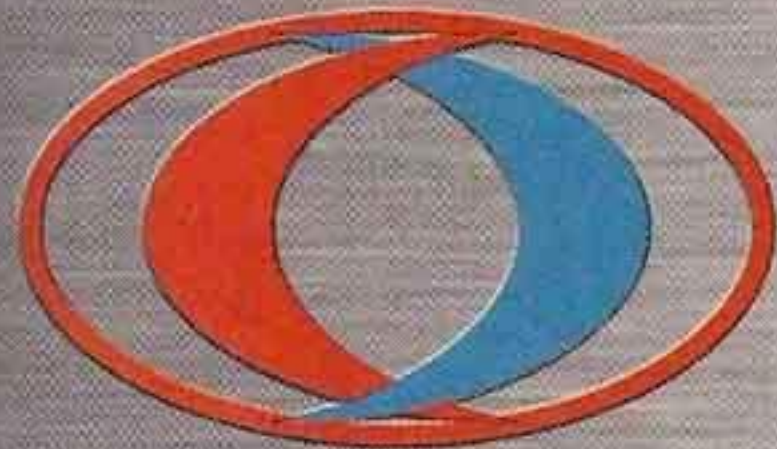
nView Display Technology
и NVIDIA nView
позволяют выбирать
любую комбинацию дисплеев,
включая цифровую плазменную панель,
аналоговые CRT и TV



7db

Тихая система охлаждения

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>

Мнение обозревателей западных сайтов об игре

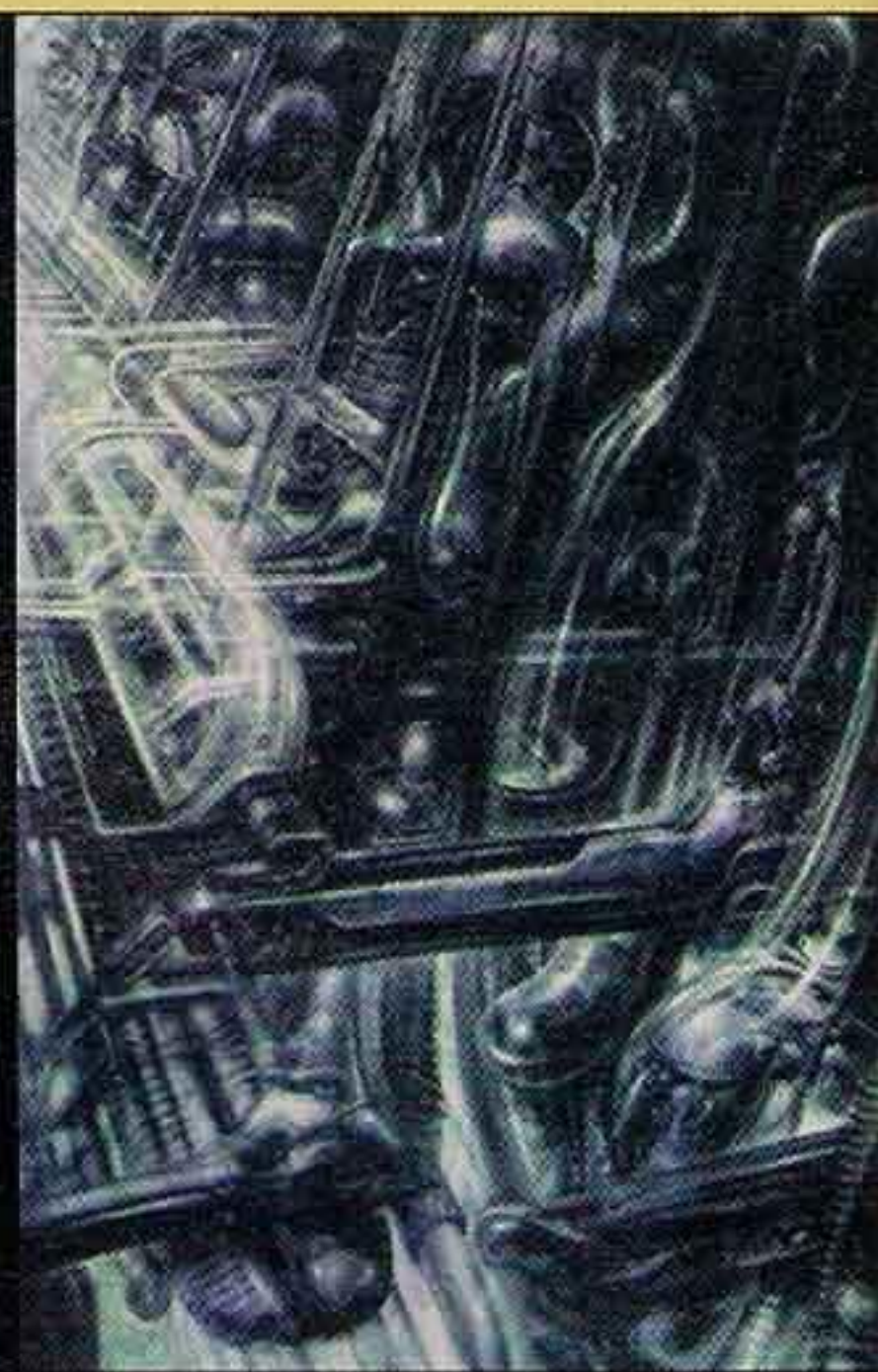
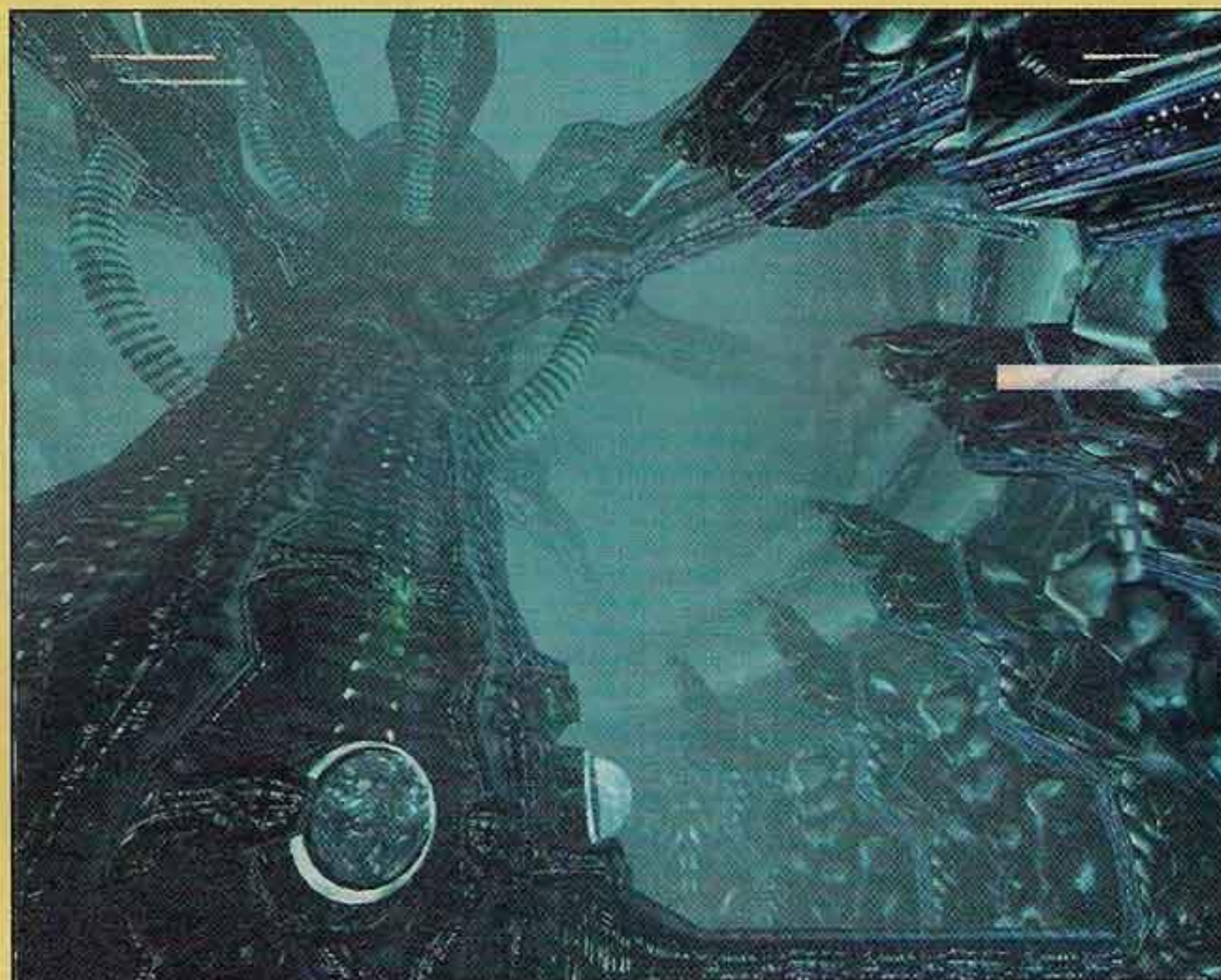
Обозреватель Gamespot сокрушается: "Здесь очень хорошая графика, и, если не вспоминать про кошмарные диалоги, играется в *Unreal II* вполне безболезненно. Но ей не хватает той искорки, которая отличает по-настоящему хорошую стрелялку от остальных. Здесь нет машин и умного компьютерного интеллекта *Halo*, нет бьющего через край действия и красочных битв с боссами *Serious Sam*, нет вдохновенного дизайна уровней *NOLF2* или запоминающихся мест *Medal of Honor*".

Британский Games Domain лаконично описывает геймплей: "Все идет как по рельсам. Вы начинаете уровень. Стреляете в инопланетян. Завершаете уровень. Бой представляет собой простую беготню со стрельбой, а противники не особо беспокоятся о том, чтобы попытаться уклониться от выстрелов. В отличие от других недавно вышедших стрелялок, враги здесь предпочитают не уходить с линии огня, а бежать в вашу сторону, пока кто-нибудь из вас двоих не сдохнет".

Человек с Actiontrip резонно замечает: "Все это означает, что когда игра закончена, заканчиваются и способы удержать игрока. Нет новых элементов сюжета, нет бонусов за раскрытие игровых секретов, нет секретных уровней — ничего, что бы могло помешать игроку снести игру с винчестера. Любой хардкорный игрок (а кто из вас не назовет себя хардкорным игроком?) может пройти эту игру за десять часов. Десять часов! Сегодняшние игры должны быть подлиннее десяти часов, если их издатели хотят нормально продать свой продукт".

В кратком обзоре на TechTV автор сомневается в мощности наших компьютеров: "Не то чтобы я не рекомендовал эту игру. *Unreal II* вполне может удовлетворить большинство геймеров. Но если у вас нет суперсовременного компьютера, вы даже не почувствуете всю его привлекательность".

Гуру с сайта GameGuru касается денежных вопросов: "Стоит ли эта игра \$50? Я считаю, нет. Подождите, пока они снизят цену, а потом только купите. Уверен, те, кто купят ее, быстро пройдут и вернут в тот же день (у некоторых продавцов есть семидневный манибэк). Конечно, это звучит не очень честно, но я боюсь, десятичасовая игра без мультиплеера — это что-то странное. Они должны продавать ее за \$19.99 или что-то типа того". Ему вторит вольный обозреватель из PC Game Review: "Я совершенно уверен, что если вы хотите продать половину продукта, снизьте цену тоже наполовину. Я никогда не заплачу полную цену за фильм длительностью в 45 минут, тогда почему я должен платить полсотни баксов за десятичасовую игру?"



▲ Мрачный уровень Unreal II и не менее мрачная картина Х.Р.Гигера для фильма "Чужой", датированная 1979 годом. Немного изменилось с тех пор.

перь, мистер Бонд, мое новое изобретение...".

Роль клоуна Гимли играет маленький желеобразный инопланетянин-навигатор. Он коверкает фразы, грустно шутит и не понимает, почему члены экипажа грызутся между собой. Не от хорошей жизни инопланетянин ударился в космонавты: он принц, пятидесятый по счету, трона ему не видать — опять моральная травма на всю жизнь.

Учкудук — три скаарджа

Если в первом Unreal главной целью был побег с планеты, то тут все банальнее. Забытая цивилизация разбросала по разным планетам семь частей древнего артефакта (вспомним семь частей "посоха хаоса" из *The Elder Scrolls: Arena*). Командованием брошен лозунг: "Собери их все!" — и наш храбрый десантник рад стараться. Враги объявились тут же: прослышав о таинственных изделиях древней расы, на артефакты нацелились зеленые скаарджи, наемники корпораций и самураи прояпонского клана. Докажите им всем, чего вы стоите, раздобудьте в тяжелых боях все артефакты и сложите у ног вашего командира. А потом убейте его. Ибо не заслужил.

Бессмысленный и беспощадный сюжет. Вас ведут по нему бережно, но жестко — заблудиться вы не сможете при всем желании. К неожиданной скорой развязке вы идете, словно по дороге из желтого кирпича, отстреливая по дороге врагов. Разнообразного оружия в игре хватает — от вечного пистолета с бесконечными патронами до биологического паукомета. Баланс, однако, оставляет желать лучшего, и пользоваться вы будете от силы половиной арсенала. К чести разработчиков стоит сказать, что к каждому врагу можно подобрать свой подход: гигантских пауков-мутантов (опять клише!) лучше жарить из огнемета, а полумехани-

ческие расы "чужих" отлично реагируют на электроимпульсные гранаты.

Тактика врагов не говорит ничего хорошего об их интеллекте — они способны лишь на заячье петляние. Но даже этот маневр в сочетании с высокой скоростью передвижения дает убийственный эффект — попасть в мечущегося вдали инопланетянина безумно тяжело. Вдвойне трудно при этом самому изображать черепаху. Скорость передвижения десантника настолько низкая, что режим бега больше напоминает прогулочный шаг, а в режиме ходьбы передвигаться будет только мазохист. Искусственные попытки разработчиков замедлить прохождение не могут замаскировать "сжатость" игры: она заканчивается настолько неожиданно, что оставляет впечатление какой-то "половинчатости". А где вторая половина? Не завезли.

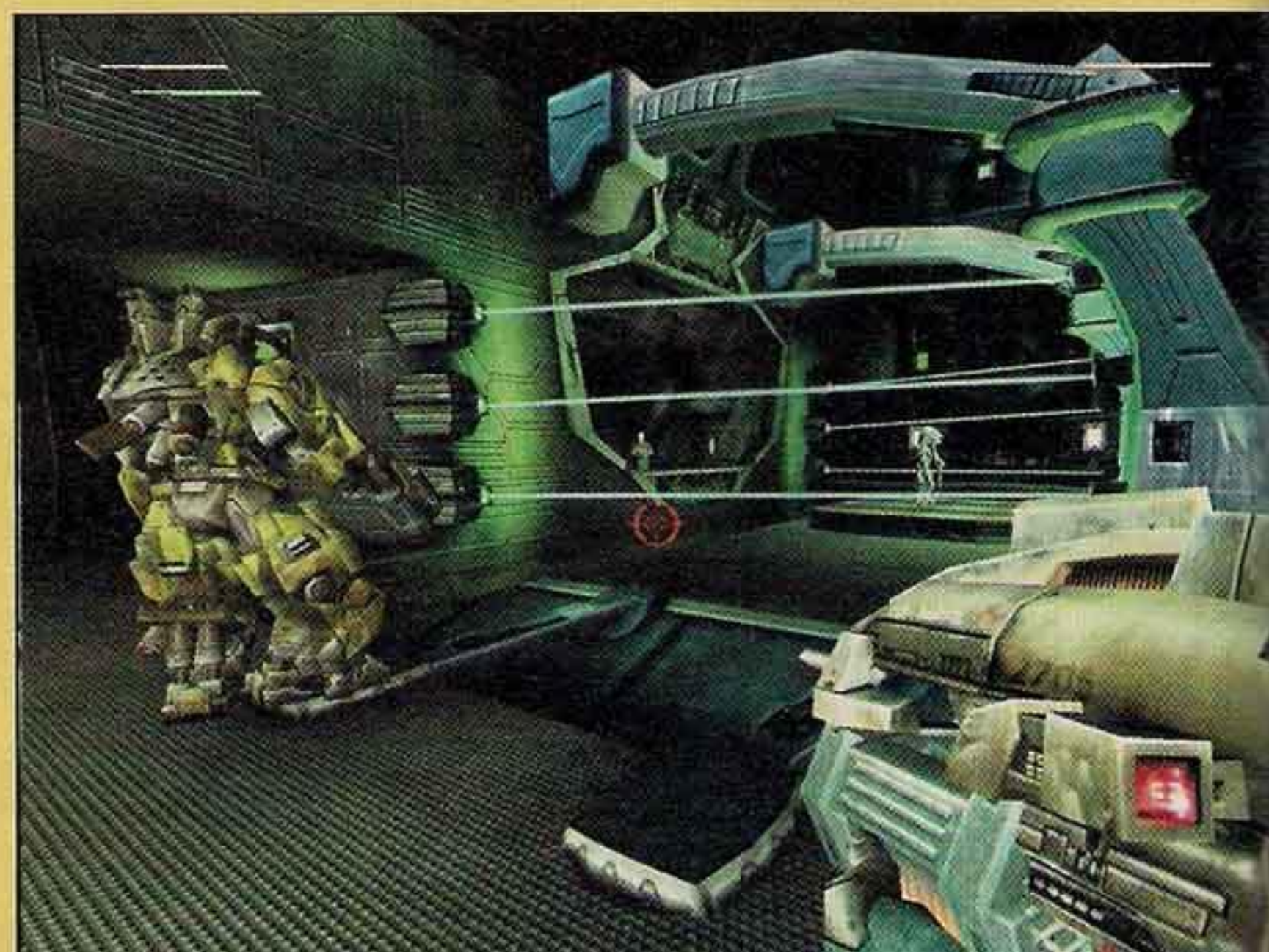
Бегу, палю...

Уровни выполнены неплохо, если не брать во внимание их бесстыдную прямолинейность. Разработчики

пошли по пути *Half-Life*, наполнив игру скриптовыми сценами и постоянно гибнущими на ваших глазах NPC, преимущественно учеными. Иногда беготня со стрельбой перемежается миссиями типа "защитить плацдарм в течение пяти минут", в которых под ваше начало поступают несколько компьютерных пехотинцев. Взаимодействие между ними сводится к отдаче приказов через "цифровое" меню, типичное для RPG. Приказы просты: стоять тут, стоять там или — вообще не отсвечивать. Как обычно, основная роль отводится вам — без вашей помощи brave пехотинцы быстро отбросят коньки под натиском инопланетян и наемников.

Последней свежей струей можно считать момент, когда вам надо при помощи снайперской винтовки защитить пехотинца: тот ремонтирует генератор, и на него со всех сторон набегает волны скаарджей, ловко изображая кур из *Moorhuhn*.

Все остальное мы где-то уже определенно видели. Все знакомо — эти трубы, эти ящики и приборы, кам-



▲ Семь артефактов собраны, развязка близка. Железная масса слева — это типичный тяжелый бронекостюм. Где-то внутри прячется десантник.

ни и мосты. Реквизит явно собирали по чужим павильонам: "Вам этот лифт не нужен? Так, мы его того... в дело пустим". Пустыня на закате пришла в Unreal II из "Серьезного Сэма". Дизайн кораблей выполнен по классическим нормам космических опер и околокосмических игр. Лифты, двери-диафрагмы, лазерные ограждения — все выглядит так, как будто мы и не покидали серию звездных экшенов типа Jedi Knight.

Half-Life весело выглядывает из-за спины очередного глазастого монстра или обреченного ученого, открывающего вам дверь с помощью кода. Огромные вращающиеся агрегаты, испускающие на очередной кусок артефакта вертикальный луч, вызывают странные ощущения. Откуда здесь примесь Half-Life? И зачем впутывать в "нереальные" разборки "Солярис", покрывая планету огромным живым организмом? И, ради всего святого, почему очередная "пасть" этого живого организма так похожа на ту, в которой стинул в пятом эпизоде "Звездных войн" наемник Боба Фетт? После всего этого уже не кажутся криминалом бегущие по экрану на корабле "умные цифирьки" — обычные файлы в шестнадцатичном виде.

Но все это еще не самое страшное. Пока я с постепенно округляющимися глазами проходил Unreal II, больше всего икалось "Чужим". Дизайн последних уровней чуть ли не внаглую слизан у художника-оформителя "Чужих" Х.Р.Гигера — знаменитые черные изогнутые "биомеханические поверхности, высокие наполненные жидкостью колбы, в которых зреет всякая гадость... кажется, вот-вот из-за угла выскочит, щелкая зубами и истекая слизью, "чужой" и крикнет: "Сюрприз!" Не выскочил, не крикнул. Все равно, на месте добряка Гигера я бы возмутился и, не говоря худого слова, скормил бы всех дизайнеров игры "чужим".

Зеленые коконы, из которых на вас храбро выпрыгивают мелкие злобные создания, — тоже, кажется, прерогатива известного фильма. Я не говорю уже об отдаленном поселении, с которым по сюжету внезапно была утрачена связь, о знакомых формах десантных кораблей наемников. Второй раз не смешно, извините.

О, как ты красив, проклятый!

Вот такая лоскутная вышла игра: как говорится, с миру по нитке — скаурджу галстук. Справедливости ради надо сказать, что Unreal II, несмотря на свои явные и неявные заимствования, получился красивым. Графика — это последний кон, на который поставили разработчики. Они старались как могли, ибо за слабую графику рецензенты и публика затоптали бы игру на месте.

Этого не случилось, и полюбоваться тут есть чем. Фактически, игру можно даже назвать одной большой технологической демонстрацией красот движка. Впечатление "показухи" усиливает главная игровая заставка, выполненная в строгих канонах демосцены: музыка техно и абстрактные трехмерные навороты. "Вот я какая!" — сразу предупреждает Unreal II, и нам лучше ей поверить.

Системные требования игры достаточно высоки — для полного погружения необходим как минимум GeForce 3 или соответствующий Radeon. Врубить все настройки на максимум смогут только те, кто не сомневается в мощности своей машины, и тогда красивейшие эффекты гарантированы. Особенно хоззяйке удались космические сцены, масштабные и красочные, с участием разноцветных планет, астероидов и туманностей.

Не подкачали и сами битвы. В игре много огня — он, конечно, не идеален, но чертовски красив и выглядит очень естественно, особенно когда охватывает злобного паука-



▲ Вот такие они — скаурджи. Бегут к тебе, раскинув руки, и не поймешь, что у них на уме. На всякий случай надо застрелить.

мутанта. Каждый выстрел и взрыв — событие. Поначалу геймер будет восхищенно материться и взрывать всех вокруг, но потом быстро привыкнет к пиротехнике.

И к теням тоже. Каждый персонаж отбрасывает мягкие — иногда слишком мягкие — тени. В одном из первых уровней есть даже вентилятор, врезающийся в потолок с единственной целью — отбрасывать красивую вращающуюся тень на пол и стену. Замахнуться на лавры еще не вышедшего Doom III, конечно, не выйдет, но отдельные элементы той графики в Unreal II уже есть. Вы без труда заметите на костюмах ученых рельефное bump-mapping текстурирование — оно предназначено для того, чтобы создавать ощущение объема там, где его на самом деле нет. Игра не брезгует и шейдерами. Жаль только, что вода выполнена по классическим канонам — сверху просто раскрашенная в морские цвета доска, а снизу — непроглядный туман, знакомый еще по старинному Z.A.R.

Персонажи по-прежнему выглядят как куклы, но душу в них вложить забыли, и теперь это детально проработанные куклы с зубами во рту и движениями глаз. Словом, графически Unreal II красив, но все же несколько консервативен.

Звуковое оформление игры не запоминается. Актеры на озвучке порой недо- или переигрывают. Шум боя просто стандартен, да и музыка тоже не является каким-то откровением. Не стоит радоваться и обладателям супернавороченных звуковых карт: да, в меню игры есть возможность включить эффекты EAX, но лучше этого не делать — будете вылетать в Windows каждые пять минут. По крайней мере, до выхода патча.

Unreal и пустота

Игра заканчивается, не успев толком начаться, оставляя осадок и ощущение фальшивых елочных игрушек: яркие и блестящие, а радос-

ти никакой. Отсмотрев стыдливые финальные титры, геймеры печально подхватывают именное оружие и идут воевать в UT2003. У Unreal II игры есть хорошие стороны, и на отдельные недостатки можно было бы даже закрыть глаза, если бы не ее название. Оно ко многому обязывает, быть продолжателем дела знаменитого Unreal — высокая честь.

И вторая часть легенды не оправдала возложенных на нее надежд.

Внимательно посмотрите на Unreal II и запомните ее такой, какая она есть — блестящая с виду, неуклюжая, мешковатая, но, несмотря ни на что, симпатичная. Запомните, потому что дальше будет еще хуже — маховик раскрутился, и на бескрайних полях игровой индустрии ускоренными темпами выращивается высокая и развесистая коммерческая клюква. ■

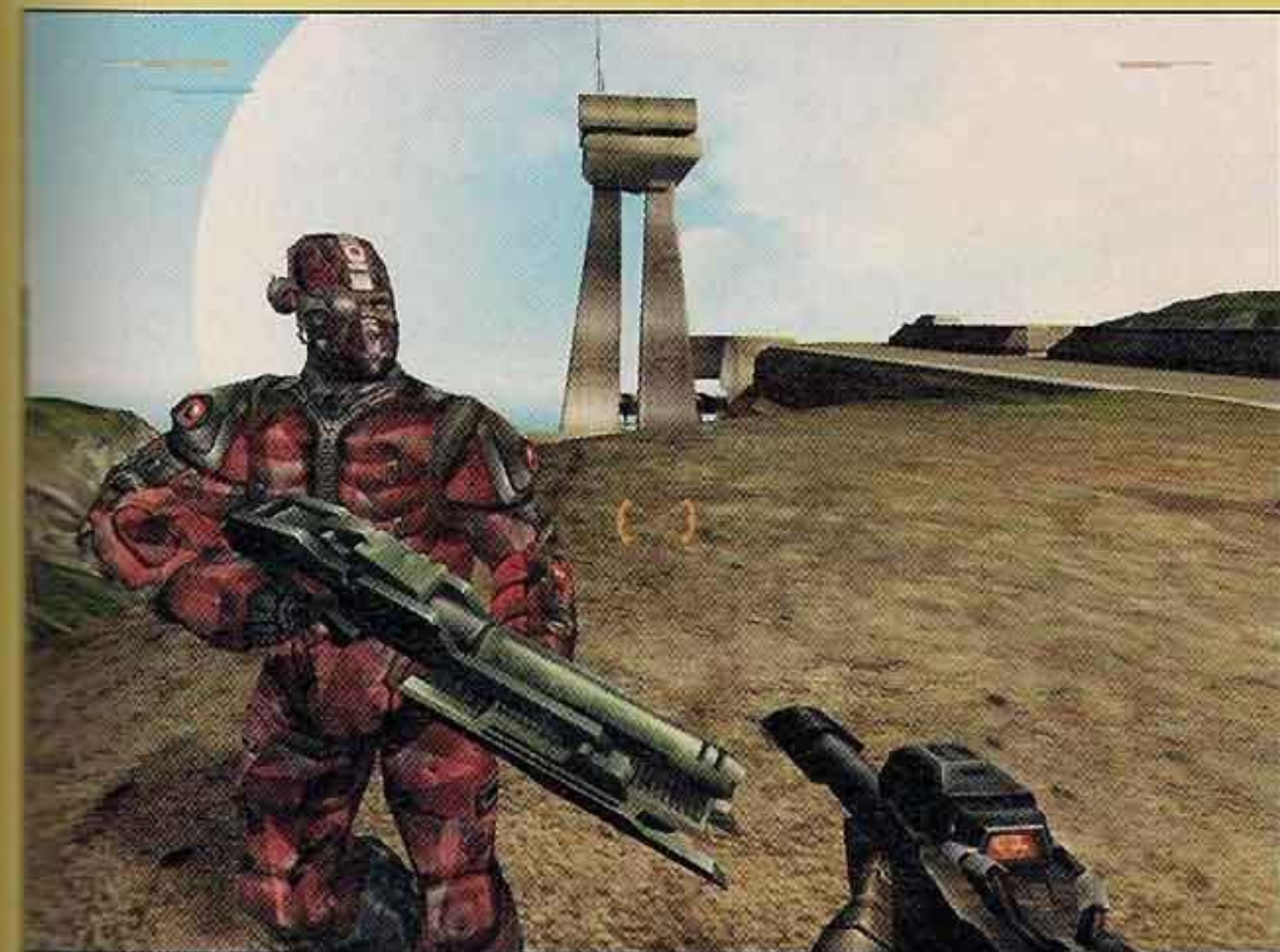
Дождались?

Грустно. Unreal II — не игра всех времен, и не века. Это очередная стрелялка на одну выходную, и вы забудете ее на следующий же день.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 7.0
Графика	●●●●●●●●●● 9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 6.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 9.0
Новизна	●●●●●●●●●● 2.0

Рейтинг "Мани" **7.5**



▲ Угловатый костюм и квадратная пушка космического десантника очень экономичны в смысле полигонов. Впрочем, как и окружающий техногенный пейзаж.

Гибеор
gibeor@igromania.ru

Master of Orion 3

Наконец-то вышло долгожданное продолжение одного из самых популярных игровых сериалов — Master of Orion 3. Проект находился в разработке более трех лет, и с каждым новым этапом работы игра обростала все большим количеством изменений, нововведений и усовершенствований. По количеству запланированных игровых фишек новый Master of Orion еще за год до выхода переплюнул всех конкурентов. Однако общеизвестно, что "много" — это далеко не всегда "хорошо", а из смеси нескольких десятков великолепнейших блюд обычно получается не деликатес, а малосъедобная баландка.

Но не будем начинать обзор с поспешной постановки диагноза и заочного развешивания ярлыков, а лучше займемся взвешенной, неторопливой дегустацией.

Настоящие императоры выбирают походовость

Стратегический сериал Master of Orion — ровесник таких знаменитых проектов, как Civilization и Master of Magic. Все эти игры объединяет ряд общих признаков: основная цель (развитие своей собственной цивилизации), походовость и высокая сложность. Master of Orion — наиболее комплексная и сложная игра из приведенного списка. Для успешного развития собственной галактической империи приходится каждый ход обрабатывать огромное количество информации. Цель игры — либо полное уничтожение всех противников, либо победа в Галактическом Сенате. В третьей части появился еще один мирный способ одержать победу — найти все пять артефактов (секретов) древней могущественной расы, населяющей планету Антарес. Первый Master of Orion сразу же

после выхода приобрел массу поклонников благодаря продуманному геймплею и гениальной идее — конструктору кораблей, при помощи которого игроки получили возможность вместо спроектированных разработчиками звездолетов строить свои собственные.

Во второй части, вышедшей в далеком 1996-м, никаких радикальных изменений, по большому счету, не произошло: управление колониями стало более комплексным, геймплей был отшлифован до блеска, графика стала приятнее — ужаснейшее разрешение 320x200 уступило место более пристойному 640x480 и незначительно был переработан интерфейс.

Кстати, поклонники сериала продолжали играть во вторую часть вплоть до выхода Master of Orion 3.

Пятый X

Разработчики настойчиво обещали изменить игровой мир МоО до неузнаваемости. К привычной для этого типа игр формуле 4X — eXplore, eXpand, eXploit и eXterminate (исследовать, развиваться, добывать и уничтожать) — было решено добавить пятый X: eXperience (здесь: игровая атмосфера). Внятно объяснить, что же такое "игровая атмосфера", не удалось даже авторам проекта: все толкования сводились к тому, что пятый X — это все то, чего не было в игре раньше, например, преобладание макроуправления (на уровне империи) над микроуправлением (на уровне юнитов).

Но первый же запуск игры дает ответ на вопрос о дополнительном "Иксе": поиграв в игру первые полчаса, сразу понимаешь, что пятый X — это, простите, охрененное количество информации. Начинать кампанию без прохождения tutorials — это жесточайшая форма ментального

Жанр:	Глобальная космическая стратегия
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	QuickSilver
Похожесть:	Серия Master of Orion
Необходимо:	CPU 300, 128Mb, DirectX 8.1b или старше
Желательно:	CPU 800, 256Mb, DirectX 8.1b или старше
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://mo3.quicksilver.com



▲ Этот стон у нас битвой зовется...

самоубийства, ибо мозги начинают плавиться уже на пятом ходу. На первый взгляд, все знакомо и привычно: развиваем науку, устанавливая приоритеты исследований в разных направлениях; исследуем звездные системы и колонизируем планеты; разрабатываем и строим флот; развиваем планеты, добываясь максимального роста населения и наибольшего количества production points; устанавливаем контакты с другими цивилизациями. Но не все так просто.

Начнем с науки. Дерево технологий просто огромно, и только на знакомство с возможными открытиями и их практическим применением можно потратить часы. Дальше —

больше: любое открытие своим следствием имеет набор практических применений, но (внимание!) разные расы находят разное применение одним и тем же новинкам, и ни одна из цивилизаций не может найти абсолютно все из них. Поэтому без промышленного шпионажа или обмена технологиями обойтись практически невозможно.

Экономическое управление в игре способно повергнуть в ступор даже закаленных ветеранов стратегического жанра. Главное новшество — разбиение планет на регионы, в каждом из которых можно устанавливать две зоны DEA (dominant economic activity, преоблада-



▲ Отличить один корабль от другого можно только при максимальном приближении. Да и то с трудом.



▲ А ведь это — карта наименьшего размера. При желании можно поиграть в кластере из нескольких галактик.

шая экономическая деятельность). DEA подразделяются на сельскохозяйственные, добывающие, промышленные, военные, правительственные и развлекательные. Чем больше планета, тем больше регионов (и, соответственно, DEA) можно на ней разместить. На маленьких планетах вы всегда будете ощущать острую нехватку места для DEA, и, как следствие, одно из направлений развития планеты будет хромать. Но не обольщайтесь, и на больших планетах вопрос планирования стоит не менее остро. Но и это еще не все. На каждой планете можно строить сооружения. Некоторые из них имеют общепланетарный характер, но большая часть представляет собой своего рода бонусы для различных DEA. Например, automated mining увеличивает добычу минералов в Mining DEA. Но весь ужас состоит в том, что есть не только бонусы для DEA, но и бонусы для бонусов. А число планет у вас будет исчисляться десятками. К счастью, есть прекрасный способ избавиться от этого кошмара, включив Planet AI, хотя маньяки могут попытаться рулить всем вручную, затрачивая долгие часы на один-единственный игровой ход.

Вообще, макроуправление в игре реализовано очень неплохо. При желании можно даже колонизацию новых планет поставить на "автопилот". Плюс к тому, по ходу игры можно отдавать макроприказы (например, колонизировать планету, сформировать армию, сформировать флот из имеющихся в резерве кораблей), не задумываясь о деталях выполнения той или иной задачи. Более того, лавирование между режимами макро- и микроуправления происходит довольно гибко. Например, можно взять две-три планеты на ручной контроль, а управление всеми остальными предоставить AI. Тем не менее — замечательная идея управления не доведена до ума, и в результате

геймплей хромает в ряде аспектов.

Наибольшие проблемы создают флот и армия. Прекрасная идея создания собственного дизайна кораблей доведена практически до абсурда. Судите сами:

- в игре 3 типа кораблей: Starships (межсистемные корабли, способные перемещаться между различными звездными системами), System ships (предназначены для применения только внутри звездной системы, где они были построены) и Orbital base (орбитальные базы для защиты одной конкретной планеты);

- имеется свыше десятка различных специализаций кораблей (ближняя и дальняя атака, авианосцы, разведывательные корабли, колонизаторы, орбитальные бомбардировщики и т.п.);

— существует свыше десятка возможных типоразмеров кораблей — от крошечных cutter и lancer до огромных battle cruiser и dreadnought.

Уже впечатляет, правда? А теперь прибавьте к этому разнообразию десятки различных типов двигателей (не забудьте, что Starship должен иметь два двигателя — system drive и jump drive), брони, щитов, ракет, лучевого оружия, систем генерации помех и т.д. и т.п. Ах, да! Еще нюанс: от максимальной скорости, которую может давать двигатель, зависит занимаемый им объем. Точно так же, изменяя способ монтажа лучевого оружия и ракет, можно уменьшать или увеличивать объем, занимаемый оружием в корпусе корабля. А еще от способа монтажа зависит дальность, мощь и

скорострельность оружия. И даже слабенький лазер можно смонтировать так, что он по поражающей возможности переплюнет криво установленный гравитонный лучемет. Ну, и ради полноты картины добавьте к этому винегрету модификации для вооружения: повышенная бронейность, улучшенная точность, скорострельность и т.д.

"Так что же в этом плохого?" — спросите вы. — "Вон как все интересно и разнообразно!" Споры нет — интересно и разнообразно. И действительно, первые корабли разрабатываются просто с щенячьим восторгом. Но после второго десятка собственноручно изготовленных прототипов восторг сменяется легким недовольством, а потом и грязными ругательствами. А если

Sardonyx I

Controlled by: HUMAN
 Planet Size: 8
 Mineral Rating: Rich
 Biodiversity: Heterogeneous
 Average Fertility: Fertile
 Population: 74 / 86
 Gravity: High
 Shipyard Capacity: Battleship
 Specials: Electrical Activity

	Produced	Need
Food:	245	74
Minerals:	303	63
Industry:	564	
Production Points:	861	
Test Tubes:	155	
Research Points:	232	
DEA Employment:		30 / 30
DEA Productivity from Population:		148%
Unrest state:		Content

ECONOMICS

REVENUE:
 GDP Local: 21138 AU
 Tax Rates: 24%
 Tax Income: 5896 AU
 Trade: 3331 AU
 Grants: 0 AU
 INCOME: 5896 AU
 EXPENSES: 4248 AU
 STARTING BANK: 26.9k AU
 ENDING BANK: 28.5k AU

INCOME SOURCES:

- 5x 8
- 4x 8
- 3x 8
- 1x 8

Planet Econ AI

PLANET CLASSIFICATIONS

CLASSIFICATION 1: Core
 CLASSIFICATION 2: Mineral Rich

ENVIRONMENT

TYPE: Terra Approxima

▲ Экран управления планетой: окна интерфейса даже в минимизированном состоянии занимают половину экрана.

еще учесть, что новые технологии и их плоды — движки, оружие, броня — появляются чуть ли не каждый ход, проектирование кораблей может отжирать колоссальное количество времени. И учтите, что даже произведенные корабли в МООЗ — это не боевые единицы, а резерв, из которого еще необходимо создать боевое подразделение. Таким вот образом увлекательный на первый взгляд процесс превращается в настоящую муку.

Но обиднее всего то, что все великолепие (или наоборот — убожество) разработанных вами кораблей вам не оценить никогда, ибо космический бой внешне выглядит как битва одной группы пикселей с другой группой. Как понять, что происходит на экране? Как отличить истребитель от авианосца? Как угадать, какое оружие применяется? Ответ прост — никак. В этом свете изощренной издевкой смотрится цитата из хелпа: "не существует идеального оружия; анализируйте свои бои, смотрите, какие корабли использует противник, какое применяет оружие, и делайте выводы". Ей-богу, в первом МоО бои были привлекательнее и информативнее, несмотря даже на разрешение 320x200. Впрочем, графику мы будем раскатывать асфальтовым катком чуть ниже. Беда в том, что невнятные космические сражения — это, в первую очередь, проблема не графики, а интерфейса: при большом приближении еще как-то можно отличить один корабль от другого, но зато непонятно, что вообще происходит в битве, а на удалении видна битва в целом, но совершенно непонятно, кто есть кто и что во-

обще происходит. Пожалуй, наиболее приемлемый способ избавиться от созерцания этого убожества — проводить бои в режиме auto resolve. Но тогда все тонкости разработки кораблей и формирования флотов становятся совершенно ненужной обузой.

Единственное, к чему в игре не возникает претензий — реализация дипломатических отношений. Не буду портить вам удовольствие, в подробностях описывая сей аспект, пусть это будет для вас приятным сюрпризом. Скажу лишь, что о такой реализации дипломатии, как в МООЗ, я мечтал уже не первый год. И мечта, наконец, сбылась.

Дубовый гроб размером 800x600

Скажите, давно ли вы встречали игру, которая работает только в одном разрешении? Можете не отвечать, это риторический вопрос.

В принципе, диагноз ясен уже из подзаголовка, фиксированное разрешение 800x600 — это не совсем то, о чем мы мечтали все эти годы. Но не только в разрешении проблема. Единственное, что сделано в игре красиво — вступительный ролик и анимация послов от разных цивилизаций. Все остальное с яростным упорством напоминает о временах 386-х персоналок. Такое впечатление, что дизайнеры и художники в работе над игрой участия не принимали. Нет, я понимаю, что графика в стратегической игре — далеко не самая главная часть, но не до такой же степени, в конце концов! И при этом МоОЗ имеет наглость требовать DirectX не ниже 8.1b. Скажите

PLANET: Primodius I

ATTACKING: HUMAN **DEFENDING: Ruariree**

COMBAT SCHEDULER
SPACE COMBAT PHASE

SELECTED UNIT DETAILS:

Unit Type:	
Race:	
Experience Level:	
Initiative:	
Weapon:	
Attack Strength:	
Accuracy:	
Number of Attacks:	

DETAILS

UNIT TYPE	OUR FORCES: (available)	THEIR FORCES: (available)
Inferny	0/0	0/0
Marine	2/54	0/0
Mobile	0/0	0/0
Armor	0/0	2/76
Beetleoids	0/0	0/0
Missile	0/0	7/47

OVERVIEW

PRE-BATTLE INFORMATION:

Dure:	Medium
Thaire:	Low
Terrain Preference:	
Dure:	Plan
Thaire:	Plan
Battlefield Preference:	
Dure:	Surface
Thaire:	Surface

GROUND COMBAT PHASE 2

ATTACKER: HUMAN

DOMINANT ARMY RACE: Human

BATTLE INTENSITY: High (selected) Low

WEAPONS AUTHORIZATION:

- Nuclear
- Chemical
- Biological

COLLATERAL DAMAGE:

- High
- Average
- Low

BATTLE PLAN: Attacker Troop

BATTLE PLAN ASSESSMENT: Low

READY

▲ Битва на планете. В вашем распоряжении около 30-ти различных тактик ведения боя: все разные и все работают!

на милость, зачем безногому и безрукому инвалиду новенький спортивный "Феррари"?

Звуки и фоновая музыка, к счастью, сделаны весьма неплохо. Особо радует озвучка послов разных цивилизаций. Чувствуется, что к этой части работы авторы подошли со всей ответственностью.

На лицо ужасная, добрая внутри

В принципе, получилось то, что должно было получиться: в новую часть Master of Orion будут играть только старые почитатели сериала. На пути новых игроков и недостаточно стойких фанатов воздвигнуты поистине непреодолимые преграды: доисторическая графика, ужасная сложность, серьезные недостатки управления, практически нулевая зрелищность и динамичность, даже

несмотря на то, что космические бои проходят в реальном времени. Настоящих стратегов такие "мелочи" не отпугнут: ведь ни для кого не секрет, что первая и вторая части игры завоевали популярность совершенно по другой причине. Так и МоОЗ, несмотря на ряд серьезных недостатков, способен приковать внимание вдумчивого неторопливого игрока на долгие дни и недели. Однако с интерфейсом явно что-то нужно делать. Еще одна порция нововведений и усовершенствований просто убьет игру.

Искренне надеюсь, что мы еще станем свидетелями настоящей революции в жанре стратегических игр, когда информационная сложность игрового мира не будет помехой удобному управлению, а стратегическая направленность подружится с красивой графикой. Может быть, такой игрой станет Master of Orion 4? ■

Дождались?

Эта игра способна порадовать только истинных фанатов. Новичкам здесь не место — все билеты на поезд Master of Orion были раскуплены еще в далеком 1996-м.

60% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	8.0
Графика	●●●●●●●●●●	3.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	9.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	7.0
Новизна	●●●●●●●●●●	6.0

Рейтинг "Маниа" 7.0

COMBAT SCHEDULER
SPACE COMBAT PHASE

PLANET FORCES

Ground units:	0
Missile bases:	1
Beam bases:	1
Fighter bases:	1
Orbitals:	0

RETURN TO COMBAT SCHEDULER

▲ Атака планетарной системы: вторая планета уже захвачена, теперь пришла очередь четвертой.

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



mafia-game.com

«... без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр
«... есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» — одна из них» — Навигатор игрового мира
«... высканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

МАФИЯ



Фирма «1С»



© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks Take 2 Interactive Software.

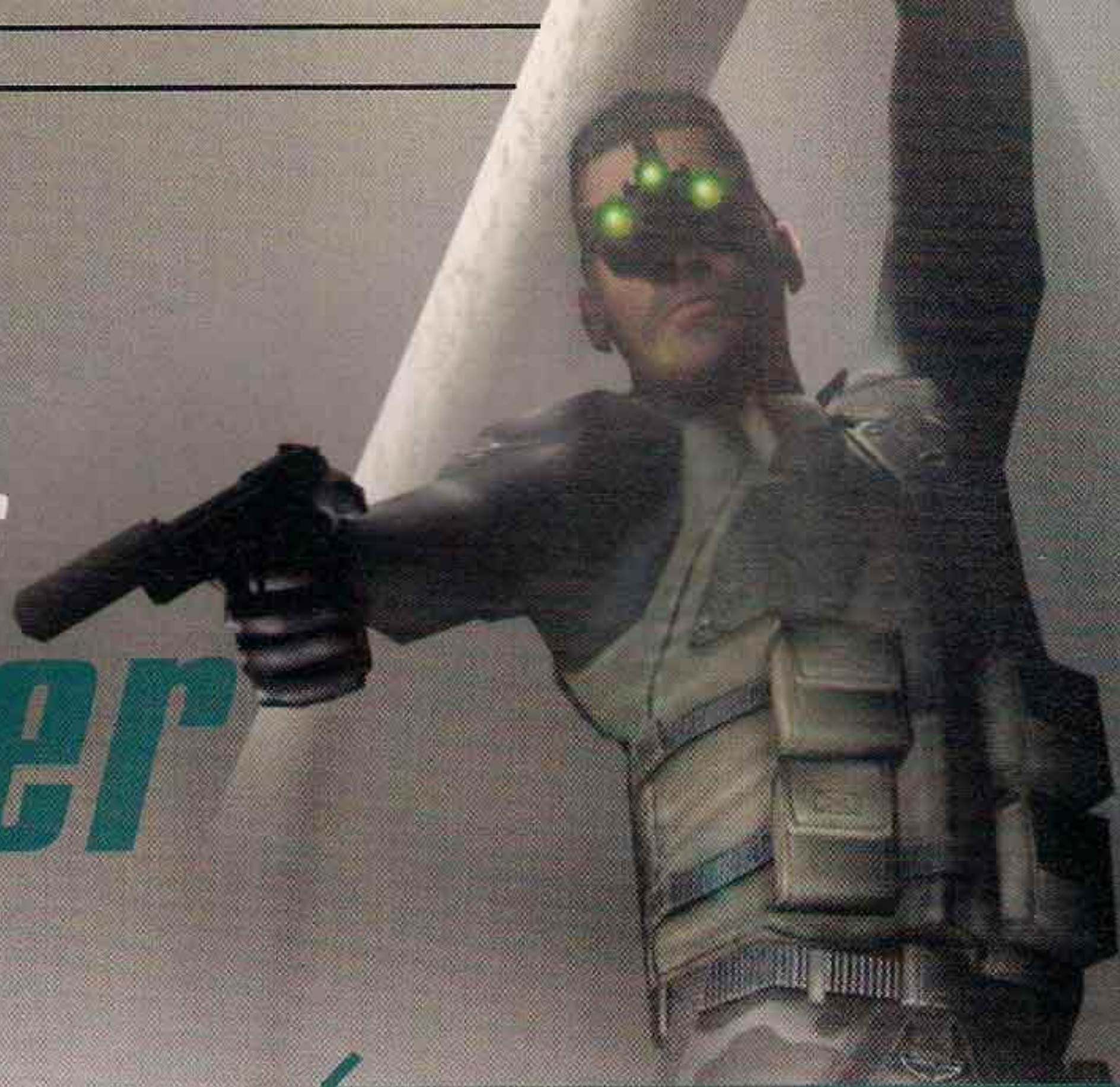
Illusions Softworks

Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software Illusions Softworks.

Take 2 Take 2 Interactive Software.

Андрей Александров
alexandrov@igromania.ru

Tom Clancy's Splinter Cell



Его родители — Том Клэнси и Ubi Soft Montreal. Фамилия — Фишер. Имя — Сэм. Серьезный? — спросите вы. Не слово! Серьезней некуда! Да разве можно быть не-серьезным — при такой-то профессии? Ведь Сэм у нас ученый. Ученый незаметно проникать на тщательно охраняемые объекты противника и аккуратно делать оттуда ноги. Ученый убивать несчитанным количеством способов или, если надо, обходиться и вовсе без убийства. Ученый без стрельбы и прочей ненужной шумихи сры-вать самые изощренные замыслы злодеев любой национальности, вероисповедования и образовательного уровня.

В общем, мужик что надо!

Человек-невидимка

Зная профессиональные возможности Сэма, нетрудно угадать место его работы. Люди с подобным "образованием" автоматически попадают в сферу интересов спецслужб, будь то отечественные ГРУ и СВР или забугорные ЦРУ и МИ-6. Нашему герою удалось отхватить тепленькое местечко в ячейке Третьего Эшелона — оперативного подразделения Агентства Национальной Безопасности (АНБ) США. О том, насколько серьезно это подразделение, свидетельствует тот факт, что именно Сэма отправляют в Грузию на поиски двух пропавших агентов ЦРУ — профессионалов экстра-класса. Впрочем, пропажа коллег — это еще цветочки, ягодки будут потом. Ибо борзописец Клэнси, следуя традиции, выдумал для США очередной глобальный кошмар. У руля Грузии стоит президент Комбайн Николадзе (не стоит смеяться — в раннесоветские времена детишек и не такими именами одаривали), который сильно обозлен на весь мир, а на США в особенности. Зловещий земляк Сталина и Берии развязывает войну против Штатов. Естественно, не с помощью грузинской армии, которая, как правильно подметил Задорнов, больше всего похожа на хор. Нет, в ход идут новые методы

агрессии — электронные. Николадзе собирает под своим началом нескольких высококлассных хакеров, которые тут же начинают взламывать компьютерные сети, принадлежащие США. От этого в звездато-полосатом государстве начинает что-то взрываться, рушиться и сходить с рельс. Есть жертвы. Население потихоньку впадает в панику. Парализованы почти все гражданские коммуникации — даже экстренное обращение президента к народу прерывается на самом интересном месте. Короче, плохо дело.

Маленькое лирическое отступление. Дело в том, что в США противодействием масштабному взлому компьютерных сетей, перехвату контроля над каналами связи и прочему высокотехнологичному терроризму занимается как раз АНБ. Так что Сэму ну никак не удастся отмазаться от перспективы заняться спасением Родины. Да он, в общем-то, и сам не прочь надрать злодеям... ну, допустим, уши.

Не ищите его в Красной книге

С того самого момента, как Сэм десантируется на территорию Грузии, игроку предстоит погрузиться в *настоящий* stealth-action. И слово "настоящий" выделено не просто так. В последние годы появилось громадное количество недоэксше-

Жанр:	Stealth-Action
Изготовитель:	Ubi Soft Montreal
Разработчик:	Ubi Soft Entertainment
Изготовитель в России:	NMC
Локализация:	Мега-Сервис 2000
Похожесть:	Metal Gear Solid, Thief 1-2
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 2
Желательно:	CPU 1500MHz, 512Mb, GeForce 4
Мультимедиа:	Нет
Количество CD:	Три
Сайт игры:	www.splintercell.com



▲ Противники очень тщательно выбирают позиции для стрельбы. Впрочем, это их редко спасает.

нов, горделиво щеголяющих приставкой stealth. Эта "стелсовость" обычно заключается в том, что в некоторых местах можно прятаться в тени (а можно и не прятаться), пару раз получится бесшумно снять противника, а на одном из уровней игрока, быть может, даже лишат оружия. И все — никаких специальных возможностей и приспособлений, позволяющих развернуть активную и скрытую ото всех деятельность.

Поэтому на выходе получается обычный экшен, который проходит с пионерским гиканьем, обильной пальбой во все стороны света и безо всякой конспирации.

Так вот. *Splinter Cell* — породистый stealth-action, ярко изобличающий все вышеописанное безобразие. Видите маленькую шкалу, что в нижнем правом углу экрана? Обязательно познакомьтесь с ней поближе, а лучше — заведите ром-



▲ Кто это тут разглядывает картинки?

Она показывает, насколько хорошо Сэм видно и слышно в данный момент. Если индикатор ближе к правому концу шкалы, то все, сливайте воду — вы гремите и искритесь, как карнавал в Рио-де-Жанейро. А если наоборот — то вас тут просто нет. Для врагов вы пустое место, тень, воздух, стена, потолок — но никак не агент АНБ. И чем чаще будет именно так, тем лучше для вас.

Для успешной и благополучной health-жизни ребята из Ubi Soft Montreal экипировали Сэма впечатляющим арсеналом высокотехнологичных побрякушек (гэджетов). Да и сам Фишер — парень не промах. Например, он знает целую кучу способов перемещаться в пространстве.

Хотите узнать, каких именно?

Сэм-гимнаст

Естественно, Сэм умеет ходить — как в полный рост, так и присев. Скорость ходьбы контролируется колесом мыши — чрезвычайно удачное решение. Это позволяет, скажем, очень медленно и оттого практически бесшумно подкрадываться к охраннику, а затем, сократив расстояние до пары метров, крутануть колесо и совершить мощный бросок на максимальной скорости. Результат, поверьте, превзойдет все ожидания.

Сэм знает, как грамотно использовать стены и углы. К стенам он может буквально прилипнуть и двигаться вдоль них — и не оторвется, даже если вашу руку с мышью вдруг сведет судорога. Достигнув в таком положении угла, агент АНБ не прыгает из-за него навстречу неизвестности а-ля Макс Пэйн, а лишь осторожно высвобождает голову, чтобы осмотреться.

Умеет Сэм и прыгать. Подойдите к стене и нажмите "прыжок" два ра-

за — наш герой подпрыгнет и, оттолкнувшись ногой от стены, взлетит на высоту человеческого роста. А теперь опробуйте ту же самую комбинацию клавиш в узком проходе, например, между двумя шкафами — и Сэм вознаградит вас знаменитым split jump'ом, повиснув на распорке из собственных ног в паре метров над землей. Это положение очень удобно, чтобы спрыгивать на ничего не подозревающих патрульных.

Что еще умеет Сэм? Да много чего — обо всем сразу и не вспомнить. Не можете спуститься с крыши? Найдите торчащую трубу — Сэм тут же обвяжет вокруг нее веревку, которая доставит его на любой этаж. Кто-то протянул между зданиями канат? Ой, спасибо — это же идеальный транспорт! И быстро, и весело, и вряд ли кто заметит. А здесь каната нету? Но ведь есть труба. И неважно, течет ли по ней нефть, вода или отходы жизнедеятельности — Сэм не боится утонуть или испачкаться.

Все это позволяет Сэму быстро и незаметно достигать практически любой точки на территории врага. Однако с помощью одной только физкультуры спецзадание не выполнишь. Да и сам Фишер вовсе не стремится иллюстрировать известное выражение "сила есть — ума не надо". При необходимости он прибегает к помощи хитрых гэджетов.

Снова хотите узнать, каких именно?

Сэм-технократ

Первый гэджет сопровождает Сэма всю игру, уютно пристроившись у него на лбу. Это — универсальное устройство, объединяющее в себе прибор ночного видения и тепловизор (в самом начале игры будет доступен только ПНВ).

С ПНВ все, в общем-то, понятно — позволяет видеть в темноте. Кстати, черно-белая с серыми оттенками картинка выглядит куда более контрастной, чем популярные во многих играх черно-зеленые палитры. Тепловизор — устройство более узкоспециализированное. Во-первых, он придет на помощь и в кромешной тьме — ребята из Ubi Soft Montreal знают, что любой уважающий себя ПНВ работает только в присутствии хотя бы пары фотонов света. Во-вторых, если постараться, то с помощью тепловизора можно обнаружить врагов даже за стенкой. Ну и, наконец, в-третьих — высший пилотаж при использовании данного устройства! — с помощью тепловизора можно разглядеть только что введенный на цифровой панели код доступа. Но смотреть надо очень внимательно — нажатые клавиши быстро остывают.

Следующий полезный гэджет — микрокамера с оптоволоконным проводом, позволяющая заняться подглядыванием в сугубо рабочих целях. Камеру можно без труда просунуть под любую дверь и посмотреть, что же там, за ней — отряд головорезов со злобными лицами или кладовая, полная полезных припасов. Ну, а на случай, если необходимая дверь вдруг окажется заперта, Сэм носит в кармане комплект отмычек. Их использование реализовано очень оригинально — необходимо методом научного тыка подобрать комбинацию клавиш на клавиатуре, открывающую дверь. При этом время, которое будет потрачено на возню с замком, зависит исключительно от сноровки игрока. В том же кармане, рядом с отмычками, завалены лазерный микрофон (позволяет подслушивать разговоры), глушитель камер слежения (просто выводит их из строя) и море других, мелких, но временами очень полезных устройств.

Отдельным списком идут гэджи, которые можно выстреливать из подствольного гранатомета, коим укомплектована винтовка. Гранаты с усыпляющим газом, две разновидности обездвиживающих зарядов... Хотите посмотреть, что творится на другом конце коридора? Пожалуйста — к вашим услугам выстреливаемая мини-камера на липучке, да еще и с дистанционным управлением. Или более продвинутый вариант — та же самая камера, но впридачу умеющая свистеть (!), подманивая охранников, и выпускать им в лицо струю усыпляющего газа (!!!). Весело и эффективно!

Однако даже с помощью гэджетов не всегда можно выполнить спецзадание. Да, еще на тренировках инструктор говорил Сэму, что оружие — последний аргумент, и пользоваться им нужно только в случае крайней необходимости. Однако он малость слухавил — кое-где без хорошего пистолета делать нечего. И будьте уверены —



▲ Охранник еще не знает — что за подарок сейчас свалится на него с потолка.

дойдя до подобного места, Сэм хладнокровно воспользуется одной из своих пушек.

И вы в третий раз хотите узнать — каких?

Сэм-воин

Самое первое оружие Сэма, с которым он никогда не расстается, — это его пудовые кулаки. Ими можно аккуратно оглушить врагов со спины. Если же противник в последний момент вдруг заметит Сэма, тоже не беда — пара встреч кулака

с лицом, и инцидент будет исчерпан. Удачно подкравшись к оппоненту со спины, можно аккуратно взять его в захват и использовать в корыстных целях. Например, замечено, что всякие важные персоны становятся очень разговорчивыми, если на несколько секунд ограничить доступ воздуха в их легкие. А в порыве разговорчивости они могут и полезную информацию сболтать — например, код от двери в секретную зону. Не говорят? И это не беда. Оглядитесь — вдруг рядом есть сканер

сетчатки? Если да, то ткните захваченного гражданина туда лицом — вдруг подойдет? Не получилось? Тогда вы наверняка уже слышите топот ног — то бегут взволнованные охранники. Используйте злополучное тело в качестве живого щита во время перестрелки — не пропадать же добру. Чем еще хороши руки Сэма, так это тем, что с их помощью можно и гранаты кидать, и реагирующие на движение мины ставить. В общем, универсальное многоцелевое оружие!

Из стрелкового вооружения у Сэма имеется пистолет с глушителем калибра 5.7 мм и современная винтовка SC-20K калибра 5.56 мм с подствольным гранатометом, оптическим прицелом и кучей других прибамбасов. Из пистолета с глушителем можно стрелять практически в любом положении. Например, аккуратно высунувшись из-за угла. Или повиснув на трубе. Или спускаясь вдоль стены по веревке. Винтовка — оружие более грубое, но и более мощное. Кроме того, у нее есть снайперский режим. Кстати, подобная реализация стрельбы из винтовки с оптическим прицелом на моей памяти встречается в играх первый раз. Дело в том, что для эффективной стрельбы необходимо задерживать дыхание — только тогда прицел перестанет скакать как бешеный. Естественно, что время задержки дыхания ограничено. Не успели — прицеливайтесь снова.

Но кое-что мешает стрелять везде, где хочется. Во-первых, боезапас крайне ограничен, да и далеко не всегда его можно пополнить — поэтому патроны приходится экономить. Во-вторых, в некоторых миссиях... Впрочем, миссии — это уже совсем другая история.

Как? Вы и тут хотите узнать подробности?

В тисках и на свободе

И кампания, и сами миссии практически полностью линейны. Лишь в паре заданий имеются небольшие вариации — например, в одно и то же место можно пройти по коридору или пробраться через вентиляцию. В остальных случаях у Сэма всего одна дорога, и даже если на ней попадется развилка, то один из путей вскоре оканчивается тупиком.

Впрочем, Splinter Cell — это та игра, в которой на линейность не обращаешь никакого внимания. Ведь проходить ее можно по-разному — все зависит от стиля конкретного игрока. Кому-то захочется как можно чаще видеть Сэма гимнастом, кому-то — технократом, а кому-то — десантником. Многочисленных противников можно просто обойти, грамотно используя тени и укрытия. Однако в случае, если что-то пойдет не так, Сэма атакуют сразу с двух фронтов. Тогда можно по-

робовать поступить с супостатом более грубо — уничтожить. Но в этом случае возрастает и вероятность поражения самого Сэма — враги в Splinter Cell отнюдь не балбесы. А если потратить гаджет и обезвредить противника с безопасного расстояния? Но гаджеты — не бесконечны, и вполне вероятно, что истраченный заряд окажется чертовски нужен в ближайшем будущем. Словом, игрок волен выбирать.

Правда, иногда свободу выбора резко ограничивает начальство, которое ставит дополнительные условия выполнения миссии. Например, если во время действий в Грузии Сэма не особо ограничивают в мерах и позволяют убивать врагов довольно часто и с размахом, то в офисе ЦРУ (да-да, есть и миссии на американской территории) придется работать предельно аккуратно — как-никак не врагов нейтрализуем, а коллег и сограждан. На это задание Сэму даже оружия не дадут — «врагов» можно только оглушать, а гибель даже одного сотрудника ЦРУ приводит к проигрышу.

Миссии разнообразны, интересны и по большей части логичны (за парой досадных исключений). Вот мы следим за хакером с охраной, которым неизвестно что понадобилось на буровой вышке. Условия жесткие — не выдать себя, но при этом и не отстать. Неожиданно по платформе наносит удар американская авиация. Продолжаем следить. Неожиданно задание меняется: на хакера можно плюнуть, главное — захватить его кейс. А вот мы в офисе компании Kalinatek сражаемся с русскими мафиози (ну как же Клэнси — да без Russian Mafioso!). Жестокие перестрелки следуют одна за другой. Неожиданно один из освобожденных сотрудников сообщает, что в здании заложена бомба. Счетчик включился, и на нем совсем мало минут. Подходы к бомбе заминированы несколькими маленькими взрывными устройствами. Обезвреживая их нет времени, — просто стремительно пробегаем мимо либо достаем винтовку и расстреливаем бомбы одну за другой. Вот и основная — запрятана в конце комнаты, где всюсю полыхает пожар. Пятнадцать секунд. Искать оптимальный путь нет времени, — и Сэм бросается через огонь. Десять секунд. Изрядно потрепанный огнем Фишер склоняется над пультом. Успеет? Пять секунд. Три... Уф, получилось!

Вверх тормашками

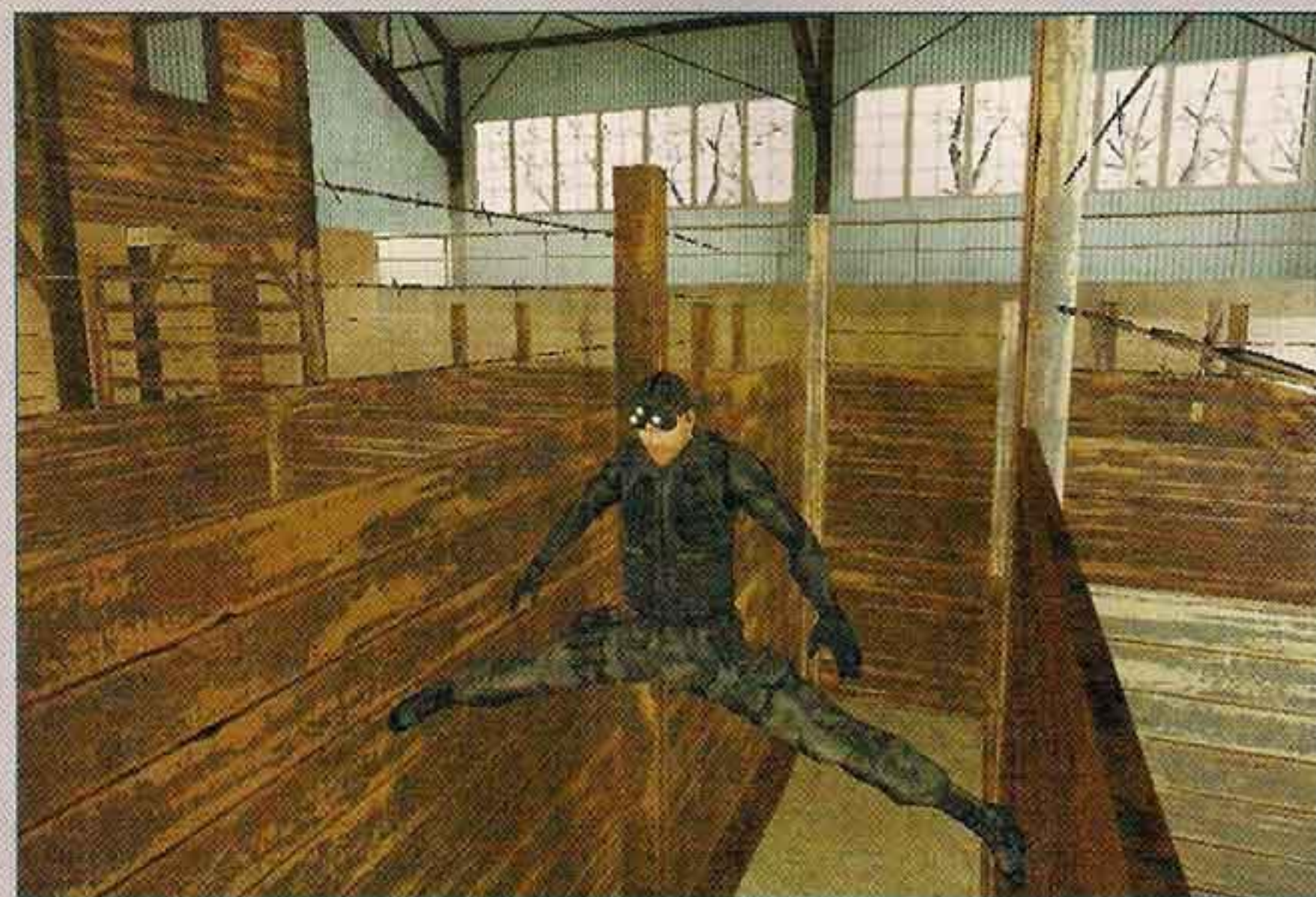
Splinter Cell великолепно подходит для принудительной смены мировоззрения тех игроков, которым не случалось иметь дело с настоящим stealth-action. Чтоб играть успешно, нужно распрощаться с эшоновскими замашками и не пытаться пройти уровень одним ма-



▲ Портрет на память: Гиви-охранник, Сэм и его пистолет.



▲ Сэм собрался сходить в гости. Через окно.



▲ Знаменитый split-jump. Исполняется в первый, но далеко не в последний раз.



▲ Редкий кадр — Сэм на освещенной платформе. Обычно он предпочитает оставаться в тени.



▲ Враг. Пока что живой. И тепленький, зараза. Но это поправимо.

ним рывком. Splinter Cell не приветствует такой подход — надпись "Mission Failed" появится спустя пару минут игры, не больше.

Идти по миссиям Splinter Cell следует неторопливо, останавливаясь перед каждой дверью, выглядывая из-за каждого угла и засекая любую мелочь — будь то выключатель света, кнопка аварийной сигнализации или просто тень от шкафа. Свет можно вырубить, когда в комнату войдут два охранника без приборов ночного видения. На подходе к сигнализации можно придушить запаниковавшего техника. Ну, а в тени от шкафа очень хорошо прятать трупы, чтобы они не мозолили глаза оставшимся в живых, побуждая их объявить тревогу. Splinter Cell постоянно заставляет искать изящное решение проблемы.

Не забудьте об уважении к противнику — он того заслуживает. Ис-

кусственный интеллект в Splinter Cell проработан очень тщательно. Противники заметно отличаются — один охранник более ленив, зато второй поднимает панику, едва услышав подозрительный шорох. В бою они очень опасны — всегда стараются выбрать наиболее удобную позицию, не брезгают спрятаться за углом и позвать на помощь. В то же время в действиях врагов угадывается некая система. Можно и график движения охраны подсчитать, и наиболее вероятные действия противника в тех или иных ситуациях предсказать, — надо лишь быть внимательным и аккуратным.

Реалии игры

Взятая Splinter Cell планка выставляет совершенно иные требования и к качеству исполнения. Играя, начинаешь машинально подмечать такие мелочи, на которые в менее

масштабной и скрупулезной игре просто не обратил бы внимания. Увы, но некоторые недостатки все-таки есть.

Вот, например, Сэм сидит в тени — прячется. Если верить шкале, он практически незаметен. И правда — охранники его не видят. Также они "не видят" светящийся неоновыми рекламными дисплеями висящей на спине Сэма рации и три "глаза" прибора ночного видения.

Или, скажем, Сэм заходит в комнату. Спиной к нему стоит охранник. Сэм подкрадывается медленно и бесшумно. Он движется настолько тихо, что скрип от закрывшейся двери больно режет по ушам. Но охранник этого "не слышит" — он умеет различать только шумы и шорохи, произведенные Сэмом.

Впрочем, все это можно считать традиционными игровыми условностями. По крайней мере, впечатление от игры они практически не портят. Обидно только, что в PC-релизе Splinter Cell оказалось только десять миссий (тогда как счастливые Xbox'овцы получают еще пять через онлайн-сервис). Правда, на цельность кампании это "обрезание" особо не повлияло.



Я очень волновался, ожидая выхода Splinter Cell. Слишком много злых языков вещало разные гадости на просторах интернета, да и регулярные сдвиги сроков выхода наводили на некоторые неприятные подозрения. Однако игра удалась, и порекомендовать ее можно любому поклоннику stealth-action. Более того, Splinter Cell — один из самых глубоких, технологичных и продуманных представителей жанра. По ко-

личеству нововведений с ним может сравниться разве что знаменитый Metal Gear Solid.

При этом Ubi Soft Montreal отлично поработали над графикой. Впрочем, тут сложно было ожидать другого результата — Unreal Technology, как-никак. А вот анимация, хотя и красивая, и плавная, но выглядит ненатурально — ни один человек в мире не смог бы сделать того, что делает Сэм, и так, как это делает Сэм. Что и неудивительно — все его движения прорабатывались вручную. Наверное, это было проще, чем снимать фазы анимации с целой командой акробатов-десантников при помощи датчиков motion capture.

Звук, пожалуй, просто не сравним ни с одной из существующих игр. Такого жизнеподобия эффектов EAX я еще не слышал. Просто бросьте банку на пол. И прислушайтесь... А чего стоит шум бьющего по крыше дождя в фойе офиса ЦРУ!

Разработчикам удалось создать неповторимую атмосферу настоящего шпионского боевика. Тысячи игроков по всему миру становятся Сэмом Фишером, смотрят его глазами, слышат его ушами и чувствуют его кожей. Теперь они знают, что это такое — быть суперменом, которого в любой момент могут убить. Если он не убьет первым. Или не усыпит. Или не вырубит. Или не прокрадется мимо. Или...

Или.

P.S. И не забудьте полюбоваться через телевизор на остывающее тело только что убитого врага — один из главных игровых аттракционов. ■

Дождались?

Сэм Фишер — парень без страха и упрека. В его компании этот шпионский вояж запомнится вам навсегда. Только не стоит повторять все эти фокусы в жизни — чревато травмами и повышенным интересом спецслужб.

100% **Оправданность ожиданий**

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

Рейтинг "Мани" 9.5

Grom

Если полковник Гром и похож на кого-то из культовых героев, то вовсе не на чумноволосых амбалов из *Final Fantasy* и не на безносых паяцев-болванчиков из *Grandia*. У него нет костистого подбородка и пронзительно голубых глаз Вилли Блакковича, у него нет придурочности мистера Питкина, автомата Ганса Клосса и интеллигентности коллеги по званию Максима Максимовича Штирлица ибн Исаева. У него нет кнута, но есть маузер, нет шляпы, но есть вонючая сигара в пожелтевших зубах, нет докторской степени по археологии, но есть миноискатель, комплект противотанковых гранат, винтовка и дрессированный як. Полковник Гром — это заматеревший Индиана Джонс, который из гуттаперчевого супермена стараниями польских левшей из *Rebelmind* превратился в “дикого мужчину”: шмайсер, табак, перегар и щетина.

Гром гремит

Если отбросить в сторону все беспокойные первичные ассоциации и взглянуть на *Grom* непредвзято, то перед нами предстанет типичная RPG, что называется, “made in Japan”. С крайне, однако, нетипичной для подобных игрищ сюжетной составляющей, да и общим содержанием. Только представьте себе: вместо приевшегося фэнтези здесь самые настоящие исторические реалии. Орки, гоблины и огры теперь называются нацистами, сектантами и дорожными разбойниками, замки и крепости — бункерами и железнодорожными станциями, а мечи, копья и боевые заклинания — противопехотными минами, автоматами M40 и танкершреками. Занятно? То ли еще будет!

Итак, на дворе горячее лето 1942 года, войска Третьего рейха победоносно шествуют по Восточной Европе, на море безраздельно властвует кригсмарин, в воздухе — орлята люфтваффе, на земле — зондер-команды СС, а в головах — третье идеологическое управление РСХА. Впрочем, линия фронта нас интересует постольку поскольку. Полковник Гром, наше альтер-эго на ближайших сорок-пятьдесят часов геймплея, вдоволь посражавшись с фашистскими захватчиками, организовав польское Сопротивление и успев побывать в советском концлагере, ищет покоя в предгорьях Тибета.

Пан Гром отошел от своего военного прошлого, нашел себе напарника, прощелыгу и жулика чеха Петра, купил гужевого яка и в настоящее время приторговывает различными материальными ценностями, скитаясь по деревням. В один прекрасный день полковник замечает в небе немецкий цеппелин, а в ближайшей забегаловке между разноцветными чалмами местных чабанов мелькает фуражка его старого знакомого — офицера СС Рейсера. Что солдаты фюрера делают в Тибете? Солдаты фюрера ищут сокровища Арджуны, скрывающие оружие невероятной силы. И, по старой доброй приключенческой традиции, никому, кроме нас, нет дела до спасения человечества...

Впрочем, мы что-то изрядно отделились от поднятой в первом абзаце темы. Итак, *Grom* — самая что ни на есть “японская RPG” в польском стиле, такое, если хотите, “восточноевропейское аниме”. Начиная с характерной манеры комичной и несколько утрированной прорисовки персонажей и кончая знакомыми

Жанр:	RPG
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	Rebelmind
Похожесть:	Final Fantasy VIII, Grandia 2, Commandos
Необходимо:	CPU 300MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.colonelgrom.de



▲ Схватка с одним из местных боссов. Как и водится — один на один.

“всплывающими окошками” местной диалоговой системы. Соблюдены все основные жанровые каноны: есть главный персонаж, к которому время от времени присоединяются другие — они мастерски исполняют свои сюжетные роли и уходят в небытие. Есть огромная карта, по которой скитается уменьшенная фигурка того самого главного персонажа, периодически забредая в различные локации. Есть целый набор встроенных мини-игр, позволяющих расслабиться в перерывах между бесконечными ристалищами. И, наконец, есть не запланированные игрой “случайные” стычки. Остальные родовые пятна вы разглядите и без нашей помощи, а мы покамест поговорим о серьезных жанровых отличиях.

Земля трясется

Если путешествия, задумчивые разговоры с многочисленными NPC а также решение простеньких головоломок выполнены в более-менее привычной манере, то в наиболее драматичные моменты *Grom* явно пытается имитировать под... *Commandos*! Отставить панику — сейчас проясним поподробнее. Все боевые действия в игре происходят в самом что ни на есть реальном времени, однако же не сводятся к классическому для JRPG (то есть Japan) рубилову-мочилову с кучей спецэффектов. Члены полковничьей банды ведут себя на местности как герои заправской тактической стратегии: они обучены прятаться за укрытиями и передвигаться ползком

неют бесшумно подобраться к противнику, напасть из засады или же метнуть кортик в незащищенную вражью спину. У всех недругов, как бы кощунственно это ни звучало, есть даже "зоны видимости" и определенный "радиус слуха", в котором они реагируют на любой подозрительный звук. Другое дело, что по сравнению с теми же Commandos подобная серьезность — не более чем жанровые ужимки и прыжки. Трупы по-прежнему исчезают с земли, а некоторые противники умеют волшебным образом материализовываться за спиной. Но попытку облагородить геймплей — засчитываем.

Под стать такому картонному реализму и местный арсенал. Ближнего боя — ножи, мечи и стальные кинжалы, дальнего — винтовки и ружья, среднего — арбалеты и древние аркебузы, штурмового — автоматы, гранаты и так далее. Теоретически, все это должно способствовать задумчивым тактическим импровизациям, на практике же... бывает по-разному. Между прочим, степени владения тем или иным оружием — единственные развиваемые умения наших героев. Так что о типичном времяпрепровождении в Grom можете догадаться сами.

А вот что несказанно радует, так это добрая привычка Grom все-таки не заикливаться на сплошных боевых действиях и периодически подсовывать игроку те или иные аркадные развлечения, больше известные в народе под прозвищем "мини-игры". Бег наперегонки со слепыми демонами, ритуальные пляски с исполнением сложных акробатических этюдов на время, "пьяные жмурки", крайне увлекательное двухкнопочное игрище по сбору ритуальных огней для мудрого оракула и многое, многое другое. Еще один занимательный момент: хорошие результаты в одной из подобных мини-игр могут самым прямым образом повлиять на "основной" геймплей. При покупке или продаже товаров местным negociантам вам всегда предложат просто заплатить/забрать деньги или же поторговаться. Если выбрать последнее, на экране разворачивается натуральная карточная дуэль в стиле незабвенной игры нашего детства с крайне неприличным названием. Выбирая карты нужных эмоций (скажем, просящая, угрожающая, молящая, равнодушная и т.д.), вы можете побить или же, наоборот, уступить эмоциям торговца и в итоге сбить или поднять цену на товар чуть ли не в два раза. Увлекательно до жути!

Полковнику пишут, и очень много

Обвешанный со всех сторон кнопками и скриптами Word не знает слова "Grom" и предлагает заменить его на схожее по звучанию "grim". Абсолютно неправильное решение, товарищ MS! Мир полковни-



▲ Редкая передышка на фоне прекрасных пейзажей и лишний повод похвалить работу художников.

ка Грома ни в коем случае не мрачен, он напоминает шутовской балаган, которому для пущей потешности налепили серьезную мину и привили определенный образовательный элемент. Да-да, именно что образовательный. В местных диалогах, искрящихся неприятельным юмором, нет-нет да и проскакивает весьма познавательная информация о богах индуизма, кришнаитах, шарипутрах, упанишадах и прочих бхагават-гитах. И не беда, что разработческие шутки доходят до того, что в определенный момент с нами на связь выходит сам Падмашамбхав (даже и не думайте садиться за игру, пока не научитесь произносить это

слово без запинки!) и в светской беседе подкидывает парочку квестов. Зато после полного прохождения вы на ять перечислите все брамаширы и изучите биографию Арджуны вплоть до точной даты рождения.

Ругать графику Grom не поворачивается язык, а вот немного пожурить все-таки стоит. Во-первых, меня не покидало ощущение, что игра разрабатывалась не для плоских мониторов и "жифорсов" с заоблачными номерами, а для "семейного" телевизора Gorizont. Разрешение 800x600 и минимальный набор "железных" эффектов вроде сглаживания и самого примитивного мип-мэппинга в наше время можно встретить разве

что на PlayStation 1. Во-вторых, несмотря на гигантский труд художников по вырисовыванию каждого камушка в брусчатке окрестных пейзажей, эти последние выглядят совершенно статично, если не сказать — мертво. Об эффектах вроде тумана, отражающих поверхностях или хотя бы элементарной анимации задников приходится только мечтать. Ну а в-третьих — персонажи, несмотря на всю стильность прорисовки и характерность исполнения, на общем фоне вполне себе реалистичных пейзажей выглядят как неаккуратные аппликации. Согласен, такая уж здесь художественная манера, но элементарную органичность содержимого можно было бы выдержать вполне.

Зато с озвучкой все тит-топ. До колонок доходят практически все игровые диалоги. Может быть, вам это не покажется чем-то из ряда вон, но стоит напомнить, что речь идет об игре масштабов приблизительно Baldur's Gate — так что звукорежиссерами и актерами проделана поистине титаническая работа.



В душу нередко закрадывается подозрение, что игра не воспринимает всерьез саму себя. Именно это вкупе с шутовскими элементами сюжета вроде фашистских роботов модели "стальной майор", взбесившихся горных йети и разряженных в разноцветные одежды огненных демонов придает блюду незабываемый вкус. А если вспомнить о чертовски затягивающем геймплее, неглубоко организованных боевых действиях и многочисленных мини-играх... начинаешь жалеть, что в журнале нет таблички "специальный приз" — для скрашивания не слишком-то высоких рейтингов. ■



▲ Даже в тибетском монастыре не стоит расставаться с оружием. Мало ли что на уме у этих кришнаитов!



▲ "Железный капут" лаконичен в высказываниях, но очень эффективен в бою.

Дождались?

Стопроцентно "японская" RPG в самом что ни на есть европейском исполнении. Пан Джонс забывает, что его зовут Индиана, и отныне величается Гром.

90% оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	8.0
Графика	●●●●●●●●●●	6.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	6.0
Новизна	●●●●●●●●●●	5.0

Рейтинг "Мани" 7.5

Богдан Агрис
bagris@igromania.ru

FAR WEST

Тридцать три коровы — свежая строка...

Песня

Far West — очередная попытка скрестить RTS с жанром симулятора торговли. Попутно в игру были имплантированы элементы градостроительной стратегии и даже симулятора жизни. Знание элементарных основ генетики позволяет с порога сделать вывод, что в результате подобных экспериментов на свет может появиться либо вундеркинд, либо уж чудо-юдо неведома зверушка. Третьего не дано?

Скотный двор с высоты птичьего полета

Как явствует из названия, нам с вами предстоит с головой погрузиться в суровую атмосферу американского Дальнего Запада времен Великой Колонизации. По сюжету игры вы — молодой предприниматель, вернувшийся на Дальний Запад с целью возродить дело погибших от рук бандитов родителей. Дело достойно настоящего мужчины — это не что иное, как разведение скота на продажу. Ковбойская романтика? А вот и нет.

Узок кругозор американского скотопромышленника, — приготовьтесь к этому загодя. Хотя в самом начале игры, в первые мгновения после загрузки, вам может так и не показаться. Еще бы! Подобно некоему орлу, вы озираете местность буквально с высоты птичьего полета. Наспех сколоченный из неструганных досок городишко, поодаль — ваше скромное ранчо, да зеленые пятна пастбищ, вносящие приятное разнообразие в монотонную рыжину ландшафта, — вот, собственно, и весь Дальний Запад, для вас, во всяком случае. Город, ранчо, пастбище, — в этих нехитрых реалиях вам и придется существовать. И весьма много трудиться.

Все просто. На ранчо вы живете и содержите ваши стада. Оные размножаются на пастбище путем естественного прироста и отгоняются в город на продажу. Из города же вы получаете взамен припасы (бобы, кофе, виски), хозяйственный инвентарь (правда, он весь состоит из двух видов телег) и... наемных работников-ковбоев. Такой вот товарообмен.

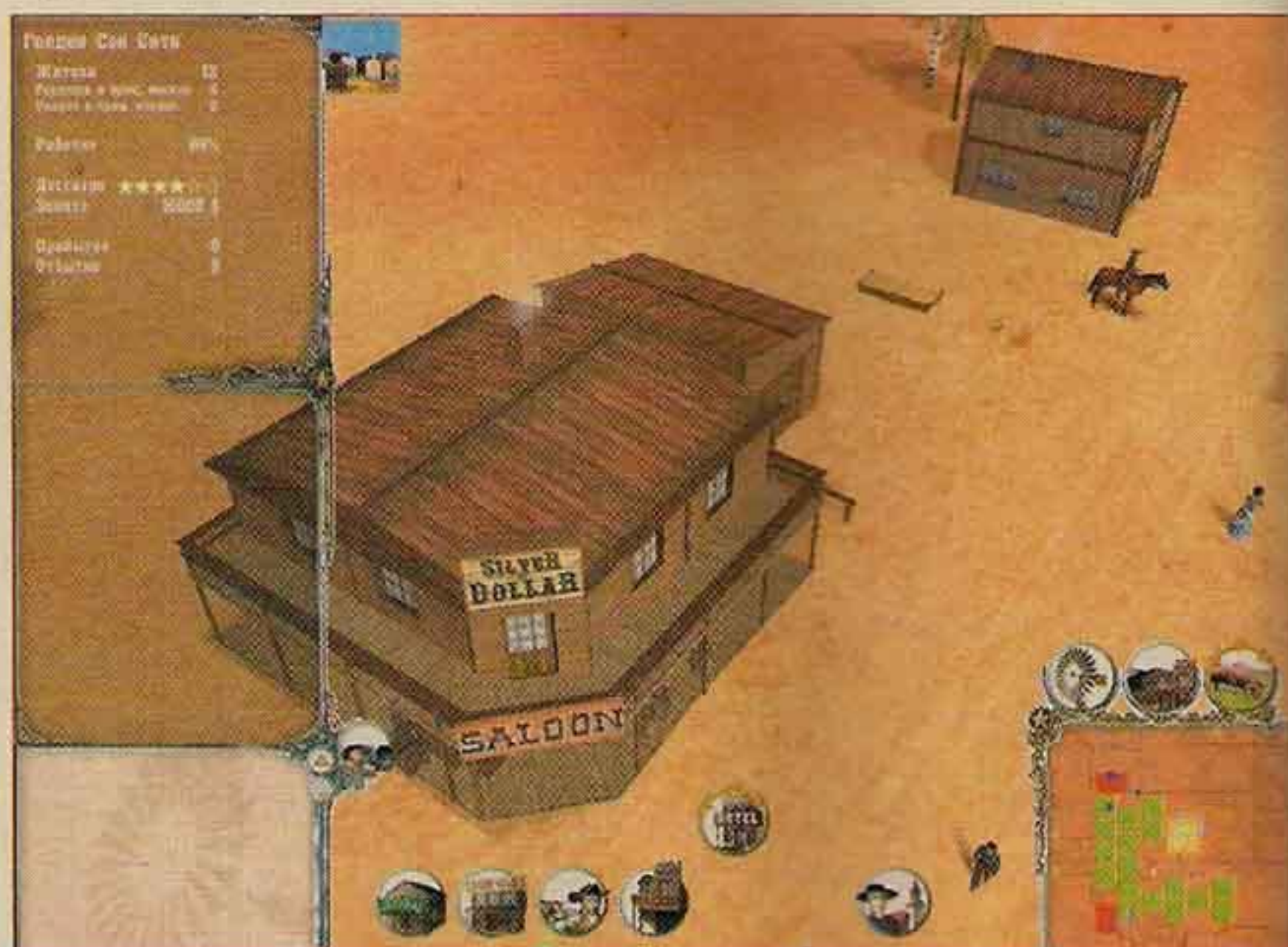
Интерфейс также незамысловат. Кликать надо только на зданиях, чтобы получить в распоряжение дополнительные панели приказов. А выделять и обводить не надо вообще ничего. Хотите отправить куда-либо работников? Нет проблем! Выбираете ковбойский домишко, обнаруживаете на экране новые картинки-кнопочки, нажимаете на одну из них, — и ваши подчиненные выполняют приказ сами, в меру своей опытности и трезвости. Мелочно регламентировать каждый их шаг не придется. Больше всего это напоминает уже градостроительную стратегию — хотя бы тот же **Caesar 3**.

Ранчо Юбер Аллес!

Девизом игры вполне могло бы стать "Ранчо, ранчо юбер аллес!". Прибыв на родное пепелище с энным количеством "зеленых" в кармане, вы с некоторым удивлением обнаруживаете, что "пепелище" не столь уж и пусто — несколько убогих, но вполне готовых к использованию строений налицо, а в загоне — что за чудеса! — томится пяток коров, забавно именуемых "лонгхорнами". На повестке дня — выпас. Не то животные, чего доброго, зачахнут от голода.

Сами вы, похоже, субъект с претензиями, и брать хворостину в руки вам не позволит гордость. Посему вы отправляетесь в расположенный неподалеку городок и нанимаете парочку ковбоев. Один ваш приказ — и они уже выводят лонгхорнов за ограду, но... пастбища у вас еще нет, его тоже необходимо купить. Чертыхаясь, вы снова выкладываете деньги, скот отправляется кушать, и тут вы с

Жанр:	Экономическая стратегия/RTS
Издатель:	JoWood Productions
Разработчик:	Ubi Soft Entertainment
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Stronghold, Европа 1400
Необходимо:	CPU 400MHz, 64Mb, Diamond 1000
Желательно:	CPU 600MHz, 128 Mb, Riva TNT
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.farwest.de



▲ Любимый город Солт-Крик. Салун — месторождение ковбоев.

ужасом понимаете, что ковбоев на пастбище тоже надо чем-то кормить! И поить! А чтобы доставить им припасы на рабочее место, нужна еще и походная кухня! Обегав весь городишко, вы приобретаете желаемое, — все, кроме виски, его в лавке не оказывается. Махнув на это рукой, вы решаете проведать ваших дорогих коровок и — о радость! — обнаруживаете, что их уже не пять, а шесть. Пора продавать приплод, но торговым операциям подлежит только клейменный скот... Делать нечего, снова траты, и вот выбранные особи помечены знаком "for sale". Прямо с

пастбища скот продавать нельзя, для этого его следует отогнать обратно на ранчо... и тут сказывается нехватка алкоголя в рационе ваших ковбоев. Вы недосчитываетесь половины стада: оказывается, трезвость отражается на внимательности работников отрицательно, — кто бы мог подумать... Сбыть вам удастся лишь пару лонгхорнов, за что вы получаете не так уж много, раздаете вашим дармоедам зарплату, покупаете чертов виски... и так постоянно.

Увы, в отличие от **Europe 1400** здесь вы не можете передоверить хозяйство нанятому специалисту.



▲ Головорезы напали на пастбище, а у наших людей кончились патроны, и они пригнулись к земле.



▲ Форт с пушкой. И прожорливая охрана ваших стад, и просто красиво.

Будни Скотопригоньевска

Рутинная хозяйственная жизнь — это еще полбеда. Вам недоступен, помимо животноводства, никакой другой род деятельности, пусть даже не менее приземленный. Выращивать бобы, тачать телеги, изготавливать виски — все это не для вас. Более того: покупать все это вы можете, а вот продавать... Даже забив ранчо бобами до самых крыш, вы не сплавите его с рук по спекулятивной цене. То ли вы просто не разбираетесь ни в чем, кроме скота, а именно коров, то ли у вас лицензия только на этот вид предпринимательской деятельности. Как и у ваших соседей-конкурентов. Они тоже все по-товарному животноводы. Хорошо, пусть будут одни лонгхорны. В конце концов, ковбой — коровий мальчик...

А чем, по вашему, день-деньской заняты городские жители? Правильно, опять лонгхорнами и сопутствующими им проблемами. Ковбои, протирающие в салуне кожаные штаны, только и мечтают заделаться заправскими пастухами или ветеринарами. Городской шериф озабочен лишь тем, чтобы уберечь ваших питомцев от угона, замышляемого коварными конкурентами, либо наказать воров. В городской лавке вы отыщете все, что может потребоваться нанятым вами ковбоям, — но больше ничего. Даже из газет можно узнать только последние новости

торговли рогатыми. И пусть город наделен романтическим именем Солт-Крик, по сути — это самый настоящий Скотопригоньевск. И если бы Far West сводилась к одной только торговой составляющей, то на игре можно было бы с чистой совестью ставить жирный крест. К счастью, это еще и симулятор... пусть не образа жизни, но вида деятельности уж точно.

Индейцы, бандиты и другие...

Вы можете неплохо разнообразить жизнь, занимая пастбища соседей, охотясь на бандитов (за вознаграждение, разумеется), общаясь с индейцами... Все это позволит вам не умереть со скуки и значительно повысить ваш доход. Правда, в самом начале игры на такие вещи рассчитывать все же не стоит. Сначала поднакопите денег.

Для чего же их копить, спросите вы? Здесь все просто, в классических традициях стратегий, — чтобы улучшить здания и строить новые. После, обзаведясь приличным капиталом, вы сможете инвестировать деньги в городское хозяйство, что даст вам возможность возводить уже в черте города всякого рода полезности. Постройте церковь — и молитвами местного священника ваши ковбои будут иметь высокую мораль, придерживаясь трезвого образа жизни. Банк позволит вам

получить в распоряжение железную дорогу, дабы торговать по более выгодным ценам с дальними городами, и не только это.

У ковбоев, по мере приобретения ими опыта, появляется специализация — ветеринары, охотники на волков, специалисты по разведению скота, головорезы. Последние как раз и занимаются угоном скота у соседей. Если, конечно, победят в перестрелке с охраной. А чтобы шериф по этому поводу не беспокоился, есть старый проверенный временем метод — подарки ведь любят все, не так ли? Городской доктор по коровам тоже необходим, ведь ваши стада, как в Stronghold, периодически посещает мор, а ковбои-ветеринары только снижают вероятность такого прискорбного события. И это еще далеко не все. Индейцы, оказывается, не только досадная помеха. Индейские шаманы могут избавить вас от засухи, обеспечить максимальную плодотворность ваших коров, а также вылечить их в случае мора не хуже представителя цивилизации. Какое счастье, что шаман пристрастился к кофе!

Графика все-таки оставляет желать лучшего, несмотря на щедрые обещания с обложки. Погибшие ковбои выглядят несколько плоско, перестрелки не очень-то захватывающие, все какое-то угловатое... Но, впрочем, мы лонгхорнов разводим, а не посещаем Эрмитаж.

А вот звук в игре не так уж и плох. Музыка навеивает воспоминания о просмотренных в детстве/юности вестернах — вот только мелодий бы побольше, и не таких усыпляющих. Да и время в игре тянется чересчур медленно, управлять им нельзя, в результате чего по ходу игры постоянно возникают периоды ожидания, иногда весьма продолжительные. Лично я в один из таких "промежутков бессобытийности" успел сбегать в магазин за пивом, — а на экране за это время не изменилось ничего. Но должен же скотовладелец когда-то отдыхать? В иные периоды собы-

тия развиваются гораздо быстрее, чем хотелось бы, только успевай мышью щелкать.



Кажется, наступает время раздачи слонов. Или, может, лонгхорнов?

Полноценной торговой стратегией Far West, конечно, не является. Что не мешает ей быть весьма добротным сделанным симулятором хозяйственной деятельности во всей полноте ее проявлений. По крайней мере тех, которые присущи мелкому предпринимательству. Пусть мы имеем дело с одним-единственным продуктом — зато и на стадии его "изготовления", и на стадии товарной реализации мы можем делать с ним почти все, что нам и впрямь пришлось бы делать, окажись мы на Дальнем Западе во время оно. А элементы RTS позволяют нам при всем том не замкнуться в хозяйственной рутине совсем уж бесповоротно. ■

Дождались?

Будни Дикого Запада на ваших мониторах. Хозяйственный симулятор с элементами RTS, в минимум ковбойско-индейской романтики.

65% **Обоснованность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Мани" **7.0**



▲ Наши лонгхорны резво бегут насыщаться.

Богдан Агрис
bagris@igromania.ru

Gothic II

(Готика 2)



**Вот моя деревня,
Вот мой дом родной...**

Иван Суриков

...Вот качусь я в санках/По горе крутой/Ветхую шубенку/Снимешь с плеч долой/Заберешься на печь/К бабушке седой... И не беда, что еще через секунду разъяренная бабушка поджарит тебя файерболом, а скрючившийся дед, до того мирно плетший в уголке лапти, выхватит кистень и хорошенько обработает по неразумной черепушке. Это оно, близкое, свое, край родной, навек любимый. Где найдешь еще такой?

Ощущение дома

Позвольте вместо вступления пару слов от себя? Удивительное дело, но после двух месяцев в *Wizardry 8*, трех недель в *Baldur's Gate 2* и полугода в окрестностях *Morrowind* всегда начинаешь задумываться о жестоко убитом времени. Обвешанное шмотками повышенной дороговизны, мечами редкойковки и вооруженное параметрами уровня 100+ наше альтер-эго приканчивает финального негодяя, и по эту сторону экрана наступает долгий период угрызений совести. Жизнь дается человеку один раз, и прожить ее нужно так... ну вы помните, ага? Так вот. Первая часть *Gothic* была именно той игрой, на которую совершенно не жалко убить неделю-две единственной жизни. После нее не было "мучительно больно", и единственное чувство, возникавшее где-то внутри, описывалось простой фразой: "хочу еще!". Сегодня нам подарили это "еще". На языке Зигфрида и Гете (до общеевропейского релиза еще долгих шесть месяцев), с ужасно тормозящей графикой и перманентно глючащим интерфейсом. Но даже сквозь непонятный ря-

довому игроку "зи дойч" все равно просвечивает та самая "Готика", третья или четвертая игра за всю историю, в которой автора этих строк не покидает ощущение родного дома. Велькомен би Готик 2, геноссел! И спешите приобщиться.

Сказать по правде, изначально ребята из *Piranha Bytes* вовсе не собирались делать полноценное продолжение, а решили ограничиться обычным аддоном. Если вы провели в *Gothic* хотя бы больше недели, то можете тут и закончить чтение: *Gothic 2* — это то же самое, но с несколькими приятными техническими нововведениями, улучшенным (читай — упрощенным) интерфейсом и сменившимся местом действия. Все! Перед остальными же мы еще попытаемся оправдаться за представленные где-то ниже неслабые рейтинговые баллы.

Но для начала, как водится, преамбула. Итак, успешно обрушив магический барьер над рудниковой колонией строгого режима, в которой изможденные ЗэКа добывали полезные ископаемые для нужд армии Его Величества, мы нос к носу сталкиваемся с новой проблемой. Некто Спящий, древнее божество, мирно продрыхшее на болотах не одну тысячу лет, был случайно разбужен в процессе массового бегства и угрожает миру новыми... ну, чем там обычно угрожают миру древние божества? Бывшие зеки, после взрыва разбредшиеся по окрестным поселкам и попрятавшиеся в горных ущельях, сбиваются в банды и терроризируют мирное население. Мирное население давно и прочно находится в состоянии перманент-

Жанр:	RPG
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Piranha Bytes
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Gothic, Ultima IX
Необходимо:	CPU 700MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1,2GHz, 512Mb, 64Mb VideoT
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.gothic2.com



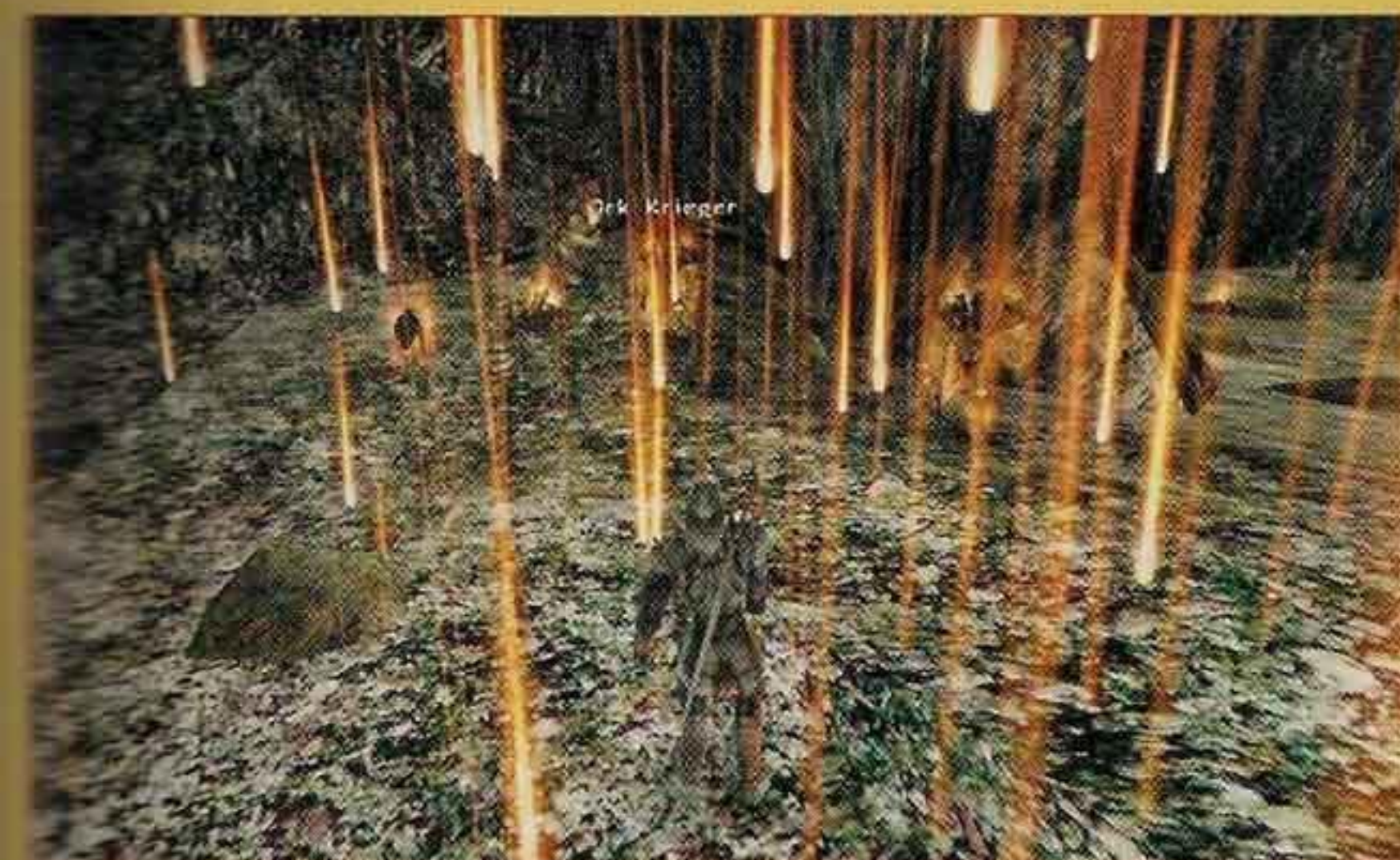
▲ Для битвы с драконом одной силы и ловкости явно недостаточно.

ного крестьянского бунта, главный город провинции занят королевскими палачами, а обидевшиеся на людшек дикие, но симпатичные орки готовят свою собственную месть.

Микрокосм

Начать оправдательные речи стоит с баллов в подпункте "графика". Конечно, если внимательно присмотреться к физиономиям местных жителей, долго и придирчиво разглядывать текстуры пышных одеяний или разочарованно цокать языком при виде плоских спрайтов,

расставленных на прилавках по виду "товаров", то цифра "девять" может легко сократиться до пошурительной "пятерки", но!.. Мир *Gothic 2* огромен — он практически в два раза больше острова-под-ключом из первой части. В нем нашлось место и для пасторальных луговых пасущимся стадами, и для дремучих шишкинских лесов, непроходимых скал, студеного бесконечного моря, покосившихся крестьянских хибар, царственных замков, каменных башен, где живут магистральники. Кусочки одной части с



▲ В мире Gothic II чувствуешь себя на редкость уютно даже во время огнепадов.



▲ Орки такие же, как и прежде — вооруженные, злобные и агрессивные.



▲ Троллю, похоже, совсем не нравятся удары молнии.

они плотно прилажены друг к другу, и во время многочасовых путешествий по окрестностям вы ни разу не увидите постылое слово "loading".

Впрочем, огромные масштабы — это еще не главное. Мир Gothic 2 ЖИВЕТ! И в этом самое главное чудо игры. И вовсе никакая не иллюзия, как в целом сонмище других "живых" RPG вроде тех же сериальных Ultima или The Elder Scrolls. Даже если забыть о манящих вдаль приключениях и просто неподвижно торчать на одном месте, жизнь все равно будет идти своим чередом. Если прийти в город, неподвижно сесть посреди главной площади и просидеть несколько часов (реального времени!), предавшись созерцанию, можно пронаблюдать весь жизненный цикл электронного населения. Утро: заспанный торговец приходит в центр города,

долго фыркает, умываясь в бочке с водой, смачно сморкается, хрустит конечностями и нехотя облакачивается на прилавок. Мимо семят местные жители, лавочники и носильщики, спешащие в гавань, лениво дефилирует обвешанная железом стража, на миг повернув голову в сторону незнакомца, с гоготом и шутками пролетит городское ополчение, с еле слышными ругательствами просеменил опаздывающий куда-то крестьянин... Если позабыть о почетной созерцательской миссии и проследить за каждым жителем в отдельности, то выяснится, что торговец так и простоит целый день на площади, носильщик, придя в гавань, займется неподъемными тюками, стражник отправится в замок и будет целый день увлеченно практиковаться в расшибании деревянной мише-

ни, ну а крестьянин, принарядившись в фартук, с суровым лицом до вечера будет дергать черную свеклу на барской усадьбе. Gothic 2 прекрасно обходится и без нас — мы лишь можем что-то изменить, но что-то повлиять, но навсегда закрыть этот источник жизни не получится.

Хотя движок Gothic 2 — это лишь "сильно модифицированный" графический мотор первой части, новшества все же видны невооруженным глазом. Возросла детализация персонажей, появилось несколько приятных глазу эффектов. Так, например, отныне сверкающие доспехи — это именно сверкающие доспехи, а не раскрашенная серебрянкой кофточка. В новой "Готике" появилась даже такая интересная графическая деталь, как тень от проплывающих в поднебесье облаков. Совершенно потрясающее... и тормозящее систему любой степени "жифорсовости" зрелище. "Горизонт видимости" расширился в несколько раз, огонь, дымка и прочий туман стали куда реальнее, а старые знакомцы из местного bestiaria обзавелись несколькими весьма симпатичными движениями.

Большой оригинал

Порой от реализма происходящего натурально перехватывает дыхание. Как вам, например, такой факт: ВСЕ люди, населяющие мир Gothic 2, по-своему уникальны — единожды убив одного персонажа, был ли это случайный крестьянин или важный для прохождения игры NPC, вы убиваете его навсегда. При желании и определенной степени развития можно полностью зачистить провинцию от живых людей и сделаться эдаким сельским Робинзоном — но тут разработчики припасли еще один сюрприз. Избавляя себя от живого окружения, вы автоматически закрываете дорогу на верхние уровни развития. Ибо, помимо опыта, для поднятия того или иного личного параметра, будь то сила, ловкость или навык владения двуручным топором, еще нужно взять несколько уроков у опытного мастера.

В Gothic 2, как и в первой части, нет классов как таковых. Можно слепить из подведомственного персонажа кого угодно: боевой трактор, обвешанный колюще-режущим оружием, интеллигентного мага с двадцатью заклинаниями трех различных школ или же лихого рейнджера с арбалетом наперевес.

Впервые начиная игру, мы, по старой ролевой традиции, слабы и беззащитны. Очень, знаете ли, тяжело, закончив приключение в ранге локального Рэмбо, через два года получать пинки от первой же шайки бандитов, вооруженных дубинами, клянчить милостыню у городских ворот или наниматься в батраки на кулацкое подворье. Впрочем, едва освоившись на местности, начинаешь

потихоньку вникать в местную иерархию. Крестьяне ненавидят префектуру, префектура враждует с палладинами, занявшими город, палладины подавляют бунты, разбойнички воюют с ополчением, а маги вообще убивают каждого, кто не хочет поклоняться богу Иносу.

Что несказанно радует — обещанная свобода действий никуда не исчезла. Вы вольны занять ту или иную сторону и начать восхождение по длинной карьерной лестнице в любом политическом лагере. Стать соглядатаем беглых каторжников, наняться в подмастерья к кузнецу, уйти в монастырские послушники, начать шпионить на палладинов или купить лук, запастись стрелами и двинуть в леса, к "вольным людям". Но, что бы вы ни делали, сидеть на месте все равно не придется. Боевые навыки растут, типичная фэнтезийная нечисть вроде орков и гоблинов периодически сменяется живыми людьми (да-да, киллер в мире Gothic 2 — одна из самых уважаемых профессий), а папка с личными записями пухнет от списка полученных квестов. Но какими бы путями вы ни пытались уловить ускользающую сюжетную линию, каждый раз игра ненавязчиво подталкивает вас к главной цели и подкидывает ценные подсказки. Столь человеческое отношение к игроющему — редкость в наше время.

Gothic 2 — это тот чрезвычайно редкий пример игры, про которую можно написать: "Оправданность ожиданий — 100%". Умелые руки разработчиков не повредили ни одного винтика безупречного ролевого механизма, по второму разу повторили то же самое, не испортив доброго старого и добавив хорошего нового ровно до той степени, чтобы приписать к названию цифру 2. С нами все та же "Готика", а большего и не требовалось... ■

Дождались?

"Все то же самое", но ровно в два раза больше. Самая уютная ролевая игра в этой части Млечного Пути.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 4.0

Рейтинг "Маниа" **9.0**

Богдан Агрис
bagris@igromania.ru



Двенадцать стульев

"Конгениально, Киса!"

Из первоисточника

Делать квест по мотивам "Двенадцати стульев", то есть по мотивам сюжета, ставшего классическим, почти фольклорным, — занятие не из легких. Вспомним к тому же, что данный сюжет был экранизирован, да не раз, да на каком уровне!.. Опасно удариться в прямое и бессовестное копирование первоисточника. Столь же опасно вдруг начать нести отсебятину, не имеющую ни малейшего отношения к духу и колориту оригинала. Создание подобного квеста само по себе становится квестом повышенной сложности. Квестом в квадрате. Удалось ли разработчикам "Сатурн-плюс" вписаться в эту геометрическую фигуру, не поцарапавшись об углы?

Клик кликом погоняет

Начав игру, мы оказываемся в обществе незабвенного Ипполита Матвеевича Воробьянинова и его не менее незабвенной, хотя и умирающей тещи. Обретаются вышеназванные персонажи, естественно, не в пустоте, а вписаны в интерьер тещиной спальни, который, в свою очередь, сообщается с иными пейзажами и интерьерами. Суть этой "сообщаемости" проста: выбрав героя (в данном случае Ипполита Матвеевича) зарядным кликом на иконке в верхнем углу экрана и повторив данное действие на ближайшей двери, мы отправим его в иное помещение или на прогулку. Если же герой уже находится на открытом воздухе, то, чтобы обеспечить его дальнейший променад вдоль по длинной-предлинной

улице, требуется подвести стрелку курсора к тому или иному краю экрана, дождаться превращения ее в указующий перст, и, опять-таки, кликнуть. Тут все так же, как в сотнях и сотнях квестов, бывших ранее.

Обращение с предметами сводится к тому же — по клику они либо открываются, выставляя напоказ собственные недра со всею начинкой (необязательно бриллиантовой), либо присваиваются героем, исчезая с экрана и отправляясь в его, героя, кейс. Если же ни того, ни другого не происходит, то, по крайней мере, герой произносит фразу, имеющую некоторое отношение к "кликнутой" вещи. Более того, авторы квеста не пожалели текстов на такие приколы, поэтому кликать можно несколько раз — и в каждом случае услышишь что-нибудь забавное... до определенного момента, конечно. Вещи можно предлагать другим персонажам, некоторые требуется разбирать, собирать и чинить. Общение инициируется все тем же неизбежным кликом, а дальше либо следует линейный обмен репликами, либо нам предлагается выбрать за героя, что и как он будет говорить. Опять-таки, старо, как мир. Или, по крайней мере, как жанр.

Что делать в игре? Ну как же, искать фамильные драгоценности! Но не с самого начала, отнюдь. Вначале Ипполит Матвеевич поперерекается с тещей, сходит на работу, где получит взбучку от начальства, вволю пообщается с представителями местного похоронного бизнеса... И

Жанр:	Квест
Издатель:	Бука
Разработчик:	Сатурн-плюс
Похожесть:	Штырлиц, Петька и ВИЧ
Необходимо:	CPU 233MHz, 64Mb, Diamond 1000
Желательно:	CPU 600MHz, 128Mb, Riva TNT
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.buka.ru



▲ Классическая сцена "смерть тещи".



▲ Правильно ли питается крыса, которая ТАК выглядит?



▲ Наше биологическое оружие.



▲ Слабонервная попалась Баба Яга.

лишь с момента предсмертного те-
диного признания касательно защи-
тых в стуле несметных богатств нач-
нется поток основного сюжета. Есте-
ственно, по пути к заветной цели
главным героям (Остап появится в
игре со второго фрагмента, а всего
их девять) предстоит выполнить нес-
колько сотен промежуточных опера-
ций различной степени значимости.

Ударим скелетом по бабкам!

Если говорить о собственно
вестовой "начинке" игры, то вот
она доведена разработчиками до
такого блеска, что иногда хочется
закмуриться. Помните скелет —
собственность студента Иванопу-
ло? Так вот, в игре этот же скелет
сначала предстанет перед нами в
совершенно разобранном виде.
Так что нам предстоит (руками глав-
ных героев, естественно) вернуть
злополучному остову первоздан-
ную цельность... и взять его с собой
в туалет. Как вы думаете — для чего?
А чтобы ужасно напугать старушку-
уборщицу (которая, впрочем, и са-
ма страшна как смерть) и довести
ее тем самым до столь необходимо-
го главным героям обморока.

Что до оснащенности игрового
пространства разного рода техни-
ческими агрегатами, то она, пожа-
луй, могла бы показаться чрезмер-
ной, если бы не соответствовала
настолько духу эпохи, отличавшей-
ся, как мы помним, невиданным ин-
женерным энтузиазмом. Роль всех
этих технических чудес в игре проста
— вызывать у геймера приступы го-
ловной боли и бессильной ярости в
попытках управиться с непослушной
механикой. Причем от возни с желе-
зяками не отвертеться — как прави-
ло, их функционирование служит за-
логом успешного прохождения иг-
ры. Надо заметить, что Остап Бен-
дер вынужден выказывать по ходу
дела такую инженерную изощрен-
ность и смотрится в этом столь тер-
тым докой, что становится даже не
то себе. Когда вспоминаешь, что че-
ловеку с такими дарованиями в 20-е
годы было чем заняться и помимо
каких-то сомнительных авантур с
поисками сокровищ...

Стихия же обмана и провокации
властвует в игре и вовсе безраз-
дельно. Хотя "обмана" — это, пожа-
луй, чересчур патетично сказано.
По большей части это именно изощ-
ренные хитрости, хоть и не слишком
невинного свойства. Чего стоит од-
на только "ликвидация" очереди,
имевшей несчастье преградить Ос-
тапу и Кисе прямой доступ в один из
вожделенных начальственных каби-
нетов! Одного из посетителей уда-
лили, подсунув ему некое "контра-
бандное" средство, по употребле-
нии которого несчастный был вы-
нужден незамедлительно выйти
(помните "радикальный черный
цвет"?). Другому подменили черте-
жи, и тот опрометью бросился до-
мой — отыскивать якобы забытое. А
на третьего и вовсе натравили не-
доброжелателя, обладающего не-
дюжинной физической силой, так
что дело закончилось самым что ни
на есть балаганным вылетом "живой
помехи" в окно.

Самое интересное, что после
всего этого Остапу и Кисе в кабинет
заходить так и не потребовалось...

Двойное ретро а-ля советик

Над воссозданием духа эпохи
(по крайней мере, в его приземлен-
но-коммунальном аспекте) разра-
ботчики потрудились на совесть, в
чем-то даже перещеголяв Ильфа и
Петрова. Пожалуй, главным врагом
геймера на пути к финалу (который,
кстати, не такой, как в книге), стан-
ет вездесущая и непроходимая стан-
дартными способами волокита.
Придется вдосталь нахлебаться и
самого банального хамства, раз-
лившегося повсюду, словно воды
Всемирного потопа. И все-таки ав-
торы игры каким-то образом сумели
обернуть это неаппетитное содер-
жимое в тонкий флер ностальгичес-
кого ретро. Причем ретро двойно-
го. Ипполит Матвеевич (кстати, зна-
чительно поумневший сравнительно
с "оригинальной версией") испыты-
вает ностальгию по дореволюцион-
ным временам, а мы с вами через
какое-то время замечаем в себе не-
которую грустную симпатию к двад-
цатым годам прошлого века.

Параллельный Бендер

Но больше всего подкупает сю-
жет игры. Он, с одной стороны, пре-
дельно близок к "образцу", а с дру-
гой — заметно от него отличается. В
одном месте что-то слегка сдвинуто,
в другом немного подправлено, в
третьем, в четвертом... а в результа-
те получаем живую ткань иного про-
изведения, которое хотя и нельзя
назвать самостоятельным, но все
же... все же. Создается впечатление,
что это некий параллельный вариант
"Двенадцати стульев", который имел
бы шанс воплотиться в реальности,
сложись обстоятельства жизни Иль-
фа и Петрова чуточку иначе — да
хоть на уровне другой погоды во вре-
мя написания той или иной главы...

О резком приросте интеллекта
Кисы я уже сказал. Но мало того, —
этот жалкий в книге персонаж вдруг
обзавелся, словно по волшебству,
умением едко и точно иронизиро-
вать. Ей-богу, иногда складывается
впечатление, что имеешь дело не с
экс-предводителем уездного дворя-
нства, а с самим почтенным дека-
ном Свифтом. Да и в уста Бендера
создатели игры умудрились вложить
реплики, не сильно уступающие тем,
что были у Ильфа и Петрова. Так что
игре удалось не рухнуть в карна-
вально-фарсовый штопор и к тому
же не раствориться в густой тени
"оригинала", что само по себе явля-
ется немалым достижением.

А вот графика, к сожалению, вы-
держана в стилистике шаржа, что
не так страшно, пока шарж не об-
ращается в пасквиль. Массивная
нижняя челюсть Остапа не наводит
на мысль о дотошном и цепком уме,
а Воробьянинов выглядит жалким
даже в моменты, когда очень удачно
острит. Второстепенные фигуры
вышли у художников немного лучше.
Впрочем, это скрашено очень доб-
ротным общим дизайном — экран-
ные рамочки-виньетки смотрятся
весьма стильно, а видеовставки, за-
точенные под немое кино — просто
прелесть. О музыке особо сказать
нечего — игра укомплектована са-
ундтреками из соответствующих
фильмов. Зато актеры постарались

— в голосе Бендера замечательно
слышны интонации Андрея Мироно-
ва, а Киса вообще почти не отличим
от своего киношного альтер-эго.



Если же говорить в целом, то игра
производит достойное впечатление.
Она напоминает хорошую мультип-
ликационную экранизацию другой
версии классического романа, — ко-
торая не была, но могла бы быть на-
писана. А блестящая головоломная
начинка создает при этом полноцен-
ный эффект погружения, делая зрите-
ля геймером. И мы можем с чистой
совестью констатировать, что "двой-
ной квест" разработчикам "Сатурн-
плюс" оказался вполне по плечу.

P.S. Так получилось, что целых
две отечественные компании заяви-
ли на весну выход игры по мотивам
"Двенадцати стульев". С версией от
альянса "Сатурн-плюс"/"Бука" вы
только что познакомились. Интерес-
но, а что за квест выйдет у "Медиа-
Хауза"? С нетерпением ждем. ■

Дождались?

Стильный шарж в стиле "ретро" с
зуборубительной квестовой состав-
ляющей. Реинкарнация классического
сюжета: те же события — с другой
точкой зрения.

75% **Оправданность
ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 5.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

**Рейтинг
"Мани" 7.5**

В ПЛАМЕНИ СВЯЩЕННОЙ ВОЙНЫ

Вести из Зеленограда пришли неожиданно. В один из долгих зимних вечеров **Виталий Шутов** (отец-основатель компании **MiST land**) обмолвился, что со своей командой уже целый год втихаря делает RTS, да еще и с элементами варгейма. После мистлендовского **“Когда доступа: РАЙ”**, который в нашем журнале был назван **“Лучшей российской игрой года”**, подобное заявление можно назвать, мягко говоря, интригующим. Дальнейшее было делом техники. Короткое согласование даты встречи — и вот уже я покупаю сначала билет в Москву, а потом карточку у водителя чудного зеленоградского автобуса, в котором, как в метро, посадку пассажиров контролируют неподкупные турникеты.

Реализм в пустыне

Показ Warfare — а именно так называется проект — мистлендовцы начали с небольшого представления, исполненного “на бис” Виталием и технологической демо-версией, демонстрирующей возможности игрового движка. Шоу, надо сказать, впечатлило. Движку не чужды последние веяния игровой моды — а значит, будут вам и цифры с пятью нулями, обозначающие количество полигонов в кадре, и громадные открытые пространства, и инверсная кинематика, и шейдеры, наконец. Впрочем, сухое перечисление технических особенностей не в силах передать впечатление от того, что творится по ту сторону экрана.

Небольшой (4x4 километра) фрагмент Аравийского полуострова. Долина среди гор. Свет-

ло-серый ландшафт — у нас здесь почти пустыня, как-никак — с пятнышками чахлого леса и крохотным озерцом. Небольшой поселок, несколько промышленных построек и пара брошенных грузовиков. По небу плывут облака, отбрасывая на землю тени. Повинуясь команде Виталия, камера показывает крупным планом лес. Видны деревья. Не четыре с половиной полигона, обтянутых неаккуратной текстурой, а именно деревья: на россыпь веток нанизаны сотни зеленых листочков. Позволив вдоволь налюбоваться местной флорой, камера взмывает под небеса. Видно, как деревья превращаются в лес — плавно и почти без рывков, свойственных смене детализации. Виталий начинает крутить мышкой, показывая вблизи отдельные фрагменты карты. Поражает полнейшая реалистичность картинки.

Когда, повинуясь очередному движению курсора, в азиатских декорациях появились танки, происходящее на экране стало напоминать репортаж CNN. Военная техника — самое главное в игре, и поэтому модели прорабатываются весьма тщательно. Результат подобной проработки можно увидеть на примере Т-90. Повинуясь приказу, танк чинно разворачивается, демонстрируя хитрый финт гусеницами, и направляется в сторону новой позиции. Башня медленно вращается, “ведя” неподвижную цель, ствол пушки параллелен горизонту (работа стабилизатора!) даже тогда, когда Т-90 переваливается на кочках, будто корабль на штормовых волнах. Разогнавшись, танк оставляет за собой густые клубы пыли, которые после резкой остановки накрывают железного монстра и оседают на его броне...

Неожиданно из укрытия вырывается “Абрамс” и обстреливает Т-90. Один из снарядов



● Смотрите внимательно: в глазах этого человека — будущее российской индустрии компьютерных игр.

поражает цель. Пелена дыма медленно рассеивается, ее начинает относить от танка в ту же сторону, куда движутся тени от облаков, — ветер тут один для всех. Виталий отрывается от демо-версии и рассказывает о том, какие вкусности будут в релизе. К примеру, анимация работы комплексов активной защиты “Арена” и динамической брони.

Сидя на бочке с нефтью

В то время как американские авианосцы бороздят Персидский залив, в мире растет недовольство предполагаемой военной операцией США в Ираке. Некоторые трактуют подобное явление как очередную волну недовольства доминирующей ролью США в мире, другие же копают глубже и понимают — регион, где располагается Ирак, подобен бочке с порохом, к которой осталось поднести фитиль. Уже опубликован ряд документально подтвержденных прогнозов, по которым “маленькая и победоносная” военная операция в Ираке вполне может перерасти в волну неподконтрольных США событий, которые так или иначе затрагивают практически все мировое сообщество.

На одном из подобных прогнозов и завязан сюжет Warfare. Дело в том, что уже сегодня население соседствующей с Ираком Саудовской Аравии с недоверием относится к США. После победы последних в Ираке цены на нефть ста-



● Над моделями техники мистлендовцы поработали от души.

билизируются (читай — упадут), что приведет к обеднению зависящей от нефти Саудовской Аравии и, соответственно, всплеску антиамериканских настроений. Зерна раздора упадут в благоприятную почву — на территории государства саудитов уже давно действуют известно-чем-занимающиеся организации вроде "Аль-Каиды" и "Талибана", которым подобный расклад будет только на руку. Кончится же вся эта дискотека тем, что нелюбовь к Америке достигнет апогея и обозленные мусульмане начнут нападать на близлежащие американские военные базы (коих в районе Персидского залива — как грибов после дождя).

В этой точке истории в игру вступите вы.

Вам RTS или варгейм?

Концепция Warfare местами напоминает упокоившуюся с миром "Вьюгу в пустыне". Имеется глобальная карта Саудовской Аравии, разделенная на некоторое количество районов. В каждом районе живет население, из которого можно рекрутировать солдат в свою армию. Также могут присутствовать нефтедобывающие вышки (приносят деньги), военные заводы (производят и ремонтируют оружие) и транспортные магистрали (повышают скорость перемещения войск по территории). Действия на глобальной карте разворачиваются по классическим канонам так называемой "войны за территорию". Некоторые районы принадлежат игроку — на них расположена его армия. Другими владеет противник. Чем большую территорию контролирует игрок, тем больше он получает денег, ресурсов и рекрутов для армии. Это побуждает к постоянной борьбе за участки карты, окрашенные в цвет противника. Чтобы захватить один из районов, следует ввести туда армию. Если в районе будут войска противника, игра автоматически перейдет из глобального режима в режим сражения.

"Не стоит забывать, что мы хотим сделать RTS с элементами варгейма", — отмечает Виталий, начиная рассказывать про то, как в игре будут происходить сражения. "Элемент варгейма" заключается в скрупулезной проработке техники, ее характеристик и возможностей. Во-первых, ни одна боевая единица в игре не обладает таким распространенным параметром,



● При взгляде на этого мастодонта сразу же вспоминается фраза Александра Покровского: "Сейчас я им устрою симпозиум по разоружению!"

как health points или "очки жизни". И никаких красных полосок, обозначающих "здоровье", — солдат в Warfare может быть ранен или убит, танк можно подбить, ему можно повредить орудие или разорвать гусеницы. Во-вторых, техника в игре будет вести себя практически так же, как и ее реальные аналоги. А это значит, что даже очень крутой боец с "кашниковым" никогда не сможет нанести ощутимый вред закованному в броню "Абрамсу". Зато последний без проблем одним выстрелом отправит к Аллаху десяток шахидов — но это не отменяет таких его свойств, как слабое зрение и аллергия на гранатометы. Подобные нюансы учитываются для каждого вида оружия или техники, будь то пистолет Макарова или вертолет AH-64 Apache.

Сражения происходят на трехмерных картах размером до 20x20 километров. Участвует до нескольких тысяч пехотных единиц. Для удобства управления подчиненными реализована стандартная армейская схема подразделений — взводы, роты, полки и так далее. Игрок всегда сможет выбрать наиболее подходящий стиль командования. Можно просто грамотно раз-

местить войска перед боем, определить тактику и раздать приказы — а дальше только наблюдать за сражением. Можно отдавать приказы исключительно на уровне батальонов и полков. Или ставить игру на паузу и раздавать приказы отдельным солдатам. Или переложить руководство основным сражением на компьютер, а самому во главе отряда отборных бойцов отправиться в тыл проводить диверсии.

Естественно, при подобной организации сражений особая роль отводится искусственному интеллекту. При программировании изначально учитывается тот факт, что в сражениях подобного масштаба большинство игроков все-таки не смогут уделять внимание всему и сразу. Поэтому отдельные боевые единицы должны уметь действовать самостоятельно. Например, принявшее бой пехотное подразделение, не дожидаясь приказа, развернется в боевой порядок, выбрав наиболее выгодную позицию. Попавший под обстрел танк отступит, поставив дымовую завесу. При этом подразделения, конечно же, изо всех сил постараются выполнить приказы — но, как и в реальной жизни, в игре может случиться так, что события станут развиваться несколько иначе, чем планировали командиры.

Помимо полномасштабных сражений, в районах противника можно проводить разведку и диверсионные операции. В первом случае на территории супостата действует небольшое подразделение, передающее сведения о численности вражеских войск и их действиях. Само собой, разведчиков могут обнаружить. Диверсионные операции отличаются от полномасштабного нападения тем, что их цель — не захват района, а уничтожение или повреждение принадлежащего врагу объекта. Кстати, диверсионные подразделения могут захватывать и угонять чужую технику.

Две дороги

В игре будет две кампании — за США и за Саудовскую Аравию. Агрессия со стороны США вызвана рядом провокаций и терактов, проведенных против американских баз в Саудовской Аравии. Постепенно из-за упрямства американцев, не желающих убираться с Аравийского полуострова, партизанские действия бу-



● Судьбу Ирака решают Буш и Хусейн. А вот виртуальную судьбу Саудовской Аравии решают личности, которых вы можете лицезреть на фото.

дут нарастать и перейдут в полномасштабную войну. Вы начнете игру в чине обычного офицера американских войск. На этом посту вам, вместе с подчиненными, предстоит воплощать в жизнь гениальные задумки командования, успешно выполняя предлагаемые тактические миссии. Постепенно ваш герой будет расти в звании, а в перспективе сможет дослужиться до командующего всеми войсками США в Саудовской Аравии. Соответственно, возрастут и возможности — вы сможете принимать стратегические решения, влияя на войну уже в глобальном масштабе. Однако полную независимость вы не обретете никогда — просто с ростом звания приказы начнут поступать уже от офицеров в Пентагоне. Основная цель США — сохранить военное присутствие в регионе.

Кампания за Саудовскую Аравию выглядит совершенно по-другому. Ваш герой — араб, недавно получивший образование в одном из крупных западных университетов. Таких людей экстремистские организации с радостью берут на должность полевых командиров. Так ваш герой станет командиром одного из сотен отрядов, подчиняющихся "Талибану". "Небольшая группа людей, несколько верблюдов-транспортных да Тойота со Стингером или пулеметом", — таким, со слов Виталия, будет ваше подразделение. С его помощью вам предстоит на протяжении нескольких миссий (под чутким контролем духовных лидеров "Талибана", разумеется) партизанить против "белых собак", стараясь при этом уходить от возмездия. Через некоторое время благодаря магическому воздействию скрипта в сознании героя произойдет небольшой переворот, в процессе которого он осознает, что путь, которым идет "Талибан", не совсем верен, а точнее — совсем не верен. Естественно, после этого их (ваши) дороги разойдутся. К этому времени в вашем распоряжении, помимо громадного идейного потенциала, будет и небольшая армия, которой на первых порах хватит для того, чтоб начать боевые действия как против "Талибана", так и против надоедливых американцев. С этого же момента вы перестанете зависеть от командования — контроль над всеми имеющимися войсками и ресурсами целиком перейдет в ваши руки. Основная цель при игре за арабов — прийти к власти в Саудовской Аравии и добиться вывода американских войск.

Тактика действий за каждую из сторон — своя. Во главе армии США вам предстоит вытворять все то, что вытворяли американцы во время "Бури в пустыне", и даже больше. На жителей Саудовской Аравии можно натравить спецназ, чередуя его действия с ковровыми бомбардировками, точечными ударами высокотехнологичным оружием и танковыми парадми. Даже тактический ядерный заряд подорвать дадут. За последствия в виде возросших антиамериканских настроений можно не беспокоиться — армия США в игре действует, опираясь на свои базы, подкрепления ей привозят прямоком из-за океана, поэтому зависимость от территории Саудовской Аравии у американцев очень низка. Максимум, что смогут сделать озверевшие мирные жители — так это обстрелять ненавистных янки из купленной на рынке винтовки. Имеется у американцев и своя слабая сторона — это растущие антивоенные настроения в самих США. С каждым Джимом или Биллом, привезенным с саудовской земли в



● **Посмотрите внимательно на этот комплекс построек и ответьте на вопрос: какой ресурс будет основным в Warfare? Работников нефтеперерабатывающей промышленности попросу не подсказывать.**

цинковом гробу, будет возрастать вероятность вывода американских войск.

А вот если вы играете за арабов, беспокоиться об антивоенных настроениях не придется. Согласно Корану, гибель в битве с иноверцами — величайший подвиг, поэтому мусульмане пойдут на верную смерть стройными рядами и с песнями. В рядах саудитов найдется место даже воинам-смертникам. Поэтому диверсии и партизанские действия на долгое время станут главным козырем арабов. А вот с военной техникой на протяжении почти всей кампании будут проблемы. Как сказал Виталий, "появление первого Т-80 в вашей армии станет настоящим праздником". Дело в том, что с началом войны ООН автоматически наложит запрет на легальные поставки военной техники в Саудовскую Аравию. Поэтому приобрести партию тех же танков если и получится, то только нелегально и за очень большие деньги. В остальных же случаях техника будет либо приходить в виде подарков и "материальной помощи" от сочувствующих стран и организаций, либо угнаться у "Талибана" и американцев. "Кампания за арабов планируется намного более тактической", — утверждает Виталий. И, похоже, намного более сложной.

Симы идут на войну

Пристальное внимание уделяется ролевому аспекту. Каждого конкретного Джона Смита или Фавазу Вайя Аль-Рабейи обязательно наделают не только меняющимися характеристиками, но и собственной биографией, которая будет пополняться в соответствии с его ратными подвигами. В "Мистленде" считают, что такой подход повысит интерес к игре. "Нравится же людям возиться с симами", — аргументирует Виталий. Игрок всегда сможет назвать одного из солдат своим именем и затем следить за его (своим) боевым путем — это интересно. А всего в Warfare будет более десяти тысяч бойцов, — поэтому не обойдется и без умной системы менеджмента, которая автоматически распределит их по подразделениям. Естественно, менеджментом можно заниматься и вручную. Хочется выбрать самых выносливых, хитрых и метких и создать из них отдельную роту спецназа? Без проблем — игра подобную инициативу только поощряет и приветствует.

Помимо "обычных" солдат, разработчики создадут и некоторое количество уникальных бойцов с прописанными "вручную" характеристиками. Для этих мини-героев разработа-

вается специальная система "событий" — небольших скриптовых сценочек, ведущих к тем или иным результатам. Например, в одном из ваших подразделений может служить ничем не приметный Абдула. Как и все остальные, он будет регулярно совершать намаз, не менее регулярно чистить свой автомат и выполнять приказы командования. А потом, в одном из боев, Абдула неожиданно встретит своего брата, предводителя крупного подразделения "Талибан". Взыграют родственные узы, опустятся автоматы и — бац! — до того враждебный отряд перейдет на вашу сторону. Вероятность возникновения какого-то конкретного "события" в масштабах игры невысока (например, для описанного случая нужно, чтобы подразделения Абдулы и его брата встретились в прямом бою), однако общее количество запланированных "событий" довольно велико, и выпадать они будут достаточно часто.

Предполагаются и более масштабные "события", в которых игроку предстоит принять самое непосредственное участие. Вот пример — в одном из захваченных игроком районов неожиданно появится группа боевиков, ранее успешных "отличиться" в Чечне. Сразу же после обнаружения этой группы объявятся представители России, которые попросят разрешения выслать свое подразделение для захвата или уничтожения боевиков. Если вы согласитесь, и операция пройдет успешно, то вполне вероятно, что через некоторое время придет награда в виде пары новеньких танков. Ну, а в случае отказа дарить подарки будут уже боевики. И совсем не обязательно, что "презент" от них положительно скажется на вашем благополучии. Выбор в Warfare практически всегда сопряжен с риском.

Семьсот тридцать дней

Или, если по-другому, — два года. Именно столько времени, по планам зеленоградских стратегов, продлятся боевые действия на территории Саудовской Аравии. И именно столько времени осталось до выхода Warfare. За эти два года ребятам из MiST land предстоит сделать многое. Помимо всего вышперечисленного, в игру планируется включить интересный и сбалансированный мультиплеер, масштабный редактор, позволяющий создавать сложные дополнения, и много, очень много других приятных вещей.

И знаете — они ведь это сделают!

Так что начинаем считать дни. Завтра будет уже семьсот двадцать девять. ■

MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.
Вы задействованы в качестве РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»

GAME.EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'А НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»

COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, ВЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»

WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR



Как закалялись "Рейнджеры"

Пилотом можешь ты не быть,
Но протоплазму сдать обязан!

Из сборника классической
гаальской поэзии 3004-3005 гг.

Выход хитовой игры — это всегда знаменательное событие. А если авторство хита еще и принадлежит отечественному разработчику, а сам проект нежданно-негаданно падает на голову чуть ли не из гиперпространства, то журналистам остается только одно: временно оторваться от повседневной работы и бросить все силы на специальное расследование.

Что за проект? Почему мы о нем ничего не знали? Кто виноват? Кто соучастник? И как было совершено "преступление"?..

(совершенно секретно)

"Игромания", отдел специальных игровых расследований

Дело № 1834/25: Космические Рейнджеры
Главные подозреваемые: банда Elemental Games под руководством хитрющего пеленга — Лякуши Дмитрия Гусарова.

Состав преступления: умышленная разработка хитовой игры.

Распоряжение по отделу:

Специальному агенту Гибеору в течение недели прибыть в космопорт на Венере и под видом любопытствующего игрового фаната проникнуть в банду Elemental Games для выяснения обстоятельств преступления.

Связь через военный спутник "Глаз Змеи-2" на геостационарной орбите Венеры. О ходе выполнения операции докладывать ежедневно.

Шифровальному отделу утвердить следующие кодовые обозначения:

— День начала операции: День "П"

— День окончания операции: День "Полный П"

— Дмитрий Гусаров: Пахан

12.02.3003

Начальник отдела специальных игровых расследований, капитан Полянский.

Дневник агента

День П

Прибыл в 3-й международный космопорт в 10:32 на пассажирском лайнере "Тацит". После прохождения пограничной заставы и таможи взял глайдер и поехал в забронированный номер в отеле "Денебола". Связался с осведомителем Липецком, который сообщил, что личная встреча с Паханом крайне рискованна, и более целесообразно переговорить с ним по видеофону.



● Пахан собственной персоной.

Через два часа осведомитель перезвонил и сказал, что через подставных пеленгов удалось назначить разговор с Паханом по видеофону на завтра в полдень.

В оставшееся время прогулялся по городу и ознакомился с местностью. В 19:00 вернулся в номер и до 20:30 смотрел галактические новости. Передавали репортаж о разработке энергетического двигателя на гаальской планете Менэкато.

День П+1

С утра вел наблюдение из пентхауза на крыше отеля при помощи имплантированного нейтринного бинокля. Ничего подозрительного в радиусе приблизительно около 4-х кварталов. Позавтракал в баре отеля, а оставшееся до переговоров время уделил проверке снаряжения.

Пахан позвонил на 7 минут раньше — как раз в духе пеленгов, всегда готовых нанести первый удар. Земной спецгент должен все время быть начеку, чтобы просчитать каждый шаг противника и не поддаться на провокацию. Я представился согласно разработанной легенде и от себя добавил, что хочу написать книгу о разработчиках хитовых игрушек.

Фонограмма беседы:

Спецгент Гибеор [П]: Как появились "Рейнджеры"?

Пахан [П]: Лет десять назад я играл в игру "Космические войны" на компьютере "Агат". Игровой мир представлял собой шахматную доску с секторами вместо шахматных клеток.

Игроку давали корабль, и он должен был полностью очистить все сектора от врагов — клингов. Для передвижения надо было выбрать угол полета и скорость. Затем, при нажатии клавиши конца хода, корабль перелетал в заданном направлении, и, если его путь выходил за пределы сектора, он попадал на другое поле. У корабля был двигатель, топливо и два вида оружия: лазер и фазер. Двигатель все время ломался, топливо закачивалось, и приходилось постоянно летать на ремонтные базы для починки оборудования. Для уничтожения клингов надо было задавать угол атаки и выбирать нужное оружие. В случае промаха ход переходил к врагам, а они были чертовски метки. Сохраняться было нельзя, и пройти игру до конца мне так и не удалось. Но она произвела на меня огромное впечатление — как своей сложностью, так и удивительной целостностью. Долгое время меня не покидала идея создать игровой мир, в котором игрок будет не супергероем, а винтиком внутри сложной саморазвивающейся системы. Буквально заболел на этой почве, я нечаянно заразил всю команду. И тогда, ради собственного излечения, мы воплотили эти идеи в "Космических рейнджерах".

[П]: Какие игры, помимо "Космических войн", подтолкнули вас к созданию "Рейнджеров"?

[П]: Прежде всего, Pirates! и Elite.

[П]: Концепция игрового мира была придумана сразу, или "Рейнджеры" обрастали различными дополнительными деталями (квестами, аркадными вставками) уже в процессе работы?

[П]: Когда все только начиналось, про квесты и аркадные вставки мы даже не думали. Но по ходу разработки планка требований все повышалась и повышалась, и "Рейнджеры" постепенно стали обрастать мясом. В какой-то момент появилась мысль, что игроку скучновато будет часами сидеть за пошаговой игрой — и тогда появились аркадные вставки и гиперпространственные сгустки с пиратами.

[П]: Как долго вы работали над проектом?

[П]: Три года. Срок, на первый взгляд, немалый, но для создания качественного по современным меркам проекта — вполне нормальный. Это и неудивительно — время идет, требования игроков растут, игры становятся все сложнее.

В этот момент к Пахану подъехал на инвалидном кресле безногий фейянин подозрительной наружности и что-то прошептал ему на ухо.

— Черпать, черпать и еще раз черпать, как завещал великий Йцохен! — заорал Пахан, затем раздраженно вскочил с кресла и показал в камеру видеофона жест, обозначающий на межгалактическом окончании аудиенции.

Выключив видеофон, я при помощи портативного передатчика отправил информацию в Центр, а затем решил продолжить осмотр местности и пошел в город. После получасовой прогулки я наткнулся на игровой клуб и решил зайти. На входе произошла небольшая заминка с гориллоподобным охранником-малышом, который поначалу не хотел меня пропускать то ли из вредности, то ли из-за врожденной тупости. Но при помощи небольшой суммы кредитов проблему удалось решить. В клубе было жарко и душно, под тускло освещенным потолком плавали пласты дыма. С десяток подростков, по большей части — земляне, в гапшлемах SONY увлеченно резались в игрушки — сквозь гул вентиляции можно было даже слышать негромкое пощелкивание кнопок позитронных мышек. Судя по сосредоточенным лицам, играли в "Рейнджеров".

Чтобы не выделяться среди посетителей, я заказал две бутылки "Темного пеленгского", сэндвич и оплатил 2 часа игры в "Космических рейнджеров". Врага нужно узнавать в лицо.

День П+2

Раннее утро, 3:50 по венерианскому времени

Ночью практически не спал — поздно вернулся из клуба, а затем передавал срочную шифровку в Центр. Похоже, что ситуация серьезнее, чем мы предполагали. Это не просто компьютерная игра — это самый настоящий виртуальный наркотик нового поколения. Даже мне, опытному агенту, потребовались нечеловеческие усилия, чтобы оторваться от компьютера. Обычный же человек не имеет практически никаких шансов.

Наркотик явно разработан профессионалами: богатый интерактивный мир игры поражает воображение с первых же минут; сюжет не нов, но проверен временем (на такое нельзя не клюнуть); интерфейс и управление — выше всяких похвал. Но, пожалуй, самое опасное — полная свобода действия. Это затягивает всерьез и надолго.

В шифрограмму я также добавил просьбу о перечислении на мой счет дополнительной суммы кредитов для продолжения исследова-



● После ряда экспериментов было решено сделать в игре дьяболоподобный магазин.

ний "Рейнджеров" (почти все выделенные деньги пришлось потратить в клубе).

В буквальном смысле — приходится идти на риск. Может быть, меня даже наградят. Посмертно...

Полдень, 12:04

Меня разбудил звонок Пахана. Жутко захотелось любым образом избежать устрашающей беседы, но — надо было продолжать расследование. А потом, после посещения клуба меня особенно заинтересовали детали разработки игры...

Фонограмма беседы:

[П]: Что при разработке вызвало наибольшие затруднения? Что "съело" наибольшую часть времени и ресурсов?

[П]: "Рейнджеры" не похожи на существующие игры в плане управления. Слишком много в них особенностей, не позволяющих использовать чужие наработки. Нам пришлось создавать интерфейс с нуля, решать, что игроку будет удобно, а что — нет. В ходе разработки оказывалось, что неудобно то или это, и часто приходилось все делать заново. К примеру, вначале нам казалось, что игроку будет интересен магазин-конструктор. Мы его сделали и увидели, что это не так удобно, как, например, классический магазин в *Diablo*. Пришлось пойти по пути упрощения.

[П]: То есть больше всего "отожрала" разработка интерфейса?

[П]: Однозначно. По крайней мере, это была самая тяжелая и нудная работа. Делать мир,



● Интерфейс игры очень удобен: прокладка курса и любые другие команды отдаются "в одно касание".

N	Имя	Очки	Раса	Звание	Характер
1	Бут	4654	Характер: Воитель Звание: Истребитель Освободил систем: 7 Убил: Клисаны 222, Пираты 12, Другие 2, Всего 236	Вооружение: Богатство	
2	Ороллин	2415			Воитель
3	Умта Уоллис	2402			Гангстер
4	Урагербо	2048			Корсар
5	Шоонари	1905			Торгаш

Выдающийся делец	Отличившийся воин	Злейший пират
Поборви	Браадис	Ифаймар

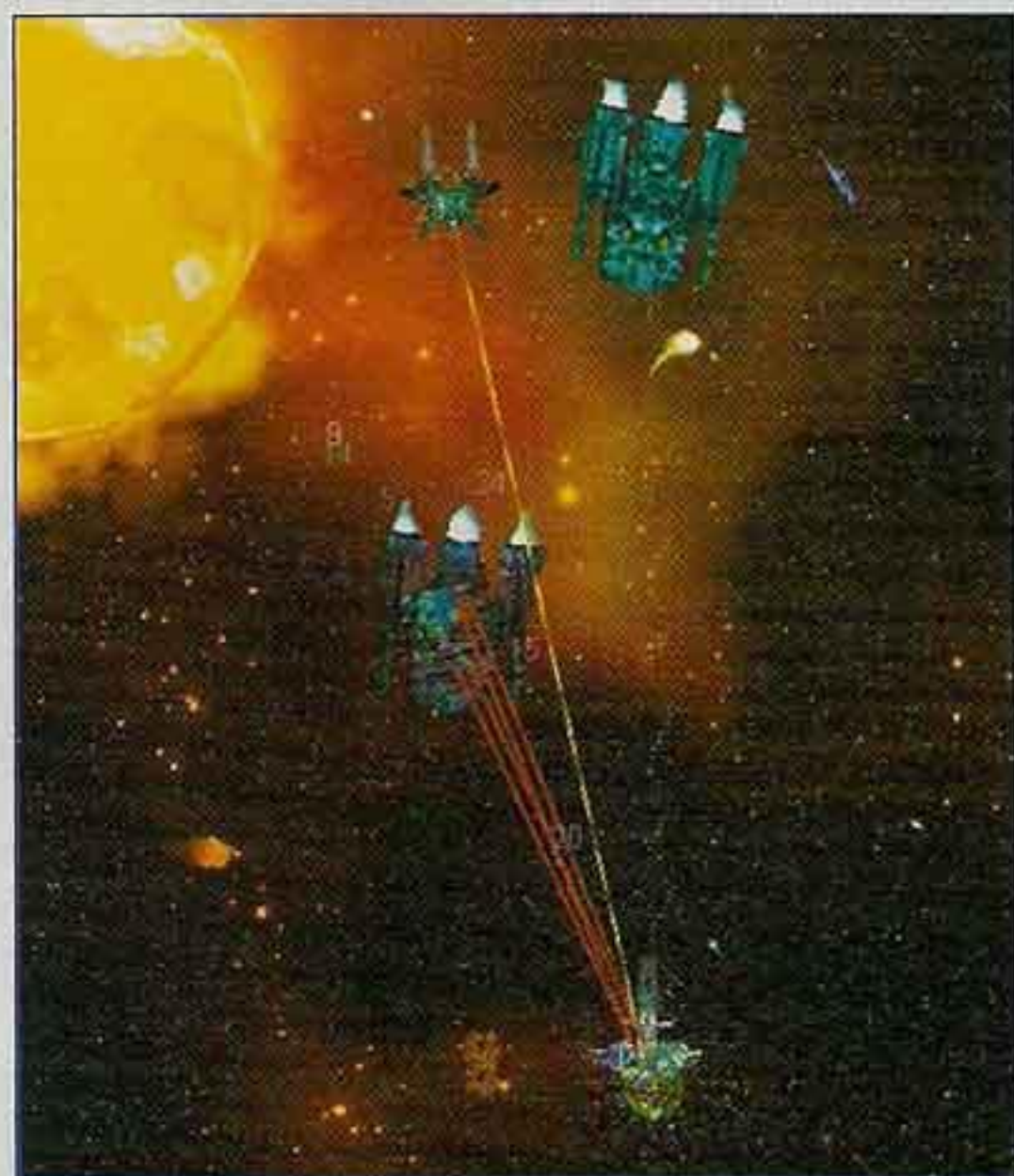
● "Их разыскивает милиция".

программировать AI было интересно, и поэтому эта работа субъективно воспринималась как менее утомительная, хотя, возможно, времени это "скушало" тоже немало.

[П]: Успели ли вы реализовать в игре все свои задумки, или же что-то все-таки осталось за кадром или специально было припасено для других проектов?

[П]: Мы не успели воплотить и 30% от задуманного. Просто на каком-то этапе надо было остановиться. Мир игры огромен, и его можно (и нужно) продолжать насыщать деталями, приближая к реальности. Так, в первую очередь мы хотим визуализировать процесс апгрейда корабля. Скажем, купил игрок корабль, поставил на него пушку, вылетел в космос и видит, что у него корабль с пушкой. Купил еще одну — его корабль сразу меняет вид. Поставил другой двигатель — поменялся шлейф газов. Это позволит сделать космос еще более разнообразным и визуально привлекательным.

Еще нам хочется расширить свободу действий игрока на планетах и базах: чтобы рейнджер мог сесть на планету, выйти из своего корабля, пойти в бар, найти там другого рейнджера, выпить с ним, нанять его или просто набить ему морду.



● Бой с клисанами. Пришельцы, в отличие от кораблей союза, особой сообразительностью не отличаются.

Одним словом, различных идей — масса. У нас весь форум в идеях.

[П]: Как создавалась игра? С чем пришлось работать программистам?

[П]: Мы использовали самый разный инструментарий: C++, Delphi, Assembler и собственные скриптовые языки. Много приходилось делать самим. У нас есть разные программы для создания планет, кораблей, конструирования интерфейса, пара редакторов для создания гиперпространственных сгустков, редактор сценариев. Целый комплект для текстовых квестов: редактор, плеер, транслятор. Собственные упаковщики и инсталляторы. Свое всегда лучше, чем чужое, — его можно всегда с легкостью адаптировать под свои специфические нужды.

[П]: Насколько сложно было программировать AI? Ведь в "Рейнджерах" все корабли, управляемые компьютером, находятся с игроком в равных условиях — тоже покупают оборудование, ремонтируют корабль, выполняют задания и так далее.

[П]: Очень сложно. И главная сложность даже не в том, что все корабли живут своей собственной жизнью, а в сохранении игрового баланса. Ведь при создании живых миров проблемы стоят совершенно иные, чем перед разработчиками "сценарийных" игр. Что такое свобода воли компьютерного персонажа? Это значит, что он может самостоятельно решить посетить систему, скажем, для покупки нового оборудования, которое появилось на одной из планет. Но ведь одновременно 100 других персонажей могут прилететь в эту же систему по той же причине — за новым оборудованием. А концепция игры и ресурсы движка рассчитаны на одновременное нахождение в системе 10-20 кораблей. Поэтому нам пришлось писать горы различных обработок, чтобы мир игры был стабилен и играбелен.

А вообще программировать AI — очень интересно. Радость от того, что ты сотворил целый виртуальный мир и населил его "разумными существами", просто не поддается описанию!

Я был в диком восторге, когда мой первый пират потребовал денег у пилота транспортного корабля, а тот отказался платить дань. Пират разозлился, взорвал транспорт, подобрал выпавший двигатель, установил его на свой корабль, а свой старенький движок положил в трюм и пошел продавать на ближайшую планету.

Не обошлось и без веселых казусов. Один предприимчивый рейнджер, встретив двоих друзей-пилотов, корабли которых были сильно повреждены в бою с клисанами, потребовал у них денег. И умудрился проделать этот трюк более 10 раз, полностью "раздев" своих коллег.

[П]: Почему в игре не используется 3D? Это сознательный отказ в пользу скромных системных требований, или есть иные причины?

[П]: Разумеется, мы хотели, чтобы требования у игры были скромные, да и качественная двумерная графика порой смотрится привлекательнее, чем угловатое 3D. Для красивого трехмерного движка нужны мощные видеокарты, а три года назад, когда мы начинали работу над игрой, даже простые 3D-карточки были далеко не у всех российских игроков. Теперь все иначе — тяжело найти машину без GeForce 2 MX, и новую часть игры можно смело делать на 3D-движке.

Внезапно сеанс связи прервался, экран видеофона на мгновение погас, а затем пошла срочная трансляция галактических новостей: клисаны неожиданно перешли в наступление и захватили сразу три планетарных системы — Атрию, Краа и Альтаир. Связь с военными базами и патрулями в этих системах была потеряна уже через 15 минут после начала атаки. На всех гальских планетах был объявлен траур, а штаб Галактического совета провел внеочередное совещание. Главная повестка дня: привлечение в ряды рейнджеров опытных пилотов, желательно — из числа ветеранов 3-й фейяно-пеленгской войны.

Досмотрев новости, я попытался дозвониться до Elemental Games, чтобы закончить беседу с Паханом, но на другом конце линии никто не отвечал.

Заказав обед в номер, я передал в Центр очередную порцию информации и, наскоро перекусив, снова пошел в компьютерный клуб.

Начальнику отдела специальных расследований, капитану Полянскому от главного бухгалтера "Игромании",

Докладная записка:

Довожу до вашего сведения, что за последние трое суток по запросу агента Гибеора на его счет перечислены средства на общую сумму 35000 галактических кредитов. Почти вся сумма потрачена агентом без предоставления финансового отчета, в связи с чем полностью исчерпан бюджет на проведение спецоперации. Дальнейшее финансирование агента прекращено вплоть до специального распоряжения начальника отдела специальных игровых расследований.

15.02.3003.

Дневник агента

День "Полный П"

В Центре, похоже, совсем с ума сошли. Только что вернулся из банка — долго скандалил там с управляющим. Он сказал, что никаких денежных переводов не было, более того — счет заморожен. Начальство, как всегда, проявляет инициативу, не владея ситуацией. Теперь придется рассчитывать только на свои силы и на оставшуюся наличность.

За ночь безумно устал, опять не выспался. Знали бы эти придурки в Центре, каких нечеловеческих усилий стоит полевое исследование игры. Эх, этим канцелярским крысам не понять... Надо поспать хотя бы часика два, сегодня опять буду звонить Пахану. Задание — прежде всего.

Фонограмма беседы:

[П]: Добрый день, сожалею, что вчера пришлось прервать беседу — проклятая связь кого угодно достанет. Давайте продолжим. Зачем в игру были введены аркадные бои? Ради привлечения фанатов *Star Control*?

[П]: Аркадные бои были сделаны, чтобы игрок мог расслабиться и повеселиться. Там и музыка веселенькая, и пальчики можно размять, и геймплей дополнительно обогащается.

[П]: Будет ли оставлена аркада во второй части игры?

[П]: Однозначно, но в другом виде, возможно — в виде полноценного космосима в реальном времени.

[П]: Кстати, о вторых "Рейнджерах". Что вероятнее — выход глобального аддона к игре или же выход новой части?

[П]: Мы надеемся, что будет и аддон, и вторая часть. Аддон будет, скорее всего, к концу лета, через 5-6 месяцев. А вот на "Рейнджеры-2" придется потратить времени побольше, скорее всего — полтора-два года.

[П]: Над чем бы вам было интереснее всего поработать: над аддоном к игре, над новой частью или же над принципиально новым проектом?

[П]: Для нас вторая часть — это и есть "принципиально новый проект". Мы не собираемся заикливаться на созданном, просто добавляя новые корабли, оборудование и задания. Ради перехода на другой уровень интерактивности и "атмосферности" игра будет написана заново.

[П]: Будет ли игрокам предоставлен инструмент для разработки дополнений к игре?

Судя по всему, от желающих внести свою лепту в расширение мира "Рейнджеров" нет отбоя.

[П]: Обязательно. Многим игрокам важно попробовать свои силы в создании игр, прикоснуться к этому процессу. Судя по сообщениям на форумах, больше всего народ хочет делать квесты. Значит, мы вскоре пойдем им навстречу и выложим для скачивания весь необходимый инструментарий.

[П]: Можно ли надеяться на поддержку мультиплеера во второй части игры? Или же для многопользовательских сражений будет выпущена другая игра на основе мира "Рейнджеров"?

[П]: Это зависит от того, будут ли новые "Рейнджеры" походовой игрой или игрой в реальном времени. Для "походки" никакого мультиплеера не будет, так как игроки просто замучаются ждать друг друга. А вот для реального времени можно сделать сетевую игру. Правда, это ослабит real-time сингл, потому что равнозначный геймплей для обоих режимов сделать почти невозможно.

Мы сейчас рассматриваем различные варианты построения игрового мира. И на данный момент в выборе еще не определились.

[П]: Могут ли игроки как-то повлиять на процесс выпуска хороших игровых проектов? Что они должны для этого делать?

[П]: Думаю, могут. Разработчиков и издателей всегда интересует мнение пользователей. Интернет делает всех равными, дает возможность всем высказаться в форумах, чатах, гостевых книгах. Надо уметь отстаивать свои интересы во всем.

[П]: Насколько я понимаю, вопрос о разработке второй части игры все еще остается открытым. Сможет ли мнение игровой общественности помочь команде в получении "отмашки" для нового игрового проекта *Elemental Games*?

[П]: Надеюсь, что да. Будущее нового проекта зависит от многих факторов, и мнение игроков — далеко не последняя составляющая.

(срочно)

Начальнику отдела специальных игровых расследований капитану Полянскому.

От независимого информатора Лякуши Липецка,

Депеша:

Агент Гибеор в оговоренное время на явочную квартиру не прибыл. Служба техподдержки спутника "Глаз Змеи-2" сообщает также, что сеанс очередной связи агента с Центром не состоялся. По косвенным данным не исключена возможность захвата или переворота агента бандой *Elemental Games*. Для сокрытия улик и дезориентации противника явочная квартира уничтожена кварковым микрочардом.

Ожидая дальнейших распоряжений.

16.02.3003

Липецек

Распоряжение по отделу:

Агента Гибеора считать пропавшим без вести. Семье агента выплатить компенсацию в размере 10000 галактических кредитов.

18.02.3003

Начальник отдела специальных игровых расследований капитан Полянский

Результаты второго закрытого судебного заседания по делу № 1834/25: "Космические Рейнджеры"

Обвиняемые: банда *Elemental Games* под руководством Дмитрия Гусарова.

Состав преступления: умышленная разработка хитовой игры, групповое программирование на C++, распространение игрового кода через дистрибуторскую сеть трансгалактической корпорации "IC".

Мера пресечения по результатам первого заседания: пять лет строгого режима в кристаллиновых рудниках на Марсе.

Постановление суда геймеров:

1. Заменить сотрудникам *Elemental Games* меру пресечения двумя годами работы над игрой "Космические рейнджеры-2". Основание для изменения меры пресечения: программирование в состоянии аффекта под воздействием внушения Дмитрия Гусарова.

2. Заменить Дмитрию Гусарову меру пресечения на два года руководства разработкой игры "Космические рейнджеры-2". Основание: неумышленное использование гипнотических возможностей, а также диагноз независимой медицинской комиссии: "врожденная любовь к играм и синдром разработчика".

Приговор окончательный и обжалованию не подлежит. Апелляции по делу не принимаются.

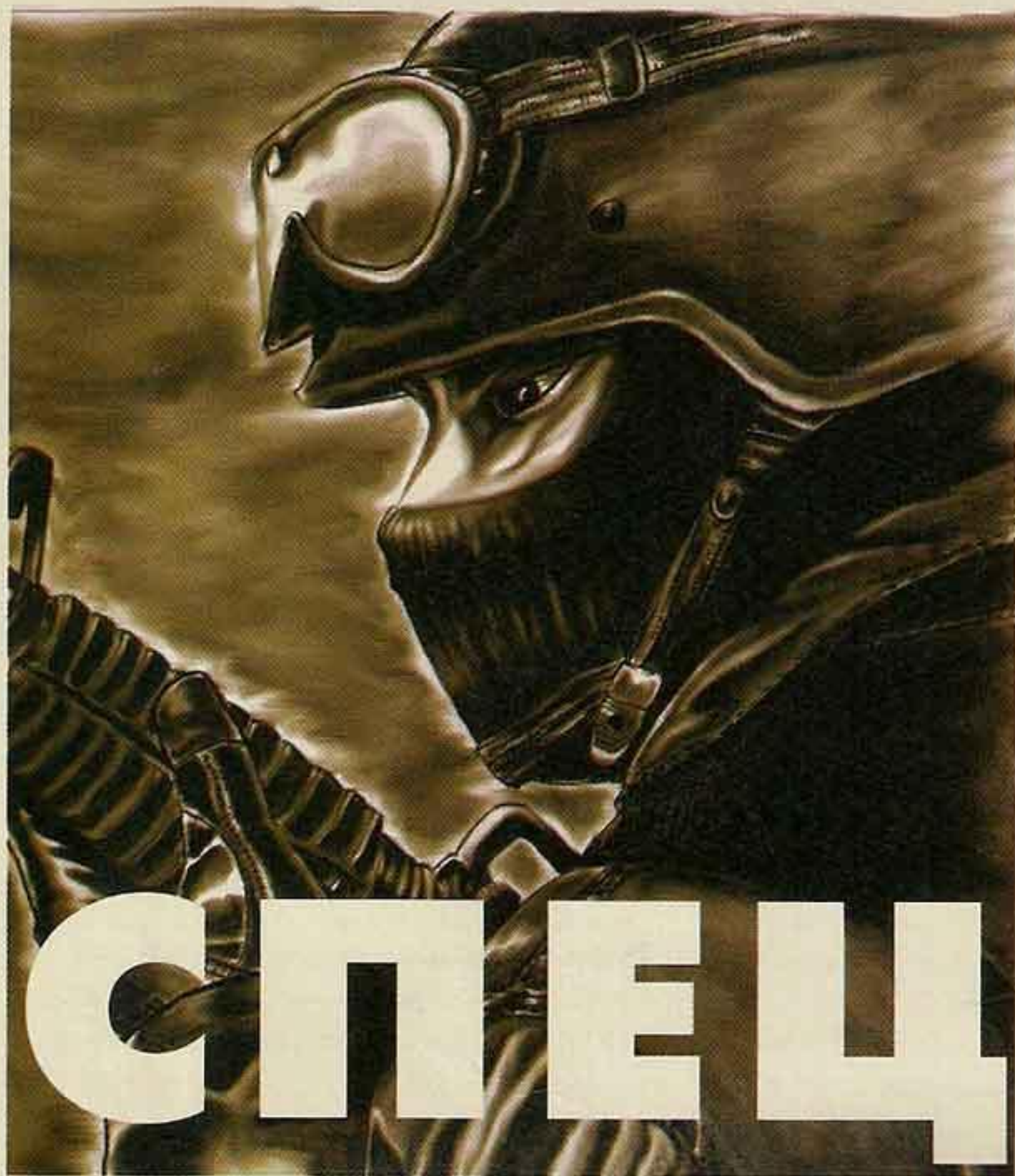
11.04.3003

ДЕЛО ЗАКРЫТО

P.S. Спецагенты "Игромании" будут пристально следить за дальнейшими действиями Дмитрия "Пахана" Гусарова и своевременно докладывать о них начальнику отдела специальных игровых расследований капитану Полянскому. Он, в свою очередь, обязуется предоставлять читателям всю информацию независимо от степени ее секретности. ■



● Осуждены на два года игровых работ: AlexArt (Александр Язынин, главный художник), Пахан (Дмитрий Гусаров, геймдизайнер), Dab (Алексей Дубовой, ведущий программист).



Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Часть V: Юмор специального назначения

ИСТОРИЯ НАЗА

СПЕЩ

В декабре прошлого года был начат цикл статей по истории спецназа. С тех пор утекло немало оружейной смазки. Рядовой Василий Наливайко очистил пятьсот килограммов картошки и тонну туалетов, побив рекорд своего брата Федора Наливайко. Аарон Израилевич Циммерман, в прошлом талантливый микрохирург, а в настоящем не менее талантливый старший прапорщик наконец-то разобрал двигатель танка Т-80У через выхлопную трубу. Ну а на всеигроманском собрании начальников штабов наконец-то было утверждено предложение удивить своих читателей, преподнеся им небольшой первоапрельский сюрприз.

Который, собственно, и разместился на окружающих вас страницах. Так что читайте — лучшие спецназовские шутки и байки ждут вас!

Все пропью, но армию не опозорю!

В армии США, как и в любой другой, очень развито чувство конкуренции между родами войск. Сухопутные недолюбливают моряков, моряки недолюбливают летчиков, летчики недолюбливают всех сразу, и так далее. Ну и естественно, что каждый боец просто обязан боготворить свой род войск. Насколько далеко простирается это обожание, показывает один из многочисленных анекдотов, существующих в армии США.

Поймало племя африканских головорезов морского пехотинца, бойца спецназа S.E.A.L. и армейского рейнджера. Притащили эту троицу на деревенскую площадь и устроили им беседу с вождем племени. Первым "собеседовался" морской пехотинец:

— Вы вторглись на нашу территорию. За это мы убьем вас, обтянем вашей кожей каноэ, сделаем из ваших костей оружие и съедим ваше мясо. Однако перед тем, как это сделать, мы исполним ваше последнее желание. Итак, каково оно?

— Дайте мне мой рюкзак, — сказал морской пехотинец.

Один из воинов племени принес рюкзак. Морпех достал из него пистолет и застрелился.

— Отлично, — сказал вождь, глядя на остывающий труп, — мы можем использовать его тело по назначению.

Следом вождь перешел к бойцу спецназа S.E.A.L. Последним желанием "морского котика" стала просьба дать ему его табакерку. Когда желание было исполнено, спецназовец открыл секретное отделение в табакерке, достал оттуда капсулу с цианидом и раскусил ее. Через минуту все было кончено.

— Отлично, — сказал вождь, глядя на второй остывающий труп. — Его тело мы также сможем использовать по назначению.

И вождь перешел к армейскому рейнджеру. Тот попросил принести обычный столовый нож. Желание было исполнено.

— Вот что, балбесы, — сказал рейнджер, поигрывая ножом, — я буду не против, если вы используете мои кости для производства оружия. Я буду не против, если вы используете мое мясо для пропитания. Однако

я — сухопутный воин, — с этими словами рейнджер начал срезать с себя лоскуты кожи, — поэтому катитесь к черту со своими драными каноэ!

Как капрал сержантом стал

Нередко в армии путают звания. Например, младший сержант спокойно может превратиться в старшего. Или наоборот. Обычно офицеры смотрят сквозь пальцы на подобные "трансформации" — все мы допускаем ошибки. Но некоторые стараются бороться с неправильным произношением званий. Нижеописанный случай произошел в учебном центре, где готовили бойцов одной из групп специального назначения Морской Пехоты США.

В учебном центре был инструктор — капрал Киссинджер. И был рядовой Мата. Так вот, последний умудрился обратиться к капралу, назвав его сержантом. Другой бы не обратил внимания, но Киссинджер оказался человеком принципиальным. Он позвал сержанта, младшего капрала, рядового первого класса и обычного рядового. После того, как Мата целых пять минут правильно называл всех вызванных бойцов по званию, капрал Киссинджер немного успокоился. Но все-таки он решил задать последний вопрос:

— Окей, а кто же я по званию?

— Вы капрал, сержант!

На боевом посту

— Скажи пароль.

— Пароль.

— Проходи.



Пожалуй, нигде не случалось столько курьезных случаев, сколько их происходило во время проверки документов и паролей на контрольно-пропускных пунктах (КПП). И вышеприведенный диалог — один из самых безобидных примеров. Бывало и намного серьезнее.

Солнечным утром на КПП Н-ской части спецназа ВМС происходила пересменка. На пост заступил совсем "зеленый" матрос, обладавший огромным желанием проявить себя на службе. К сожалению, в день его дежурства в часть с неплановой проверкой решил навеститься командующий флотом. При подъезде к КПП машина командующего была остановлена бдительным дежурным, который попросил предъявить документы.

— Какие документы?! Ты что, не знаешь, с КЕМ разговариваешь?! — прорычал командующий и приказал своему водителю — проезжай!

— Не делайте этого! — прокричал растерянный матрос.

— А ну езжай! — голос командующего начал срываться на визг.

Тут матрос направил на машину свой автомат и спросил у командующего:

— Извините, я первый раз на посту! Не подскажите, в кого мне стрелять сначала: в вас или в вашего водителя?

После этих слов командующий вышел из машины и покорно продемонстрировал документы.

Змееловы

У американцев есть шутовское предположение о том, как повели бы себя различные виды войск, получив приказ на уничтожение змей. А вот адаптация этой шутки под нашу, российскую действительность.

Пехота. Выдвигаются на операцию по уничтожению змеи походной колонной, без карт и четкого плана действий. Долго блуждают в месте предполагаемого нахождения противника. Попадают в логово змей. Отступают перед превосходящим по численности противником и запрашивают помощь.

Воздушно-десантные войска. Десантируются. Занимают близлежащие высоты. С них расстреливают змею.

Танковые войска. Хохоча, катаются вокруг змеи. Потом, когда им это надоедает, давят ее гусеницами и едут на поиски следующей змеи.

Полевая артиллерия: Уничтожает змею массированным артобстрелом, проведенным силами трех батарей. В результате, кроме змеи, погибает несколько сотен мирных жителей.

Штурмовая авиация. Обнаруживает змею и сбрасывает на нее полторы тонны осколочно-фугасных бомб. Промахивается из-за "непогоды".

Бойцы спецназа ГРУ. Обнаруживают змею. Ведут скрытное наблюдение, постепенно удаляясь от базы. Пропадают без вести. Через два месяца возвращаются и рапортуют об успешном выполнении операции. В качестве доказательства представляют десять змеиных шкурок, ногу Шамиля Басаева, двух связанных китайцев и обломки самолета F-117 "Стелс".

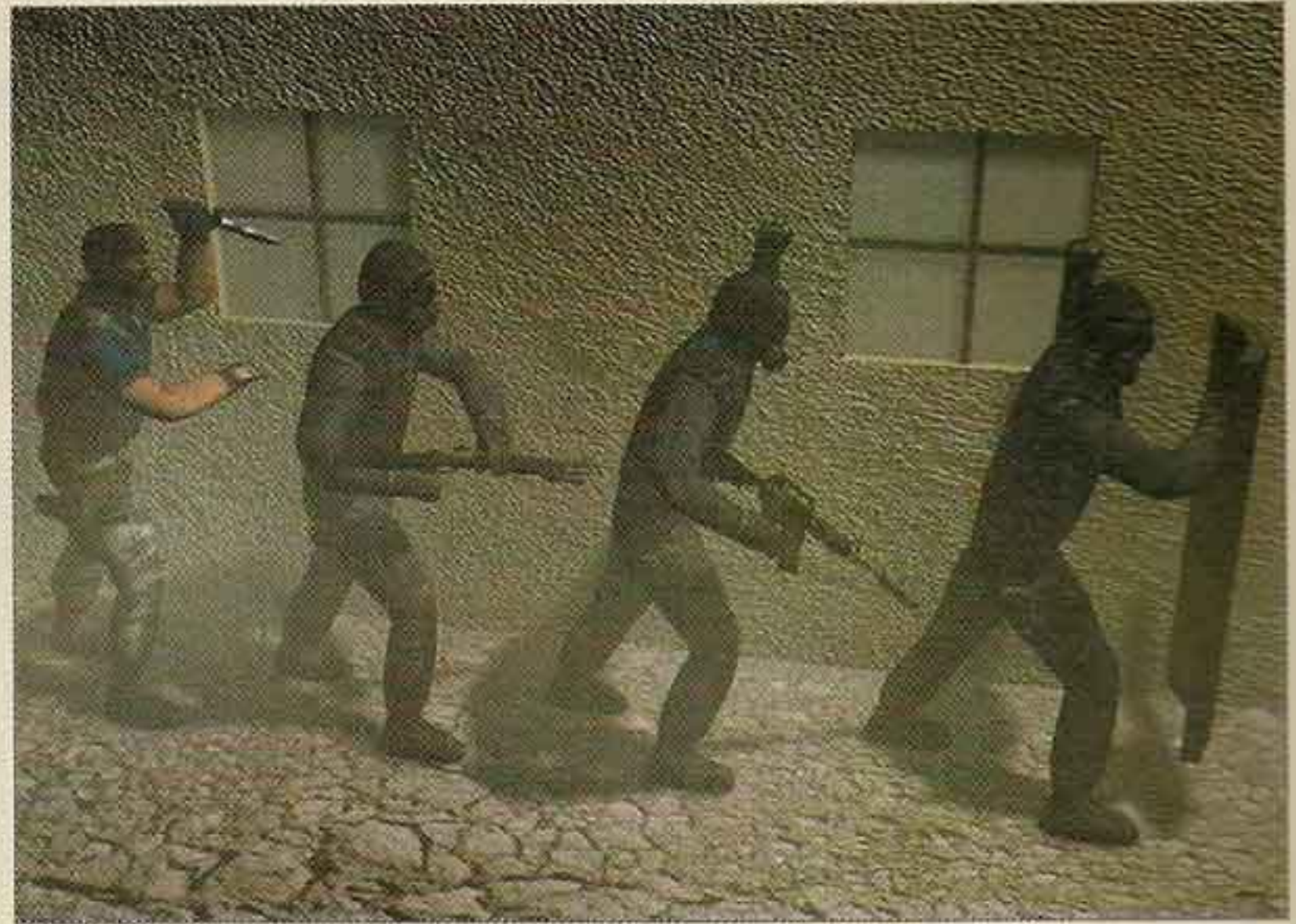
Бойцы антитеррористической группы "Альфа". Устанавливают визуальное наблюдение за змеей. Предлагают ей деньги, алкоголь, наркотики и прямой самолет в Турцию. Несколько раз отрабатывают операцию по уничтожению на других змеях. Потом успешно проводят эту операцию.

Бойцы ФСО (ФСО — Федеральная Служба Охраны, занимается охраной президента и высших государственных лиц). Устанавливают контроль над участком, где предположительно будут проходить действия по уничтожению. Проверяют места, откуда может появиться противник. Разворачивают подразделения по противодействию снайперам. Выставляют оцепление... Вызывают саперов, которые и обнаруживают пыльный труп змеи, затоптанной во время вышеописанной суматохи.

Бойцы спецназа ФПС (ФПС — Федеральная Пограничная Служба). Проводят перед змеей линию — "границу". Наблюдают за змеей. В случае пересечения змеей "границы" пытаются задержать или уничтожить.

Бойцы группы специального назначения "Вымпел". План А. Маскируются под змею. Проникают в змеиное логово. Входят в доверие. Выведают всю ценную информацию. Учат одну из змей убивать себе подобных и ждут положительного результата. План Б. Находят бесхозный скелет тушканчика. Изготавливают из него арбалет. Убивают им змею. Замечают следы. Возвращаются на базу.

Бойцы спецназа МВД. Командование пытается согласовать предполагаемую операцию с армией и ФСБ. В это время отряд занимает позиции возле места предполагаемого нахождения змеи, скрытно выдвигает-



ся и успешно проводит операцию по захвату. Выясняется, что действия по захвату змей не входят в компетенцию МВД. Змею отпускают. За время операции отряд спецназа два раза переименовывают и один раз пытаются сократить.

Наряд по кухне. Ждут, пока змея заползет на кухню. Кормят ее вкусеньким. Смотрят, как змея медленно погибает от пищевого отравления.

Стройбат. Рубят змею саперными лопатками на мелкие кусочки. Съедают сырой.

Офицер Генштаба. "Какая змея? Иваныч, ты лунки пробурил?"

Армейская школа

Известно, что спецназ ГРУ (армейский спецназ) частично комплектуется солдатами срочной службы. Обычно в военкоматах для спецназа отбирают самых лучших кандидатов, которые быстро усваивают специфику службы в спецназе. Но иногда в спецназ попадают солдаты, которые по тем или иным причинам не могут усвоить какой-либо материал. И тогда приходится прибегать к специальной, "армейской" методике обучения.

Рядовой Иванов (фамилия, естественно, изменена) хоть и числился в одном из отрядов спецназа, но по-настоящему практически все время проводил на подсобном огороде. Однако зачет по минно-подрывному делу ему предстояло сдать наравне со всеми. Командир велел Иванову выучить самый простой вопрос — устройство ПМН (Противопехотной Мины Нажимной), — пообещав позаботиться о том, чтоб бойцу попался именно этот вопрос. Однако учебный процесс сразу же не заладился. И тогда было решено использовать специальную методику обучения. С ее помощью боец достаточно быстро усвоил устройство мины, и к моменту зачет командир был спокоен.

Но в процессе сдачи у Иванова вышел сбой. Принимающий несколько раз повторил вопрос, но бедняга-огородник, тупо понурив голову, молчал. Тогда командир подразделения, который также присутствовал на зачете, предложил Иванову раздеться. На спине у бойца обнаружился огромный синяк. Когда принимающий зачет спросил, откуда взялся синяк, Иванов бодро заговорил:

— Это товарищ старший лейтенант ударил меня вчера по спине миной ПМН, нажимного действия, в пластмассовом корпусе, с резиновой мембраной...

— Ну вот. А говорили, что ничего не знаете, — сказал принимающий, ставя оценку "отлично".



Читая предпоследнюю байку, вы, наверное, удивились количеству спецподразделений, существующих в России. А ведь перечислены были далеко не все! Что ж, ждать осталось совсем чуть-чуть — обещанный в предыдущих номерах рассказ про российский спецназ обязательно будет опубликован в следующем номере "Игромании".

При подготовке данной статьи были использованы материалы с сайтов "Армейские байки" (www.kulichki.com/bajki) и www.specialoperations.com, а также из книги Сергея Козлова "Спецназ ГРУ. Пятьдесят лет истории, двадцать лет войны". ■

КИНО НА ЭКРАНЕ

МОЖНОШТОБРА

ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОПЛЕЕРОВ

Цифровое видео обладает рядом преимуществ по сравнению с обычными видеокассетами. И дело не только в сроке жизни DVD или CD-дисков. Качество изображения и звука фильма, записанного на DVD, может удовлетворить самого привередливого видеомана. Неудивительно, что многие пользователи давно собирают домашние видеокolleкции именно на цифровых носителях. Можно проигрывать VCD и DVD на специальных проигрывателях. Но это, во-первых, рождает проблемы со стандартами разных стран, во-вторых, приходится выкладывать кругленькую сумму за устройства проигрывания. Куда проще использовать в качестве универсального средства проигрывания домашний компьютер. Вот тут-то и возникает проблема, какой утилитой для воспроизведения видеоряда воспользоваться.

Форма — Я? Форма — Ты!

Прежде чем переходить непосредственно к рассмотрению видеоплееров, разберемся с форматами. Пройдя непростой путь эволюции от обычного несжатого AVI, видеоформаты для цифрового видео сейчас свелись к двум основным: это MPEG4 (последние версии носят название DivX) и MPEG2 (формат, в котором кодируется видео на DVD-дисках). Первый отличается очень высоким показателем "качество изображения/размер файла". Правда, к ресурсам он довольно требователен, для нормальной работы желательна машина не ниже Pentium II 350. У MPEG2, хотя он и требует больше места, качество картинки намного выше. Почти идеальное! А для вместительных DVD-дисков объемы, занимаемые подобными файлами, не столь критичны.

Конечно, встречается еще огромное количество других форматов. Например, потихоньку отмирающий VideoCD (*.vob, *.dat — существующий в основном из-за наличия аппаратных видеоплееров, которые его поддерживают). Фильм на них, сжатый алгоритмом MPEG1, занимает примерно в два раза больше места, чем закодированный в MPEG4, а качество при этом — даже хуже.

Есть такие форматы, как, например, Micro-DVD, которые на самом деле являются гибридами все того же DivX. Можно вспомнить и Quick-Time. Но этот, некогда популярный, пришедший с платформы Mac формат сейчас почти не используется, так что заострять на нем внимание мы не будем. Существует и так называемое "онлайн-видео", проигрываемое, в зависимости от формата, такими програм-

мами, как RealPlayer (потокковое видео) или FlashPlayer (flash). Для нормального просмотра потоккового видео рекомендуется использовать модем не ниже 56 000 Кбит/с. АТС тоже должна быть хорошая, надежно держащая коннект, а еще лучше обзавестись выделенной линией. Но даже соблюдая все эти правила, максимум, что можно получить, это картинку весьма посредственного качества размером не более половины экрана. В Сети можно найти множество фильмов в данном формате, но смотреть их — издевательство над собой и своим зрением.

Немного иначе дело обстоит с flash. Просмотр начинается после полной загрузки, что более удобно. При потокковом видео просмотр идет динамически — получил плеер данные и сразу же отобразил полученные кадры. Это одна из причин, почему flash-фильмы более распространены, чем потокковое видео.

И поскольку MPEG2 и MPEG4 являются самыми удобными и качественными форматами для хранения "живого" видео, сегодня мы поговорим о плеерах, предназначенных для проигрывания видео этих форматов.

Windows Media Player 9

Разработчик: Microsoft

Размер: 10.5 Мб

www.microsoft.com



Windows Media Player с момента своего появления был и остается многофункциональной программой. Не зря он носит гордое название "универсальный". Что же касается его качества как видеопроигрывателя, то тут ничем особенным он не выделяется, и пользоваться им стоит только в случае отсутствия "нормального" видеоплеера.

По сравнению с предыдущими версиями, недавно вышедший Windows Media Player 9 приобрел много дополнительных возможностей. Правда, в основном это лишь усложняющие работу навороты, но есть и полезные функции. Например, ставшая доступной в самом проигрывателе регулировка таких параметров изображения, как яркость, контрастность, оттенок и насыщенность. Отсутствие у большинства проигрывателей этих, казалось бы, простых и нужных настроек иногда сильно раздражает. Видеоизображение в WMP транслируется в так называемом *оверлей-режиме* (overlay), который имеет отдельные от рабочего стола настройки. Картинка в окне плеера часто бывает слишком темной и контрастной. В настройках же видеокарты изменения яркости и контрастности в оверлей-режиме может и не оказаться. Повышение или понижение яркости монитора тоже ничего не изменит, видео при проигрывании останется таким же темным. Вот тут и помянешь разработчиков таких программ недобрым словом. Однако в новом Windows Media Player данный недочет устранили. Функции реализовали, правда, не лучшим образом: изменение происходит слишком дискретно, ползунки и полосы прокрутки не очень удобные, и мышью точно выставить требуемый уровень сложно — ползунок "скачет" довольно резко.

Возможности управления "горячими клавишами" (hotkey) в плеере очень бедны (всего-то десяток команд). Опция запрета на включение скринсейвера во время просмотра фильма отсутствует, и приходится отключать его самостоятельно. Видеофайл, записанный с ошибками, или неполный (например, не полностью скачанный из Сети), читаться не будет, а может просто "повесить" не только плеер, но и всю систему.

Зато визуализация "мордочек" — выше всяких похвал. Казуалы будут клевать на красоту оформления и ловиться целыми косяками. Но насладиться работой Windows Media Player 9 в полной мере смогут лишь те, кто пользуется Windows XP — под другими системами приложение работает очень нестабильно.

В качестве проигрывателя видеофрагментов WMP9 может удовлетворить человека, редко использующего плеер и не требующего от последнего нестандартных возможностей. И конечно же, WMP должны установить все любители красивых "мордашек" — это что-то! Настоящим же видеоманам стоит задуматься об установке какого-либо другого плеера.

Оценка "Мании":

DivX Player 2.0

Разработчик: DivXNetworks
Размер: 3,2 Мб (с кодеком)
www.divx.com



Плеер поставляется вместе с комплектами кодеков DivX. На сайте www.divx.com можно бесплатно скачать как отдельные кодеки последней версии, так и комплект с DivX Player. Программа очень проста, но при том, что плеер предоставляет небольшой набор функций, он является самым надежным в работе. Зависания утилиты — нонсенс. К тому же в плеере, в отличие, скажем, от Windows Media Player, есть такие функции, как запрет на включение скринсейвера во время просмотра фильма и изменение размера изображения, где можно либо задать фиксированный размер 4:3 или 16:9, либо создать свой собственный размер.

Основным достоинством DivX Player является то, что огромное количество файлов, которые другие программы вообще не смогли открыть, этот плеер открывает. Плеер способен проиграть самые "безнадежные" фильмы, даже если они записаны с ошибками или не до конца. Если вам попался фильм, который на "Универсальном проигрывателе" тормозит, идет с ошибками, искажением изображения или вообще не открывается, — не отчаивайтесь и попробуйте открыть его с помощью DivX Player.

Даже если для постоянного пользования вы выберете другой плеер, DivX нужно всегда держать на винчестере, так сказать, на пожарный случай. Благо места он занимает совсем немного.

Оценка "Мании": ★★★★★★★★

BSPlayer 0.86

Разработчик: BST
Размер: 1 Мб
www.bsplayer.org

Проигрыватель, признанный большинством пользователей лучшим. Разработчики создали качественную и универсальную программу, способную не только проигрывать любые медиафайлы, но и обладающую наиболее широким спектром всевозможных настроек и команд.

К несомненным достоинствам плеера можно отнести и его нетребовательность к установке. Достаточно распаковать архив и запустить exe-файл. Никаких дополнительных кодеков и плагинов этот проигрыватель не требует, используя уже установленные в системе. Еще одно приятное качество — BSPlayer поддерживает огромное число языков, в том числе и русский. Это немаловажно для пользователей, у которых с английским не все ладится.

BSPlayer — чуть ли не единственный плеер, поддерживающий функцию *Pan&Scan* (ручная настройка размера изображения) при воспроизведении обычных видеофайлов. Можно легко превратить изображение 16:9 в полноэкранный, обрезав края. Конечно, почти все программы для просмотра DVD включают в себя регулировку изображения с помощью *Pan&Scan* при просмотре DVD, однако при запуске avi-файлов она почему-то становится недоступной.

Плеер позволяет подгружать и одновременно проигрывать несколько дополнительных звуковых дорожек (например, дорожку с переводом, если она присутствует в виде отдельного файла).

Есть интересная возможность — положить изображение на *desktop*. Правда, "обои" для этого придется отключить, так как изображение проецируется вместо стандартного фона. И *рабочий стол* можно использовать без каких-либо затруднений. Однако у любителей постоянного бардака на десктопе могут возникнуть проблемы — изображение будет плохо просматриваться.

Программа предоставляет максимум возможностей и очень удобный интерфейс. Кроме того, она очень качественно проигрывает файлы и, что важно, минимально загружает центральный процессор (если верить показаниям встроенного в WinXP индикатора системных ресурсов). Выбор профессионала и наш выбор.

Рейтинг "Мании": ★★★★★★★★

ZoomPlayer 2.90

Разработчик: Inmatrix
Размер: 0,7 Мб
www.inmatrix.com

Очень похож на BSPlayer, поэтому вновь перечислять все достоинства и недостатки не имеет смысла — у этих плееров они совпадают. Необходимо лишь отметить оптимизацию под просмотр DVD по сравнению с другими плеерами и удивительно малый (около 600 кб) размер дистрибутива, а вернее программы, так как ZoomPlayer не требует установки — достаточно распаковать архив. Набор настроек очень велик и хорошо систематизирован, но разобраться в них будет трудно неподготов-



ленному пользователю из-за отсутствия поддержки русского языка. Пренебрежение "великим, могучим" и является основным минусом ZoomPlayer. Также смущает отсутствие звуковых эффектов, которое можно простить DivX Player из-за общей малой функциональности, но для ZoomPlayer — непростительно.

Во время изготовления скриншотов рассматриваемых программ произошел забавный случай с ZoomPlayer и BSPlayer, который еще раз подтверждает сходство этих программ. Запустив программу, я начал делать скриншоты, которые затем помещал в Photoshop. Когда я сделал первый скриншот и вставил его в новый документ, картинка в окне проигрывателя (в скриншоте) начала изменяться ("Фотошоп" подгрузил не статичное изображение, а видеопоток), аналогично изображению в окне программы. То же самое произошло с BSPlayer.

Рейтинг "Мании": ★★★★★★★★

Sasami Player

Разработчик: Kiwidream
Размер: 0,75 Мб
www.sasami2k.com

Еще один плеер, на этот раз от корейских производителей. А точнее от производителя: разработчиком является двадцатилетний студент Юи-Йон Чои (Ui-Jong Choi). Несмотря на "любительскую" работу, это вполне полноценный видеоплеер, обладающий рядом преимуществ по сравнению с другими программами нашего обзора.

В первую очередь следует отметить оригинальный дизайн. Плеер вообще не имеет панели управления. Все необходимые клавиши и ползунок прокрутки плавно всплывают при подведении мыши к верхнему или нижнему краю экрана. Основное же меню выводится так же, как и в других проигрывателях — нажатием правой кнопки мыши.

Основным достоинством утилиты по сравнению со всеми остальными плеерами является богатый набор разнообразных аудио- и видеофильтров. К наиболее интересным и полезным из них можно отнести включение *негатива изображения (Negative)*, увеличение *четкости изображения*, если кадры *размыты (Sharpen)*, *сглаживание изображения (Soften)*, а также *Level Adjustment*, который настраивает цветовую гамму оптимальным образом под каждый фильм.

Из аудиофильтров следует отметить *Swap channels* — фильтр, позволяющий менять местами звуковые каналы. Это бывает полезным в нескольких случаях. Во-первых, каналы в кабеле от звуковой карты иногда оказываются слу-





чайно перепутанными. Хотя в этом случае с проблемой лучше разобраться на аппаратном уровне — перепаять разъемы. А во-вторых, если вы выводите звук через колонки музыкального центра и смотрите видео по телевизору, который находится в близком соседстве с компьютером, то, развернувшись от монитора к телевизору, вы можете услышать звук “перевернутым”. Тут и пригодится фильтр.

Интересным является фильтр *Voice Removal*, который позволяет убрать голоса, а точнее, тот спектр звукового сигнала, в котором они располагаются. Работает он, правда, не очень четко и зачастую отрубает вместе с

голосами изрядное количество других звуков.

Однако есть в этой бочке меда парочка чайных ложек дегтя. Чем всегда отличались и будут отличаться любительские программы от программ, созданных профессионалами, так это надежностью и отлаженностью. Вот и Sasami многим хорош, но очень нестабилен в работе. Программа часто открывает файлы с ошибками, срывается и виснет при включении некоторых фильтров и сильно тормозит систему. Так что, несмотря на хорошую задумку, утилита еще далека от совершенства, и у корейского студента впереди еще много работы.

Рейтинг “Мании”: ★★★★★★★

	Windows Media Player 8	BSPlayer 0.86	ZoomPlayer 2.90	Sasami Player	DivX Player
Эквалайзер	+	-	-	есть plug-in	-
Кол-во дорожек	10	-	-	Более 10	-
Готовые схемы	7	-	-	создаются	-
Масштабирование					
16:9 в 4:3	-	+	+	+	+
Произвольное	-	+	+	+	+
Fullscreen	+	+	+	+	+
Звуковые эффекты					
Bass	+	-	-	есть plug-in	-
Эхо	+	+	+	есть plug-in	-
Настройка изображения					
Яркость/контраст	+	+	+	+	+
Цветность	+	+	+	+	+
Баланс	+	+	+	+	+
Удобство управления	4/5	3/5	3/5	5/5	4/5
Надежность	4/5	4/5	3/5	4/5	5/5
Полезные функции	Поддержка mp3 и audioCD	Дополнительные фильтры	Ориентирован на DVD	Поддержка DSP-плаггинов от WinAmp	-
Недостатки	Дискретное управление яркостью/контрастом, отсутствие произвольного масштабирования	Низкая устойчивость	Отсутствие настроек звука	Отсутствие обещанной функциональности	Малое количество настроек
Преимущества	Максимальная функциональность	Все возможные настройки	Малый размер	Улучшение картинки с помощью фильтров	Простота

Выбрать лучшего среди равных не так-то просто. BSPlayer является, пожалуй, самым универсальным и самым тонконастраиваемым. Но он не поддерживает такого разнообразия фильтров, как Sasami. А Sasami никогда не откроет сильно поврежденный файл, зато DivX Player справится с этим без труда. Zoom Player лучше всех работает с MPEG2 — читайте “DVD” — файлами, а Windows Media Player, несмотря на самый низкий рейтинг в нашем обзоре, самый красивый из всех. И если вы редко смотрите видео и у вас установлена Windows XP, то это тоже очень хороший выбор.

Самое главное, что вы теперь знаете о плюсах и минусах описанных программ и можете самостоятельно сделать выбор в пользу того или иного видеоплеера. Приятного вам просмотра любимых фильмов. ■

На нашем компактe

На нашем компактe в разделе “По журналу” находятся бесплатные версии **BSPlayer, Sasami Player и ZoomPlayer.**

DivX Player входит в комплект **DivX** и постоянно размещается на нашем компактe в разделе “Софтверный набор”/“Игроманский стандарт”.

Windows Media Player 9 мы совсем недавно выкладывали, и его можно взять с компактa январской “Игромании”.



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>

1С[®]
ФИРМА «1С»

Паддал прошлого дний снег



НА ГРАНИ МЕЖДУ РЕАЛЬНОСТЬЮ И ТЕХНОЛОГИЕЙ

Компьютерный кинематограф вошел в нашу жизнь. Не сегодня и даже не вчера, а лет двадцать назад. Один из первых ярких представителей компьютерного кино — фильм «Трон». Сегодня он смотрится немного архаично в плане графики, но идея на высоте. После выхода «Трона» многие начали разделять кинематограф на компьютерный и некомпьютерный — классический.

Внутри компьютерного кинематографа тоже прослеживаются два направления. Одни фильмы использовали компьютер для украшения стандартных, снятых классическим способом сцен. Другие — высокотехнологичное анимационное кино — полностью созданы на компьютере. В последнее время грань между полностью компьютерными фильмами и фильмами с элементами компьютерной графики начинает стираться. Классический кинематограф по-прежнему с нами — да и маловероятно, что с ним что-то случится в ближайшее время, — но появились фильмы с таким количеством компьютерного монтажа, что зритель порой не в состоянии определить, когда на экране настоящие актеры, а когда компьютерные персонажи.

О создании двух таких фильмов — «Властелин колец: Две башни» и «Гарри Поттер и тайная комната» — мы сегодня с вами и поговорим.

Две твердыни киноискусства

Год прошел после выхода первой части «Властелина колец». Как и обещали создатели, к Рождеству все мы получили подарок — вторую часть саги. Разработчики уже обнародовали некоторые факты, касающиеся работ над «Двумя башнями».

Созданием визуальных эффектов руководил Джим Райгель. Еще не успела выйти первая часть фильма, а в новозеландской студии Weta уже вовсю делали визуалки для второй части трилогии. При работе над «Двумя башнями» Райгель не стал придумывать чего-то кардиналь-

но нового. Были задействованы те же технологии, но только в большем масштабе. Во второй части более 900 разнообразных компьютерных спецэффектов. Компьютерные статисты стали играть куда большую роль, чем в «Братстве кольца», некоторых полностью воссозданных на компьютере героев режиссер даже вывел на первый план. Чего один Горлум стоит. А ведь есть еще и Древобород и другие энты.

В фильме появились планы, полностью измененные компьютером. Сам Райгель описывает интересный эпизод. Несколько раз режиссеру не понравилось, под каким ракурсом была снята сцена. Конечно, можно было снова выехать на место съемки и заново собрать всех актеров. Проблема только в том, что «живые» съемки к тому времени закончились больше года назад. Если бы пришлось собирать всех нужных актеров, выезжать на место... к Рождеству фильм бы точно не вышел на экраны. А ведь обещание было дано. Райгель предложил смоделировать фон и окружение в виртуальности, изменить ракурс, а затем наложить уже снятый видеоряд актеров. Так и было сделано. И заняло это значительно меньше времени, чем живая съемка, денег тоже было потрачено



▲ Поди догадайся, компьютерный персонаж на экране или хорошо загримированный актер.

меньше.

Для объединения живых актеров и пререндеренного окружения использовалась программа Shake от Apple. С помощью этой же программы художники смонтировали знаменитую горную крепость — Хельмову Гать. Это даже не просто



▲ Саурон осматривает свое войско. Каждый вояка отличается от собратьев по оружию.

комбинированная, а множественно комбинированная съемка. Ведь для создания крепости использовались: натуральная съемка, компьютерная модель, макет крепости в масштабе 1:4, макет крепости в масштабе 1:85, видеоряд реальных актеров и виртуальные актеры (агенты) из программы Massive. В фильме есть кадры, где художники использовали все эти средства одновременно.

Для воплощения всех замыслов Райгеля потребовался более мощный парк графических станций, чем тот, который использовался для создания первой части фильма. Художники в который раз привлекли программистов и новые сторонние инструментальные средства. В основном это связано с усложнившимися спецэффектами. Компьютерная графика использовалась даже для тех эпизодов, где можно было вполне обойтись стандартными приемами кинематографа.

В первой части для создания масш-

тобных боев использовалась программа *Massive*. Для второй части утилиту переработали. Теперь персонажи реалистичнее двигаются и "думают". С помощью искусственного интеллекта они как бы видят и слышат, что происходит вокруг, и адекватно реагируют на обстановку. Поэтому художникам не приходится вручную анимировать их действия — персонажи анимируют себя сами. Так было и при моделировании сражения в Хельмовой Гати. Стереотипные модели воинов художники смоделировали и "одежи" в *Maya*, а потом экспортировали в *Massive*.

Для рендеринга использовалась уже не *Massive*, а *Grunt* — абсолютно новая разработка, способная сделать персонажей еще более реалистичными. *Grunt* берет на себя не только рендеринг, но и шейдинг, поэтому художники могли помещать компьютерных статистов даже на передний план — разница между ними и реальными актерами была практически незаметна. Тем не менее на крупных планах по-прежнему использовали живых актеров.

Впервые после *Final Fantasy* режиссер решил использовать компьютерных персонажей для первых ролей. Конечно, в "Братстве кольца" был *Балрог* — огненный демон. Но он играл эпизодическую роль. Кроме того, за тучами дыма (эффект, созданный из систем частиц) и огня зрители не могли рассмотреть его как следует. А вот вторая часть может похвалиться сразу 15-ю компьютерными персонажами первого плана, причем два из них — *Горлум* и *Древобород* — активно взаимодействовали как с окружением, так и с реальными актерами. А бесчисленных компьютерных статистов второго плана вообще огромное количество: солдаты-урукхай, воргги — огромные волки, орки-наездники...

Правда, в некоторых местах фильма мы видим, что картинка не очень естественная. Например, когда хоббиты едут на *Древобороде*, заметно, что задний план как бы "отрезан" от героев. Для создания сцены использовали компьютерную модель, скомбинированную с... куклой. При этом куклу использовали в качестве каркаса, на котором сидели актеры, а виртуальное лицо на нее наложили с помощью программы *3D-Equalizer* от *Science-D-Visions*. Мимику лица художники анимировали отдельно в *Maya*. Тот же визуальный эффект мы можем наблюдать в сцене полета назгула.

В других сценах фильма, где не требовалось взаимодействие с актерами, *Древобород* был полностью виртуальным. Например, эпизод, когда войско энтов во главе с *Древобородом* идет в *Изенгард*, создавался в несколько этапов. Сначала энтов смоделировали в *Maya*, потом перенесли в *Massive* и, наконец, отрендерили в *RenderMan*.

И хотя обработка на компьютере не везде пошла "Двум башням" на пользу, действие на экране настолько захватывающее, что огрехов в большинстве случаев не замечаешь.

Самым сложным в моделировании персонажем был *Горлум*. Ведь он фигурирует в кадре на протяжении почти половины фильма. Детализация — поражает. В некоторых кадрах видны капельки пота и поры кожи. Изумительная мимика, выражение глаз, пластика движений.

Оказывается, *Горлума*, как и многие другие модели, создавали в *Maya*. Чтобы смоделировать такой сложный живой объект, пришлось копировать некоторые черты с реального человека. Прототипом *Горлума* стал *Энди Серкис*, актер, озвучивший *Горлума*. От *Серкиса* *Горлуму* "достались" некоторые черты



лица и движения. Для анимации использовалась система захвата движения *Giant Studios*. Движения "захватывали" у того же *Серкиса*. Делалось это так. В эпизодах, где должен был "играть" *Горлум*, снимали *Серкиса*. Затем его "вырезали" и с помощью *Shake* вставляли на его место компьютерную модель. Все остальное делали в *Maya* или его плагинах. Например, волосы создавали с помощью *Maya Fur*, а набедренную повязку — в *Maya Cloth*.

Сейчас в *Weta* кипит напряженная работа: создаются спецэффекты для третьей части ("живой" видеоряд для всех трех частей был снят два года назад). По слухам, в ней компьютерных персонажей и спецэффектов будет еще больше. С нетерпением ждем Рождества 2004 года.

Домашний эльф всему голова

Ни для кого не было секретом, что сказочное Средиземье будет создаваться с использованием огромного количества спецэффектов и компьютерных актеров. Но "Властелин колец" — не единственный из вышедших за последнее время фильмов, где использовалась сложнейшая компьютерная графика. Не только режиссер *Питер Джексон* активно внедрял в свои фильмы компьютерных статистов. Самый яркий тому пример — эльф *Добби* из фильма "*Гарри Поттер и тайная комната*".

Добби был создан в недрах *Industrial Light and Magic*, той самой, что делала спецэффекты для *лукасовской "Атаки клонов"*. Эльф — вторая масштабная работа студии над персонажем первого плана. Для "*Атаки клонов*" в свое время бал разработан *Йода*. Тогда *IML* справилась с поставленной задачей: старичок струсил немощь и показал, что он действительно джедай.

В случае с эльфом задача была сложнее и интереснее одновременно. Нужно было сделать не персонажа, в которого продвинутые



зрители будут потом тыкать пальцем и говорить: "Ух ты, сколько в нем полигонов!". Нужен был настоящий актер. Персонаж, в которого бы поверили, которому бы сочувствовали, как живому человеку. *Industrial Light and Magic* блестяще справились с задачей.

Добби — раб. У него нет нормальной одежды, его тело прикрывает рваная наволочка. Забитое, угнетенное существо. Не только его внешний вид, но и поведение должны были соответствовать этому образу.

Сперва художники создали макет эльфа. С помощью *Gentle Giant Studios* перевели макет в виртуальность и в *PowerAnimator* переформатировали в легко управляемую модель. *Добби* работали с помощью *Softimage* и программных средств, разработанных в недрах *ILM*. После этого *Жан-Клод Ланже* с помощью программы *Viewpoint* наложил на модель реалистичную текстуру. Анимировали модель все в том же *Softimage*. Но некоторые сцены были смоделированы с помощью собственной разработки *ILM*, действующей по принципу системы инверсной кинематики. В этой системе все части тела связаны друг с другом. Если потянуть за кисть руки, за ней последует предплечье, плечо, развернется и немного нагнется торс, чуть склонится голова. Благодаря такой системе движения *Добби* выглядят особенно реалистично.

Для рендеринга использовались *RenderMan* и *Mental Ray*. Художники впервые применили ряд уникальных технологий. Например, в реальном мире края объекта никогда не бывают полностью непрозрачными. Впервые это заметили художники *Final Fantasy*, когда создавали зубы персонажей. Но художники из *ILM* пошли дальше. Они заметили естественное красноватое свечение, которое излучают живые ткани в тот момент, когда перекрывают яркий источник света. Поместите руку перед лампочкой и внимательно посмотрите на ладонь — вы увидите, что часть кожи стала отсвечивать красным. Благодаря реализации этого эффекта *Добби* смотрятся как живой.

Спецы из *ILM* поработали на славу. Режиссер-аниматор фильма, *Дейв Эндрюс*, просит обратить внимание на этот знаменательный ряд: *Йода*, *Горлум* и *Добби*. Три виртуальных актера и три замечательно сыгранных роли, за которыми стоит труд сотен художников и аниматоров. *Дейв* считает, что присуждение "Оскара" цифровым актерам — это только вопрос времени. ■

НОВОСТИ

Quake III Arena

<http://mods.moddb.com/1023>

Любителей боевых роботов не может не заинтересовать грядущая масштабная модификация по мотивам BattleTech. Обещается коренным образом измененный движок, вид сверху, аркадное управление и множество новых врагов. Помимо традиционных видов вооружения, вроде плазменных пушек и различных ракетных установок, обещаются мины, стационарные пушки и лучевые пулеметы (страшно даже представить, что это такое). QBattleMech Mod должен явиться миру в июне этого года.



<http://planetquake.com/tribalcff>

Весьма нетрадиционный вариант популярного режима Capture the Flag. Вместо двух команд — три, причем каждая обладает своими уникальными характеристиками. В начале игры участники могут выбрать себе класс, от которого зависят их дальнейшие действия. Например, киборг является тяжеловооруженным роботом, обеспечивающим огневую поддержку "чужому", который быстро бегает, карабкается по стенам и очень хорош для похищения вражеских флагов. Барсеркер — дикий воин, предпочитающий ближний бой с использованием природной магии, а вот элементаль и вовсе ничего, кроме магии, не использует. В комплекте весом 66 Мб поставляются также новые карты, модели и экзотическое оружие вроде бензопилы.



www.planetquake3.net



Этот замечательный сервер — реальная альтернатива всем известному Planetquake.com. В отличие от последнего все файлы здесь четко структурированы, снабжены описаниями и скриншотами и хранятся на собственном ftp, с которого все спокойно скачивается (еще один камень в огород ужасного Fileplanet). Помимо модификаций, карт, моделей скинов и демоков вы найдете здесь массу полезных (правда, англоязычных) материалов по всем аспектам игры, от гайда для новичков до советов автором уровней.



<http://defrag.hut.ru>

О хардкорной сингл-модификации DeFrag мы уже неоднократно вспоминали, даже темой компакта она становилась. Всем поклонникам "Дефрага" смело рекомендуем этот сайт, где содержится огромное количество новых карт, записей прохождений стандартных уровней, информация и советы, рекорды, рейтинги и многое другое, причем, что немаловажно, все на русском языке.



www.planetquake.com/animal

Ну, а напоследок у нас откровенная экзотика — Quake 3 Animal Arena. Выбираем класс персонажа и начинаем играть за... волка, тигра, ястреба, змею, носоро-

QUAKE III ARENA

BFG 10K Arena

www.planetquake.com/wirehead



▲ "Чаппи Мясной Обед". Старый добрый Big Fuckin' Gun в действии. Прямое попадание означает мгновенную смерть и обращение тела в полусгоревшее ragy.

Стандартный кутришный BFG — штука несерьезная и маломощная, просто-таки надругательство над древней святыней, со времен "Дума" считавшейся мощнейшим оружием во Вселенной. Товарищи из команды Wirehead решили восстановить историческую справедливость и внедрили в Quake 3 настоящий Big Fuckin' Gun вместо этой турбоплазменной ерунды. Моделька этого замечательного устройства переключалась из Quake 2, равно как и эффекты со звуками, а вот чудодейственные свойства немного изменились в сторону повышения убойной силы до запредельных высот. Принцип работы новой мясорубки знаком каждому — огромный ярко-зеленый шар медленно летит, распуская вокруг веер лазерных лучей. Лучи отъедают изрядное количество здоровья, а прямое попадание основного заряда превращает жертву в аппетитный радиоактивный форшмак.

Модификация работает в нескольких режимах:

Standard BFG Arena — обычный набор оружия с новой БзЭФГой вместо старой.

Powerup Replace — BFG вместо аптечек и бонусов.

Incremental Mode — у всех игроков по умолчанию только BFG с бесконечным запасом зарядов.

Fully Loaded — полный набор оружия с бесконечным боезапасом.

BFG Fury — вся карта завалена одними пушками, угадайте, какими...

Помимо режимов игры, при помощи консольных команд можно настраивать визуальные эффекты для BFG и "рельсы" и мощность оружия (не надейтесь, по умолчанию все стоит на максимуме). Поддерживаются боты, однако не во всех режимах они работают корректно. Помимо традиционного Deathmatch поддерживаются Teamplay и CTF.

В результате имеем своеобразный аналог знаменитого CorkScrew, в котором нужно не столько целиться, сколько уворачиваться. На больших открытых картах вроде q3dm17 игра приобретает шизофренический оттенок — десятки зеленых шаров, медленно летающих по карте, напоминают НЛО.

Рейтинг "Мании": + + + + +

UNREAL 2003 TOURNAMENT

Digital Extremes Bonus Pack
www.unrealtournament2003.com/?downloads

Разработчики UT 2003, Digital Extremes, решили продолжить славную традицию, начало которой было положено еще при первом UT. Речь идет о выпуске бонус-паков. Спустя небольшой промежуток времени после анонса появился Digital Extremes Bonus Pack. В нем вас ожидают шесть новых, совершен-

несвоенных карт. Позволю себе предсказать участников: это *DM_DE_Grendelkeep*, *DM_DE_Ironic*, *DM_DE_Osiris2*, *CTF_DE_Elecfields*, *CTF_DE_LavaGiant2* и *BR_DE_Elecfields*. Причем одна из карт — *Osiris2* — пришла на PC с Xbox-версии игры, а другая — *Elecfields* — является одновременно картой для режима *Bombing Run* и *Capture the Flag*. Ну, а теперь поподробнее.

DM_DE_Grendelkeep. Если кто забыл, Грендел — это мифическое чудовище, терроризировавшее целое королевство завладевшее от руки героя Беовульфа. Карта полностью следует духу средневекового мифа: игроков окружают каменные плиты, массивные мосты и стены старой лаборатории, в которой выводились и испытывались в бою с людьми ужасные монстры. Карта рассчитана на 2-10 игроков и отличается замечательным и интенсивным геймплеем. Бои активно ведутся во всех трех плоскостях. Умелое переплетение коридоров, открытых площадок и мостов предоставляет широкие возможности как для сложных тактических ходов, так и для простой мясорубки. Минусов у карты практически нет — придираться можно разве что к невыразительному шлепанью в момент, когда вы пробегаете по луже.

DM_DE_Ironic. Первое, что удивляет, когда попадаешь на эту карту, — веселое щебетание птиц за кадром. Особенно забавно оно звучит в контрасте с предсмертными хрипами и хлюпаньем разлетающихся на куски тел. Карта рассчитана на 2-6 человек, и во время битв на ней преобладают стычки "лицом к лицу", когда любая схватка становится жуткой мясорубкой в замкнутом пространстве. К сожалению, до уровня *Grendelkeep Ironic* не дотягивает — ни по геймплею, ни по оформлению. Плохо наложенные текстуры листьев на стенах и пейзаж за окном в виде примитивно нарисованной воды с футуристическими зданиями не создают должного эффекта погружения.

DM_DE_Osiris2. На мой взгляд, лучшая карта бонус-пака. Прежде всего — это первая официальная DM-арена на египетскую тематику. По красоте она не уступает египетской же *Facing Worlds*, а кое в чем даже превосходит ее. Разные мелочи, вроде пирамид на заднем плане и сочного звука поднимающегося лифта, создают атмосферный и живой мир, где сражаться — одно удовольствие. Не остался в стороне и игровой интерес — карта предоставляет достаточно места, чтобы развернуться всем 14 игрокам (предлагаемый максимум) и сама подво-



га или кенгуру. Это не значит, что уровни становятся похожи на зоопарк — модели остаются прежними. Каждая "животина" обладает своими характеристиками и способностями. Например, "волки" умеют становиться невидимыми, "кенгуру", как нетрудно догадаться, прыгают до потолка, а "носорог" медленно движется, зато защищен мощнейшей броней. Для игры подходят любые стандартные и пользовательские карты.

Unreal Tournament 2003

www.unrealtournament2003.com/?downloads

Epic делают все для того, чтобы *UT2003* был верхом совершенства. Одна из стадий этого скрупулезного процесса — выпуск многочисленных заплаток. И вот свет увидела новая, 2199-версия патча. В 12 мегабайт уложились огромное число изменений. Среди них — доведенный до ума баланс, подлатанная графика и звук, поумневший (местами) AI, приятные сюрпризы для администраторов серверов и т.п. Если вы играете через интернет, обязательно скачайте новую версию патча — большинство серверов уже давно взяли ее на вооружение.



www.deathball.net



Спортивная модификация *Deathball*, которая с каждым днем завоевывает все больше и больше поклонников, выросла до версии 1.5. Новая версия привносит в игровой процесс еще большую глубину: защита приобрела тактические черты, появился целый ряд новых способов атаки, которые, однако, куда как непросты в исполнении. Кроме того, исправлены баги и повышена стабильность игры.



<http://members.chello.nl/~r.dautzenberg/files.html>

У тех, кто часто тренируется с ботами, наверняка возникло недовольство невозможностью настроить все параметры их поведения. В самом деле, что это такое — нам позволяют определить только количество врагов и их мастерство! Хотите покопаться в таких параметрах ботов, как биография или анимация смерти? Вручную настроить каждый из параметров, составляющих скилл бота? Всю эту ювелирную работу вам поможет провести *Botmanager* новой версии. Совсем небольшая (600 кб) программа обладает наглядным и простым в освоении

Коллекция Клиффи Би

www.unrealplayground.com/download.php?mapid=2212

Непревзойденный мастер дизайна Клиффи Би, как всегда, радует нас обзорами лучших авторских работ на сайте *CliffyB's Ownage*. Ну, а мы продолжаем выкладывать фаворитов на компакт.



Самая свежая любимица мэтра — *CTF-BollerRuins* от Натана Овермена. Лучшей иллюстрацией качества этой карты являются слова самого Клиффи: "Натан сделал отлично скомпонованную, мега-крутую карту для CTF, которая немного напоминает мне *CTF-Gauntlet* нового поколения (гораздо более симметричную). Базы с флагами замечательны — они действительно похожи на БАЗЫ с флагами, а не на САРАИ с флагами. Натан прекрасно поработал с цветом на этой карте. Она выглядит очень опрятно, деталей на ней ровно столько, сколько нужно — ощущения нагроможденности не возникает".

www.fileplanet.com/dl.aspx?planetunreal/insite/ut2003/dm/dm-frozen.zip

Вторая карта — *DM-Frozen* — справедливо может быть названа одной из самых красивых карт месяца. Уходящий в поднебесье столб со зловещим замком на вершине окружен заснеженными небоскребами. "Ночной пейзаж" дополняет огромное птичье гнездо и скелет динозавра. Автор явно скушал чего-то галлюциногенного перед тем, как сел делать карту. Видимо, не зря: от внешнего исполнения не отстают и игровой процесс, который, возможно, и покажется кому-то не столь хардкорным, как на официальных картах, но, по мнению самого Клиффи, компромисс между играбельностью и красотой был достигнут.

www.unrealplayground.com/download.php?mapid=1987

Ну и напоследок — лучшая карта по мнению Клиффи: *DM-Nirvana*[]. Сказать про нее нечего: ее просто надо устанавливать и играть, играть, играть — на остальное нет времени! Продолжающая традиции стиля, установленные *DM-Gothic*, великолепная по детализации, предоставляющая динамичный и "умный" геймплей, она несомненно займет почетное место в директории /maps вашего *UT2003*.

интерфейсом и широчайшими возможностями для "тюнинга" ботов. Само собой, вы можете взять ее с нашего компактa.



Все ближе и ближе к релизу второй официальный бонус-пак (о первом читайте где-то рядом), на этот раз от Epic. Как сообщают разработчики, проект уже вошел в стадию бета-тестирования, и пока что ни одной ошибки выловить не удалось — команда явно поработала на славу. Впереди лишь небольшое тестирование качества от Infogrames — и к моменту выхода этого номера бонус-пак почти наверняка появится в Сети!

Counter-Strike

www.inthepasttoys.com/whatsnew.htm



Маньякам, которые и выключив компьютер хотят играть в CS, точно придется по вкусу эта новость. На сотой международной выставке-ярмарке игрушек, проходящей в Нью-Йорке, были представлены фигурки всех персонажей Counter-Strike. Они изготовлены фирмой In The Past Toys, скандально прославившейся выпуском серии фигурок руководителей нацистской Германии.



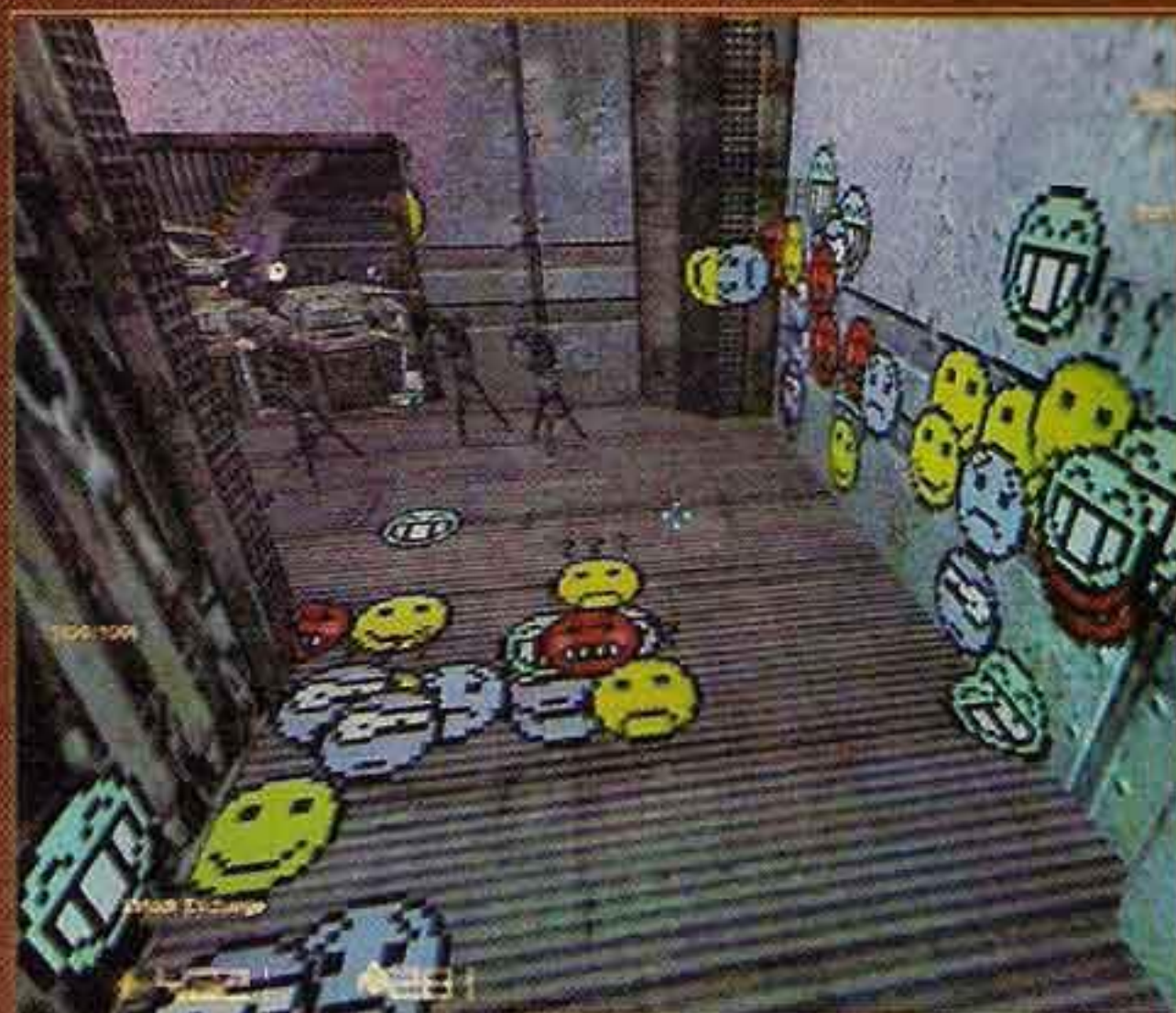
www.serverspy.net/site/map.html

По данным службы GameSpy, творение parby — de_aztec — впервые за всю историю существования Counter-Strike обошло по популярности две карты от великого и ужасного DaveJ — de_dust и de_dust2, которые занимали вершину хит-парада самых популярных карт более трех лет подряд. Посмотреть на это чудо, а также на сто самых популярных карт ко всем модам Half-Life (и не только) можно по указанному адресу.



www.cs.ab.ru/files/util/smileyblut.zip

Похоже, от прокатившейся недавно новой волны выступлений и петиций против кровавых игр больше



▲ Знали бы фараоны, чем будут заниматься в их гробницах!

дит вас к выбору лучшего места для выяснения отношений — внутреннему двору храма с высоким обелиском в честь египетских богов. Динамичная, интересная и красивая карта. Кстати, по свидетельствам владельцев Xbox, PC-версия арены лучше приставочного аналога.

CTF_DE_Elecfields, BR_DE_Elecfields. Карта для двух режимов игры. Представляет собой сильно вытянутую платформу с кругом посередине, возвышающуюся высоко над землей. А это значит — стоит лишь удачным выстрелом сбросить противника с края, как про него можно забыть — работу за вас закончит сила притяжения. Действие разворачивается преимущественно в горизонтальной плоскости, и только иногда приходится задирать голову в поисках врагов. Стремительные атаки по прекрасно простреливаемым маршрутам нападения и напряженная защита безо всяких укреплений, хороший баланс при игре с любым предлагаемым количеством игроков (6-10) —

все это делает карту достойным представителем клана CTF-арен. Однако есть у нее и минус: оставшийся еще со времен украденной бета-версии UT2003 дождь, который ощутимо уменьшает скорость игры на слабых машинах.

CTF_LavaGiant2. Красавица-карта прообраз которой хорошо знаком игрокам в первый UT. Вкратце для тех, кто не помнит: арена представляет собой

большой остров посреди озера лавы, пересеченный горным кряжем, который, в свою очередь, пронизан сетью тоннелей. А по обе стороны преграды — две крепости, в казематах которых ждут своего часа флаги. Новая версия — прекрасный римейк отличной карты, красивый, живой и в меру сложный. Карта очень велика (слабым компьютерам придется туго) и поддерживает от 10 до 14 человек. Обладает неповторимой динамикой бега по узким дорожкам над озерками лавы под шквальный огонь защитников крепости. Почувствуйте себя орками, штурмующими Хельмову Падь в "Двух крепостях". Однозначно займет достойное место в кругу лучших CTF-карт.

Бонус-пак удался — налицо красивые и интересные карты, практически лишенные существенных недостатков. Вложи в него разработчики чуть больше сил — он получил бы заслуженную пятерку. Пока — смотрите ниже.

Рейтинг "Мании": † † † † †



Краткое руководство по созданию выделенного сервера (dedicated server) для Counter-Strike

Итак, вы решили создать свой собственный сервер для игры в Counter-Strike. В первую очередь вам понадобится неплохой компьютер — если вы хотите получить максимальную отдачу от сервера и предоставить пользователям достаточно комфортные условия для игры. Лучше всего для этих целей подойдет машина с полноценной серверной конфигурацией. Если оной под рукой нет, то можно обойтись и просто отдельным домашним компьютером.

Теперь обратим внимание на то, что должно находиться внутри будущего сервера. Во-первых, центральный процессор. Подходящим выбором для сервера на платформе Win32 для восемнадцати игроков будет Pentium 3 мегагерц эдак на 800 (очень не рекомендую использовать Celeron'ы). Но если вы захотите

поставить на сервер различные плагины, статистику и прочие радости, то P3 явно не хватит — берите сразу P4 1,5GHz. Для серверов, на которые планируются большие нагрузки (много игроков и доступные сервисы) в интернете, компьютерные клубы или крупных домашних сетях, лучше купить Athlon XP из-за более выгодных сравнительных характеристик. Но в том случае надо позаботиться о мощном кулере.

Память. Для небольшого сервера на шестнадцать-восемнадцать человек вполне хватит хорошего DIMM'a на 256Mb. Но чем больше игроков и сервисов, тем больше требуется памяти. Для крупных серверов лучше использовать память DDR. Объем — не меньше 384Mb, а при возможности покупайте сразу 512Mb. Винт и операционка. Для небольшого



сервера сойдет быстрый IDE-диск, тогда как для крупных серверов обязательно потребуется SCSI, и даже не один. Что касается ОС, то если вы выбрали Win32, крайне рекомендуется использовать Microsoft Windows 2000 Server. Это лучшая серверная ОС на данный момент.

Софт. Делится на необходимый, без которого невозможно обойтись, и дополнительный — без него обойтись можно, но он существенно увеличивает возможности сервера.

Необходимые компоненты:

1. Half-Life Dedicated Server (HLDS, файл hlserverXXXX.exe, где XXXX — четырехзначный номер версии). Иногда Valve выпускает патчи для своих HLDS — тогда за номером следует еще и латинская буква, обозначающая номер патча (от "a" до "z"). Так что перед скачиванием и установкой убедитесь, что ставите самую последнюю версию HLDS.

2. Counter-Strike (CS, файл csXX.exe, где XX — двузначный номер версии). На Win32-сервер ставится дистрибутив стандартной клиентской части, а на Linux-сервер — CS-port. Ставятся поверх уже установленного HLDS. Сам CS отдельно (как на клиентском компьютере игроков) не патчится — его обновления всегда включены в патч для HLDS.

Обе эти программы абсолютно бесплатны и доступны для свободного скачивания из интернета.

Дополнительные компоненты:

Прежде всего стоит отметить, что подобных модулей великое множество. Все они вносят в игру какие-то свои изменения. Сколько модулей вы поставите и какие — ограничивается только вашей фан-

тазией и техническими возможностями сервера (хотя злоупотреблять не стоит). Мы рассмотрим наиболее полезные, проверенные временем и распространенные модули.

1. Серверные модули-плагины для борьбы с читерами. К сожалению, из-за странной политики Valve, начиная с версии CS 1.4, в игре можно использовать только две подобные программы из числа тех, коими был богат CS 1.3. Это VAC (Valve Anti Cheat), собственная разработка Valve, и Cheating-Death (CD), античитерский модуль, поддерживаемый сообществом United Admins.

2. Программа администрирования. В дальнейшем мы рассмотрим несколько самых популярных утилит, позволяющих управлять сервером непосредственно из игры: ClanMod (CM) и AdminMod (AM).

3. Система сбора и публикации статистики. Из них мы рассмотрим только одну, зато наиболее популярную и доступную для понимания систему PsychoStats.

4. Система поддержки "server side"-плагинов для серверов CS. Тут бал безраздельно правит MetaMod (MM), без которого просто не удастся установить большинство из дополнительных модулей.

5. Модуль для вывода расширенной игровой статистики на экраны игроков непосредственно в игре — StatsMe.

6. Модуль для контроля через сервер событий, связанных с противоправными действиями игроков при игре: ATAC (Advanced Team Attack Control).

Указанные программы также являются бесплатными и свободно скачиваются из интернета.

...Продолжение следует.

Ссылки на программы для CS-сервера

HLDS — www.fileplanet.com/files/50000/59236.shtml

CS — www.counter-strike.net/mod_full.html

MetaMod — <http://metamod.org/dl/dlls/metamod.dll.zip>

AdminMod — <http://prdownloads.sourceforge.net/halfifeadmin/halfife-admin-2.50.50.zip?download>

Cheating-Death — www.unitedadmins.com/cdeath-dl.php

ClanMod — http://prdownloads.sourceforge.net/clanmod/clanmod-1_81_12-bins.zip?download

StatsMe — <http://prdownloads.sourceforge.net/statsme/statsme-2.7-cstrike-en.zip?download>

Плагины, в том числе и ATAC — <http://prdownloads.sourceforge.net/statsme/statsme-2.7-cstrike-scriptpacks-en.zip?download>

Psychostats — www.psychostats.com/mirrorclick.php?redir=115

всех досталось, как обычно, и без того измученным цензурой немецким геймерам. В отместку всем цензорам они реализовали очень хорошее решение: вместо крови по стенам разбрызгиваются смайлики. Просто и со вкусом. Не страшно даже маме показать. Файл подходит не только для Counter-Strike, но и для всех модов к Half-Life.



<http://cl.cscentral.com>

Неугомонные англичане выпустили Counter-Life BETA 5. Counter-Life позволяет совместить обычный Half-Life и Counter-Strike в одной игре — как в single-режиме, так и в мультиплеере. Новая версия пытается угнаться за изменениями, произошедшими в Counter-Strike 1.5. Очевидно, для игры в этот мод потребуются установленные Half-Life и Counter-Strike.



Интернет-магазины опять мутят воду. Так, если верить Amazon.com, релиз столь ожидаемого всеми Counter-Strike: Condition Zero должен произойти не ранее первого октября этого года. На Electronics Boutique дата обозначена с еще меньшим оптимизмом — первое ноября.

Насколько все это соответствует действительности? На официальном сайте разработчика Ritual Entertainment на данный момент нет никакой информации, указывающей на перенесение срока (официальная дата — грядущий май) выхода Condition Zero.

Надеюсь, это было всего лишь нелепое недоразумение. Однако интернет-магазины редко ошибаются в том, что касается срока...

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт 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 слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку были добавлены два новых клуба. Астраханский "Фазтон" с очень неплохими машинами уровня P-4 1.7 с 256 Мб на борту. Ну а из подмосковья — Орехово-Зуево — к нам долетела информация о клубе "Мегабит" — целых сорок машин P-4 2000.

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 своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт —> ИнфоБлок.

ОПЕРАЦИЯ  FLASHPOINT **Тактическое руководство:
использование танков**

Вместо обещанного в прошлом выпуске *Deathmatch* руководства по пилотированию самолетов мы публикуем советы по тактике танковых действий, по техническим причинам не попавшие в позапрошлый номер. Что же до самолетов — вы сможете почитать про них ровно через месяц.

В *Operation Flashpoint* присутствуют следующие танки: M1A2 Abrams и M60 при игре за НАТО и T-80, T-72 и T-55 при игре за СССР. В сетевой игре наиболее разумно использовать Abrams и T-80 — эти танки наиболее мощные. У «Абрамса» несколько более толстая броня, а по огневой силе оба этих танка приблизительно одинаковы.

Экипаж любого танка состоит из трех человек — водителя, стрелка и командира. Что делают водитель и стрелок — ясно и так, командир же обладает доступом к радару и координирует действия экипажа. Неопытные бойцы нередко пытаются использовать технику в одиночку, не дожидаясь остальных членов экипажа. Подобных ситуаций следует избегать — техника с неполным экипажем очень уязвима для противника и практически бесполезна в бою. В крайнем случае, экипаж можно доукомплектовать ботом, однако не следует пускать его на место водителя — бот способен даже в чистом поле загнать танк в такое место, откуда ему потом будет очень затруднительно выбраться.

Как ездить

При вождении танка обязательно нужно сообщать о всех своих маневрах стрелку, чтоб он смог заблаговременно приготовиться к корректировке положения башни. Также следует учитывать, что поле зре-

ния водителя очень ограничено, поэтому нужно как можно чаще связываться со стрелком и командиром, чтоб узнать — что видят они.

Непроходимыми препятствиями для танка в OFP являются постройки, водные преграды, крутые склоны и лесные массивы. Кроме того, в боевых условиях не надо особо гонять на танке — это значительно снижает маневренность, а также приводит к тому, что танк начинает сильнее раскачиваться на ухабах, что мешает стрелку.

Во время боя следует подводить танк как можно ближе к дружественной пехоте — так она сможет эффективнее защищать машину от гранатометчиков противника. И при наступлении или отходе держитесь к противнику наиболее защищенной частью танка — передом. Лучшие укрытия для танка — невысокие: они, с одной стороны, способны закрыть корпус танка, и в то же время не мешают стрелку вращать башню в любом направлении. Если по вам была выпущена самонаводящаяся ракета с вертолета, двигайтесь так, чтобы между ней и танком оказалось как можно больше деревьев, кустов и прочих препятствий — иногда это позволяет обмануть радар наведения. За несколько секунд до того, как ракета врежется вам в борт, наберите максимально возможную скорость и двигайтесь поперек траектории ее полета — возможно, ракета пролетит мимо. Впрочем, против вертолетов наиболее эффективны превентивные действия. В большинстве случаев вертолет противника засекает и наводится на ваш танк с помощью радара. Поэтому, если есть возможность, то просто глушите двигатель,

когда получаете информацию о том, что недалеко от вас вражеский вертолет. При этом крайне желательно разместить танк посреди скопления домов. Кстати, данный прием эффективно действует и против танков противника.

Если экипаж планирует покинуть танк, то надо выходить из него так, чтоб корпус танка оказался между экипажем и противником и послужил укрытием. То бишь — ставьте танк бортом к противнику и только тогда вылезайте.

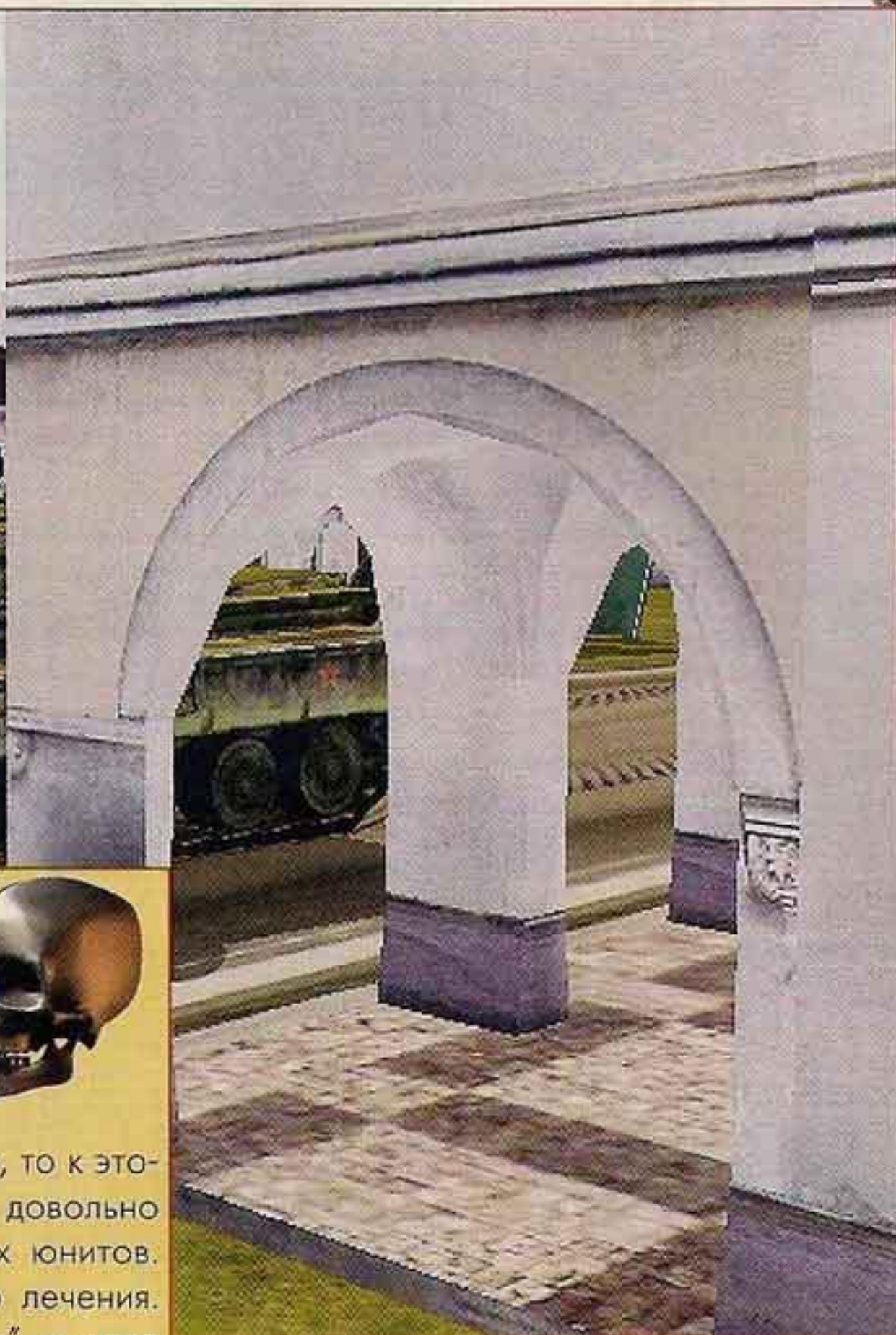
Как стрелять

У танковой пушки два вида боеприпасов — Sabot и Heat. Первые обладают направленным действием и в большинстве случаев предназначаются для уничтожения тяжелой техники. Вторые имеют больший радиус поражения, но менее мощны; их используют для поражения легкой техники и живой силы противника. У стрелка есть также пулемет. Его используют для стрельбы по живой силе, легкой технике и (в некоторых случаях) вертолетам противника.

Надо учитывать, что точка попадания несколько смещена относительно прицела. Снаряды, выпущенные из T-80, падают правее и чуть ниже прицела, а из Abrams — значительно ниже прицела. Для наиболее эффективного огня по танкам противника надо целиться в слабые точки. Например, двумя-тремя выстрелами снарядом типа Sabot можно обездвижить танк противника, если вести огонь по его гусеницам строго спереди или сзади (с боков гусеницы защищены значительно лучше). Тем же числом выстрелов можно вывести из строя орудие танка. Но имейте в виду, что орудие выходит из строя не до конца — просто его ствол опускается вниз, и танк может вести огонь только на незначительные дистанции. На корме танка наиболее уязвима задняя бронеплита — она находится в нижней половине кормы между гусеницами. В данном случае достаточно двух выстрелов, чтоб полностью вывести вражеский танк из строя.



▲ Атаки большими группами танков в *Operation Flashpoint* — редкость. Однако, если подобное произойдет, позаботьтесь о выборе правильного построения и распределите сектора обстрелов.



▲ В городе старайтесь ставить танк под стенами домов.

WARCRAFT III

Управление во время битвы

Фокусированный огонь. Выбираем юниты дальней атаки и через Shift атакуем подряд несколько юнитов противника. Фокусированный огонь и сам по себе очень эффективен, а focus fire через Shift делает эту атаку вообще замечательной. Убив один юнит врага, все ваши юниты дальней атаки автоматически переключаются на другой, и вам не надо за этим следить.

Фокусированный огонь юнитами ближней атаки имеет смысл использовать только в самом начале игры, на более поздних этапах это недопустимо. Например, вы сделали "фокус" на вражеского героя, а он, потеряв половину хитов, начал бегать кругами — и вся ваша рота вслед за ним. В таком случае его юниты спокойно разнесут ваши.

Танец. Это один из основополагающих моментов во время сражения. Суть его проста: в процессе сражения отводим пострадавшие юниты. Однако большинство игроков этого не делают или делают неправильно. Что здесь надо знать:

— Следить за тем, какие юниты атакует враг, надо на поле битвы, а не в группах на интерфейсной панели.

— Отвод осуществляется так: выделяем пострадавший юнит, зажимаем Shift, отводим его на пол-экрана и через атаку (т.е. указав ему цель) отправляем обратно.

Битва

Порядок действий:

Если есть юниты с дальней атакой, делаем "фокус" через Shift.

Обращаемся к героям, т.е. вызываем кастуемых ими созданий (если есть), применяем все возможные свитки защиты и другие позитивные заклинания.

К этому времени у вас наверняка появятся первые пострадавшие юниты — соответственно, начинайте отводить их через Shift.

Далее действуем по обстановке. Если враг кинулся колдовать и у вас полвойска превратилось в овец или появились толпы скелетов, то, соответственно, начинаем снимать весь этот бардак. Главное — не забыть прикупить жезлы неверия.

Если вы все делали правильно, то к этому времени у вас должно быть довольно много наполовину пострадавших юнитов. Тогда применяем свитки общего лечения. Если же их нет, а "приболевших" юнитов действительно много, то лучше телепортироваться, чем добивать остатки вражеских войск, — эта битва все равно останется за вами.

Некоторые полезные советы

Надеюсь, не надо напоминать, что терять героев категорически не рекомендуется. Войско без героев практически небоеспособно. Поэтому заблаговременно побеспокойтесь о всевозможных зельях и свитках лечения.

Делайте двух героев и не забывайте, что герой должен постоянно кастовать заклинания. Старайтесь держать все войско в одном месте — не угадаешь, когда враг вздумает напасть. Не закливайтесь на слабых монстрах. Если враг атаковал вашу базу, телепортироваться нужно только в крайнем случае (если есть возможность — лучше просто добежать), если нет другого выхода, — потому как телепортирующиеся в гущу боя войска чаще всего становятся просто мясом.

...Продолжение следует

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:

Илья "Orange" Викторов
(orange@igromania.ru)

Unreal Tournament 2003:

Иван Закалинский
(tordoss@madeagle.ru)

Counter-Strike:

Андрей Иванов
(newfr@igromania.ru)

Operation Flashpoint:

Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Warcraft III: Jersey

(shaft@yandex.ru)

Однако подобраться к управляемому опытным экипажем танку и произвести два прицельных выстрела очень сложно. Если не получается стрелять по вышеуказанным точкам (например, танк находится к вам боком), используйте снаряды типа Heat — они поражают сразу несколько областей на танке. При этом наибольшего эффекта можно добиться, если лупить туда, где башня соединяется с корпусом. На больших расстояниях, когда вражеский танк не видно, его может засечь командир с помощью радара и пометить для вас точку его нахождения. Подобный прием эффективен на дистанции до километра — на больших расстояниях точность пометки значительно падает.

Если вас атакует вертолет — помогите водителю и поразите агрессора. Это может показаться удивительным, но шанс расстрелять вертолет (особенно НАТОвский) с танка достаточно велик. Не стоит обстреливать вертолет, который движется перпендикулярно прицелу, — в данном случае практически невозможно взять упреждение. Вертолет надо "снимать" во время разворота и захода на цель, когда он движется строго в вашу сторону. Стрелять надо одновременно из пушки и пулемета. Если против вас выступают вертолеты моделей UH60, UH60MG, AH1, CH47D или OH58, цельтесь в кабину — она не бронирована. У AH64, Ми-17 и Ми-24 кабины бронированы, и целиться надо в район двигателя.

...Продолжение следует.

При подготовке данного руководства были использованы учебные материалы Нашей Армии (ofp.ussr-online.net) и Советской Армии (sa.flashpoint.ru).

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@quake.ru)

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

U309, один из сильнейших российских кланов по "Казакам", анонсировал Кубок U309 на звание Лучшего казака в странах СНГ. Ожидается участие как наиболее известных игроков нашей страны, так и многочисленных гостей из ближнего зарубежья, Украины и Молдавии. Игры пройдут 28-29 марта в московском клубе "Асталависта — Новогириево" (ул. Алексея Дикого, д. 3). Самые первые читатели "Мании" еще успеют посетить этот чемпионат. Не пропустите!

Cyberathlete Professional League изменила принцип распределения призового фонда своих соревнований. Отныне приз будет зависеть от активности самих игроков. Чем больше команд приедет на чемпионат, тем выше окажется вознаграждение для победителя. В частности, на предстоящий турнир Counter-Strike World Championship, который должен состояться этим летом в Далласе, зарегистрировалось 128 команд. Таким образом, общий призовой фонд составит \$200.000, ну а команда-победитель получит кругленькую сумму в \$60.000. Также руководство лиги приняло решение изменить возрастной ценз игроков. Столкнувшись с проблемами по оформлению документов на каждого участника чемпионата, CPL приняла решение повисить "возрастную планку" с 17 до 18 лет, что, вне всякого сомнения, должно вызвать резко негативную реакцию со стороны игроков, попавших "под нож". Правда, пока юным кибератлетам опасаться нечего — эта мера будет введена лишь с 2004 года, и многие к тому времени успеют достичь желаемого возраста.

Несмотря на проблемы в организации финала "Золотой мыши", руководители ФКС "на местах" развернули активную работу по проведению отборочных игр к этому турниру. Наибольших успехов удалось добиться на Украине — геймеры чуть ли не

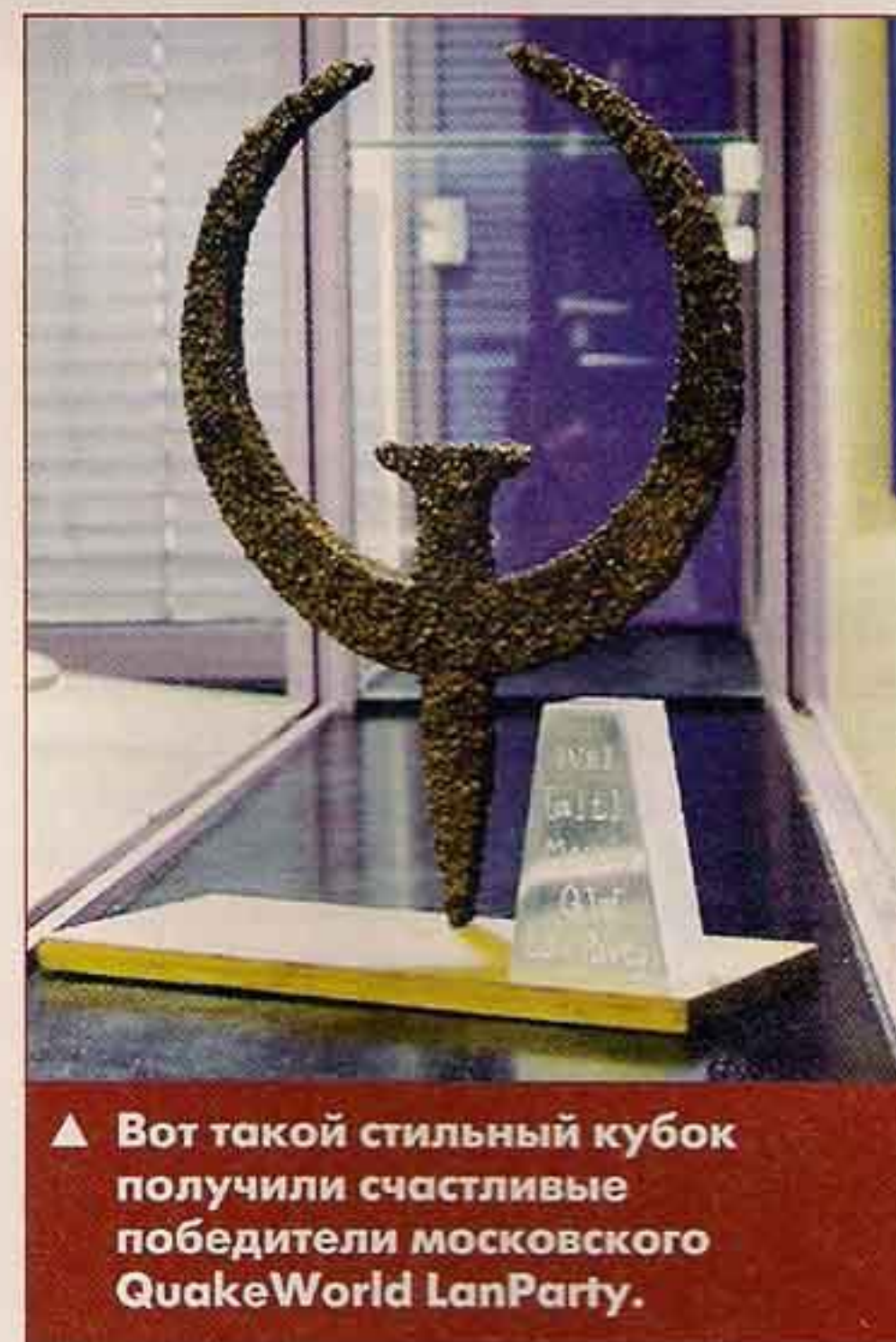
штурмом брали клуб, где проходили отборочные. Общее число участников составило чуть ли не 400 человек, что является настоящим рекордом для наших украинских соседей. Через горнило борьбы прошли только лучшие — в номинации Quake 3 победу поделили одессит Chip.masK и киевлянин TerminatoR, в турнире по Counter-Strike первое место заняли игроки клана cz.powered by, а второе — c58.ua, ну а лучшим "оркогонятелем" в Warcraft 3 стал c14.Maloy из Симферополя, играющий за людей. Главным призом для победителей стало право на участие в московских финальных играх.

Совсем немного времени осталось до начала чемпионата "Золотая мышь", обещающего стать одним из наиболее грандиозных событий киберспортивной жизни России. К сожалению, главный организатор чемпионата, Федерация Компьютерного Спорта России, не сообщил никакой более-менее толковой информации о подробностях приближающихся финальных игр, которые пройдут (а к моменту выхода номера уже прошли) в Москве, в МГВЗ "Новый Манеж", 11-15 марта сего года. Тем не менее, учитывая солидный призовой фонд (1500000 рублей) и многочисленные обещания, стоит надеяться, что мероприятие пройдет на должном уровне, не разочаровав приехавших со всего СНГ игроков.

Неудачей закончилось первое выступление игроков легендарного клана M-19 в рамках европейской онлайн-лиги EuroCup 7. Шведский клан *dopefish* обыграл наших ребят с поистине разгромным счетом 32:4. Вероятнее всего, роковую роль сыграли всегдашние проблемы с интернетом, которые уже не раз подводили российских кибератлетов. Что ж, будем надеяться, что в следующей игре питерцам повезет больше.

четыре необходимые для победы схватки. Поистине, эта игра достойна анналов истории. Ну, а на турнире по Unreal Tournament 2003 победил игрок XS|Pain, неожиданно обыгравший в финале явного претендента на первое место k|Infinity.

Counter-Strike-подразделение известного российского клана forZe оказалось на грани исчезновения после ухода двух сильнейших игроков — Host и Xenitron, вступивших в команду a-Line. Причиной ухода стали уже ставшие привычными разногласия с руководством клана. Менеджер команды выразил сожаление по поводу ухода игроков и заявил, что говорить о распаде клана пока рано и, скорее всего, в ближайшем будущем клан будет восстановлен.



▲ Вот такой стильный кубок получили счастливые победители московского QuakeWorld LanParty.

В Москве прошла очередная QuakeWorld LanParty. От года к году это событие становится все более посещаемым — на этот раз в чемпионате участвовали игроки из самых разных уголков России. Соревнования принесли несколько сюрпризов. Прежде всего, впервые в истории российского QuakeWorld в чемпионате не смог принять участие клан AMD, игроки которого разбрелись по разным командам из-за проблем с активностью. В этих условиях победа их всегдашнего соперника, клана DT, в номинации 4x4 была предreshена. Они же победили и в номинации 2x2, обыграв в финале питерцев из клана Zvery. К сожалению, финалисты дуэльного чемпионата, Slam и Delitel, так увлеклись общением, что не успели доиграть последнюю карту, создав прецедент своеобразной "ничьей".



▲ Игроки c58ua несколько не жалеют об упущенной победе. Второе место — тоже результат



26 февраля в замечательном клубе "Руины" состоялся дружеский турнир между двумя северными районами Москвы — Дмитровским и Коптево, организованный Ассоциацией Поддержки и Содействия инвалидам и ее президентом Владимиром Михайловичем Носовым. Турнир проходил в трех номинациях: Counter-Strike

4x4, Warcraft III и Heroes of Might and Magic IV. Победителями в "Контре" вышла команда клуба "Полигон"; ребята из этого же клуба взяли первое место в "геройской" номинации, ну, а лучшими варкрафтерами Северного округа оказались игроки из команды "Руин". Победителей и участников поздравили главы администрации обоих районов. От редакции им были вручены призы в виде номеров "Игромании". В этом

году будет проведена серия подобных турниров — Владимир Михайлович и главы администраций твердо намерены продолжить добрый почин. Похоже, Большие Люди начинают всерьез воспринимать киберспорт. Наш журнал, само собой, всецело готов их в этом поддержать.

[Фотографии предоставлены сайтами Gameinside.com и Quakeworld.ru.]



КИБЕРСПОРТ СТАТЬИ



Quake 3 — конец великой эпохи?

Известие о том, что организаторы World Cyber Games отказались включить Quake 3: Arena в программу соревнований 2003 года, громовым раскатом пронеслось по новостным сайтам, породив невероятное количество вопросов, домыслов, споров и откровенного непонимания как со стороны игроков, так и со стороны организаторов отборочных "на местах". Слово грибов после дождя, рождались петиции в Samsung, множились аналитические статьи, а толпы журналистов тщетно осаждали почтовые ящики тех немногих персон, кто хоть что-то понимал в происходящем. И вместе с тем в киберспортивных кругах появились первые робкие разговоры о том, что великая эпоха игр id Software подходит к закату...

"Элитарное развлечение..."

Quake 3 была уготована счастливая судьба. Почти четыре года соревнования

по этой игре становились главным событием любого крупного киберспортивного мероприятия, неизменно привлекая внимание не только игроков, но и сторонних наблюдателей.

Еще задолго до своего выхода Quake 3 удалось обрести то, что принято называть обреченностью на успех. Тотальная ориентированность на мультиплеер, казалось, предвещала новую эпоху многопользовательских развлечений. Все восхищались пророческим гением Кармака, сумевшим углядеть новое перспективное направление в сфере развлечений молодежи.

На деле, как это обычно и бывает, все оказалось куда более прозаично.

Quake 3 вышел, как из рога изобилия посыпались анонсы новых чемпионатов, призовые фонды которых увеличивались день ото дня. Никто уже и не помнит, кто и когда выбросил в массы вычурное словечко "киберспорт" — ясно лишь, что именно после появления Quake 3 о нем, сначала осторожно и с оглядкой, а затем всерьез и в полный голос, начали говорить как сами прогеймеры, так и многочисленная журналистская братия.

Однако... Как ни парадоксально, но чем больше говорили о развитии прогейминга, тем меньше новых игроков приходило в мир Quake 3 для того, чтобы путем долгих тренировок и упорного труда потеснить на игровом Олимпе признанных мастеров ракет-



▲ WCG 2002, начало. Вероятно, кутрикеру Death'у больше не придется выносить российский флаг на Всемирных КиберИграх.

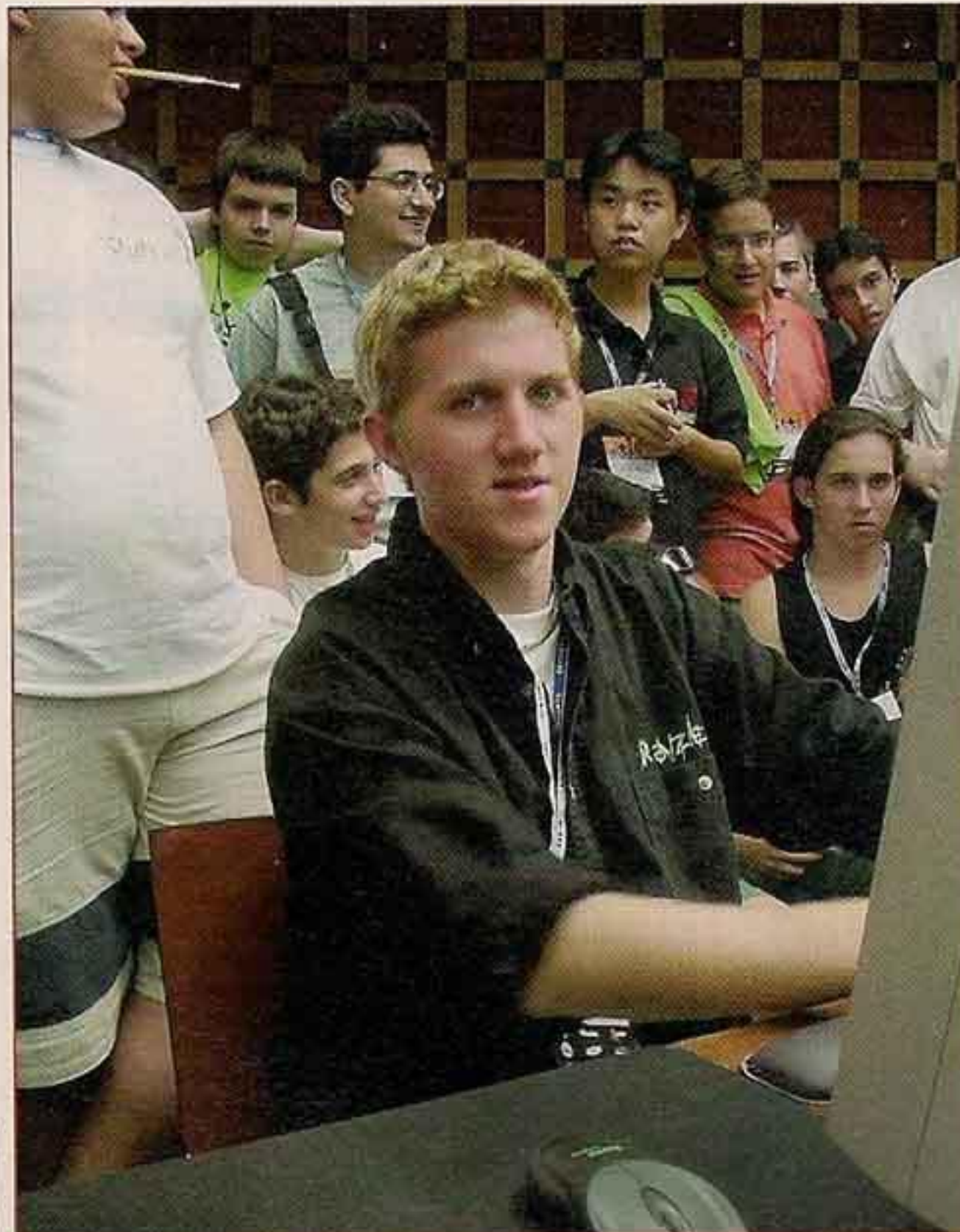
ницы и шотгана. Год за годом содружество поклонников этой игры редело, и вот уже активно разрекламированный Всероссийский чемпионат собирает жалкую сотню участников, да и тех приходится чуть ли не силком вытаскивать из проблем "реальной жизни".

А потом грянула эпидемия Counter-Strike, окончательно похоронившая надежды поклонников Quake 3 на дальнейшее распространение любимой игры среди "молодой поросли" кибератлетов.

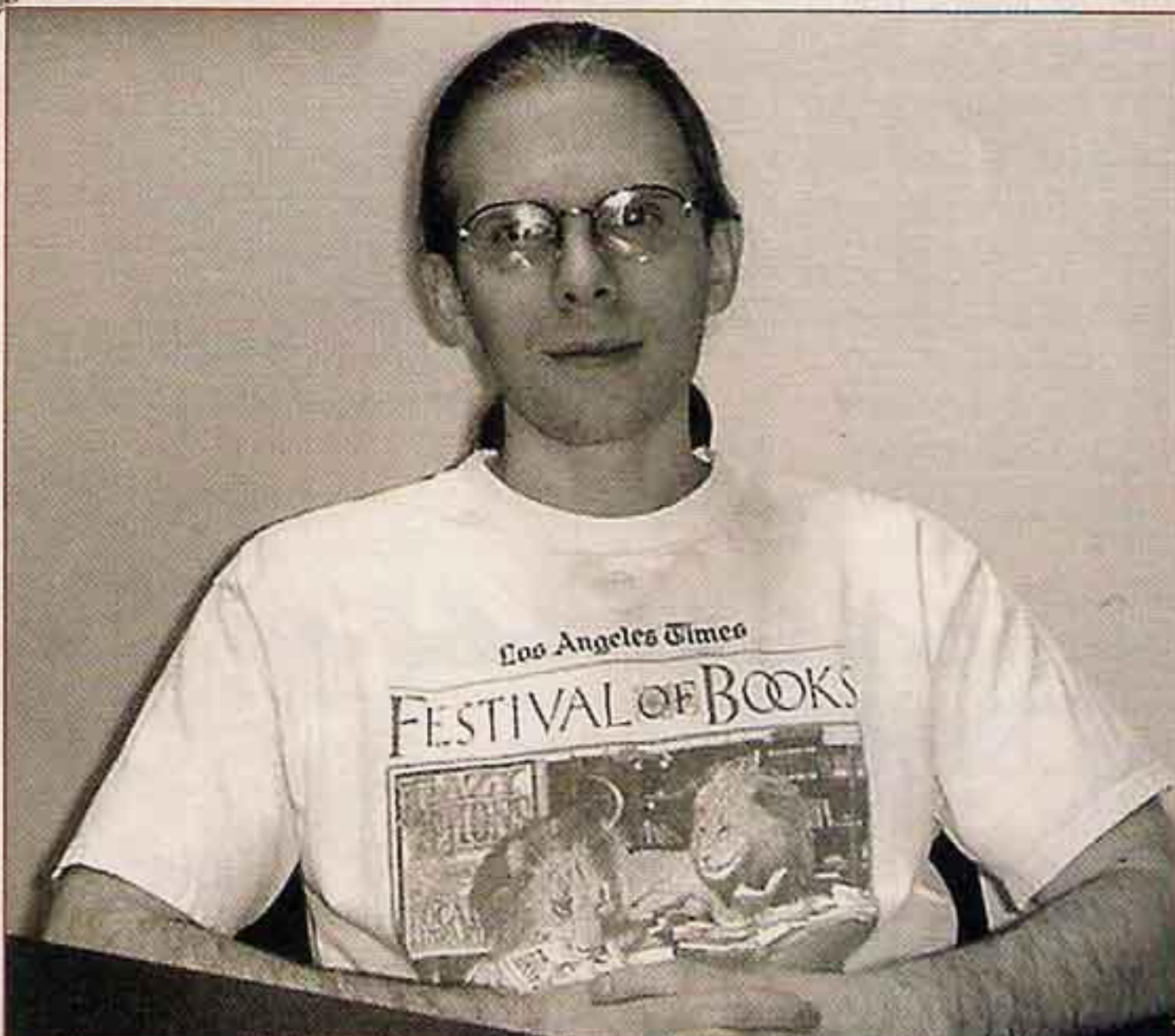
Тут можно спорить, можно негодовать и возмущаться, но от правды не уйдешь — Quake 3 никогда не был по-настоящему "народной" игрой. Все мы от души радовались победам наших семнадцатилетних чемпионов, восторгались причудливыми трюками, мастерской стрельбой на дальние дистанции, завидовали тактическому гению финалистов того или иного соревнования, однако... стремление взять в руки мышью самому и показать недругам, "где рейлган зимует", возникало лишь у немногих. Иными словами, Quake 3 оставался таким элитарным развлечением для избранных...

Начало конца

Первые признаки падения интереса к игре начали проявляться довольно давно, однако до недавнего времени болезнь носила скрытые формы, и большая часть фанатов предпочитала закрывать глаза на неутешительные симптомы.



▲ Живая легенда прогейминга fatal1ty переживает самые волнительные минуты своей жизни на турнире Razer CPL.



▲ "Папа" Quake 3, всем известный Джон Кармак. Проблемы визуальных эффектов в играх интересуют его несколько больше, чем киберспорт.

Сначала от включения Quake 3 в свои соревнования отказалась CPL. Авторитет этой организации в нашей стране всегда был довольно высок, но странная традиция проводить мировые чемпионаты на территории США, куда россиянам выехать чертовски сложно, не дала возможности в полной мере прочувствовать все последствия данного решения. До недавнего времени о причинах, побудивших CPL вынести Quake 3 за рамки, можно было только гадать. Но недавно просочились сведения, что "собака зарыта" в конфликте между президентом CPL Анджелом Муньезом и главой id Джоном Кармаком. Якобы соревнования CPL, обычно проводимые летом, составляют конкуренцию традиционному рекламному турниру QuakeCon, главной целью которого является не столько развлечь кибератлетов, сколько прорекламить продукцию id. Ну, интерес к QuakeCon со стороны игроков и так оставлял желать лучшего. Примером тому является чемпионат прошлого года, на которой не соизволили прибыть не только приглашенные европейские звезды, но и даже некоторые американские топовые игроки (а победил там, как мы помним, россиянин LeXeR).

Не замедлила подтолкнуть падающего и одна из наиболее престижных европейских лиг, EuroCup. Обозленные низкой явкой и активностью Q3-кланов, админы лиги вознамерились и вовсе исключить эту игру из следующего сезона, о чем и не замедлили заявить публично. И это при том, что, к примеру, дивизион Quake 2 продолжал демонстрировать завидную жизнеспособность, а с нового года в лиге даже должен был появиться возрожденный дивизион QuakeWorld, поклонники которого тоже отнюдь не спешат складывать оружие. Худо-бедно, но благодаря активному пособничеству лучших Q3-игроков номинацию удалось отстоять, однако дальнейшая его судьба по-прежнему остается под большим вопросом.

Ситуация в России также оставляла желать много лучшего. Питерский ПАКК приказал долго жить, ФКС много обещала, но мало делала, и, таким образом, чуть ли не единственным adeptом Quake 3 в мире киберспорта остался проект Cyberfight.ru. Следует отдать должное его руководителям — до недавнего времени им, ценой немалых усилий, удавалось поддерживать игру на плаву. Изрядные усилия также прилагал питерский клуб M-19, оставшийся единственной серьезной киберспортивной организацией в Север-

ной столице после вынужденного отхода от дел в прошлом довольно активного игрока и организатора Hamillion'a, немало сделавшего для продвижения Quake 3. Таким образом, единственной опорой и прибежищем для поклонников игры оставались Всемирные КиберИгры. Блестяще проведенные российские отборочные 2001 года, в которые была включена неофициальная номинация Quake 3 Teamplay 4x4, а также прогремевшая на весь мир триумфальная победа uNkind'a на прошлогодних финальных играх в Корее вселяли надежду на будущее и позволяли сохранить хотя бы толику оптимизма...

Обратный отсчет

Официальное голосование по игровым номинациям WCG'2003 появилось на сайте World Cyber Games еще осенью. Традиционно подобные опросы носят рекомендательно-ознакомительный характер, информируя организаторов о предпочтениях и вкусах игроков. Результаты голосования оглашены не были, однако вряд ли приходится сомневаться, что Quake 3 стала одной из игр, набравших наибольшее число голосов, — слишком свежи были в памяти участников и зрителей зрелищные финальные игры прошлого года, приковавшие внимание всей планеты. Кроме того, по косвенным данным и кратким обмолвкам организаторов можно было заключить, что опасаться за судьбу этой номинации не стоит.

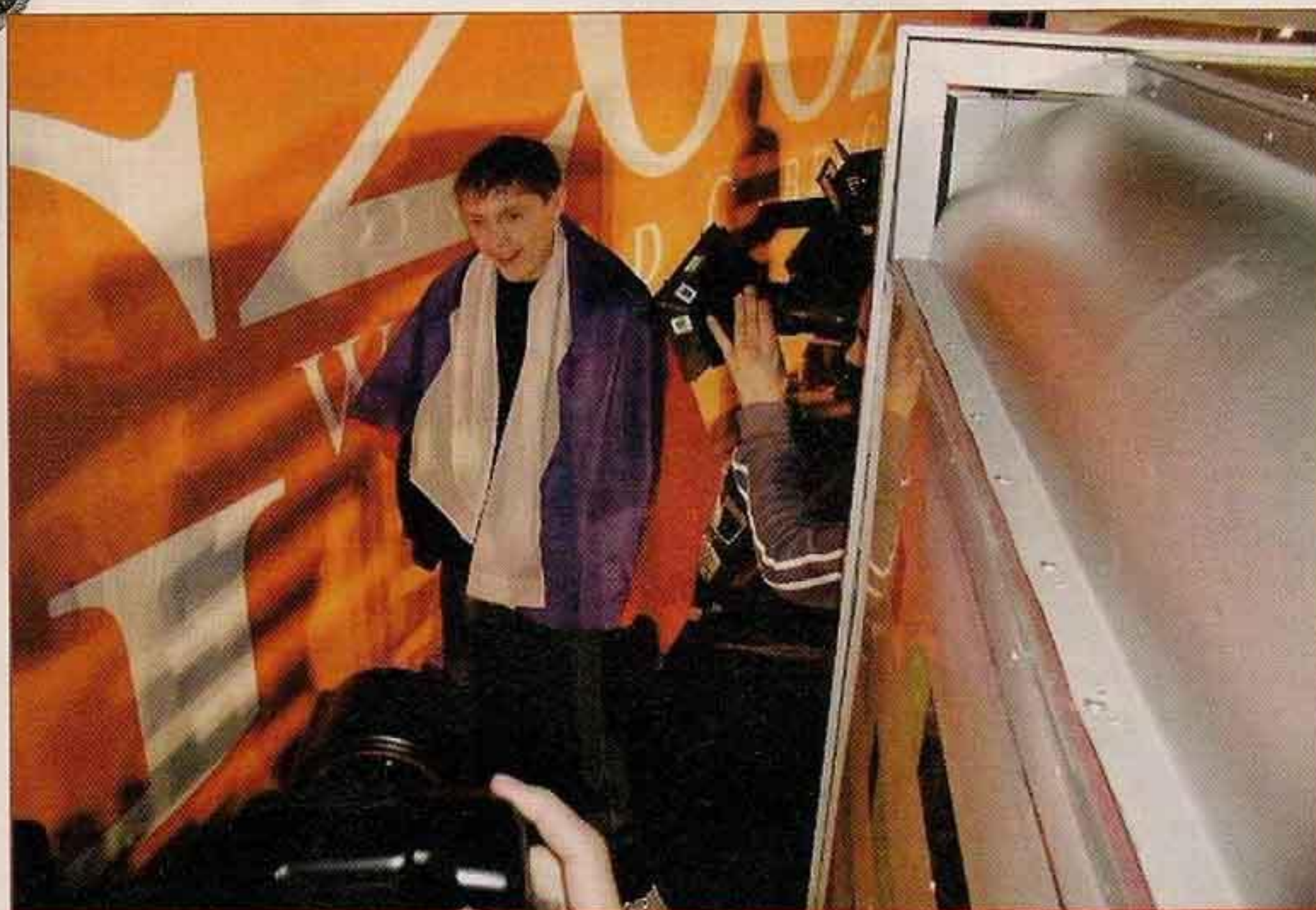
Первым сенсационную весть об исключении Quake 3 из списка номинаций принес сайт WCG France, ну а буквально через день уже вполне официальный перечень дисциплин этого года от организатора игр, компании ICM, получил Sujoy, обозреватель киберспортивного портала Esreality. В список счастливиц попали Starcraft: Brood War, Warcraft III, Age of Mythology, FIFA 2003, Unreal Tournament 2003, Half-Life: Counter-Strike, также не исключено введение двух (факультативных?) консольных номинаций, которые в случае утверждения будут оглашены позже.

Нет нужды говорить, насколько шокирующим стало это известие для мировой киберспортивной "тусовки". Наибольшую озабоченность выразили поклонники игры из Европы и США, где Quake 3 продолжает сохранять видные позиции. Известные игроки со всей планеты были возмущены неожиданным решением организаторов. В адрес ICM посыпались многочисленные обвинения, было написано несколько петиций, а в качестве "идейных вождей" свежесозданной Q3-оппозиции были привлечены такие известные личности, как основатели онлайн-лиг Methos и Red_Barchetta, которые также выразили свою солидарность с кутрикерами.

И уж конечно, данное сообщение не могло не взволновать россиян, которые прекрасно помнили выступление uNkind'a на WCG'2002. Думается, что у него-то как раз были наиболее веские причины для негодования — ведь по правилам соревнований победитель игр прошлого года получает оплаченную поездку на следующие финалы без необходимости проходить региональные отборочные. Теперь же выясняется, что Россия не только недосчитается одного из своих наиболее перспективных игроков на гря-



▲ Не менее известный, но куда менее удачливый прогеймер — Zero4. Его карьера закончилась еще до того, как популярность Q3 начала снижаться.



▲ Звездный час российского игрока uNkind'a — победа на WCG 2002. Последняя победа такого масштаба?

дущем турнире, но и вообще утратит солидную часть своего авторитета, лишившись возможности отстоять титул родины сильнейших квейкеров планеты.

Более чем странным показалось россиянам и включение в список игр заведомо аутсайдерской, по мнению многих, дисциплины Age of Mythology, фанатская база которой на территории нашей страны оставляет желать много лучшего. Напомним, что отборочные соревнования прошлого года по Age of Empires 2 прошли ни шатко ни валко — достаточно лишь упомянуть, что победить на них удалось старкрафтеру Soul'у, что, согласитесь, говорит само за себя.

Еще больше загадок породило опубликованное украинским сайтом Gamers.com.ua интервью с Милой Масиной, координатором проекта WCG от компании Samsung. Среди прочего была высказана догадка, что истинной причиной исключения Quake 3 стала низкая популярность этой игры в азиатских странах, таких как Индия, Китай и Корея, традиционно поставляющих львиную долю участников WCG. Кроме того, Мила упомянула о возможности проведения своеобразного "ретро-чемпионата" по Quake 3 на отборочных этого года, заметив однако, что подобное решение будет связано с дополнительными издержками, а это не слишком вдохновляет компанию Samsung.

Ну и, наконец, откровенной насмешкой над игроками стал официальный пресс-релиз, выпущенный Организационным Комитетом WCG для разъяснения сложившейся ситуации. Следом за многочисленными витиеватыми оборотами, выражающими "искреннее уважение к воле и интересам поклонников Quake 3", были названы критерии, по которым руководство WCG осуществляло отбор дисциплин для сезона 2003 года.

Итак, для того, чтобы игра была включена, необходимы следующие составляющие:

1. Позитивный взгляд и готовность к сотрудничеству со стороны каждого из издателей.
2. Поддержка со стороны издателя в технических аспектах для оптимальных условий в соревнованиях по каждой игре.
3. Общая популярность игрового бренда в мире.

В соответствии с вышеизложенным, главным виновником исключения Quake 3 был торжественно объявлен... издатель игры, компания Activision. По словам авторов обращения, издатель не только отказался осуществить "техническую поддержку" своей игры, но и, более того, однозначно заявил об отсутствии намерений иметь с WCG какие-либо отношения. Лишившись таким образом возможности "гарантировать работу Quake 3 без сбоев и зависаний", руководство WCG скрепя сердце приняло-таки решение исключить игру из списка номинаций. Реакция же на это заявление самой Activision неизвестна — возможно, ее просто не было.



▲ Представитель Samsung Мила Масина: "Если честно, я сама не представляю, что повлияло на такое решение..."

Больше всего это напоминает не столько официальное разъяснение, сколько попытку оправдать задним числом свои действия. Не слишком удачную, прямо скажем, попытку. Аргументация WCG выглядит нелогичной. Не совсем ясно, какая именно "техническая поддержка" необходима игре, в течение трех лет доказывавшей свою неизменную стабильность на чемпионатах по всему миру. Учитывая многообразие патчей, выпущенных для Quake 3, можно не без уверенности считать, что последние серьезные баги были задавлены разработчиками еще пару лет назад. Быть может, речь идет о совместимости с новым "железом"? Но, тем не менее, остается за кадром то, как это сочетается со ставшей уже притчей во языцех глюкавостью Unreal Tournament 2003, которую уже не первый месяц без особого успеха пытаются побороть программисты Digital Extremes. Наконец, совершенно не представляю, что именно смогла бы сделать компания Activision, если бы возникли внезапные "технические проблемы" с игрой — этот вопрос скорее следует адресовать не издателю, а разработчику...

Король мертв?

Итак, решение организаторов вполне однозначно, и надеяться на то, что оно будет-таки пересмотрено, было бы по меньшей мере наивным. Что же до истинных причин исключения Quake 3, то более разумным выглядит усматривать их не в чих-то происках, а в общей тенденции снижения популярности этой игры, которая наблюдается по всему миру. Годы берут свое, и скоро Q3 предстоит отпраздновать свое четырехлетие, а ведь для компьютерного развлечения это — почти критический возраст. Мир киберспорта знает еще один пример подобного долгожительства, однако старичок Starcraft продолжает оставаться на пике популярности на родине WCG — Корее, чего никак не скажешь о Quake 3.

Видимо, у игр, как и у людей, есть свой предельный срок жизни. И сейчас нам с грустью приходится констатировать, что срок жизни Quake 3 также подходит к своему пределу. Пришло время передавать эстафетную палочку... Правда, пока неясно, кому.

Меньше всего хотелось бы сейчас говорить о том, что уходит великая эпоха многопользовательских экшенов от id Software. Сейчас уже очевидно, что в Doom 3 не будет достойного мультиплеера, ну а Quake 4 разрабатывают вовсе не Кармак и Ко — игра "отдана на растерзание" умельцам из Raven. Что будет дальше с играми от отцов-основателей жанра — неизвестно. Быть может, Doom 4 когда-нибудь заменит Quake 3 на посту, где эта игра бессменно простояла почти четыре года. А может, id перестанут делать мультиплеерные экшены. Кто знает?

[Фотографии предоставлены сайтом Cyberfight.ru]

СКУЛЬПТОРЫ ИГРОВОГО ДЕЙСТВА

ЧЕТЫРЕ
СТАТЬИ
В ОДНОЙ!

СОЗДАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ КАРТ, МОДОВ И НОВЫХ ИГР НА БАЗЕ

АНДРЕЙ "SOLDIER" ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU)

ДВИЖКА BATTLEFIELD 1942

"Скульпторы игрового действия" — уникальный материал. Вашему вниманию предлагаются не одна, а сразу четыре статьи, объединенные общим названием.

В первой части, которая называется **"МОДИФИЦИРОВАНИЕ"**, мы расскажем вам, как создать на базе Battlefield 1942 свой собственный мод. Какой вам только захочется. Не обойдется, конечно, без комментариев, как лучше изменить геймплей, чтобы модификация получилась сбалансированной, но в целом вы вольны вносить в игру любые изменения.

Во второй части — **"ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ"** — детально разобрана вся "начинка" игры. Где лежат звуки, где видеоролики, где игровые модели... Здесь же мы дадим советы, как внедрять в игру новые модели персонажей и оружия.

В третьей части — **"УРОКИ КАРТОСТРОЕНИЯ"** — мы научим вас создавать карты для игры. В Battlefield 1942 редактор карт отсутствует, но мы нашли способ, как можно на базе старых карт создавать совершенно новые уровни. Переделке поддаются абсолютно все параметры. Освоив уроки картостроения, вы сможете сделать уровни любой сложности для своего мода или для...

...совершенно новой игры, созданию которой посвящена четвертая и самая интересная часть данного материала — **"НОВАЯ ИГРА!"**. Любой мод обычно имеет ту же жанровую принадлежность, что и игра, на базе которой он создавался. Мы же создадим целых две иг-

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ!

Battlefield 1942 нельзя назвать сильно требовательной к "железу" игрой, но в то же время процесс загрузки игровых миссий весьма продолжителен, а при большом скоплении солдат игра начинает тормозить. Но игру можно несколько ускорить. Все, что нужно для этого сделать — распаковать игровые архивы с помощью RFA Extractor и поместить их содержимое в игровую директорию (прибавка в скорости игры прямо пропорционально зависит от количества распакованных файлов и их размера). Правда, при этом вы занимаете часть свободного дискового пространства. Зато игра начнет летать и на весьма средних машинах.

ры другого жанра. Аркадные гонки (со стрельбой или без стрельбы) и динамичный шутер, наподобие Quake III Arena или Unreal Tournament.

АРХИВЫ И ИХ СОДЕРЖИМОЕ

Зайдем в игровую директорию. В ней нас интересует папка `\Archives`, содержащая игровые архивы, записанные в формате `.rfa`. В этих архивах хранятся все важнейшие файлы с игровыми параметрами. Распаковывать `rfa`-файлы мы будем с помощью программы **RFA Extractor**, входящей в состав пакета инструментов **Battlefield 1942 Unofficial SDK** и находящейся по адресу: `<Каталог программы>\rfa archives\rfa extractor v1[1].1\`. Для запуска программы вам, скорее всего (если они у вас еще не установлены), понадобится установить набор библиотек **Microsoft .NET Framework Package** (забирайте с *нашего компактa*).

RFA Extractor прост в обращении: выберите пункт меню **File/Open**, указываете путь нужного архива (при этом в основном окне программы появляется список содержащихся в нем файлов), после чего кликаете левой кнопкой мыши на интересующий вас файл и выбираете пункт меню **Extract/Selected Files**, указав затем путь директории, куда будет помещен файл после распаковки. Следует отметить, что вы можете вытащить из архива сразу несколько файлов — для этого вы должны выбирать их, удерживая нажатой клавишу **Shift**; если вам нужно извлечь из архива все его содержимое, используйте пункт меню **Extract/All Files**. Для удобства в программу встроена функция поиска файлов по расширению (пункт меню **Select/Files by Type**) или части названия (**Select/File Names Containing**).

Вынув из архива нужные вам файлы, вы можете приступить к редактированию их содержимого. Чтобы игра распознала измененные вами файлы, вы должны упаковать их (а также все остальные файлы из отредактированного архива) обратно в архив с помощью утилиты **Make RFA** (также входит в состав **Battlefield 1942 Unofficial SDK**) или положить в игровую директорию в распакованном виде (например, если вы подправили файл `init.con` из архива `Game.rfa`, положите ранее извлеченную из него папку `\bf1942` и все ее содержимое, включая измененный файл, в каталог с игрой), убрав при этом из игровой директории архив,

в котором эти файлы находились.

Второй вариант менее трудоемкий, зато он очень неудобен при работе с архивами, соответствующими игровым картам. Чтобы игра распознала измененные файлы, вы должны положить в игровую папку не только директорию с файлами из архива с нужной картой, но и содержимое всех остальных архивов с уровнями. В этом случае используется больше дискового пространства, так как вы не упаковываете файлы из архивов с уровнями. Если вам дорого место на вашем винчестере, вам следует прибегнуть к использованию программы **Make RFA**.

Работа с утилитой осуществляется через командную строку. При запуске программа запросит путь упаковываемой директории (например, `C:\bf1942\levels\Gazala`); она должна называться так же, как и архив, откуда она была позаимствована и в который она будет запакована. Введя путь, нажмите клавишу **Enter**, после чего программа попросит вас указать каталог внутри архива, куда будет помещено содержимое указанной на предыдущем этапе директории. Напишите название запаковываемой директории (пример: `\bf1942\levels\Gazala`) и снова жмите на **Enter** (далее для краткости не буду упоминать про нажатие клавиши **Enter** после ввода информации). Затем программа спросит, хотите ли вы просмотреть содержимое создаваемого архива, дабы удостовериться в правильности предыдущих действий. В знак согласия введите букву **"Y"**. Если вы не обнаружили никаких ошибок, введите еще раз **"Y"**, в противном случае напишите букву **"N"** (после этого программа закончит работу, и, перезапустив ее, вы сможете заново ввести все необходимые данные). Теперь введите имя создаваемого архивного файла (например, `Gazala.rfa`). Наконец, укажите, будете ли вы сжимать файл: **Y** — да, **N** — нет (процесс сжатия занимает достаточно много времени).

Каждый из описанных выше способов хранения отредактированных файлов имеет свои плюсы и минусы, и какому из них отдать предпочтение — решать вам. Лично мне кажется разумным использовать оба метода: когда речь идет об архивах с уровнями, имеет смысл прибегнуть к услугам **Make RFA**, в случае со всеми остальными типами `rfa`-файлов быстрее всего будет положить их в игровой каталог в неупакованном виде.

МОДИФИЦИРОВАНИЕ

Приступаем к исследованию игровых архивов. Первой нашей жертвой станет архивный файл `Game.rfa`, расположенный по адресу: `<Каталог игры>\Archives\bf1942\`. Распаковав архив с помощью `RFA Extractor`, вы увидите каталог `\bf1942`. Зайдите в него, чтобы попасть в директорию `\Game`, содержащую папки `\AI`, `\collision_Armor`, `\common`, `\damage_system`, `\Init` и ряд файлов. Из числа последних нас больше всего интересуют файлы с расширением `con` — их можно редактировать в любом текстовом редакторе.

РОЛИКИ

Начнем с файла `Startup.con`. Он состоит всего из пяти строк, причем верхняя является простым комментарием (не учитывается игрой), так как начинается с буквосочетания `"rem"` (все начинающиеся с него строки являются комментариями, редактирование которых ничего не меняет в самой игре). Четыре нижних строчки — это игровые параметры и их значения (название и значение параметра разделяются пробелом). Здесь, а также в других текстовых файлах игры, каждый атрибут имеет следующий вид: `X.Y`, где `X` — категория, к которой принадлежит характеристика, а `Y` — имя этой категории. В файле `Startup.con` каждый параметр указывает на один из начальных роликов игры (в том числе и на заставки с логотипами создателей) и имеет два значения: первое задает путь и название видео, второе — время (в секундах), отсчитываемое с момента начала проигрывания заставки, в течение которого вы не можете ее сбросить.

Для создания собственной игры из файла лучше удалить все строки за исключением `renderer.playBink Movies/Intro.bik 1.0` (отвечает за вступительный ролик игры) — это позволит нам избавиться от фирменных рекламных роликов, замедляющих процесс загрузки. Понятно, что в свою игру лучше вставить свое собственное видео. Можно заменить имеющиеся файлы любым другим видео формата `.bik` (в том числе и роликом из другой игры), прописав его местонахождение и название в качестве первого значения атрибута, отвечающего за вступительный ролик. Что касается самих `bik`-файлов, то их можно просматривать с помощью пакета утилит `RAD Video Tools` (дистрибутив программы находится на нашем компактe).

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ

Разберемся со структурой файлов `ScoreManagerSettings.con`, `ScoreManagerSettingsCTF.con` и `ScoreManagerSettingsTDM.con`, находящихся в той же директории. Все параметры этих файлов определяют, какое количество очков добавить или отнять у команды, совершившей то или иное действие. Последние два файла отвечают за распределение очков соответственно в режимах `Capture the Flag` и `Team Deathmatch`, первый файл — во всех остальных режимах. Рассмотрим список этих параметров (в случае, если атрибут имеет отрицательное значение, происходит вычитание очков):

`ScoreManager.kill` — количество очков, которое теряет команда при потере своего солдата (далее для краткости будем опускать

название категории параметра). Лично мне кажется логичным придать этому параметру нулевое значение в файле `ScoreManagerSettingsCTF.con`, а то получается, что, играя в местный "захват флага", можно одержать победу лишь по одним убийствам, ни разу не принеся на свою базу флаг противника.

`capture` — количество очков, отнимающееся у команды, когда противник удерживает хотя бы половину контрольных точек уровня при игре на картах типа `Head-on` (в `CTF` — очки, отнимающиеся у команды, когда ее соперник доставляет ее флаг на свою базу). Происходит в течение определенного интервала времени, заданного для каждой карты (о том, как его изменить, читайте дальше).

`TK` — очки, вычитаемые (или прибавляющиеся в случае положительного значения) за убийство своего товарища по команде. По замыслу авторов, за убийство "своего" игрок (а соответственно, и его команда) несет штраф в размере двух очков. Можно создать мод, где соклановцы должны будут зарабатывать очки, не только принося флаг, но и убивая товарищей по команде.

`attack` — количество очков, отнимающееся у атакующей стороны, когда вражеская команда удерживает все контрольные пункты карты при игре на картах типа `Assault`.

`defence` — очки, отнимающиеся у обороняющейся стороны, когда вражеская команда контролирует все контрольные точки карты при игре на картах типа `Assault`.

Внося изменения в указанные выше файлы, можно сильно повлиять на геймплей. Можно, например, приравнять отнятие у команды очков за потерю солдат и за удержание врагом контрольных точек (для основных режимов игры). В этом случае игроки станут уделять больше внимания войне друг с другом, а не захвату/перехвату контрольных точек.

ВАША КАМПАНИЯ

Другой примечательный файл, скрывающийся в недрах архива `Game.rfa`, — это `Cam-`

`paingMapList.con`. Он содержит список всех карт игровой кампании и состоит из шестнадцати одинаковых параметров с именем `Game.addLevel`. В качестве значения каждого параметра указывается название одной из карт кампании. Нижний атрибут соответствует финальной миссии, верхний — начальной. Каждый уровень называется так же, как и соответствующий ему архив. Архивы с картами находятся по адресу: `<Каталог игры>\Archives\bf1942\levels\`. Посредством корректировки значений местных характеристик можно менять миссии в кампании. То есть вы можете создавать новую кампанию. Можно вставлять в кампанию новые миссии, в том числе и карты собственного производства, о создании которых мы поговорим ниже. Можно и просто убирать из кампании некоторые карты, добавляя или удаляя из `CampaignMapList.con` атрибуты вида `Game.addLevel X`, где `X` — название уровня.

ИМЕНА СОЛДАТ

Зайдем в каталог `\common` архива `Game.rfa`. В нем находятся файлы `AmericanNames.con`, `BritishNames.con`, `GermanNames.con`, `JapaneseNames.con` и `Russiannames.con`, которые содержат имена солдат соответственно американской, британской, немецкой, японской и русской армий. Все файлы имеют одну и ту же структуру и состоят из повторяющихся параметров вида `game.addFirstNameOnTeam X Y` (атрибуты данного типа стоят в начале файла) и `game.addSecondNameOnTeam X Y`, где `X` указывает на принадлежность солдата к армии союзников или фашистов (1 — фашисты, 2 — союзники), а `Y` в первом случае обозначает имя бойца, во втором — фамилию.

В файлах `AmericanNames.con`, `BritishNames.con` и `Russiannames.con` на месте `X` стоит 2, а в `GermanNames.con` и `JapaneseNames.con` — 1. Вы можете увеличивать или уменьшать количество различных имен для солдат, добавляя или удаляя параметры `game.addFirstNameOnTeam` и `game.addSecondNameOnTeam` с нужными вам значениями. Только учтите, что



▲ Вы можете назвать солдат именами своих любимых героев из других игр.

при добавлении/удалении параметра `game.addFirstNameOnTeam` вы должны также добавить/удалить соответствующий ему атрибут с именем `game.addSecondNameOnTeam`. Меняя значения обеих характеристик, можно переименовывать солдат, называя их именами любимых героев, знакомых, далее по списку. Если при этом подобрать к каждому персонажу подходящий внешний вид и голос (о том, как это делается, мы еще поговорим), то можно добиться, что в игре примут участие самые настоящие Дюки Ньюкемы, Серьезные Сэмы и прочие известные персонажи.

ОРУДИЯ УБИЙСТВА

Другая интересующая нас группа файлов, определяющая силу того или иного вида вооружения (в том числе и оружия, "прикрепленного" к транспортным средствам), скрывается в папке `\damage_system`. В случае с переносными орудиями убийства имя файла соответствует названию оружия, описываемого в файле (например, файл `thomson.con` задает повреждение, наносимое автоматом Томпсона). Если речь идет об оружии на транспортных средствах, то здесь имя файла определяет название машины, которая обладает данным видом вооружения (файл `katyusha.con` определяет силу пущенных "катюшей" ракет).

Все файлы директории `damage_system` состоят из нескольких разделов (их названия выделены двумя рядами звездочек). В каждом из них прописан урон, наносимый цели данным оружием: раздел `Infantry target` задает ущерб здоровью людей, `scout cars target` — повреждение, наносимое джипам, `Planes target` — самолетам, `Ship Armors` — кораблям. Любой раздел состоит из повторяющихся блоков (количество блоков в разных разделах можно быть различно) вида:

```
MaterialManager.attGroup X1
MaterialManager.defGroup X2
MaterialManager.damageMod X3
MaterialManager.setEffectTemplate X4
```

Каждый блок раздела описывает урон, наносимый данным оружием объекту/субъекту при попадании в какую-либо область. Верхний блок определяет повреждение, производимое при поражении наиболее уязвимого места (для пехотинца — это голова), нижний —



▲ Очередь "калаша" пробивает танковую броню! Степень модификации ограничена только вашей фантазией.



▲ Канонерки готовятся к высадке десанта. Единственный элемент, который сохранился от оригинального игрового уровня.

соответственно, самого неуязвимого.

Перейдем к разбору параметров, из которых состоит любой блок. Верхний атрибут задает код оружия (у каждого оружия здесь имеется свой числовой код), которому посвящен данный файл. Для создания собственного мода нам эти значения не понадобятся. Зато понадобятся `damageMod` и `setEffectTemplate`. Первый из них определяет силу оружия (параметр может принимать дробные значения), второй — эффект, проигрываемый при попадании оружия в цель (например, появление крови у человека — эффект `e_blood01`).

Занимаясь редактированием характеристик `damageMod` и `setEffectTemplate` у игровых орудий убийства, можно здорово изменить их действие на различные цели. Можно увеличить/уменьшить урон, производимый какими-то определенными видами вооружения, если вы считаете, что они слишком уж сильные или, наоборот, слабые. А можно просто понизить в определенное число раз силу каждого оружия (то есть значение параметра `damageMod`). Это приведет к тому, что для убийства игрока уже будет недостаточно двух-трех выстрелов, как в оригинальной игре. Игра станет менее реалистичной, но вот интересность... Проверено — интересность повышается. Аркадный элемент идет игре на пользу!

УРОКИ КАРТОСТРОЕНИЯ

Многие сравнивают Battlefield 1942 с OFP — игры во многом похожи, но в Battlefield нет встроенного редактора карт. Но это не означает, что мы не можем создавать свои уровни и добавлять их в игру.

Чтобы создать свой уровень, вы должны выбрать одну из игровых карт и, распаковав ее архив, отредактировать находящиеся в нем файлы. Единственная проблема заключается в том, что вам придется заменить своим уровнем одну из оригинальных карт. Но если вы создадите свою собственную игру или мод — это не является проблемой. Ведь все оригинальные уровни вы все равно должны поменять.

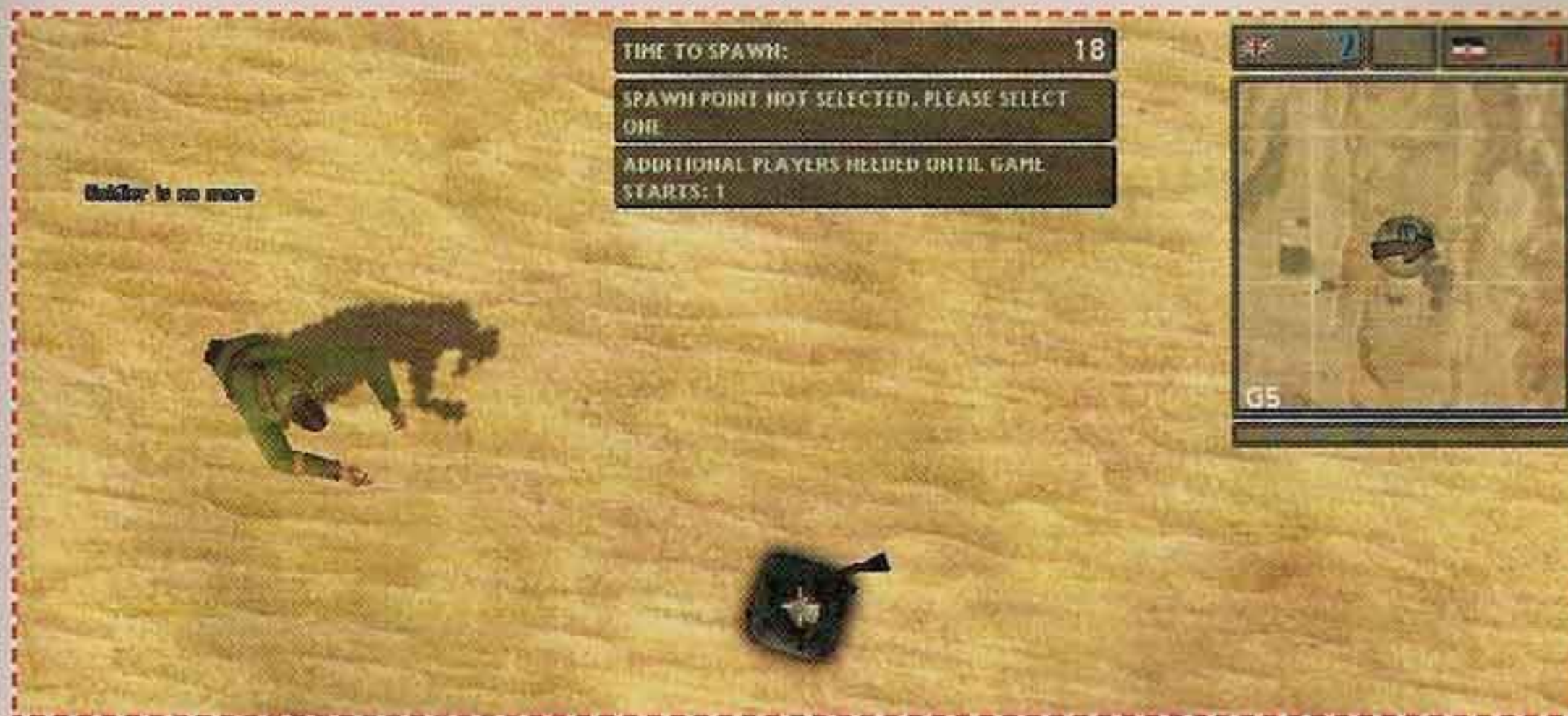
Первый шаг на пути создания новой карты — выбор подходящего уровня. Из всех игровых карт вы должны выбрать ту, которая будет наиболее похожа на создаваемый вами уровень (это уменьшит объем работы над новой картой).

Архивы с игровыми картами хранятся по адресу: `<Каталог игры>\Archives\bf1942\levels\` и называются так же, как и сами уровни. Подбрав подходящую карту, распакуйте соответствующий ей `rfa`-файл (тот, что без окончания `_00`) и зайдите в папку `\bf1942\levels\<название карты>`. Вы увидите ряд файлов и множество папок, из которых нам нужны только: `\Ai` (содержит `con`-файлы с параметрами, связанными с искусственным интеллектом ваших врагов), `\Conquest` (файлы, характеризующие вариант игры Conquest), `\Ctf` (файлы, характеризующие режим Capture the Flag), `\GameTypes` (файлы с базовыми параметрами для каждого из вариантов игры), `\Init` (ландшафт и природные условия карты), `\Singleplayer` (файлы, характеризующие однопользовательский вариант игры), `\Sounds` (файлы с указанием на звуки, производимые на карте окружающей средой), `\TDM` (файлы, характеризующие режим командной игры), `\Textures` (используемые на карте текстуры, записанные в формате `.dds`).

Подробнее остановимся на `con`-файлах, находящихся в архиве с любой игровой картой. Расположение контрольных точек карты задается в файле `ControlPoints.con` (файл имеется в директориях: `\Conquest`, `\Ctf`, `\Singleplayer` и `\TDM`). Файл состоит из небольших повторяющихся блоков, имеющих вид:

```
Object.create N
Object.absolutePosition X/Z/Y
```

`N` — название контрольного пункта; `X, Z, Y` — его координаты по осям `X, Z` и `Y` (именно в таком порядке). Характеристики каждой контрольной точки прописываются в отдельном файле, с именем `ControlPointTemplates.con`. Файл находится в одном каталоге с `ControlPoints.con`. Каждой контрольной точке в файле `ControlPointTemplates.con` соответ-



▲ Создание новой точки для респава.

ствует свой раздел (разделы файла отделяются друг от друга пустыми строками), начинающийся со строки `ObjectTemplate.create ControlPoint N`, где `N` — название точки. У любого контрольного пункта нас интересуют следующие атрибуты:

`ObjectTemplate.radius` — радиус контрольной точки (чем выше, тем с более далекого расстояния ее можно захватывать).

`team` — команда, которая владеет данной точкой на момент начала игры (1 — фашисты, 2 — союзники, 0 — никто).

`timeToGetControl` — время (в секундах), которое игрок должен находиться в радиусе контрольной точки, дабы захватить ее.

`timeToLoseControl` — время, через которое игрок теряет контроль над точкой, даже если ее не захватил противник.

Координаты точек на карте, в которых расставлена боевая техника (в том числе и стационарное оружие), прописываются в файле `ObjectSpawns.con`. Каждой из таких точек соответствует блок со следующими характеристиками:

`Object.create` — название точки.

`absolutePosition` — ее координаты (по осям `X`, `Z` и `Y`).

`rotation` — сторона, в которую повернуто установленное в данной точке транспортное средство или стационарное оружие (значение показателя также задается по осям `X`, `Z` и `Y`).

`setTeam` — команда, на территории которой находится данная точка.

Каждой точке, в которой находится боевая техника, соответствует свой блок в файле `ObjectSpawnTemplates.con`, обладающий следующими параметрами:

`ObjectTemplate.setObjectTemplate 2` — боевая техника, которая устанавливается в данной точке, если последняя находится на базе союзников (то есть значение параметра `setTeam` в файле `ObjectSpawns.con` для нее равно 2).

`setObjectTemplate 1` — боевая техника, которая устанавливается в данной точке, если последняя находится на базе фашистов (то есть значение показателя `setTeam` в файле `ObjectSpawns.con` для нее равно 1).

`MinSpawnDelay` — минимальное время (в секундах), по прошествии которого с момента начала игры в данную точку устанавливается транспортное средство, заданное атрибутом `setObjectTemplate 2` или `setObjectTemplate 1`.

`MaxSpawnDelay` — максимальное время, по прошествии которого с момента начала игры в данную точку устанавливается определенное транспортное средство.

Стартовые точки солдат определяются в файле `SoldierSpawns.con`. Название каждой из них задается параметром `create`, координаты — характеристикой `absolutePosition`, сторона, в которую повернут солдат при "рождении" в данной точке, — `rotation`.

В файле `StaticObjects.con` (находится по адресу: `\bf1942\levels\<название карты>\`) прописываются все находящиеся на карте не движущиеся объекты типа зданий, ящиков, камней и т.п. Здесь используются те же параметры, что и в случае с файлом `SoldierSpawns.con`. Так что у вас не должно возникнуть проблем с редактированием данного файла. Вот список названий самых основных объектов, которые могут быть указаны: `Afri_bushX_M1` (вместо `X` должно стоять число от 1 до 10) — кусты, `Afri_treeX_M1` (`X` — число от 1 до 9) — деревья, `lake` — озеро, `Ammobox` — ящик с боеприпасами, `mediclocker` — аптечка, `stebarrrel1_m1` — бочка, `steccrate1_M1` — ящик, `eu_fence_m1` — забор, `hangar1_m1` — ангар, `factory` — завод, `hospital` — госпиталь, `barack` — бараки.

В завершение разговора о картах отметим файлы `Conquest.con`, `Coop.con` (которые лежат в `\bf1942\levels\<название карты>\` и `\bf1942\levels\<название карты>\GameTypes`) и файлы `SinglePlayerAllied.con` и `SinglePlayerAxis.con`. Все они одинаково структурированы, разница только в том, что первый из них соответствует варианту игры `Conquest`, второй — кооперативному режиму игры, третий — однопользовательскому режиму при игре за союзников, четвертый — при игре за фашистов. Обратите внимание на то, что, отредактировав файлы `Conquest.con` и `Coop.con` в одной из папок, вы обязательно должны проинформировать те же изменения над этими файлами, находящимися в другой директории. Все выше-



▲ Бой за только что созданную территорию.

перечисленные файлы хранят в себе следующие параметры:

`Game.setNumberOfTickets 1` — количество очков у фашистов на момент начала игры.

`setNumberOfTickets 2` — количество очков у союзников на момент начала игры.

`setTicketLostPerMin 1` — количество очков, теряемое союзниками в минуту, когда фашистская армия удерживает хотя бы половину контрольных точек в случае с картой типа `Head-on` и все точки в миссиях `Assault`.

`setTicketLostPerMin 2` — то же самое по отношению к фашистам.

Вы можете свободно убирать с карты любые объекты (в том числе контрольные пункты и точки "рождения" солдат), удаляя из того или иного файла соответствующие им разделы. Добавить объекты в уровень можно путем создания новых разделов, описывающих данный объект. Обратите внимание на то, что при создании контрольных пунктов или точек на карте, где установлена боевая техника, вы должны добавить новый раздел не только в файл `ControlPoints.con` или `ObjectSpawns.con`, но и в файл `ControlPointTemplates.con` и `ControlPointTemplates.con`.

Редактируя все вышеперечисленные файлы, вы можете производить изменения в игровых картах, а также создавать свои. Кроме того, все разобранные нами файлы из архивов с картами пригодятся нам при создании модов (об этом чуть позже). Теперь в вашем распоряжении описание всех основных параметров конфигурационных файлов. Изменяя их атрибуты, вы можете создать любую, даже самую сложную карту. Конкретные же советы по изменению давать бессмысленно: ведь каждый будет создавать уровень со своей уникальной архитектурой.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Все основные звуковые и графические файлы игры авторы спрятали в `rfa`-архивы, находящиеся в игровой директории в папке `\Archives`. Звуковые файлы находятся в архиве `sound.rfa`. Внутри имеются папки `\11khz`, `\22khz` и `\44khz`, в которых хранятся одни и те же звуки, но с разным качеством. В этих папках находятся файлы со звуковыми эффектами, а речь игровых персонажей рассортирована по подкаталогам `\Japanese` — речь японских солдат, `\Russian` — речь русских, `\UsEnglish` — американцев, `\English` — британцев, `\German` — немцев. Поскольку все местные файлы записаны в формате `.wav`, вам не составит труда их отредактировать или заменить своими звуковыми файлами в случае необходимости.

С графическими файлами все намного сложнее. Игровые текстуры (а также скины игровых объектов/субъектов и интерфейсные картинки) имеют загадочный формат `.dds` и лежат в архиве `texture.rfa` (некоторые текстуры, используемые только на определенных картах, лежат в архиве с соответствующим уровнем). Редактировать `dds`-файлы можно в `3D Studio Max` или `Photoshop`, предварительно установив на одну из этих программ плагин для чтения `dds`-файлов (пятая версия `3D Studio Max` не требует установки такого плагина). Плагины для обеих программ входят в состав упомянутого выше пакета утилит `Battlefield 1942 Unofficial SDK` (плагин для `Photoshop` размещается в папке `plugins\photoshop`, для `3D Studio Max` — в каталоге `plugins\3dsmax4`). Чтобы ус-

тановить плагин на Photoshop, зайдите в папку с программой и поместите файл `dds.8bi` в каталог `\Plug-Ins`. Теперь вы можете работать в Photoshop с `dds`-файлами, как и с графическими файлами привычных нам форматов.

Используемые в игре модели в виде файлов формата `.sm` вы можете найти в архивах `aiMeshes.rfa` и `standardMesh.rfa`. Для просмотра и редактирования используйте редактор `MilkShape 3D`, установив на него специальный плагин из `Battlefield 1942 Unofficial SDK` (файлы плагина находятся в `\3d models\MilkShape`). Вы можете прочитать статью по работе в `MilkShape 3D` в номере 4 "Игромании" за 2002 год или на *нашем компакт* в разделе "Инфоблок"; сам редактор также находится на *нашем компакт*. Чтобы активизировать плагин, скопируйте входящие в него библиотеки `msRf2Importer.dll` и `msRF2Exporter.dll` в директорию с `MilkShape 3D`. Теперь вы можете приступать к редактированию имеющихся моделей и созданию своих.

Добавляя в игру новые модели и текстуры, вы можете здорово изменить ее внешний вид. Можно, например, перенести действие игры в наше время, заменив модели оригинальных стволов и боевой техники современными аналогами.

НОВАЯ ИГРА!

Переходим к самой интересной части нашего сегодняшнего вскрытия — к созданию совершенно новых игр. Разработать идею и концепцию новой игры нелегко, особенно если речь идет об игре интересной и оригинальной. Еще сложнее воплотить все свои задумки в жизнь. Сейчас мы детально, но при этом максимально сжато, опишем процесс создания наиболее интересных игр, над созданием которых трудился ваш покорный слуга. Всего за час работы получите две совершенно новые игры.

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

Зайдите в директорию: <Каталог игры>\Archives\bf1942\levels\. Здесь размещаются `rfa`-архивы, каждый из которых отводится под файлы той или иной игровой карты. Выберите уровень, который вам больше нравится и который, на ваш взгляд, больше всего подойдет для проведения гонок, и распакуйте основной из соответствующих ему архивов (тот, что не имеет окончания `_00`) в любую папку на вашем жестком диске. Один из лучших уровней для гонок — `El Alamein` (ей соответствует архив `El_Alamein.rfa`). После разархивирования вы получите директорию `\bf1942`. Следуйте по адресу: `\bf1942\levels\<название карты>` (в нашем случае — `\bf1942\levels\El_Alamein\`). Вашему взору предстанет ряд файлов и множество папок.

Сначала зайдите в каталог `\Conquest` и откройте в любом текстовом редакторе файл `ControlPoints.con` (напомню, что в нем определяется месторасположение контрольных точек на карте). Установите все контрольные пункты карты в одну точку (начальное расположение одной из контрольных точек), придав соответствующим координатам точек равные значения (координаты определяются параметром `absolutePosition`). Таким образом, все контрольные точки карты сольются в одну, которая будет финишем на вашей трассе. Меняя одновременно координаты всех контроль-

ных пунктов карты (соответствующие координаты контрольных точек при этом всегда должны оставаться равными друг другу), вы можете переносить финиш из одного места в другое и установить его в нужную вам точку. В случае с уровнем `El Alamein` удачным месторасположением финиша является точка, изначально предназначенная для верхнего контрольного пункта (`NorthOpenBase`).

Следующий шаг — редактирование файла `ControlPointTemplates.con` (он содержит основные характеристики контрольных точек карты), расположенного в той же директории (`\Conquest`). В нем вы должны сделать все контрольные точки "ничейными" (для этого у каждой из них определите значение параметра `team` как 0). Кроме того, у каждой из них значения атрибутов `radius` и `timeToGetControl` следует сделать равными соответственно 1 и 0. При желании значение первой характеристики можно поднять до 10, второй — до 1 (больше ставить не рекомендуется, иначе может получиться ситуация, когда гонщикам для победы придется некоторое время стоять у финишного флага).

Заглянем в файл `ObjectSpawns.con`. Напомню, что в нем указываются координаты точек на карте, в которых расставлена боевая техника (виды последней задаются в файле `ObjectSpawnTemplates.con`). Удалим все точки (для этого удалите все соответствующие им параметры), кроме двух пунктов, где стоят нужные вам транспортные средства. Например, если хотите гонок на скоростных джипах, оставьте точку `ScoutCarSpawner`, если вам по душе гонки со стрельбой на массивных танках, используйте `lighttankspawner`. В случае если в этих точках установлены не те машины, которые бы вы хотели там видеть, обратитесь к соответствующим разделам файла `ObjectSpawnTemplates.con` и в качестве значений параметров `setObjectTemplate 1` и `setObjectTemplate 2` установите названия нужных вам транспортных средств. Две оставшиеся точки будут служить стартом для игроков. Сделайте так, чтобы одна из них принадлежала немцам (для этого измените значение атрибута `setTeam` на 1), другая — союзникам (значение показателя `setTeam` при этом должно быть равно 2). Расположить стартовые точки игроков (координаты точек задаются с помощью характеристики `absolutePosition`) желательно на одной линии (в этом случае их координаты будут отличаться друг от друга только расположением по оси X) и на небольшом расстоянии друг от друга (где-то 5-15 клеток) — тогда гонщики не будут мешаться друг другу на старте. При расположении игроков постарайтесь сделать так, чтобы один не был ближе к финишу, чем другой — все должно быть честно.

Если машины игроков повернуты не в сторону финиша, установите их правильно, изменив значение параметра `rotation` (при этом оно должно быть одно и то же для обеих стартовых точек). Если говорить о карте `El_Alamein`, то в ней рекомендую оставить точки с джипами (`ScoutCarSpawner`) и определить значение параметра `rotation` как 0/0/0. В качестве возможного варианта расположения точек можно использовать следующие координаты: 1696/60/846.909 у первой и 1708/60/846.909 у второй.

Стартовые координаты транспортных средств участников гонок мы уже задали, те-

перь укажем начальные координаты самих игроков (при этом координаты каждого игрока должны совпадать с координатами отведенной ему машины). Для этого обратимся к файлу `SoldierSpawn.con`. У большинства игровых уровней данный файл разбит на разделы вида `AXIS*` (соответствует базе немцев — здесь прописываются стартовые точки фашистских солдат), `ALLIES*` (база союзников), `open*` (нейтральная территория), где вместо "*" указывается слово, характеризующее месторасположение точки (например, `BASE`, `village` и т.п.). Обратите внимание на то, что у некоторых уровней раздел, соответствующий одной из воюющих сторон, может называться `open*`, то есть так же, как нейтральная территория на других картах. А блоки, соответствующие второй воюющей стороне, называются как и положено: `AXIS*` или `ALLIES*`. Оставьте только две возможные стартовые точки для игроков — по одной для каждой из противоборствующих сторон. Исправляя значения показателя `absolutePosition` у обеих точек, установите каждую из них в то место, куда вы поставили отведенное тому или иному гонщику транспортное средство.

Теперь вы должны произвести указанные выше изменения с одноименными файлами из каталога `\SinglePlayer` — для этого достаточно скопировать отредактированные файлы поверх.

Следующий этап в создании гонки — редактирование файла `Conquest.con` из папки `\GameTypes`. Сначала меняем значения параметров `setNumberOfTickets 1` и `setNumberOfTickets 2` на число 100. Характеристикам `setTicketLostPerMin 1` и `setTicketLostPerMin 2` придаем значения побольше — где-то в районе 10000. Отступив пустую строку после атрибута `setTicketLostPerMin 2`, вставьте строку `game.maxNrofPlayers 2`. Это делается для того, чтобы в "гоночном" мультиплеере не могло участвовать более двух игроков — ведь воюющих сторон только две. Далее вы должны произвести аналогичные изменения над одноименным файлом, находящимся прямо в директории с уровнем. Самый быстрый способ сделать это — скопировать первый файл поверх второго. Внесите те же изменения (в этот раз вносите изменения вручную, без использования копирования одного файла поверх другого) за исключением вставки параметра `game.maxNrofPlayers` в файлы `SinglePlayerAllied.con` и `SinglePlayerAxis.con`. В этих файлах нужна нам характеристика уже присутствует, нужно только поменять ее значение на 2.

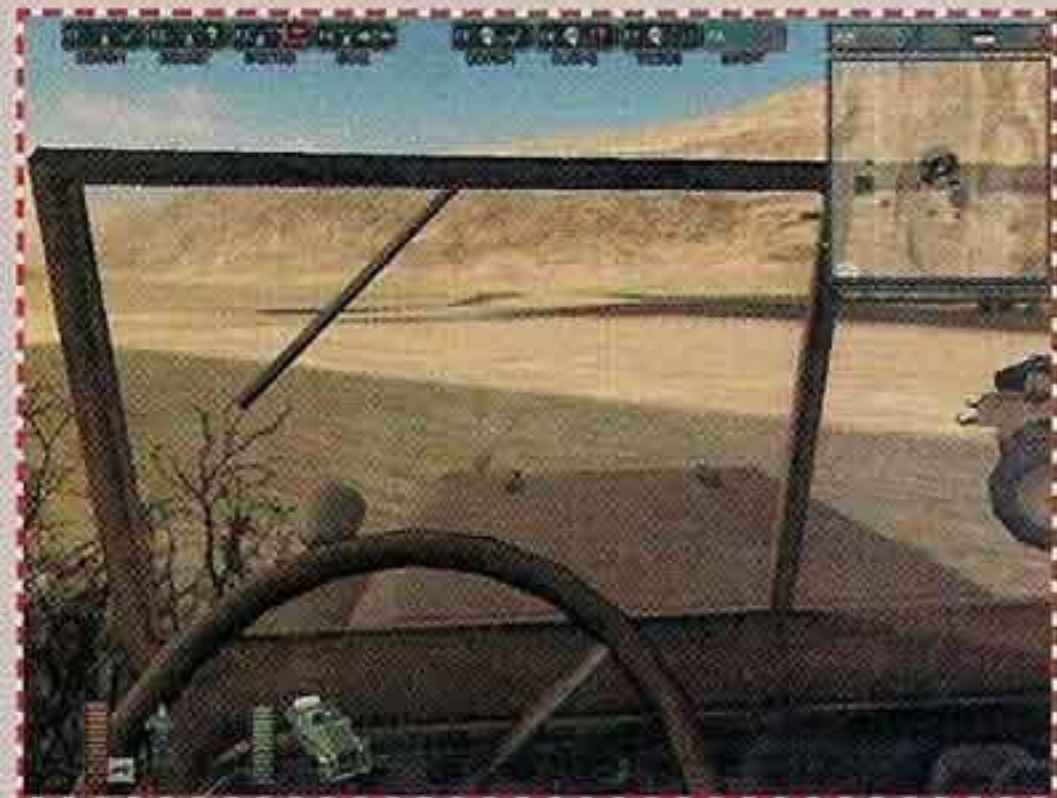
Основная часть работы по созданию игры — позади. Осталось сделать лишь несколько косметических штрихов. В первую очередь раскройте файл `Init.con` (лежит прямо в директории с уровнем) и удалите в нем два блока, следующие за надписью `Define flags` (то есть все, что находится под ней до атрибута `game.setTeamSkin`). Это позволит выкинуть из уровня флаги воюющих сторон.

Уберите с карты все лишнее и в случае необходимости украсьте ее какими-то новыми объектами или растительностью, редактируя файл `StaticObjects.con` (лежит прямо в папке с уровнем). При желании можно также слегка подкорректировать ландшафт местности, изменяя файл `Terrain.con` из каталога `\Init`. Лич-

но мне кажется разумным удалить с карты развалины, напоминающие о войне (мы ведь не воевать собрались), а также все объекты, занимающие большую площадь (огромные здания, поезда с большим количеством вагонов) — на трассах и в их окрестностях не должно быть слишком много препятствий.

Осталось сделать самое важное, но и самое легкое — проложить специальную дорогу для трассы. Возвращаясь к карте El_Alamein, могу порекомендовать оставить на ней только объекты естественного происхождения — им соответствуют разделы вида Afri_bush* (различные виды кустов), PALMHIGH* и Pacific_Palm* (пальмы), Stones_Africa* (камни). Ими-то и можно ограничить полосу для продвижения авто.

После завершения работ над внешним видом "гоночной" карты обратитесь к архиву Game.rfa, находящемуся по адресу: <Каталог игры>\Archives\bf1942\. Определитесь, какой тип гонок вы создаете: обычный или со стрельбой. В первом случае после распаковки архива вы должны зайти в каталог \bf1942\Game\damage_system и, редактируя лежащие там "оружейные" файлы, снизить повреждения от каждого оружия. Иначе гонка будет заканчиваться после первого же попадания в одного из участников. Можно и вовсе каждое оружие сделать безвредным посредством придания параметру damageMod нулевого значения. Тогда выстрелы можно использовать для сбивания оппонента с верного курса.



▲ Гонки по пересеченной местности на джипах. Справа появляется оппонент, только что вытолкавший мой джип с трассы.

Гонка готова! Можете наслаждаться аркадным автосимулятором на движке Battlefield 1942. Чтобы запустить игру в мультиплеере, нужно выбрать режим игры Conquest. Чтобы сделать новую игру совсем не похожей на оригинал, нужно украсить карту текстурами собственного производства (можно позаимствовать текстуры из какого-нибудь автосимулятора), изменить интерфейс и добавить в игру новые модели гоночных автомобилей. Как это сделать, вы уже знаете.

ЖЕЛЕЗНАЯ МЯСОРУБКА

Игра, которую мы сейчас с вами создадим, это динамичный многопользовательский экшен, типа Quake III или Unreal Tournament. Для создания прежде всего нужно отредактировать con-файлы, определяющие силу переносных орудий убийства (напомню, что они пребывают в архиве Game.rfa по адресу: \bf1942\Game\damage_system), уменьшив производимый ими урон (задается показателем damageMod) в 2-3 раза. Если при умень-

шении силы оружия значение параметра damageMod для него становится иррациональным числом, просто округлите его до ближайшего рационального числа. Так вы существенно повысите "живучесть" игроков.

Нужно подобрать подходящую для проведения боев местность. Естественно, что она не должна охватывать большую территорию и должна быть сравнима по размеру с картами из Quake или UT. А поскольку в Battlefield 1942 уровни компактностью не отличаются, предлагаю решить эту проблему следующим образом. Подберем подходящую для мода часть карты и ограничим ее от остальной части уровня горами, лесами, реками, стенами. Лучше всего использовать для боев закрытую местность (то есть какое-нибудь помещение), поскольку ее очень просто оградить от остальной части карты. Создавать преграды мы уже научились, изменяя карты оригинальной игры.

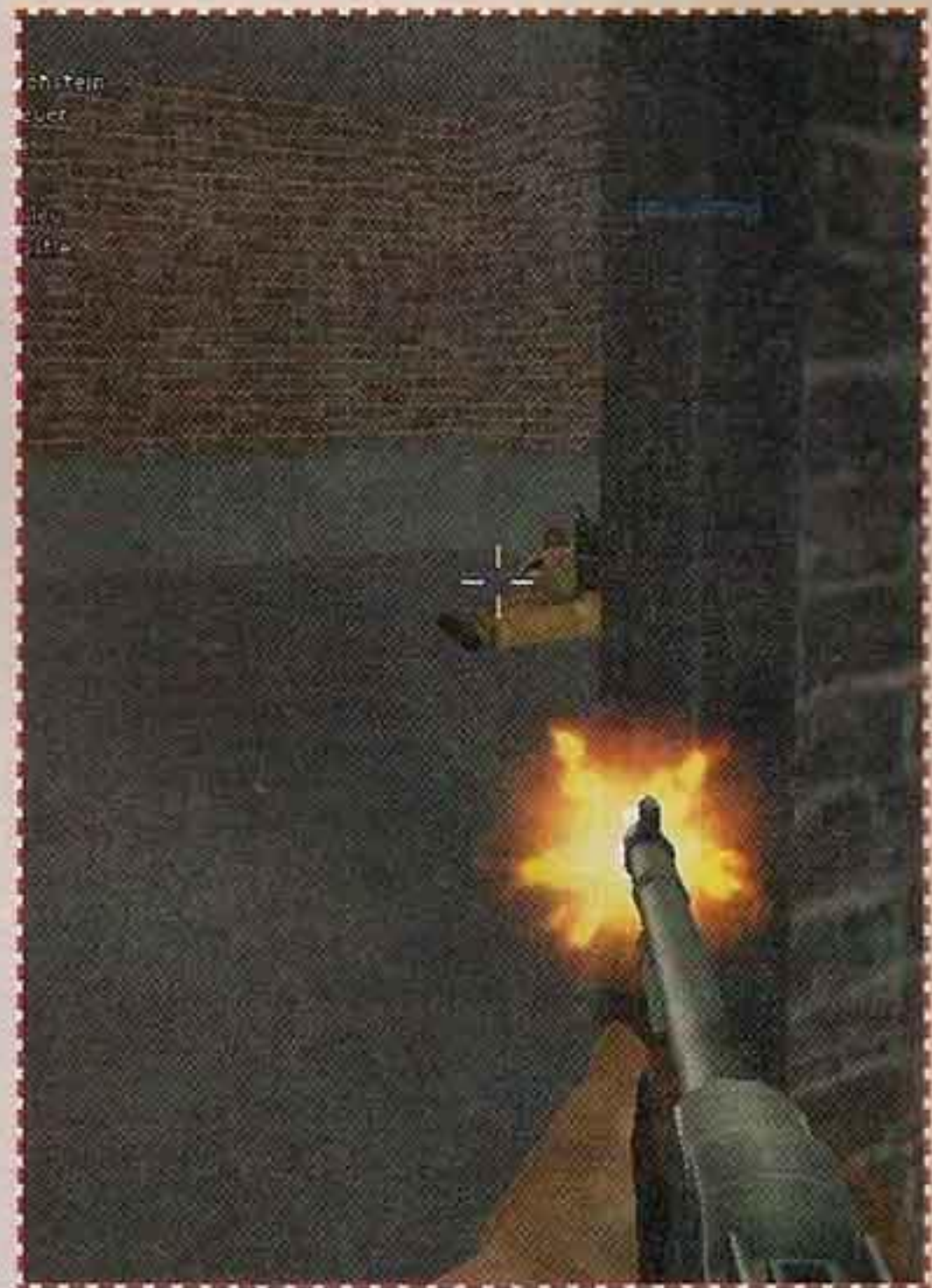
Дальнейшие этапы создания новой игры разберем на примере уже упоминавшейся выше карты El Alamein. Распаковав соответствующий ей архив, откройте в текстовом редакторе файл StaticObjects.con и найдите в нем строки, где прописывается месторасположение на карте ангара (объект hangar1_m1) с координатами 1503.01/40.2/806.202. Его-то мы и сделаем ареной для битв.

Прежде всего нужно оградить здание от остального мира, закрыв вход в него. Для этого расположим рядом с ним еще один ангар, найдя в тексте файла StaticObjects.con его координаты (первоначально они выглядят следующим образом: 329.029/40.193/1350.21) и придав им следующие значения: 1543.01/40.2/806.202.

Теперь мы должны перенести стартовые точки "рождения" солдат внутрь "закрытого" ангара. Для этого нам нужно слегка отредактировать файл SoldierSpawns.con из папки \Conquest. Открыв файл в текстовом редакторе, удалите из него большую часть стартовых точек, оставив только несколько (число стартовых точек должно быть четным: половина должна "принадлежать" союзникам, половина — фашистам). Для оставшихся точек подберите координаты таким образом, чтобы они (точки) оказались внутри ангара. Самый простой вариант — оставить только две точки: одна из них должна служить стартом союзникам (такая точка имеет название вида: alliesSpawnPoint*), другая — фашистам (эта точка именуется следующим образом: AxisSpawnPoint*). Им следует придать координаты, близкие к этим: 1504.01/41.2/807.202 для одной из воюющих сторон и 1486.8/43.5/799.5 для другой. После совершения преобразований над файлом SoldierSpawns.con из директории \Conquest скопируйте его в папку \SinglePlayer (заменив при этом одноименный файл), дабы внести изменения не только в мультиплеер, но и в однопользовательский режим игры.

Чтобы помещение не казалось слишком пустынным, можете добавить в него различные объекты и предметы (для этого вы должны отредактировать файл StaticObjects.con) типа ящиков с патронами (Ammobox), бочек (stebarrel1_m1) и т.п. Изменяя файлы StaticObjects.con и ObjectSpawns.con (последний имеется сразу в двух каталогах:

\SinglePlayer и \Conquest), удалите из уровня все ненужные объекты, находящиеся за пределами двух оставшихся ангарах. Это ускорит загрузку уровня и уменьшит размер архива, соответствующего данной карте. Оставьте только несколько самых крупных объектов, находящихся недалеко от поля боя, — они послужат нам декорациями.



▲ Кемперство — больше не выигрышная стратегия. В новой игре выигрывает тот, кто лучше всех стреляет.

Удалите с карты все контрольные пункты, удалив текст из файла ControlPoints.con (он имеется сразу в двух папках: \SinglePlayer и \Conquest), а также избавьтесь от флагов союзников и фашистов, корректируя содержимое файла Init.con.

Вот и вторая игра готова. Игровой процесс полностью изменился. По геймплею новая игра больше всего похожа на Unreal Tournament. Разница — в графике и количестве игроков, которые могут участвовать в сражениях. В нашей модификации в таких боях принять участие смогут только два игрока (так как в игре присутствует только две противоборствующие стороны: союзники и фашисты). Поэтому для игры всех против всех создавайте маленькие дуэльные карты. Зато командные бои в нашем моде на высоте (нет жестких ограничений по количеству игроков) — настоящая мясорубка!



Подведем итоги. В одной статье мы, во-первых, изучили теорию создания абсолютно любого мода на движке Battlefield 1942. Во-вторых, научились модифицировать оригинальные карты так, что из них получаются совершенно новые уровни, и это в игре, редактора к которой просто нет. И в-третьих, мы создали две совершенно новых игры — аркадные гонки и динамичный экшен.

Две игры — не предел! С имеющимися знаниями вы можете создавать игры и других жанров. Стратегии, конечно, не получится, но, например, реалистичный гоночный симулятор сделать можно запросто. Удачи в творчестве и вдохновения! ■

ДАР РОЖДЕННОМУ ЛЕТАТЬ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В PROJECT NOMADS

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ MASTERK@IGROMANIA.RU

Огненное светило посылает прощальные лучи золотым облакам и медленно тонет за далеким островом. Мир погружается во тьму. Над головой перемигиваются звезды... Вы включаете турбо-ранец и летите осматривать свои владения. Мановение руки — и вы взлетели на верхушку навигационной башни. Включаются древние механизмы, и остров несется навстречу неизведанному...

Project Nomads — это кладезь захватывающих приключений. И если одно закончилось — не беда. На основе движка **Project Nomads** мы создадим свое приключение, полное тайн и чудесных открытий. Мы перепишем сюжет, населим мир новыми персонажами, изменим интерфейс, сделаем врагов умнее, а друзей мудрее, и приправим все это сочным звуком. Захватывающее приключение гарантировано. В путь!

ОТ ВИНТА!

Зайдите в папку **Run**, находящуюся в корневой директории игры. Здесь мы видим много подпапок и один большой файл в неизвестном формате. В этом файле содержатся все графические ресурсы игры. Они нам пока не интересны, потому что изменять графику без соответствующих конвертеров нельзя, а их пока не создали, ждем поступлений. Направляйтесь в папку **Bin**. Здесь хранится святая святых игры — главные скрипты. Лучше не изменять их, если только вы не программист со стажем. А вот посмотреть стоит.

Откройте, например, в текстовом редакторе файл **nsh.tcl**. Что-то знакомое, не находите? Конечно, ведь точно такая же скриптовая система применялась в "Гномах" (смотрите подробное вскрытие игры с разбором принципа написания скриптов, опубликованное в 7 номере "Игромании" за 2002 год, на *нашем компакт-диске*). Разработчики у игр разные, идею тоже никто ни у кого не воровал. Все объясняется проще. В **Project Nomads**, как и в "Гномах", используется мощнейшая бесплатная скриптовая система **Td/Tk**, которая может быть использована не только для скриптов, но и для создания полноценных отдельных программ и игр. И **Project Nomads** из этой системы выжали все, что можно.

Читатели, знакомые с программированием, могут детально изучить скрипты игры. Здесь найдется множество ценных идей, которые можно использовать для создания собственных игр. Ну а тем же, кто не умеет самостоятельно читать и понимать сложные скрипты, что называется, навскидку, лучше сразу перейти в папку **Book**.

ПОСМОТРИ НАЛЕВО, НАПРАВО ПОСМОТРИ

В каталоге **Book** содержатся пять подпапок, каждая из которых посвящена одной из пяти глав игры. Две оставшиеся папки будут интересны любителям ресурсов. В папке **Music** лежит игровая музыка и эффекты, а в папке **Feedback** — остальные звуки и надписи в незашифрованном графическом формате. Названия файлов соответствуют названиям событий. Например, когда атакуют ваш остров, на экран выводится надпись **if_island_attacked.bmp** и проигрывается звук **islandattacked.wav**. Заменяя эти файлы, можно русифицировать игру. Только следите, чтобы размеры надписей на русском и английском языках совпадали.

Вернемся в папку **Book**. Здесь лежит три интереснейших скриптовых файла: **character.n**, **defaultevents.tcl** и **story.tcl**. Структура файлов с расширением **.n** отличается от файлов с расширением **.tcl**, но это те же самые скрипты. В файлах с расширением **.n** чаще всего содержатся команды инициализации. Давайте откроем, например, скрипт **character.n**. Сначала задаются параметры нового клана. Обратите внимание на эти три строчки:

```
.setrealname "Anton Guenther"
.setcurrentenergy 35
.setbasemaximum 35
```

Вам не нравится имя вашего персонажа? Разработчики не предусмотрели возможности его сменить. Измените его в этом скрипте. Первая строчка отвечает за имя персонажа. А цифры во второй и третьей строчках — за текущую и за максимально возможную энергию игрока. Хотите стать бессмертным? Поставьте число побольше.

Следующая группа команд:

```
.createandselfvehiclewithname meta_char meta_char 1
.setposition -2.495641568 31.7738441 -18.34972835
.setdirection 0 0 0
.setrelenergy 1
.announcestate "normal"
.setvisible true
.setartefactmode false
.setsymbolicname "player"
.setthrowevents true
sel ..
```

Они создают самого игрока. Первая строчка создает игрока как объект — ее лучше не менять. А вот со второй можно поэкспериментировать. Установите новые координаты, и ваш игрок появится в совершенно другой точке уровня. Следующая строчка задает направление взгляда игрока. Если будете ее менять, учтите, что каждое число должно лежать в интервале от -1 до 1. Можно даже сделать игрока невидимым. Просто напишите **.setvisible false**.

Следующая группа команд отвечает за создание острова. Параметры очень похожи на параметры для модели игрока. Можете, оставив игрока видимым, сделать невидимым остров. Тогда игрок и все здания будут как бы парить над облаками. Выглядит очень красиво.

Следующие команды создают три дерева и добавляют их на остров. Почему на острове только три деревца? Сделаем целую рощу. Главное — не забудьте указать для каждого дерева уникальное имя.

Скрипт **defaultevents.tcl** отвечает за обработку событий. Он состоит из нескольких десятков подобных строк:

```
on_islandattacked {
playfeedbacksound book:feedback/islandattacked.wav
textmessage island_attacked
}
```

Ничего не замечаете? Здесь задается, какой должен играть звук и какое текстовое сообщение должно появляться при определенном событии.

Последний файл содержит команды загрузки всех пяти глав игры. Если вы будете добавлять свою главу, не забудьте изменить этот файл. Дело за малым — понять, как организованы главы игры, тогда мы сможем создать собственную полноценную игру на основе **Project Nomads**.

ОСНОВЫ ИГРОВОГО ДЕЙСТВА

Зайдите в папку **Chapter00**. В ней собраны файлы, отвечающие за вступительную часть игры. Корневой файл каждой главы содержит скрипт **story.tcl**, в котором находятся команды загрузки всех частей данной главы (в игре глава подразделяется на части, а не наоборот). В первой главе всего одна часть, которую разработчики поместили в папку **part01**.

Рассмотрим, что содержится в **story.tcl**. Скрипт построен на событиях. Например, самое первое событие — **on_part_activated** — происходит в самом начале игры, по сути это запуск уровня. Команда **resetplayerat** помещает игрока в указанную позицию. Не забудьте скорректировать эту позицию, когда будете создавать свою карту игры (о картостроении мы поговорим попозже). Командой **daytime** устанавливается текущее время (влияет на освещенность и положение солнца), а **wind** задает скорость ветра. Корректируя только эти параметры, уже можно создавать простенькие моды.

В моей модификации царит ночь. Точнее — полночь. Луны нет. Звезды чуть мерцают. Остров на огромной скорости несется навстречу неведомому. Порывы ветра заставляют гнуться хлипкие деревца. И вся эта атмосфера создается изменением всего двух параметров.

Командой `loadencounter` загружаются игровые скрипты из папки `encounters`. В данном случае это скрипт `intro.n`. Это один из важнейших скриптов каждой части игры. Поэтому о нем мы поговорим особо. Команда `startpart` задает начало игры, а `setplayerpos` перемещает игрока в нужную позицию. Командой `playanimation` задается анимация персонажа. Файлы анимации — это тоже скрипты. Команду `playsound` вы уже знаете. Оставшаяся часть этого файла задает разнообразные реакции игры на стандартные события. Например, вот событие, которое обрабатывается, когда игрок строит первую оборонительную башню:

```
on navtowergebaut {
setvar navtowerbuildcount [expr [getvar navtowerbuildcount] + 1]
if { [getvar navtowerbuildcount] == 1 } {
loadencounter cam_navbuild.n
playanimation basaltface_cinedummy3
oneshottimer 17.5 zumnavstart
}
}
```

Первой командой прирачивается на единицу значение переменной `navtowerbuildcount`, которая показывает число построенных оборонительных башен. Далее следует условие. Если эта башня — первая построенная (`if { [getvar navtowerbuildcount] == 1 }`), происходят следующие действия: запускается внешний скрипт `cam_navbuild.n` (он отвечает за то, чтобы камера красиво показала только что построенную башню), проигрывается анимация `basaltface_cinedummy3` и создается таймер события. За это отвечает команда `oneshottimer`. Ее первый параметр — время задержки, а второй — имя события, которое должно сработать по истечении заданного времени. А где же само событие? Да вот оно, чуть ниже:

```
on zumnavstart {
islandmoveto navpoint_start
enablenavpoint navpoint1
}
```

Первая команда этого обработчика события перемещает остров в навигационную точку `navpoint_start`, вторая — делает активной навигационную точку `navpoint1`. Таким образом вы можете построить любой скрипт.

ШАЛЬНОЙ ПОЛЕТ С ЗАПЛЕЧНЫМ РАНЦЕМ

В папке `Cinematics` хранятся все анимационные скрипты. Скрипты, начинающиеся с префикса `cam_`, относятся к камере. Каждый такой скрипт состоит из очень простых команд, например `.addtranslate 0.2 -7746.367861 -166.9116924 -6270.469975`. Такая команда заставляет камеру или объект переместиться на определенные координаты с определенной скоростью. Немного поэкспериментировав с параметрами, вы сможете написать даже самый сложный анимационный скрипт. Единственная проблема — команд в таком скрипте очень много, и процесс создания анимации долг. Но результат того стоит.



▲ Кто выключил свет? Это мы всего-навсего заменили объект `Skybox` на... дерево.

В папке `encounters` хранятся скрипты событий, а также крайне интересный скрипт `intro.n`. В `Project Nomads` нет специальных файлов-карт. Игровые пространства и объекты создаются здесь через скрипты. Если вы захотите создать свою собственную карту, скрипт `intro.n` послужит вам образцом.

Он состоит из большого числа однотипных блоков, каждый из которых создает какой-то объект. Например:

```
.createandselfvehiclewithname weather_normal weather_normal1
.setposition 0 0 0
.setdirection 0 0 0
.announcestate "normal"
.setvisible true
.setartefactmode false
.setareaofeffect 500
.setthrowevents true
sel ..
```



▲ Летящие деревья — феерическое зрелище!

Здесь создается виртуальный объект "погода". Область действия этого объекта задается командой `setareaofeffect`. А вот так выглядит скрипт для создания облака:

```
.createandselfvehiclewithname wolke10 wolke1014
.setposition -8056.97505 -312.4202724 -5261.262293
.setdirection -16.98896475 601.7249387 -178.4645352
.setreleenergy 1
.announcestate "normal"
.setvisible true
.setartefactmode false
.setcharges 10
.setthrowevents true
sel ..
```

Команды у облака почти такие же, как и у "погоды". Замените `wolke10` на `tree14` — и по небу будут летать... деревья. Добавляя подобные блоки, вы можете создать любые объекты. Но где же взять названия этих самых объектов? Ведь пока непонятно, что подставить вместо названия облака.

СЛЕВА — ДЕРЕВО, СПРАВА — САМОЛЕТ

Обратите внимание на файл `loadlist.txt`. Это и есть список объектов, задействованных на уровне. Его нельзя изменять (об этом предупреждает соответствующая надпись), но вот позаимствовать из него названия объектов — можно.

Когда будете создавать свою кампанию, не забудьте в папку `Objective` поместить картинку с надписью, описывающей цель миссии. В папку `Sound` поместите задействованные на уровне звуки, а в папку `Subtitle` — игровые сообщения.

Мы с вами изучили принцип построения типичной главы. Корректируя имеющиеся скрипты, можно полностью изменить главу.

СКВОЗЬ ГУЩУ ОБЛАКОВ

Кампанию мы создали. Двигаемся дальше по дорожке сотворения новой игры. Выходите в папку `Run`. В папке `Locale` лежат графические образы всех надписей и кнопок в игре. Если хотите русифицировать игру, то начинать надо именно отсюда. Но нам сейчас больше интересна

папка **Scripts**. В ней хранятся игровые скрипты. Если раньше мы имели дело со скриптами, отвечающими за миссии, события и сюжет, то теперь перед нами — глобальные скрипты, которые контролируют работу ядра игры.

В файле **alias.tcl** можно посмотреть, каким игровым объектам какие символические имена соответствуют. Для этого же пригодится скрипт **commands.tcl**. В **commands.tcl** также собрано множество функций и процедур, с помощью которых можно оперировать ядром движка. Если хотите заняться созданием модов всерьез, обязательно изучите этот файл. Вы сможете найти такую полезную процедуру, как **fx**. Она запускает любой игровой спецэффект (напомню, что названия спецэффектов можно посмотреть в **alias.tcl**)

Процедура **setfullenergy** устанавливает для выделенного объекта 100% энергии (она зависит от максимально допустимой энергии этого объекта, которую можно узнать с помощью процедуры **getmaxenergy**). В этом файле есть еще много интересных процедур, разобраться с которыми очень легко самостоятельно по описанному образцу. Тем же нехитрым способом можно изучить скрипты **scriptlib.tcl**. Это целая библиотека, отвечающая за обработку миссий.

БАТОН! ЕЩЕ БАТОН!

В Project Nomads нельзя переназначить управление ("батон" — значит клавиша), которое нравится далеко не всем. Редактируя скрипт **input.tcl**, отвечающий за карту ввода, клавиши управления можно переназначить. Каждому программному прерыванию (нажатие кнопки, клик мыши и т.д.) назначается соответствующая процедура-обработчик. Обратите внимание, что в скрипте по умолчанию прописаны несколько раскладок клавиатур — для игрока, для разработчика. Чтобы переназначить управление, нужно изменять строки вида:

```
.map keyb0:f2.down "script:/sys/servers/menuhandler.showhelp-screen"
```

В этой строке записано, что по нажатию клавиши F2 запускается скрипт, который выводит на экран справку об игре. Вы можете легко изменить строчку, чтобы то же действие выводилось по нажатию клавиши F1:

```
.map keyb0:f1.down "script:/sys/servers/menuhandler.showhelpscreen"
```

Но ведь на клавише F1 в Project Nomads изначально "висит" главное меню. Его надо куда-нибудь переопределить. Самая подходящая для этого кнопка — Esc. Ищите строчку **.map keyb0:f1.down "script:ingame_menu"** и меняйте ее на **.map keyb0:esc.down "script:ingame_menu"**.

Точно так же можно переназначить все управление в игре.

Обратите внимание, что в скрипте может быть несколько строчек, отвечающих за одну и ту же команду. Соответственно, если хотите "повесить" эту команду на другую кнопку, ищите все места в скрипте, где эта команда попадает (легко находится, через функцию "Поиск" в любом текстовом редакторе).

НОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС НАЛИЦО

В файле **newmenu.tcl** хранится скрипт, отвечающий за создание и обработку игрового меню. Изменяя скрипты в этом файле, вы сможете полностью изменить игровое меню, добавить свои элементы или удалить ненужные пункты, переназначить команды... Давайте на простом примере посмотрим, как это сделать. Помните, при попытке выхода из игры она услужливо спрашивает подтверждение? Уберем это сообщение и организуем прямой выход из игры. Загружайте скрипт в текстовый редактор и ищите слово **quit**. Найдите процедуру-обработчик, которая вызывается, как только игрок щелкнет по пункту меню "Выход":

```
proc nm_killgame {last} {
    global confirmedMenu
    set confirmedMenu $last
    /sys/servers/menuhandler.openmenu "really_abort"
}
```

Две первые команды подготавливают создание окошка-вопроса, а третья его вызывает. Функция, отвечающая за обработку этого окна, должна называться **really_abort**. Через поиск находим участок текста:

```
new nguistandardmenu really_abort
sel really_abort
.settitle -0.4 0.4 0.3 0.0
.settitle really_abort
.setabortable true
new nroot entries
sel entries
new nguistandardmenuentry no
sel no
```

```
.setrect -0.8 0.0 0.0 -0.3
.setcommand "nm_goback"
sel ..
new nguistandardmenuentry yes
sel yes
.setrect 0.0 0.8 0.0 -0.3
.setcommand "nm_reallykillgame"
sel ..
sel ..
sel ..
```

Эта процедура создает окошко и две кнопки в нем. Обратите внимание, как это происходит, — по образу и подобию можно сделать любое окошко. Для кнопки "Yes" командой **.setcommand "nm_reallykillgame"** создается обработчик события кнопки. Опять открываем наше верное окошко поиска и вводим **nm_reallykillgame**. Находим еще одну процедуру. В ней много команд, но нам больше всего интересно **/world.killgame**. Теперь можно быть уверенным — именно процедура **nm_reallykillgame** закрывает игру. Вставим ее напрямую в процедуру-обработчик **nm_killgame**:

```
proc nm_killgame {last} {
    global confirmedMenu
    set confirmedMenu $last
    .nm_reallykillgame
}
```

И все премудрости.

ЭТОТ НОВЫЙ ЗАОБЛАЧНЫЙ МИР

Обратим внимание на скрипты **statewatch_scripts.tcl** и **commandlist_lib.tcl** и соответствующие им папки **statewatcher** и **commandlists**. Скрипт **commandlist_lib.tcl** — это список инициализации для скриптов из папки **commandlists**. Аналогично, в **statewatch_scripts.tcl** содержатся команды инициализации скриптов из папки **statewatcher**.

В папке **statewatcher** хранятся скрипты-обработчики объектов, например бомбы, самолета, облака, электростанции. Систему команд Project Nomads мы с вами изучили, вы можете изменить любой объект и даже создать новые. Только не забудьте добавить их в скрипт **statewatch_scripts.tcl**. Давайте для примера сделаем что-нибудь забавное. Откройте скрипт **silowatch.tcl**. Он отвечает за бункер. Найдите процедуру:

```
proc silowatch_explode {} {
    if {[.isanimfinished] == "true"} {
        if {[.getcharges] <= 0} {
            .setremoveable true
        } else {
            .announcestate normal
            .removefromisland
        }
    }
}
```

Удалите строчку **.removefromisland**. Теперь, если ваш бункер по несчастной случайности взорвет, он... останется цел.

АСЫ НА ХВОСТЕ

Перейдем в папку **Commandlists**. Здесь хранятся скрипты, отвечающие за искусственный интеллект самолетов, турелей и прочих тех. средств. Мы можем полностью переписать интеллект вражин. Например, чуть-чуть изменив скрипт **airplane_avoidcollision.tcl**, можно заставить вражеские самолеты врезаться в скалы. Вот как это можно сделать. Скрипт состоит из нескольких десятков процедур вида:

```
proc aacdownsmall_test {} {
    if {[.getavoidcollisionkind] == "small"} {
        if {[.getavoidcollisiondirection] == "down"} {
            return 1.0
        } else {
            return 0.0
        }
    } else {
        return 0.0
    }
}
```

Они не уведут самолет от опасного объекта, а просто проверяют, есть ли опасность и где она. Значит, где-то есть скрипт, который, пользуясь этими процедурами, уводит самолет от столкновения. Можно, конечно, найти этот скрипт и редактировать его, но мы сделаем проще. Если наводчик будет давать стрелку ложные данные о целях, то стрелок



▲ Вражеские самолеты с отключенным интеллектом несутся на мою пушку, словно слепые котята.

наверняка промахнется. Эта процедура как раз выступает в роли "наводчика".

Посмотрите на нее внимательнее. Если тип объекта — "маленький" и для уклонения надо снизиться, возвращается 1, иначе возвращается 0. Если возвращается 1, самолет уклоняется от препятствия. Давайте изменим в строчке `return 1.0` единицу на ноль. Теперь, если опасность маленькая и находится сверху, самолет будет лететь на нее. Если же вы хотите сделать вражин слепыми младенцами, везде в этом файле измените в строчках `return` единицу на ноль. Первая же скала станет могилкой для неприятеля.

СОХРАНИ МЕНЯ С СОБОЙ

Project Nomads почти вся создана на скриптах. Мало того, что разработчики сделали все игровые карты скриптами, так еще и... сохраненки тоже записываются в виде скриптов! Они хранятся в папке `Save`. Там же хранятся и скрипты для сохранения и загрузки. Структура этих файлов

— список однотипных команд для создания объектов и присвоения им типовых свойств. Хотите починить не вовремя взорвавшуюся турель?

Сохраняйтесь и идите в папку `Save`. Ищите файл с именем-номером слота сохранения и расширением `.л`. Открывайте его в текстовом редакторе, ищите строку, соответствующую вашей турели, и изменяйте цифру рядом с параметром `setenergy`. Так же просто меняются и другие параметры.

Ночь-чародейка накинула на мир свое звездное покрывало. Попутный ветер дует прямо в лицо. А значит, вам снова пора в путь, навстречу новому приключению. Вашему приключению. Вы пройдете через тернии собственного сюжета, мир вам откроют ваши персонажи, и их разум будет подчиняться вашей воле. ■



▲ Обратите внимание на правую нижнюю часть картинки. Как вы думаете, что это такое гигантское и серое? Да это наша тень! Как она там оказалась? Доэкспериментировался со скриптами...

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГР НА ДОМУ 3

КАКАЯ ТАКАЯ КЕЙТ АРЧЕР? ЗНАЮ ТОЛЬКО КАТЮ ЛУЧНИКОВУ!

СЕРГЕЙ ТЕРЕВНИКОВ spose@igromania.ru

В прошлом номере мы на примере *Medal of Honor* разобрались, как русифицировать игры на базе движка *Quake III*. Сегодня мы поговорим о том, как переводить на великий могучий игры, в основе которых лежит движок *LithTech*. В качестве примера возьмем хит *No One Lives Forever 2* с незабываемой Катей Лучниковой (в молодости — Кейт Арчер) в главной роли.

КОПАЕМ ВГЛУБЬ

Monolith — создатели *LithTech*, — работая над последней версией движка, остались верны традициям, поэтому формат файловых архивов, содержащих все нужные нам файлы, остался прежним: `*.REZ`. Подобные архивы присутствовали еще в *Blood 2: The Chosen*, и тогда же была создана утилита, умеющая работать с `REZ`-архивами. Называется она *LithRez* (забирайте с *нашего компактa*). Установка

программы сводится к простому копированию ее в каталог с игрой. *LithRez* работает только через командную строку, но никаких сложностей при работе с консолью возникнуть не должно.

Набирайте: `Lithrez x ИмяАрхива.rez ИмяАрхива` (без `.rez`). Утилита распакует нужный вам архив в папку с таким же именем в каталоге игры. Чтобы вы не тратили время зря на распаковывание всех архивов, скажу сразу, что самыми важными, с точки зрения локализатора, архивами являются `Game.rez` и `GameDll.rez`. Рассмотрим содержание `Game.rez`. Из всех подкаталогов, которыми забит архив, нас интересуют только:

`Chars\Snd` — содержит озвучку разных действий персонажей (смерть, боль, падение).

`Fx\Debris\Snd` — звуки разбивающихся поверхностей (стекло, дерево, камень).

`Guns\Snd` — звуки оружия. Заменяв озвучку этого архива на свою (можно взять, например, из *Counter-Strike*), вы уже получите свой маленький звуковой мод.

`Interface` — некоторые графические элементы меню (в формате `PCX`) и его озвучка.

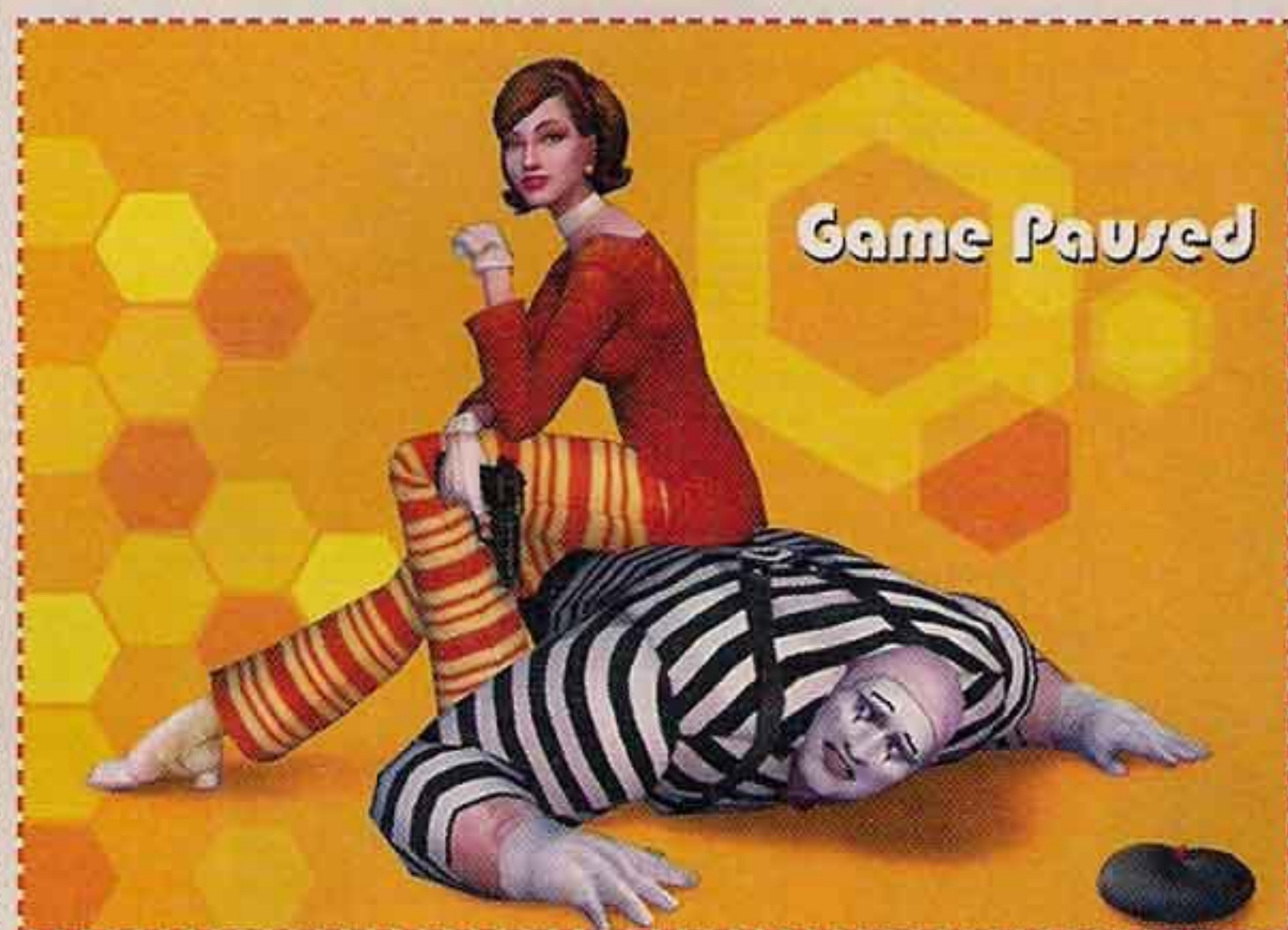
Внимание!!! Не стирайте папки и файлы, с которыми работаете, так как распакованные файлы придется запаковывать обратно.

Запасайтесь микрофоном или ищите в Сети подходящую для вашего мода озвучку и заменяйте оригинальную на новые `wav`-файлы. Беспokoиться о точном соответствии размеров и форматов не стоит, движок понимает практически любой `wav`-файл.

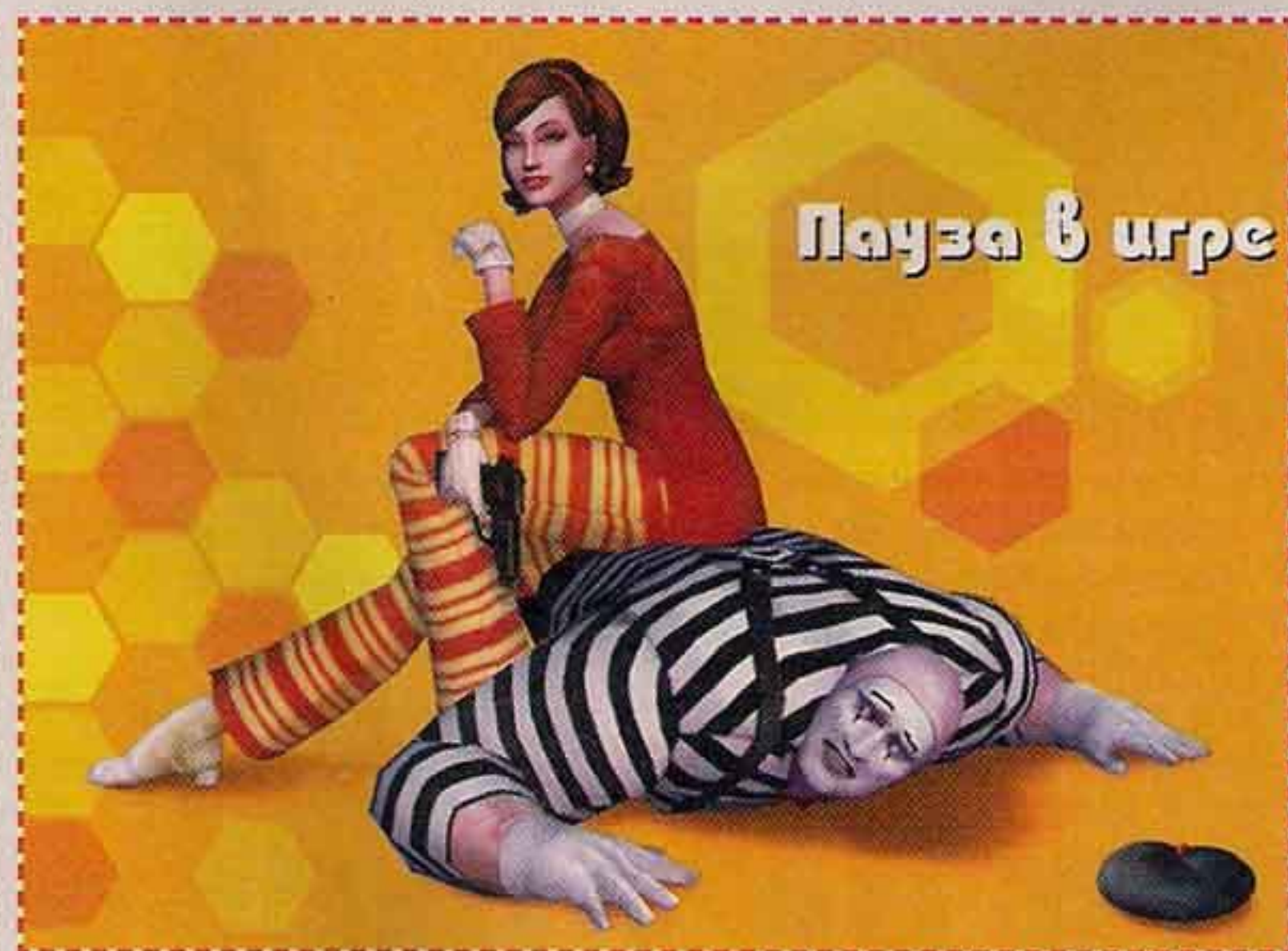
МЕНЮ К СТОЛИКУ!

Перейдем к удалению элементов английского языка из фоновых картинок меню. Для этого в *Photoshop* (или другом графическом ре-

докторе) откроем файл `Pause.pcx`, лежащий в корне папки `Interface`. Вы увидите примерно следующее:



Вооружаемся виртуальной кисточкой и перерисовываем иностранные буквы на наши отечественные. После 15 минут упорного труда вы должны будете получить нечто похожее на:



Если вас не устраивает картинка, появляющаяся при загрузке игры, смело заменяйте картинку `Splash.pcx` в папке `Interface\Menu\Art` на любую другую. Учтите, что размер вашего изображения должен совпадать с размером оригинала: 1024x768 пикселей.

ОПЯТЬ ШРИФТЫ...

Шрифты в `LithTech` не графические, а обычные `TrueType`, используемые `Windows`. Это сильно облегчает задачу локализатора. Правда, ни одна из игр на движке `LithTech` не поддерживает русскую раскладку. Придется это исправить. Зайдите в каталог, где у вас установлен `Windows`, и найдите там папку `Fonts`. Найдите русский шрифт, похожий по начертанию на тот, что используется в игре. Например, шрифт `Courier New` — `cour.ttf` — очень похож на шрифт `Typist` — `Typist.ttf` — из игры. Скопируйте `tff`-файл в отдельный каталог.

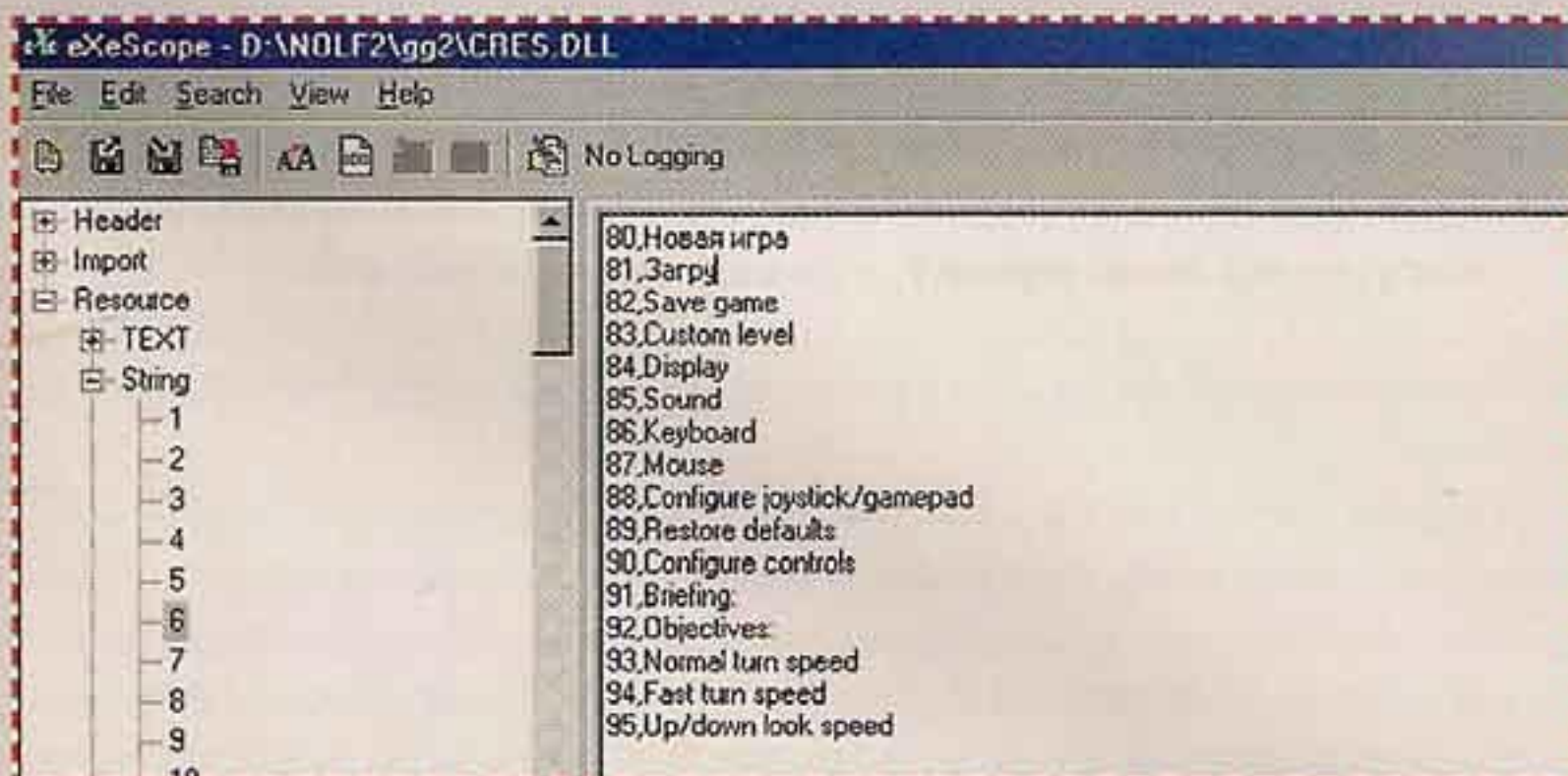
Предупреждение!!! Не выбирайте слишком "тонкие" шрифты, иначе в игре их просто не будет видно.

Переименуйте их в имена сходных "заморских" (например — `cour.ttf` в `typist.ttf`). Но у шрифтов еще есть и внутреннее имя, его тоже необходимо заменить. Для этого возьмите с *нашего компакт-диска* программу `Softy`, запустите ее два раза (скоро поймете, зачем), в одной запущенной копии загрузите оригинальный буржуйский шрифт, во второй — отечественный, тот, на который мы хотим заменить оригинал. В обеих копиях зайдите в `Platform/Names`, появится окно с полями (которые можно редактировать). Необходимо информацию из всех полей отечественного шрифта заменить на аналогичную информацию из полей шрифта иностранного. Сохраните изменения. Проведите эту операцию со всеми 22 шрифтами (11 наших и 11 импортных). Смело заменяйте файлы шрифтов. Для особо ленивых мы выложим на *наш компакт-диск* 11 уже измененных шрифтов. Просто замените ими оригинал.

На этом интересности архива `Game.rez` заканчиваются.

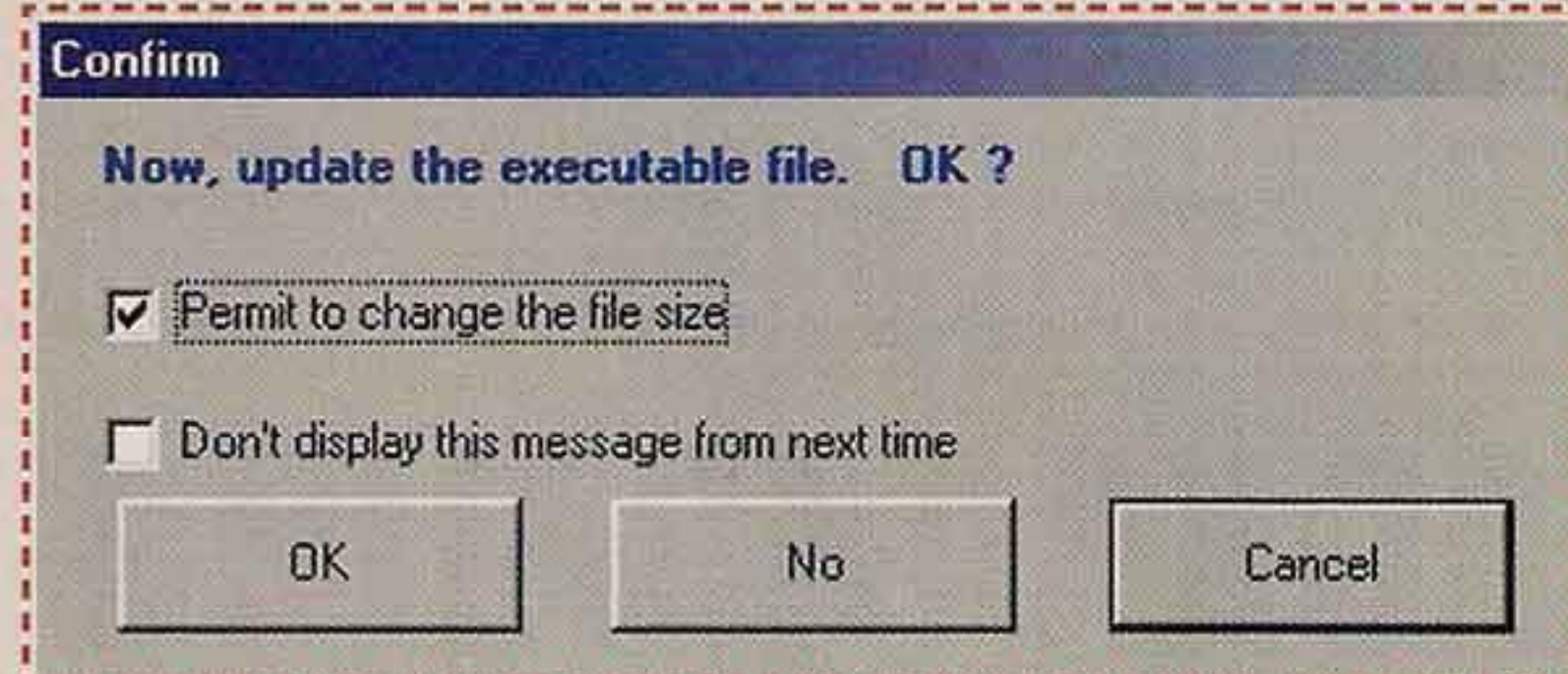
ГДЕ ЖЕ ТЕКСТ?

Вы уже могли задаться этим вопросом, обыскав папку `GameDLL` и просмотрев в ней все файлы. Оказывается, игра (если быть точнее, то движок) хранит тексты в `DLL`-файлах. Берите с *нашего компакт-диска* утилиту `ExeScope`, с ее помощью вы сможете легко отредактировать эти файлы. Запустите программу, нажмите `File/Open`, зайдите в папку `GameDLL` и выберите файл под названием `Cres.dll`. Слева появится столбец из трех строк, кликните мышкой на плюсик рядом со строкой `Resources`. Появятся еще три строки. Кликните мышкой на плюсик рядом с `Strings`. Появится огромное число строк. При нажатии на каждую из них справа появятся другие строчки с текстом. Перед каждой строчкой стоит ее номер и запятая, которые трогать нельзя, а вот все, что стоит после запятой, необходимо заменить. Все внимание на картинку. Видите, в правом окне пункты 80 и 81 прописаны русским шрифтом? Точно так же нужно поступить со всеми пунктами.



Таким образом вы переведете весь текст в меню и таблицу состояния, расположенную внизу экрана, когда вы проходите уровни.

Когда первый этап перевода будет закончен, кликайте мышкой в левом окне на номер следующей строки. Должно появиться окно:



Убедитесь, что галочки стоят как на рисунке, потом смело жмите кнопку `OK`.

Операцию по замене текста необходимо проделывать до тех пор, пока вы в левом окне не переведете строку под номером 2100. Не волнуйтесь, там не 2100 строк, а намного меньше, просто нумерация нестандартная.

Внимание!!! Если у вас недостаточно времени, лучше не садитесь за перевод в надежде закончить его в будущем. Дело в том, что незарегистрированная копия программы `ExeScope` не позволяет изменять один и тот же файл дважды. Регистрация же стоит 20\$.

Заменяв звуки игры на свои собственные и переписав английский текст, запустите `LithRez` и пишите в командной строке: `Lithrez с ИмяАрхива.rez ИмяАрхива` (без `.rez`). Повторите эту процедуру, сначала заменив `ИмяАрхива` на `GameDLL`, а потом на `Game`. Программа запакует файлы обратно в архивы, и, загрузив игру, вы насладитесь плодами своего труда.

Сегодня, на примере `No One Lives Forever 2`, мы научились русифицировать все игры, в основе которых лежит движок `LithTech`. Теперь вы можете перевести на русский язык `No One Lives Forever` (первая часть), `Blood 2: The Chosen`, `Aliens vs. Predator 2`, `Shogo: Mobile Armor Division` и даже `Might & Magic IX`. Игры на `LithTech`, которые выйдут в течение ближайшего года, также можно будет переводить описанным в статье способом.

Не забывайте, что результат русификации нельзя использовать в коммерческих целях. Но вот поиграть самому и показать игру друзьям вам никто не запрещает. ■

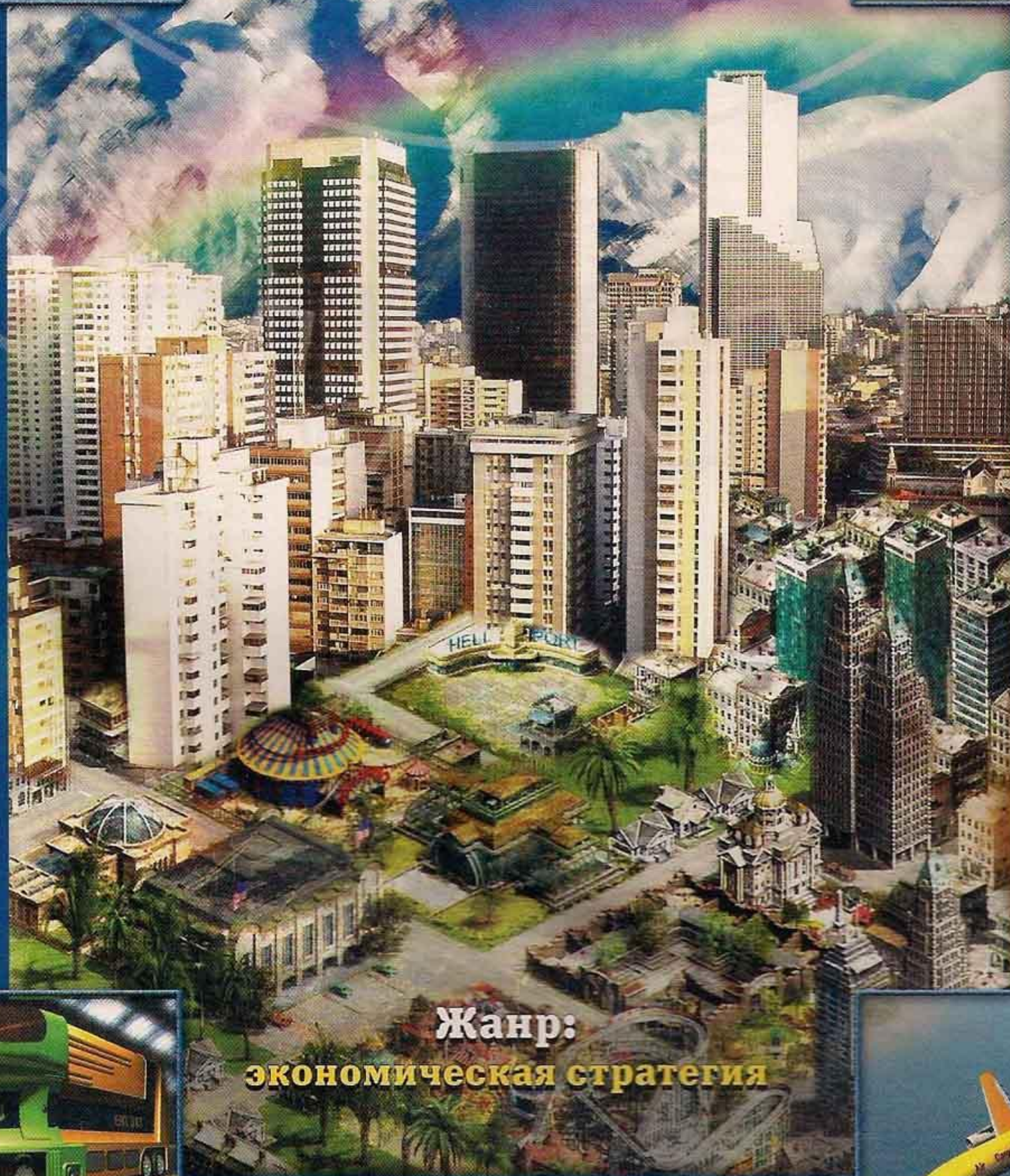
ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ 2 НА РУБЕЖЕ ВЕКОВ

• ADD ON •

Стань миллионером
уже сегодня!



Еще никогда
богатство не
было так близко.
Промышленный
Гигант 2:
"На Рубеже
Веков"
дарит вам
возможность
разбогатеть,
занимаясь
коммерцией
в наши дни,
в период с 1980
по 2020 год.
Стоит ли
пускать такую
возможность?..



- дополнение к лучшему экономическому симулятору года;
- станьте миллионером в наши дни, а для этого у вас есть сорок лет;
- новые роскошные здания для миллионеров;
- футуристический дизайн строений;
- 56 новых индустрий и принципиально новых товаров;
- 20 миссий, связанных интересным сюжетом;
- 30 карт для режима "Свободной игры";
- удобный редактор карт.

Жанр:
экономическая стратегия



©2003 «JoWood Productions» Software AG. 2003 «Руссобит Пабблишинг».

Издатель «Руссобит Пабблишинг»

e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-4451, 212-0181, 212-0161

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

РуссОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

JoWood
Productions

РЕДАКТОР AGE OF MYTHOLOGY РЕАЛЬНЫЕ МИФЫ

Когда миф сталкивается с мифом,
столкновение происходит вполне реальное.
Станислав Ежи Лец

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@IGROMANIA.RU

В Age of Mythology встроен очень простой, но в то же время функциональный редактор. В нем можно создавать уровни практически любой сложности, добавлять на карты скрипты. Нельзя только объединить созданные карты в полноценный сценарий с уникальным сюжетом. Сегодня мы с вами сделаем уровень-остров, расположенный посреди моря. На острове создадим высокие горы и глубокие пропасти, населим остров волшебными существами и украсим уровень парой скриптовых сцен.

Битва армии троллей со сфинксами и минотаврами продолжается...

ЛАНДШАФТ И РЕЛЬЕФ

После запуска редактора зайдите в меню **File/New**. Укажите условный номер игрока на карте (**Numbers of Players**) и тип местности (**Type**) — выбирать нужно только **Blank**, иначе редактор сгенерирует не местность, а полноценный уровень, и вам останется лишь сохранить его на винчестер. Нажимайте на кнопку **Generate**. Перед вами — бесплодная пустыня. Инструменты для редактирования поверхности находятся на панели команд (изображены в виде пиктограмм) и продублированы в меню **Terrain**. С панелью работать значительно проще.

Чтобы узнать, за что отвечает тот или иной инструмент, просто поднесите к нему курсор. Через несколько секунд появится название инструмента, из которого понятно, что он делает.

Прежде чем приступить к изменению ландшафта, научимся изменять размер карты. Делается это через меню **World/Map size**. Для определения размера только что сгенерированной карты используется нестандартная система. Новая карта, независимо от своего реального размера, в **Map size** всегда имеет размеры, равные нулю. Чтобы увеличить карту, вам надо вписать в поле положительное значение, чтобы уменьшить — соответственно, отрицательное.

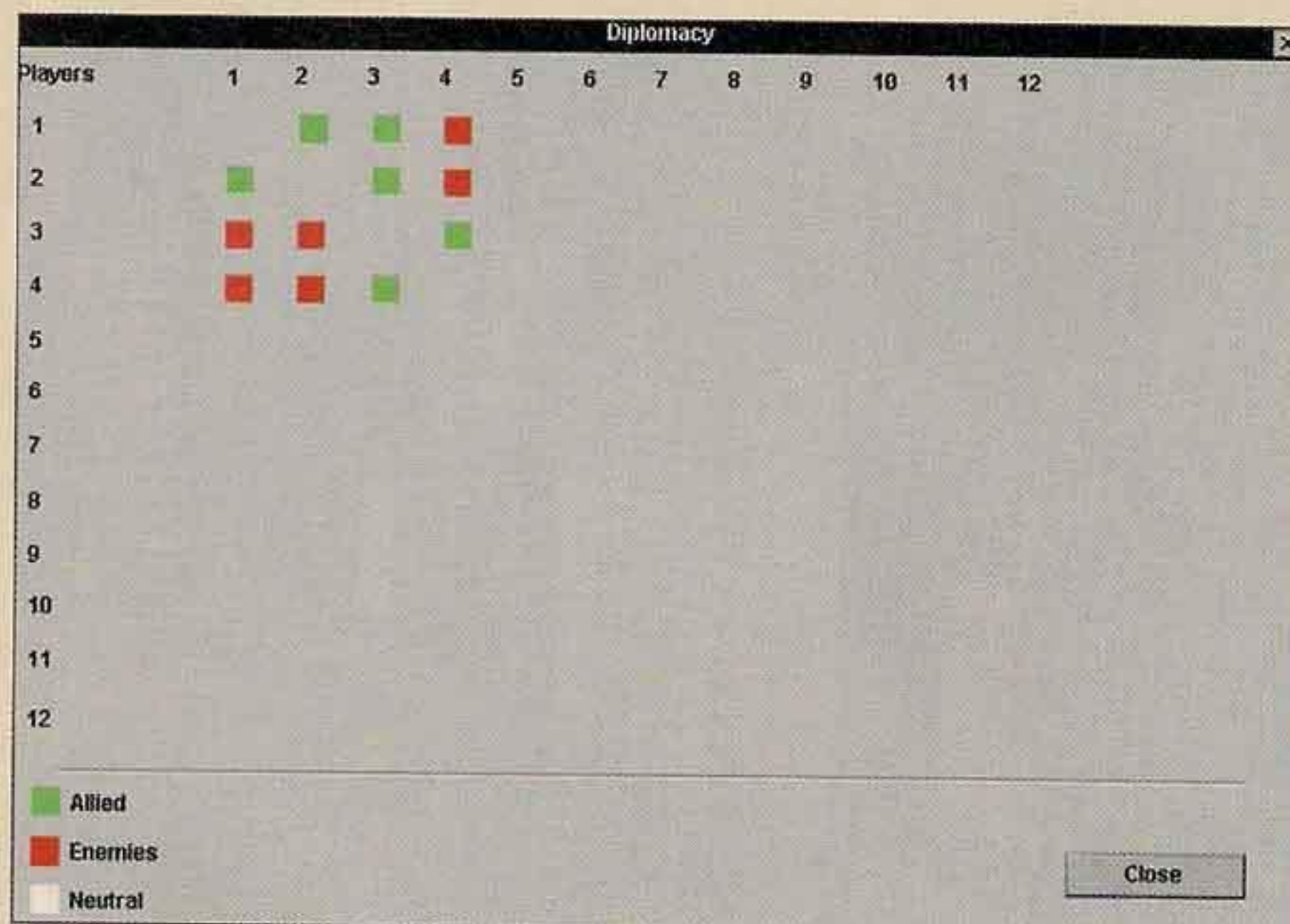


ГДЕ ВЗЯТЬ:	Устанавливается вместе с игрой
ВОЗМОЖНОСТИ:	70% игровых
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:	Средняя
ДОКУМЕНТАЦИЯ:	Устанавливается вместе с игрой

Чтобы разобраться, как редактировать ландшафт, создадим остров посреди океана. Выбираем инструмент **кисть**. Рисовать кистью предложенного размера не всегда удобно, слишком уж мала. Изменить размер и форму кисточки можно в меню **Brush Setting**.

Переходим в **Paint water** и выбираем любую модель океанов или морей из предложенных. Если надо нанести ландшафт на большую территорию, то поставьте галочку в пункте **Paint Area**. Нажмите левую кнопку мыши в основном окне редактора и, удерживая ее, растягивайте модель. Заполните водой почти всю карту, так чтобы остался только один маленький участок суши — остров. Можно поступить иначе. Сначала залить всю карту водой, а потом выбрать модель суши и нарисовать остров.

Остров окружен водой, но без волн она выглядит странно. Надо изменить фактуру водной глади. Выбираем инструмент **Edit Water** и кликаем на поверхность океана левой кнопкой мыши, появится меню, в котором надо выбрать инструмент **Beatify**. Он предназначен не только для создания волн, но и для добавления любых стандартных объектов на стыке воды с землей. Например, у реки или озера по берегам появятся камни и вырастут пальмы.



Ландшафт острова пока выглядит весьма однообразно. Надо немного изменить рельеф. Выбираем **Raise/Lower Terrain** и указываем степень изменения (в условных единицах). Редактор сам выступит в роли ландшафтного дизайнера и изменит поверхность острова. Если вас что-то не устраивает, то можно повторить операцию.

Для изменения уровня земной поверхности нажимаем левую/правую кнопку мыши. Для дополнительных операций с земной твердью воспользуйтесь пунктами **Sample Terrain**, **Sample Elevation**, **Smooth**, **Roughen**. Все они интуитивно понятны в работе (поэкспериментируйте в редакторе), поэтому останавливаться на них не будем.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Во время работы по созданию карты очень удобно пользоваться горячими клавишами. Это избавит вас от необходимости каждый раз лезть в меню, когда нужно вызвать ту или иную функцию.

- C — палитра со скалами
- F — палитра с лесом
- O — палитра с объектами
- T — палитра с поверхностью
- W — водная палитра
- 1-9 — выбор размера кисти
- [— прямоугольная форма кисти
-] — круглая форма кисти
- ALT+ENTER — оконный режим
- CTRL+любая из клавиш F — активизация игрока. Если нажать Ctrl+F2, будут устанавливаться объекты для второго игрока
- CTRL+A — инструмент для выпрямления ландшафта
- CTRL+C — копировать объект
- CTRL+E — инструмент для подъема/понижения ландшафта
- CTRL+I — редактор камеры
- CTRL+L — быстрая загрузка
- CTRL+S — быстрая запись
- CTRL+T — редактор триггеров
- CTRL+V — установить скопированный объект
- CTRL+Y — повтор
- CTRL+Z — отмена

ТРАВКОЙ ЗАСАДИМ ТВЕРДЬ ЗЕМНУЮ

Теперь на рельеф нужно нанести текстуры. Существует два способа. Первый — через инструмент **Paint Land**, который при нанесении текстуры изменяет еще и форму рельефа. Нам такой вариант не подходит, мы ведь уже изменили рельеф. Поэтому воспользуемся инструментом **Paint Terrain**, который рельеф оставит без изменений, просто наложит на поверхность выбранную картинку.

Чтобы воспользоваться текстурой, просто выбираете ее из списка и перетаскиваете в основное окно редактора. Процесс наложения текстур почти ничем не отличается от создания рельефа. Добавим на остров лес (*Forest*) и горы, в которых проходят каньоны (*Canon and Cliff*). Можете оформить остров и в каком-то другом стиле. Например, песком и галькой. Как вам больше нравится.

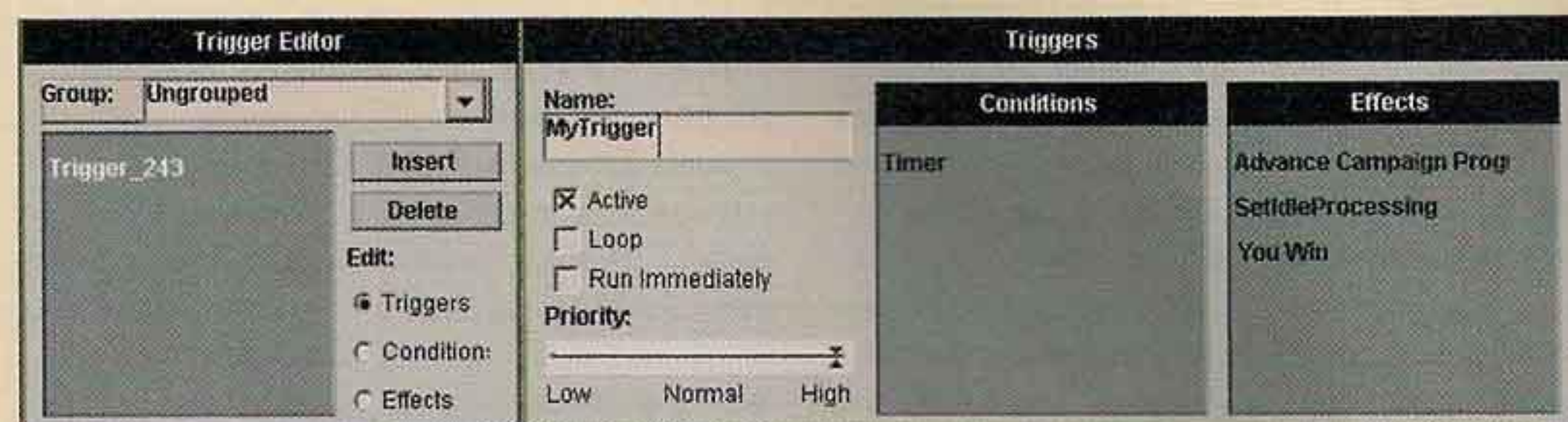
Когда закончите с текстурированием, переходите в меню **World**, где находятся опции, с помощью которых мы завершим работу над картой. В **Lighting** можно выбрать основные типы освещения для всей карты. В **Map Elevation** задается странный параметр "уровня всей карты над уровнем моря", для чего он нужен — не совсем понятно. На геймплей параметр никак не влияет, а если на карте уже есть моря, то как море может быть выше самого себя? В руководстве к редактору этот момент деликатно обошли и объяснений не дали.

Рельеф и ландшафт созданы. Но пока они пусты. Настало время поместить на карту различные объекты. Выбираем инструмент **Place object**. Перед вами табличка с объек-

тами, разделенными на четыре категории: здания, юниты, природа и "украшательства". Кликайте на объект, который хотите установить на карту, и перетаскивайте его в основное окно редактирования. Для вращения объекта используйте колесико мышки. Через **Place object** в обязательном порядке надо создать город и армию главного героя, а также города противников — без этого играть будет невозможно.

ОСНОВА СЮЖЕТА

Карта готова, но пока это только поверхность с расставленными на ней объектами. Чтобы создать играбельный уровень, одной карты мало. Зададим характеристики геймплея. Зайдем в **Player Data** — здесь рас-



полагаются основные стартовые характеристики уровня. Определите главное божество; имя героя; его цвет; количество ресурсов, доступных с самого начала игры. Выберите один из предложенных типов искусственного интеллекта (AI), чем выше числовое значение, тем более умными будут ваши противники.

Зайдите в меню **Scenario Data** и выберите количество игроков, которые могут играть на карте, и максимальное допустимое население уровня.



▲ Троль, сфинкс, минотавр... редко увидишь такую компанию под одним цветом.

Теперь нужно создать основное задание для уровня и написать брифинг, в котором суть задания объясняется игроку. Переходим в **Objectives**, нажимаем кнопку **Insert** и в появившемся окне пишем сообщение, которое и покажут игроку при старте уровня. В поле **Hint** прописываем текст подсказки, на случай если вдруг игрок забудет цель основного задания.

Осталось лишь определить отношения героя к другим участникам противостояния. Для каждого игрока надо выбрать один из цветов опции **Diplomacy**. Зеленый цвет означает мир, белый — нейтралитет, красный — война.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ДЕБРИ

В редакторе можно создавать свои собственные скрипты, но чтобы правильно их писать, нужно разобраться в принципах их работы. Любой скрипт делится на две части. Условия (**Conditions**) задают параметры, которые в дальнейшем подвергаются проверке. Условия могут быть самыми различными: таймер, численность населения, расстояние до точки... Реакции (**Effects**) — это действия, происходящие при выполнении условий.

Условий и действий в одном скрипте может быть несколько. Процесс создания прост, и представляет собой выбор типовых реакций и условий, созданных разработчиками. Заходите в **Triggers\Trigger**. Снизу появится окно:

Наверху в поле **Group** указана группа, к которой принадлежит созданный скрипт. По умолчанию это **Ungrouped**. Во избежание путаницы лучше не сваливать скрипты в одну кучу, а группировать. Создадим новую группу. Заходим в **Triggers\Group Editor**, нажимаем **Insert** и вводим название. Если у вас уже есть написанные скрипты, то их можно перемещать между группами. Для этого ставим маркер в пункте **Triggers**. В поле **Group** выбираем группу, из которой будем перемещать скрипты, и нажимаем на значок "<", затем выбираем группу, в которую будут помещен скрипт, и нажимаем на значок "—".

Чуть ниже поля **Group** находятся созданные скрипты для выбранной группы. Пока поле пустое. Создадим новый скрипт — нажимаем на кнопку **Insert**. Меняем имя скрипта (**Name**) и приоритет при выполнении (**Priority**), который определяет, какой скрипт будет выполняться раньше.

Переходим к выбору условий. Ставим маркер на **Conditions**. В поле **Type**, выбрав условие, заполняем поля (у каждого условия они разные) и

нажимаем на кнопку **Insert**. Чтобы добавить еще одно условие, повторяем те же действия. Для выбора реакций устанавливаем маркер в **Effects** и задаем те же условия, что и для скриптов.

Для примера сделаем простенький скрипт, запускающий в начале игры видеосценку. Заходим в **Camera Editor**. Установите камеру в месте, откуда камера начнет движение, и нажмите **Insert**. Мы создали нулевой (начальный) **waypoint**, его значения должны быть равны нулю. Теперь передвигаем камеру на новую позицию и нажимаем **Add**. И так далее.

Камера необязательно должна двигаться прямо. Можно делать перепады высот и углов наклона, резкие развороты. При создании сложных траекторий задавайте больше waypoint для плавного движения. В поле **Duration** укажите общее время (измеряется в секундах) показа сценки. Чем меньше значение, тем выше скорость движения камеры от самой первой точки до последней. Скорость перемещения камеры между двумя ближайшими точками определяется значением поля **Time**. Помните, что суммарное время на всех участках должно быть равно общему в **Duration**.

Сценка готова, надо встроить ее в игру. Создаем скрипт и в качестве условий выбираем **Always**. Это значит, что сразу после начала игры скрипт запустится. В **Effects** выбираем **Cinematic Mode**, устанавливаем переключатель на **On** и нажимаем **Insert**. Это передает управление скрипту и активирует "режим кино". Чтобы запустить скриптовую сцену, добавьте реакцию **Camera Track**. Укажите в поле **Track** созданную сцену. Проверьте скрипт в игре. Все работает, но после выполнения скрипт сам не отключается. Создайте новый скрипт и в условиях выберите **Timer**, поставьте время чуть больше продолжительности сценки. В **Effects** выбираем **Cinematic Mode** и устанавливаем переключатель на **Off**. Теперь все должно работать правильно.

Действие редко можно создать при помощи одного скрипта. Рассмотрим более сложный пример — армия на марше попадает в засаду в ущелье. Разобьем действие на три группы скриптов.

1. Создание скриптовой сцены. В ней мы должны создать движение камеры по ущелью. Как это сделать, описано выше. Самое трудное — согласовать скорость движения камеры со скоростью движения отряда. В реакциях добавьте одну новую — **Play dialog**. В **Subtitle** впишите: "Go my brave warrior. These cowardly dogs must die". Теперь при проигрывании скриптовой сцены в субтитрах появится эта фраза.

2. Продвижение отряда игрока по ущелью. В скрипте нам понадобится оперировать с группой юнитов как с единым целым. Устанавливаем юнитов на карту и заходим в **Triggers\Army Editor**. Выделяем юнитов, вписываем название отряда (**Name**), принадлежность к игроку (**Player**) и нажимаем **Create Army**. Создайте новый скрипт. В **Effects** выбираем **Army Move**. Выбираем созданный отряд и место, куда он должен переместиться. Маршрут должен быть простым, так как точек может быть только две — начало движения (место, где находится отряд) и место назначения. Проверьте, чтобы путь отряда совпадал с маршрутом движения камеры.

3. Создание засады. В **Army Editor** соз-

дайте вражеский отряд с названием **Enemy**. Допустим, вам нужно устроить нападение одновременно с разных сторон. Для этого необязательно каждый раз создавать новый отряд. Выделите уже существующий и нажмите **Ghost Army**. Созданный нами отряд не существует на карте физически. Он находится в памяти игры и должен быть установлен на карту при помощи скрипта. Но помните, что отряд появляется из ниоткуда, поэтому точку появления нужно поставить за пределами видимости.

Создавайте новый скрипт. В качестве условий выберите **Army Distance to Point**. Это условие проверяет расстояние до точки. Установите ее недалеко от места, где будет проходить отряд игрока. Выберите оператор "<" и расстояние, равное 20 (в условных единицах). В поле **Army** выберите отряд игрока. В **Effects** выберите **Army Move**, в **Army** — определите **Enemy**. Нажмите на **Set Area** и кликните на место, где будет стоять отряд игрока. Поставьте галочку в **Move Attack**, теперь отряд врага будет атаковать и при движении.



Для тестирования новой карты в редакторе заходим в меню **Playtest scenario**. Выберите игрока, за которого будете играть, уровень сложности и нажмите **OK**. Через несколько секунд вы окажетесь в игре. ■

ГЕРОИЧЕСКИЙ КВЕСТОСТРОЙ

DASH DASH@IGROMANIA.RU

ДМИТРИЙ ЛУГОВОЙ AVENGERBIS@MAIL.RU

Потенциал, заложенный в редактор четвертых "Героев", столь велик, что можно реализовывать идеи, о которых сами разработчики не подозревали. Сегодня мы научимся нестандартно использовать квесты, создавать на их основе разветвленный сюжет. Спешим вас предупредить, что материал не простой, полностью разобраться в нем вы сможете, только повторив все описанные действия непосредственно в редакторе. Зато, поняв основной принцип, вы сможете создавать сценарии, которые не являются простым набором квестов. Одно задание будет связано с другим, очередной квест будет логично дополнять предыдущий.

ИЗ ГОРСТИ ЗЕРЕН — ПОЛЕ

Эврисфей посылал Геракла на подвиги из своего дворца. Геракл выполнял одно задание (квест), возвращался к царю, говорил, что работа сделана, и Эврисфей давал Гераклу новое задание. Подобную преемственность можно создать и в "Героях", но... Не через **Quest Hut**'ы, которые имеют серьезный недостаток: они в буквальном смысле одноразовые. Если вы выполнили требуемый квест, **Quest Hut** перестает работать.

Чтобы обойти подобную "одноразовость", мы будем пользоваться **Placed Events**. **Quest**

Huts нам тоже пригодятся, но только для создания дополнительных квестов. Использование **Placed Events** не лишено недостатков, основной из которых — отсутствие записи квестов в журнал. Поэтому всю схему заданий придется построить так, чтобы игрок, получая квест, в дальнейшем не мог забыть, что же ему нужно сделать. Ведь и Геракл не забывал, какой очередной подвиг его ждет...

Основную роль при создании каждого квеста будут играть **Placed Events**.

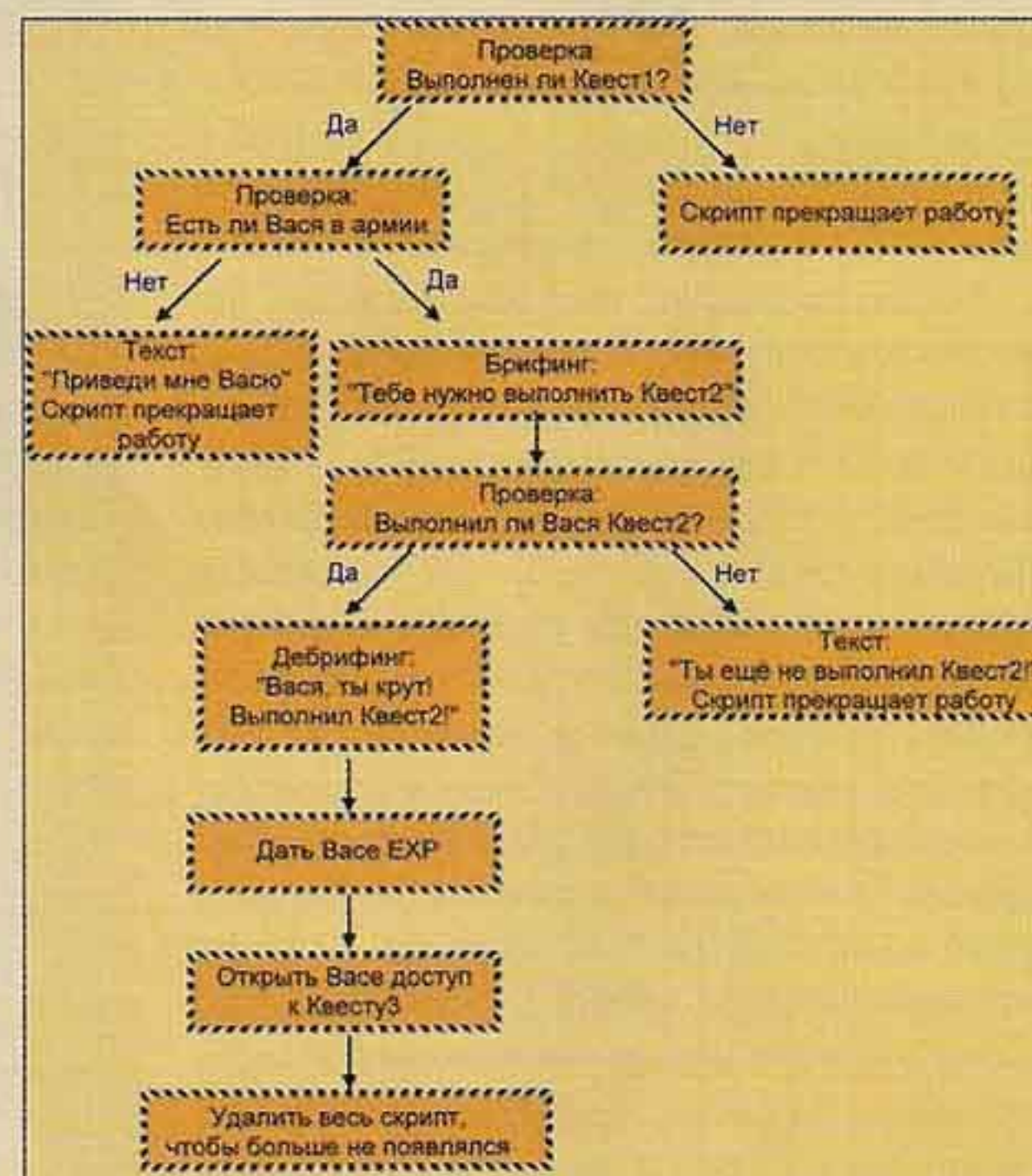
БЛОК-СХЕМА — ОСНОВА ОСНОВ

Прежде чем создавать любой скрипт, необходимо построить его блок-схему. Те, кто хоть немного знаком с программированием, поняли, о чем идет речь. Для тех же, кто не штудирует регулярно материалы рубрики "Самопал", поясним на примере.

Допустим, что квесты может выполнять только определенный герой в вашей армии. Создадим его и назовем Геракл. Гераклу надо выполнить по очереди несколько квестов. Представим, что **Квест1** он уже выполнил. Можно выполнять **Квест2**. Как только

это будет сделано, основное задание будет считаться выполненным, Гераклу дадут **EXP** (очки опыта) и разрешат выполнять **Квест3**. И пока Геракл его не выполнит, ему будут говорить: "Ты не выполнил задание".

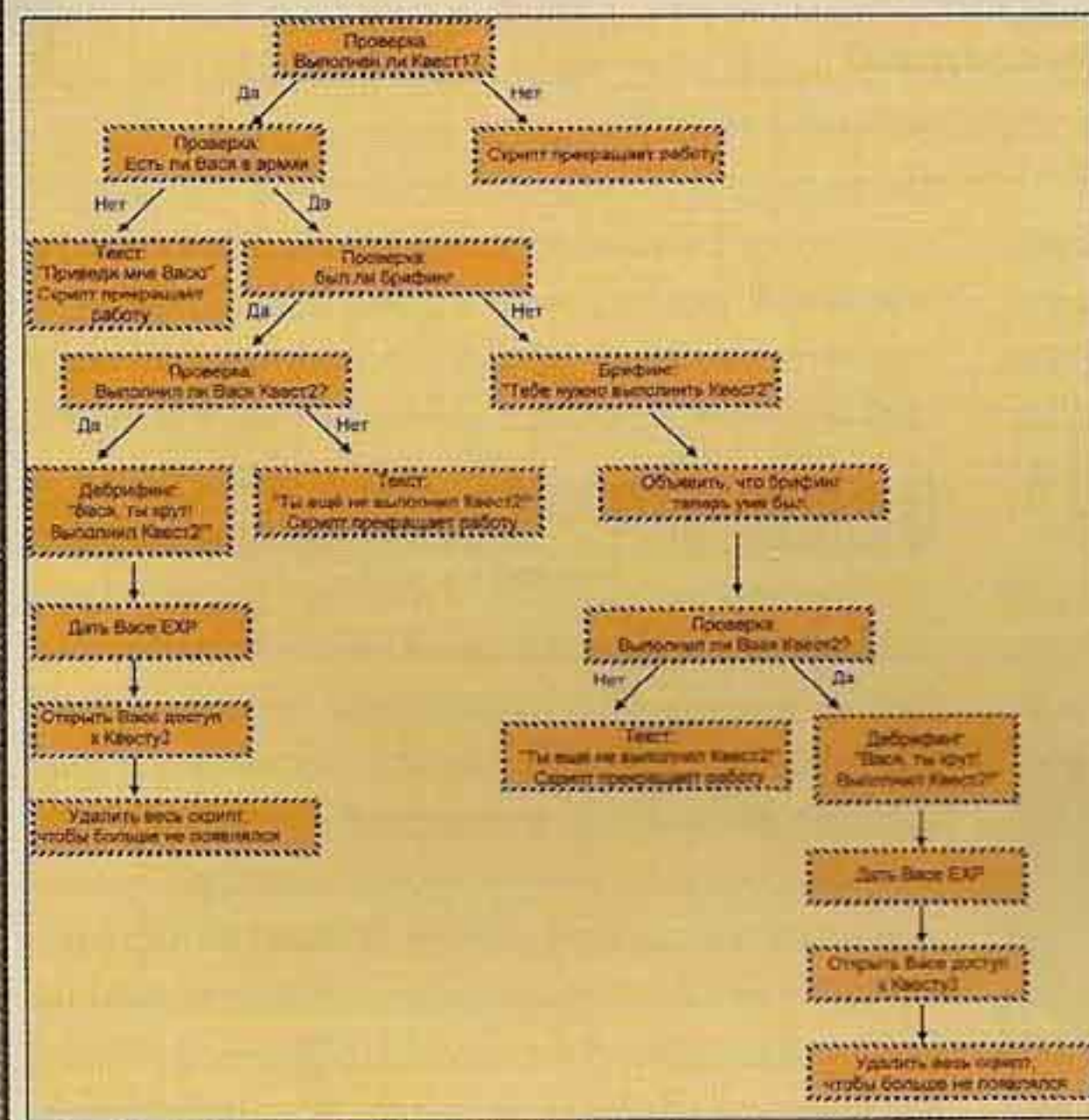
Согласно стандартному принципу построения блок-схем, скрипт должен выглядеть так:



Но в этой схеме есть один недостаток. В начале все правильно, но как только мы активируем Placed Event снова, нам сначала покажут брифинг и лишь потом произойдет проверка его выполнения. То есть Геракл мог и не выполнить квеста, а брифинг с поздравлением ему уже покажут. Хорошо если брифинг небольшой, а если это целая история? Игрок будет удивлен.

Чтобы избежать казуса, нужно добавить еще одно условие перед брифингом, которое разделит скрипт на две части. Выглядеть условие должно так:

- Если брифинга не было — запустить брифинг, отметить, что его показ состоялся, и продолжить выполнение.
- Если брифинг был — произвести проверку на выполнение.



▲ Так выглядит правильная схема.

Рассмотрим, как наша блок-схема может быть реализована в конечном скрипте, в редакторе.

1. Первая переменная, определяющая, выполнен ли *Квест1*. Назовем ее **Quest1_Completed**. Так как Геракл выполнил *Квест1*, переменная имеет статус **True**.
2. Переменную, отвечающую за брифинг, назовем **Q2_Briefed**.
3. Последняя переменная, которая завершит выполнение квеста, будет называться **Quest2_Completed**.

Правильную блок-схему мы построили и даже разобрались, как она в общих чертах должна быть реализована в редакторе. Теперь нужно перевести условные значки блок-схемы в реальные квесты в игре.

КВЕСТОВАЯ ЧЕХАРДА

Ставим на карту дом (Quest Hut), в котором Гераклу будут выдавать квест. Перед входом помещаем **Placed Event**, который сработает, когда герой войдет в дом. Скрипт, прописанный в **Placed Event**, очень похож на тот, что используется в соответствующем **Quest Hut**, но его можно будет использовать снова и снова.

В дом можно войти с разных сторон, поэтому не забудьте закрыть все входы, кроме главного, где установлен **Event**. Назовите **Event**, например, **Quests**. Зайдите в **Map Properties** и создайте **Placed Event** под тем же именем **Quests**. Пе-

рейдите в подраздел **Script**, где нужно создать **Conditional Action**. Далее необходимо выполнить следующую последовательность действий:

1. Проверяем, имеет ли переменная **Quest1_Completed** статус **True**. В поле **If** выбираем **Variable**, далее из списка берем **Quest1_Completed**. По умолчанию переменная имеет значение **True**. Поле **Else** оставляем пустым.
2. Делаем проверку. В поле **Then** выбираем **Conditional Action**. В поле **If** находим **Has certain Hero**, после чего выбираем героя с именем Геракл. В поле **Else** нужно ввести текст: "Только Геракл может выполнить этот квест" или другой текст с похожим смыслом.
3. Проведем проверку брифинга. Выставляем **Conditional Action**. Герой получает квест в первый раз, поэтому ему надо пояснить, что, где и как он должен сделать. Выбираем **If NOT Q2_Briefed**. В разделе **Then** создаем **Sequence**. Присваиваем переменной **Q2_Briefed** статус **True** и вводим текст самого брифинга, например: "Геракл, ты должен убить Немейского Льва". Не забудьте создать соответствующего врага — в нашем случае Льва — в редакторе.

4. В **Sequence** идет проверка на выполнение квеста. Создаем **Conditional Action** и выбираем **If/Certain Hero is Dead**. Для условия "Немейский Лев умер" в поле **Then** создаем **Sequence**, где от всей души поздравим Геракла с пройденным квестом. Дадим Гераклу **EXP**, объявим переменную **Quest2_Completed** и сделаем **Remove Script**.

Если же Лев жив, сообщаем игроку, что он не убил Льва, после чего:

5. Возвращаемся к пункту 3. Раздел **Else** будет пуст. Подразумевается, что игрок проинструктирован и переменная **Q2_Briefed** имеет статус **True**. Проводим проверку квеста на выполнение так же, как описано в пункте 4.

Если вы будете создавать сюжет вашего уровня по описанному выше образцу, то получите дерево из квестов, количество ветвей которого будет равно 2^n в степени n , где n — число последовательных квестов. Работать по такому принципу довольно долго. Можно упростить задачу, создавая не отдельные маленькие квесты, а один большой квест с несколькими заданиями. Каждый последующий квест будет автоматически запускаться после срабатывания предыдущего (когда **Questn_Completed** примет значение **True**).

Вы спросите, как в таком случае объединить все локации, где будут выдаваться квесты, в одну. Мы ведь решили, что Эврисфей дает Гераклу задание только в своем дворце. Проблема решается просто: мы ведь можем накладывать **Placed Events** на карте один на другой! Это значительно проще, чем строить огромное ветвистое квестовое дерево, повторяя процедуру создания многого раз. Главное без ошибок создать первый квест. Ведь если в нем будет ошибка, то она повторится во всех "размноженных" квестах. Файл с примером правильного построения квестового дерева вы можете взять с **нашего компакта**.

В ПЛЕНУ БАГОВ

Мы создали разветвленную систему квестов. К сожалению, редактор четвертых "Геро-

ев" содержит в себе большое количество багов, некоторые из них не позволяют без проблем нашей схемой воспользоваться. Но почти все баги можно обойти.

Самый коварный огрех редактора — неработающая команда **Remove Script** в **Continuous Event** определенного героя в армии. Все команды скриптов благополучно функционируют, если их создать в разделе **Events ЦЕЛОЙ** армии. Если же перейти на определенного героя в этой армии и там создавать **Continuous Events**, то ничего не получится. Поэтому оперировать нужно именно целыми армиями.

Еще один баг — некорректное функционирование раздела **Branches** в команде **Combat**. Независимо, выиграл или проиграл герой эту битву, но после нее сработает либо раздел **Victorious**, либо **Defeated**, причем в случайном (**Random**) порядке. Данный баг иногда себя не проявляет, и все работает нормально. Если же проблема возникла, то ее можно обойти. **Combat** помещается в **Sequence**, чтобы мы могли добавить еще пару команд. Раздел **Branches** оставляете пустым. Сразу после команды **Combat** надо создать новую переменную, например **LookforDeath** со статусом **True**. Данная переменная будет запускать проверку на смерть героя и (или) его армии.

Заходите в раздел **Continuous Events** той армии, где находится ваш герой. Создаете новый скрипт, а в нем **Conditional Action**. Условием его активации будет наша переменная **LookforDeath**. Прикидываете все возможные последствия боя и прописываете их. Еще придется "поколдовать" с командами **IfHerolsDead (NOT Dead)** и **Total number of creatures in army**. Не забудьте отключить переменную проверки **LookforDeath**, поменяв ее статус на **False**, иначе компьютер каждую секунду будет постоянно проверять вашего героя, не скончался ли он.

При обращении к разделу **Continuous Events** вы можете натолкнуться еще на один баг. Так как вы применили **Continuous Event** ко всей армии, а не к определенному герою, то при перетаскивании героя в другую армию проверка перестает работать. Так что заранее предупредите игрока, например в брифинге, что передавать армию другому игроку не следует. Можно даже это как-то обосновать с точки зрения сюжета. И обязательно отключите караван в городе. Ведь когда герой путешествует в караване, то в городе, куда этот караван направляется, создается армия-клон той, что была у игрока в городе, откуда вышел караван. А исходная армия просто исчезает со всеми скриптами. Игроку также следует в ненавязчивой форме сообщить, что при смерти героя необходимо, чтобы кто-то из его армии обязательно выжил. Иначе герой не сможет воскреснуть, ведь перетаскивать армию погибшего героя нельзя.

Один из ближайших патчей к "Героям" должен исправить описанные выше ошибки, и вам не придется делать так много лишней работы по их обходу.

Свои работы с оригинальной системой квестов присылайте на gamezone@igromania.ru с пометкой "Работа читателя Мании". Лучшие уровни займут достойное место на нашем компакте. ■

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ УРОВНЕЙ НЕРЕАЛЬНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ 2003

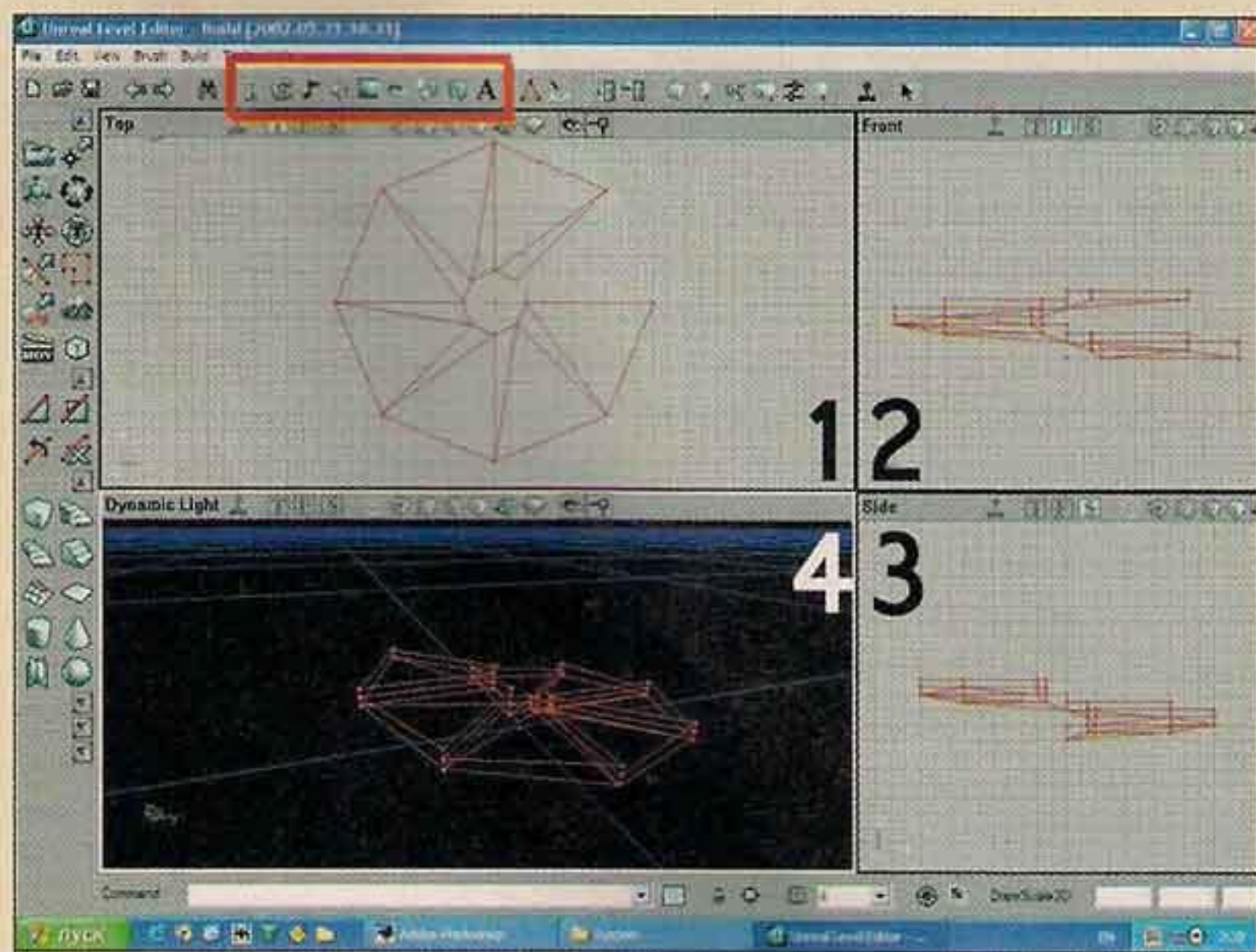
АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

С этого номера мы начинаем публикацию цикла статей по созданию карт для Unreal Tournament 2003. Вернее даже не совсем цикла, а самодостаточных материалов (под общим заглавием), в которых и опытный левел-дизайнер найдет для себя что-то полезное. Проще всего будет тем, кто знаком с редактором первого UT. Редактор для UT2003 очень на него похож, но отличия есть, и некоторые из них весьма существенны.

Если же вы начинающий и еще ни разу не создавали карты для UT, то мы проведем вас от самых основ создания простеньких комнатячков к вершине "нереального" картостроения. Вы узнаете о редакторе все, что нужно знать для создания уровней-шедевров. Качество же этих самых "шедевров" будет зависеть от вашего дизайнерского таланта и фантазии.

НАЧИНАЮЩЕМУ КАРТОСТРОИТЕЛЮ

Как и во всех других редакторах, большую часть окна Unreal Editor'a занимают окна обзора, обозначенные цифрами 1-4.



▲ Интерфейс блестит и сверкает матово-серыми окошками.

Проекции окон по порядку: Top (сверху), Front (спереди), Side (сбоку), Perspective (в 3D). В окнах обзора вы можете выбрать любую другую проекцию — это делается с помощью кнопок близ верхнего края каждого окна.

Слева от окон обзора находятся панели с кнопками, использующимися для следующих функций (сверху вниз). Первая, самая верхняя, — переключает режимы редактирования: масштабирование объектов, перемещение полигонов и вершин, перемещение и поворот текстур.

РЕДАКТОР:	Unreal Editor
ГДЕ ВЗЯТЬ:	Устанавливается вместе с игрой
ВОЗМОЖНОСТИ:	100% игровых
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:	Выше средней
ДОКУМЕНТАЦИЯ:	На третьем диске с игрой

Вторая, чуть ниже, используется для "разрезания" создаваемых шаблонов. Третий и четвертый наборы кнопок используются, соответственно, для создания шаблонов и вырезания по этим шаблонам архитектурных элементов уровня. Оставшиеся две панели не так важны.

В верхней части окна редактора, помимо основных меню, расположилась группа очень важных кнопок (на скрине обведены красной рамкой), вызывающих всевозможные вспомогательные меню. Среди них браузер текстур, звуков, объектов... Все эти меню в виде закладок объединены в одном окне, которое вы могли наблюдать при запуске редактора. Их подробное изучение оставим на потом, а сейчас рассмотрим способы навигации в окнах обзора.

Чтобы перемещать камеру в окнах Top, Front и Side, достаточно зажать одну из кнопок мыши и провести мышью в произвольном направлении. Изменять масштаб можно либо с помощью колеса прокрутки, либо зажав обе кнопки мыши и двигая мышью вверх-вниз. С окном Perspective все немного интереснее. Двигая мышью при зажатой левой кнопке, вы можете перемещать камеру вперед-назад и изменять ее направление в горизонтальной плоскости. Зажав правую кнопку мыши, можно помимо направления изменять и угол наклона камеры. Нажав обе кнопки мыши, можно "стрейфить" камеру, а также изменять ее высоту. Если вы зажмете одновременно Alt и правую кнопку мыши, можно будет регулировать крен камеры.

Используя Alt и левую кнопку, вы сможете перетаскивать маркер (красный такой квадратик), который задает начальную позицию создаваемых объектов. Этот же самый мар-

кер является центром вращения всех объектов и текстур (об этом далее). На будущее — следите, чтобы во время таких операций маркер находился неподалеку.

НАЧИНАЮЩЕМУ АРХИТЕКТОРУ

Уровни в UT2003 строятся с помощью шаблонов (хотя последние было бы правильнее называть "брашами", но слово "браш" обозначает объекты несколько иного типа). Создав шаблон, вы сперва придаете ему нужную форму, а затем "по нему" как бы вырезаете часть уровня (те самые браши) в пространстве. Также с помощью шаблонов можно создавать пространства с особыми свойствами (volume). Например, лава, вода или "твердое" пространство, которое блокирует движение игрока сквозь него. Сами шаблоны элементами уровня не являются. Заметьте, что если все созданные по шаблонам volume-объекты свободно перемещаются и удаляются с уровня (клавиша Delete), то элементы архитектуры уровня никаким воздействием, кроме Undo, не поддаются. Поэтому хорошенько подумайте, прежде чем создавать очередную колонну — вдруг из-за нее придется переделывать весь уровень заново.

Прежде чем начать создавать уровень, неплохо было бы сперва научиться правильно манипулировать объектами (теми же шаблонами) — вращать, перемещать, изменять форму. Создайте шаблон кубической формы, нажав на кнопку Cube (название отображается при наведении курсора на кнопку), располагающуюся на панели шаблонов. Появившийся каркас выделите щелчком мыши. В окнах 2D-обзора все объекты перемещаются с помощью комбинации Ctrl+LMB, вращаются комбинацией Ctrl+RMB (LMB и RMB — левая и правая кнопки мыши соответственно). В окне Perspective позиционирование объектов осуществляется несколько сложнее. Движение объекта по оси X — комбинацией Ctrl+LMB; движение по оси Y — Ctrl+RMB; движение по оси Z (изменение высоты) — Ctrl+LMB+RMB. Для вращения объекта используются те же комбинации клавиш, но сперва нужно включить кнопку Actor Rotate на панели режимов редактирования. Если вместо Ctrl использовать Shift, то камера обзора бу-

дет двигаться вслед за перемещаемым (вращаемым) объектом.

Разобравшись с перемещениями объектов, давайте изучим, как изменять их форму — это касается в основном шаблонов. Форма шаблонов изменяется посредством перетаскивания их vertex'ов (вершин). Поскольку куб с его жалкими восемью вертексами изменяет свою форму весьма коряво, лучше создать шаблон более сложной формы. Создайте, например, шаблон **BSP Based Terrain**. Для этого, щелкнув по одноименному значку на панели шаблонов **правой кнопкой мыши**, задайте желаемые ширину, длину и высоту (**Breadth, Width и Height**), а также количество сегментов (**WidthSegments, DepthSegments**), на которое будет разбита нижняя грань шаблона. Затем выберите режим редактирования **Vertex Editing**. Чтобы можно было перетаскивать вертексы, нужно сперва выделить щелчком сам изменяемый объект. Если этого не сделать, ни одна вершина с места не сдвинется, хотя будет обозначена как выделенная. Сами вертексы, так же, как и все остальное, выделяются щелчком. Если при выделении на одной линии с выделяемой точкой окажется еще несколько вертексов, выделенными окажутся все. Способ перемещения одинаков во всех окнах — **Ctrl+LMB** (с помощью этой же комбинации можно выделить несколько вертексов, поочередно щелкая по ним). Крайне не рекомендую пытаться перемещать вертексы в окне **Perspective** — выделенные вершины будут двигаться очень своеобразно и вовсе не туда, куда вам нужно (однако для выделения вершин этим окном пользоваться гораздо удобнее). Освоив редактирование вершин, придайте созданному шаблону какую-нибудь замысловатую форму на свой вкус.

Теперь можно приступить к созданию уровня. Чтобы сильно не утруждаться, можно использовать в качестве шаблона тот, на котором вы оттачивали навыки вертексного редактирования. Проследите, чтобы шаблон был выделенным, а затем нажмите кнопку **Subtract** (находится под панелью шаблонов). Таким образом вы создадите комнату — браш, вывернутый наизнанку. Если вы захотите создать какие-либо архитектурные детали внутри комнаты, используйте кнопку **Add**. Когда закончите строить уровень, обратите внимание на покрывающие его текстуры — все как-то однообразно и уныло. Не мешало бы раскрасить уровень.

НАЧИНАЮЩЕМУ МАЛЯРУ

Научимся наносить на свежесозданный уровень текстуры. Сначала отодвиньте куда-нибудь подальше шаблон, чтобы не мешал. Затем выделите полигон (или полигоны), который хотите "перекрасить" (как обычно — щелчок мыши, либо **Ctrl+LMB**, если надо выделить несколько полигонов). Затем откройте браузер текстур (меню **View>Show Texture Browser** или кнопка с изображением пейзажа на верхней панели инструментов).

В открывшемся окне присутствуют два списка. В верхнем вы можете выбрать архив с текстурами (текстуры от уровней, текстуры спецэффектов), в нижнем — группу текстур (пол, стены, ландшафты...). Правда, по умолчанию в списке архивов текстур ничего пригодного для текстурирования уровня нет. Чтобы выбрать дополнительный "комплект", щелкните по кнопке **Open Package**.

Чтобы присвоить какую-либо текстуру выделенному полигону, достаточно лишь дважды щелкнуть по ней. Затем переключитесь в режим **Texture Pan** (как всегда — одноименная кнопка на панели режимов). В этом режиме вы можете масштабировать и перемещать текстуры на выделенных полигонах. Перемещение осуществляется с помощью комбинаций **Ctrl+LMB** (вверх-вниз) и **Ctrl+RMB** (влево-вправо), а масштабирование — **Ctrl+LMB+RMB** и движением мыши вверх-вниз.

Также текстуру можно поворачивать, переключившись в режим **Texture Rotate**. Ничего сложного в этом нет, поэтому предлагаю вам освоить данный режим самостоятельно. Единственное — не забудьте про **маркер**, упомянутый в конце главы об интерфейсе.

Затекстурируйте уровень, как сочтете нужным. Сейчас осталось добавить лишь несколько объектов, чтобы опробовать уровень в игре.



▲ Будущий уровень.

НАЧИНАЮЩЕМУ ИГРОКУ

Необходимых объектов всего два — источник света (иначе придется играть в кромешной тьме) и стартовая позиция для игрока. Чтобы добавить их на уровень, надо щелкнуть **правой кнопкой мыши** по любому полигону на уровне и из контекстного меню выбрать пункты **Add Player Start Here** и **Add Light Here**. Для добавления других объектов откройте браузер классов (меню **View>Show Actor Class Browser**). Отыщите в списке нужный объект и выделите его, а затем так же щелкните по любому полигону и в меню выберите пункт **Add [Object] Here**. Можно, например, добавить на карту оружие.

При установке стартовой позиции имейте в виду, что рост игрока составляет около **64** единиц измерения редактора. Поэтому следите, чтобы игрок при появлении на уровне не оказывался зажат меж стен.

Если вас не устраивает добавленный источник освещения (светит тускло, скажем), выделите его, щелкните **правой кнопкой мыши** и выберите самый верхний пункт меню (**[Object] Properties**). Здесь вы сможете изменить любые свойства любого выделенного объекта.

Закончив устанавливать объекты, откомпилируйте уровень. Делается это через меню **Build**. Для компиляции всего уровня полностью выберите пункт **Build All**. Чтобы запустить уровень, в том же меню выберите пункт **Play Level**.



▲ На старт!



Мы научились строить несложные уровни. Что интересно, создать хороший маленький уровень значительно сложнее, чем хороший большой. За красотами больших помещений играющие могут и не заметить некоторых ошибок в дизайне. В маленьком же пространстве все ошибки обычно хорошо видны. Так что не отчаивайтесь, если уровень, созданный по данной статье, вышел у вас не таким играбельным, как вы ожидали. В следующей статье мы расширим и украсим виртуальное помещение, сделаем его похожим на оригинальные уровни UT2003.

P.S. На нашем компакт-диске находится уровень-пример, иллюстрирующий статью. ■

ФЕЕРИЯ КРАСОК

СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ В 3D MAX

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ MOSA_INT@IGROMANIA.RU

Современное игровое моделирование немислимо без спецэффектов. Это изюминка, без которой самая изысканная 3D-картина превращается в серое полотно. Начинающие разработчики часто думают, что спецэффекты — последнее, чему стоит уделять внимание при создании игры. И объясняют это тем, что “визуалки” сложнее всего сделать. Довольно распространенное заблуждение. Среди всех этапов создания 3D-сцены создание спецэффектов — разве что не самый простой.

Удобнее всего спецэффекты создавать в 3D Studio Max. Спецэффекты и модели, созданные в этой программе, можно экспортировать в различные 3D-игры: Unreal, Quake, Morrowind, Neverwinter Nights и многие другие. Так обычно поступают разработчики игр. Все спецэффекты и персонажи изначально создаются в Max, а затем импортируются в игру. Существует целый ряд дополнительных модулей (плагинов) к 3D Max, которые позволяют всего парой щелчков мыши преобразовать модель или спецэффект из формата Max в формат игры. Но чаще всего разработчики встраивают конвертер в редакторы. Вы создаете эффект или модель в 3D Max и можете без всяких преобразований подгрузить ее в редактор игры для оптимизации и создания дополнительной анимации. Как работать с моделями 3D Max в редакторах Unreal Editor и Radiant, мы уже неоднократно писали.

В нескольких последовательных статьях (они будут следовать, возможно, не каждый номер, а через номер), объединенных под общим названием “Создание спецэффектов в 3D Max”, мы рассмотрим, как создавать основные группы спецэффектов, используемых в современных играх.

Сегодня мы с вами смоделируем солнце почти такое же красивое, как в Unreal 2. Не статичную картинку, а настоящий анимированный объект. Одним солнцем дело не ограничится, мы научимся создавать практически все распространенные линзовые эффекты: блики, свечения, радуго.

ВЕЛИКИЙ БОГ РА

Начнем мы с создания спецэффекта Солнца. Того ослепительного, ярко-золотого диска, что иногда выглядывает из-за туч в морозный день. В ка-



▲ Бескрайние ледовые просторы Антарктиды.

честве инструмента воспользуемся 3D Studio Max 5 (можно взять облегченную бесплатную версию 3D Max — Gmax, — которую мы в очередной раз выкладываем на наш компакт).

Предположим, что ландшафт вы уже создали. Или хотя бы кубик-землю. Если ландшафта нет, то можно, не мудрствуя лукаво, загрузить одну из стандартных сцен, к примеру Antarctica.max. Место, где будет располагаться эффект, мы определим с помощью пустышки (Dummy). Создайте вспомогательный объект Create/Helpers/Dummy (Создать/ Вспомогательные/Пустышка) и расположите его в правом верхнем углу неба. Открываем окно Video Post (Монтаж), выбрав его в меню Rendering (Визуализация). Теперь добавляем последовательность событий в очередь, нажав Add Scene Event (Добавить событие сцены) — выбираем вид окна проекции или камеру.

Теперь самое главное: пора применить видеофильтр — нажмите Add Image Filter Event (Добавить фильтр изображения) и в открывшемся окошке выберите Lens Effect Flare

(Вспышка), настройка которого осуществляется кнопкой Setup. Нажав ее, вы получите доступ ко всевозможным настройкам этого спецэффекта. Загрузим один из стандартных эффектов afterfx6.lzf кнопкой Load. С помощью кнопки Preview вы сразу сможете ознакомиться с результатом. Осталось только присвоить данный

спецэффект вспомогательному объекту-пустышке (Dummy), нажав кнопку Node Sources и выбрав Dummy01 из списка.

Закрываем окно настроек Lens Effect Flare, запускаем визуализацию. Нажмите



▲ Иные миры со спецэффектом Lens Effects Flare.



▲ Спецэффект Lens Effects Glow.

Execute Sequence (Выполнить последовательность) в окне VideoPost и в открывшемся диалоговом окне задайте размер выводимой картинки и установите переключатель Single (Один кадр). Единственное, что отделяет теперь вас от результата — это кнопка Render, которую и нужно нажать.

Наслаждайтесь колючим январским солнышком, а если оно показалось вам уж слишком жгучим — уменьшите его размер и интенсивность, изменив значения Size и Intensity в настройках спецэффекта Lens Effect Flare.

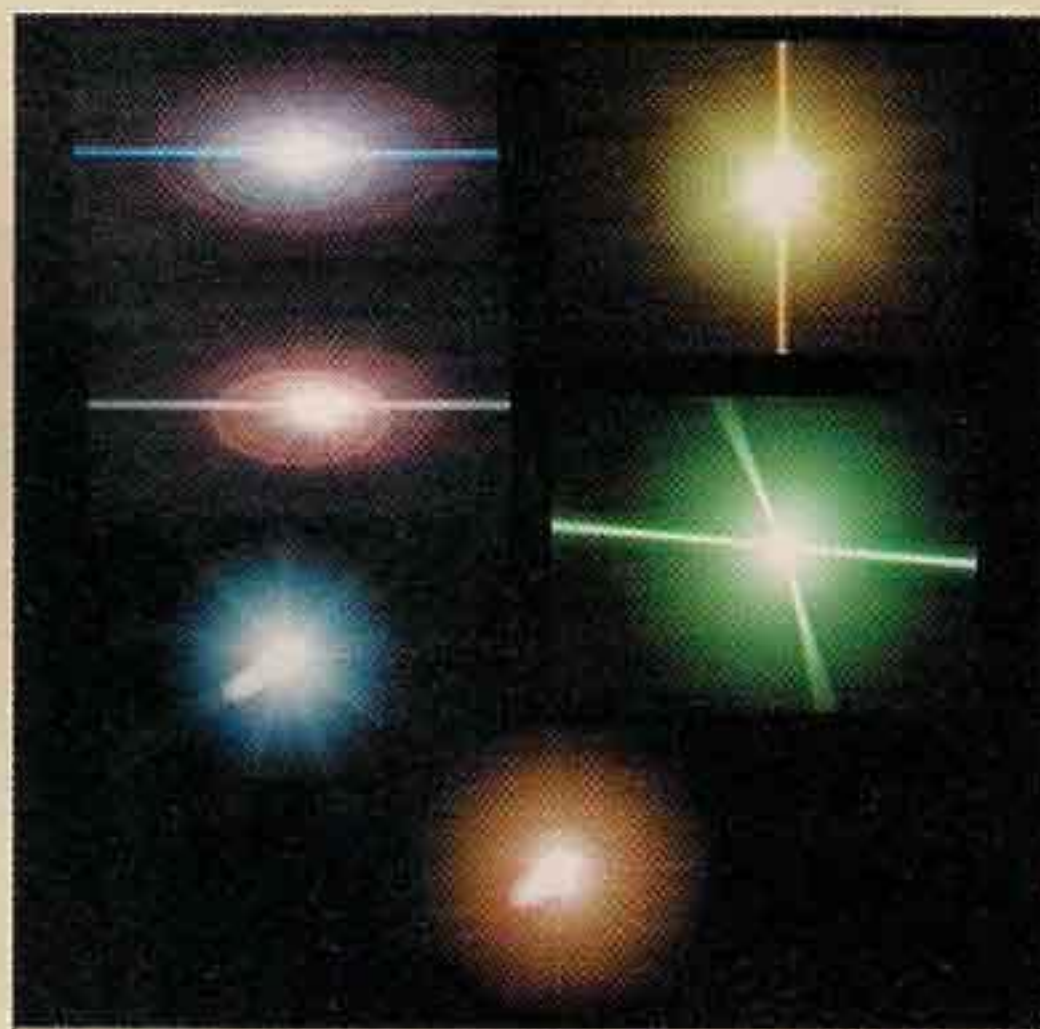
ЗАКАТЫ И РАССВЕТЫ

Мы нарисовали статичный спецэффект, который подойдет лишь для создания картинок. А как же быть, если речь идет о зрелищном закате солнца, где огненный диск не только перемещается по небу, но и меняется в цвете и размере? На помощь нам придет анимация, которую легко создать средствами того же 3D Studio Max.

Чтобы перемещать спецэффект по виртуальному небосклону, необходимо двигать пустышку Dummy01, к которой он привязан. Включите режим анимации, нажав Auto Key



▲ Спецэффект Lens Effects Highlight.



▲ Виды спецэффекта Lens Effects Flare.



▲ Новогодние мотивы с применением визуальных спецэффектов.



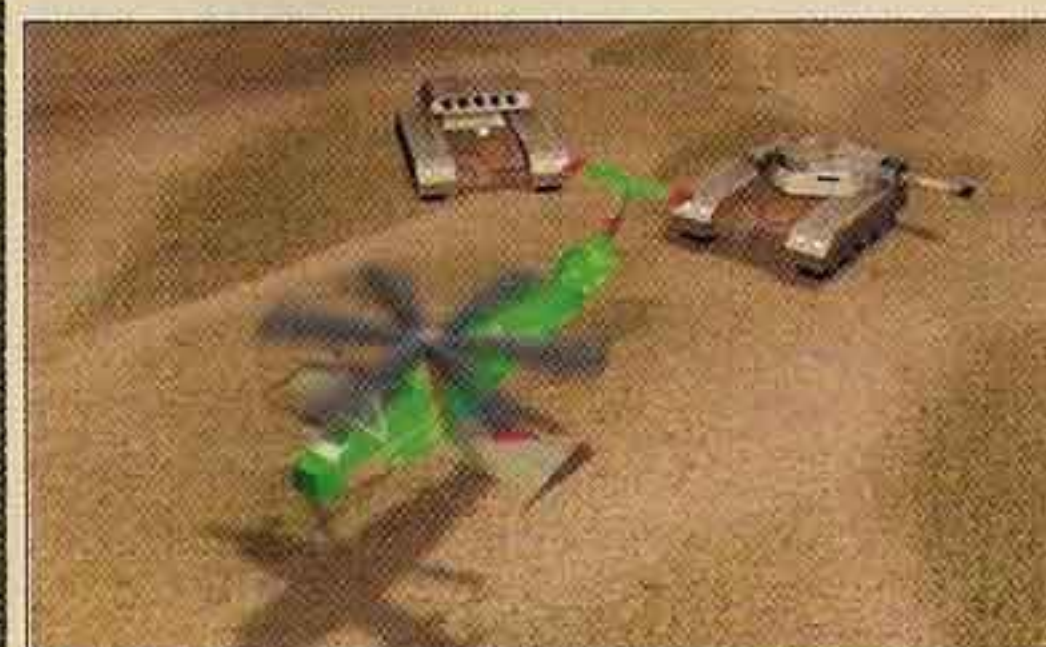
▲ Unreal Tournament: применен эффект Lens Effects Flare.

внизу экрана. Активное окно проекции будет окружено красной рамкой. Передвиньте бегунок кадров в последний кадр, после чего переместите пустышку Dummy01 в конечное положение. Вы только что создали анимационную последовательность, задав начальное и конечное положение объекта. Все промежуточные кадры программа генерирует автоматически.

Проиграйте новую анимацию, нажав кнопку Play: пустышка начнет двигаться. Попробуем визуализировать данную последовательность. Она состоит из 100 кадров и будет проигрываться чуть больше трех секунд. Откройте окошко Render/Video Post (Монтаж) и добавьте в уже имеющуюся последовательность событий сохранение анимации в avi-файл, нажав кнопку Add Image Output Event (Событие вывода). Кнопкой Files задайте название и местоположение конечного avi-файла. Теперь нажмите кнопку Execute Sequence (Выполнить последовательность), установив в открывшемся диалоговом окне Execute Video Post переключатель Range 0-100 (Промежуток с нулевого по сотый кадр).

Начнется визуализация анимации. Когда процесс завершится, вы сможете проиграть свой видеоролик в любом доступном проигрывателе, в том числе в стандартном RAM-плеере из 3D Studio Max.

Результат неплохой, но больших успехов можно добиться, если динамически изменять цвет и размер спецэффекта. Можно менять и другие параметры, такие как длина, угол по-



▲ Эффект смазывания движения пропеллера вертолета.

ворота и число лучей, интенсивность сияния, наличие бликов.

Для этого в режиме анимации (кнопка Auto Key нажата) поместите бегунок кадров в конец (сотый кадр) и откройте окно настроек Lens Effect Flare (Вспышка). Делается это из окна Video Post (Монтаж) двойным кликом на строчке Lens Effect Flare в очереди заданий видеомонтажа. В диалоговом окне Edit Filter Event (Редактировать фильтр) нажмите Setup, перед вами откроется весь спектр настроек нашего спецэффекта. Изменим цвет сияния

спецэффекта. Во вкладке Glow (Сияние) в правой части окна измените цвет сияния, дважды кликнув по бегунку в палитре-градиенте. Можно также изменить значения в параметрах Size (Размер) и Intensity (Интенсивность). Снова визуализируйте всю последовательность, не забыв сохранить ее в avi-файл.

Настраивайте параметры на свой вкус, экспериментируйте с ключами анимации, и вы достигнете необходимых вам результатов.

И СНЕГ, И ДОЖДЬ, И ГРАД

Немного попрактиковавшись, рассмотрим остальные линзовые эффекты монтажа. Линзовые эффекты — целый набор фильтров монтажа для обработки кадра с помощью графического буфера (G-Buffer). Графический буфер содержит набор идентификаторов (ID), которые присваиваются объектам сцены.

Для настройки идентификатора графического буфера необходимо через контекстное меню открыть диалоговое окно свойств объекта (Object Properties), а затем назначить объектный канал (Object Channel) в группе G-Buffer (Графический буфер).

Альтернативный способ — выбор канала материала, осуществляющийся в редакторе материалов (Material Editor). После присвоения идентификационного номера (канала) объекту он связывается с соответствующим каналом фильтра.

Рассмотрим основные виды линзовых эффектов:

Lens Effects Highlight (Блики). Данный параметр добавляет блики различной сложности на поверхность объектов или на все изображение в целом.

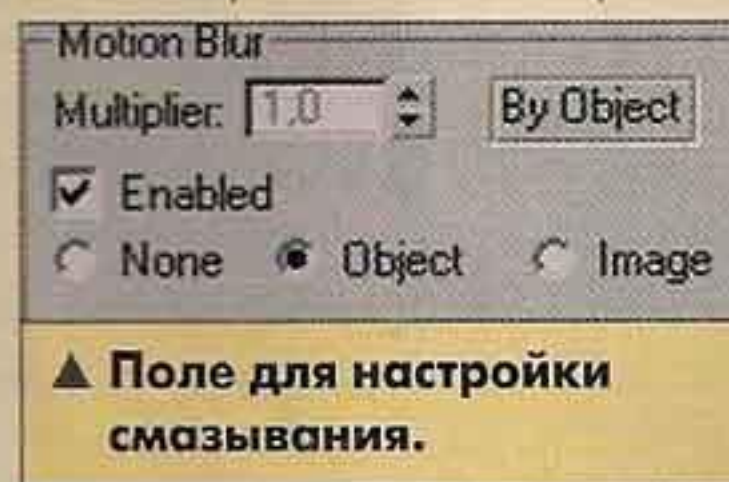
Lens Effects Glow (Свечение) используется для добавления сияния вокруг объектов.

Lens Effects Flare (Вспышка) генерирует вспышку выбранного типа. Множество

инструментов одноименного диалогового окна предоставляют широкие возможности настройки различных параметров вспышки. Вспышка присваивается определенному объекту сцены (Node), в чем мы убедились на собственном опыте.

Следующий эффект, который также широко применяется не только в игровой, но и в видеоиндустрии, это Motion Blur. При съемке быстродвижущихся объектов возникает эффект смазывания. Motion Blur как раз занимается размазыванием изображения. Яркий пример применения данного эффекта: смазывание быстровращающегося пропеллера вертолета или шлейф от меча, рассекающего головы врагов в умелых руках храброго воина.

Создайте какой-нибудь движущийся объект и анимируйте его. Например, сфера движется из пункта А в пункт В. Теперь правым кликом мыши по объекту вызовите контекстное меню, а в нем Object Properties. Группа Motion Blur содержит флажок Enabled (Включено), флажки None (Нет), Object (Объект), Image (Изображение) и счетчик Multiplier (Множитель). Поставьте флажки Enabled и Image, а в счетчик Multiplier установите значение 3.

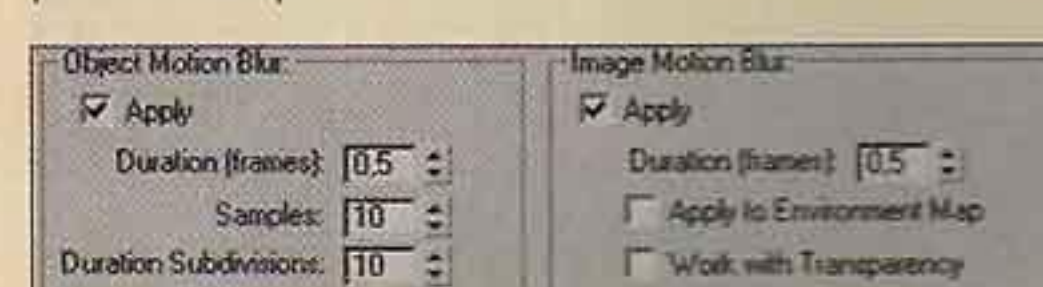


▲ Поле для настройки смазывания.

Дополнительные настройки эффекта осуществляются в свитке Max Default Scanline A-Buffer (Стандартный буфер) окна Render Scene (Визуализация), в котором расположены группы Object Motion Blur (Смазывание движения объекта) и Image Motion Blur (Смазывание движения изображения).

Первая группа включает в себя флажок Apply (Применить), счетчики Duration Frames (Продолжительность кадра), Samples (Сложность) и Duration Subdivision (Число промежуточных копий).

Вторая группа (Image Motion Blur) в отличие от первой имеет два флажка: Apply to Environment Map (Применить на карту фона) и Work with Transparency (Работать с полупрозрачностью).



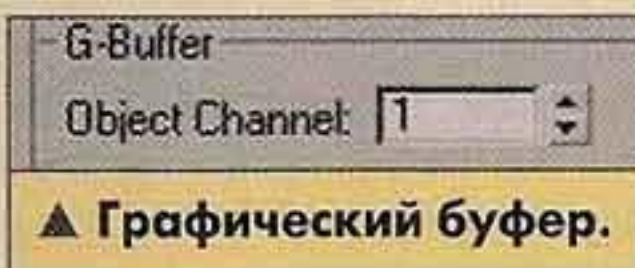
▲ Дополнительные настройки.

Визуализируйте результат в виде анимационной последовательности (кадр за кадром Active Time Segment), которую лучше сохранить в виде avi-файла. В итоге вы получите долгожданный шлейф от движения сферы.



Даже простые геймеры — разумеется, те, что читают "Игроманию" — могут создавать спецэффекты ничуть не хуже, чем профессионалы-разработчики компьютерных игр.

Во второй статье, которая будет опубликована в следующем номере или через номер, мы расскажем вам, как создавать эффекты огня и молнии. Удачного вам покорения 3D-миров. ■



▲ Графический буфер.



▲ Каналы фильтра.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 60% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. Редактор

предназначен для создания одиночных сценариев. Интерфейс удобен и понятен. Слева находятся инструменты для редактирования, справа — настройки для выбранного инструмента и панель выбора игрока. Выбрав инструмент, надо указать его размер. Размер кисти изменяется очень гибко, позволяя закрашивать как маленькие пространства, так и гигантские куски карты. Редактор "Завоевания Америки" — больше чем редактор. Аналогов просто нет. Все действия в нем происходят в реальном времени. Поставленный солдат будет исправно потреблять свой паек и драться с врагом в случае обнаружения. Последний пункт можно исправить, включив режим ненападения (пиктограмма голубя).

Главной проблемой при рисовании станут огромные размеры карт. Но и здесь создатели — CSC — позаботилась об игроках. Во-первых, в редактор встроены два мощных 2D-редактора: ландшафта и местности. Они представляют собой отдельные окна с условным изображением карты сверху и основными инструментами для редактирования. Без них процесс создания карты превратился бы в сущее мучение. Во-вторых, заготовлено большое количество типовых кусков местности (около двухсот). Все это поможет быстро и удобно создать уникальную карту. В редактор встроены инструменты для создания течений



▲ Это не игра, это редактор. Обратите внимание на толпу до...



▲ ...и после выстрела орудия.

рек, имеющихся на карте. Некоторые функции работают только при включенном Scroll Lock. Для них сделаны пояснительные подписи. Поддерживается режим четырехкратного масштабирования, что позволяет оглядеть карту с большой высоты и увидеть проделанную работу. Юниты расставляются только по одному, что не совсем удобно. Также отсутствует редактор скриптов.

ВЕРДИКТ: Несложный и удобный редактор, позволяющий быстро создать карту. То, что мир игры продолжает жить даже в процессе редактирования, делает процесс значительно более интересным, чем при работе с редакторами других игр. Что важно, подобный "геймплей во время редактирования" нисколько не мешает созданию карты, скорее наоборот, позволяет оценить качество проделанной работы.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Создате

тели игры очень верно описывают редактор как "средство для создания синглплеерных миссий и мультиплеерных карт". Возможность создания кампаний отсутствует. Возможно, это будет исправлено патчем.

Весь выбор доступных инструментов находится вверху экрана. Панели настройки инструментов строго не фиксированы. Их можно перемещать туда, где они в данный момент будут меньше всего мешать. Управление камерой стандартно, хотя при масштабировании карты не происходит масштабирования движения мыши, поэтому на больших увеличениях карты немного затруднительно совершать "прокрутку" ландшафта.

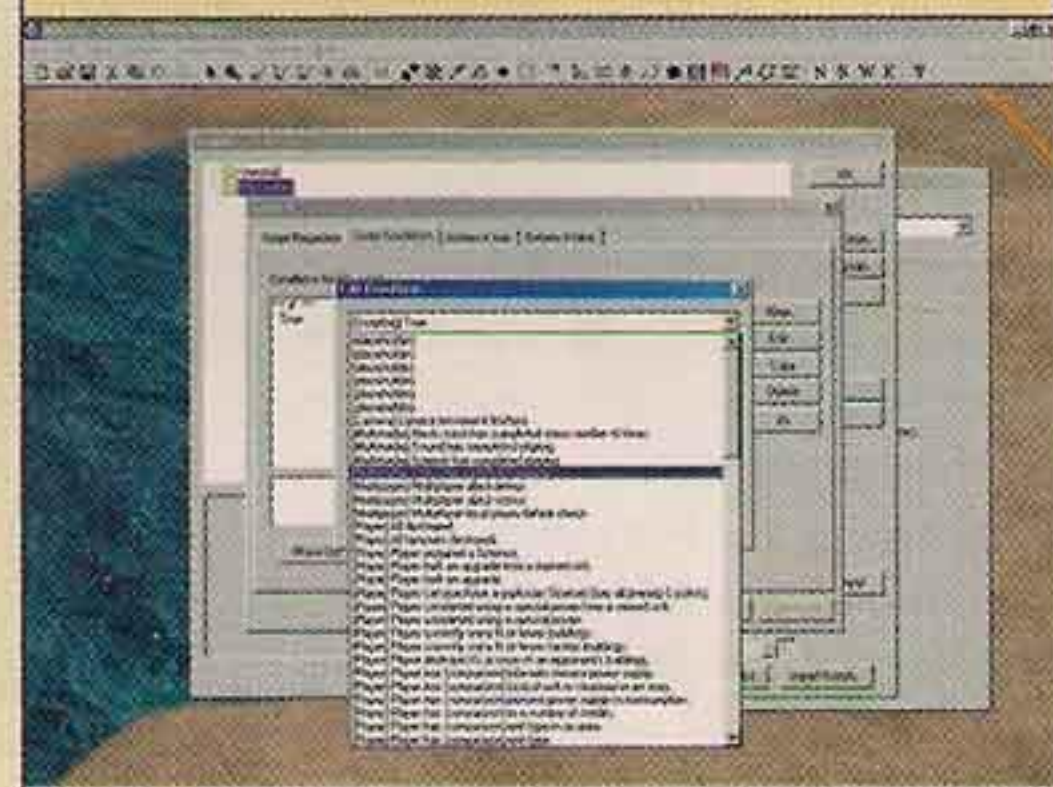
Основная масса опций редактора создана для работы над ландшафтом. Многочисленные настройки высоты местности, размера и плотности кисти, текстуры местности и декоративные объекты для украшения ландшафта... Никакой случайной генерации. Предполагается, что вы хорошо продумали то, что собираетесь создавать. Без карандашных набросков тут не обойтись. Зато, если идея на уровне... В редакторе найдутся все инструменты, чтобы реализовать даже самую сложную задумку.

Юниты расставляются обычным перетаскиванием. Можно изменять их параметры, а значит — никто не мешает создавать уровни с уникальным набором юнитов: внешне здания и войска будут стандартными, но по параметрам будут отличаться от тех, что присутствуют в оригинальных миссиях.

Очень нестандартно разработчики подошли к проблеме реализации скриптов. В начале создания скрипта вы выбираете не независимое условие, к которому неизвестно еще какое условие придется добавлять. С самого



▲ Простой крестьянин. А сколько настроек!



начала вы выбираете шаблон, в котором ясно прописано, чем данный скрипт может быть закончен. Просто и элегантно. Теперь скриптописание могут освоить даже новички.

ВЕРДИКТ: Редактор прост в освоении, что называется, на всех уровнях. Изучите чуть-чуть — сможете создавать самые простенькие уровни. Копнете поглубже — и на свет появятся огромные сценарии с сюжетом и дополнительными заданиями. Уже в следующем номере "Игромании" мы планируем опубликовать полноценный обзор редактора.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

HIGHLAND WARRIORS (ГОРЦЫ)

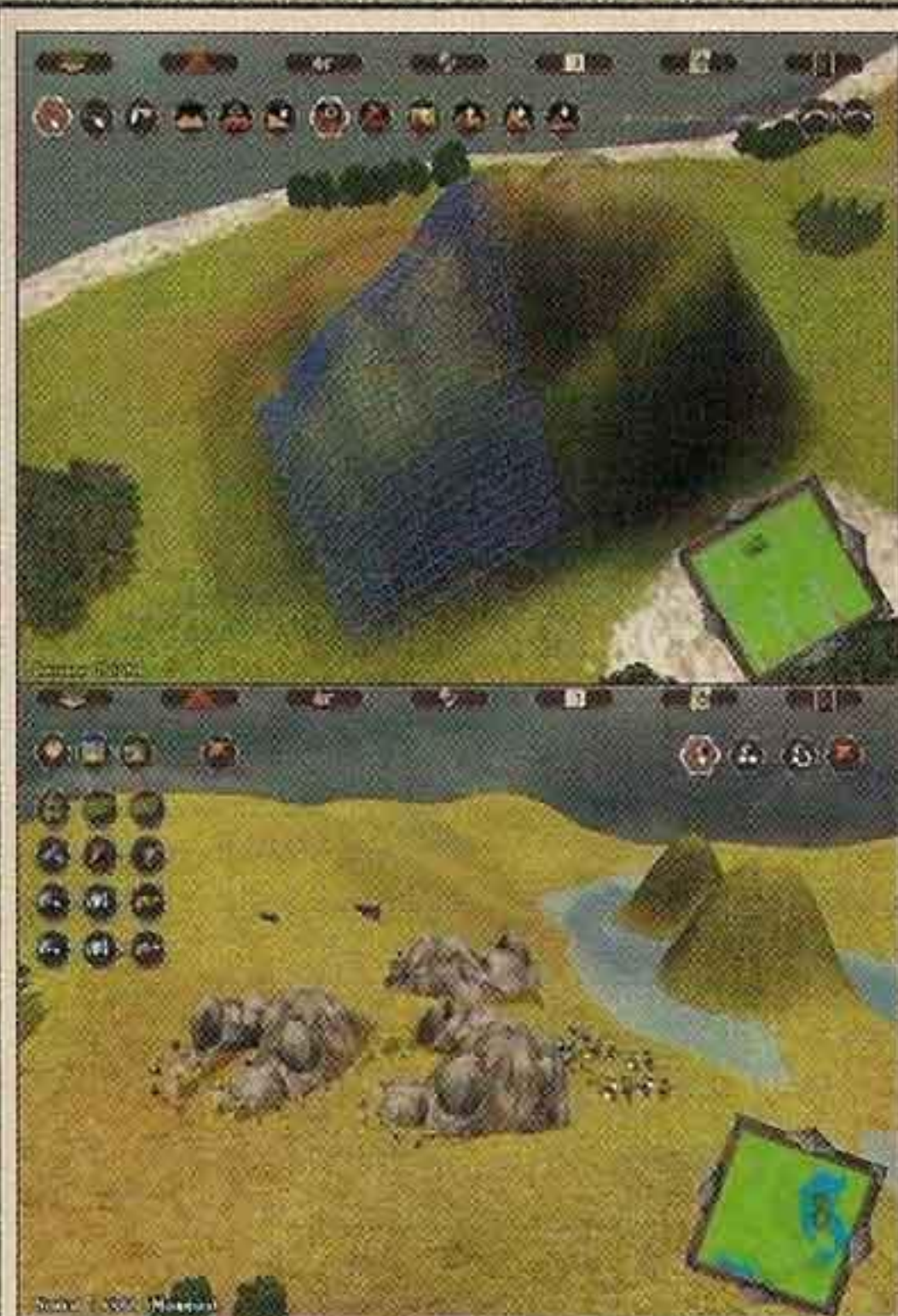
Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 30% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: У редактора

всего одна возможность — редактирование ландшафта для синглплеерных и мультиплеерных карт. Редактор сделан на движке игры, интерфейс очень похож на игровой — всего семь кнопок.

Весь набор действий, доступных в редакторе — это расстановка мест старта, ресурсов, декоративных объектов, формирование ландшафта. Для первых трех действий надо выбрать в списке предметов нужный и установить его на карте. Изменить ландшафт же не так просто. Во-первых, те или иные функции разбросаны по управляющим кнопкам довольно хаотично, что сильно затрудняет управление. Во-вторых, кисть в редакторе настраивается при помощи ползунков, а не цифровых показателей, что мешает точной ее настройке. А правильно настроить кисть по



длине и ширине (именно так, а не по радиусу) очень важно.

ВЕРДИКТ: Непростой по причине недоработанности редактор. Но зато, если уж освоите, то сможете создавать на основе оригинальных игровых карт свои уникальные ландшафты.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

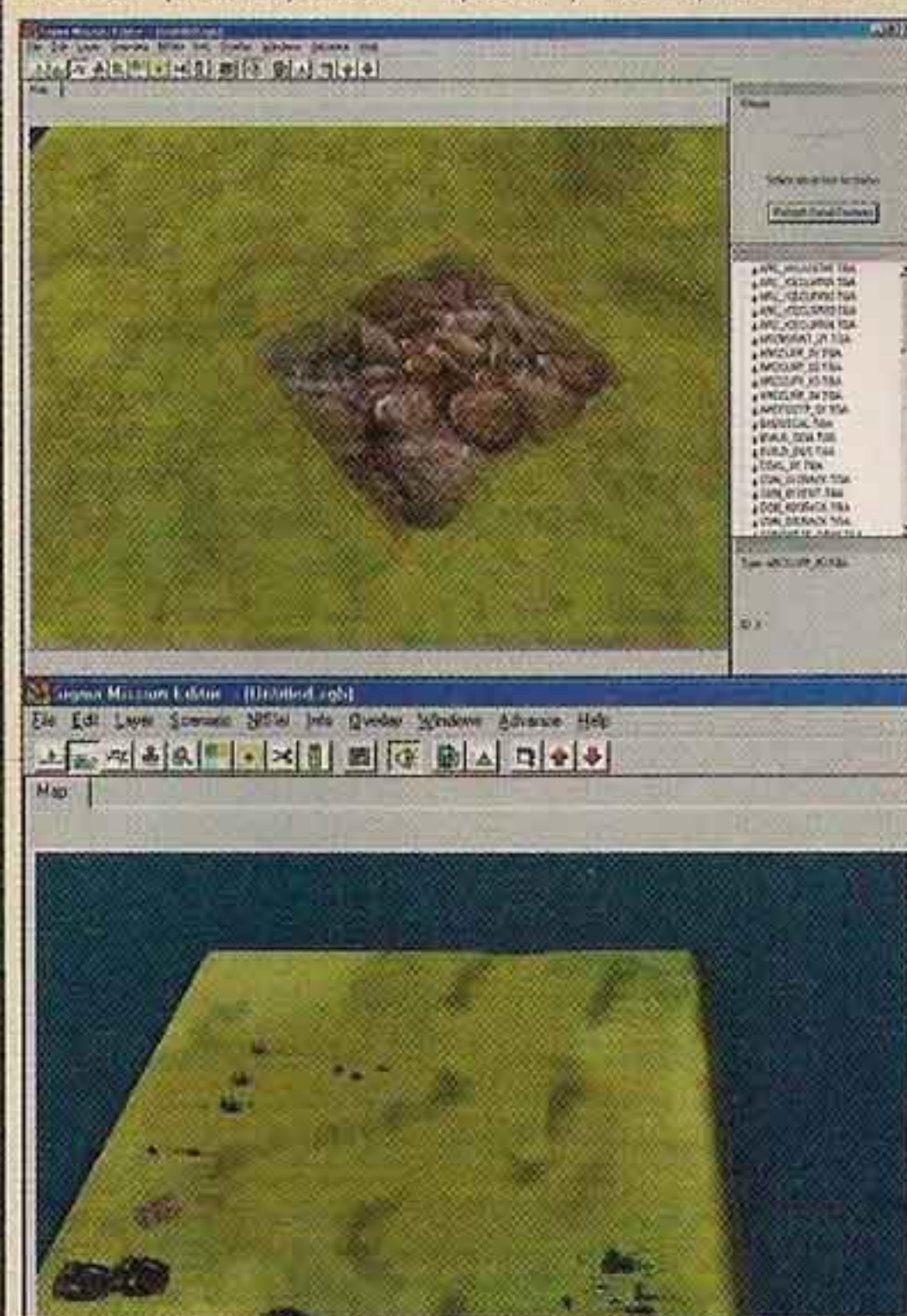
IMPOSSIBLE CREATURES

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 100% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания сингплеерных и мультиплеерных карт. Интерфейс стандартен для редактора, запускающегося отдельно от игры. Сверху располагается панель команд и режимов, справа — настройки выбранных режимов, внизу экрана есть панель с подсказками по командам в выбранном режиме.

Благодаря удобным настройкам кисти построение ландшафта становится очень простым занятием. Кисть имеет центр с немаленькой жесткостью нажатия, но меняющимся размером, и край, у которого жест-



кость снижается по мере удаления от центра. Во время изменения ландшафта кисть оставляет за собой цветной след, что позволяет оценить сделанные изменения и внести коррективы во время первого же мазка.

Здания и существа расставляются при помощи правой клавиши мыши (перетаскиванием из соответствующего меню). Есть возможность менять не только начальное направление взгляда существ, но и высоту над/под уровнем земной или водной поверхности. Это важно при размещении летающих и водоплавающих тварей. Возможности настроить свойства существ (количество жизни, особенности атаки) нет, придется использовать только тех зверюг, что есть в редакторе.

Редактор скриптов похож на обычный текстовый редактор Notepad. Все части скриптов надо вводить в него, набирая на клавиатуре. Потому список возможных команд и примеры по их использованию к редактору не прилагаются, пользоваться скриптовым языком пока — до выхода нормальной документации — нельзя.

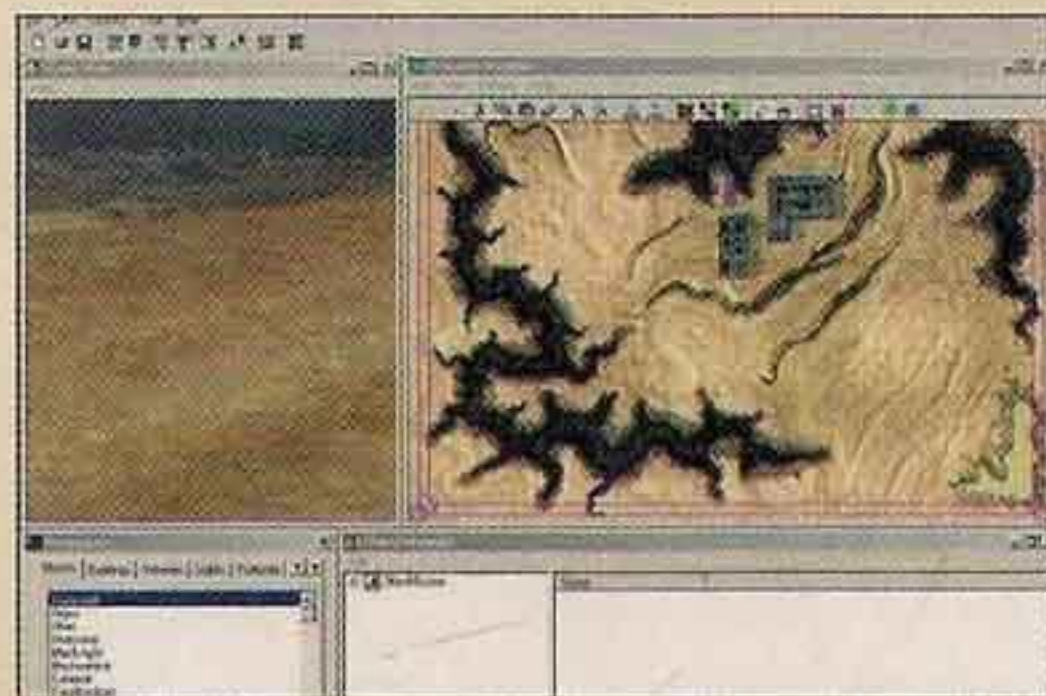
ВЕРДИКТ: Достаточно простой редактор. Даже начинающий может разобраться в его настройках. Но "простой" в данном случае не означает "малофункциональный". Обширные возможности по редактированию порадуют и опытных картостроителей. Очень вероятно, что мы сделаем подробный обзор возможностей редактора в одном из ближайших номеров "Мании".

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES

Где взять: Со следующего диска "Мании"

Возможности: 90% игровых



ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С помощью редактора MechWarrior 4 Mission Editor можно создавать как одиночные миссии и кампании, так и карты для всех режимов мультиплеера.

Главные элементы интерфейса редактора представлены в виде отдельных окон. Основные функции редактирования разделены между этими окнами не самым оптимальным образом. Так, например, окно трехмерного обзора вы можете использовать исключительно для осмотра результата ваших трудов, без возможности что-либо изменять и редактировать. Редактирование же целиком возложено на окно с картой уровня, на которой сложно точно размещать объекты и манипулировать ими. В этом же окне находятся и основные инструменты редактора.

Несмотря на все неудобства, создавать карты довольно просто. Достаточно выбрать ландшафт, разместить на нем объекты и создать управляющие скрипты — и можно играть.

Редактировать ландшафт в редакторе нельзя, но можно создать новый ландшафт в Photoshop (нарисовав карту высот и текстуры), а затем импортировать в редактор с помощью прилагаемой утилиты.

Скрипты AI и шаблоны поведения мехов и техники задаются в свойствах объектов. Для создания же роликов на движке игры, целей миссий и связки миссий между собой используется скриптовый язык.

ВЕРДИКТ: Не сложный, но и не очень удобный редактор. Минусы — описанное выше неудобство интерфейса, а также требовательность к ресурсам компьютера и нестабильная работа. Большой плюс — к редактору приложены неплохое руководства, где подробно описан процесс написания скриптов.

В следующем номере "Мании" мы опубликуем подробную статью, описывающую основы создания карт, и выложим на компакт сам редактор.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 4/5 ■■■■■

O.R.B. (OFF-WORLD RESOURCE BASE)

Где взять: Устанавливается вместе и игрой

Возможности: 200% игровых

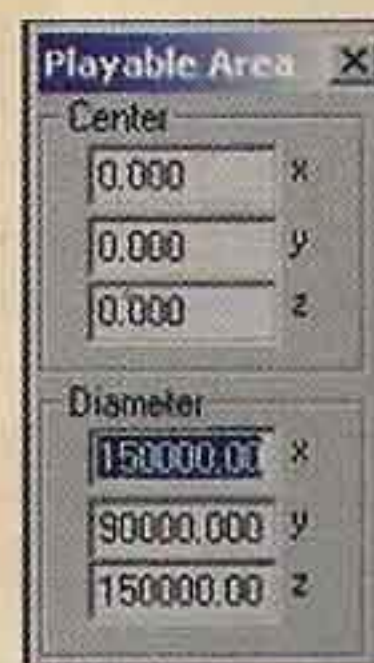
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Безгра-

ничные возможности. Можно создавать одиночные миссии, кампании, новые юниты. Можно импортировать новые текстуры, как свои, так и скачанные с сайта разработчиков — www.o-r-b.com. Также на сайте работает специальный форум по редактированию. Столь активная поддержка редактора разработчиками — редкость. Если так пойдет и дальше, то редактор, что называется, просуществует значительно дольше игры. У геймеров появилась возможность самим создавать огромные космические миры.

Интерфейс удобен, но поначалу количество меню обескураживает. При редактировании надо вводить множество необычных параметров — тенью стороны луны, яркостью свечения солнца, расположение терминатора... Как, вы не знаете, что такое терминатор? Нет, Арнольд Шварценеггер здесь не при чем. Придется изучить астрономию. Иначе полноценно работать в редакторе игры вы не сможете.

Для редактирования надо уметь хорошо ориентироваться в 3D-пространстве, так как все координаты планет, астероидов и орбиты придется вводить вручную. Но это скорее достоинство редактора, позволяющее хорошо проработать карту. Мощная утилита по работе со скриптами позволит создать миссии с оригинальными заданиями, а возможность делать собственные кино-вставки на движке игры оживит сюжет.

Если суммировать все вышесказанное, то мы получили в свои руки настоящий движок игры, но... в виде редактора. Непростого в освоении, требующего изучения дополнительной литературы — например, по астрономии — но именно движок. Можно создать практически новую игру, мало похожую на оригинал. Если не боитесь трудностей, то перед вами откроются безграничные возможности.



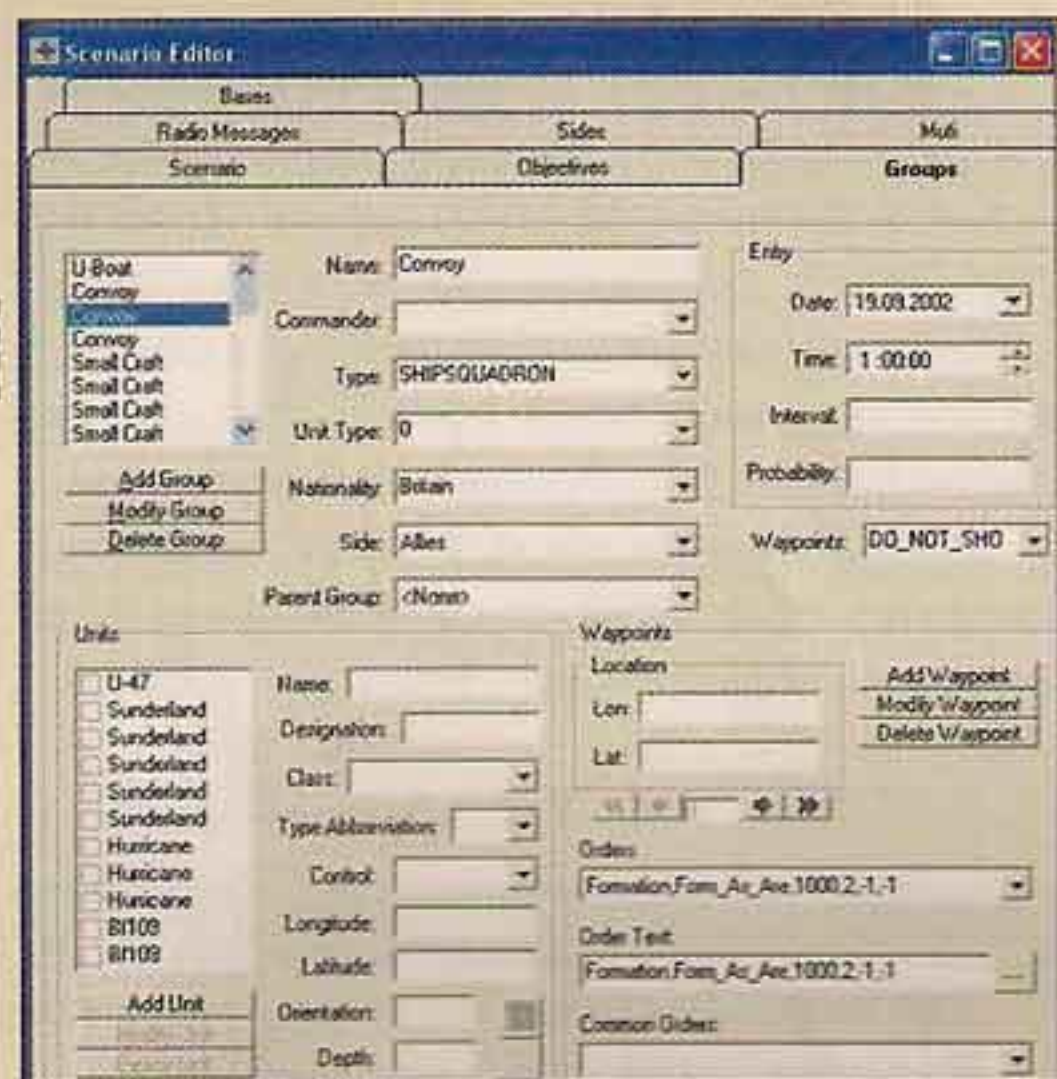
ВЕРДИКТ: Сложный редактор, но необычайно интересный и функциональный. В одном из ближайших номеров "Мании" ждите полноценного разбора.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

SILENT HUNTER II И DESTROY COMMAND

Где взять: С нашего компакт

Возможности: 100%



ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Silent Hunter II и Destroy Command — игры, совместимые в режиме мультиплеера. В SHII вы играете за подводную лодку, в DC, соответственно, за надводный корабль. Редактор позволяет создавать одиночные миссии для обеих игр более сложные, чем те, что создаются встроенным генератором сценариев. Утилита создана энтузиастом-любителем, и в связи с этим несколько нестабильна в работе. Тестировался редактор под Windows 2000/XP; если у вас стоит другая версия операционной системы, то, по заявлению самого разработчика, нет никаких гарантий, что редактор вообще запустится. У нас в редакции под Windows 98 исправно бегал, изредка вылетая. Для работы вам понадобится Visual Basic 6.

Как уже было сказано, редактор позволяет создавать карты более сложные, чем оригинальные, даже не требуя игровых ресурсов: все необходимые игровые файлы уже содержатся в архиве. Даже если у вас не установлена сама игра, вы сможете создавать сценарии. Интерфейс выполнен в виде стандартных окон Windows и достаточно удобен, но требует привыкания. Весь редактор состоит из трех частей: миникарта, панель инструментов, карта мира. Редактор не использует графические модели, все устанавливаемые объекты отражаются на карте в виде условных значков. При создании миссии вы никак не ограничены в выборе места и времени действия. Редактированию подвержено практически все. Вы можете даже устанавливать ранги капитанов судов. Также встроена простая в обращении и гибкая в возможностях система триггеров.

Все объекты можно создавать не только на карте, но и с помощью панели инструментов. Это очень удобно, если создаете миссии при помощи исторической энциклопедии, когда все координаты известны. **На нашем компакт-диске** находится более подробное описание редактора и его возможностей. И, конечно же, сам редактор.

ВЕРДИКТ: Очень мощный редактор. Освоить его непросто, но если разберетесь, то сможете создавать миссии любой сложности.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

SIMCITY 4

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: Около 10% игровых



ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор создан с расчетом, что им сможет пользоваться любой геймер, как следствие — изменять можно лишь небольшое число параметров, никакого глобального модифицирования игры.

Загрузив редактор, вы выбираете панель регионов и создаете новый регион, не забыв указать, чем будет покрыта поверхность, водой или травой. После генерации карты выбираете любой из секторов и на вопрос об основании города отвечаете утвердительно. Панель редактирования состоит из двух мини-окон. В первом — инструменты для создания ландшафта: горы, долины, реки. Во втором — опции для глобальных операций над всем ландшафтом: общий подъем/спуск, эрозия и расстановка деревьев и животных. После окончания редактирования надо обязательно привести границы к единому уровню для всей карты. Желание сделать редактор, что называется, для всех, привело к его малой функциональности. Например, нельзя менять сами регионы целиком и изменять их размер. Во время редактирования приходится держать всю карту в голове, создавая местность по кусочку. Нормально рисовать местность можно с помощью Photoshop'a, в котором вы создаете карту высот и текстуры, а уже потом подгружаете получившуюся картинку в игру, дорабатывая в редакторе.

ВЕРДИКТ: Попытка угодить всем. Большой плюс — простота освоения для любого пользователя, никогда не имевшего дела с игровыми редакторами. Из этого происходит и большой минус — малая функциональность. Редактор идеален для начинающего, но желающим добиться большего придется пользоваться Photoshop, а в данном случае это не так-то просто.

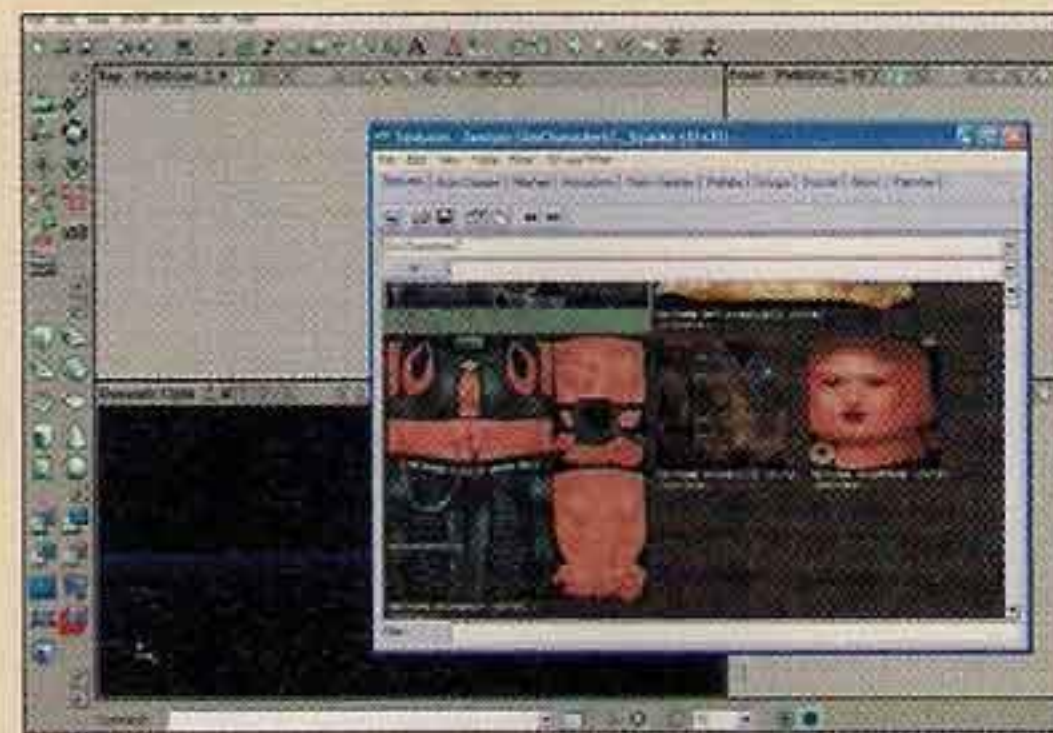
РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

UNREAL II: THE AWAKENING

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 100% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Довольно удобный, но поначалу сложный в освоении редактор. В нем можно создавать полноценные, не хуже оригинальных, одиночные уровни и кампании. Можно также редактировать и оригинальные уровни.



Интерфейс стандартен. Основная часть окна занята окнами обзора. Вокруг располагаются многочисленные панели инструментов. С помощью шаблонов вы "вырезаете" основное пространство уровня: комнаты, коридоры, открытые пространства, а также простые элементы архитектуры, не требующие большой детализации. После этого нужно достроить и украсить уровень с помощью детализированных моделей. Можно использовать как оригинальные модели, содержащиеся в архивах игры, так и модели собственного изготовления (для их создания требуется программа Maya или 3D Studio Max).

Помимо создания уровней, с помощью редактора можно также изменять игровые архивы и создавать новые архивы со звуками, текстурами или моделями.

Unreal II работает на том же движке, что и вышедший ранее UT2003, и редакторы уровней в этих играх очень похожи. Отличия заключаются в том, что редактор U2 заточен в первую очередь под создание уровней для одиночного режима игры. Поэтому стартовый с этого номера цикл статей по созданию уровней для UT2003 будет интересен и для картостроителей второго Unreal. С очень большой вероятностью мы включим в цикл материал об особенностях работы в редакторе Unreal II: The Awakening.

ВЕРДИКТ: Удобный и функциональный редактор. Большой минус — отсутствие какого-либо нормального встроенного руководства (краткие подсказки не в счет). Без него этот простой, в целом, редактор осваивать довольно трудно. Так что внимательно читайте статьи в "Игромании".

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■

Над подготовкой блока "Игровые редакторы" работали:

Command & Conquer: Generals, Highland Warriors (Горцы), Impossible Creatures — Dash (dash@igromania.ru)

"Завоевание Америки", O.R.B., Silent

Hunter II —

Александр Тараканов (drow@igromania.ru)

MechWarrior 4: Mercenaries, Unreal II —

Андрей Желтяк (nameless@igromania.ru)

SimCity 4 —

Алексей Макаренко (MakarenkOFF@igromania.ru)

РЕДАКТОР MORROWIND

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ "ИГРОМАНИИ"

Вторая статья цикла "Редактор для The Elder Scrolls III: Morrowind" — "Гномы в киберпанковском мире 2" — будет опубликована чуть позже, чем первоначально планировалось, а именно — в следующем номере "Игромании". В материале будут подробно разобраны методы создания уникальных заклинаний, NPC, написания квестов и диалогов.

МУЛЬТИМЕДИА

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!»

1С[®]
ФИРМА «1С»

БЕСПРЕДЕЛ ПРОСТОТЫ 2

АНДРЕЙ МАХОВИКОВ

MAKHOVIKOV@MTU.RU,

АНДРЕЙ КОВАЛЕВ

DRONE@IGROMANIA.RU

В 12-м номере "Игромании" за 2002 год в статье "Беспредел простоты" (кто не читал материала, может восполнить пробел на *нашем компактe* в разделе "Инфоблок") мы вместе с вами изучили основы работы в популярном графическом пакете Macromedia Flash MX. С выходом второго материала о Flash получилась небольшая задержка, связанная с подведением итогов мини-конкурса, объявленного в первой статье. Мы никак не ожидали, что придет столько работ! Но поскольку мульты от вас все еще приходят, итоги конкурса мы подведем в следующем номере — победитель получит уникальный компакт с большой подборкой flash-игр и мультов, а также с бесплатными версиями программ для обработки векторной графики. А пока предлагаем вам ознакомиться со вторым материалом.

Сегодня мы более детально изучим работу в пакете Macromedia Flash MX. Научимся создавать не только простенькие мульты с летающими кружками/квадратами, но и рисовать анимированные объекты и даже передвигать их по заданной траектории. Нарисуем анимированную кнопку, которую можно будет использовать для оформления домашней странички или своей игры. Узнаем, как импортировать в свои мульты любую графику и звук, а также научимся писать простые скрипты для создания интерактивных элементов в мультфильмах или играх.

И COREL, И ADOBE...

Flash MX по принципам работы очень похожа на Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, и во Flash можно работать с файлами, созданными в этих пакетах, а значит, использовать огромные библиотеки изображений. Для того же Corel существуют миллионы готовых объектов.

Работая с растровой графикой, при изменении размера картинке мы всегда прибегаем к интерполяции; как следствие, качество картинки ухудшается. Flash оперирует векторной графикой, а это значит, что можно масштабировать изображение без потерь качества. Именно поэтому векторную графику удобно использовать для создания интернет-страниц. Сайт выглядит почти одинаково и в разрешении 800x600 пикселей, и в 1280x1024. Решается одна из основных проблем ресурсов, созданных с использованием растровых элементов, — оптимизация страничек под различные разрешения экрана.

ЭЛЕМЕНТЫ РИСОВАНИЯ: ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ

Чтобы работать во Flash, надо хорошо знать элементы рисования. Основные из них были описаны в предыдущей статье. Рассмотрим оставшиеся и более детально изучим те, с которыми уже работали.

Все инструменты рисования и их модификации (изменения конкретного инструмента), а также основные цвета расположены в единой палитре Toolbox (Палитра инструментов).

С подобной организацией можно встретиться и в других графических редакторах, например в Photoshop.

Элемент Oval Tool (Овал) вызывается по горячей клавише O. Для создания овала нужно щелкнуть мышью в основном окне редактирования и, не отпуская клавишу, потянуть ее в сторону. Для создания правильной окружности достаточно применить данный инструмент с зажатой клавишей Shift.

Rectangle Tool (Прямоугольник) активируется горячей клавишей R. С помощью инструмента создаются прямоугольники и квадраты. Процесс создания такой же, как и для овала. Квадрат рисуется с зажатым Shift. У прямоугольника есть дополнительная модификация, для выбора которой необходимо обратиться к нижней части Toolbox, где располагается пиктограмма с изображением закругленного угла. Если щелкнуть по ней, то появляется окно, в котором предлагается указать параметр Corner Radius (Радиус угла).

При увеличении радиуса углов фигура будет принимать более плавные очертания. Если выставить закругление на максимум, то можно нарисовать фигуру, похожую на овал.

При создании любого объекта во Flash, будь то фигура или линия, вы тем самым создаете форму, которая состоит из заливки и контура. Контур и заливка — независимые элементы, изменять их можно отдельно друг от друга.

Контур (Stroke) окружает созданную фигуру. Для его редактирования, а также задания параметров используется специальная палитра Stroke. Здесь можно задать тип линии, который будет определять ее внешний вид, толщину линии, цвет.

Fill (Заливка) определяет, чем будет заполнен контур. В палитре с одноименным названием можно выбрать цвет заливки.

Pencil Tool (Карандаш) вызывается горячей клавишей Y. Инструментом можно рисовать линии без внутренней заливки. На изображении появляется только контур, а прочие параметры можно подобрать в палитре Stroke. Любая линия, нарисованная карандашом, представляет собой вектор, который можно редактировать уже после создания.

У карандаша есть модификатор. Обратите внимание на пиктограмму, расположенную внизу Toolbox. Если щелкнуть по ней, то появится список:

Straighten (Спряmlение) — при выборе данного режима не совсем ровные линии принимают идеально прямую форму, резкие преломления преобразуются в углы, а изгибающиеся линии — в дуги.

При использовании Smooth (Сглаживание) линия получается плавной, в ней отсутствуют зазубрины и мелкие изгибы. Это один из самых необходимых параметров, так как рисовать ровно мышью очень сложно, а сглаживание исправит большинство огрехов.

Ink (Закраска) оставляет линии в том виде, в каком вы их нарисовали, лишь слегка сглаживая неровности.

Инструмент Brush Tool (Кисть) вызывается клавишей B. Кисть похожа на карандаш, но создает не контурные линии, а линии из заливки, следовательно, дополнительные настройки необходимо устанавливать в палитре Fill. В нижней части Toolbox можно изменять размер и форму кисти.

Важным параметром является заливка. Обратите внимание, что при использовании данного инструмента необязательно останавливаться на каком-либо цвете, а можно выбрать, например, Gradient (Градиент) или какой-нибудь иной интересный вид заливки. Модификации кисти вызываются щелчком по иконке Brush Mode (Режимы кисти), можно создавать следующие эффекты:

При использовании Paint Normal (Обычная раскраска) все создаваемые линии будут накладываться поверх имеющегося изображения.

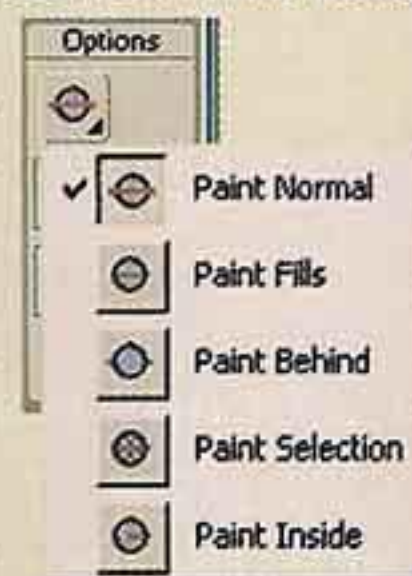
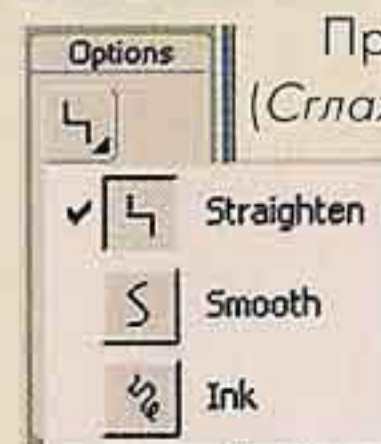
Действие кисти в режиме Paint Fills (Раскраска заливок) распространяется на все части изображения, кроме контуров. Они все время "всплывают" поверх заливки и не изменяются.

Paint Behind (Раскраска сзади) ограничивает действие кисти, оставляя возможность рисовать только на свободных от других объектов участках полотна.

При активном Paint Selection (Раскраска выделенных) изменению подвергаются только выделенные области.

Paint Inside (Раскраска внутри) разукрашивает лишь ту область, в которой была поставлена первая точка кистью.

Кроме модификаций, у кисти есть еще одна опция — Fill Lock (Блокировка заливки). При активации данного параметра заливка градиентом будет производиться, как будто выбрано все изображение (если данный параметр пассивен, то градиент пройдет от край-

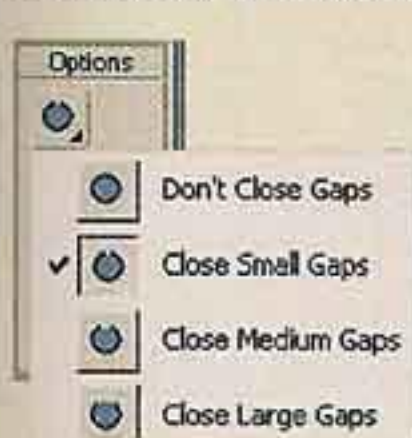


ней до крайней точки создаваемой линии), попробуйте на практике.

Инструменты **Ink Bottle Tool** (Чернильница) и **Paint Bucket Tool** (Ведро) предназначены для преобразования цветов и структуры уже созданных линий и заливок. Чернильница вызывается клавишей **S** и предназначена для работы с контурами. Достаточно щелкнуть по любой линии — и она преобразуется в соответствии с настройками. Данный инструмент не имеет никаких дополнительных параметров и модификаций.

Ведро вызывается клавишей **K** и применяется для преобразования заливок, для чего используются значения основной палитры **Fill**. У ведра существует несколько возможных модификаций, которые появляются при щелчке по иконке **Gap Size** (Величина промежутков) в нижней части **Toolbox**.

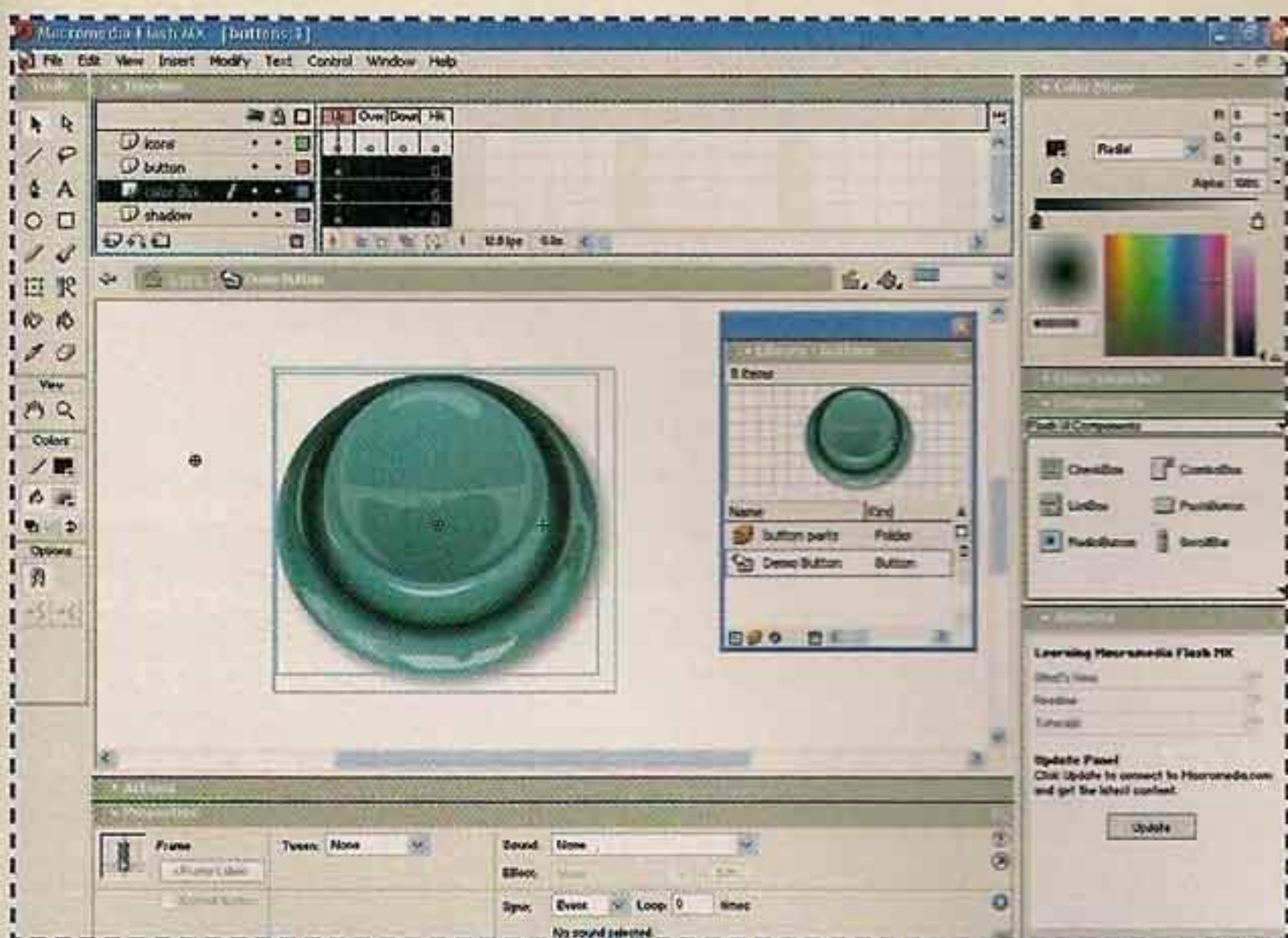
Если активен **Don't Close Gaps**, то ведро не будет заполнять промежутки: например, круг, нарисованный с разрывом контура, заполнится только внутри.



При нажатом **Close Small Gaps** заполняются будут только небольшие промежутки. **Close Medium Gaps** заполняет средние промежутки. **Close Large Gaps** — крупные.

КНОПКИ

Сейчас мы с вами создадим анимированный элемент, реагирующий на движения мышки, — кнопку. Ее можно будет использовать на вашем сайте для перемещения со странички на страничку или в собственной программе, как элемент интерфейса.



▲ Создаем кнопку и заносим ее в библиотеку.

Для работы с кнопками надо иметь представление о библиотеке (**library**) объектов, которая вызывается нажатием клавиш **Ctrl+L**. Все основные объекты в библиотеке делятся на 3 класса.

Movie Clip (Клипы) могут быть как статическими картинками, так и анимацией. **Button** — это кнопки, а **Graphic** — простые статические изображения, которые могут быть и растровыми.

Кнопка представляет собой объект, при нажатии на который происходит некоторое действие. Действием может быть как остано-

ка фильма, так и выполнение любого другого **Action Script**. **Action Script** — это некая команда, выполняемая в ответ на действие пользователя. Скрипты могут быть самыми различными, их можно писать самому или использовать уже имеющиеся в наборе **Flash**.

Выбираем меню **Insert\New Symbol**. Тип символа помечаем как **Button**. Ждем **Ok**. Перед нами рабочая область. Вместо привычной линейки времени (**timeline**), с которой мы работали в прошлой статье, появились 4 квадратика со следующими параметрами:

Up — в этом кадре находится изображение кнопки до нажатия на нее.

Over — вид, который примет кнопка при наведении на нее мышки.

Down — вид, который примет кнопка при нажатии на нее мышкой.

Hit — область нажатия. Это та часть кнопки, при наведении на которую изображение в **Up** изменится на изображение в **Over**. В большинстве случаев **Hit** полностью совпадает с **Up**.

В **Up** рисуем круг и закрасим его любым цветом. В кадре **Over** нажмем **F6** (**Insert Keyframe**) и перекрасим круг в другой цвет. Аналогично поступим с **Down** и **Hit**. В **Hit** цвет не имеет значения, только контур круга.

Простейшая кнопка готова. Чтобы посмотреть результат, нужно перетащить кнопку мышкой из библиотеки на основное поле **Flash**. Нажимаем **Ctrl+Enter** (**Test movie**) и видим нашу кнопку в действии. Она изменяет свой цвет при наведении на нее. Но при нажатии на кнопку ничего не происходит. Давайте привяжем к кнопке простенькое событие.

Создадим фильм (**Movie**) из двух кадров. Щелкнем на первом кадре **Timeline** — прямоугольник, символизирующий кадр, станет черного цвета с белым кружочком, а нарисованная фигура будет выделена.

Щелкнем на втором кадре **Timeline** — кадр станет синего цвета. Создадим ключевой кадр (**F6**), выбранный кадр станет черного цвета с белым кружочком, — это значит, что он ключевой. Фильм готов.

В оба кадра нужно добавить простейший **Action Script** — **Stop**. Для этого достаточно дважды кликнуть на нужном кадре. Появится окно **Frame Actions**. На данный момент нам понадобится всего 2 команды: **Stop** и **Play**, заставляющие, соответственно, приостановить или продолжить воспроизведение нашего фильма. В оба кадра добавим скрипт **Stop**; для этого в первый кадр поместим кнопку. Далее нажимаем на нее правой кнопкой мышки и выбираем пункт **Actions**. Появится окошко **Object Actions**. В нем мы зададим **Action Script**, который выполнится при нажатии на кнопку. Два раза кликнем на **Play**. В окошке появились строчки:

```
On (release) {
  Play
}
```

Щелкнем на первой строчке. Справа появятся параметры реагирования кнопки на следующие "внешние раздражители": **Press** — нажатие кнопки; **Release** — отпускание кнопки; **Release Outside** — отпускание кнопки мыши за границей кнопки; **Key Press** — нажатие на клавишу клавиатуры; **Roll Over** — указатель мышки над символом; **Roll Out** — указатель мышки за границей объекта; **Drag Over** — перемещение мышки при нажатой кнопке над символом; **Drag Out** — перемещение мышки при нажатой кнопке за границу символа.

Оставим режим реагирования **Release** и включим **Key Press**. В появившемся поле зададим клавишу, при нажатии на которую кнопка будет срабатывать.

Наш первый фильм с кнопкой готов. Запускаем его (**Ctrl+Enter**). При нажатии на кнопку мы перескакиваем на следующий кадр. Задание можно усложнить, например, создать фильм с несколькими кнопками в одном кадре, каждая из которых ведет в разные кадры фильма. Только для этого одной команды **Play** будет мало, понадобится команда **Go To**. Параметры ее совсем не сложные, а сам скрипт создается точно так же, как и **Stop**. Мы же с вами немного украсим кнопку, чтобы она не была простым цветным кругом.

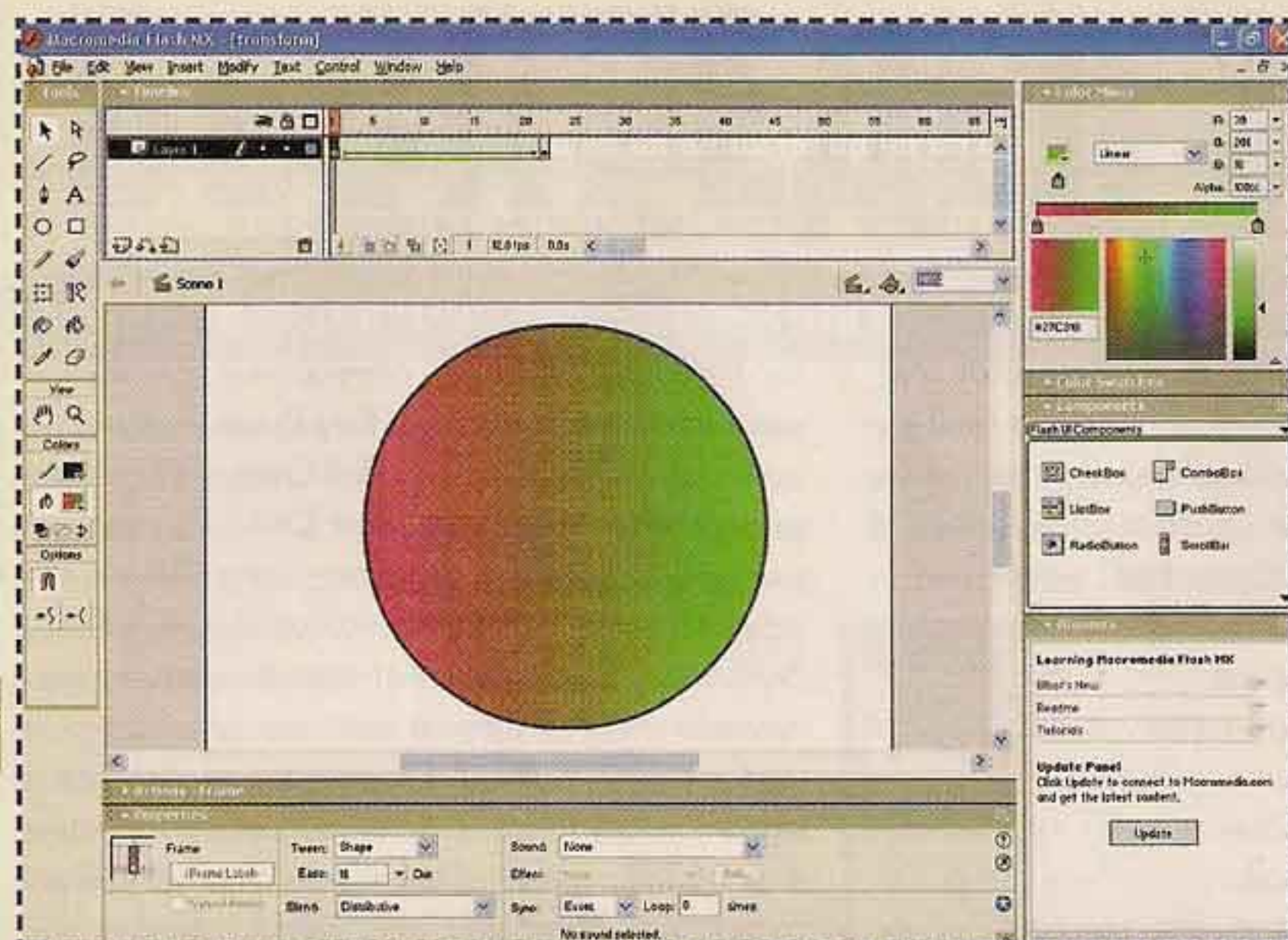
В кадрах **Up**, **Over**, **Down**, **Hit** могут находиться не только статичные картинки, но и **Movie Clip**, из которых получатся отличные анимированные кнопки. Мы можем создать новый **Movie Clip**, в котором закрашенный круг будет постепенно увеличиваться (как это сделать, подробно описано в статье 12-го номера). **Movie Clip** поместим в поле **Over**. Теперь при наведении курсора мышки на нашу кнопку она начнет увеличиваться в размерах.

SHAPE TWEEN

Магическое словосочетание **Shape Tween** означает преобразование одной фигуры в другую. Круг/квадрат/треугольник/что-то лицо... можно преобразовать любое изображение. Для примера преобразуем круг в квадрат. По аналогии можно преобразовывать любой объект.

В первом кадре нарисуйте круг. Создайте **keyframe** (**F7**), например, в 30-м кадре. Нарисуйте в нем квадрат без заливки. Щелкаем левой кнопкой мышки на первом кадре **Timeline**. В окне **Properties** присвойте параметру **Tween** значение **Shape**. Положение ползунка **Easing**: **In** ускоряет движение, **Out** — замедляет. Надо задать тип сглаживания при преобразовании (**Blend**): **Distributive** — для плавного и **Angular** — для более жесткого. С этими параметрами надо экспериментировать в каждом конкретном случае.

После задания **Shape Tween** на **Timeline** должна появиться зеленая стрелка к следующему **keyframe**. Запускайте **Movie Clip** и наблюдайте за трансформацией. Если изменить заливку круга и квадрата, то также произойдет трансформация цвета, которая выглядит очень красиво. Поэкспериментируйте с другими геометрическими фигурами.



▲ Готовим первое преобразование. Стрелка на зеленом фоне означает, что включен режим Shape Tween.

ТРАЕКТОРИЯ ДВИЖЕНИЯ

В предыдущей статье мы научились делать простейшее движение. На этот раз немного усложним задачу и создадим собственную траекторию движения, для этого нужно строго соблюдать последовательность действий. Упустите хотя бы один момент — и объект будет двигаться совсем не по той траектории, по которой вы задумывали.

1. Нарисуйте любой объект, например муху или круг/квадрат.
2. Выделите первый кадр в Timeline и вставьте режим движения **Insert\Create Motion Tween**.
3. Вставьте keyframe (например в 20-м кадре) в **Insert\Keyframe (F6)**.
4. В 15-м кадре переместите нарисованную фигуру в какую-либо сторону, задав тем самым конечную точку движения.
5. Задайте для первого кадра режим анимации **Motion** (аналогично Shape).
6. Установите галочку **Orient to path**.
7. Вставьте новый слой **Insert\Motion Guide**, который будет показывать траекторию движения.
8. Нарисуйте в нем незамкнутую траекторию движения, используя инструмент карандаш. В первом кадре перетащите муху (или то, что вы нарисовали) на начало траектории, а в последнем кадре — на конечный участок траектории. Кружочек в центре поможет точнее навести на цель.

При просмотре фильма муха будет двигаться по нарисованной траектории и самостоятельно поворачиваться в нужном направлении, если вы выставили галочку **Orient to path**. Мульт готов. Аналогичным образом, повторив все действия с первого по восьмое, вы можете заставить двигаться объект любой сложности.

ЗВУК

Сложно создать качественный мульт или игру без звука. Звуковое сопровождение нужно даже при создании кнопки. Во Flash звук импортируется из меню **File\Import**. Импортировав звук, два раза щелкаем на квадрате с изображением динамика, появится окно **Sound**, в котором надо выбрать наш звук и

указать следующие параметры:

Выпадающее меню Effect

None — звуковые эффекты не транслируются.

Left Channel — звук проходит только в левом канале.

Right Channel — звук только в правом канале.

Fade Left to Right — плавное движение звука из левого канала в правый.

Fade Right to Left — движение звука из правого в левый канал.

Fade In — вос-

произведение с плавным увеличением громкости.

Fade Out — воспроизведение с уменьшением громкости.

Custom — ручное создание звуковых эффектов с использованием встроенного редактора.

Выпадающее меню Sync

Event — полное воспроизведение звука, с первой ноты до последней.

Start — если выбранный звук еще не закончился, то повторного воспроизведения не будет.

Stop используется, когда необходимо выключить определенный звук при принудительном переходе на другой кадр/сцену.

Stream — режим синхронизации. Используется, когда надо обеспечить привязку изображения к звуку. В этом режиме, если по каким-либо причинам Flash не успеет обработать графику, она будет пропущена.

Loops задает количество повторов выбранного звукового файла. В этом же меню можно изменять уже имеющиеся звуки. Допустим, в процессе работы над проектом вы импортировали звук, который использовали довольно много раз, а впоследствии решили заменить его на новый. Можно импортировать новый звук и затем заменить его везде, где раньше использовался старый звук. Это долго. Гораздо проще произвести обновление с помощью специальной встроенной функции. Для этого надо открыть библиотеку и на выбранном звуковом файле щелкнуть правой кнопкой мыши — откроется контекстное меню, в котором можно выбрать **Properties** или сразу **Update**. В окне **Properties** можно не только заменить звук на другой (кнопки **Import** и **Update**), но и указать степень сжатия звука.

СЦЕНЫ

Разделение проекта на сцены очень удобно при работе с длинными фильмами. Если, к примеру, фильм/игра состоит из нескольких отдельных эпизодов, то гораздо эффективнее каждый эпизод оформить в виде сцены. Это упростит редактирование фильма и тестирование элементов. Изменять сцены можно в ме-

ню **Control\Test Scene (Ctrl+Alt+Enter)**. Создание, редактирование и определение порядка следования сцен происходит через специальное окно редактирования **Modify\Scene**. В меню содержатся следующие кнопки: **Add**, добавляющая новую сцену; **Delete**, удаляющая сцену; и **Duplicate**, которая дублирует сцену со всем ее содержимым.

Порядок сцен можно изменить, перетаскивая названия мышкой выше или ниже. Сами названия тоже можно изменять, просто два раза щелкните на названии сцены.

УСТАНОВКИ МУЛЬТОВ

Настройки основного окна можно изменить в любой момент — это еще один плюс векторной графики. Начинать работу удобнее с настройками по умолчанию, но в процессе работы всегда можно внести нужные изменения.

Откроем окно **Document Properties**, где выберем **Modify\Document (Ctrl+J)**. Изменению доступны следующие параметры. **Frame Rate** устанавливает количество кадров в секунду. По умолчанию имеет значение 12, но лучше выставить значение в районе 20-25, тогда не будет заметно мерцания изображения при проигрывании мультфильма. **Dimensions** определяет размеры фильма, минимальные — 18x18 пикселей, максимальные 2880x2880. **Match** — автоматическая установка размеров в зависимости от установленного принтера (кнопка **Printer** — максимальный размер для печати, **Contents** — минимальный, **Default** — установка принтера по умолчанию). В **Background Color** можно задать цвет фона, на котором будет происходить действие вашего мультфильма или игры. **Ruler Units** — единицы измерения линейки (пиксели, миллиметры, дюймы).

СДЕЛАЙ МНЕ КРАСИВО

Начинающему пользователю всегда хочется, чтобы получилось все и сразу. Если все элементы новой flash-игры или мультфильма создавать с нуля самостоятельно, то красиво получится не скоро. Можно поступить иначе. Позаимствовать арт и объекты из мультфильмов и игр, сделанных другими разработчиками. В Сети можно найти самую разнообразную графику для Flash. Импортировать ее в игру можно через функцию **Import**. Вы уже сталкивались с ней, когда заменяли звук. Импортировать можно даже готовые swf-файлы, при этом получая доступ к библиотеке (library) импортированного мультфильма. К сожалению, формат swf — это не открытый fla-архив. Потери в библиотеке объектов неизбежны. Иногда разработчики вообще ставят запрет на импорт объектов, который устанавливается в меню **File\Publish Settings**. Но большинство разработчиков все же разрешают использовать графику из своих работ.



В следующей, заключительной статье о Flash мы расскажем вам о секретах скриптового языка Flash MX. Многие думают, что скрипты во Flash — это жутко сложно. На самом деле это не так, если знать, как с ними работать. Ждите статью в одном из ближайших номеров. ■

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



ACTIVISION

Soldier of Fortune® II: Double Helix © 2002 Activision, Inc. Разработчик — Raven Software Corporation. Издатель и дистрибьютор — Activision, Inc. Activision® является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. Soldier of Fortune® является охраняемым товарным знаком Omega Group, Ltd. Данный продукт использует технологии, принадлежащие Id Software, Inc. («Id Technology»). Id Technology © 1999-2003 Id Software, Inc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права на издание и распространение игры Soldier of Fortune II: Double Helix в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

NVIDIA и ATI покидают российский рынок!



Эксклюзивно-апрельская новость. Замечательным изобретением решили отметить апрельские праздники российские инженеры из компании "Фейк технолоджис". Стараниями нескольких энтузиастов раз и навсегда решена проблема дорогостоящих 3D-акселераторов. Суть изобретения — плата-адаптер, позволяющая старым видеокартам класса Riva TNT2 работать в режиме "четверенной" мощности, когда четыре чипа работают и распознаются системой как один. Нечто подобное уже было реализовано ранее в известных продуктах серии Voodoo, однако вместе с кончиной компании 3dfx простая и в сущности гениальная идея была утеряна. Теперь же с помощью недорогой AGP4x платы (в разработке находится AGP8X-версия) и четырех акселераторов TNT2, цена которым чирик за пучок, ваш компьютер может обрести истинное величие и графическую мощь, сравнимую с GeForce 4 Ti4200.

При этом разработчики особо упирают на то, что даже самые современные технологии, среди которых вершинные и пиксельные шейдеры, полностью поддерживаются на уровне драйверов. По приблизительным тестам в альфа-версии DOOM III был получен более чем убедительный результат в 90 fps.

В ближайших планах команды "Фейк технолоджис" — продолжить смелые исследования с целью полного и безоговорочного выживания с российского рынка компаний NVIDIA и ATI. Следующая версия адаптера обещает объединить в себе мощь десяти GeForce 2, опережая по производительности пресловутый GeForce FX. Кроме этого, ведется разработка процессорной платы для объединения "устаревших" процессоров Pentium PRO в кластер (до 32 штук) и последующего использования их в качестве альтернативы дорогостоящим hi-end моделям Pentium 4.

Жажда скорости

Мегагерцово-оверклокерская новость. Компания с прикольным названием Mushkin EMS (Enhanced Memory Systems) представила



на рынок новые DDR SDRAM модули памяти новейшего "стандарта" PC3500. Первые экземпляры обладают емкостью 256 мегабайт

(32x8), работают на тактовой частоте 433 МГц с временем доступа 5 нс и выполнены с применением хитрой технологии разводки проводников. Для оптимального охлаждения платы укомплектованы специальными медными теплоотводами, а к первому апреля даже планируется выпустить специальную DELUXE-версию с миниатюрными вентиляторами.

Рекомендованная стоимость 256-мегабайтного модуля PC3500 от Mushkin составляет 129 американских долларов. Предположительно, первые экземпляры появятся в продаже уже в мае.

Убил принтер — спас дерево

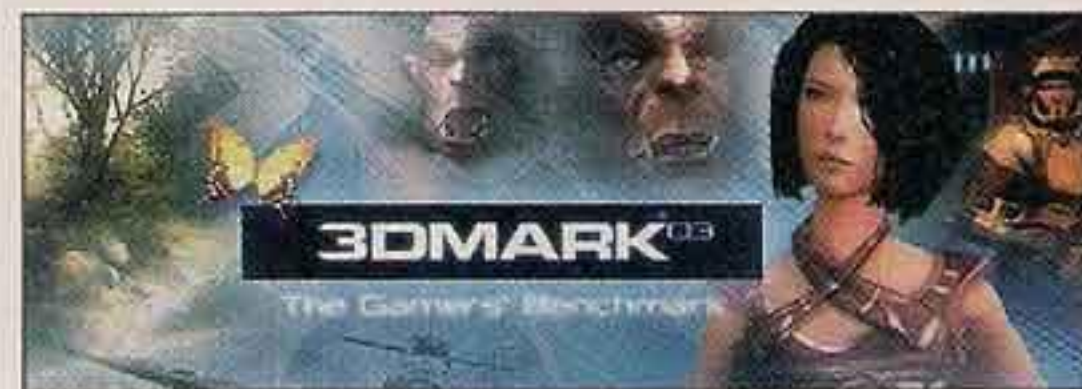


Похоронно-экологическая новость. Компания Epson предлагает всем желающим похоронить свой любимый принтер с помпой и причитавшимися ему при жизни почестями. На сайте www.epson.com/recycle всего за 10 баксов можно заказать специальный талон, который нужно наклеить на коробку с уже подготовленным к отправке устройством. Далее по обычным почтовым путям покойник прибывает на специальную перерабатывающую фабрику компании, где разбирается и частично утилизируется.

Смысл и идея акции неочевидны для отечественного пользователя. Оказывается, таким оригинальным образом Epson намерена бороться с загрязнением окружающей среды высокотехнологичными отходами. Для особо неосознанных граждан, не ценящих природу, предусмотрена 5-долларовая скидка за каждое сданное в утиль устройство. Кстати, помимо принтеров к деструкции принимаются сканеры, ноутбуки, проекторы и прочие абсолютно ненужные в хозяйстве безделушки соответствующей марки.

А NVIDIA против

Скандально-бенчмарковая новость. Как известно, около месяца назад свет увидела свежая версия известной программы для тестирования производительности трехмерных систем — FutureMark (ранее известная как MadOnion) 3DMark 2003. Красивый, любимый народом за наглядность бенчмарк подружился с DirectX 9 и обзавелся новыми презабавными трехмерными мультиками. За прошедшее время "2003" успел засветиться во всех мало-мальски серьезных тестированиях и был неоднократно запущен не одной сотней железячных гуру по всему миру.



Однако компания NVIDIA не видит в вышеперечисленных фактах ничего забавного и ультимативно заявляет о несоответствии продукции FutureMark ее высоким корпоративным требованиям. По непроверенным слухам, представители компании высказались примерно так: "Несмотря на то, что тестовые сцены в 3DMark'e выглядят достаточно красиво, они ничего общего не имеют с настоящими игровыми приложениями, и потому 3DMark 2003 нельзя считать настоящим игровым тестом".

Отмечу, что это не первый скандал вокруг данного бенчмарка, и понять, кто прав, а кто нет — очень трудно. К примеру, отдельным российским хакерам в свое время очень наглядно удалось доказать, что 3DMark 2001 фальсифицирует выходные результаты при обнаружении в системе процессора или видеокарты от Intel...

Радость вайериста



Фото-лилипутская новость. Компания Nikon решила проявить заботу о братьях наших меньших — то есть о лилипутах. Дабы избавить несчастных от врожденного комплекса неполноценности, инженеры компании изобрели миниатюрную цифровую фотокамеру Coolpix SQ, которая "совсем как большая".

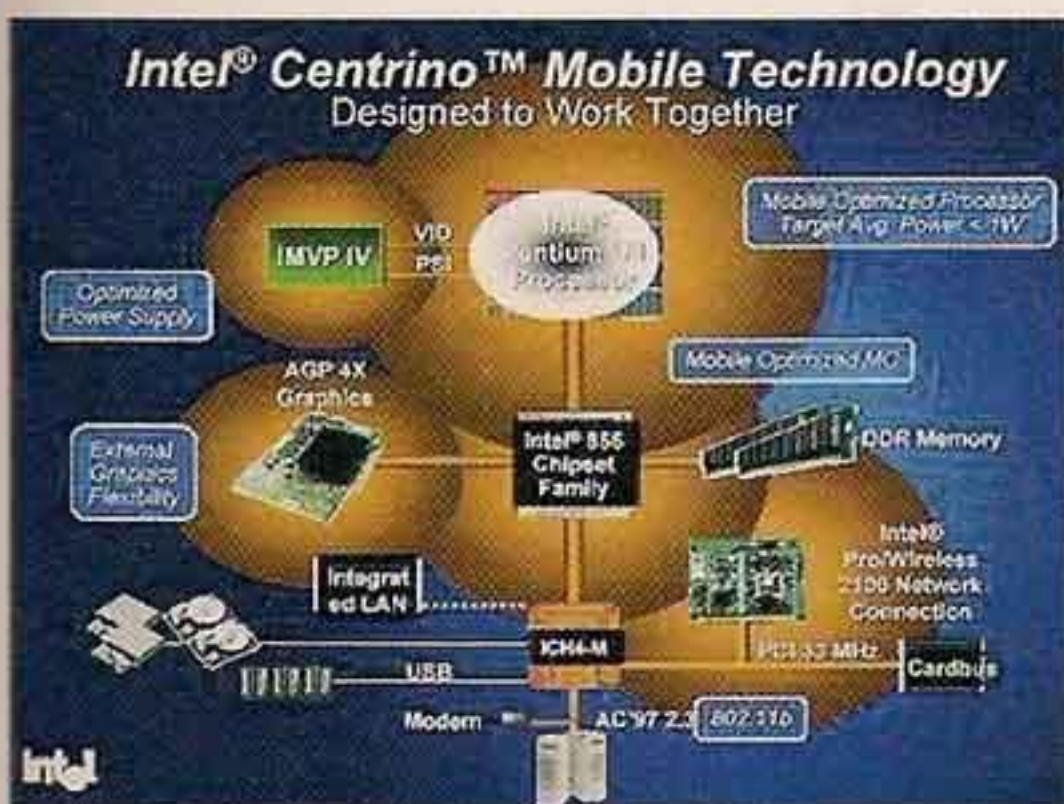
Главный козырь новинки — полноценная 3,1-мегапиксельная матрица, позволяющая делать эффектные снимки с разрешениями 2016x1512/1600x1200/1024x768/640x480 пикселей и даже фиксировать короткие (до 40 секунд) видеоклипы в формате QuickTime с качеством 320x240@15 fps. Также отдельного упоминания заслуживает оригинальная поворотная конструкция, наглядно отраженная на фото. В обычном состоянии устройство занимает минимум места, а при необходимости разворачивается в некий шпионский агрегат агрессивного вида.

Среди остальных характеристик можно отметить наличие док-станции для подзарядки встроенных аккумуляторов, 1,5-дюймовый ЖК-дисплей, разъем под флэш-карты Compact Flash Type I, интерфейс USB 2.0, габариты 82x25,5x82 мм и вес 180 граммов.



В центре внимания — Centrino

Чипсетно-лаптопная новость. 12 марта компания Intel планирует официально представить миру свою новую инициативу на поприще портативных систем Intel Centrino. Акция пройдет



одновременно в Москве и на открытии выставки CeBIT 2003 в Ганновере, Германия.

Суть идеи Centrino — набор современных технологий, позволяющих строить легкие, производительные и миниатюрные компьютеры с минимальным энергопотреблением. Также, по некоторым слухам, к этому без сомнения привлекательному списку добавится слово "недорогие".

Воплощенная в железо Centrino выглядит как процессор Pentium M, набор системной логики Intel 855 и беспроводной сетевой интерфейс Intel Pro/Wireless 2100. Думаю, первое, на что обращаешь внимание — это отсутствие привычных цифр в названии ЦПУ. Герой нашего романа ранее был известен под именем Banias и по последним сведениям получил отчество "Pentium III-вович". Он оборудован 1-мегабайтным кэшем L2 и 400 мегагерцовой шиной, теоретически совместимой с чипсетами под Pentium 4.

Говоря о конкретных ценах на будущие различные продукты, следует сделать небольшое послабление на западный менталитет и теорию относительности. По сведениям ведущих производителей, уже подписавшихся на Centrino, готовые — "бюджетные" — ноутбуки будут стоить в районе 1500 американских долларов.

Третий глаз



Очково-мониторная новость. Компания Second Sight активно начинает продвигать в массы идеи носимых дисплеев. Ее новая модель M1100 — не просто интересная инженерная идея, но реальный розничный продукт, в скором времени отправляющийся на конвейер.

Главный целевой рынок продукта — это владельцы PDA, сотовых и суб-ноутбуков. С помощью устройства M1100, на практике выглядящего как аляповатые массивные очки с призматом, любой отдельно взятый технократ сможет получить проекцию экранного изображения непосредственно на сетчатке глаза. При этом эффект такой, как будто вы смотрите на жидкокристаллический 15-дюймовый экран с расстояния в 21 дюйм. Максимальное доступное разрешение — 640 на 480 пикселей при 72 Герц. Фокусное расстояние легко подстраивается под анатомические особенности любого

глаза. Подключение производится через разъем Compact Flash или PCMCIA, имеются драйвера для операционных систем Windows CE, Pocket PC 2002, Windows 9x, NT, 2000/XP.

Устройство само по себе очень мало и весит всего 40 грамм. При этом потребляемое питание настолько незначительно, что даже не заслужило отдельного упоминания на сайте, известно только, что M1100 питается через разъем.

КПК-дистрифик



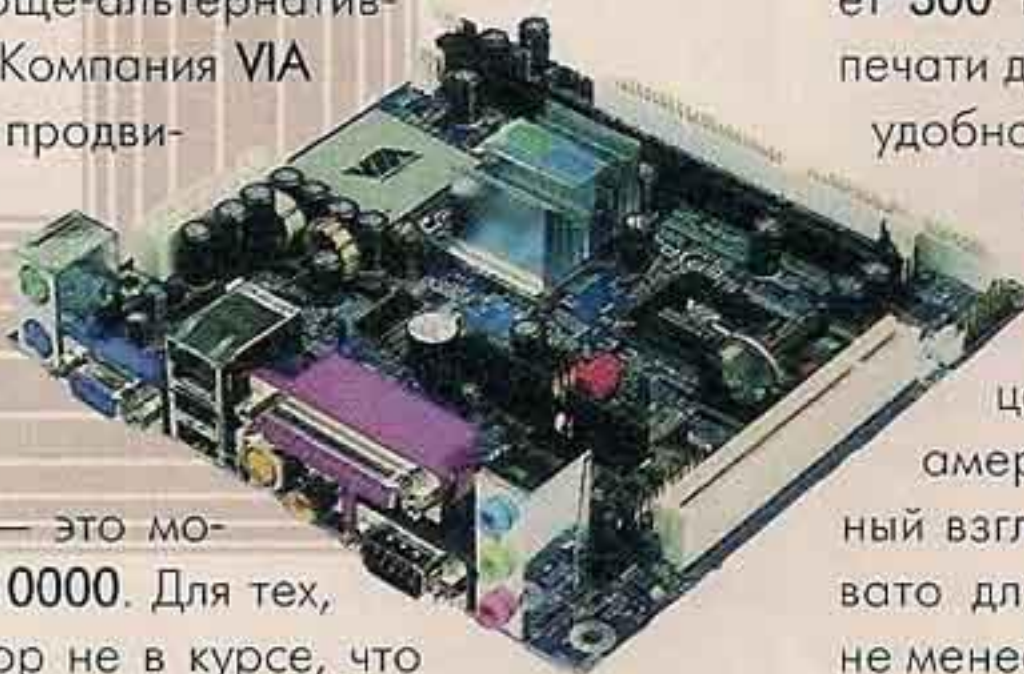
Ежемесячно-карманная новость. Компания ViewSonic наконец-то представила и запустила в розничную продажу финальный вариант карманного компьютера V35 на основе операционной системы Pocket PC 2002.

Представленный на фото агрегат выглядит стильно. Элегантно, современно и весьма презентабельно. При этом его жизненное кредо — дешевизна и доступность по отношению к массовому потребителю. Рекомендованная цена на V35 объявлена в районе 300 долларов США, что, надо признать, очень скромно. Технические характеристики устройства достаточно стандартны и соответствуют современным понятиям о бюджетном бизнес-КПК. Это процессор Intel Xscale 300 МГц, 64 Мб оперативной памяти (из них доступно для загрузки пользовательских программ 36,45 Мб), 32 Мб флэш-памяти (5,2 Мб доступно), разъем Secure Digital и трансрефлективный экран с разрешением 320x240 пикселей. Наиболее выдающимся свойством V35 можно назвать его вес — всего 114 грамм при габаритных размерах 122x77x12,5 мм.

Ближайшим аналогом новой модели можно назвать корейско-российский продукт Rover PC P3 и его клон-донор Mitac MIO 338.

С3 не умрет никогда

Неунывающе-альтернативная новость. Компания VIA продолжает продвигать в широкие народные массы свою платформу EPIA. На сей раз — это модель EPIA M10000. Для тех, кто до сих пор не в курсе, что традиционно принято вкладывать в понятие "платформа", поясню, что... Что фактически M10000 — это не что иное, как высокоинтегри-



рованная материнская плата миниатюрного и не используемого в серийных ПК формате Mini-ITX с предустановленным процессором VIA C3 Nemiah 1 ГГц (кстати, это тоже новинка).

По идее, подобные решения могут быть интересны сборщикам готовых компьютеров, которые будут собирать из EPIA разного рода x86 терминалы (банкоматы, мониторы расписаний на авто- и ЖД-вокзалах) и "серверки" начального уровня (стоечные решения, легкие — встраиваемые сервера). Плюс такого подхода — относительная дешевизна, миниатюрность конечных решений и их знаменитая бесшумность (в силу малого охлаждения, необходимого для C3).

Материнская плата M10000 основана на чипсете VIA CLE266 с интегрированными сетевыми контроллерами VIA VT6103 10/100 Base-T Ethernet PHY; звуком VIA VT1616 (6-канальный AC'97 кодек); видеоадаптером VIA CastleRock AGP (с аппаратным MPEG-2 декодером). Имеется контроллер UltraDMA 133/100/66 (2 разъема), порты USB 2.0 и IEEE1394, выход TV-out и замечательная возможность грузиться с флэш-чипа. Поддерживается память DDR266 объемом до 1 гигабайта. Рекомендуемая стоимость EPIA M10000 составляет 179 долларов США.

Старый новый Polaroid

Моментально-цифровая новость. Корпорация Polaroid представляет первую в мире переносную цифровую камеру Polaroid Digital MiniPortrait Camera, реализующую принцип "сама-снимает-сама-печатает". Старый любимый бабушкин "полароид" обретает второе дыхание и вновь готов послужить новому поколению технократов.



Первые рабочие экземпляры MiniPortrait Camera будут продемонстрированы на выставке PMA Spring 2003 в Лас-Вегасе, и пока общественности доступны только общие характеристики устройства. Среди них большой, вращающийся ЖК-экран, объектив с фокусным расстоянием 6,2 — 18,6 мм и трехкратным зумом, порт USB для печати на внешнем принтере и ориентировочный вес порядка 2 кг. Разрешение "самостоятельной" печати не превышает 300 точек на дюйм. Имеется возможность печати до 6 снимков на одном листе, что очень удобно для фотографирования себя любимого на документы.

Главная заявленная особенность Digital MiniPortrait Camera — это ее цена, которая составляет "всего" 1199 американских долларов. На наш скромный взгляд — это, конечно, несколько многовато для потребительского устройства. Тем не менее, всегда последней умирает надежда на то, что, возможно, розничный вариант со временем подешевеет хотя бы в два или три раза...

Эволюция ЖАРА



или практическое исследование новых материнских плат с двухканальным интерфейсом памяти

Мама...

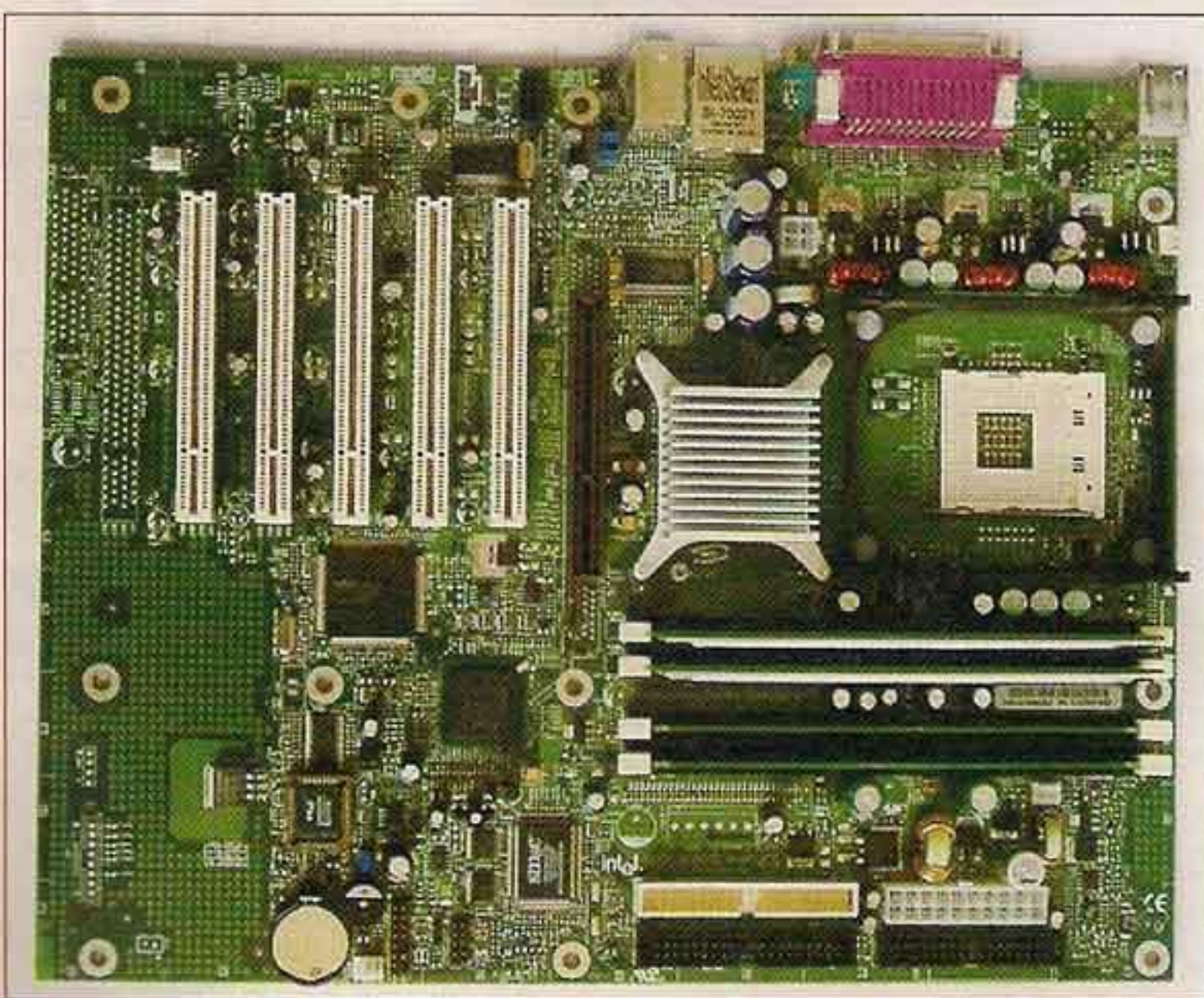
Всякому понятно, что для того, чтобы наслаждаться играми, нужно иметь очень-очень мощный процессор. Так? После этого наступает очередь покупки суперсовременной видеокарты, которая обеспечит высочайшую скорость в любых разрешениях и отличное качество при феноменальной же детализации. Важно не забыть про звуковую карту последнего поколения, которая враз поразит уши окружающих объемным семиканальным звуком. Наконец, крутой монитор и "геймерская мышь" (злая такая и оптическая) — также несомненные атрибуты любого правильного компьютера. И только закупив их, ты вдруг замечаешь, что все это великолепие надевается на старенькую материнскую плату с раритетным чипсетом i845 или на худой конец KT133A. В этот светлый миг приходит отчетливое понимание того, что вместо сердца истинному геймеру потребен не кардиостимулятор, а как минимум пламенный мотор. Мощный агрегат, который сможет собрать все эти компоненты вместе и бесперебойно гнать данные с достаточной скоростью, не тормозя тем самым общую работу системы.

Еще древним было известно, что, поставив новенький P4 2.53 ГГц (или даже 3.06 ГГц) на старую плату с обычной (не DDR) памятью SDRAM, никакого заметного прироста скорости по сравнению с Celeron 1.5 не получишь. Поэтому самое время задуматься о покупке новой материнской платы с поддержкой самых последних, самых быстрых технологий. Вот о некоторых из этих технологий мы и поговорим сегодня.

Память как важный компонент, или зачем нам нужно 2 канала

Надеюсь, не стоит объяснять, зачем нужна оперативная память — в ней аккумулируются все данные, необходимые для работы программ и некоторых аппаратных составляющих системы. Соответственно, данные забираются с постоянного носителя (жесткий диск, CD-ROM, флэш), отправляются на обработку (в центральный или в видео/аудио процессор),

после чего прошедшие обработку данные выводятся через собственные интерфейсы (например, с видеокарты — на монитор), либо опять же попадают в ОЗУ и рассылаются уже, так сказать, конечным потребителям. Таким образом, любая работа с данными требует участия оперативной памяти. При этом львиную долю пропускной способности (количество данных, которые память успевает пропустить за единицу времени) требует под себя процессор.



Определившись с ролью памяти, стоит пару слов сказать и о ее скорости. Скорость работы с памятью определяется скоростью работы шины (Front Side Bus, FSB) и шириной канала памяти, который для SDRAM составляет 64 бита. Для Rambus эта цифра равна 16, но там последовательный интерфейс, и частота шины составляет 400 МГц. Кроме того, современные стандарты памяти используют технологию DDR, которая позволяет вдвое поднять теоретический лимит передаваемой за единицу времени информации за счет использования обоих фронтов сигнала. Таким образом, память стандарта RDRAM с частотой FSB 400 МГц имеет результирующую частоту 800 МГц (PC800), с частотой 533 МГц — 1066 МГц (PC1066). Память DDR работает при частоте FSB 100, 133, 166 и 200 МГц (соответственно, DDR 200, 266, 333, 400). Общепринятое и часто встречающееся обозначение PC1600, 2100, 2700 и 3200 демонстрирует как раз именно максимальную пропускную способность.

Современным процессорам семейства Pentium 4, особенно старших моделей, в силу особенностей архитектуры необходима широкая полоса пропускания системной памяти. Во-

обще, ситуация с шиной памяти для Pentium 4 достаточно интересна. С одной стороны, процессор проектировался для работы с памятью типа Rambus RDRAM, которая обладает очень высокой пропускной способностью, но и большой латентностью (так называется промежуток времени, который проходит между запросом и началом поступления данных). Собственно, отсюда же идут разговоры об оптимизации процессора "под потоковые приложения", когда пересылаются большие объемы данных. Однако на редкость неудачный старт систем с RDRAM, которые впервые появились на рынке в связке с процессором Pentium III, который не был под нее оптимизирован, заставил Intel искать другие решения, и в конце концов компания была вынуждена перейти на использование уже широко распространенного и значительно более дешевого типа памяти DDR SDRAM. Вполне естественно, что такое решение повлекло за собой неминуемое снижение производительности, ибо память типа DDR SDRAM не сможет полностью обеспечить потребности процессора в данных, и единственный способ исправить ситуацию — это гнать частоты DDR до предела. Соответственно, проблема увеличения частоты работы шины памяти стала одной из основных — потому как наращивание тактовой частоты процессора при сохранении низкоскоростной памяти не дает должного эффекта.

Как результат эволюции — частоты памяти стали активно расти, появилась память стандарта DDR333 и DDR400. Последняя в данный момент еще не прошла официальную сертификацию, однако многие производители выпускают модули с такой частотой и чипсеты с поддержкой частоты памяти в 200 МГц. Но даже при такой скорости память продолжает оставаться узким местом, тормозящим работу процессора и, следовательно, — всей системы.

Давайте взглянем на цифры. Современные P4 на частоте FSB в 133 МГц (шина процессора 533 МГц) имеют полосу пропускания памяти в 4.2 ГГц. Ту же самую предельную пропускную способность дает нам и двухканальный Rambus, но при этом особенности строения памяти там другие. Если же мы возьмем DDR SDRAM, то PC266 имеет пропускную способность в 2.1 ГГц, что для Pentium 4 несколько маловато. Даже если взять "неофициальный" PC3200, то он даст всего лишь 3.2 ГГц.

И не надо забывать, что это пиковая пропускная способность, и в суровой реальности существует много "накладных расходов", которые тормозят обмен данными и отъедают пропускную способность. Поэтому при интенсивной работе с памятью процессор тормозится

достаточно серьезно — общий проигрыш может достигать в некоторых приложениях 10% (не надо забывать, что в компьютере много подсистем, и увеличение скорости одной из них, скажем, на 25% в самом удачном случае даст общий прирост в 10%). С другой стороны, двухканальный интерфейс — когда данные одновременно считываются по двум каналам из двух банков (двух модулей памяти) — даже на частоте 266 МГц вполне мог бы перекрыть потребности процессора Pentium 4. Кстати, возникает резонное предположение, что если поставить память на частоту 333 или 400 МГц, то таким образом можно создать неплохой задел на будущее для использования другими устройствами в системе. Минус такого подхода в том, что, если частоты работы процессора и памяти не синхронны, необходимо вводить буферы в чипсете, появятся задержки синхронизации потока данных, и в итоге прирост будет меньше ожидаемого (главное, что он все же будет). Вообще, вопрос установки асинхронной шины во многом зависит от используемых приложений, поскольку разные классы задач по-разному работают с памятью.

Итак, после того, как все традиционные возможности увеличения производительности (то есть простое увеличение частоты) были исчерпаны, мысли о создании двухканального интерфейса памяти стали все чаще посещать умы разработчиков, подстегиваемые существованием, с одной стороны, двухканального чипсета Intel 850/850E (правда, довольно простенького, работающего только в режиме чередования), а с другой стороны — nForce2 NVIDIA под платформу AMD, в котором уже реализован отличный механизм двухканального обмена с памятью. Результаты размышлений появились практически одновременно у SiS, основного официального партнера Intel по выпуску чипсетов для процессоров P4, и у самой Intel. Однако подходы все же различаются. SiS создала максимально гибкий продукт, допускающий установку асинхронной шины памяти и даже модулей DDR 400 (для статьи снимались бенчмарки и в этом режиме). А вот Intel в своем чипсете E7205 Granite Bay решил ограничиться лишь синхронной шиной, стремясь свести к минимуму задержки при работе с памятью и оптимизировав скорость доступа, а не скорость передачи. Итак, давайте посмотрим, что же получилось у двух производителей.

GraniteBay и SiS 655 — подробности

Начнем с SiS 655, как с творения стороннего производителя. SiS 655 имеет 2 полностью независимых канала работы с памятью, которые могут обеспечивать 128-битный доступ. Поскольку каналы независимые, система может работать и с одним модулем памяти, просто тог-

да второй канал останется незадействованным. Важно также упомянуть, что этот чипсет асинхронный, то есть частоты работы шины процессора и шины памяти могут быть различными.

Что касается Intel E7205, то он тоже имеет два независимых канала и тоже может функционировать с одним установленным модулем памяти. А вот шины у него жестко связаны, поэтому на данный момент он может работать только с памятью стандартов DDR200 (при использовании процессора с шиной 400 МГц) и DDR266 (при использовании процессора с шиной 533 МГц). Память DDR333 пока не поддерживается ни в каком виде. То есть модули этого стандарта поставить можно, однако работать они могут только на 200 или 266 МГц. Стоит также отметить, что платы на E7205 достаточно дороги (порядка \$150-\$180) и тенденций по их удешевлению пока незаметно. Цена складывается из стоимости чипсета, который Intel к тому же нацеливает в сектор рабочих станций, и из-за сложного шестислойного дизайна материнских плат.

В качестве референс-платформы использовалась платформа Intel i850E с двумя установленными модулями Samsung PC1066 общей емкостью 512 Мб. Напомню, что этот чипсет тоже двухканальный и требует установки модулей парами. Из-за этого упрощается внутренняя логика чипсета, однако очевидным недостатком является необходимость покупки четного количества модулей. Кроме того, i850E — синхронный чипсет.

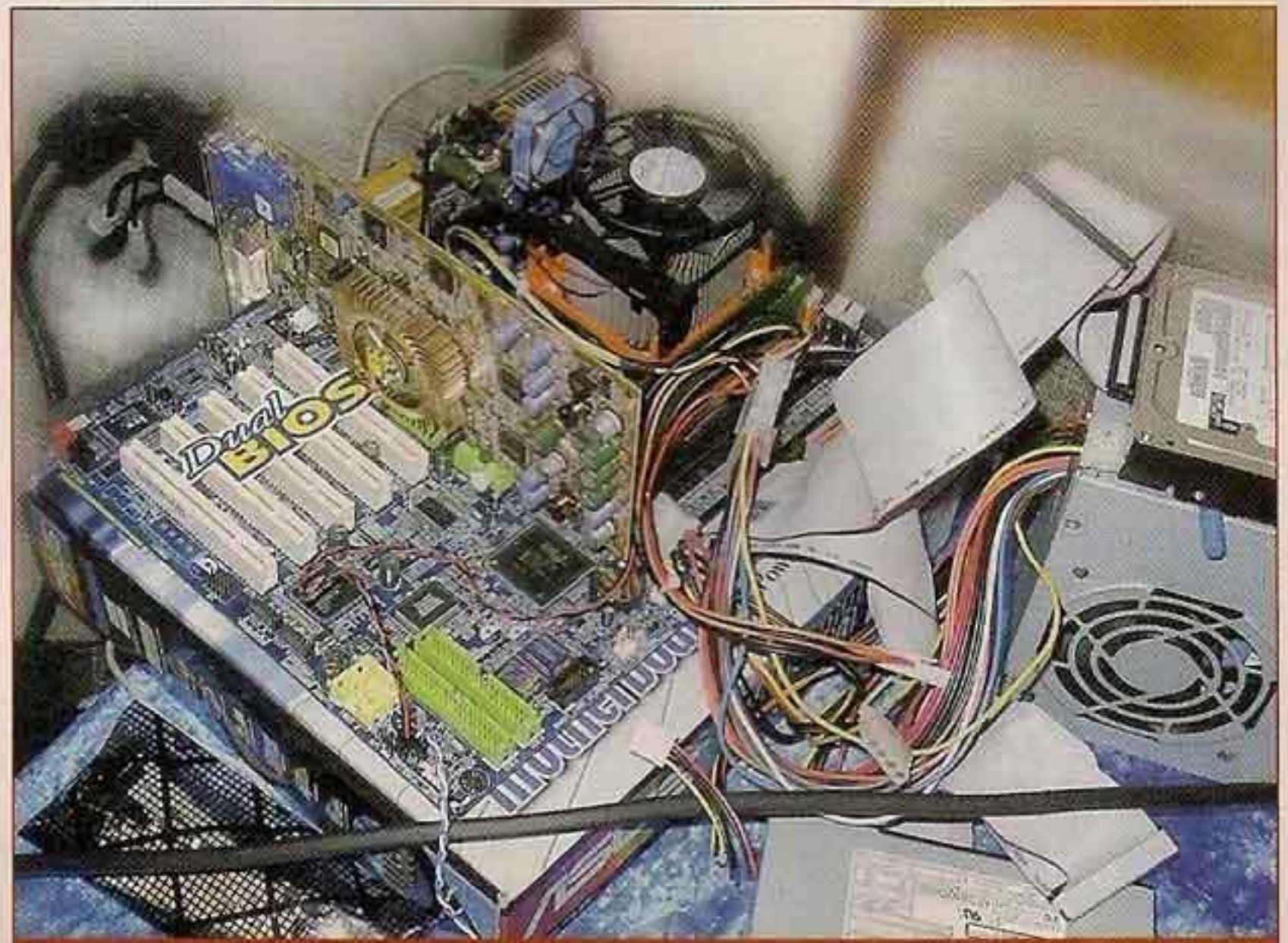
Тесты

Итак, для тестов были взяты две платы от известного производителя Giga-Byte — GA-8INXP на чипсете E7205, а также GA-8SQ800 на SiS 655. Платы от Giga-Byte традиционно обладают высоким качеством и культурой исполнения, аккуратной разводкой и хорошими комплектами поставки. С другой стороны, все платы поставляются с такими BIOS, в которых в нормальном режиме невозможно выставлять пользовательские настройки памяти. Существует лишь невнятная настройка Top Performance. В общем, E7205 тестировался на установках по умолчанию, поскольку там вы-

бор все равно небольшой, а вот настройки платы на SiS 655 я попробовал поменять. Дело в том, что установленная память была прописана в SPD как DDR400 и, соответственно, так и установилась, поэтому чипсет работал в асинхронном режиме. Интересно было взглянуть, как он будет работать в синхронном режиме, на одной частоте с процессором.

Комментируя результаты проведенных тестов, стоит отметить несколько принципиальных моментов.

Момент первый заключается в том, что какое-никакое, но все же лидерство осталось у связки i850E+RDRAM. И это при том, что была



▲ Тестовая система: Pentium 4 3.06 (Hyper Threading disabled), 512 Мб памяти (2x256 или 1x512 DDR SDRAM, PC3200 (DDR 400)), 2x256 RDRAM PC1066 Мб для i850E). Видеокарта NVIDIA GeForce Ti 4200. Жесткий диск IBM, 40 Гб.

использована родная плата от Intel, чье традиционное кредо — надежность, а никак не производительность. Изначальная оптимизация процессора Pentium 4 сделала свое дело, и RAMBUS "уделал", пусть и всего на пару кадров, новое поколение двухканальных DDR.

Что же касается собственно DDR, то двухканальный режим доступа к памяти наглядно продемонстрировал свои преимущества. Прибавка по отношению к одноканальному режиму достаточно серьезная, и система на E7205 с двухканальным доступом практически догнала по производительности i850E+RAMBUS. Что же касается SiS 655, то там ситуация еще интереснее. При использовании чипсета в максимальном — асинхронном режиме с памятью DDR400 (2x256) все работает очень быстро на уровне E7205 и лишь на пару кадров меньше, чем у RAMBUS. При переходе же к синхронному режиму и памяти DDR266 отлично заметно преимущество контроллера от Intel и недостатки асинхронности контроллера от SiS. Неизбежные для последнего буферы и синхронизаторы, позволяющие работать с различными частотами памяти и процессора, платят за эту возможность чистой производительностью. По сути получается, что при использовании DDR266 SiS 655 при двух каналах работает лишь чуть быстрее, чем E7205 при одном.

В одноканальном режиме E7205 хорош. Приличная производительность заметно быстрее, чем у SiS 655 (когда один канал+DDR266), и в среднем очень неплохо для одного канала и памяти DDR266. В случае SiS свою крутизну демонстрирует естественная пропускная способность памяти DDR400. С ней чипсет работает

Конфигурация	Тесты			
	UT 2003 Flyby/hotmatch	Max Payneend sequence1/end sequence2	Comanche 4	3DMark 2001SE
Intel 850E, 512MB PC1066	202/75	failed	57,5	13212
E7205, 1x512mb	189/68,7	73,5/94	52,5	12250
E7205, 2x256mb	199/73	76,4/99,5	55,3	12714
Sis655, DDR400, 1x512	194/71	79/94	55,1	12730
Sis655, DDR400, 2x256	198/72,5	81/101	55,3	12762
Sis655, DDR266, 1x512	178/63	72,5/89	50	12188
Sis655, DDR266, 2x256	189/67	76,5/95,5	53	12300

Краткий словарь

Последовательный интерфейс. Интерфейс, при котором данные пересылаются не по нескольким проводникам одновременно с последующей синхронизацией, а последовательно по одной линии.

SDRAM, Rambus RDRAM. Типы оперативной памяти. Различаются строением чипа, организацией доступа.

Front Side Bus, FSB. Шина, связывающая процессор и северный мост чипсета, отвечающий за координацию работы шин процессора, памяти и шины PCI.

Пропускная способность памяти — максимальное теоретическое количество данных, которое шина памяти способна пропустить за определенное время.

DDR. Подвид SDRAM, способный передавать данные на обоих фронтах электрического импульса, что теоретически позволяет достичь вдвое большей производительности. На практике максимально удается добиться 50-70% прироста скорости относительно традиционной SDRAM. Как правило, в обозначениях типа DDR266, 333 обозначают результирующую (т.е. с учетом передачи на обоих фронтах) частоту работы памяти (266 — 266 МГц, частота 133 МГц, 333 — 333 МГц, реальная частота 166 МГц).

Двухканальный доступ к памяти. Организация не одной, а двух шин передачи данных от памяти к чипсету. Позволяет за единицу времени считать вдвое больше данных. Независимость каналов означает, что каждый канал может работать отдельно, т.е. не нужно устанавливать модули в оба канала.

Чипсет (он же "системная логика"). Набор микросхем, составляющих суть материнской платы и осуществляющий координацию работы различных компонентов компьютера (процессора, видеокарты, памяти, жесткого диска и пр.).

SPD. Микросхема, в которой записаны характеристики модуля памяти, чипов, скорости доступа и пр.

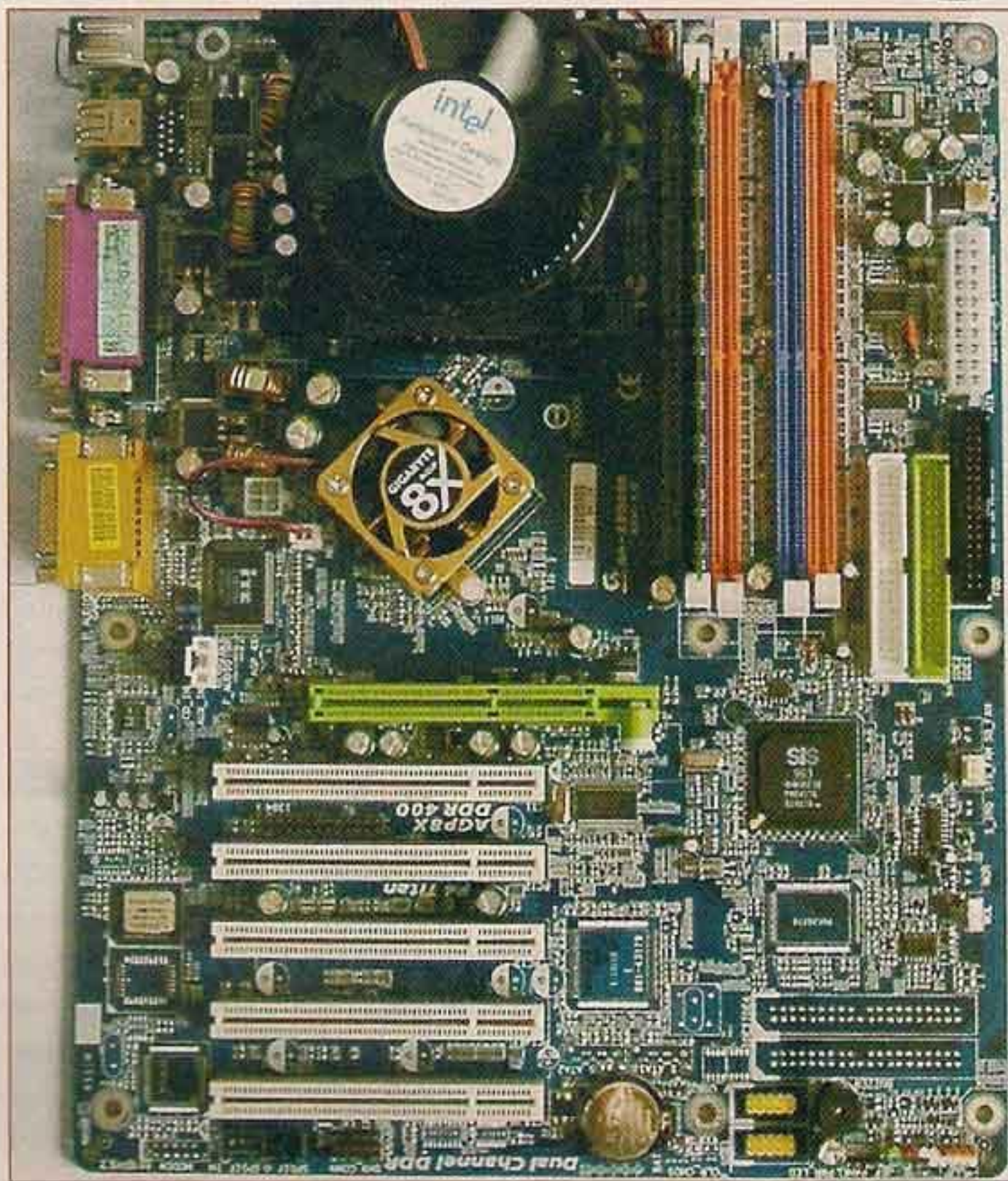
Латентность памяти (упрощ.). Время, которое проходит между посылкой запроса и началом передачи данных модулем.

быстрее, чем E7205+DDR266 (кто бы сомневался), и чуть ли не догоняет двухканальный режим SiS 655 и E7205. То есть на самом деле процессору с такой памятью во многих случаях вполне хватает даже и одного канала (мы исследовали эту тенденцию только на игровых приложениях). В связке же SiS 655+DDR266 одного канала явно недостаточно — падение производительности просто катастрофическое.

Вывод

Глобальный вывод данной статьи заключается в бесспорной перспективности и принципиальной нужности чипсетов с двухканальным доступом к памяти. Нужда в большой пропускной способности была, есть и остается актуальной. В связи с чем наша тестовая лаборатория смеет делать далеко идущие выводы о скорой и неизбежной гибели идеалов одноканальной DDR. Будущее бесспорно за двумя-тремя или даже четырьмя каналами, бесперебойно поставляющими данные для все более и более требовательных процессоров. Об этом также сигнализирует и цена на память SDRAM DDR. Сегодняшние тенденции к ее удешевлению внушают оптимизм и трепетную надежду на быструю и безболезненную миграцию большинства пользователей на новую платформу.

Переходя же к конкретным участникам тестирования, хотелось бы отметить в первую очередь SiS 655. Его главное розничное преимущество — это скромная цена. Всего за 140 баксов покупатель получает теоретически пиковую производительность современной платформы Pentium 4. При этом покупать этот продукт следует только в паре с модулями DDR400. Использование DDR266 или DDR333, а также



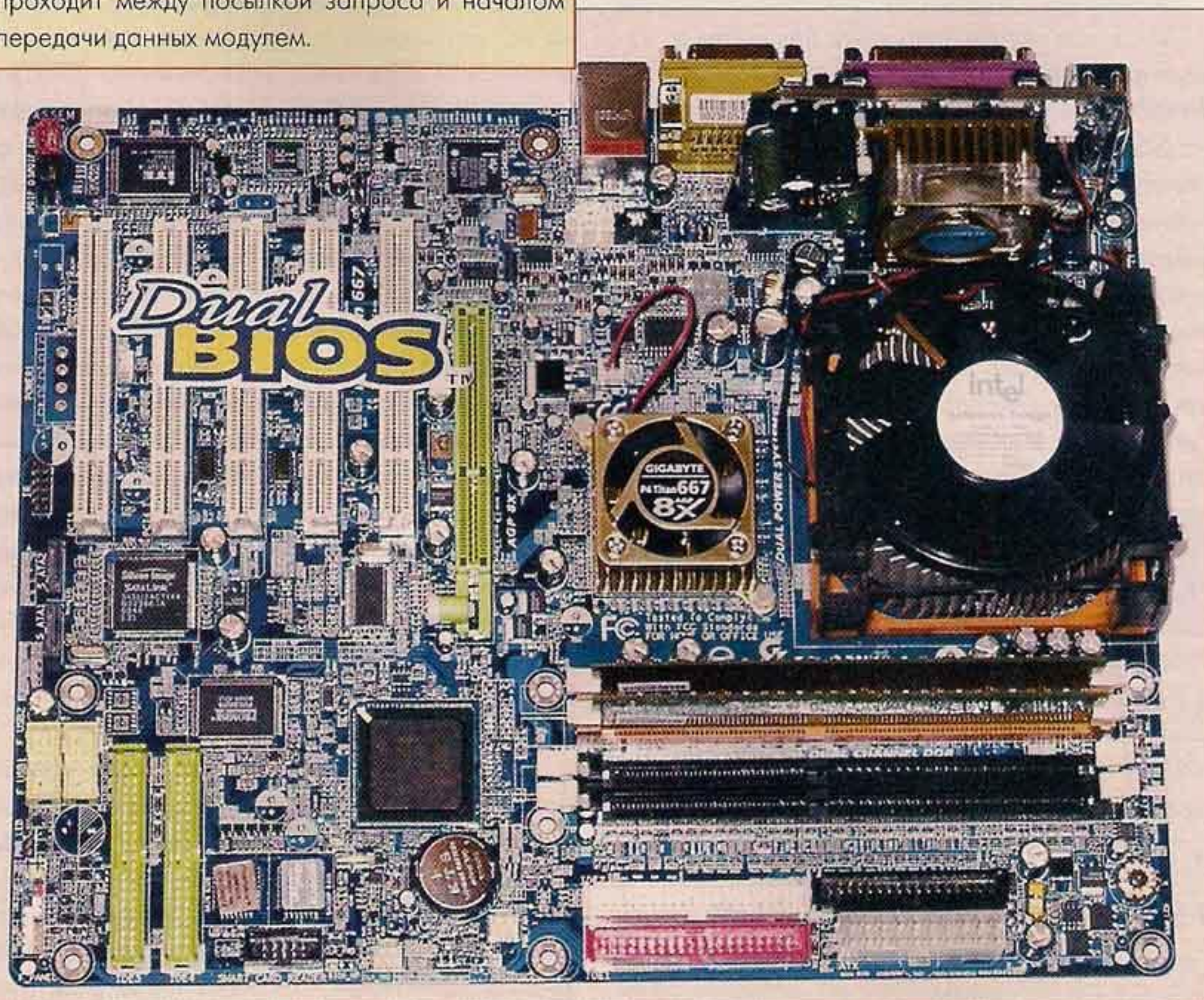
работа с ними в одноканальном режиме не дадут должного эффекта и только испортят ваше мнение о платформе в целом.

На втором месте из фаворитов стоит E7205 — однозначно качественный и быстрый продукт по чуть более высокой цене (в среднем порядка \$180). Также рекомендуется для употребления в двухканальном режиме, однако и в одноканальном способен насыпать под хвост перца конкурентам.

Нельзя забывать, что оба DDR продукта участника помимо уже перетертой выше производительности предлагают покупателям целый набор вкусных плюшек — среди которых Serial ATA контроллер, ATA 133 RAID, порт AGP 8X и FireWire (IEEE1394). Боимся сглазить, но по отдельным прайсам уже заметны небольшие, но все же тенденции к увеличению ассортимента и снижению цен на двухканальные материнские платы.

О судьбе RDRAM говорить можно долго. Судя по тестам, запас производительности этой архитектуры велик и все еще способен на подвиги. Однако отрыв уже не так существенен, как в былые годы, и нет уж рядом могущественного соратника в лице Intel. Будущее RAMBUS покрыто мраком и на данный момент не определено. Особенно огорчает стоимость и ассортимент модулей памяти — по Москве разница в цене между 512 Мб DDR400 и PC1066 RDRAM отличается более чем в два раза не в пользу RDRAM. А это уже суровая плата за пару процентов прироста по сравнению с двухканальным DDR. На данный момент, пока не выйдет обещанный компанией SiS чипсет с поддержкой четырехканальной RDRAM и пока, наконец, не понизятся розничные цены, рекомендовать к покупке данную платформу можно только обеспеченным комрадам, принципиально приверженным идеям максимальной производительности. ■

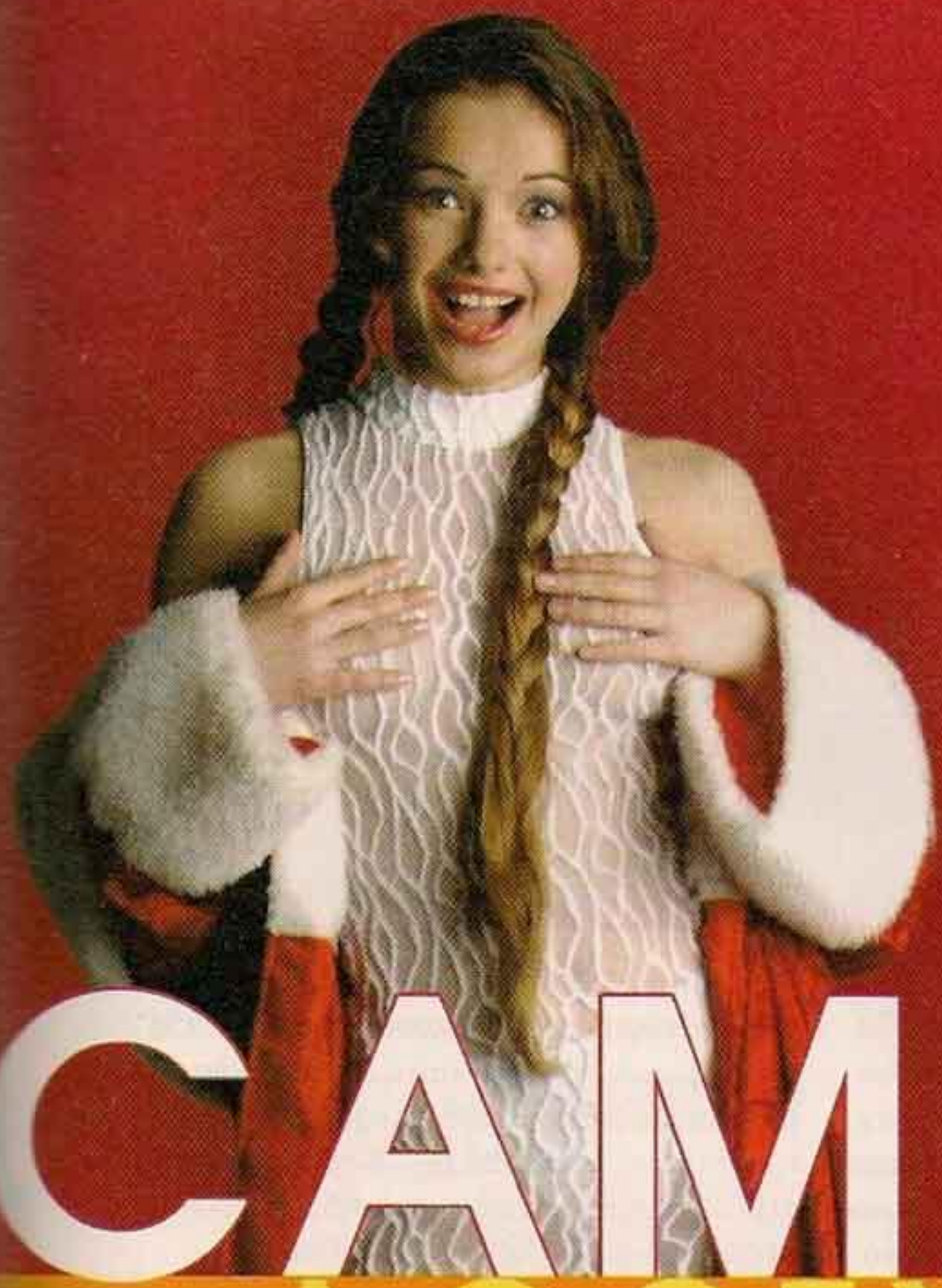
За предоставленное на тестирование оборудование благодарим компанию РИК (www.r-and-k.com) Большое спасибо компании "ОЛДИ" (www.oldi.ru), предоставившей модули памяти RDRAM и DDR Земной поклон компании Пирит (www.pirit.ru)



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 3 0,08
Англия	от 3 0,08
Украина	от 3 0,07
Россия	от 3 0,07

Санкт-Петербург от 3 0,07
Новосибирск от 3 0,10
Кобальден, Владимироток от 3 0,10

+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО

ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

voip.df.ru

DataForce
Voice Over IP Service

5



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

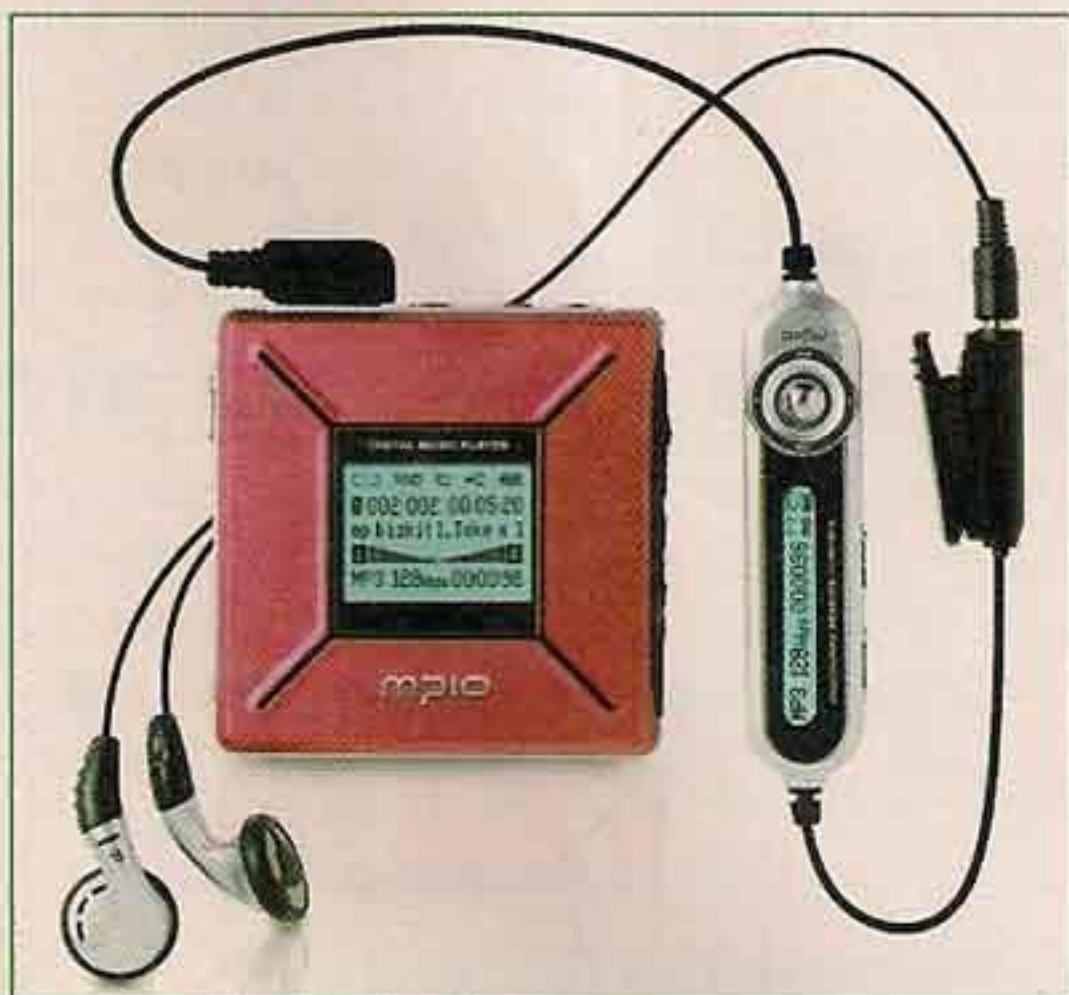
Убедитесь в правильности
своего выбора!

ХОР КАРАМЖОВ

Массовое тестирование MP3-флэш-плееров

Часть 2

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.

Digitalway Co. MPIO
FD100

Не успели мы в прошлом номере познакомиться с модельным рядом MP3-плееров корейской компании Digitalway, как на прилавках наших магазинов появились представители нового семейства продуктов этого производителя. Первый из них — MPIO FD100. Этот плеер приятен во всех отношениях, и если большую часть своих возможностей он все-таки унаследовал от предшествующих моделей, то несколько оригинальных новшеств стоят того, чтобы покупатели присмотрелись к нему повнимательнее.

Дизайн

С точки зрения дизайна FD100 выдержан в консервативных традициях: квадратный корпус, отделанный под металл, довольно большой дисплей и вынесенные на боковые грани кнопки управления. Все основные операции выполняются с помощью мини-джойстика, так что пользователю приходится запоминать "наощупь" необходимые последовательности команд. Наиболее важные функции продублированы на выносном пульте управления, который оборудован еще и маленьким дисплеем. Основной же экран очень удобен благодаря высокой контрастности и мягкой подсветке.

Функциональность

Мы не будем перечислять все стандартные функции, которыми оснащен FD100, так как этот перечень практически совпадает с возможностями тех моделей, которые были рассмотрены в первой части статьи. Вместо этого стоит упомянуть два интересных новшества, которые, как нам кажется, весьма перспективны. Во-первых, FD100 с помощью специального плагина подключается к стандартному Windows Media Player или RealOne Player, через которые и осуществляется загрузка и удаление файлов. Во-вторых, наконец-то появилась возможность упорядочить хранимые во флэш-памяти плеера файлы за счет их объединения в каталоги с группировкой по жанрам, исполнителям и т.п.

Плюсы:

- Самый широкий набор полезных функций.
- Удобный и информативный дисплей.

Минусы:

- Слот для флэш-карты не закрывается снаружи крышкой.

Помимо прочего, в FD100 встроен мощный FM-тюнер с возможностью сохранения списка станций и записи музыки прямо из эфира.

Программное обеспечение

Хотя FD100 можно подключать к Windows Media Player и RealOne Player, на компакт-диске поставляется собственная утилита MPIO Manager 2 (тут производитель определенно хотел блеснуть оригинальностью). На практике программа оказалась более чем полезной. Ее функции не ограничиваются загрузкой песен с компьютера в плеер. Напротив, с помощью "мэнэджера" пользователь может редактировать ID3-тэги, записывать в плеер новые шрифты для корректного отображения информации, использующей не латинские символы, и даже менять отображаемый на экране логотип.

Технические характеристики

Габариты 66.5 x 66.5 x 17.5 мм, вес — 61 г без батареи. Плеер работает с форматами

Дизайн	4
Функциональность	5
Программное обеспечение	5
Технические характеристики	5
Цена	\$168
Итого	19

MP3 (от 8 до 320 кбс), WMA (5-192 кбс) и ASF. Объем внутренней памяти от 64 до 256 Мб, расширение за счет карты SmartMedia. Выходная мощность по 6 мВт на канал, соотношение сигнал/шум равно 85 дБ. Питание осуществляется от одной батареи типа AA, которой хватает более чем на 12 часов работы.

Digitalway Co. MPIO
FL100

Мы попытались найти пять принципиальных отличий между моделями FD100 и FL100, но, увы, не преуспели в этом начинании. Судя по набору функций, это один и тот же плеер, выпускаемый в разных корпусах. И именно дизайн является принципиальным и наиболее существенным минусом FL100.

Дизайн

Брат-близнец FD100 показался нам довольно большим для карманного плеера, но при этом никаких серьезных нареканий к внешнему виду он не имеет. FL100, напротив, страдает от изъянов сверхминимизированного дизайна. Он более компактен, однако, по общему мнению, выглядит просто ужасающе: вытянутая вверх передняя панель отделана "под зеркало" и через пару дней эксплуатации пачкается до совершенно неприличной степени. Расположение и форма кнопок управления таковы, что нажать их способен только очень меткий и от природы удачливый человек. Основной дисплей плеера мельче и менее информативен, чем у предыдущей модели. Выносного и такого желанного пульта управления нет вообще.

Плюсы:

- o Высокая функциональность.

Минусы:

- o Неудачный дизайн.

Функциональность

Все то же самое, что и в FD100: внутренняя структура каталогов для хранения музыки и любых других файлов, FM-тюнер, возможность записи с радио или через микрофон, графический эквалайзер с пользовательским и несколькими предустановленными режимами, быстрая навигация и поиск непосредственно во время проигрывания.

Программное обеспечение

FL100 комплектуется все той же программой MPIO Manager 2.

Технические характеристики

Дизайн	2
Функциональность	5
Программное обеспечение	5
Технические характеристики	5
Цена	\$147
Итого	17

Габариты: 40 x 79,5 x 14,2 мм, вес без батареи 41,5 г. Плеер работает с форматами MP3 (от 8 до 320 кбс), WMA (5-192 кбс) и ASF. Объем внутренней памяти от 64 до 256 Мб, расширение за счет MMC-карты. Выходная мощность по 6 мВт на канал, соотношение сигнал/шум равно 85 дБ. Питание осуществляется от одной батареи типа AAA (до 11 часов звучания).

TGE MP304

Аккуратный плеер, произведенный китайской компанией TGE, является типичным представителем "брелочного" направления, которое ставит на первое место миниатюрность и простоту управления устройства. Действительно, он легко помещается в карман вместе со связкой ключей. Другое дело, захочет ли кто-нибудь обращаться с ним столь немилосердно, тем более что выносного пульта управления к плееру не прилагается, а искать мелкие кнопки наугад — не самое увлекательное занятие.

**Дизайн**

MP304 выглядит достаточно стильно для того, чтобы носить его на виду (шнурок для шеи прикладывается), хотя из-за скромных размеров дисплей плеера оказался мелким и, как следствие, малоинформативным. Может быть, оно и к лучшему: написанных по-русски ID-тэгов аппарат не понимает, заменяя их нечитаемыми значками. Нижняя половина корпуса снимается, открывая спрятанный под собой разъем USB. Да-да, этот плеер можно подключать к порту напрямую, без проводов, как обычный флэш-диск. На всякий случай в комплект прилагается кабель для тех пользователей, у кого USB-порты не вынесены на переднюю панель системного блока или монитора.

Функциональность

Хотя ничего выдающегося в MP304 мы не обнаружили, в целом набор функций плеера оказался довольно богатым. Он понимает MP3- и WMA-форматы, может работать как FM-приемник, позволяет загружать не только музыку, но и любые другие файлы. В плеер встроен микрофон, правда, с тюнером он никак не связан, и дает записывать только голос. Завершают список стандартные эквалайзер с пятью предустановленными режимами и функции повтора.

Плюсы:

- o Приятный дизайн и легкий вес.
- o Удобное бескабельное подключение к компьютеру.

Минусы:

- o Мелкий дисплей.
- o Невозможность расширения памяти.

Программное обеспечение

MP304 комплектуется компакт-диск с драйверами и ничем не примечательной программой-менеджером.

Технические характеристики

Габариты: 100 x 30 x 23 мм, вес — 36 г без элемента питания (батарея AAA). Объемы памяти от 64 до 256 Мб без возможности расширения. Воспроизводит форматы MP3 и WMA, записанные с битрейтом до 320 кбс. Выходная мощность — до 5 мВт на канал.

Дизайн	4
Функциональность	4
Программное обеспечение	3
Технические характеристики	5
Цена	\$155
Итого	16

JazPiper DVE256U+

Вечная дилемма — быть умным или красивым. Похожий на надувшего щеки хомячка китайский плеер DVE256U+, продающийся под торговой маркой JazPiper (а также с минимальными изменениями как PoGol), несмотря на свой несерьезный внешний вид, является очень продвинутым устройством, которое по своим возможностям может соревноваться на равных с более именитыми конкурентами.

Дизайн

Риторический вопрос: если плеер такой большой, то почему его дисплей настолько мал? Конечно, ловкость рук позволяет выводить и на него всю необходимую информацию,



Дизайн	2
Функциональность	5
Программное обеспечение	3
Технические характеристики	4
Цена	\$225
Итого	14

но от этого не выигрывают ни дизайн DVE256U+, ни глаза его пользователя. Кнопки управления — еще одна загадка. Почему "стоп" сгруппирован на одну трехпозиционную клавишу с перематкой вперед и назад, а "старт" вынесен отдельно?

Функциональность

Потери в дизайне с лихвой окупаются высокой функциональностью. Вы часто встречали MP3-плеер со встроенным, и довольно мощным, динамиком? В DVE256U+ он, что характерно, имеется. Равно как и линейные выход/вход, через который плеер может оцифровывать или, наоборот, выводить на внешние колонки звук, используя свой встроенный кодек. Кроме того, он может использоваться в качестве переносного накопителя — базовый объем памяти составляет 256 Мб, которые можно расширить за счет флэш-карт SmartMedia.

Плюсы:

- o Очень большой объем встроенной памяти.
- o Широкий набор полезных функций.

Минусы:

- o Невыразительный дизайн.

Программное обеспечение

Приятно отметить, что в комплекте к JazPiper DVE256U+ прилагается полный набор корректно работающих драйверов ко всем версиям Windows, поддерживающих USB. На диске также находится удобный менеджер загрузки.

Технические характеристики

Габариты: 59 x 88 x 17 мм, вес — 66 г без элемента питания. Плеер работает от двух батареек AAA, которых хватает на 9-10 часов. Фиксированный объем памяти составляет 256 Мб; расширение — за счет карт SmartMedia (до 128 Мб). Плеер понимает форматы MP3 (320 кбс) и WMA (192 кбс). Выходная мощность равна 8 мВт на канал.

PoGo! RipFlash TRIO

Этот плеер тоже продается под торговой маркой PoGo!, так что имя реального разработчика, скорее всего, останется неизвестным. RipFlash TRIO позиционируется как универсальный агрегат, сочетающий в себе MP3-плеер, цифровой диктофон и радиоприемник. Ничего удивительного в такой комбинации, строго говоря, нет, но, как, наверное, думают маркетинговые гении анонимной компании, если сам себя не похвалишь...

Дизайн

RipFlash TRIO своим внешним видом напомнил нам радиоприемник начала восьмидесятых годов — тогда было страшно модно ходить с миниатюрными (по тем временам) японскими двухполосниками, которые реально ловили только средние волны, потому что отечественные станции не выходили на коротких волнах, а мощности антенны не хватало для приема забугорных вещателей. Так вот, RipFlash TRIO похож на те приемники, как две капли воды — то же окошко над встроенным динамиком, те же регулятор громкости сбоку и разъем для наушников сверху. Только размер намного меньше. Иными словами — чистой воды ностальгия.

Плюсы:

- o Стильный дизайн.
- o Зарядка аккумулятора через USB.

Минусы:

- o Невозможность расширить встроенную память.

Функциональность

RipFlash TRIO умеет самостоятельно оцифровывать речь и музыку с радио, причем поддерживаются характерные для профессиональных диктофонов VOR-команды, то есть управление записью с помощью голосовых команд. Плеер работает от собственного нестандартного элемента питания, что вызвало бы наши нарекания, если бы не возможность его подзарядки по кабелю USB непосредственно от компьютера, как это сделано в некоторых мобильных телефонах. Все остальное — как у других.



Дизайн	4
Функциональность	4
Программное обеспечение	3
Технические характеристики	3
Цена	\$180
Итого	14

Программное обеспечение

Традиционный менеджер загрузки, вызывающий ностальгию по милым и простым плагинам для "Проводника".

Технические характеристики

Габариты: 85 x 60 x 15 мм. Питание от собственного аккумулятора, который заряжается от прилагаемого устройства или по USB. Объем встроенной памяти — 128 Мб, возможности расширения нет. Выходная мощность — по 5 мВт на канал.

iRIVER iDP-100

Плеер iDP-100 компании iRiver (разумеется, корейской) — редкий представитель цифровых проигрывателей, не использующих флэш в качестве технологии хранения данных и попавший в наше тестирование исключительно благодаря своей оригинальности, компактности и теоретической альтернативности. Под последним мы понимаем некую возможность поиска новых — альтернативных флэш-памяти — решений. Подробнее о наших рассуждениях читайте во врезке.

В качестве носителя в нем применяются диски DataPlay емкостью до 500 Мб. Это, несомненно, интересное и во многом выигрышное решение... но сразу оговоримся, что механика есть механика, и воспринимать ее следует с несколько иных позиций, нежели исконно-цифровой флэш.

Дизайн

iDP-100 очень похож на перекармлившую таблетку витамина в смиренной рубашке. Что заставило дизайнеров сотворить такой ужас, которым можно напугать ребенка, остается загадкой. Плеер громоздок, тяжел и неудобен; его трудно засунуть в карман и поэтому приходится носить на поясе в не менее страшном чехле с гигантской бельевой прищепкой сзади. Иными словами, дизайн iDP-100 нам не понравился.

Плюсы:

- o Имиджевая вещь, которой можно похвастаться.

Минусы:

- o Высокая цена на плеер и диски к нему.
- o Плохой дизайн и большой вес.
- o Механические сбои работы дисководов.

Функциональность

Что делать, если все инструкции на корейском языке? Нормальный человек начнет нажимать на все кнопки наугад, но, что замечательно, с iDP-100 такие шутки не проходят. Разобраться с тем, сколько секунд какую клавишу нужно держать нажатой, чтобы попасть в определенное место меню, далеко не просто — и как выяснилось немного позже, вам в любом случае придется скачать с официального сайта английский мануал.



iDP-100 понимает форматы MP3, AAC и QDX и имеет многоязычный интерфейс (в числе поддерживаемых языков есть и русский). Особенность применяемого в нем носителя DataPlay — во встроенной возможности защиты данных. У нас до этого дело пока не дошло, а вот на Западе производители DataPlay делают упор на продажу уже записанных дисков. В целом качество звучания iDP-100 было вполне приличным, если бы не постоянные клацающие и щелкающие звуки, отчетливо доносившиеся из дисководов.

Дизайн	1
Функциональность	4
Программное обеспечение	3
Технические характеристики	4
Цена	\$300
Итого	14

Чем хорош DataPlay?

Согласно устоявшемуся мнению, идеальным носителем для цифровых плееров являются модули флэш-памяти, встроенные или размещенные на съемных картах. Однако у флэша есть два существенных недостатка. Для конечного пользователя он остается намного более дорогим, чем обычные болванки компакт-дисков. Для звукозаписывающей индустрии флэш плох отсутствием встроенных механизмов защиты информации от нелегального копирования. Убить двух зайцев одним выстрелом и попыталась компания DataPlay: создать дешевый аналог картам памяти и контролировать продажи записей (не только музыки, но и электронных книг, игр и т. п.) в цифровой форме. С технической точки зрения это ей удалось, ведь стоимость чистого DataPlay-диска объемом в 500 Мб всего 10 долларов, тогда как аналогичная флэш-карта будет стоить в десятки раз дороже. Да и сохранность информации на новом носителе гарантируется на срок до ста лет. А вот коммерческая часть проекта не увенчалась успехом. Продажи DataPlay-модулей оказались слишком малы, и компания была скуплена на корню. Так что будущее этой технологии пока остается под вопросом.

Программное обеспечение

Помимо драйверов, программа установки попытается установить на жесткий диск утилиту для работы с файловой системой DataPlay, программный плеер и устаревшую версию среды исполнения Java для, как она туманно выражается, онлайн-покупок музыки. Спасибо, не нужно.

Технические характеристики

Габариты плеера: 76 x 83 x 35 мм, вес — более 150 г. На одной зарядке аккумулятора он работает до 12 часов, если, конечно, не производить в это время запись диска. Об акустических свойствах инструкция ничего не говорит, но тестирование показало, что уровень сигнал/шум составляет более 85 дБ. Диск DataPlay не поддерживает режим перезаписи, так что будьте осторожны при подборе контента: исправить ошибку уже не удастся.

Заключение

Несмотря на обилие достойных противников, победителем из этого теста выходит MPIO FD100, который добился победы благодаря сочетанию высоких технических и функциональных показателей. В то же время стоит выделить iRIVER iDP-100 как наиболее необычное решение, использующее нестандартную технологию. Вероятно, в следующих моделях DataPlay-плееров будут исправлены многие недостатки этого первопроходца. И кто знает, может быть, настанет день, когда на смену флэш-плеерам придут устройства нового поколения — еще более удобные, универсальные и надежные? ■

Благодарим компанию "Алион" (www.alion.ru), предоставившую на тестирование MP3-плееры.

Философия древности –
ВЕСЬ МИР В ОДНОЙ ТОЧКЕ



\$19,9

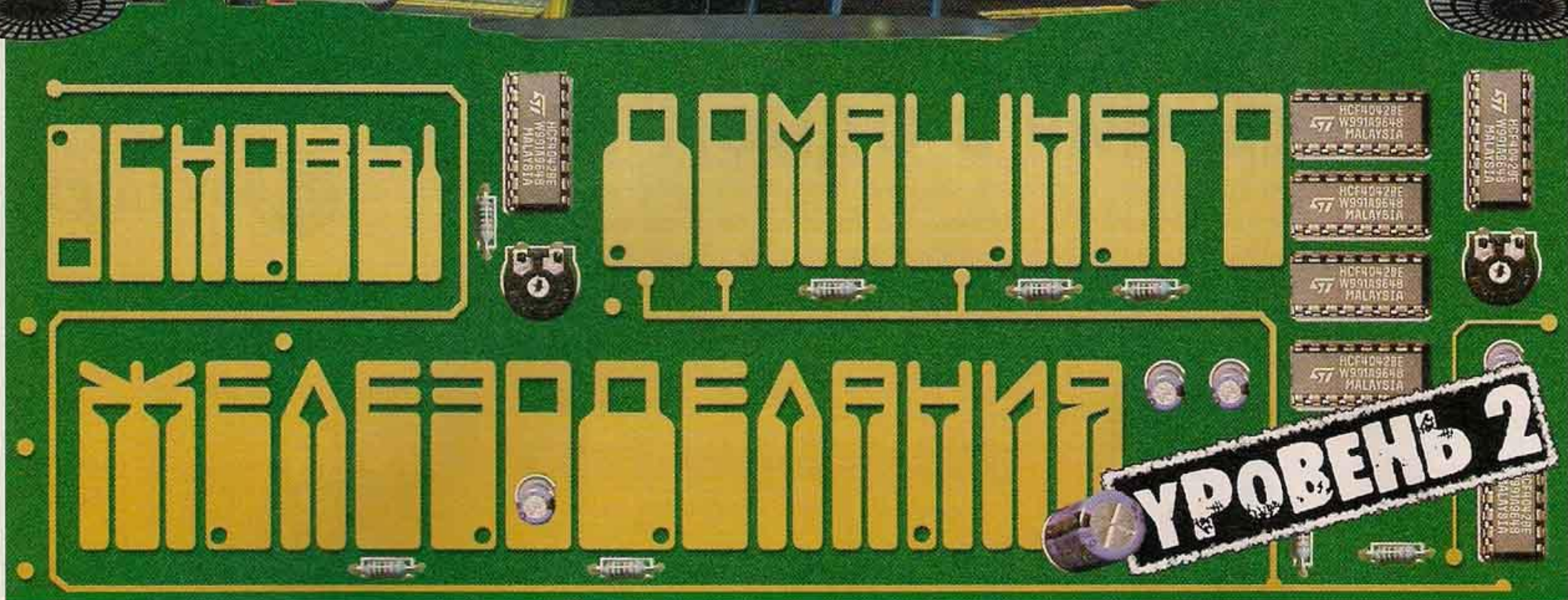
В МЕСЯЦ

с учетом всех налогов

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ
БЕСПЛАТНОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ
СВОБОДНЫЙ ТЕЛЕФОН

753 • 8282

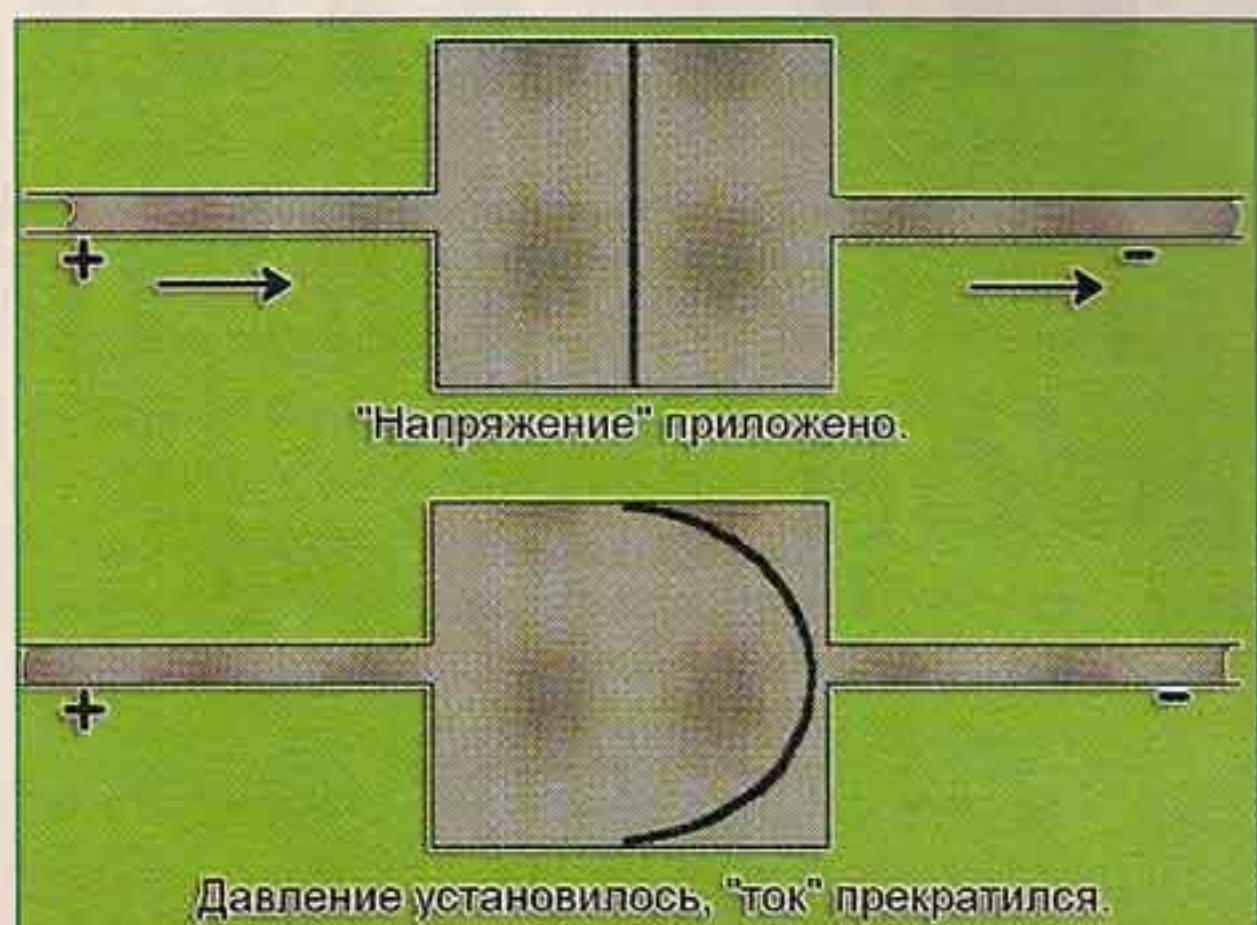
<http://tochka.ru>



В прошлый раз мы разобрались, какое бывает электричество, и научились делить его в нужных нам пропорциях (полную версию этой статьи ищите на **нашем компактe** в разделе "По журналу"). Однако некоторые его свойства остались пока за бортом. Мы вкратце упомянули, что переменный характер тока бывает далеко не безразличен некоторым приборам. Пришла пора разобраться, что это за приборы, как они взрываются, а также что имеем с этого мы.

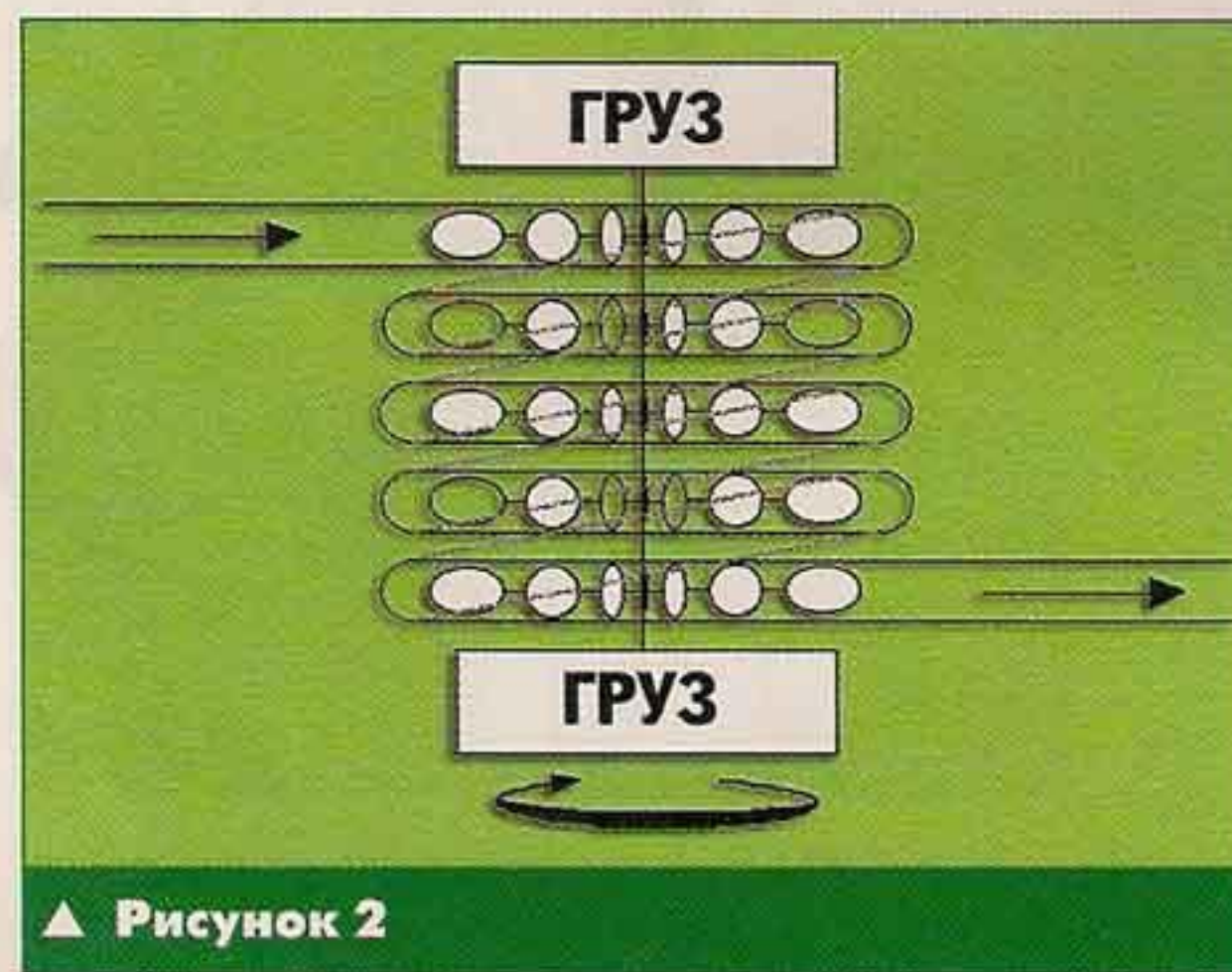
Вернемся к нашей аналогии с водой (см. предыдущую статью "Уровень 1"). Помимо того, что вода может течь, ее еще можно запастись. Кроме того, она, будучи разогнана в трубе, может бить струей и не терять скорости некоторое время даже там, где ее уже не "подгоняет" разница давлений. Так же можно заставить себя вести и электрический ток.

Представим себе бак с двумя трубами и упругой перегородкой посередине. Если мы создадим между трубами разницу давлений, перегородка прогнется (см. рис. 1). Теперь, если мы сомкнем трубы друг с другом, перегородка возвратится в прежнее положение и создаст ток воды. Похожими свойствами обладает прибор, называемый *конденсатор* (то есть "запасалка", по-нашему). Сие устройство при подаче на него напряжения короткое время пропускает ток, а потом, напряжением зарядившись, пропускать его перестает, зато может разрядиться через что-нибудь полезное для хозяйства. Логично предположить, что чем выше напряжение, тем больше электричества запасено в конденсаторе. Но конденсаторы могут быть разные... Что ж, более емкий конденсатор — это тот, который при том же напряжении хранит больше электричества ("бачок" у него шире).



▲ Рисунок 1

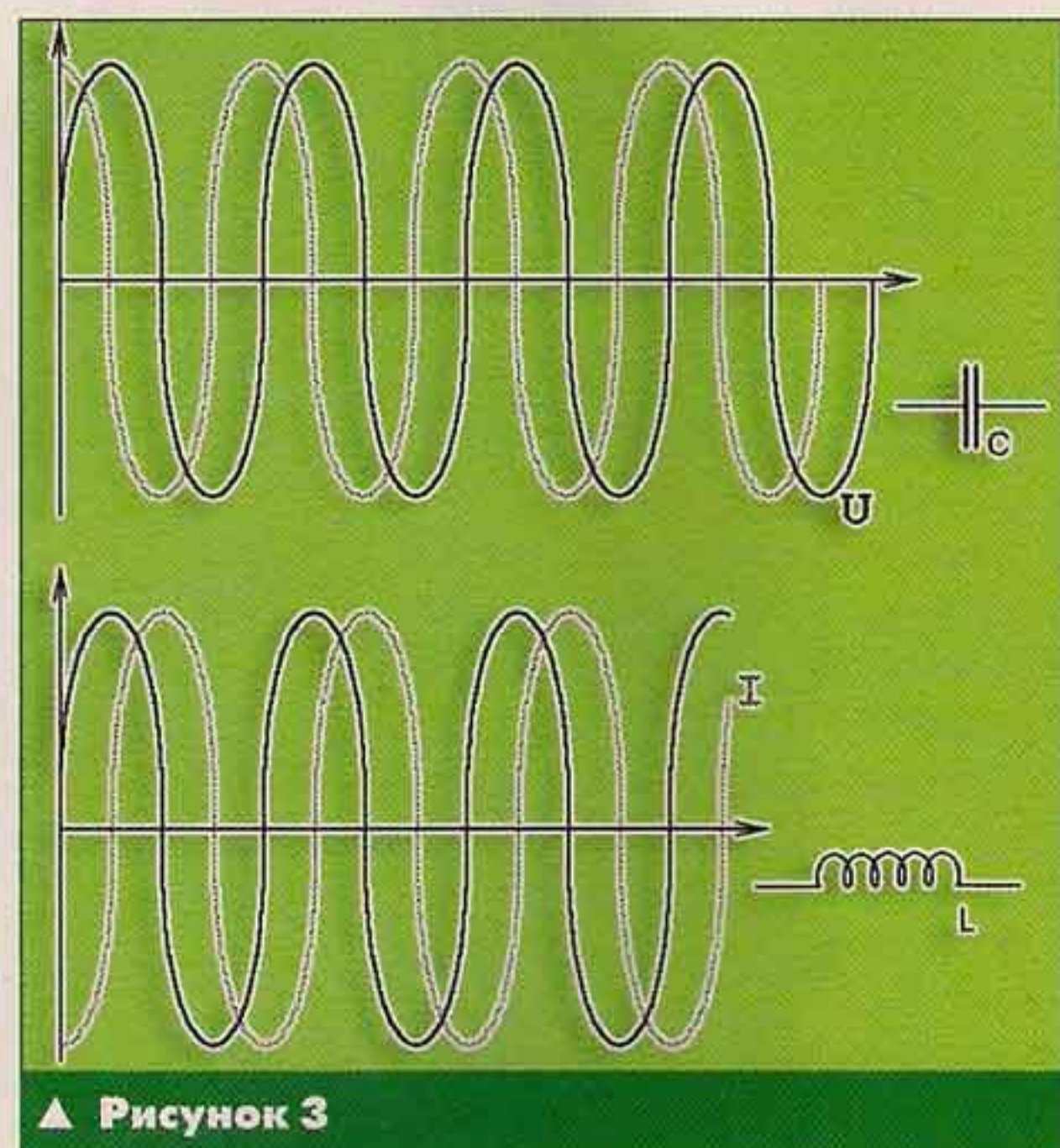
Единица измерения емкости названа в честь Майкла Фарадея: *фарад*. Вообще-то, сначала ее называли "фарада", но через пару десятков лет кто-то все-таки сообразил, что Майкл был мужик и единицу тоже хорошо бы склонять по мужскому роду. Конденсатор емкостью в один фарад хранит при напряжении в 1 вольт одну ватт-секунду (то есть $1/3600000$ киловатт-часа). Конденсатор — не аккумулятор, и емкость у него весьма маленькая — обычно доли фарада, от сотых до триллионных. Хотя в последнее время появились очень емкие ионные конденсаторы (*ионисторы*), емкость которых составляет несколько фарад. Обычно они используются в системах питания — блоку с ними не страшны не только броски, но и отключение на пару секунд (ибо это время устройство питается от запасенного электричества).



▲ Рисунок 2

Прямую противоположность конденсатору представляет собой катушка индуктивности. Представьте себе большую спиральную трубу, в которой стоит тяжелая вертушка (рис. 2). Сначала она создает большое сопротивление потоку, потом же, раскрутившись, вращается себе и вращается (если ток воды постоянен и не вынуждает ее менять скорость). Катушка индуктивности (роль тяжелой вертушки выполняет в ней магнитное поле) тоже запасает энергию. Она может ее даже передать другой катушке (представьте себе две вертушки на одной оси) — тогда получится трансформатор (наши катушки-вертушки могут быть разные).

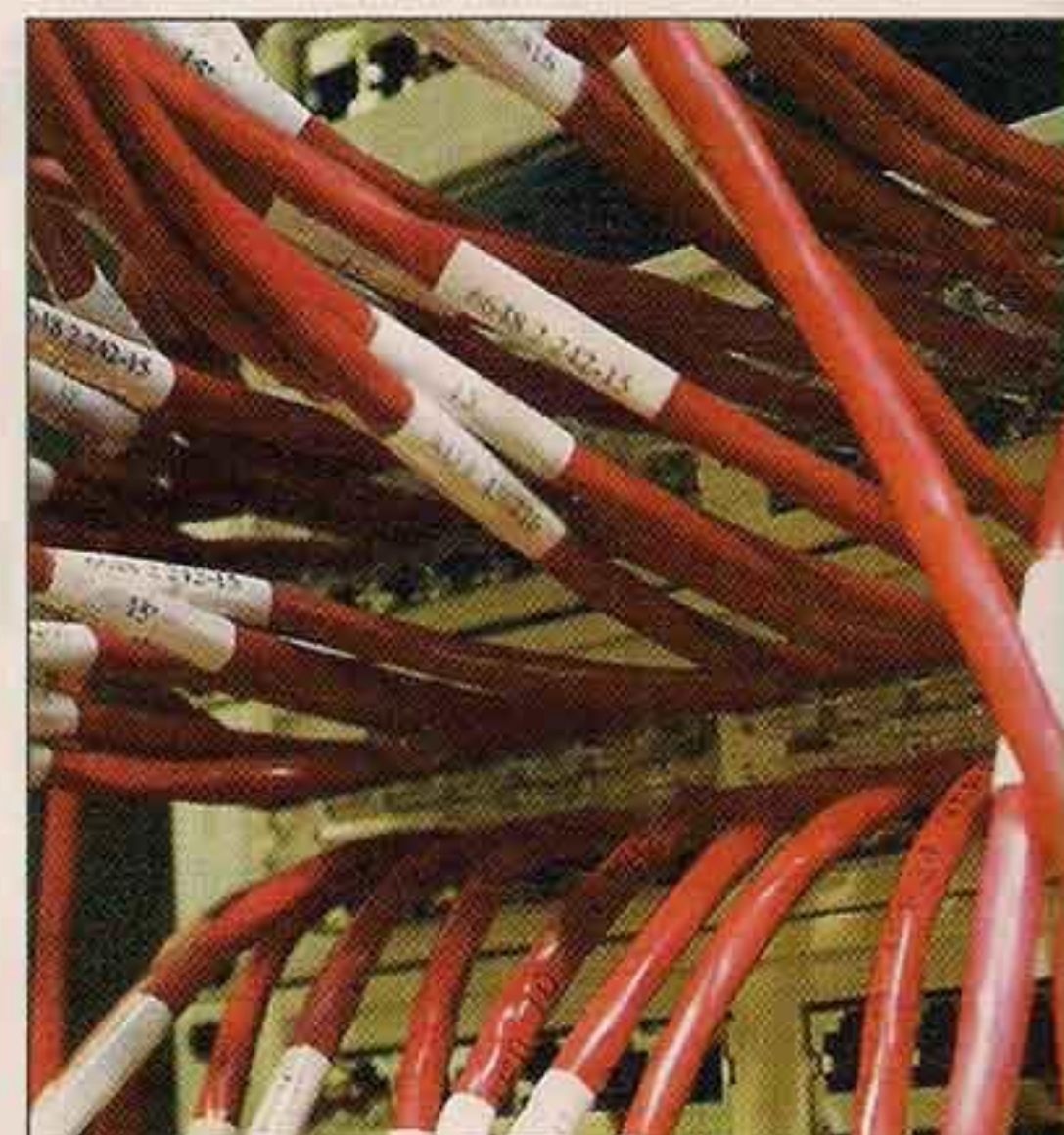
Присмотревшись к нашим приборам, мы легко увидим, что конденсатор пропускает переменный ток, причем чем вы-



▲ Рисунок 3

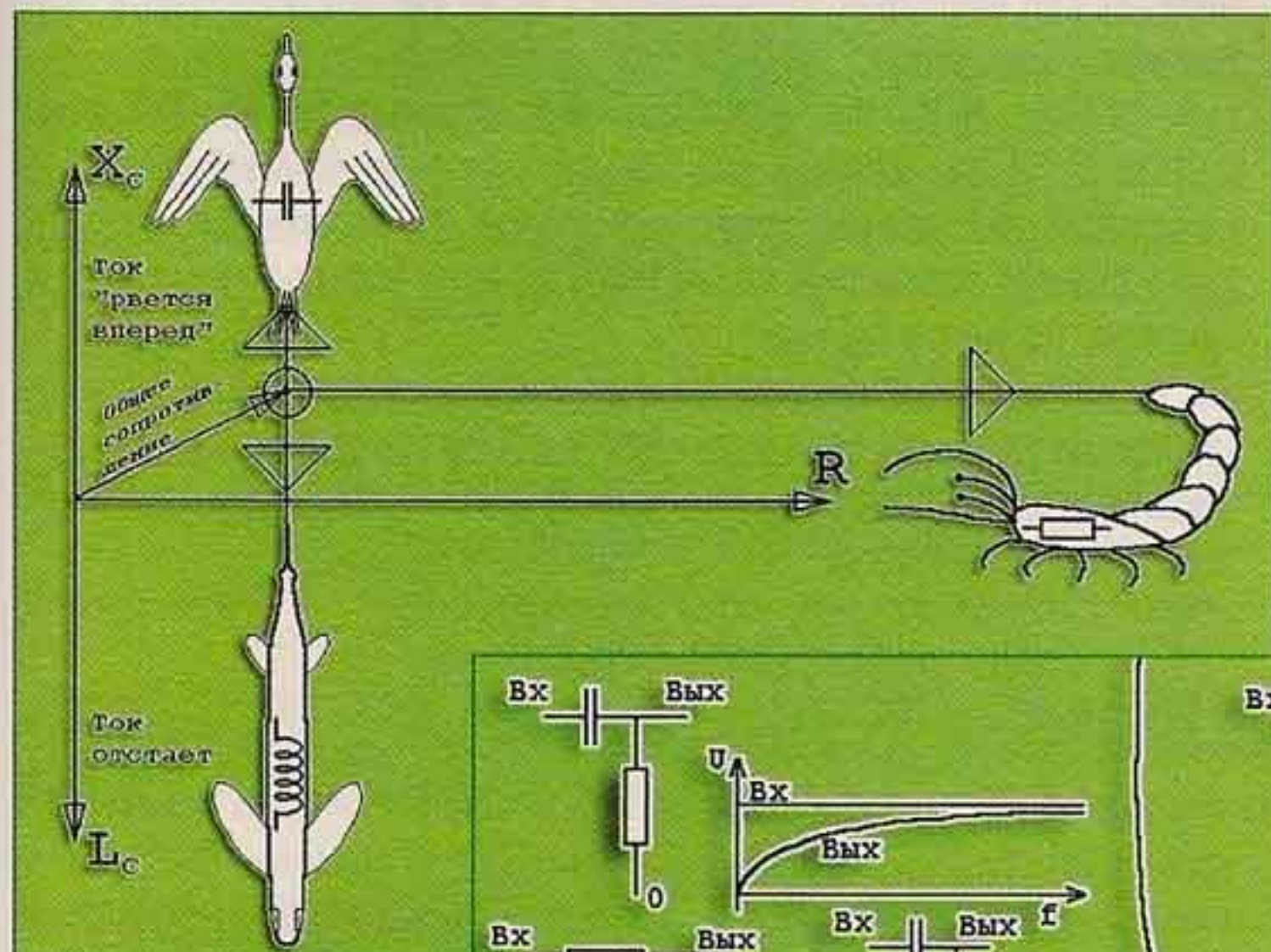
ше частота, тем лучше пропускает. Катушка же, наоборот, менять ток не любит и старается поддерживать его постоянным. Значит, их сопротивление зависит от частоты.

Индуктивное сопротивление X_L (не будем влезать в дебри физики, сразу "посмотрим в ответ") равно $L \cdot 2\pi f$, где f — частота в герцах, а L — индуктивность в Генри. Емкостное же сопротивление — $X_C = 1 / (C \cdot 2\pi f)$. Самое занятное, что ток через наших сегодняшних героев идет "не в ногу" с напряжением, поэтому суммарная мощность на них равна нулю (рис. 3). Такое сопротивление называется "реактивным" — сколько взял (всучили), столько отдал (в данном случае "реактив-



ный" от слова "реакция"). Складываются же друг с другом они по-дурачки: каждый тянет сопротивление в свою сторону (рис. 4 — "лебедь, рак и щука").

Нетрудно видеть, что, если индуктивное сопротивление равно емкостному, то они друг друга компенсируют. Поскольку это возможно только на одной частоте, у нас получается прекрасный фильтр. Собственно, их возможно как минимум четыре типа (рис. 5). Мы можем пропускать нижние частоты, верхние частоты, какую-то одну и все, кроме какой-то одной. Так, например, чтобы заставить наш старый магнитофон играть менее глухо, мы можем подпаять в наш переходник пару конденсаторов последовательно "верхним" резисторам.



▲ Рисунок 4

Теперь давайте сделаем простое устройство: преобразователь 220 в 110. Причем лишенный дорогого, воющего, тяжелого и имеющего свойство очень красиво гореть трансформатора. В принципе, это устройство — тоже, как и в прошлый раз, делитель напряжения. Но собран он не из резисторов, а из конденсаторов. Почему?

Сопротивление элементов делителя должно быть значительно меньше сопротивления полезной нагрузки. Иначе при подключении ее плечи делителя "перекосятся", и на нагрузке будет уже совсем не то напряжение, которое нужно. А хуже всего то, что у всех устройств сложнее кирпича (даже у лампочки) сопротивление может меняться, и, если оно способно оказать хоть сколько-нибудь серьезное влияние на делитель, напряжение тоже будет "гулять". Если, скажем, нагрузка имеет мощность 55 Вт (на 110 В потребляет 0,5 А), более "тяжелый" делитель должен потреблять хотя бы 5 ампер (и то погрешность получается около 5%). Такой "делитель" сам будет потреблять около киловатта. Не говоря даже о том, что

нужно рассеять такую мощность, водятся разве что на электровозах. Конечно, можно соединить два электронагревателя, но это только на самый крайний случай.

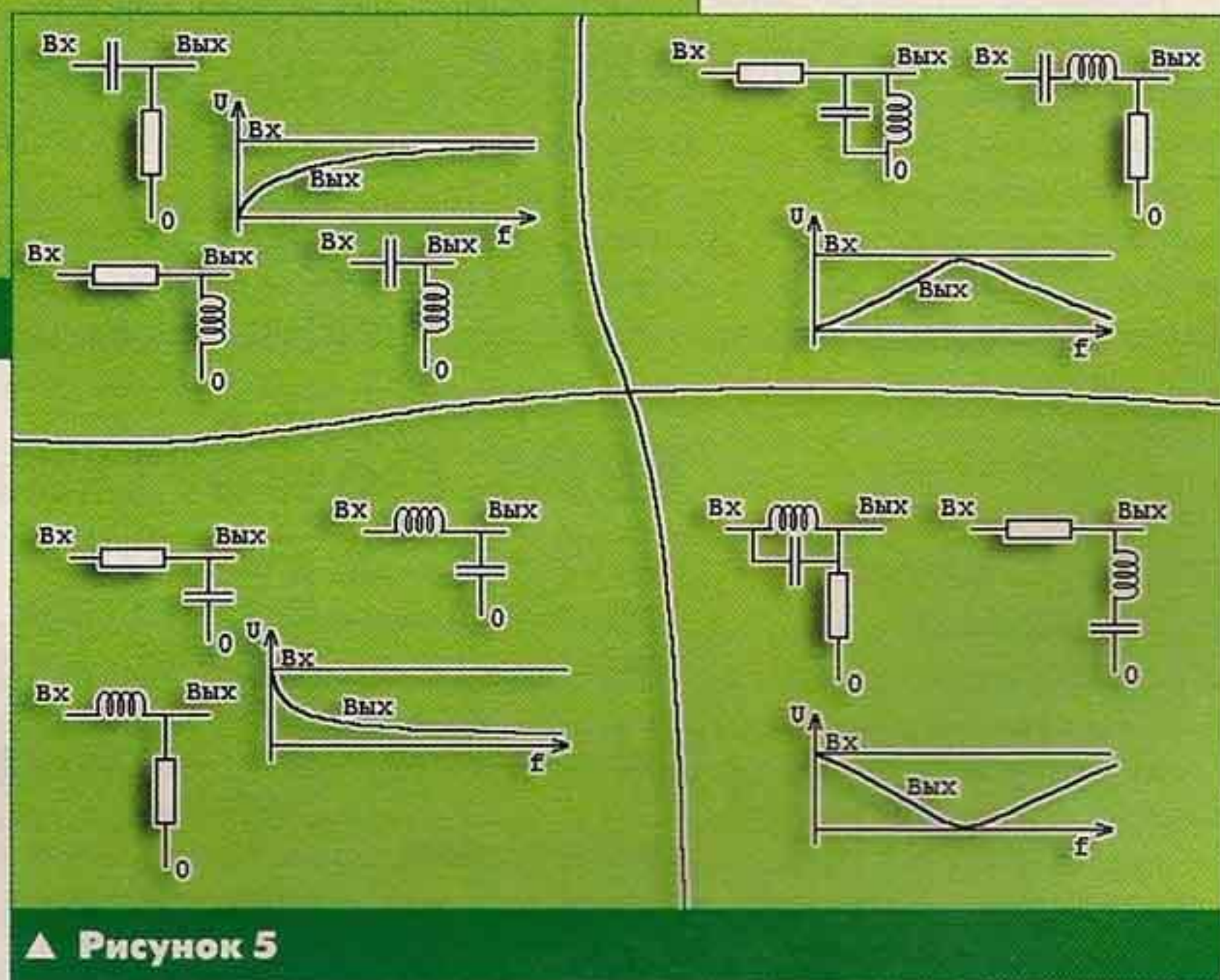
Конденсаторы не нуждаются в таких мерах: их сопротивление реактивно, и они, не нагреваясь, пропускают через себя весьма приличные токи (на счетчике это тоже не отразится). Поэтому, чтобы сделать этот делитель, просто возьмем два конденсатора нужной емкости, способные выдержать 310 вольт и неполярные (т.е. не имеющие "плюса" и "минуса", работать то им в переменном токе). Конденсаторы такие называются в просторечии "пусковыми", т.к. применяются в электродвигателях, имеют вид невзрачный, а цену — потребную из-за грубого изготовления.

Для нашей нагрузки (0 — 50 Вт, денди китайские) и тока делителя 5 А нам понадобится сопротивление обоих плеч 44 Ом. Значит, одного — 22. Для этого, как видно из формулы, нужен конденсатор в 144 МкФ:

$$1/(144 \times 10^{-6} \times 2 \times 3.14 \times 50) = 22$$

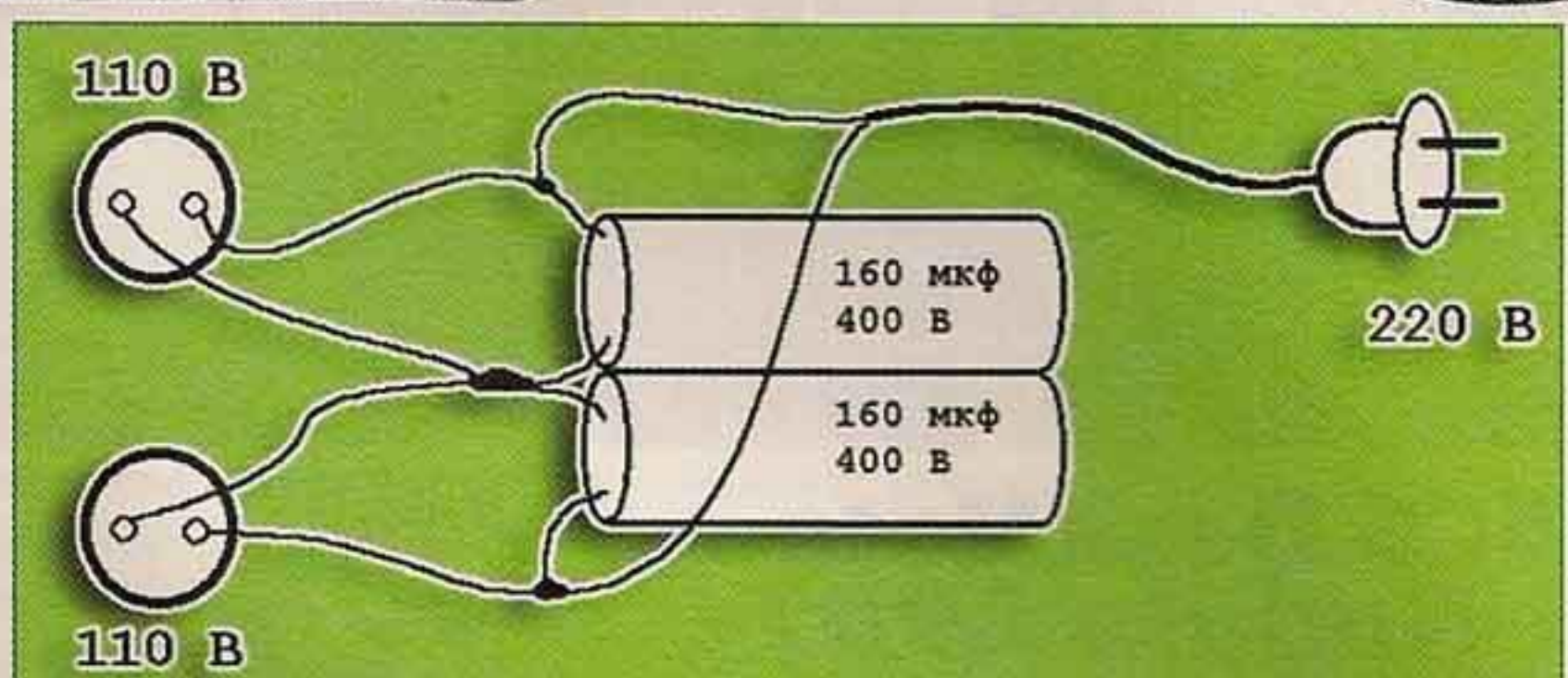
Стандартного такого нет, поэтому возьмем ближайший побольше. Соединим два последовательно, подключим провод и на каждом получим по 110 В (рис. 6).

Естественно, если правильно подобрать разные конденсаторы, можно делить напряжение на 100 и 120 В, 127 и 93, да и вообще как душе угодно. Только помните, что, если нагрузка слишком мощная, делителя "с запасом" не получится, и придется или как-то выкручиваться (вариантов много, но все они для конкретных устройств типа холодильника имени Штирлица или пылесоса имени Сталина), или все-таки ставить трансформатор.

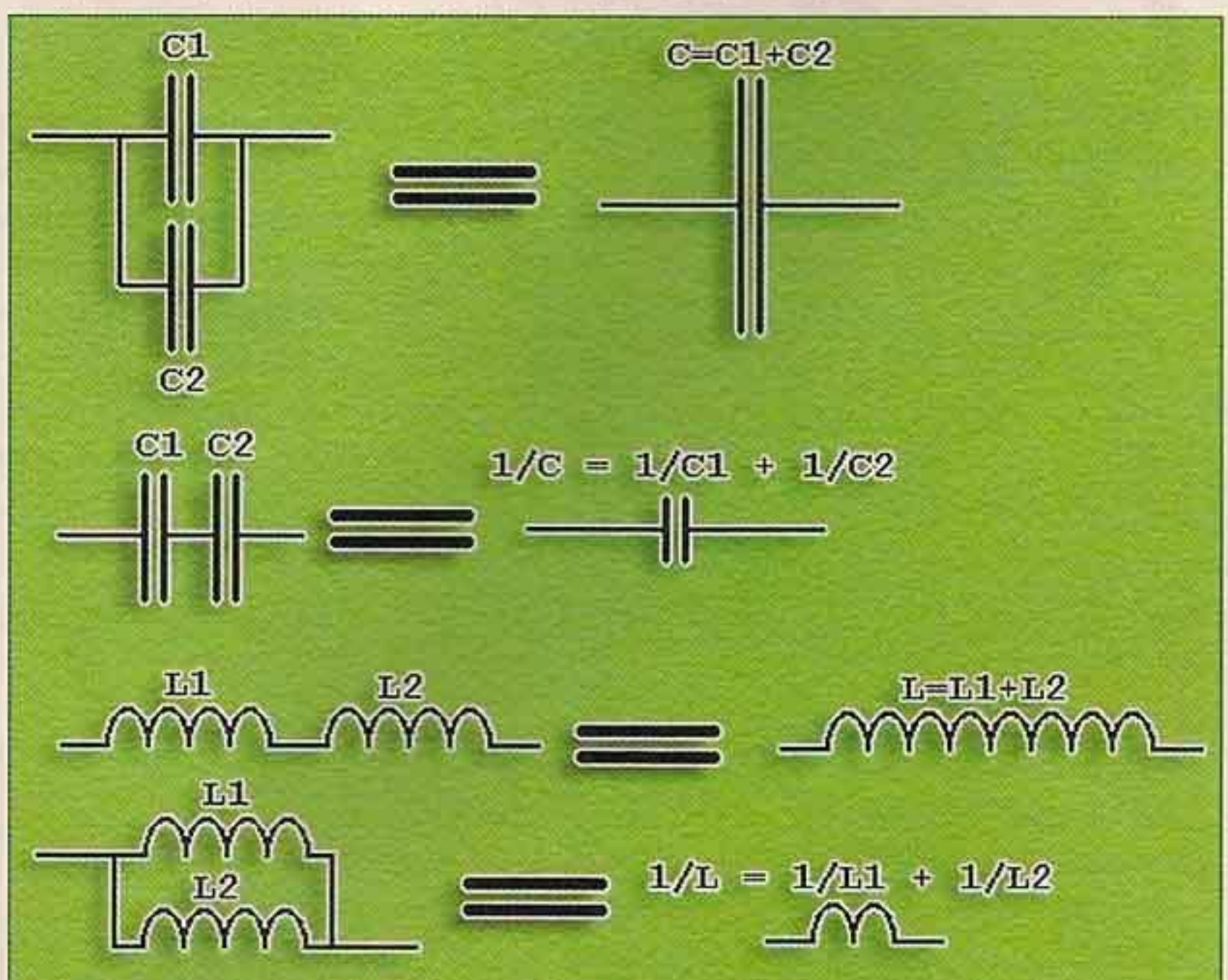
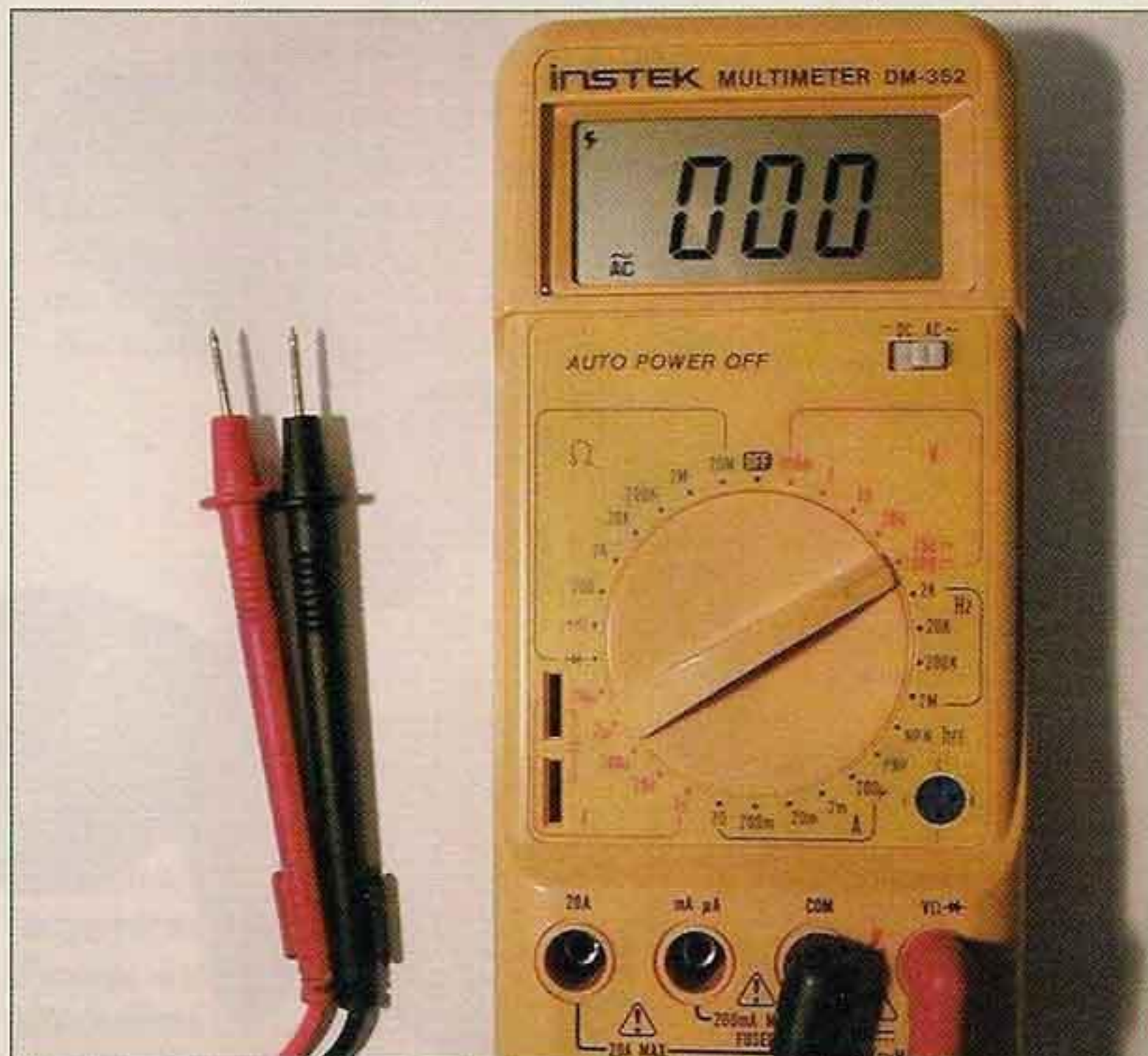


▲ Рисунок 5

большая часть энергии будет просто греть комнату, нам его и не сделать: резисторы, способ-



▲ Рис. 6. Две розетки по 110 В — выбирай любую! Кстати, если в обе включить одинаковые приборы, погрешность напряжения значительно уменьшится.



▲ Рис. 7. Вот так складываются емкости и индуктивности. Знакомая картина, не так ли?

Новости рынка

NET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET NEWS • PRICE NEWS

ECS DeskNote i-Buddie A907



Процессор	Transmeta® 1 GigaPro CPU, (512 KB L2 кэш) со средним энергопотреблением порядка 0.7-2.0 Watt
Чипсет	ALI® M1535
Оперативная память	Один стандартный разъем DIMM с поддержкой модулей 128/256 MB PC133/PC100 SDRAM
Дисплей	13.1"/14.1" XGA TFT ЖК-панель с разрешением 1024x768 пикселей
Графика	Встроенное графическое ядро SiS 305 (128 bit, частота чипа до 125 MHz, 16 MB встроенной видеопамати)
Звук	Встроенный звуковой контроллер ALi M1535+ с полной поддержкой Direct Sound, AC-Link интерфейс, совместимый с AC'97 rev. 2.1, встроенные стереоколонки и микрофон
Носители информации	24X CD-ROM (высотой 12.7 мм) или опционально 8X DVD-ROM, ATA/100/66/33 2.5" жесткий диск емкостью от 10 до 40 гигабайт
Коммуникационные возможности	Интегрированный сетевой контроллер RealTek 8100B стандарта 10/100 Base-T Ethernet, встроенный модем 56K/V.90 PCtel (AC-Link), инфракрасный порт IrDA 1.3 (до 4.0 Мб/сек)
Интерфейсы	LPT, выход на внешний монитор, инфракрасный порт, модемный разъем RJ-11, Ethernet разъем RJ-45, 4 порта USB 1.1, вход для внешнего микрофона, выход на наушники, COM порт
Габариты и вес	320x265x39 мм и 3.20 кг

Что? портативный компьютер для настольного применения
Почему? недорого и ноутбук
Сколько? \$585
Где? www.iplabs.ru

Наверное, самая бюджетная модель ноутбука, доступная российским покупателям. Новая, высокотехнологичная платформа из известной серии "настольных" лэптопов ECS DeskNote. Современный дизайн, малое энергопотребление и компактность. В отличие от своих аналогов, модель A907 основана на чипе Transmeta GigaPro и использует нестандарт-

ный разъем процессора, что значительно снижает конечную цену, но ограничивает возможность будущего апгрейда.

Стандартная поставка ноутбука включает в себя 128 Мб оперативной памяти, 10 Гб жесткий диск и привод CD-ROM. Аккумуляторная батарея для мобильного применения и внешний USB FDD накопитель приобретаются отдельно.

Flexis FX-100 Что?

В наши суровые времена, когда коварная судьба может шмякнуть по башке в любую минуту, прогнуться под изменчивый мир приходится не только людям, но и

Почему?
Сколько?
Где?

"резиновая" клавиатура компактная, удобная \$69 www.hpc.ru



компьютерным клавиатурам. Свойство это, несмотря на некую куртуазность, может оказаться чрезвычайно полезным в условиях так называемого "мобильного офиса" — в поезде, самолете или в тесном общественном туалете, когда надо срочно выполнить текстовую работу, а таскать с собой большую пластмассовую "дуру" нет никакой возможности. А теперь представьте, что ваша клавиатура практически ничего не весит, может свернуться в трубочку, не боится никакой грязи (включая пролитое кофе), не требует при этом практически никакого питания и идеально подходит для вашего карманного компьютера (выпускаются варианты для ЛЮБЫХ КПК).

Поддерживаемые КПК	HP iPAQ 36xx, 38xx и 39xx, HP Jornada 56x, Mitac MID 528, Fujitsu-Siemens Pocket Loox, Palm, Rover PC, Wincent 320 и т.д.
Размеры	4x85x250 мм
Вес	68 г
Диапазон рабочих температур	от -10° до 50°C
Диапазон температур для хранения	от -20° до 60°C
Потребляемая энергия	1mA (Max)
Гарантия	1 год
Комплектация	Клавиатура Flexis FX100, чехол для переноски, CD-ROM с драйверами, инструкция пользователя

TEAC PowerMax 600

Мощность RMS	15 Вт + 2 x 5 Вт
Мощность PMPO	400 Вт + 2 x 100 Вт
Диапазон частот	40 – 20 000 Гц (сабвуфер), 150 – 20 000 Гц (сателлиты)
Размеры	184x225x230 мм (сабвуфер), 96x120x125 мм (сателлиты)
Цветовое исполнение	Серебряный сабвуфер на черной подставке и серебряные сателлиты с черной сеткой динамиков

Что? трехкомпонентные стереоколонки
Почему? привлекательный дизайн
Сколько? 2600 руб
Где? www.alion.ru

Необычное амплуа известной компании — производителя дисководов и оптических приводов. Стереоколонки, созданные в соответствии с самыми строгими канонами экологического дизайна. Прелестный внешний вид, не способный поколебать внутренний мир даже самого привередливого эстета. И при этом вполне достойные аудиохарактеристики: 15-ваттовый сабвуфер и два 5-ваттных сателлита. Настоятельно рекомендуется в качестве художественного апгрейда стареньких активных динамиков.



MaxFire Libre Wireless G-12 Twin



Что? джойстик типа "геймпад"
Почему? можно вдвоем
Сколько? 2500 руб
Где? www.techmarket.ru

Есть люди, которые меняют клавиатуры ежемесячно. Складывают раскуроченные, обуглившиеся, с оторвавшимся пробелом пластмассовые тельца в мусорный контейнер и вновь бредут в магазин за следующей жертвой. Они — не садисты и не изуверы, не неолудиты, люто ненавидящие всякое проявление высоких технологий. Они просто любят аркады. Простые и милые игрушки с добрым сюжетом и смертельным финалом для любой — даже самой крепкой — клавиатуры. Именно для них самой природой были созданы геймпады — скромные герои, пьющие терпкий пот геймерских ладоней.

MaxFire Libre Wireless G-12 представляет собой беспроводный джойстик типа "геймпад". Устройство состоит из базы приемника, подключающейся к USB порту компьютера, и собственно самого манипулятора. В варианте поставки "Twin" комплект дополняется вторым геймпадом и дополнительным набором драйверов. Прелесть радиопередачи заключается в том, что игроки не обязаны располагаться в прямой видимости от базы и расстояние между ними и принимающей стороной может достигать двух метров. Даже при наличии на пути сигнала посторонних предметов вся система продолжает исправно работать.

Комплект.....	Два манипулятора-геймпада и база-приемник
Конфигурация манипуляторов.....	12 программируемых кнопок (из них две боковые кнопки для "автоматического огня") и 8-позиционный круговой миниджойстик D-Pad
Питание.....	Две батарейки AAA
Интерфейс.....	USB 1.1
Поддерживаемые ОС.....	Windows XP/Me/2000/98 (инсталляция драйверов не требуется)

Что? переносной дисковод для дискет стандарта Zip750/250/100
Почему? большой объем, совместимость, компактность, простота
Сколько? 5 758 руб (420 руб за 750Мб дискету)
Где? www.aldi.ru

Юмега Zip 750 USB

С развитием информационных технологий и взрывным ростом объемов передаваемых данных проблема мобильных информационных хранилищ становится все более насущной, требуя при этом все более и более емких решений. Так, наверное, сказал бы я, выступая с докладом на какой-нибудь жутко официозной ИТ-конференции. Но, вникая в суть нашей доброй и лояльной к читателям рубрики, выражусь просто: "Zip750 — кульный рупез!!!". Если вам часто приходится перетаскивать с компа на комп большие объемы данных — как вариант, DivX-фильмы или MP3 — то иметь под рукой скромное компактное устройство со съемными дискетами было бы совсем не лишним. Особенно если эти дискеты по 750 мегабайт каждая, если сам привод прекрасным образом поддерживает все форматы Zip (100 и 250 Мб дискеты) и весит при этом всего 650 грамм. Не говоря уж о стильном "плоском" дизайне и совместимостью как с Windows, так и с Apple Macintosh платформами.



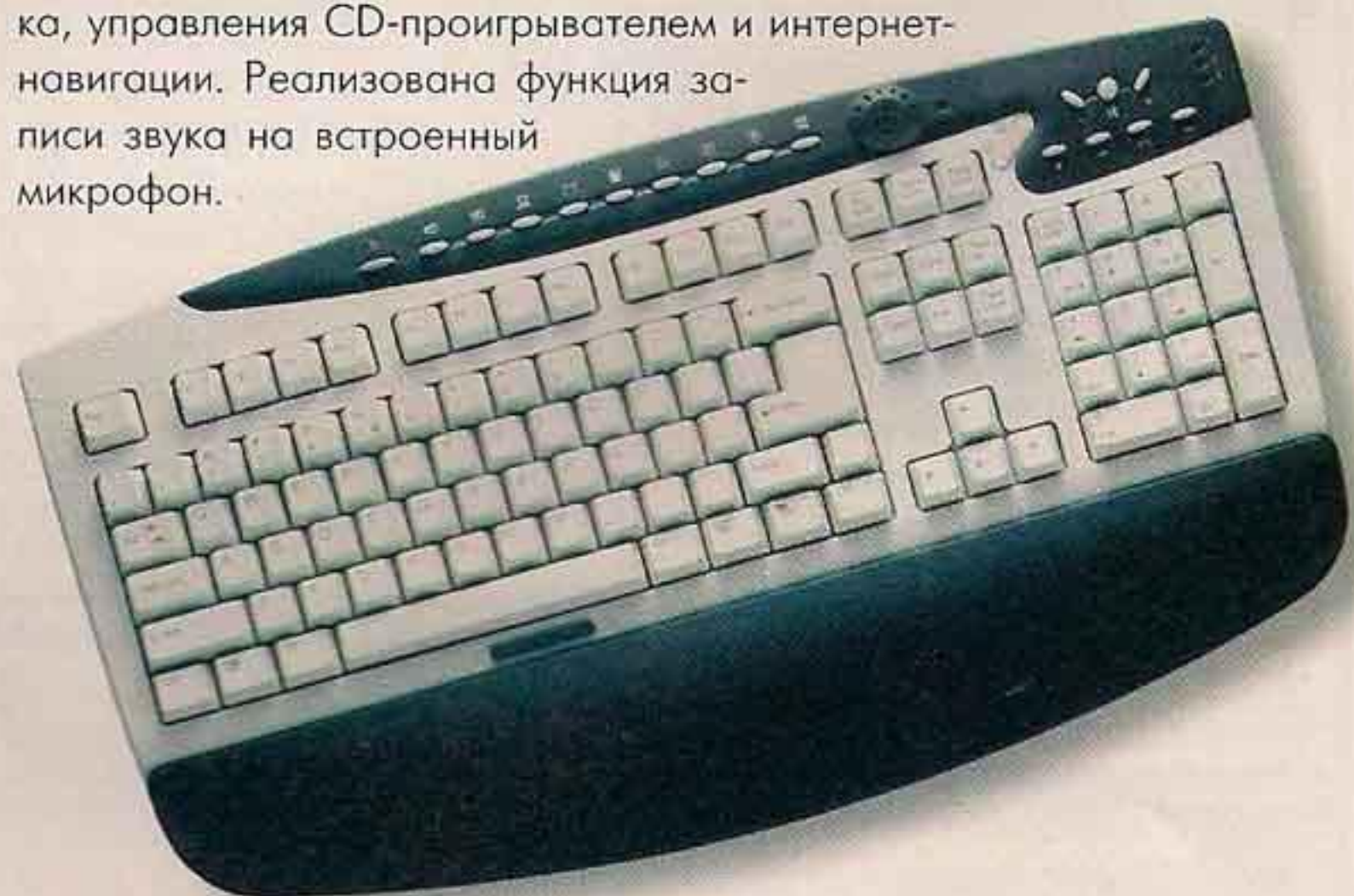
Интерфейс.....	USB 2.0
Время поиска.....	< 50 Milliseconds
Скорость передачи.....	7.5MB/sec (USB 2.0), 0.9MB/sec (USB 1.0)
Совместимость.....	750MB, 250MB, 100MB диски
Поддерживаемые ОС.....	Microsoft Windows 95/98, 2000/XP, MacOS 8.1 (и выше)
Размеры нетто (ШВГ).....	26.0x24.5x10 см
Масса нетто.....	0.65 кг

BTC 8180 Voice Keyboard

Количество клавиш.....	122/123/127 (US/DK/JP)
Конструкция клавиш.....	Мембранная
Глубина хода клавиш.....	3.5 +/- 0.5 мм
Усилие нажатия (обычные клавиши).....	55 +/- 20 г
Размеры.....	473 (ширина) x 182 (глубина) x 45 (высота) мм
Цветовое исполнение.....	Стандартная белая с цветной вставкой
Вес.....	1.0 кг
Поддерживаемые ОС.....	Microsoft Windows NT 4.0, Windows 95, Windows 98, Windows ME, Windows 2000 или Windows XP

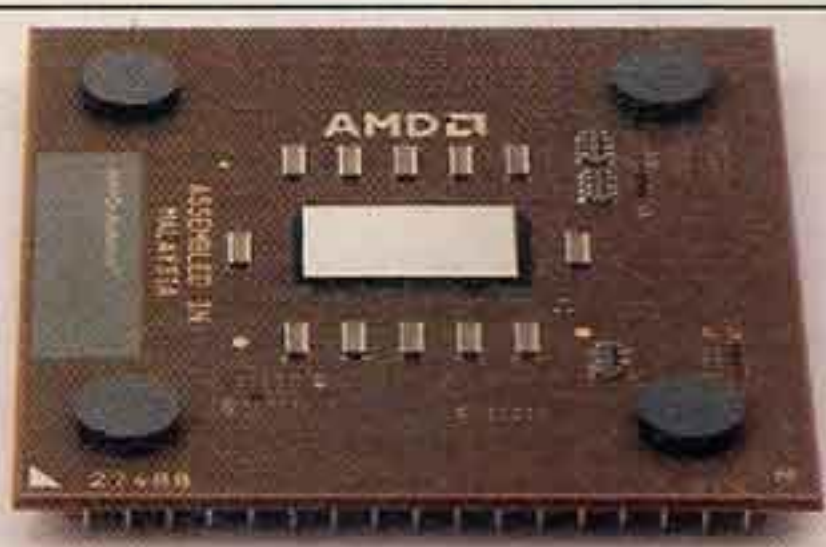
Оригинальная клавиатура с функцией распознавания речи. Понимает простые голосовые команды независимо от национальности и произношения их говорящего. По своей сути каждая команда — это комбинация клавиш — некий макрос, назначаемый пользователем. В теории — чрезвычайно полезная функция, способная решительным образом облегчить жизнь продвинутым юзерам. К примеру, работая с MS Word, было бы чрезвычайно удобно, набивая текст, одновременно непрерываемым басом стартовать фоновые задачи, переключаться между запущенными программами и работать с буфером.

Помимо всего прочего обеспечивает стандартный набор клавиш с удобным расположением курсорных кнопок, правильным — большим — "бэкспейсом", дополнительными кнопками для регулировки звука, управления CD-проигрывателем и интернет-навигации. Реализована функция записи звука на встроенный микрофон.



Что? качественная клавиатура с интересной функцией
Почему? потому, что понимает
Сколько? 755 руб
Где? www.aldi.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

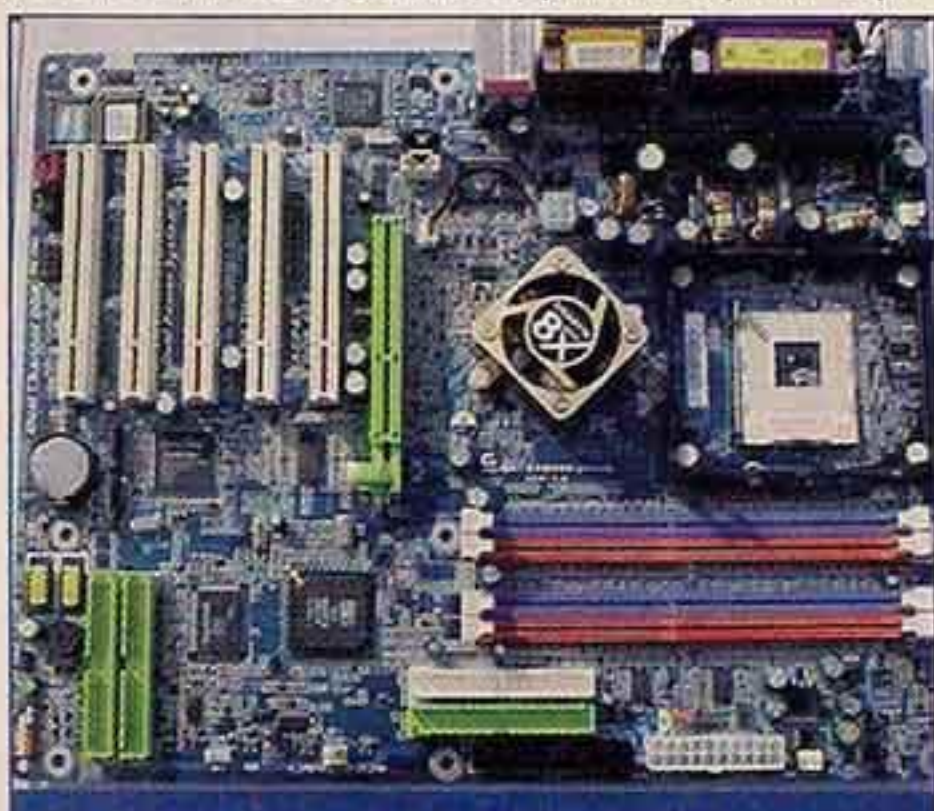


▲ Athlon XP Barton 3000+

Из новостей прошедшего месяца наиболее любопытной для нас является приезд в Москву процессоров Athlon на ядре Barton. Так называемые "Батоны" доступны ныне в трех вариантах: с рейтингом 2500+ (реально 1,833 МГц) — \$210, рейтингом 2800+ (2,083 МГц) — \$480, и рейтингом 3000+ (2,167 МГц) — \$650.

Напомню, что главной особенностью данной серии является увеличенный до 512 килобайт кэш L2 (Thoroughbred — 256 кб). Во всем остальном новинка ни в чем не лучше своего предшественника (Athlon XP на ядре Thoroughbred), а в чем-то даже и хуже. К примеру, по результатам некоторых независимых тестов "пенсионер" Athlon XP 2800+ (реальная частота 2.25 ГГц) был и остается самым производительным процессором AMD... Устанавливать Barton, кстати, рекомендуется на материнские платы с двухканальным чипсетом NVIDIA nForce2, который получил официальное благословение главной конторы.

Тут же уместным будет добавить, что именно прошедший месяц стал своеобразной вехой на победном пути двухканальной DDR. Буквально на днях в широкую продажу поступили первые образцы системных плат на новейшей логике от SiS 655 (подробнее о ней вы можете прочесть в этом номере). Маленькая плата, но большой шаг по пу-



▲ Gigabyte GA-8SQ800 Ultra

ти прогресса. Неоднократно коронованный PC1066 RDRAM в паре с Intel i850 терпит очередное, пусть не фатальное, но поражение. И так оно, наверное, должно и быть, ибо после миграции корпорации Intel на DDR солнце RAMBUS медленно начало клониться к закату. В то время как двухканальная DDR готова захватить рынок рабочих станций. Предпосылок тому множество, но главная прелесть в том, что для перехода на новую платформу пользователям надо сменить только материнскую плату и в некоторых случаях докупить модуль памяти. Затраты фактически минимальные, а прирост производительности более чем ощутимый. К примеру, первая ласточка от Gigabyte GA-8SQ800 Ultra с целой корзинкой плюшек — разъемом Socket478, чипсетом SiS655, двухканальной DDR (266/333/400), портом AGP8x, 6-канальным AC'97 кодеком, интерфейсом Serial ATA 150, ATA 133 RAID контроллером, сетевым интерфейсом Ethernet 10/100 идет в розницу всего за 143 у.е. А память 512 Мб (2 модуля по 256 Мб) NCP DDR PC3200 (400 МГц) обойдется вам еще в 115 у.е. Для сравнения: среднее i850E решение с куда меньшим набором вкусностей стоит от 130 до 150 у.е, а модуль памяти RIMM 512 Мб (PC1066, 184pin, 16bit) утянет из кармана все 252 зеленых бакса. Исходя из этих соображений, мы решили слегка изменить нашу самую навороченную конфигурацию "Тебя я видел во сне". Отныне место RAMBUS в ней займет двухканальный DDR чипсет E7205 — как наиболее надежное и проверенное временем решение. SiS 655 пока немного покурит в сторонке, ожидая окончательного вердикта своей стабильности от нашей суровой тестовой лаборатории.

Тут же пару слов о памяти, которая опять немного подешевела. Если конкретнее, то изменения коснулись 256 Мб PC2700 модулей, PC133 SDRAM и некоторых ноутбучных SODIMM микросхем.

Финализировать данный, глубоко лояльный к рядовым покупателям текст мне хотелось бы небольшой аналитикой текущей ситуации с жест-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB DFI AD77 Infinity (Socket A, VIA KT400, Raid, Lan, DDR400, AGP-8x, Sound, SATA150, ATX)	\$109
Процессор: AMD Athlon XP 1800+ (266MHz, Socket A)	\$70
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 Мб DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200rpm)	\$99
Видеоплата: 64Mb NONAME GeForce3 Ti200 (AGP4X)	\$86
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:	\$754,5
Опция 1: замена модуля памяти на 512Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$86
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$44
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-6585-010 (648 MAX) (Socket 478, SIS 648, FSB533, AGP8x, ATA133, Sound, ATX)	\$93
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$118
Охлаждение: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 256 Мб DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 60,0GB WD 600BB (ATA100, 7200rpm)	\$99
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$86
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:	\$786
Опция 1: замена модуля памяти на 512 Мб PC-3200 (200MHz/400Mbps)	+\$86
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$44
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 (200MHz, Socket A)	\$41
Охлаждение: AMD Duron Smart fan (6000об/мин, Ball) N24B	\$3,5
ОЗУ: NCP DDR 256 Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 30Gb Samsung SV3012H	\$68
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$59
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
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)	\$122
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$465,5
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2100, 133MHz/266Mbps)	+\$37
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	+\$12
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

▼ Вот так непрезентабельно выглядит переходник-оппортунист IDE-to-SerialATA



кими Serial ATA дисками. "Селяви" на сегодняшний день такова, что рынок контроллеров (в основном интегрированных на материнских платах) более чем подготовлен к активному потреблению стандарта, а необходимых ему жестких дисков как не

было, так и нет. Причем подобная тенденция повторяется на многих англоязычных онлайн-магазинах. Лучшее, что могут предложить сетевые реселеры, — это предварительный заказ с неопределенным временем доставки. При поиске на Google удалось обнаружить несколько интересных предложений от Maxtor в Новой Зеландии и как всегда шикарный выбор на скромном японском сайте. И все. В суровых московских степях найти Serial ATA решения можно, но только за какие-то пугающие деньги и только по 60 Гб в одни руки. Отчего и как происходят подобные странные вещи? По нашему скромному предположению, проблема в производителях. В чьи задачи совсем не входит деморализация собственных продаж предыдущего поколения IDE дисков. Судя по от-

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7N8X Deluxe (Socket A, NVIDIA nForce2, AGP 8X, 5.1 Sound, LAN, IEEE1394, USB 2.0, Serial ATA, ATA 133, ATX, DUAL CHANNEL DDR)	\$182
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333 MHz, Socket A)	\$650
Охлаждение: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$26
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$252
HDD: 200Gb WD2000JB ATA100 7200rpm	\$300
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$450
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 (1280x1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$4004
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

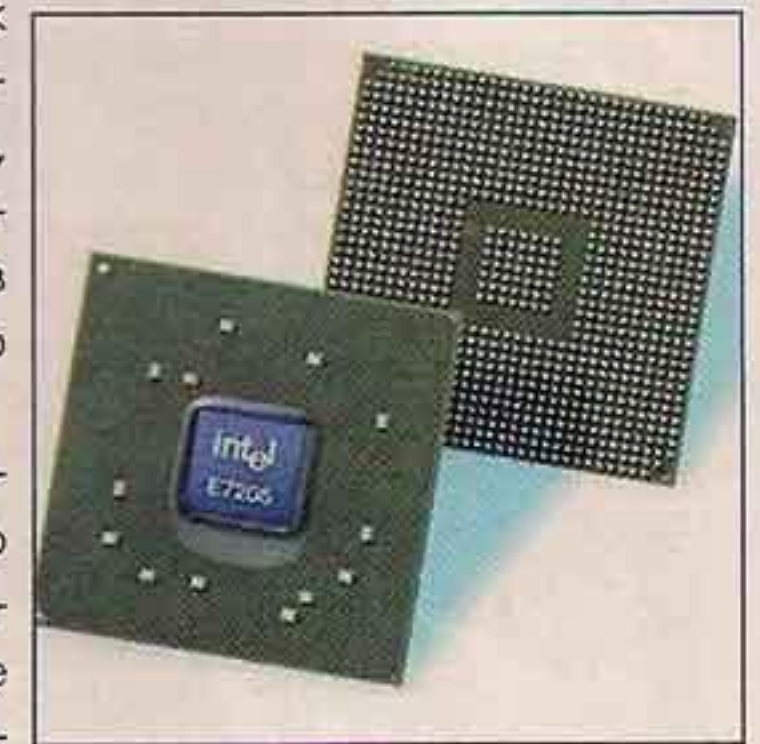
ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Solttek SL-85DRV4-C (Socket478, VIA P4X266E, DDR, AGP, Sound, ATA133, ATX)	\$68
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$63
ОЗУ: NCP DDR 256Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 30Gb Samsung SV3012H	\$68
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	\$59
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
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)	\$122
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$487
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2100, 133MHz/266Mbps)	+\$37
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	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (две педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

дельным показателям, рынок носителей сейчас несколько заторможен, склады заполнены готовой продукцией и каждый умный продавец имеет право бояться, что его свежий продукт будет мешать продаже имеющихся моделей. Не удивлюсь, если к этому еще приплетается проблема ценового позиционирования Serial ATA, и накрывает все это дело медным тазом неотлаженная инфраструктура в паре с неверными представлениями о потребительских потребностях.

Вывод из всего вышесказанного неутешительный. Ждать нормального розничного выбора носителей по приемлемой цене нам с вами придется еще очень долго — как минимум месяца четыре или пять. Пока же, покупая современную Serial ATA материнскую плату, ориентируйтесь на наличие при ней дополнительного IDE контроллера.



Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com)



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS P4G8X Deluxe Socket478, iE7205, FSB533, Dual DDR, AGP8x, Sound, Serial ATA, ATA100, IEEE 1394, USB 2.0 GIGABIT LAN, ATX)	\$202
Процессор: Pentium-4 3,06E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478, Hyper-Threading) BOX	\$650
ОЗУ: Samsung RIMM 512Mb (PC1066, 184pin, 16bit) * 2 штуки	\$504
HDD: 200Gb WD2000JB ATA100 7200rpm	\$300
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 (1280x1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$4255
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: 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

У меня вот такой серьезный вопрос: какой монитор предпочтительней: 15" LCD (типа NEC или что-то вроде того) или 17" ЭЛТ (плоский или неплоский, неважно). Для меня важны и производительность от ЭЛТ, и крутизна LCD (+как-никак здоровьице тоже лучше будет), а?

Довольно давно мы уже делали обзор LCD мониторов, и с тех пор мало что изменилось. Конечно, LCD стали шустрее и всеяднее. И по цене они все больше приближаются к ЭЛТ мониторам (а некоторые уже приблизились). Поэтому, если цена для тебя не параметр, бери, не раздумывая, LCD монитор. Напоминаю: 15" у LCD примерно соответствуют 17" у ЭЛТ. Так что в размере ты не теряешь. А со всеми своими бедами LCD мониторы уже справились: и угол обзора у них ого-го какой, и контрастность на уровне, да и время отклика позволяет играть в тот же Quake при 60 fps, не замечая инертности. Остаются лишь некоторые проблемы с неравномерной яркостью, которые беспокоят только на начальном этапе перехода от ЭЛТ к ЖК. Через пару дней использования уже ничего не замечаешь. Кстати, совсем случайно мимо пробежал Дядя Федор — редактор нашего "Железного цеха", — и под мышкой у него было примерно двадцать жидкокристаллических мониторов. Верная примета, что скоро в "Игромании" появится глобальный обзор и независимые тесты недорогих LCD панелей.

Подскажите, пожалуйста, почему EMM 386 мешает ставить Windows Me (говорит, что какая-то ошибка)? И не оперативная ли память в этом виновата?

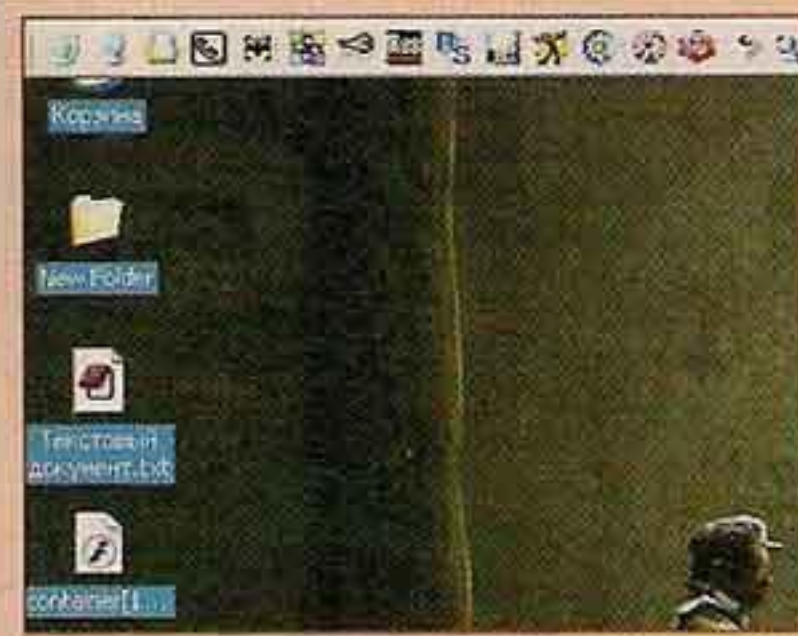
Дело действительно в оперативной памяти. Даже не в ней самой, а в указанном тобой ДОСовском драйвере. Скорее всего, ты пытаешься ставить Windows из-под какого-то заранее отконфигурованного DOS (нестандартная загрузочная дискета или компакт-диск), в котором загружен этот самый драйвер.

Выход прост. Загрузись со стандартного загрузочного диска. Для его создания тебе понадобится любой компьютер с установленной операционкой MS Windows. Выбери "Панель управления" -> "Установка и удаление программ" -> "Загрузочный диск". Windows сам пропишет менеджер верхней памяти (himem.sys). Теперь загружайся с этой дискеты, переходи в папку, где покоится дистрибутив, и запускай установку Windows Millennium. Теперь точно все будет работать.

Во время работы в интернете и после нее у меня отказывается работать Winamp. Говорит, что указанное устройство уже работает, хотя на самом деле... ну, вы понимаете. В чем дело?

Дело может быть в том, что модем и звуковая карта "висят" на одном прерывании. В таком случае тебе надо удалить одно из этих устройств (логически, а не физически) и перезагрузиться. Windows найдет это устройство и поставит его на другое прерывание. Если это не помогло, иди в диспетчер устройств и смотри, нет ли между звуковой картой и модемом конфликтов. Если BIOS позволяет, попробуй назначить этим устройствам разные прерывания вручную. Если конфликтов нет — значит виноваты голосовые функции модема. Если это так, удали текущий драйвер и принудительно установи драйвер без поддержки голосовых функций из стандартного пакета Windows. Возможно, модем после этого будет работать чуть хуже, зато проблемы с Winamp исчезнут.

Хочу показать вам одну фишку, которую можно сделать в Windows ME, 2000, XP (на других не пробовал) с помощью обычной папки. Судя по всем вашим скриншотам рабочих столов и Tray Commander'ов, панель быстрого запуска и рабочий стол ярлыками забиты по самое не хочу. Есть решение этой проблемы. Если взять пустую (или не пустую) папку и перетащить ее к самому краю экрана, то она там встанет как еще одна панель задач. Ее можно установить к любому краю экрана (кроме нижнего :-)), настроить по своему вкусу и еще много чего.



Большое человеческое спасибо товарищу Fatalfree от всей редакции, которая уже который год захлебывается под наплывом вражеских ярлычков. Теперь "они" сидят смирненько по краям экрана и никому не мешают. От себя добавлю: проверено, работает и очень удобно.

С некоторых пор у меня что-то внутри компьютера очень громко трещит. Часто-часто... Товарищ Горячев, скажите, пожалуйста, как от этого треска избавиться. Мне кажется, у меня трещит вентилятор, или блок питания...

Посмотри на заднюю стенку своего компьютера. Если там стоят пломбы, на этом все и заканчивается — неси системник в фирму, где его покупал. Если же пломб нет или гарантия давно истекла, будем разбираться сами. Не выключая компьютера, аккуратно сними крышку блока. Старайся ни до чего не дотрагиваться. Используя свое собственное ухо как локатор, попытайся определить, откуда исходит наибольший шум. Тут возможны варианты. Если шумит винчестер, CD-ROM или подобные устройства, проверь их крепление. Случаются технари-уникумы, которые крепят винчестеры одним болтом и залепляют чем-то тягучим и зеленым из собственного носа. Вы можете поспорить, но на мой взгляд, это в корне неправильно. Винчестер должен держаться на четырех, а CD-ROM — на восьми болтах. Если какой-то из болтов ослаб, подтяни его. Если шумит один из вентиляторов, проверь его крепление, при необходимости прочисть или смажь.

Если стучит блок питания, а его вентилятор в полном порядке, значит виновата его кривая конструкция. Проверь, нет ли на нем пломб. Если нет, будем препарировать. Выключи компьютер. Вскрой блок питания. Его корпус обычно состоит из двух П-образных скоб. Вот они-то скорее всего и стучат. Отогни стенки одной из скоб так, чтобы она входила во вторую только с усилием. Теперь собери блок питания. Шум должен исчезнуть. Иногда бывает, что шумит все шасси. Эдакий странный ни с чем не сравнимый металлический фон. В этом случае следует проверить крепление шасси и материнской платы. Часто болты крепления от вибрации сами собой разворачиваются. Подтяни их как следует.

С недавних пор начала выскакивать табличка, что программа по имени Tapisrv выполнила недопустимую операцию, ну и все такое :) Но это ладно! Проблема в том, что у меня теперь не запускается Nupur Terminal. Я уже и драйвера для модема переставлял — впустую. Что делать?

Модем тут не при чем. Вся беда именно в этом Tapisrv, на который ты так неблагоприятно махнул рукой. Тебе надо с дистрибутива Windows переставить сам Hyper Terminal, а также все компоненты, которые отвечают за модемное соединение. И все придет в норму.

Для справки: Tapisrv — это компонент встроенной в Windows системы TAPI — Telephone Application Programming Interface. Она отвечает за все функции, связанные с модемной и телефонной связью.

Я установил DirectX 9.0, после чего у меня начали тормозить игры. В чем дело, все параметры для установки соответствовали. Не могли бы вы что-нибудь посоветовать.

Переустанови драйвер видеокарты. Если это не поможет, придется сносить DirectX и ставить более раннюю версию — 8.1. Беда в том, что просто так снести DirectX 9 нельзя. Точнее, можно, но только вместе с операционкой. Никаких деинсталляционных апплетов в стандартной поставке, увы, не предусмотрено. В отличие от *нашего компакт-диска*, на котором в разделе "Драйвера" (не перепутайте!) можно найти специальную утилиту убийства девятой версии.

Программа элементарна в установке и эксплуатации. Работает под Windows XP. После того как ее похоронные функции будут выполнены, настоятельно рекомендую переустановить драйвера для видеокарты.

У меня дрожит изображение на экране... Очень бесит! Ставил разные частоты обновления, но чем меньше, тем больше дрожит, а при 100 Гц монитор смазывает изображение. Ему не так уж и много — 2.5 года.

Это банальная неисправность. Но сам ты, скорее всего, сделать ничего не сможешь. За 2,5 года вполне могли измениться потенциалы задающих деталей. Поэтому неси в ремонт и не мучайся. Ну а в качестве предпоследней меры, просто чтобы успокоить себя, проверь, не стоит ли поблизости от монитора мощный источник электромагнитного поля: мощная колонка, трансформатор, обогреватель, факс и т.д. Попробуй убрать от монитора вообще все. Если при этом дрожь прекращается, значит просто разнеси эти приборы (вдребезги полами! — прим. ред.) в пространстве так, чтобы их электромагнитные поля не пересекались. Если не помогает — опять же неси в ремонт.

Моя твоя сильно спрашивать хочет. Твоя — шибко умный шаман, всем говорить, чего делать. У моя тоже беда. Моя компьютер в яранге оставила пока на рыбалку ходила. И электричество шибко-шибко перепад сделало. Оленя моя по кличке "Генератор" бегать без ягеля не стала и электричество совсем ушло. Моя твоя спрашивать, а твоя отвечать быстро, или моя ходить к другой шамана и ему тюлень дарить.

От дармового тюленя просто грех отказываться. Ибо проблема тут более чем очевидная и более чем легко решаемая. Во всем виноваты некачественные северные олени, устанавливаемые в качестве элементов питания в некоторые, опять же северные, модели UPS (источник бесперебойного питания). Коварные производители пользуются банальной игрой слов, коверкая слово "серверный" как "северный" и продавая неопытным покупателям специальные "экологически чистые" и якобы приспособленные для особо низких температур бесперебойники. При этом качественные японские олени заменяются на локальные, пасущиеся вокруг офиса особи, не прошедшие соответствующей медицинской сертификации. Их главный недостаток — высокий КПД выходных каскадов и возникающие в связи с этим помехи. У серийных "японцев" подаваемый на вход ягель генерирует ровное стабильное напряжение, наблюдаемое на осциллографе, на выходе выдавая небольшие органические импульсы с приятным запахом лаванды, получаемые в заранее запечатанных целлофановых пакетиках. Наш же не сертифицированный самец-трехлеток ввиду многочисленных генных мутаций демонстрирует совсем обратную ситуацию — то есть напряжение скачет, а выходной импульс переработанного ягеля практически непрерывен и при этом обладает резким неприятным запахом, отвратительной формой и никуда не годной консистенцией.

Нет ничего удивительного, что оставленный без присмотра серверный олень послужил причиной сбоя подачи питания. Лучший способ в данном случае — это гарантийный ремонт и утилизация отработавшего оленя на шашлык. Шашлык лучше готовить с вечера, замочив мясо с кефире, предварительно уложив его слоями, посолив и...

У меня возникла небольшая проблема — я не знаю, как правильно разбить винчестер. На какие части лучше разбивать и по сколько секторов их надо делать, если винт на 60 гига? Какими программами и "тулзами" лучше пользоваться? Можно ли будет потом, если я где-то ошибусь, переразбить мой винт заново?

Процесс "разбивания" жесткого диска — дело непростое и в сильной мере зависящее от времени года, положения звезд и кармы инициатора. К примеру, в начале апреля, особенно первого числа, лучше начинать с избавления носителя от паразитных наводок и накапливаемого магнетизма. Особенно рекомендуется в случае, когда хард новый и еще не побывал в работе. Суть в том, что при транспортировке, когда новорожденные устройства везут с завода и далее транспортируют через дилерскую сеть (включая путешествие в кармане от магазина до дома), на них воздействует множество паразитных электромагнитных полей. Чтобы впоследствии диск работал долго и счастливо, от них необходимо избавиться. Для этого вам понадобятся резиновые перчатки, вазелин, резиновый коврик и обычный сантехнический вантуз (высокотехнологический предмет, имеющий массу применений; см. иллюстрацию).



Оденьте перчатки, предварительно смазав их вазелином (так вы окончательно устраните все электромагнитные воздействия со стороны собственного организма), затем аккуратно положите диск на коврик и сверху пристройте вантуз. Постарайтесь, чтобы ручка вантуза смотрела вертикально вверх. Это необходимо для синхронизации с магнитным полем Земли, а форма и продолговатое антеннообразное строение вантуза помогут оптимально и безболезненно для остальных приборов рассеять паразитные наводки в пространстве комнаты. Лучше всего, если ручка вантуза будет деревянной. После трех-четырех часов, когда конструкция синхронизируется, имеет смысл открыть форточку и сильными загребаящими движениями вантуза выгнать накопившиеся электромагнитные поля за пределы помещения. Специалисты рекомендуют повторять процедуру регулярно — раз или два в год.

Разбить уже очищенный хард не представляет никакой трудности. Просто еще раз откройте форточку и сильным толчковым броском переместите устройство в пространство стратосферы. Дождитесь глухого, зашумленного пройденным расстоянием удара или, в случае контакта с биосферой, резкого вербального отклика "Ой-е!!! Больно же!!!" (в зависимости от траектории и полета и высоты стартовой площадки над уровнем моря данная фраза может варьироваться от "Совсем зажрались! Новые харды выкидывают!" до "эээээ.....хрррррр...пук..."). В последнем случае оптимальными действиями считается резкий нырок к плоскости пола с последующим передвижением ползком на безопасное расстояние. Требуется тщательной физической подготовки.

Дабы избежать сложностей вышеописанного характера, можно воспользоваться типичными "тулзами", имеющимися в любом подсобном хозяйстве. Молоток, ножовка по металлу и совковая лопата подойдут идеальным образом. По ходу дела, если вам удастся локализовать разбитые части диска в замкнутом пространстве — например в коробке из-под обуви, то впоследствии их опять можно будет переразбить, воспользовавшись лупой, щипцами и плоскогубцами. Для первого раза оптимальным считается деление носителя ровно на две части — в твоём случае по 30 гигабайт каждая. Измерь линейкой поперечную длину корпуса винчестера и подели ее на 2/3 (секторы внутри расположены неравномерно). Затем линейкой проведи вертикальную черту и быстренько накерни ее молоточком. Затем возьми ножовку по металлу и аккуратно отпили по получившейся канавке. Если во время этого процесса тебе мешает кто-нибудь из несмышленных ламеров (это может быть старший брат, спонсировавший покупку харда), то отбиться не составит труда с помощью совковой лопаты... В случае возникновения сложностей с приобретением означенной лопаты можете обратиться ко мне, Дмитрию Горячеву. Обязательно попробую помочь. А в теме писем обязательно пометайте: "1 апреля".

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Глуши моторы

Electronic Arts неожиданно сообщила, что в самом ближайшем будущем прекратит поддержку онлайн-автоматосимулятора **Motor City Online**. Никаких конкретных причин, заста-



вивших разработчиков прикрыть проект, не называется. Игра весьма популярная, приносит немало американских ентов в пухлый от купюр карман EA. Возможно, именно в этом и кроется причина: EA привыкла поддерживать только мегапопулярные игры, а MCO — так, середнячок. Но пока еще никто не запрещает нам прокатиться на шикарном «Лянчо» или «Шевроле» по улицам виртуального города. Полное прекращение поддержки и остановка всех официальных сервисов произойдет не раньше августа этого года. Хотя часть серваков уже отрубили. Но самое важное совсем не в этом. А в том, что с шестнадцатого июля с подписчиков не будет взиматься плата за игру и всем поголовно вручат коробочки **The Sims Online** или **Ultima Online** — на выбор. То есть почти целый месяц можно будет гонять по виртуальности бесплатно да еще и коробочками с играми разжиться. Понятно, что этим разработчики хотят скрасить постоянным игрокам горе от закрытия MCO. Но для некоторых — это хороший повод срочно игру прикупить.

Выбор по Тьюрингу

Техническому прогрессу еще далеко до того, чтобы создать ИР — Искусственный Разум. ИИ — Искусственный Интеллект — создан давно, но его способности далеки от способностей мозга многих животных и уж тем более от возможностей мозга человеческого. По заверениям ученых, на современной технической базе полноценный ИР невозможен. А неполноценный ИР — это уже не ИР.

Но вот возможность появления разума из компьютера — пресловутого Deus Ex Machina —

люди предвидели давно. Даже фантасты середины прошлого века прогнозировали появление подобия ИР, когда же компьютеры вошли в каждый дом, только ленивый фантаст не спекулировал на тему альтернативного сознания. Но мало кто подходил к вопросу серьезно. Обычно все ограничивалось вымыслом, рассуждением на тему «если бы».

Единственные, кто всерьез задумывался о возможности появления разума, аналогичного человеческому, были ученые и... военные. И те, и другие задавались вопросом, как зафиксировать факт появления искусственного разума. Было создано множество тестов, позволяющих определить ту грань, где кончается слепое компьютерное угадывание и начинается настоящий мыслительный процесс. Но все эти тесты

были вариациями теста, разработанного еще в пятидесятых годах двадцатого века английским математиком **Аланом Тьюрингом**. Именно он создал систему тестов, позволяющих отличить человека от «машины». Считается, что если компьютер сможет пройти тест Тьюринга, то это будет свидетельствовать о его разумности.

Сами тесты Тьюринга — *полностью автоматизированные открытые тесты Тьюринга по распознаванию людей и машин*, в оригинале **completely automated public Turing tests to tell computers and humans apart (CAPTCHA)** — очень просты. Все они построены на человеческой вербальной системе общения. «Подопытному» предлагается ряд фраз или отдельных слов, в которых некоторые буквы или части букв скрыты. Человек легко определяет и воспроизводит недостающие участки изображения, машина же на такое неспособна.

Пока ИР не существует, но тесты Тьюринга уже находят применение в реальной жизни. Например, они помогают фильтровать корреспонденцию от спама. Для отсеивания рекламы, сгенерированной и разосланной компьютером, тесты Тьюринга используют **Hotmail** и **Yahoo!**. В самом ближайшем будущем их начнут использовать и другие популярные интернет-службы. CAPTCHA замечательно показала себя в роли ситечка для почтовых отправок, а некоторые компании собираются использовать тесты и для отлова троянов.

Непонятно только одно. Если виртуальность получит в свое распоряжение тесты, позволяющие отличить машину от человека, то не пропустим ли мы появление настоящего ИР, который будет заранее знать, какими способами его бу-

дут тестировать? Фантастика, конечно, но слишком уж часто фантастам удается предугадывать будущее.

P.S. Ученым не так давно удалось создать программу, которая проходит почти все тесты Yahoo!. Увы, говорить в данном случае о ИР не приходится, программа лишь знает, как правильно распознавать конкретные, предлагаемые Yahoo! задания. Как только вопросы были несколько изменены, программа перестала давать правильные ответы.

Карточный взлом

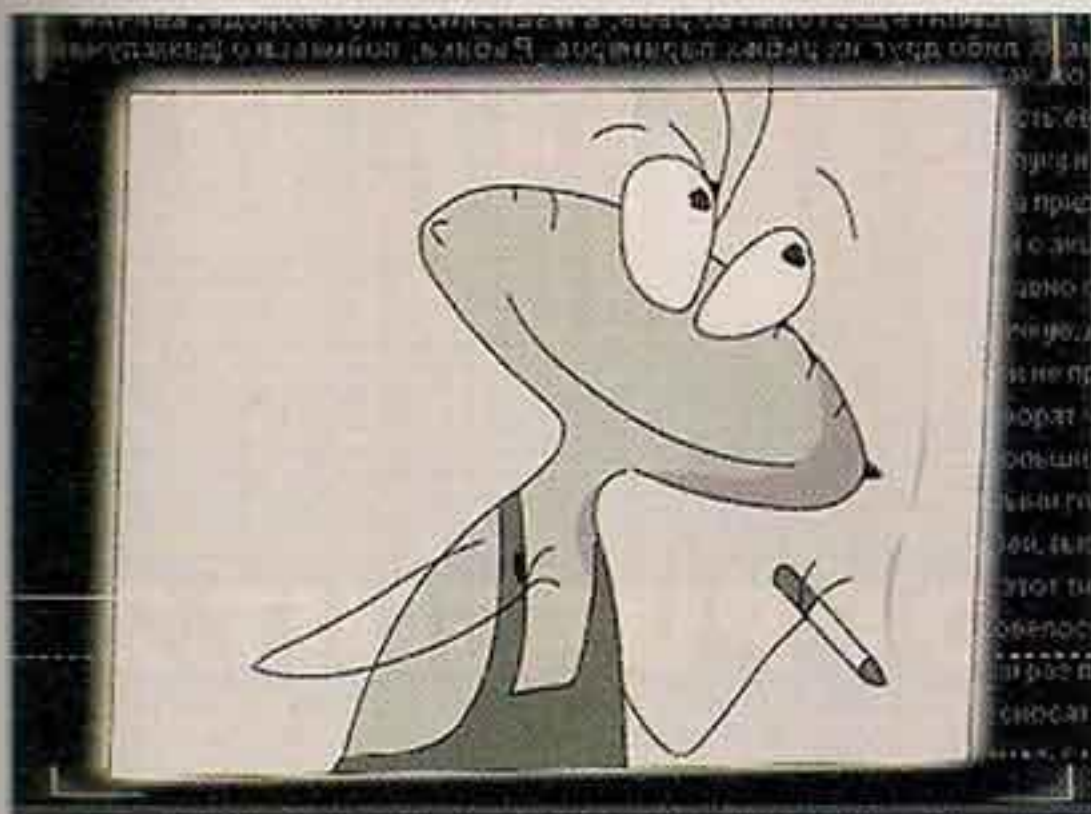


Взлом НАСА и Пентагона — это все цветочки. Ну подвесит хакер важные компьютеры, создаст мнимую угрозу государственной безопасности... Другое дело, когда в цепкие хакерские руки попадает информация, за которую можно получить реальные деньги. Не так давно компьютерными умельцами были хакнуты серверы **Visa** и **Mastercard**, и на компьютеры хакеров переключало около миллиона счетов обладателей пластиковых карт. По заявлению полномочных представителей компаний, воспользоваться счетами злоумышленники не успели, и все пользователи **Visa** и **Mastercard** могут спать спокойно.

По-любому... навсегда!

«В связи с финансовыми трудностями студия «Мульт.Ру» временно (надеюсь) прекращает свою деятельность по проекту «Масяня» и уходит в неоплачиваемый отпуск...»

Такое сообщение могли прочитать посетители сайта **www.mult.ru** третьего февраля этого года. В чем дело, поначалу никто не понял, но все



очень быстро разъяснилось. На сайте www.hrun-del.ru (официальный сайт Хрюнделя — приятеля Масяни) появилось заявление самого **Олега Куваева**. Цитируем:

“Существует ООО “Масяня”, которому год назад были переданы права на коммерческое использование образа Масяни. Что оно в течение года худо-бедно делало. Именно худо-бедно, потому что кроме договора с НТВ все остальное, по нашему мнению, делалось чере... Ни футбол, ни чего-то другого, что обычно нормально для подобного рода мультв, организовать за год им не удалось. Проект на НТВ проработал полгода, после чего ООО “Масяня” перестало переводить нам деньги по договору, чем посадило нас на голодный паек. В результате чего мы вынуждены закрыть проект “Масяня” вообще. На НТВ мы еще будем какое-то время выходить, как обязаны по контракту. Когда я объявил об этом на сайте, то они вообще закрыли мне туда доступ, и сайт у меня фактически реквизирован. Авторские права принадлежат им еще на два года, если не запариваться со всякими там судами. Так что на сайте www.mult.ru Куваева больше нет. Вот так печально и нелепо все заканчивается. Хотя почему ж заканчивается? Уйдем в подполье...”

Очень надеюсь, что это не конец мультам про Масяню, и что в подполье Куваев не только уйдет, но и будет поставлять оттуда все новые и новые серии про Масюку.

Семь футов под килем

Вы когда-нибудь хотели почувствовать себя настоящим пиратом? А строгим, но справедливым капитаном корабля или мэром небольшого города? Осенью этого года **Flying Lab Software** предоставит вам такую возможность. В MMORPG **Pirates of the Burning Sea** вы опробуете себя во всех этих ролях (и даже в кое-каких других). Действие игры будет разворачиваться на Карибских островах в начале восемнадцатого века (год 1720). Одновременно на сервере смогут находиться до нескольких тысяч игроков (с точной цифрой разработчики пока не определились), каждый из которых будет заботиться исключительно о своей репутации и благополучии. Игра имеет целый ряд отличительных особенностей, и если ребята из **Flying Lab** успешно воплотят в жизнь хотя бы часть из них, “Пираты” однозначно станут хитом. Приведу лишь несколько примеров. Вы сможете покупать и продавать недвижимость: корабли и дома, в которых

вы будете жить и складировать награбленное. В качестве мэра города вы сможете решать, каким игрокам продавать недвижимость, каким нет, какие цены устанавливать и так далее. У игроков будет возможность внедрять в игру собственные текстуры и модели, и если администраторы сервера одобряют их дизайн, то моделька навсегда обоснуется в мире “Пиратов”. За это даже можно будет брать плату — весьма оригинальный способ заработать. Виртуальные или реальные деньги — пока, правда, непонятно.

Игра будет распространяться исключительно через Сеть с использованием технологии **Steam** от **Valve**. Правда, в отличие от той же **America's Army**, за скачивание придется выложить определенную сумму. Добавьте к этому также ежемесячный десятидолларовый взнос за возможность играть на официальных серверах. В игре будет использован новомодный движок **Alchemy** от **Intrinsic**. Именно поэтому разработчики уже затачивают свое детище под **DirectX 9**. Минимальные системные требования включают в себя третий **Pentium** с частотой 1 ГГц и третий же **GeForce**. Немало для MMORPG, но за красоту надо платить.

И о самом неприятном. Играть в “Пиратов” смогут лишь обладатели выделенных линий (Ц, DSL). Разработчики честно признаются, что оптимизировать игру под модем никто не собирается. Впрочем, у нас в России выделенки уже не так редки, как год назад, так что игрой заинтересуется достаточное количество геймеров.

Последствия эпидемии

Эпидемия вируса **Slammer** (подробно о нем вы можете прочитать в прошлом выпуске “Новостей интернета”) в Мировой Паутине повлекла ответную реакцию со стороны руководства целого ряда государств. “Сламмер” стал, так сказать, последней каплей. Европейская комиссия по делам, связанным с интернетом, объявила, что в рамках ЕС будет создан комитет по обеспечению кибербезопасности. Основной задачей комитета будет, конечно, не разработка каких-либо противовирусных и противоспамных пакетов — этим, как и сейчас, будут заниматься профессионалы своего дела — но внедрение антивирусной защиты в массы. Ведь столь широкому распространению “Сламмера” по Сети во многом способствовало то, что на компьютерах большинства крупных серверов не была установлена современная защита.

Отреагировал на интернет-эпидемию и президент США **Джордж Буш**. В середине февраля он подписал указ о разработке новой “системы кибернетической безопасности”. Как американцы собираются противодействовать процветанию спама и вирусов, пока точно не ясно, вряд ли их стратегия будет сильно отличаться от того, что уже делается в Европе. К сожалению, принципиально новых методов борьбы с интернет-паразитами еще не придумали. Давят, так сказать, по старинке, но уже массово...

Интернет-космонавтика

К взлому сайтов Пентагона мы все давно привыкли. По несколько раз в год успешно ломают, а администраторы не менее успешно закрывают образовавшиеся бреши. Но вот повышенного внимания хакеров к программе космических исследований раньше не замечалось. В Сети недавно были опубликованы интересные факты о хакерской атаке на сервер **NASA**, которая (якобы) совпала по времени с крушением американского космического шаттла **Columbia**. Сначала прошло заявление из лаборатории реактивного движения (JPL), что атака на самом деле имела место. Чуть позже сотрудники НАСА сообщили, что атака была, но с крушением шаттла никак не связана. Когда же все приняли последнюю версию, поступила официальная информация, что никакой атаки вообще не было, а подвисание сайта было связано с повышенной нагрузкой на сервер сразу после крушения **Columbia**.



Достоверно же известно только то, что на “Колумбии” была установлена система интернет-связи с центром управления в Хьюстоне через операционную систему **Red Hat Linux**. В качестве базового компьютера для связи с Землей использовался простенький **P-233** с 128 Мб оперативки.

Разработка оснащения космических кораблей интернет-соединением после крушения “Колумбии” не прекратилась. По заверениям ученых, уже в 2004 году большинство американских космических кораблей будут оснащены собственным сервером: доступ к технической информации корабля будет осуществляться через обычный **www**-адрес.

На различных интернет-аукционах уже через несколько дней после крушения шаттла были выставлены различные лоты, так или иначе связанные с “Колумбией”. И если различные монеты, медальки, игрушки и вымпелы с изображением корабля продавались свободно, то вот выставленные на продажу обломки шаттла привлекли внимание ФБР. Продавцы были быстро вычислены и арестованы. Сейчас они находятся под стражей, ожидая решения суда. По предварительным прогнозам, некоторым из них грозит до 10 лет тюрьмы. ■

СЕТЕВОЙ ФОРСАЖ

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 В ИНТЕРНЕТЕ

Стрелка спидометра зашкаливает за отметку 200 км/ч. Газ вдавлен в пол. Машина идет на верхней передаче. Деревья, дома, скалы на обочине слились в пестрое полотно...

Need For Speed: Hot Pursuit 2 специально заточивалась под игру через интернет. Ни одна другая игра серии не обладает столь хорошо отлаженным сетевым кодом. Но все же — нельзя просто нажать в меню пункт сетевой игры и начать заезд в онлайн. Игру предварительно нужно настроить. И для некоторых это может оказаться нетривиальной задачей. Мы поможем вам совершить свой первый виртуальный заезд в Сети. Готовьтесь к старту, господа...

Тосол залили?

Запускаем игру. После красочного видеоролика-заставки вы попадете в главное меню, в котором есть пункт **Multiplayer** (четвертый сверху). Всего один клик мышкой, и вы находитесь в сетевом подменю игры. В 99% нынешних игр для игры в онлайн используется очень удобный движок **GameSpy**. Hot Pursuit 2 — не исключение. Перед вами экран, сверху которого прописано ваше имя (его вы вводили при первом запуске игры). Чуть ниже располагается надпись **LAN Game** с двумя стрелочками по бокам. Поскольку играть вы будете в интернете, кликайте на правую стрелку и переходите в раздел **Public Internet Game**.

Следующий раздел — **Private Internet Game** — сделан для частных игр, к которым нельзя подключиться, не зная IP-адрес сервера. Если же вы планируете играть по локальной сети, оставайтесь в разделе **LAN Game**. При этом ваши дальнейшие манипуляции будут такие же, как и в случае с интернетом, к которому, как я надеюсь, вы уже подключены. Внизу экрана вы должны видеть надпись, оповещающую о том, что игра оценивает скорость вашего соединения с Сетью. Через несколько секунд надпись сменится на конкретную числовую информацию (с какой скоростью данные уходят от вас и с какой вы их получаете).

Изучим центральную табличку со списком серверов, которая начала заполняться, как только игра подключилась к серверам. Табличка выполнена в стиле **GameSpy** и разделена на несколько столбиков. Первый столбик — название сервера, второй — количество игроков (уже играют/максимально возможное), третий — IP-адрес сервера, четвертый — ваш пинг до сервера, пятый — вид заезда, и шестой — установлен на сервере пароль или нет. Вверху таблицы (слева) вы можете увидеть общее количество найденных серверов.

Под таблицей также находятся две кнопки: слева — **Refresh** (обновляет список серверов), справа — **Join Game** (соединение с выбранным сервером). Если по каким-либо причинам табли-

ца не начала заполняться (при условии, что вы подключены к интернету), жмите **Refresh**. Как только в таблице появятся первые сервера, кликните на столбике **Ping**, чтобы отсортировать сервера по вашему пингу до них.

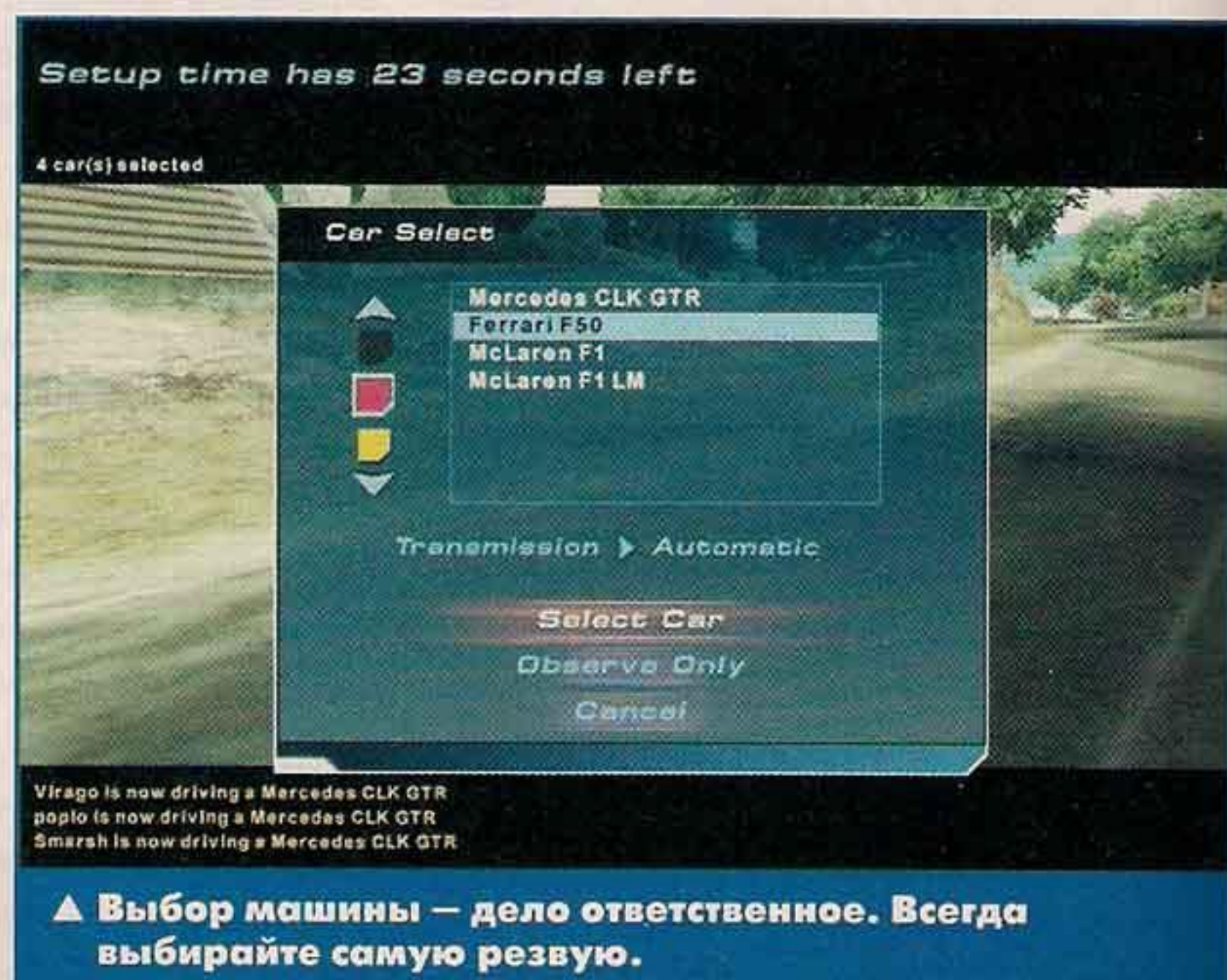
Пинг в NFS:HP2 не так критичен, как, скажем, в CS или Quake III, так что можете производить сортировку и по количеству игроков (клик на названии столбца **Players**). Как только вас заинтересует какой-то определенный сервер, выберите его, кликнув на названии. Под таблицей появилась дополнительная информация касательно выбранного сервера: текущая трасса и класс машин в заездах, а также выделенный сервер или нет.

Заводи мотор, родимый!

Предположим, что выбранный сервер вас устраивает по всем параметрам. Можете смело жать кнопку **Join Game**. Игра начнет соединяться с выбранным сервером и загружать необходимую информацию. Процесс достаточно быстрый, так что ждать долго не придется. При заходе на сервер вы автоматически становитесь зрителем и остаетесь им до тех пор, пока не закончится текущий заезд. Как только это произойдет, перед вами появится меню выбора машины. В нем вы сможете выбрать себе авто по вкусу, а также цвету и типу трансмиссии. Выбрав



▲ GameSpy — прост и удобен для игры в интернете.



▲ Выбор машины — дело ответственное. Всегда выбирайте самую резвую.

машину, жмите кнопку **Select Car** и ждите начала заезда (порядка 20-30 секунд). Для вуайеристов разработчики предусмотрели режим наблюдения (**Observe Only**), но вам он вряд ли нужен — вы ведь играть пришли, а не смотреть за другими.

После описанных выше манипуляций вам остается лишь наслаждаться виртуальной борьбой на улицах шумных городов и в тихих селеньях. Во время игры в левом нижнем экране вы можете наблюдать значок NFS, который меняет свой цвет в зависимости от вашего пинга. Цветовая гамма такая же, как у обычного светофора. Соответственно: зеленый — хорошо, желтый — терпимо, красный — плохо. Когда у вас плохой пинг, “пободаться” на трассе не получится — будете просто-напросто пролетать сквозь машины. А ведь зачастую именно в этом заключается тот самый неуловимый кайф от игры.

Если во время игры вам вдруг захочется пообщаться с соперниками, нажмите **Backspace** и вводите текст. Чтобы посмотреть статистику заезда (сколько игроков на сервере, кто сколько кругов прошел и т.п.), нажмите **Tab**.

Сам себе сервер

Разработчики предоставили игрокам возможность создавать собственные игры (“поднимать” сервер). В каждом из трех разделов (режимах игры) есть кнопка с названием **Host New Game**. Нажмите ее, и перед вами всплывет меню создания сервера. Здесь вы можете выбрать трассу, ее направление, количество кругов, тип гонки, класс машин, задать максимальное количество игроков, название вашего сервера и пароль при необходимости, а также указать, возможны ли столкновения машин игроков. Если хотите, чтобы ваш сервер был выделенным (отдельно стоящий компьютер), поставьте галочку напротив надписи **Run as dedicated server**. Как только вы определитесь с настройками своего сервера, нажмите кнопку **Accept**. Через несколько секунд игра будет создана.



▲ Создать свой сервер в **Need For Speed: Hot Pursuit 2** намного проще, чем во многих других играх.

В качестве администратора сервера вы можете менять любые установки (будь то трасса или класс машин), “кикать” и “банить” (попросту говоря — выкидывать единожды или навсегда) нерадивых игроков с сервера, а также перезапускать и отключать сервер. Для облегчения нелегкой администраторской работы используйте консоль. Вызывается она нажатием “~”. Список доступных команд вы можете получить, если введете “/?”. Пояснять каждую из них я не буду, они все интуитивно понятны, исходя из названий.

Удачных вам поездок — и смотрите, не бейте свои виртуальные машины на поворотах, уж слишком они красивые. ■

Часто задаваемые вопросы

Вопрос (В): Можно ли играть в NFS на неофициальных сайтах?

Ответ (О): Можно. Самый популярный неофициальный сайт для игры — www.nfscheats.com. Ресурс поддерживается Electronic Arts.

В: Как воспользоваться кодами в сетевом режиме?

О: На всех официальных сайтах использовать коды нельзя — вас просто не допустят к заезду. Если же вам удастся воспользоваться шестнадцатиричным взломом во время заезда и это заметят, то навсегда исключат из официального рейтинга. На некоторых неофициальных сайтах можно нечестно играть с использованием шестнадцатиричных кодов, за взлом вас не исключат.

В: На моей машине при запуске сетевого режима игра вылетает с сообщением “run-time error”, что делать?

О: К сожалению, это довольно распространенная ошибка. Связана с некорректной работой GameSpy под некоторыми версиями Windows. Если ошибка постоянная, то лучше установить Windows XP.

В: Иногда, когда я играю в Сети, мои соперники обгоняют меня на поворотах, хотя я прохожу их почти идеально. Как у них это получается?

О: В игре — особенно в режиме игры через интернет — есть несколько способов, позволяющих быстро проходить повороты. Один из самых распространенных приемов — рейлинг. Пользоваться им можно только в тех местах, где у поворотов по большому радиусу имеется бортик или другая ровная вертикальная поверхность. Вы подлетаете к повороту на максимальной скорости, заходя к бортику под некоторым углом. За несколько метров до бортика выворачиваете руль в сторону поворота. Машину разворачивает параллельно бортику. Важно добиться, чтобы машина ударила боковой стороной кузова о борт. Не под углом, а одновременно всей боковой поверхностью. Если вам это удастся, то машину отбросит дальше по трассе почти без потери скорости.

Можно пользоваться бортиком и несколько иначе. Изначально прижиматься к нему. Поворот вы пройдете чуть медленней, чем в первом случае, но быстрее, чем просто по трассе.

В: В игре часто появляется информация про какой-то DNF. Что это значит?

О: DNF — это сокращение от *Did Not Finished*. Надпись выводится в тех случаях, когда игрок вылетел из игры, не добравшись до финиша. В игре можно определить, что послужило причиной разрыва связи. Обратите внимание на индикатор коннекта. Если в процессе игры он отображает качество связи, то для игроков, имеющих статус DNF, цвет индикатора обозначает статус игрока на сервере. Если индикатор черный, то игрок покинул гараж, то есть вообще ушел с сервера. Если белый, то игрок вышел только из текущего заезда.

DNF также используется при составлении рейтинга на сайте Electronic Arts, где различается DNF случайный и DNF, сделанный сознательно. “Специальные” DNF засчитываются игроку как проигрыш заезда. Если же имел место случайный вылет, то считается, что игрок просто не участвовал в гонке. Обратите внимание, что под случайным вылетом понимается отключение игрока сервером! В категорию же “специальных” DNF попадает выход через клавишу Esc и случайный обрыв связи. Так что, если у вас был дисконнект, то ваш рейтинг в общем зачете снизится.

В: Когда я пытаюсь запустить игру, выдается ошибка “NFSHP2 unable to continue because My Documents is full or mapped to a read only path. This situation prevents save files from being created”, что делать?

О: У вас установлена операционная система Windows Me, в которой можно изменять ссылку на папку “Мои документы”. Игра сохраняет настройки и сейвы в C:/Мои Документы/EA Games, если линк на директорию у вас изменен, то игра не сможет произвести сейв.

В: Игра виснет при запуске, спасает только перезапуск системы, как это исправить?

О: В корневой директории игры есть файл *game.dll*. Просто удалите его. Скорее всего, игра будет запускаться.

Интересное в Сети

<http://brainmuseum.org>



Музей мозгов. Вы знаете, как выглядит мозг волка? А мозг серой песчанки или мозг бурого медведя? А о том, что интеллектуальные способности практически никак не зависят от массы головного мозга, слышали? А что человек использует мозг только на шестьдесят процентов? Наглядная интерактивная энциклопедия приоткрывает завесу тайны над самыми темными уголками наших с вами — и не только наших — серых извилин.

<http://hochwald.tripod.com/microwave/micro.html>



Все слышали, что происходит с куриными яйцами, помещенными в микроволновую печь. Но вот видели далеко не все. Еще бы — ради сомнительного удовольствия наблюдать разлетающееся в мелкую труху яйцо вы рискуете получить лихой нагоняй от мамы/жены/тещи. В худшем случае — если яйцо затечет в механизм — придется покупать новое устройство. Но то яйца. А что будет, если засунуть в микроволновку стальной гвоздь, неоновую лампу, радиоприемник, телевизор, монитор?! Обо всем этом вы можете узнать по указанной ссылке (про яйца, кстати, тоже). Подробная инструкция — как готовить различные бытовые и не очень приборы с помощью микроволн. С фотографиями и видео. Плюс немного истории и ценные сведения, как использовать микроволновку нестандартными способами. Например, фотографии могут создавать удивительные по красоте эффекты на фотографиях — и не нужен никакой Photoshop.

<http://oskarsb.ru/geor>

Уникальный в своем роде сайт. На нем каталогизирована информация по поисковым системам разных стран и регионов. Словом, заходите и видите длинный-длинный список стран. Кликаете на название любой — система выдает перечень всех поисковиков, работающих в интернет-зоне данного государства. По Рунету, например, работает более пятидесяти крупных поисковых машин, а большинство пользователей

знают от силы три-пять. В качестве бонуса сайт выводит статистические данные по стране — население, столица, краткая историческая справка. В закладки — без вариантов.

www.home.ru/funiculars



Что такое фуникулер — знаете? По-русски говоря, подъемник. Напоминает небольшой трамвай, способный ползти в гору под углом эдак градусов в тридцать. Перемещается благодаря тросам, которые протаскивает лебедка. Страничка посвящена фуникулерам и содержит множество любопытных сведений, а также фотографии. Так что совсем не обязательно ехать в Баку или Владивосток, чтобы увидеть это чудо техники.

www.wreckedexotics.com



Какой русский не любит быстрой езды?! Ну, например, русский, который регулярно заходит на этот сайт. Большая подборка фотографий авто, смятых в стальную кашу. Изуродованные кузова, сплюснутые в блин салоны, вывороченные наружу двигатели и размятые в труху коробки передач. Будьте внимательны за рулем: "Кармагеддон" в черте города опасен не только для здоровья пешеходов.

www.e-generator.ru

Сайт — генератор идей. У вас есть необходимость придумать какую-то идею. Например, нужно название для дипломной работы. Подаете заявку на сайт, платите \$150, и авторы сайта выдают вам несколько вариантов того, как бы

e-generator.ru — для Вас думает ВЕСЬ ИНТЕРНЕТ!

► еще раз

... подробнее



... заказать идею!

они назвали ваш дипломник. Хотя чаще всего посетители интересуют, конечно, вопросы коммерческого толка (оно и понятно — цена-то не маленькая). Но автором идеи может стать любой пользователь Сети. Достаточно зарегистрироваться. Если заказчик примет вашу идею, то вы получите \$50 чистой прибыли. Сайт только-только начинает развиваться, так что заказов пока не очень много. Но, скорее всего, проект будет развиваться, ибо принять в нем участие — и заработать на этом — может любой желающий.

<http://bravochat.bravo.co.uk/travelsick/index.htm>



Забавнейшая флэш-игрушка. Приключение мужика в мире Ближнего и Дальнего Востока, Запада, Севера, Юга и прочих частей света. Фантастические страны, населенные джиннами, Абдул-Рашидами, полярными котиками, козлами на деревьях и прочими Ала-ад-динами. На каждом уровне нужно собрать определенное количество предметов. Причем, чтобы добыть следующий предмет, нужно с умом использовать найденный ранее. Динамично и в то же время — "по-квестовому".

<http://1million.msk.ru>

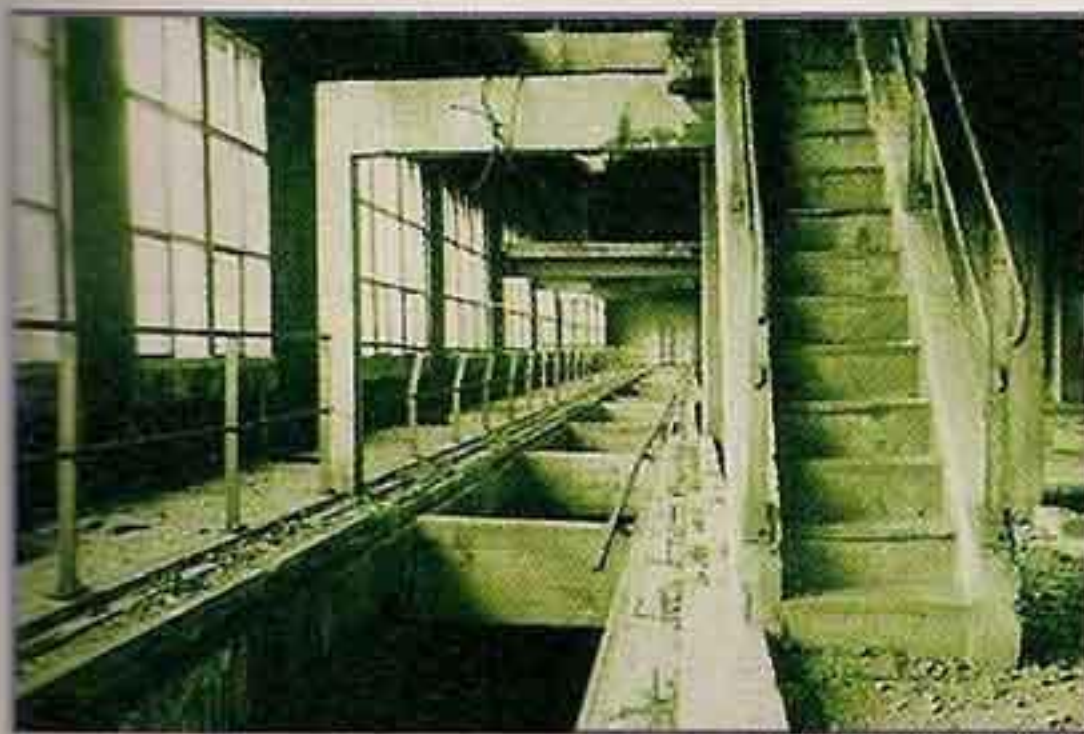
Хотите отдать 10\$, а получить 1.000.000\$? Странный вопрос. Заходите на означенный сайт, платите 10 убитых енотов — и вам по почте высылают миллион. Одной купюрой!

www.abandoned-places.com

Если ваша любимая игра — Fallout, любимый музыкальный стиль — ambient, а ходите вы во всем поношенном и с плеером в ушах, то этот сайт точно для вас. Большая подборка картинок на урбанистическую тему. Развалины городов,

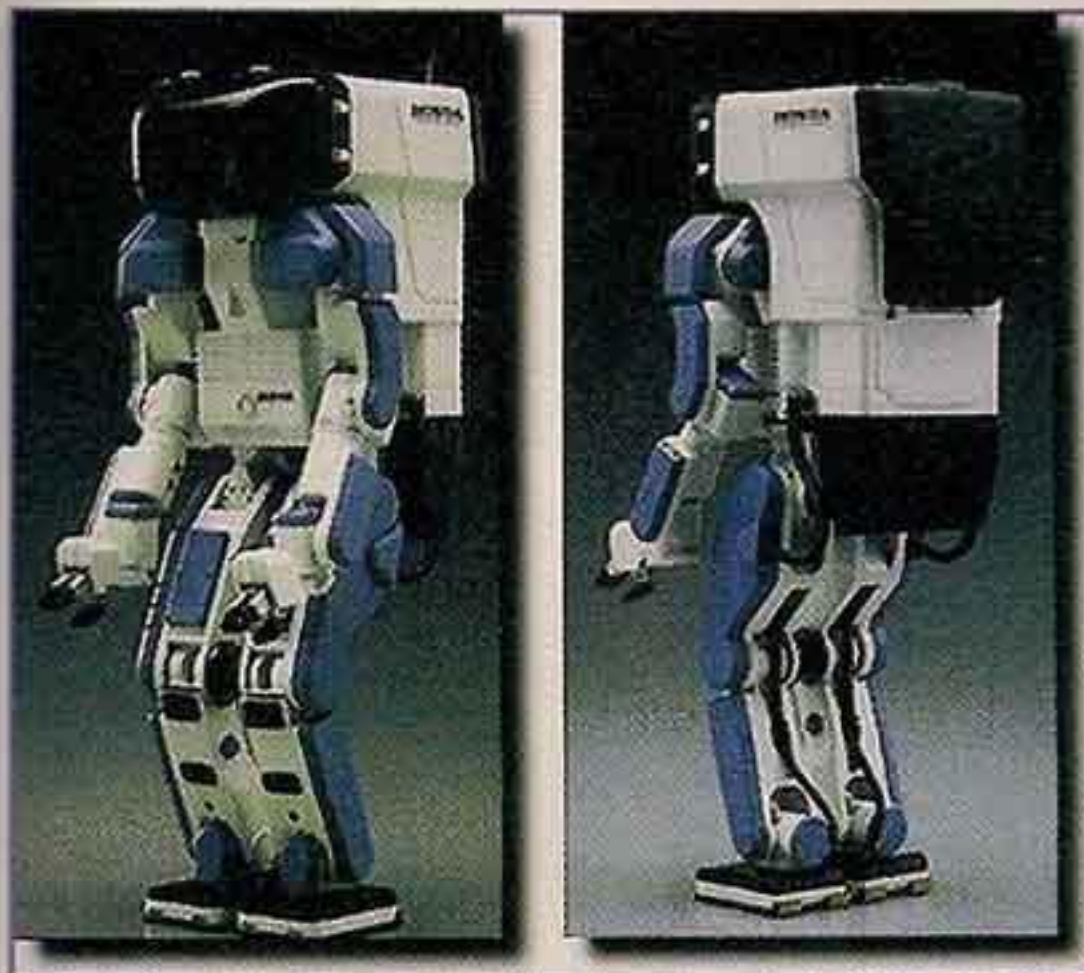


заводов, просто странные и загадочные места, расположение которых на карте знают, наверное, лишь сами фотографы. Потусторонние миры, сюрреалистическое зазеркалье, сдобренные хорошей порцией флэш-технологии. Не меньше получаса замороженного взгляда в глубь монитора гарантировано.



www.androidworld.com

Все об андроидах. Как они появляются на свет, как живут, как уходят в небытие. Мамы и папы продвинутых роботов не против поделить-



ся с нами информацией о своих детишках. Оказывается, людей, занимающихся созданием андроидов и андроидоподобных роботов, — тысячи. Причем многие из них делают и виртуальных андроидов, запустить которых можно прямо на компьютере.

www.jopa.com

На страницах "Игромании" вы не найдете ни одного нецензурного выражения. Поэтому и ссылки на этот сайт здесь тоже нет. Считайте, что вам померещилось. И



кому пришло в голову называть ТАК фирму, занимающуюся производством мебели и дизайном домов "для богатых"?

[www.plasticshore.com/
pages/iconedit.php](http://www.plasticshore.com/pages/iconedit.php)

newest five icons: 5 random from all 129:

20. FEB 2003 00:25 title: dachshund (today must be the day of the dog) by: lilo	12. FEB 2003 19:12 title: zfunk era by: myke
20. FEB 2003 00:26 title: fancy dog IV (windy, but from behind this time) by: lilo	12. FEB 2003 04:20 title: who's there? by: lilo
20. FEB 2003 00:19 title: fancy dog III (it's windy) by: lilo	12. FEB 2003 04:24 title: Board by: Joe

Прямо на сайте можно нарисовать иконку для рабочего стола, затем сохранить ее на винчестер и использовать в дальнейшем по назначению. Никаких утилит, никаких специальных знаний не требуется. Тыкай себе мышкой — получай удовольствие от творческого процесса.

[www.insults.net/html/
swear/index.html](http://www.insults.net/html/swear/index.html)

insults.net

Want to say something better than "F---"?

How do I swear in foreign languages?

You know how it is, your travelling abroad or some smart alec French guys rubbed you up the wrong way, or maybe some Italian taxi driver has just cut you up at a crossing you need to be able to tell them where to go in the appropriate language... and if your going to swear at someone it's best they understand... or maybe not!

Check out the pages below to know what you need to know about swearing all over the world!

These following pages, surprisingly, contain strong language in places, please don't proceed if you are easily offended.

How to swear in Afrikaans	How to swear in Arabic	How to swear in Armenian
How to swear in Bangla	How to swear in Bulgarian	How to swear in Chinese
How to swear in Danish	How to swear in Dutch	How to swear in Estonian
How to swear in German	How to swear in English	How to swear in Finnish
How to swear in Hindi	How to swear in Greek	How to swear in French
How to swear in Italian	How to swear in Hebrew	How to swear in German
How to swear in Latin	How to swear in Hungarian	How to swear in Indonesian
How to swear in Norwegian	How to swear in Japanese	How to swear in Korean
How to swear in Portuguese	How to swear in Malay	How to swear in Latvian
How to swear in Russian	How to swear in Persian	How to swear in Lithuanian
How to swear in Spanish	How to swear in Polish	How to swear in Macedonian
How to swear in Swedish	How to swear in Romanian	How to swear in Norwegian
How to swear in Thai	How to swear in Slovak	How to swear in Russian
	How to swear in Slovenian	How to swear in Spanish
	How to swear in Turkish	How to swear in Tagalog

Англоязычный сайт, где собраны ненормативные выражения на разных языках мира. Если вы все еще уверены, что в русском матерных слов больше, чем в любом другом языке — самое время прозреть. Русский язык по количеству мата находится на "почетном" двадцать втором месте. И кто бы мог подумать, что в латинском языке тоже был мат. Был! Да еще сколько!

Все описания и транскрипции поданы в литературной обработке, так что за свою нравственность можно не беспокоиться.

www.denissb.chat.ru

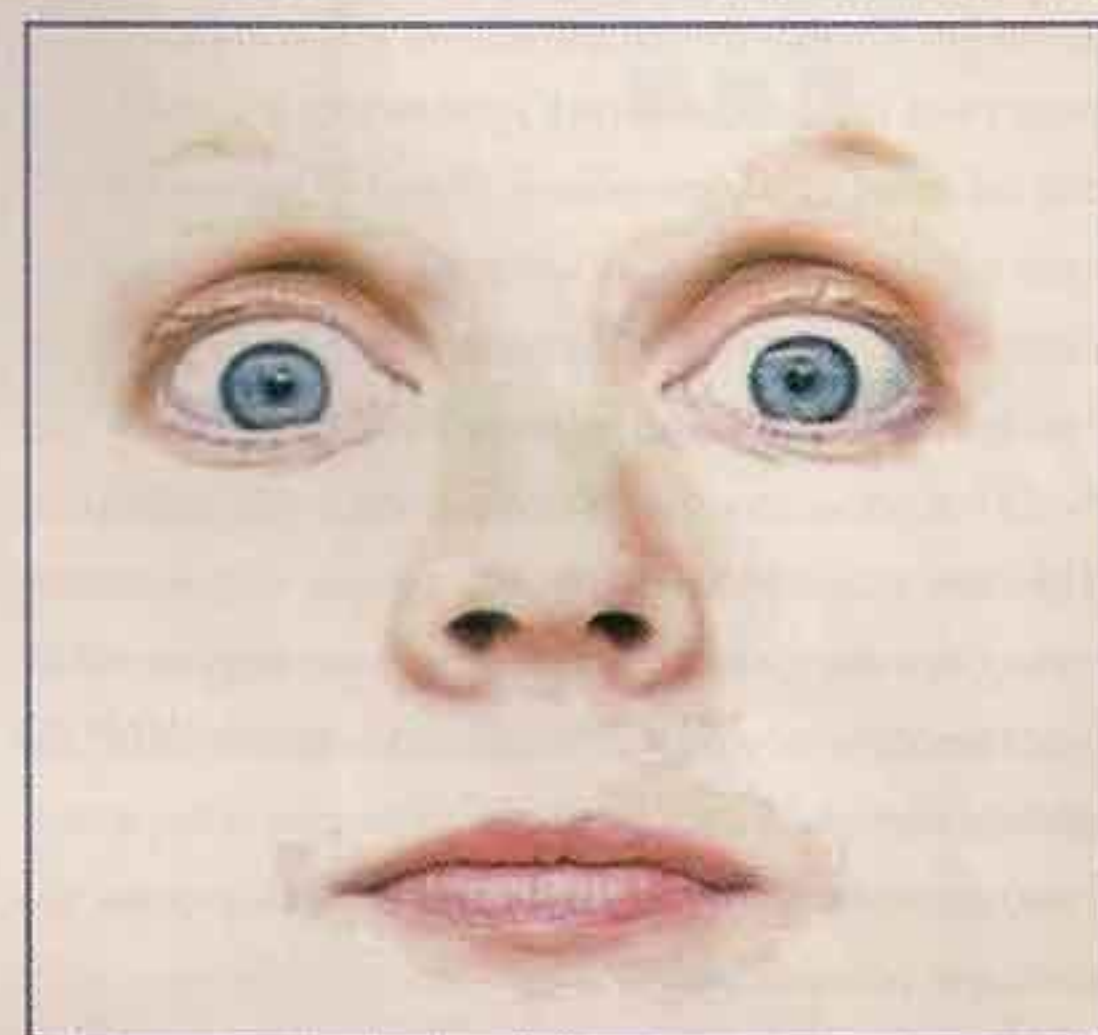
ФСБ, ГРУ, ФАПСИ, МВД, КГБ и многие, многие другие. О существовании спецслужб знают все, но почти никто — кроме работников самих спецслужб — не знает деталей. На сайте собрано огромное количество информации, касающейся самых различных отечественных спецорганизаций. О некоторых вы даже не слышали. Вся информация взята из официальных источников, так что государственную тайну вы здесь не найдете. Но вот отыскать где-то в Сети другие ресурсы, где было бы собрано столько материалов по спецслужбам, вам тоже вряд ли удастся.

[http://nickciske.com/tools/
binary.php](http://nickciske.com/tools/binary.php)



Иногда нужно перевести текст в бинарную (нули и единицы) систему исчисления. А подходящего калькулятора под рукой нет. Тогда заходите на указанный сайт, в левом поле вводите текст, в правом — получаете его бинарный эквивалент. Просто — и порой жизненно необходимо.

[www.alterfin.com/
dominique/index.html](http://www.alterfin.com/dominique/index.html)

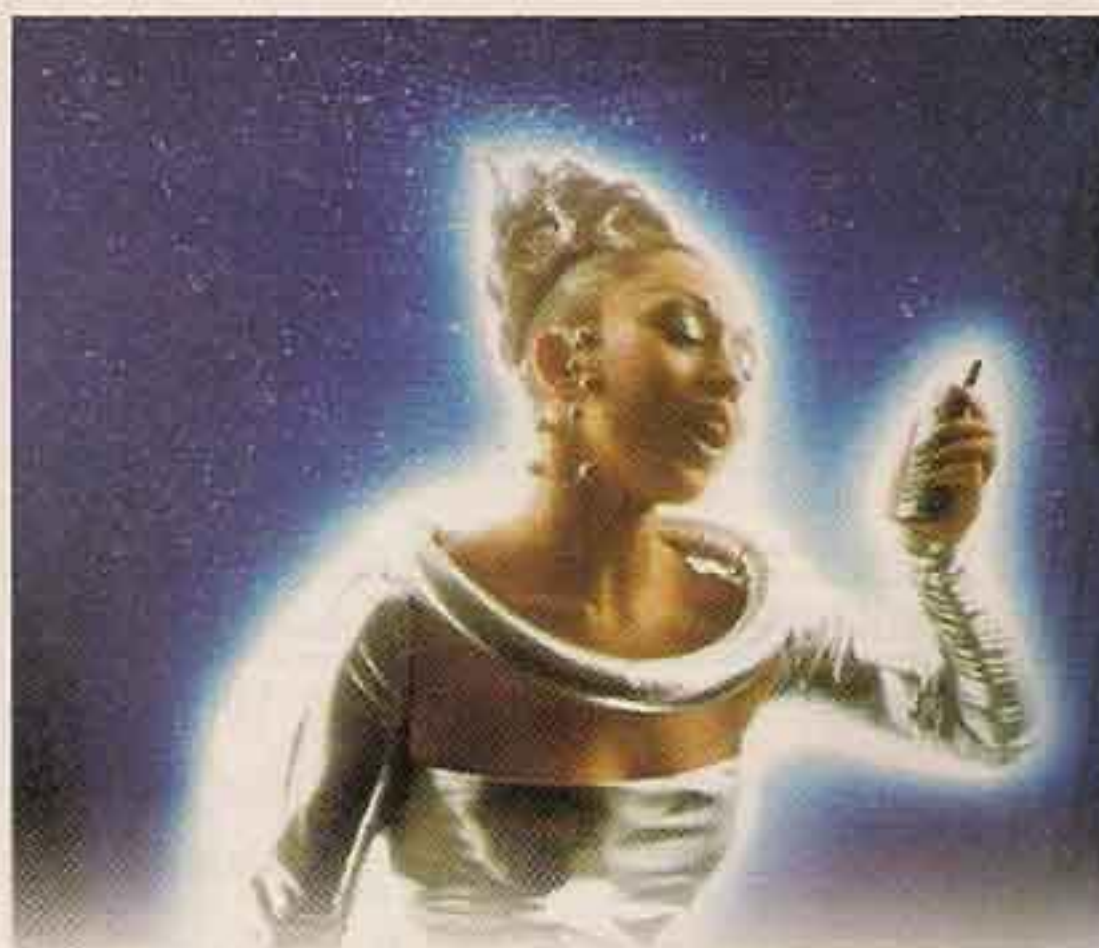


"Ну и рожа у тебя, Шараров!". На сайте представлена именно рожа. Одна штука. Поначалу просто смотришь на нее, думаешь — ерунда какая! Потом тыкаешь в рожу мышкой... и она оживает. Странное, конечно, удовольствие — сидеть перед монитором и тыкать курсором в физиономию, но затягивает необычайно. На роже предусмотрено множество точек для тыкания — порой такие гримасы получаются, что и в страшном сне не приснится.

www.t45ol.com/sport_us.php



Ралли, футбол, хоккей, бокс, гольф, скейтборд, маунтинбайк, теннис, баскетбол... Практически все виды спорта, исполненные как простые, но очень увлекательные флэш-игры. В отличие от большинства подобных ресурсов, все флэшки качественные и не загружают ваш браузер десятками рекламных микшокошек.



Мобильный интернет

WAP

новая технология сетевой коммуникации

Сейчас очень модно приспосабливать возможность выхода в Мировую Паутину к самым, казалось бы, неприспособленным для этого устройствам. Чего только не придумали! И в холодильник интернет засовывали, и в микроволновую печь пихали, и через телевизор в Сеть лазали, из авто так уж и вовсе стало обыденным делом прохаживаться по интернету, стоя в пробке. Даже в самолетах VIP-места оснастили прямым доступом к XXX-сайтам и прочим прелестям Сети. Настала очередь мобильных телефонов. Причем подобное решение давно, что называется, лежало на поверхности, но нормальной реализации все не было. До появления WAP. О достоинствах и недостатках, истории и перспективах развития этой новейшей технологии мы сегодня и поговорим.

Сквозь тьму веков

WAP расшифровывается как *Wireless Application Protocol*, что по-русски означает — *протокол беспроводных приложений*. Есть и другой вариант расшифровки: *Wireless Access Protocol* — *протокол беспроводного доступа*.

WAP-ресурсы

www.beep.ru — WAP-email.

<http://wappy.to/aneddot> — анекдоты.

<http://wap.mavica.ru> — информация о здоровье и спорте, бизнесе и развлечениях, погоде и путешествиях.

<http://wap.rbc.ru> — один из первых WAP-порталов в рунете.

<http://wap.magnitka.ru> — большая подборка анекдотов на русском языке.

И то, и другое определение точно отражает суть WAP, поэтому никто не спорит, какое из них более правильное. Если же говорить бытовым языком, то WAP — это средство получения доступа к ресурсам интернета посредством мобильного телефона (или другого портативного устройства).

Лет пять назад цивилизованный мир узнал о новой разработке гигантов телефонного хайтека (Nokia, Motorola, Phone.com, Ericsson). Это был WAP. Изначально задумывалось, что с помощью нового протокола люди смогут заказывать билеты на самолеты и поезда, совершать банковские операции и делать покупки в супермаркетах. Но, несмотря на все усилия разра-

ботчиков, WAP не прижился. Низкая скорость передачи данных, слабая защищенности каналов, дороговизна. Причин было много. WAP умирал. Но пришло спасение, и имя ему было GPRS — высокоскоростная пакетная передача данных. Скрестив эти технологии, разработчики WAP избавились практически от всех недостатков своего творения. А так как большинство моделей "трубок" уже имели в своем арсенале как GPRS, так и WAP, успех дуэту был обеспечен.

На сегодняшний день "мобильный интернет" (так часто называют WAP) становится все более популярным. Цены на услугу становятся ниже, безопасность и скорость — выше. Новые WAP-порталы появляются как грибы после дождя (подборку наиболее интересных из них смотрите на отдельных текстовых блоках). Отрадно и то, что теперь стало возможным отправлять и получать e-mail через WAP. Некоторые порталы предлагают пользователям WAP-игры. Не Quake III, конечно, но некоторые очень интересные. Осталось впахнуть в мобильник ICQ (разработки уже есть) — и мечтать о том, что, мол, "скорее бы домой, скачать почту, поболтать в аське", больше не придется. Можно будет делать это откуда угодно.

Сумма технологий

Теперь рассмотрим основные нюансы в работе WAP на примере мобильных телефонов: PALMы есть далеко не у каждого, а вот мобильником давно обзавелись даже многие бедные студенты. Главная особенность протокола заключается в том, что вся информация проходит (в обоих направлениях) через специальную "дырку", известную также как WAP-шлюз. Дело в том, что технически мобильный телефон не может воспроизводить информацию в том виде, в котором она публикуется в интернете. Проблема в дисплее мобильных телефонов. Ни их размеры, ни цветовые возможности не позволяют пользователю насладиться всеми прелестями Сети. Да и скорость передачи данных не дотягивает даже до "среднемодемной". Поэтому разработчики WAP и придумали хитрую штуковину — WAP-шлюз. Главная и единственная функция этого изобретения — преобразование информации в удобный для мобильного телефона формат. Точнее говоря, для WAP-браузера, установленного на телефоне. От браузеров для PC он отличается тем, что ни цветные изображения, ни звуки, ни JavaScript, ни уж тем бо-

WAP-игры

Большие подборки WAP-игр. Все, от аркад до стратегий.

<http://wappy.to/cgames>

<http://wap.uptsoft.com>

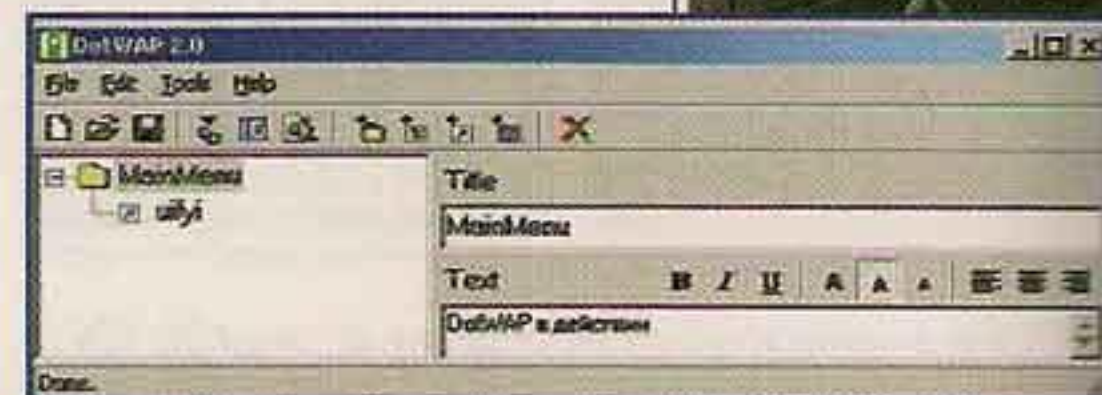
<http://wap.picofun.com>

www.wirelessgames.com

лее Flash ему не по зубам. Его скромные возможности (для версии 1.2) — отображение текста, черно-белых картинок и ссылок на другие WAP-документы. Скажете, негусто? Чтобы читать анекдоты и гороскопы, узнавать последние новости, играть в простенькие игры — более чем достаточно.

WAP/WML

Различие между обычными интернет-браузерами (IE, Opera) и WAP-браузерами в плане обработки потока информации очевидно. Есть и еще одна загвоздка. Привычный HTML никак не влез бы в крохотное окошко мобильного телефона. Поэтому разра-



▲ DotWAP в действии.

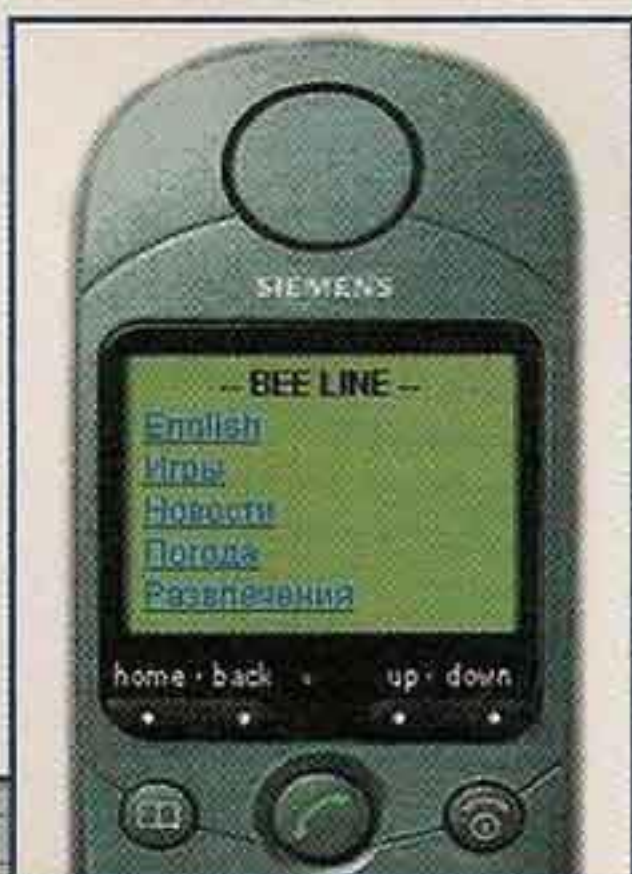
ботчики WAP позаботились об альтернативе. WML (*Wireless Markup Language*) — дословно "беспроводной язык разметки". Или, говоря проще, язык разметки WAP-страничек. По синтаксису и философии WML очень близок к HTML. Многие теги абсолютно идентичны. Поэтому освоить этот язык совсем не сложно. Рассматривать конкретные примеры использования WML нет необходимости. В рамках одной статьи все равно обо всем не рассказать, а куцые отрывки из спецификации приводить не имеет смысла. Любому желающему может ознакомиться с основами по адресу: <http://roboweb.narod.ru/t0.htm>.

Для облегчения трудов веб-разработчика созданы WML-редакторы. Набрал в поисковике "редактор+wml", я получил ссылки на два редактора DotWAP и EasyPad Waprot. По функ-

циям они примерно равны: подсветка синтаксиса, конвертирование графики в WBMP (специальный WAP-формат), просмотр результата во встроенном WAP-эмуляторе. Но EasyPad Waprot не бесплатен. А вот DotWAP — free-ware, но интерфейс не так удобен (утилиту можно взять с *нашего компактa*).

WAP-эмуляторы

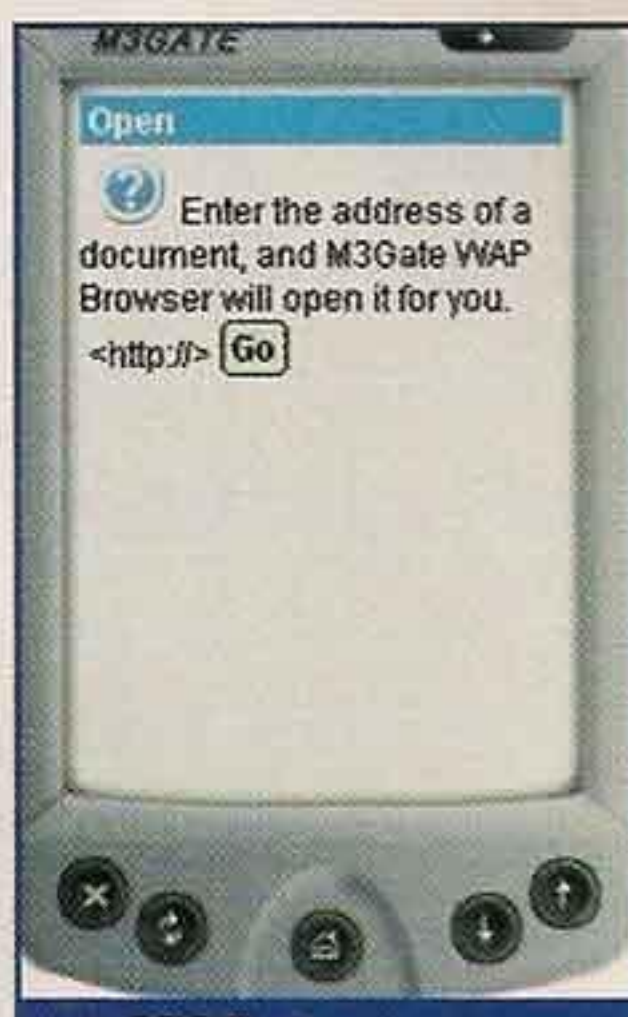
WAP-эмуляторы позволяют взглянуть на интернет как бы через дисплей мобильного телефона, самого телефона не требуется, все происходит на экране вашего



▲ www.siemens-club.ru/wap



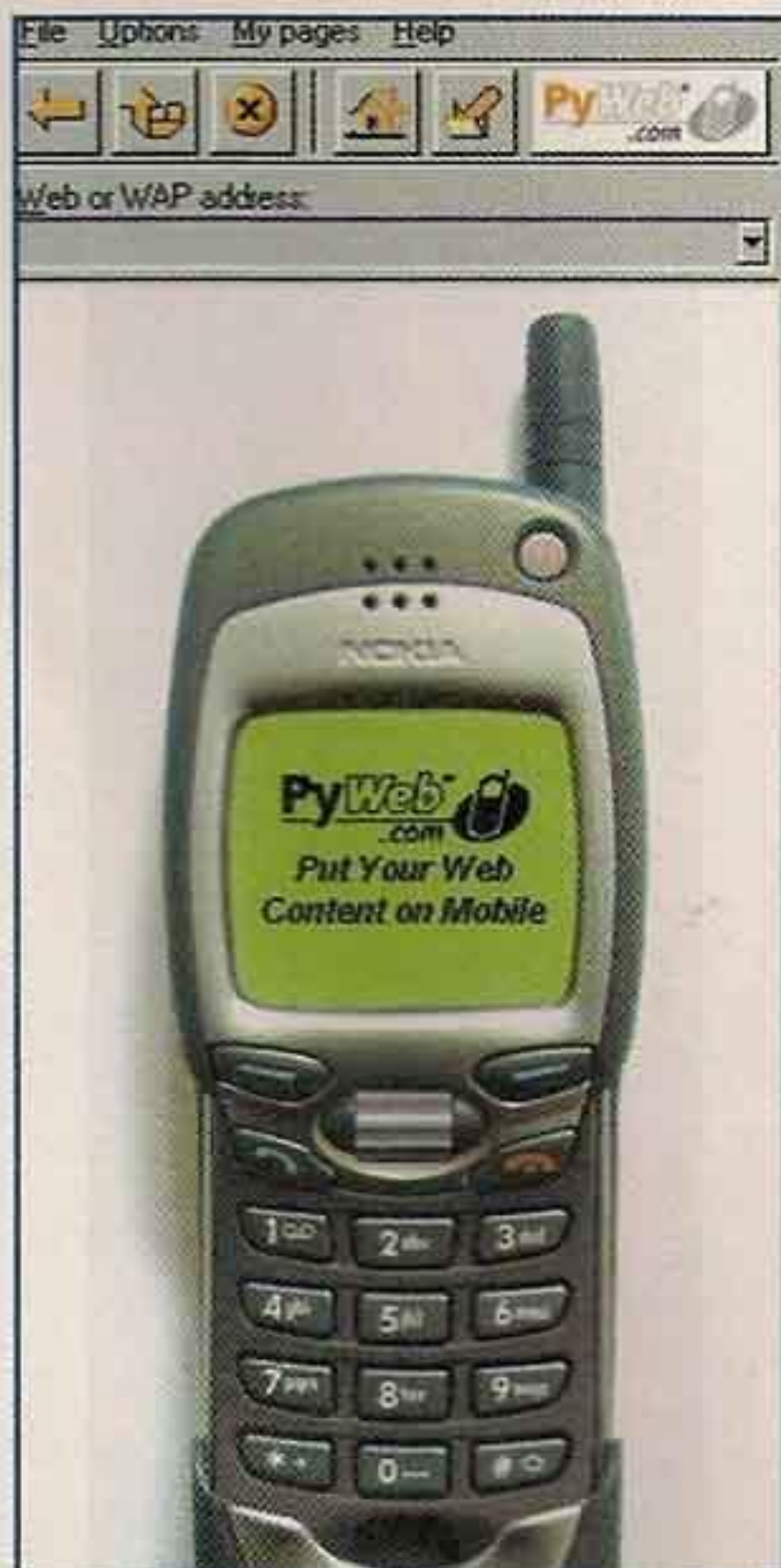
▲ Deck-it Previewer



▲ M3Gate

компьютера. Воспользовавшись подобной утилитой, вы сразу поймете, захотите вы в дальнейшем пользоваться WAP через мобильник или нет. Кроме того, эмуляторы незаменимы при отладке WAP-страничек.

WAP-эмуляторы бывают как онлайн-программами (на лету, через браузер), так и в виде отдельных программ под Windows. Рассмотрим и те, и другие. Начнем с онлайн-разновидности: www.siemens-club.ru/wap. Введите в текстовом поле адрес WAP-сайта, нажмите ENTER — и вуаля! Откроется окошко с изображением мобильного телефона, на дисплее которого и будет нужный ресурс. Управлять WAP-серфингом



можно кнопками, расположенными под экраном.

Среди офлайновых программ наиболее удачными являются M3Gate (www.m3gate.com) и Deck-it Previewer (www.pyweb.com/tools). Детально рассматривать функции программ мы не будем — разобраться с основами работы можно самостоятельно за 5 минут, а более сложные функции вам вряд ли когда-нибудь понадобятся. У Deck-it чуть более удобный интерфейс, забирайте эту утилиту с *нашего компактa*.



В заключение хотелось бы отметить только одно. Хотя мобильная телефония сейчас достаточно дешева, но все же ча-

сами бродить по Сети через сотовый не получится. Если вы не Рокфеллер, рассматривать WAP-технологии в качестве полноценной замены нормальным интернет-браузерам не стоит. А вот скачивать почту вдали от дома, отвечать на письма — это доступно всем обладателям мобильных телефонов. Прощаюсь с вами, а также с 10 долларами, потраченными мною на WAP в ходе подготовки статьи. ■

КОДЕКС

PrtScr ScrlLock F9 F10 F9 PrtScr ← Home ⇐ → PgUp Spacebar Home Break

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.

BrixoutXP

Первые два кода вводятся прямо в игровом меню: Sunnycheats — открывает доступ к игровым кодам. Open all — открывает доступ ко всем уровням. Следующие коды вводятся во время игры: Gun — активирует лазер. Magnet — включает магнит. Water — включает режим водного мяча. Fire — то же самое, только мяч становится огненным. Acid — кислотный мяч. Rocket — дает ракетницу. Ufo — запускает НЛО. Two — игра с двумя мячами. Four — игра с четырьмя мячами. Gotonext — переход на следующий уровень. Addlife — дает дополнительную жизнь.

Gothic 2 (Готика 2)

Все коды и способ ввода без изменений перекочевали из предыдущей части игры. В меню

геройских характеристик вводим `margin`. Просто набираем на клавиатуре, не надо искать никаких окон или строк ввода. Вызываем консоль, нажав F2. В нее-то и надо вводить коды:

Cheat god — режим бога.

Edit abilities — вызывает редактор параметров героя.

Insert XX - YY — добавляет YY единиц предмета XX. Например, золота (какой параметр какому предмету соответствует, можно посмотреть в самой игре).

Highland Warriors (Горцы)

Для того, чтобы открыть консоль, нажмите "\". Вводите следующие коды:

Iamrich — дает 1000 единиц золота.

Allthestones — 1000 единиц камня.

Bethestone — 1000 единиц руды.

Tiimbbbeerr — 1000 единиц дерева.

Befat — 1000 единиц еды.

Kingeddieismyfriend — неуязвимость для всех ваших войск.

Serules — мгновенный выигрыш.

Siege of Avalon

В этой игре нужно произвести манипуляции с файлом настроек — `Siege.ini`. Если в подпункте этого файла [Settings] добавить строку `AllSpells=true`, вы получите доступ ко всем заклинаниям в самом начале игры.

SimCity 4

Чтобы открыть консоль, нажмите `Ctrl+X`. Теперь в окне вводите коды:

whatimeizit XXXX — этой командой можно установить конкретное время (XXXX — время).

weaknesspays — прибавляется 1000 убитых енотов (y.e.).

fightthepower — решение проблем с энергообеспечением.

whererufrom XXX — данная команда меняет имя города на XXX.

you don't deserve it — доступны все виды вознаграждений.

stopwatch — остановка времени.

howdryiam — вам больше не придется заботиться о водоснабжении города.

Star Trek: Bridge Commander

Данные горячие комбинации клавиш действуют только на экране тактической карты.

Shift + G — режим бога.

Shift + K — наносит текущей цели 25% повреждения.

Shift + R — полностью ремонтирует выбранный корабль.

Shift + Q — дает 10 квантовых торпед.

Tom Clancy's Splinter Cell

Для того, чтобы открыть консоль, находясь на миссии, нажмите F2. В появившемся окне вводите коды:



Health — полное здоровье.
 Fly — режим полета.
 Ghost — режим прохождения сквозь стены.
 Walk — отключает режим полета и прохождения сквозь стены.
 Invisible 1 — режим невидимости для врагов.
 Playersonly 1 — после ввода этого кода двигаться может только ваш персонаж. Все остальные персонажи — враги и NPC — стоят на месте.
 Если в двух последних кодах 1 заменить на 0, действие кода прекратится.

Для применения шестнадцатирчных кодов необходима

ШЕСТИНАДЦАТИРЧНЫЕ КОДЫ

программа Magic Trainer Creator. Вы найдете ее на нашем компакт-диске 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 шестнадцатирчных кодов).

Вираж 3000 (Millennium Racer)

Адреса для изменения очков, которые даются при прохождении чемпионата: 0159E97C, 0159E980. Изменения происходят не сразу. Вам придется пройти еще одну гонку (целых пять кругов) и занять в ней не последнее место. Только после этого новое значение вступит в силу.

Космические рейнджеры

Сначала запишите где-нибудь количество денег и сохраните игру. Выходите в Windows и с помощью любого шестнадцатирчного редактора открывайте файл с сохраненкой. Во второй и третьей строках вы увидите примерно такую последовательность цифр:

...1.2.3.4...



В данном случае, если отбросить точки, 1234 — ваши деньги. Меняйте значение на 9.9.9.9, не трогая точки. Загружайте игру и увеличивайте количество денег на 1 единицу (можно больше, главное, чтобы перескочить порядок). Снова сохраняйтесь, выходите и открывайте редактор. Строка изменилась. Теперь она имеет вид:

...1.0.0.0.0...

Можно повторять описанные манипуляции сколь угодно раз.

Марш!

01532698 — жизнь. К сожалению, код не всегда срабатывает. Иногда, если значение не заморозить, при первом попадании в вас полоска снова возвращается до первоначального уровня. То же самое происходит, если вы подбираете аптечку. Придется перед переходом на



следующий этап поставить себе значение жизни по вкусу и заморозить его.

017F9078, 113F32A8, 1144D578 — патроны для основного оружия. И разрывные патроны, и патроны для дробовика.

017F902C, 1137A904, 1168CEE4 — количество патронов для дополнительного оружия. Код работает только для выбранного в данный момент ствола. Постарайтесь не менять его, пока не расстреляете все ракеты: это может подвесить игру.

Имя: Дневники спецоперации (Имя: Agent Chronicles)

Подарки от Санты заказывали? Поздно, уже оплачено!

013826B0 — жизнь. Если подорветесь на mine, даже заморозка значения вас не спасет.

0116F494 — дополнительные патроны к автомату.

0116F470 — патроны к пистолету.

Ядерный титаник

В этом квесте можно "сломать" мини-игры. Так, после честных попыток пройти игру "Веселый Шива", я отчаялся и нашел выход. Количество очков, которые надо набрать, — 100. Чтобы быстро не совсем честным путем набрать требуемое число, зайдите в мини-игру, наберите хоть пару очков, загрузите MTC и ищите значение ваших очков по адресам: 00C8A53C, 00C8B560.

Command & Conquer: Generals

По адресам 009190B8, 03A1FE14, 03A2165C лежат вечнозеленые енды с американским президентом на борту.

SimCity 4



По адресам 047A2C74, 047A2C7C проживают деньги, а если заглянете в 0121E4B4, 0121E4B8, то сможете изменить количество жителей в вашем городе-мечте.

Все значения устанавливаются только после того, как вы измените значения в игре. Купите какое-нибудь здание, чтобы вступили в силу "денежные" изменения; чтобы увеличить число жителей, можно устроить, например, катастрофу.

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.

Вираж 3000 (Millennium Racer)

<Каталог игры>\Faces — иконки, изображающие лица гонщиков.



<Каталог игры>\Maps — карты уровней.

<Каталог игры>\Players — характеристики ваших спортсменов. Можно просматривать на предмет нахождения количества очков и пройденных этапов чемпионата.

<Каталог игры>\Sounds — игровые звуки и музыка.

Космические рейнджеры

В корневом каталоге игры лежат логи ваших игр, настройки и прочие файлы конфигурации.

<Каталог игры>\Data — текстуры экрана установщика.

<Каталог игры>\Errors — файлы с подробным описанием ошибок игры. Каждый файл имеет имя в виде даты запуска игры с той или иной ошибкой.

<Каталог игры>\Music — игровая музыка, рассортированная по директориям.

<Каталог игры>\Save — папка с сохраненками.

Марш!

<Каталог игры>\music — музыка. Достойно того, чтобы слушать вне игры.

<Каталог игры>\profiles — характеристики персонажей игры. В этих обычных текстовых файлах находятся основные игровые настройки.

<Каталог игры>\save — сохраненки.

<Каталог игры>\serverdata — логи многопользовательской игры, можно изменять значения в любом текстовом редакторе.

<Каталог игры>\video — вступительные ролики.

Имя: Дневники спецоперации (Имя: Agent Chronicles)



<Каталог игры>\profiles — игровые настройки.
 <Каталог игры>\save — сохраненки.

Новый мировой порядок (New World Order)

<Каталог игры>\Data\Briefings\English — тексты брифингов миссий.

<Каталог игры>\Data\Config — файлы конфигураций игры.

<Каталог игры>\Data\Debriefings\English — тексты сообщений, выводимых на экран после успешного выполнения какой-либо миссии.

<Каталог игры>\Data\Graphics — текстуры взрывов и прочих игровых эффектов.

<Каталог игры>\Data\LevelScripts — настройки различных режимов многопользовательской игры.

<Каталог игры>\Data\Scripts — настройки искусственного интеллекта ботов и команды.

<Каталог игры>\Data\Skies — текстуры неба.

Ядерный титаник

Видеоролики и сохраненки игры лежат в корневом каталоге. Тут же лежит обновление для вашего Media Player, которое необходимо установить, если ролики игры у вас не открываются или зависают при проигрывании.

Command & Conquer: Generals

<Каталог игры>\Data\Cursors — анимированные курсоры.

<Каталог игры>\Data\Scripts — настройки одиночной и многопользовательской игры. Файлы открываются стандартным "Блокнотом".

<Каталог игры>\Data\English\Movies — видеоролики с заставочных экранов. Все в формате .bik.

<Каталог игры>\Data\Movies — игровые ролики.

<Каталог игры>\Data\Waterplane — текстуры воды.

<Каталог игры>\Userdata — в этой папке



складируются все карты, созданные в редакторе, мини-обзор которого вы можете прочитать в рубрике "Игрострой"/"Мастерская", а в одном из ближайших номеров мы опубликуем полноценное руководство по работе в редакторе.

Некоторые конфигурационные файлы игра складывает в Мои документы\Command and Conquer Generals Data.

Mechwarrior 4: Mercenaries

<Каталог игры>\Content\Movies — видеовставки из игры. Открываются любым проигрывателем видеофайлов.

<Каталог игры>\Content\MercsShellScripts\Files — всего один звуковой файл.

<Каталог игры>\Mw4 — утилита-анализатор системы, заботливо поставляемый разработчиками вместе с игрой.

<Каталог игры>\Resource\Maps — карты.

<Каталог игры>\Resource\Missions — картинки, описания миссий, скрипты.

<Каталог игры>\Resource\Pilots — директория с характеристиками пилотов.

<Каталог игры>\Resource\VariantsMercs — характеристики роботов, можно править в любом текстовом редакторе.

SimCity 4

<Каталог игры>\Fonts — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Radio — музыка.

<Каталог игры>\Regions — ландшафты различных существующих городов. Можно обрабатывать в графическом редакторе.

<Каталог игры>\Video — вступительный игровой ролик.

Unreal 2: The Awakening

<Каталог игры>\Dialog — в подпапках этой директории лежат тексты диалогов. Папки названы по наименованию уровней, на которых проигрываются содержащиеся в папках диалоги. Все файлы открываются стандартным текстовым редактором.

<Каталог игры>\Help — руководство пользователя.

<Каталог игры>\Maps — карты игры, которые открываются и редактируются входящим в комплект редактором карт и сценариев.

<Каталог игры>\Music — игровая музыка. Открывается Winamp'ом.

<Каталог игры>\Save — сохраненки.



<Каталог игры>\Scripts — игровые скрипты. Открываются "Блокнотом".

<Каталог игры>\System — системные файлы.

<Каталог игры>\UIScripts — еще один набор скриптов.

<Каталог игры>\Voice — голоса персонажей: реплики, брифинги и прочее.



КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие игрательности. Поскольку стандартные коды для них, если есть, уже давно всем известны, то мы рассматриваем их с точки зрения шестнадцатиричных кодов.

Gorky 17

Пропишите строку "-760722" (без кавычек) в свойствах ярлыка, обозначающего путь к загрузочному файлу игры. Теперь в игре, во время боя, можно нажать Q для того, чтобы мгновенно выиграть сражение. Есть у данного способа и минус: нельзя будет подобрать предметы с поля боя. Код также работает для локализации игры от Гоблина — Gorky 18.

Heli Heroes

Для того, чтобы открыть игровую консоль, нажмите "~" (тильда) и вводите коды. После ввода нажмите Enter.

GiveMeFuel — дополнительное топливо.

MoreLives — дополнительная жизнь.

HealthMe — здоровье.

GiveMeInvulnerable — неуязвимость на 30 секунд.

GiveMeInvisibility — невидимость на 30 секунд.

GiveMeAllAmmo — все оружие и все патроны.

GiveMeAll — все вышеперечисленное сразу.

Homeworld

Коды вводятся в свойствах ярлыка. Прописываете нижеприведенные строки и получаете результат в игре после запуска с этой строкой.

/debug — открывает в игре доступ к окну дебаггера.

/noBG — отключает игровые бэкграунды.

/notactics — отключает тактическую карту.

/noretreat — выключает возможность отступления в случае поражения.

/disableAVI — отключает игровые видеоролики.

Leisure Suit Larry 1

В самом начале игры вам задают несколько вопросов, цель которых — не допустить до игры лиц, которым еще не исполнилось 16 лет. Если вам больше, а на вопросы вы все равно ответить не можете, то просто нажимайте Alt+X или Ctrl+Alt+X.



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".

Unreal 2: The Awakening

Говорящие головы

Первая пасхалка расположена на тренинге. В самом начале игры, когда вам предлагают либо пройти курс молодого бойца, либо сразу вернуться на корабль, выберите первое. Проходя этап тренировки на местности — прыжки и гусиный шаг, справа можно увидеть закрытую решеткой зону. Если запрыгнуть на высокое препятствие, с него можно будет перепрыгнуть через ограду. За оградой будет что-то наподобие склада. В одном из ящиков вы увидите странного вида голову в очках.



Эту голову нужно взять (просто прыгнуть в ящик). Вам сообщат, что открыт секретный тир. В обычный тир вы попадаете сразу после прохождения тренировки на местности. Секретность заключается в том, что некоторые стандартные мишени будут заменены на говорящие головы.

Сигот, скажи "спам"!

Данную пасхалку можно найти сразу после прохождения тренинга, на корабле. Выслушав наставления офицера, пройдитесь по верхней

палубе. Найдите нишу, которая находится по правую сторону от лестницы, если смотреть в сторону ангара корабля. Еще один ориентир — ваша каюта, ниша расположена поблизости. Если ее открыть, вы увидите зверушку Seagoat'a. С ней можно говорить.



Если три раза подряд сказать (набить в консоли) ему Spam, а потом выбрать третий вариант ответа, то зверюга скажет какую-то ерунду про американского президента Линкольна, а потом исчезнет.

Самоваропаровозоветролет

Еще одна пасхалка вас ждет на уровне Hive Planet, прямо напротив двери, за которой находится босс-механоид глаз Дракка. За стеклом висит мутант, у которого туловище, руки и ноги — кая (Kai), саржа (Scaarj) и других персонажей игры, а голова — человека. Перед стеклом находится пульт управления.



Если нажать первую кнопку, зверюга оживет и начнет бегать внутри помещения, в котором находится, иногда таранить головой стекло. Если после первого тарана стекла или чуть позже нажимать другую вторую кнопку на пульте, монстра тряхнет током, и он разозлится. Если нажать кнопку еще пару раз, то тварь окончательно рассердится и пробьет стекло. Впрочем, нападать на вас она не станет, а будет слоняться за вами по уровню до момента, пока вы не зайдете в комнату босса-механоида.

Над рубрикой "КОДЕКС" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" ("Говорящие головы" и "Сигот, скажи 'спам!'") — Александр Опальский aka Magician (ai@igromania.ru).
"Easter Eggs" ("Самоваропаровозоветролет") — #vertetty# (dm-gamer@crazy.ru).
Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Dungeons & Dragons

Апрель принес поклонникам D&D очередное чудовищное расширение для миров Третьей редакции. За отсутствием в ней сеттинга *Planescape* эту книгу, *Fiend Folio*, можно рекомендовать мастерам для любого фэнтезийного мира. Новый монстратник не ограничивается одними навязшими в зубах "дьяволами" и "демонами". Здесь вы встретите существ разных типов, даже драконов. Всех их объединяет одно: в их кровь просочилась демоническая сущность из других планов. Книжка полноцветная, в твердой обложке, написана известным разработчиком Дж. Вайаттом. Продавать ее будут по \$29,95.



Книга *Unapproachable East* станет следующей в линейке по миру *Forgotten Realms*. Этот регион включает в себя территории пяти крупных государств, среди которых *Агларонд*, королева которого, Симбул, является самым сильным магом всего сеттинга; *Рашемен* (его прообразом служила средневековая Россия), управляемый Железным Владыкой и могущественными ведьмами; *Тай*, прибежище черной магии Рыжих волшебников. Из 160 стр. этой книги мы сможем извлечь не только географические и этнографические сведения о далеком Востоке, но и получим престиж-классы, навыки, заклинания, волшебные вещи и чудовищ. Прилагаются пять масштабных карт каждой территории и пять планов главных городов. Будут представлены в качестве игровых новые расы. Поскольку эта часть Забытых царств близка к ориентальному сеттингу, появится такая народность, как *spirit-folk*, позаимствованная из *Oriental Adventures*. Другие расы — это *taers*, *hagspawn* (порождения ведьм — "hag") и хорошо нам знакомые гноллы. *Unapproachable East* ожидается в продаже в мае. Авторы этого продукта — *Richard Baker, Matt Forbeck* и *Sean Reynolds*; его стоимость — \$29,95.

D20 System

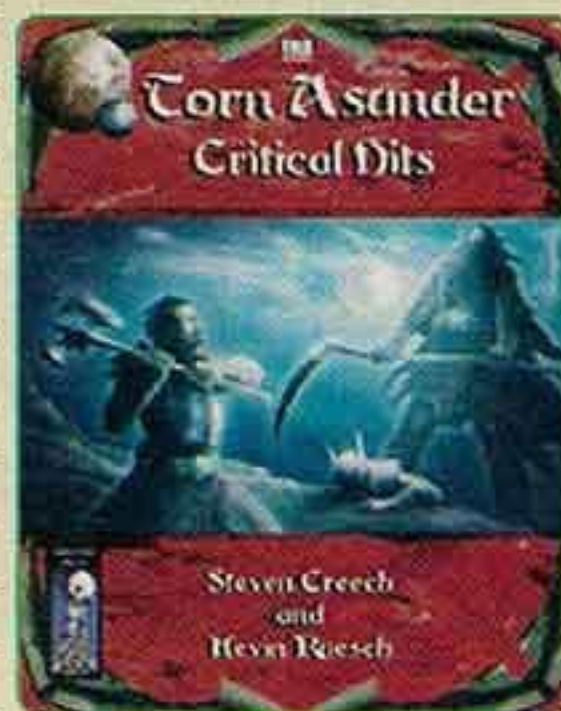
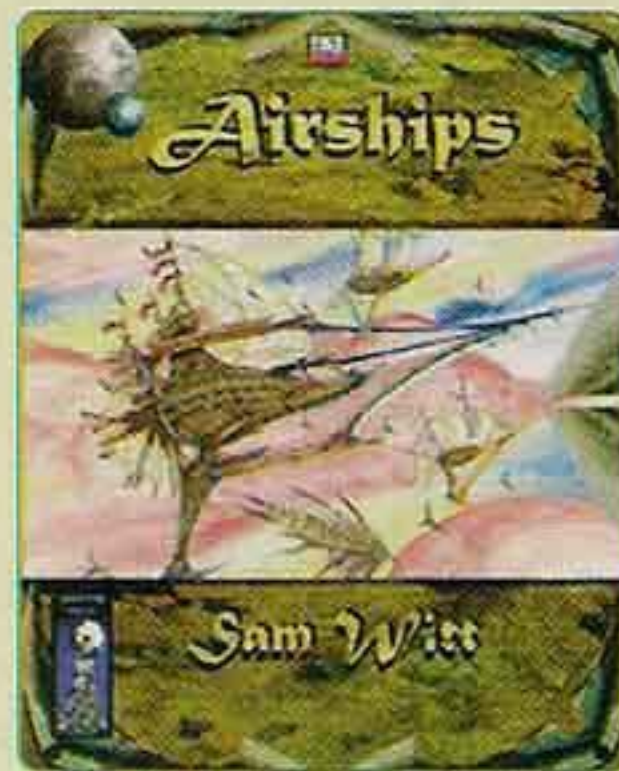
Издательство *Mongoose Publishing* получило лицензию на создание ролевой игры по вселенной телесериала *Babylon 5*. Книга правил *B5 RPG* появится в свет уже в конце мая 2003. "Мангусты" утверждают, что, хотя на обложке и будет стоять логотип *d20 System*, игрокам предлагается совершенно новый про-



дукт, а не очередная D&D в космическом антураже. По словам создателей, они "разобрали и собрали заново" традиционную *d20*, в результате получилась вполне самостоятельная игра с использованием двадцатигранника. Впрочем, отказаться от классов и уровней они также не смогли. Система ведения боев изменилась в сторону большей смертности, а показатель АС вообще отменен. Новая игра настолько отличается от всего, что было до нее, что книги-дополнения для других *d20*-совместимых игр для нее не подойдут. Зато "мангусты" обещают в течение нескольких лет исправно снабжать игроков дополнениями. Книга правил будет содержать более 300 стр. и множество "телеиллюстраций". Из нее вы узнаете, как играть основными "вавилонскими" расами, какие повреждения наносит PPG, а также многое другое. К сожалению, "мангустам" не удалось найти общий язык с создателями стратегической игры *B5 Wars Agents of Gaming*, поэтому система ведения космических боев будет несовместима с ней.

Bastion Press объявила о выходе двух *d20*-продуктов.

Во-первых, это книга *Airships*, которая появилась на прилавках магазинов в марте. Дополнение, ориентированное на фэнтезийные сеттинги, описывает разнообразные средства передвижения по воздуху. В нем содержится вся необходимая информация о строительстве, передвижении во всех трех координатных плоскостях и способах ведения воздушного боя летучих кораблей. Также вы найдете описание и чертежи пионеров фэнтезийного воздухоплавания. Не обойдется и без опасностей, подстерегающих начинающих авиаторов, начиная от непопутных ветров и заканчивая обычными драконами. Вторая книга, *Torn Asunder: Critical Hits*, поступит в продажу в июле. В ней будет изложена альтернативная концепция нанесения критических повреждений, добавляющая реалистичности абстрактно-хитовой *d20*. Ее сущность состоит в том, что критические повреждения напрямую отражаются на физическом теле получившего их существа — в виде отрубленных или переломанных конечностей, выведенных из строя органов чувств и прочих увечий. **Bastion Press** обещает создать простую и эффективную систему для всех видов существ и всех разновидностей строения тела. Также нас ожидают новые методы и особенности лечения ран (включая такие детали, как образование шрамов), оружие, артефакты и даже престиж-классы.



НОВОСТИ ВАРГЕЙМОВ

"Звезда"



Кольцо Власти" пополнилось четырьмя наборами: королевской артиллерией и артиллерией Проклятого Легиона, Кольцом Власти (маги) и Кольцом Смерти (некроманты). Варгейм тактически стал богаче, так как к существующей "царице полей" в виде пехоты добавился "бог



войны" в двух ипостасях — артиллерийской и магической. Что мощнее, магия Кольца Власти или катапульты с баллистами, вам придется решить самостоятельно. Артиллерия на поле боя и выглядит приятно (особенно — хорошо покрашенная), и пользу имеет — особенно при концентрации огня на одной цели.

Оба артиллерийских набора имеют почти одинаковую начинку: катапульта, баллиста и три щита-мантлета на колесиках. Расчет королевской пехоты состоит из 8 артиллеристов. Проклятых легионеров, обслуживающих мета-



MAGIC

The Gathering®

10 лет работает Международная фабрика звёзд
Magic: The Gathering!
5 лет наши лучшие игроки участвуют в международных турнирах...

Стань **МИРОВОЙ** звездой MtG!



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, Новочеркасский 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

Составь

план

СВОЕГО

мирового

турне-2003!

1. Купить стартер 7-й редакции MtG!

2. Участвовать в турнирах:

Апрель: Прага - Гран При!

Май: Йокогама - Про-тур!

Июнь: Амстердам - Гран При!

Июнь: Лондон - ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ!

Август: Берлин - ЧЕМПИОНАТ МИРА!

Только по пропускам!

Только для VIP-персон!

Для чемпионов из России,
Украины, Беларуси,

Казахстана - вход свободный!

Сентябрь: Бостон - Про-тур!

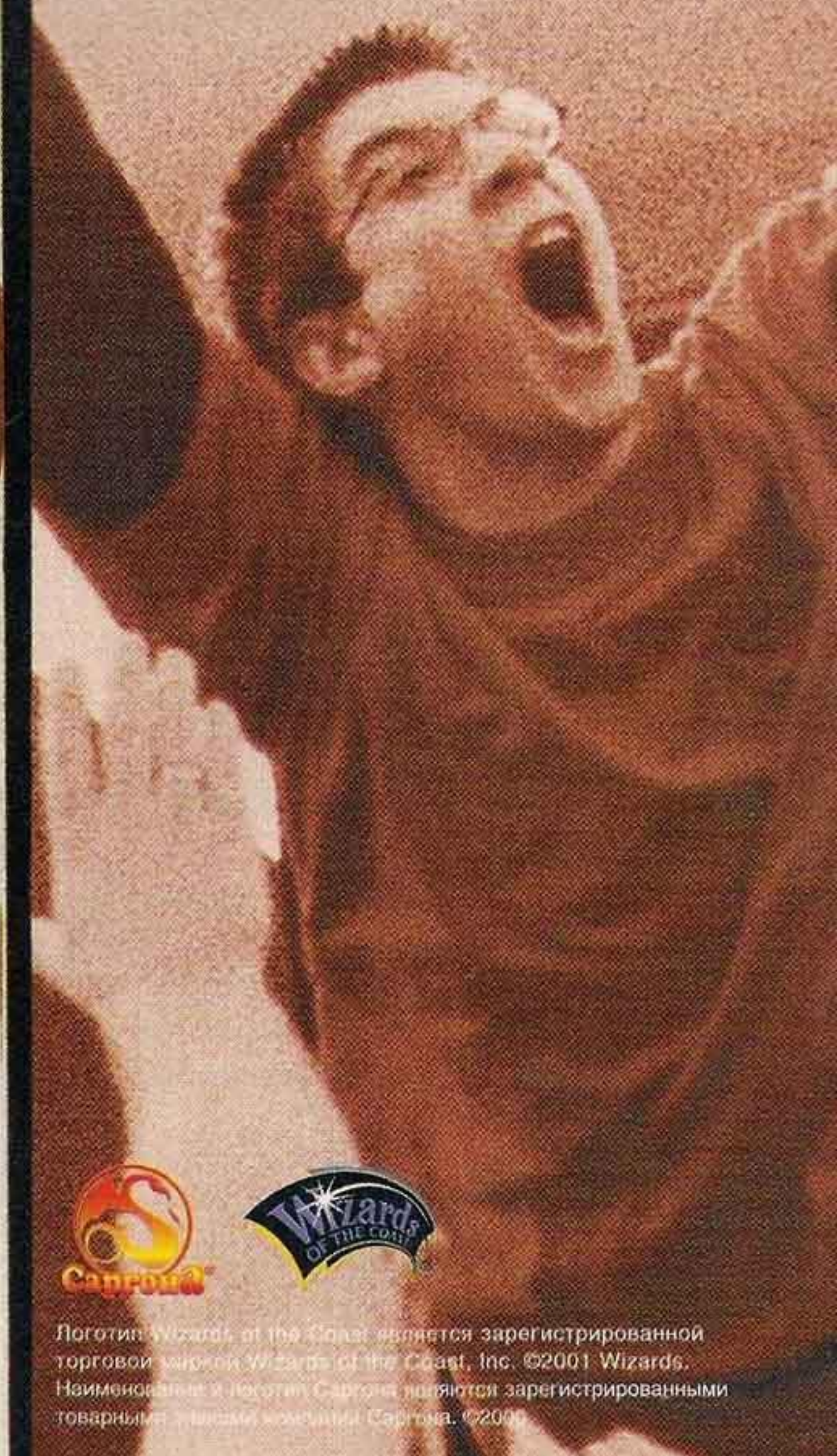
Октябрь: Хьюстон - Про-тур!

3. Выиграть призы на турнирах!

...на всех турнирах!!!

И, путевки

ты тоже можешь выиграть!



тельные машины, 10 штук. В эти наборы также входят шестигранные кубики и буклеты с дополнительными правилами. Проклятые Легионы могут катапультировать своих скелетов прямо на стены во время осады (что напоминает фильм "Легионы Тьмы"). Правда, есть 50% шанс, что скелетик размажется об стенку, но их ведь у нас много, не так ли? Да и головная боль от десанта в тылу может заставить нервничать оппонента. В ответ на это королевская баллиста может выполнить прицельный выстрел, гарантированно накрывающий цель на следующем ходу!

Наборы Кольца Смерти и Кольца Власти предназначены для тех, кто любит магию и не мыслит тактики без могущественных заклинаний. Магов должно быть много, в наборе их пять. Пять вариантов наверший посохов и рисунки на коробке дают возможность собрать и покрасить магов всех пяти стихий. Также в магические наборы входят кубики d20 (красный — для Кольца Власти, черно-фиолетовый — для некромантов) и иллюстрированные буклеты с правилами для магов (или некромантов) и полным перечнем всех заклинаний. Буклеты удобны в качестве памятки во время сражения.

В ближайших планах "Звезды" — выход долгожданного дракона, наборов орков (орка-мага, орка-капитана, пеших орков и орков на овцебыках), а также появятся эльфы. Эльфы больше всего напоминают своих сородичей из Warcraft III, этакая помесь лесных и высших эльфов Warhammer Fantasy Battles. Одним словом, Леголасы. Так что будет на ком практиковаться в магии!

WizKids

Уже в этом месяце стартует расширение для игры Mage Knight. Новый сет называется Uprising и будет представлен только



бустерами по 5 миниатюр в каждом, всего 96 разных фигур. Среди них — 8 элитарных миниатюр, приписанных сразу к двум фракциям, а также 10 героев, которые впервые издаются вне линейки Dungeons. Сюжетно новый сет посвящен борьбе альянса Атлантиды и Бессмертных Рыцарей против союза двух других фракций — Элементальной Лиги и Пороховых Повстанцев. Рекомендованная стоимость бустера — \$6,95.

НОВОСТИ ККИ

Magic: The Gathering

Мировая арена принесла два турнира — Grand Prix Boston и Grand Prix Sevilla, проходившие в формате Onslaught-Legions

limited. В обоих случаях в топ 8 прошли достойные и известные люди. В Бостоне отличился Brian Kibler, в Севилье же — Anton Jonsson, переступивший через тела поверженных победителя Pro Tour Эвинда Ниттера и текущего чемпиона мира Карлоса Ромао.

Измененная в России в этом году политика региональных чемпионатов несколько сократит количество участников, отбирающихся на главное в стране событие "Магии" — Национальный чемпионат. А в связи с просчетом европейского офиса нас ждут перебои с бустерами на ближайший месяц, что не может не сказаться на подготовке все к тому же Чемпионату.

В заключение мы хотим извиниться перед Викторией Инкелес, новым ОР-менеджером, за досадную ошибку в написании ее фамилии, случайно проскочившую в один из предыдущих номеров.

Другие ККИ

31 марта в магазинах появились четвертый сет Star Wars TCG — Battle of Yavin. Как и предыдущий сет, A New Hope, он посвящен четвертому эпизоду кинофильма. Те-



перь игроки впервые смогут положить в свою колоду Хана Соло, Чубакку, "Тысячелетний сокол", моффа Таркина и даже "Звезду смерти", всего 105 новых карт. Новая активируемая способность retaliate позволяет боевым единицам наносить "ответные" повреждения непосредственно после нападения на них. Вместе с тем Wizards of the Coast обнародовали название следующего, пятого по счету сета игры — он будет носить гордое имя Jedi Guardians. Основной материал для него возьмется из второго эпизода фильма ("Атака клонов"). Очевидно, "Визарды" вняли многочисленным голосам игроков-фанатов, упорно не хотевших ставить

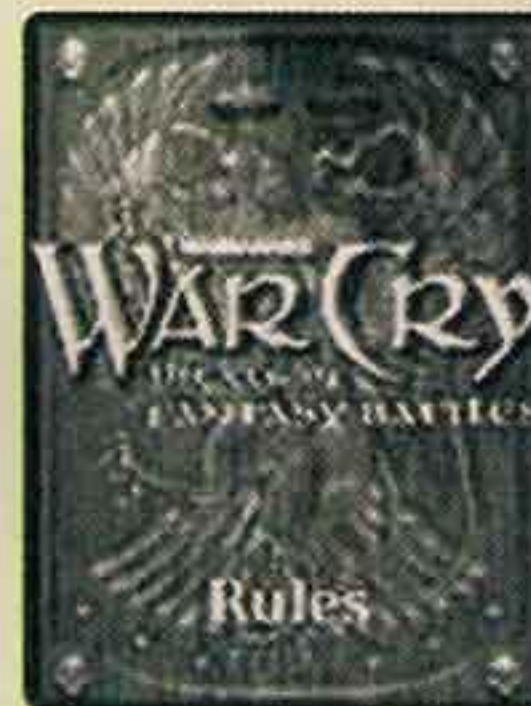


Падме Амидалу под световой меч Вейдера, и решили развивать "республиканский" и "имперский" периоды параллельно.

Вышел новый набор карт для Lord of the Rings TCG (сет Two Towers), созданный специально для бустер-драфта. Он включает все необходимые базовые карты для создания "драфтовой" колоды: Фродо, Кольцо Вселенств, 9 местностей, а также набор случайных карт (1 редкая) — всего 29 карт. Рекомендованная цена на этот набор — \$4,50. При игре на турнире рекомендуют добавить к данному набору три бустера.



Мы уже рассказывали о том, что компания Sabertooth Games, выпускающая ККИ по миру Warhammer 40K, подписала с Games Workshop договор об "окартовании" другой традиционно варгеймерской вселенной Warhammer Fantasy Battle. Игра по самому известному варгейму называется WarCry CCG. Перед выходом нового продукта компания опубликовала промо-материалы: правила и демонстрационные колоды (эти файлы можно найти на нашем диске). Новая игра обладает весьма простой механикой, отдаленно напоминающей Warlord CCG. У каждого игрока по две колоды. Из одной перед началом сражения он создает свою армию, из второй играет события во время битвы.



КОНКУРС "ИГРА ГОДА 2003"

До начала апреля продлится голосование за лучшую российскую настольную игру, выпущенную в период с января 2002 по январь 2003. Престижный конкурс "ИГРА ГОДА" организован порталом "Ролемансер" и журналами "Игромания", "Навигатор игрового мира", "Средиземье", "Армада" и "Империя настольных игр". Проголосовать за любимую игру может любой желающий на сайте www.GameTop.ru, в клубе интеллектуальных игр "Лабиринт" или направив открытку по адресу клуба: Москва 119180, Б.Полянка 28, стр.1, Лабиринт, "Игра года". Игры, номинированные на приз "Игра года", и информацию о конкурсе вы найдете на компакт-диске. Если вы еще не отдали свой голос за любимую игру, вы успеете это сделать! Примите участие в голосовании и повлияйте на развитие отечественной индустрии настольных игр! Награждение победителей пройдет на апрельской международной выставке "Игрушки и игры".

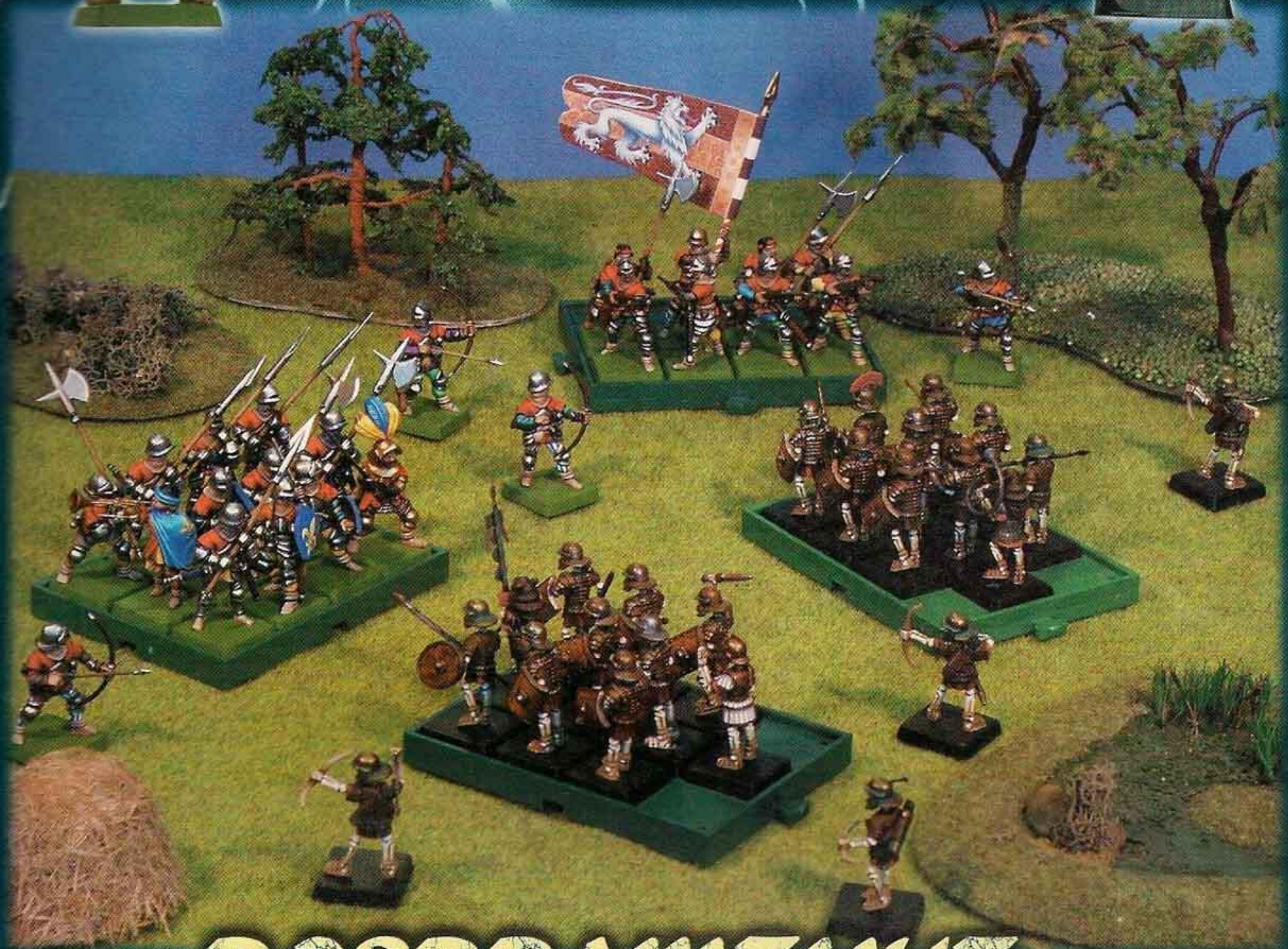


Материалы раздела "Вне компьютера" подготовлены порталом РОЛЕМАНСЕР, крупнейшим сетевым ресурсом о настольных играх.



ring of rale

копыто GAME-SYSTEM власта



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!

ЗАВЕРШЕНИЕ СКИТАНИЙ ПО МОРЮ



ККИМ

Заплыв четвертый: забытые и незамеченные

Этой статьей мы завершаем цикл обзоров лучших коллекционных карточных игр (ККИ).

Magi-Nation

Создатели этой игры хотели угодить всем и каждому. Любители MTG в стартовом сете найдут пять разных мастей. Причем особо переживать не придется: красные склонны наносить прямые повреждения, зеленые давят массой, а голубые способны организовать контроль. Любителям побросать в процессе игры кубик такая возможность предоставлена. Противники использования кубиков успокоятся, когда узнают, что броски производятся редко. Зрителям, возвращенным на покемонах, предлагаются иллюстрации в стиле аниме. Покемононавистники утешатся отсутствием настойчивого призыва собирать всех существ по номерам и апгрейдить их до неузнаваемости. Математикам придется по вкусу "расчетный" характер игры. Эзотерики полюбят магические элементы.



Приверженцы быстрых побед найдут достаточно материала для составления соответствующих колод. Упертые игроки, не желающие сдаваться ни при каких обстоятельствах, получают в этой игре две дополнительные попытки выровнять положение за счет ввода в игру свежих энергетических ресурсов и стартовых составов.

Многие не терпящие ограничений игроки оценят то, что карт на руке может быть любое количество, а колода, когда закончится, возобновляется путем перемешивания карт из сброса. Ортодоксы же, воспитанные на законе Ломоносова и Лавуазье, будут довольны, что все в игре упорядочено, энергетический и массовый беспредел балансу не угрожает.

Уставшим от утомительных разрешений запутанных ситуаций бальзамом на раны прольется легкая, интуитивная механика Magi-Nation. Ну а охотникам за фойловыми карточками будет, чем поживиться...

Такая экуменическая игра получилась на

рубеже тысячелетий у компании с длинным именем *Interactive Imagination Corporation*. В названии компании и ее продукта улавливается игра на созвучии.

Каждый игрок выбирает себе трех *magi*. Эти трое чародеев кладутся стопочкой рубашкой вверх. В начале партии верхние *magi* открываются, и в руку из основной колоды берутся карты — стартовый состав, указанный в тексте карты *magi*. У *magi* есть два энергетических показателя: стартовая энергия и ежеходная подпитка. Потратив достаточное количество энергии, можно вывести существо или скастовать заклинание. При этом жетоны, обозначающие энергию, переключиваются с *magi* на существо, и оно имеет силу, равную количеству этих жетонов. При столкновениях с противником, как правило, энергия тратится. Так, существо с силой 5, поймав с противником, имеющим силу 3, несомненно убьет его, но само останется с силой 2. Все атаки в этой игре направленные, т.е. атакующее существо назначает защищающееся. Атаковать можно каждым своим существом один раз за ход. Три существа с силой 2 каждое за один ход могут ценой своих жизней свалить бивня с силой 6. В конце хода игрок тянет две карты из основной колоды.

К началу следующего хода сила существ, как правило, не восстанавливается, но подпитывается энергией чародея. Когда существо противника не остается, можно атаковать одинокого *magi*, снимая с него жетоны аналогичным образом. Здесь есть одно исключение. Сам *magi* при этом с атакующих противников энергию не снимает. Как только на *magi* не осталось ни одного жетона (а такая ситуация по разным причинам может возникнуть даже при наличии своих существ), *magi* перемещается вниз стопочки из трех карт (как бы выдохся), а все оставшиеся карты существ и реликтов (бесплатный аналог артефактов MTG) отправляются в дискард. В следующий ход на замену выдохшегося коллеги выходит полный энергии новый *magi*, который автоматически набирает в руку свой новый стартовый состав. У противника все остаются на своих местах. И так далее, до поражения третьего мага. Последний игрок, оставшийся с дееспособным *magi*, побеждает. Возможен мультиплеер.

Освоить правила *Magi-Nation* просто. Играть легко и интересно. За четкость и однозначность механики мы присудили игре высший балл и первое место в категории. У карточек симпатичный общий дизайн и рисунок рубашки. Результат партии минимально зависит от прихода карт в начале, и более того, как уже

отмечалось, можно вразыг проиграть первый и даже второй "период", но выйти окончательным победителем в третьем. Управление игрой немного усложняется необходимостью постоянно перетаскивать жетоны, зато не надо поворачивать карты. В итоге все хорошо, но для нас и для многих, с кем мы общались, эта механически безупречная игра для разных возрастов и ученых степеней подпорчена невразумительным сеттингом и глупенькими анимешными иллюстрациями для детского сада (причем не отечественного). В целом картинки мягче и нейтральнее, чем в *Pokemon* или *Dragonballs*, но коллекционировать карты ради них у нас не возникло ни малейшего желания.

Уверяем, если бы в *Magi-Nation* иллюстрации были на уровне *Guardians* или даже *MTG*, а сеттинг был столь же раскрученный, как у *A Game of Thrones* или *Warlord* (не говоря уже о *Lord of the Rings* и *Star Wars*), то мы имели бы абсолютный хит. Спрашивается, а что мешало? Возможно, отчасти помешало желание угодить всем.

Вердикт. Игра для всех? Но не для нас...

Spellfire



Специфика рубрики "Вне компьютера", часто обращающейся к ролевым играм, подвигла нас поделиться своими соображениями по поводу игры от легендарной *TSR*, создательницы *Dungeons & Dragons*. В 1994 г. после успеха *MTG* возникла идея перенести на карточный формат сеттинги *AD&D: Greyhawk*, *Forgotten Realms* и *Dark Sun*. Благо новых иллюстраций заказывать не требовалось, и можно было за счет сокращения сроков реализации проекта опередить конкурентов.

Кратко расскажем о правилах, опуская нюансы. В игре много типов и подтипов карт: *Allies*, *Artifacts*, *Champions*, *Clerics*, *Events*, *Flyers*, *Heroes*, *Holdings*, *Magical Items*, *Monsters*, *Realms*, *Spells*, *Undead* и *Wizards*. В колоде из 55 карт не должно содержаться более 15 королевств (*realms*) и 20 чемпионов. Цель игры — строить королевства и уберегать их от опустошения. Если игрок создал 6 королевств и не позволил противникам сровнять с землей ни одно из них, то он выигрывает. Партия также заканчивается, когда кто-то из игро-

ков тянет из колоды последнюю карту. В этом случае победителем становится тот, у кого имеется большее количество неразрушенных королевств. (Когда королевство разоряется от набегов, карточка переворачивается рубашкой вверх.)

В начале игры в руку набирается по 5 карт, в конце каждого хода их не должно быть более 8. Лишние сбрасываются. Королевства выкладываются на стол бесплатно в определенном пирамидальном геометрическом порядке. Сначала верхушка пирамиды, затем заполняется средний ряд из двух карт, и только после этого формируется основание. За один ход можно либо выложить одно королевство, либо отстроить заново разрушенное, т.е. перевернуть карточку снова лицом вверх, либо заменить разрушенное на новое. Разрушенное королевство можно отстроить заново двумя способами: сыграть нужное заклинание или событие либо сбросить с руки или из резервного пула 3 карты. К королевствам можно прилепить по одному холдингу, если их миры (Dark Sun, Forgotten Realms и т.д.) совпадают.

Осталось выяснить, отчего королевства разрушаются. В свой ход игрок может указать на какое вражеское королевство совершает набег. Затем он с руки или из резервного пула направляет туда чемпиона, опять же бесплатно. Обороняющийся может защитить королевство (некоторые королевства имеют собственный показатель защиты), выдвинув аналогичным образом своего чемпиона, в противном случае королевство разрушается сразу. В дуэли сравниваются уровни чемпионов, проигрывающая сторона может попытаться изменить ход поединка с помощью заклинаний, событий, предметов, артефактов и вызванных со-



юзников. Проигравший чемпион со всеми довесками отправляется в сброс. Если проиграл нападавший, то битва за королевство окончена. Если проиграл защищающийся, то победивший чемпион отправляется в резервный пул, после чего на несчастное королевство можно насладиться другим чемпионом, открыв таким образом еще один раунд битвы. И так далее. Победивший в битве тянет из своей колоды карту — т.н. *Spoils of Victory*. Он может по своему выбору немедленно ввести ее в игру, если такой ввод будет легален, может положить обратно или отправить ее в дискард.

Еще упомянем о некоторых ограничениях. "Верхнее" королевство закрывает собой два королевства уровнем ниже в той самой пирамидке. Их атаковать могут только летуны. Иное ограничение действует на некоторые типы карт, прежде всего на артефакты. Их можно присоединять только к "родным" чемпионам из того же мира. Создатели игры учли привередливость ролевиков, и в конце общих правил опубликовали опциональные варианты.

Иллюстрации выдраны из ролевых изданий. Правила напечатаны тремя цветами на длинном листочке, сложенном гармошкой. Они не очень здорово сочетаются с роскошными иллюстрациями. В результате спешки игра вышла сыроватой и привлекла внимание в основном только любителей AD&D. В тот же год, напомним, вышли действительно мощные

игры с проработанной механикой и сеттингом: *On the Edge*, *Star Wars*, *Jyhad* (будущая *VtES*). Тем не менее, играть в *Spellfire* можно, дорабатывая правила до желаемого домашнего уровня. В турнирах предлагается ограничивать суммарный уровень чемпионов в колоде 80 единицами.

Стартеры *Spellfire* сдвоенные, скрепленные перфорированной перемычкой, которую можно разорвать, поделив стартер на двоих. В каждом полустартере находится по пять(!) редких карт. Игра выдержала много изданий и дополнений (включая *Ravenloft*, *Draconomicon*, *Runes and Ruins*, *Dragonlance* и др.).

Вердикт: Поклонникам ролевых игр, желающим сделать первый шаг в освоении жанра ККИ.

Определяем победителей

На страницах "Игромании" в четырех статьях мы отрецензировали 13 игр, еще больше обзоров вы могли обнаружить на CD (в общей сложности в нашем "тесте" участвовало 39 различных ККИ). Приводим подробную таблицу, из которой видно, как распределялись очки по каждой из категорий (звездочкой "*" отмечены игры, обзоры которых ранее появлялись в "Игромании", и не упомянутые в наших 4 статьях). Победители были во многом предсказуемы: это *Lord of the Rings*, *Legend of the 5 Rings*, *Magic: The Gathering* и *7th Sea*. На компакт-диске журнала размещены все(!) наши предыдущие обзоры, а также полная итоговая таблица, освещающая 39 игр.

Напоследок хотим пожелать вам успехов в освоении новых коллекционных карточных игр (а возможно, и в создании собственных ККИ). Играйте и получайте удовольствие! ■



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Сумма	Место
	Иллюстрации	Качество картона	Дизайн карт	Layout и управление	Rulebook и освоение	Четкость механики	Gameplay, интересность	Новаторство	Constructed	Sealed	Multiplayer и командность	Бюджетность	Коллекционирование	Flavor story	Упаковка и сортировка	Стабильность вытаскивок	Диапазон возрастов	Объемы заслуги	Особые проблемы		
	0...10	0...4	0...7	0...5	0...3	-5...+5	0...10	0...6	0...6	0...4	-2...+3	0...5	0...7	0...5	0...3	0...4	0...4	0...5	-5...0		1...39
7th Sea	7	2	5	5	2	+3	9	3	5	-	+3	3	2	3	1	4	4	0	0	61	III
A Game of Thrones	8	2	6	3	1	+2	9	2	3	-	+2	3	4	5	1	4	3	0	0	58	8
Babylon 5 *	7	2	5	2	2	+2	7	5	5	-	+3	3	3	4	1	2	2	0	-1	54	16
BattleTech *	6	2	5	3	2	+2	7	4	4	-	+2	2	2	4	2	2	3	0	0	52	21
Guardians	10	3	6	4	3	+4	7	4	3	-	+1	4	5	0	1	1	4	0	0	60	6
Harry Potter	6	2	6	3	3	+5	2	0	2	-	-2	2	2	5	1	4	2	2	0	45	35
Legend of the 5 Rings	8	2	5	3	3	+2	10	5	6	2	+2	3	1	3	2	4	3	0	0	64	II
Lord of the Rings	7	1	7	3	1	+4	10	5	6	3	+2	2	3	5	3	4	3	1	0	70	I
Magi-Nation	5	2	5	3	3	+5	9	3	4	-	+2	2	3	0	2	4	3	0	0	53	18
Magic: The Gathering	7	2	4	3	1	+1	9	6	6	4	+3	1	0	1	2	4	3	5	-1	61	III
Pokemon	3	2	5	3	3	+4	5	3	5	-	-2	2	1	3	2	4	1	1	0	45	35
RIFTS	6	4	5	4	2	+2	7	2	4	-	+1	3	5	2	2	1	3	0	0	53	18
Spellfire	8	2	2	4	1	+1	4	1	2	-	+2	3	3	4	2	2	2	1	0	44	37
Star Wars TCG	7	2	5	4	3	+4	6	1	4	-	-2	3	3	4	2	4	2	0	-2	50	27
Tomb Raider	2	2	5	4	2	+1	6	5	4	-	+2	4	5	4	3	2	2	3	0	56	12
Vampire the Eternal Struggle *	6	2	3	3	1	+2	7	5	5	-	+3	2	2	3	1	3	2	1	-1	50	27
Warhammer 40k *	5	2	3	4	2	+4	6	4	3	-	-2	2	4	4	2	4	2	2	0	51	24



ТЕМНЫЕ ВРЕМЕНА БОЕВЫХ РОБОТОВ



MECHWARRIOR: DARK AGE — ВОЗРОЖДЕНИЕ BATTLETECH

Обзор прошлого номера был посвящен массовому фэнтезийному варгейму от **WizKids** под названием **Mage Knight**. Сегодня мы поговорим о фантастической инкарнации той же идеи: в перекрестье нашего прицела — **MechWarrior: Dark Age**.

Мое знакомство с MWDA началось с попытки выковырять из упаковки замысловатую фигурку боевого робота. Несмотря на его отчаянное сопротивление, мне удалось заставить непокорного "меха" покинуть материнскую утробу, правда, фигурка оказалась настолько хрупкой, что при этом отлетела одна из его верхних конечностей. Я поклялся страшной клятвой, что не премину сообщить об этом инциденте читателям, и видит великий Громозека, что я свое слово сдержал. Варгеймы вообще — хрупкая субстанция, хоть и любит их в основном сильная половина человечества.



Через тысячу и сто лет

Вселенная **BattleTech** (наследником и продолжателем которой является **MechWarrior: Dark Age**) была придумана фирмой **FASA** в 80-х годах прошлого века. Эта же компания выпустила военно-стратегическую игру с миниатюрами **BattleTech** (кроме нее, выходили коллекционная карточная и многочисленные компьютерные игры с брендом **MechWarrior**), действие которой происходит в XXXI в. После эпохи космической колонизации исследованное пространство распалось на Внутреннюю сферу и планеты Периферии. На территориях первой

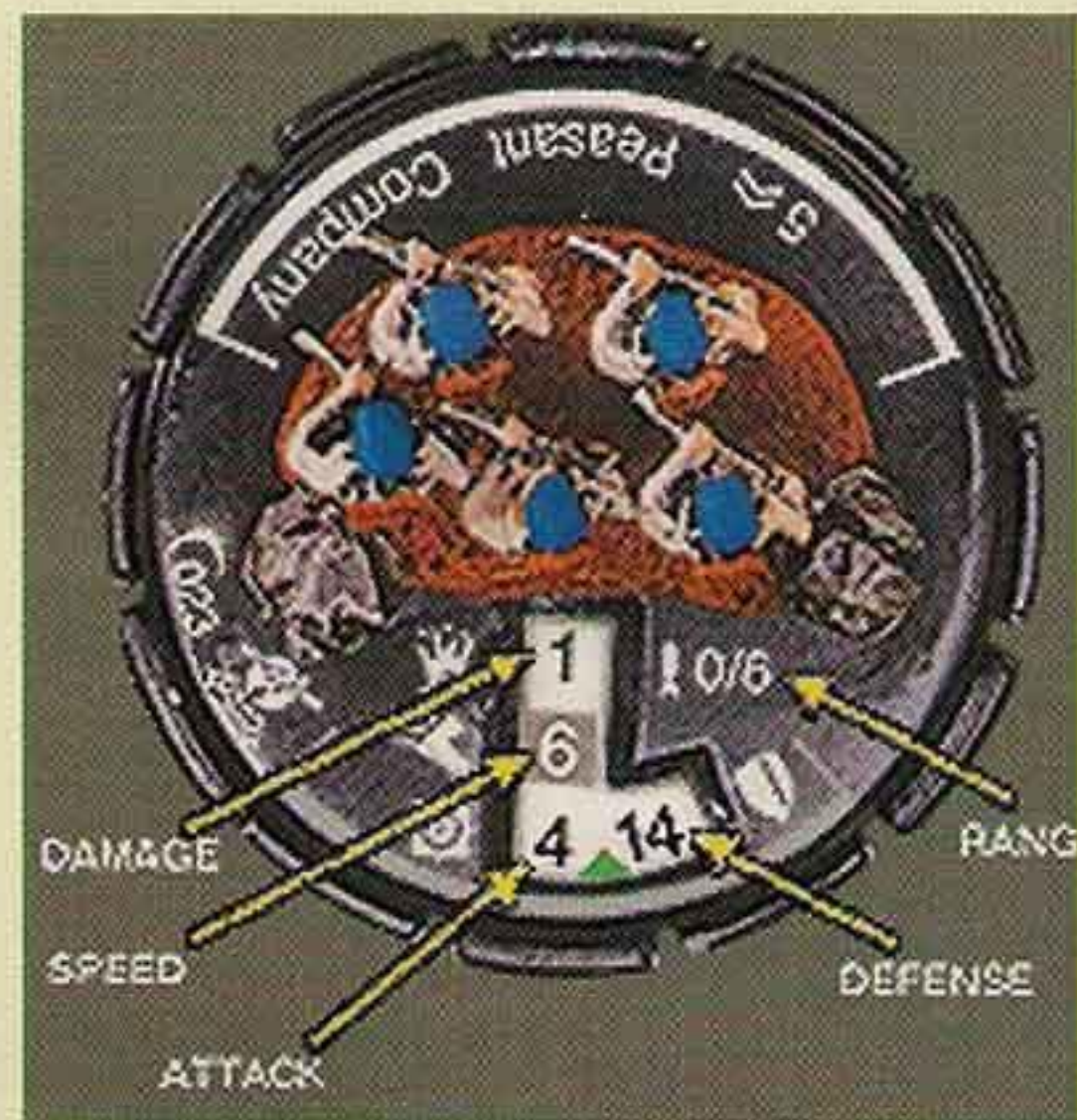
соперничают Великие дома, в пределах второй — кланы. Через некоторое время Периферия объединилась и стала готовить вторжение во Внутреннюю сферу. Таким образом, игроки могли участвовать как в междоусобицах, так и в крупномасштабной войне. В России мир "БТ" известен неплохо благодаря изданию художественных романов и энтузиазму поклонников старой игры от **FASA**.

После закрытия линейки **BattleTech** права на мир перешли к **WizKids**. Действие новой игры, **MWDA**, происходит уже в XXXII в. — это и есть тот самый "Темный век", вынесенный в название варгейма. Изюминкой нового времени является активное участие сельскохозяйственных и прочих "небоевых" роботов на полях сражений. Первый сет предлагает выбрать из шести фракций. Прекраснодушные *Highlanders* выступали за идеалы рыцарства и равноправия. Противоположностью им явились Стальные волки (*Steel Wolves*), уверенные в праве сильного брать все, что ему надо. Кошки духа (*Spirit Cats*) ищут победу в видениях и прочей мистике, а Поклявшиеся мечом (*Swordsworn*) — в стратегии и технологии. Ярость дракона (*Dragon's Fury*) — фанатично преданные дому Курита войска, а рейдеры Баннсона (*Bannson's Raiders*) — по существу, робингудовские разбойники издания четвертого тысячелетия. Также присутствуют и вездесущие наемники (*Mercenary*), отдельной фракции не образующие.

Коротко об основном

Лирическое отступление об упрощении военно-стратегических игр пропускаю: желающие могут найти его в предыдущей "Игромании". А для тех, кому лень тянуться за журналом, напомню: игра поставляется в комплекте *plug & play*: миниатюры собраны и раскрашены, никаких статистических листов для игры не требуется, правила занимают пару десятков

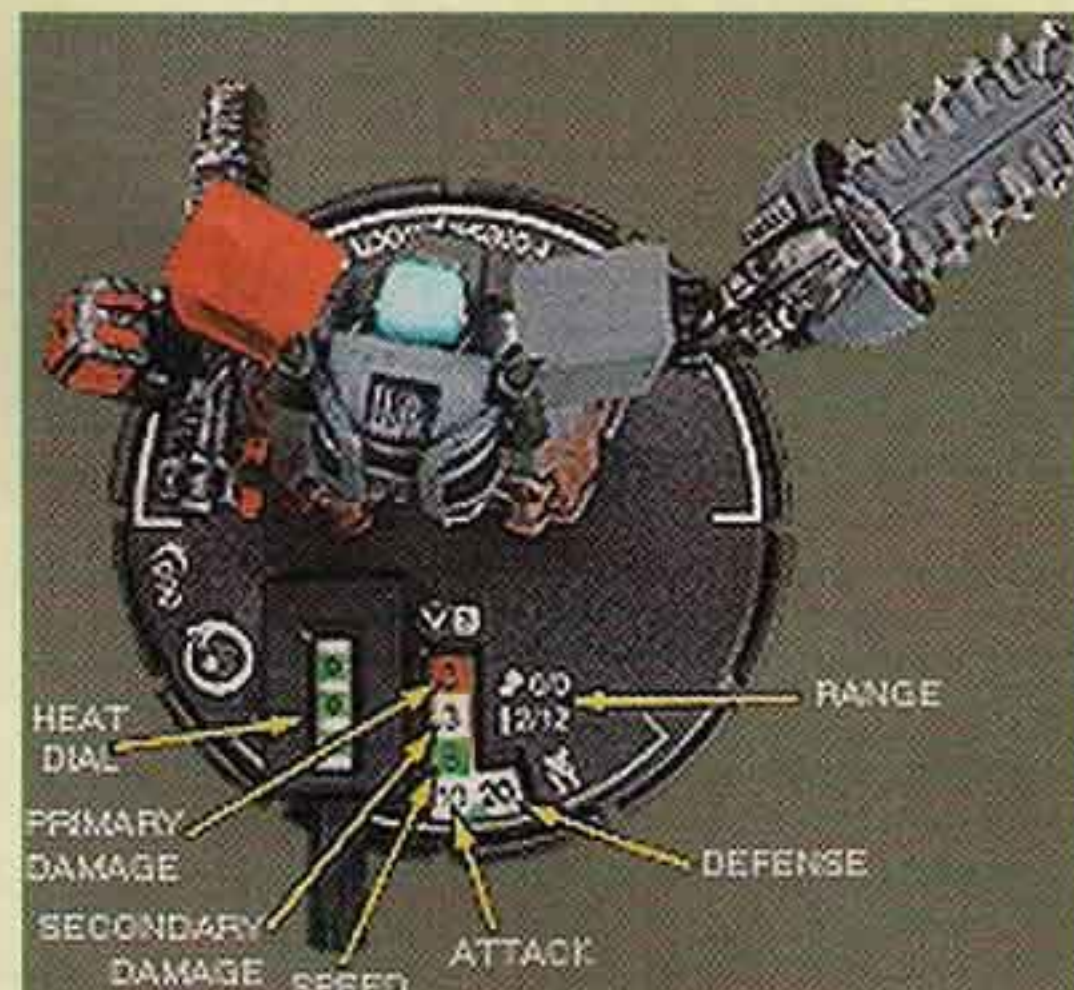
страниц, а бустерный способ распространения приближает продукт к коллекционным карточным играм (в бустер вкладываются "мех", "танк" и два пехотных юнита). Короче говоря, купил, вскрыл и играешь.



Главное изобретение **WizKids**, активно используемое как в **Mage Knight**, так и в **MWDA**, — диски-счетчики. В подставку миниатюры встроен диск, на который нанесены тактико-технические характеристики боевой единицы. Сквозь специальное окошко виден только один набор этих параметров. Нанесение юниту повреждений отражается поворотом статистического диска — при этом в окошке появляется новый набор ТТХ, как правило, с ухудшившимися показателями. Лечение (в **MWDA** оно называется ремонтом) происходит в обратном направлении. Как только в окошке вылезает символ "три выстрела", юнит считается уничтоженным и снимается с поля.

Большинство действий представляют собой приказы, которые необходимо отдавать своей армии. Количество приказов, отдаваемых игроком за ход, зависит от стартового размера войск воюющих сторон. К числу типичных приказов относятся передвижение и атака — как на расстоянии, так и ближняя. Один юнит может выполнить только один приказ за ход, а если он выполняет приказы два хода подряд, то перенапрягается и получает повреждение.

Атака происходит путем броска шестигранных кубиков, прибавления выпавшей суммы к показателю атаки нападавшего и сравнения результата с показателем защиты атакованного. В случае успеха цели наносятся повреждения. Однако вместо этого можно захватить фигурку противника в плен: в конце игры за плененные войска оппонента полагаются допол-



нительные очки. Довольно часто боевые единицы получают положительные и отрицательные модификаторы к своим ТТХ, зависящие от множества обстоятельств: особенностей ландшафта, нападения спереди или с тыла и т. д. Если учитывать, что победа часто является результатом мелких нюансов, не стоит оставлять без внимания эти модификаторы, благо их не так много.

Для ведения совместных действий боевые единицы могут объединяться в отряды. При этом они должны принадлежать к одной и той же фракции (в MWDA их шесть). Главное при использовании отряда — экономия приказов: чтоб переместить три юнита, входящие в отряд, надо потратить не три приказа, а один. При ведении совместного огня по цели (и участии в одном ближнем бою) отряды, помимо прочего, получают бонусы к показателям атаки.

Базовых видов ландшафта три: открытая, пересеченная и непроходимая местность. Взаимное расположение фигурок и элементов ландшафта отражается на передвижении и стрелковом огне войск. Также присутствуют возвышенности, водные преграды и заборы.

Каждый юнит имеет свою стоимость в очках, учитываемую при создании армии (кстати, в нее могут входить представители любых фракций). Игрок, уничтоживший юнит, получает количество очков, равное его стоимости. Приведенные в свой лагерь пленники оцениваются вдвое против номинальной цены. Также в конце игры подсчитывается общая стоимость оставшихся на поле юнитов каждой из сторон. Эти три показателя и определяют победителя.

Старые правила в новом антураже

Научно-технический прогресс, как известно, не стоит на месте, а постоянно создает роду человеческому все больше и больше проблем. Ко времени появления боевых роботов вселенная настолько изменилась, что старые фэнтезийные правила Mage Knight пришлось основательно подчистить (кстати, правила MWDA и FAQ ищите на *нашем компактe*). На мой взгляд, в лучшую сторону — возможно, потому что было на что ориентироваться (старый BattleTech).

Во-первых, официально и с самого начала было закреплено разделение на три класса боевых единиц: пехоту, военную технику и собственно боевых роботов (или "мехов", как их еще называют). Для каждого класса существуют свои нюансы правил. Понятно, что роботы самые крутые, а пехота жует опилки, однако и стоят они соответственно. Во-вторых, фигурки сделаны в масштабе 1/160, что вполне объяснимо, если учесть, что средний рост боевого робота 12 метров. Человечки при этом редко

дотягивают высотой до сантиметра (ходят они толпами по три-пять бойцов), зато пятисантиметровые мехи на их фоне выглядят солидно.

Отличие номер три. При атаке кидается не два, как в Mage Knight, а три кубика. Защита пехоты может достигать 18-ти, а мехов — и того больше, так что прежними двумя дайсами тут не обойтись. Правда, после механического введения третьего кубика разладилась бы система критических успехов и провалов, поэтому два дайса белые, а один — черный. Последний при определении "критикалов" не учитывается: полный провал происходит при выпадении единиц на белых кубиках, сверхуспех — при выпадении на них шестерок.

Четвертый пункт. Боевые единицы теперь различаются не только по классам, но и по типам передвижения и наносимых повреждений. Пехота ходит на своих двоих, транспорт движется на колесах, гусеницах или воздушной подушке, а "мехи" — они и есть "мехи" (чего с них взять?), и способ передвижения у них свой, меховский. Главное, что зависит от типа передвижения — взаимоотношения с ландшафтом. Например, гусеничные танки могут без штрафа передвигаться по пересеченной местности, а летающие машины — пересекать по воздуху водные преграды. Также тип передвижения является косвенным указателем на класс юнита и используется при лечении и починке. Понятно, что от попыток полевого медика перевязать пушку танка, а местного механика — напоить машинным маслом тяжелораненого бойца ни тому, ни другому пациенту лучше не станет. Повреждения теперь могут наноситься обычными пулями либо энергетическим оружием. Причем в последнем случае пехоте нельзя нанести больше одной раны. Оружия массового поражения нет, а потому пехота имеет значение.

Битвы титанов

И, в-пятых, особые правила существуют для венца военно-технической мысли XXXII века — боевых роботов-мехов. Эти милые создания умеют не только разрушаться в результате повреждений (не отличаясь в этом смысле от самого распоследнего мотоцикла без коляски), но и перегреваться, приходя в полную негодность. Системы боевого робота нагреваются, когда он делает два действия подряд, а также при попадании в него из энергетического оружия. Рядом со статистическим окошком на подставке меховской миниатюры приделан еще один счетчик, отвечающий за перегрев. Кроме того, в самом статистическом окошке стало на один показатель больше: как правило, "мех" оснащен двумя видами оружия, и перед атакой игроку предлагается выбрать одно из них. В ТТХ же указаны повреждения для обоих видов. Однако вернемся к нагреванию. Рано или поздно на счетчике начнут появляться цифры с противными минусами — отрицательные модификаторы к способности "меха" наносить повреждения и его скорости. Если модификатор начертан на цветном фоне (например, на красном или желтом) — "мех" должен пройти тест (бросок кубика), причем провал может привести к дополнительному нагреванию и даже перегреву. Когда в окошко вылезает три символа радиации, робот отключается.

После этого начинается долгая и кропотливая работа по восстановлению температурного баланса. За ход ничегонделанья "мех" охлаждается на один пункт. Если же дать ему приказ проветривать системы, охлаждение убыстрится (в зависимости от показателя *vent*, свойственного только роботам). В правилах отра-



жена даже такая мелочь, как охлаждение "меха", находящегося в воде.

Новые способности

Как и в Mage Knight, особые свойства боевых единиц обозначены цветными квадратами в окошке показателей. В их число входят самонаводящиеся ракеты, умение ремонтировать юниты, ракетный ранец и прочее специальное оснащение. Эти бонусы "включаются" при появлении соответствующего квадрата в окошке ТТХ и "выключаются" при его исчезновении. Еще один интересный момент: большинство юнитов нельзя вылечить (отремонтировать) до начального состояния: если при восстановлении в окошке появился черный треугольник — это предел возможностей медицинской или технической мысли.

Введено также несколько новых видов приказов — боевых действий. Военная техника теперь умеет таранить цели (кроме пехоты), совмещая в одном приказе передвижение и атаку, но получая в случае успеха одно повреждение, а в случае неудачи — два. Аналогичным образом, только для боевых роботов, работает действие *charge*. Также мехи, оснащенные ракетным ранцем, умеют в буквальном смысле падать на головы своих врагов с неба. В этом случае жертва получит сокрушительные повреждения, правда, и робота потреплет. Также теперь разрешается вести огонь по невидимой цели (например, скрытой за холмом или зданием); при этом цель получает плюсы к защите. Благодаря этим нововведениям игровая система сделала очередной шаг в сторону реалистичности, однако несколько страниц в правила добавить все-таки пришлось.

Итоги сражений

Ортодоксальные приверженцы старого BattleTech могут спать спокойно: им новый продукт будет малоинтересен, так как правила его куда проще талмудов древней игры. Однако те, кто ценит во вселенной боевых роботов не сложность, но дух, а также многочисленные начинающие варгеймеры найдут в MWDA много приятного. По сравнению с фэнтезийной Mage Knight игра стала куда реалистичнее (без ущерба простоте и понятности), некоторые нюансы (например, боевые построения) сделаны даже лучше, чем в оригинальном BattleTech, а миниатюры, особенно разнообразная военная техника, выглядят впечатляюще. Игра по вселенной BattleTech вернулась к нам после кратковременной клинической смерти, что не может не радовать поклонников настольных игр. ■

Производство WizKids в России распространяет компания "Саргона":
www.sargona.ru



ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА В MAGIC: THE GATHERING

ЛЕГИОНЫ В МАССЫ! АНАЛИЗ ИЗМЕНЕНИЙ ФОРМАТА STANDARD

Очередной шаг на бесконечном пути: появился новый сет, и все повторяется снова. Если вам еще не надоело создавать безумные комбо-колоды, выискивать незамеченные карты вроде *Psychatog* и придумывать новые техники сайдборда, то, значит, вы еще не устали от *Magic: The Gathering*. С чем вас, равно как и себя, поздравляю!

Из чего состоит формат *Standard Constructed* на сегодняшний день? Из текущей базовой редакции — сейчас это **7th Edition**, а уже осенью будет **8th**, и из двух последних блоков — *Odyssey* (сет *Odyssey, Torment, Judgement*) и *Onslaught* (сет *Onslaught, Legions*). Новый сет либо просто добавляется к формату, если он маленький, как *Legions*, либо вытесняет самый старый из блоков, если он большой, как *Odyssey*. Большие сетовы начинают собой новый блок и состоят из 350 карт, маленькие продолжают текущий блок и содержат обычно 143 карты.

Вышел новый сет, что тут особенного? Их же три штуки в год выходит, одно и то же! Ан нет, вовсе не одно и то же. Когда появляется новый большой сет, то происходит серьезная

ломка формата, все старые колоды уходят, а их место занимают новые. Когда же появляется маленький сет, то обычно он приносит максимум одну-две новых карты в имеющиеся колоды, немного смещая баланс сил. Сейчас мы имеем дело с последним случаем.

Есть ложь, есть грязная ложь, а есть статистика

Для дальнейшего продвижения необходимо взглянуть на самые достойные колоды и статистику их поведения в формате без нового сета *Legions*. Так как нас интересуют не чьи-то абстрактные размышления, а суровая реальность, то и смотреть мы будем не на те деклисты, которые *могли бы* сыграть, а на те, авторы которых добились ощутимых успехов (читай, победили в турнирах). Достойных внимания турниров было ровно два. Это *States Championships*, охватившие несколько тысяч участников и проходившие в конце ноября по всем Штатам, немного в Канаде, а местами — и в Европе. И еще *Chicago Masters*, в которых участвовало всего 32 игрока, но зато это были лучшие игроки мира!

После *States* было обнаружено около 450 деклистов из различных топ-8. Чемпионат представил нам такие колоды как *Slide*, *Sligh*, *U/G-madness (threshold, opposition)*, *G/W-beats*, *R/G*, *B/U/G-Braids (opposition)*, плюс еще много других, почти уникальных колод. Среди всего этого разнообразия около трети составляли различные версии *U/G* — сине-зеленых колод, основанных на механиках *madness, threshold* или *enchantment Opposition*. Фаворит предыдущего сезона — *Psychatog* — не то чтобы совсем исчез со сцены, но был уж очень малочислен (3-4% от общего числа). Представляли интерес две забавных комбо-колоды — *Slide* и *Wake*, которые хоть и не перевалили за 10% планку, но все же ощутимо присутствовали. Неожиданное возрождение памятного и любимого ветеранами гоблинского *Sligh* далеко не для всех стало приятным сюрпризом. Некогда мощный *Red Zone* развалился на *W/G* и *R/G*, которые, впрочем, порой добавляли немного от третьего недостающего цвета. А совсем недавно сильная *U/B/G* колода, утратив *Fact or Fiction*, *Spiritmonger* и *Pernicious Deed*, занялась каким-то непонятным залаты-

Деклист W/G	Деклист R/G	Деклист U/G	Деклист Sligh	Деклист Slide	Деклист Psychatog
Main Deck 4 Brushland 10 Forest 5 Plains 4 Windswept Heath 4 Anurid Brushhopper 4 Birds of Paradise 2 Exalted Angel 3 Glory 3 Llanowar Elves 4 Phantom Centaur 1 Sylvan Safekeeper 4 Wild Mongrel 4 Call of the Herd 4 Elephant Guide 1 Giant Growth 2 Reprisal 1 Worship Sideboard 2 Beast Attack 4 Ground Seal 2 Naturalize 3 Ray of Revelation 1 Reprisal 1 Worship 2 Wrath of God PT Chicago Masters Gateway 2003: W/G Beatdown, Yuri Kolomeyko	Main Deck 2 Barbarian Ring 6 Forest 4 Karplusan Forest 2 Mossfire Valley 4 Mountain 4 Wooded Foothills 4 Basking Rootwalla 4 Grim Lavamancer 4 Llanowar Elves 2 Seton's Scout 4 Wild Mongrel 4 Call of the Herd 4 Elephant Guide 4 Firebolt 4 Violent Eruption 4 Volcanic Hammer Sideboard 3 Boil 4 Compost 4 Ensnaring Bridge 2 Naturalize 2 Phantom Centaur PT Chicago Masters: R/G Beatdown, Dirk Baberowski	Main Deck 4 City of Brass 9 Forest 10 Island 4 Aquamoeba 4 Arrogant Wurm 4 Basking Rootwalla 3 Merfolk Looter 4 Wild Mongrel 4 Wonder 4 Aether Burst 4 Careful Study 4 Circular Logic 2 Roar of the Wurm Sideboard 3 Compost 3 Envelop 2 Krosan Reclamation 2 Naturalize 3 Phantom Centaur 2 Ray of Revelation PT Chicago Masters: U/G Madness, Jeroen Remie	Main Deck 4 Barbarian Ring 4 Bloodstained Mire 9 Mountain 4 Wooded Foothills 4 Blistering Firecat 4 Goblin Piledriver 3 Goblin Sledder 2 Goblin Taskmaster 4 Grim Lavamancer 3 Raging Goblin 4 Sparksmith 4 Firebolt 3 Lava Dart 4 Reckless Charge 4 Volcanic Hammer Sideboard 3 Flaming Gambit 4 Fledgling Dragon 1 Goblin Burrows 3 Goblin Sharpshooter 4 Threaten PT Chicago Masters: Sligh, Jin Okamoto	Main Deck 4 Forgotten Cave 8 Mountain 9 Plains 4 Secluded Steppe 3 Exalted Angel 2 Teroh's Faithful 4 Akroma's Blessing 1 Akroma's Vengeance 4 Astral Slide 2 Aura Extraction 2 Burning Wish 2 Lay Waste 4 Lightning Rift 4 Renewed Faith 3 Slice and Dice 1 Starstorm 3 Wrath of God Sideboard 1 Akroma's Vengeance 2 Auramancer 1 Circle of Protection: Red 4 Cleansing Meditation 3 Disenchant 1 Lay Waste 1 Morningtide 1 Slice and Dice 1 Wrath of God PT Chicago Masters Gateway 2003: R/W Slide, Florian Oberauer	Main Deck 2 Darkwater Catacombs 7 Island 4 Lonely Sandbar 4 Polluted Delta 4 Swamp 4 Underground River 4 Psychatog 4 Shadowmage Infiltrator 4 Chainer's Edict 4 Circular Logic 2 Compulsion 4 Counterspell 4 Deep Analysis 4 Force Spike 4 Smother 1 Upheaval Sideboard 4 Aether Burst 1 Compulsion 4 Duress 3 Ghastly Demise 2 Haunting Echoes 1 Upheaval PT Chicago Masters: Psychatog, Bram Snepvangers

ванием дыр, хотя пациент был скорее мертв, чем жив.

А затем прошли *Chicago Masters* и сопутствующий им *Gateway*. И снова повторился прошлый год — из 32 колод целых 14 *Psychatog*'ов, так надоевших всем за последний сезон и так незаметных на Штатах. При том, что фавориты с тех же Штатов, различные *U/G*, были представлены всего в 4-х экземплярах. Зато показательным был полуфинал чемпионата, в котором два *Atoza* благополучно проиграли *Squirrel Opposition* и *U/G-madness*. На *Gateway* из интересного была модификация *Slide*, в который, помимо двух классических цветов, красного и белого, добавили еще и зеленый. Подводя итоги, можно сказать, что основные колоды прошедшего сезона — это *W/G*, *R/G*, *U/G*, *Sligh*, *Slide* и *Psychatog*. О них мы и будем говорить.

А потом мы м-е-е-е-дленно спустимся с горочки и...

Бело-зеленая колода представляет собой сбывшуюся детскую мечту о больших и толстых существах, которые топчут нерадивых оппонентов. Стратегий три. Первая, "антиконтрольная", заключается в последовательном выставлении угроз (они же — существа). Учитывая отсутствие *Fact or Fiction*, дававшего сильное преимущество любой контрольной колоде, довольно быстро кто-то из наших страшных созданий прорвется и начнет убивать оппонента. Ключевыми картами тут будут *Call of the Herd*, *Elephant Guide*, *Anurid Brushhopper*. Применяется она против контрольных колод в целом и против *Slide* с *Psychatog*'ом в частности.

Вторая колода, "антибитауновская", строится на укреплении рядов обороны так, чтобы до нас никто не добрался. Затем мы поднимаем свои жизни с помощью *Ravenous Baloth*, *Worship* или *Exalted Angel* и только потом начинаем топтать противника. Эта стратегия используется против всех тех колод, которые хоть и тоньше, но существенно быстрее нашей. В данном случае это *R/G* и *Sligh*.

Третья, "зеркальная", применяется против колод нашего типа. Если нам одинаково хорошо идут карты, то все, чего мы хотим — так это ходить первыми. Ключевая карта тут одна — *Glory*. Так играем против *U/G* и *W/G*.

С приходом *Legions* эта колода получает чудесные карты сайдборда: *Caller of the Claw*, позволяющий мгновенно оправляться от массового "ремувала", и *Nantuko Vigilant*, решающий проблему часто как артефактов, так и enchantments. Против нее выйдут целых две карты, и обе — в черном. Это *Withered Wretch* и *Bane of the Living*. Потерь меньше, чем приобретений.

Красно-зеленое сочетание надежно закрепилось в формате еще со времен наводящих ужас *Огней*. В данном случае мы имеем быструю и агрессивную зеленую часть, подкрепленную красными "зажигательными" средствами. Колода легкая, и видеть на столе больше 4 земель ей не нужно. Стратегия одна на все случаи: пока со стороны противника нет защиты, его надо давить, а как только появляется непреодолимый для нас блок — спокойно дожигать. Довольно успешно эта колода справляется с *Psychatog* и *Sligh*. В режиме "как повезет" играет с *W/G* и *U/G*, и почти ничего не делает против *Slide*.

Новый сет даст нам все тех же *Caller* и *Nantuko Vigilant*, плюс *Goblin Goon* и *Skirk Marauder*. Если в первом приходится сомневаться, то второй однозначно займет свое мес-

то в колоде. Против нас только пресловутый *Bane*. Резюмирую: *R/G* с новым сетом — в плюсе.

Уж кто поражает стабильной игрой, так это сине-зеленая агроконтрольная колода, получившая нишу благодаря двум механикам из *Odyssey*-блока: *madness* и *threshold*. Практически не меняя своего состава со времени выхода *Torment*, и в *Odyssey Block Constructed*, и в *Standard*, а в последнее время даже в *Extended*, *U/G* слегка всех утомило. Нет, правда, ну сколько можно играть на *Careful Study* (*Roar+Rootwalla*), *Mongrel*, *Arrogant+Wonder?*

Стратегию игры я почти описал, остается добавить несколько штрихов. Ключевой картой всегда является *Wild Mongrel*, если вы его не поставили на втором ходу — жизнь прожита зря. Против всех, кроме *Slide*, хорош *Roar*. *Circular Logic* помогает бороться с любым оппонентом. Хорошо получается играть с *R/G* и *Slide*. А еще с *атогом*, после сайда 4 *Compos'ov*. Если добавить чуть-чуть белого, то можно и *Worship* против *Sligh* поставить. На 4 ход, при пустом столе и в одном хите. Все равно от *Sligh* ее ничего не спасает. С *W/G* все зависит от того, кому что раньше придет — нам *Wonder* или ему *Glory*. Отметим в разделе новопришедших карт уже упомянутые *Caller* и *Nantuko*. Еще довольно забавная стенка *Riptide Mangler*. Только здесь ли ему место?

А вот против этой колоды дали *Withered Wretch*, карту, способную отбить у нас все кладбище и превратить *Circular Logic* и *Werebear* в бесполезный хлам всего за ход. Ну и, конечно, *Bane of the Living* — тоже не шибко приятно. Крест на колоде ставить рановато, но первый гвоздь в крышку гроба вбит.

Гоблинский эквивалент слова "полет" значит "медленное падение"

Эта чудесная колода существовала всегда. Не все время на арене, но где-то рядом. И вот гоблины вышли в бой. О стратегии, если это слово здесь уместно, можно сказать то же, что и в случае *R/G*. За тем лишь исключением, что гоблины *намного* быстрее!

Из оппонентов, которых мы бы хотели видеть с другой стороны стола, — *U/G*, *Psychatog*, *W/G*. Главное — не забывать ходить в атаку. Ключевые карты — любые, отличные от земель. Из тех, кого бы мы не ждали видеть, — *R/G*. Там все то же самое, что и у нас, только существа толще. Нашим кошмаром стал *Slide*. Против него нет шансов.

Legions порадуют нас еще двумя картами в четвертый слот нашей 20-земельной колоды. Это *Goblin Goon* и *Clickslither*. Еще один гоблин, *Skirk Marauder*, будет очень кстати. Против нас — хмурый и никуда не годный *Bane*, который не доживет даже до конца нашего хода. Можно еще вспомнить про *Nantuko* и *Caller*. Они чуть более полезны, но по сути ничего не меняют. Итак, по сумме *Sligh* в нулях.

Камень, ножницы и прочие

Slide — колода, появившаяся благодаря двум enchantments — *Astral Slide* и *Lightning Rift*, работающим на новой-старой механике *cydling*. Стратегия проста: поставить наши чудные энчантменты и расстрелять из них оппонента. Иногда — побить его ангелом. Против *Sligh*, *R/G*, *W/G*, *U/G* ключевые карты — *Teroh's Faithful*, *Wrath of God*, *Exalted Angel*, *Astral Slide*, *Slice and Dice*. То есть где-то половина того, что не земли. Против атога ключевая карта — *Lightning Rift*.



Вот только *Upheaval* и всевозможные *Disenchant*'ы и контрзаклинания портят нам малину. Если против двух последних мы держим наше секретное оружие — *Auromancer*, то с первым мы бороться не умеем. Вывод такой: *Sligh* не лечит ничего, даже после сайда. *R/G* и *W/G* почти не способны к сопротивлению, но встречаются и исключения. Хуже, чем *U/G*, может быть только *Psychatog*, ибо с последним мы совсем ничего сделать не можем. Новые карты не слишком вдохновляют. Но и против так ничего и не вышло. Так что — по нулям.

Старый друг лучше новых двух?

Старый *Psychatog* потерял с уходом *Invasion*-блока *Fact or Fiction*, *Repulse*, *Nightscape Familiar*, а также популярную красную часть в виде *Shivan Reef*, *Flametongue Kavu* и *Fire/Ice*. Однако наши любимые *Upheaval+Psychatog* все так же в деле. Стратегия простая — сконтировать или убить все, что может помешать на пути к великой цели 9-го хода. После нам уже ничто помешать не может (обычно). Из плохих оппонентов у нас есть *Sligh*, *R/G* и *W/G*. Из средних — *U/G*, уж больно там серьезный вариант сайдборда может оказаться. Из подарков судьбы — *Slide*. В общем — картина не из радостных.

Из новых карт вроде ничего не надо. Хотя *Withered Wretch*, как вариант сайдборда, наверняка будет рассматриваться. Да и *Bane of the Living* вроде совсем не нужен этой колоде, ну а вдруг? Против нас тоже ничего не наблюдается. То есть сильно лучше, чем было, не станет, но и хуже уже вроде некуда.

Подводя итог

Безусловно, это далеко не полный список возможных колод. Не были упомянуты *Squirrel Opposition*, выигравшие *Masters*, *W\G\R Beasts* от *Gary Wise* и, скажем, популярный нынче *Mono Black Control*. Да мало ли еще чего можно придумать. Так что вам есть чем заняться, да и реальные результаты получаются не путем теоретических размышлений над спойлером, а путем практического многочасового тестирования новых идей. А я лишь даю направление. Возможно, неверное, кто знает! Думайте, сравнивайте, экспериментируйте, боритесь. И выигрывайте. ■



ПОРТИРОВАНИЕ НА БУМАГУ

EVERQUEST RPG: ОНЛАЙН НА НАШЕМ СТОЛЕ

Как наши постоянные читатели уже могли прочесть в большом обзоре всевозможных d20-совместимых игровых продуктов ("Игромания", №8 за 2002 г.), известнейший издатели *Sword & Sorcery Studio (SSS)* совместно с *Sony Online Entertainment* осуществил перенос глобального онлайн-ролевого детища последней — MMORPG *EverQuest* — на бумажные просторы настольных ролевых игр.

Помнится, года два тому назад в одном из номеров тогда еще издаваемого компанией *Wizards of the Coast (WotC)* журнала *Dragon* была статья о "Dungeons & Dragons в мире Дерет" (сеттинге издаваемой *Microsoft* ширококомасштабной ролевой игры *Asheron's Call*). Однако в том случае дальше фановой заметки дело не пошло, здесь же мы имеем дело с полноценной настольной линейкой — так давайте займемся ей вплотную!

Предъявите права!

Первое, что может заинтересовать опытного читателя — это полное, абсолютное отсутствие упоминания о *d20 system* как таковой и ее так хорошо нам знакомого логотипа. Дело в том, что до сих пор большинство d20-совместимых игровых пособий, руководств и приложений использовали как "открытую игровую лицензию" (*Open Gaming License, OGL*), так и лицензию на использование

торгового логотипа — *d20 system Trademark License*. Общеизвестно, что, поступая таким образом, издатель получает в свое распоряжение самую популярную в мире ролевую систему и может указать на своем продукте его совместимость с последней. Однако стоит подчеркнуть, что OGL подразумевает первое из упомянутых благ, в то время как лицензия на логотип — последнее. И, конечно, ее использование налагает определенные ограничения, в том числе немаловажный запрет на описание процесса создания нового персонажа и обязательное требование по размещению ссылки на базовые книги *Dungeons & Dragons* — причем непосредственно на обложке книги!

В *SSS* решили пойти другим путем и не участвовать во взаимном обмене "любезностями" (следует читать: рекламой и, как следствие, деньгами покупателей — т.е. нашими, кровно заработанными) с *WotC*. Да, мы имеем дело исключительно с OGL-совместимым продуктом — но лишь формально. Да, даже самый дотошный читатель не найдет пресловутое сочетание "d20 system", но это лишь послужит весомым подтверждением уважения, проявленного к юристам *WotC*, — хоть это и не столь очевидно, но *WotC* обладает единоличными правами на использование этого раскрученного термина. И вот, поступившись вышесказанным, но заручившись поддержкой *Sony*, разработчики *SSS* выпустили отдельную ролевую игру — и преуспели.

Характерная внешность

Что бы кто ни говорил, а внешний облик имеет огромное значение. Мы остановимся на базовой книге игрока — *EQ RPG: Player's Handbook*, однако упомянем также и о существовании отдельного руководства для ведущего игры и bestiария — энциклопедии монстров. Итак, перед нами — отлично сверстаный толстенный

фолиант (почти 400 страниц в твердом переплете), полный профессиональных цветных рисунков. Отдельного упоминания стоит мастерская работа Кейта Паркинсона, известного своими иллюстрациями к игровым руководствам *TSR*, общепризнанно самой красиво оформленной коллекционной карточной игрой *Guardians* от *FPG*, и многими другими проектами, включая и оригинальный онлайн-ролевой *EverQuest*.

SSS, обладая столь надежными тылами, как *White Wolf Publishing* (один из крупнейших ролевых издателей), представила нашему вниманию высококачественный и конкурентоспособ-

ный продукт, предложив за стандартные 30 американских долларов товар, который, будь на нем указаны логотипы *WotC*, стоил бы раза в два больше. Однозначно лучшее сочетание по соотношению общего объема материалов и качества их исполнения к цене. Но что же внутри?

Том состоит из двенадцати глав, распределенных по трем "книгам" — и это не пустые слова. Первая из них посвящена подробнейшим образом расписанному процессу создания персонажа и содержит много нового, в том числе и с точки зрения игровой механики. Во второй читатель знакомится с уникальной для *EverQuest* системой магии, а в третьей — со всем, что связано с приключениями, странствиями и, конечно, сражениями.

Легенды и сказания мира Норрат

У каждого мира должна быть история, а у мира MMORPG история должна быть более глубокой и продуманной, чем у любой другой игры, даже необязательно компьютерной, ведь он претендует на право стать вторым повседневным миром для человека. Норрат привлекателен своей многогранностью и, как это ни парадоксально, недосказанностью. Огромное количество уникальных, непохожих друг на друга игровых зон делает его загадочным и интересным для освоения. У каждой из областей есть свой шарм, свой стиль и своя история, как правило, очень обрывочная. Игрокам предлагается узнать истину, добыть давно похороненные сведения об ушедших веках и культурах. Вы не можете просто пролистать главу-другую и ознакомиться с историей мира — напротив, вы один из тех, кто ее вершит!

Перед игроками — величественный мир, каждая часть которого находится на своем месте и в достаточной степени полноценна. Мир, полный разнообразнейших местностей — от заснеженных равнин до знойных пустынь, от покинутых руин давно погибших городов до цветущих равнин, от затопленных подземелий до пещер в жерле вулкана, от удивительных городов драконов до огромных скованных вечным льдом морей, от храмов, посвященных темным культам... впрочем, вы поняли. Мир Норрат настолько велик, что на описание всего интересного уйдет слишком много времени, бумаги и вашего терпения. Если этот мир вас заинтересовал, зайдите на www.crpq.ru/eq — там больше информации.

Сейчас перед нами — начало трудной работы по сбору воедино разрозненных сведений в попытке реализовать огромный исторический потенциал *EverQuest*. Как говорит слоган игры — "теперь это ваш мир!"

Фабрика героев

Теперь перейдем к конкретике и выделим наиболее интересные нововведения *EQ RPG*. Так, в первой главе, помимо основ нажива-





ния характеристик, приводится новая система, основанная на "покупке очков", правила по переносу в игру действующего онлайн персонажа и описание приятной мелочи: отныне все заклинания, воздействующие на сознание, модифицируются харизмой волшебника, вне зависимости от его ключевой характеристики.

Во второй главе нас знакомят с четырнадцатью уникальными расами и их ограничениями по выбору определенных классов. Любопытно, что потенциально более сильные "виды" получают не штраф в виде нескольких дополнительных уровней (как это реализовано в D&D), а попросту будут получать меньше очков опыта. Люди и их вариации (дикие варвары и эрудиты-интеллектуалы), дварфы и гномы, эльфы темные, лесные и высокие (полуэльфов тоже не забыли), полурослики, огры и тролли, людящеры (искары) и люди-кошки (вах-ширы)... Даже хорошо знакомые нам расы были существенно переработаны, а некоторые "староредакционные" особенности, типа способности видеть излучаемое тепло (инфравидение) или вовсе различать цвета в кромешной тьме (ультравидение) были возвращены.

Глава 3 посвящена классам. Общим числом их 15, и среди них есть как узкоспециализированные чародеи (бард, клирик, друид, фокусник, заклинатель, некромансер, шаман и маг), так и воины (монах, плут и воитель). Представлены и комбинированные варианты — повелитель животных, паладин, рейнджер, рыцарь тени... Геймдизайнеры постарались на славу: переработана система получения опыта, каждый из классов прописан до 30 уровня (причем и этот уровень — не предел), единая таблица постижения волшебства (только заклинания для каждого класса — свои), введение т.н. дисциплин — мощных классовых способностей, которые становятся доступными по достижении 20-го уровня...

Четвертая и пятая главы посвящены навыкам и умениям. Некоторые умения были переименованы или усовершенствованы для того, чтобы лучше отвечать требованиям сеттинга. Так, *Move Silently* стал называться *Stealth*, а при помощи лекарского умения можно восстанавливать потерянные пункты здоровья. Устойчивость к приему алкоголя, медитация, завершающие брэнное существование жертвы удары и многое, многое другое.

В шестой главе авторы руководства пересматривают ценность мировоззрения

(Alignment) и вводят новое правило фракций для того, чтобы отслеживать репутацию ваших персонажей в мире Норрат среди различных группировок и формирований. Это крайне важно, ведь *EverQuest* — это игра славы, удачи и мощи. Нам предстоит столкнуться с настоящей героикой: судьбы богов прописанного пантеона неотделимы от судеб персонажей, герои обязательно с ними встретятся или даже будут им противостоять!

Наконец, в седьмой главе, посвященной всевозможному оружию (в т.ч. и экзотическому) следует подчеркнуть знакомое ветеранам ролевого движения качество оружия — его быстроту. Теперь при использовании некоторых орудий убийств можно будет делать больше атак раньше (по уровню), чем другими! Ах, еще почти все невнятные "клюшки", предназначенные для использования в обеих руках, благополучно канули в Лету.

Вот мы и добрались до самой игры — магия, приключения, сражения... И если с последними и так все практически известно (кроме, пожалуй, достойных отдельного упоминания правил по прицельным ударам и последствиям неумелого обращения с оружием), то на первой нужно остановиться особо.



НИИ Чародейства и Волшебства

Основанная на использовании маны, магия в *EQ RPG* на первый взгляд представляет собой отличную (от D&D) систему — песни и заклинания прописаны аж до 15 круга, они образуют подобия "древ развития" с расширяемыми возможностями, малое число (порядка восьми) заклятий, которые чародеи могут одновременно подготовить для дальнейшего использования.

Однако мы имеем дело не с совершенно новым, незнакомым продуктом, а с модифицированной и знакомой *d20 system*, так что и бояться нам нечего. Разве только огромного алфавитного перечня заклинаний, навигация по которому несколько затруднительна...

Есть и очевидные недостатки. Разработчики *SSS* постарались как можно точнее перенести систему магии онлайнного *EQ* на стол. Как результат, мы получили унаследованную *EverQuest* ом от всевозможных предшествовавших ему *MUD*'ов, *MUCK*'ов, *MUSH*'ей и т.д. "восьмислотовую" систему магии. И все было

бы хорошо, если бы авторы также не переняли свойственную такого рода играм ступенчатость магии: 1 круг заклинания — 1 скелет, 2 круг — 2 скелета, 3 круг — три... то же самое — с *файерболлами*. С ростом в уровнях потребность в старых заклинаниях отпадает, и с каждым "левелапом" маг идет покупать новые спеллы.

Интересная (и столь желаемая многими игроками) система с маной, расходуемой по мере волхования, также имеет достаточно предсказуемый негативный момент: рано или поздно, но обязательно наступит момент, когда даже самого увлеченного ведущего игры утомит вести бесконечные подсчеты маны, оставшейся в распоряжении игроков, монстров и NPC.

Что ждет меня в краю далеком?

Время покажет, будет ли *EQ RPG* пользоваться спросом среди игроков онлайнного варианта *EverQuest* или же ее содержимое послужит лишь пищей для богатой фантазии ведущих игры. Но если хоть небольшой части огромной армии компьютерных игроков благодаря этой ролевке понравятся игры настольные — труд разработчиков из *SSS* не будет напрасным. Бумага и стол оказались неплохой игровой платформой, и портирование игры можно считать успешным.

В коммерческом потенциале продукта сомневаться не приходится — напомним, в настоящее время около полумиллиона человек активно играет в *EQ Online*, и это число увеличивается. Потому нас ждут новые книги, рассказывающие о самых популярных подземельях мира Норрат, игровых зонах и монстрах. И даже если мы не будем проводить бесчисленные часы в онлайн, нам никто не помешает использовать эти материалы по собственному разумению. ■

EverQuest RPG в России распространяют компания "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru) и московский клуб "Лабиринт".



На компактe

На CD выложены файлы для *EverQuest RPG*. Это бланк персонажа, чудовища из книги монстров и два качественных модуля-приключения: *Highway Robbery* для персонажей первого уровня и *Homestead Attacks* для героев третьего уровня.

Геймер



Алоха, дорогие товарищи. Апрель уж наступил, и, как это водится, расталдыкнуло солнышко лучики свои по белу светушку. Вышел Дед Геймер на завалинку, понюхал свою портянку, то аж заколодобился... Такая вот пасторальная картинка, иллюстрирующая нашу добродушную редакционную действительность.

Несмотря на замечательную погоду, улыбающихся девушек и цветущего главреда, наш сегодняшний диалог далек от праздного веселья. Две основные темы, начатые еще в прошлых выпусках, будоражат и пенят народные умы. Это — религия и никнеймы. Судя по письмам, вопрос совместимости цифровых развлечений с церковной догмой, а также определения рамок приличий, волнует многих геймеров. Что же касается никнеймов, то в этой "Почте" мы торжественно засчитываем за командой читателей первую попытку классификации и методологизации этого удивительного и покуда неисследованного явления компьютерного века.

Дабы расслабить серое вещество в перерывах между приступами философствования, всем желающим предлагается откровенная исповедь Геймера, впервые ультраэсклюзивно выдающего любимым читателям все самые темные тайны редакции. Кто такая Катя, есть ли жизнь на главреде и где можно скачать фотохронику общередакционной поездки на нудистский пляж.

Читайте и наслаждайтесь неподдельно, ибо, если будете наслаждаться поддельно, никакого удовольствия получить не сможете...

Письмо №1

Цемент для самоутверждения

Здравствуй, Игромания! Пишет тебе твой постоянный читатель!

Спасибо всей редакции за их работу! В письмах за январский номер я прочел письмо Reactora о принципах присваивания Ников. Так вот, я хочу выразить свое мнение по этому поводу! Ник — это, скорее всего, самоутверждение человека в его виртуальном мире, и правильно Катя писала, что некая маленькая девочка Машенька самовыразилась под ником Sexy Rebels! К чему я, собственно, веду? В обычной жизни человек может быть "серой мышкой", но когда он попадает в свой виртуальный мир, он становится властелином, правителем своего мира, а Ник ему просто помогает еще больше самоутвердиться!

Ваш преданный читатель, Dimidroll (*dima-dimidroll@ukr.net*)

Геймер

Думаю, что самовыражение и самоутверждение — это только один из бугорков огромного айсберга под названием "никнейм". Хотя готов признать, что бугорок этот, возможно, тянет чуть ли не на половину всей надводной массы.

Если попытаться найти понятию "никнейм" ближайший синоним (не перевод), то им с некой долей вероятности будет русскоязычное словосочетание "второе имя". Замечательное "такое же, как настоящее" имя с той лишь разницей, что впервые у человека имеется возможность выбрать его самому. Не получить в готовой обертке в наследство от дедушек, бабушек, пап и мам, а именно создать самостоятельно. Заложить в него все то лучшее, что по твоему собственному и единственно справедливому мнению должно быть в настоящем — правильном имени. Заставить это имя петь, плакать и смеяться по одному лишь твоему желанию. Синхронизировать его с волной воображения и разбавить именами любимых героев компьютерных игр. Сделать с ним все, что угодно, или, другими словами, — самовыразиться.

Не секрет, что наше первое, данное при рождении имя практически ничего не способно рассказать о его владельце. Даже будучи обладателем славной фамилии Евстафия Абрамыча Разносольского, человек по сути остается в сети анонимом — пустой, недосказанной фразой. Применительно же к мирам виртуальным, созданным одной лишь силой воображения или же сгенерированным очередным GeForce4, никнейм приобретает вообще мистическое значение. Если вы относитесь к своей виртуальной половинке-представителю-аватару серьезно, то уж точно не назовете ее "жалким_неудачником" или "Ваней Ивановым".

В то же время говорить, что ник — это только самовыражение и ничего сверх того, неверно. Рассуждая о самовыражении, мы обобщаем целый пласт аспектов, предпосылок и частных случаев, но при этом не охватываем целое. Которое, как мне видится, рано или поздно предстанет перед нами во всей красе, ибо поток писем на тему ников не иссякает... И об этом следующее письмо.

Письмо №2

Сага о никах

Прочитал я одно письмо в последнем номере "Мании" и решил на досуге поразмыслить о никах:

Во-первых, я разделил ник на смысловую часть и, так сказать, декоративную. У меня получилась следующая классификация смысловой части ников:

1) Собственно, ники в том прямом значении — кличка, погонялово. Это тот случай, когда человек взял ник из жизни — его так прозывали в школе, в армии, его так называют друзья. Ники эти вроде: Бывалый, Пасечник, более интересные вариации — Шах, Сторик... в общем, логическому пониманию не подлежат, ибо за каждым таким ником стоит целая история.

2) Ники, обозначающие принадлежность к какой-либо группе людей. Тут мы найдем Коммунистов, Репперов, Гражданинов и т.д. Очень распространенный тип. Люди ставят цель показать принадлежность к этой группе и сказать: "Наше дело правое". Со всеми вытекающими.

3) Ники, обозначающие некую личность. Тут мы найдем Пугачевых, Путиных, Мадонн, Бушей... да мало ли кого — как правило, люди в выборе таких ников пользуются личной симпатией к той персоне. Они готовы вцепиться другим в глотку за малейшее неуважение к данной персоне.

4) Ники, которые символизируют какой-либо предмет\игру\героя (героев) фильма... Бывают тупые ники вроде Молотков, Коней, бывают разные Дарт Вейдеры и Лары Крофт, Ред Алерты. В общем, люди, играющие под такими никами, сильно впечатлились данным предметом\игрой\героем (в силу отсутствия какой-либо другой информации)!

5) Прикольные ники. Вроде Ежика_В_Кедровых_Тапочках, Tu est fortu — tebja porvu и т.д. Люди себя, естественно, не отождествляют с выбранным ником, зато явно показывают свое чувство юмора. Хочу отметить, что такие ники чаще встречаются в странах СНГ — на Западе люди способны лишь на ники бй категории.

6) Те, кто не знают, как себя назвать. Разные Серафимы, Васи, Геры и т.д. К ним же я отношу разные ники типа Fuck_You, Asskicker и т.д. — просто бессмысленная фраза для отмазки. Распространено на Западе и в ЦС.

Но чего-то тут явно не хватает. А как классифицировать такие ники: Гера Коммунист, -=]BLUE CORPS[V3c+ra[=-, Soviet Меломан????



"Картинка на тему всепроникающего игроманьячества из игры Soul Reaver 2". Автор: Antony Night (*antony@land.ru*)

А тут как раз вторая часть ника включается в дело — ДЕКОРАТИВНАЯ!!!! Т.е. если чел состоит в клане и принадлежит к, скажем, 2й категории, то его ник будет вроде [тег_клана]ник, а если он очень часто заходит на музыкальный форум, то хоть он трижды Гоблин или Франкенштейн, он обязательно добавит "с гитарой (пианино\балалайкой)". Еще многие любят комбинировать названия. Но чтобы понять человека, надо попытаться выделить этот смысл — попробуйте, понаблюдайте недельку-другую — думаю, у вас получится :)

= С е р б = "СЕРЕГА ПОПОВ"
(tigerserb@mail.ru)

Геймер

Есть с чем поспорить, и есть с чем согласиться. Первого значительно больше, чем второго. Впрочем, сама по себе попытка провести подобную классификацию не может не радовать, и я надеюсь, что прочитанное дало вам определенную пищу для размышлений.

Отдельно отмечу нежную любовь комрада -=Серб=- к Западу в целом и к забугорным геймерам в частности. За какую-то провинность несчастным достались самые скучные и несимпатичные ники. Как показывает моя практика онлайн-общения и гейминга, утверждение, что наиболее крутые никнеймы — именно у россиян, является неверным. Да и вообще пора бы уже кончать делиться на "наших" и "не наших". Надоело.

Вообще же, на основании классификации, предложенной комрадом -=Серб=-, я бы предложил поделить ники на два основных типа: *приобретенные* и *выдуманные самостоятельно*. Совершенно элементарное и самоочевидное деление, которое позволит внести некоторую ясность.

И еще. Давайте согласимся с тем, что каждый ник в какой-то степени уникален, и глубоко анализировать его имеет смысл только в применении к конкретному человеку. Например, по поводу ника -=Серб=-, при условии, что человека зовут *Сергей Попов* и e-mail у него *tigerserb* ("tiger" переводится как "тигр"), я бы сказал следующее:

1. Ник *Серб*, скорее всего, приобретен с легкой руки друзей, т.к. удобен для произнесения и похож на имя — *Сергей*. Возможен также вариант, что человек сам себе придумал такое "погонялово", а друзья потом увечили.

2. Крылышки из знаков *равно* и *тире*, пририсованные к нику, показывают, что человеку никнейм *Серб* в целом нравится, но он считает его простоватым и старается украсить, дабы выделиться на фоне других "сербов", которых на просторах инета предостаточно. Видимо, человек боится затеряться на общем фоне. Наверное, еще в детсаду и школе он "терялся" по причине относительно стандартных имени-фамилии (*Сергей Попов*), и это его, в отличие от многих других иванов-ивановичей-ивановых, напрягло.

3. Человек пытается казаться независимым (в действительности, если он боится затеряться, то он уже зависим от мнения окружающих). Это проявляется, во-первых, в самом по себе нике *серб* (кто такие сербы, знаете, да?), во-вторых, в приставке *tiger*, кото-

рая присутствует в e-mail. Этакий одинокий джигит сразу рисуется в воображении... крадущийся тигр, парящий (или чего он там делает, забыл) дракон и т.д. "Тигр серб" — типа круто.

4. Человеку свойственен нарциссизм и стремление казаться лучше, чем он есть на самом деле. Иначе он бы не пририсовывал к нику симпатичные симметричные крылышки. И не делал бы себе грандиозный e-mail *tigerserb*.

5. Человек применяет свой ник как в обычном общении (*Серб*), так и в онлайн (=Серб=-). Учитывая эту явную двойственность ника, возникает мысль о том, что человек может быть любителем тусовок, причем у него есть как обычные тусовки в реале, так и множественные сетевые знакомые. Откуда такая мысль? Все просто: обе сферы общения должны быть достаточно значимы, чтобы выкристаллизовался такой вот двойной никнейм. Иначе — было бы нечто иное.

6. Человек эгоистичен, т.к. ник, содержащий тире и равно, далеко не самый удобный в употреблении, и, называя себя подобным образом, он слегка затрудняет другим процесс общения со своей персоной. Из чего можно сделать вывод, что человек ставит себя выше других. Но, впрочем, находится в постоянном конфликте сам с собой, поскольку, как мы вычислили ранее, постоянно ищет у других признания и жутко боится, что его перестанут замечать.

7. Возможно, все шесть пунктов, которые я расписал выше, совершенно не соответствуют действительности и являются полнейшим гоном.

Жду дальнейших писем про ники, в следующих номерах продолжим обсуждение.

P.S. Можете попробовать проанализировать мой ник — "Геймер". При условии того, что e-mail, которым я подписываюсь, звучит как "gamer.sobaka.igromania.ru". Пробуйте на здоровье. Кто напишет что-нибудь здоровое — опубликуем.

Письмо №3

В общем, все умерли

Катя, Геймер, помогите!!! Мне только должно исполниться 15 лет, а я уже вовсю начал терять интерес к компьютерным играм. Сейчас у меня на винте всего лишь две игры, да и то я в них не играю. Что мне делать?
ozion (ozion@svitonline.com)

Геймер

Для начала я бы предложил комраду ozion оценить степень запущенности ситуации, а также попытаться выявить изначальную причину утечки интереса. Начнем с твоего компьютера. Быстр ли его процессор и много ли фэпэса, собираемые с трехмерных полей? Велик ли хард и много ли на нем бэд-блоков? Здоров ли CD-ROM, и читает ли он все также бодро лицензионные компакт-диски? По своему опыту знаю, как много для геймерского неокрепшего организма значит хороший комп и как сильно он может повлиять на отношение к жизни в отдельные — переломные моменты. К примеру, если устарела та же видюха и из-за нее не запускаются современ-

BEATHMATCH
R&S РЕПЛИКТ
В ШЕРТРЕ ВНИМАНИЯ

МАНИЯ

"На досуге переделал рекламу игры "Мафия" и решил прислать вам".
Автор: Nickel Mage
(nickelimage@rambler.ru)

ные игры, то это уже повод. Для более подробных врачебных консультаций читай "Железный цех".

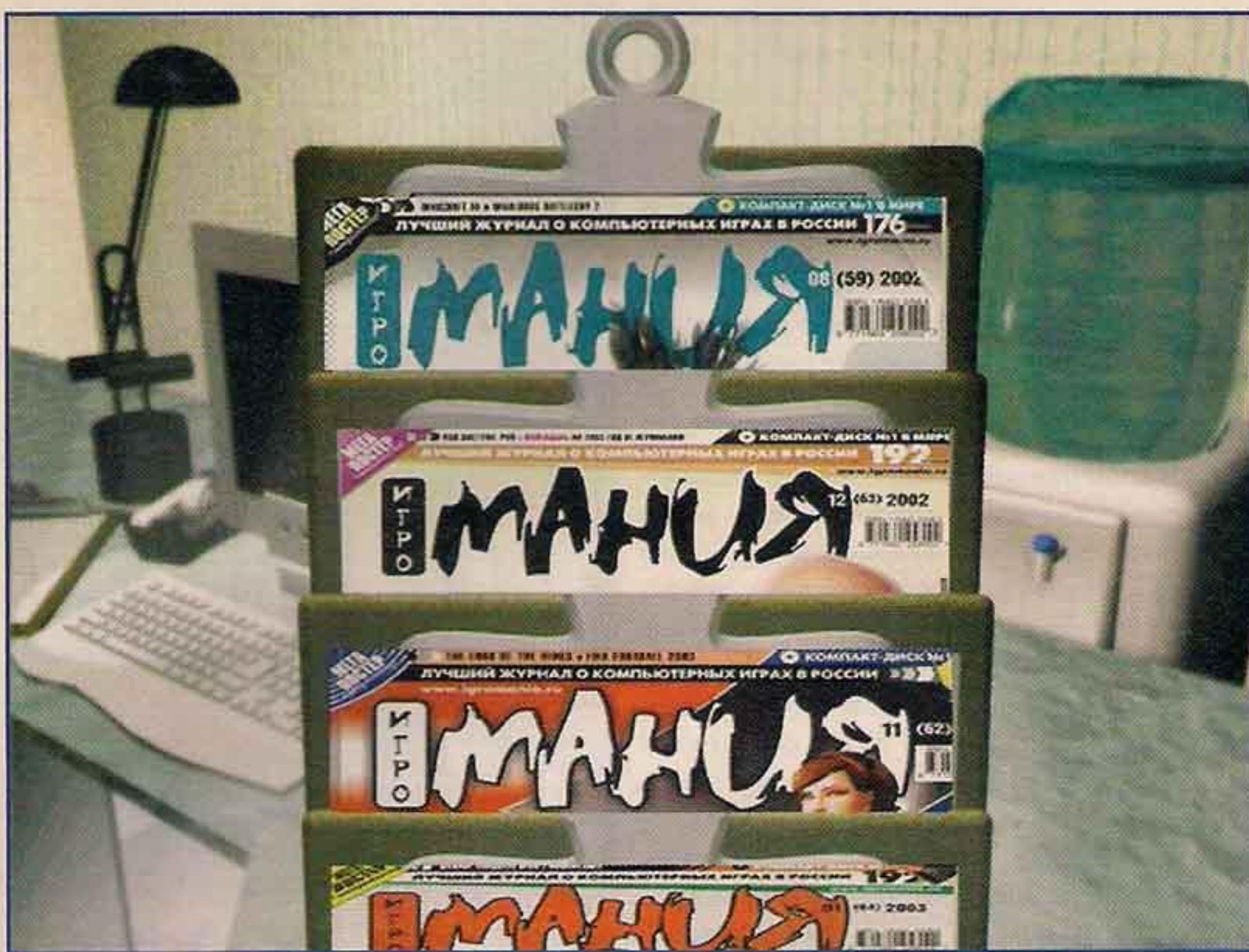
Далее по списку причин нужно проверить, не подхватил ли ты какой-нибудь страшный вирус пассивного равнодушия от своих друзей и товарищей. На всякий пожарный временно изолируй себя от комрадов, не играющих в компьютерные игры (если, конечно, ты таких найдешь). Начиная действовать от противного — с целью получить бациллу игроманства общайся только с геймерами, причем строго 24 часа в сутки до обеда, после и даже вместо (и да простят меня коллеги-диетологи). Уясни, что тренировки и регулярные зарядки по утрам — единственный способ оставаться в тонусе. Заставляй себя играть насильно, и не стесняйся при этом в средствах принуждения. Начни со слабых доз — с диггера, арканоида и тетриса. Постепенно увеличивая нагрузку, доведи себя до Quake III и, если получится, до Counter-Strike.

Главным же средством, рекомендовать которое можно всем без разбора, — была и остается "Игромания". Всего две-три страницы этого замечательного журнала способны сотворить чудо даже с самым занудным и пропащим огородником на свете. При регулярном чтении результата можно ждать с минуты на минуту...

Письмо №4

Трехмерная попса

Конничива, Геймер! Увидев в #01 2003 письмо товарища SpeGTR'a, загорелся написать свое. SpeGTR толкает умную мысль, но я хотел бы ее развить, ведь речь идет не только о жанре автосимуляторов. Например, стоишь около прилавков с дисками и слышишь запросы подходящих потенциальных покупателей. Их интересуют: RTS (С&С-образные), 3D-Action (чтобы МЯСО и КРОВИЩА) и Симс. Уже можно вводить понятие опопсения индустрии. Взгляните на список разрабатываемых игр — большинство из них принадлежат к жанрам, перечисленным выше. Конечно, среди них есть особенные, такие как Splinter Cell. Но почему сейчас так мало



"Однажды в игре "Скорая помощь 2" мне предложили такой вот выбор..."
Автор: Alex aka OXOTHUK (n1b2@rambler.ru)

squad-based strategy, например, где надо подумать (UFO: Aftermath, Rabid Dogs 2 и... все?), тех же автосимуляторов (именно тех, о которых говорил SpeGTR) и других. Компьютерные 3D-Action теперь можно ставить на одну полку с видеокассетой "Перекрестки", новым альбомом "Руки Вверх" и книгами Дарьи Донцовой. Грустно.

MC_JokeR (mcjoker@isp.ru)

Геймер

Напомню, что имеется в виду письмо SpeGTR, вещавшее нам о закате жанра автосимуляторов и призывавшее оставшихся преданных соратников объединяться в клубы по интересам. Теперь похожие треволения, судя по всему, посетили стан любителей 3D-Action.

Стартуем с экономических основ. Основа первая — "спрос рождает предложение". Индустрия игр, каким бы неповоротливым и неразумным монстром она ни казалась со стороны, на самом деле — очень осмысленный организм. Незаметные люди, занимающие персональные кабинеты в офисах компаний-разработчиков и никогда не пьющие на брудершафт с веселыми программерами на корпоративных вечеринках. Гении маркетинга и тайные шпионы самих интимных геймерских нужд. Только они, буднично препарировав какого-нибудь отдельно взятого бета-тестера, способны вынуть из остывающего тела еще свежий мозг и, тщательно рассмотрев его под лупой, зловещим шепотом объявить коллективу старт новой, чертовски актуальной компьютерной игры, которую без сомнения хотят все. Говоря проще — любому серьезному проекту предшествует серьезное маркетинговое исследование, основанное на текущих нуждах геймерского большинства. И если "попсовая" игра уходит на золото, это происходит не из-за подлости коварных разработчиков, а очень даже по просьбам трудящихся.

Экономическая основа номер два — "максимальная прибыль при минимальных

расходах". Под словом "минимальный" в данном случае не следует понимать то, что музыку лабают уличные артисты, а программный код бесплатно пишут осужденные и временно освобожденные от лесоповала хакеры. Отнюдь. Просто в процессе разработки деньги выделяются только под те нужды, что способны реально и чуть ли не гарантированно принести прибыль. Место для риска и эксперимента остается, но заранее просчитано и забито в четкую финансово-отчетную смету. В итоге получаются качественные и игральные продукты на основе имеющихся жанров с использованием проверенных приемов и применением новейших, потребляемых большинством технологий. Разработчики реализуют только те идеи, за которые геймеры готовы платить.

Другими словами, винить игры в попсовости — это все равно, что пенять на зеркало. И то, что мы видим сейчас, даже не тенденция и не повод для беспокойства, ибо исключений из вышеописанных правил более чем достаточно (Nomads, Arx Fatalis, "Демииурги", "Космические рейнджеры"). Просто отдельные наиболее удачные игровые жанры частично коммерциализируются. И от этого, кстати, не становятся качественно хуже. Ведь термин "попсовый" на деле совсем не означает "плохой". Ибо упомянутые 3D Action неумолимо затачивают все те же проверенные временем идеи, тем самым делая жанр все более и более законченным и как следствие — игральным (хотя и здесь нередки исключения).

В общем и целом, бить в набат рано и попросту незачем. Ибо настоящая попса — это не повторение пройденного, не постановка игр на конвейер и даже не оскудение идей в рамках отдельных жанров. Пока спрос рождает предложение и игры делаются на основе пусть массовых, но все же геймерских предпочтений — все хорошо. Истинная попса — это коварное извращение, переворачивающее с ног на голову данный

принцип. Примерно так, как все это происходит в отечественной поп-музыке, где "стать звездой" может всякий и популярность нагнетается не за счет качества, а посредством насильного впихивания дрянного продукта через средства массовой информации. Представьте себе ситуацию, при которой какой-нибудь MacroSoft Game Development Studio лабают абсолютно тухлую и бездарную игру, вкладывая в ее раскрутку несколько сот тысяч у.е. Эта игра начинает мельтешить по телевизору, про нее талдычат по радио, и под давлением MacroSoft сборщики серийных ПК массово устанавливают демку на жесткие диски собираемых компьютеров. CD-ROM с ней суют в довесок к каждой купленной мышке и, упаси господи, к каждому купленному игровому журналу. Ну и, конечно, финальный апокалипсис наступит, когда хитрая физиономия данной глубоко попсовой игры оккупирует обложки игровых изданий.

И вот только тогда, когда компания MacroSoft начнет диктовать игровым редакциям "независимые оценки" на свои великолепные и активно продвигаемые на данный момент продукты, тогда, когда на обложке "Игромании" появится картинка из подобной "игрушки"... вот тогда настанет время мотивированных заявлений об опопсении индустрии. Это будет день, когда диски с компьютерными играми займут свое законное место промеж альбомов Бритни Спирс, сами понимаете, глубоко уважаемой мною как металлистом и хардкорщиком. Вот... Впрочем, чтобы как-то сгладить пессимизм момента, скажу, что лично я намерен дожить минимум до седой щетины, прежде чем подобное произойдет. А в идеале — не произойдет никогда. Так что — волноваться, на самом деле, пока что не о чем. Попса но пасаран!

Письмо №5

Мифы и легенды древней Редакции

Вот посмотришь на родную редакцию, и страшно становится — не журнал, а секретная организация: Геймер он же Главвред он же Катя (которой, кстати, вообще не существует) вербует ни в чем не повинных читателей и заставляет прийти к ним в редакцию. Там в ходе перекрестного допроса, пыток и угроз читателя заставляют написать наследство в пользу благотворительной организации "ИгроПаперть" и отправляют солдатом-смертником в Ирак, где читателя скоро (где-то около "На данный момент") ждет долгая и мучительная смерть от тоски по родине. Предлагаю всем здравомыслящим читателям изловить, скрутить и сжечь на костре из журналов всю редакцию!

P.S. И писал это не я (не хочу проснуться как-нибудь в Ираке!!!!)

[Smesh] (Trimetill@narod.ru)

Геймер

Впервые в жизни стало страшно. Не из-за обещаний неминуемого экзорцизма и сожжения на костре (и не такое нам сулили, фигня), а от того, как представил себе вошедшего в образ главвреда, грызущего карандаш,

картинно закатывающего к небу глаза и недоргнувшей рукой набивающего текст вместо Кати Синичкиной. Как поется в одной старой песне — "у всех, кто это видел, в душе родился крик"...

Конечно же, Геймер — то бишь "аз есмь", и главный редактор — это два абсолютно отдельных физических лица кавказской национальности. Катя в свою очередь — тоже абсолютно реальна, и даже осязаема для близких друзей и подруг. Обмолвлюсь между делом по секрету, что ее фото можно при некотором старании найти в интернете и что они полностью соответствуют приведенным в журнале рисункам.

Насчет заманивая читателей в редакцию — тоже чистая правда. Только про отсылку в Ирак — чушь и вранье. Всех, кто имел неосторожность нас критиковать в то или иное время, мы действительно приглашаем в редакцию, где расчлняем и продаем на чебуреки знакомым предпринимателям.

Кстати, дабы лично проверить и позже письменно опровергнуть все нелепые слухи вокруг "Игромании", комрад Smesh приглашается к нам на экскурсию. На месте мы покажем ему ручного главвреда, ножного Геймера и наш собственный выводок Лохнесских чудовищ. В обязательном порядке продемонстрируем красоты янтарной комнаты, где наша уборщица хранит сельскохозяйственный инвентарь, и проведем по бухгалтерии, где в сейфе пылится золото инков и стоит главвредовская персональная летающая тарелка (с недоеденной засохшей лапшой). Лучше всего, если Smesh, а также все желающие читатели (обязательно чтоб упитанные были — прим. ред.) подойдут к обеду, потому как до него мы обычно жутко заняты чудовищными оргиями и бесчеловечными жертвоприношениями...

Надеюсь, что теперь все вопросы сняты, знаки препинания расставлены, мифы разве-

яны в пыль, нет никаких поводов для слухов, а все причины называть нас "секретной организацией" устранены радикальным образом. За сим остаюсь вечно ваш Геймер Главвредович Синичкин Ван Sobaka.

Письмо №6

Аллах акбар

Лок тар огар, Гамер и Катя.

Немного подумал, и решил вам написать несколько строчек про религию и компьютерные игры. По-моему, эти два понятия несовместимы в корне (конфликт версий :). Дело в том, что главной причиной, по которой делаются игры, является прибыль, которую них можно поиметь. В общем и целом, это не есть плохо, всем кушать хочется. А внося в игру доминирование какой-либо существующей религии, фирма рискует "отсечь" добрую половину потенциальных покупателей, приверженных другой вере. Вот такая логика.

Всего наилучшего.

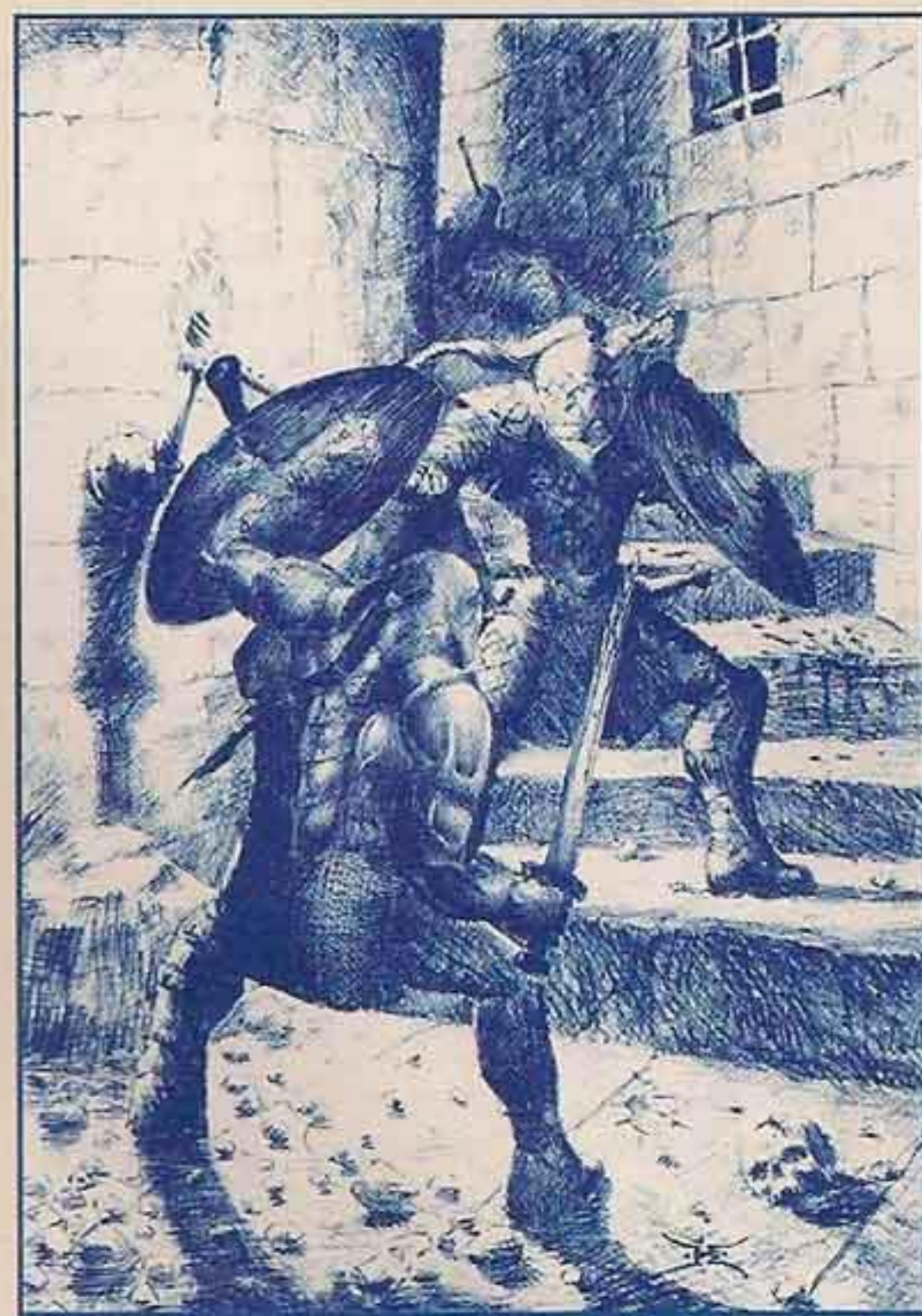
The Force will be with you... Always...
Galkin Dmitriy aka iFot[linx]
(ifot-lynx@mtu-net.ru)

Геймер

На мой взгляд, заявление о принципиальной несовместимости компьютерных игр и религии — очень поспешное. В этом вопросе очень многое зависит от канонов и правил, предъявляемых той или иной верой. А точнее даже будет сказать — "предъявляемых ее интерпретаторами", ибо большинство современных конфессий успело сформироваться задолго до появления цифровой техники, и вполне естественно, что вопросы кошерности компьютерных игр не освещены ни в Торе, ни в Коране, ни даже в Стхпатйа-Веде. И посему за определениями совместимости нужно обращаться напрямую к разного рода уважаемым патриархам, пророкам, гуру и раби. Нам же — с нашей геймерской стороны — остается только надеяться на торжество здравого смысла и осведомленность религиозных лидеров в делах мирских.

При этом говорить, что, мол, в игру для мусульман не станут играть вудуисты (чем вам не "другая вера"?) и что в этом замешаны коммерческие соображения, неверно. Все зависит от категоричности веры и от текущих межрелигиозных конфликтов. К примеру, достоверно известно о намерении палестинской организации "Хамат" выпустить собственную, исконно мусульманскую триде-экшену, наглядно пропагандирующую антиизраильскую борьбу. Есть предположение, что живущие по соседству израильтяне, которым по сюжету отведена роль мишеней, играть в нее будут очень неохотно.

Насчет серьезности отношения к разного рода безобидным пародиям. На мой нескромный взгляд — это нечто сродни болезни у отдельной хаотично религиозной группы населения. Типичный пример запущенной рефлексии, когда от слов "религия", "Бог" и "вера", сказанных вне стен храма, несчастного начинает одолевать инстинктивное желание гаркнуть "Ату!" и, не подыскивая более никаких аргументов,



"Два сражающихся орка." Алексей Коваленко (uftchak@mail.ru)

обвинить всех и вся в поругании религиозных ценностей. Думаю, это типичный пример торжества разума над здравым смыслом, когда сначала выкрикиваются обвинительные лозунги, а лишь потом под них на ходу придумываются доводы, среди которых превалирует "сам дурак". Кстати, примерно об этом повествует нам автор следующего письма.

Письмо №7

Посмотрите в зеркало!

Привет, Мания! Хочется отреагировать на письмо Nail относительно "вещей неприкасаемых". Религия как таковая (и в немалой степени христианство) принесла в этот мир и так достаточно зла (прощу прощения у верующих, но таково мое мнение). Жаль, но большинство мерзостей в этом мире делается из высоких побуждений "правильными" дядями без чувства юмора — а наши церковные деятели производят именно такое впечатление. Обида на невинную (и очень удачную) шутку — плохой признак! Неумение посмеяться над собой (а церковники этим страдают) — признак душевного нездоровья! Бог шутить умеет и любит — посмотрите вокруг, или хотя бы в зеркало. А если бояться ненароком задеть чьи-то чувства — давайте запретим игры про эльфов (толкиенисты могут обидеться) или Diablo (а что, сатанизм — тоже религия).

Религии (все без исключения) — это хорошая основа для игр, в этом достоинстве им отказать нельзя. Так что, чем больше религий будет заимствоваться для создания красивых и оригинальных игр, — тем лучше. Должна быть от них хоть какая-то польза!

Карди и Тахион (chekmail@mtu-net.ru)

Геймер

Продолжая диалог из предыдущего письма, скажу, что не стоит с разгону уподобляться рефлексии гражданам с тараканами в голове. Обвинять религию, тем более христианство, в войнах и клеймить цер-



"Из всех ценностей, выносимых из секретной лаборатории, герои Resident Evil предпочли "Игроманию"... Автор: K.V.Shmelev aka КроТ (konst@psv.ru)

ковных служителей — чрезвычайно просто. И, как это водится, поспешно. Ибо опять же причина здесь отнюдь не в кровожадности заповеди "не убий" или в исконном милитаризме монахов-схимников. Просто, как уже сказано было ранее, есть такая категория граждан, азартно затевающая религиозные войны на пустом месте и одинаково весело подтаскивающая хворост на костры и гвозди для распятий. Замечательный народ, трепетно чтящий христианские каноны и завсегда готовый дать под дых тому, кто подставит правую щеку. Советую различать религиозные учения и тех, кто берется что-либо делать от их имени.

Насчет же умения посмеяться над собой — подмечено чрезвычайно верно. Скилл "смотреть на себя со стороны", по сути, характеризует человека как адекватную, способную к разумному диалогу личность. Лучший способ прошерстить своих головных тараканов и избавиться от дурацких комплексов — это хороший продолжительный сеанс гомерического хохота над собой-любименьким.

И, кстати, глядя на печальную морду утконоса или, по случаю, сравнивая свой небритый лик с макетом "кроманьонца", я в очередной раз понимаю, что Бог шутить любит и очень даже умеет...

Письмо №8

Оправданность ожиданий

Привет, Гамер! Особого повода написать не было, до некоторого времени, а, в частности, до мартовского номера журнала. Так уж повелось, что у вас в том месте, где рейтинги стоят (никаких пошлых ассоциаций!) есть такая пометочка: "Оправданность ожиданий". Собственно, вопрос-то каламбуристый вот в чем: "А оправдана ли эта "оправданность ожиданий"?"

А возник он из-за статьи про "Космических Рейнджеров". Суть в том, что игра появилась из ничего, ее никто не ждал, никто о ней не знал и вообще... Ну ладно, честь им, разработчикам, и хвала... Смотрю: "Оправданность ожиданий — 100%!!! Э-э-э... Это как так? Где ожидания? Да, не спорю, игра, по ходу, — супер, но почему 100%? Кто ее ждал, кому эти 100%? Да и вообще, зачем это нужно? Каждый геймер сам решает: оправдалась для него игра или нет! И ни к чему ставить эту бессмысленную, на мой взгляд, строчку в графу "Рейтинг"!

Так что вот что я хотел сказать. Противоречите сами себе, товарищи. А вообще "Мания" рулит. Вот.

Sincerely yourZZZ, MC_JokeR
(mcjoker@risp.ru)

Геймер

Все невероятно, феноменально и прямо-таки чудовищно просто. Под графой "Оправданность ожиданий" скрывается сразу два чрезвычайно важных параметра оценки. Первый — это персональная субъективная

оправданность, показывающая, стоило ли вообще данную игру ждать (иначе: оправдано ли было ее ждать). Второй — насколько итоговый продукт соответствует тем ожиданиям, что на него возлагали (или могли бы возлагать) геймеры.

Продемонстрирую на действительно неоднозначном примере "Космических рейнджеров".

Во-первых, ждать эту игру, как выяснилось, действительно стоило. И не имеет значения, знали мы с вами про нее или не знали. Важен сам факт. Задаю вопрос: "Нужно ли было ждать эту игру???" Ответ: "Да!!!". Ну и что вас смущает? Налицо — стопроцентная оправданность ожиданий.

Во-вторых, на "Космических рейнджеров", действительно, никаких конкретных ожиданий не возлагалось. Никто про них не знал (кроме разработчиков и их друзей и знакомых). Однако данный критерий, по самой своей природе, как бы обречен путешествовать "из настоящего в прошлое". Он отвечает на вопрос: "а вот что бы вы, уважаемый, хотели получить от игрушки, которая была бы в таком вот жанре и с таким вот сюжетом, и насколько то, что вы сейчас реально получили, соответствует тому, что вы хотели бы на самом деле получить?". В случае с "Космическими рейнджерами" ответ совершенно убийственный: "От подобной игры мы хотели бы получить именно то, что и получили, разве что графика могла бы покруче быть, но это совершенно вторично". Опять же — почти абсолютная оправданность ожиданий.

Как видите, все вполне логично, просто и понятно. "Оправданность ожиданий" — это действительно суперский критерий, замечательно показывающий, насколько то, что мы

получили, является "игрой нашей мечты". Вот, скажем, оправданность ожиданий Unreal 2 составила 35%, при условии того, что рейтинг вполне достойный — 7,5. Какой можно сделать вывод об игре только на основании этой информации?.. Именно — что игра, видимо, качественная, но круто далекая от того, во что реально хотелось бы поиграть. Наверное, какая-нибудь позорная попятина на красивом движке, или нечто подобное... верно

Автор картинки: KalashMATic

мы рассуждаем, как полагаете?.. Переходим к "Мы в Сети".

Мы в Сети

Наиболее смачной и профессиональной мне показалась ссылка номер 4. На втором месте в рейтинге предпочтений — номер пятый (кстати — именно оттуда проистекает наша вторая тема компакта!). Предположительно, интересен номер два, однако лично у меня сайт отчего-то загрузил и большая часть его красот осталась за кадром.

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. <http://isotop239.narod.ru/Krimea/krimea.html>. Такого "ФЛАНКЕРА 2.5" вы еще не видели! Сайт посвящен необычному использованию самолета в симуляторе "Фланкер", установлению различных достижений и рекордов на самолете в игре.

2. www.bzmafia.nm.ru. Новый и уже самый полный сайт про GTA ViceCity.

3. www.x-games.nm.ru. Лучший сайт о компьютерных играх в России от мега-портала X-GAMES.NM.RU.

4. www.cszone.ru. Сайт посвящен игре Counter-Strike. На нем вы найдете огромное количество уникальных статей по тактике игры и консольным командам, большой архив различных файлов: модели оружия и игроков, демки, боты и т.д., довольно большой форум, галерею CS-картинок и многое другое.

5. www.kdrzone.arhipelag.net. KDRZone. Огромный портал по игре "Код доступа: РАЙ". Здесь есть все, что возможно где-нибудь найти по "РАЮ"! Руководства и прохождения, рассказы на тему кибермиров, самостоятельные проекты, программы, утилиты, патчи, добавления и еще много чего...

6. <http://zt0.nm.ru>. Есть немало интересной информации разного рода: от программ и других файлов до матрицы и хумора.

Геймер

Искренне надеюсь, что сегодняшняя "Почта" не станет причиной очередного религиозного конфликта и что трепетно любимого мною меня еще не скоро спялят на кострах инквизиции. Обещаю потратить отведенное судьбой время на общее благо нашего замечательного журнала "Игромания".

Ники расшифровывал, карты раскрывал, вероисповеданием занимался и разочаровавшихся геймеров спасал

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Геймер

Игра Клауса Тойбера

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
TM

KOSMOS®

© KOSMOS

МИРОВОЙ БЕСТСЕЛЛЕР ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ

Продано более 3.000.000 коробок!



Анекдотический микс

Про квакеров...

Правильная посадка за компьютером перед игрой в Quake: руки — на ширине плеч, ноги — полусогнуты или вытянуты под столом, глаза — выпучены, монитор — включен.

:)))

Встречаются в чате два квакера. Один — другому:

- Ну, как жизнь?
- Да так, процентов тридцать...

:)))

Из диалога на одном украинском CTF-сервере:

- Отец! Как пройти на красную базу?
- А ты, москаль, вже прышоу! (Выстрел из рейлгана).

:)))

Прибегает Чапаев к Петьке весь в панике:

- Красные есть, синие есть, а белых нет, где белые, Петька?

:)))

- Диалог в компьютерном клубе.
- Мужики, в CTF играть будете?
 - Будем!
 - Ну, когда будете, позовете.

:)))

Бегут квакеры из немецкого клана на красную базу и вдруг видят красного игрока без оружия, сидящего около квада.

- О! Какой слафный боец! Карашо! Как тебя зовут? Какой у тебя ник?
- Ваня.
- О! Зер гут! Ти есть отфедеш нас на красной базе! Ганс, тай ему шардзик. Гут! Как есть тфоя фамилия?
- Сусанин.
- Ганс, забери у нефо шардзик! (Выстрел из BFG).

:)))

По уровню носится квакер с флагом и отчаянно орет: "Get back our flag! Get back our flag!" Ему другие квакеры говорят: "Слушай, спрячь свой флаг и не позорься! Это не CTF, а RainKeep сервер!"

:)))

"Винни, Винни, какой тебе больше флаг нравится? Синий или красный? Только вот... Если я возьму красный, то все подумают, что я тащу его к себе на базу, и убьют. А если я возьму синий, то все поймут, что я читер, и настучат на меня."

:)))

Шапокляк была вредной квакершей и частенько стреляла в своих teammate'ов...

:)))

Стою пять минут с красным флагом на месте. То ли hook зацепился, то ли пинг — тыща двести...

:)))

Идет огр по уровню Quake, и за собою бензопилу тащит. Подходит к нему HellKnight и спрашивает:

- А что это ты бензопилу за собою таскаешь?
- А что ты мне предлагаешь? Перед собой ее толкать?

:)))

— Папа, а что это бабушка по огороду зигагами стрейфится? — спрашивает отца маленький квакер.

— Кому бабушка, а кому и фрат! Ну-ка, сынок, подай еще патронов!

:)))

Реклама. По уровню идут несколько шамблеров и сражаются с толпой квакеров. Бойцы валят одного, второго, третьего монстра. В конце концов остается только один шамблер, который продолжает метать молнии и рвать на части бедных игроков. Убивая последнего геймера, шамблер поворачивается к камере спиной, и зрители видят большую батарейку Energizer, торчащую у него из спины! Голос за кадром: "И только батарейка Energizer продолжает работать, работать и работать!"

:)))

Надпись на могиле квакера: "Respawn — 1974. Was gibbed — 1997".

:)))

[ViL]LeNiN очень любил маленьких кемперов. Бывало, стоит LeNiN на уровне и ракеты собирает. Собирает, а сам на кемпера поглядывает. Собирает и поглядывает. Сто ракет набрал и... убежал. А ведь мог бы так убрать из BFG... А еще, бывало, поймают одного маленького кемпера... и гладит его по голове... гладит и гладит... ну любил он кемперов.

:)))

- Если бы не две вещи, парень, ты бы был отличным квакером.
- Какие две вещи?
- Твои руки...

Про интернетчиков...



Интернетчик возвращается поздно домой. Его встречают двое громил. Один из них достает нож и говорит:

- Гони деньги!
- "Провайдеры", — подумал интернетчик.

:)))

- Ва-аны! Дома есть нечего!
- Отстань!
- Ва-аны! Последние носки тебе штопаю!
- Отстань!
- Ва-ань, старшему завтра в школу идти, а у него ботинки развалились.
- Отстань ты от меня! У меня еще за интернет не плачено, а ты тут со всякой ерундой лезешь!

:)))

На улице стоит маленький мальчик и громко плачет. Подходит к нему милиционер:

- Чего плачешь, малыш?
- Я потеря-я-ялся...
- А адрес свой знаешь?
- Да-а-а. asd.ddd.lpo.net!
- Ох ты! Это ж где? А хоть имя свое знаешь?
- Administra-a-a-ator.

:)))

Приходит к новому русскому в офис дама и говорит:

— Я из детского интерната, помогите, чем можете, нужна спонсорская помощь.

Новый русский подумал и спросил недоверчиво:

— А что, ваш интернат только для детей-сирот?

- Да.
- А какой адрес у вашего интерната?
- Такая-то улица, такой-то дом.
- Ты что, за лоха меня держишь? Каждый знает, что в интернате все адреса начинаются с www.

:)))

Идет молитва в церкви. Чинно, спокойно льется речь. Вдруг небеса разверзаются, и в лучах небесного света появляется лицо Бога.

— Сыны и дочери мои, настал момент мне предст...

Со страшным грохотом небеса захлопываются. Все прихожане в шоке! Никто не верит своим глазам... кто-то судорожно крестится. Вдруг небеса опять разверзаются, из сияния выглядывает омраченный лик Господа, и он с ожесточением произносит:

- Чертов "Ситилайн"!

:)))

Жена отправила интернетчика в магазин за кофе. Продащица его спрашивает:

- Вам какой кофе?
- Ну этот, самый, как его... "Нетскейп".
- Что?
- Ну, Home.netscape.com!

:)))

Пользователь интернета слушает, как на улице две бабки что-то увлеченно обсуждают. И так громко, и быстро. "Какой трафик!" — восхищенно подумал интернетчик.

:)))

Нищий на улице обращается к пользователю Сети:

- Гражданин, подайте на пропитание!
- А у тебя HTTPS есть?
- Нет (удивленно).

:)))

- Тогда не дам, опасно.
- Микола, ты що свою домашню страницу на домен "ru" засував?

- А шо?
- Так то ж "Раша"!
- От, гады! А я думав, Ридна Украина!

:)))

— Рабинович, какие газеты вы выписали на этот год?

- А зачем мне газеты, когда есть интернет?
- А в уборную с клавиатурой ходить будете?

:)))

Включает вебмастер свой компьютер, глядя на системный блок:

— Что-то со счетчиком! Уже третий раз — 466!

:)))

Разговор двух администраторов:

- А у меня вчера друг за пять минут сервер сломал.

- Он что, хакер?!
- Он — идиот!!!

Мир ПК

Выдержки из различных выпусков журнала "Мир ПК" за 1989 год.

Мир ПК 3'89, "Откровенно об операционной системе OS/2", Дейв Рауэлл

1. Сказанное можно отнести к хорошим новостям, а плохие заключаются в том, что мало доводов за то, чтобы покупать OS/2 прямо сейчас. Для работы этой системы понадобится жесткий диск с малым временем доступа и ОЗУ огромной емкости (2 Мбайт)...

2. Желательно иметь жесткий диск большой емкости (30 Мбайт и более), поскольку для размещения и работы OS/2 требуется 5 Мбайт памяти на диске...

3. Я не могу работать с текстовым процессором Perfect Writer 1.0, поскольку он зависает вскоре после загрузки. Я также не могу пользоваться пакетом Sidekick во время работы пакета Microsoft Windows 2.0. Если я перехожу от работы с этим пакетом к какому-либо сеансу OS/2 в тот момент, когда пакет Sidekick находится в памяти, а потом возвращаюсь обратно, то перестает действовать ввод с клавиатуры...

Мир ПК 4'89, "Новые возможности системы Windows/286 2.1", Рейф

1. К системе Windows фирмы Microsoft нужно относиться так же, как и к погоде в Новой Англии. Если сейчас она вам не нравится, то подождите немного. Фирма Microsoft усовершенствовала систему Windows 2.03, создав версию Windows/286 2.1, однако пользователи все еще чего-то ждут.

2. ...однако, несмотря на обещание компании Microsoft добиться значительного повышения скорости работы усовершенствованной системы Windows, достигнутое быстродействие практически не превосходит максимального уровня, продемонстрированно-

го предыдущей версией при выполнении тестов лаборатории NSTL.

3. ...однако, если у вас еще нет системы Windows, появление новой версии не дает оснований для столь решительного шага, как ее приобретение.

Мир ПК 3'89, "Сеть PC Network", Стивен Кук

По вопросу о том, насколько будет важна совместимость с NETBIOS, велись споры, отчасти вследствие того, что фирма Microsoft подстрекала разработчиков программного обеспечения ориентироваться только на MS Net. Представители фирмы Microsoft говорили, что в этом случае программы могут использоваться независимо от того, осуществляется ли эмуляция NETBIOS.

Мир ПК 4'89, "Новейшие микропроцессоры фирм Intel и Motorola", Майкл Слейтер"

Поэтому, хотя мы и будем, по-видимому, свидетелями увеличения тактовой частоты примерно в два раза по сравнению с достигнутой в настоящее время частотой 33 МГц, маловероятно, что у персональных компьютеров этот рубеж будет намного превышен в обозримом будущем.

Мир ПК 4'89, реклама с большим заголовком "Мощный и многокрасочный"

1. Мы серьезно работали над графикой и звуком. Разрешающая способность компьютера Apple IIGS 640x200 точек для четырех цветов и 320x200 точек для 16 цветов из палитры в 4096 цветов. Надеемся, этого вполне достаточно.

2. ...а если подключить звуковой сопроцессор ENSONIQ, способный генерировать 16 звуков разной частоты, то компьютер заговорит!

3. Память хотя и не имеет красок, но практически не ограничена. Оперативная память компьютера Apple IIGS наращивается до 8 Мбайт!

Вопросы Всероссийского тестирования средних школ по предмету "информатика"

Данные вопросы входили в перечень вопросов "Всероссийского тестирования средних и специализированных школ" в 1999 году...

При диалоге с программой появилась надпись: "PRESS ANY KEY".

Это означает просьбу:

1. щелкнуть мышью кнопку ANYKEY в окне диалога программы
2. нажать мышью кнопку "ANYKEY" в меню программы
3. нажать на любую клавишу клавиатуры
4. нажать комбинацию клавиш Ctrl-Alt-Del
5. нажать клавишу "ANYKEY" на клавиатуре

Запущена программа Norton Commander. Сверху на правой панели мы видим надпись c:\catalog\1. Чтобы перейти в корневой каталог на этой панели, необходимо:

1. вызвать специалиста
2. перезагрузить компьютер
3. напечатать слово "Exit"
4. поставить курсор в начало каталога на знак "." и нажать на клавишу Enter

5. два раза нажать на клавишу Enter

Дана программа

10 a=0

20 a=a+1

30 print "Ждите ответа"

40 if a=>0 then 20

Процесс, реализованный этим алгоритмом, называется:

1. зацикливание
2. оператор цикла
3. вывод на печать
4. организация интерфейса с пользователем
5. переход по условию

Курсор стоит в начале строки. Компьютер работает исправно. При попытке нажать на стрелку вверх ничего не происходит, курсор вверх не перемещается. Это значит, что:

1. текстовый редактор содержит систематическую ошибку
2. неисправен интерфейс
3. курсор в самом начале текста
4. курсор в самом конце текста

5. недостаточно интенсивно нажата клавиша "стрелка"

Дисплей — это:

1. устройство, позволяющее поддерживать компьютер в рабочем состоянии
2. устройство вывода информации
3. устройство для рисования картинок
4. устройство для ввода информации
5. спец. устройство для распределения информации

Запущена программа Norton Commander. На экране мы видим только левую панель. Это значит, что:

1. программа работает с половиной ресурсов
2. не работает компьютер
3. отключена правая панель в меню NC
4. не работает монитор
5. некорректно введена командная строка

Вы очень долго жили в XXI веке, если...

1. Вы пытаетесь ввести пароль, включая микроволновую печь;

2. Уже много лет у вас не получается играть в бумажные карты;

3. Чтобы предложить коллеге пропустить вместе по бутылочке пива после работы, вы отправляете ему "мыло", и он вам также "мылом" отвечает;

4. Все члены вашей семьи дали вам как минимум по 3 номера телефона, по которым их можно застать;

5. Вы с интересом что-то обсуждаете в форуме с каким-нибудь жителем Южной Америки, в то время как даже не здороваетесь с соседом по лестничной площадке;

6. Если вы покупаете компьютер, то через неделю начинаете об этом жалеть, так как осознаете, что купили уже устаревшую вещь;

7. Если вы потеряли связь с другом, то только потому, что у него нет электронного адреса;

8. Вы совершенно не в курсе того, сколько стоит почтовая марка;

9. Вы считаете себя организованным человеком, так как весь ваш монитор оклеен стикерами;

10. Большую часть анекдотов, которые вы знаете, вы получили по e-mail или прочитали в интернете;

11. Если вы хотите позвонить из дома, вы набираете "(" или ")" для выхода на городскую линию;

12. Вы 4 года работаете в одном и том же офисе, но ваша фирма уже 3 раза сменила название;

13. Логотип вашей фирмы меняется 3 раза в год;

14. Самая большая неприятность для вас — это когда Windows зависает или исчезают все картинки с рабочего стола;

15. Вы уходите вкалывать утром, когда еще темно, и возвращаетесь тоже затемно, даже летом;

16. Лучший рисунок вашего ребенка выполнен в файле формата jpg и расположен в углу вашего рабочего стола;

17. Читая этот текст, вы постоянно думали, кому бы отправить выдержки из него по "мылу".

СКРИНМАНИЯ

финал!

НАРОДНО-РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ШТУРМ



“Скрины” — как много в этом звуке... А в звуке “Скринмания” — еще больше. Раз в пятьдесят. А то и в пять тысяч пятьсот. Сегодня мы подводим итоги абсолютно беспрецедентного конкурса. Конкурса, которому нет и не было равных. По крайней мере, на территории нашей Галактики. Ибо конкурса было очень много. Его было просто завались. Он накрыл редакцию до последнего этажа и еще немного присыпал сверху...

Около двух тысяч (2000) геймеров со всех краев нашей необъятной, а также из смежных новообразовавшихся государств и республик, на протяжении двух месяцев делали ЭТО. Они, прямо скажем, — слали. Слали емэйлами и слали конвертами, слали на своих двоих и, может быть, даже голубиной почтой. Слали они скрины — картинки из своих любимых и нелюбимых игр, картинки, которые должны были выстроиться в длинный, почти бесконечный ряд претенденток на звание Лучшей. И они выстроились. Шесть тысяч. Ну, или около того. Вот сколько их получилось. Ящик shot@igromania.ru гнул и скрипел, а Геймер, порадовавшийся поначалу большому числу участников, вскоре уже **скрежетал челюстями с особым остервенением** и с каждым днем **все больше зверел**. Еще бы: ему, бедолаге, приходилось принимать и окучивать **около ста картинок в день**. Есть с чего задуматься о смысле жизни. Смысл жизни Геймера в последние два месяца был сконцентрирован в одной точке: на ящике, куда приходили скрины. Угадайте, **какого дня он ждал больше всего**, как лучшего в мире праздника, как прихода Мессии, как освобождения? Нет, это было не 23-е февраля. И не 8-е марта. И не День Святого Валентина.

Геймер ждал конца зимы, который по календарю наступает ровно 28-го февраля. Он молился на календарь. Он рисовал в нем красные кружочки. Ставил отметки. Делал зарубки на носу. И вот. Наконец. Этот День Наступил. 28-го к Геймеру лучше было не подходить. Он сидел и напряженно считал минуты до полуночи. “255... 254... 253...” — бормотал он, создавая вокруг себя мертвую зону радиусом в шесть метров, — “252... 251...” Зато потом... Впрочем, вам лучше не знать, что было потом.

Или все-таки интересно?

Хорошо, я скажу.

Потом настало время Подводить Итоги. Сперва сформировалась могучая кучка в составе: **представителей** дизайнерского верстального цеха, **вашего покорного слуги**, наиболее **or@ANGE’евого** парня в нашей редакции и, страшно сказать, **Самого**. И, конечно же, **Геймера**. Кучка села за компы, и на протяжении страшно сказать скольких рабочих часов сидела и просеивала. Точнее, отсе-

ивала. Отсеивала те работы, которые, несмотря на то, что представляли интерес, все же не были явными кандидатами на призовые места. В эту категорию попадали картинки:

— На которых не было ничего, кроме одного-единственного конкретного бага, ничем особым, кроме своей баговости, не примечательного. Ну, рука у “контровца” стала впятеро длиннее из-за того, что видео проглючило. Тоже, понимаешь ли, бином Ньютона.

— Картинки, которые явным образом были смонтированы в графическом редакторе. Видимо, среди участников конкурса не было профессиональных дизайнеров, поэтому монтаж было нетрудно выявить при элементарном увеличении картинки. Наложённые изображения были размыты по краям или, напротив, слишком выделялись из фона и вообще — смотрелись не вполне органично. Под нож также пошли и те картинки, достоверность которых вызвала большие сомнения с точки зрения элементарной логики.

— Пали, оклеветанные молвой, и те 20 или 30 картинок, где разными живыми, уже неживыми и совсем неживыми телами/предметами были выложены слова “Игромания”, “Скринмания”, “Rulezz Forever” и прочее в таком духе. Нам было приятно, конечно, видеть подобную приверженность читателей журналу — но конкурс подразумевал, сами понимаете, иной композиционный подход. Быть может, когда-нибудь мы специально объявим конкурс на выкладывание слова “Игромания” наиболее оригинальным способом... ну, в любом случае, это будет потом.

— Тихо и в трагическом молчании уходили от нас близнецы-братья вроде серии скриннов со стаей летающих танков (GTA 3) или замысловато сложенные горы тел в Hitman 2. Ребят, холокост в таких играх устроить нетрудно — а вот быть оригинальными гораздо сложнее. Из подобного рода картинок выжили только те, что явно указывали на художественное воображение автора.

— С грустным свистом вылетали картинки с плохой композицией, на которых было совершенно не понять, что к чему относится. К ним присоединялись такие, каких любой обладатель компьютера может нащелкать сто штук за минуту. Приходилось под ручку выводить из актового зала также чересчур мелкие или совсем уж темные картинки — на тех и других даже в мониторе было ни черта не разглядеть, что уж говорить о журнальных страницах...

— С некоторой долей сожаления мы выхивали за борт без парашюта и те скрины, которые показывали лишь то, насколько крут их автор, и больше ничего особенного не показывали. Ну, например, прыжок с крыши небоскреба или моста — это, без сомнения, му-

жественный поступок, но особого смысла в себе не несет. Или, скажем, герой, прокачанный донельзя и увешанный всеми мыслимыми доспехами.

— С особым цинизмом мы уничтожали картинки, которые не могли похвастаться ничем особенным или ничем вообще — ни классной композицией, ни художественным подходом, ни безудержной фантазией автора, ни его элементарным старанием. Они показывали только одно: что их авторы тоже хотят компьютерный стол или, в крайнем случае, мышь — но совершенно не хотят ради этого трудиться. А без труда, как известно, не выловишь и джойстик из пруда.

На горизонте неумолимо встает законный вопрос, озвученный многосотенным хором, — “А Что Же Вы Брали?!”

Отвечаем.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Во второй этап конкурса проходили те картинки, авторы которых проявили чувство композиции, нестандартное мышление, фантазию и недюжинное старание. Или все это вместе. Короче, брали мы прикольные скрины. Скрины, которые нравятся. С первого взгляда или если присмотреться — не суть важно. Но — нравятся. В этом “нравятся” мы, кроме прочего, неизбежно руководствовались собственным вкусом и собственными представлениями о том, как выглядят классные картинки.

Таковых оказалось немало — около 300 штук.

Из них мы по тем или иным причинам исключили штук пятьдесят. Осталось примерно 250. Что, согласитесь, тоже немало. Все они находятся на нашем компактe. Можете полюбостраствовать и оценить, насколько ваши вкусы совпадают с нашими.

Эти 250 мы просмотрели еще разок в целях систематизации не столько в каталогах, сколько в наших головах. И как-то сами собой выплыли из мрака четыре дополнительных номинации, о которых мы раньше если и догадывались, то очень смутно, по причине чего в объявление о начале конкурса их не включили. Но смутные подозрения у нас таки были, поэтому, как вы помните, мы обещали вам некоторые дополнительные призовые номинации.

И вот — это произошло. Что напсылали — то и получайте. Нами было выделено четыре отдельных группы:

- КРОВАВЫЕ КАРТИНКИ
- СЕКСУАЛЬНЫЕ КАРТИНКИ
- ПОШЛЫЕ КАРТИНКИ
- ТУСОВОЧНЫЕ КАРТИНКИ

Ну, с кровавостью все ясно. Открытые головы, ноги и руки, фонтаны гемоглоби-

новой жидкости, красно-бордовые пятна на стенах, полах и потолках. Поскольку категория стандартная и предсказуемая, мы выделили в нее совсем немного картинок. Но — реально кровавых!

Тема секса, по идее, тоже не должна вызывать особых вопросов. Обнаженные мужчины и женщины, или одетые мужчины и женщины, но в непосредственной близости друг от друга и при соответствующем взаиморасположении.

Чем, вы спросите, отличаются “пошлые” картинки от “сексуальных”? Мы не армянское радио, но попробуем разяснить. Под пошлыми мы подразумеваем скрины, которые демонстрируют не вполне традиционное мышление их автора — по крайней мере, в рамках конкурса. Ну, допустим, осуществление физиологических потребностей персонажами игр определенно относится к “пошлой” теме. Или явно выраженная нетрадиционная сексуальная ориентация. Или не сексуальная, а просто ориентация, но в таком, знаете ли, направлении... Туалетном, что ли. В общем, поймете сами, поглядев на конкурсные работы. Именно во множественном числе — т.к. они в полном объеме, конечно, ждут вас на компакт-диске!

Если появление этих трех номинаций можно было еще хоть как-то предугадать, то четвертая явилась для нас полнейшей неожиданностью. Авторы изрядной части присланных картинок просто собирали огромные толпы каких-либо существ или персонажей разных игр — как правило, с героем во главе. Мы смотрели и дивились — некоторые участники, видимо, проделали огромную работу, чтобы такое количество “народа” скопилось в одном месте. Короче, наклеивалась еще одна номинация. И мы, не мудрствуя лукаво, ее создали.

Итак, часть картинок самоходом ушла в означенные номинации. Внутри оных обозначились свои победители, о которых подробнее мы скажем в специальных текстовых блоках (см. дальше по ходу текста). Могли ли эти картинки оказаться победителями в традиционной номинации “Лучший скрин”? Могли. Но вряд ли. Шансы — один к ста. Так что жалеть об их выходе немного за рамки основного соревнования не нужно.

Из оставшейся и все еще немалой толпы картинок выкатили 47 наиболее крутых, каждая из которых могла прорваться к призовому Олимпу. И после этого начался самый ответственный этап “Скринмания”: определение двадцатки лучших. Но возникли определенные сложности — впрочем, приятные.

Во-первых, выяснилось, что двадцатку отобрать не так-то просто. Большой редакционной тусовкой стояли мы на протяжении двух часов перед монитором и только и делали, что тыкали пальцами в экран и приводили свои аргументы. Со стороны, наверно, смешно было... “Не, народ, ну поглядите, как красиво пошли мотоциклисты, а? К дождю, не иначе. Давайте этот возьмем, а?” “А мне вот этот нравится, с бабушкой и танками. Бабушка и танки — это ж круто, мужики! Однозначно надо брать”. Словом, нам было никоим образом не смешно. Обсуждение шло самое что ни на есть серьезное. Лица экспертов то загорались радостью победы, когда продвигаемый скрин попадал в двадцатку, то омрачались горечью поражения, когда оный отсеивался. Наконец, был составлен список из двадцати претендентов на победу, который более-менее устраивал всю уважаемую комиссию. И тут-то выяснилось... Тут-то стало понятно!.. Что. У нас. Есть. Еще и. Гран-при. Оказывается, у нас есть гран-при! Лучший из всех скрин, получающий лучший приз. И этот гран-при — он как бы уже вне отбора и вне конкуренции. Значит, он автоматом уходит из двадцатки. И значит, на его место может придти еще один кандидат.

За этого последнего, двадцать первого, чуть не дрались. Даже Геймер звонил из Реабилитационного центра, куда его отправили за слишком буйное поведение при отборе, и требовал, потом умолял, потом угрожал, потом снова требовал и даже хотел всех подкупить... Да не на тех нарвался! После сорокаминутной баталии еще один скрин гордо въехал в ложу Избранных. И пришел час финала...

Мы создали директорию The Best of the Best и за каких-то жалких полчаса перекинули туда десяток претендентов на первые три места и гран-при. И уже оттуда в каталог Final, подвергаясь невероятной критике и встречая столь же невероятную поддержку, с шумом и треском пробилась четыре картинки-победителя.

Как ни странно, места распределились чуть ли не сразу. Буквально после трехминутного обсуждения из небольшого отряда добравшихся до вершины Эльбруса был определен безоговорочный лидер. Золотой, серебряный и бронзовый призеры тоже не заставили себя ждать.

Из оставшихся 16 картинок еще 6 вошли в первую десятку — в компанию к трем финалистам и гран-пришнику. Мы не стали давать

пятое, шестое и прочие места — по большому счету, это была бы совершенно бессмысленная акция, все равно как если бы мы захотели сравнить, к примеру, коньки с лыжами и санками. Слишком разные игры, слишком разные вкусы, слишком неуловимы различия... Места с 20-е по 11-е — аналогично, не более чем порядковые номера картинок. Все скрины равнозначно хороши.

Итак, час X пробил.

Засучите рукава, встаньте лицом на восток, при желании — поверните штанины.

Мы начинаем.

ОТ ДВАДЦАТОГО ДО ОДИННАДЦАТОГО

Некоторые необходимые пояснения. Подписи к опубликованной двадцатке лучших картинок (и, конечно же, скрину Гран-при) мы составляли на основе описаний, присланных их авторами. Естественно, описания пошли в журнал в отредактированном виде — плюс к тому, теперь они отражают и наши собственные эмоции по поводу той или иной работы.

20. Автор: Sam

Игра: NFS 5: Porsche Unleashed

Редкий кадр. То, что столкнулись две тачки — это так, пустяки. Но вот то, что под ними в этот момент проезжает третья, однозначно возводит композицию в ранг крайне интересных. Sam, ты можешь смело выезжать на дороги родного города в личном авто — ни одна авария тебя не коснется.



19. Автор: Pashtet

Игра: Neverwinter Nights

Наверное, вам отсюда не видно (ничего, посмотрите на CD!), но героя на борзом коне зовут не иначе как Чапай. И лицом похож. Но больше всего умиляет, конечно, сочетание такого Чапая и такого коня. Думаю, бравый комдив при жизни не отказался бы лихо пронестись на этом скакуне сквозь белогвардейские ряды. Вот только шашки ему не хватает... Скрин незатейливый, но выглядит чертовски смешно. Тем и покорило. Да и надпись “Чапай без повреждений”, сама по себе, немало стоит...



18. Автор: b.A.d
Игра: Soldier of Fortune

“Боюсь, я не смогу вам помочь”, — говорит доктор. И это чистая правда. Думаю, доктор уже никому и никогда не сможет помочь. Все-таки полтора десятка ножей в теле и голове способны воспрепятствовать любому, даже самому доброму намерению. Для нас осталось загадкой — как это док вообще держится на ногах. Видимо, у людей в белых халатах со временем развивается иммунитет против всего на свете, включая ножевые ранения. А в качестве мишени для метания ножей они смотрятся весьма оригинально. У автора явно зуб на отечественную медицину.



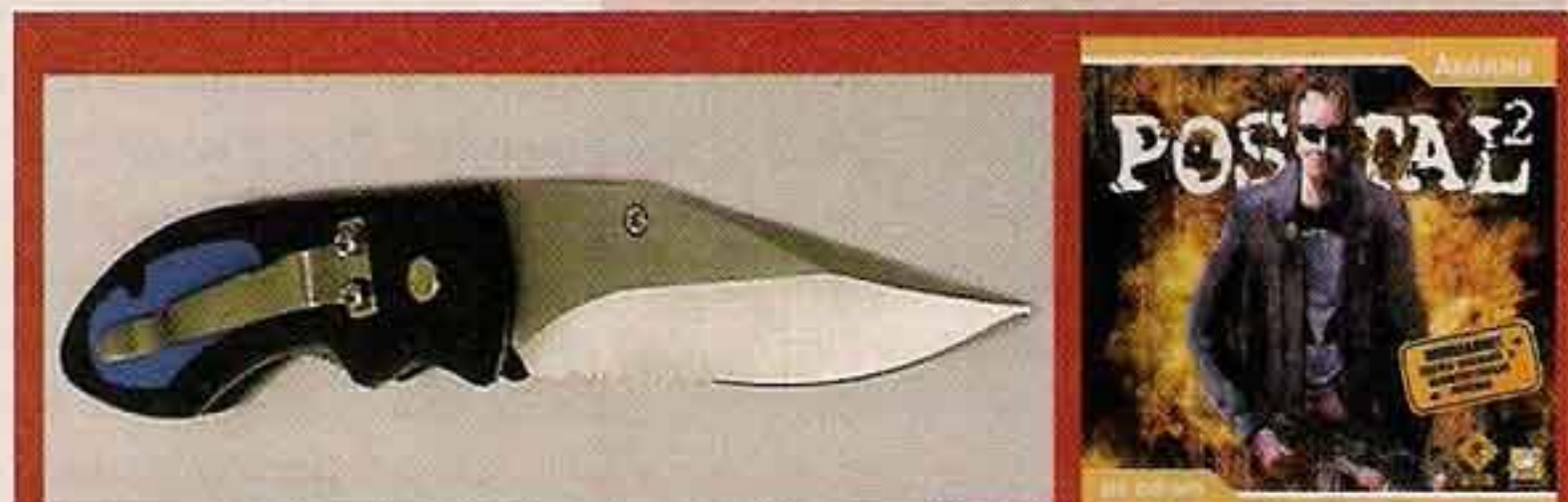
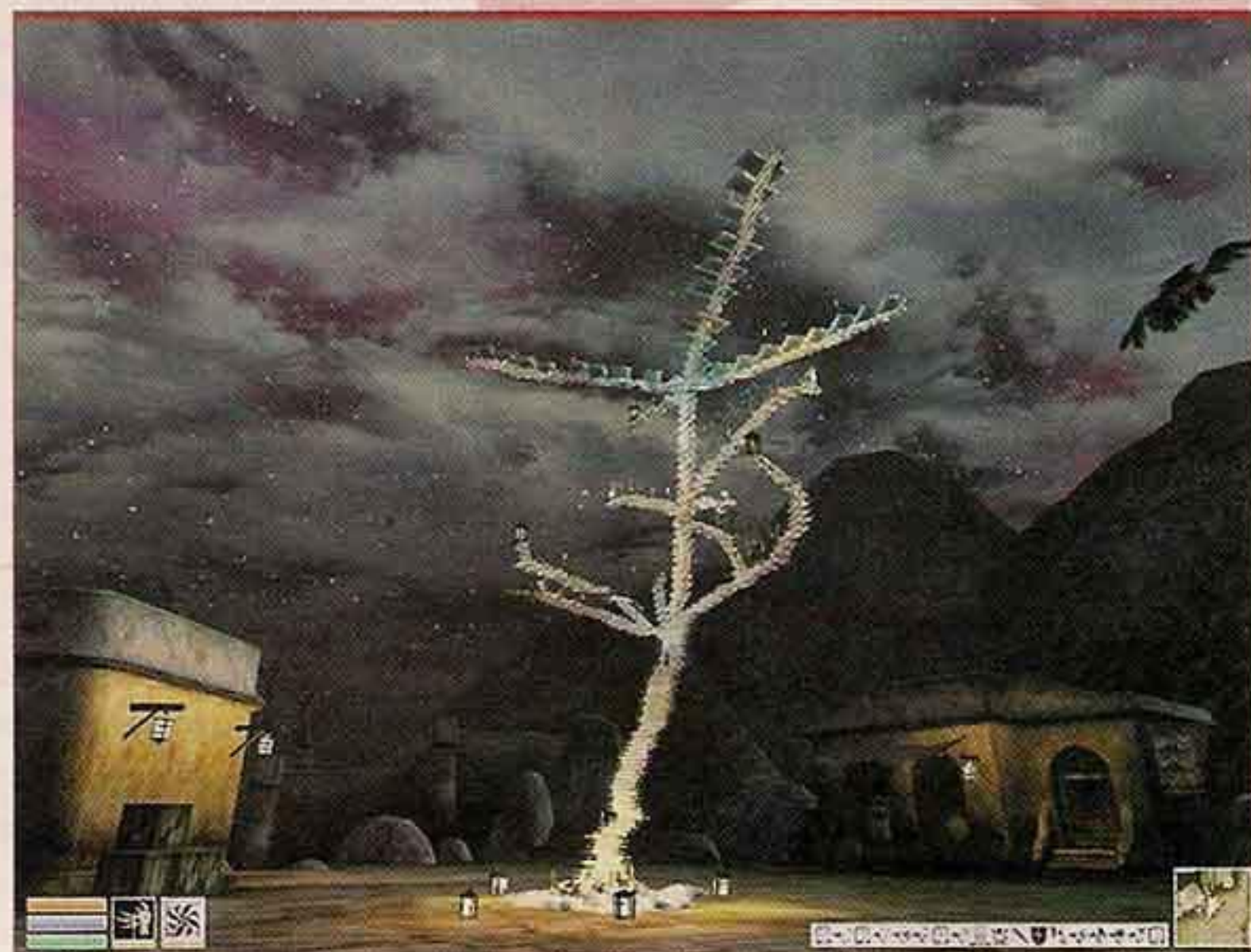
17. Автор: Gudok
Игра: Operation Flashpoint

“Так отдыхают настоящие солдаты”, — вот что прислал автор в качестве подписи к этой картинке. Последняя поразила нас редкой жестокостью. Мы даже сомневались — а стоит ли вообще ставить ее в журнал?.. Но все же — решили поставить. Сильно, трагично и чудовищно цинично, согласитесь. Не каждый день, даже в OFP, бойцы садятся отдохнуть на спину погибшего в бою товарища...



16. Автор: Илья
Игра: Morrowind

Тут явно не обойтись без пояснений. Ну, стоит себе дерево и стоит — ну и подумаешь, да? Возможно, вашу точку зрения несколько изменит тот факт, что дерево сложено вручную из (цитирую автора) “482 свитков, 70 подушек, около 40 свечек и фонарей + около 100 магических стрел”. Вот так. Илья, сознайся, ты буддист? По-моему, чтобы “вырастить” такое дерево, нужно обладать нечеловеческим терпением. Осознав, каких усилий стоила автору эта картинка, мы решили поставить ее в журнал. Да и сама идея — убийственна в своей грандиозности.



Специальная номинация №1

КРОВИЩЩЩА!!!

Автор: Ink
Игра: Soldier of Fortune 2

Были картинки, где кровь заливала чуть ли не пол-экрана. Были озера, реки и моря крови. Но такая — изощренно-эстетская кровавость — оказалась свойственна только одному скрину. Работа чистая, что и говорить. Башки как не бывало. Из грудной клетки торчат лохмотья шеи, а кепка висит в воздухе. Очень символично. “Бедный Йорик наоборот” — все есть, кроме головы.

Самый маниакально настроенный



участник конкурса, скрывающийся под ником Ink, от нашей редакции получает СКЛАДНОЙ НОЖ ИЗ ХИРУРГИЧЕСКОЙ СТАЛИ. Это чтобы воспитывать в себе гуманизм и доброе отношение к людям.

Ему же — достается мирный, человечный, удивительно добрый экшен Postal 2 в DVD-боксе, представленный специально для нашего конкурса замечательной компанией “Акелла”! Напомню, что Postal 2, вероятно, станет самой кровавой игрой за всю историю компьютерных игр...

15. Автор: GRoM|aDa

Игра: No One Lives Forever 2: A Spy in Harm's Way

Все восторги публики были связаны с надписью "Опрокинуть". Очевидно, что солдатик мертв, и что он уже никогда ничего никуда не опрокинет — но выглядит так, как будто и не мертв вовсе, а просто мертвецки пьян. Ибо на бутылке четко написано: "Водка". Скрин из разряда юморных. Юмор хотя и не сверхинтеллектуальный, но в рамках игры — классный. И очень жизненный.

14. Автор: Scorn

Игра: No One Lives Forever 2: A Spy in Harm's Way

Вот уж точно — пала девушка смертью храбрых... От точного арбалетного выстрела сами видите куда. Впрочем, пала, может, она и до выстрела, но стрела в известном месте все равно выглядит колоритно. Пиф-паф, ой-ой-ой... Трудно сказать, что в этой картинке вызывает у народа такие эмоции. Но смеется каждый второй — проверено.



13. Автор: МЕРТВЫЙ АНАРХИСТ

Игра: SUPERBIKE 2000



Не, ну хорошо пошли ребята — согласитесь. Сразу видно — к дождю. Долго, наверное, репетировали основы синхронного летания. В SUPERBIKE 2000 летающие на мотоциклах и сами по себе гонщики — это, конечно, не редкость. Но вот чтобы сразу два, да одновременно, да одним и тем же способом... К дождю, никаких сомнений!

12. Автор: Thomas

Игра: GTA 3



Вот так, незатейливо, — вечерняя пробежка главного героя GTA 3 по взлетной полосе. Обычное дело. Чтоб не было желания сделать паузу и скушать "Твикс", сзади едет большой пассажирский лайнер. Быстро, наверное, едет. И, возможно, скоро догонит. Беги, Форрест, беги...

11. Автор: Stephen

Игра: The Sims: Unleashed

В огне случайного пожара догорает неудачливый сим. За ним пришла Смерть. Как видите, с косой. Но жена сима пытается вымолить обратно своего мужа у Смерти. Невиданная сила любви, показанная на этой картинке, затронула самые глубинные струнки наших душ... Да, в The Sims много прикольных и отражающих реальную жизнь кадров, но такого нам видеть не приходилось! Супер.



ОТ ДЕСЯТОГО ДО ЧЕТВЕРТОГО

Десятка лучших. Тех картинок, что оказались лишь на чуть-чуть, но самую малость интересней (и удачливее!) скринов, которые ограни-

Специальная номинация №2

ЛЮБЛЮ БОЛЬШИЕ ТУСОВКИ!!!

Автор: Novlce_V.

Игра: Завоевание Америки (American Conquest)

Скринов, где собирались большие тусовки, было много. И все они были классные. Но к этому автор прислал такую подпись, которая, подобно барону Мюнхгаузену, вытянула скриншот за волосы



из компании ему подобных.

"...И один в поле — воин! (если психанет)", — написал Novlce_V. И стал победителем в великотусовочной категории.

Победитель в данной номинации получает DVD-бокс с игрой Theme Park Inc. Там как раз надо собрать как можно большую тусовку людей, которые захотели бы кататься на ваших аттракционах. Только, Novlce_V., не обходитесь с ними так, как обошелся с обитателями American Conquest ваш один-в-поле-воин-если-психанет. А то обидится народ, могут неправильно понять и все такое...

чились попаданием в двадцатку.

10. Автор: Дмитрий Толпыкин

Игра: Empire Earth

В лесу родилась елочка, в лесу она, несомненно, росла. А вот трусишка заяка серенький под елочкой не скакал. Не пробежал и волк — потому что какого ему тут пробегать, ежели целая орава доисторических воинов с дубинами Новый Год справляет? Забьют на счет раз, никто и не вспомнит. Шаман — в почетной роли Деда Мороза. Вокруг пляшут шуты. И всем весело. Зрителям — в том числе.



9. Автор: the_Cyberm@n

Игра: GTA 3

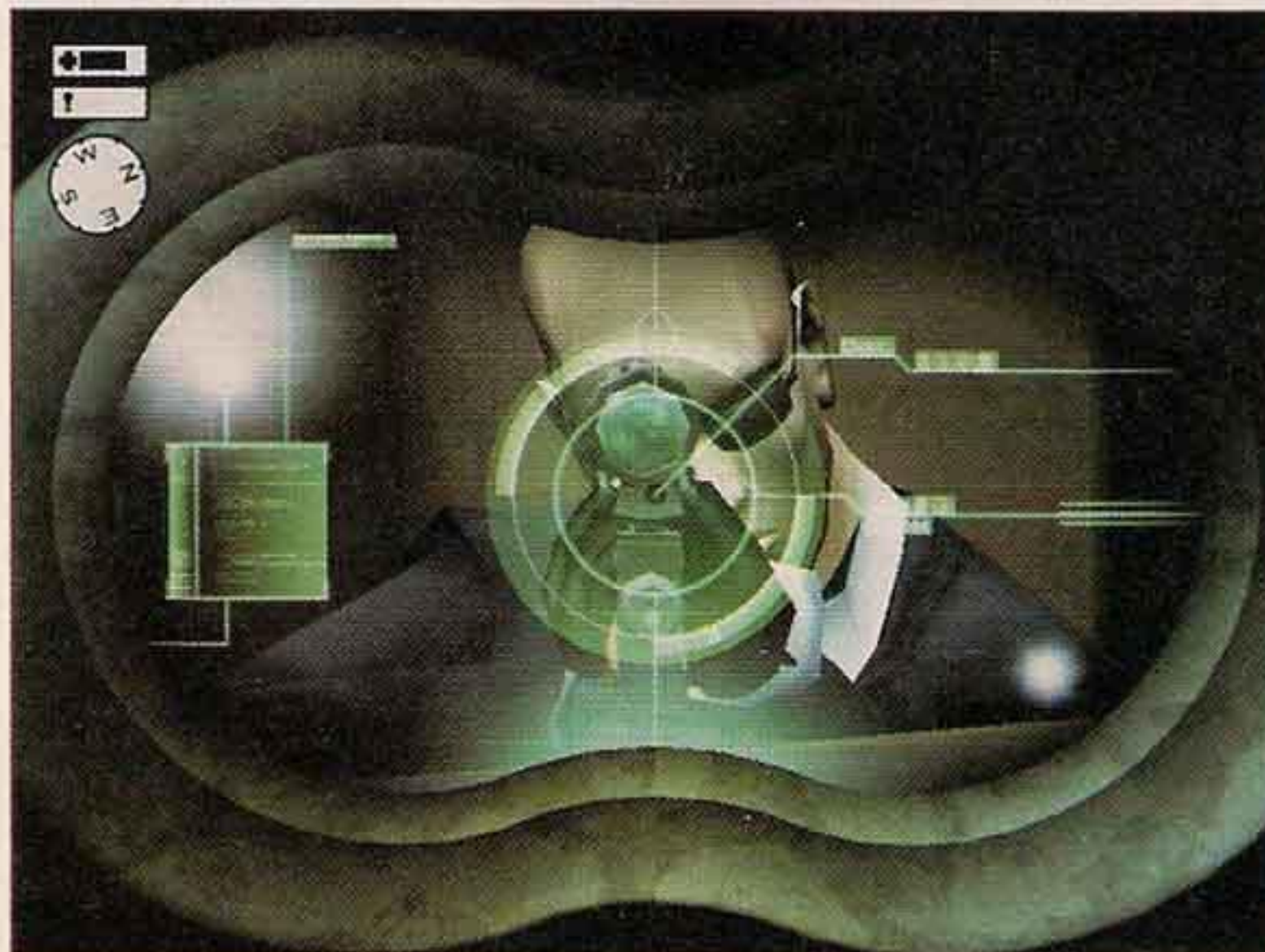
Бабушка. С двумя авоськами. Против оравы танков. Кто кого? Не спешите с выводами — автор скрина утверждает, что бабулято у нас самый натуральный подрывник. А и правда — кто знает, что у нее в авоськах?!



8. Автор: Honus

Игра: Hitman 2: Silent Assassin

Смотрели художественный фильм "Снайпер"? Там была замеча-



тельная сценка: Том Беренджер простреливает череп вражескому снайперу через его собственный оптический прицел — ну и, соответственно, глазное яблоко. Здесь примерно то же самое, только мы смотрим на свою смерть в бинокль. Взгляд **За Секунду До Того, Как**. Не успеем даже вздохнуть... Единственный сильный скрин из всех шести тысяч, который многих пронимает до глубины души и при этом, в сущности, не является прикольным. Аплодисменты автору!

7. Автор: PREDATOR

Игра: Microsoft Flight Simulator 2002

"Не додим мастдайным вшам беспрепятственно Висеть над городами мира!" — вот однозначно выразил свою позицию автор скрина, **PREDATOR**. Неоднозначно. Но выглядит действительно забавно — в майкрософтовском авиасимуляторе бодают майкрософтовский же дирижабль. Клиноклином? Врага — его же оружием? Ну да, что-то вроде... И мелькает другой вариант подписи: "Да какие к черту башни, когда тут — такое!!!"



6. Автор: Batment

Игра: Ил-2: Штурмовик

"Закрылки заклинило", — жалуется игра. Это да. Точно, заклинило. Правда, их уже давно нет, как нет крыльев и хвоста. Но все равно — заклинило. До берега — 300 метров... Интересно, успеет отклинить обратно? Как вы думаете?



5. Автор: Marat

Игра: Operation Flashpoint: Resistance

Автор таким образом представляет себе Пятую мировую. А по моему — атака клонов в современном антураже. Но, впрочем, не суть. Как ни крути, эти комичные механоиды на танке и БТРе смотрятся весьма прикольно. Особенно красные — с надписью "СССР" на груди. Ну, а тот, что спиной к вам, — отдает честь... дулу танка.

4. Автор: Disorder

Игра: NHL'2002

Над этой картинкой полегло пол-жюри. "В хоккей играют настоящие мужчины!" — утверждает Disorder. Это точно. Настоящей некуда. Команде Detroit Red Wings есть чем гордиться!



ПЕРВЫЙ, ВТОРОЙ И ТРЕТИЙ

Бронзовый, серебряный и золотой призеры. Эти работы покорили нас заложенными в них идеями, красотой композиции и просто очень классным юмором.

3. Автор: ViP-545

Игра: Противостояние 4

"Все-таки плохая штука — война, даже в сортире нормально не посидишь!" — совершенно справедливо подметил автор этого скриншота. Война — штука хуже некуда. Но мы истолковали эту картинку по-своему. Сидит, значит, солдатик себе над круглой дырой, справляет свои дела... А потом выходит и видит, что сортир оказался точно на линии столкновения двух бронетанковых отрядов. Вот тут уж точно есть от чего сходить в туалет еще разок — если до туалета добежать получится...



2. Автор: Ju^LiCQ
Игра: Worms World Party

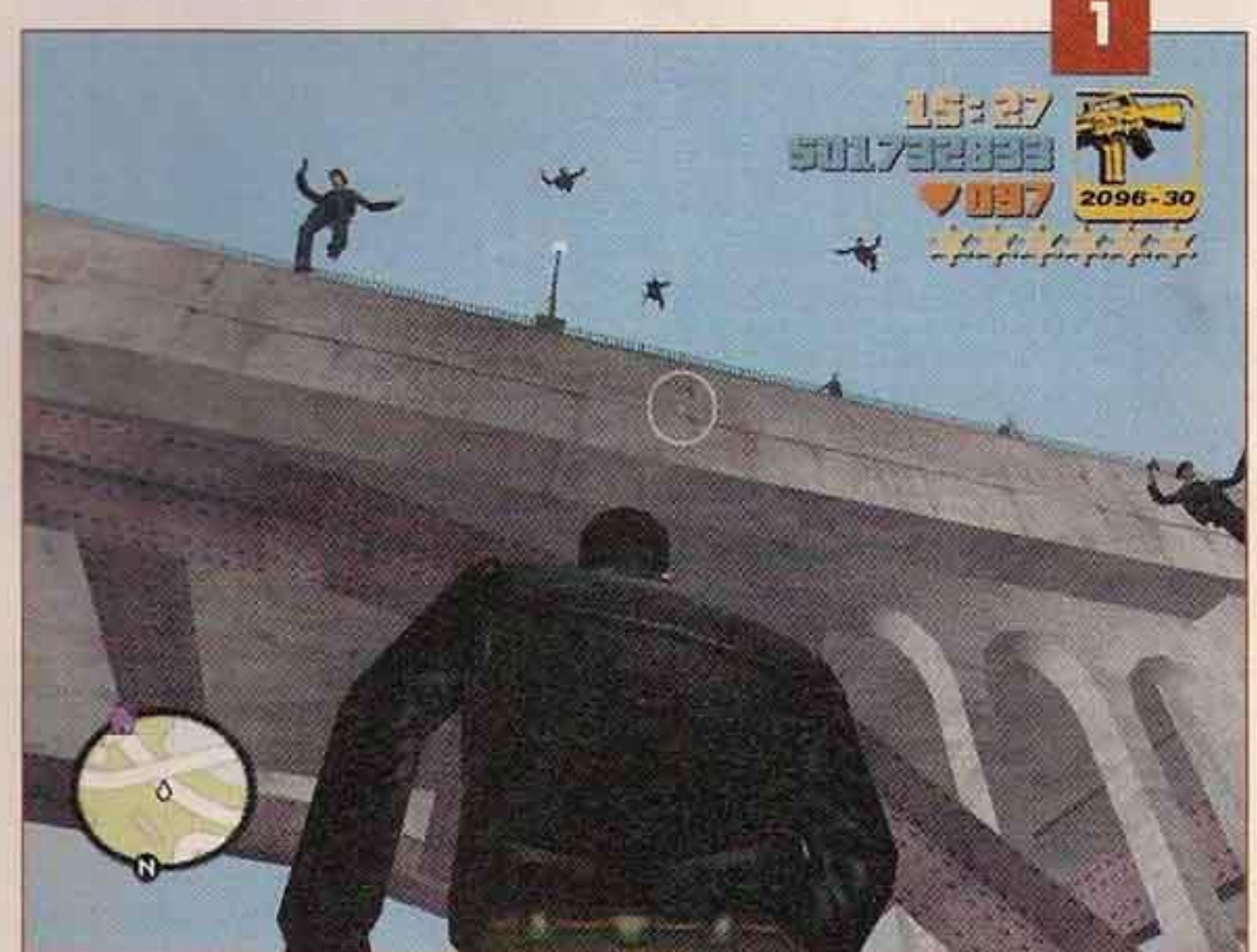
Самый остроумный скриншот из всех, присланных на конкурс. Для тех, кто не понял, все объяс-

няет подпись автора: "Воссоздана сцена дуэли нашего великого поэта Пушкина А. С. с французом Дантесом. Секундантом у Пушкина был его лицейский друг Данзас, секундантом у Дантеса был д'Аршиак. Пушкин и Дантес направили друг на друга дуэльные пистолеты, секундант Пушкина трясется от страха...". Над этой картинкой в редакции легли все. Отдельный приступ смеха вызвало то, что у Пушкина уже "сняли" 10 хит-поинтов. Судьба бедняги поэта предрешена...



1. Автор: KILLER
Игра: GTA 3

"На третьем острове в GTA 3 есть мост, под которым туннель. Если под мостом спуститься к воде, на площадку, предварительно набрав 6 звездочек "преступности", то вскоре после того, как пехотинцы и танки начнут прыгать в воду, нужно выйти на проезжую часть, чуток отойти от моста и наблюдать звездопад ментов. Копы будут сигать с моста, выделявая порой совершенно умопомрачительные трюки. Если очень повезет, могут спрыгнуть также морпехи и сотрудники ФБР". Исчерпывающий комментарий. Мы просто не могли не дать этому скрину первое место — все сошлись на том, что это самая веселая сцена из GTA 3 (среди тысяч присланных). Заставить копов выделять такое — это надо было догадаться! KILLER — наше коллективное тебе почтение.



ГРАН-ПРИ

Автор: VaD
Игра: Mafia: The City of Lost Heaven

Та-да-да-дам-та-дам! Играют трубы, звучат барабаны и воют сирены. У вас есть сомнения в том, что автор именно этого достоин первого приза? У нас — не было ни малейших. Сочетание мастерской композиции, пронзительной иронии и тонкого знания философии жизни смотрит на нас с этого скрина. Том Анжело на ваших глазах превращается в Анну Каренину! Или, если хотите, в литератора Берлиоза, подскользнувшегося на подсолнечном масле. Или это не что иное, как новый метод выбивания показаний у арестованных? Или, наоборот, добровольный уход из жизни — Том свя-

ГРАН-ПРИ



то верен омерте, мафиозному обету молчания. Толкований может быть бесконечное множество. Но столь впечатляющей сцены мы не видели больше ни на одном скрине. Гран-при торжественно вручается VaD'у. Владейте, уважаемый! Хм... но, черт возьми, как же мы будем отправлять в Оренбург компьютерный стол?!!..

**ПРИЗЫ,
ПРИЗЫ,
ПРИЗЫ!!!**

Теперь о том, без чего не обходится ни один серьезный конкурс. Участие, конечно, важно, важна и победа — но, согласитесь, победа куда слаще, когда за нее полагаются ценные призы. А они, смею заметить, полагаются. Да еще как!

Как? Да как и обещали. И даже больше того.

**“Крутой Вираз”
и “Осада Авалона”**

Каждому, кто не вошел в лучшую десятку, но вошел в двадчатку (то бишь места с 20-го по 11-е), — мы торжественно вручаем DVD-бокс, в котором скрывается великолепный симулятор спидвея (кольцевые гонки на мотоциклах) под названием “Крутой Вираз”.

Каждый, кто вошел в лучшую десятку, автоматически становится обладателем DVD-бокса с эпической ролевой игрой “Осада Авалона”.



Обе игры призы предоставлены компанией “Новый Диск”, за что ей огромное спасибо!

**“Новый Мировой
Порядок”
и “Гладиаторы”**

Но для авторов картинок из первой десятки все только начинается.

Как и обещалось, мы увеличили призовой фонд, и посодействовала нам в этом компания “Руссобит-М”, выделившая нам кое-что из числа того, что выпускается ею в самое ближайшее время.

Итак, пятеро из тех, кто стал обладателем мест с 10-е по 6-е включительно, теперь смогут установить у себя на компьютере или в ближайшем компьютерном клубе “Новый Мировой Порядок”. Устанавливать его желательно с друзьями, так как игра рассчитана на четкое командное взаимодействие. По жанру это — 3D Action в современном антураже, основной чертой которого является реализм. Ну, а перед масштабными побоищами в локальной сетке вы можете потренироваться, пройдя сингл!

Отличную и весьма оригинальную экшен-стратегию “Гладиаторы” мы рады вручить обладателям мест с 5-го по 1-е включительно. В далеком будущем средством политической борьбы становятся схватки гладиаторов, экипированных по последнему слову техники. Вот только биться приходится не против людей, а против зергоподобных



пришельцев. Это — игра стремительной динамики и моментального принятия решений; плюс к тому, она демонстрирует весьма недурственную графику.

Разумеется, и “Гладиаторы”, и “Новый Мировой Порядок” предстанут в виде DVD-боксов!

**Джойстик,
планшет,
мышь**

Внимание, авторы скринов, занявших места с первого по третье! Наступает волнительный миг, когда вы сможете почувствовать всю сладость победы. Для вас мы приготовили три воистину шикарных приза. Перечисляем в порядке очереди. Но сначала — напомним условия.

Обладатель первого места может выбрать любой из трех перечисленных призов. Серебряный медалист возьмет себе один из двух оставшихся. Ну, а третий призер получит, соответственно, то, что не выберет обладатель второго места. Итак, поехали!

— Джойстик Genius MaxFighter F-33D. Лучший из джойстиков, выпускаемых компанией Genius. Он непременно даст почувствовать своему обладателю, что такое силовая обратная связь Immersion's I-Force. А пока обладатель ждет приза, мы поясним, что эта технология разрабатывалась для аэрокосмических, медицинских и военных целей, что подразумевает крайне серьезный подход. Как мы уже говорили, это один из лучших на сегодняшний день force-feedback джойстиков.



— Графический планшет Genius WizardPen. Как выглядит планшет, вы можете видеть рядом. А мы напомним о том, для чего он может пригодиться. При помощи специальных программ вы можете рисовать не на бумаге, а прямо на экране компьютера! Конечно, водить пером вы будете по планшету — но создаваемое вами изображение тут же выводится на экран, и вы можете воочию узреть плоды своей художественной деятельности. Перо позволяет получать любые формы и любую толщину линии и обеспечивает разрешение 4064 линии/дюйм. Кто знает, может быть, такой планшет поможет вам открыть в себе талант компьютерного художника.

— Оптическая мышь Genius PowerScroll+Eye. Отличная мышь с полупрозрачным дном от отличной компании Genius. Забавно смотреть на мышку и видеть, что у нее внутри. Само собой, оптическую



Специальная номинация №3

ПОШЛО И СО ВКУСОМ



Автор: Игорь Сидоров aka FriKaDEL
Игра: Diablo II: Lord of Destruction
Диабловский друид превратился в медве-

дя и совершает процесс соития с коровой. "А что, друиды — тоже люди!" — написал нам Игорь. Ну, Игорь, если это и люди, то какие-то особенные... Мне, к примеру, не пришлось видеть людей, которым ТАК нравится крупный рогатый скот. А ведь тут же, на картинке, есть прекрасная лучница... Хотя — друидов в этой ситуации кое-как можно понять... Устают в боях, наверное, надо им и отдохнуть когда-то. Вот они и отдыхают... по-своему.

Игорю Сидорову aka FriKaDEL, специалисту по превращению друидов в медведей, торжественно вручается... конечно же, **КОРОВА! ГЛИНЯНАЯ КОРОВА НА ПАРАШЮТЕ**. Вот она, рядом. Специально закупалась всей редакцией. Рекомендуется повесить в изголовье кровати и любоваться перед сном, представляя себе самое приятное, что только можно представить... представляя себе себя в образе медведя... и корову... на лугу... Хм. Н-да. Вот. А



еще — корову можно использовать как копилку. Такая вот она многофункциональная.

Ну, а в дополнение к корове идет такая замечательная игра, как "Акванокс 2: Откровение" (предоставлена компанией "Руссобит-М"). Это чтобы ты, Игорь, приобщался к прекрасному! Ведь мир состоит, гм, не только из коров...

Специальная номинация №4

ЭРОТИЧЕСКИЙ ПОРНОСЕКС

1 место

Автор: Dr.Lekter
Игра: The Elder Scrolls III: Morrowind + Nude Mod 1.1

Эта работа однозначно доказывает, что не тот пол мы называем слабым. Это она-то — слабая?! Хм. Поглядите на валяющихся рядом мужиков. Притомились, бедные. А девушке хоть бы хны.

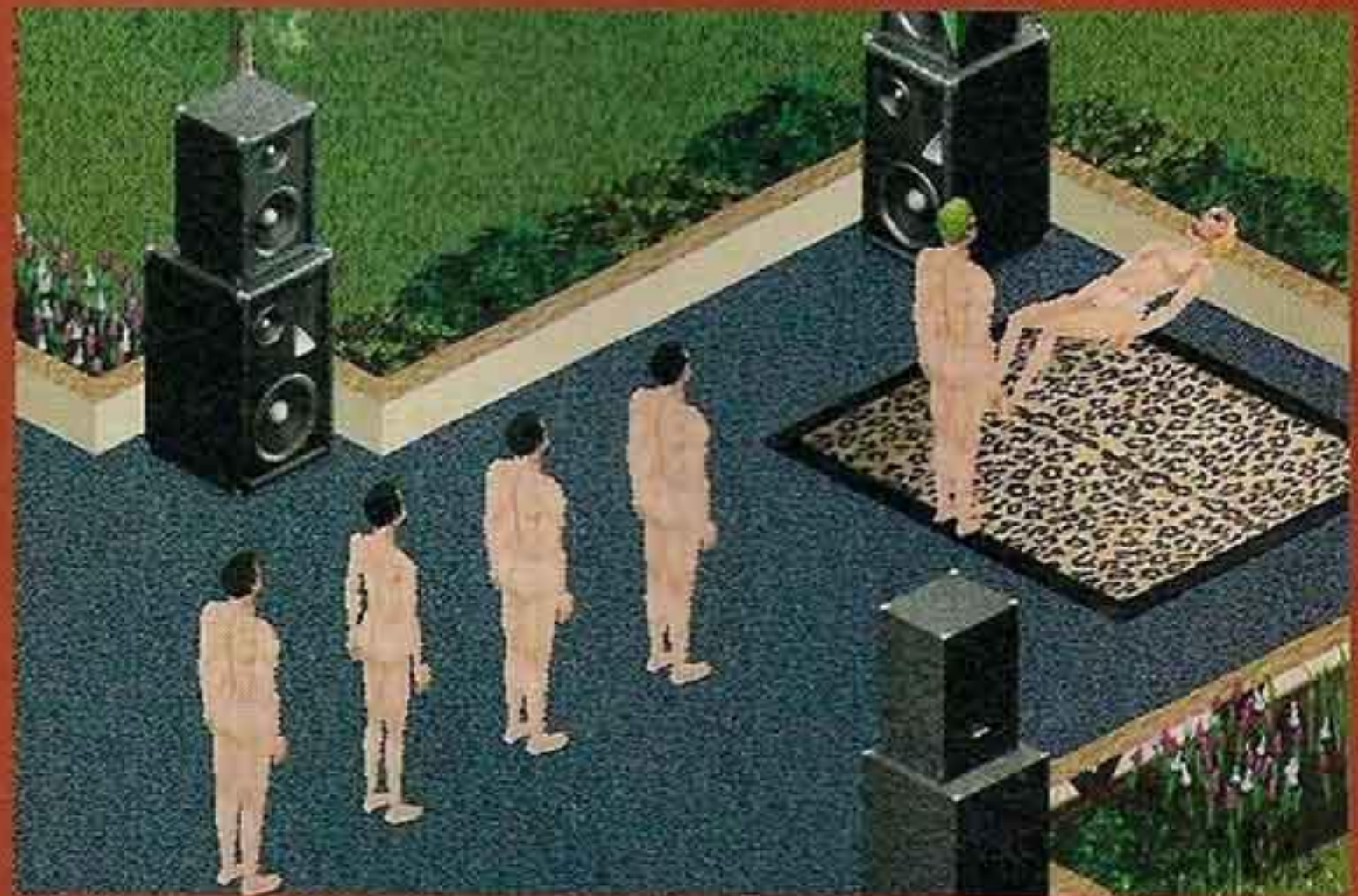


Крылышки только поправит — и снова в... эээ... в бой!!!

Кстати — автором присланы три картинки, и все — вариации на эту тему. Все классные. Смотрите на CD!

Большой поклонник Morrowind и обнаженной натуры Dr.Lekter теперь сможет оттачивать свои навыки разоблачения чего угодно (заговоров, женщин...) в игре "Прекрасный лик смерти" от компании "Руссобит-М". Это экшен, главным героем которого является спец-агент Китти Хок. Как нетрудно догадаться — девушка.

Ну, а чтобы Dr.Lekter мог разглядывать девушек не только в играх, но и в полной темноте, мы, от имени редакции, приготовили ему **ДИОДНЫЙ ФОНАРИК**, прикрепляемый ко лбу. Светит очень ярко, и руки свободны...



Автор: Evil87
Игра: The Sims: Unleashed

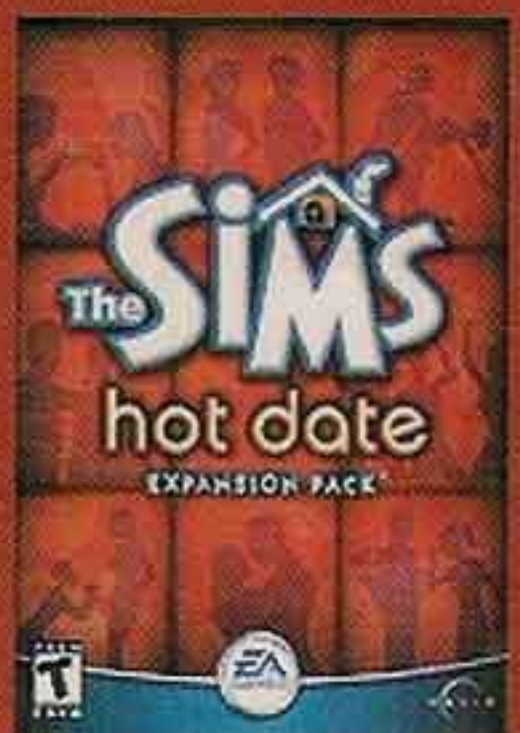
Видимо, комментарии не нужны. Ибо если начать комментировать, то это... хм... ну, в общем, слишком длинно получится. И многообразно. На самом деле — картинка как бы предваряет ту, что заняла первое место. Попробуйте самостоятельно связать их в один логический ряд. Весело? Нам тоже!



Автор: ds
Игра: Giants: Citizen Kabuto

Сама красота снизошла с небес... Помните прекрасную Дельфи из Giants: Citizen Kabuto? Там она была одета в аккуратненький такой... скажем так — пляжный костюмчик. Здесь, как видите, она без всего. Воплотились старые планы авторов игры сделать Дельфи топless! Правда, автор картинки пошел дальше — она еще и боттомлесс. В обществе уродливых Smarties красота Дельфи еще больше оттеняется.

Удачливые любители сладкой садовой ягоды Evil87 и ds получают по DVD-боксу с игрой The Sims: Hot Date (как известно, "hot date" означает "любственное свидание"...), где они смогут полностью реализовать практически все свои желания в сфере виртуального соращения. За Hot Date благодарим компанию "Софт Клуб"!



2 место

Второе место делят между собой две картинки, обе — по-своему суперские и неоднозначные. Ну невозможно тут лидера выбрать! Поэтому обеим — по серебряной медали.



мышь не надо чистить, да и коврик на вашем компьютерном столе превратится из реально необходимой вещи в декорацию.

ГРАН-ПРИ СКРИНМАНИИ

Гран-При. Лучший приз всего конкурса. Самый замечательный и великолепный, какой только можно придумать. Как знают те, кто следил на нашими публикациями, это — компьютерный стол!

Впрочем, это не просто стол. Это — фантастика. Продукт высоких технологий. Рубка космического корабля. За одну минуту перед таким столом многие, я уверен, отдали бы полжизни. Лично я не глядя махну лет двадцать пять. Компьютер, который будет иметь счастье стоять на таком столе, должен от этого счастья просто светиться. Владелец компьютера и стола тоже, я думаю, не будет расстроен. Уважаемый VaD! Берите, владейте, показывайте друзьям — пусть завидуют. Мы, ей-богу, завидуем всей редакцией. И всей же редакцией горячо благодарим компанию «Бюрократ», официального дилера фирмы Genius на российском рынке. Именно эта чудесная компания предоставила нам призы, которыми мы награждаем победителей (1, 2, 3 места) и суперфиналиста, теперь уже — обладателя Гран-При!

СКРИНФИНАЛ!!!

Для всех участников конкурса, вошедших в лучшую двадчатку, мы подготовили **ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ РЕДАКЦИОННЫЕ ДИПЛОМЫ**. Скриншот с диплома вы можете видеть рядом, а реальный экземпляр победители получат вместе с призами. Он будет напечатан на твердой картонной основе. Был бы участником конкурса — непременно повесил бы у себя дома на стену!

Осталось самое главное — выразить благодарность.

Прежде всего, читателям, которые не поленились запустить игру, создать в ней нестандартную ситуацию, заснять ее на скриншот, снабдить паспортом и отправить в редакцию.

Несомненно, всем фирмам, предоставившим великолепные призы. Без их участия конкурс проходил бы, видимо, с меньшим азартом!

А также редакционной коллегии в лице:
— Геймера, аж даже пострадавшего здоровьем конкурса ради.

— Верстально-дизайнерского коллектива, не пожалевшего времени и сил, чтобы отобрать действительно лучшие работы!

— Редактора в лице Олега Полянского, то бишь вашего покорного слуги, который

Д почетный ДИПЛОМ СКРИНМАНИИ

награждается

Город _____

Лучшему СКРИНМАНЬЯКУ,

занявшему место
во всенародно-революционном конкурсе
на самый прикольный игровой скриншот

1 апреля 2003 года
«Игромания»

Денис Давыдов,
Главный редактор

при помощи коллег и сочинял этот текст.

И — внимание, сюрприз!

НА КОМПАКТЕ-ДИСКЕ ВЫ СМОЖЕТЕ УВИДЕТЬ И В ДЕТАЛЯХ РАССМОТРЕТЬ ВСЕ ТЕ «ПРИМЕРНО 250 КАРТИНОК», ИЗ ЧИСЛА КОТОРЫХ ОПРЕДЕЛЯЛИСЬ ПОБЕДИТЕЛИ!!!

Все картинки сопровождаются паспортами, так что, при желании, вы сможете написать любому из участников и спросить, как он добился такого потрясающего эффекта в той или иной игре. И заодно — почитайте, как авторы объясняют то, что запечатлено на их работах.

Картинки на компакт разбиты на категории и группы, причем там вы найдете как картинки, опубликованные на этих страницах, так и «не вошедшие». Например, в «Эротическом порносексе», помимо призовых, вас ждет еще добрая дюжина веселых картинок... И так далее. Зрите, смотрите, глядите, взирайте, глазейте, таращьте и пяльте глаза, лицезрейте, осматривайте, обозревайте и — пусть вам будет смешно и весело! Вот так вот и никак иначе.

Подобные конкурсы мы планируем проводить и в дальнейшем. Предлагайте — мы всегда готовы рассмотреть свежие идеи.

Ну и, напоследок, хочу поздравить всех с Самым Веселым Днем в году — Первым Апреля. Смех — он облагораживает. Смейтесь побольше и почаще. И тогда будет всем хорошо!

СПАСИБО ВСЕМ!

Встретимся в новых конкурсах...

Над подведением итогов работали:

**Геймер, Олег 'Doctor' Полянский,
Денис Давыдов, Илья 'J.B.' Галиев,
Роман 'Wanderer' Грыньиха,
Денис 'donden' Ганночка,
Изабелла 'burivuh' Шахова,
Петр Давыдов,
Илья 'or@NGE' Викторов,
а также многие другие
сотрудники редакции.**

КІНО
МАНІА



ION
STORM

EIDOS

MP
MAHUS



DAWN OF THE DEAD

THE AWAKENING



INFOGRAMES

LEGEND
ENTERTAINMENT COMPANY



НОМЕР

32 ТЕСТ Игровые миры



Весна — красна. Разработчики ее не очень любят, но упускать время не хотят — ведь впереди “некоммерческий” летний сезон, а к августу уже подоспеют другие, более современные проекты. Впрочем, нынешняя зима в этом смысле стала исключением: под Рождество детишки получили чуть большую, нежели обычно, кучку отстоя, в то время как многие значимые продукты пришлось на февраль-март. И *Splinter Cell* великолепен, и в *Unreal 2*, при всей его спорности, сложно не поиграть, и *Generals* затягивает в сетевые баталии с потрохами, да и *Master of Orion 3* вроде давно ждем, а *Freelancer* — тот вовсе шедевр... Словом, не разорваться.

Некоторые из давно ожидаемых игр — продолжения знаменитых серий. Стало быть, они — часть некогда придуманных вселенных. Вот мне и подумалось, не сделать ли нам темой нового “Теста” именно их — игровые миры. Миры, в которые мы неизбежно окунаемся вместе с шедеврами игрового искусства — настоящими Играми. Миры, которые заставляют нас отключать телефон, забивать на работу и родных. Другие миры, которых, вероятно, никогда не будет в реальности...

И приз у нас сегодня как нельзя подходящий — “Готика 2”. Помнится, в первую часть я играть отказался (понял, что быстро переломлю все пальцы в боях), но богатство мира почувствовать сумел. Первая “Готика” в нашей стране сделалась почти что культовой. А вторая часть, как вы уже знаете, ничуть ей не уступает и полностью оправдала ожидания!

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 Некогда знаменитая фирма Origin (к сожалению, ныне переставшая существовать) прославилась своей феноменальной способ-

ностью создавать великолепные, оригинальные и проработанные игровые миры. Их лозунг был “We create Worlds” (“Мы создаем Миры”). Все перечисленные ниже игры фирмы обладали собственной оригинальной вселенной. Все, кроме одной.

- А. Wing Commander.
- Б. Privateer.
- В. Ultima.
- Г. Crusader: No Remorse.

2 Выпущенная в 2000 году аркада с элементами стратегии *Giants: Citizen Kabuto*, помимо сногшибательного юмора, имела еще и весьма проработанную вселенную, которую населяли расы:

- А. Smarties.
- Б. Sea Reapers.
- В. Seniors.
- Г. Meccaryns.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика “Теста”. Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный, — его и нужно указать.

3 Однажды Джон Ромеро подошел к Уоррену Спектору и спросил, не хочет ли тот создать игру своей мечты... Так Уоррен начал работать над одним из самых значимых шедевров последних лет. Игра с сильным элементом stealth-action и невероятно проработанным игровым миром, получившая уйму наград “Игра года”, разошедшаяся тиражом более миллиона копий и переизданная позже на консолях, — она называется:

- А. Thief.
- Б. The Operative: No One Lives Forever.
- В. Deus Ex.
- Г. Tom Clancy’s Splinter Cell.
- Д. Project IGI: I’m Going In.

4 *Freelancer* — это, как известно, продолжение космосима *Starlancer* от небезызвестного Криса Робертса. Один из самых именитых дизайнеров — он умеет создавать Миры. Кстати, в упомянутом *Starlancer* была одна деталь, которая серьезно выделяла игру на фоне всех существующих космосимов:

- А. Воины Земли, сражающиеся с марсианскими шахтерами за ценный артефакт.
- Б. Отсутствие т.н. “гиперприводов” у кораблей.
- В. Сюжет, повествующий о войне наследников СССР и НАТО.
- Г. Пришельцы Кингоны, что катались верхом на лошадах и пили горячую воду.

Д. Истребители не базировались на кораблях-носителях, а взлетали с поверхности планет.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 *Command & Conquer: Red Alert* был предтечей *Tiberium Dawn* и напрямую относился к оригинальной вселенной сериала.

- А. Именно так.
- Б. Нет, это была отдельная игра под брендом C&C, как сейчас *Generals*.

6 На PC были выпущены только седьмой и восьмой из плеяды удивительных миров сериала *Final Fantasy*.

- А. Да.
- Б. Нет.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря — является белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 Тим Шафер (А) в 1995 году (Б) возглавил проект *Full Throttle* (В) — ныне известную на весь мир платформенную аркаду компании LucasArts (Г), сюжет которой рассказывал о борьбе за последнего производителя мотоциклов в мире — фирму Corley Motors (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru). Под редакцией **Геймера** (gamer.sobaka.igromania.ru).

ГОТИЧЕСКИЕ СОКРОВИЩА

Пять счастливыхчиков, правильно ответившие на вопросы нашего 32-го Теста, получат в подарок по-настоящему богатый игровой мир, что содержится в расчудесной коробке “*Gothic 2*”, а точнее — ее локализованной версии “*Готика 2*” от компании “Акелла”! Магический барьер, отделявший каторжников от остального мира, рухнул, война с орками продолжается, а под землей начинает активизироваться нечисть — впереди новые захватывающие приключения! Подробнее — в нашем обзоре в этом номере “Игромании”.

Традиционно — желаем удачи!



НОМЕР

04 СКРИНШОТС-Апрель



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 глазам предстанут те же девять картинок, но посмотреть их можно будет во весь экран. Отгадывайте! И пусть глаз ваш будет зорким, как у тысячи воинов, одновременно предавшихся анархии! Ведь в призах у нас именно они — тактико-



PC CD-ROM

"Апокалипсис наступил!"
www.3DFiles.ru

СОЛДАТЫ АНАРХИИ



стратегически мыслящие в полном 3D "Солдаты Анархии" (Soldiers of Anarchy) от компании "Руссобит-М"!

Напомним, что условия прежние: вам нужно отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноеэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!



Конкурс "Визионер" Сроки сдвигаются



Вынуждены сообщить тем из наших читателей, кто готовился к конкурсу "Визионер", печальную новость. Дело в том, что компьютерная выставка "МедиаТек-2003", в рамках которой должно было состояться подведение итогов конкурса, в этом году не состоится. По ряду маркетинговых причин орга-

низаторы, совершенно неожиданно для всех, перенесли ее на следующий год.

В связи с этим срок приема работ продлевается... нет, не до 2004 года, а до начала осени. Заключительный же этап конкурса состоится в ноябре на выставке-конференции "Информационные технологии в обра-

зовании", и награды непременно найдут своих героев.

На этой выставке стенда "Игромания" не будет, тем не менее, мы примем участие в награждении, и все обещанные нами призы все же будут вручены победителям.

Редакция журнала "Игромания"



Подведение итогов за №2/2003



Скринтурс №2. Февраль

К нашему удивлению, большинство ответов на этот раз были правильными. Нет, конечно, кое-кто умудрился рассмотреть в Battlefield: 1942 всевозможные Combat Mission: Barbarossa to Berlin и Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead, но это явление не носило массового характера. Разве что America's Army: Operations частенько не узнавали, утверждая, что это — New World Order (Новый мировой порядок). Правильные ответы и победители — перед вами.

Правильные ответы

1. Hegemonia: Legions of Iron
2. James Bond 007: Nightfire
3. America's Army: Operations
4. Недетские гонки
5. NBA Live 2003
6. Silent Hill 2
7. Battlefield: 1942
8. Mad Dog McCree
9. Bandits: Phoenix Rising

Победители

1. Александр Мошков aka Greeny Black (Москва)
2. Сергей Максимов (deswar@rol.ru)
3. Виолетта Русакова (Новороссийск)
4. Huper (huper@yandex.ru)

5. Павел Путин (gfif@list.ru)

Каждый из победителей вознаграждается двумя "Новогодними боекомплектами" от компании "Руссобит-М"!

Тест №30. Время получать подарки

На втором "посленовогодном" тесте завалились практически все, несмотря на то, что он был не в пример легче предыдущего. Спотыкались практически на всем, но особенно часто на вопросе про "Завоевание Америки" (American Conquest). Видимо, сыграла роль злокозненная подлость его формулировки... ну, собственно, так и было задумано. Вообще — самый удивительный в плане количества вариаций "Тест". Уйма ответов, и чуть ли не в каждом — нечто уникальное. Перепробованы, наверное, все возможные варианты.

Правильные ответы

1. В (...является продолжением сериала про...)
2. Б (...содержит много продолжительных видеороликов...)
3. Г (создана разработчиками оригинального "Противостояния")
4. В (...шайба...)
5. Б (брехня полная)
6. Б (вы гоните!)

7. Д (на территории современных США)

Победители

1. Валентин Лебедев (Санкт-Петербург)
2. Evil Phoenix (phoenixevil@hotmail.com)
3. Странник (prizrack@surguttel.ru)
4. Иван Рожнев (Пушкино)
5. Андрей Некрасов (г. Лысьва Пермской обл.)

Каждый из победителей конкурса получит в подарок два "Новогодних боекомплекта" от компании "Руссобит-М".

P.S. Нельзя не отметить, что вновь среди победителей — неутомимый Иван Рожнев, из номера и в номер отвечающий на "Тест" и "Скринтурс", и что характерно — почти всегда правильно!

Над подведением итогов работали: **Добрый мальчик и Геймер.** Организация выдачи призов: **Анюта (winner@igromania.ru).** Призы на конкурсы предоставлены компанией "Руссобит-М" 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 — Unreal 2: Now It's Unreal! 2 — Космические фрилансеры. 3 — Indiana Grom: From Ridna Polska to Japan With Love! 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 указывайте 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 выби-

раются 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 "Игромания"

- 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".



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 1600x1200
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: ИНЖКС-Техника (3452) 390-036.

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

Ил-2 ШТУРМОВИК

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград



© ФИРМА «1С» 2002, © 1C:Maddox Games 2002
GameSpy and the «Powered by GameSpy» design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|
| <p>Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Деловой центр 1106Е;
Смоленская, 24-а;
Б. Ордынка, 19, стр. 2;
Горбушкин двор - место С2-261.262;
Кузнецкий пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузнецком»;
Ирешевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Ириновградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пискаревской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
пав. Д21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давя переулок,
«Вобис на Сретенке»;
Рифоновская ул., д. 56, «Вобис на Рифоновской»;
Арсеневская ул., д. 9;
ул. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Усаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
1-й Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Тенинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Горбюевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких
энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Лаван Франко, 38, корп. 1;
Верская, 25/9;
Полынка д.28, «Молодая Гвардия»;
Верская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги
Москва»;
л. Первомайская, д.81, «Мульти»;
л. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
л. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»
эт., «Мульти»;
Юблинская, д. 171, «Мульти»;
орловское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный
магазин Ангелика»;
Агарный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
Университет, 2-й этаж;
л. Верхняя Первомайская, д.71, «Премьер
движк»;
орговый Дом «Басманный дворик», «Премьер
движк»;
л. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер
движк»;
л. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Движк»;
Исаковского, 33/1;</p> | <p>Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденновский» пав. д.14,
В21;
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, «Слав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE и КО»
Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»</p> | <p>Воронеж
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. Кирова, 36 ТЦ «Фаворит»
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Теллиги, 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</p> | <p>Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Полкан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Луцгорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23
Нижевартовск
ул. Кузваткина, 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»
Новосибирск
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. Ватутина, 27
Ноябрьск
ул. Клевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20</p> | <p>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
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинск, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Брилибас 39, т/д «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскава 357, т/д «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТЦ «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. «Авкс»;
Невский пр-т, 28, СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
Литовский, 73;
Литовский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж</p> | <p>Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 95;
ул. Республики, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер., 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязовское 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. Орджикидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru</p> |
|--|--|---|---|---|---|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Тартия: «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 Маслова, 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; Новокосинская ул., 36
Онивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, 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 «РАМСТОР» 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.