

И
Г
Р

МАНИА

ЧАСТЬ ТИРАЖА
2 CD
А ЧАСТЬ
DVD

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ,
НА CD И DVD

RPG
НОВОЙ ЭРЫ

**STAR WARS
KNIGHTS
OF THE OLD
REPUBLIC**

БУРЯ В ПУСТЫНЕ

**PRINCE OF PERSIA
THE SANDS OF TIME**

МАГИЧЕСКИЙ АПОКАЛИПСИС

**SPELLFORCE:
THE ORDER OF DAWN**

НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРОГО ХИТА

STARCRRAFT: DOMINIONWAR

НАЗАД В МАТРИЦУ

MAX PAYNE 2: MATRIX MOD

ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

**BALDUR'S GATE 2:
SHADOWS OVER SOUBAR**



ЖДЕМ

- Hannibal
- Medal of Honor: Pacific Assault

ИГРАЕМ

- Магия войны
- Beyond Good & Evil (За гранью добра и зла)
- Dead to Rights
- Deus Ex: Invisible War
- Gladiator: Sword of Vengeance
- Lords of EverQuest
- Magic: The Gathering
- Battlegrounds
- NBA Live 2004
- Patrician III: Расцвет Ганзы
- Prince of Persia: The Sands of Time
- SpellForce: The Order of Dawn
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Victoria

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- Космические Рейнджеры 2: Доминаторы
- The Movies

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

- Вампиры (Nosferatu: The Wrath of Malachi)
- Дорога на Хон-Ка-Ду
- Хром (Chrome)
- Age of Mythology: Titans
- Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II
- Command & Conquer Generals: Zero Hour
- Freedom Fighters
- Halo
- Homeworld 2
- Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough
- Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure
- The Fate
- UFO: Aftermath

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
ПЕРИМЕТР

Обложка: SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2003

EXCILAND computers

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Интернет и правильно выбранный ПК раскроют перед Вашими детьми горизонты новых знаний.



Предоставьте им возможность искать нужную информацию в сети, работать с обучающим ПО и писать рефераты. Приобретите Excilon Universal EX14 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT уже сегодня.



Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,2 МГц с технологией Hyper-Threading идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими возможностями для игр и общения.

- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит



КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Петровско-Разумовская ● Дмитровское ш, 107, оф 237, (095) 485-5955; 485-5963; 485-6400
Савеловская ● Суцевский вал, 5 ТЦ Савеловский павильон D-35 (095) 784-6618
Шоссе Энтузиастов ● Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, павильон А4, (095) 788-1503; 788-1504
Шоссе Энтузиастов ● Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, павильон И18, (095) 788-3541
Улица 1905 года ● Звенигородское ш, 4, Торговый центр "Электроника на Пресне", павильон Е11, (095)788-4137; (095) 778-9887
Интернет представительство ● www.exciland.ru e-mail: info@exciland.ru

Intel, логотип Intel Inside, Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах. Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил её работу с технологией Hyper-Threading. Реальные значения производительности могут меняться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С 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
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Когда твой меч опускается на голову врага, твой друг-маг
лечит твои боевые раны, а воины твоего клана отбивают
атаку на замок, ты понимаешь - это реальность.
Это - СФЕРА.



- 100 квадратных километров игрового пространства леса и поля, степи и горы
- 20 замков, захват которых дает невиданную власть в мире Сферы
- 4 больших города, где можно общаться и торговать под защитой магии короля Сферы
- Более 100 разновидностей монстров
- Более 200 магических мантр и алхимических составов
- Около 50 видов оружия с уникальными свойствами для каждого вида
- Возможность изменять свойства предметов с помощью магии и алхимии
- Неограниченные возможности по созданию и развитию кланов
- Развитие персонажа – мага или воина, рост во внутренней иерархии клана
- Персональные и командные квесты
- Множество развалин, торговых постов, заброшенных селений, подземелий
- Свобода общения - групповые чаты, общие беседы, закрытые каналы.



 **НИКСТА**

CALL OF DUTY™

Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.

Никогда еще война не была такой реальной.





Салют всем!

Зимний период традиционно является одним из самых "горячих" в игровой индустрии. Новинки сыплются одна за другой — только успевай расставлять сети. Нередко в них попадают отличные проекты, выход которых издатели специально приурочили к Новому году или Рождеству. На сей раз в сети попала игра, которую заочно можно определить в лучшие игры года. Star Wars: Knights of the Old Republic — уникальная, крайне самобытная RPG, в которой реализован ряд совершенно новых принципов гейм-дизайна. Читайте наш восторженный обзор и готовьтесь к тому, что приключения в мире джедаев и двусторонней Силы захватят вас с головой.

Второй несомненный блокбастер в нашей обойме полных обзоров — Prince of Persia: The Sands of Time. Джордан Мехнер и компания сотворили совершенно неповторимую игру — только такая и могла стать достойной наследницей старого доброго "Принца". Полный акробатических чудес геймплей изумляет — ничего похожего никто еще не делал. Если вы думаете, что Лара Крофт или герои Enter the Matrix что-то умеют в области физических упражнений, — вы пересмотрите свои взгляды после знакомства с принцем. Этот парень способен отколотить любой акробатический трюк, какой только породит ваше воображение.

Кстати, насчет блокбастеров. За 2003 год было выпущено огромное количество игр, рассчитанных на быстрое освоение, быстрое прохождение и получение удовольствия наикратчайшим путем. При создании игр разработчики все больше ориентируются на массового игрока — точно так же, как Голливуд ориентируется на массового зрителя, а сочинители детективов — на массового читателя. Эта линия прослеживалась и раньше, но в прошедшем году обрела невиданную ранее четкость. То, о чем раньше сокрушались по большей части любители концептуальных произведений, теперь стало очевидным: началась эпоха массовых игр. Причем, как правило, это действительно качественные, хорошие игры. Которых в ушедшем году было очень много.

Вы сможете сами убедиться в этом, когда откроете наш монструозный материал "Лучшие игры 2003", где мы подводим итоги года. Награждаем проекты 2003-го, которые стали заметным вкладом в развитие индустрии, продемонстрировали ряд выдающихся черт либо запомнились нам чем-то особенным, чего не было в других играх. Экзамен у разработчиков принимал наш штатный супер-эрудит Матвей Кумби, но в приемной комиссии было чуть ли не полредакции, включая вашего покорного слугу. Церемония награждения вроде бы прошла удачно — никто не ушел обиженным.

Благодаря этому материалу (а точнее — его немаленькому размеру) впервые за долгое время

в журнале нет традиционной "Территории разлома". В ней содержался очередной материал из серии "Жизнь замечательных разработчиков". Но не беспокойтесь — замечательные разработчики никуда от вас не денутся. В следующем номере со страниц журнала вновь зазвучат их орденосные биографии.

Кстати, о замечательных разработчиках. Родившаяся в предыдущем номере рубрика "Из первых рук" уже набрала изрядное количество призовых очков (то бишь — положительных отзывов) и вовсю продолжает информационный марш по страницам журнала. На этот раз она дошла до Калининграда, расположенного на самом Диком Западе нашей необъятной страны. Где, как известно, давно и надолго поселилась теплая компания под научно-исследовательским названием K-D Lab. Угадывайте с трех раз, какому их проекту посвящен наш семистраничный материал? Правильно!

Но наша оперативная группа не ограничилась поездкой в Калининград и рванула еще дальше на запад. Куда ж дальше, спросите вы? Есть, есть куда — не одной только Россией жив мировой рынок игр. При всем нашем патриотизме, мы не могли отказаться от любезного приглашения из Лондона, пришедшего на факсе с логотипом компании NovaLogic... Читайте эксклюзивный репортаж о нашем визите к англичанам!

Теперь о делах сугубо внутренних. Первый номер "Игромании" с DVD успешно прошел испытания в реальной боевой обстановке. Пришло много отзывов и конструктивных пожеланий на тему распространения и дальнейшего усовершенствования DVD. Само собой, у вас появился ряд вполне закономерных вопросов. Ответы на них вы сможете прочесть в "Почте", во второй части материала "Эра DVD". Даже, я бы выразился точнее, — их непременно стоит прочесть, чтобы быть в курсе общей ситуации и, возможно, избежать недопонимания, весьма вредного в таком важном деле.

Само собой, не только в "Почте" мы уделили внимание DVD. Ему же посвящена значительная часть "Железного цеха" — в частности, статья о тестировании DVD-приводов, которую многие из вас очень ждали. Кое-что интересное по теме DVD вы обнаружите в "Полезном софте". Ну и, конечно же, "CD-мания" и сам DVD продолжают радовать вас разнообразнейшими новинками.

Кстати, одной из неожиданных новинок для многих читателей окажется макропостер... с календарем. Объясню, в чем дело. В предыдущем номере мы уже публиковали макропостер (из "Сталкера") с календарем. Но из-за сбоя в типографии календарь отпечатался не на всем тираже. Поэтому — повторяем. Думаю, второй календарь получился ничуть не хуже первого.

Засим оставляю вас наедине с журналом. Выражаю надежду, что свежий номер оправдает ваши самые смелые ожидания. До встречи через месяц!

Олег Полянский
rod@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби
Редакторы
Алексей Кравчун, Степан Чечулин, Олег Ставицкий, Федор Усаков, Николай Пегасов
Корректор
Светлана Вязкова
Технический координатор
Изабелла Шахова
Программирование сайта и компакт
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Светлана Попова
Творческо-производственный состав
Антон Логвинов, Армен Есаулов, Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Дизайнерская группа
Роман Грыныха (арт-директор), Денис Ганночка (технолог-верстальщик), Сергей Ковалев (дизайнер), Павел Васин (дизайнер), Денис Недыпич (дизайнер), Виктор Бодров (дизайнер обложки), Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Руководитель издательства
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ



Тел./факс (095) 231-2365,
(095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svellana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

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

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

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

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.
Тираж 108,200.

ПОДПИСКА НА "ИГРОМАНИЮ" 2004



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

29166, 38900



ПОДПИСКА НА "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" 2004



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

82928, 82926

10307, 10306



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-12

Игры • Даты выхода игр	06
Индустрия	08
Россия	09
Интересности	10
Слухи	11
Игра месяца	12

CD-МАНИЯ

13-32

Руководства и прохождения	13
ИГРОВАЯ ЗОНА	14
Первая тема компактa: Max Payne 2: Matrix Mod	16
Вторая тема компактa: Warcraft III: Saga of Azeroth	18
Третья тема компактa: Starcraft: Dominion War	20
Демоблок	22
Патчи и трейнеры • По журналу	24
Софтверный набор	26
Первая тема DVD: Babylon 5: I've Found Her	28
Вторая тема DVD: Baldur's Gate 2: Shadows Over Soubar, разделы на DVD	30
Драйвера	31
Всякое разное	32

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2003

33-45

Лучшие в жанрах	34
Специальные призы	38
Лучшая игра 2003 года	45

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

46-58

Perimeter. Взгляд изнутри	46
Спецназ ее величества	54

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

60-73

В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	60-68
Blazecrafters • Fenimore Fillmore: The Westerner	60
First Strike: Grant City Anti-Crime • Galactic Civilizations: Altarian Prophecy	61
Jaxe • Knights of Honor • Mafioso	62
Port Royal 2 • Richard Burns Rally	64
Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy	66
Space Hack • Warlords Battlecry III	68

В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?

70-73

Medal of Honor: Pacific Assault	70
Hannibal	72

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

74-78

Космические рейнджеры 2: Доминаторы	74
The Movies	75

R&S: ВЕРДИКТ

80-128

ВЕРДИКТ: КРАТКИЕ ОБЗОРЫ	80-83
Armed & Dangerous • Pop Idol • The Black Mirror	80
Адский субботник: Охотники небес	81
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны • Ответный удар	82
Страусиные бега	83

Вердикт: Краткие обзоры — Локализации

83-85

Вьетконг	83
Баллербург • Рыцари за работой • Ударная эскадрилья: В небе над Тихим	84
Chessmaster 9000 • UFO: Нашествие • World War II: Frontline Command	85

Даты выхода локализаций

86-92

Даты выхода отечественных проектов	92
------------------------------------	----

ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!

94-128

Star Wars: Knights of the Old Republic	94
SpellForce: The Order of Dawn	98
Deus Ex: Invisible War	100
Prince of Persia: Sands of Time	104
Beyond Good & Evil	108
Gladiator: Sword of Venegance	110
Dead to Rights	112
Teenage Mutants Ninja Turtles	114
Магия Войны	116
Lords of EverQuest	118
Magic the Gatherig: Battlegrounds	120
Victoria	122
Patrician III: Расцвет Ганзы	124
NBA Live 2004	126

ИГРОВОЕ КИНО

130-132

Окно в мечту	130
--------------	-----

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

134-157

Железные новости	134
Теория	
Обзор стандартов DVD, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW	138
Тестирование	
Двенадцать наиболее популярных приводов DVD-ROM	142
Сделай сам	
Звукоизоляция DVD-привода в домашних условиях	146
Советы по ремонту CD- и DVD-приводов	150
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	152
Компьютер в сборке	
Игровая станция от компании Atlantic Computers	154
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	156

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

158-159

На ваши вопросы отвечает Дмитрий Горячев	158
--	-----

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

160-168

Софт-экспресс	160
Полезные новости • полезные советы • easter egg	160

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

8th Wonder of the World	7
Adellion	176
Adron	24
Age of Mythology	14
Age of Mythology: Titans	13
Age of Wonders	19
Airline 69: Return to Casablanca	24
Alien Shooter	13
Armed & Dangerous	80
Army Men 2	207
Army Men 3: World War	207
Army Men: Toys in Space	207
Babylon 5: I've Found Her	13, 28
Baldur's Gate 2: The Shadows of Amn	30
Baldur's Gate 3	10
Battlefield 1942:	
Secret Weapons of World War II	13
Battlefield: Vietnam	22
Beyond Divinity	7
Beyond Good & Evil	24, 108
Blade and Sword	24
Blazecrafters	60
BloodRayne 2	24
BloodRayne	43
Breed	22
Broken Sword: The Sleeping Dragon	14, 36
Call of Duty	13, 15, 22, 44, 199
Chessmaster 9000	84
Civilization III: Conquests	13
Civilization IV	8
Colin McRae Rally 3	37
Command & Conquer: Generals	34, 40
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	13, 15
Commandos 3: Destination Berlin	13
Conflict: Desert Storm	8
Counter-Strike	19, 22, 197, 200
Crazy Taxi	8
Crazy Taxi 3	22
CSI: Crime Scene Investigation: Dark Motives	7
Cultures	7
Dead to Rights	112
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	54
Deus Ex: Invisible War	36, 100
Disciples 2: Guardians of the Light	19
Dragon Jumper	24
Duke Nukem Forever	8
Dungeon Siege: Legends of Aranna	206
Empires: Dawn of the Modern World	13, 206
Enter the Matrix	45
EverQuest	176
EverQuest: Gates of Discord	6
F1 Challenge 99-02	15
Fallout 3	10
Far Cry	24
Fenimore Fillmore: The Westerner	60
Firestarter	13, 24
First Strike: Grant City Anti-Crime	60
Freedom Fighters	13, 39
Galactic Civilizations: Altarian Prophecy	61
Ghost Recon	16
Gladiator: Sword of Venegance	110
Gorky Zero: Beyond Honor	13
Gothic 2	36
Grand Theft Auto	8, 10
Grand Theft Auto: Vice City	12, 16, 45
Half-Life	16
Halo	13
Halo 2	11
Hannibal	54
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	6
Harry Potter: Quidditch World Cup	14
Hitman: Contracts	8, 24
Homeworld 2	13
Jagged Alliance 2	19
Jaxe	62
Jedi Knight: Jedi Academy	22, 200
Judge Dredd: Dredd vs. Death	206
Jumpix	24
Knights of Honor	62
Knights of the Cross	206
Korsun Pocket	24
Kreed	24
Lara Croft — Tomb Raider:	
The Angel of Darkness	42
Legacy of Kain: Defiance	24
Lord of the Rings: The Return of the King	14
Lord of the Rings: War of the Ring	14
Lords of EverQuest	14, 118
Mafia ("Мафия")	16
Mafioso	62
Magic the Gatherig: Battlegrounds	14, 120
Manhunt	8
Massive Assault	19, 22
Max Payne 2: The Fall	
of Max Payne	12, 13, 14, 16, 34, 43, 190
Medal of Honor: Allied Assault	17
Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough	13
Medal of Honor: Pacific Assault	54
Microsoft Flight Simulator	17
Microsoft Train Simulator	17
Nancy Drew: Danger on Deception Island	14
NASCAR Racing 2003 Season	17
NBA Live 2004	126
NBA Live 2004	206
Need for Speed: Hot Pursuit 2	18, 206
Need For Speed: Underground	12, 14, 24, 31, 37
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	206
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	18
NHL 2004	37
Contract J.A.C.K.	14, 207
Operation Flashpoint	18
Pandemonium	24
Patrician III: Расцвет Ганзы	14, 124

Pirates!	6
Pop Idol	80
Port Royal 2	64
Postal 2	18
Prince of Persia: The Sands of Time	14, 24, 40, 104
Prisoner of War	206
Pro Evolution Soccer 3	24
Psychotoxic: Gateway to Hell	24
Quake III Arena	10, 22, 197, 200
R.C. Cars	24
Racer Free Car Simulation	18
Red Moon	10
Republic: The Revolution	40
Return to Castle Wolfenstein	18
Richard Burns Rally	64
Rise of Nations	35
Robin Hood: Defender of the Crown	14
Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy	66
Silent Hill 3	14, 36, 38, 42
SimCity 4: Rush Hour	24
Soldier of Fortune II: Double Helix	18
Space Hack	68
SpellForce: The Order of Dawn	24, 98
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	24
Star Trek: Elite Force II	186, 190
Star Wars Galaxies	176
Star Wars: Knights of the Old Republic	14, 24, 25, 39, 44, 94, 207
Starcraft	19
Teenage Mutants Ninja Turtles	24, 114
Temple of Elemental Evil: "A Classic Greyhawk Adventure"	13
Terminator 3: War of the Machines	207
The Black Mirror	13, 80
The Elder Scrolls III: Morrowind	19
The Fate	13
The Great Escape	8
The Hobbit	24
The Lord of the Rings: The Return of the King	207
The Lord of the Rings: The War of the Ring	24
The Movies	75
The Simpsons: Road Rage	8
The Simpsons: Hit and Run	207
The Sims 2	24
The Sims: Makin's Magic	206
The Warriors	8
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	8
Tom Clancy's Splinter Cell	34
Tortuga: Pirate Hunter	14
TRON 2.0	42
Tropico	19
Tropico 2: Pirate Cove	39
UFO: Aftermath	13, 45, 84
Ultima X: Odyssey	178
Unreal II: The Awakening	38
Unreal Tournament 2003	22, 200
Uru: Ages Beyond Myst	37
Victoria	122
Vietcong	31, 34, 38
Warcraft III: Reign of Chaos	24
Warcraft III: Saga of Azeroth	13
Warcraft III: The Frozen Throne	19, 24, 41, 196
Warhammer 40 000: Dawn of War	8
Warlords Battlecry III	68
Warlords IV: Heroes of Etheria	14
Wild Metal Country	6
World War II: Frontline Command	85
World War II: Pacific Heroes	22
Worms 3D	14, 31, 207
XIII	14, 43, 207
Yager	14
Адский субботник: Охотники небес	81
Баллербург	84
Блицкриг	9, 14
Вампиры (Nosferatu: The Wrath of Malachi)	13
Вьетконг	83
Демургия II	24
Дорога на Хон-Ка-Ду	13
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	14, 24
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения - Дороги войны	82
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	74
Магия войны	24, 116
Периметр	46
Петька 4: День независимости	14
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	14
Пираты Карибского моря	12, 24
Операция Silent Storm	12, 19, 24, 35, 41
Ответный удар	82
Римская империя (Rex Romana)	206
Рыцари за работой	84
Сфера	14, 176
Сталинград	9
Страусиные бега	83
Ударная сила	24
Ударная эскадрилья: В небе над Тихим	84
Хром	13
Тормозилки	9
Мобильные игры	
Lotus Challenge City Racing	185
Moorhen Season	185
Racing Fever	185
Tony Hawk's Pro Skater	185
Townsmen	185
Внекомпьютерные игры	
Берсерк	26, 208
AD&D Forgotten Realms	26
Call of Cthulhu CCG	208
d20 System	26, 208
Dark Sun Campaign Setting	208
Dungeons & Dragons	26, 208
Lord of the Rings TCG	208
Magic: The Gathering	208, 210
Mythos	208
Slaine RPG	208
Sovereign Magic	208
Star Trek CCG	208
Warcraft RPG - Alliance and Horde Compendium	208

Теория	161-163
Фэн-шуй для дизайнера	161
Практика	164-165
Великолепная пятерка	164
Софтверный набор	166-168
Полезный софт	166
Свежатиная!	167
Гвоздь номера	168

ИНТЕРНЕТ	170-182
Новости интернета	170
Как создать интересный и успешный интернет-проект	172
Интересное в Сети	174

ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	176-182
Новости	176
Ultima X: Odyssey	178
Магия "Сферы"	180

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ	184-185
J2ME: Здравствуй, детство	184
Обзоры игр	185

ИГРОСТРОЙ	186-194
ВСКРЫТИЕ	186-187
Star Trek: Elite Force 2. Путь к звездам. Часть 2	186

МАСТЕРСКАЯ	188-190
Волшебный мир текстур. Создание игрового ландшафта	188-189
Мастерская: Игровые редакторы	190
Max Payne 2: The Fall of Max Payne • Star Trek: Elite Force II	190

САМОПАЛ	192-194
Кладовая программиста. Медиа-комбайн. Часть 2.	192

DEATHMATCH	196-200
Warcraft III: The Frozen Throne	196
Counter-Strike, Quake III Arena	197
DEATHMATCH: DEATHZONE	199
Call of Duty	199
Counter-Strike • Jedi Knight: Jedi Academy	
Quake III Arena • Unreal Tournament 2003	200

КИБЕРСПОРТ	202-205
Вести с полей	202
Интервью с Vitrus.pro Runcha	204

КОДЕКС	206-207
Стандартные коды • шестнадцатеричные коды • Игровые ресурсы	206
Классика • Easter Eggs	207

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	208-212
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	208
Рождение мага, путь мага	210

ПОЧТА "МАНИИ"	214-217
Про DVD обожествление компьютера и злодейские манипуляции главреда над Геймером	214

ЮМОР	218, 221
Крылатые фразы • анекдотический микс • случаи из жизни работников службы техподдержки	218

МИКРОПОСТЕР	219-220
Deus Ex: Invisible War	219
Prince of Persia: The Sands of Time	220

МОЗГОВОЙ ШТУРМ	221-224
Тест №42. Мертвый сезон • Скринтурс №2. Февраль	221
Конкурс "Создай игровую мышь"	222
Подведение итогов за №12/2003 • Участие в конкурсах	223

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"	
Beyond Good & Evil • Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения - Дороги войны	

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"	
------------------------------	--

Обложка:	
Exciland	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
Компания КИТ	4-я обложка

В номере:	
1С	02, 23, 53, 59, 69, 89, 91, 97, 103, 107, 177, 201, 135, 155

Boston PC	95
Icompex	83
L-Pro	129
NAK Microwave	133
R&K	213
Rambler	149
Samsung	27, 65
Soft Club	79
ULTRA Computers	137
USN Computers	183
Zenon N.S.P.	07, 09, 11, 15, 17
Акелла	29, 67
Бука	195
КРИ	21
Мир фантастики	169
MTU-Интел	57, 87
Новый диск	211
Российский образовательный форум	25, 63, 93, 127
Руссобит-М	209
Саргона	77
Слейм	81
Элвис Телеком	191
Энергия	01
Яндекс	



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Пираты возвращаются



Pirates!

Помните ли вы такую игру, как **Pirates!** от дядюшки **Сиды Мейера**? Все верно, речь идет о тех самых "Пиратах" 1987 года выпуска, которые некогда установили новый стандарт в индустрии и показали всему миру, что значит профессиональный геймдизайн. С тех пор много воды утекло, однако совсем недавно **Firaxis Games** объявила, что собирается реинкарнировать **Pirates!** уже в двадцать первом столетии. Естественно, у игры будет современный, абсолютно новый графический движок, поддержка трехмерного звука, существенно переработанный геймплей и масса прочих модных фишек. В **Pirates!** вам предстоит вжиться в роль капитана-пирата. На дворе XVII век, и ваш герой отчаянно сражается за звание самого бесстрашного и неуловимого пирата всех времен и народов. По мере того как будет расти ваша репутация и будут улучшаться разбойничьи навыки, вы сможете набирать в команду все больше и больше опытных пиратов. Начав с захвата маленьких суденышек, в конечном итоге вы сможете отвоевывать даже неприступные форты... Получится ли у Сиды и компании успешно воскресить давно усопшего Феникса, мы узнаем уже до конца этого года.

Поздняя благотворительность



Wild Metal Country

Rockstar North продолжает радовать поклонников древностей и выкладывать на свой сайт некоторые старые игры для бесплатного скачивания. Вслед за оригинальной **Grand Theft Auto** на сайте **Rockstar** появилась небезызвестная **Wild Metal Country**. Игра была выпущена в 1999 году **DMA Design** (ныне **Rockstar North**) и доставила немало приятных минут любителям безбашенных танковых баталлий на свежем воздухе.

Любителям старины предлагается проследовать по адресу <http://www.rockstargames.com/classics> и скачать ZIP-архив размером 170 Мб, в котором, помимо самой игры, вы также найдете электронную версию оригинальной документации к игре в формате pdf.

...А еще очки надел!

Electronic Arts анонсировала очередную игру про самого известного (после, конечно же, Билла Гейтса) "мальчика в очках". Догадались, о ком речь? Правильно, о юном пионере-волшебнике Гарри Поттере. Новая игра будет называться точно так же, как и книга, —

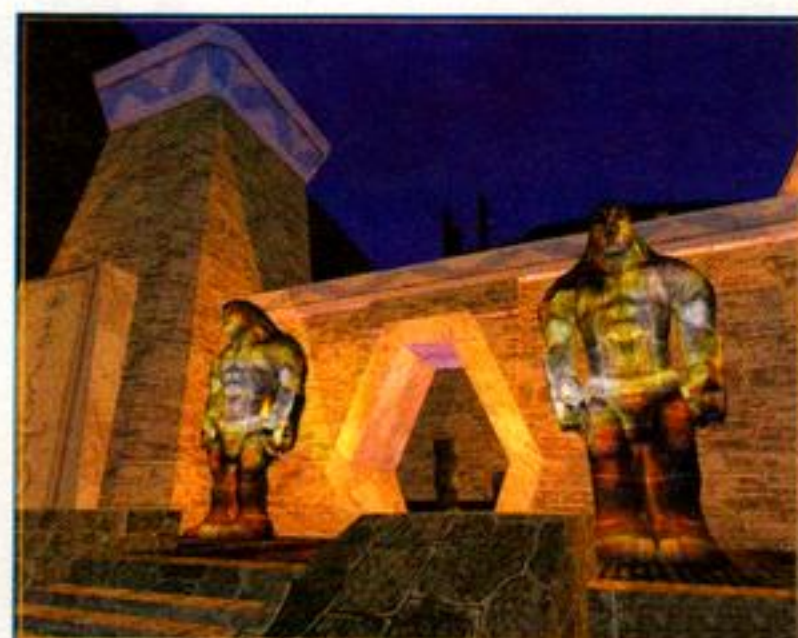


Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban — и выйдет в мае 2004 года. Геймерам впервые представится возможность поиграть не только за самого Гарри Поттера, но и за его друзей — Рона и Гермиону. Каждый персонаж будет отличаться своими уникальными способностями, так что для успешного прохождения игры вам предстоит учитывать все сильные и слабые стороны не одного, а сразу трех главгероев. По сюжету вашим героям предстоит раскрыть тайну побега Сириуса Черного из тюрьмы для волшебников — Азкабана. По заверению разработчиков, в игре вас будет поджидать множество новых врагов, новых друзей, новых магических заклинаний и еще пара десятков тому подобных "новшеств". Всем фанатам Хогвартса рекомендуем уже сейчас начать копить денежки на коллекционное издание в подарочной коробке.

Новые ворота

Sony Online Entertainment — лидер среди компаний, занимающихся массовыми онлайн-новыми проектами — продолжает совершенствовать свою хитовую серию **EverQuest**. На этот раз в феврале 2004 года игроков ждет новое дополнение для игры под названием **EverQuest: Gates of Discord**. По сюжету, мы снова окажемся перед фактом очередной глобальной угрозы, которую можно предотвратить, только объединившись с сотнями других игроков. В дополнении нас будут ждать: двадцать новых игровых зон; новый класс ге-



EverQuest: Gates of Discord

Даты выхода игр

Январь

Against Rome	06
Delta Force:	
Black Hawk Down — Team Sabre	05
World Championship Pool 2004	14
Sabotage 1943	21
Jack the Ripper	26
Alien Blast: The Encounter	27
S.W.A.T.: Urban Justice	30

Февраль

Black&White 2	03
Microsoft Train Simulator 2	03
The Sims 2	05
Ultima X: Odyssey	07
Gangland	14
Singles — Flirt Up Your Life	15
Unreal Tournament 2004	15
Far Cry	16
Medal of Honor: Pacific Assault	20
Sacred	20
Neighbours from Hell 2	21
Syberia 2	21
War Times	25
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	29

Март

DOOM III	03
Colin McRae Rally 04	05
WWII Pacific Heroes	12
Battlefield: Vietnam	14
Black 9	14
Mythica	15
Counter-Strike: Condition Zero	16
Celtic Kings: The Punic Wars	19
The Fall: Last Days of Gaya	19
The Movies	20
Sniper Elite	21
Fahrenheit	22
Wadi Basher	25
Half-Life 2	31

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

роев — Берсеркер — волосатый мачо, отлично управляющийся с топорами и прочими тяжеловесными орудиями; сто новых уникальных способностей и умений; двадцать новых моделей NPC; новые заклинания, несметное количество сокровищ и многое, многое другое. Все это, а также уникальный подарок в коробке с игрой и специальный магический предмет в самой игре можно будет получить всего за тридцать у.е.

Возвращение к корням

Larian Studios объявила, что ее фэнтезийная RPG под названием Rifrunner была переименована и теперь зовется не иначе как Beyond Divinity. Судя по всему, разработчики решили напомнить игрокам, что Beyond Divinity — старшая сестра Divine Divinity, вышедшей в 2002 году

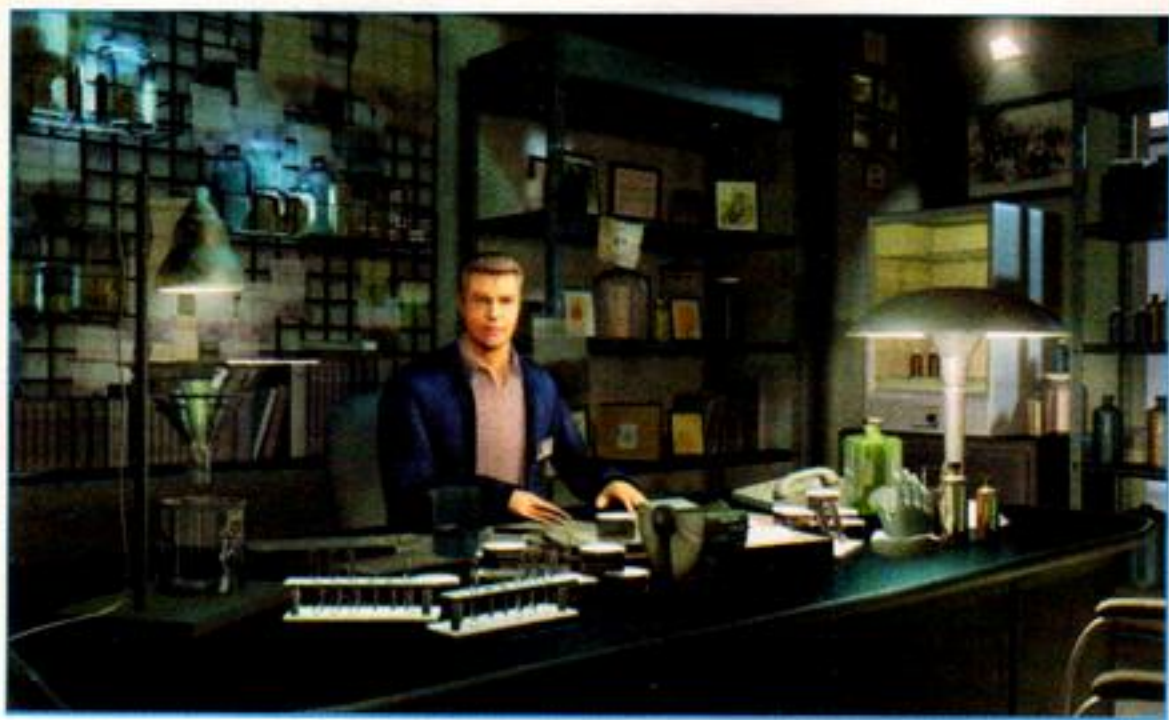


Beyond Divinity

и сразу же завоевавшей сердца игроков по всему миру. Хотя по большому счету сходства между проектами не так уж и много: в Beyond Divinity нас ждет абсолютно новая вселенная, новая история, огромное количество новых врагов и основательно переработанный графический движок. Выход Beyond Divinity намечен на первый квартал 2004 года.

Анискин и Фантомас

Ubisoft анонсировала CSI: Crime Scene Investigation: Dark Motives — вторую игру из серии, основанной на популярном телесериале от компании CBS TV. В этой адвенчуре игрокам предстоит испытать на прочность свои нервы и проверить свои дедуктивные способности, расследуя самые запутанные дела. Во второй части, по сравнению с первой, обещается всего побольше и поразнообразнее: в том числе появится



интерактивная лаборатория, детальные расспросы свидетелей, а также более тщательный анализ улик. Всем, кто когда-нибудь мечтал заделаться детективом, советуем не пропустить. Выход Dark Motives намечен на март 2004 года.

Чудеса, да и только

GMX Media разослала пресс-релиз, в котором не без гордости сообщила, что за компанией были закреплены права на издание 8th Wonder of the World — второй части из серии игр во вселенной Cultures. Действие "Восьмого чуда света" разворачивается спустя несколько лет после событий Northland — не успели герои уйти в заслуженный отпуск, как зло снова угрожает человечеству. Естест-

Wanted Guns™ НЕПРОЩЕННЫЙ БАНДЫ ДИКОГО ЗАПАДА



pc cdrom

Преподобный Девлин, священник с буйным прошлым, когда-то кинул свою банду головорезов, прихватив с собой мешок с золотом. Спустя 10 лет он находит лишь пепелище там, где раньше стояла его богатая церковь. Охваченный жаждой мести, Девлин начинает поиски виновника своей беды и с изумлением узнает в нем одного из своих бывших поделщиков....



- 🔫 Настоящий вестерн с интересным «ковбойским» сюжетом;
- 🔫 Уникальный, комбинированный геймплей: играйте как от первого, так и от третьего лица;
- 🔫 Расправьтесь со своими врагами: затопчите их своей лошадью, используйте дробовики, револьверы, и динамит. Не забывайте и о национальных мексиканских видах оружия: мексиканском арбалете и остром, как бритва, мачете.

www.akella.com

© 2003-2004 "Akella"
© 2003-2004 "Iridon Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



8th Wonder of the World

венно, что миссия по спасению мира, как всегда, возложена на ваши плечи, так что впереди — длинный и непростой путь к победе. Приступить к раскрытию тайны восьмого чуда света геймеры смогут уже в конце января 2004 года.

Есть контакт!

Все-таки хорошо, когда от издателей приходит не новость о закрытии очередного проекта, а подтверждение даты его выхода. Вдвойне приятно, когда речь идет об играх, которые ждешь с замиранием сердца. Так, например, представители Ubisoft официально подтвердили, что Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow появится в продаже уже в марте этого года. Ну а второе подтверждение пришло из стана LucasArts. Компания заявила, что действительно планирует выпустить в этом году новую игру из серии Star Wars. Правда, никаких конкретных деталей пока нет. Известно лишь, что это будет мультип-



леерная игра а-ля Battlefield 1942 во вселенной "Звездных войн". Кроме того, из недр Firaxis пришла информация, которая подтвердила разработку Civilization IV. Правда, сама игра пока находится в зачаточной стадии, в отличие от, скажем, римейка Pirates!, работа над которым идет полным ходом.

40 000 верст пустоты

THQ анонсировала новую RTS в мире Warhammer 40 000 — Warhammer 40 000: Dawn of War. На данный момент игра разрабатывается студией Relic Entertainment. Напомним, что вселенная Warhammer 40 000 существует аж с 1987 года, когда в продаже впервые появилась тематическая настольная игра. За пятнадцать лет существования игру полюбили миллионы игроков по всему миру, однако только в прошлом году настольная игра "докатилась" до электронного вида — осенью 2003 года на PC появился страшенький экшен Warhammer 40 000: FireWarrior. Будем надеяться, что из кузниц Relic выйдет куда более успешный проект, который сможет восстановить доброе имя "Вархаммера"...

ИНДУСТРИЯ



Золотой издатель



В последнее время свежей информации о Take Two — воз и маленькая тележка. Начнем с относительно плохой новости. Подразделения Take Two — Gotham Games — больше не существует. Напомним, что именно из-под крыла этой конторы вышли такие игры, как The Great Escape и Conflict: Desert Storm. Причиной закрытия дочерней компании стала внутренняя реструктуризация Take Two. Отныне у издателя будет лишь три подразделения: Rockstar (будет специализироваться на поставке главных хитов вроде продолжений Grand Theft Auto, Manhunt, The Warriors и т.д.), Gathering (ориентируется на PC и консольные игры: продолжения Vietcong, Robotech, Spy vs Spy и др.), а также Global Star (поддерживает нишу игр стоимостью двадцать долларов и ниже: Corvette, Motocross Mania, UFC: Sudden Impact и др.).

Вторая новость носит экономический оттенок и касается финансового состояния компании. На конец отчетного 2003 года чистый доход компании составил сто миллионов долларов, а в 2004 году аналитики компании прогнозируют получение дохода уже в двести восемнадцать миллионов. То есть, говоря человеческим языком, Take Two — самая активно развивающаяся игровая компания на сегодняшний день.

Третья новость касается покупки компании TDK Mediactive, которую Take Two купила за жалкие тринадцать миллионов долларов. Так что теперь у издателя в кармане есть золотые лицензии на выпуск игр по мотивам кинофильмов "Пираты Карибского моря" и "Земля до начала времен", а также телепрограмм из серии "Мuppet-шоу".

Ну и, наконец, новость из разряда "шуток". 3D Realms, сидящая под теплым крылышком Take Two, ожидает, что работы над Duke Nukem Forever будут завершены к концу 2004 — началу 2005 года. Так и хочется сосречь по этому поводу, но ради приличия мы воздержимся.

Похитители идей



Crazy Taxi

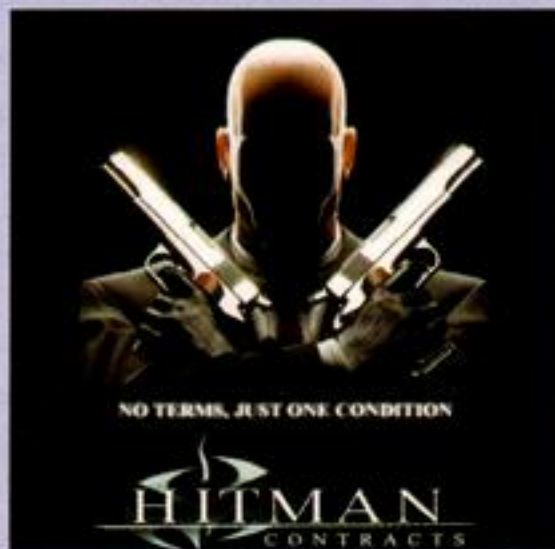
Sega of America подала в суд на Fox Interactive и Electronic Arts, обвинив их в том, что основная идея игры The Simpsons Road Rage подчистую слизана с игры от Sega — Crazy Taxi. Иск был подан в федеральный суд Сан-Франциско с тем, чтобы прекратить дальнейшие продажи игры, а также получить кругленькую сумму в качестве компенсации. Интересно, кто выйдет из этой ситуации победителем, — противники с обеих сторон явно ребята не робкого десятка.

СРОЧНО В НОМЕР

История, написанная кровью

Трепещите, поклонники стелс-экшенов, ибо он снова в строю. На его голове не осталось волос, на его затылке красуется оригинальный штрих-код, он всегда одет в строгий черный костюм, на его лице никогда не мелькала улыбка, а его верный друг и подруга в одном лице — старая добрая "беретта"... Он — киллер, он — Сорок Седьмой.

Итак, дамы и господа, Eidos анонсировала третью часть сериала про знаменитого Агента 47 — Hitman: Contracts. Как и прежде, разработкой игры занимаются ребята из IO Interactive, а это автоматически означает, что вас ждет отличная игра, выполненная на самом высоком уровне. Увы, разработчики, как обычно, не



спешат раскрывать все секреты и подробности. На данный момент известно, что в Hitman: Contracts будет существенно расширен набор всевозможных убийственных штук — будь то стандартное оружие для простого боя или профессиональные стелс-гаджеты киллера экстра-класса. Помимо этого, нас ждет абсолютно новый графический движок, а также улучшенная система управления. Естественно, выполняя заказы клиентов, Сорок Седьмому придется обитать далеко не в одном городе мира... Но пока что о сюжете известно ничтожно мало. Разработчики лишь намекнули, что новые похождения лысого киллера начнутся в Париже, где Сорок Седьмой обнаружит себя в запертом подвале, избитым и обезоруженным.

Сумеет ли он выбраться из заточения и покарать обидчиков? Мы узнаем это уже весной 2004 года.

РОССИЯ



Великий западный путь

Мы уже давно привыкли к сообщениям вроде "Компания А издает на отечественном рынке игру В, а контора С приступила к локализации известного мегахита D..." Однако иногда в отечественной индустрии случаются и обратные ситуации. Так, например, крупный российский изда-



Тормозилки

тель — компания "Новый Диск", известная на отечественном рынке благодаря изданию игр-хитов вроде *Commandos 3* или *Republic: The Revolution*, — объявила о международном издании потешной гоночной игры "Тормозилки" от донецкой компании "Булат". Это, казалось бы, ничего не значащее заявление несет в себе простую и понятную суть: отечественные издатели доросли до западного рынка, и вполне возможно, что в скором времени русские компании будут продавать свои игры по всему миру наряду с известными издателями-мейджорами. Дай-то бог.

Город имени вождя



Сталинград

Игры по мотивам Второй мировой — далеко не редкость в наше время. Когда подобные проекты разрабатывают за рубежом, это вызывает некоторую долю скептицизма. Однако когда разработкой занимаются такие знатоки своего дела, как компания DTF Games, — совсем иная ситуация. Новый проект компании будет называться "Сталинград". Игра создается на модифицированном движке игры "Блицкриг", а ее жанровая принадлежность — стратегия в реальном времени. Действие "Сталинграда" разворачивается, как несложно догадаться, в период с июля 1942 по январь 1943 года, то есть в один из самых драматичных периодов Второй мировой войны. Вас ждут две детально проработанные кампании, в рамках которых сначала предстоит руководить наступлением частей немецкой армии на Ста-

Принц Персии

ПЕСКИ ВРЕМЕНИ



pc cdrom

Ловкий, хитрый и неуловимый, Принц Персии возвращается на экраны мониторов в четвертой части культовой серии игр Prince of Persia! Уничтожь безликих демонов, преодолей бесчисленные ловушки и сними заклятие с древнего, утонувшего в Песках Времени, города...



Акробатика, бросающая вызов законам гравитации, жесточайшие бои и умение подчинять себе время - он выполнит свое предназначение!

Продвинутое программирование, раздвигающее границы возможностей PC и поднимающее игровые стандарты во всех аспектах: физике, свете, графике, анимации и т.д.

www.prince-of-persia.com

© 2003 "Akella"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment



UBISOFT™



Акелла

NVIDIA: новый стандарт в индустрии игр для ПК



Компания NVIDIA разработала новую программу поддержки игровой индустрии (разработчиков, издателей, производителей аппаратного обеспечения). Эта программа носит название "The Way It's Meant to be Played". Фраза очень плохо переносится на великий и могучий, но ее можно перевести примерно как "То, как это в действительности должно играть" (или уж совсем по-русски: "Играйте так, как это было задумано разработчиками").

Реализуется программа следующим образом. NVIDIA предлагает разработчикам игр участвовать. Разработчики совместно с NVIDIA оптимизируют код своих игр так, чтобы они без проблем запускались и работали на видеокартах с графическими процессорами NVIDIA. Такие игры помечаются специальным логотипом — вы можете видеть его на этой врезке.

Конечно, это никоим образом не означает, что стоит видеокарте с чипом NVIDIA появиться внутри вашего компьютера, как на нем тут же пойдут все игры "с логотипом". Чтобы они пошли, ваш компьютер должен отвечать их системным требованиям. А карточка на основе процессора NVIDIA будет залогом того, что игра запустится без капризов и не будет глючить. С помощью "The Way It's Meant to be Played" компания надеется создать некий единый стандарт, благодаря которому геймерам не придется заботиться о совместимости игр и видеоподсистемы. Ближайший аналог такого стандарта можно взять из мира игровых консолей. Их владельцы могут быть уверены, что купленные ими игры будут нормально работать на той консоли, для которой они предназначены.

В рамках программы на данный момент разработано уже около сотни игр, большинство из которых весьма известны. Это, к примеру, *Broken Sword 3*, *Silent Hill 3* и *Unreal Tournament 2004*... Полный список игр вы сможете найти на наших CD и DVD, в разделе "Инфоблок/Логотип NVIDIA в R&S: информация".

Те игры, которые разработаны не в рамках программы, тоже, скорее всего, будут нормально работать на видеокартах с чипами NVIDIA. Но разработчики, по всей вероятности, не стремились "заточить" их под чипы NVIDIA. Никаких мрачных последствий это за собой не повлечет — просто игры будут работать, "как обычно".

ВНИМАНИЕ!

"Игромания" поддерживает данную инициативу. Теперь в рубриках "R&S: Краткие обзоры" и "R&S: Дождались!" около соответствующих игр будет стоять логотип программы "The Way It's Meant to be Played". Если вы видите кружочек с надписью "NVIDIA" и вышеприведенной фразой рядом с именами издателя и разработчика, значит, игра оптимизирована под видеокарты с графическими процессорами NVIDIA и при наличии их в корпусе вашего компьютера имеет высокие шансы на то, чтобы резво бегать и не портить вам жизнь багами и глюками.

линград и последующим захватом города, после чего, взяв на себя командование войсками Красной армии, освобождать советскую твердыню от немецко-фашистских войск и добиваться полного разгрома шестой армии вермахта. Поскольку игра создается в России, можно не сомневаться в соответствии каждой миссии историческим реалиям.

Всего игроков будут ждать тридцать шесть миссий в двух кампаниях, более полутора сотен типов юнитов, множество уникальных исторических зданий, воссозданных по архивным фотографиям, ну и, конечно же, максимально аккуратная реконструкция исторических событий. В общем и целом: во втором квартале 2004 года вас ждут незабываемые сражения в осажденном Сталинграде. Не пропустите!

Гоблин-кино

Творческий коллектив сайтов www.oper.ru, www.cyberfight.ru и группа талантливых разработчиков готовят к выходу в свет нечто потрясающее — многосерийный мультфильм "Рывок на волю", автором сценария и диалогов которого



стал бывший старший оперуполномоченный, а ныне — эксцентрик и "локализатор" *Goblin*. Фильм создается в недрах детско-юношеской Краснознаменной им. Чарли Мэнсона анимационной студии "Мертвая Голова", а сюжет картины основан на игре *Quake III Arena*. Сценарий фильма держится в строжайшем секрете, известно лишь, что по ходу действия зрители встретят многих известных персонажей из игр *id Software*. Выход "Рывка" намечен на март 2004 года.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Консультанты и гаитяне против Take Two

Ст. о/у *Goblin*

Судебные тяжбы в Америке — вещь настолько же обыденная, как, скажем, в России — годовое похмелье. А уж судиться с *Take Two* обиженным налогоплательщиком сам бог велел. Очередной иск против *Take Two*, а точнее, против *Rockstar North* подал никому доселе не известный компьютерный консультант, полагающий, что компания украла у него идею *Grand Theft Auto*. Предыстория такова: некий мистер Галлахер в далеком декабре 1993 года хотел устроиться на работу в *DMA Design* (ныне — *Rockstar North*). К тому времени Галлахер уже



сочинил собственную игру *Crime Inc.*, в которой уличные банды совершали различные преступления и враждовали между собой. Естественно, что при попытке влиться в стройные ряды *DMA Design* Галлахер не забыл упомянуть о своем детище и поделиться всеми своими мыслями по этому поводу. И теперь он считает, что на основе его идей *Rockstar* создала игровой бестселлер — серию *GTA*. Сумма поданного Галлахером иска — полтора миллиона фунтов стерлингов. Во всем деле остается непонятным только одно: зачем мистер консультант ждал десять лет, перед тем как обратиться в суд. Следил за чартами продаж и искал удобного момента?..

Или вот еще одна история о судебном иске против *Take Two*. На этот раз недовольными остались представители диаспоры гаитян в США. Суть иска в следующем: бывшие жители Больших Антильских островов обвинили создателей *GTA: Vice City* в расизме и потребовали бойкотировать эту игру из-за оскорбительных выпадов в сторону гаитян. Если вы помните, в игре присутствует недвусмысленная фраза "Kill all the Haitians" ("Перестрелять всех гаитян!"). На эту, с позволения сказать, проблему обратили внимание Комитет по соблюдению прав человека и лично мэр Нью-Йорка Майкл Блумберг, обещавший в случае бездействия *Take Two* подвергнуть все продукты компании — цитируем — "проверке на предмет ущемления прав человека". Под таким давлением представители компании не смогли закрыть глаза на очередной скандал, и им пришлось принести обиженным аборигенам публичные извинения. *Take Two* пообещала исключить зловещую фразу из всей копии игры, которые будут продаваться в будущем. Но чтобы уж совсем не подать лицом в судебную грязь, представители компании также заявили, что авторы *Vice City* — ребята из *Rockstar* — отнюдь не расисты. Ибо, в конце концов, *GTA* — это всего лишь выдуманный мир, и насилие на экране не означает автоматического призыва к аналогичным действиям в реальной жизни. Впрочем, подобный довод вряд ли будет адекватно воспринят в "самой свободной стране в мире"...

Воровство онлайн

Продолжаем судебную тему. Только на этот раз перенесемся из Америки в Китай. Благо именно гражданин Китая — двадцатичетырехлетний Ли Хонг-Чен — потребовал от компании *Beijing Arctic Ice Technology Development*, создателя популярной мультиплеерной RPG *Hongyue* (известной также под именем *Red Moon*), раскрыть личность виртуального воришки, который обобрал персонажа Ли до нитки. Дело в том, что гражданин Хонг-Чен на протяжении двух лет играл в *Red Moon*, прокачивая своего персонажа и собирая всевозмож-

СРОЧНО В НОМЕР

Смерть Fallout 3

Присядьте на что-нибудь устойчивое, приготовьте дежурный носовой платок и приготовьтесь услышать страшную новость: Black Isle Studios прекратила свое существование. В стане всех любителей RPG воцарился траур... Предыстория этого печального события такова: Interplay была согласна с тем, чтобы студия продолжала работу над Baldur's Gate 3. Но после того как менеджмент не смог продлить лицензию на использование системы D&D, Black Isle решила сосредоточиться на Fallout 3. Ди-



зайн-документ был закончен, движок написан, и уже почти начался процесс создания уровней... как тут Interplay потребовала демо-версию игры. Демо-версия была предоставлена, и, по мнению Black Isle, она была закончена на девяносто пять процентов — оставалось лишь добавить некоторых персонажей и улучшить скрипты. На следующий день Interplay начала увольнять людей из одного своего подразделения — Digital Mayhem. Все компании под крылом издателя не на шутку встревожились, однако, поскольку демо-версия Fallout 3 была готова, работники Black Isle чувствовали себя в безопасности. Как оказалось — зря, ибо две недели спустя все, за исключением двоих членов команды Fallout, были уволены, а сам проект — закрыт без внятного объяснения причин. Приспущите флаги и запишите черный декабрь '2003 в свои календари — нового Fallout больше нет и уже никогда не будет...

ное оружие. В общей сложности он потратил на это нелегкое дело не только два года времени, но десять тысяч юаней (примерно семьсот пятьдесят фунтов стерлингов), покупая карточки для игры. Поскольку компания отказалась предоставить Ли информацию о злоумышленнике-хакере, он отправился в суд. И, что самое удивительное, суд удовлетворил его требования и постановил вернуть Ли все деньги, заработанные честным трудом. Суд посчитал, что "игрок не несет ответственности за то, что компания-разработчик не может создать эффективную защиту против хакеров".

Ситуация, прямо скажем, нестандартная. Даже для США выигрыш пострадавшего в подобном процессе — уже прецедент. Так что не исключено, что в ближайшем будущем вы вполне сможете загреметь на нары за виртуальные сексуальные домогательства в каком-нибудь EverQuest...

СЛУХИ



Halo номер два

Не совсем компьютерная новость, точнее, даже совсем не компьютерная новость, однако она заслуживает внимания. В сети начали циркулировать слухи о том, что Halo 2, эксклюзивный Xbox-проект, который должен выйти уже четвертого апреля сего года, будет портирован и на PC. Причем не через полтора года спустя, как это получилось с первой частью игры, а буквально через несколько месяцев. В последние недели эти слухи обросли таким количеством всевозможных деталей, что некоторые западные журналисты официально обратились к представителям Microsoft с просьбой подтвердить эту новость. Однако представители софтверного гиганта никак не отреагировали на журналистские петиции и продолжают подозрительно отмалчиваться. А это уже первый признак того, что они явно что-то знают, но до поры до времени тщательно скрывают...

РУССКИЙ СИНДРОМ
АПАЧ 2Apache AH-64
Operation Air Assault 2

pc cdrom

Террористы совсем распоясались и дошли до того, что начали захватывать ядерное оружие в сердце Сибири! Вам предстоит тяжелое испытание, требующее от вас предельной собранности и максимальной самоотдачи - антитеррористические операции на просторах нашей страны.



▷ Два режима полетов: аркадный и реалистичный. Выберите вариант по вкусу!

▷ Достоверные модели вертолетов. Высококачественные текстуры и эффекты освещения.

▷ Более 30 разнообразных миссий. Есть, где развернуться по полной программе!

www.akella.com

© 2003-2004 "Akella"
© 2003-2004 "RenderWare", © 2003-2004 "InterActive Vision"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 ?тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад "ИГРА МЕСЯЦА" — это не чарт игровых продаж. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры. На сайте "Игромании" (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с МАРТА по ДЕКАБРЬ 2003 года. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов.

19 января результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в АПРЕЛЕ-ЯНВАРЕ 2003-2004 годов. Его итоги будут обновлены в следующем номере.

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на дисках "Игромании" в рубрике "По журналу".

ОБОЗНАЧЕНИЯ ПО КОЛОНКАМ:

- A. Текущая позиция игры в этом месяце.
- B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем.
- C. Название игры.
- D. Рейтинг.
- E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Самые популярные игры периода ВЕСНЫ-ЗИМЫ 2003 года

A	B	C	D	E
1		Grand Theft Auto: Vice City	4070	13,1%
2		Max Payne 2: The Fall of Max Payne	3181	10,2%
3	NEW	Need For Speed: Underground	2341	7,5%
4	↑1	Пираты Карибского Моря	1378	4,4%
5	↓2	Операция: Silent Storm	1246	4%
6	NEW	Call of Duty	1115	3,6%
7	NEW	Silent Hill 3	997	3,2%
8	↓4	Postal 2	949	3%
9	↓3	Warcraft III: The Frozen Throne	947	3%
10	NEW	Worms 3D	834	2,7%
11		Command & Conquer: Generals — Zero Hour	725	2,3%
12	↓2	BloodRayne	711	2,3%
13	↓4	Battlefield 1942	703	2,2%
14	↓7	Tom Clancy's Splinter Cell	681	2,2%
15	NEW	Star Wars: Knights of the Old Republic	576	1,8%
16	↓1	Blitzkrieg (Блицкриг)	572	1,8%
17	↓5	Ил-2: Забытые сражения	536	1,7%
18	↓5	Enter the Matrix	521	1,6%
19	↓3	Демииурги II	414	1,3%
20	↓2	Commandos 3: Destination Berlin	396	1,2%
21	↓2	Colin McRae Rally 3	390	1,2%
22	↓8	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	375	1,2%
23	NEW	Deus Ex: Invisible War	349	1,1%
24	↓7	Counter-Strike: Condition Zero	332	1%
25	NEW	The Lord of the Rings: The Return of the King	306	0,9%
26	↑1	Homeworld 2	305	0,9%
27	↓7	TRON 2.0	304	0,9%
28	NEW	XIII	299	0,9%
29		Halo: Combat Evolved	285	0,9%
30	↓7	Lionheart	269	0,8%

На 14 января в голосовании приняли участие 6909 человек

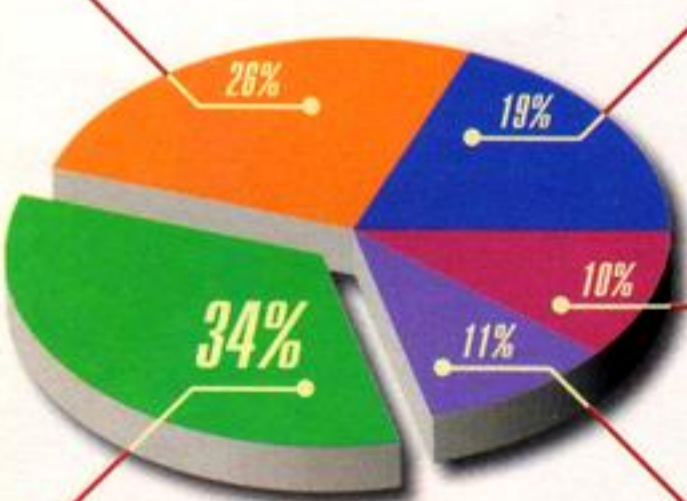
Великолепная пятерка



Max Payne 2: The Fall of Max Payne



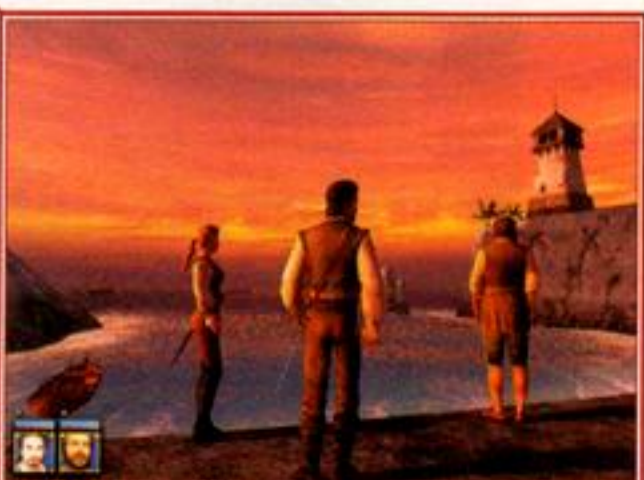
Need For Speed: Underground



Операция: Silent Storm



Grand Theft Auto: Vice City



Пираты Карибского моря

Итоги голосования

В этом месяце до первой десятки добрались сразу четыре новичка. Во-первых — **Need for Speed: Underground**, который (многомиллионная армия фанатов не даст соврать) надолго пропишется в тройке лидеров. Во-вторых, свои законные места среди хитов заняли **Call of Duty**, **Silent Hill 3** и **Worms 3D** — игры, безусловно, приятные во всех отношениях. Что же касается героев нынешнего номера — **Star Wars: Knights of the Old Republic** и **Prince of Persia: The Sands of Time**, то они, похоже, еще не успели протоптать тропу к геймерскому сердцу. И если джедайская RPG заняла пока почетное пятнадцатое место, то бедолага "Принц" даже не попал в первую тридцатку. Тут же, как бы между прочим, заметим, что во многом спорная, но безусловно талантливая ролевка **Deus Ex: Invisible War**, которая вышла с "Принцем" практически в один день, все же выбилась в люди и попала в хит-парад.

Перейдем к разбору пятерки лидеров. Первые два места не вызвали никаких сомнений. **Max Payne 2** и **Vice City** уже давно вышли из статуса "просто игр" и превратились в эдаких языческих богов с огромной армией фанатов. **Underground** дышит первым двум лидерам в затылок, но вряд ли в будущем прыгнет выше своего законного третьего места — любителей различных гонок в нашей стране значительно меньше, чем поклонников экшенов, пусть даже и с многочисленными "гоночными элементами" (**Vice City**).

И, наконец, самое интересное произошло с четвертым и пятым местами. Сообщество любителей отечественного эпика по мотивам совсем не отечественного фильма "Пираты Карибского моря" растет не по дням, а по часам. По сравнению с прошлым номером "Пираты..." совершили резкий прыжок вверх и потеснили на четвертом месте не только всенародно любимую "Операцию **Silent Storm**", но и именитый **Warcraft III: The Frozen Throne**. Впрочем, "Операция..." отстает всего на один жалкий процент, так что в следующем месяце ситуация может измениться на диаметрально противоположную. Кто кого, а?.. Следите за выпусками нашего хит-парада!

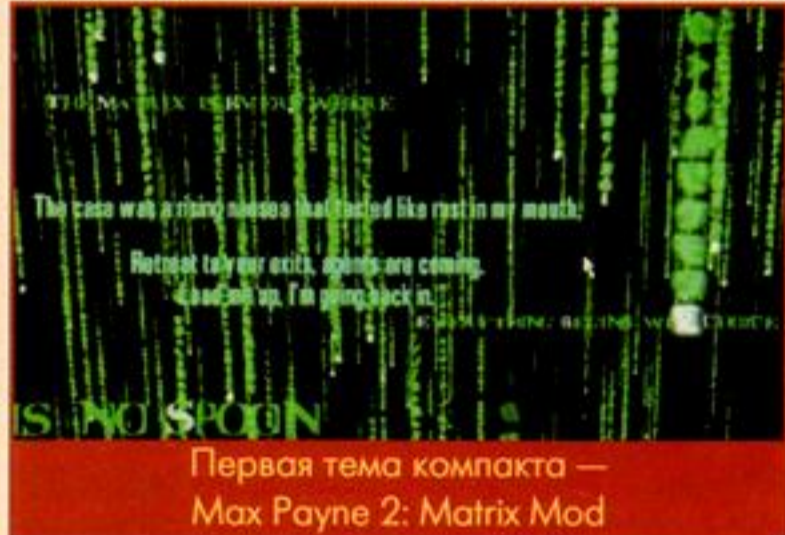
ОТ РЕДАКЦИИ

Приветствую!

Оттремели праздничные хлопнушки, улетели в небо пробки от шампанского, народ от души отметил новогодние и рождественские праздники и пребывает в состоянии легкого похмелья, а мы как ни в чем не бывало продолжаем развивать и улучшать наши CD и DVD. На этот раз наш коллективный разум выдал на-гора потрясающую идею, которую блистательно воплотил в жизнь программист Денис Валеев. Отныне на CD и DVD появилась возможность в режиме слайд-шоу посмотреть все без исключения картинки, которые находятся на наших дисках! Кроме того, что это крайне полезное нововведение, это еще и отменное развлечение: берите бутылку кока-колы, ведро попкорна — и добро пожаловать в нашу картинную галерею!

Обращаем ваше внимание на еще одно весьма значительное изменение в "CD-мании", которое заключается в том, что отныне напротив каждого пункта вы будете видеть разноцветные кружки, которые обозначают, что есть и на CD, и на DVD, что — только на DVD, а что частично находится на CD и полностью — на DVD. Столь наглядная система позволит вам без труда ориентироваться в "CD-мании" и узнавать, что где лежит. Объяснение условных обозначений вы найдете на каждой странице рубрики "CD-Мания".

От дел технических перейдем непосредственно к содержанию февральских дисков. Начнем, пожалуй, с "Тем компакт", ибо там вас ждут три потрясающих модификации, которые наверняка понравятся каждому настоящему геймеру. Первая тема — Max Payne 2: Matrix Mod, — как явствует из названия, вновь



Первая тема компакта —
Max Payne 2: Matrix Mod

эксплуатирует культовый фильм "Матрица". Не думайте, что Макс превратится в Нео, а Мона — в Тринити. Просто эта модификация привносит в Max Payne 2 фирменные фишки "Матрицы", делая игру настолько увлекательной, что словами не описать. Советую без промедления ознакомиться с модификацией, ибо она того достойна.

Второй темой компакта стала кампания для Warcraft III — Warcraft III: Saga of Azeroth, которая рассказывает увлекательную и драматичную историю о тех временах, когда Орда только зарождалась, а люди и орки вели кровопролитные сражения. Надо отметить, что кампания превосходная. Лично я прошел ее с большим удовольствием, так что — рекомендую.

И, наконец, третьей темой компакта стала модификация для Starcraft — Starcraft: Dominion War, которая превращает Starcraft в самый настоящий Star Trek! Изменений — вагон. Начиная от новых юнитов и зданий и заканчивая чертовски увлекательным сюжетом. Данный

мод блестяще доказывает, что классика бессмертна: даже бородатый Starcraft еще ой как рано сбрасывать со счетов.

Далее — темы DVD. Тут у нас безраздельно правят бал фэнтези и фантастика. Первая тема DVD — отличный космический симулятор под названием Babylon 5: I've Found Her — игра, кото-



Первая тема DVD — Babylon 5: I've Found Her

рую несколько лет разрабатывала группа энтузиастов из разных стран. Авторам этого проекта превосходно удалось воссоздать неповторимый фантастический мир знаменитого сериала. Без сомнения, Babylon 5: I've Found Her — настоящий подарок не только фанатам "Вавилона 5", но и всем геймерам, которые соскучились по качественным космосимуляторам. Не пропустите!

Вторая тема DVD не менее интересна, чем первая, — это неофициальный аддон к Baldur's Gate 2, который добавляет в игру новую сюжетную линию, сотню новых локаций, четыре сотни новых монстров и так далее. Аддон воистину глобален: на его прохождение у вас едва ли уйдет меньше времени, чем на прохождение оригинальной игры.

Кроме этого, вас, как всегда, ждет "Демоблок", который содержит множество интересных демо-версий и роликов новых игр. В этот раз особенно рекомендую демо-версии отличных игр Breed и Crazy Taxi 3, а также впечатляющие видео BloodRayne 2 и Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Впрочем, остальные демки и ролики тоже достойны вашего самого пристального внимания.

Мы, как всегда, ждем ваших откликов, советов и рекомендаций, которые вы смело можете отправить на адрес cdmania@igromania.ru. Желаем удачного путешествия по бескрайним просторам наших CD и, конечно же, DVD.

Удачи!

Степан Чечулин, редактор CD и DVD

**РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ**

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На ЭТИХ CD и DVD мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения из декабрьского номера "Лучших компьютерных игр" (с Halo на обложке). Вас ждут:

1. Вампиры (Nosferatu: The Wrath of Malachi). Руководство и прохождение.
2. Путешествие на Хон-Ка-Ду. Руководство и прохождение.
3. Хром. Руководство и прохождение.
4. Age of Mythology: Titans. Руководство и прохождение.
5. Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II. Руководство.
6. Command & Conquer Generals: Zero Hour. Руководство и прохождение.
7. Freedom Fighters. Руководство и прохождение.
8. Halo. Руководство.
9. Homeworld 2. Руководство и прохождение.
10. Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough. Руководство и прохождение.
11. Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure. Руководство и прохождение.
12. The Fate. Руководство и прохождение.
13. UFO: Aftermath. Руководство.

Общая информация

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на февральских компакт-дисках и на DVD-диске "Игромании". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки. Поддерживаются печать текста на принтер и сохранение в форматах RTF и TXT.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик CDMANIA@IGROMANIA.RU. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы видеть в "Игровой зоне".

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На компакт-дисках и DVD МАРТОВСКОГО и АПРЕЛЬСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно январским и февральским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, Robin Hood: Defender of the Crown и Lords of EverQuest).

Лучшие компьютерные игры № 1, январь

1. Alien Shooter: Начало вторжения. Руководство.
2. The Black Mirror. Прохождение.
3. Call of Duty. Руководство и прохождение.
4. Civilization III: Conquests. Руководство.
5. Commandos 3: Destination Berlin. Руководство и прохождение.
6. Empires: Dawn of the Modern World. Руководство.
7. Firestarter. Руководство.
8. Gorky Zero: Beyond Honor. Руководство и прохождение.



9. Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Руководство и прохождение.
10. Nancy Drew: Danger on Deception Island. Руководство и прохождение.
11. No One Lives Forever 2: Contract J.A.C.K. Руководство и прохождение.
12. Patrician III. Руководство.
13. Robin Hood: Defender of the Crown. Руководство и прохождение.
14. Silent Hill 3. Руководство и прохождение.
15. Tortuga: Pirate Hunter. Руководство.

Лучшие компьютерные игры № 2, февраль

1. Петья 4: День независимости. Руководство и прохождение.
2. Сфера. Руководство.
3. XIII. Руководство и прохождение.
4. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. Руководство и прохождение.
5. Harry Potter: Quidditch World Cup. Руководство.
6. Lords of EverQuest. Руководство.
7. Lord of the Rings: The Return of the King. Руководство и прохождение.
8. Lord of the Rings: War of the Ring. Руководство и прохождение.
9. Magic the Gathering: Battlegrounds. Руководство.
10. Need For Speed: Underground. Руководство и прохождение.
11. Prince of Persia: Sands of Time. Руководство.
12. Star Wars: Knights of the Old Republic. Руководство.
13. Warlords IV: Heroes of Etheria. Руководство.
14. Worms 3D. Руководство.
15. Yager. Руководство и прохождение.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" февральского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут не дожидаясь экспертные материалы: "Fallout 2. Великолепная шестерка и герой", "Starcraft: Brood War. Все новое — хорошо забытое старое", "Warcraft III: The Frozen Throne. Ветер перемен", "Counter-

Strike. Раскрываем карты II", "Silent Hill 3. После прохождения", "Герои меча и магии IV. Убойная сила".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1) в журнале "Лучшие компьютерные игры", первоначально и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); 2) на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1–2 месяца после публикации в "ЛКИ"; 3) на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru спустя 1–2 месяца после публикации в "ЛКИ".

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



ИГРОВАЯ ЗОНА

Для читательских работ: gamezone@igromania.ru

Советы, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru

№ 1. Блицкриг

CD+DVD 1. Кампания Alternative Campaign вносит в оригинальные миссии множество изменений, а также добавляет новые карты. Настоятельно рекомендуется использовать ее в паре с модом R2V Realism 1.3.

CD+DVD 2. Две интересных модификации. R2V Realism 1.3 изменяет множество параметров юнитов и тем самым делает игру максимально приближенной к реальности. Мод FMRM ver. 1.02 в первую очередь нацелен на усложнение игры, а также на изменение внешнего вида некоторых образцов техники.

CD+DVD 3. Карта "Бои под Пинском" поражает огромными размерами и масштабностью действий. Нужно не только захватить город Пинск, но и выполнить ряд дополнительных задач.

№ 2. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

CD+DVD 1. Кампания "Четвертый гвардейский" напоминает о трудных временах блокады Ленинграда.

CD+DVD 2. Семь новых скинов самолетов: Bf 09 E4 Harder, Bf 109 E4 Werra, Bf 109 E7 Schroer, Chief Kozhedub Snow, Chief Sacharov, Kageneck и Menzel.

Системные требования CD и DVD

Минимальные системные требования: P200, 128Mb RAM, современный CD-привод (а для пользования DVD-дискон, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows'98, DirectX 8.0 и старше.

№ 3. Противостояние IV (Sudden Strike 2)

CD+DVD Шесть новых карт. "День дракона", где придется в одиночку выбираться из японского плена. Карта "Операция "Багратион" — переправа через Днепр и освобождение от фашистов белорусского города. Карта "Освобождение города" ставит перед вами сложную тактическую задачу. Три карты под одним названием Narvik British Invasion с единой сюжетной линией. Высадка на норвежском побережье, захват небольшого городка, отражение нескольких нападений и, наконец, взятие города Нарвик.

№ 4. Age of Mythology

Что где находится

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Демоблок / Темы", "Патчи", "Трейнеры", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "Инфоблок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", состоящая из трех основных частей, а также разделы "Демоблок / Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-дисков, плюс "Темы DVD", "Драйвера" и "Интересности".

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:
CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
CD — то, что находится только на DVD.
DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

по мотивам произведений
КИРА БУЛЫЧЕВА



CD+DVD 1. Четыре компании — A Greater Challenge, Gods and Traders, Law of the Land Prologue и Rise of Anubis, — каждая из которых отличается весьма толковым исполнением и лихо закрученным сюжетом.

CD+DVD 2. Две свежие карты: 9th Mile Quest, Ahmose Rebellion.

CD+DVD 3. Пара модификаций. Monkey Mod кардинально меняет облик и поведение мартышек, делая их то снеговиками, то Санта-Клаусами. Кроме того, обезьянки начинают корчить презабавные гримасы, жарить бананы и рубить деревья. Defensive Mod v. 1.1 серьезно меняет параметры защитных башен и стен, делая их более прочными. Теперь, чтобы разрушить стену или снести башню, придется изрядно попотеть.

№ 5. Call of Duty

CD+DVD Игра вышла сравнительно недавно, а народные умельцы уже вовсю создают для нее модификации. Правда, большинство из них вносят в игру лишь незначительные изменения. Но есть все основания полагать, что уже в скором времени свет увидят действительно сильные работы, которые мы незамедлительно выложим. Пока же предлагаем вашему вниманию 13 лучших модификаций для этой игры: American



Helper Final, Bots Use Grenade, COD grenade cooage, Damnville Drivable Tanks, Daylight Mod, DK Realism Mod, FRozEN mod, Blood Day Tommy, Pokerchips Plus Pak, Pools Crosshairs, Pools Sniper Mod, Squad Multi Helmet Mod и TeamSpy Blood Pack.

№ 6. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

CD+DVD Аддон к последней игре серии С&С прославил ныне покойную студию Westwood и привлек внимание многочисленных поклонников игры.

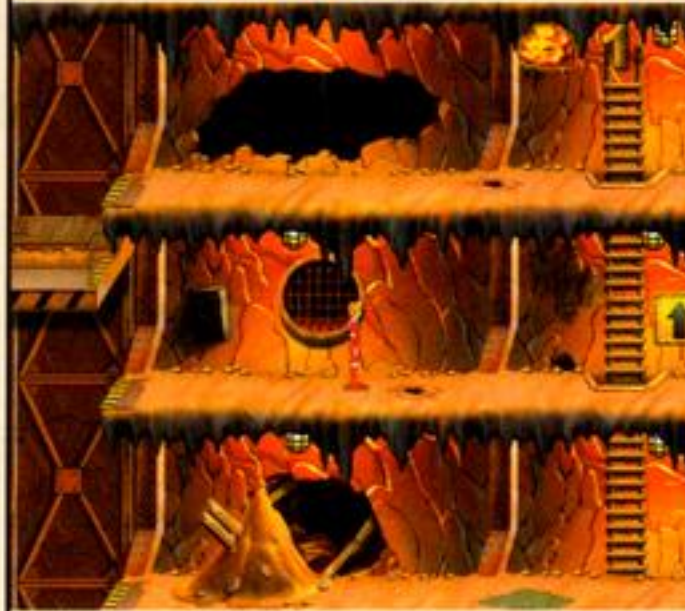
Мод Airwars, как явствует из названия, вносит изменения в воздушные бои. An Act of War Water Mod изменяет внешний вид воды — из мультяшно-голубенькой она превращается в серьезную темно-синюю. Meat Grinder — ремейк мода для Red Alert — дает возможность вести безумно "мясные", а главное — очень динамичные битвы. Saber's Mod — это множественные изменения баланса сил и новый воздушный юнит — бомбардировщик C130 Spectre. Shockwave ускоряет производство юнитов и уменьшает паузу между использованием способностей генералов. The GunRun's Mod добавляет несколько новых юнитов (в том числе агента Смита из "Матрицы") и новый саундтрек (привет все той же "Матрице" и анимешным мультикам). И, наконец, подборка из четырех заставочных карт (роликов на движке, проигрываемых в режиме главного меню).

№ 7. F1 Challenge 99-02

CD+DVD 1. Две отличных трассы для этих увлекательных гонок. Первая — Caruaru — представляет собой бразильский трек имени Айртон Санны. Вторая — Vancouver. В реальной жизни на этой трассе проходят гонки на картах, что не помешало автору устроить на ней гонки "Формулы-1". Надо отметить, что трасса сделана на редкость удачно. Единственный минус только в том, что трасса довольно сложная, и пройти ее сможет далеко не каждый. Придется потренироваться.

pc cdrom

Кровожадные космические пираты, загадочные планеты и удивительная Москва будущего - маленькая Алиса Селезнева опять вляпалась в неприятную историю! Новая аркада в классическом анимационном стиле снова перенесет вас в невероятный мир книг Кира Булычева и мультфильма «Тайна Третьей Планеты»!



- классический анимационный стиль, в котором выполнены наши персонажи, окунет вас в великолепный, фантастический мир невероятных приключений;
- 14 обширных уровней, на каждом из которых перед вами будет поставлена уникальная задача;
- Два главных персонажа: Алиса или профессор Селезнев (в зависимости от уровня);
- уникальный 2D движок нового поколения, использующий эффекты 3D движков

www.akella.com

© 2003 "Akella", © Кир Булычев
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 ттех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ПЕРВАЯ ТЕМА КОМПАКТА Max Payne 2: Matrix Mod



CD+DVD Нетрудно было предположить, что так оно и произойдет. Макс и Нео неотделимы друг от друга, а слово "матрица" повисло в воздухе в ту же секунду, как вышло продолжение боевика про усталого нью-йоркского полицейского. Количество модов "о Матрице" для первого "Мистера П" перевалило за десяток — почему же вторая часть должна отставать от первой?



Итак, Макс нацепил стильный плащ "от Морфеуса" и темные очки, которые носит не снимая. Траектории выстрелов теперь напоминают вихри — совсем как в фильме. Музыка тоже не отстает: любимая народом тема Furious Angels Роба Дугана в меню звучит как нельзя актуальней. Звук на высоте: пролетая, пули издадут модное шипение. Новая пушка — авиационный пулемет — позволяет возвести разрушение в ранг искусства. Про "фирменный" зеленый шрифт и говорить нечего.

Мод не меняет игру. Он даже не превращает Макса в Нео, а Мону — в Тринити, что сделало бы их историю, рассказанную в игре, комичной и глупой. Он всего-навсего добавляет к атмосфере игры, и без того безупречной, новые краски. В основном — из зеленой части палитры.



возможность держать в гараже много машин, а также выпить в баре всего-то за 10 баксов. New Vice City вносит множество изменений в геймплей. Наконец, Odies Beach Park — это новый парк развлечений, в котором вы можете выполнить множество трюков.

№ 10. Half-Life

CD+DVD 1. Интересная модификация под названием Portrait of Freeman повествует о том, как после печальных событий в научном комплексе Black Mesa эта самая "Черная Меса" как ни в чем не бывало возродилась, но уже в другом месте. Наш старый знакомый Фримен, как любой честный сотрудник, тут же выходит на работу. Только вот незадача — не успел он переступить порог родной конторы, как тут же случилась очередная катастрофа, поэтому нам снова придется взять под свой контроль беднягу Гордона и отправиться расхлебывать кашу.

CD+DVD 2. Очень неплохая модификация The Way Is Clear, созданная нашим соотечественником. Сюжет модификации таков: Фримен умер, и его сын Ден Фримен начинает расследование смерти папаша. В поисках истины Ден находит последнего оставшегося в живых ученого из научного комплекса Black Mesa. Дедуля рассказывает, что помнит место, где был некий секретный портал, найдя который, Ден получит ответы на все свои вопросы.

№ 11. Mafia ("Мафия")

CD+DVD 1. 10 новых машин, среди которых классика вроде "Бентли" и современные спортивные авто — Z8 и Ferrari.

CD+DVD 2. Boxing Mod вполне соответствует своему названию: загружайте режим Freeride Extreme, ищите нужного человека — и вперед, к славе. FrakMod — еще одна модификация для Freeride Extreme: новые миссии, новые возможности. Ну а Race Mod позволяет участвовать в самых настоящих гонках.

№ 12. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

DVD 1. Battle Tactics напоминает о серии Worms: каждый игрок получает по 10 секунд для того, чтобы сделать свой ход.



CD+DVD 2. Deep Blue — это новые модели и skins персонажей и оружия. Агенты, нью-йоркские спецназовцы, а также два "калаша", по одному в каждой руке.

CD+DVD 3. Excess Blood — мод для тех, кому всегда мало крови. Кровь на одежде, на предметах обстановки, на галстике Макса, фонтаны крови хлещут из врагов. He Postal, конечно, но общее направление то же.

DVD 2. Одна из лучших модификаций для F1 Challenge 99-02 — V8 Supercar Challenge — воспроизводит соревнования австралийского чемпионата по кузовным гонкам. Модификация сделана на высоком уровне и, без сомнения, понравится всем любителям автогонок.

GlobalMania

В разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием GlobalMania. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 800 позиций. Программу создал Михаил Извеков, за что ему огромное спасибо!

№ 8. Ghost Recon

CD+DVD 1. Миссия (206)BOOMmission перенесет вас в разгар сражения между террористами и американскими рейнджерами, которые должны уничтожить всех бандитов и навести порядок. Разумеется, принимать участие в боевых действиях вы будете на стороне "хороших парней". Отличительной чертой миссии является несметное количество вооруженных до зубов врагов. Есть даже пара танков, уничтожить которые будет весьма непросто.

CD+DVD 2. Неплохая модификация Silent Warrior 3 пригодится любителям "тихой работы", ибо она вносит в игру вагон и

маленькую тележку новых пушек, оснащенных глушителями. После установки мода в ваше распоряжение поступят 23 новых ствола, которые можно успешно применять в бою, не вызывая лишнего шума и не тревожа попусту врагов.

CD+DVD 3. Чрезвычайно интересная миссия под названием The Neogotiator заставит вас по-иному взглянуть на привычный Ghost Recon. В этой миссии можно не только популять по всему, что движется, но и поработать мозгами, находя способы незаметно проскользнуть там, где, казалось бы, это сделать невозможно.

DVD 4. Весьма неплохая модификация — Urban Ghost — меняет камуфляж бойцов на темно-серый, что идеально подходит для выполнения миссий в городах. Помимо тотальной замены обмундирования бойцов, модификация добавляет в игру несколько новых моделей оружия.

№ 9. Grand Theft Auto: Vice City

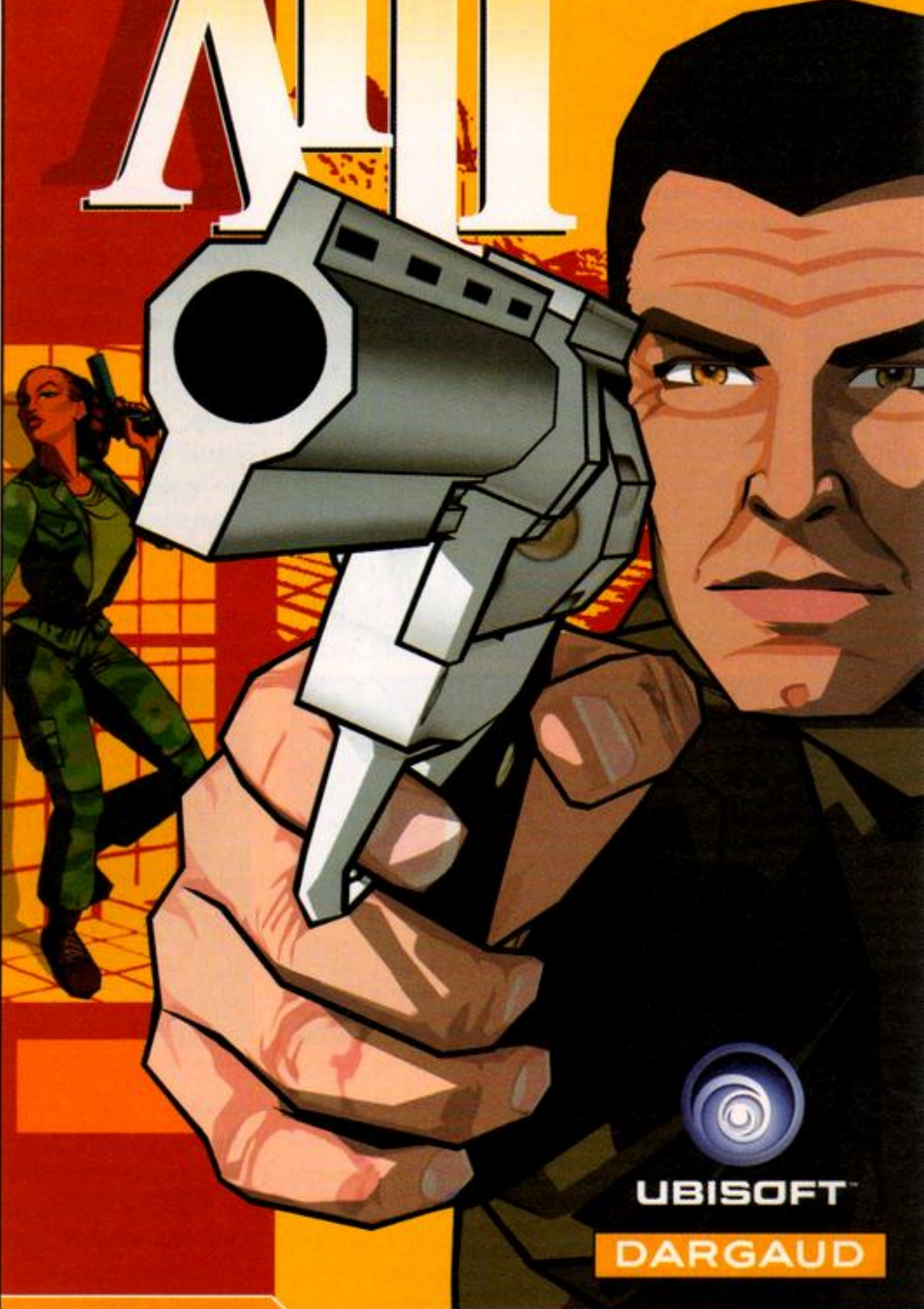
CD+DVD 1. Предлагаем вашему вниманию шесть новых моделей транспортных средств: машины "Кадиллак", "Форд Мустанг", немецкий "ментовоз" и "Мицубиси Галант", а также вертолет SkyCat и самолет Harrier.

CD+DVD 2. FPS Test позволяет выбрать любой из 12 ракурсов камеры — например, с пассажирского сиденья автомобиля, который вы ведете. Multimod дает

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

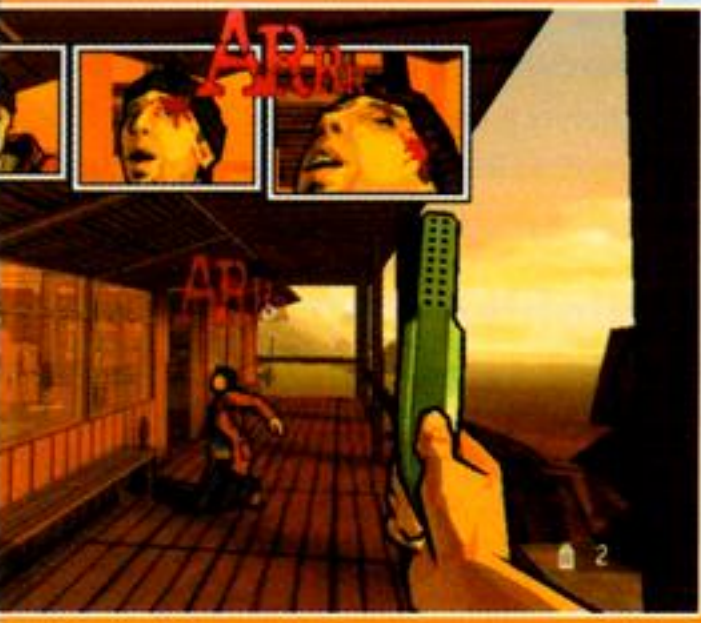
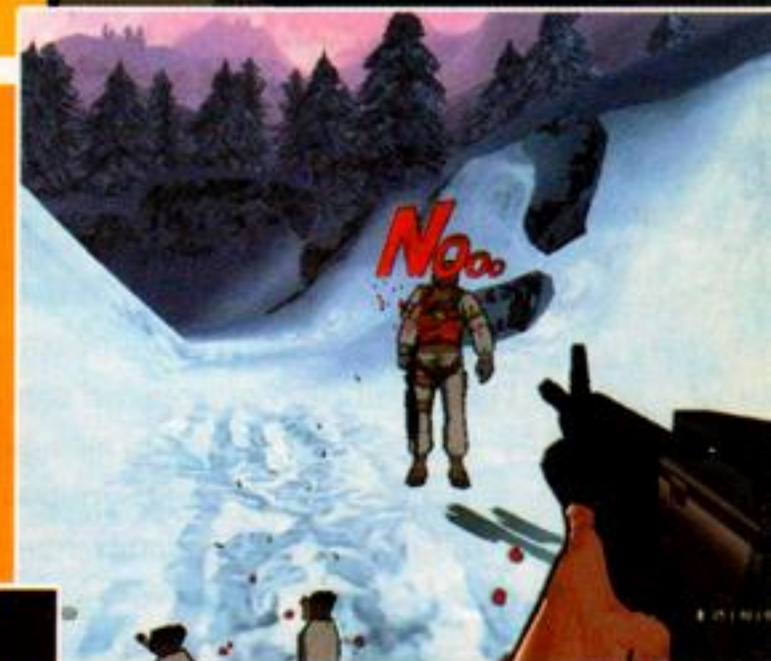
- CD+DVD** — то, что находится на CD и на DVD.
- DVD** — то, что находится только на DVD.
- CD** — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

XIII



pc cdrom

Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!



- ! Графический движок Unreal™ следующего поколения;
- ! Полная интерактивность игровой вселенной!
- ! Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!

www.akella.com

DVD 4. Rezzie Mod предлагает множество изменений и улучшений, от нового оружия (MP5 и M4 с глушителями, двойные дробовики) и внешних эффектов (следы крови и выстрелов) до новых чит-кодов. Хит сезона — код, дающий неуязвимость, все оружие и бесконечный боезапас.

CD + DVD 5. Terminator Mod заставляет вспомнить ветерана Арни в последней части киноэпопеи. Новая модель Макса, новые звуки меню и режима bullet-time. Подарок для истинных фанатов.

№ 13. Medal of Honor: Allied Assault

CD + DVD 1. Интересная синглплеерная карта Secure Ecausseville, которая отличается от прочих работ весьма высокой динамикой происходящего. Враги прут, как на буфет, — знай успевай отстреливать. В бою вам будут помогать напарники, которые, впрочем, не отличаются сообразительностью. В целом карта сделана неплохо. Единственный минус — блеклое графическое оформление и не слишком удачный дизайн. Впрочем, эти минусы с лихвой искупаются динамизмом карты. Играть увлекательно.

CD + DVD 2. Отличная модификация — City Night 2, — которая полностью меняет мир МОНАА и превращает игру в самый настоящий Counter-Strike. Оружие меняется на современные стволы вроде MP5, АК-47 и M4-A1. Плюс весьма недурственная карта, которая поставляется в комплекте с модификацией.

№ 14. Microsoft Flight Simulator

CD + DVD Подборка из пяти новых моделей самолетов. 1909 Curtiss Reims Racer — модель победителя первой самолетной гонки, которая состоялась в 1909 году. Antonov AN-124 Aeroflot представляет собой модель грузового самолета российских ВВС. Antonov AN-225 Mria — еще один вариант грузового самолета. Модель представлена в двух вариантах — с "Бураном" на "загравке" и без него. Beriev BE 103 представляет собой модель самолета BE 103. Особо стоит отметить, что модель поставляется в трех вариантах раскраски, а также обладает весьма неплохо сделанным трехмерным кокпитом. Без сомнения, это одна из лучших работ. И, наконец, последняя модель в нашем ангаре — Gerry Andersons Supercar Version 4. Модель представляет собой дивный летательный аппарат, явно созданный по мотивам фантастических фильмов 60-х годов. Выглядит презабавно. Могут поспорить, что именно на такой машине летал в свободное от работы время Джеймс Бонд. Часть подборки находится на DVD, часть — на CD.

№ 15. Microsoft Train Simulator

CD + DVD 1. Неплохо сделанный канадский тепловоз Alco RS-11 Locomotive Pack. Автор внимателен к деталям, благодаря чему тепловоз действительно выглядит как настоящий.

CD + DVD 2. Если у вас еще не прошло новогоднее настроение, то поезд Canadian Pacific Holiday Express Trainset — это то, что вам нужно. Паровоз раскрашен в веселые рождественские цвета, увешан праздничными лампочками, которые весело мерцают, когда поезд движется. В целом — очень симпатичная модель, которая, без сомнения, может еще на некоторое время продлить ощущение праздника.

DVD 3. Модель паровоза под названием USRA Mountain Locomotiv сделана на высоком уровне. Анимация весьма неплохая, качество проработки кабины не вызывает нареканий. Что еще, спрашивается, надо для счастья истинному ценителю поездов?

№ 16. NASCAR Racing 2003 Season

CD + DVD 1. Sebring Night — известная трасса в Себринге, изобилует крутыми и коварными поворотами. Чуть зазеваешься — и уже "отдыхаешь" в кювете. К тому же гонка происходит на закате, и заходящее солнце слепит глаза, еще больше усложняя игру.

CD + DVD 2. Sandown v1.0. Толково сделанная трасса, гонять на которой интересно. Выиграть гонку труда не составит, так как противники ведут себя очень осторожно, благодаря чему обогнать их легко и просто.

CD + DVD 3. Трасса Karjala Raceway, вышедшая из-под пера финских разработчиков, отличается продуманным дизайном и вниманием к деталям. Трасса красивая, но очень сложная. Пройти ее дано только настоящим автогонщикам.

CD + DVD 4. Последняя трасса в подборке — Bullrun 1000 Edition — сделана на совесть и может похвастаться высоким качеством исполнения. Трасса проходит по территории некой загородной дороги.

© 2003 "Akella"
 © 2003 "Ubisoft", © 2003 "Dargaud"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ВТОРАЯ ТЕМА КОМПАКТА

Warcraft III: Saga of Azeroth

CD+DVD Одна из самых интересных модификаций для Warcraft III: The Frozen Throne, в которой на первом месте — увлекательный сюжет, повествующий о тех временах, когда образовывалась Орда и орки вели кровопролитные сражения с людьми. Надо отметить, что



сюжет Saga of Azeroth тщательно проработан и настолько интересен, что решительно невозможно оторваться от игры до самого конца. Откровенно говоря, сюжет этой кампании практически не уступает оригинальному Warcraft III. Жаль только, что авторы не стали озвучивать диалоги, в результате чего многочисленные заставки производят несколько монотонное впечатление. Кроме отличного сюжета, в модификации вас ждут увлекательные, подчас очень непростые миссии. В общем, Saga of Azeroth — это по-настоящему интересная модификация, которая понравится всем любителям "Варкрафта". К тому же нельзя не вспомнить о том, что это только первый эпизод, и, по заявлениям разработчиков, в скором времени они выпустят вторую часть, которая продолжит эту увлекательную историю.



ем, заставляет всех персонажей истекать кровью, а также вносит целый ряд милых и добрых изменений в геймплей. **MJP New Menu** заменяет заставку игры на новую, которая наверняка понравится истинным маньякам. **Nial Skins** — замена всех моделей оружия. **Pixie Teleporter** позволяет телепортироваться из одной части игры в другую, не утомляя себя долгими загрузками промежуточных уровней. **Sound Pack** — новые, более яркие звуки выстрелов из всех видов оружия. **StatsCheats Mod** добавляет в игру предмет, позволяющий узнавать текущую статистику.

№ 21. Racer Free Car Simulation

CD+DVD 1. Могучая подборка, в которую вошли семь автомобилей. Все они отличаются качественным исполнением и придется по душе каждому любителю Racer Free Car Simulation. Вас ждут: Alfa Romeo 155, Audi S6 Plus Avant Wagon, Audi S3 Quattro, Delorean DMC-12, BMW Williams F1 FW24, Caterham R500 Superlight, Citroen Xsara T4 WRC rwd.

CD+DVD 2. Новые трассы, которые станут прекрасными полигонами для испытания свежих авто: Eville Rally: Stage 1, Laguna Seca, Scalextric и Watkins Glen.

№ 22. Return to Castle Wolfenstein

CD+DVD 1. Небольшая модификация mohmp40 изменит внешний вид автомата mp40 — он станет таким же, как в Medal of Honor: Allied Assault.

CD+DVD 2. Глобальная модификация Panther's Reload Sound Mod, которая меняет все звуки в Return to Castle Wolfenstein, начиная от шагов и заканчивая выстрелами. Новые звуки намного лучше и реалистичнее старых.

CD+DVD 3. Отличная модификация Warbabes полностью раздевает девушек из элитных отрядов гестапо. Плюс к этому меняет их модели на новые, гораздо более красивые.

CD+DVD 4. Еще одна модификация — Wolfenchics — так же, как Warbabes, изменяет внешний вид юных гестаповок. Новые модельки выглядят очень неплохо и вносят в игру приятное разнообразие.

№ 23. Soldier of Fortune II: Double Helix

CD+DVD 1. В увесистую пачку новых скинов оружия вошли STARZ Pistol, Silent Night, Creeper's Glass, M590 и Camouflaged AK74.

CD+DVD 2. Отличная модификация под названием Weapon Mod 4.0, которая капитально преобразует набор оружия в игре. Мод не только изменяет внешний вид и звуки выстрелов всех прежних стволов, но и добавляет в игру шесть новых видов оружия. Изменения настолько значительные, что после установки мода не грех пройти игру заново.

CD+DVD 3. Урожай синглплеерных карт для Soldier of Fortune II: Double Helix невелик. Карты появляются редко и в очень малых количествах. Тем отраднее, что в этот раз мы можем предложить весьма неплохую карту под названием leonSof2-3. Ничего гениального в ней нет, но, как говорится, на безрыбье и рак за лосося сойдет.

CD+DVD 5. Отличная модификация Craftsman Truck Series Hi Res, благодаря которой у вас есть возможность принять участие в чемпионате Craftsman Truck Series. Отличительная черта этого чемпионата состоит в том, что состязания проходят на гоночных пикапах. Смотрится очень эффектно, а по накалу страстей и увлекательности превосходит даже NASCAR.

№ 17. Need For Speed: Hot Pursuit 2

CD+DVD 1. Три обновления стандартных трасс. Изменения в основном касаются окружающего пейзажа. Добавлены новые деревья, цветы. Перекрашены бордюры на дорогах и мостах. В некоторых местах убраны лишние деревья.

CD+DVD 2. Две полезных утилиты для экономных геймеров. Одна делает полностью бесплатными все трассы, другая — машины.

CD+DVD 3. Скин полицейского автомобиля Porsche 911 Turbo раскрашивает машину в белый и зеленый цвета, что делает ее похожей на немецкие полицейские тачки.

№ 18. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

CD+DVD 1. The Rogues of Quinn — это модуль типа adventure, ориентированный, как явствует из названия, на персонажей-воров. Автор по праву гордится множеством побочных квестов, а

также тем, что в его модуле нет дверей, которые нельзя было бы открыть. В конце концов, для хорошего вора нет никаких преград.

CD+DVD 2. Necromancer — модуль, в котором идея важнее сюжета и геймплея. Где еще вы сможете сами вызывать нежить и командовать ею в бою? Вам под силу оживить любого погибшего противника и сделать его частью своей армии. Как говаривал граф-вампиры Влад фон Карштайн: "Мне все равно, как вы будете служить мне — живыми или мертвыми".

CD+DVD 3. Souls of Time — adventure-модуль с закрученным сюжетом, полным мистики и воспоминаний.

№ 19. Operation Flashpoint

CD+DVD В этот раз вас ждет не совсем обычная подборка. Специально для тех, кто мечтает стать настоящим летчиком, мы включили в нее только модели боевых самолетов. Немецкие истребители Go 229, ME 109, SPTMK1, P51 и немецкий же бомбардировщик LA5FN1. Плюс внушительный набор моделей американских самолетов: P-51D Mustang Contrary Mary, P-51D Mustang Elliotts Mess, P-51D Mustang German Captured, P-51D Mustang Lil Freddie, P-51D Mustang Sherman Was Right и P-51D Mustang Strike.

№ 20. Postal 2

CD+DVD Damage Mod увеличивает урон, наносимый оружи-

ОСНОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:
CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
CD — то, что находится только на DVD.
CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

№ 24. The Elder Scrolls III: Morrowind

CD+DVD Восемь отличных плагинов для этой игры. **Battle Island** добавляет в игру бойцовскую арену. **Isengard** добавляет в игру знаменитую башню Сарумана из "Властелина колец". Установив плагин **Abigail's Petshop**, вы сможете прикупить себе домашнее животное. **Barbu's Fireplaces** заменяет в игре все камин и печные трубы. Плагин **Eden** добавляет в игру замечательный домик с садом. **Famous Painting** позволяет посетить самую настоящую картинную галерею. **Two Moon Manor** добавляет великолепное поместье, истинно райский уголок. Плагин **N'Dib Tree** — это новые модели деревьев, после появления которых природа в The Elder Scrolls III: Morrowind становится гораздо разнообразнее. Обращаем ваше внимание на то, что на CD находится только часть плагинов.

№ 25. Warcraft III: The Frozen Throne

CD+DVD 1. **B52's Microtournament** дает возможность поупражняться в искусстве управления небольшими отрядами в боевой ситуации. Тренировка проходит в форме турнира, на котором каждый игрок зарабатывает очки за уничтожение монстров.

CD+DVD 2. **Dungeon Master Mod** превращает Warcraft в типичную ролевою игру. Игрок выбирает персонажа (доступны все расы, представленные в игре), а потом занимается его прокачкой при поддержке DM-а. Появление в стратегии DM-а интересно само по себе, не правда ли?

CD+DVD 3. **FPS Demo** позволяет играть в некоторое подобие Savage — Warcraft от первого лица. Поверьте, столкнуться лицом к лицу с разъяренным орком — удовольствие не из приятных. То ли дело мышкой его тыкать с высоты птичьего полета.

CD+DVD 4. Наконец, **Erick Satire's Archive** — подборка из пяти open source-карт, предназначенных для фанатов картостроения.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус № 1: Операция Silent Storm

CD+DVD Очень полезная программа, позволяющая добавлять модификации в ранее сохраненные игры.

Бонус № 2: Tropico

CD+DVD Три новые карты для "симулятора бананового диктатора".

Бонус № 3: Massive Assault

CD+DVD Щедрый подарок преподнесли разработчики Massive Assault поклонникам этой отличной стратегии. Во-первых, они сделали



новую планету под названием Emerald, на которой можно вести грандиозные битвы. А вторых, сочинили 12 увлекательных сценариев.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Ознакомьтесь с работами, а также узнать условия приема читательских работ вы можете, посетив раздел "Игровая зона/Работы читателей "Игромании" на втором компактe и/или на DVD. Для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти.

Игровые дополнения

Age of Wonders

CD+DVD Неофициальный аддон и патч в одном лице, **Age of Wonders Unit Mod** исправляет



некоторые ошибки в игре и добавляет несколько новых юнитов. Автор: **URIEL**.

Counter-Strike

CD+DVD Оригинальная замена моделей гильз. Теперь при каждом выстреле вокруг вас будут порхать бабочки. Выглядит очень мило: этакий воинствующий пацифизм. Автор: **Рудометов Алексей aka LEX**.

GTA III/Vice City

CD+DVD 1. Модификация **RC Baron** от читателя с ником **M@rsik**. Долой машины — теперь по улицам города ездят (или летают) игрушечные самолетики.

CD+DVD 2. Комбо-мод от **Эдуарда Осипова**. Две машины — **BMW Z8** и **Mercedes CLK Police**, а также "неофициальный" патч 1.1, который дает возможность играть в игру без диска и превращает ее в версию, необходимую для некоторых модов.

CD+DVD 3. Модификация "**Apocalypse**" превращает траектории выстрелов в лазерные лучи, а огонь делает нежно-голубым. Кроме того, на земле теперь вместо газет лежит "Мания" с "Вайсом" на обложке — очень в тему. Автор: **Пискарев Прохор aka KiPro**.

CD+DVD 4. Программа "**GTA Repair**", позволяющая сделать резервную копию файлов, заменяемых при установке модификаций, и в случае сбоя восстанавливать работоспособность игры без переустановки. **Must have**. Прислал **pitcool**.

CD+DVD 5. Мод **Jedi** позволяет превратить Vice City в Татуин: имперские штурмовики, джедаи и бластеры прилегают. Авторы: **Михаил Одинцов aka Zur** и **Михаил Павличенко aka Dark**.

CD+DVD 6. Мод **Mission Skin** от **Александра Стрелкова aka sINUs** превращает Томми в пожарного, работника "скорой помощи" или полицейского.

CD+DVD 7. Машина **Lamborghini**, присланная **Димомом**, — хорошая модель популярного спортивного авто, жаль только, что сделана

она для оригинальной GTA III.

CD+DVD 8. И, как обычно, традиционная подборка скинов, на этот раз — от читателя под ником **PriZraK**.

Counter-strike

CD+DVD Новая модель старого доброго "калаша". Выглядит покрасивее и стреляет тише. Автор: **Евгений Курбацкий**.

Disciples 2: Guardians of the Light & Servants of the Dark

CD+DVD Большая карта с множеством квестов и сюжетных вставок. Сюжет запутан не хуже, чем в мексиканском сериале. Автор обещает прислать продолжение — милости просим. Прислал **St_Werewolf**.

Jagged Alliance 2

CD+DVD Максимально прокачанный герой (все параметры равны ста, 10-й уровень), одетый в лучшую броню и экипированный отличным оружием. Прислал **Алексей Микушин**.

The Elder Scrolls III: Morrowind

CD+DVD Два плагина от **Дмитрия Чачина aka Fatum**. Один из них добавляет в игру "домик в Балморе", второй — убирает надоедливый туман в городе **Sotha Sil**, позволяя без проблем отыскать дорогу.

Программы

CS Mansion GOLD

CD+DVD Флэш-ролик, посвященный битве за карту **cs_mansion**. Автор: **hierOS**.

MP3 Mini Player

CD+DVD Скромный проигрыватель mp3-файлов. Практически ничего, кроме главной функции, не умеет, зато абсолютно не занимает ресурсы системы. Автор: **DraKULA**.

Sponge

CD+DVD Простенькая флэш-игра, похожая на теннис. Прислал **Сергеев Михаил**.

WP Loader

CD+DVD Программа, позволяющая оперативно менять обои на рабочем столе. Хотите — меняйте вручную, хотите — они сами будут меняться с определенной периодичностью. Просто и изящно. Авторы: **Размахнин Антон** и **Трофимов Дмитрий**.

Обои для рабочего стола

CD+DVD В этом месяце в конкурсе "Лучшие читательские обои" определились сразу четыре финалиста: **PAYNE**, **VADIM**, **BEEaR** и **Skim&CAT**.

Прочие украшения

CD+DVD 1. Набор скинов "**DarkAmp**" от **D.S.M [Shaman]** — просто и со вкусом.

CD+DVD 2. Русификация "**Винампа**" версии 2.xx от **Славы Бойко aka Voynq** — очень качественная, рекомендуем.

CD+DVD 3. Скринсейвер на тему игры **Tom Clancy's Splinter Cell**, автор — **Frozzzen**.

CD+DVD 4. Симпатичный скин для **Winamp** на тему игрушки **Submarine Titans**, автор — **Павел Давыдов**.

ВЕСЕЛОСТИ

Aerial Antics

CD+DVD Интересная игрушка, в которой вам предстоит взять под свой контроль некоего парня, в чью голову взбрела безумная идея научиться летать с помощью ракетного ранца. Вам предстоит освоить премудрости полета, научиться выполнять разные трюки, получая за

выполненные задачи честно заработанные очки. Необычный геймплей вкупе с неплохими звуками и симпатичной графикой делают Aerial Antics очень привлекательной забавой.

Alien Homonid

CD + DVD Недурственная флэш-игрушка, в которой у вас появится возможность влезть в шкуру одуревшего инопланетянина и заняться истреблением всего живого и разрушением всего разрушаемого. Гуманоид, даром что ростом не вышел, имеет на вооружении мощный бластер, из которого успешно расстреливает наступающих со всех сторон агентов ФБР. Alien Homonid — не просто жестокая, а очень жестокая игра. Кровища хлещет рекой, ошметки тел валяются на тротуаре, а взорванной техникой завалены все улицы. В общем — полный хаос. Надо отметить, что игрушка обладает крайне увлекательным геймплеем и довольно высоким уровнем сложности. Так что на то, чтобы добраться до конца, вы потратите не один час.

Aqua Bubble

CD + DVD Симпатичная игрушка в традициях таких игр, как Lines и ей подобные. Геймплей прост: как можно быстрее строим из шариков цветные линии. Если замешкаться, то вся конструкция, не выдержав тяжести шаров, рухнет на голову незадачливого игрока. Несмотря на простоту, играть увлекательно.

Astro Raid

CD + DVD Очередная галактическая игра, в которой вам необходимо взять под свой контроль некий космический кораблик и уничтожить всех врагов. Стандартная, на первый взгляд, забава. Вид сверху, летать можно только вперед, всех дел — палить по врагам. Но, в отличие от прочих игр такого рода, графика, звуки и выразительные спецэффекты находятся в Astro Raid на таком высоком уровне, что создается незабываемая атмосфера настоящего космического сражения.

Bombberman vs Digger

DVD Не совсем понятно, почему в игре Bombberman vs Digger нет никакого противостояния между этими двумя культовыми персонажами.



Наоборот, они работают вместе. Геймплей — незатейливый. Управляем машинкой, которая, кроме того, что быстро ездит, имеет еще и некоторое количество бомб; с их помощью надо взрывать стены и уничтожать врагов, в изобилии населяющих уровни. Неплохая графика, симпатичная музыка и веселый геймплей — залог того, что вы без всякого сожаления проведете за этой игрой несколько часов.

CubiQ

DVD Отличный сборник, в который вошли три головоломки. Каждая из них хорошо вы-

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
 Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:
 CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
 DVD — то, что находится только на DVD.
 CD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ТРЕТЬЯ ТЕМА КОМПАКТА Starcraft: Dominion War

CD + DVD Как известно, классика — бессмертна. Картины Микеланджело, к примеру, пережили века и успешно дотянули до наших дней. Так же, как и музыка Бетховена или Баха, чьи великолепные симфонии до сих пор слушают миллионы людей. Есть игры, которые тоже стали классикой нашего времени. Игра Starcraft увидела свет в далеком 1998 году, но до сих пор многие играют в эту игру, а народные умельцы делают для нее огромные модификации, которые изменяют буквально все. Именно к такому типу относится Dominion War, которая меняет все и превращает старый добрый Starcraft — в Star Trek! Ведь полное название модификации — Star Trek: Dominion War. После установки модификации не только все юниты заменяются на тех, которых мы видели в сериале и играх Star Trek, но и постройки также становятся новыми.



Кроме того, модификация полностью меняет в игре звуки, а также добавляет новую кампанию с оригинальным и очень увлекательным сюжетом. В общем, установив Dominion War, вы получите в свое распоряжение не просто модификацию, а целую игру, за которой проведете множество незабываемых часов. Удачи в боях!



полнена в техническом отношении и обладает захватывающим геймплеем.

Digi Pool

CD + DVD Симпатичный бильярд с простенькой графикой, но очень забавным и простым геймплеем. Нужно бить по шарикам так, чтобы столкнулись и с веселым звуком "Бум!" исчезли три и более шара одного цвета. Как только все шарики будут уничтожены, переходим на следующий уровень. Немудренная, на первый взгляд, игрушка затягивает надолго.

Guarding Angel

CD + DVD Славная флэш-игрушка об ангеле-хранителе. Правда, не совсем понятно, кого или что охраняет ангел, ибо вся его деятельность заключается в том, что он бродит по уровням, прыгает через весьма обширные пропасти и всеми силами избегает контактов с врагами. В целом интересно, и только два момента несколько портят впечатление от игры: темная цветовая палитра и невыразительное музыкальное сопровождение.

Juno Nemesis

CD + DVD Пожалуй, одна из лучших игр в жанре космической леталки. И все потому, что Juno Nemesis обладает просто-таки потрясающей для такого уровня игры графикой и убийными спецэффектами. Плюс занятным геймплеем. Поиграв буквально пару минут, оторваться уже не можешь. В общем, рекомендую к просмотру всем.

Light and Shadow

CD + DVD Интересная головоломка, цель которой — переворачивать монетки, чтобы выстроить блоки с одинаковым рисунком. На словах звучит просто, но на деле все гораздо сложнее. Уже на третьем уровне придется изрядно поломать голову. И чем дальше — тем сложнее. Разумеется, графика в игре минимальна. К тому же музыкальное сопровождение — выше всяких похвал.

SNOWY: The Bear's Adventures

DVD Веселая игрушка, в которой под ваше управление попадает беспородный мышонок, который, кроме того что высоко прыгает и быстро бежит, может кидаться снежками. Эта способность не раз поможет ему выжить в трудных схватках с противниками. Главная задача мышонка — забрасывать противника снежками, пока тот не превратится в снежный ком и не загнется. Графика игры — симпатичная, но не более. Звуки и музыка не вызывают ни особых восторгов, ни отрицательных чувств. В общем и целом — неплохая игрушка, за которой вполне можно скоротать пару часов.

Storm Angel

DVD Каждый божий день выходит уйма всяческих космических леталок. Но вот качественных среди них — единицы, а оригинальных так вообще днем с огнем не сыскать. Тем радостнее, что в свет вышла игра Storm Angel. Осо-



ЖУРНАЛ "МИР ФАНТАСТИКИ" МОЖНО ПРИОБРЕСТИ НЕ ТОЛЬКО В РОЗНИЧНОЙ ПРОДАЖЕ, НО И ЧЕРЕЗ НАШ ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН: WWW.IGROMANIA.RU/NEWSHOP/

ИГРОМАНИЯ представляет

МИР ФАНТАСТИКИ

БОЛЕЕ 60 КНИГ, 30 ФИЛЬМОВ И 25 ИГР В НОМЕРЕ

ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ + КОНТАКТ + КНИЖНЫЙ РЯД + ВИДЕОДРОМ + ИГРОВОЙ КЛУБ + ВРАТА МИРОВ + В ЦЕНТРЕ ВСЕЛЕННЫХ + БЕСИАРИЙ + МАШИНА ВРЕМЕНИ + СЕТИ ИНТЕРНЕТА + КОМНАТА СМЕХА +

НОВАЯ РУБРИКА **КИНОРЕЦЕНЗИИ**

ФЕВРАЛЬ 2004 №2 (6)

ПОСТЕРЫ: PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME, ДРУГОЙ МИР UNDERWORLD

РОБИН ГУД РЫЦАРЬ С БОЛЬШОЙ ДОРОГИ

ОРКИ И ГОБЛИНЫ РАСА ЗЕЛЕНОКОЖИХ

ТАНЯ ГРОТТЕР ГАРРИ ПОТТЕР ГЕРОИ ДЕТСКОГО ФЭНТЕЗИ

МАТРИЦА: ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ПОСЛЕДНИЕ БАЙТЫ ТРИЛОГИИ

ИТОГИ 2003 ЛУЧШИЕ ФИЛЬМЫ, КНИГИ И ИГРЫ

ТЕМА НОМЕРА

КИБЕРПАНК ПРЕДСКАЗАНИЕ ТЕМНОГО БУДУЩЕГО

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ: ЮРИЙ НЕСТЕРЕНКО СОКРОВИЩЕ, СТАНИСЛАВ ТЕПЛОВ УЗНИЕ ВРАТА, МИХАИЛ ПОПОВ ПТИЧКА В ПЛЕТКЕ

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ: МАТРИЦА: ТРИЛОГИЯ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И КОМИКСЫ ИНТЕРЕСНОСТИ, STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ВИДЕОРОЛИКИ И ГРАФИКА

ТРЕЙЛЕРЫ И ТИЗЕРЫ КИНОФИЛЬМОВ, ВИДЕОРОЛИКИ И ГРАФИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР, РАЗВИТИЕ ТЕМ НОМЕРА, ФАНТАСТИЧЕСКАЯ И ФЭНТЕЗИЙНАЯ МУЗЫКА

КНИЖНЫЙ РЯД

Анонсы всех фантастических и фэнтези-книг всех российских издательств, выпущенных в октябре. Рецензии на лучшие книги месяца. Обзоры жанров и книжных серий.

ВИДЕОДРОМ

Новости со съемочной площадки, рецензии на новые киноленты, все новинки лицензионного видео. Рассказы о создании известных фильмов и об истории фантастического кино.

ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости и обзоры лучших компьютерных и настольных игр. Информация о самых интересных игровых направлениях и проектах.

ВРАТА МИРОВ

Культовые миры знаменитых писателей, их география, обитатели, пантеоны и другие особенности. Материалы-исследования о чудовищах и разумных расах, населяющих фантастические и фэнтезийные миры.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Вперед в прошлое: Быт Древнего мира и Средних веков - оружие, ремесла, развлечения, война и многое другое. Очерки о мифологии, жрецах и магии.
Назад в будущее: Новейшие технологии и достижения науки. Статьи о сверхъестественном и об оригинальных гипотезах.

КОНТАКТ

Беседы с известнейшими деятелями фантастической и фэнтезийной культуры.

КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА

Примите участие в конкурсах на знание фэнтези и фантастики и выиграйте замечательные призы!





бенно радуется, что вид у игры не сверху, как мы уже привыкли, а сбоку. Впрочем, геймплей — традиционный: летим и вышибаем дух из врагов, которые, словно назойливые мухи, прут изо всех щелей, пытаюсь уничтожить наш корабль. Но главное отличие игры — замечательная графика и выразительные спецэффекты. Обязательно поиграйте в Storm Angel — столь качественной леталки я давно не видел.

Tiny Cars 2

DVD Забавная и увлекательная гонка на машинках, отличающаяся весьма неплохой "игрушечной" графикой. Противников можно не просто обгонять, но еще и от души обстреливать из разного рода оружия вроде пушек и огнеметов. Весело, динамично, нестандартно.

U.F.A

CD+DVD Прикольная флэш-игрушка с незамысловатым игровым процессом. Управляя тарелкой инопланетян, надо хватать несчастных человечков, а потом со всей дури бить их об землю. Такие вот забавы инопланетян.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

CD+DVD Прошел месяц, и мы, как всегда, спешим порадовать вас самыми свежими обоями для рабочего стола и прочими украшениями для Windows XP.

В этот раз мы подготовили увесистую пачку обоев по мотивам таких игр, как *Need for Speed: Underground*, *The Sims 2*, *Hitman: Contracts*, *Savage: The Battle for Newerth* и другие. Плюс к этому — десяток лучших неигровых обоев с сайта www.wallpapers.ru. Также мы вновь начинаем выкладывать самые стоящие обои по мотивам популярных фильмов. Кроме обоев, вас ждут новые темы для Windows XP, подборка скинов для проигрывателей Winamp и Windows Media Player.

DEATHZONE

Подробные описания всего, что помещено в *DeathZone*, можно найти в журнале на страницах *Deathmatch* и, конечно же, в расширенном варианте — на CD и DVD.

Call of Duty

CD+DVD 1. Восемь отличных карт: Cairo, Egypt 1942, Fivepoints, Fort War, Mp PanzerBunker, Neverland, Pleasant Ville, Portvillage, River Edge, Blood Mod.

Counter-Strike

CD+DVD 1. Восемь новых карт: as_Cargo, as_evacuation, as_jungle1, cs_1701ev2, de_abou, de_aztec, de_bretagne, de_bridge, de_casino, de_celtic.

DVD 2. Сборник карт — cs_central_mappack 2.

Jedi Knight: Jedi Academy

CD+DVD 1. Три отменных карты: Matrix reloaded, Battle arena, NJO pack.

CD+DVD 2. Два интересных скина: Bothan и DP.

Quake III Arena

CD+DVD 1. Пять высококачественных карт: Benigma, Charon, De Dust, Powahaus, Pxc Aztec.

Unreal Tournament 2003

CD+DVD 1. Пять превосходных карт: DM-FromHell, DM-Gates of Hell, DM-Lifter, DM-MindGames и Dm-Sdr-The-Old-Saw-Mill.

DVD 2. Отличная модификация — Frag Ops.



Демо-версии

В этот раз мы подготовили подборку из четырех демок, которые точно ждут вас на CD и DVD. Однако из-за того, что окончательный объем дисков становится известен, когда номер уже уходит в печать, вполне вероятно, что кроме описанных демо-версий и роликов появится еще одна, а то и несколько демок или роликов. Так что будьте бдительны и готовьтесь к приятным сюрпризам.

Breed

DVD Демо-версия давно ожидаемой, но до сих пор не вышедшей игры *Breed*. Судя по демке, в кузницах CDV куется явный конкурент великой игры *Halo*, и, похоже, конкурент более чем серьезный. В *Breed* вас ждут поездки на самых разных образцах техники, начиная от джипа и заканчивая мощными танками, полеты на космических истребителях, а также масштабные сражения с участием огромного количества врагов. Графически игра выглядит изумительно: отменно выполненные модельки персонажей и техники, зверские спецэффекты, способные по максимуму загрузить современную видеокарту.



Честно говоря, после игры в эту демку возникает непреодолимое желание наложить лапу на полную версию игры. Увы, сделать это мы сможем еще не скоро — выход игры запланирован на лето нынешнего года, так что пока играем в демку и молимся всем известным богам, чтобы разработчики не перенесли (в который уж раз) дату выхода, ибо сил ждать больше нет.

Crazy Taxi 3

CD+DVD Демо-версия одной из лучших игр "про таксистов" от SEGA — *Crazy Taxi 3*. Демка наглядно демонстрирует, что по сравнению с предыдущими двумя частями геймплей не изме-

нился ни на йоту, оставшись столь же увлекательным и, не побоюсь этого слова, безбашенным, как и раньше. Цель простая — гонять, как очумелые, по городу, загружаться пассажирами и развозить их туда, куда они скажут. Чем быстрее довезете клиента — тем больше денег он



вам отвалит. Выше всего ценятся лихие, но безопасные поездки. Благо возможностей для них — море. Кроме увлекательного геймплея, *Crazy Taxi 3* отличается весьма неплохой графикой, отличными звуками и зажигательным саундтреком.

Massive Assault

DVD Демо-версия одной из лучших походовых стратегий последнего времени, подробный обзор которой вы могли прочесть в предыдущем номере "Игромании". Если же вы до сих пор не приобрели эту замечательную игру и пребываете в раздумьях, стоит ли это делать, то я всячески рекомендую поиграть в данную демку, после чего все сомнения разом отпадут, и вы кинетесь в ближайший лабаз, чтобы купить эту действительно превосходную игру. Захватывающий геймплей, прекрасная графика вкупе с отличными звуками и музыкой делают *Massive Assault* стратегией с большой буквы.

World War II: Pacific Heroes

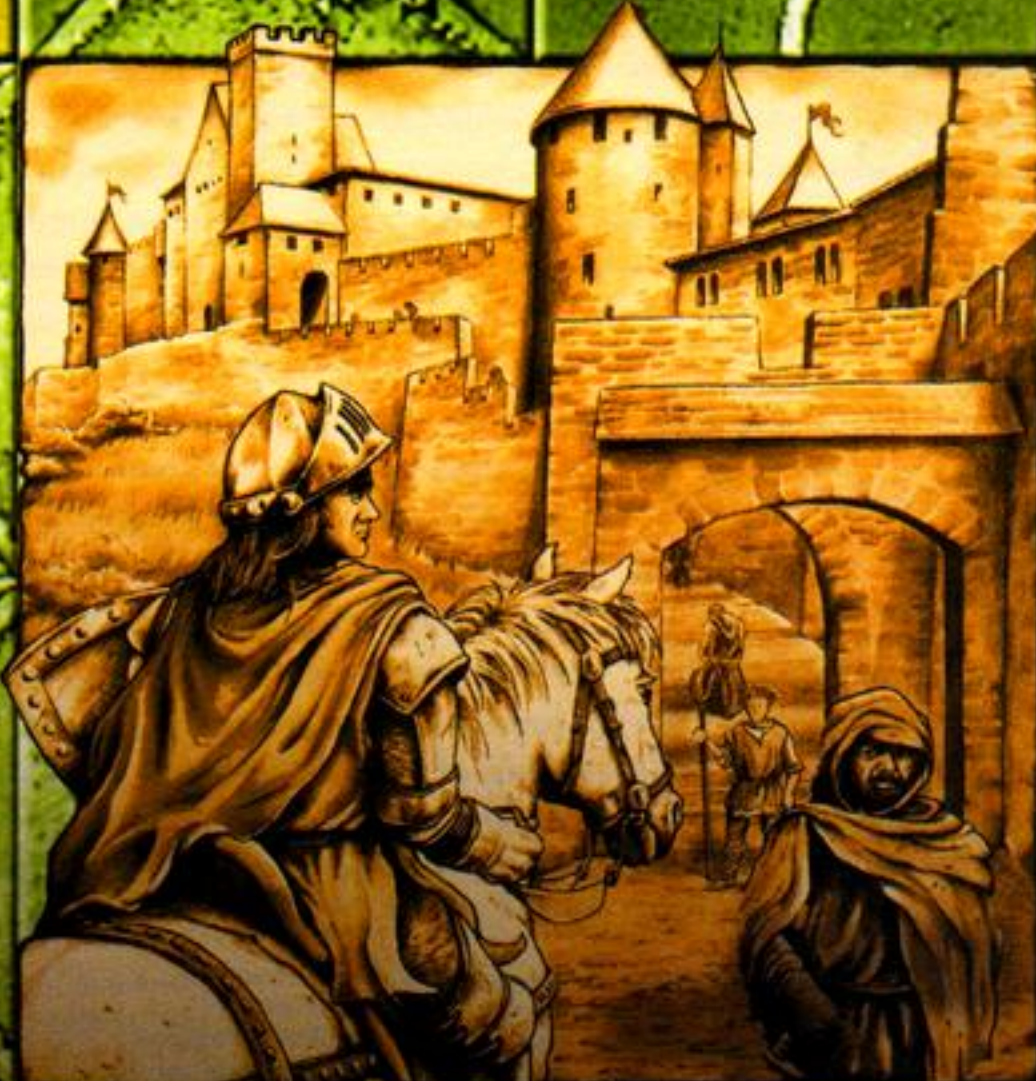
CD+DVD Любопытная игрушка, которая в очередной раз эксплуатирует избитую тему Второй мировой. Геймплей, в общем-то, незамысловат: в роли летчика английских ВВС загружаемся в самолетик и отправляемся уничтожать фашистов из всего доступного оружия, что есть сил защищая свободный мир от фашистского ига. И хотя геймплей до боли напоминает вышедшую не так давно *Secret Weapons Over Normandy*, качество игры заметно ниже. Слабая графика, невыразительные звуки и музыка, да и играть не слишком увлекательно. Впрочем, до выхода *World War II: Pacific Heroes* еще есть время, и хочется верить, что разработчики подтянут слабые места и выдадут-таки игру, в которую будет действительно интересно играть. Ну а пока это счастливое время не наступило — ставьте демку и своими глазами смотрите на то, что, вполне вероятно, ждет нас в *Pacific Heroes*. Как знать, может быть, вам игра приглянется больше, чем мне.

Ролики Battlefield: Vietnam

CD+DVD Сейчас EA вовсю готовит новую игру из серии *Battlefield* — *Battlefield: Vietnam*. После просмотра ролика появляется твердая уверенность в том, что игрушка будет забористой. Геймплей игры обещает быть весьма интересным. Впечатляющие сражения между американскими войсками и злыми гучами в непроходи-

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
Все, что находится на CD и DVD,
в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:
CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
DVD — то, что находится только на DVD.
CD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

Рыцари и Куницы



Все гениальное просто. Позвольте представить: мы выпускаем самую гениальную стратегию 2004 года. Походovou. Без косоrо интерфейса, без скучных проходных миссий, без загруженной предыстории. С десяти способами выиграть и сотней – проиграть. Строишь замки, копаешь ловушки, ломаешь голову... Когда мы её тестировали, работа студии встала на три дня. В продаже с января. Отпускается без рецепта.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



оригинальная русская версия
Carcassonne





мьх вьетнамских джунглях. Масштабные танковые сражения на городских улочках и впечатляющие воздушные баталии ждут нас в этой игре.

Blood Rayne 2

DVD Вампириша Рейн вот-вот возвратится на наши жесткие диски и, судя по только что вышедшему ролику, оккупирует их надолго. Ролик наглядно демонстрирует потрясающую графику и дьявольски увлекательный, хотя и привычный, геймплей. Рейн все так же таскается по мрачным закоулкам и гнобит разного рода злодеев. В общем, смотрите ролик и готовьтесь к релизу, который уже не за горами.

Far Cry

CD + DVD Отменное видео в красках демонстрирует игровой процесс готовящейся к выходу игры Far Cry. Надо сказать, на меня ролик произвел очень сильное впечатление. Судя по всему, у Far Cry есть немало оснований для того, чтобы стать одним из лучших 3D-экшенов 2004 года. Геймплей потрясающий — тут вам и погони по бескрайним джунглям на машинах, и полеты на дельтаплане, и ураганные битвы с толпами противников, и огромный арсенал средств уничтожения. Ролик во всей полноте демонстрирует и техническое совершенство игры: нереально красивую воду, убийные спецэффекты и огромные пространства. Очевидно, что если разработчики сумеют довести Far Cry до релиза в таком виде, как показано в ролике, то мы получим настоящий шедевр и множество бессонных ночей, проведенных в компании с ним.

Hitman: Contracts

CD + DVD Свежее видео из игры Hitman: Contracts, которая готовится к выходу в середине этого года. Ролик, что грустно, не дает ровным



счетом никакого представления об игровом процессе Hitman: Contracts, так как демонстрирует всего лишь начальную заставку Hitman: Contracts. Заставка, конечно, выглядит неплохо, но, честно говоря, хотелось бы большего.

Psychotoxic: Gateway to Hell

CD + DVD Большой ролик, в деталях демонстрирующий

геймплей Psychotoxic: Gateway to Hell. В целом интересно, но даже в ролике хорошо заметны многочисленные технические недостатки игры. К тому же в ролике напрочь отсутствует звук, что производит весьма странное впечатление. Впрочем, этот минус компенсирует изрядная продолжительность видео — целых четыре минуты, так что у вас будет много времени для того, чтобы оценить всю прелесть местного геймплея.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

CD + DVD Его возвращение не за горами. Он непременно вернется, чтобы с нашей помощью всеми силами защищать демократию и безжалостно истреблять ее врагов. Конечно же, речь идет о Сэме Фишере, который возвратится к нам в игре Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Ну а пока смотрите ролик, который дает полное представление о том, что нас ждет в игре. А ждет нас все то же, что и в первой части, только гораздо больше. Больше видов оружия, больше приемов, больше гаджетов и всего остального. Даже графика, которая и в первой части была на высоте, в новой игре станет еще лучше. Посмотрите этот замечательный ролик, и вы убедитесь в том, что новую игру непременно стоит ждать.

The Sims 2

DVD Ребята из EA продолжают регулярно потчевать нас роликами, в которых во всей красе и подробностях демонстрируется геймплей их будущего хита — The Sims 2. В этом ролике вы можете насладиться жутким зрелищем внезапного похищения бедолаги-«сима» инопланетянами и не менее неожиданного возвращения страдальца под родимый кров. Мораль этого ролика такова: меньше надо в телескоп на звезды пялиться, а больше книжки читать. Как-то оно безопаснее, знаете ли.



ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Патчи

Прошел месяц, и мы вновь спешим порадовать вас подборкой самых необходимых любому геймеру патчей, которые успешно исправляют всяческие баги и глюки в наших любимых играх. В этот раз особое внимание обратите на очередной патч для Warcraft III: The Frozen Throne за номером 1.14, который настолько сильно меняет игровой баланс, что просто диву даешься. Кроме того, не пропустите могучие патчи для «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения», «Демииурги 2» и «Операция Silent Storm».

CD + DVD Демииурги II

Версия: 1.03 Рейтинг: 4/5

DVD Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Версия: 1.12 Рейтинг: 5/5

CD + DVD Операция Silent Storm

Версия: 1.02 Рейтинг: 5/5

CD + DVD Пираты Карибского моря

Версия: 1.03 Рейтинг: 4/5

CD + DVD Ударная сила

Версия: 1.02 Рейтинг: 3/5

CD + DVD FireStarter

Версия: 1.20 Рейтинг: 3/5

CD + DVD Kreed

Версия: 1.05 Рейтинг: 4/5

CD + DVD Warcraft III: Reign of Chaos

Версия: 1.14 Рейтинг: 5/5

CD + DVD Warcraft III: The Frozen Throne

Версия: 1.14 Рейтинг: 5/5

Трейнеры

CD + DVD На дворе праздники, а у нас все равно куча свежих трейнеров на любой вкус!

Adron, Airline 69: Return to Casablanca, Blade and Sword, Beyond Good & Evil, Dragon Jumper, Jumpix, Korsun Pocket, Legacy of Kain: Defiance, Need For Speed: Underground, Pandemonium, Prince of Persia: Sands of Time, Pro Evolution Soccer 3, R.C. Cars, SimCity 4: Rush Hour, Star Wars: Knights of the Old Republic, Teenage Mutant Ninja Turtles, The Hobbit, The Lord of the Rings: The War of the Ring

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



ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея

CD + DVD В нынешнем номере явно есть на что посмотреть в нашей краснознаменной оредна «Игромании» имени «Игромании» скриншотовой галерее журнала «Игромания». Во-первых, обратите самое пристальное внимание на скриншоты из главной игры сезона — Star Wars: Knights of the Old Republic. Ледяной металл космической станции на Явине, пасторальные лужайки Дантуина, ледяной сумрак лесов Каашика и желтые барханы культовой планеты Татуин... Определенно, любой фанат «Звездных войн» отдаст полруки за возможность хоть одним глазком поглядеть на эти картинки. Далее в программе: акробатические выступления обаятельного бородача Принца Персидского из одноименной игры Prince of Persia: The Sands of Time. Беготня по стенам, многометровые прыжки и невероятная воздушная гимнастика — мы отобрали для вас лучшие кадры. Кроме того, не пройдите мимо батальных полотен из двух отличных игр — отечественной «Магии войны» и немецкой SpellForce: The Order of Dawn — тамошние жанровые сцены избиения орков и гоблинов совершенно точно порадуют всех любителей фэнтезийных ристалищ. Ну и напоследок — добро пожаловать в папку с секретными кадрами, заснятыми журналистской «лейкой» главгероини замечательной игры Beyond Good & Evil. Гадкие инопланетные рожи, компромат на самых коварных галактических преступников, наконец, полная коллекция фотографий редчайшей фауны. Ни в коем случае не пропустите эти уникальные кадры!

Киберспорт

В этот раз мы приготовили мощную подборку записей игр с различных турниров, кото-

ОСНОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-Мании» помечено кружками разного цвета:
CD + DVD — то, что находится на CD и на DVD.
DVD — то, что находится только на DVD.
CD + DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

Аквапланер 2

О Т К Р О В Е Н И Е

Безграничные просторы океана
ждут тебя!



- карты размером 16 квадратных километров
- захватывающий и необычный игровой процесс

- эмоциональный и интригующий сюжет
- большой простор для тактических действий
- мощный искусственный интеллект



рые прошли за последний месяц. Наслаждайтесь великолепной игрой профессиональных геймеров.

- CD/DVD** 1. Демки с турнира CPL Winter 2003.
- CD/DVD** 2. Записи игр с чемпионата СКС.
- CD/DVD** 3. Демки с турнира Кубок КПРФ.
- CD/DVD** 4. Записи игр с онлайн-турнира Clanbase Q3A Duel Clan Cup.
- CD/DVD** 5. Демки с чемпионата Cyberfight Invite.
- CD/DVD** 6. Записи финальных игр онлайн-турнира Euro Cup 8: Quake III TDM.

На CD находится только часть демок.

Анонсы чемпионатов

CD/DVD Продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

CD/DVD На компакт-диске 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 об установленных компьютерах и так далее. Редакция выражает уверенность в том, что эта информация будет вам полезна. Смотрите в разделе "Инфоблок".

Мобильные игры

CD/DVD На CD и DVD вас ждет полный список моделей телефонов, на которых можно играть в JAVA-игры. Подробности читайте в нашей рубрике "Мобильные игры".

Игры месяца

CD/DVD Не проходите мимо! На компакт-дисках или на DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде "Игра месяца". Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех игр-участников, правила участия в голосовании и множество другой не менее полезной информации.

Игрострой/Мастерская

Статья "Игровые редакторы"

CD/DVD 1. MaxEd — богатый набор инструментов для изменения игры Max Payne 2. Помимо собственно редактора, в него входит утилита для распаковки игровых ресурсов RASMaker2, редактор системы частиц ParticleFX и конвертер 3D-моделей из формата программы 3D Studio Max 5.0.

ОСНОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:
CD/DVD — то, что находится на CD и на DVD.
DVD — то, что находится только на DVD.
CD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

CD/DVD 2. Редактор для создания уровней к играм Star Trek: Elite Force II, Quake III Arena и Star Trek: Elite Force.

Мозговой штурм

Скринтурс №02. Февраль

CD/DVD Как обычно, на нашем компакт-диске в разделе "Мозговой штурм" вы сможете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить, из каких игр они происходят, дабы выиграть наши как всегда замечательные призы.

Территория разлома

Статья "Жизнь замечательных разработчиков: Рон Гилберт"

CD/DVD На компакт-диске декабрьского номера "Игромании" по техническим причинам не попало приложение к статье "Жизнь замечательных разработчиков: Рон Гилберт", а именно — программа SCUMM Virtual Machine, при помощи которой вы можете запускать под Windows старые квесты LucasFilms. Сегодня мы выкладываем SCUMM в полном объеме, а в качестве приложения — демо-версии игр Monkey Island, Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge, а также спец-бонус — демку самого смешного квеста на планете: Sam & Max Hit the Road.

Почта "Мании"

CD/DVD Писать всегда, писать везде, писать на чем угодно — вот лозунг нашей редакции, а также жизненное кредо наших лучших читателей, неустанно присылающих нам все более и более удивительные литературные произведения. Поразиться, испугаться, восхититься, рассмеяться и просто отдохнуть душой и мозгом вы сможете с помощью нашей ежемесячной подборки в разделе "Инфоблок".

Вне компьютера

CD/DVD "Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт-диске.

ФАЙЛЫ

- CD/DVD** 1. Спецподборка по российской ККИ "Берсерк", обзор которой вы можете прочесть в этом номере. Правила, обучающий ролик и легенда игрового мира, составленная при участии самого Ника Перумова!
- CD/DVD** 2. D&D: бесплатные дополнения к известным руководствам.
- CD/DVD** 3. d20 system: монстры, совместимые с D&D.
- CD/DVD** 4. AD&D Forgotten Realms: приключение из серии Arcane Age.
- CD/DVD** 5. Набор деклистов и обновления правил.
- CD/DVD** 6. Официальный FAQ.
- CD/DVD** 7. Программа Magic: Suitcase.

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

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

Macromedia Dreamweaver MX

DVD Последняя версия главного инструмента любого уважающего себя веб-разработчика. Помимо отменного функционала, включает в себя обширный справочник по HTML.

Macromedia Fireworks MX

DVD Графический редактор от Macromedia. Включает в себя практически все (за исключением безумного количества фильтров), что вы любите в Photoshop, плюс тесное взаимодействие с Dreamweaver.

Macromedia Freehand MX

DVD Векторный редактор от Macromedia не может похвастаться никакими конкурентными преимуществами перед продукцией Corel и Adobe, за исключением, разумеется, грамотно продуманного взаимодействия с Flash.

Macromedia Flash MX

DVD Последняя версия главного и единственного на сегодняшний день редактора flash-элементов. Если вы хотите создавать интернет-анимацию, то эта программа для вас.

Macromedia Homesite

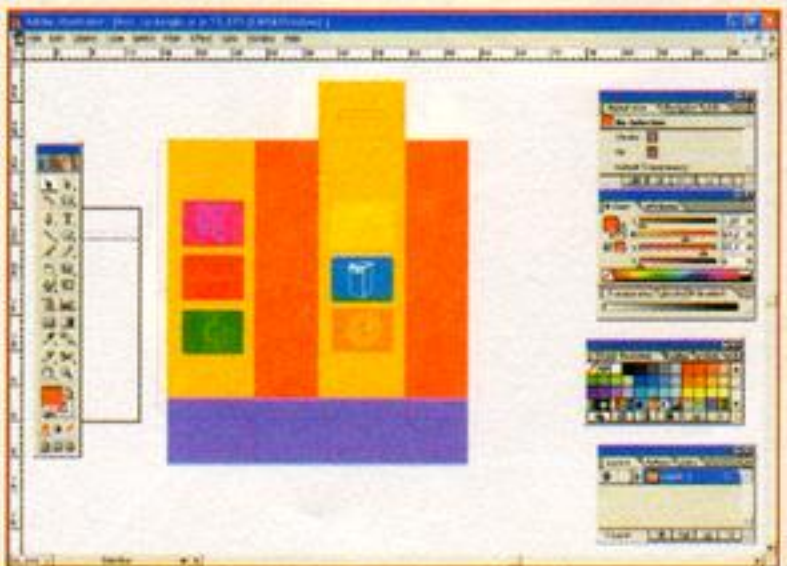
CD/DVD Приятный во всех отношениях редактор HTML-кода, некогда разработанный компанией Allarie, а сейчас распространяемый посредством Macromedia.

Adobe Photoshop CS

DVD Наисвежайшая версия всеми любимого графического редактора.

Adobe Illustrator 10

DVD Векторный редактор от Adobe.



Adobe GoLive 6.0

DVD Инструмент для веб-разработчика (редактор HTML) от создателей Photoshop.

EditPlus

DVD Прямая альтернатива Macromedia Homesite с некоторыми принципиальными отличиями. EditPlus с равным успехом открывает и редактирует как HTML-документы, так и код большинства языков веб-программирования.

nVidia nDVD 2.5

DVD Отличный DVD-плеер от небезызвестной nVidia.

Ulead DVD Player 1.1

DVD DVD-плеер от авторов широко известного в узких дизайнерских кругах Ulead GIF animator.

PlayStation 2



Призраки притаились повсюду.
Они жаждут твоей крови.
Они хотят заполучить твою душу.

Ты - охотник
или жертва?
Ты или победишь их,
или станешь
одним из них!

© 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Cambridge Studio

НОВАЯ ИГРА ДЛЯ PLAYSTATION 2 ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ



Локализация и дистрибуция - компания «Софт Клуб»: Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11 А, офис 211; тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru

Первая тема DVD

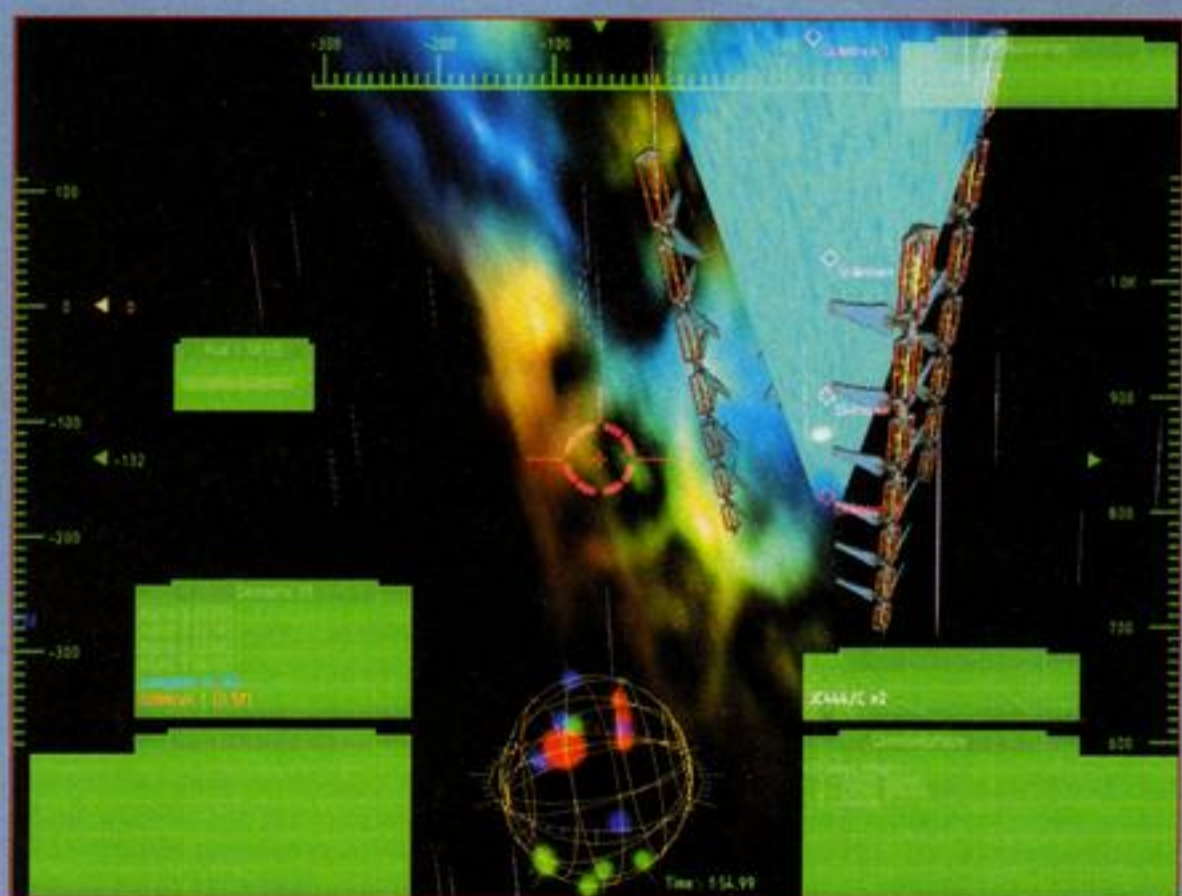
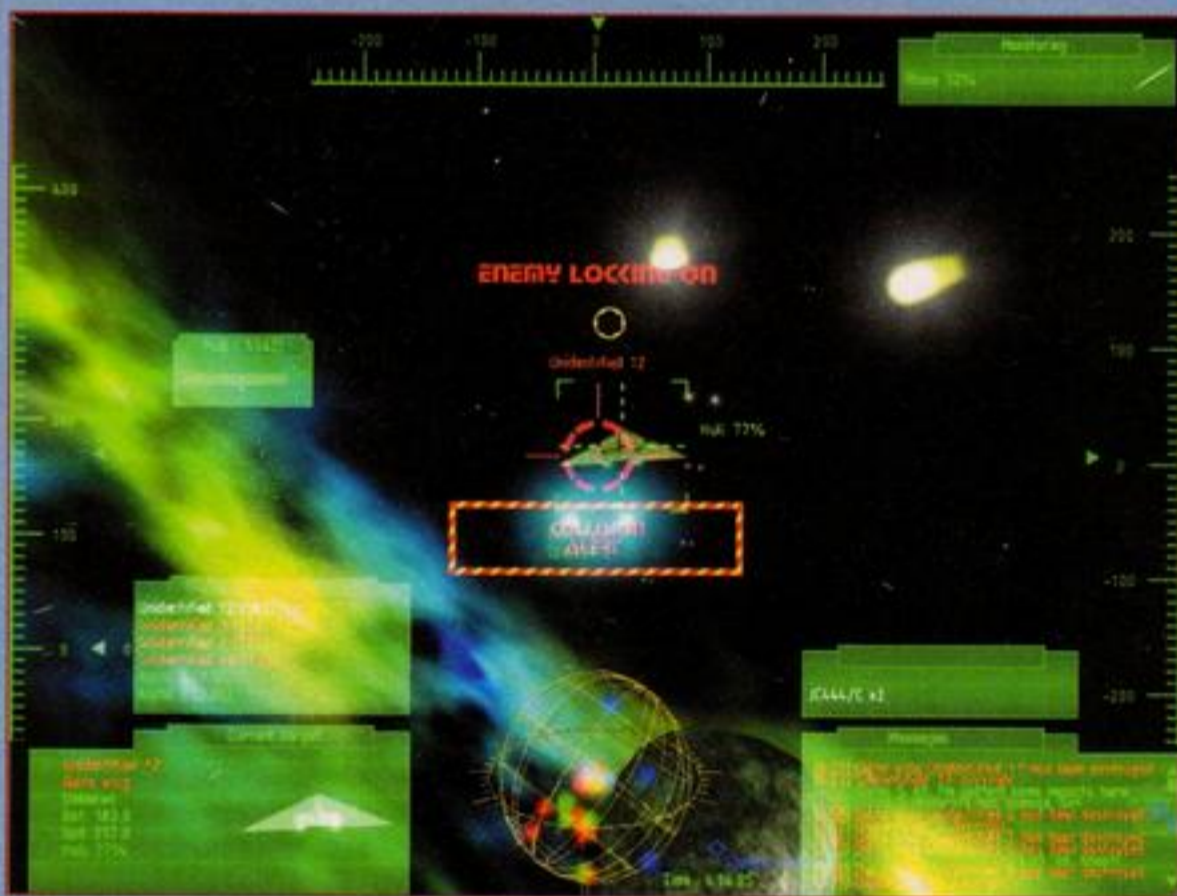
Babylon 5: I've Found Her

DVD В далеком 1991 году Sierra анонсировала игру Babylon 5: Into the Fire, основанную на культовом сериале, который, кстати говоря, демонстрировали по нашему телевидению. Однако волею судьбы игра так и не вышла в свет, а фанатам Babylon 5 оставалась только утирать слезы и надеяться на чудо, которые вскоре произошло. Группа энтузиастов из России, США и Германии взялась создать полноценную, и, что главное, бесплатно распространяемую игру по мотивам Babylon 5 — Babylon 5: I've Found Her. Долго ли, коротко ли, но совсем недавно из кузниц Space Dream Factory (а именно так называется группа энтузиастов, создавших игру) вышел первый эпизод под названием Babylon 5: I've Found Her.

При первом знакомстве с игрой испытываешь шок, ибо Babylon 5: I've Found Her — это полноценная, профессионально сделанная игра с отличным сюжетом, увлекательным геймплеем и весьма недурной графикой. А все дело в том, что игра сделана на движке Homeplanet, поэтому графика в Babylon 5: I've Found Her — на самом высоком уровне. Кроме того, вас ждут большие, полностью озвученные заставки. В общем, Babylon 5: I've Found Her — одна из лучших бесплатных игр, вышедших за последние вре-



мя. Единственное, что огорчает, — в игре всего один сравнительно небольшой эпизод, который довольно быстро проходит. Впрочем, особо расстраиваться не стоит, так как разработчики обещают в скором времени выпустить второй эпизод, который, без сомнения, появится на нашем DVD.



Cyberlink Power DVD 5.0



DVD Отменный DVD-плеер, имеющий в активе фирменную технологию оптимизации изображения CLEV.

Blaze DVD 1.6

DVD Неплохой DVD-плеер с приятным футуристическим дизайном.

Cliprex DVD Player

DVD Бесплатный, удобный и функциональный DVD-плеер.

ГВОЗДЬ НОМЕРА: Download Master 2.4

CD+DVD Удивительно удоб-

ный, функциональный и, что немаловажно, абсолютно бесплатный менеджер закачек от российской компании Westbyte.

СВЕЖАТИНА!

Fraps 2.0

CD+DVD Невероятно удобная утилита Fraps для снятия скриншотов. "Игромания" пользуется именно им!

mp3Trim 1.86

CD+DVD Mp3Trim простейшим образом редактирует ваши mp3-файлы, удаляя ненужную тишину или выкидывая целые фрагменты. Идеально подходит для вычищения файлов, скачанных из интернета или выданных из диджейских сетов.

RightClickCommander

CD+DVD С установкой RightClickCommander контекстное меню, которое появляется каждый раз, когда вы делаете right click, приобретает новое измерение. Вы получаете доступ ко всем ключевым моментам Windows, прямо по правому клику можете просмотреть содержимое компакт-дисков

и зайти в конкретную папку на компакт-диске или DVD.

ScrubXP

CD+DVD ScrubXP встраивается в ваш system tray, не имеет абсолютно никаких настроек и по двойному нажатию на соответствующую иконку производит следующее: очищает history Internet Explorer, удаляет временные файлы IE, удаляет IE cookies, удаляет список документов из меню Start, очищает корзину, историю автозаполнения всех форм, анкет и тому подобное.

Soulseek 152

CD+DVD Soulseek — один из лучших на сегодняшний день P2P-клиентов для обмена файлами.

Software Collector 1.01

CD+DVD Очень удобная утилита для всех любителей софта с возможностью поиска, а также с составлением сложных запросов и иллюстрациями, которыми можно снабжать записи в базе данных.

Windows Scheduler

CD+DVD Маленький, бесплатный, предельно простой в обращении и очень полезный планировщик.

ОСНОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

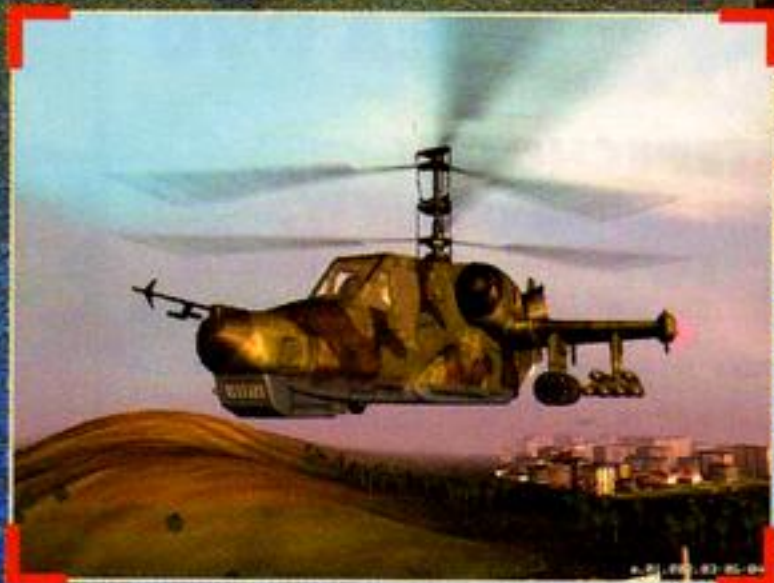
Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:
CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.
DVD — то, что находится только на DVD.
CD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

СИЛОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- В ПИЛОТИРУЕМЫХ ВЕРТОЛЕТАХ: АН-64А "Апач", РАН-66 "Команч", РАН-2 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный призрак";
- РЕАЛИСТИЧНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СИСТЕМЫ ВООРУЖЕНИЙ, ЛЕТНОЙ МОДЕЛИ И АВИАНИКИ;
- БОЛЕЕ 15 ПАРАМЕТРОВ СИСТЕМЫ НАСТРОЕК РЕАЛИСТИЧНОСТИ ИГРЫ;
- В КАЧЕСТВЕ ВЕДОМЫХ ВЫСТУПАЮТ БОЕВЫЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ, А ТАКЖЕ ЗВЕНО ТОРПЕДНЫХ КАТЕРОВ;
- БОЛЕЕ 100 ВИДОВ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ ВРАГОВ И СОЮЗНИКОВ В ВОЗДУХЕ, НА СУШЕ И НА МОРЕ;
- БЕСКОНЕЧНЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ ЛАНДШАФТ И ПОЛНАЯ РАЗРУШАЕМОСТЬ ВСЕХ ОБЪЕКТОВ, ВКЛЮЧАЯ ДЕРЕВЬЯ, ЗДАНИЯ И ТЕХНИКУ;
- ДЕСЯТКИ ВИДЕОРОЛИКОВ НА ДВИЖКЕ ИГРЫ;
- СЕТЕВАЯ ИГРА ДО 16 ИГРОКОВ: ДЕАТМАТЧ И КОМАНДНЫЕ СЦЕНАРИИ;
- ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ СОБСТВЕННЫХ СКИНОВ ДЛЯ ВЕРТОЛЕТА.

УДАРНАЯ СИЛА



ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА



Вторая тема DVD

Baldur's Gate 2: Shadows Over Soubar

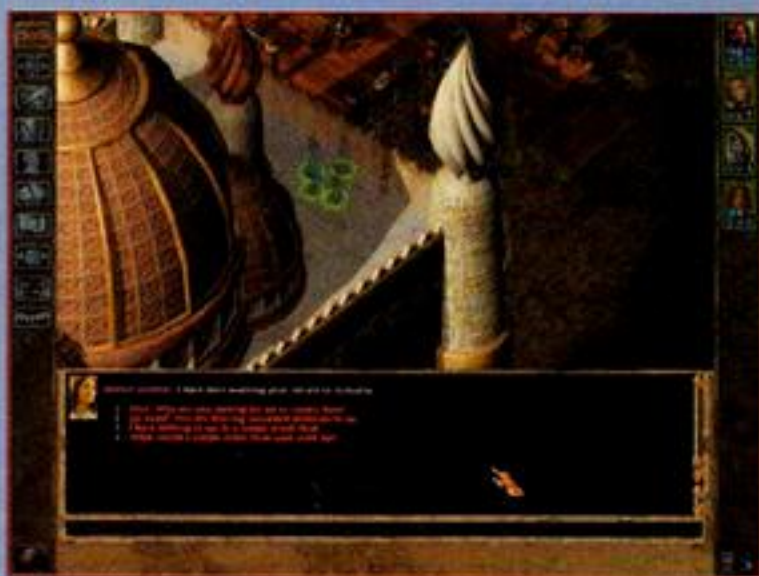
DVD Каждый любитель ролевых игр помнит Baldur's Gate — игру, которая подняла планку качества RPG на новую высоту и, в сущности, позволила жанру восстать из пепла. Злоключения главного героя, одного из многочисленных сыновей бога Баала, закончились в тот момент, когда он одолел самую предприимчивую из своих сводных сестричек, пожелавшую подчинить себе силу павшего бога-папы. Однако заключительная часть сериала, Throne of Bhaal, оказалась не последней. Как это часто бывает, там, где авторы игры ставят точку, фанаты начинают новую страницу. Или новый том.

Shadows over Soubar — это неофициальный аддон к Baldur's Gate 2, который добавляет в

игру новую сюжетную линию, двух новых сюжетных NPC, новый kit-класс (специализацию) для персонажа-вора, новую цитадель для этого класса, более 100 новых локаций ("собранных" из карт к Baldur's Gate и Icewind Dale), более 400 новых монстров... Список можно продолжать еще довольно долго. Это действительно полновесный аддон, способный вычеркнуть вас из обычной жизни на много часов.

Baldur's Gate относится к той категории игр, которые не стареют, к которым всегда можно с удовольствием вернуться. Моды вроде Shadows over Soubar — прекрасный повод обратиться к первоисточнику, к одной из игр, давно ставших классикой жанра, и

снова окунуться в мир интриг, подлости и героизма — на побережье Sword Coast в мире Forgotten Realms. История продолжается!



Notify CD player

CD+DVD Уникальная программа для всех, кому в Windows XP решительно не хватает стандартного Windows CD Player.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского

CD+DVD Свежий ключ для лучшего на сегодняшний день антивируса, сочетающего в себе высокую надежность, удобство пользования и полнейшую, постоянно обновляемую базу вирусов.

CheMax 3.4 и CheMax Rus 2.1

CD+DVD Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 3.4 входит более 4589 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 2.1, в которой переведено 4239 позиции.

Dirty Little Helper

CD+DVD В обязательном порядке мы выкладываем на диск последний, поистине огромный модуль, в который включено более 300 пунктов, и, конечно же, саму программу версии 1.44.

Magic Trainer Creator

CD+DVD 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 ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДеКс".

DirectX 9.0

CD+DVD Набор утилит, обеспечивающих быстрое действие компьютера при выводе графики, звука, получения данных от устройств ввода и т. д. Изначально создавался для компьютерных игр, но позднее стал необходим и для мультимедийных продуктов, таких, например, как программная оболочка нашего компакт-диска. Если у вас еще нет DirectX, установите обязательно — без него вы не сможете полноценно просмотреть наш компакт.

GlobalMania

CD+DVD По традиции, мы публикуем на диске очередное ежемесячное обновление для глобальной базы данных по игроманским компактам — GlobalMania, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать, что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

QuickTime 6.1

CD+DVD Плеер QuickTime версии 6.1, который пригодится для просмотра многих игровых роликов в формате mov с наших компакт-дисков.

DivX 5.1 и WinRAR 3.20rus

CD+DVD Как обычно, на компакт выкладывается видекодек DivX 5.1, 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 3.20, при

помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.

Winamp 5.0

CD+DVD Последняя версия Winamp — 5.0. Отменный интерфейс, встроенный CD-rip и всячески улучшенная media-library, которая отныне запросто может служить отличным органайзером ваших mp3-файлов.

РАЗДЕЛЫ НА DVD

ИНТЕРЕСНОСТИ

Модификация для Warcraft III — Creatures of the Night

DVD Самый необычный мод к Warcraft III. Полностью неинтерактивный мультик, сделанный на движке игры. Казалось бы, ничего особенного, но качество проработки и разнообразие идей, положенных в основу проекта, делают его достойным самого пристального внимания.

Creatures of the Night — это прекрасная возможность отвлечься от кровавых будней на Battle.net и посмотреть на беззлобный стейб над любимой игрой. Запасайтесь попкорном и семечками, выключайте свет, делайте звук погромче и наслаждайтесь просмотром.

Официальный набор новых звуков для Deer Hunter 2004

DVD Общеизвестно, насколько далеки от совершенства звуки в Deer Hunter 2004, — они тихие и совершенно невыразительные. Разра-

ОСНОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

- CD+DVD** — то, что находится на CD и на DVD.
- DVD** — то, что находится только на DVD.
- CD** — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ботчики игры тоже это поняли и оперативно выпустили набор звуков, после установки которого игрушка звучит куда как более колоритно.

Две новые карты для Vietcong

DVD Две новенькие карты для Vietcong, сделанные разработчиками игры. Надо отметить, что качество карт великолепное. Дизайн и баланс — на самом высоком уровне. Для всех, кто играет в Vietcong, эти карты станут поистине бесценным подарком, особенно на фоне глобального дефицита новых карт для этой игры.

Рекламный ролик Need for Speed: Underground

DVD Отличный рекламный ролик Need for Speed: Underground, который совсем недавно демонстрировался по американскому телевидению. Надо отметить, что ролик очень зрелищный, и просмотр его вызывает исключительно радостные чувства.

Рекламный ролик Worms 3D

DVD Веселый рекламный ролик Worms 3D. Представьте себе: вы входите в душ, а там уже вовсю парится червяк из Worms 3D, отмывая после жаркой битвы следы пороха и гари. Ролик достоин неоднократного просмотра, ибо он способен развеселить даже самого мрачного геймера.

ДРАЙВЕРА UniTech CMI-9738/9739

DVD Компания UniTech абсолютно неофициально, в порядке собственной инициативы, выпустила свежую версию (5.12.01.0040) драйверов для аудиопроцессоров C-Media CMI-9738/9739. Для справки: эти чипы являются чрезвычайно популярным вариантом у производителей, встраивающих аудиокодеки AC'97 в материнские платы. Драйвера предназначены для операционных систем Windows 9x/ME/2000/XP. Как это ни удивительно, но версия каким-то образом прошла WHQL-сертификацию. Информация о внесенных изменениях и оптимизациях, увы, отсутствует.

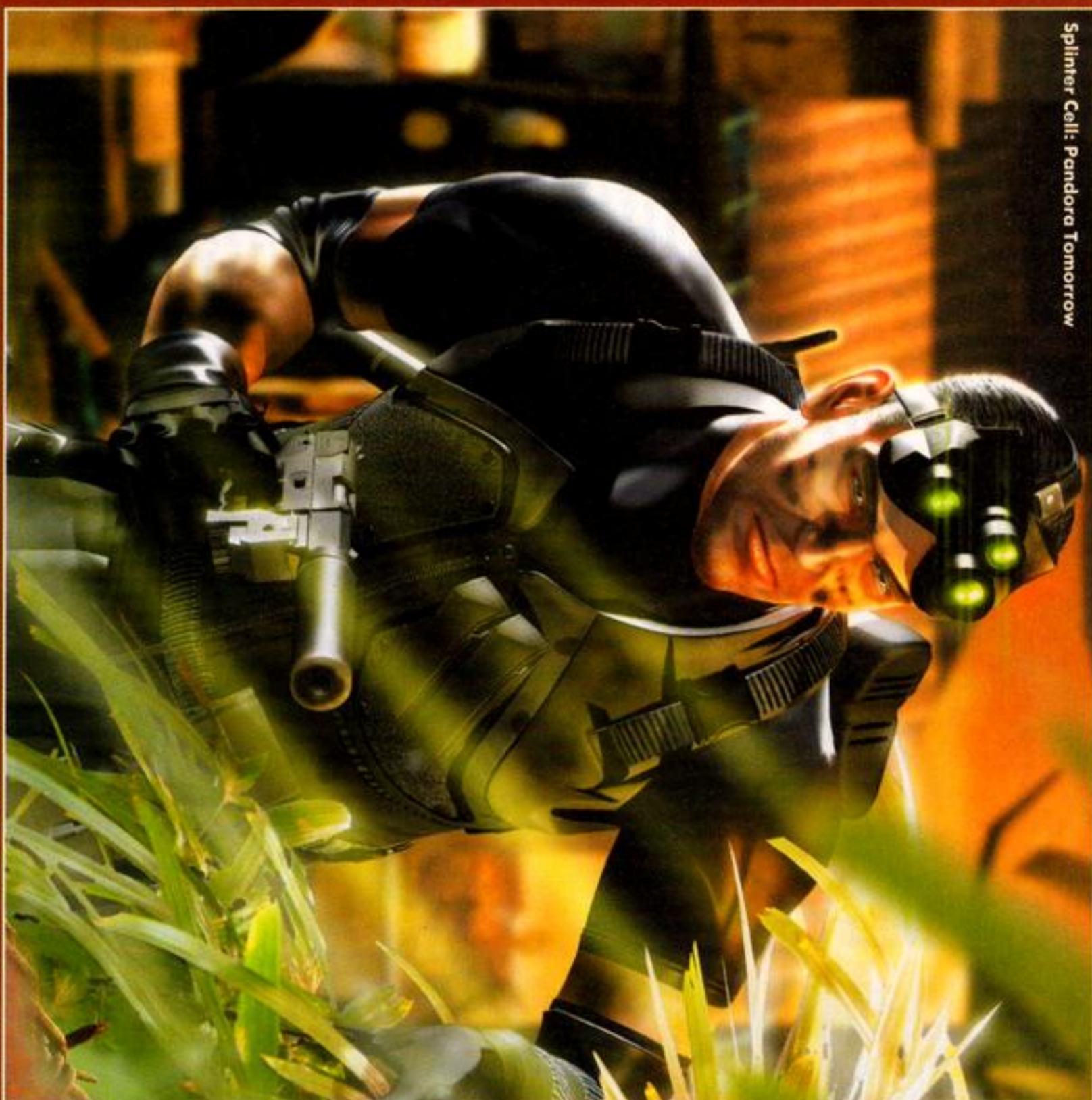
MSI ForceWare

DVD Компания MSI, кроме всего прочего производящая весьма неплохие 3D-ускорители на чипах NVIDIA, опубликовала на своем сайте новую версию драйверов серии ForceWare. Свежие "дрова" за номером 53.06 под операционные системы Windows 98/ME не являются официальными, однако, по непроверенным данным с тематических форумов, никаких особых проблем при инсталляции и эксплуатации не вызывают. Что касается быстродействия, то на некоторых конфигурациях в последних игровых проектах (Unreal II) отмечен небольшой прирост порядка 5-10%.

Работает драйвер только под операционными системами Windows 98/ME.

Intel Chipset Software

DVD Корпорация Intel — чьи программисты, судя по всему, никогда не устают, не спят, не едят и не ходят по малой нужде — взяла и выпустила новую версию (5.1.1.1002) пакета Intel Chipset Software Installation Utility. Этот полезный дистрибутив представляет собой набор драйверов для чипсетов Intel. В основном состоит из INF-файлов, определяющих конфигурацию компонентов чипсета и жизненно необходимых для правильной работы таких устройств, как PCI, ISAPNP, AGP, IDE/ATA33/ATA66, USB и т.д. Список чипсетов, для которых предназначены данные драйвера, таков: Intel 810 / 815 / 820 / 830 / 840 / 845 / 848 / 850 / 860 / 865 / 875 + Intel FWH (i82802) / 430TX / 440EX / 440LX / 440ZX / 440BX / 440DX / 440MX, E7205, E7500, E7501, E7505.



Splinter Cell: Рэндого Томогоу

ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ
www.igromania.ru

CD ДРУД №1 В МИРЕ

№02 (77) 2004

ТЕМЫ КОМПАКТА

- MAX PAYNE 2: MATRIX MOD
- WARCRAFT III: SAGA OF AZEROTH
- STARCRRAFT: DOMINION WAR
- БЛИЦКРИГ: R2V REALISM 1.3
- С&С: GENERALS ZERO HOUR: SAVERS MOD
- CALL OF DUTY: BLOOD DAY TOMMY
- VICE CITY: ODIES BEACH PARK
- MAX PAYNE 2: REZZIE MOD
- POSTAL 2: NIAL SKINS
- WARCRAFT III: DUNGEON MASTER MOD И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНЕРЫ • ДРАЙВЕРА И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА
МАТЕРИАЛЫ • ЖУРНАЛ • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ИГРОВАЯ ЗОНА

Темы компакт-дисков

- MAX PAYNE 2: MATRIX MOD
- WARCRAFT III: SAGA OF AZE-

ROTH

Лучшее для игр:

- № 1. Бликкириг
- № 2. Ин-2 Штурмовик: Зобы-тые сражения
- № 3. Противостояние IV (Sudden Strike 2)
- № 4. Age of Mythology
- № 5. Call of Duty
- № 6. Command & Conquer: Generals Zero Hour
- № 7. F1 Challenge 99-02
- № 8. Ghost Recon
- № 9. Grand Theft Auto: Vice City
- № 10. Half-Life
- № 11. Mafia ("Мафия")
- № 12. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- № 13. Medal of Honor: Allied Assault
- № 14. Microsoft Flight Simulator
- № 15. Microsoft Train Simulator
- № 16. NASCAR Racing 2003 Season
- № 17. Need For Speed: Hot Pursuit 2
- № 18. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
- № 19. Operation Flashpoint
- № 20. Postal 2
- № 21. Racer Free Car Simulation
- № 22. Return to Castle Wolfenstein
- № 23. Soldier of Fortune II: Double Helix
- № 24. The Elder Scrolls III: Morrowind
- № 25. Warcraft III: The Frozen Throne

Бонусы "Игровой зоны"

- Операция Silent Storm: Понезная программа
- Tropico: Три новых карты

- Massive Assault: Новая планета и 12 сценариев

Работы читателей

- Неофициальный аддон и патч для Age of Wonders, мод и набор сценариев для Counter-Strike, пять модификаций для GTA: Vice City, карта для Disciples 2, новый герой для Jagged Alliance 2, несколько плагинов для The Elder Scrolls III: Morrowind, четыре полезных программы, обои для рабочего стола, а также русификация для Winamp и скринсейвер по мотивам игры Tom Clancy's Splinter Cell

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖ-ДЕНИЯ

- 1. Вампиры (Nosferatu: The Wrath of Malachi)
- 2. Путешествие на Хон-Ка-Ду
- 3. Хром
- 4. Age of Mythology: Titans
- 5. Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II
- 6. Command & Conquer: Generals: Zero Hour
- 7. Freedom Fighters
- 8. Halo
- 9. Homeworld 2
- 10. Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough
- 11. Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure
- 12. The Fate
- 13. UFC: Aftermath

ДЕМОБЛОК

Демо-версии

- Breed
- Crazy Taxi 3
- Massive Assault
- World War II: Pacific Heroes

Ролики

- Battlefield: Vietnam
- Blood Rayne 2
- Far Cry
- Hitman: Contracts

- Psychotix: Gateway to Hell
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- The Sims 2

ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Патчи

- Демурги II
- Ин-2 Штурмовик: Забытые сражения
- Операция Silent Storm
- Пираты Карибского моря
- Ударная сила
- FireStarter
- Kreed
- Warcraft III: Reign of Chaos
- Warcraft III: The Frozen Throne

Трейнеры

- Adron, Airline 69: Return to Casablanca, Blade and Sword, Beyond Good & Evil, Dragon Jumper, Jumpix, Korsun Pocket, Legacy of Kain: Defiance, Need For Speed: Underground, Pandemonium, Prince of Persia: Sands of Time, Pro Evolution Soccer 3, R.C. Cars, SimCity 4: Rush Hour, Star Wars: Knights of the Old Republic, Teenage Mutant Ninja Turtles, The Hobbit, The Lord of the Rings: The War of the Ring

ПО ЖУРНАЛУ

Relazz&Suxx

- Галерея
- Даты выхода отечественных локализаций
- Киберспорт
- Демки и реплеи с турниров СКС, КТРФ, Clanbase Q3A
- Duel Clan Cup, CPL Winter 2003, Cyberflight Invite и Euro Cup 8: Quake3 TDM
- Клубы России
- Анонсы чемпионатов

Hitman: Contracts

Горячая линия

Игрострой/Мастерская

- К статье "Игровые редакторы": богатый набор инструментов для Max Payne, редакторы для создания уровней к играм Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek: Elite Force II и Quake III Arena

Мозговой штурм

- Скриншот № 02. Февраль

Вне компьютера

- 1. D&D: бесплатные дополнения к известным руководствам
- 2. d20 system: монстры, совместимые с D&D
- 3. AD&D Forgotten Realms: приключение из серии Argane Age
- 4. Набор деклестов и обновлений правил
- 5. Официальный FAQ
- 6. Программа Magic: Suitcase
- 7. Информация о клубе "Лабринт"
- 8. Magic: the Gathering

РАЗДЕЛЫ DVD

Темы DVD

- BABYLON 5: I'VE FOUND HER
- BALDUR'S GATE 2: SHAD-
- OWS OVER SOUBAR

Интересности

- Модификация для Warcraft III — Creatures of the Night, официальный набор новых звуков для Deer Hunter 2004, две новых карты для Vietcong, рекламный ролик Need For Speed Underground, рекламный ролик Worms 3D

Драйвера

- UniTech CM1-9738/9739, Intel Chipset Software, MSI ForceWare

(С) ИГРОМАНИЯ

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 "DeathZone".
- 2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ и АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ. Информация о российских внекомпьютерных клубах.
- 3. Информация о работавших над CD и DVD, о музыке и о ролике на CD и DVD. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

- 4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются их возможности и способы их реализации.

- 5. Блок игроманских статей по MTG.

То, что есть только на этих компактах

- 1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.
- 2. Все статьи цикла "Кладовая программиста", публиковавшиеся в "Игромании" начиная с пятого номера за 2003 год.

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на первом CD и на DVD в формате rtf лежат исходники всех текстовок, которые пошли на CD и DVD. 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 компактах и на DVD находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы "Инфоблока".

Подробности о том, как работать с CD и DVD напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme1.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания", CD и DVD: Степан Чечулин.

Программирование CD и DVD: Денис Валеев.

Дизайн оболочки CD и DVD: Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали: Степан Чечулин, Артем Волик и Андрей Калинин.

Разбор вашего творчества: Артем Волик.

"Демо-версии", "Ролики" и "Патчи": Степан Чечулин.

"Трейнеры": Армен Есаулов.

"Софтверный набор": Олег Ставицкий.

"Драйвера": Федор Усаков.

Над рубрикой "По журналу" работали: Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Федор Усаков, Николай Пегасов и Степан Чечулин.

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

Матвей Кумби

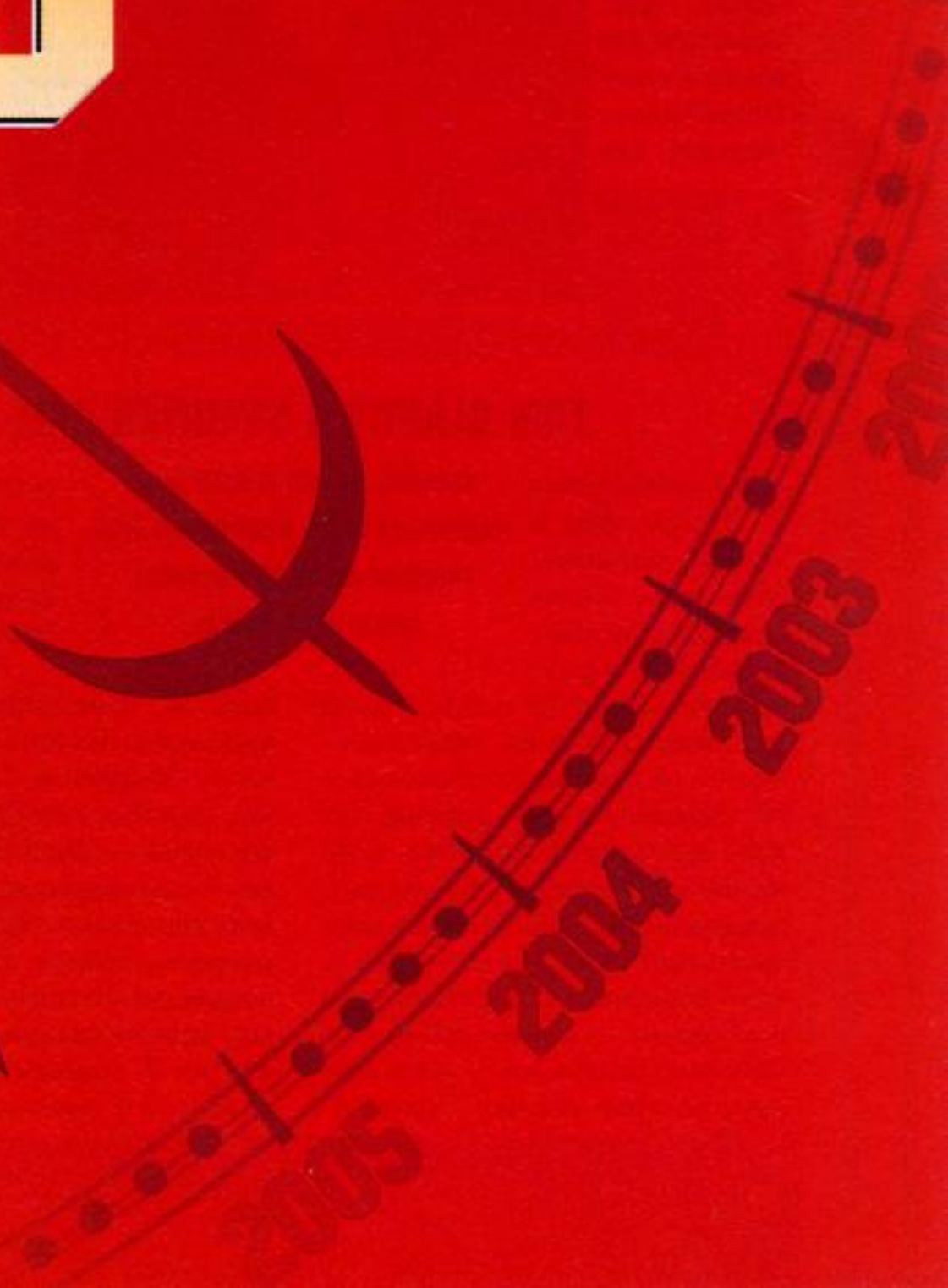


Каждый год перед дверями февральского номера "Игромании" собираются все вышедшие за год игры. Они встают в длинную очередь, пишут на руках номерки, а затем вооружаются мечами, палицами и кастетами и в ожесточенной схватке месят друг друга на огромном редакционном татами. Кто-то уносит в клюве гран-при, а кто-то — кулечек с собственными зубами. Такой, с позволения сказать, Mortal Kombat происходит уже много лет, и закончатся эти побоища только тогда, когда на свет появится Единая Вселенская Идеальная Игра, после которой все прочие игры будут уже никому не надобны.

Ну, а пока этого (к счастью!) не произошло, встречайте бурными овациями: перед вами — Главные Герои прошедшего 2003 года. Их много, и они очень разные: самые красивые, самые музыкальные, самые кровавые, самые атмосферные, самые концептуальные, самые стильные, самые революционные... Самые-самые.

Они.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2003



ЛУЧШИЕ В ЖАНРАХ

ЛУЧШИЙ АКЦИОН:

В урожайном на экшены 2003 году определенно было из чего выбирать. Но как, скажите на милость, взять и обделить призами ураганную динамику Jedi Academy, звериный геймплей The Hulk, потрясающую кровавость BloodRayne, удивительный концепт TRON 2.0, великолепную акробатику нового Prince of Persia?.. Поэтому пришлось скрипеть зубами и брать себя в руки. Экшенов много, а награды всего три. Так что ниже по течению — только лучшие из лучших.

Претенденты: BloodRayne, Call of Duty, Halo, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Prince of Persia: Sands of Time, Rainbow Six 3: Raven Shield, Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy, The Hulk, Tom Clancy's Splinter Cell, TRON 2.0, Vietcong

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



ИЗДАТЕЛЬ: ROCKSTAR GAMES

РАЗРАБОТЧИК: REMEDY ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Приготовьтесь и замрите — сейчас на нашей арене под грохот ба-

рабанов и визг покалеченных клоунов произойдет коварное разоблачение. Max Payne 2, обласканный и обвешанный наградами до самого сиделища, НЕ получит звания "Лучшей игры 2003 года", ограничившись простым "Лучшим экшеном". Как же так? Тому есть две причины: о первой вы прочтете в самом конце наших длинных "Итогов", а о второй побеседуем прямо сейчас.

Понимаете, Max Payne снова опередил свое время. Нет-нет, дело не в том, что человечество все еще не готово к slo-mo, а умопомрачительно красивый движок "Макса" безбожно тормозит на конфигурациях hi-end. Все проще: новый "Макс" — это пример

такой игры, в какие мы с вами будем играть года через два. Короткая (по нынешнему, безусловно, меркам), вы-



лизанная (ни единого серьезного глюка!) и абсолютно сбалансированная. Мостик дружбы, проложенный между хардкорными игроками и теми, кто только вчера купил компьютер. Max Payne 2 одинаково нравится всем, отлично эксплуатирует старые идеи и новые технологии, может похвастаться простым, но захватывающим сюжетом и, безусловно, шикарной стилизацией под мрачные теледетективы.

Эта игра — своеобразное "Криминальное чтиво" нашей индустрии: с одной стороны, получает "Пальмовые ветви" и восторженные отзывы знатоков, а с другой — на ура воспринимается молодежью из рабочих кварталов и крутится на государственном телеканале "Россия".

Пример удивительно точного и выверенного игрового механизма. Швейцарские часы. Первое место.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: МЕДИА-СЕРВИС 2000

РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT MONTREAL

ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ

В этом году в хижине плодovitого дяди Тома родилось исключительно хариз-

матичное дитя. От папаша была унаследована лишь национальность и нездоровая любовь к своей американской родине, во всем же остальном вышел форменный бастард. Во-первых, предпочитает действовать исключительно в одиночку, во-вторых — ярый поклонник стелс-экшена, ну и в-третьих — обучен таким бэтменским трюкам, что у всего личного состава отряда "Радуга-6"

от удивления падают на полштурмовые винтовки H&K MP15. А ведь, казалось бы, идея витала в воздухе чуть ли не с начала времен: к моменту появления Splinter Cell у нас уже был Hitman, а у приставочников — Metal Gear Solid. Но эта игра умудрилась аккумулировать все самые свежие идеи, и с выходом Splinter Cell началась новейшая история стелс-экшена как вполне сформировавшегося жанра. В комплекте с отличной графикой и физикой поставляет-

ся полный набор увеселительных трюков: прятки в тени и вдумчивые променады по вентиляционным шахтам, пистолеты с глушителями и бесшумные арбалеты, портативные телекамеры и лазерные подслушивающие устройства, оглушение ударом приклада и

усыпление отравленным индейским дротиком...

Пожалуй, единственный недостаток этой без малого великой игры — уморительный сюжет про

жестокого грузинского диктатора Комбайна Николадзе. Но не будем придирааться — и на солнце есть пятна...



VIETCONG



ИЗДАТЕЛЬ: GATHERING

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: IC

РАЗРАБОТЧИК: PTERODON,

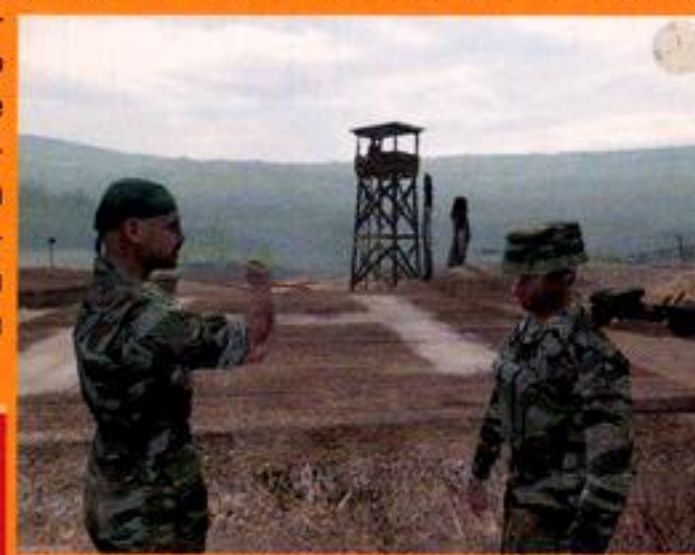
ILLUSION SOFTWARES

ДАТА ВЫХОДА: АПРЕЛЬ

Эта игра — только первая ласточка. Предвестник надвигающейся глобальной катастрофы, перед которой бледнеет и опасность мирового потепления, и угроза арабского терроризма. Имя новому бедствию — всемирное нашествие "экшенов про войну во Вьетнаме". Слушайте внимательно и конспектируйте: буквально на ваших глазах в этот самый момент творится история. Успех Vietcong повлек за собой анонсы огромного числа "вьетнамских игр". Благо на то есть все причины — в том, как передана атмосфера опасных джунглей, с этой игрой могут тягаться разве что культовые "вьетнамские" фильмы вроде "Апокалипсиса сегодня" или "Взвода".

Только представьте: в глазах — шестнадцать миллионов оттенков зеленого, в ушах — треск цикад и шорох сухих веток, а в голове — одна-единственная мысль: "Holy shit, да здесь, должно быть, за каждым кустом сидят эти желторылые обезьяны. Damn, fuck the sweet Jesus! Когда же кончится этот лес?.." Да-да, здесь все именно так — серьезно и по-взрослому. Рисовые поля, мутные реки, бесконечные дожди, желтая грязь, страшные советские танки, смешной акцент проводника и бесконечные матюги сослуживцев. После увеселительных стрельбищ

бесконечных экшенов "про Вторую мировую" суровая война во Вьетнаме выглядит по-настоящему свежо.



ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Тактические, исторические, космические и классические. Бог ты мой, для полноты картины в сегодняшнем списке не хватает только глобальных. Стратегии во всем их видовом разнообразии столпились у окошка раздачи призов и затеяли драку за первые места. Все претенденты были сильны, но победителями вышли только самые лучшие. Поприветствуем!

Претенденты: "Блицкриг", "Операция Silent Storm", Command & Conquer: Generals, Commandos 3: Destination — Berlin, Empires: Dawn of the Modern World, Homeworld 2, Praetorians, Rise of Nations

COMMAND & CONQUER: GENERALS



ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ

РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC

ARTS PACIFIC

ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ

Они похожи на двух атлантов, которые посменно держат на мускулистых плечах небо большой народной любви. "Пост сдал! — Пост принял!" Пока один носом к

облакам дрыхнет на травке — второй купается в лучах славы, принимает лавровые венки от всего благодарного человечества и ставит автографы свободной рукой.

Проходит год. "Пост сдал! — Пост принял!" И вот уже один спит, а второй в смокинге и галстуке размазывает по щекам слезы счастья на церемонии вручения очередных игровых "Оскаров".

Вы совершенно правильно догадались: Warcraft и Command & Conquer. И в этом году очередь держать небо выпала второму: пока в Blizzard ковали The Frozen Throne, сериал C&C обзавелся полноценным продолжением. Хотя продолжение это уж очень смахивает на совершенно новую игру, крайне не похожую на все прочие C&C-стратегии. Вместо надоевших



NOD, GDI, товарищей сталиных и генералов романовых — остро актуальный политический балаган: под куполом цирка одновременно выступают Соединенные Штаты Америки, Китайская Народная Демократическая Республика и Содружество Независимых Террористических Организаций. Эти трое показывают на арене пиротехнические фокусы, демонстрируют чудеса трехмерной графики, поражают удивительными знаниями игрового баланса и храбро выходят в онлайн. Увлекательный и веселый балаганчик стал лучшей стратегией в этом году — все любят цирк!

Черт-разбери-кого звали Rise of Nations, и первым же указом он сделал то, на что никак не мог решиться предыдущий монарх, — основательно расширил старую идею RTS с глобальными апгрейдами-"эрами". Начинать строить империю в каменном веке, чтобы закончить эволюцию стальными мечами и колесницами? На дворе у нас, между прочим, XXI век — маловато будет! Так что куда интереснее, стартовав с кремниевыми топори-



ками, завершить развитие военно-промышленного комплекса атомными подлодками и ядерными ракетами.

Глобальная концепция Civilization, втиснутая в скромное тельце RTS, получилась на редкость живучей и играбельной. Мало того, у нее даже появились первые последователи. Empires: Dawn of the Modern World — лишь первый и, мы крайне надеемся, далеко не последний апостол нового учения Rise of Nations...

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM



ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С

РАЗРАБОТЧИК: NIVAL INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА: АВГУСТ

Мистер боевик, сеньор блокбастер и товарищ военный кинофильм

резво маршируют по плацу. Звучит команда "сомкнуть ряды!". Они смыкаются, и под громкий вздох удивленной публики все трое превращаются... в элегантные архимедовы штаны. На штанах лейбл "мэйд ин Раша", большая эмблема "Нивала" и огромная надпись "Операция Silent Storm". Аплодисменты, занавес.

Заявка на успех была более чем внушительной: походово-тактические бои а-ля X-COM, ролевые элементы и уникальные персонажи а-ля Jagged Alliance, графика как в лучших домах Европы, физика как в лучших фильмах Америки и сюжет на самую модную в сезоне тему Второй мировой... Что самое важное — авторы испол-



нили практически все обещания и выдали на-гора единственную в своем роде высокобюджетную X-COM-стратегию, за которую никто не будет краснеть и оправдываться перед людьми фразами вроде "ну понимаете, для любителей жанра графика и физика не так важны, как...". Важны! И еще как! Наши бурные овации "Операции Silent Storm".

Однако до почетной первой премии не хватило всего нескольких мелочей: интригующего сюжета, продуманной экономической части и вменяемой озвучки персонажей. Конечно, разработчики вовремя спохватились и уже обещают все это в ближайшем аддоне... Но пока мы имеем то, что имеем, — второе место среди лучших стратегий ушедшего года.

RISE OF NATIONS



ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT

РАЗРАБОТЧИК: BIG HUGE GAMES

ДАТА ВЫХОДА: МАЙ

Вечером граждане спланировали по котлете, посмотрели по телевизору кино про очень бедную Настю, потушили свет и легли спать. Той ночью в городе случилась революция, но она прошла так тихо, что граждане заметили смену власти лишь спустя несколько недель, когда

по центральной улице проехал черный катафалк с мумифицированным телом Age of Empires. Царь скончался спокойно и незаметно, а на его трон моментально взобрался то ли наследник, то ли родственник... в общем, черт его разберет.

ЛУЧШАЯ RPG



Как гласит одна из главных заповедей космического путешественника автостопом, что бы ни случилось, главное — не паниковать! Ну и что, что бум на RPG затих и жанр потихоньку загибается? Зато посмотрите, какие в нем появляются игры! Что ни релиз — то две-три недели, вычеркнутых из жизни. Как ни крути, но такова правда жизни: RPG — по-прежнему единственный жанр, которому мы с легкостью прощаем убитое время.

Претенденты: Deus Ex: Invisible War, Gothic 2, Lionheart, Star Wars: Knights of the Old Republic

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ

Позвольте для начала два слова о личном. Сейчас, когда я стре-

мительно штамую на клавиатуре этот текст, где-то в дальнем секторе винчестера томится Knights of the Old Republic. После двух прохождений подряд (без перерыва на просмотр финальных титров!) меня все так же тянет туда — на Татуин, Каашик и ту планету говорящих золотых рыбок, что в системе Звездной Кузни. После сотен проведенных за этой игрой часов по-прежнему хочется вернуться в компанию к мохнатому вуки, остряку-мандалорианцу и роботу-секретарю, помешанному на массовых убийствах. Хочется снова и снова отыгрывать разные роли, хочется побыть плохим и хорошим, отчаянным рубакой и джедаем-интеллектуалом, мужчиной и даже женщиной (при игре за джедая-леди в игре появляется любопытнейшая

"лав стори")...

Чем-то все это напоминает

"синдром Fallout", но Knights of the Old Republic на голову выше нашего постапокалиптического старичка. Она больше, глубже, интереснее. Чтобы просто "пройти" эту игру, вам понадобится максимум двадцать часов, но чтобы разведать все закоулки далеких планет, услышать истории всех NPC, собрать все сплетни и выполнить все квесты... боюсь, не хватит и нескольких месяцев.

Отдельно от общей толпы поклонников RPG плачут фанаты "Звездных войн". Плачут, понятно, от счастья. "О господи, в этой игре можно драться таким же двойным мечом, как у Дарт Мола!" Точно, родные. А также с размаху бить тусканским рейдером ногой в пятку, чего до Knights of the Old Republic не делал еще ни один джедай во Вселенной.



GOTHIC 2



ИЗДАТЕЛЬ: JOWOOD

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК: PIRANNA BYTES

ДАТА ВЫХОДА: ИЮНЬ

Пока где-то в далекой галактике происходят революции и восстания, пока лорд Ма-

лак уничтожает одну планету за другой, а его бывший соратник Дарт Рэвэн жаждет отмщения... В общем, пока среди звезд творятся все эти безобразия, на нашей зоне чрезвычайно строгого режима случилось ЧП. Ээки, все как один, в массовом порядке поднялись с нар и... откинулись. Что-то, говорите? Какие ээки? Ах, да, мы не сказали сразу: у нас тут в прямом эфире уже вовсю идет репортаж о Gothic 2.

Удивительно удачная модель: движок о сотне лошадиных сил (поддержка всяческих модных штучек вроде тени от проплывающих в небесах облаков), стильный дизайн салона (а как трактор-убийца по имени Игрок будет смотреться во-он в той кольчужке и с тем пудовым топориком?) и стремительный разгон



(обижать будут лишь в первые два часа — потом, прокачавшись на диких кошках,

можно вернуться и с радостью навешать всем бывшим обидчикам кренделей с маком).

Настоящий знак качества — игра, которая по сути мало чем отличается от знаменитой прародительницы и на первый взгляд тянет скорее на большущий аддон, получает сегодня почетное второе место среди лучших RPG года. Почему? Секрет успеха — в деталях. Загибайте пальцы: отличный нелинейный сюжет, простая и увлекательная прокачка персонажа, взрослая боевая система... Но главное — по-настоящему живой игровой мир. Вы ведь всегда мечтали поубивать тех NPC, которые дразнятся и дают скучные квесты "поди туда, принеси то"? Так вот, впервые после Gothic у вас появилась такая возможность. В Gothic 2.

DEUS EX: INVISIBLE WAR



ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS

РАЗРАБОТЧИК: ION STORM

ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ

Во вселенной киберпанка снова разброд и шатания. Мир техно-

генных катастроф и зловещих мегакорпораций переживает очередной политический кризис и дефолт моральных ценностей. Только что на Земле отгремели жестокие войны, а на горизонте уже маячит очередная жуткая напасть. Бывшие спасители человечества вышли на пенсию: Дентон-старший впал в анабиоз и смотрит сны об электрических овцах, а Дентон-младший заперся на секретной базе и теперь морозит свои аугментации где-то среди пингинов и моржей. На сцену выходит новый кибернетический мессия по имени Алекс Ди, и культовая RPG под

названием Deus Ex наконец-то обретает долгожданное продолжение. Сказать, что мы дико обра-



довались, — значит... немного приврать.

Не будем

сильно вдаваться в конфликт поколений — подробно об Invisible War вы еще прочтете в этом номере. Скажем лишь, что это совсем не та игра, которую ждали все фанаты Deus Ex. Предчувствуем скандал: а какого такого она вдруг оказалась среди лучших из лучших?.. А такого: если отбросить все ассоциации с первой частью и судить об этой игре не как о Deus Ex, а как об абстрактной Invisible War, то выяснится, что это весьма неплохая RPG. С нелинейным сюжетом, приличной графикой, увлекательными квестами, модными в этом сезоне стелс-элементами... Если начать считать, наберется изрядное количество всевозможных бонусов. Как раз столько, что хватит на почетное третье место.

рется изрядное количество всевозможных бонусов. Как раз столько, что хватит на почетное третье место.

ЛУЧШИЙ КВЕСТ/ADVENTURE



Как говорил один мудрый чукча: "Тен-ден-ци-я, однако". От пестицидного рыночного питания чистокровные квесты отращивают RPG-или экшен-придатки и спешно эмигрируют в смежные жанры. Но те, кто до конца остался верен заветам предков, приходят в этот мир безоговорочными хитами. Они вне конкуренции!.. Потому что им попросту не с кем конкурировать: жанр давно умер, а нынешние победители — всего лишь веселые плясуны на крышке давно почерневшего гроба.

Претенденты: *Beyond Good & Evil*, *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, *Silent Hill 3*, *Uru: Ages Beyond Myst*

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON



ИЗДАТЕЛЬ: THQ

РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА: НОЯБРЬ

Broken Sword 3 — это изощренная, хорошо подготовленная и тщательно

спланированная месть квестов всей индустрии компьютерных игр. Это симпатичный мертвяк, восставший из мрачного квестерского ада. Воскресший Элвис Пресли, король рок-н-ролла, который спустя тридцать лет снова пришел в мир и принялся чинить наказания яростные: устраивать погромы на трансных дискотеках, разбивать вдребезги электросинтезаторы и разгонять шестиструнной гитарой уличные сборища рэпперов.

Broken Sword 3 пришел мстить за поруганный жанр: поначалу прикинулся "адвенчурой с элементами экшена", а когда враги прониклись доверием, он



с варварской яростью разметал всех адептов языческого культа

action/adventure по темным углам и наложил перепачканные кровью лапы на заслуженный кубок первого места в этой номинации. И ничего, что после *The Sleeping Dragon* мертвый жанр и не подумает воскресать. Это даже к лучшему: никто и не помышлял разыгрывать сценку про Христа и Лазаря. Broken Sword лишь доказал одну простую истину: даже в году под номером 2003 квест может быть интересным, технологичным, красивым, стильным и очень даже современным. А то, что

после показательного акта мести рынок не заполонят клоны... это исключительно их, клонов, проблемы.

SILENT HILL 3



ИЗДАТЕЛЬ: КОНАМИ

РАЗРАБОТЧИК: КОНАМИ

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Когда автору этих строк было пять или шесть го-

диков, по малолетству его часто мучили ночные кошмары. Самый жуткий был такого примерно содержания: ты как будто идешь по длинному сырому коридору, кругом — ти-ши-на, и лишь иногда слышно, как падают с потолка звонкие капли. И вот, когда начинаешь потихоньку привыкать к обстановке, вдруг в этой ти-ши-не что-то холодное и склизкое внезапно хватает тебя за ноги и с визгом начинает тянуть куда-то вниз... Три месяца назад кошмар вернулся. Только те-

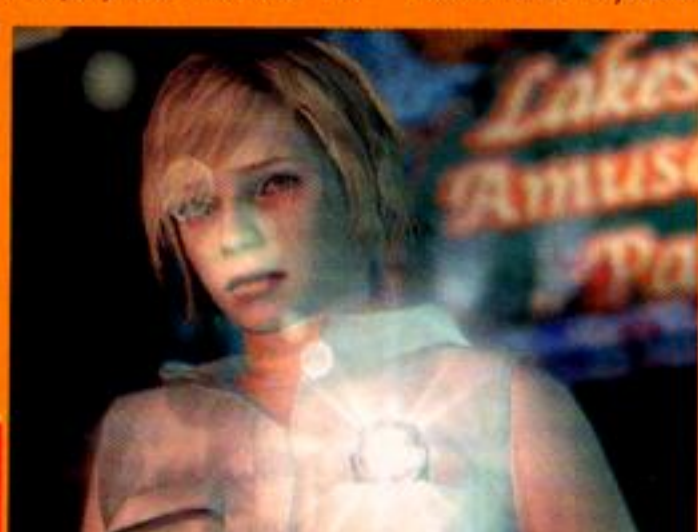
перь все еще ужаснее: в ти-ши-не внезапно раздается жуткий рев, а перед глазами появ-

ляется некто с содранной кожей, начинает отчаян-

но ругаться по-японски и колотить тебя по роже двумя пудовыми кулачищами. И так снова, снова и снова. Проклятый Silent Hill 3 лишил меня сна на добрых две недели.

Говорить про эту игру подробно нет ни малейшего смысла, лучше отбрезаться простой киношной аналогией: "Ведьма из Блэр" от мира компьютерных игр. Все! По-настоящему страшная игра, в которой нет толп нечисти, рек крови и скоростного шестиструнного пулемета, но которая

способна разбудить в сознании самые потаенные, самые глубокие страхи. Как ей это удастся — до сих пор большая загадка.



URU: AGES BEYOND MYST

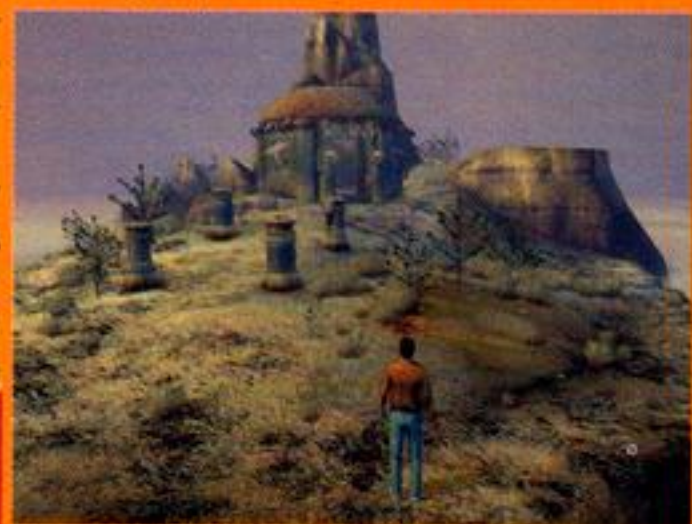


ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT

РАЗРАБОТЧИК: CYAN WORLDS

ДАТА ВЫХОДА: НОЯБРЬ

Говорят, что если два миллиарда человек на Земле в один и тот же момент истово поверят в конец света, то он произойдет в считанные секунды. Чудовищные энергетические потоки, которые прорезают биосферу и устремляются куда-то к звездам, оказывают на нас самое непосредственное влияние. Если каждые три минуты в мире кто-то открывает книгу про Гарри Поттера, то придуманный очкастый волшебник материализуется в виде огромного биоэнергетического тайфуна и начисто сносит крыши всех, кто едва овладел грамотой. Если каждые десять минут на Земле раздается сакраментальный вопль: "Мама, купи Пикачу!" — проклятый желтый покемон превращается в гигантского демона-призрака, начинает летать над городами и зомбировать



миллионы неокрепших детских умов. Если, по статистике, в эпоху первого Myst в него играл каждый пятый (!) владелец персонального компьютера, то неудивительно, что выход всякой новой части этой игры становится событием вселенского масштаба. Когда впервые садишься за Uru и в очередной раз слышишь зловещее "Однажды вы откроете Книгу..." — где-то глубоко внутри возникает священный трепет. Банальный и красиво оформленный сборник головоломок, который уже давно "больше, чем красиво оформленный сборник головоломок". Если вы еще не пробовали, то сейчас — самое время. Только будьте осторожны и перед каждым Uru-сеансом практикуйте долгие тантрические упражнения, чтобы инфекция Myst не приняла в вашем организме хронической формы...

что мы, со своей стороны, спешим присоединиться к массовому волеизъявлению и подержать Underground

двумя пальцами, поднятыми строго вверх. Победоносная буква "V" читается этом жесте. Victoria — полная и безоговорочная.



NHL 2004



ИЗДАТЕЛЬ: EA BLACK BOX

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ

РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS

ДАТА ВЫХОДА: НОЯБРЬ

Это напоминает церемонию вручения ежегодной премии им. Аллы

Пугачевой "за вклад в развитие культуры России", где из года в год почетный кубок (естественно!) получает болгарский верноподданный по фамилии Киркоров. С серией NHL — похожая история. Мы говорим "лучший спортивный симулятор" и автоматически подразумеваем очередное переиздание NHL. В 2003-м это — NHL 2004. И объяснить причины такого явления с позиций логики решительно нельзя. Мы можем только строить предположения. Например, о том, что среди креативного начальства EA Sports сидят исключительные фанаты ежевечерних ледовых побоищ, кои в прямом эфире транслируются по всем спортивным телеканалам Америки. Или мы можем предположить (хотя это

в корне противоречит здравому смыслу), что делать виртуальный хоккей гораздо проще, чем футбол или баскетбол... Наконец, мы можем призвать на помощь астрологию, составить NHL-гороскоп и увидеть, что в день выхода игр этой серии звезды постоянно складываются в очень положительную загогулину, напоминающую латинскую букву "S" с двумя вертикальными черточками...

Так или иначе, факт остается фактом: NHL — снова лучший спортивный симулятор года. Такой хоккей нам нужен и будет нужен до тех пор, пока в далеком Торонто не закроется последний ледовый стадион, а по телевизору не прекратятся ежевечерние трансляции со стадионов Национальной хоккейной лиги. Во имя Третьяка, и Гретски, и Ленни Макдоналда, аминь.



ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР/СПОРТ

Эх, прокачу! Или: эх, пролечу!.. Или, наконец: эх, забью гол хоккейной клюшкой!.. Гонки, авиасимы и виртуальные футболы-баскетболы. Как такие, казалось бы, разные игры собрались под крышей одной номинации? Проще простого: они ходят под одним жанровым богом. Ведь неважно, на что идет счет — на забитые голы, пропущенные круги или сбитые фашистские истребители. Все это — в некотором роде спорт.

Претенденты: Colin McRae Rally 3, Freelancer, Lock On: Modern Air Combat, Midnight Club 2, Microsoft Flight Simulator 2004, NBA 2004, Need for Speed Underground, NHL 2004

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



ИЗДАТЕЛЬ: EA BLACK BOX

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ

РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS

ДАТА ВЫХОДА: НОЯБРЬ

Когда из поселка Нижние Бурасы, что в степной Саратовской области, приходит письмо: "Пожалуйста, выложите на компакт-диск свежие моды для NFS: Underground", — понимаешь: вот она, любовь. Любовь всемирная, массовая, бессмысленная и беспощадная. NFS — это идол. NFS — это тотем. И пускай, пока мы причисляем Underground к лику лучших симуляторов года, эстеты и "ценители" корчат кислые рожи и шипят сквозь зубы: "У, мерзкая аркада". Пусть! Никакое сотрясение воздуха не повлияет на выбор сегодняшнего единственного и

нерушимого лидера в жанре. За Underground — фанаты, а имя им — легион. Они — это миллионы людей, которые из года в год покупают новые игры под маркой NFS и всякий раз голосят трудовым рублем в пользу интересного, красивого и качественного игропродукта. И пускай в Underground больше нет пасторальных лужаек, пускай из геймплея с корнем выдрана модель повреждений... Кого это интересует? Как выяснилось после ряда серьезных экспериментов, на интересность игры подобные упрощения не повлияли ровным счетом никак. Так

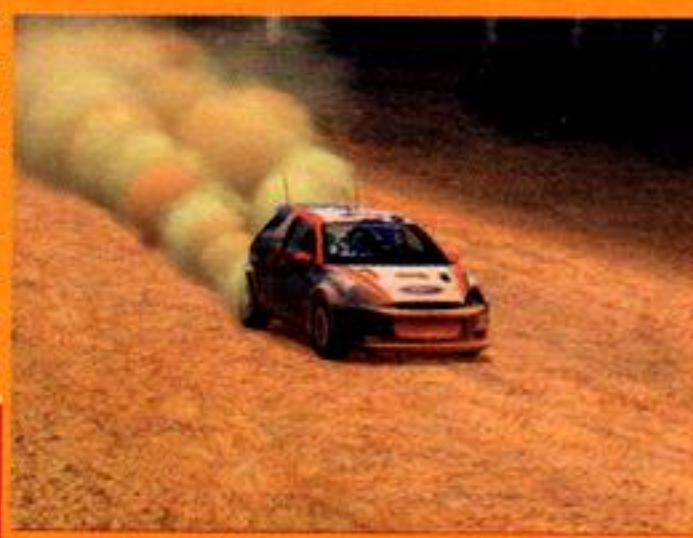
Этой игре в пору вручать специальный приз социальной помощи. Ай-ай-ай, лучший, безусловно лучший в этом году "чистокровный симулятор" — без

грамма сивушных аркадных примесей — и надо же: пылится всего лишь на третьем месте в тематической номинации. Впрочем, на то есть несколько причин. Первая и главная называется NFS: Underground. Вторая и менее значимая — консервативность. От серии к серии раллийные гонки с участием Коляна Макрея меняются лишь условно. Конечно, ортодоксальные фанаты Colin McRae Rally не сморкнувшись назовут вам сто восемьдесят

девять отличий между второй и третьей частью, но мы, простые любители "сложных" гонок, все равно не поймем, отчего разворачивается неслабый скандал вокруг изменений в точных настройках балансировки задней подвески. Чтобы подняться выше третьего места, серии необходимо срочное изменение всей концепции, а не только косметический ремонт графического движка.

Между тем языки-перебежчики из стана лютых приставочников (вот пока мы тут заседаем, товарищи, эти парни уже давно развлекаются с Colin McRae Rally 4!) утверждают, что подобная револю-

ция уже свершилась в четвертой части... Что ж, нам, диким писишникам, остается только надеяться и



с замиранием сердца ждать порта. Ну и на всякий случай держать пальцы крестом. На удачу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

СВЕТ ОЧЕЙ

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Где кончается графика и начинается технология? Признаться, на этот вопрос мы до сих пор не нашли ответа (а ищем, между прочим, уже очень давно!). Который год подряд мы выбираем "Мисс Игру" с самыми большими... эээ... глазами — и награждаем ее почетной лентой. Но до сих пор не можем внятно объяснить, почему именно ее. "Потому что она красивая" — не самое убедительное объяснение. Но, увы, лучшего мы пока не придумали. Будут варианты — пишите.

Претенденты: *Beyond Good & Evil, Homeworld 2, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Silent Hill 3, Star Wars: Knights of the Old Republic, Tom Clancy's Splinter Cell, Unreal II: The Awakening*

UNREAL II: THE AWAKENING

ИЗДАТЕЛЬ: INFOGRAMES
РАЗРАБОТЧИК: LEGEND ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ

Честно признаться, во время обсуждения этой номинации в вашей дорогой редакции чуть не приключилась ужасная драка. Пока Олег Ставицкий пытался высосать глаз вашему покорному за нелестное высказывание о графике Silent Hill 3, Степан Арнольдович Чечулин забаррикадировался в комнате с Главным Редакционным Компьютером и накропал "Оду о Тенях и Анимации", восхваляющую Splinter Cell... "Графика!" — орал один, выдирая волосы из всевозможных мест. "Технология!" — пронзительно рычали другие, заламывая руки и впадая в длительный экстатический транс...

Компромиссное решение пришло совершенно неожиданно. Баланс. Баланс между графикой и технологией. Лучшее сочетание того и другого. Где это



было? Долго искать не пришлось: в Unreal II: The Awakening —

золотом колоссе о глиняных ногах. Вы ведь помните безумно поэтический закат на планете Двух Лун; помните удивительный блеск светляков той ночью, когда на спасательную капсулу напали скааржи; помните ленивое пламя огнемета, тлеющий окурок в зубах механика, желеобразный скафандр навигатора, татуировку вашей помощницы?.. Вы ведь помните наши пророчества насчет того, что инструментарий Unreal II — это "всерьез и надолго", вы ведь следили за сообщениями о том, с какой скоростью лицензируется этот золотой "моторчик"?.. И если ответ на все вопросы "да", то у вас не должно остаться ника-

ких сомнений: The Awakening — действительно самая красивая и технологичная игра 2003 года.

ШУМЕЛ КАМЫШ

ЛУЧШИЙ ЗВУК

Звук в играх — это наше все. Это вздохи вечернего леса, это пронзительный вой пулемета, это шипение светового меча, это хриплый голос главного героя... Попробуйте на секунду представить себе какой-нибудь Max Payne 2 без звука, и вы моментально поймете всю важность этой номинации.

Претенденты: *Beyond Good & Evil, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Silent Hill 3, Star Wars: Knights of the Old Republic, TRON 2.0, Vietcong, XIII*

VIETCONG

ИЗДАТЕЛЬ: GATHERING

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: IC

РАЗРАБОТЧИК: PTERODON,

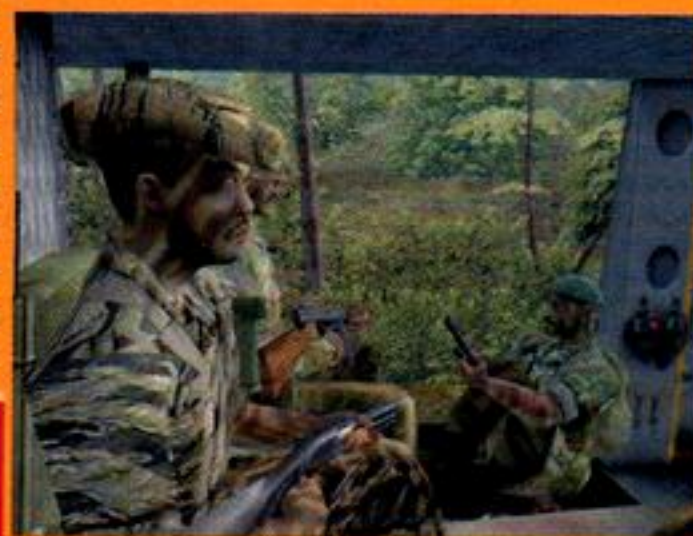
ILLUSION SOFTWARES

ДАТА ВЫХОДА: АПРЕЛЬ

Пресловутая атмосфера Vietcong, о которой мы распинались где-то выше по тексту, ни за что

не получила бы столько восторженных отзывов, если бы не величественный звук. Звук — без преувеличения, самая сильная сторона этой и без того замечательной игры. Местные джунгли трещат голосами тысяч цикад, пищат миллионами комариных крылышек и урчат сотнями разногласных тропических лягушек. Вы идете по густому перелеску и слышите шорох каждой случайной палочки под ногами, чувствуете за-

тылком дыхание братьев по оружию и улавливаете тихий треск радиации. Спустя две секунды картина резко меня-



ется: вот вы уже жмуритесь от автоматных очередей, на слух пытаетесь определить, за каким кустом

засела кровожадная желтолицая обезьяна с "калашом", и богатырскими матюгами орете на нерадивых напарников.

Для владельцев систем 5.1 война во Вьетнаме превращается в настоящий акустический праздник. Надрывается каждая из пяти колонок, протяжно ухают динамики и гулко лает сабвуфер. Звуки Vietcong — это звуки реального мира, настоящих джунглей, всамделишной войны. Это тот

платиновый эталон, на котором в будущем стоит равняться всем без исключения игровым звуко-режиссерам.

ИГРАЙ, ГАРМОНЬ

ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

Выбирать лучшую музыку — все равно что спорить о вкусах. Кто-то любит Вивальди — а кто-то Rammstein. Поэтому при составлении этой номинации мы руководствовались только одним принципом: выбрать тройку качественных авторских саундтреков. Именно по этой причине среди нынешних лауреатов нет всенародно любимых Vice City и Midnight Club 2: лицензировать чужие, пусть и хорошие, песенки — не совсем авторский подход.

Претенденты: *Armed & Dangerous, Beyond Good & Evil, Command & Conquer: Generals, Freedom Fighters, Silent Hill 3, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, NHL 2004, Republic: The Revolution, TRON 2.0, XIII, Tropico 2: Pirate Cove*

SILENT HILL 3

ИЗДАТЕЛЬ: КОНАМИ

РАЗРАБОТЧИК: КОНАМИ

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Вы можете сказать, что мы повторяемся. Вы можете обвинить нас в самоцитировании. Вы, наконец, можете люто возмутиться — но, поверьте, никакие колебания всеобщего информационно-

го пространства не повлияют на один простой факт: саундтрек Silent Hill 3 — один из величайших за всю историю существования компьютерных игр.

Когда-то тихий японский юно-

ша Акира Ямаока мечтал добиться внимания одноклассниц и пошел на уроки игры на фортепиано. Промаявшись на курсах с неделю, Акира твердо решил больше никогда в жизни не прикасаться к музыкальным инструментам... Именно поэтому он пишет музыку исключительно на компьютере. Он не получал музыкального образования, не знает нотной грамоты, не отличит рояля от пианино и скрипку от альты, но это не мешает ему создавать гениальные, удивительно атмосферные саундтреки.

Густая, плавно льющаяся музыка Silent Hill 3 обволакивает с ног до головы, погружает в вязкий



кисель ирреальности, отключает рациональную часть мозга и на полную катушку врубает воображение. За семьдесят минут саундтрека можно испытать сотню различных ощущений и пережить всю гамму человеческих эмоций: от первобытного страха до буддийского спокойствия. Финальный аккорд — три вокальных трека в исполнении Мелиссы Уильямсон. Если после них вы не вскочите с кресла и не начнете иступленно аплодировать в направлении динамиков компьютера,

тогда вы, скорее всего, клинический фанат китайского рэпа. Без вариантов — лучшая музыка года.

взвод музыкантов и вокалистов и поставил производство "латиноса" на поток. Да, сейчас мы готовы в этом признаться — мы любим "латиноса". Днем и ночью в наших колонках надрываются Manu Chao и завывают горячие глотки солистов Buena Vista Social Club, а с некоторых пор оттуда ухают еще и кровожадные пираты из Pirate Cove.

Саму игру уже основательно подзабыли, но эта музыка будет вечной. Живой оркестр



обязателен к прослушиванию всем любителям "латиноса", да и хорошей музыки вообще.

FREEDOM FIGHTERS



ИЗДАТЕЛЬ: IO INTERACTIVE

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ

РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Джеспер Кид — это Эннио Морриконе от мира компьютерных игр. Творец и ремесленник, композитор и исполнитель, музыкальный Генри Форд, который поставил производство качественных саундтреков на конвейер. В послужном списке мистера Джи насчитывается десяток музыкальных тем к фильмам, два десятка — к играм и штук пятнадцать инструментальных альбомов. Вместе с популярной в рабочих кварталах металлической группой Fear Factory он когда-то сочинил несколько трансовых композиций для Messiah, вместе с

будапештским оркестром записал саундтрек для Hitman, а вместе с хором венгерского радио — музыку для

Freedom Fighters... Эпические псевдославянские мотивы, напоминающие заглавную тему из "Охоты за Красным Октябрем" и одновременно похожие на католические хоралы и на "Дубинушку", как нельзя лучше подошли к общей безумной атмосфере игры. Венгры поют что-то проникновенное и псевдорусское, оркестр гудит басами, отчаянно надрываются думбры и балалайки... а на экране в это время вооруженный "калашом" водопроводчик-чегевара отчаянно мечтает русшиш зольдатен в ушанках с красными звездами.

Уберите из этой игры музыку — и вся игровая атмосфера стремительно покатится под откос.



ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

Каждая из этих игр достойна романа-эпопеи, многосерийного телефильма, ну или как минимум комикса с продолжением. Истории, которые рассказывают игры. Почему они зачастую оказываются интереснее, чем те, что мы видим в кино или читаем в книгах? А потому, что они проходят при нашем непосредственном участии. Так что сюжет в играх — гораздо важнее, чем может показаться на первый взгляд.

Претенденты: *Armed & Dangerous, Beyond Good & Evil, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Deus Ex: Invisible War, Freelancer, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Silent Hill 3, Star Wars: Knights of the Old Republic, TRON 2.0, XIII*

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ

В сценарии Knights of the Old Republic есть все, о чем только можно мечтать: интрига, детектив, лирические философские отступления, куча альтернативных концовок, love story, наконец. Но самое главное — здесь есть извечная борьба между плохими и хорошими парнями.

Местное противостояние добра и зла напоминает ежевечерние телерепортажи из государственного думского зоосада. Смертельная схватка двух якодзун: общественная организация "мы-мэр-мандалорианцы" против партии "народный джедай". Увлекает — страсть! Джедаи — добрые и пугливые, к тому же постоянно лопочут о "стра-а-ашных ис-

сила, присоединяйся, сынок, и будем вместе рулить этой жалкой галактикой!" Не на шутку мучит вопрос выбора: кем быть, темным или светлым? Записаться в клуб тимуровцев, чинить старушкам сломанных дроидов, исправно платить за парковку летающей посуды и перевоспитывать агентов сил зла? Или наоборот, вместе с детишками увлеченно катать в пыли больного инопланетянина, вырезать на корню купеческие семьи, а из всех строчек диалогов неизменно выбирать реплику "Заткнись и приготовься к смерти, жалкий червяк"?.. Сюжет ветвится и, как гигантская инфузория, разбрасывает во все стороны тысячи ложноножек. Но

самое главное — какую бы вы ни выбрали дорогу, всегда будет интересно дойти до следующего поворота.

кушениях силы темной". Зануды! Ситхи же, напротив, бодры и веселы, но как попки долдонят одно и то же: "темнота —



TROPICO 2: PIRATE COVE



ИЗДАТЕЛЬ: GATHERING

РАЗРАБОТЧИК: FROG CITY SOFTWARE

ДАТА ВЫХОДА: АПРЕЛЬ

Анна Гэбриэль, Глория Трэви, Рикки Мартин, Пласидо Доминго и

Tropic 2: Pirate Cove. Смысл этого логического ряда прост, как начищенный пятак: жизнерадостный латинос Даниэль Индарт, до того как засесть за саундтреки Tropic 1 и Tropic 2, писал ноты для всех вышеперечисленных див

и теноров. Такой вот латинский зубробизон.

Мальчик Диди из Венесуэлы с детства обожал латинскую музыку, доставал родных и близких своими гитарными пассажами и иступленно колотил в бонги, а когда вырос — основал собственную звукозаписывающую студию, пригласил

МНОГО НАШИХ ПОЛЕГЛО

ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Замочить приятеля из ракетницы, обогнать его на шикарном спорткаре или задавить варварской ордой юнитов? Занятие увлекательней — еще поискать. Из всего обилия претендентов выбрать игру с самым продвинутым мультиплеером оказалось крайне тяжело... Кроме прочего, при вручении слонов мы не брали в расчет исключительно онлайн-новые игрища вроде мультиплеерных RPG. В нашем журнале они, как известно, выступают на отдельной арене рубрики "Игра в онлайн".

Претенденты: *Call of Duty, Command & Conquer: Generals, Need for Speed: Underground, Warcraft III: The Frozen Throne, Worms 3D*

COMMAND & CONQUER: GENERALS



ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ

РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS

PACIFIC

ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ

Не секрет, что у всех Великих есть одна большая слабость: им постоянно не дают покоя лавры Еще Более Великих. Неудивительно, что маркетологом Electronic Arts в течение нескольких лет снился один и тот же кошмар — большущий орк с окровавленным топором, который вторгался в их мирные сновидения и говорил такую фразу: "Трепещите, черви! Меня зовут Battle.net, что на вашем языке означает — смерти!" Далее чудовище исчезало, а вспотевшие от ужаса маркетологи ошалело падали с кроватей...

После выхода *Command & Conquer: Generals* ночные ужасы EA моментально закончились. Ответ Чемберлену получился более чем достойный: огромные интернет-серверы

ра, которые одновременно могут вместить тысячи стратегов со всего света, отлаженный сетевой код, три

уникальных игровых расы, выверенный до последней циферки баланс и множество тематических многопользовательских развлечений. Недавний аддон *Zero Hour* еще сильнее закрепил позиции *Generals* на рынке сетевых игрищ. Отныне война идет не просто между "нациями", а между генералами-профессионалами, каждый из которых может похвастаться своей особой тактикой: кто-то получает бонус в развитии авиации, кто-то — существенную скидку на строительство бронетехники, ну а кто-то

давит толпами безропотного "пушечного мяса". Еще никогда онлайн-война не была такой разнообразной!



БЕЗ ПОЛЛИТРЫ

САМАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ

Есть на свете такие игры, которые чем сложнее — тем интереснее. Экономические, военные, политические симуляторы — самые яркие представители этих жанров: просто невозможно отыгрывать их без предварительного приема на грудь фольклорной поллитры. Иначе будет очень сложно.

Претенденты: *Republic: The Revolution, Restaurant Empire, Eric Young's Squad Assault, Victoria*

REPUBLIC: THE REVOLUTION



ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК

РАЗРАБОТЧИК: ELIXIR STUDIOS

ДАТА ВЫХОДА: АВГУСТ

Из-за этой проклятой игры я не просыхал неделю, чуть было не спился и прятал от

главреда пустые поллитры в мусорном мешке. *Republic: The Revolution* — любимое детище бе-

зумного вундеркинда-шахматиста Демиса Хассабиса — самая интеллектуальная

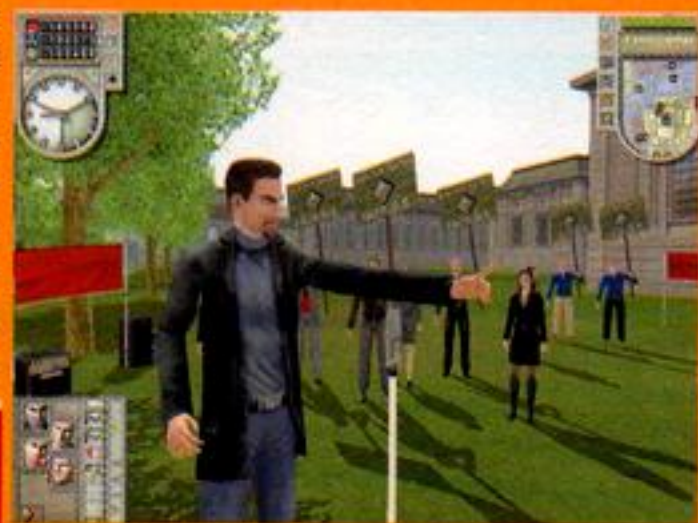
игра года. Детальный симулятор восхождения из густой пролетарской грязи в самые что ни на есть

политические князья требует от игрока нешуточного багажа начальных знаний. Чтобы успешно пройти весь путь от председателя "гаражной" партии до почетного политика мирового масштаба, вам придется научиться свободно оперировать сотней различных цифр и десятком хитромудрых терминов, прочитать всего Ницше и Бердяева, а до кучи заодно и Карнеги...

Как постичь психологию толпы и доводить сограждан до экстаза пламенными речами, как правильно вести переговоры с потенциальными партияцами, как собирать компромат на ненавистных конкурентов,

как организовать агитационную кампанию, как дискредитировать вражьи лидеры, как влиять на электорат, как заручиться поддержкой силовиков, как привлечь правозащитников и диссидентов, как организовывать стачки и студенческие восстания, как вести скрытые подковерные войны?.. Любой, кто хоть однажды запустит *Republic*, будет моментально похоронен под грудой всевозможных "как?", но если найдет в себе силы и разберется во всех тонкостях

местного геймплея, то обязательно полюбит эти сложные и крайне интересные политические шахматы.



КРУПНЫМ ПЛАНОМ

САМАЯ ЗРЕЛИЩНАЯ

"Ой, Вань, умру от акробатиков!.." — пел Высоцкий. И как в воду глядел. Глядя на список нынешних номинантов, впору ложиться умирать. Только посмотрите на них — сплошные бэтменские прыжки, суперменские полеты, гонконгское slo-mo и прочие нездоровые проявления акробатики. Зрелищные игры — это такие игры, на которые очень интересно смотреть из-за чужого плеча. При этом играть самому — вовсе не обязательно.

Претенденты: *BloodRayne, Homeworld 2, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Prince of Persia: The Sands of Time, Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy*

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT MONTREAL

ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ

В далеком 1990 году некий мистер Джордан Мехнер прославился на весь свет тем, что

сотворил "самую зрелищную игру современности" — *Prince of Persia*. Поддержка VGA (хотя цветов существенно не хватало) и главное — сногшибательная анимация, удивительная грация и пластика движений маленькой пиксельной фигурки в белой смиренной рубашке. "Принц" тринадцатилетней давности поражал не удивительным геймплеем (тут! самый банальный платформер, каких на "Амиге" в те времена были сотни), а невиданной зрелищностью. Человечество с замиранием сердца прыгало через пропасти с вострыми шипами на дне и восторженно скакало по качающимся платформам.

В самом конце 2003 года все тот же Мехнер умудрился повторить тогдашний успех,

и *Prince of Persia: Sands of Time* заставил горько плакать всех ближайших конкурентов. Бешеная солянка из slo-mo, стремительной смены планов и абсолютно неземной физики сделали свое злое дело: на *Sands of Time* очень интересно смотреть. Играть — уже другой вопрос. Благодаря всей этой беготне по стенам, голливудским дракам с гадкими песочными зомби и многочисленным обезьяньим ужимкам и прыжкам главгероя *Prince of Persia* со свистом проскакивается за два вечера. Читайте наш развернутый обзор в этом номере — и все поймете сами.





АНКОР, ЕЩЕ АНКОР!

АДДОН ГОДА

Аддоны... Они появляются практически у каждой успешной игры, но крайне редко выползают за решетку нашего лягушатника "Кратких обзоров". Однако среди всей армии подобных "продолжений" иногда попадаются царь-аддоны, которые частенько превосходят иные "уникальные и неповторимые" игры. В этом году таких аддонов было два.

Претенденты: *Command & Conquer: Generals — Zero Hour*, *Warcraft III: The Frozen Throne*

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE



ИЗДАТЕЛЬ: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD

ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА: ИЮНЬ

Эти два бойцовских бультерьера никогда не устанут хватать друг друга за куцые хвосты и устраивать жестокие подковерные побоища за обладание нашими кошелками. Даже в номинации лучшего "Анкора" года схватка опять идет между (приготовьтесь устало вздохнуть) *Command & Conquer: Generals* и *Warcraft III*. А вернее, между аддонами к ним — *Zero Hour* и *The Frozen Throne*. Причем путь к сердцу покупателей у них принципиально разный. Если отпрыск С&С берет новыми мультиплеерными режимами, новыми тактиками, новыми юнитами, новыми картами и еще тысячей прочих фишек с приставкой "новый", то в колоде у сыночка *Warcraft III* куда как более скромные масти... На первый взгляд.

Список "нововведений" кажется



простым и банальным: стандартные инновации вроде новых уровней, новых героев и горстки невиданных доселе юнитов. Но главный изюм — далеко не в этом. Во время работы над продолжением авторы очень внимательно прислушивались к отзывам фанатов, тщательно анализировали все письма и вносили в игру ровно те изменения, о которых их просили. Практически идеально сбалансировали силы всех четырех рас, существенно расширили мультиплеер, внесли в игру долгожданные "морские битвы"... Ну а кроме всего прочего, в *The Frozen Throne* они продолжили увлекательную историю о заключении проклятого королевича Артаса, что для истинных ценителей "Варкрафта" не менее важно, чем все прочие новинки.

ча Артаса, что для истинных ценителей "Варкрафта" не менее важно, чем все прочие новинки.

ный последователь *Myth*, четвертый — роскошный пиратский эпик по лицензии одного из лучших тематических фильмов... И, наконец, пятый — наш безоговорочный победитель: наследник *X-COM* и *Jagged Alliance*, принаряженный в мундир самой популярной в этом году темы (Второй, как вы правильно догадались, мировой войной) и под завязку напичканный самыми последними технологическими новинками.



ми. Разве можно представить более действенную формулу успеха? Кроме того, какое развлечение в русском народе может быть популярнее позиционно-тактической игры "в Чапаева"? Раз картошка, два картошка — вот это, Петька, мы, а вот это — немчура и контра, тудыть ее в качель... Так что по всем культурологическим признакам "Операция *Silent Storm*" — Великая Отечественная игра. Не меньше.

А-Я

СДЕЛАЙ САМ

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Когда главгерой вашей любимой компьютерной игры открывает рот и вместо ожидаемого "Die, scum!" говорит посконно-черноземное "Сдохни, козлина!" — понимаешь: перед тобой очередной "шедевр" наших российских переводчиков. Локализация западных игр — процесс, давно поставленный на конвейер, и среди всего моря официальных русских версий действительно сложно выбрать лучшую.

Претенденты: *"Вампиры"*, *AquaNox*, *The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring*, *Warcraft III: The Frozen Throne*

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE



ИЗДАТЕЛЬ: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD

ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА: ИЮНЬ

Очень тяжело жить, когда тебя хотят уничтожить все кому не лень, когда убиенный тобой папаша

приходит во сне и грозит жестоко поквитаться на том свете, когда твое тело похоже на медленно разлагающийся труп, когда твои собутыльники — упыри и вампиры, а лучший друг — навозный жук-переросток...

Я думаю... хотя какое, к черту, "думаю"? Я просто уверен, что люди, которые перевели *The Frozen Throne* на язык Пушкина, Державина и Маршака, не могли не проникнуться атмосферой и сюжетом этой без малого великой игры. Иначе как на свет могла появиться такая аутентичная локализация?

В которой нет типичных для отечественных толмачей "художест-

венных вольностей", а текст переведен в лучших литературных традициях старой пер-

водческой школы — Норы Галь или Людмилы Беспаловой... Ни о чем не говорят эти имена? А ведь специалисты "Софт Клуба" умудрились так перевести многочисленные философские диалоги главгероев, что текст русского *The Frozen Throne* тянет на полноценный фэнтези-роман. Причем очень хорошо написанный. Не подкачал и кастинг актеров: мы не исключаем, что перед началом записи озвучки с ними даже проводили специальные *Warcraft*-тренинги и обучали вживаться в образы эльфов, гномов, нежити и

гигантских навозных жуков... Просто отличная локализация — лучшая в этом году.



ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ

Ушанки в небо, гимн во все колонки и портрет Путина в красный угол! Последний парад наступает — русские идут. Отечественные игры взрослеют, отходят от матрешечно-балалаечных архетипов и в сегодняшнем своем состоянии практически не уступают именитым западным аналогам. В кои-то веки нас распирает гордость за родину слонов.

Претенденты: *Lock On: Modern Air Combat*, "Блицкриг", "Магия войны", "Операция *Silent Storm*", "Пираты Карибского моря"

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM



ИЗДАТЕЛЬ: 1С

РАЗРАБОТЧИК: NIVAL INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА: АВГУСТ

Прошедший год торжественно объявляется годом "русских игр, за которые нам не было стыдно перед остальным цивилизованным человечеством". Вы только посмот-

рите на сегодняшних претендентов. Первый — признанный во всем мире авиасимулятор, второй — популярнейшая в Европе тактическая стратегия, третий — достой-

Я СОШЛА С УМА

САМАЯ ПОПСОВАЯ

Что такое "попса"? Попса — это что-то популярное. Но не только: еще попса — это конъюнктура, это всенародная любовь, это идолы, безумные поклонники и рьяные фанаты. Попса — это лишь название явления; и ни в коем случае — не позорное клеймо.

Претенденты: *Enter the Matrix, Unreal II: The Awakening, Lara Croft — Tomb Raider: The Angel of Darkness*

LARA CROFT — TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК

РАЗРАБОТЧИК: CORE DESIGN

ДАТА ВЫХОДА: ИЮЛЬ

Лара Крофт — это Алла Борисовна Пугачева нашей с вами индустрии. Про нее слагают

легенды, снимают кино, поют песни и выпускают комиксы. На ее филейную часть засматривается большая часть мужского, а ее развитой груди завидует большая часть женского населения планеты. При всем желании очень трудно найти более конъюнктурного, более поповского персонажа, и пока будут продолжать выходить игры про "расхитительницу гробниц", мы безжалостно будем маркировать их нашей гербовой печатью — "попса".

И главное, вот что обидно: изначально *The Angel of Darkness* задумывалась



как совершенно новый, качественный виток знаменитой серии. Нам обещали невиданный доселе геймплей, абсолютно революционную концепцию, ну-ар, кино и домино... Однако новый "Томб рэйдер" оказался точно таким же, как и все прочие "Томб рэйдеры" до него. Улучшенный, подтянутый, дополненный и обновленный, но глубоко внутри — все тот же. Концепция игры нуждается в срочной пластической операции. Но пока геймеры во время покупки игр по-прежнему будут руководствоваться размером груди главгероини, конвейер по производству "Томб рэйдеров" не остановится ни-когда.

новый доселе геймплей, абсолютно революционную концепцию, ну-ар, кино и домино... Однако новый "Томб рэйдер" оказался точно таким же, как и все прочие "Томб рэйдеры" до него. Улучшенный, подтянутый, дополненный и обновленный, но глубоко внутри — все тот же. Концепция игры нуждается в срочной пластической операции. Но пока геймеры во время покупки игр по-прежнему будут руководствоваться размером груди главгероини, конвейер по производству "Томб рэйдеров" не остановится ни-когда.

НАЗЛО СТАНИСЛАВСКОМУ

САМАЯ АТМОСФЕРНАЯ

Атмосфера — очень загадочная вещь, которую при всем желании нельзя посчитать как количество полигонов, монстров и уровней. Это абсолютно мистическая субстанция, ради которой мы без остатка погружаемся в игру и полностью перестаем реагировать на все внешние раздражители. Мало того, зачастую атмосфера — это почти единственное, что может оправдать никудышный геймплей.

Претенденты: *"Пираты Карибского моря", Broken Sword: The Sleeping Dragon, Gothic 2, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Prince of Persia: The Sands of Time, Republic: The Revolution, Silent Hill 3, Star Wars: Knights of the Old Republic, TRON 2.0, Uru: Ages Beyond Myst, Vietcong*

SILENT HILL 3



ИЗДАТЕЛЬ: КОНАМИ

РАЗРАБОТЧИК: КОНАМИ

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Скажите честно: вы еще не устали от засилья *Silent Hill 3* во всех наших номинациях? Мы — нет, ибо, кроме всех вышеперечисленных ее достоинств, мы ни слова не успели сказать о самом главном — атмосфере.

Страх — это почти единствен-

ное, что осталось у современного человека, притупившего большинство своих природных инстинктов после многолетних утренних поездок в общественном транспорте и просмотра телепередачи "Намедни: ужасные события, жуткие люди, кош-

марные явления". Нас уже не пугает перспектива сражения с многомиллионной армией рогатых люциферов, зеленых гоблинов или ржавых роботов-космопришельцев. Равно как ничего, кроме богатырской зевоты, не могут вызвать ужасы виртуальной войны, массированного фашистского обстрела и клаустрофобных вьетнамских катакомб... Но, знаете, попасть в ночные кошмары конопатой девушки-подростка с цыплячьими руками — это совершенный, как говорят у нас на селе, *new experience*.



Абсолютно новые ощущения. Мы начинаем по-детски пугаться случайных шагов за дверью, шороха за углом и барабанного стука собственного сердца. Душная атмосфера страха обволакивает со всех сторон, воспаленный мозг порождает самые жуткие галлюцинации, в голове раздается щелчок... и вот мы уже ошалело носимся по квартире и орем: "Верю! Верю! Верю!" Где-то поблизости

в это самое время витает призрак Станиславского и хохочет ледяным загробным голосом. Он тоже верит.

ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ

САМАЯ КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ

В последнее время слово "концептуализм" настолько опошлено бытовыми сравнениями, что утратило весь свой первоначальный злоедающий смысл. Концептуализм — это некая концепция, возведенная в ранг идеи. В нашем случае — некая совершенно голая идея, которая обросла мясом концепций и превратилась в полноценную игру. Сложно? А никто не говорил, что будет легко. Странная номинация, странный список претендентов и странный призер.

Претенденты: *TRON 2.0*

TRON 2.0



ИЗДАТЕЛЬ: BUENA VISTA INTERACTIVE

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК.

SNOWBALL.RU

РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH

ДАТА ВЫХОДА: АВГУСТ

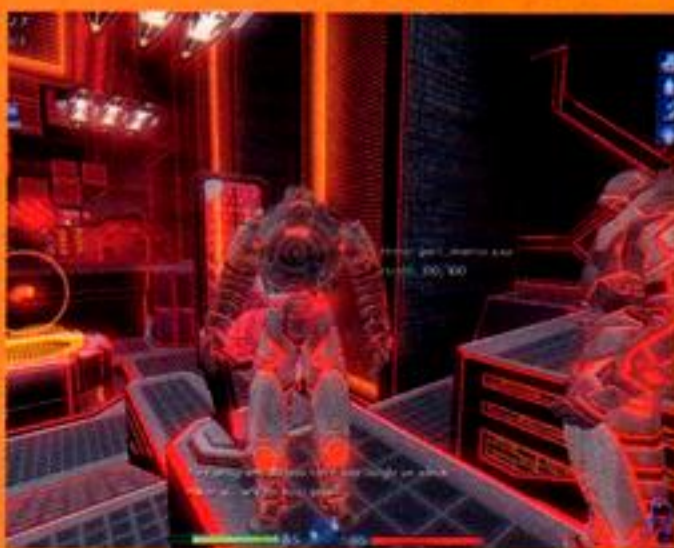
TRON 2.0 — продукт из мира арт-хауса, актуальных полотен и странных концептуалистических инсталляций. По силе конечного мес-

седжа он застрял где-то между "Черным квадратом" гражданина Малевича и акварелью эксцентрика Александра Лаэртского "Параноидальная лошадка и попугайчик вывозят из Москвы памятник Минину и Пожарскому"...

Будем честны с собою: мы придумали эту номинацию ради одной-единственной игры, которую ну никак не могли обойти своим вниманием. Мы отдали первое и единственное место игре, за которой не потянутся армии жадных до незатейливых пострелушек геймеров, которую никто не будет клонировать или растаскивать на идеи. *TRON 2.0* — произведе-

ние очень сложного искусства, про-никновенный трибьют ретро-футуризма начала восьмидесятых.

Сиквел диснеевского фильма "про мир внутри компьютера", облаченный в грубые шкуры 3D-экшена. Кислотные цвета вражеских шлемов; неоновые огни беспорядочных коробок, из которых состоит вся местная архитектура; непонятное оружие, стреляющее "синими лучами" и "красными сгустками". На первый взгляд совершенно непонятно, как в это играть, но за импрессионистской оболочкой сокрыт простой, до боли привычный геймплей — отличное дизайнерское решение!.. Анти-экшен, анти-



попс — зубодробительная "альтернатива", которая обязана быть в любом жанре. Самая концептуальная игра года.



ОТ КУТЮР

САМАЯ СТИЛЬНАЯ

Наш вождь и учитель — Олег Виссарионович Полянский — как-то, прохаживаясь по редакции с трубкой в зубах, случайно оборонил: "Из всех искусств для нас важнейшими являются экшны с общей художественной целостностью". Мы, конечно, ничего не поняли, но подумали, что вождь явно намекает на стиль, которого так не хватает многим современным играм. Сказано — сделано: на нашем внеочередном всесоюзном съезде эстетической молодежи было решено выбрать самую "художественно целостную" игру года.

Претенденты: *BloodRayne*, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, *Silent Hill 3*, *The Hulk*, *TRON 2.0*, *Worms 3D*, *XIII*

XIII



ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛА

РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT

ДАТА ВЫХОДА: НОЯБРЬ

Слушайте и загибайте пальцы: амнезия — раз, заговоры — два, Дэвид Духовны в

роли главгероя — три, джаз-саундтрек а-ля шпионские фильмы семидесятых — четыре, и, наконец, общая художественная стилизация под высокобюджетный комикс издательства не попсового Marvel, а, скажем, эстетского Dark Horse Comix — пять. При желании можно, конечно, придумать и "шесть", и "семь", и "десять", но для сегодняшнего вердикта достаточно уже пяти пунктов: "XIII" — самая стильная игра 2003 года. Местный сюжет напичкан киношными клише, как банка "Сардины атлантической" изувеченными рыбками;



здешние злодеи — все сплошь врачи-убийцы, капитаны подводных лодок и маньяки;

даже сцена гибели президента один в один скопирована с "далласского убийства" Дж. Ф. Кеннеди. Совершенно безумная история про то, как двадцать заговорщиков вознамерились захватить власть над миром, разворачивается в роскошных антуражах взрослого политического комикса с непременными "джеймс-бондовскими" элементами. Ни одной лишней детали: в точном, как лондонский хронометр, механизме "XIII" каждая шестеренка работает во имя создания одной-единственной субстанции — стиля.

цев и тому подобных врагов человечества. А что больше всего любит публика, охочая до зрелищ и хлеба с маслом? Кровь, насилие, расчлененку и немотивированную жестокость. Так вот, всем этим и живет трэш-культура, в рамках которой выходят кинофильмы вроде "Нацисты-серфингисты против мышей-рокеров с Марса" и "Убить Билла: Часть I", а теперь еще и игры наподобие *BloodRayne*.

Синопсис: вампирша в черном латексе и с двумя острыми лезвиями на запястьях на протяжении кучи уровней расчленяет мутантов, зомби и (ну-ка, хором!) пауков-пришельцев, балуется модными трюками вроде *slo-mo* и "матричной" акробатики, а также похотливо бросается



на фашистов и высасывает из болезных всю кровь через сонную артерию. Все это происходит в антураже немецких бункеров и готических замков и в атмосфере совершенно безумного сюжета про мистический сговор гитлеровцев с дьяволом.

А кроме того — кровь во всех ее проявлениях: зеленая кровь из щупалец гигантских паучков, черная кровь из оторванных голов полурасложившихся зомбаков и кумачово-алая кровушка из раздракоченных тел истинных арийцев. Среди сегодняшних номинаций вы не найдете "Самой жестокой" или "Самой кровавой" игры. *BloodRayne* — это и то, и

другое, и третье. Ну а с учетом общего безумия концепта — самый стильный трэшак за всю историю индустрии.

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ

СЕКС-СИМВОЛЫ 2003

Вы только посмотрите на них — ни грамма лишнего жира, подтянутые личики, атлетические плечи, мощные... эээ... молочные железы и гардероб "от кутюр". Прошедший год был богат на секс-символы всех мастей и фасонов, поэтому нам предстоял очень нелегкий и суровый выбор. Как выбрать одного, не обидев другого? Как не послушать того читателя, что в письме признается в любви к Меркьюри из *TRON 2.0*, и как не понять ту армию девочек, которые выкидывают фотографии рикки-мартин и покупают постеры с гламурным красавчиком Принцем персидским? Сами понимаете, выбирать идолов — занятие не из легких. Но мы, честно, очень старались.

Претенденты: *Рэйн (BloodRayne)*, *Джордж Стоббарт (Broken Sword: The Sleeping Dragon)*, *Лара Крофт (Lara Croft — Tomb Raider: The Angel of Darkness)*, *Макс Пейн (Max Payne: The Fall of Max Payne)*, *Принц персидский (Prince of Persia: The Sands of Time)*, *Хизер (Silent Hill 3)*, *Бастилла (Star Wars: Knights of the Old Republic)*, *Меркьюри (TRON 2.0)*, *Тринадцатый (XIII)*



МУСОРНЫЙ ВЕТЕР

САМАЯ ТРЭШОВАЯ

Позвольте для начала маленькое объяснение. Трэш — это вовсе не "мусор", как может показаться на первый взгляд (особенно тем, кто не чужд английского), а вполне устоявшийся и весьма популярный художественный жанр, изобретенный американской киностудией *Трома*. Что собой представляют трэш-игры? А вы посмотрите на победителя да на список претендентов — и поймете все сами!

Претенденты: *"Вампиры"*, *Alien Shooter*, *BloodRayne*

BLOODRAYNE



ИЗДАТЕЛЬ: MAJESCO

РАЗРАБОТЧИК: TERMINAL REALITY

ДАТА ВЫХОДА: МАЙ

Продолжая поднятую чуть выше тему "что та-

кое трэш". Итак, трэш — это огромная, абсолютно бессмысленная и крайне беспощадная солянка из самых популярных

культурологических архетипов. Ну, например, кого у нас обычно принято прилюдно наказывать в играх и кино? Фашистов, мутантов, зомби, вампиров, пауков-пришель-

МАКС ПЕЙН (MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE)



ИЗДАТЕЛЬ: ROCKSTAR GAMES

РАЗРАБОТЧИК: REMEDY ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Вы ведь заметили, что Макс Пейн под номе-

ром два похож на Макса Пейна под номером один, как, извините, помидор на тыкву? А все потому, что разработчики здраво рассудили, что такому харизматическому герою, как Максим, не пристало иметь отороженно-маньячное лицо (простите нас, мистер Лэйк, — мы знаем, что в жизни вы не такой!). Поэтому был спешно проведен кастинг — и... вуаля! В *The Fall of Max Payne* Макс тут живо сменил лицо и стал более "нуарным", по-осеннему задумчивым пер-

сонажем. По мнению многих киноведов — вылитым

Вячеславом Тихоновым, большей части человечества известным под именем Штирлиц. Ну а кто, как не полковник Исаев, может быть лучшим секс-символом в *film noire love story*? Думаете, надуманная аналогия? Хорошо, смотрите: грубовато-интеллектуальное лицо, нордический взгляд на жизнь, мрачные "мысли вслух"... Ничего не напоминает? Сходство подчеркивается и окружением второго плана. Глядите: русский мафиози Владимир — это обаятельный

Шелленберг, Джим Бравура — остро не хватает пухлых губ и вылитый старичок-боровичок по-рязански печальных глаз). Мюллер, гангстер Гогнитти — эсэсовец Рольф, ну а Мона Сакс — понятно, радистка Кэт (хотя ей



Так что вот они — семнадцать мгновений Макса Отто фон Пейна, удивительно симпатичного персонажа.

РЭЙН (BLOODRAYNE)



ИЗДАТЕЛЬ: MAJESCO

РАЗРАБОТЧИК: TERMINAL REALITY

ДАТА ВЫХОДА: МАЙ

Подиумная фигура, длинные ноги, черный латекс, зеленые глаза, ультрамодный в этом сезоне красно-жгучий цвет волос и пресловутый "третий размер".

Определенно, красotka Рэйн была создана для того, чтобы стать секс-символом нашей с вами индустрии. И она, собственно, стала — жестоко отправив поднадевшую диву Лару К. в дом престарелых топ-моделей. А какой простой, но пикантный штришок — гипертрофированные вампирские клыки, из-за которых так эротично появляется язык, чтобы быстро слизать с клинка капли сытной арийской кровушки? А эти стоны и причмокивания, с которыми Рэйн присасывается к вражьи венкам и поти-

хоньку выкачивает из супостатов протоплазму? А эта "позиция номер сорок пять", когда лапочка своим лезвием мило прибивает фашиста к земле, то оно склоняется к его шее и с экстатическим "ах!"... О-о-о, нам, сплошь холостым и озверевшим от бесконечного виртуального насилия мужчинам, в определенные моменты бывает очень нелегко играть в BloodRayne. А как она прыгает, а как вертится на руках, а как мечет гарпун (о, как она мечет гарпун!), как, наконец, дрожит и вибрирует ее пресловутый "третий размер"!.. Писать дальше — решительно не хватает сил. Мне, кажется, нужно срочно пойти... пойти поиграть в Blood Rayne.



дальше — решительно не хватает сил. Мне, кажется, нужно срочно пойти... пойти поиграть в Blood Rayne.

ВОТ ПУЛЯ ПРОЛЕТЕЛА

ЛУЧШАЯ ИГРА ПО ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Безусловно, самая популярная тема в играх последних лет ну никак не могла пройти мимо нашего бдительного ока. А посему — встречайте соответствующую номинацию. Возможно — в первый и последний раз, ибо завтра, вполне вероятно, придет мода на Вьетнам, послезавтра — на Ирак, через пять лет — на грузино-абхазский конфликт... Но пока — Вторая мировая война. Во всей ее ужасной красе.

Претенденты: "Блицкриг", "Операция Silent Storm", Call of Duty, Commandos 3: Destination — Berlin, WWII — Frontline Command

CALL OF DUTY



ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК: INFINITY WARD

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Апофеоз, вершина, индустриальная Джомолунгма! В этом году были десятки игр, так или иначе эксплуатировавших тему

Второй мировой, но никто, даже

самые именитые проекты (да вы только посмотрите на список претендентов!), не сделал это лучше, чем Call of Duty. И если для всех прочих проектов Вторая

мировая — не больше чем простая декорация для очередной массовой резни, то в Call of Duty тема "самой главной войны человечества" возведена в ранг непрерываемого фетиша и тотема.

И хотя некоторые "знатоки" повсеместно поднимают истеричный крик о том, что-де в этой игре бойцы единой и непобедимой Красной армии больше похожи на неумытых дикарей, сцена форсирования Волги не имеет ничего общего с исторической действительностью, а янки уничтожают совершенно мифические "Фау-2"...

для сохранения душевного спокойствия рекомендуем вам игнорировать подобные выпады. Эта игра — не исторический буклет, а разудалый кинопутеводитель по всем самым главным местам боевой славы. Здесь есть и Нормандия, и Арденнский лес, и Сталинград, и знаменитый "Пегасус Бридж", и "гитлеровская дамба", и "дом Павлова", и "штурм Красной площади", и даже сцена интерактивного водружения советского флага над Рейхстагом. Мастерское попурри на самые известные WWII-темы — вот что такое Call of Duty.



кого флага над Рейхстагом. Мастерское попурри на самые известные WWII-темы — вот что такое Call of Duty.

ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

САМАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ

Они начинают новые эпохи, открывают Америки, двигают ледники и изобретают паровые двигатели. Революционные игры — те, без которых немислима эволюция жанров в частности, да и всей индустрии вообще. Пусть иногда они бывают не поняты массами или опережают свое время... Это уже детали. Главное, что за такими играми — будущее.

Претенденты: Prince of Persia: The Sands of Time, Republic: The Revolution, Star Wars: Knights of the Old Republic, TRON 2.0

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



ИЗДАТЕЛЬ: LUCASARTS

РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE

ДАТА ВЫХОДА: ДЕКАБРЬ

Безусловный лидер по количеству сегодняшних премий и наград. Третий раз подряд мы говорим о Knights of the Old Republic, и теперь — четко и обстоятельно. Почему самая революционная? Помимо очевидных достижений в области невероятного продления геймплея, эта игра впервые в истории умудрилась удачно сочетать в себе два несовместимых ролевых учения — классический CRPG и японский JRPG.

От первого ей достались продуманная ролевая и боевая системы, от второго — неумирающие напарники и интригующий сюжет. После Knights of the Old Republic мир RPG уже никогда не будет таким, как прежде, — и любая, даже трижды великая игра, выполненная "в лучших традициях Fallout" или "в лучших традициях Baldur's Gate", никогда не получит на этих стра-

ницах заветные десять баллов. Любому, кто однажды попробует Knights of the Old Republic, моментально захочет от всех прочих представителей жанра чего-то большего. И потребует от них реализовать весь список своих конституционных прав: на свободу перемещений, свободу слова и свободу выбора. Потребуется права в любой момент вольно передвигаться между огромными локациями, права лично строить отношения с людьми в своей команде, права выбирать в диалогах те реплики, которые хочется, а не те, что прописаны генеральной линией сюжета...

Революция свершилась: после выхода Knights of the Old Republic в жанре произошел сильнейший тектонический сдвиг. Ролевые игры вышли из мхнатого мезозоя и вступили в новый исторический период.



Революция свершилась: после выхода Knights of the Old Republic в жанре произошел сильнейший тектонический сдвиг. Ролевые игры вышли из мхнатого мезозоя и вступили в новый исторический период.

НА ВКУС И ЦВЕТ

САМАЯ НЕОДНОЗНАЧНАЯ

По законам статистики, у любой, даже самой замечательной во всех отношениях игры есть свои, пусть немногочисленные, но все же враги. Ровно по тем же законам даже у кромешного ужаса непременно найдется горстка рьяных фанатов. А вот когда соотношение поклонников/противников составляет примерно пятьдесят на пятьдесят, то это верный знак рождения "игры неоднозначной" — редкого, но крайне интересного для науки зверя.

Претенденты: *Counter-Strike: Condition Zero*, *Lionheart: Legacy of the Crusader*, *UFO: Aftermath*

UFO: AFTERMATH



ИЗДАТЕЛЬ: SENEGA

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: TC

РАЗРАБОТЧИК: ALTAR INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ

Спустя пару недель после выхода этой игры все без исключения фанаты X-COM (прочие гей-

меры, кажется, даже не заметили появления *Aftermath* на рынке) дружно разделились на два равных лагеря. Ветераны бывших сражений с пришельцами столкнулись лбами на почве нескольких важных вопросов. Кто-то утверждал, что *UFO* в реальном времени — это уже не *UFO*, а кто-то — что *real-time* великолепно вписался в концепцию игры. Кто-то говорил, что в игре больше нет разрушаемых поверхностей, а кто-то моментально парировал это заявлением, что геймплей ничуть не пострадал от такой потери. Кто-то был недоволен сюжетом, который и не думал продол-

жать классическую трилогию X-COM, а кто-то искренне радовался новой истории про зарвавшихся инопланетян...

Если вы не в курсе всей приключившейся с *Aftermath* метаморфозы, то поспешим напомнить, что когда-то эта игра называлась *Dreamland* и работы над ней вели лично братья Голлоп — отцы "того самого" культового X-COM. Потом была очень темная история с издателем и финансированием, *Dreamland* умер в жуткой агонии, наработки по проекту были переданы молодой конторе Altar Interactive, а заодно из пыльного чулана был и звлечен бренд X-COM (он же — *UFO*). Так и родилась *Aftermath* — самая странная игра этого года.



У РАЗБИТОГО КОРЫТА

ПРОВАЛ ГОДА

Это происходит еще задолго до их выхода в свет. Они поют со сцен, они сияют на публике, они прилюдно дефилируют в белых венчиках из роз и собирают в будуарах табуны голодных до сенсаций папарацци. Они — самопозиционируются. Игры, которым на роду было написано стать хитами... А потом они выходят, и случаются скандалы. После нешуточной рекламной кампании мы ждем как минимум шедевра, в итоге получаем просто неплохую игру, но воспринимаем ее исключительно в ракурсе "отстой". Ну как же — обманули, тудить-растудить!..

Претенденты: *Counter-Strike: Condition Zero*, *Enter the Matrix*, *Republic: The Revolution*, *Kreed*

ENTER THE MATRIX



ИЗДАТЕЛЬ: ATARI

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК

РАЗРАБОТЧИК: SHINY ENTERTAINMENT

ДАТА ВЫХОДА: МАЙ

Можете, как говорится, смеяться, а можете плакать, но злосчастное золотое яичко от умной курочки Shiny и мальчика-ус-

ловилось всего лишь позолоченным. Одна из самых больших загадок человечества, таинственная "Игра по Матрице", которую мистер Ди в течение

нескольких лет аккуратно лепил по киношной лицензии под личным и пристальным контролем братьев Вачовски, оказалась... ну не то чтобы кромешным ужасом, но продуктом весьма и весьма среднего качества. Мы с замиранием сердца ждали мессию, готовили цветы и раскатывали... ковровые дорожки — а вместо сияющего агнца пришел сантехник дядя Жора, сказал с порога "зрассьте" и, оставляя следы от грязных калош, поплелся починять санузел. Может быть, именно от такого резкого несоответствия ожиданиям столь велико было наше разочарование.



Кроме всего прочего, провал *Enter the Matrix* повлек за собой еще две крайне неприятные вещи. Во-первых, он пошатнул веру в величие всего, что так или иначе связано со злополучной "Матрицей", а во-вторых, нанес тяжелый артиллерийский удар по репутации Shiny, конторы, которая за всю свою историю не сделала ни одной проходной игры. MDK, Messiah, Sacrifice и после этого... "Матрица"? Простите, мистер Перри, но искупить столь тяжкий грех вы сможете лишь скорейшим выпуском двух, а лучше трех непревзойденных шедевров. Не меньше!

ЛУЧШАЯ ИГРА 2003 ГОДА

Это все равно, что выбирать народных депутатов из списка с единственным кандидатом. Полная безальтернативность, окончательное единодушие. Над вручением номинации главной игры '2003 мы думали ровно восемь секунд. А разве могли быть хоть какие-то сомнения?..

Претенденты: *Grand Theft Auto: Vice City*, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



ИЗДАТЕЛЬ: TAKE 2

РАЗРАБОТЧИК: ROCKSTAR NORTH

ДАТА ВЫХОДА: МАЙ

"Ах, вот если бы графике *Max Payne 2* прибавить боевую систему

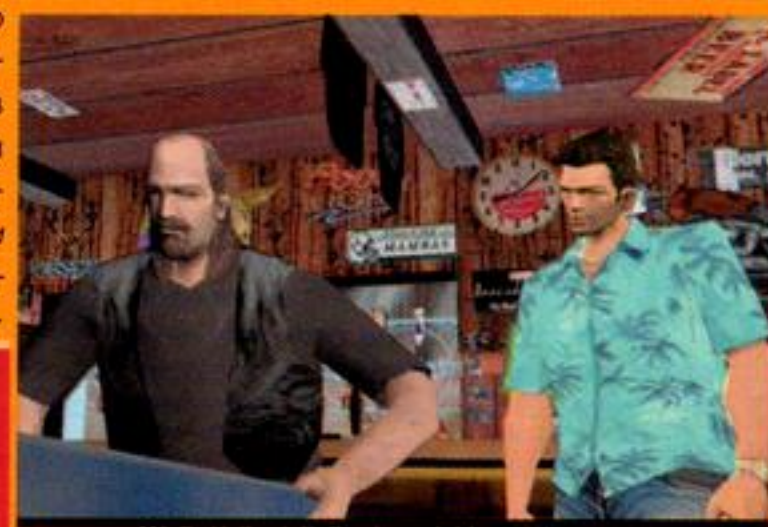
Knights of the Old Republic, драйв последнего *NFS*, киношную зрелищность *Call of Duty* и, пожалуй, еще очарование *Prince of Persia: Sands of Time*... Вот тогда бы получилась *Игра!*" Так думают многие и по вполне очевидным причинам ошибаются. Лучшие игры никогда не лепятся из подножной глины и не появляются на свет из шейкеров для коктейлей. Они рождаются в пространственном эфире или, как Венера, выходят из высокооктановой космической пены. Они — уникальны и самодостаточны. Вездливый читатель, возможно, ждет уж рифмы: так почему же снова *Grand Theft Auto*? Давайте разберемся.

Во-первых, концепция *GTA* оказалась настолько революционной, что за минувший год в индустрии не появилось ни одной игры, кото-

рая смогла бы достойно с ней конкурировать.

Во-вторых, *Vice City* — это не просто *GTA III* в новой обстановке. Это совершенно новая атмосфера, непередаваемый стиль знойных восьмидесятых — эпохи диско, Майкла Джексона, широких спорткаров и пузатых байкеров. Ну и в-третьих, *Vice City* — это игра с практически бесконечной реиграбельностью. Быть может, это магия или черное колдовство, но даже спустя восемь месяцев безостановочных "страха и ненависти в Майами" мы по-прежнему с удовольствием гоняем по солнечным улицам на мотоциклах, стреляем в копов и ссорим кубинскую мафию и гаитянок землячество.

Вручая наш главный приз, мы не боимся показаться неоригинальными. *Grand Theft Auto III* и *Vice City* — бриллианты индустрии. А бриллианты, как известно, — это навсегда...





SECURITY FILE # 01/01 (01/06)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Олег Ставицкий

EYES ONLY!



Perimeter files

>>> Взгляд изнутри <<<

"Периметр" заочно нужно было ждать. Страдающие обезвоживанием истеричные фанаты и просто интересующиеся "подсаживались" на процесс с первых скриншотов и жуткого качества видеороликов, якобы пиратским образом просочившихся в Сеть.

Когда в прессе впервые прозвучала информация о том, что **K-D Lab** задумали извлекать RTS в натуральную величину, не скажет уже, наверное, никто. Я хорошо помню, как году в 99-м мы сидели со **Снарком** в калининградском кафе, и я брал у него интервью для местной газеты по поводу не вышедших еще "**Самогонок**". И, разумеется, не мог не спросить про грядущие проекты. Снарк, почесав бороду, изрек: "Будем делать RTS." А потом, глядя, очевидно, на мои вытаращенные глаза, добавил: "Ну, игру с узнаваемыми стратегическими элементами".

С момента создания комьюнити-проекта **exodist.net** "Периметр" развивался перед моими широко раскрытыми глазами. Я был там, когда они утверждали предысторию. Самолично читал первый в мире рассказ по "Периметр"-вселенной. Играл в пресс-демо образца 2001, кажется, года. Я видел, как из игрального концепта рождался блокбастер. Я самолично был готов отрезать ухо тем, кто называл его "псилоцибиновым sci-fi" и спрашивал, сколько ведер марихуаны выкуривает Кранк, прежде чем родить очередную сюжетную главу. Я знаю, как пал смертью храбрых мой любимый юнит "Кубоид" (именно он, кстати, красуется в логотипе Exodist). Я был там, с ними, почти все это время. И сейчас, когда подписан контракт с **Codemasters** (да-да, именно они будут заниматься распространением игры на Западе), собрана альфа-версия и назначена дата релиза, я, теперь уже в качестве сотрудника "Игромании", полетел в родной Калининград. Поле-

тел, чтобы подышать свежим воздухом, выпить вкуснейший кофейный коктейль в "Заре", чтобы обсудить с Кранком последнего Тарантино и растолкать на входе гурьбу офисных алабаев. Полетел, чтобы увидеть близких мне людей, сделавших главный российский блокбастер грядущей весны. Чтобы запустить "Периметр" — и внутренне успокоиться: это, поверьте, оно. С игрой все в полном порядке. Это взрослый, умный, интересный и абсолютно доступный проект. Я играл в "Периметр". И намерен рассказать вам об этом в самых мельчайших подробностях.

СКРОМНОЕ ОБАЯНИЕ БУРЖУАЗИИ

K-D старательно бодрятся и веселятся, но я прекрасно понимаю, что они волнуются. От успеха "Периметра" зависит очень многое. Как примет западная публика российско-калининградскую экспансию, не знает никто. Да, пресса уже сей-

"Codemasters — очень серьезные парни с монументальным подходом. Менеджер приехал с толстенной книгой, где описаны правила оценки издаваемых проектов. Обошел с ней весь офис, спросил у каждого, что он сейчас делает и какой вносит общий вклад в "Периметр". Проверял, короче, не сидит ли у нас в подвале отряд наемных индийских программистов. Результатов не сказал, но, кажется, остался всем доволен".

Я выслушал эти душераздирающие подробности, и вопрос про то, "как видится будущее проекта и вселенной в целом", встал у меня поперек горла. Понятное дело, как видится. С надеждой. Не выдерживаю и, нервно посмеиваясь, задаю. Улитка, единственная женщина в святой троице руководящего звена K-D Lab, спокойно отвечает: "Ну как видится... Конечно, мы возлагаем большие надежды. Собственно, "Периметр" очень сильно изменился. И мы сами пересмотрели многие вещи, и паблишер, разумеется, что-то продиктовал. Сейчас это, по сути, классическая RTS с некоторыми принципиальными новациями, которые ощутимо влияют на геймплей". Так оно, на самом деле, и есть. "Периметр" образца 2004



СЛАГАЕМЫЕ УСПЕХА

ЕДИНЫЙ РЕСУРС. Грамотно выстроенная Энергосистема — залог вашей победы. Забудьте про дрова, тибериум, нефть, золото и бесконечную возню с микроменеджментом. В "Периметре" всем правит Энергия.

СКВАДЫ. Тактика — превыше всего. В "Периметре" мы управляем не отдельно взятым танком, а группами, которые под вашим чутким руководством могут мутировать прямо на поле боя.

ТЕРРАФОРМИНГ. Ландшафт — это не просто статичные горы, поляны и марианские впадины, это живой участник игрового процесса. Реалистичные воронки от взрывов, изменение территории на ваших глазах. Возводите насыпи, устраивайте подкопы, соединяйте между собой разрозненные острова. Главное — думайте.

голоду продать свои компьютеры, и игру все-таки закончат."

Codemasters, надо отдать им должное, сработали очень оперативно. В день анонса открыли официальный сайт, разбросали ссылки на интервью, — вообще, подошли к процессу с надлежащей серьезностью. Марина, главная по общению с прессой в K-D Lab, рассказывает, как в офис прилетал западный менеджер проекта:



Собственно говоря, всем в K-D Lab управляет вот этот парень. Только — тсс... Никому не говорите.



Вовремя возведенный купол избавит вас от множества неприятностей — неожиданно налетевшей Скверны, воздушной атаки или вражеского сквада. Впрочем, особо сильные представители вражеской фракции способны проходить через него, получая при этом повреждения.

года — это не вычурно-оригинальное нечто для полутора просекающих фишку людей, но отменная, сочная стратегия. И это действительно хорошо — освоение игры занимает одну-две ознакомительных миссии, которые проходятся за час. И все, вы уже внутри.

ПОЕХАЛИ!

Кранковский чудо-девайс (диктофон, он же — mp3-плеер какой-то нечеловеческой вместимости и разве что не точилка карандашей и бетономешалка) исправно записывал все, что происходило в момент моего пребывания в комнате. Действующие лица первого акта следующие: **Марина Гусева**, PR-менеджер, **Юлия Шапошникова**, коммерческий директор K-D, и **Евгений "Жорж" Новиков**, руководитель проектов. Из колонок последнего доносятся очень правильные восьмидесятнические звуки.

Сейчас, сидя в Москве и пытаясь расшифровать получившееся, не могу не смеяться. Запись началась в тот момент, когда Марина запустила на своем компьютере "альфу" "Периметра". Первые пять минут так называемого интервью являют собой следующие звуки: "Оооо..". Пауза. "Оооо! Ничего себе". Совсем короткая пауза. "Ни @#\$% себе! Ну совсем все круто стало". Неожиданно голос Марины (я сижу в наушниках): "Представляю, как он это будет расшифровывать". На заднем плане бодрительное хихикание Жоржа и Улитки.



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Спанж-миры (от англ. sponge — губка). Изолированная территория, на которой разворачиваются различные миссии "Периметра". Продвигаясь по игре, вы осваиваете новые миры, каждый со своими индивидуальными особенностями. Связанная между собой система Спанж-пространств называется **Цепью Миров**.

Фрейм. Мобильный мир-корабль. Противоборствующие стороны перемещаются по Цепи Миров в этих сооружениях. В игре Фрейм являет собой аналог героев в WC3 — каждый обладает своими уникальными способностями.

Коридор. Фактически телепорт, при помощи которого осуществляется переход между Спанж-мирами. В игре присутствует два типа — **альфа-** и **омега-Коридор**.

Зерослой. Выровненная при помощи специальных юнитов поверхность, пригодная для добычи главного ресурса — Энергии.

Скверна. Спанж-миры — не безжизненные пространства. Они способны материализовывать скрытые человеческие страхи и фобии. В результате в конфликт между фракциями вмешивается еще одна сторона — Скверна. С ее разновидностями можно ознакомиться в соответствующей врезке.

Спириты. Существует теория, согласно которой все развитие современной цивилизации во многом определено скрытой деятельностью высокоразвитых существ — Спиритов. Они постоянно подталкивали человечество, направляя его в нужное им русло. В событиях "Периметра" Спиритам отведена одна из главных ролей.



K-D LAB В ЛИЦАХ

АНДРЕЙ КУЗЬМИН



Генеральный Директор "K-D Lab", руководство, концепт-дизайн, продюсирование. В команде с августа 1992 года.

Ник: Кранк

Проекты: Biprolex+, MOBL, Вангеры, СамоГонки, Samogonki.RU, Периметр.

Роль в проекте: игровая концепция и вселенная, сценарий, продюсирование.

Факт: Первой серьезной программой, написанной им еще в студенческие годы, на C++ под DOS, был симулятор электронных облаков атома. Облака клубились в реальном времени, а интерфейс был мультипоточковым (!). Именно после этого монументального цифрового труда было решено собирать команду единомышленников.

АЛЕКСАНДР КОТЛЯР



Ведущий программист, логика, физика, технологии. В команде с августа 1992 года.

Ник: Sicher

Проекты: Biprolex+, Вангеры, СамоГонки, Периметр.

Роль в проекте: главный программист, проектирование, логическое ядро.

Факт: Месяц назад был в соляных пещерах Велички. Говорит — красиво.

ЕВГЕНИЙ НОВИКОВ



Руководитель проектов, гейм-дизайн, разработка инструментов. В команде с декабря 2000 года.

Ник: George

Проекты: QD Engine, Периметр.

Роль в проекте: управление проектом, планирование, гейм-дизайн, инструменты.

Факт: Его преследуют симметричные числа. Студенческий билет 680086, свидетельство предпринимателя 6226, карточка в видеопрокате 3223, не говоря уже про номерки в раздевалках.

ЕВГЕНИЙ ХУДЕНКО



Ведущий программист, логика, системная платформа.

В команде с октября 1992 года.

Ник: \$teeler

Проекты: Biprolex+, Brainy Ball, Вангеры, СамоГонки, Samogonki.RU, QD Engine, Периметр.

Роль в проекте: контент-программист, логика.

Факт: В возрасте пяти лет (или около того) был сбит мопедом, на лбу остался небольшой шрам.

АННА НАМЕСТНИК



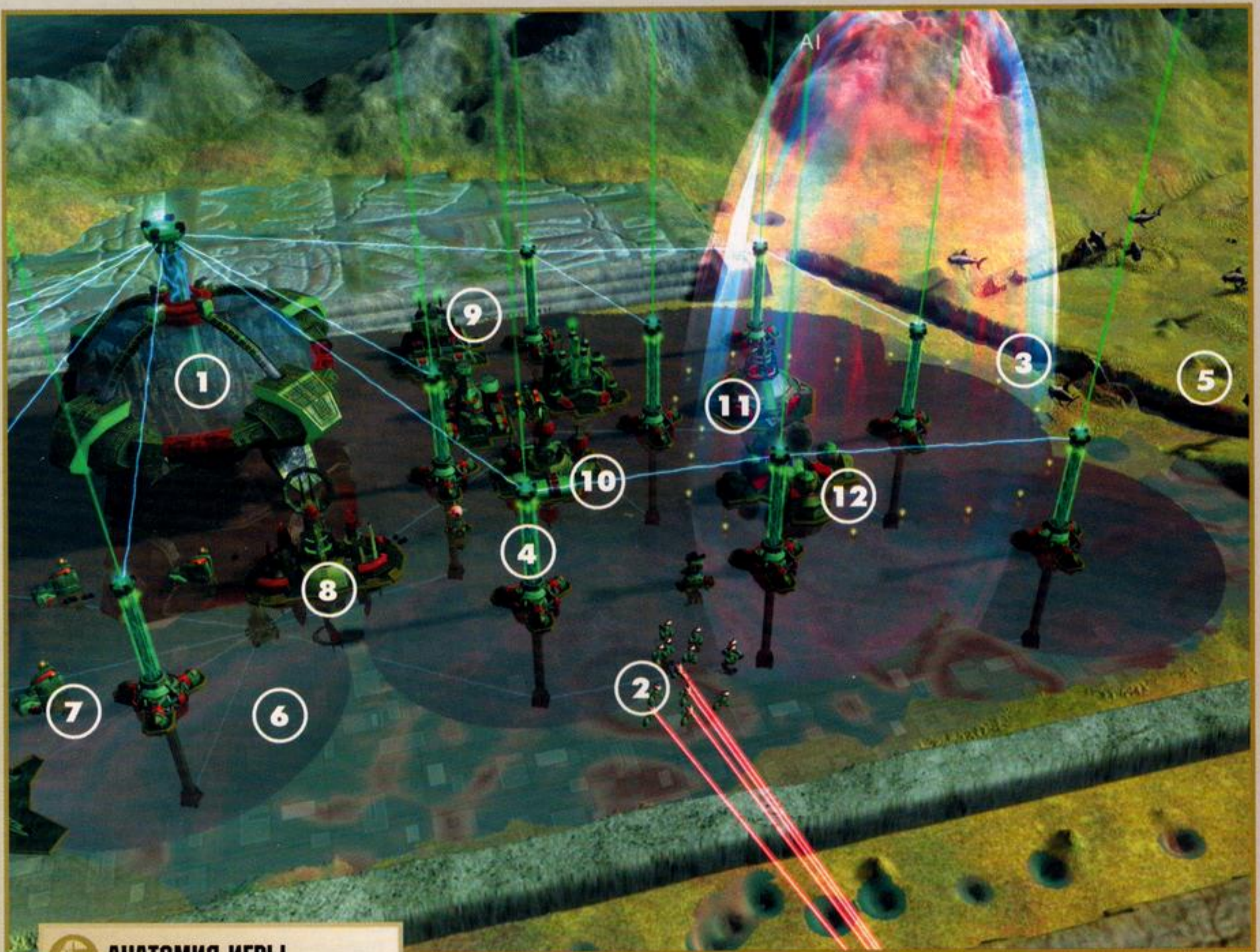
Художник. В команде с ноября 2000 года.

Ник: Kemushi

Проекты: Круглый Счет, Периметр.

Роль в проекте: дизайн миров.

Факт: За лето 2003 года накатала на велосипеде 400 километров.



АНАТОМИЯ ИГРЫ

1. **Фрейм.** Передвижной корабль, в котором сосредоточена целая цивилизация.
2. **Сквад.** Ведет ожесточенную войну с противником.
3. **Защитный купол.** Включается по вашему требованию и всячески препятствует проникновению незваных гостей.
4. **Ядро.** Вырабатывает Энергию.
5. **Скверна.** Готовится к заплыву на нашу базу.
6. **Зерослой.** Зеркальная поверхность, с которой добывается Энергия.
7. **Бригадир.** Главный ответственный за выравнивание поверхности
8. **Ракетная лаборатория третьего уровня.** Позволяет создавать ракетные сквады.
9. **Заводы.** Производят базовые юниты.
10. **Лазерная лаборатория третьего уровня.** Позволяет производить ракетные сквады.
11. **Бомбовая лаборатория третьего уровня.** Позволяет производить бомбовые сквады.
12. **Навигатор Скверны.** Позволяет вызывать ее и управлять ею.

На экране в этот момент стремительно рождаются и соединяются между собой полупрозрачными нитями голубые сферы. Вспышки спецэффектов символизируют появление очередного мира. Камера по-голливудски кружит вокруг этого великолепия. На самом деле это всего лишь формирование **Спанж-миров** (см. наш словарь), и, соответственно, так будет выглядеть продвижение игрока по сюжетной линии. Наконец, откуда-то сбоку вылетает красивое меню, и мы направляемся в settings. Марина (выставляя тем временем все ползунки графических настроек на максимум): "Вот, IC все мечтают, чтобы мы из Спанж-миров сделали скринсейвер... Было бы здорово, конечно... Но не знаю, когда этим заниматься — решительно непонятно".

Наконец, на экране появляется список всех миссий (их ни много ни мало 26), а мышь и компьютер отдаются на мое растерзание.

Только я и "Периметр".

ТЕТ-А-ТЕТ

Кардинально геймплей уже не изменится. Какие-то мелочи, возможно, будут добавлены или упразднены, но в целом то, что написано ниже — это и есть "Периметр", такой, каким вы его купите в день релиза.

Первое, что надлежит уяснить: абсолютно все строения в игре инсталлируются на предварительно обработанную площадь, именуемую **"Зерослой"** (даже в официальной документации все ключевые термины "Периметра" пишутся с большой буквы). Прежде чем начнут возводиться лаборатории, заводы и т.п., вы при помощи специального инструмента выделяете зону, которую надлежит выровнять для последующих строительных работ, и наблюдаете, как специальные юниты (**Бригадиры**) на ваших глазах превращают холмистую местность в отполированный до зеркального блеска плацдарм. Нечто похожее вы наблюдали в хрестоматийной

"Dune 2: The Building of a Dynasty", где здания строились на предварительно уложенных плитах, но если в "Дюне" это была скорее прикладная фишка (строения с таким же успехом ложились на обычный песок, получая, правда, в качестве штрафа некоторые повреждения), то в "Периметре" без Зерослоя действительно никуда. Более того, этот процесс обоснован теоретически — выравнивание поверхности происходит для добычи Энергии, причем каждый мир обладает своим уникальным уровнем высоты, до которого надлежит поднять или опустить ландшафт, чтобы вы смогли наконец возвести базу.

Итак, вы выровняли поверхность и готовы приступить к строительству. Первый шаг позади, и мы подходим ко второму, не менее важному новаторству от K-D Lab.

"ПЛЮС ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ ВСЕЙ СТРАНЫ"

Микроменеджмент в "Периметре" отнюдь не упразднен, но сведен к разумному стратегическому минимуму. Единственным ресурсом была, есть и остается **Энергия**. От нее зависит все — включите ли вы вовремя защитный купол, произойдет ли в нужный момент трансформация, и т.п. Добыча столь ценного ресурса из Зерослоя происходит при помощи специальных строений — **Ядер**. Каждое Ядро обладает определенным радиусом действия, попадая в который, здание подключается к общей **Энергосистеме**. Пока я восторженно тыкаю в Ядра и любуюсь на зеркальную поверхность Зерослоя, Улитка комментирует: "Ближайшая ассоциация



0.657
 W70007-047101
 047101040204
 70000000
 W7000K000K00



Несмотря на то, что мощность купола была несколько урезана, он по-прежнему является панацеей от всевозможных ракет, лазеров и так далее. От изрыгаемого Скверной напалма, как видите, тоже.

— зоны покрытия у мобильных телефонов. Т.е. если, скажем, в определенном районе твой провайдер мобильной связи не установил свой передатчик — все, мобильник абсолютно бесполезен. Также и здесь — если ты строишь здание, а оно не покрывается радиусом действия твоей энергосистемы, — здание нейтрально, его легко может прибрать к рукам противник. Тут главное — не кто построил, а кто подключил. У нас же территориальная война”.

Центральным источником Энергии является **Фрейм** (см. наш всеобъемлющий словарь). Вы устанавливаете его на подготовленную почву, и первые Ядра должны попасть именно в его радиус действия. Последующие уже подключаются не непосредственно к Фрейму, а к установленным Ядрам, и так далее — выстраивается единая взаимосвязанная Энергосистема. Со стратегической и, вообще говоря, логической точки зрения, такой подход видится мне весьма правильным. Вы больше не беспокоитесь о том, кто срубил больше дерева или присосался к очередной золотой жиле — вы аккуратно, вдумчиво выстраиваете энергетическую сеть, которая, собственно, является основой всего и вся в “Периметре”. Особо хитрые,



ПРЕДЫСТОРИЯ КОНФЛИКТА

ПОЯВЛЕНИЕ СПИРИТОВ

В недалеком будущем Спири-ты наконец вышли из тени и открыто заявили о своем существовании. Их главным даром человечеству стали Коридоры, при помощи которых наша цивилизация открыла для себя существование субпространственных измерений, состоящих из отдельных изолированных миров, развивавшихся все это время параллельно с Землей и впитавших за миллионы лет психическую энергию ее жителей.

ПСИХОСФЕРА. ИСХОД

Открывшееся Спанж-пространство было названо Психосферой и подвергнуто пристальному изучению. Поскольку Земля на тот момент уже практически исчерпала свои ресурсы и была, прямо скажем, не в лучшем состоянии, ментально возникло движение **Исхода**, активно пропагандировавшее уход с родной планеты в поисках новой Земли Обетованной.

Вскоре выяснилось, что Спанж — далеко не курорт, ибо способен материализовывать самые

скрытые человеческие фобии. Пространство вокруг Коридоров, связывавших Землю и Психосферу, стало стремительно заражаться. Было принято решение уничтожить в течение 24 часов все телепорты, соединяющие Спанж и нашу планету. Однако большая группа сторонников Исхода успела покинуть Землю. Кроме того, на близлежащих мирах осталось много отрезанных от дома исследователей Психосферы.

КОНФЛИКТ

Оказавшись один на один с агрессивным настроенным миром, Цивилизация Исхода была вынуждена пойти на крайние меры — стирание личности и формирование тоталитарно-религиозного строя.

Через какое-то время часть жителей отчаивается найти новую Землю и поднимает бунт, требуя повернуть назад. В результате некогда единое движение раскалывается на два противоборствующих лагеря — **Исходники** и **Возвратники**. Разгорается война.



K-D LAB В ЛИЦАХ

МИХАИЛ ПИСКУНОВ



Ведущий сценарист, гейм-дизайн, литературные тексты. В команде с августа 1992 года.

Ник: ChSnark

Проекты: Virrolex+, Brainy Ball, Вангеры, СамоГонки, Круглый Счет, Периметр.

Роль в проекте: литературное наполнение.

Факт: Автор концепции игры Brainy Ball, получившей Вторую приз на всемирном конкурсе компьютерных игр ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST '97. Это

были чуть ли не самые первые деньги с компьютерных игр, полученные компанией.

ОЛЕГ БЕЛЯЕВ



2D/3D художник, гейм-дизайн. В команде с апреля 2000 года.

Ник: White

Проекты: СамоГонки, Круглый Счет, Периметр.

Роль в проекте: дизайнер миров, текстурирование объектов.

Факт: По жизни избегает четных чисел — мол, от них одни неприятности. Даже параметры в фотошопе всегда ставит нечетные.

АЛЕКСАНДР ПОРЕЧНОВ



Программист. В команде с апреля 2003 года.

Ник: Скморр

Проекты: Периметр.

Роль в проекте: программист, интерфейсы, инструменты, логика.

Факт: Нырять на 17 метров без акваланга, умеет ловить рыбу пикой, любит шагать там, где не ступала нога человека.

МАРИНА ГУСЕВА



PR-менеджер, менеджер малых проектов, Q&A. В команде с июля 1999 года.

Ник: Calfish

Роль в проекте: общение с прессой и комьюнити, контроль содержания сайтов, тестирование.

Проекты: СамоГонки, Круглый Счет, KDLAB.COM, Samogonki.RU, Периметр.

Факт: Умеет профессионально ходить по подиуму, демонстрируя всякое. Одно время даже преподавала искусство дефиле начинающим моделям!

ГЕННАДИЙ ТЕПЛЕНКО



Художник. В команде с мая 2002 года.

Ник: Отсутствует

Проекты: Периметр.

Роль в проекте: концепт-арт, 3D-моделинг, текстурирование.

Факт: Умеет делать мультфильмы без компьютера (!).

СКВЕРНА: ПРЕДЪЯВИТЕ СВОЮ ФОБИЮ НА ВХОДЕ В РАЗВЕРНУТОМ ВИДЕ!

К-D Lab собрали, классифицировали и реализовали несколько самых распространенных человеческих фобий, которые с аппетитом закусят вашими внутренностями во время очередного набега на базу. Знакомьтесь.



Осы

Осы (апифобия). Нападая роем по 10-20 особей, Осы слепо атакуют объекты много крупнее себя. Уничтожаются при контакте с защитным куполом, которого не видят.

Змей (офидиофобия). Выбирает в качестве цели ближайшее строение, подключенное к Энергосистеме, после чего направляется к нему прямой наводкой, поливая все вокруг щедрыми порциями пламени. Визуально — натуральный "Апокалипсис сегодня" в sci-fi антураже. Аннигилирует при контакте с защитным куполом, которого не видит.



Змей

Привидения (фасмофобия). Двигаясь группами (10-15 шт.), привидения проходят через любой объект, нанося ему незначительные повреждения. Облюбовав в качестве це-

ли какой-нибудь стационарный объект, включают его в хоровод, нанося дружеские удары высоковольтными разрядами. Закончив церемонию, переходят к следующей жертве. Умирают при контакте с защитным куполом, которого не видят.



Привидения

Рыбы (ихтиофобия). 10-15 акул, неожиданно выныривающих из ландшафта, — зрелище, доложу вам, не для слабонервных. Выбирая в качестве жертвы строение, Рыбы "разжижают" поверхность под ним, после чего здание натурально проваливается вниз. Находясь под землей, Рыбы неуязвимы, однако как только они вынырнут, мы настоятельно рекомендуем вам обратить на них всю свою огневую мощь.



Рыбы

Если вы думаете, что на этом все заканчивается, — спешу вас разубедить. К-D Lab приготовили нам целый выводок отборных человеческих страхов, но предпочитают оставить что-нибудь "на десерт". Ожидать, как вы понимаете, можно чего угодно.

разгромив вражеское Ядро, смогут подключить жизненно важный завод к своей Энергосистеме и тем самым драматически изменить исход битвы. Куда как элегантнее, чем в большинстве современных RTS, не находите?

Для передачи Энергии на внушительные расстояния используются специальные строения — **Трансмиттеры**, при помощи которых вы сможете, скажем, наладить энергосвязь между двумя разрозненными участками. Грамотно

выстроенная Энергосистема визуальна, что называется, внушает. Колосятся Трансмиттеры, проскакивают разряды, периодически включается **Купол** — красота, если честно, неземная.

Пока я недоверчиво моргаю в сторону экрана, задавая осторожные вопросы типа "так что же это, и на постройку зданий, и на производство тратится Энергия?", Марина берет ситуацию в свои руки, устанавливает несколько лабораторий и производит на свет пару сквадов, подкрепляя происходящее на экране словами: "Энергия — всеобъемлющий ресурс. Она расходуется на все игровые процессы — постройки, работу поля, сквады, трансформации, пушки. В общем, на все". Более того, в том случае, если ваша Энергосистема производит на свет больше Энергии, чем потребляет на данный момент база, свободный ресурс накапливается в специальных **Коллекторах**, откуда извлекается по мере необходимости.

ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД-САД

"Периметр" запущен чуть ли не на каждом втором компьютере в офисе. Кто-то просто играет, кто-то отлаживает код. Улитка периодически раздражается непечатным выражением и делает, очевидно, суровые пометки. Мне с моего места не видно. Жорж увлеченно сражается в skirmish-моде. Я бросаю взгляд на панель доступных мне построек и с ужасом понимаю, что глаза разбегаются — зданий море, а мой выбор никоим образом не ограничен. Осторожно интересуюсь: "Какой, вообще, принцип построения базы? То есть какие здания ставятся изначально, а какие открываются потом?", на что Жорж отвечает будничным таким голосом: "Никакого заранее заданного алгоритма нет. Мы не заставляем игрока проходить стандартную схему — построй вот это здание, и тогда сможешь построить вот такое. Изначально открыты сразу все возможные строения. Твоя задача — правильно расчи-

РАЗНОВИДНОСТИ СКВАДОВ: САМЫЕ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ ВОЮЮЩИХ ФРАКЦИЙ

Разумеется, в "Периметре" есть солдаты, танки, стационарные установки и все то, что вы сотнями производите в ваших любимых RTS. Мы представляем самые выдающиеся образчики.

Scumer (Скамер). Подземный диверсант, оборудован специальной системой кипячения. Двигаясь под землей, Скамер самым неприятным образом разогревает ландшафт, разрушая тем самым Зерослой и делая возведенные на нем строения совершенно бесполезными. Практически безвреден для наземных юнитов.



Скамер



Буравчик



Метальщик

Piercer (Буравчик). Одноразовый, но очень неприятный товарищ. Задав цель движения, вы наблюдаете, как он разрушает поверхность, теряя при этом собственное здоровье. Пройдя определенную дистанцию, аннигилирует.



Сплиттер



Рыба



Соска

ландшафта, после чего на этом месте образуется гнездо, извергающее определенное количество особей.

Leech (Соска). Самым бесчестным образом подключается к Ядру противника, отсасывая

Scum Thrower (Метальщик). Самый хулиганский из всех доступных юнитов, Метальщик зачерпывает часть ландшафта и, с надлежащими комментариями, отправляет комок в сторону противника.

Scum Splitter (Сплиттер). Способен генерировать трещины за счет накопленного заряда. Восстановление последнего осуществляется только при полной остановке Сплиттера.

Fish (Рыба). Этот сквад способен мутировать в Скверну, превращаясь в капли и проникая внутрь



Десинтегратор



Скаморазрушитель



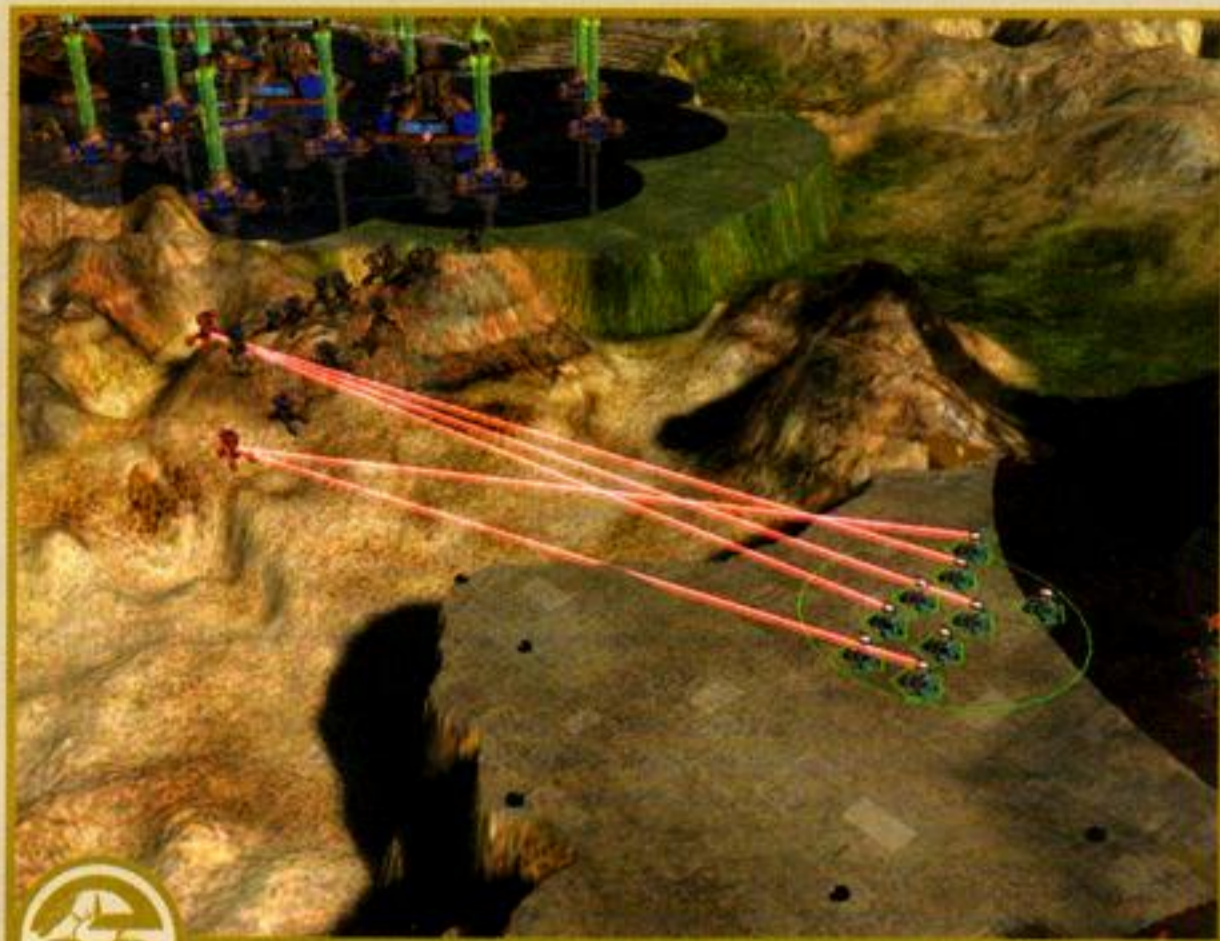
Навигатор Скверны

драгоценную Энергию. Защитный купол никоим образом Соску не останавливает.

Disintegrator (Десинтегратор). Генерирует импульс, разлагающий все составные сквады на базовые юниты.

Scum Disruptor (Скаморазрушитель). Установка, вызывающая в определенной точке мира Вулкан, несущий самые неприятные последствия для всех окружающих.

Filth Navigator (Навигатор Скверны). Установка, генерирующая в определенной точке мира группу Скверны. При настойчивом "вызове" Скверны в одной и той же точке с каждым разом на свет появляется более мощная ее разновидность.



Сквადы способны трансформироваться, в зависимости от конкретной ситуации, прямо на поле боя.

тать, продумать все и грамотно распределить Энергию. Если ты ставишь изначально самые дорогие лаборатории, у тебя просто кончается ресурс, тебе нечем воевать, и приехали”.

Для тех, кто не понял, поясню: это аналогичная **Warcraft III** схема, но без четко заданной иерархии и дерева построек. У вас есть Энергия в качестве единого ресурса, у вас есть полная свобода выбора и собственный мозг. Думайте и решайте сами, никаких искусственных ограничений.

ИМЯ ИМ — ЛЕГИОН

Итак, Энергосистема сформирована, база выстроена — начинается собственно война. Со своими, “периметровскими” особенностями. В-первых, раз и навсегда необходимо понять: в игре нет юнитов в привычном понимании этого слова. Вы не можете выделить конкретного солдата и обязать его взобраться вот на тот холм. Приказы отдаются **сквадам**, т.е. отрядам, которых в “Периметре” существует пять разновидностей. Первые четыре типа являются общими для всех, а последний — специальный для каждой воюющей стороны. Сквადы, в свою очередь, формируются из простейших солдат-“болванок”, коих существует три типа: солдаты, офицеры и техники. После того как вы набрали достаточное количество этих “болванок”, по нажатию соответствующей клавиши происходит их **Нанотрансформация** в отряд определенного типа. Для производства



ВОЮЮЩИЕ СТОРОНЫ

Исходники. Лелеют надежда найти Землю Обетованную. После раскола, убедившись, что военных действий им не избежать, бросили все силы на изобретение разнообразных подземных юнитов, в чем преуспели. В результате обзавелись эксклюзивными подземными торпедами, а также скоростным подземным транспортом, который способен доставить подкрепление akurat в “горячую точку”.



Исходники

Среди прочих индивидуальных особенностей обладают невидимками, скрывающими сквад до момента начала атаки.

Возвратники. Призывают всех разумных существ “нажать на тормоза” и попробовать вернуться домой, пока не поздно. Быстро распрощались со страхом перед Скверной, после чего занялись ее дрессировкой. Как результат — умеют создавать и управлять некоторыми ее типами. В их арсенале есть установки, позволяющие чинить разнообразные неприятные геопроцессы.

Засекреченная сторона. Достоверно известно, что ближе к середине игры к процессу обмена джентльменскими зуботычинами подключится третья концессия, о которой на сегодня не известно ровным счетом ничего. К-D Lab при упоминании третьей фракции делают отсутствующее лицо и многозначительно пожимают плечами



Возвратники



K-D LAB В ЛИЦАХ

ДМИТРИЙ ПОСКРЯКОВ



Программист, 3D-технологии, логика, оптимизация. В команде с июня 2000 года.

Ник: Balmer

Проекты: Круглый Счет, Периметр.

Роль в проекте: программист-технолог, 3D engine, логика, оптимизация.

Факт: Считает, что человеческая память не превышает по объему 100GB и постоянно со всеми спорит, доказывая это.

ЮЛИЯ ШАПОШНИКОВА



Коммерческий директор, гейм-дизайн, визуальный стиль, Q&A. В команде с августа 1995 года.

Ник: Улитка

Проекты: Brainy Ball, MOB, Вангеры, СамоГонки, Круглый Счет, QD Engine, Периметр.

Роль в проекте: главный гейм-дизайнер, стилист.

Факт: В первый же день после получения водительских прав их отобрал за превышение скорости тот же самый гаишник,

который днем раньше принимал у нее экзамен. Когда Улитка за рулем, все прижимаются к обочине, слышав ее мощный Гудок!

АЛЕКСЕЙ ИВАНОВ



Программист, разработка алгоритмов и инструментов. В команде с октября 1997 года.

Ник: lvn

Проекты: Вангеры, СамоГонки, Периметр.

Роль в проекте: программист-технолог, редактор ландшафтов, геопроцессы.

Факт: Работал “начальником машины” (цитата из трудовой книжки).

ВЛАД СПИЦКИЙ



Главный художник, 3D-моделинг/анимация, 2D/3D концепт-арт.

В команде с марта 1997 года.

Ник: Vladuke

Проекты: MOB, Вангеры, СамоГонки, Периметр.

Роль в проекте: главный художник, визуализация всего.

Факт: Родился точно в тот момент, когда американский Аполло коснулся поверхности Луны. В честь этого родители даже хотели назвать его Аполлон. Счастлив, что избежал.

ИЛЬЯ ШВЕЦОВ



Программист. В команде с сентября 2001 года.

Ник: Отсутствует

Проекты: QD Engine, Периметр.

Роль в проекте: программист, инструменты.

Факт: Поднялся без посторонней помощи, т.е. сам, за деньги, на смотровую площадку Кельнского собора: 157 метров, 600 ступеней, 2 евро.



Рыбы — на редкость неприятная разновидность Скверны. Способны в рекордные сроки перепахать полбазы.



Промахнувшиеся мимо цели ракеты оставляют на ландшафте честные воронки.



Прямая демонстрация того, что "Периметр" — территориальная стратегия: несколько разрозненных участков объединены в энергосеть.



При ближайшем рассмотрении выясняется, что внутри Фрейма кипит своя жизнь — стоят дома, снуют туда-сюда маленькие полигональные автомобили, летающие аппараты.

базовых солдат требуются заводы. Для их последующего преобразования в high-end сквады (см. соответствующую врезку) требуются лаборатории. Такая на первый взгляд запутанная система отлично работает в боевых условиях — вы четко распределяете, кто пойдет в первую группу, а кто — во вторую, набираете необходимое количество "болванок", после чего изящным нажатием превращаете эту гурьбу во внушительную армию. Последующее производство заготовок приводит к тому, что базовые солдаты стройными рядами направляются к приписанному отряду, увеличивая тем самым его численность и мощность. И вы сконцентрированы не на мучительной возне с отдельно взятым танком, а на контроле над ситуацией в целом, отдавая стратегически важные решения и придерживая табельную треуголку на наполеоновский манер. Представьте себе армию, которая постоянно меняет свой облик согласно разворачивающимся событиям, и забудьте раз и навсегда о судорожном мельтешении — здесь геймплеем правит настоящая тактика, а не нервное кликанье на подопечных.

ИТОГО

Важно понять, что все вышеизложенные новации идеально ложатся на классические RTS-рельсы. Это то, что мы всегда любили —

строить и воевать, — но с некоторыми принципиальными изменениями. Плюс — продуманная и интересная история, которую нам обстоятельно рассказывают на протяжении 26 миссий. Пока я безуспешно пытаюсь найти в меню выбор полюбившейся фракции, Марина поясняет: "Примкнуть к той или иной стороне нельзя, у нас цельный сюжет, по мере развития которого игрок оказывается то на одной, то на другой стороне баррикад. Мы рассказываем ему историю. Раскол, вообще говоря, происходит буквально у тебя на глазах. То есть изначально все являются Исходниками по определению. А вот уже потом появляются три противоборствующие фракции: Исходники, Возвратники и третья, пока еще засекреченная сторона. У каждой свои особенности, два индивидуальных Фрейма".

Вселенная традиционно является предметом тщательной проработки и неустанных обсуждений. То, что получилось на выходе, Кранк именует чуть ли не Новым Заветом от K-D Lab.

Осторожно интересуюсь: "Не жалко вам оставлять такую мощную вселенную? Вообще, как там поживает идея с укладыванием в коробку с игрой томика с рассказами по ней? Может, в планах какой-нибудь spin-off?" Улитка: "Ох, вселенная и сюжет постоянно вызыва-

ют массу споров. Сейчас ею плотно занимается Кранк. В любом случае, будет несколько рассказов. Мы еще не решили, будут они оформлены отдельной книжкой или войдут в мануал".

Разумеется, многого не успели сделать, несмотря на горячее желание. За бортом осталось моделирование разлития жидкости (представьте себе, что реки вытекают и разливаются при соответствующей деформации их берегов) и еще целый ворох патентованных инноваций. Улитка и Жорж, улыбаясь, резюмируют: "Ну, это, кстати, к вопросу о наших будущих проектах. Все пойдет в Периметр-2".

ВМЕСТО ПОСТСКРИПТУМА

Возвращаясь из Лондона (читайте наш подробный отчет о десанте в самом сердце **Novalogic** на соседних страницах), мы, разумеется, накопили море западной игропрессы. Там же, на пестрых гляцевых страницах, между обсасыванием очередных слухов о **Doom 3**, обнаружилась новость о... innovative Russian RTS, "Perimeter". Codemasters победно размахивают флагом и пророчат всем кузькину мать пополам с незабываемым игровым experience. Лично у меня на этот счет ровно никаких сомнений. Ждать осталось совсем немного — релиз намечен на весну этого года. ■

DELTA FORCE® ОПЕРАЦИЯ КАРТЕЛЬ



ПРОДОЛЖЕНИЕ
«ЧЕРНОГО ЯСТРЕБА»

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

Новая, пятая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.

ritual
ENTERTAINMENT

NOVALOGIC
www.novalogic.ru





SECURITY FILE # 01/01/04(74)

Олег Ставицкий

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

СПЕЦНАЗ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА

"ИГРОМАНИЯ" ТЕСТИРУЕТ ГРЯДУЩИЕ ХИТЫ ОТ NOVALOGIC В АНГЛИЙСКОМ ОФИСЕ ФИРМЫ



Доктор: Мы едем в Лондон.

Раффа: Лондон?!
Доктор: Ну, знаешь, — туман, fish&chips,
Мери fucking Поппинс...

Авторская пародия на "Snatch" (в российском прокате — "Большой куш")

Специалисты из NovaLogic, оценив шкваль-

ный успех Delta Force: Black Hawk Down на мировом рынке, решили сделать на него серьезную ставку. И сейчас, пока в секретных лабораториях компании куется multiplayer-ориентированный проект Joint Operations (о котором мы еще обстоятельно поговорим в следующем номере), завершена работа над аддоном к оригинальному Black Hawk Down. Некогда эту работу было решено поручить стороннему разработчику. Выбор пал на весельчака Levelord'a и его контору Ritual Entertainment. Теперь, когда проект завершен, NovaLogic считает, что не ошиблась, — "ритуаловцы" еще раз подтвердили звание профессионалов высшей пробы и оправдали все надежды.

На территории России и Joint Operations, и Team Sabre издаются силами snowball.ru и их стратегического партнера — компании IC. Вот эти-то две компании и пригласили "Игроманию" в Лондон, чтобы мы могли посмотреть на грядущие хиты своими глазами. Нашим гидом на территории города кэбменов стал Сергей Климов, руководитель "Сноубола".

ВИЗИТ В NOVALOGIC

Каких-то четыре часа в уютном "Боинге" — и мы приземляемся в Хитроу. Декабрьский Лондон, вопреки ожиданиям, встречает нас не класси-

ческим смогом и сыростью (Лондон никогда не был холодным местом, только сырым), но практически весенней, по московским меркам, температурой — +9 по Цельсию. На снег нет и намека. Лондонцы, соответственно, одеты в легкие пальто и декоративные разноцветные шарфы. Я как существо теплолюбивое начинаю подозревать, что это, как в "Касабланке", "начало хорошей дружбы". Конечно же, первый лондонский вечер оборачивается обязательной программой любого уважающего себя туриста, то есть вечерним рейдом по пабам и употреблением рекордного количества чистопородного "Гиннеса".

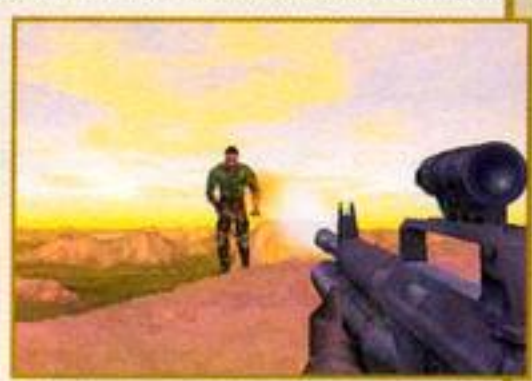
Утром следующего дня мы стоим на залитой солнцем улице и ожидаем опаздывающего Первеса, PR-менеджера NovaLogic. Последний является на встречу в кроссовках, джинсах и с огромным рюкзаком за плечами (выяснилось, что сразу после встречи с нами ему предстояло лететь во Францию, на очередной показ проектов компании). Такое отношение откровенно располагает: официоза и заученных рекламных трелей, значит, не предвидится. Так и есть. Первес скидывает рюкзак и тут же ведет нас на кухню — пить чай (с молоком, непременно!) и есть печенье. "Как долетели? Как Лондон? Что уже успели посмотреть?" — за непринужденной беседой проходит, наверное, минут сорок, пока нас не начинают дергать за рукав впадшая, казалось, в спячку совесть и профессиональное желание взглянуть-таки на непосредственную цель поездки.

Мы, облазив к тому моменту каждый закоулок офиса, уже успеваем принять соответствующий случаю боевой вид: мне достается милитари-панамы с символикой Delta Force, в то

время как Доктор гордо вышагивает в летной куртке с характерными нашивками британских ВВС. Прихватив с собой модель автоматической винтовки M16 в натуральную величину (исключительно для фотосессии), мы наконец перемещаемся в зал для просмотра проектов.

DELTA FORCE: ХРОНИКА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

1998: Delta Force моментально стала хитом продаж. Благодаря великолепному воксельному движку и оригинальной концепции игра быстро обрела статус "живой классики".



1999: Delta Force 2. Во второй части не было существенных концептуальных изменений, но фанаты очень радовались честной баллистике и возделенной возможности стрелять через тонкие стены. Игра стала популярна в основном благодаря отлично продуманному многопользовательскому режиму.



2001: Delta Force: Land Warrior. Переход на новый полигональный движок, несомненно, стал новым витком серии. Однако сам Land Warrior был не самым удачным ее представителем — сказались просчеты в игровом дизайне.



2002: Delta Force: Task Force Dagger. Аддон к Land Warrior. Сменилось место действия и появилось несколько новых видов вооружения, однако существенных сдвигов так и не произошло.



2003: Delta Force: Black Hawk Down. Свежее дыхание серии. Новый, современный и высокотехнологичный движок, явная ориентация на кинематографичность действия и адреналиновый геймплей. Пресса и фанаты заходятся в коллективном экстазе.



Негодяй встретил свою смерть в густых зарослях травы. Символично, если вспомнить, что он работает на наркобаронов.



В Team Sabre у вас появится уникальная возможно самолично пострелять из стационарного пулемета по вражьи катерам.



Кто бы мог подумать, что всего одна очередь из CAR15 разорвет вражьи авто на куски...



Ваши верные корреспонденты сканируют улицы Лондона из окон офиса Novalogic на предмет потенциального врага.

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Сюжет *Black Hawk Down: Team Sabre*, как выяснилось, посвящен проблемам борьбы с незаконным оборотом наркотиков (что заставляет улыбнуться — Levelord регулярно щеголяет на фотографиях в яркой рубашке, которая усыпана узорами в виде листьев марихуаны), а в качестве места действия предлагает густые джунгли Южной Африки и острова Персидского залива.

Первес запускает пресс-демо, с первых же кадров которого ты шестым чувством начинаешь ощущать, что игру делали в Ritual. В чем это выражается — даже не спрашивайте. Очевидно, в правильном подходе к своему делу.

Мы обнаруживаем себя в транспортном вертолете в составе вооруженного до зубов отряда. Где-то внизу проплывают сырые джунгли Южной Африки... Пытаюсь перекричать шум лопастей, стоящий рядом сослуживец орет прямо в ухо краткий инструктаж. Долетают обрывки фраз: "Картель... Вооруженная охрана... Нас мало, но мы в тельняшках!.. В мирных жителей не стрелять..." Во время импровизированного брифинга движок вовсю играет мускулами: вертолет парит над джунглями, открывая

взгляду огромные зеленые массивы, колыхается спрайтовая трава, а шейдерная вода, как и положено, красиво бликует лунным светом.

Первес тут же демонстрирует нам широко разрекламированный нелинейный геймплей: в условиях открытых пространств вы сами вольны выбирать, как добраться до назначенной точки. Так, патрулирующих местность боевиков можно аккуратно снять снайперскими выстрелами с холма, а можно, наоборот, выйти на широкую дорогу, яростно рвануть на груди тельняшку и встретиться с ними лицом к лицу. Все это дает простор для тактической деятельности. Скажем, если в очередной потасовке вы работаете аккуратно и заодно с наркобаронскими наймитами не прикончите мирного лодочника, то потом сможете воспользоваться его транспортным средством. В обратной ситуации — будьте морально готовы к длительному заплыву на вражескую базу и, соответственно, к дополнительным трудностям.

Team Sabre в очень правильных пропорциях смешивает необузданный экшен с реалистичным симулятором. Автоматы, пулеметы и пистолеты издадут весьма натуральные звуки, а эки-



Трассирующая пуля навсегда прекратила мою спецназовскую карьеру.

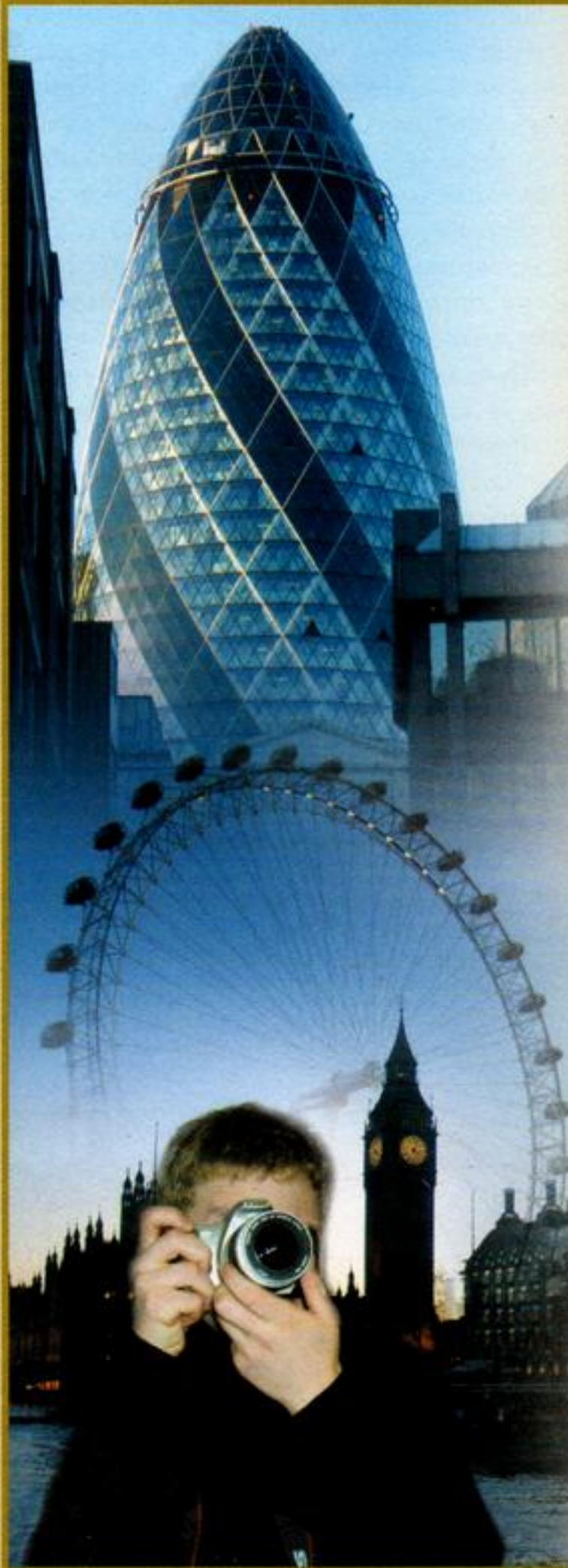


пировка спецназовцев выглядит один в один как на документальных фотографиях. Первес поясняет: "В зависимости от миссии вы можете воевать за отряд "Дельта", американских рейнджеров или британских SAS. Мы, кстати говоря, долго пытались выяснить, какая же у них униформа. Так вот, выяснилось, что никакой. Представляете?! Выходят на дело кто в чем горазд... (Хотя вряд ли в деловых костюмах. — Прим. ред.) Но зато когда SAS'овцы тестировали игру, то сразу возмутились: "Что это за безобразия, почему это у нас американский акцент? Мы же британцы!" Разумеется, в финальной версии все это будет исправлено, так что поборники реализма могут не беспокоиться".

На экране тем временем осторожные стычки и тактические позиционные бои сменяются яростным экшеном. Откуда-то из кустов начинает завывать пулемет, а из-за покосившейся хибары выбегает отряд оборванцев с "калашниковыми" и открывает ураганный огонь. Динамическое освещение работает честно: вспышки выстрелов первомайским салютом расцветивают поле брани. Адреналин ведрами выбрасывается в кровь, повсюду слышны крики, стоны и треск автоматов, кто-то неожиданно бросает гранату, взрываются машины... во всей этой вакханалии мы неожиданно вспоминаем, про

Эти скромные ребята, наши напарники, охотно предоставляют нам возможность лично разобраться почти со всеми врагами здорового образа жизни.

10 ФАКТОВ О ЛОНДОНЕ



1. Лондонское метро (Underground) — такой же символ города, как Темза или Биг Бен. Сувенирные прилавки завалены всевозможными кружками, трусами, носками с соответствующим логотипом.
2. Такси — черные классические кэбы — выглядят в точности так же, как и десятки лет назад. В салоне спокойно располагаются 4 человека: двое на удобном заднем сиденье, а двоим другим предстоит довольствоваться откидными площадками.
3. Очередь в ночной клуб в субботу с легкостью может насчитывать более 200 человек. Автор этих строк самолично простоял у входа 2 (два) часа, смиренно ожидая, пока его впустят.
4. Даже в выходные дни пабы закрываются в 11 часов вечера. В круглосуточных клубах с 3 часов ночи перестают продавать алкоголь.
5. Жилые дома в центре города редко бывают выше трех-четырех этажей и организованы таким образом, что вы прямо с улицы попадаете в квартиру. В них нет подъездов, где вы могли бы лицезреть надписи "Манчестер Юнайтед" — чемпион! или "Джон из седьмой квартиры — дурак!".
6. Забудьте все, что вы слышали про овсянку, сэр! Английский завтрак представляет собой сильно зажаренную сосиску, грибы, картошку (опять же жареную) и бекон.
7. Классические красные автобусы (дабл-декеры) не имеют дверей. Вместо них — обычная подножка, на которую можно легко запрыгнуть и очутиться внутри.
8. Местная мэрия выглядит как огромное яйцо из стекла и бетона. Ближайшая ассоциация — космический корабль.
9. Прямо на берегу Темзы недавно соорудили так называемый London's Eye - огромное колесо обозрения, с которого видно весь город. Будете в Лондоне - советуем прокатиться.
10. "Гиннес" — лучшее пиво в мире, и ничего тут не попишешь.



МИР ВЛКИНГОВ

Новая игра немецкой школы стратегий, известной сериями «Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

Захватывающая история борьбы между богатыми скандинавских мифов, в которую оказались втянутыми древние викинги

16 уровней таинственного мира, где раскинулись заснеженные равнины, огненные подземелья и чертоги богов



6 видов ресурсов, среди которых – грибы, дерево, глина, камень, а также золото и руда, обеспечивающие жизнь поселений северян

23 типа сооружений, в число которых вошли кузницы, пивоварни, монетные дворы, школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия и включающий уникальную систему искусственного интеллекта

snowball.ru
искусство делать игры

**НОВЫЙ
ДИСК**
www.nd.ru



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия

NOVALOGIC + SNOWBALL.RU = СИЛА



Пол: "Мы пристально смотрим на российский рынок!"

В представлении большинства иностранных издательских компаний российский рынок игр представляет собой дикое и унылое зрелище. Стоит только отдать игру на официальное издание в России, как ее тут же растиражируют пираты. А продажи легальных копий принесут такие копейки, что их стыдно будет начальству показать. Поэтому западные компании не так охотно, как хотелось бы, идут на сотрудничество с постсоветским Востоком. Но все же тучи постепенно развеиваются. Вот реальный пример из жизни.

Начнем с того, что NovalLogic — небольшая и демократичная компания. Они сами делают и сами издают большинство собственных игр. Поэтому Сергей Климов смог лично встретиться с директором лондонского офиса NovalLogic Полом Рэбеном (что было бы совершенно немислимо в случае с гигантами вроде Infogrames). Джендльмен из России обстоятельно изложил джендльмену из Англии, что российский рынок, несмотря на свои, казалось бы,



Сергей: "А мы — на западных издателей!"

крохотные размеры и реально существующие проблемы, способен приносить прибыль. Был выдвинут вполне очевидный тезис: зачем терять пусть небольшие, но деньги, отдавая их чумазым пиратам? В итоге джендльмены нашли общий язык — Пол согласился на сотрудничество.

Результат, по его словам, превзошел самые смелые ожидания: Black Hawk Down прочно обосновался на вершине рейтинга официальных продаж игр по России. Локализованные версии Task Force Dagger и Land Warrior также принесли ощутимую прибыль. Цифры говорят сами за себя: наш рынок заслуживает самого пристального внимания. Кстати говоря, в ближайшее время snowball.ru планирует издать практически всю ли-

нейку игр, выпущенных NovalLogic со времен первой части Delta Force. Само собой, речь идет о локализованных версиях.

А мы с вами сможем обзавестись локализованной версией того же Team Sabre день в день со всей цивилизованной Европой. "Всеобщий" релиз назначен на 21 января. То есть вы уже можете смело атаковать лотки в поисках полностью локализованной русскоязычной версии. Мы, признаемся, приятно удивлены. Такие, несомненно, правильные тенденции заставляют всерьез задуматься о цивилизованном рынке и действенных методах борьбы с пиратством. Вместо того чтобы, прозябая в ожидании официальной версии, покупать пиратские поделки, озвученные "бородатыми программистами", мы имеем возможность вовремя приобретать человеческие версии, переведенные и дублированные профессионалами в дорогих студиях. Если другие российские производители в массовом порядке поддерживают эту тенденцию — пиратам придется туго.



Директора лондонского офиса NovalLogic просто не оторвать от свежего номера "Игромании".

цель миссии — пустить на воздух лодки, под завязку груженные белым порошком. Первес обнаруживает, что потерял где-то детонатор от C4, и, забрасывая взрывчатку в лодку, пускает ей вслед очередь из автомата... Сражение продолжается еще минут пятнадцать, и шум выстрелов затихает, только когда наши ободренные оперативники добегают до точки эвакуации.

В следующей миссии можно немного расслабиться и вдоволь пострелять по вражьи лодкам из бортовых орудий патрульного катера. Этот незатейливый тир прочищает мозги и позволяет передохнуть перед новой горячей схваткой.

Отстрелявшись, мы доплываем до небольшого острова, напичканного минными полями и населенного вооруженными товарищами в характерных тюрбанах. Откуда-то из-за кустов доносится явно не английская речь, вдалеке слышны первые выстрелы, на песок выбегают граждане бандиты... и безумие повторяется заново.

Откинувшись на спинки стульев, чтобы отдохнуть от бесконечного экшена, начинаем выведывать технические детали. В Team Sabre ожидают две кампании, разделенные на десять миссий. Кроме того, в финальной версии намечается тридцать (!) карт для мультиплеерной резни. Как выяснилось, ребята из Ritual настолько прониклись темой командных боев в тропическом антураже, что проявили редкий энтузиазм и сделали даже больше карт, чем было указано в договоре с NovalLogic. Из других нововведений отдельно стоит отметить три новых вида вооружения: автоматы H&K G3A3 и H&K G36E, а также снайперскую винтовку H&K PSG1, любовь всех американских миротворцев.

Суммируя все вышеперечисленное, а также вспоминая об увиденном, хочется сказать только од-

но: проект определенно стоит внимания тех, кому небезразличны спецназовские симуляторы. Ну а поклонникам серии Delta Force сам бог велел завершить войну с наркобаронами, начатую в офисах NovalLogic. На территории России Team Sabre усилиями snowball.ru издана как отдельная игра, которая не требует предустановленной Black Hawk Down (в отличие от Европы и Америки, где геймерам придется начинать с установки BHD на винчестер).



Пора сделать перерыв. Мы идем с Первесом в близлежащий паб, обсуждать за нефилтрованным пивом судьбы индустрии, консоли, последний проект Rockstar для PlayStation 2 и Max Payne 2, реклама которого висит в Лондоне чуть ли не на каждой станции метро. Говорим о "С.Т.А.Л.К.Е.Р.е" и Half-Life 2, а также об игровых предпочтениях нашего визави. Однако после того как нам приносят так называемый "континентальный завтрак", обсуждение несколько приостанавливается. Никакого "Овсянка, сэри!". На столе перед каждым из нас оказывается гигантских размеров блюдо, доверху наполненное жареной и высококалорийной пищей. С трудом доев так называемый "завтрак", мы выдвигаемся обратно, в сторону NovalLogic, где нас ждет Joint Operations — несомненно, один из самых любопытных мультиплеерных проектов этого года. Но об этом — в следующем номере...

Продолжение следует...



Слева направо: Доктор, Раффа, Первес и некто Полосатый. Ума не приложу, откуда он взялся на этом снимке, но это он. Факт.

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Blazecrafters

Жанр: Action/Racing

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Nikitova Games

Похожесть: Star Wars: Episode I Racer, Death Track, Slip Stream 9000

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: 2004 год

Непонятно почему, но жанр "гонок со стрельбой" никогда не пользовался популярностью среди российских разработчиков (уникальные "Самогонки", конечно же, не в счет). А ведь, казалось бы, чего сложного? Красивый графический движок, проработанная динамика, минимум новых идей и... собственно, все, что нужно для успеха игры. Первыми эту простую схему постигли ребята из Nikitova Games.

Лично мне Blazecrafters почему-то напомнила Ballistics, хотя, по большому счету, сходство между этими двумя играми — минимально. Судите сами:



в не самом отдаленном будущем у человечества появится принципиально новый тип транспорта — гравикрафты, гонки на которых сразу же станут популярным

видом спорта. Заезды будут проходить внутри огромных труб (с некоторой натяжкой их можно назвать треками), под завязку набитых всевозможными препятствиями, ловушками и турелями. Добраться до финиша без стрельбы — практически невозможно. Разработчики особо подчеркивают,

что убить кого-либо не получится при всем желании — точный выстрел лишь задержит конкурента, но не отправит в небытие. Со временем гравикрафты можно будет модернизировать,



в перерывах между заездами приобретая запчасти, ну а деньги на необходимые апгрейды получать за ударный сбор различных бонусов на трассе или по результатам гонок.

Единственное, что смущает в этом проекте, — отсутствие в активе разработчиков законченных игровых проектов, а значит, неопытность команды... Но с другой стороны — как показывает практика, что-то действительно свежее и интересное чаще всего выходит из-под пера компаний-новичков, так что Blazecrafters может стать очень успешным дебютом Nikitova Games.

Fenimore Fillmore: The Westerner

Жанр: Квест

Издатель: Revivronic

Разработчик: Revivronic

Похожесть: Three Skulls of the Toltecs, The Secret of Monkey Island

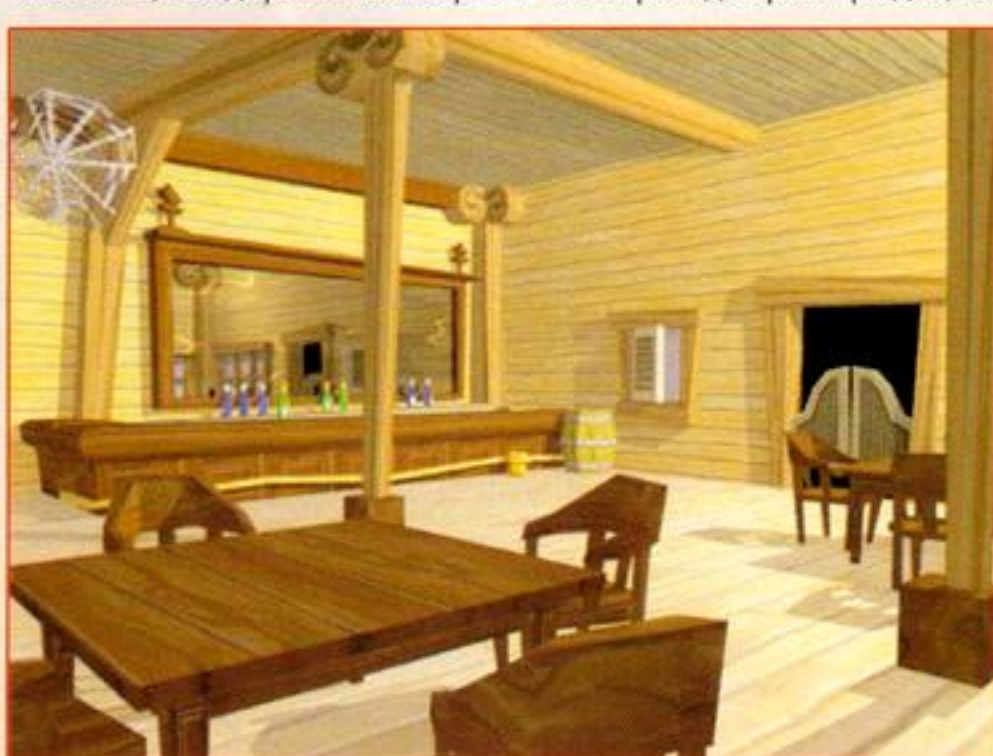
Системные требования: CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Февраль 2004 года

Свято место, пустовавшее на рынке со времен Desperados, заполняется с устрашающей скоростью. Невостребованная до недавнего времени тематика Дикого Запада медленно, но верно поднимается на вершину популярности. В ближайшее время "дикозападный" вакуум должен быть восполнен Desperados 2, Wanted Guns, BoomTown и Dead Man's Hand (правда, выход этой игры на PC все еще под вопросом). Сегодня к этому почетному списку присоединилась еще и Fenimore Fillmore.

Fenimore Fillmore — квест. Причем квест юмористический, мультяшный и вообще выдержанный строго "в старых добрых традициях".



Представьте себе такого мохнатого пришельца из эпохи исторического материализма? А вот ребята из Revivronic уверены, что общественность как раз соскучилась по играм такого

типа (эх, не знают они у себя в Европе и Америке о чуме "старых-добрых-мультяшных-русских-квестов-по-мотивам-анекдотов").

Искатель приключений на свою пятую точку по имени Фенимор Филмор (по совместительству — главгерой забавного ковбойского квеста Three Skulls of the Toltecs, увидевшего свет еще в 1997 году), подвезая однажды ночью к ферме своего приятеля, стал свидетелем серьезной разборки. Ферму осадил банда местного скотовладельца, который твердо вознамерился изжить из окрестностей всех конкурентов. Хозяин фермы — мужик упрямый — на предложение в добровольно-принудительном порядке продать все свои земли скотовладельцу ответил отказом. В припадке праведной злобы Фенимор разогнал бандитов меткими выстрелами, после чего заночевал у радушного фермера. Проснувшись наутро, сеньор Филмор обнаружил,

что у него пропал револьвер. Судя по всему, пушку стащил сыншка фермера по имени Билли, чтобы похвалиться в школе, и Фенимору



не оставалось ничего другого, кроме как... вооружиться деревянным игрушечным пистолетиком.

Далее сюжет идет по накатанной дорожке: по ходу дела наш герой узнает о спрятанном где-то в окрестностях кладе, который ищут все, кому не лень. В число "всех" входят, например, такие колоритные личности, как коррумпированный священник, склеротичный мексиканский генерал, индейцы — выпускники Гарварда и великое множество других не менее ярких персонажей...

В общем и целом — все фанаты Three Skulls of the Toltecs и просто любители жанра должны остаться довольны.

First Strike: Grant City Anti-Crime

Жанр: Action

Издатель: Namco

Разработчик: Namco

Похожесть: Metal Gear Solid

Системные требования: Не объявлены

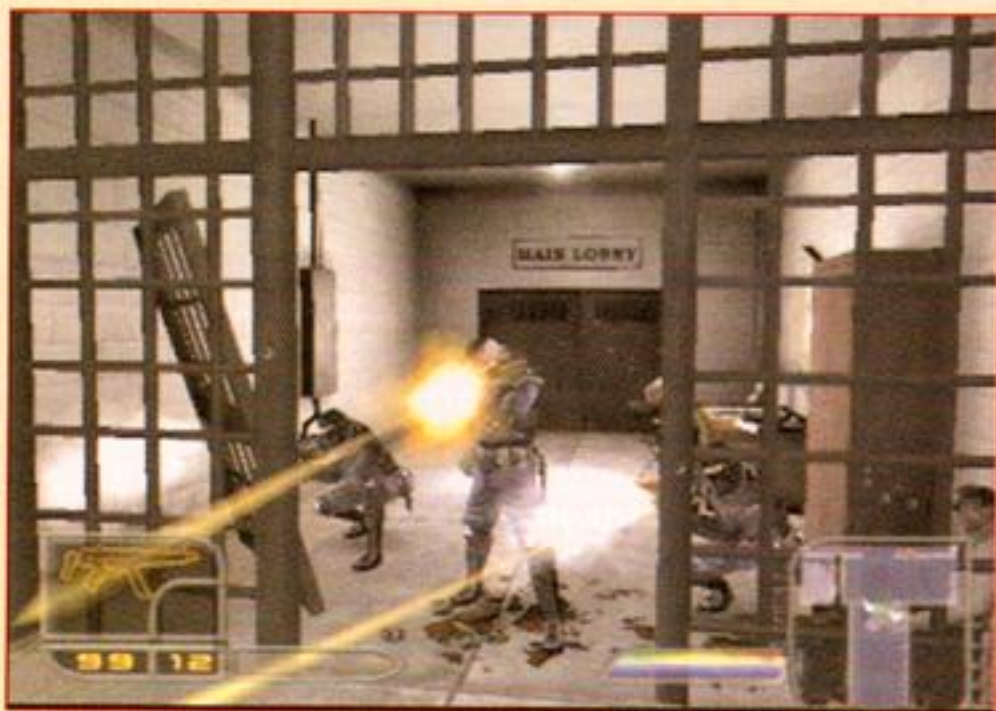
Мультиплеер: Без подробностей

Дата выхода: Февраль 2004 года

Выход огромного числа японских игр на PC в большинстве случаев происходит так тихо, что поиск официального подтверждения информации об их портировании зачастую превращается в увлекательную мини-игру "просей ...надцать пресс-релизов". Сообщение о разработке PC-версии запросто можно обнаружить между объявлением о найме нового мойщика окон и началом работы над версией игры для телефона Nokia 3310. Немного утрировано, но суть от этого не меняется: японские игры крайне редко приживаются на персональных компьютерах. Успешный приставочный хит *Dead to Rights* (неприменно см. наш обзор в этом номере!) лишь подтвердил это правило. Но, может, его игра-побратим *First Strike: Grant City Anti-Crime* станет приятным исключением?

First Strike предложит нам тот же "бэкграунд", что и *Dead to Rights*: пог

рязший в преступности мегаполис Grant City, атмосфера всеобщего заговора, нелегальные организации, армии наемников-профессионалов... Кто сказал **Max Payne**? Правильно, но в том, что касается геймплея, новая игра **Namco** не имеет почти ничего общего ни с *Dead to Rights*, ни с шедевром от **Remedy**. Количество противников здесь переходит все разумные пределы, а спасительная функция *bullet-time* не предусмотрена. Разработчики вынуждают действовать на поле боя не то чтобы скрытно, но максимально осторожно. Стоит только замешкаться во время бесшумного устранения очередного секьюрити, как затяжной марш-ползок с прибором ночного видения моментально превратится в брутальную мясорубку, из которой будет крайне трудно выбраться живым. Масла в огонь подливают и миссии, которые всегда носят наступательный характер: спасение заложников, разгром лабораторий по производству наркотиков, подавление восстания в тюрьме.



К сожалению, уро-

вень технического исполнения *First Strike* невысок даже по консольным стандартам: графика откровенно слаба — это отмечают даже самые корректные журналисты, у которых была возможность ознакомиться еще с консольной версией игры. Правда, есть надежда, что авторы специально для PC-версии стремительно перерисуют все текстуры и добавят полигонов в модели персонажей, но перед глазами уже есть пример *Dead to Rights*, который, увы, не внушает оптимизма...

Galactic Civilizations: Altarian Prophecy

Жанр: Походная стратегия

Издатель: Нет

Разработчик: Stardock

Похожесть: Galactic Civilizations, Master of Orion 3

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Февраль 2004 года

Ни для кого не секрет, что оригинальная *Galactic Civilizations*, увидевшая свет в 1994 году, бесславно канула в Лету по одной-единственной причине — разработчики совершенно не подумали о пользователях Windows и выпустили игру исключительно под OS/2.

Лишь девять лет спустя господа из **Stardock** решились на изготовление ремейка — и не прогадали. Единственный соперник в



лице *Master of Orion 3*, который появился одновременно с новой версией *Galactic Civilizations*, не выдержал конкуренции и бесславно свалился с верхушки чартов под тяжестью собственных фиш, а прежде опальная стратегия вдруг оказалась в почете. Чем не повод выпустить аддон?

В *Galactic Civilizations* сюжет крутился вокруг пяти инопланетных цивилизаций, представители одной из которых — *Altarian Republic* — очень напоминают людей. Выяснить причину такой схожести с *homo sapiens* так и не удалось, ибо предусмотрительные сценаристы намеренно не довели историю до конца, оставив разгадку всех тайн для аддона. В *Altarian Prophecy* на сцену выходят две новые расы (*Dominion of the Korx* и *Drath*), которые явно обладают нужной информацией и могут распутать сюжетные хитросплетения. Разумеется, мирным путем добиться от них объяснений не получится, а посему в Галактике начинается новая война!

Список новаций, явно составленный с учетом пожеланий фанатов оригинальной игры, невелик и довольно традиционен. Доступ к новым типам



кораблей, более разнообразные и комплексные "случайные события", доработанный интерфейс и так далее и тому подобное. Мольбы игроков, страдавших от дисбаланса на случайно генерируемых картах, были услышаны, и в *Altarian Prophecy* в комплекте с игрой появились редакторы карт, сценариев и даже целых кампаний. Ах, если бы все разработчики так трепетно отслеживали пожелания фанатских сообществ!..

Jaxe

Жанр: Action

Издатель: Не объявлен

Разработчик: FluidGames

Похожесть: The Rage

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: 2005 год

Игры, принадлежащие к жанру beat'em up, — нечастые гости на PC. И, увы, не самые ожидаемые: большинство подобных проектов приходят на нашу платформу с приставок, поэтому их качество зачастую оставляет желать много лучшего... Как-то исправить эту печальную ситуацию намеревается



Jaxe — свежий анимированный экшен в стиле "убей-их-всех-и-как-можно-брутальнее".

Отбросив пиар-шелуху и внимательнее присмотревшись

к проекту, стоит признать, что у Jaxe есть потенциал. Во-первых, помимо традиционного мордобоя, в творении FluidGames нашлось место и для огнестрельного оружия; во-вторых, драться можно не только в одиночку, но и в составе команды (до восьми человек), управлять которой будут либо другие игроки по сети, либо умный AI. Представляете себе масштаб подобных разборок?

С остальными элементами геймплея все гораздо печальнее. Сюжет отсутствует как класс, альтернативных вариантов прохождения никто не предусмотрел, да и вообще, будет ли в игре хоть что-то, кроме бесконечных драк, — большой вопрос. Все указывает на повторение истории с

Shao's Legion — а там, если кто не в курсе, весь игровой процесс сводится к нудной зачистке однообразных арен, причем покинуть их можно лишь после поголовного уничтожения всех недругов. Так что остается уповать лишь на талант дизайнеров



уровней FluidGames.

Доморощенный движок весьма неплох (например, обещается, что на модель каждого персонажа будет угрохано по двадцать тысяч (!) полигонов), но, боюсь, к моменту выхода игры подобные графические изыски вряд ли смогут кого-то серьезно удивить. Надежда на то, что Jaxe окажется удачной игрой, есть, но весьма вероятно, что геймеров со стажем отпугнет не самое достойное портфолио разработчиков. Слишком уж сильна память о провалившемся "уличном файтинге" The Rage за авторством той же команды...

Knights of Honor

Жанр: RTS

Издатель: Sunflowers Interactive

Разработчик: Black Sea Studios

Похожесть: Серии Total War и Age of Empires

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Весна 2004 года

Как обратить на себя внимание общественности, которая давно привыкла разделять все без исключения RTS на "клоны Warcraft", "подражатели Homeworld" и "последователи Age of Empires"? Очень просто. Доста-

точно придумать замысловатое жанровое определение, такое, как, например, Empire Conquering Simulation in Real Time. Вполне возможно, что многие купят Knights of Honor, соблазнившись именно надписью на коробке...

Но на самом деле подобное изящное выражение — не более чем уловка. Родимые пятна Age of Empires и Medieval: Total War на теле этой игры



видны невооруженным взглядом. Так же, как и в Total War, перед вами будет стоять одна-единственная цель — подмять под себя всю средневековую Европу. Набор методов традицион-

ен: заключение торговых и военных альянсов, удачное сватовство собственных дочерей, грамотный экономический менеджмент и военные действия. Последний аспект мало чем отличается от канонической Medieval. Каждый вид юнитов (коих в общей сложности целых три десятка типов) обладает собственным... хммм... "ареалом обитания". Скажем, на территории Германии пасутся тевтонцы, в лесах Англии водятся кровожадные лучники и так далее. Сформированные армии можно отдавать под командование командиров-рыцарей, которые прокачивают свои персональные параметры, как в какой-нибудь RPG. Среди характеристик есть и "лидерство", и "воля к победе" и многое тому подобное.

Естественно, как и в любой RTS, в Knights of Honor есть экономика. Ресурсы по степени значимости разделены на три категории: основные (пища, дерево, камень, металлы), драгоценности (их можно экспроприировать на захваченных территориях) и всевозможная заморская экзотика

(например, пряности). И это разработчики называют "упрощенной экономической моделью"? Впрочем, всю заботу о государственных делах можно свалить на плечи тех же AI-рыцарей, оставив за собой лишь право принимать ключевые решения.



Еще одно "упрощение" коснулось управления: в игре напрочь отсутствует походный режим а-ля Medieval! Представляете себе ежесекундные прыжки из глобальной карты на поле боя в лихорадочной попытке уследить одним глазом за экономической ситуацией, другим — за положением на поле брани, третьим — за апгрейдами зданий, а четвертым — за политической обстановкой? Вот и мы о том же: если парни из Black Sea Studios оставят все как есть, в теплой компании переусложненных стратегий вроде Master of Orion 3 и Republic: The Revolution произойдет очередное пополнение.

Mafioso

Жанр: Стратегия/RPG

Издатель: NAWAR

Разработчик: NAWAR

Похожесть: Gangland, Chicago 1930

Системные требования: CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Зима — весна 2004 года

Поджанр "мафиозных" стратегий, еще совсем недавно состоявший исключительно из игр серии Gangsters, разрастается стремительными

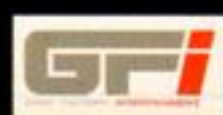
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2003 ГОДА

DISCIPLES

Восстание Эльфов

- «Лучший из всех вышедших аддонов к игре».

Журнал «Игромания»



© 2003 «Руссобит Паблшинг» Все права защищены.
© 2003 «Strategy First Inc.» All rights reserved. © 2003 «Game Factory Entertainment Ltd.» All rights reserved.
Издатель: ООО «Руссобит Паблшинг» www.russobit-m.ru Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21.
Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

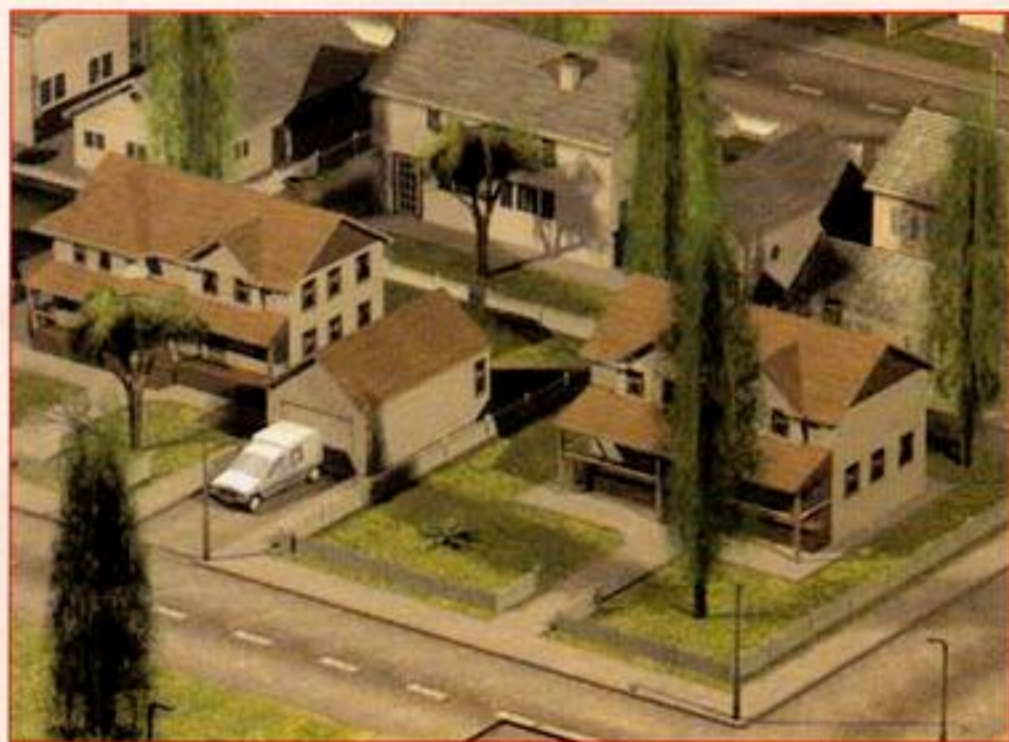




темпами. Вслед за авторами **Gangland** и **Chicago 1930** окупить благодатную тему спешит польская студия с показательно капиталистическим названием **NAWAR**.

Творение предприимчивых поляков позволит нам вжиться в образ начинающего мафиози. Начав карьеру в должности рядового стрелка, он пройдет все ступени семейной иерархии и в итоге усядется в кожаное кресло дона. В целом игра предлагает нам геймплей в духе незабвенных **Gangsters**: глобальную "стратегическую" карту, несколько окошек с экономической информацией и тактический оперативный взвод вооруженных парней в галстуках и костюмах. Путь к светлому мафиозному будущему будет усеян трупами неугодных свидетелей, представителей конкурирующих группировок и товарищей по клану. На первых порах полагаться придется только на свои силы, но в дальнейшем у вас появятся последователи, на кото-

рых можно свалить всю грязную работу. Когда бизнес начнет набирать обороты, придется в плотную заняться внешней политикой: задобрить местную полицию ежемесячными подношениями, нанять собственных информаторов, провести "своих людей" в городскую управу и так далее и тому подобное.



Геймплей **Mafioso** для простоты поделен на отдельные миссии-задания. При переходе из одной главы в другую с вами будут оставаться все верные сообщники, нечестно нажитые капиталы и купленная недвижимость. А дабы рост в игре был не только экономическим, заэкранное альтер эго раз за разом будет улучшать свои ролевые характеристики (удачу, хитрость и так далее), которые серьезно влияют на дальнейшее продвижение по "службе".

Что в проекте поражает больше всего, так это движок. По словам разработчиков, на рекомендуемой системной конфигурации игра способна выдать в одном кадре до миллиона (!) полигонов при частоте 36 кадров в секунду. На словах впечатляет, но с фанфарами лучше все-таки повременить — уже не раз и не два мы разочаровывались в проектах, которые казались технически безупречными.

Port Royal 2

Жанр: Экономический симулятор

Издатель: Не объявлен

Разработчик: Ascaron

Похожесть: Port Royal, Tortuga

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: 2004 год

Кажется, больше нигде в мире, кроме трудолюбивой Германии, не выпускается такое количество всевозможных экономических стратегий, магнат-симуляторов и бизнес-тайкунов. Даже **Port Royal**, будучи довольно разноплановой стратегией "о завоевании Нового Света", все равно тяготеет к меркантильному симулятору средневекового предпринимателя а-ля **Patrician**. Поэтому нет ничего удивительного, что в **Port Royal 2** экономический аспект вновь поставлен во главу угла.

Ко второй части экономическая модель игры обрстет многочисленными новыми фишками, а управление при этом значительно упростится. Как

такое возможно? Во многом благодаря автоматизации наиболее рутинных процедур. К примеру, на определенном этапе капитаны конвоев смогут самостоятельно прокладывать торговые маршруты и заключать сделки, оставляя игроку больше времени для решения глобальных задач. Медленное, но неуклонное накопление капитала в конце концов даст свои результаты: в каждом из шестидесяти городов колонии появятся ваши предприятия, а зловерные конкуренты загнутся сами по себе, не в силах противостоять вашей демпинговой ценовой политике.



Нехилые бонусы может дать содействие экспансионистской политике государства, под флагом которого вы наживаете свои капиталы. За организацию набегов на вражьи колонии или

грабеж конвоев державы-соперницы в награду от щедрого короля можно получить большие земельные угодья и даже целые города.

Впрочем, не спешите радоваться — корсарская жизнь в **Port Royal 2** будет намного труднее. Тотальный грабеж конвоев вызовет стремительную реакцию обиженного государства, и доведенные до белого каления нации могут направить на поиски ваших кораблей целую эскадру.

Из других нововведений: сражения на суше отныне проводятся по классическим RTS-правилам: с юнитами, командными группами и тому подобной тактической мишурой. А вот самая привлекательная часть игры — морские баталии — увы, почти не изменилась.

Что же касается графики, то движок **Port Royal 2** по-прежнему пытается органично сочетать плоские ландшафты и 3D-объекты, за счет чего достигается компромисс между качеством картин



и системными требованиями. Все это, конечно, замечательно, но не пора ли отправить спрайтовый движок на свалку истории? На дворе как-никак уже 2004 год.

Richard Burns Rally

Жанр: Раллийный симулятор

Издатель: SCi Entertainment Group

Разработчик: Warthog Sweden

Похожесть: Серия Colin McRae Rally, V-Rally

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Локальная сеть

Дата выхода: Март 2004 года

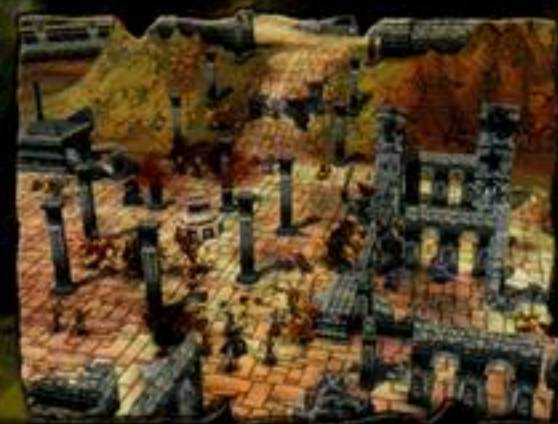
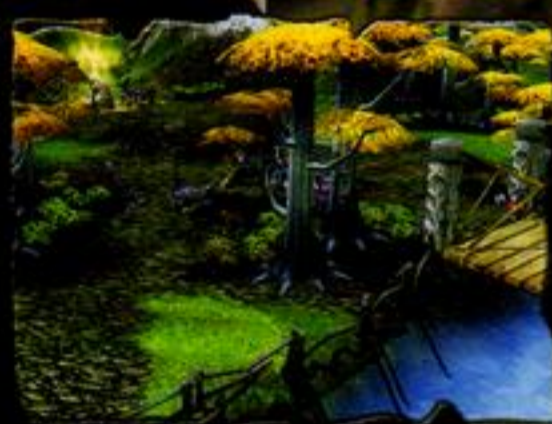
В последнее время в стане раллийных симуляторов творятся странные вещи. Немногочисленные представители жанра в лице **Colin McRae Rally** и **V-Rally** (есть еще **Gran Turismo** и **World Rally Challenge**, но они обитают исключительно на приставках), которые из года в год поднимали планку реалистичности все выше и выше, вдруг остановились в развитии, а кое-чем даже деградировали. Причины понятны: разработчики испугались, что основная масса покупателей попросту не осилит сверхреалистичного симулятора и дружно переметнется в стан поклонников аркадных гонок а-ля **Need for Speed**. На фоне таких событий анонс **Richard Burns Rally** выглядит форменной диверсией против законов логики.

коту мы служить –
свету или тьме?



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

ВОЙНА КОЛЬЦА



WWW.WAROFTHERING.COM

WWW.VUGAMES-EUROPE.COM

ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

PC
CD-ROM

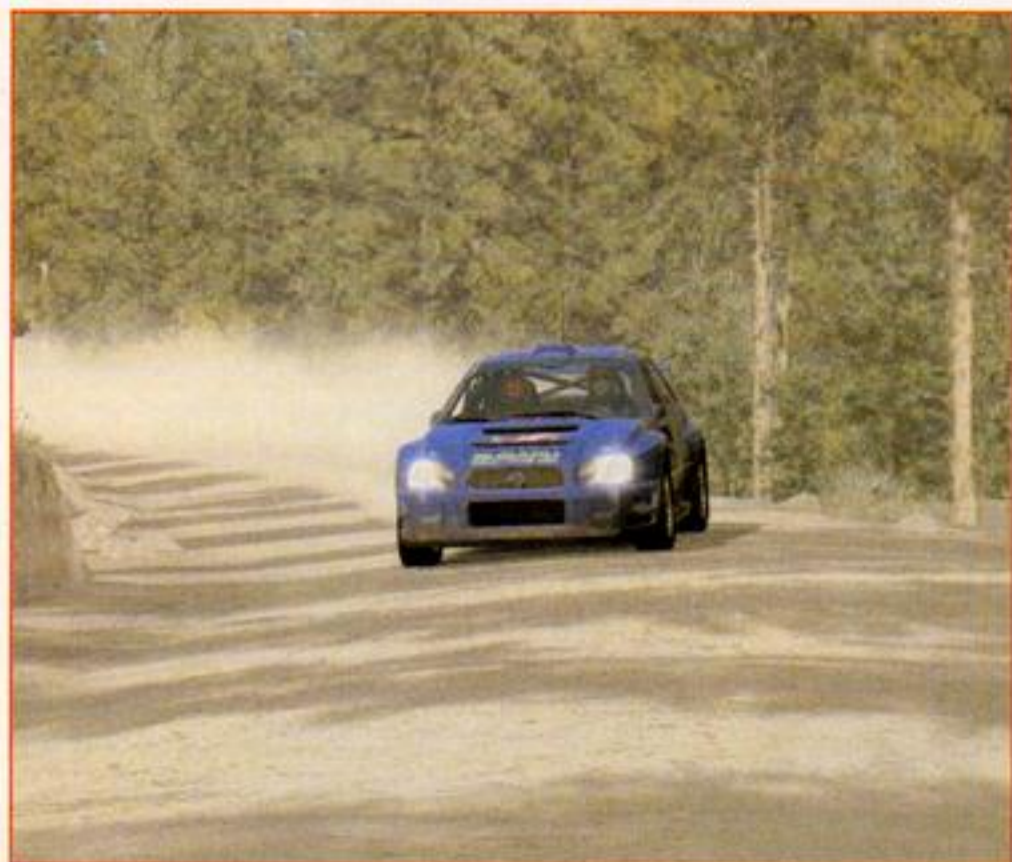
SIERRA™

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА
ПО МОТИВАМ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА



WAR OF THE RING™ INTERACTIVE GAME © 2003 VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE TOLKIEN ENTERPRISES LOGO, TOGETHER WITH "THE LORD OF THE RINGS," "WAR OF THE RING," "MIDDLE-EARTH" AND NAMES OF THE CHARACTERS, EVENTS, ITEMS, AND PLACES THEREIN ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THE SAUL ZAENTZ COMPANY OR A TOLKIEN ENTERPRISES UNDER LICENSE TO VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. AND THE VIVENDI UNIVERSAL GAMES LOGO ARE TRADEMARKS OF VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INC. "SIERRA" AND THE SIERRA LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SIERRA ENTERTAINMENT, INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER LOGOS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Прекрасно понимая, что выдержать конкуренцию с играми Codemasters будет очень и очень сложно, ребята из Warthog Sweden решились на опасный шаг, пообещав настолько дотошно-реалистичный раллийный симулятор, насколько это вообще возможно при существующих технологиях. Начать хотя бы с того, что физика всех механизмов автомобиля просчитывается в Richard Burns Rally от и до. Игра детально вос-



производит работу двигателя по знакомой еще со школы четырехтактной системе. Технические неполадки в работе, недостаток кислорода (а такое бывает на высокогорных трассах) или переобогащенность горючей смеси сразу же дадут о себе знать: упадет скорость авто, изменится тембр рева мотора, а кулачки карданного вала начнут мерзко стучать. Слишком активное использование тормозов приведет к перегреву тормозной коробки, недостаточный уровень масла непосредственно скажется на поведении машины на дороге, а кипящая вода в радиаторе попросту убьет мотор.

Еще более серьезно создатели подходят к моделированию трасс. Рельеф дорожного полотна в Richard Burns Rally изменяется в реальном времени: во время дождя дорога становится более скользкой, а все ямы и рытвины постепенно заполняются водой. Немало сюрпризов обещают и погодные условия: дождь буквально за полчаса гонки может внезапно смениться легким морозцем, а густой туман — солнечной погодой.

Что же касается AI, то разработчики обещают, что у каждого электронного водителя будет свой стиль вождения, а на дороге компьютерные гонщики будут не раз совершать ошибки. Мало того, авторы наградили интеллект

даже зрителей! Болельщики будут активно поддерживать своих кумиров и даже порой выталкивать на дорогу машины, которые вылетели на обочину и начали буксовать в грязи.



После всего выше-

перечисленного остается только один вопрос: можно ли будет во все это играть? Не переусердствует ли Warthog Sweden в стремлении сделать самый достоверный и реалистичный симулятор? На всякий случай скрестим пальцы и пожелаем пытливым шведам удачи.

Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy

Жанр: Arcade

Издатель: Octagon Entertainment

Разработчик: Playstos Entertainment

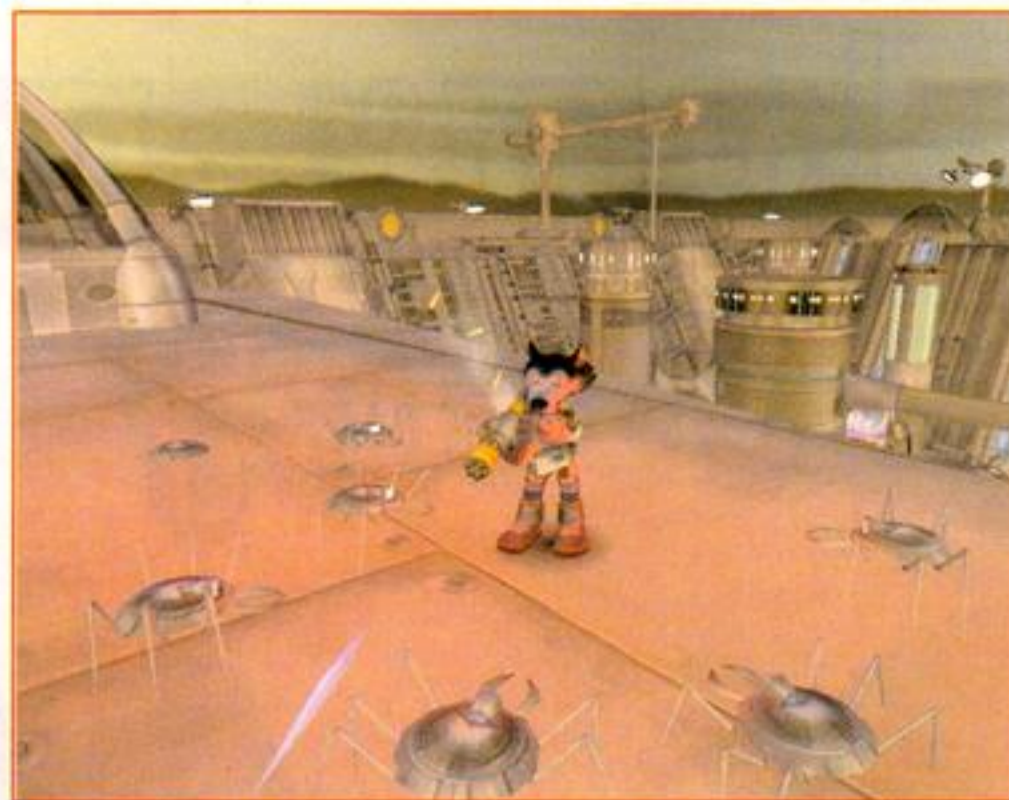
Похожесть: Серия Rayman, Beyond Good&Evil

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Без подробностей

Дата выхода: 2004 год

В последние годы наметилась прелюбопытнейшая тенденция: платформеры взрослеют. Детсадовские сошки-ежики вчерашнего дня беззаботно скакали по пасторальным ландшафтам, собирали сердечки и гуманно аннигилировали орды потешных врагов. Герои нашего времени занимаются почти тем же самым, но в свободное от аркадной беготни время они не прочь закатить шумную вечеринку с обильными возлияниями или приударить за сексапильной особой противоположного пола. Главные роли в современных платформерах все чаще получают не сопливые ежики-лисы-волчата, а вполне сформировавшиеся девушки-в-топиках (Beyond Good&Evil). Похоже, недалек тот день, когда чистокровный платформер получит от мудрых дядек из конторы ESRB рейтинг Mature — «только для взрослых»... Упс, я отстал от жизни: коллеги подсказывают, что рейтинг Mature получила еще Duke Nukem: Manhattan Project, которая вышла без малого два года назад! То есть процесс, как вы понимаете, идет.



Творение Playstos Entertainment стоит если не в авангарде движения «осовременивания» аркад, то уж точно в его первых рядах. Ruff Trigger, главгерой одноименной игры, — большой любитель мотоциклов и пива, завсегда местных баров и вообще парень без комплексов, в случае чего способный без колебаний заехать по роже любому обидчику. Будучи непоседой по натуре, Триггер устроился на работу в некое частное детективное агентство и моментально вляпался в историю. Согласно сюжету, к Руффу обратилась за помощью корпорация Vanocore, которая занима-



лась разведением генетически модифицированных домашних животных. Корпоративные корабли, перевозящие тысячи этих зверюг, подверглись нападению на планете Эндаст, и питомцы Vanocore оказались на свободе. Оказавшись в незнакомой среде, пушистые жертвы генной инженерии вдруг начали вести себя крайне агрессивно, быстро эволюционировали и начали строить планы по завоеванию Галактики. Миссию по предотвращению нашествия генетических пушистиков и поручили Триггеру... Печально вздохнув, наш герой упаковал свои пожитки, прихватил в дорогу любимую сиамскую кошку Сесил и отправился на спасение Вселенной.

Что же касается самой игры... платформер — он, простите, и в Африке платформер. Беготня по уровням, стрельба по врагам, прыжки по платформам и тонны мультяшного насилия. Защищать уровни можно как от лица Руффа, так и от сиамской морды Сесил, причем тактика прохождения игры за каждого персонажа будет кардинально различаться. Кроме огнестрельного оружия, уничтожить врагов можно будет и в рукопашных схватках — правда, для начала не помешает найти и выпить бутылочку с волшебной жидкостью Green Stuff, из-за которой безобидные домашние животные и превратились в страшнолюдных монстров. После приема на грудь эдакой «живой воды» наши герои на время смогут превращаться в нечто халкообразное, разбрасывать толпы врагов и вышибать запертые двери.

В целом ситуация получается довольно забавная: аркады становятся все более «взрослыми», почти не эволюционируя в плане игрового процесса. И кто там кричал про то, что это «детский жанр»?

МОЩЬ ЗАКЛЯТИЙ + ВОЕННОЕ ИСКУССТВО



Магия Войны

ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ



Особенности игры:

- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполняя определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru



товар сертифицирован

Space Hack

Жанр: RPG

Издатель: Нет

Разработчик: Rebelmind

Похожесть: Diablo, Dungeon Siege, Harbinger

Системные требования: Не объявлены

Мультиплеер: Без подробностей

Дата выхода: Весна 2004 года

Печальный факт: в мутном потоке клонов **Diablo** крайне редко встречаются достойные игры. Некая экшен-RPG по имени **Space Hack** осталась бы незамеченной, если бы не одно обстоятельство: год назад из-под пера ее разработчиков вышел жизнеутверждающий **Grom**. А уже один этот факт с лихвой покрывает всю видимую вторичность проекта.

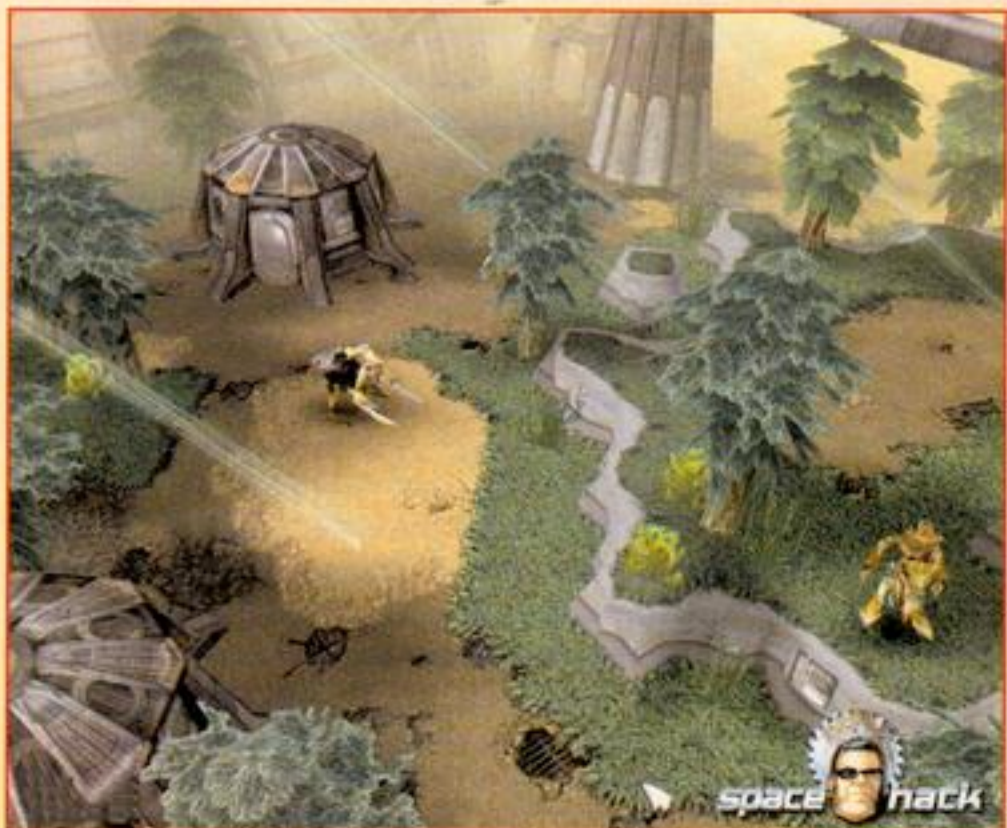


История **Space Hack** куда мрачнее тибетских походов е н и й польского полковника. В далеком будущем демографический кризис на нашей планете примет такой размах, что правительства ведущих стран мира пойдут на самые крайние меры: абсолютно все осужденные (даже за самые мелкие правонарушения) будут принудительно депортироваться за пределы Солнечной системы на огромных транспортных кораблях...

Билет на один из таких кораблей — **Maximus XV** — "посчастливилось" получить нашему главгерою, бывшему морпеху по прозвищу **Space Hack**. Но на этом его неприятности не закончились. Во время перелета на борту звездолета случился какой-то злоеший катаклизм, и **Maximus XV** был вынужден совершить посадку на планету внутри таинственной космической аномалии **The Black Nebula**. Едва очнувшись после катастрофы, **Space Hack** обнаруживает, что большая часть корабля захвачена воинственными инопланетянами, и единственная возможность спастись — сбежать с проклятой планеты.

Путь к спасению будет пролегать сквозь многочисленные коридоры, уровни и помещения **Maximus XV**, и на пути нашему герою предстоит уничтожить не одну орду монстров, коих в общей сложности насчитывается аж сорок разновидностей. Как таковой генерации персонажа в игре не будет. Вместо этого в самом начале нам предложат выбрать "любимое оружие" и указать, какие навыки стоит развивать в первую очередь. Опыт, заработанный во время сражений, можно будет вручную распределять между четырьмя базовыми характеристиками.

Симпатичная трехмерная графика не отличается особой технологичностью, и игра, судя по всему, будет использовать движок **Grom**. **Rebelmind** открыто заявляет, что **Space Hack** предназначена для тех поклонников **Diablo**, которым опротивели бесчисленные фэнтези-поделки. В пику всем эльфам и гоблинам во вселенной **Space Hack** правят технократы. Мир, где у каждого второго в шкафу стоит персональный андроид, а к а ж д ы первый носит в черепашке деся-



ток имплантатов, может привлечь немало поклонников брутального hack&slash. Кстати говоря, похожие прецеденты в индустрии уже были: онлайн-овая RPG **Anarchy Online** стала популярной именно благодаря своему киберпанковскому миру и решительному отказу разработчиков от набившего оскомину фэнтези.

Warlords Battlecry III

Жанр: RTS

Издатель: Enlight Software

Разработчик: Infinite Interactive

Похожесть: Серия Warlords Battlecry

Системные требования: CPU 450(600)MHz, 128(256)Mb, 32Mb Video

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Весна 2004 года

Избежать смерти и забвения не дано никому. Рано или поздно костлявая старуха с косою придет к каждому — таков главный закон природы. Однако с ним категорически не согласны разработчики компьютерных игр, многие из которых то и дело пытаются вдохнуть жизнь в полуистлевший труп курицы, когда-то приносившей золотые яйца.

Одна из таких попыток была предпринята в 2000 году, когда вышла первая часть **Warlords Battlecry** — своеобразное RTS-ответвление знаменитой пошаговой стратегии **Warlords**. Ко всеобщему удивлению, игра оказалась жизнеспособной и даже получила от ряда крупнейших изданий достаточно высокие баллы.



Warlords Battlecry III отличается от своего прародителя так же, как **BA3 2105** от **BA3 2107**. Иными словами — почти никак. Не будем трогать душещипательный сюжет об очередном (если точнее — два миллиона триста тысяч сто восемьдесят втором) противостоянии Добра и Зла, лучше рассмотрим некоторые нововведения в геймплее. Пять новых рас довели общее число конфликтующих сторон до шестнадцати. Три свежепридуманных школы магии (poison, divination и arcane) добавили в актив магов тридцать заклинаний. Сочетания "класс/раса" в третьей части **Warlords Battlecry** приобретут совсем уж причудливые формы: как вам такие экзотичные типажи, как **undead druid** или **dwarf knight**?

Для ортодоксальных фанатов серии заготовлено множество сюрпризов; например, сюжет **Warlords Battlecry III** тесно переплетается с историей **Warlords IV**. Плохая, но ожидаемая новость: движок остался двухмерным. Споры нет, существуют игры, которым 3D идет во вред, но только не в нашем случае. Игра отчаянно не хочет становиться современнее. Впрочем, причины этого понятны: серия **Warlords Battlecry** изо всех сил пытается косить "под старину", и разработчики не хотят терять поддержку сообщества ветеранов старых **Warlords**... Однако в современных рыночных условиях игре приходится очень туго — знаменитое имя все еще обеспечивает тоненький финансовый ручеек, но публике, увы, нужны совсем иные игры...

Для ортодоксальных фанатов серии заготовлено множество сюрпризов; например, сюжет **Warlords Battlecry III** тесно переплетается с историей **Warlords IV**.

Плохая, но ожидаемая новость: движок остался двухмерным. Споры нет, существуют игры, которым 3D идет во вред, но только не в нашем случае.



Игра отчаянно не хочет становиться современнее. Впрочем, причины этого понятны: серия **Warlords Battlecry** изо всех сил пытается косить "под старину", и разработчики не хотят терять поддержку сообщества ветеранов старых **Warlords**... Однако в современных рыночных условиях игре приходится очень туго — знаменитое имя все еще обеспечивает тоненький финансовый ручеек, но публике, увы, нужны совсем иные игры...



Ра́д и Ад

Игорь Варнавский

MEDAL OF HONOR

PACIFIC ASSAULT



Судьбы многих хитовых проектов немногим отличаются от жизни среднестатистического... вируса. Типичный пример — Medal of Honor. Попав однажды в благоприятную рыночную среду, проект принялся активно размножаться делением, заражая все новые и новые платформы. Medal of Honor, изначально выпущенная на PlayStation, благополучно перекочевала на консоли нового поколения (Medal of Honor: Frontline), покорила PC (Medal of Honor: Allied Assault) и даже Game Boy Advance (Medal of Honor: Underground). Поскольку все игры серии продавались очень даже неплохо, дельцы Electronic Arts решили не останавливаться на достигнутом. Из выжатой, как лимон под тысячетонным гидравлическим прессом, концепции выдавили несколько аддонов: Allied Assault — Spearhead, Allied Assault — Breakthrough и Medal of Honor: Rising Sun.

Здравый смысл подсказывает, что долго так продолжаться не может. Medal of Honor все-таки не долгоиграющий проект вроде The

Sims, и высокие темпы выпуска "продукции патриотической тематики" способны рано или поздно выработать у целевой аудитории стойкий иммунитет ко всякого рода WWII-экшенам... Однако рекордные продажи игр под маркой Medal of Honor и стремительный успех проекта-побратима Call of Duty говорят строго об обратном.

Амбивалентность

Medal of Honor: Allied Assault, с которой началось наше знакомство с серией, была на редкость противоречивой игрой. Голливудская зрелищность и невиданная динамика, поначалу повергавшие в шок, быстро сменялись горьким разочарованием во время повторного прохождения. Буквально за каждым кустом этой игры прятался замаскированный рояль, и стоило только нам совершить любое действие, не предусмотренное дизайнерами, как противники и союзные бойцы тут же превращались в непроходимых тупиц, а сама игра становилась похожей на какой-то уморительный фарс



▲ Дяденька самурай споткнулся о камешек, уронил каску и удачно подставил свою лысую черепушку прямо под дуло нашего автомата. Лапушка.

Жанр:	3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Los Angeles
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Medal of Honor, Call of Duty
Дата выхода:	Начало 2004 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	http://www.eagames.com/official/moh/home.jsp

по мотивам "Спасения рядового Райана". Вышедшая в конце прошлого года Spearhead еще сильнее выявила все недостатки этой концепции. Скрипты, коими напигованы уровни любой игры под маркой Medal of Honor, сыграли роль палки о двух концах: стоило разработчикам допустить малейший огрех в расчете "сценария сцены", а игроку — совершить "нечто недопустимое", как вся зрелищность моментально испарялась в неизвестном направлении. Pacific Assault — последний отпрыск хитовой серии — не предлагает никакого кардинально нового подхода, но обещает провести очень тщательную "работу над ошибками".

Созданный в EA новый движок превосходит изможденный "моторчик" Quake 3 по всем возможным параметрам. Большая часть игры проходит в густых лесах Полинезии, так что визуализации растительности разработчики уделяли особое внимание. Унылые и тусклые пасторали оригинальной Medal of Honor расцвели насыщенными красками джунглей, а спецэффекты взобрались на уровень Call of Duty.

За строгое соблюдение всех законов Ньютона теперь отвечает небезызвестный физический движок Havok. Трава послушно сминается под армейскими ботинками и колесами боевой техники, расходится концентрическими кругами от взрывной волны и резво горит под воздействием парочки-другой зажигательных гранат.

С новым физическим движком существенно возросла и интерактивность окружения. Отныне в игре вы сможете уйти от погони, подорвав несколькими лимонками хлипкий деревянный мост, или же спокойно срезать очередью целый ворох ве-

ток и обрушить эдакий раздраженный зеленый веник на головы врагов. С другой стороны, разработчики, не стесняясь, преподносят в качестве главных достижений проекта детальнейшую скелетную анимацию и синхронизацию губ персонажей с произносимой речью — однако после Silent Hill 3 и Max Payne 2 такими вещами уже сложно кого-то удивить.

Тонкое ремесло

Переход на новую технологическую основу позволил поднять общий уровень игры на несколько порядков. Масштабность Pacific Assault не сравнима ни с одной из предыдущих игр серии. Изменился даже способ подачи самых эффектных сцен. Вместо того, чтобы развлекать нас кислыми пробежками от обеда и до забора под вражьем огнем, авторы откроют игру эпизодом налета японцев на Перл-Харбор (местный аналог взятия Омаха Бич). Мудрое решение: восхищенный завязкой игрок стремительно пройдет Pacific Assault на одном дыхании — способ, проверенный на добровольцах.

После Перл-Харбора на не успевшего очухаться от шока зрителя немедленно обрушится каскад больших (хотя и менее мощных) потрясений. Сумасшедший темп и неостановимый респаун-конвейер врагов из Medal of Honor: Allied Assault в Pacific Assault сменится куда более тонкими инструментами воздействия на игрока. Капитан Том Конлин, от лица которого мы будем ползать на пузе по японским джунглям, командует не жалкой кучкой кое-как затекстуренных полигонов с глючащими скриптами в голове, а почти живыми людьми, в интеллекте не уступающим, возможно, даже умникам-напарникам из HALO.



▲ Оцените эпический размах: в воздушных боях может одновременно участвовать до сотни самолетов!



▲ Вы только посмотрите на флору: в местных кустиках прорисована буквально каждая травинка!

Мало того, внешность и характер подопечных бойцов будут изменяться на протяжении всей игры! На первых порах в ваше распоряжение попадут покладистые и розовощекие маменькины сынки, вздрагивающие при любом подозрительном шорохе. Едва понюхав порохи, солдатики зарастут щетиной, умоются тропической грязью, с ног до головы покроются уродливыми шрамами и царапинами, а в довершение всех бед сделаются донельзя раздражительными и злыми типами.

Разработчики обещают, что бойцы будут очень адекватно реагировать на все наши действия. Если, к примеру, кто-нибудь из вояк вдруг нарвется на растяжку и запаникует, то вряд ли станет слушать приказы "не шуметь!", "передвигаться скрытно!" и "заткнись немедленно, а то пристрелю как собаку!". Но даже это еще не все. Любую операцию можно провалить, что не самым хорошим образом скажется на вашей командирской репутации, в то время как легкая победа стремительно поднимет

ваш авторитет в глазах подчиненных и укрепит их веру в батьку-лейтенанта.

Изменения в сознании подчиненных — отнюдь не единственные последствия ваших действий. Скажем, допустив в одной миссии уничтожение полкового склада с боеприпасами, на следующем задании взводу придется подтянуть пояса — дефицит патронов будет целиком на вашей совести. Возможна и обратная ситуация: например, выкраденная у неприятеля схема маршрутов патрулей в будущем может стать отличным подспорьем, когда понадобится без лишнего шума проникнуть на вражескую базу.

Врагов (а нашими главными противниками в Pacific Assault будут сыновья страны восходящего солнца) не обделили новыми алгоритмами AI. Психология и тактика их действий, правда, сильно отличается от поведения американских солдат. Среди японцев необычайно высок дух коллективизма, а авторитет командира — непоколебим. Иными словами, если зало-

женный коварным дизайнером скрипт прикажет вражескому офицеру начать лобовую атаку, можете не сомневаться — самураи попрут со всех сторон и будут с необычайным упорством прыгать грудью прямо на амбразуры. Однако стоит вам устранить офицера — как непоколебимый японский дух даст слабину, и желтолицые черти разбегутся в разные стороны.

Еще один любопытный момент: дело в том, что ни один из бойцов нашего единой сформированного отряда не может погибнуть в принципе. Поэтому смертельно раненые бойцы будут беспомощно лежать на поле брани до тех пор, пока до них не доберется сослуживец с сумкой и красным крестом на каске. Если медика поблизости нет, раненого придется вытаскивать из зоны поражения и волочить к медицинской палатке на своем горбу. Пренебрегать жизнями подчиненных крайне не рекомендуется: прохождение некоторых миссий в одиночку может стать настоящим испытанием для самых прочных нервов. Тем более что прогулки с одним-двумя процентами "жизни" чреватy скоростным quickload'ом — по коварной задумке авторов, раны, полученные нашим героем, сразу же начнут кровоточить, навязчиво напоминая о необходимости скорейшей перевязки.

Нельзя забывать о том, что львиной долей своей популярности Medal of Honor обязана так называемым "фоновым" событиям — вы же помните все эти необязательные, но частые "массовки" и "постановочные бои"? В Pacific Assault проработка "интерактивных бэкграундов" поднята на принципиально иной уровень. Вы можете пройти всю игру, ни разу не обратив внимание на окружающую суету. Но стоит только приглядеться, как вы заметите, что солдаты других подразделений действуют хоть и

бестолково, но более-менее осмысленно. Что корабли воюющих государств выполняют свои собственные боевые задачи и увлеченно обмениваются торпедами. Что самолеты на протяжении всей игры постоянно меняют тактику — сообразно тому, как во время войны эволюционировали представления пилотов о методах ведения воздушного боя. Здорово, что и говорит.



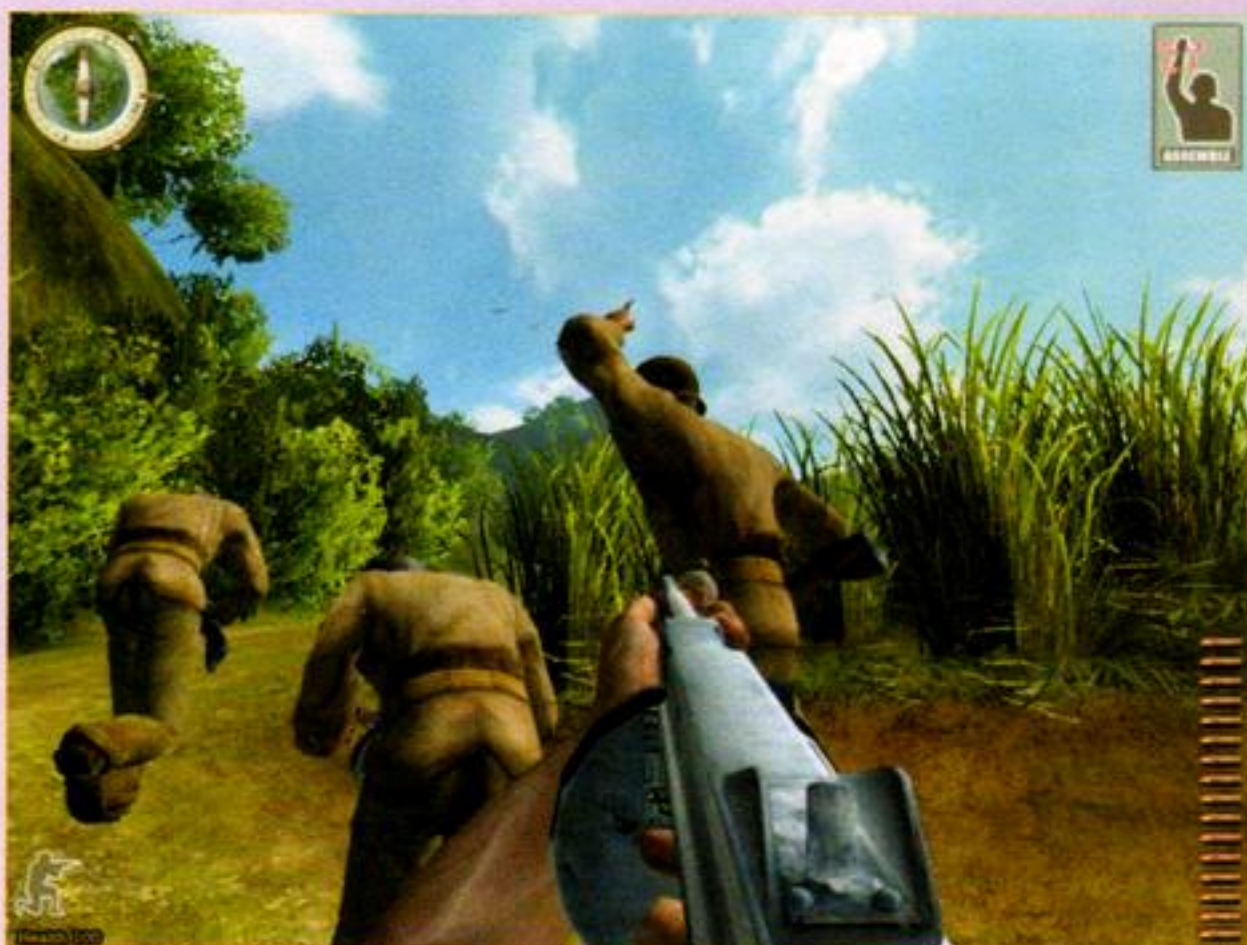
Давайте начистоту: причиной переноса арены боевых действий за восемь тысяч миль от Нормандии стало не множество оригинальных идей, которые невозможно реализовать где бы то ни было, кроме Pacific Assault, а желание EA "попасть в струю" и не отстать от веяний моды. "Лесные экшены" приобретают все большую популярность: Vietcong и Line of Sight: Vietnam передали эстафету Far Cry, ее сменит молодая поросль (как в прямом, так и в переносном смысле) в лице заведомо обожаемой Joint Operations, а также Battlefield Vietnam и Operation Flashpoint 2. Мотивы разработчиков ясны как божий день, и мы со своей стороны их только поддерживаем. "Европейские" WWII-экшены, честное слово, уже изрядно поднадоели... ■

Будем ждать?

Новый, существенно улучшенный Allied Assault с новым сюжетом, новым движком и новым вкусом корицы и мяты. Если авторы сдержат все свои обещания, то нас ожидает всего-навсего "Medal of Honor в джунглях". Не больше... Но и не меньше!

Процент готовности:

90%



▲ Между прочим, солдаты не просто так машут руками. Поднятая вверх длань означает приказ "немедленно сгруппироваться".

HANNIBAL

Долгое время авторы survival horror и других игровых жанров с обязательными сюжетными "страшилками" не могли понять (а большинство не понимает и сейчас) одну простую вещь. Больше всего людей пугает не внезапно выскакивающий из-за угла маньяк с кинжалом в зубах и даже не жуткий вид нетопырей и бармаглютов (которые, по идее, должны олицетворять собой все то, чего боится среднестатистический homo sapiens), а *неизвестность* и *неопределенность*. Создается такое ощущение, что книги Лавкрафта и Кинга, оказавшие немалое влияние на большинство игр, воспринимались разработчиками очень поверхностно, без должного вникания в детали. Поэтому неудивительно, что многочисленные "поделки под Resident Evil" не снискали в народе бешеной популярности.

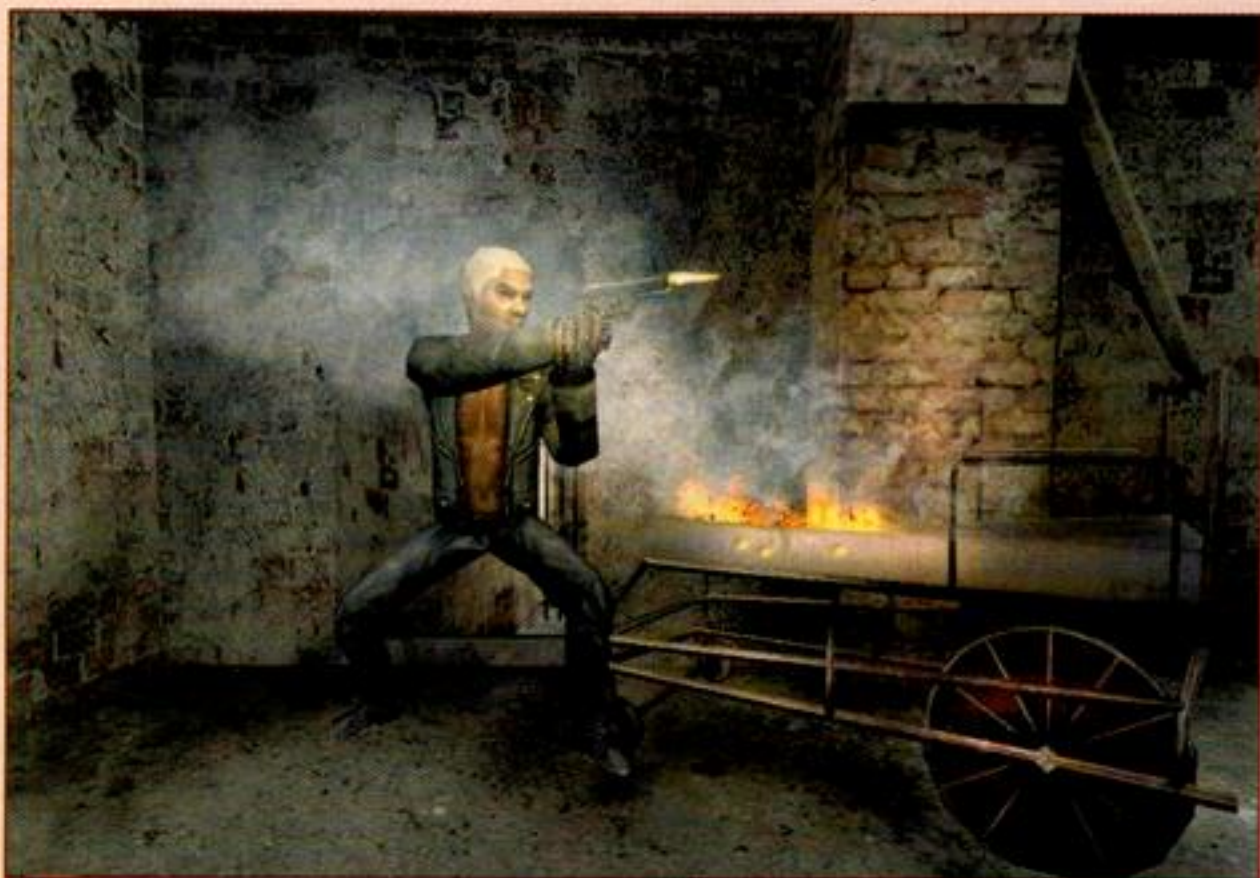
Диаметрально противоположный подход предложили авторы Silent Hill. Страх в этой игре нагнетается за счет невероятного количества деталей — начиная со звукового оформления и заканчивая всевозможными сюжетными записками и безумными монологами главных героев. Не выходя за рамки устоявшегося жанра survival horror, Konami создала даже не игру, а культурный феномен, не имеющий аналогов ни в родной индустрии, ни в кинематографе. После Silent Hill мир разделился на два лагеря: тех, кто считает подобную концепцию единственно верной, и тех, кому традиционные методы запугивания кажутся более действенными. Разработчики из французской команды Arxel Tribe решили, похоже, совместить оба этих подхода в своей игре Hannibal.

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Arxel Tribe
Разработчик:	Arxel Tribe
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Call of Cthulhu, Psychotic, Nosferatu
Дата выхода:	Весна 2004 года
Необходимо:	CPU 900MHz, 256Mb, 16Mb Video
Желательно:	Не объявлено
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	http://hannibal.arxeltribe.com

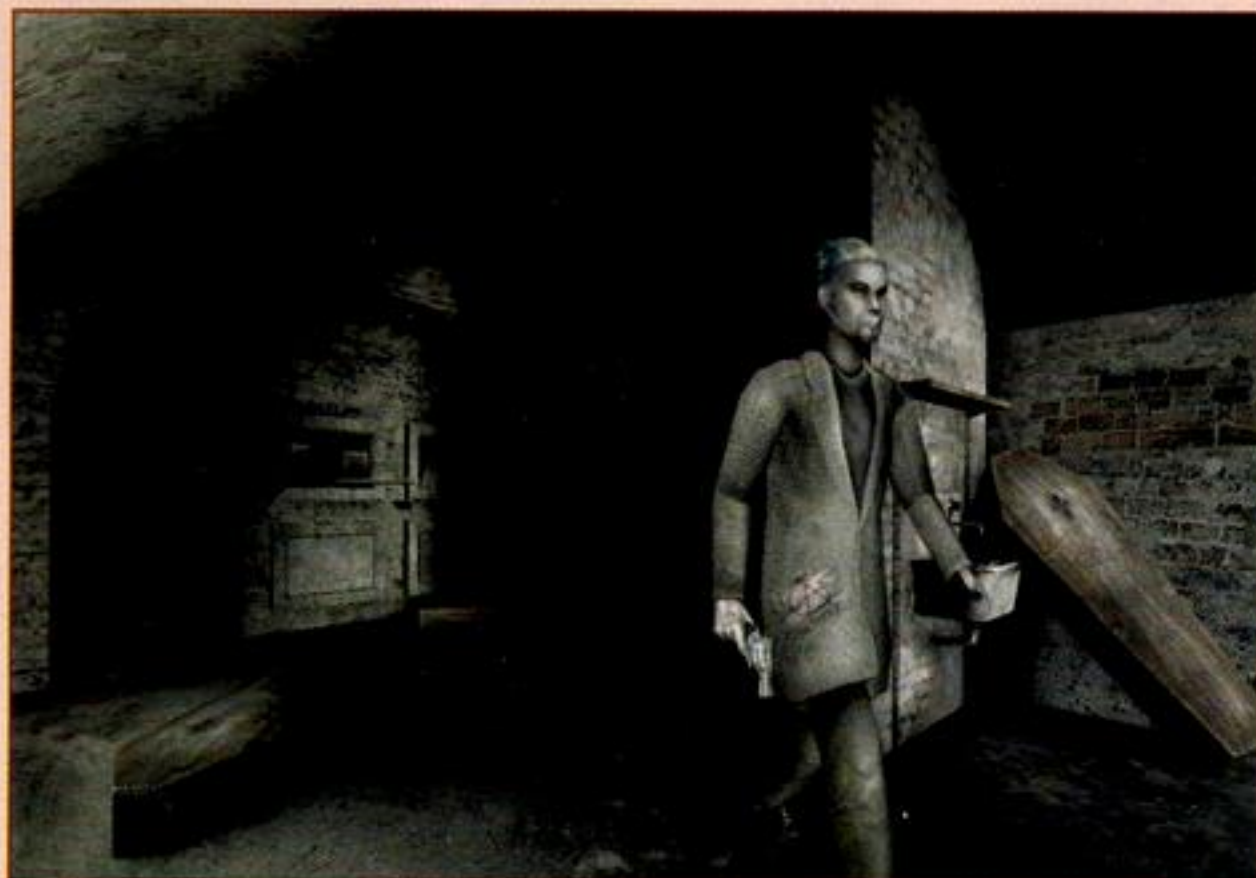
Каннибализм как философия

Негромкий, вкрадчивый, подчеркнuto спокойный голос. Глубокий ум, пронзительность. Аристократические манеры, безграничная вежливость и аккуратность. Образ доктора Ганнибала Лектера ("Молчание ягнят") легко узнаваем среди тысяч безликих убийц и маньяков, которых наплодили литература и Голливуд. Трудно подыскать более подходящую кандидатуру на роль главного злодея в компьютерной игре.

Безумен ли он? "Нет!" — уверены в Arxel Tribe. Охота на людей — это не способ удовлетворения животных инстинктов, а часть его философии, понять которую пытается Кларисс Старлинг — агент ФБР. И чем больше она понимает, тем больше у нее возникает сомнений. В конце фильма Ганнибал Лектер исчезает, не оставив ни малейших зацепок, поэтому ответы на свои вопросы ей предстоит искать в прошлом, путешествуя по закоулкам собственной памяти. Всюду, где только бывал Ганнибал, Кларисс находит не столько улики, сколько



▲ Увы и ах, большая часть игры будет посвящена истреблению всяческих подозрительных личностей вроде этого гостя из солнечной Латинской Америки.



▲ Судя по всему, перед нами горячий поклонник готической субкультуры. Видите эту милую пентаграммку на кармашке и трогательный гробик у стены?

персональные, адресованные лично ей послания. Безумный доктор ведет тонкую игру, оплетая героиню паутиной загадок. Он опасен, но опасен не в физическом плане. Он ведет психологическую охоту — а это, возможно, даже страшнее, чем попасть на обеденный стол людоеда-психоаналитика.

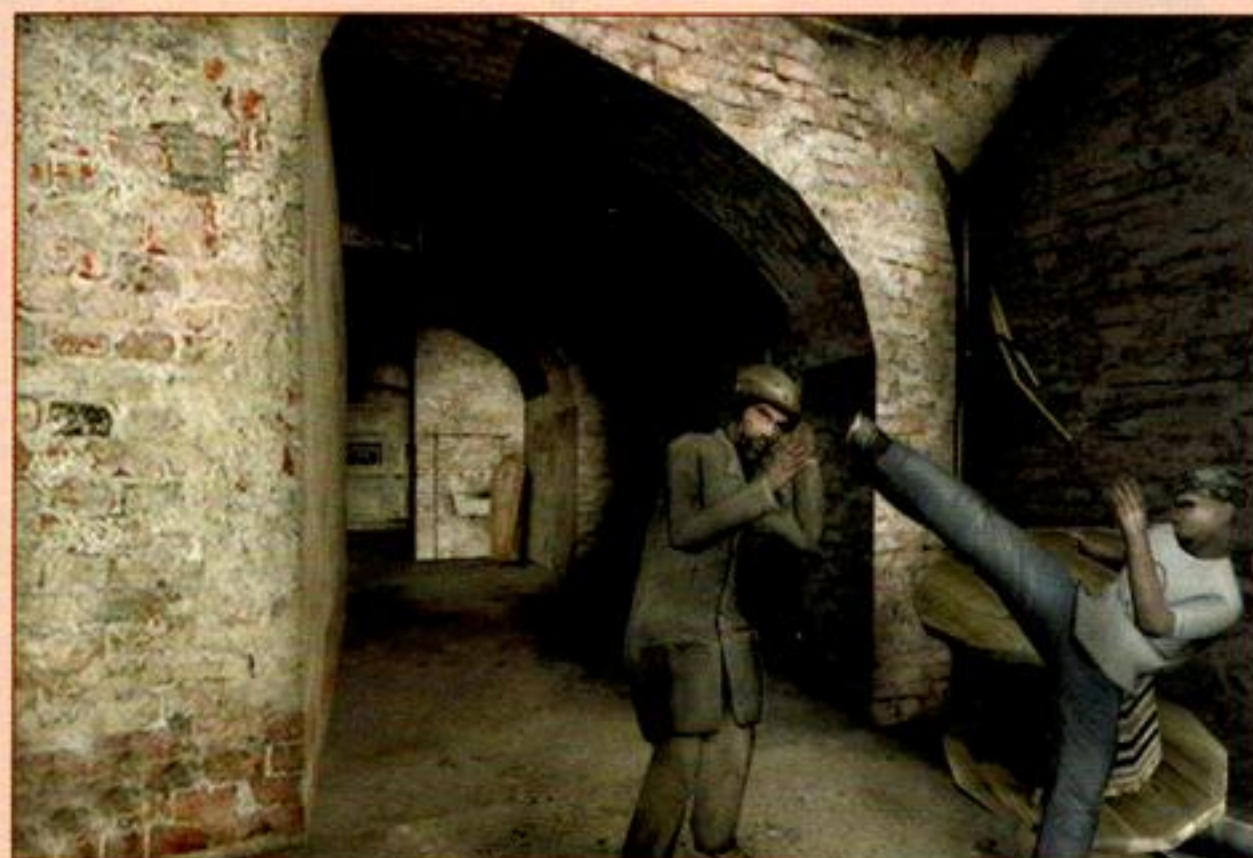
Куда большую опасность для Кларисс, как бы смешно это ни звучало, представляют действующие лица второго плана. Игра во многом повторяет события фильма (однако авторы успокаивают: слепого копирования киноверсии не будет), так что главные герои всем хорошо известны. Остальные персонажи появятся в Hannibal только для того, чтобы разнообразить и растянуть главную сюжетную линию. Именно "линию": вся история развивается по единому сценарию, а действия игрока определяют лишь один из четырех вариантов концовки игры. Однако не стоит надеяться на то, что Hannibal поставит точку в истории зловещного доктора. Владельцы кинолицензии такого попросту не допустят.

За что?

Если абстрагироваться от высоких сюжетных материй, то обнаружится, что Hannibal — всего лишь традиционный экшен, сдобренный парой-тройкой оригинальных находок. Впрочем, первая отличительная черта Hannibal от сонмища других игр — наличие у главной героини такой характеристики, как "беспокойство". Пулевые ранения, случайные убийства зевак и очевидцев, выговоры вечно недовольного начальства, лицемерие объедков, оставшихся после пиршества Ганнибала, и другие не самые приятные для психики вещи повышают общий уровень "беспокойства". Внешне это выражается в том, что у Кларисс начинают трястись руки, мешая прицель-

ся в очередного супостата, на мониторе искажается изображение, в игре замедляется время (вот вам и slo-mol!), и привычные "пострелушки" на время превращаются в жуткий сон-галлюцинацию. Лица NPC становятся агрессивнее, перед глазами то и дело проплывают разноцветные круги, вместо привычной музыки из колонок доносятся странные голоса и так далее и тому подобное... Если вовремя не понизить "беспокойство", возможно полное помешательство главгероини и закономерный гейм-овер. Снять напряжение помогут специальные антидепрессанты. Однако злоупотреблять ими не рекомендуется: есть подозрение, что они обладают рядом побочных эффектов...

Разработчики полны решимости создать в Hannibal так называемый "гибкий геймплей" и утверждают, что при определенном стечении обстоятельств игру можно пройти без единого выстрела (хотя тут же оговариваются: пятерых главредисок по сюжету все-таки придется укокошить). Агрессивно настроенный NPC, увидев у вас в руках удостоверение ФБР и пистолет со взведенным курком, наверняка окажет сопротивление, тогда как вид безоружной женщины усыпит бдительность вражины, и его можно будет запросто обмануть и в неожиданный момент заковать в наручники. Зачастую из задержанных можно вытянуть важные сведения, которые помогут продвигаться по сюжетной линии. Поэтому, прежде чем стрелять, предстоит хорошенько подумать: убийство важного свидетеля вынудит вас искать альтернативные источники информации, получить доступ к которым будет довольно сложно. Впрочем, в случае с особо упорными свидетелями частичное членовредительство не помешает: пуля в ногу — и даже самые молчаливые станут намного разговорчивее.



▲ Стравив в драке двух фулюганов, можно здорово сэкономить на патронах.

Не забыты в Hannibal и модные ныне квестовые элементы. Кларисс может "пробить" любого подозрительного NPC через полицейскую базу данных, назначить экспертизу или напрямую попросить досье на вредителя у начальства из ФБР. В последнем случае информация вряд ли будет конкретной; скорее всего, руководство ограничится лишь намеками на то, как действовать дальше.

Техническая сторона проекта вызывает по меньшей мере недоумение. Лицензированный для игры движок LithTech Jupiter (между прочим, "моторчик" таких неслабых игр, как No One Lives Forever 2 и TRON 2.0) постоянно попадает не в те руки. Сначала его осквернили авторы страшенькой Gods&Generals, потом — разработчики странного экшена Nina: Agent Chronicles и посредственной RPG Mistmare... На фоне этих жутковатых "игр" Hannibal выглядит просто замечательно, если не сравнивать его с другими собратьями по жанру. Отсутствие ярких красок можно было бы списать на загадочный игровой стиль... Но почему третья часть Silent Hill (да и вторая тоже), действие которой происходит в крошечной тьме, по качеству графики умудряется обставить большинство игр, вышедших на сегодняшний день? Почему персонажи Hannibal страдают такой острой нехваткой полигонов? Почему спецэффекты так примитивны? Боюсь, по репутации Monolith будет нанесен еще один удар.

На этом разочарования не заканчиваются. Нестабильное финансовое положение Arxel Tribe (в прошлом году компании прочили банкротство, но все обошлось) не позволило пригласить для озвучки игры голливудских актеров, снимавшихся в фильме. Жаль: без голоса Энтони Хопкинса Hannibal потеряет половину своей атмосферы.



Предварительное знакомство с игрой оставляет несколько смешан-

ные чувства. "Беззубый" Лектер, не способный причинить Кларисс ни малейшего вреда, непрезентабельная графика и общий налет бюджетности убеждают, что хитом Hannibal не станет ни при каком раскладе. Шокирующие эпизоды (вроде сцены поедания человеческого мозга из одноименного фильма) вряд ли произведут впечатление на тех, кто уже познакомился с трилогией Silent Hill. Единственное, что может спасти игру от грядущего изгнания в нашу рубрику "Кратких обзоров", — атмосфера. Профессиональный уровень дизайнеров Arxel Tribe, конечно же, не сопоставим с творческим потенциалом Konami, но плоды их трудов заслуживают определенной похвалы. В поисках Ганнибала Кларисс предстоит пройти по самым жутким "ленинским местам", которые только можно представить. Полуразрушенные трущобы, куда, кажется, никогда не заглядывает солнце, зловонные приюты клошаров, разрушенные квартиры наркоманов, катакомбы сатанистов, окутанные непроницаемой тьмой улицы ночного города, по которому разгуливают зловещие маньяки...

Если разработчики сумеют передать в игре хотя бы десятую часть того, о чем пишут в своих пресс-релизах, Hannibal, вероятно, найдет свое место на рынке "мрачных" игр... ■

Будем ждать?

Французской ответ немецкому Psychothic, подкрепленный лицензией на культовый фильм о философствующем враче-убийце. Простая и доступная "страшилка" без претензий на мировое господство.

Процент готовности:

80%



▲ Вот такие галлюцинации бывают у тех, кто не заботится о своем психическом здоровье и злоупотребляет антидепрессантами.

С наступлением нового года в наш "Центр внимания" начали потихоньку стягиваться и новые гости. Один из них — проект, о котором сегодня не слышал только ленивый, — **The Movies**. Уникальный симулятор кинорежиссера (а также кинооператора, кинопродюсера, киноактера и еще пары десятков других "кино"-персонажей) за авторством дипломированного гения Питера Мулинье. Впрочем, несмотря на обилие информации, о геймплее пока известно ничтожно мало. Однако уже сейчас понятно, что в случае

успеха проекта **The Movies** сможет затмить даже пресловутых **The Sims**.

Второй сегодняшней "центральной" — выходец со стильных берегов Приморского края, сиквел популярнейшей аркады/RPG/стратегии прошлого года, проект за авторством команды **Elemental Games**... Еще не узнали? А ведь это, между прочим, долгожданная вторая часть "**Космических рейнджеров**", общепризнанного хита, к которому еще ой как нескоро зарастет народная тропа.

Итак, вперед, славные падаваны! Да не останется ни одна буква на этих страницах лишней вашего внимания!

Матвей Кумби, редактор

Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Тимур Хорев

● Жанр:	RPG
● Издатель:	1C
● Разработчик:	Elemental Games
● Похожесть:	Космические рейнджеры, Nether Earth
● Дата выхода:	Середина 2004 года
● Системные требования:	Не объявлены
● www.elementalgames.com/rus	

Первые "Космические рейнджеры" за авторством команды **Elemental Games** из Владивостока оставались неизвестными широкой публике вплоть до самого релиза. Однако после выхода игра стремительно завоевала популярность среди игроков и отхватила несколько очень престижных наград. Секрет популярности "Рейнджеров" очень прост и одновременно сложен: разработчики сумели гармонично соединить в одной игре походную стратегию, ролевую игру, космические баталии, классический

квест и не менее классическую аркаду. Но самым большим достижением игры стал огромный, развивающийся мир и полная, ничем не ограниченная свобода игрока...

Теперь задача разработчиков усложняется: им необходимо сделать культовое продолжение культовой игры, умудрившись угодить придирчивым фанатам.

На ошметках клисанов

Действие "Доминаторов" разворачивается спустя двести лет



Отчистив сектор от захватчиков, мы сможем высадиться на поверхность планеты и продолжить беспощадную борьбу за мир, командуя армадами боевых андроидов.

после легендарной победы союза пяти рас над злобными клисанами. Внезапно прозрев и выяснив, что они не "освобождали металлических собратьев от биологической заразы", а напали на человеческие корабли, клисаны смутились и затаились в далеком уголке Галактики.

С тех пор расы людей, гаальцев и пеленгов долгое время жили в мире и согласии, как вдруг пришла новая угроза. В видимом секторе Галактики появились необычайно разумные и агрессивные боевые роботы-доминаторы. Ничего не объясняя, захватчики принялись терроризировать мирные планеты и захватывать систему за системой. Никто не мог объяснить их происхождения, однако появились предположения, что тут не обошлось без тайных экспериментов с клисанской протоплазмой, наводнившей склады победителей после войны.

И вновь начинается бой, рейнджеров призывают к оружию, и вам вместе с верными товарищами придется в боях и в квестах пос-

тепенно приблизиться к тайне доминаторов. Вас призвали, чтобы освободить стонающие под их железной пятой планеты и ликвидировать железную чуму.

По сюжету, гиперпространственные пираты были уничтожены еще двести лет назад, так что веселой космической охоты в "Космических рейнджерах 2" нам, скорее всего, не видать. Зато разработчики решили развить тему боев в реальном времени и готовят нам стратегические битвы на поверхностях планет. На деле все это будет выглядеть примерно так: вначале вы зачищаете систему от кораблей доминаторов, а затем приступаете к освобождению планет. Военные, конечно, могут и сами попытаться справиться с укрепленными очагами сопротивления, но они предпочитают призвать настоящих профессионалов — рейнджеров. Приземляясь на поверхность планеты, вы сможете сколотить повстанческий отряд, построить базу, создать армию боевых роботов и отправить их на битву с домина-



Все роботы, которые окажутся под нашим командованием, собираются из отдельных запчастей — точно как в конструкторе "Лего".



В космосе появятся две новые станции. Одна из них — бизнес-центр, берлога перекупщиков, барыг и спекулянтов.

торами. Стратегические битвы будут происходить в реальном времени и в полном 3D. Да-да, вы не ослышались, новые "Рейнджеры" всюю примеряют новые технологии.

Что же касается собственно боевых действий, то прежде чем начать сражение, вам придется самостоятельно разработать дизайн боевых роботов. Андроиды состоят из нескольких отдельных деталей: ходовой части, брони, двигателей, оружия. Вы можете поставить на шасси ракеты или пушки, усилить или ослабить броню, заменить двигатель — комбинируя различные запчасти, вы сможете создать своих уникальных роботов, как в конструкторе.

Еще один интересный момент — каждый подведомственный робот будет обладать собственным интеллектом, что частично поможет освободиться от проблемы микроменеджмента. Роботы сами будут воевать, ремонтировать

себе подобных и принимать простые стратегические решения. Впрочем, в любой момент вы сможете сесть за рычаги управления любым роботом и самостоятельно отправиться громить доминаторов.

Разработчики всячески подчеркивают, что битвы на планетах не будут похожи на классические RTS в стиле "выделил юнитов рамочкой и отправил на врага". Небольшие штурмовые отряды, компактные карты, скоротечные бои. Авторы ни в коем случае не хотят превращать игру в сплошные стратегические ристалища и отвлекать геймеров от самого интересного — космических путешествий. Ненавистники RTS или те индивидуумы, у которых компьютеры не поддерживают трехмерную графику, так и вовсе смогут отключить стратегический режим, так что в смысле системных требований прежняя "рейнджерская" демократичность обещает сохраниться.

Назад в космос

Если битвы с доминаторами — крупное нововведение, то остальные изменения в геймплее не столь глобальны. В космосе появятся несколько новых баз. Например, в космической больнице вас смогут вылечить от некоторых инопланетных болезней. Там же с удовольствием продадут стимулятор, повышающий некоторые персональные характеристики примерно так, как это делали артефакты из оригинальных "Космических рейнджеров".

Еще одна новая станция — бизнес-центр — поможет разобраться с финансами. На ней вы сможете взять кредит или, например, вложить свои деньги в какой-нибудь перспективный проект. В распоряжении торговцев будет целых тридцать разновидностей торговых судов (против пяти в оригинальных "Рейнджерах"). Солдат, живущий за счет продажи трофеев, получив кредит, сможет приобрести новое оружие, в том числе невиданные доселе ракеты и торпеды. При помощи бизнес-центра проблема первоначального накопления капитала, вынуждавшая в первой части игры бегать по мелким поручениям и приторговывать последними портянками, будет частично решена.

Вообще коммерсанты первых "Космических рейнджеров" должны прыгать от радости: во второй части мы сможем торговать не только со станциями, но и с отдельными кораблями. Прирожденные же плюшкины смогут складировать добытые вещи в тайниках на планетах, забыв про выматывающие дрейфы по космосу с переполненным трюмом.

Количество планетных систем, конечно, увеличится, но их размеры останутся прежними. Искус-

ственный интеллект населяющих Галактику существ тоже не претерпит кардинальных изменений. Логика игры лишь станет глубже, насыщеннее и многограннее.

Никуда не денутся и знаменитые квесты. Как известно, в разработке первых "Рейнджеров" активно участвовали любители. Одни помогали рисовать планеты, другие присылали свою музыку, третьи изобретали текстовые квесты. При разработке второй части контроль над фанатским комьюнити усилился, а после выхода официального инструментария — редактора квестов — организовался даже "Союз независимых квестописателей", который активно участвует в разработке сюжетной линии вторых "Рейнджеров".

Усилия фэнов под бдительным присмотром Elemental Games принесли свои плоды — уже сейчас можно сказать, что квестов в "Космических рейнджерах 2" будет как минимум в два раза больше, чем в оригинальной игре.

Ну и последний интересный факт. После релиза первых "Рейнджеров" разработчики обратили внимание, что игра пришлась по вкусу... женщинам. Так что, дорогие дамы, пора радостно бить в барабаны — во второй части вы сможете выбрать пол своего персонажа.



"Космические рейнджеры 2" выйдут уже в первом квартале 2004 года, то есть буквально вот-вот. А что же дальше? А дальше полностью трехмерные и реалтаймовые "Космические рейнджеры 3", проект совершенно иного уровня. Удивлены? А между прочим, разработка третьей части уже всюю идет ударными темпами — следите, как говорится, за новостями...

The Movies

Игорь Варнавский

● Жанр:	Симулятор киномагната
● Издатель:	Activision
● Разработчик:	Lionhead Studios
● Похожесть:	Не наблюдается
● Дата выхода:	Июнь 2004 года
● Системные требования:	Не объявлены
● www.themoviesgame.com	

Неуемные американские социологи провели в прошлом году очередное исследование среди молодежи и ужаснулись. Выяснилось, что подрастающее поколе-

ние почти не смотрит телевизор! Даже самые зрелищные телепередачи, вроде реалити- и ток-шоу, когда-то собиравшие огромные аудитории, стремительно теряют

популярность. Кому нужны все эти "Мои семьи" и "Окна", если каждый месяц одних только хитовых игр выходит столько, что их прохождение съедает по двадцать часов в сутки? Массовый исход телезрителей к компьютерам рано или поздно приведет к падению доходов от рекламы и (в долгосрочной перспективе) — к разорению или реорганизации многих телеканалов. Гиганты киноиндустрии взирают на всю эту свистопляску с отрешенным видом, даже не подозревая, что коллеги, промышляющие компьютерными играми, закладывают под их индустрию большущую бомбу замедленного действия. Эта бомба называется **The Movies**.

Сам себе режиссер

Сколь бы ни были оригинальны и необычны игры Питера Мулинье, ни одной из них (если не учитывать ThemePark) так и не удалось стать народным хитом. Сложность его проектов растет с такой скоростью, что даже бывалые геймеры и игровая пресса, не говоря уже о рядовых покупателях, с трудом представляют, как будет выглядеть очередная задумка Питера на практике. А увидев результат, далеко не всегда остаются довольны. К примеру, **Black&White** — его последнее творение на сегодняшний день — заслуженно получила статус шедевра задолго до выхода... но так и

не смогла одолеть господствующим в то время в чартах **The Sims**. Впрочем, тому есть объяснение: несмотря на "бездонность" геймплея, **Black&White** взваливала на плечи игрока такой груз обязанностей, что мозги закипали даже у самых упорных и терпеливых, а чрезмерно затянутая экспансия во вражеские земли отбивала всякое желание продолжать "божественную войну".

И тем удивительнее тот факт, что **The Movies** (самая необычная разработка **Lionhead** на данный момент), будучи еще более сложной в реализации, чем **Black&White**, имеет все шансы сбросить **The Sims** с пьедестала "самой популярной игры всех времен и народов". Почему? Да потому, черт побери, что это симулятор самого народного из всех искусств — кино!

Покорение голливудского Олимпа начинается с приобретения собственной киностудии. Небольшой стартовый капитал, который выдается игроку в самом начале, надо потратить с максимальной отдачей: приобрести все необходимое оборудование, нанять приличного сценариста, актеров и вспомогательный персонал. Определившись с жанром фильма и отстроив декорации, можно приступать к съемкам. Грим на лицах актеров, расстановка софитов на площадке и другие рутинные операции входят исключительно в компетенцию AI. Роль игрока в процессе съемок будет сводиться лишь к раздаче самых общих указаний. Для этого в **The Movies** будет несколько параметров, изменяя значение которых, мы сможем зада-



March 1900
\$999,761



Сцена сорок "Токсичный мутант похищает красотку возле салуна", дубль третий. Черт! И какой кретин подсунул продюсеру этот сценарий?

вать в фильме степень жестокости, уровень романтичности, откровенность постельных сцен и так далее. Целомудренная мелодрама всего парой кликов может быть превращена в разнузданный эротический фильм, а рыцарская дуэль двух воспитанных особ мужского пола — в брутальную потасовку с матюками и мордобоем.

К сожалению для нас и к счастью для блюстителей нрав-

ственности, **The Movies** ориентирована на самую широкую аудиторию, что автоматически означает отсутствие расчлененки, крови и всяческих сексуальных непотребств. Точнее, эротика будет, но все причинные места и особо страстные моменты будут (не)благоразумно запикселизованы. Кстати, по той же причине **Lionhead** не разрешит нам действовать в съемках актеров младше 21 года. Товарищи мододелы, вы ведь исправите эту вопиющую несправедливость, не так ли?

В комплекте с игрой будет поставляться огромный аудиоархив, при помощи которого вы сможете озвучить ваше творение. Не устраивает стандартная звуковая библиотека? Используйте собственную аудиоподборку! Естественно, речь в этот комплект не входит, поэтому если вы пожелаете, чтобы ваши персонажи заговорили, придется взяться за микрофон и самостоятельно озвучить киношку либо пригласить для этих целей друзей и родственников.

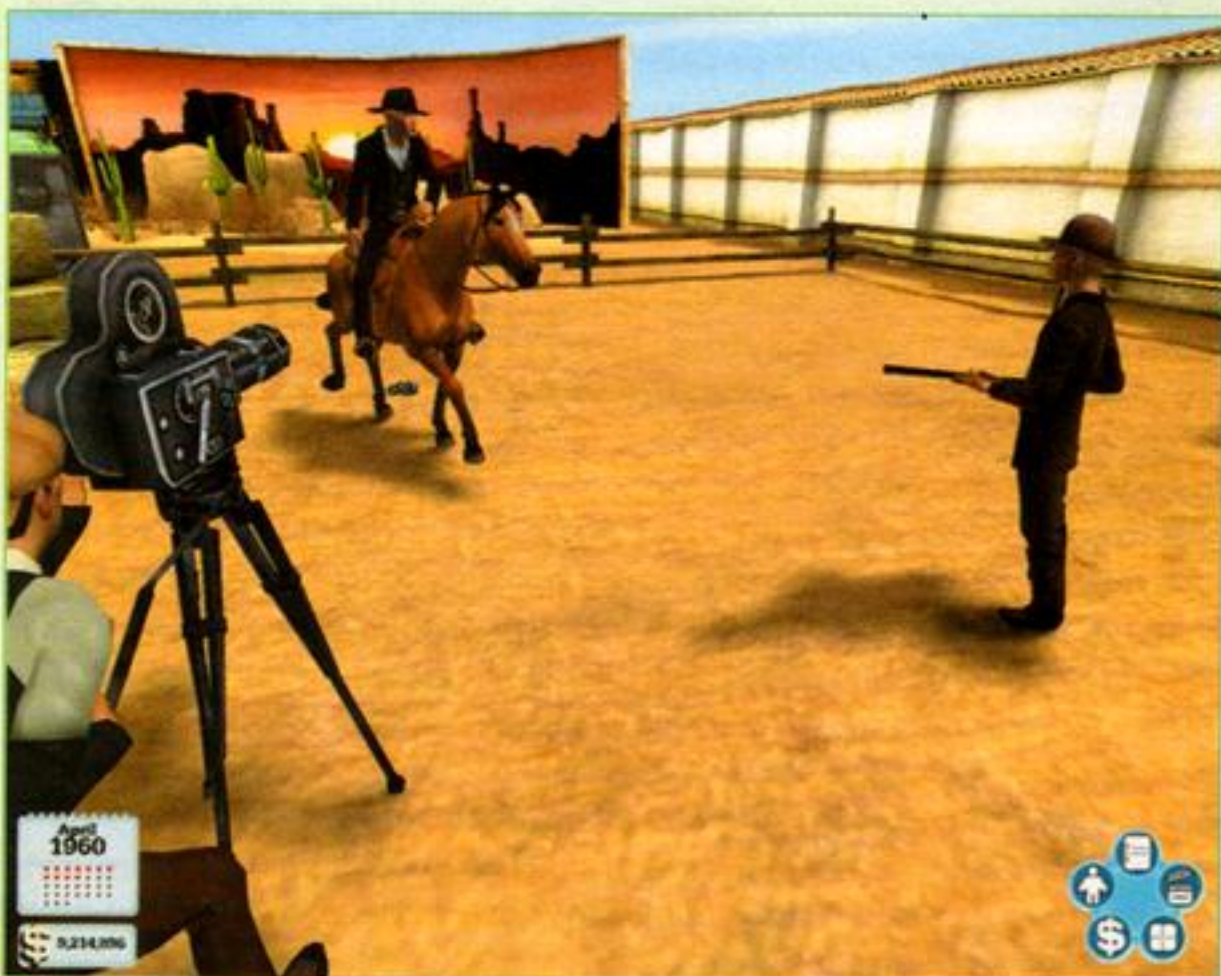
Сразу после завершения съемок игра автоматически сгенерирует тридцатисекундный рекламный трейлер, в который будут урамбованы наиболее яркие моменты вашего фильма — первый поцелуй, первое обнажение или кульминация перестрелки. Само

собой, за размещение этого трейлера в телевизионном эфире придется платить, причем платить немало. Но не стоит недооценивать рекламу — это сразу же скажется на кассовых сборах. Свою лепту в провал либо успех картины внесут и критики, которые опубликуют свои рецензии в местных газетенках.

В итоге хороший фильм выведет ваш банковский счет в заоблачные выси и позволит сколотить порядочный капитал для съемок новых блокбастеров.

Кино не для всех

В **The Movies** разработчики попытаются охватить почти всю историю кинематографа и даже заглянут в недалекое будущее. В самом начале карьеры (20-х годах прошлого века) в распоряжении игрока окажется довольно таки скудный арсенал технических средств, позволяющий снимать только примитивные черно-белые и немые фильмы. Ну а к началу XXI века ваша студия обзаведется собственным подразделением по производству спецэффектов, который беззастенчиво пожрет львиную долю общей прибыли. Поэтому при выборе жанра и утверждении сценария будущего блокбастера надо учитывать внутриигровые реалии. Чисто технически невозможно снять



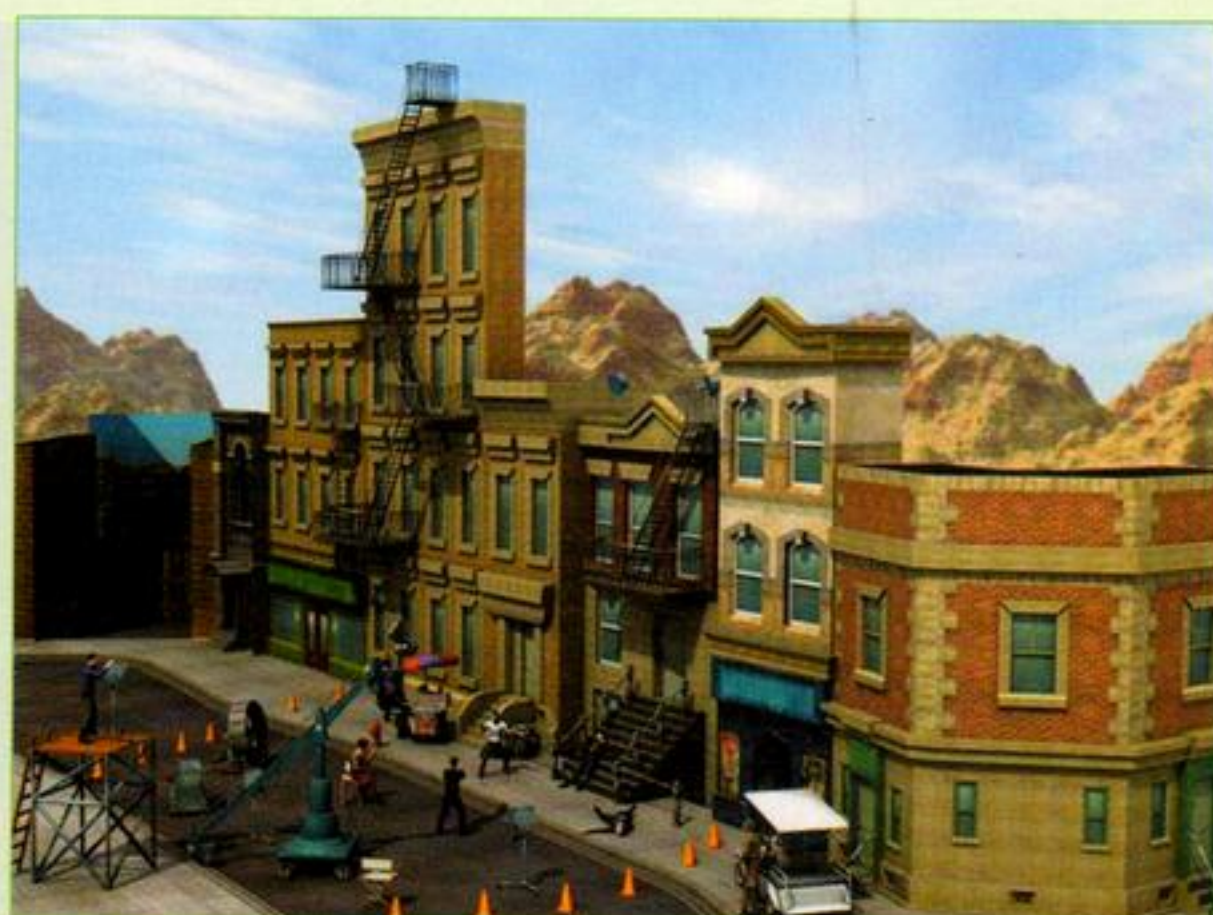
April 1960
\$234,000



The Movies — единственная в мире игра, где вам разрешат на время стать зверем и покричать за кадром: "Как ты держишь пушку, образина?! Ты уволен! Ты испортил мой вестерн!"



Так выглядит сцена из бандитского кино глазами зрителей...



...а вот так — глазами режиссера.

“Звездные войны” или “Матрицу” в дремучих 1950-1960-х годах. Нельзя забывать и о нравах конкретного временного периода: вряд ли кто-то оценит кровавый фильм в духе Тарантино или отвязный “Американский пирог” в чопорные 30-е. Зато в 40-50-х невероятным успехом будут пользоваться комедии в духе “В джазе только девушки” и героические мюзиклы о подвигах храбрых союзников во время Второй мировой войны. И наоборот: величественный эпос о вьетнамской войне, выпущенный в конце 70-х — начале 80-х годов, не принесет ничего, кроме убытков. А вот если раскрутить эту тему чуть попозже, картина стремительно отхватит всех своих “Оскаров”.

Раз уж мы заговорили о финансовой стороне съемок, нельзя не рассказать об экономической модели The Movies. Для того чтобы обеспечить высокий уровень кассовых сборов, надо снимать не высокохудожественные кинополотна, смысл которых способен уловить только сам создатель, а фильмы на темы, близкие и понятные массовому зрителю. К примеру, простенькое кино на житейские темы с бюджетом в 10 миллионов может принести студии трехкратный доход, а глубоко философская киберпанк-сага, съевшая 100 миллионов, вряд ли окупит средства, затраченные на съемки.

Кроме всего прочего, ни в коем случае нельзя без веских причин затягивать процесс съемки. Время в The Movies не останавливается ни на секунду, постоянно работая против вас. Дело в том, что расходы несут как разовый (покупка декораций или размещение рекла-

мы), так и текущий характер. Иными словами, каждая вошь, задевствованная на съемочной площадке, имеет наглость требовать ежемесячную зарплату.

И, наконец, третий момент: вашей студии придется работать в условиях жесточайшей конкуренции. Соседи по рынку будут зорко следить за каждым вашим шагом, при случае не гнушаясь использовать самые подлые способы борьбы — переманивать актеров, саботировать съемки и снимать “похожее” кино. Увы, применить против конкурентов современные методы рыночной борьбы (судебные процессы и бесконечные тяжбы), видимо, невозможно, поскольку весь игровой мирок ограничивается территорией студии, а о событиях за ее пределами мы будем узнавать только из газет.

Суперсимы

Творческий путь актеров и их воспитание — это своеобразная “игра в игре”, во многом повторяющая идеи... The Sims. Как и во второй части самого известного детища Maxis, жизнь наших актеров начинается в специальном редакторе, который позволит настроить абсолютно все параметры персонажа. При желании и некотором терпении можно воссоздать даже своего кинокумира, ведь настоящих звезд в The Movies не будет: зачем разработчикам раскошелиться на лицензии, если игроки могут собственноручно изготовить альтер эго реального актера либо скачать с любого фана-

тского сайта целый набор уже готовых моделей?

Поскольку успех фильма во многом зависит от таланта и популярности наших лицедеев, возня с актерами будет занимать большую часть игрового времени. Дебютанты и просто малоизвестные личности достаточно неприятза-

тельны и не потребуют астрономических сумм в качестве гонорара, но и лента с их участием не соберет многомиллионную кассу, если, конечно, в ней нет чего-то экстраординарного. Впрочем, у кинозвезд, способных обеспечить окупаемость даже самой безнадежной картины, недостатков ничуть

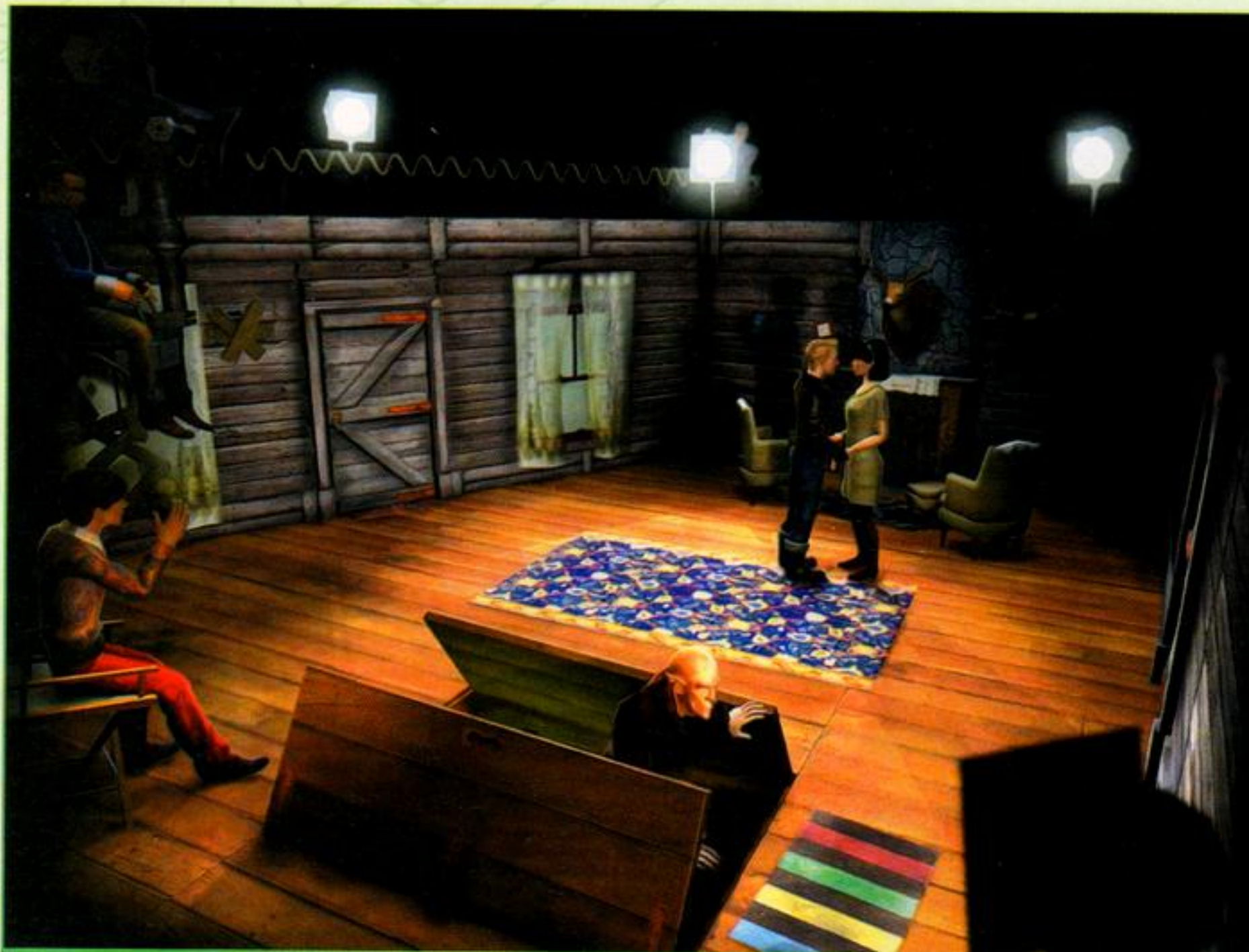
КОМПЬЮТЕРЫ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ПЕРИФЕРИЯ



ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

WWW.COMPUTER-ONLINE.RU

“СЛЕЙМ” Тел.: (095) 234-59-59 (м-канальный)



Парочка туристов, лесной домик и вампир в подвале. Снимите культовый ужастик вроде "Зловещих мертвецов" — и прославитесь на долгие годы.

не меньше. Избалованные огромными деньгами и армией поклонников, они обзаводятся оравой "друзей" и прихлебателей, становятся все наглее и наглее, чуть ли не ежедневно требуя то новый спорткар (в старом, видите ли, сломался прикуриватель), то реактивный самолет, как у Джеймса Бонда, а то и вовсе туристический билет на Луну. Постепенно актеры превращаются в настоящих сволочей, без спросу сующих нос в дела режиссера и закатывающих исте-

рики по поводу и без повода. Забыли, что капризная персона X предпочитает морковный сок апельсиновому, стервозная Y катается исключительно в лимузинах бирюзового цвета, а привереда Z не способен работать без ежедневных сеансов массажа в компании с пятью девственницами из африканского племени м'буайонг? Поздравляю: обиженный суперстар может затормозить производственный процесс и вогнать вас в новые расходы.



Зрители будут хохотать над вашим фильмом, а критики дружно окрестят его трэшем... И никто не посмотрит на то, что костюмы монстров обошлись вашей студии в миллион долларов.

Кроме того, знаменитости, уверовав в свою богоизбранность, совершенно забывают о необходимости поддерживать себя в форме. Эти мерзавцы дни и ночи напролет кутят на вечеринках, страдают ожорством, начинают слишком часто прикладываться к бутылке или злоупотреблять наркотиками. Загулявшего актера придется силой наставлять на путь истинный, который, как известно, ведет в спортзал и диетический ресторан. Общение знаменитостей с прессой желательно свести к минимуму, ибо бесконечные интервью и сплетни в желтой прессе пагубно отражаются на состоянии их нежной психики.

"Изношенные" временем и кутежами актеры стремительно теряют популярность, что означает мгновенную девальвацию многолетних капиталовложений. Приостановить этот процесс помогут специалисты по косметической хирургии. Вообще операцию можно сделать даже двадцатилетнему юнцу, который пожелает сняться в роли тинейджера.

Понимая, как сложно вырастить по-настоящему культовую звезду, разработчики во всеуслышание заявили о том, что в The Movies позволено экспортировать актеров и... продавать их другим игрокам за вполне осяза-

емые деньги! Беспрецедентный случай! За это авторы подавляющего большинства онлайн-игр предают своих пользователей анафеме, а тут...



Даже сотрудники Lionhead, которые родились и выросли в стране гнивающего капитализма, понимают, что совмещение сугубо креативного процесса создания фильмов с душной атмосферой бизнес-симулятора и беспощадным реалтаймом сродни истории, описанной в одной из басен Крылова. Лебедь-фантазия будет рваться к новым творческим горизонтам, жука-торгаш — тянуть в омут примитивных, но доходных концепций, а рак-консерватор — ныть о возможном провале чересчур новаторских кинокартин и беспрестанно пятиться на поле уже зарекомендовавших себя идей. Так что либо снимайте популярный ширпотреб, рассчитанный на поп-корт-аудиторию, и гребите деньги лопатой, либо с головой уходите в искусство и миритесь с черепашими темпами развития студии.

Для тех, кому вся эта экономическая накипь генетически противна, предназначен режим "песочницы". В нем все ограничивается только размахом крыльев вашей фантазии — ни финансовых, ни временных ограничений здесь попросту нет.

И без того немаленький список вольностей продолжает возможность сохранять полностью готовые фильмы на жесткий диск и отправлять их всем желающим через интернет. Фильмы можно записывать как в специальном формате (при этом просмотреть их можно будет лишь на тех компьютерах, на которых установлена игра), либо конвертировать в общепонятные форматы avi или mpg.

Постоянная циркуляция фильмов в Сети приведет к тому, что многомиллионные (а вы сомневаетесь?) армии фанатов начнут стихийно (или под патронажем Lionhead) организовывать сетевые киноакадемии и учреждать собственные "Оскары". Появятся почитаемые виртуальные кинозвезды, причем они будут гораздо ближе к зрителям, чем недостижимые живые актеры. Наконец, возникнет целая субкультура, которая изменит облик современной киноиндустрии или вообще сотрет ее с лица земли. В последнее, конечно, верится с трудом, но кто сказал, что у The Movies не будет сиквелов?.. ■

Genius



Хочешь Genius?



Ищи в ULTRA Computers

ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru

(095) 775-7566, 729-5255, 729-5244

www.ultracomp.ru

- Оплата в рублях, долларах США, Евро • Продажа в кредит
 - Более 6000 наименований на складе • Доставка по Москве
- В будни работаем до 22 часов, в субботу до 20 часов

Рубрику подготовили: **Матвей Кумби, Олег Ставицкий, Антон Попов, Сергей Ковалев**



КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ



Armed & Dangerous

Жанр:	Action
Издатель/Разработчик:	LucasArts/Planet Moon Studios
Похожесть:	Giants: Citizen Kabuto
Системные требования:	CPU 1(1.5)GHz, 256(512)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два

Что получится, когда вместе соберутся: бравый охотник за головами, по-жизненно не снимающий ковбойскую повязку; маленький и страшно вонючий старикашка, корчащийся из себя мастера Йоду; очкастый крот с двумя шести-зарядными кольцами и маленьким... эээ... в общем, одним очень маленьким кротовым органом; и переодетый римским центурионом боевой робот, у которого поехала крыша от любви к английскому чаю? Получится самая смешная игра столетия! Вот ей-ей не вру. Ведь в авторах **Armed & Dangerous** значатся весьма уважаемые английские эсквайры из Planet Moon Studios (вы ведь еще помните их смехопанораму под названием **Giants: Citizen Kabuto?**), а в идейных вдохновителях — культовая комик-труппа "Монти Пайтон".



Правда, складывается такое ощущение, что со времен **Giants** разработчики только и делали, что пестовали свое чувство юмора, начисто позабыв про такие простые вещи, как движок или геймплей. По сути, эта игра — сильно урезанный **Citizen Kabuto**: никаких тебе "трех игральных персонажей", лодочных гонок, скоростных заплывов и стратегических заморочек. Все, что вы делаете на протяжении пяти-шести часов игры, так это с видом от третьего лица мечетесь по безразмерно огромным уровням, отстреливаете армады зловещих брандашмыгов из каких-то балаганных пищалей, да лишь изредка палите по врагам из пушки в мини-игре "защити замок от нашествия". С движком тоже вышел конфуз: вроде и пространства большие, и модели весьма богаты полигонами, и даже обстановка частично разрушаема, но вот с текстурами и спецэффектами — полное безобразие. Такое ощущение, что это слегка подретушированный "моторчик" от **Giants** — игры без малого трехлетней давности.

В общем и целом, несмотря ни на какие недостатки, мы все же настоятельно рекомендуем вам лично ознакомиться с **Armed & Dangerous**. Поверьте, будь эта игра даже сборником головоломок по мотивам мультсериала "Барби и Покемон в стране плюшевых мусипусиков" — ради местных роликов ее все равно бы стоило пройти до конца.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7,5

Pop Idol

Жанр:	Фабрика звезд
Издатель/Разработчик:	Codemasters/Hothouse Creation
Похожесть:	Britney's Dance Beat
Системные требования:	CPU 800MHz(1.4GHz), 128(256)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два

Pop Idol — популярнейшее западное телешоу, этакий аналог доморощенной "Фабрики звезд". Юноши и девушки модельной внешности покида-

ют свои периферийные Техасы и Далласы и табунами стягиваются в телестудию для творческого кастинга. Ну а одноименная игра — это симулятор... эээ... всего этого процесса становления поп-звезды. С легкой руки разработчиков мы благополучно минуем этап предварительного фейс-контроля и начинаем игру уже с отборочного этапа соревнований. Выступая на одной арене вместе с такими же, как и мы, соискателями должности поп-звезды, мы должны доказать нашу уникальность и неповторимость, продемонстрировав весь свой недюжинный певческий потенциал.

По большому счету игра представляет собой примитивную аркаду, в которой вы должны вовремя нажимать определенные кнопки, попадая таким образом в такт звучащей где-то на заднем фоне песенке. Электронное жюри внимательно ведет подсчет всех ваших удачных пассажей и в конце каждого тура выдает вердикт: переходить вам к следующему этапу соревнований или же возвращаться в родной Техас пасти коров и петь под гитару под окнами фермерских дочек. Просто, как начищенный пятак. Однако игра отчего-то здорово цепляет своей первобытной примитивностью и заставляет с упорством дрессированной мартышки раз за разом давить четыре кнопки и довольно урчать при каждой удачной трели подведомственного певуна. Кроме того, в **Pop Idol** имеет место быть крайне симпатичная cell-shading графика, встроенный проигрыватель всех песенок и даже система караоке. Все эти приятные бонусы здорово увеличивают срок жизни игры на винчестере — ведь оригинальная "кампания" проходит от силы за полчаса.



Но перед тем как отправится на покорение чарт-листов, учтите: **Pop Idol** на то и "Pop", что выбор песен в игре ограничивается самой заурядной попсой. Иногда подобная ограниченность приводит к забавным парадоксам. Например, мой персонаж, который создавался как восходящая звезда гангста-рэпа (черный как смола, в камуфляжных штанах и с вызывающей вязаной шапочкой на макушке) во время отборочных туров был вынужден петь со сцены "Oops, I Did It Again", хлопать в ладоши и презабавно крутить тощими ягодичками. Сатира и юмор, честное слово...

Рейтинг: ■■■■■■■■ 5,5

The Black Mirror

Жанр:	Квест
Разработчик:	Dreamcatcher
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Syberia, Gabriel Knight
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 64(128)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один

Западные рецензенты, очевидно, изголодавшись по приключенческим играм, вывели **The Black Mirror** относительно неплохие оценки. Однако буквально через неделю после появления этого квеста в продаже на рынок под ручку вышли два мастодонта: **Broken Sword: The Sleeping Dragon** и **Uru: Ages Beyond Myst**. В тени

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
"ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России
- или 130 минут разговора с Израилем
- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией
- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом



OK, I've had enough, one more word and you're not getting a pint of water on credit!

высокотехнологичных титанов эта игра выглядит жалким пещерным человеком с палкой-копалкой в волосатых руках; если бы не они, то "психо-квест" мог бы сегодня рассчитывать на что-то большее. Увы — не получилось.

Хотя задумка, стоит признать, интересная: детективно-мистическое приключение, по духу близкое к древнему **Gabriel Knight**, а по букве — к прошлогодней **Syberia**. От первого мегахита The Black Mirror достался сюжет про коварные заговоры, зловещих маньяков и древние загадки, от второго — общая печально-осенняя манера повествования и очень похожий графический движок. Подвели, как всегда, детали. Сюжет получился сбивчивым, NPC — безликими, а паззлы и головоломки — банальными и скучными (честное слово, как же нам надоели задачи в духе "положите под дверь газету, чтобы достать ключ").

Очень позабавила озвучка персонажей. Видите ли, в чем дело: главный герой — чистокровный англичанин — говорит... хорошо поставленным голосом диктора с обучающих кассет курса быстрого английского языка Илоны Давыдовой. "Ай нид ту файнд вз киллз. Обратите внимание на произношение определенного артикля "вз". Повторим вместе: Ай нид ту файнд вз киллз". Наш персонаж не проглатывает окончания, старательно подчеркивает каждый глагол, делает акцент на артиклях и до-о-о-о-олго тянет гласные. С образовательной точки зрения это, наверное, очень хорошо и поучительно, но игровую мистическую атмосферу убивает напрочь: слушать без смеха тягучий ливерпульский прононс главгероя решительно невозможно. Со своей стороны мы очень надеемся, что толмачи из "Акеллы" исправят эту ситуацию и позаботятся о более достойном кастинге актеров для русской версии игры.

Рейтинг: ■■■■■■■ 6,5

Адский субботник: Охотники небес

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	МедиаХауз/Tairex Interactive
Похожесть:	Адский субботник
Системные требования:	СРМ 400(600)MHz, 128(256)Mb, 8(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один

Долгожданное продолжение доморощенной аркады "о тяжелых буднях тружеников преисподней". Почему долгожданное? Все просто: ориги-



"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают справочно-информационные услуги (справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

нальный "Адский субботник", несмотря на всю свою вопиющую несовершенство, был на редкость удачной игрой. Классический плоский платформер, повествующий о веселой охоте рогатого демона на сбежавших из адских котлов грешников нашел свое теплое местечко в геймерских сердцах. Холодное оружие, кровь, расчлененка, тонны черного юмора и залихватский геймплей — что еще нужно для счастья?

В "Охотниках небес" вам предлагается выступить на стороне Всепобеждающего Добра и взять в свои руки руководство опытным охотником на демонов — апостолом с простым и понятным именем Я.К. Добролюб. Видите ли, в чем дело: во время прошлого субботника рогатые труженики кочерги и лопаты в пять раз перевыполнили план и помимо грешников заарканили немало душ невинных агнцев. Восстановлением справедливости вам и придется заниматься на протяжении нескольких огромных уровней.

Со времен первой части враги заметно поумнели, научились нападать стаями и вообще начали вести себя намного агрессивнее. Поэтому помимо вострого освященного меча (которым крайне удобно вскрывать животы тучных демонов) в распоряжении апостола появилось немало полезных заклинаний и бонусов: телепортационные камни, склянки со святой водой, маневренные реактивные крылья и так далее и тому подобное.

Единственное, что огорчает и мешает получить от "Охотников небес" полную дозу незамутненного кайфа, — графика прошлого века. Впрочем, для игры, которая создана силами пяти человек, даже разрешение 640x480 и простенькие спецэффекты — уже большое достижение. Мы уверены, окажись в руках парней из Tairex Interactive какой-нибудь современный движок, они бы не сморкнувшись сваяли культовый платформер, который без труда затмил бы всевозможных "Рэйманов" и "Черепашек-ниндзя". Ведь запал-то был, и немалый! Учитывая этот факт, а также крайний дефицит подобных игр на рынке, "Охотники небес" не на шутку увлекают и заставляют проводить долгие часы за однообразным шинкованием слугителей сатаны. Крайне рекомендуется всем доброхотам, демонофобам и просто поклонникам классических аркад.

Рейтинг: 6,5

Ил-2 Штурмовик:

Забываемые сражения — Дороги войны

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель/Разработчик:	1C/1C: Maddox Games
Похожесть:	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
Системные требования:	CPU 400MHz(1.2GHz), 128(256)Mb, 32(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один

Да-да, это тот самый аддон, о котором так долго говорили большевики и все поклонники культового авиасимулятора "Ил-2 Штурмовик". Как говорится, свершилось — если вы являетесь гордым обладателем диска "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения", то можете стремительно бежать в магазин за "Дорогами войны", ибо это нечто гораздо большее, чем простой аддон.

Во-первых, в игре появилось четыре новых кампании, посвященные битве под Орлом в 1941 году, операции под Блатоном, освобождению Крыма и, без сомнения, самой модной теме сезона: снятию блокады Ленинграда. Ну а во-вторых, авторы сохранили четкую привязанность кампаний к историческим реалиям. Например, в кампании 1943 года нам



предстоит полетать в составе знаменитого четвертого гвардейского истребительного полка, а за одну такую возможность любой интересующийся историей авиации времен Второй мировой без раздумий отдаст половину руки.

В общей сложности в новых кампаниях насчитывается ровно сотня новых миссий. Среди всевозможных заданий попадаются и весьма оригинальные: например, разведполеты над морем во время шторма или ночные бомбардировки городов в глубоком вражьем тылу... Помимо всего прочего, аддон содержит несколько новых схем окраски самолетов, что несомненно должно порадовать всех фанатов "Забываемых сражений".

Короче и проще говоря: если вы замираете в священном трепете при виде логотипа "Ил-2", то ни в коем случае не должны пропустить "Дороги войны". Поверьте, он достоин своих баллов.

Рейтинг: 8,5

Ответный удар

Жанр:	3D Action
Издатель/Разработчик:	Dreamcatcher/Comulti
Издатель в России:	Media World
Похожесть:	Tekken
Системные требования:	CPU 600MHz(1GHz), 64(128)Mb, 32(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один

На обложке "Ответный удар" позиционируется как 3D Action, тогда как на самом деле является файтингом. Чуть не написал "типичным", но правильнее было бы назвать эту игру файтингом "нетипичным". Прежде всего — из-за изначально "гуманной" концепции игры: поскольку "Ответный удар" ориентирован на детей, все поединки происходят бескровно, даже когда бойцы сражаются с холодным оружием в руках. Видимо, по той же причине (детская аудитория) в "Ответном ударе" купирован и такой привычный в файтингах элемент, как комбо. Так что управление героем во время поединка элементарно — если не сказать примитивно. Гарантированно победит в спарринге тот, кто быстрее жмет на клавишу атаки и не теряет противника из поля зрения.



Сам ринг невелик по размерам и загроможден крупногабаритными предметами, так что, бросившись поднимать какой-нибудь вкусный бонус вроде аптечки или, скажем, детской коляски (вот вы смеетесь, а ведь коляска в руках безжалостного профессионала — страшное оружие!), вы, скорее всего, получите подлый удар в спину.

В самом начале игры вы можете выбирать подведомственного персонажа из пяти различных героев. Впрочем, при выборе придется руководствоваться исключительно эстетическими предпочтениями — несмотря на различные школы боевых искусств, которые заявлены в биографиях бойцов, дерутся они практически одинаково. У "уличного бойца"-волка Толика Тамбовского в бою нет каких-то преимуществ или недостатков перед каратистом Борисом Лисом или кошкой по имени Лара Кофта, якобы мастером кун-фу. Собственно, это одна из "нетипичностей" данного файтинга: на ринге сойдутся не суровые парни с гипертрофированной мускулатурой и даже не девы с другими гипертрофированными частями тела, а мультяшные звери: Волк и Заяц, Кошка и два Лиса (почему-то именно этот зверь удостоился быть представленным двумя бойцами). Впрочем, это тоже никак не сказывается на боевых характеристиках героев.

В общем и целом, игру нельзя назвать плохой; с другой стороны, ничего, что могло бы сойти за изюминку, в ней нет.

Рейтинг: Для детей

Страусиные бега

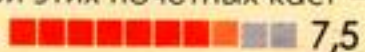
Жанр:	Аркадные гонки
Издатель/Разработчик:	Discus Games/Geleos
Похожесть:	ToonCars
Системные требования:	CPU 800(900)MHz, 128(256)Mb, 16(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один

Самое удивительное, что есть в "Страусиных бегах", — это их происхождение. Этой игре на роду было написано родиться где-нибудь на теплых берегах Японии, среди сакур и якодзун, а не в стране вечного холода, пива "Балтика" и правящей партии "Медведь: Единая Россия". Да-да, вы не ошиблись: "Страусиные бега" (они же **Ostrich Runner**) — продукт отечественного розлива, настоящее явление на прошлогодней московской "Конференции разработчиков игр". Это игра с консольным концептом, консольной графикой и исключительно консольным духом; ее рождение в стране, где слово PlayStation воспринимается исключительно как жуткое ругательство, — большой сюрприз.



Но хватит ходить вокруг да около. Из названия можно практически сразу понять главный концепт игры. Только, в отличие от древнего развлечения восточных баев и моджахедов, страусы в игре бегают сами по себе — без крикливого наездника на горбу. Для пушного азарта на трассе расставлены многочисленные ловушки, а, хмм... "динамика" бега самих страусов подчиняется всем законам инерции подвижного тела. Страшно, говорите, звучит? На деле же эти веселые старты — не что иное, как типично приставочная "мультишная гонка". На месте буквально все атрибуты жанра: и симпатичная cell-shading графика, и всевозможные гэги, и многочисленные анимационные приколы, и ураганная динамика, и общий гоночный драйв. И если поначалу игра кажется простой и даже примитивной, то, единожды втянувшись в процесс, вы уже вряд ли сможете так просто остановиться. Бешеные скорости, разнообразные ловушки и коварные страусы-конкуренты, которое так и норовят подставить ножку и спихнуть с трассы, — все это удивительным образом заставляет возвращаться к игре снова и снова.

"Страусиные бега" — на редкость захватывающая игра, которая определенно придется по вкусу всем любителям приставок, активистам из обществ по охране животных, детям и красноармейцам. Если вы принадлежите к одной из этих почетных каст — непременно попробуйте.

Рейтинг:  7,5

Локализации

Вьетконг

Оригинальное название: Vietcong ● **Жанр:** 3D Action ● **Издатель в России/Локализация:** 1С/Логрус

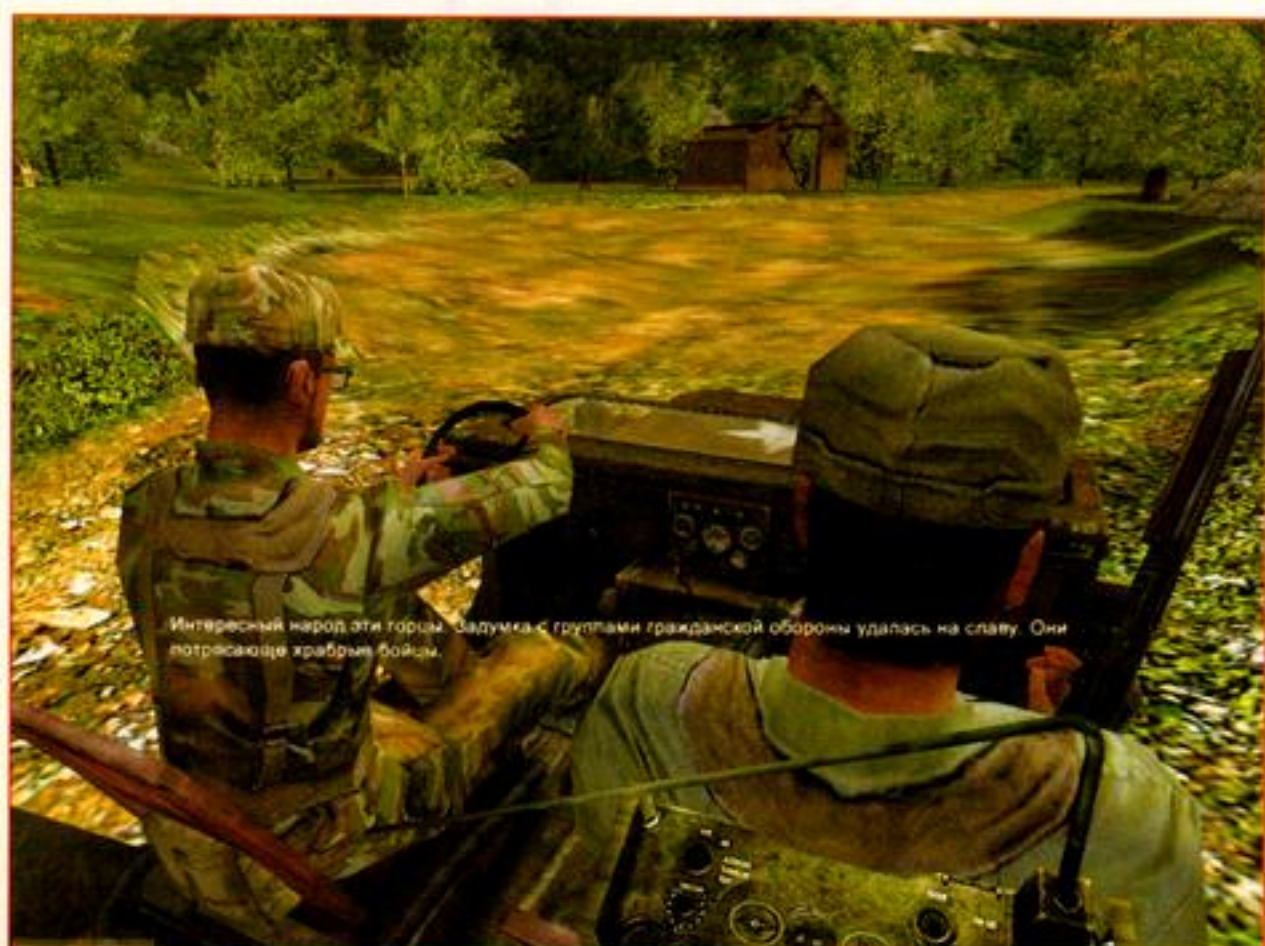
ОБ ИГРЕ. Драматическая военная сага об американских солдатах на враждебной вьетнамской земле. В игре нашлось место всему: и мирным поездкам на джипах, и тихим разведоперациям в джунглях, и лихим полетам на вертолетах с отстрелом всего, что шевелится, и зачисткам вьетконговских катакомб... Но — не будем лишним раз растекаться мыслью по дереву. При желании вы сможете более подробно прочитать про "Вьетконг" в этом номере в отчете о церемонии вручения наград лучшим играм 2003 года. Уже один только факт присутствия игры в этой подборке говорит сам за себя.

ПЕРЕВОД. Следует отдать локализаторам должное — они старались



На данный момент линейка продукции L-PRO включает в себя дискеты, оптические диски всех современных стандартов, бумагу и пленки для специализированной печати, картриджи для принтеров, чернила, тонеры, а также термопленку для факсимильных аппаратов.

Вся линейка продукции L-PRO выпускается в России и ориентирована, прежде всего, на тех пользователей, которые стремятся использовать в своей работе передовые технологии, и доверяют только высочайшему качеству.



изо всех сил. Они внимательно читали оригинальный текст, приглашали переводчиков, не обделенных литературным талантом, и работали с профессиональными актерами. Но для перевода такой игры, как "Вьетконг", этого оказалось мало. Авторам русского текста и актерам при всем старании не удалось в полной мере сохранить уникальную атмосферу игры. И если в оригинале, едва оказавшись в засаде, наши бойцы начинали орать, свистеть и отчаянно материться, то в русской версии максимум, чего вы от них дождетесь, так это фразы "ну ни хрена себе!". Понятно, что ни в какое сравнение с "holy shit, god damn mother fuckers" эти пассажи никак не идут. Увы, законодательные нормы РФ, по которым некоторые слова в нашей стране до сих пор остаются вне закона, не позволили локализаторам в полной мере проявить весь свой творческий потенциал и перевести эту игру должным образом. Искренне жаль.

Рейтинг: 9,0

Баллербург

Оригинальное название: **Ballerburg** ● Жанр: **Аркада** ● Издатель в России/Локализация: **1C**



ОБ ИГРЕ. Попытки создать игрушку про баллистические дуэли были, есть и, мы уверены, еще не раз будут. Синопис "Баллербурга" прост до безобразия: вот тебе пушка, поворачивай ее хоть на 360 градусов, а ствол задирай хоть вертикально. Стреляй в свое удовольствие, потом корректируй огонь поворотом орудия или наклоном ствола и опять стреляй. До тех пор, пока все твои снаряды не уйдут в небо по красивой параболе и не втемяшатся прямо в коварного недруга. Недруг, что самое интересное, тоже не спит и пытается втемяшить свои заряды в твою пушку.

От многих игр этого жанра "Баллербург" выгодно отличает разнообразие. Четыре кампании по восемь уровней в каждой, куча оружия — пушки, катапульты, минометы и многое другое, смена дня и ночи, строительство собственной крепости, которая всегда сможет защитить от вражеских бомбардировок... Мало того, в этой игре, ко всему прочему, есть еще неслабый экономический элемент: вы сможете создать свою инфраструктуру, которая поддержит вас во время обстрелов, — расставить на стенах оружие, запустить в воздух дирижабли и так далее и тому подобное. Прибавьте ко всему вышеперечисленному красивую обертку графики и прикольную анимацию — и поймете, почему "Баллербург" заслуживает такие баллы.

ПЕРЕВОД. Полный и окончательный перевод. Нормальные шрифты, хороший текст, качественная озвучка и очень смешные шутки, которые ничуть не пострадали при переводе на русский язык. Очень приятная и опрятная работа локализаторов. Наши продолжительные аплодисменты.

Рейтинг: 8,0

Рыцари за работой

Оригинальное название: **Knight Shift** ● Жанр: **RTS/RPG** ● Издатель в России/Локализация: **Акелла**

ОБ ИГРЕ. Изначально, как только появились первые новости о зарождении этого проекта в недрах ZUXXEZ Entertainment, разработчики страстно уверяли в том, что их творение обязательно покорит нас своим обаянием и геймплеем. Нам рисовали сказочно красивую и юморную стратегию с элементами RPG, где обязательно найдется место всяким фэнтезийным персонажам и веселым приключениям. По ходу дела, правда, придется еще сражаться, добывать всякие артефакты и отбиваться от воинственно настроенных упырей... Хорошая идея была добротнo исполнена, и разработчики сделали почти все, что обещали.



ПЕРЕВОД. Компания "Акелла" постаралась, и перед нами — очень хороший перевод. Отличные шрифты занимают свое место и выглядят точь-в-точь как оригинальные. Реплики героев понятны, а голоса актеров не разрушают хрупкой сказочной атмосферы игры. Кроме звукового оформления, речь дублирована титрами. Общий итог: хороший и качественный продукт. Редкая локализация, которая не просто догоняет по качеству оригинал, но в чем-то даже его превосходит.

Рейтинг: 7,0

Ударная эскадрилья: В небе над Тихим

Оригинальное название: **Dogfight: Battle for the Pacific** ● Жанр: **Аркада** ● Издатель в России/Локализация: **Акелла**

ОБ ИГРЕ. В декабрьском номере "Игромании" за прошлый год мы уже рассказывали в "Кратких обзорах" о Dogfight: Battle for the Pacific. Сегодня подоспела и русская версия этой замечательной игры. Напомню, что "Ударная эскадрилья" — простой, но жутко увлекательный аркадный симулятор



самолетов времен Второй мировой. В игре можно летать как на истребителе, так и на бомбардировщике. Привязка к историческим событиям — совершенно абстрактная. Реализм симуляции, впрочем, тоже: местная летная и боевая модель называется "стреляй быстрее, а то улетит". Однако от подобной игры большего и не требуется.

ПЕРЕВОД. Неожиданно для относительно небольшой и, прямо скажем, малобюджетной аркады перевод вступительного ролика выполнен более чем хорошо — с самого начала настраивает на серьезное отношение локализаторов к игре. Есть, конечно, в русской версии пара ляпов, но на игровой процесс они не влияют. Даже придают геймплею определенную долю юмора. Дело в том, что за удачные боевые действия мы получаем некие бонусы в виде денег-очков, которые можно тратить на апгрейд самолета. Забавно. Что-то вроде: "Лейтенант Смит!" — "Я, сэри!" — "Вот вам столычик, прикупите себе шасси с литыми дисками". Так вот, в списках прокачки вашего летательного аппарата появились такие статьи, как "улучшение поршней" и "тонкие листы обшивки". Жаль, нету "утолщения пулемета". Мы бы поняли.

Рейтинг: 8,0



Chessmaster 9000

Оригинальное название: Chessmaster ● **Жанр:** Шахматы ●
Издатель в России/Локализация: Акелла

ОБ ИГРЕ. Последняя версия лучшего в мире шахматного тренажера попала в раздел мини-обзоров исключительно по причине собственной самодостаточности. Что можно рассказать вам про шахматы? Даже в рамках самой большой рецензии невозможно описать всю их тактическую глубину. Описывать правила, пожалуй, тоже бессмысленно — ну кто здесь не знает, каким образом ходит конь или пешка?



Да, последний Chessmaster всячески молодится, обладает массой всевозможных графических наворотов вроде трехмерных проекций, текстурированных фигур и возможности "свободного полета" камеры вокруг доски. Но толку от подобных новшеств — ноль. Настоящие профессионалы все равно выберут аскетичный 2D-вид и черно-белую гамму доски.

Зато для новичков и любителей здесь море всевозможных "полезностей", детальных настроек, библиотека лучших шахматных партий и тактических этюдов. Chessmaster — знаковый атрибут умного, думающего человека. Если вам когда-нибудь в этой жизни наскучит гонять трехмерных дуболомов по высокодетализованному интерьеру — попробуйте обзавестись этой игрой и наконец "поиграть по-взрослому".

ПЕРЕВОД. Аккуратная, вылизанная локализация вторит изящному оригиналу. Никаких самодурских шрифтов или вольностей в трактовках. Адекватный перевод под стать роскошной игре.

Рейтинг: 9,0



UFO: Нашествие

Оригинальное название: UFO: Aftermath ● **Жанр:** Стратегия ●
Издатель в России/Локализация: 1С

ОБ ИГРЕ. Игра оставила о себе двоякое впечатление (подробную рецензию непременно см. в декабрьской "Игромании" за только что прошедший год). С одной стороны, не самая свежая идея и первобытная графика. С другой — полное следование духу и букве былых игр серии X-COM. И если не корить разработчиков за неисполнение большинства обещаний и не ругать игру за то, что из нее не вышло суперхита, то все встанет на свои места. Попробуйте — вдруг вам понравится.

ПЕРЕВОД. Переведено и озвучено буквально все — даже система



всплывающих подсказок. Шрифты вышли чересчур убогими, но с этим трудно было что-либо сделать в локализации, так как тексту изначально, еще по замыслу программистов, было отведено не очень много места на экране. Все основные сообщения в игре дублируются и голосом и текстом, так что вы при всем желании не пропустите никакой важной информации. Кое-где в тексте попадаются мелкие орфографические ошибки, но, учитывая общий объем переводимой информации, на них можно смело закрыть глаза.

Рейтинг: 6,0



World War II: Frontline Command

Оригинальное название: World War II: Frontline Command ●
Жанр: Стратегия ● **Издатель в России/Локализация:** 1С

ИГРА. Адреналиновая RTS в антураже Второй мировой от авторов культового Z. Несмотря на серьезную сюжетную подоплеку, Bitmap Brothers по-прежнему валяют дурака и уже который раз продают нам один и тот же проект под разными соусами. Надо сказать, что WWII-эстетика "Битмапам" пришлось как нельзя кстати: скрупулезно умастив каждую карту умильными деталями, они создали аутентичную и вместе с тем более чем доступную широкому народным массам игру.

WWII: Frontline Command — это полностью трехмерная стратегия без излишних наворотов. У вас есть ограниченное число отрядов, карта, задание и, соответственно, подлый враг. Внутренняя механика игры просчитывает все детали — от радиуса видимости ваших отрядов до звуковых волн, которые распространяют вражьи танки... однако мы с вами не успеваем задумываться обо всем этом, когда, размахивая табельной треуголкой, ведем наши войска к очередной победе.

"Битмапы" третий раз проделывают с нами тот же фокус, а мы и рады обманываться. Bravo, англичане!

ПЕРЕВОД: Положа руку на сердце, признаемся: локализовать в Frontline Command толком нечего. Закадровый текст немногочисленных видеороликов (в основном — хроники Второй мировой), брифинги и несколько пунктов меню. И, разумеется, большая тема всех переводов — озвучка юнитов. Но надо отдать 1С должное: со всеми вышеперечисленными заданиями она справилась более чем удовлетворительно. Правильные шрифты, практически никакого пафоса в голосе диктора и хоть и приедающиеся со временем, но отнюдь не вызывающие приступов тупой ярости реплики подчиненных. Хорошо.

Рейтинг: 8,5



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Возможные сокращения: В — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Данная таблица состоит из трех разделов:

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

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, 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	Вид упаковки	Дата выхода
20000 Leagues Under the Sea (20000 Лье под Водой)	Руссобит-М	Artematica		2 кв 2004
3 Skulls of the Toltecs	Руссобит-М	Revistronic		2004
Air, Land and Sea (серия "Детство Мапетов" "По Воде, Земле и Воздуху")	Руссобит-М	Compedia		2004
Alice in Wonderland (Алиса в Стране Чудес)	Руссобит-М	Emme		1 кв 2004
Animals in Nature (серия "Детство Мапетов" "Флора и Фауна")	Руссобит-М	Compedia		2004
Beyond Divinity (Beyond Divinity: Оковы Судьбы)	Бука	CDV	J, Db	Февраль 2004
Castle Strike	Руссобит-М	Data Becker		2 кв 2004
Celtic Kings: The Punic Wars (Король Друидов 2. Пунические Войны)	Руссобит-М	Naemimont		1 кв 2004
Daemonica	Акелла	Cinemax	J,Db	2004
Der Planer 3	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Desert Rats	1C/Nival Interactive	Digital Reality		1 кв 2004
Discover Computer with Mr.Forgetful (Пан Забывалкин Собирает Компьютер)	Руссобит-М	Emme		2004
Emergency Service Manager	Акелла	iaVision	J,Db	2004
Fenimore Fillmore the Westerner	Руссобит-М	Revistronic		2004
Hollenjob	Руссобит-М	Phenimedia		2004
In Memoriam	Руссобит-М	Ubisoft		1 кв 2004
Learn How To Count with Little Miss Brainy (Пани Соображалкина в Стране Цифр)	Руссобит-М	Emme		2004
Little Miss Splendid & The Naughty Octopus (Пани Красотулькина и Веселые Осьминоги)	Руссобит-М	Emme		2004
Little Miss Sunshine & The Scary Scarecrow (Пани Солнышкина и ее пугливое пугало)	Руссобит-М	Emme		2004
Manhattan Chase	Акелла	Xing Interactive	J,Db	2004
Moorfrosch	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn 1	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn 2	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn 3	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn Adventure	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn Kart	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn Kart Extra	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn Winter Edition	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Moorhuhn X	Руссобит-М	Phenimedia		2004
Mr Happy presents The Upside Down World (Пан Счастливин в Стране Вверхтормашии)	Руссобит-М	Emme		2004
Mr Nosey's Surprise Picnic (Пан Длинноносов и Невероятный Поход)	Руссобит-М	Emme		2004
Mr. Bounce presents Demolition (Взрывоопасный Пан Попрыгушкин)	Руссобит-М	Emme		2004
Mr. Bump presents Mad Run (Пан Спотыкашкин в Безумной Гонке)	Руссобит-М	Emme		2004
Mr. Funny presents Challenge (Пан Шуткин на Олимпиаде)	Руссобит-М	Emme		2004
Mr. Noisy presents Balloon War (Пан Шумелкин и Воздушные Бои)	Руссобит-М	Emme		2004
Mr.Silly's Treasure Chest (Пан Глупышкин в Поисках Сокровищ)	Руссобит-М	Emme		2004
Nitro Family	Акелла	Delphieye	J,Db	1 кв 2004
No Man's Land	1C/Nival Interactive	CDV/Related Design		1 кв 2004
Port Royale 2	Акелла	Ascaron	J,Db	2 кв 2004
Sandokan The Game	Руссобит-М	Artematica		2 кв 2004
Shapes and Colours (серия "Детство Мапетов" "Форма и Цвет")	Руссобит-М	Compedia		2004
Ski Jumping 2004	1C/Nival Interactive	L'Art		1 кв 2004
Steel Saviour	Руссобит-М	Octagon		2004

НОВАЯ ВОЙНА ОТ ЛЕГЕНДАРНОГО ЭРИКА ЯНГА

ШТУРМ

ЗАПАДНЫЙ ФРОНТ



ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА. ЗЕМЛЯ В ОГНЕ.
НЕБО В ДЫМУ. БОЛЬ В СЕРДЦАХ ЛЮДЕЙ.
ВЫ И ВАШИ СОЛДАТЫ – ОДНО ЦЕЛОЕ.
ИСХОД ВОЙНЫ ЗАВИСИТ ОТ ВАС!



- Уникальная стратегия в реальном времени по мотивам сражений Второй мировой войны
- Динамично развивающийся сюжет
- Режим автоматической паузы для любителей пошаговых игр
- Продвинутая физика и детализированная система боя
- Боевая техника, соответствующая аутентичной
- Возможность контролировать целые группы солдат
- Около 300 разновидностей боевых юнитов
- Редактор миссий
- Психологические модели поведения солдат
- Проработанный ландшафт, построенный по реальным топографическим картам
- Многопользовательский режим
- Исторические кампании и знаменитые битвы

© Matrix Games и Freedom Games, 2003. Все права защищены. Matrix Games и логотип Matrix Games являются торговыми марками Matrix Games. Squad Assault - West Front является торговой маркой Matrix Games и Freedom Games. Все прочие торговые марки и названия являются собственностью соответствующих владельцев. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат компании "Новый Диск", телефон: (895) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (895) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.

FREEDOM
GAMES



www.nd.ru

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Sven 1	Руссобит-М	Phenomedia		2004
Sven 2	Руссобит-М	Phenomedia		2004
Sven 3	Руссобит-М	Phenomedia		2004
The Adventures of Little Miss Scatterbrain (Пани Растяпкина и Страшная Тайна)	Руссобит-М	Emme		2004
The Adventures of Mr Tickle (Пан Щекоткин и загадочные происшествия)	Руссобит-М	Emme		2004
The Adventures of Mr.Greedy (Пан Обжоркин Потерял Аппетит)	Руссобит-М	Emme		2004
Thinking and Sorting (серия "Детство Мапетов" "Хочу все Знать")	Руссобит-М	Compedia		2004
Turtle Bay	Руссобит-М	Snowstep		1 кв 2004
Антошка в Сказочной Стране	Руссобит-М	Compedia		Январь 2004
Антошка: Чудеса Науки	Руссобит-М	Compedia		Январь 2004
Готика 1 — Коллекционная Версия	Руссобит-М	Phenomedia		Январь 2004
Учись Играть 1st Grade	Руссобит-М	Compedia		2004
Учись Играть Kindergarden	Руссобит-М	Compedia		2004
Учись Играть Pre-School	Руссобит-М	Compedia		2004
Учись Играть Toddlers	Руссобит-М	Compedia		2004

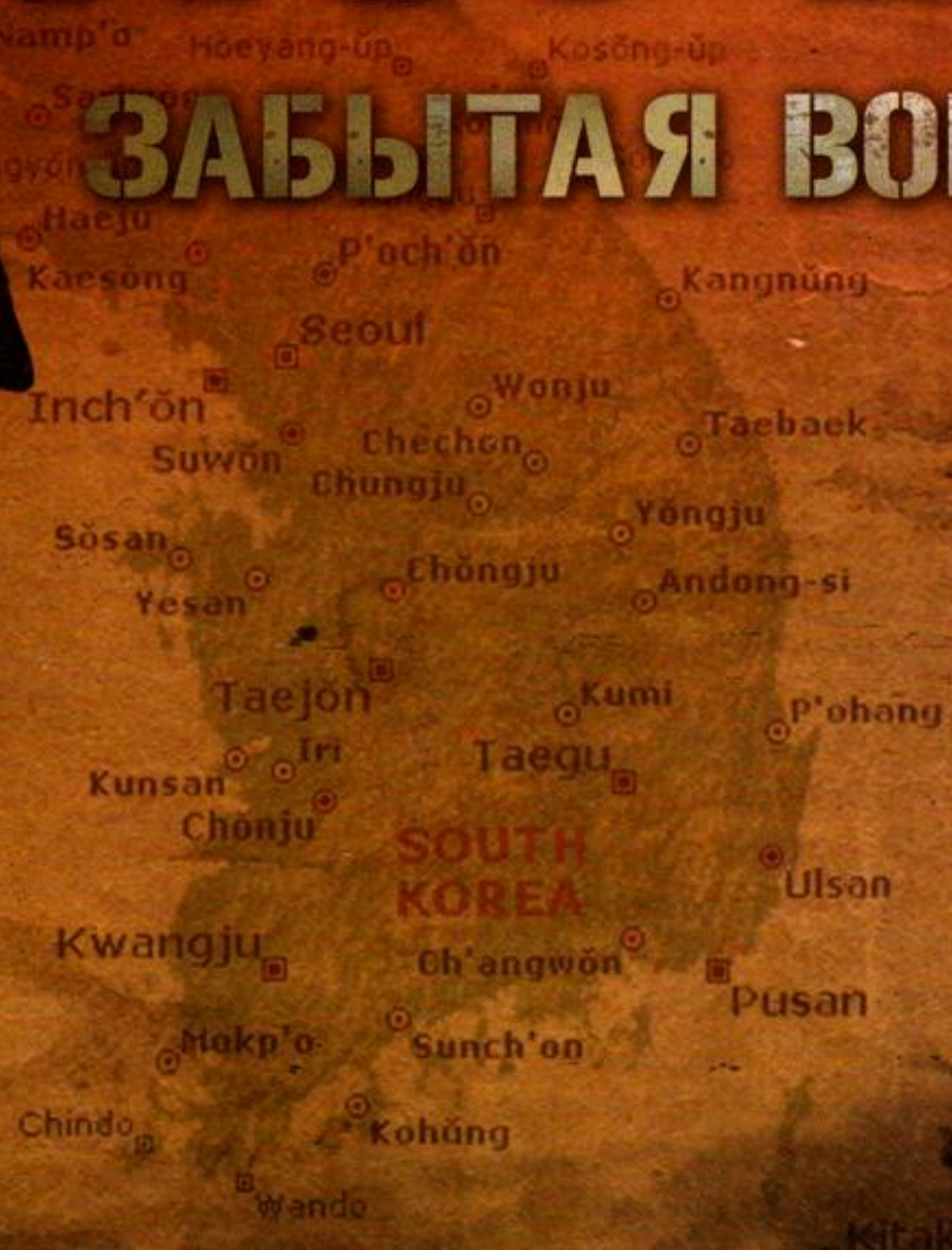
В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2004
Against Rome (Завоевание Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	1 кв 2004
Alien Shooter 2: Второе Пришествие	Руссобит-М	Sigma-Team		2004
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Battle Race 3D (Максимальное Ускорение)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Январь 2004
Beauty Or The Beast (Красавица или чудовище)	Руссобит-М	Emme		1 кв 2004
Verusky 2	Акелла	Cinemax	J,Db	1 кв 2004
Beyond Good and Evil (За Гранью Добра и Зла)	Бука	Ubi Soft	J, Db	Март 2004
Board Games (Настольные Игры)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
BOSS	Акелла	Hekspex	J,Db	1 кв 2004
Car Tycoon (Автомобиль)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development		1 кв 2004
Carcassonne (Рыцари и Купцы)	1C/snowball.ru	KOCH	J,Db	Февраль 2004
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2004
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	1 кв 2004
Chicago 1930	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Март 2004
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio		2004
Crime Scene Investigation	1C/Логрус	Ubi Soft	J	2004
Crusader Kings (Крестоносцы)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	J,Db	1 кв 2004
Dance eJay 6 (Электронный Ди-Джей Dance 6)	Бука	Empire Interactive	J, Db	Январь 2004
Day of the Mutants	1C	Techland		2004
Dead to Rights	Руссобит-М	LSP/Namco		2004
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	Февраль 2004
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre (Отряд "Дельта": Операция "Цунами")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	Февраль 2004
DoveZ	NMG	Intergenies	J	2004
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	1 кв 2004
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms		2004
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Euro Club Manager 03/04	Акелла	GMX Media	J,Db	1 кв 2004
Europe 1400: The Guild Addon (Гильдия Голд)	Руссобит-М	JoWood		2 кв 2004
Fast Lane Bowling	Акелла	Enlight Software	J,Db	1 кв 2004
Finding Nemo 2 (В Поисках Немо 2)	snowball.ru/Новый Диск	THQ	J,Db	Февраль 2004
Giant Eagle II	Руссобит-М	InterServ International	J	2004
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWood	J,Db	1 кв 2004
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	2 кв 2004
Gunlok	Руссобит-М	Rebellion		2004
Haegemonia. The Solon Heritage	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality		1 кв 2004
Half-Life 2	Софт Клуб	Vivendi	B	2 кв 2004
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe		2004
Heaven & Hell	1C/Nival Interactive	CDV		1 кв 2004
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2004
Hip Hop eJay 5 (Электронный Ди-Джей Hip Hop 5)	Бука	Empire Interactive	J, Db	Январь 2004
Hunting Unlimited 2	Акелла	HD Interactive	J,Db	1 кв 2004
James Bond 007: Everything or Nothing	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Февраль 2004
Jerusalem	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe		2004
The 3 Roads to the Holy Land (Иерусалим)				
Jetfighter 5: Homeland Protector	Акелла	InterActive Vision	J,Db	1 кв 2004
Joint Operations: Typhoon Rising	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	Март 2004
Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	Март 2004
Judge Dredd vs. Judge Death	1C	Vivendi	J	2004
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2004
Law and Order 2 (Закон и Порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004



КОРЕЯ

ЗАБЫТАЯ ВОЙНА



В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Lion Heart	1C	Interplay		2004
Lionheart	1C/Nival Interactive	Vivendi		1 кв 2004
Master Li	Руссобит-М	InterServ International	J	2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Софт Клаб	Electronic Arts	B	Февраль 2004
Meteor Blade	Руссобит-М	InterServ International	J	2004
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe		2004
Moomintrolls: Hide & Seek	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	1 кв 2004
(Муми-тролли: Таинственный Гость)				
Moomintrolls: Out at the Sea	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	1 кв 2004
(Муми-тролли: Морская Прогулка)				
Mortyr 2	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	1 кв 2004
Myropolis (Железяки)	Руссобит-М	Emme		1 кв 2004
Neighbours From Hell 2 (Как Достать Соседа 2)	Руссобит-М	JoWood		2004
Next Generation Tennis 2003 (Матчбол 2)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Январь 2004
No Name War (Безымянная Война)	NMG	AMC Creation	J	2004
Northland (Мир Викингов)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Январь 2004
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2004
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	1 кв 2004
Painkiller (Painkiller: Крещеный Кровью)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Petson & Findus 1	1C/troll.ru	Gammafon		1 кв 2004
(Петсон и Финдус: Рождество у Петсона)				
Petson & Findus: Xmas	1C/snowball.ru	Gammafon	J,Db	Февраль 2004
(Петсон & Финдус: Рождественская Сказка)				
Pilot Down	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Февраль 2004
Prince of Qin	1C	Strategy First		2004
Pro Beach Soccer (Пляжный Футбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Январь 2004
Project Freedom	Руссобит-М	City Interactive	J	1 кв 2004
Rabid Dogs 2 (Бешеные Псы)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Railroad Pioneer (Магнаты Железных Дорог)	Бука	JoWood	J, Db	Январь 2004
Rainbow Six 3: Athena Sword	NMG	Ubi Soft	J	2004
Ranse	1C/Логрус	Soar		2004
Red Faction 2	1C	THQ		1 кв 2004
Red Jets	Акелла	InterActive Vision	J,Db	1 кв 2004
Rifrunner (Rifrunner: Оковы судьбы)	Бука	CDV	J, Db	Январь 2004
Robosor	1C/Nival Interactive	Titus Interactive Group		1 кв 2004
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	1 кв 2004
Sacred (Князь Тьмы)	Акелла	Ascaron	J,Db	1 кв 2004
Savage Skies (Дикие Небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	1 кв 2004
Savage: The Battle For Newerth	Руссобит-М	S2 Games		1 кв 2004
ScoobyDoo: Glowing Bugman	1C/Nival Interactive	The Learning Company		1 кв 2004
ScoobyDoo: Jinx at the Sphinx	1C/Nival Interactive	The Learning Company		1 кв 2004
ScoobyDoo: Phantom of the Knight	1C/Nival Interactive	The Learning Company		1 кв 2004
ScoobyDoo: Showdown in GhostTown	1C/Nival Interactive	The Learning Company		1 кв 2004
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega		2004
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft		2004
Sitting Ducks (Ох Уж Эти Безумные Утки)	Руссобит-М	LSP		1 кв 2004
Soccer Manager Pro	Руссобит-М	JoWood	J	1 кв 2004
(Футбольный Менеджер 2004)				
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	J	1 кв 2004
Space Arcade Collection (Звездные Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Spellforce	Руссобит-М	JoWood		1 кв 2004
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision		2004
Starscape (Космическая Одиссея)	1C/snowball.ru	Moonpod		1 кв 2004
Steel Saviour	Руссобит-М	JoWood		1 кв 2004
Swordman II	Руссобит-М	InterServ International	J	2004
Techno eJay 4 (Электронный Ди-Джей Techno 4)	Бука	Empire Interactive	J, Db	Январь 2004
The Fall — The Last Days of Gaia	Руссобит-М	Silver Style		2004
The Great Escape (Великий побег)	Бука	SCi	J, Db	Январь 2004
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters		1 кв 2004
Trainz	1C/Логрус	Arxel Tribe		2004
Trainz Simulator 2004	Акелла	Auran Games Pty	J,Db	1 кв 2004
TRON 2.0	snowball.ru/Новый Диск	Buena Vista Games	J,Db	1 кв 2004
Two Thrones (Два Трона)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	1 кв 2004
Underlight	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Lyra LLC	J	Январь 2004
Warhammer 40,000: Fire Warrior	Руссобит-М	THQ		2004
Warlord's IV: Heroes of Etheria	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	J	Январь 2004
(Варлорды IV: Герои Этерии)				
Warlords Battlecry 3	Акелла	Enlight Software	J,Db	1 кв 2004
Wars & Warriors: Joan of Arc (Жанна д'Арк)	Акелла	Enlight Software	J,Db	1 кв 2004
Waterloo (Ватерлоо)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
White Fear	1C/Логрус	Microids		2004
Wind & Cloud 2	Руссобит-М	InterServ International	J	2004
Woody	Акелла	Cinemax	J,Db	1 кв 2004
World Wide War 1943 (Жаркое Лето 1943)	Руссобит-М	Не объявлен		1 кв 2004
X2: The Treat (X2: Угроза)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ego soft	J,Db	Январь 2004
X-Beyond the Frontier	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J,Db	1 кв 2004
(X: Эпизод I — По Ту Сторону Границы)				
Xpand Rally	1C	Techland		2004
X-Tension (X: Эпизод II — Мобилизация)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J	1 кв 2004
Yager	1C	THQ		1 кв 2004

**Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра**

Сфера



В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Apache 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	Декабрь 2003
Ballerburg (Баллербург)	1C	HD Interactive		Декабрь 2003
Deep Sea Tycoon (Повелитель Глубин)	1C	Anarchy Enterprises		Декабрь 2003
Finding Nemo (В Поисках Немо)	snowball.ru/Новый Диск	THQ	J,Db	Декабрь 2003
Ford Racing 2 (Форд Драйв)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Декабрь 2003
Hyper Rails: Advanced 3D Roller Coaster Design	Акелла	Ascaron	J,Db	Декабрь 2003
Kelly Slater's Pro Surfer (На Гребне Волны)	Руссобит-М	Aspyr	J	Декабрь 2003
Moomintrolls: Lamp (Муми-тролли: Укрощение Лампы)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	Декабрь 2003
Patrician 3 (Patrician 3: Расцвет Ганжи)	Акелла	Ascaron	J,Db	Декабрь 2003
Postal 2: Share the Pain	Акелла	Running With Scissors	J,Db	Декабрь 2003
Prince of Persia: The Sands of Time (Принц Персии: Пески Времени)	Акелла	Ubi Soft	J,Db	Декабрь 2003
SpyHunter	Руссобит-М	Aspyr	J	Декабрь 2003
Tachyon (Жестокие Звезды)	1C/snowball.ru	Novalogic	J,Db	Декабрь 2003
Think Tanks	Акелла	Merscon	J,Db	Декабрь 2003
Wanted Guns	Акелла	IRIDION	J,Db	Декабрь 2003
XIII	Акелла	Ubi Soft	J,Db	Декабрь 2003
МЕЛКИЙ СНЕГИРЬ СОЛИТ 2КГ: Шутки Палачей	Руссобит-М	Konjami	J	Декабрь 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Таблица отечественных игровых проектов строится по тому же принципу, что и список локализаций.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Metalheart: Replicants Rampage	Акелла	Акелла	J,Db	2 кв 2004
Златогорье 2. Холодные Небеса	Burut	Руссобит-М		1 кв 2004
Москва на Колесах	НВМ	Бука	J,Db	4 кв 2004
Страшилки: Шестое чувство	Сатурн-Плюс	Бука	J,Db	2 кв 2004
Чистильщик	Орион	Бука	J,Db	4 кв 2004

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Alice's Space Adventure (Тайна Третьей Планеты)	Акелла	Акелла	J,Db	1 кв 2004
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	1 кв 2004
Homeplanet: Игра с Огнем	Revolt Games	Руссобит-М		1 кв 2004
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		2 кв 2004
Parkan 2	Никита	1C		2004
PT Boats: Knights of the Sea (Морской Охотник)	Акелла	1C	J,B	2004
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		2004
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		2004
Блицкриг II	Nival Interactive	1C		2004
Бригада Е5: Новый Альянс	Апейрон	1C		2004
В Тылу Врага	Best Way	1C		2004
Вивисектор. Зверь Внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Дальнбойщики 3	SoftLab-NSK	1C		2004
Деактивация	Step Creative Group	Акелла	J,Db	1 кв 2004
Звездные Волки	X-bow software	1C		2004
Казачи 2: Наполеоновские Войны	GSC Game World	Руссобит-М		2 кв 2004
Магия Крови	Sky Fallen	1C		2004
Механоиды	SkyRiver Studios	1C		2004
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	J,Db	3 кв 2004
Операция Silent Storm: Часовые	Nival Interactive	1C		2005
Периметр	K-D Lab	1C		2004
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2004
Приключения Мюнхгаузена. Часть Первая: В Поисках Шкуры Неубитого Медведя	Софт Индастри	МедиаХауз	J	1 кв 2004
Революционный Квест	VZlab	Бука	J,Db	1 кв 2004
Стальные монстры	Леста	Бука	J,Db	Август 2004
Фаза: Исход	Рога и Копыта	Руссобит-М		Февраль 2005

В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Бумер. Сорванные Башни	Gaijin Entertainment	1C		Декабрь 2003
Магия Войны: Тень Повелителя	Targetem	Бука	J,Db	Декабрь 2003

ЗЛАТОГОРЬЕ 2

ХОЛОДНЫЕ НЕБЕСА



Равновесие Светлых и Темных сил вновь нарушено!

Победа послушника Храма Великих Героев над Чернобогом привела к катаклизму огромной разрушительной силы.

Мощный взрыв уничтожил находившийся в жерле вулкана замок Чернобого, а герой оказался на маленьком острове в снежной стране Альберии. Теперь послушнику светлоградского храма предстоит начать долгую дорогу домой... и восстановить Великое Равновесие!



© 2003 «Burut». All rights reserved. © 2003 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Изготовлено в России.
Издатель «Руссобит Паблишинг» e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: т. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т. 212-27-90



Антон Логвинов

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Любите ли вы "Звездные войны", как люблю их я (и я! — прим. ред. (и я! — прим. глав. ред.))? Нет? Все равно присаживайтесь к нашему костру — сегодня мы все заодно. Потому что сегодня совершенно неважно, любите вы фантастику или фэнтези, предпочитаете RPG или экшены... Хорошие игры любят все, а *Knights of the Old Republic* — не просто хорошая игра. Это настоящая Игра. Игра, которую еще долго будут обсуждать и проходить по два, три, четыре и десять раз. Игра, которая просто обречена на продолжение, Игра, не купив которую, вы, возможно, рискуете пропустить самое увлекательное виртуальное приключение последних лет.

Давным-давно...

Когда в Сети появилась самые первые анонсы *Knights of the Old Republic*, никто и предположить не мог, во что все это выльется в итоге. Ролевая игра по "Звездным войнам" — авантюра высшей степени, игра в рулетку. И то, что мудрецы из *Bioware* поставили на "зеро" и внезапно сорвали банк, — настоящее чудо. Я вспоминаю, как еще в далеком 2000 году читал анонс игры. Консервативные канадские разработчики, обожающие D&D с вечной прокачкой на толпах монстров; сюжет, действие которого разворачивается

за 4000 лет до становления Империи; Сила как аналог магии... Картина вырисовывалась печальная. Позже появились первые скриншоты и подробные технические описания, а независимые издания повсюду мусолили слух о тотальной Xbox-эксклюзивности проекта. И если картинка радовала глаз, то одна мысль о том, что "RPG от *Bioware*" выйдет только на консолях, вызвала чисто физическое раздражение. Поздние заявления *LucasArts* о возможном портировании на PC спустя полгода после выхода Xbox-версии не добавляли оптимизма. В какой-то момент проект перестал меня интересовать и был безразличен ровно до 16 июля 2003 года. Того дня, когда грянул гром.

Через огромных обзоров *Knights of the Old Republic* в Xbox-прессе, средний рейтинговый балл — 95% из возможных 100, масса громких эпитетов и абсолютный для жанра рекорд продаж — 270 тысяч копий за две недели с момента выхода. И это была реакция лишь американского рынка — Европу "Рыцари" штурмовали тремя месяцами позже. Именно штурмовали — ваш покорный, будучи в то время в Барселоне, лично видел, как испанские геймеры за два часа выпотрошили все запасы *Caballeros de la Vieja Republica* ("всего" 79 евро за коробочку) в самом крупном электронном супермаркете города.



▲ Песчаному человеку плохо? Болит голова и не хватает воздуха? Все верно: джедаи обрабатывают силовое удушение.



Жанр:	RPG
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Bioware
Похожесть:	Fallout, Baldur's Gate, Final Fantasy
Необходимо:	CPU 1GHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.6GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Четыре
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/swkotor

Любопытству не было предела. Сердце фаната дрогнуло. Слепое желание победило разум. Вражья икс-коробка была куплена ради одной-единственной игры... и всю следующую неделю я провел у телевизора, путешествуя по далекой-далекой галактике. Как тогда, так и сейчас, во время п-дцатого прохождения *Knights of the Old Republic* (уже на компьютере), всю гамму чувств от этого процесса можно описать одним простым словом. Восторг.

Симбиоз

Как ни удивительно, но причина бешеного успеха "Рыцарей" вовсе не в знаменитой лицензии. *Bioware* сделала совершенно нехарактерный для себя проект, она отошла от самокопирования и решила на серьезные инновации в геймпле. Она сотворила уникальную RPG, аналогов которой нет и, похоже, в ближайшем будущем не появится.

Для того чтобы обосновать все вышеприведенные заявления, разрешите небольшой исторический экскурс. Издавна все ролевые игры разделяли на два основных "поджанра": CRPG (компьютерные) и JRPG (японские, читай: консольные). Компьютерные ролевки всегда славились богатством выбора: сотнями классов персонажей, возможностью решить одну задачу несколькими способами, запретным количеством NPC и определенной свободой действий. В CRPG существовало несколько направлений: одни игры делали акцент на постепенном развитии характеристик

персонажа; другие предлагали изначально выбрать профессию и мировоззрение и уж в соответствии с ними отыгрывать свою роль; ну а третьи (такие, как, например, легендарный *Fallout*) полностью акцентировались на социальном элементе — совершаемые поступки изменяли отношение окружающих к игроку, влияли на получаемые задания и тому подобное.

Совершенно другой взгляд на жанр предлагали японцы. Само понятие "отыгрыш роли" жители страны вечноцветущих сакур трактовали совершенно иначе. Роль уже была прописана сценаристами, а задача разработчиков заключалась в том, чтобы добиться от игрока максимального отождествления с главным героем. Получалось нечто вроде интерактивной книги — JRPG всегда отличались детальной, скрупулезной проработкой игрового мира, персонажей, сюжета, сцен и диалогов.

Также между поклонниками CRPG и JRPG шла, да и до сих пор идет, "холодная война". Редко можно встретить человека, который одинаково поддерживает оба лагеря. И в ситуации, когда вдруг понадобилась угодить и PC-игрокам, и многочисленной армии приставочников, *Bioware* поступила просто и гениально. Она гармонично совместила в *Knights of the Old Republic* элементы и "компьютерных", и "японских" RPG. К привычной для "писишников" боевой системе добавили проработанный игровой мир, характерных персонажей, эпический сюжет, мини-игры, вид от третьего лица

и проработанный "социальный элемент". В итоге получилась уникальная, но хорошо узнаваемая игра. Что это — новое направление в жанре, будущее всех RPG или просто единственный случай, — покажет только время...

Выбранный для игры временной период "за 4000 лет до событий классической трилогии", когда-то казавшийся странным, теперь воспринимается как еще одно удачное геймдизайнерское решение. Столь элегантным способом разработчики избавились от цепей лицензии и слегка поднадовевших достопримечательностей "Звездных войн"

(хотя без главной джедайской здравницы — пыльного Татуина — все же не обошлось) и почти полностью развязали руки сценаристам. Они смогли придумать новый облик вселенной и наполнить ее абсолютно новыми персонажами и событиями.

Knights of the Old Republic переносит нас в те времена, когда злое ситхи открыто противостояли миролюбивой Республике. В безвоздушном пространстве Outer Rim то и дело происходили жестокие космические побоища, а джедаи (коих в те времена были многие тысячи) каждый день размахивали световыми мечами. Центральные персонажи новой истории — Рэвен и Малак. Некогда они были мудрыми и талантливыми командующими республиканского флота и в одной из битв почти разгромили звездную армаду ситхов. Однако, преследуя остатки вражеского флота, их флагман бесследно исчез... Через несколько лет они неожиданно вернулись с огромным флотом неизвестных кораблей. Один стал учителем, другой — учеником. Оба — адептами темной стороны.

И это — только завязка. На протяжении пятидесяти часов перед вами будет разворачиваться эпическая история о добре и зле, любви и ненависти, верности и предательстве, борьбе между темной и светлой стороной Силы. Ну а ближе к концу вы столкнетесь с таким неожиданным поворотом сюжета, что я лучше промолчу. Даже легкий намек на развитие событий Knights of the Old Republic автоматически приравнивается к тягчайшему преступлению.

Модель для сборки

Главное, что нужно понимать, садясь за Knights of the Old Republic, — это не Baldur's Gate, не Fallout и не Final Fantasy. Здесь — всего понемножку. Выбирать главного героя вам предстоит всего из трех возможных классов, а умения — из небольшого набора скиллов; постановке местных драматических сцен далеко до аналогов японских RPG; социальный элемент развит не так сильно, как в Arcanum... Но все вместе образует убийственный коктейль.

Собственно, малое число параметров лишь упрощает создание персонажа и не особо сказывается на разнообразии геймплея. Каждому навыку в игре находится применение — лишних просто нет. Один поможет взломать дверь, другой — отремонтировать ржавого дроида, третий — победить собеседника в споре и так далее и тому подобное. Вскоре после бодрого старта вам предложат выучиться на джедая, и вместе с искусством фехтования на световых мечах вас научат нескольким трюкам Силы. Кстати, она Сила (по сути — своеобраз-



▲ Одним из самых частых занятий в игре станут погромы на базах ситхов.

ная магия) очень даже органично вписывается в общую D&D-систему игры: поклонники светлой стороны балуются лечебными, ускоряющими и защитными заклинаниями, тогда как адепты зла пальцуют молнии, высасывают из врагов жизненную энергию и так далее. Естественно, на заклинания светлой стороны плохишам требуется куда как больше энергии, чем джедаям-доброхотам. И наоборот.

Боевая система знакома всем поклонникам канадских RPG. Сражение происходит в реальном времени, в любой момент игрок может включить паузу и раздать подчиненным указания. Главное же отличие — в визуальном исполнении побоищ. Впервые RPG-сражения от Bioware выглядят столь потрясающе. Пока где-то глубоко внутри компьютера просчитываются падения двадцатиградного кубика и масса скрытых параметров — на экране царит феерия спецэффектов, росчерков мечей и головокружительных прыжков... Все сражения довольно скоротечны, и ближе к концу игры сильно проявляется их тактическая подноготная. Бой превращается в шахматы, где на ход отводится секунда. Ты постоянно ставишь игру на паузу и обдумываешь каждый шаг. Ошибаешься — снова пауза и снова раздумья...

Чтобы меньше ошибаться, приходится думать о мелочах. Например, собственноручно собирать световой меч, комбинируя кристаллы с различными свойствами, модифицировать броню и оружие. Разработчики принесли в жертву балансу ряд фундаментальных для "Звездных войн" вещей. Тот же световой меч — не супер-оружие всех времен и народов, а всего лишь банальный "меч с улучшенными свойствами" — оружие ближнего боя, которому враг спокойно может противопоставить самую простенькую металлическую саблю. Конечно, на первых порах подобное искренне удивляет, но потом понимаешь: иначе просто было нельзя.

Помимо всего прочего, в геймплей периодически врываются модные в JRPG мини-игры. Неопытность Bioware в создании подобных развлечений налицо: гонки на swoor-байках (здешний аналог скоростных заездов из "Эпизода I") получились еще более-менее интересными, но вот карточная игра Razaak с закосом под MTG или примитивный тир с отстрелом вражеских истребителей до безобразия скучны. Ну да бог с ними — главное, что зачастую в подобных развлечениях можно и не участвовать.

Республиканцы

Новый облик вселенной "Звездных войн" получился на редкость стильным и выдержанным в

героям тоже нужно

выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты
AIRTEK®

от 50 до 150\$

цены действительны
до февраля 2004



"Мастер Компьютер XXI"

784-63-53 / 785-38-95

"Электрон сервис"

424-78-21 / 231-49-38

"Цифровые технологии"

937-42-79

"Остров технологий"

789-67-97

"Альт Телеком"

258-00-42

"Санрайз"

956-12-25

"Корвет"

369-06-94

"Систек"

781-23-84

"КИТ"

389-44-27



Pocet Cam 3200

тип сенсора CMOS 2 Мрiх,
разрешение : до 2048x1536,
память: 32 Mb,
LCD TFT цветной дисплей 1,5",
внешняя память SD/MMC Card,
вспышка, интерфейс USB,
питание 2x1,5V AAA



▲ Именной световой меч мы получим, только пройдя джедайские курсы, а до этого придется орудовать неуклюжими металлическими сабельками.

добрых традициях классической трилогии. Под ногами шустрят дроиды, над головой проносятся корабли, по улицам шляются патрули ситхов в сверкающих доспехах. В шумных барах играет известная музыка, перед глазами мелькают до боли знакомые инопланетные рожи, а за столиками сидят мрачные охотники за головами... Знакомая атмосфера в новых декорациях.

Каждая из семи доступных для исследования планет — совершенно уникальный мир со своими жителями, обычаями и законами. Например, на Тарисе, техногенном мире, множество высотных зданий — почти вся планета представляет собой один мегаполис. На верхних уровнях беззаботно живут состоятельные горожане, средними заправляют преступные группировки, а внизу дышат смогом изгои общества. А еще здесь очень не любят инопланетян... Жители водного мира Манаан добывают некий ценный ресурс, необходимый для производства высокоэффективных медикаментов, и благоразумно сохраняют нейтралитет, не участвуя в войне между ситхами и Республикой. Только на этой планете можно встретить извечных врагов, спокойно прогуливающих по одной улице... Коррибан — горная планета, некогда принадлежавшая ситхам, а ныне ставшая местом паломничества студентов-археологов темной стороны. Легендарный Татуин еще не завоеван хаттами и лишь только колонизируется межзвездной корпорацией Цзерка: песчаные люди нападают на сэндкраулеры, а джавы растаскивают эти громадные машины на металлолом... Разработчики постарались на славу и сделали все возможное для того, чтобы мы запомнили каждый мир Knights of the Old Republic.

За время странствий в команде игрока появится девять верных соратников. Каждый из наших сорат-

ников — уникальный персонаж со своей историей, характером и взглядом на мир. Мандалорианский наемник, потерявший смысл жизни. Престарелый джедай, уставший от игр в "плохих и хороших". Юная городская воровка и ее верный друг вуки. Хамоватый андроид-переводчик, убивший всех своих предыдущих хозяев и ставший киллером-наемником (наисмешнейшая пародия на СЗРО)... К концу приключений все они становятся как родные. Они бесподобны, с ними не хочется расставаться. Они — самое главное, что есть в этой игре. Уверяю, вы проведете не один час, просто разговаривая со своими спутниками, узнавая подробности их прошлого и мнение о каком-нибудь очередном событии. Вы даже сможете повлиять на их мировоззрение — научить доброте, цинизму или тупой агрессии.

Однако компанию игроку в его приключениях смогут составить лишь двое спутников — остальные в это время будут отсиживаться на корабле. Такое заимствованное



▲ Пока вуки обучает паучка, на заднем плане девушки-джедайки играют в Лару Крофт.

из JRPG решение хорошо отражается на балансе, а также сулит массу неожиданных сюрпризов: у каждого героя есть прошлое, а значит, и знакомые на различных планетах, а следовательно, и удивительные встречи...

Не мечом единым

О визуальной части Knights of the Old Republic я уже проговорился где-то выше. Но эффектные бои с градом спецэффектов — лишь часть общей картины. В местном движке задействованы практически все последние технологии, а описать работу художников невозможно даже самыми громкими эпитетами. Каждым пейзажем можно любоваться часами: просто сидеть и молча смотреть, как еле колыхнется травка на холмах Дантуина, как улетают за горизонт стаи птиц или как по берегу в лучах заката прогуливается величественный ранкор. Красиво. Бесподобно. Умопомрачительно. После Knights of the Old Republic решительно невозможно играть в плоские "изометрические RPG".

Звук — попросту великолепен, а уж владельцы систем 5.1 так и вовсе ждут акустический праздник. Шум большого города, разговоры прохожих на улицах, пронзительный вой бластеров — КАК все это звучит, не передать никакими словами. Но еще лучше звуковых эффектов получилась озвучка персонажей. Отличная игра актеров, эмоциональные диалоги, масса эмоций и так далее и тому подобное. Сразу вспоминаются веселые деньки, проведенные за Anachronox. Из всех существующих на сегодняшний день RPG настолько профессионально актеры играли только там.

Ну и напоследок еще одна ода грамотным дизайн-решениям Bioware. Канадцы не стали использовать в игре заезженную киному-

зыку Джона Уильямса. Полторачасовой саундтрек Knights of the Old Republic написан маэстро Джереми Соулом (послужной список: музыка к Morrowind, Icewind Dale, Baldur's Gate: Dark Alliance и Neverwinter Nights) и лишь в самые острые моменты разбавляется классическими мелодиями "Звездных войн". Отличное решение!



Да, пройдя игру пару раз, понимаешь, что сюжет не так нелинеен, а миры не такие большие, как казалось поначалу. Возможно, поклонников игр от Bioware огорчит отсутствие десяти вариантов решения одного и того же квеста. Возможно, камера покажется кому-то несколько неудобной. Возможно... да все возможно! Но... к черту! Knights of the Old Republic — единственная игра в прошедшем году, прохождению которой я не предпочел здоровый сон. Настоящий прорыв в жанре, вежа, шедевр...

Рассказывать о Knights of the Old Republic можно еще очень-очень-очень долго. Но нужно ли? Поверьте на слово: любая лишняя подробность — неминуемая потеря удовольствия. По большому счету, об этой игре вообще не нужно ничего знать, кроме того, что это Игра. Нужно просто бежать в магазин.

P.S. Чтобы искупить вину за полугодовую задержку релиза PC-версии игры, авторы приготовили специальный сюрприз. В игре появилась еще одна небольшая локация — космическая станция на орбите Yavin IV с единственным, но крайне говорливым обитателем. В приставочной версии ничего подобного не было. ■

Дождались?

Лучшая игра по "Звездным войнам", лучшая RPG со времен легендарного Fallout и просто одна из лучших игр за всю историю существования индустрии. Практически — живая классика.

100% Оправданность ожуганий

Геймплей	●●●●●●●●●● 10.0
Графика	●●●●●●●●●● 9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 10.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 10.0

Рейтинг "Маню" 10.0

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ



Продолжение легендарной саги
“КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ”

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



Степан Чечулин

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

В таком древнем жанре, как RTS, сложно придумать что-то действительно свежее и оригинальное. И хотя стратегические игры появляются с завидной регулярностью, большинство из них похожи друг на друга, как две капли воды. Меняются герои и юниты, внешний вид построек, появляется новый сюжет — и все. Как ни прискорбно, геймплей остается прежним. Мы снова и снова возводим базы, рубим лес, собираем ягоды, сколачиваем гигантские армии, рубим в капусту юниты противника, разрушаем и сжигаем его постройки.

Откровенно говоря, запуская SpellForce: The Order of Dawn, я был твердо уверен в том, что меня ждет очередной клон Warcraft III, в который, скрипя зубами, придется играть только по долгу службы... Однако вскоре стало очевидно, что SpellForce — по-настоящему оригинальная и дьявольски увлекательная игрушка. Хлопцы из Phenomic соединили классическую RTS с не менее классической RPG, квестами и очень увлекательным сюжетом. В итоге получился крепкий коктейль из двух жанров — игра, за которой собираешься провести вечером часок-другой, а приходишь в себя, когда за окнами уже занимается рассвет.

Паны дерутся — у холопов чубы трещат

Действие игры происходит в мире Эо, пережившем страшную войну, которая разгорелась между три-

надцатью могущественными магами. Каждый из них по-своему стремился показать "коллегам по цеху", что, дескать, он самый лучший маг, а остальные и рядом не стояли. Один вызывал огненный дождь, чтобы сжечь противников, другой устраивал глобальные землетрясения, третий "баловался" наводнениями и всемирными потопами. И так ученые мужи увлеклись своими играми, что не только стерли друг друга в порошок, но и спровоцировали глобальный катаклизм, который расколол мир на множество разрозненных островов. Существа, населяющие Эо (люди, эльфы, гномы и — куда уж без них — орки), оказались отрезаны друг от друга огромными пространственными пропастями.

Быстренько оценив размеры бедствия, единственный выживший волшебник решил попытаться восстановить на Эо нормальную жизнь. Первым делом кудесник построил на каждом острове порталы, благодаря которым жители снова смогли торговать и обмениваться ресурсами. Но спокойная жизнь длилась недолго. Спустя несколько лет в мире Эо снова



▲ Наши герои старательно рубят на британские флаги зарвавшегося скелета.



Жанр:	RTS/RPG
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Phenomic
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Warcraft III, Dungeon Siege
Необходимо:	CPU 900MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1.8GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://spellforce.jowood.com



▲ Бой сложился явно не в нашу пользу. Войска в панике уносят ноги с поля боя и бросают защитные башни на откуп врагам.

запахло жареным: орки, гоблины и прочий сброд начали проявлять небывалую активность и захватывать одно королевство за другим. Действия орды были настолько успешны, что возникло подозрение, будто ею руководит некий весьма неглупый полководец, который сумел превратить расхристанную банду в боеспособную армию. Маг решает вызвать бессмертного Рунного воина,

дабы тот разобрался, что к чему, и помог одолеть нечисть. Как вы наверняка догадываетесь, исполнять роль одного воителя предстоит именно вам.

Начинается игра, как и любая RPG, с того, что вы создаете своего персонажа, придумываете ему имя, выбираете пол и внешность. Разумеется, кроме этого, вас ожидает увлекательный для любого ценителя ролевых игр процесс распределения

очков умения. Система развития героя в SpellForce довольно хитрая, но в освоении простая. Создавая персонажа, помните о том, что для использования оружия, доспехов и всяческих атрибутов вроде магических колец недостаточно, как в прочих RPG, обладать определенными показателями силы, ловкости и так далее. К примеру, для того, чтобы использовать даже самый простой лук, мало быть ловким: нужно еще хотя бы одно очко умения ranged combat в специализации bows. И чем мощнее оружие, тем больше нужно очков умения. Такая система развития персонажа не позволяет создать героя, который одинаково хорошо владеет мечом и магией. Попытка получить универсального солдата закончится плачевно — в итоге выйдет недоносок, который и оружие использовать не сможет, и простенькое заклинание не осилит.

Создав героя, выходим, стало быть, на тропу войны. Бродим, рубим врагов, набираем опыта и развиваемся. Ну и не забываем общаться со встречаемыми персонажами, которые с радостью загрузят нас каким-нибудь заданием — отыскать ценный предмет, найти и уничтожить бандитов, отбить у орков пленников и так далее. Так же, как и в любой "правильной" RPG, в SpellForce нет четкого разделения на уровни. В любой момент можно вернуться назад и завершить невыполненный квест.

Впрочем, не все так просто. С одной стороны, SpellForce — это типичная RPG с пропастью диалогов, квестами и прокачкой персонажа, а с другой — самая настоящая классическая RTS.

Как вы, наверное, догадались, для строительства базы и добычи ресурсов нужны рабочие. Но для того, чтобы создать рабочих, прежде всего потребуется найти магическую руну, в которой они заключены до поры до времени. После этого надо отыскать на карте некий волшебный монумент, активировать там руну и лишь после этого производить ра-

ботников и солдат. То есть никаких казарм для тренировки войск или замков для производства рабочих строить не придется. Впрочем, расстраиваться не стоит, так как зданий в SpellForce: The Order of Dawn хватает и без казарм: тут вам и штабы для повышения максимальной численности армии, и храмы, в которых создаются маги, и стрельбище, где производятся более мощные лучники. Также можно построить кузницу, литейный завод, лесопилку и другие полезные в хозяйстве халупы.

Построек очень много, и если вам придет в голову безумная идея соорудить все возможные здания на

уверен в том, что атаку на нашу базу надо совершать исключительно малыми отрядами по четыре-пять юнитов, и с упорством маньяка посылает бедолаг на верную смерть аккуратно под обстрел защитных башен. В итоге для полной победы достаточно собрать армию юнитов этак в пятьдесят и раздавить противника, словно букашку. Единственным препятствием на пути к славе может стать то, что наши подопечные тоже не блещут умом. Не стоит удивляться, если лучники вдруг вместо того, чтобы под прикрытием пехоты утыкать врага стрелами, ринутся в атаку, размахивая кинжалами.



▲ Батальные сцены в SpellForce красотой вполне могут соперничать с фильмом "Властелин колец". Жаль только, что AI противников слабый, и справиться даже с такой большой армией орков труда не составит.

одной карте, то база займет добрую половину карты и будет напоминать поселок городского типа. Прибавьте к этому то, что в игре семь рас и вы можете использовать юниты и здания каждой из них. В общем, разнообразие впечатляет.

Сражения в игре не очень напряженные, а уничтожение противника — дело легкое и приятное, так как AI в SpellForce не хватает звезд с небес. Кремниевый болван твердо

Мы новый мир построим

Внешне SpellForce: The Order of Dawn смотрится превосходно. Отличные модели персонажей, на которых не пожалели полигонов, отменно прорисованы и качественно анимированы. Пейзаж радует буйством красок и старательно выполненными мелкими деталями: в воздухе порхают птички, а местные леса населены разными зверушками вроде зайцев, медведей и волков. Вода выглядит натурально, а в реках еще и плавают рыбки. Восхищает дизайн городов: множество строений, люди на улицах, оживленный галдеж на площадях создают очень приятную иллюзию "живого мира". Особенно приятно, когда опускается ночь, и над всеми домами загораются фонарики. Смотришь на свою любовно построенную базу, и преполняешься гордостью за дело рук своих.

А вот со звуком в игре — полный швах, ибо его практически нет. Хочется посмотреть в глаза тем людям, которые посмели лишить нас звона мечей во время жаркой сечи, свиста стрел над головами бойцов и перестука топоров, возвещающего о строительстве очередного здания. Наблюдать за тем, как войска мутузят друг друга в гробовой тишине, не слишком

весело. Что касается озвучки, то голоса актеров часто не соответствуют образам персонажей. К тому же многие роли озвучены настолько безжизненными голосами, что становится скучно и появляется навязчивое желание поскорее прекратить диалог. Будем надеяться, что локализаторы "Руссобита-М" смогут провести более качественный кастинг актеров.

Музыкальная часть SpellForce успешно справляется с задачей создания нужного настроения и очень здорово напоминает саундтрек "Властелина колец" Питера Джексона. В мирное время, как и положено, звучат торжественные марши и эпические напевы, бои сопровождаются тревожной музыкой и так далее и тому подобное.



В завершение осталось сказать, что эксперимент по скрещиванию полноценной RPG с не менее полноценной RTS прошел более чем успешно. Вместо жуткого неиграбельного Франкенштейна, которым вполне мог закончиться такой опыт, получилась превосходная игра, которая действительно вносит струю свежего воздуха в порядком застоявшееся болото жанра RTS. Множество плюсов и практически полное отсутствие сколько-нибудь значительных минусов (ну, разве что со звуками вышла накладная), делают SpellForce: The Order of Dawn отличной игрой, привлекательной как для любителей хороших RPG, так и для тех, кто души не чает в качественных стратегиях. Не упускайте возможности убедиться в этом лично. ■



▲ Этого гигантского паука сложно одолеть даже такой сильной армией, как наша.

Догадались?

Отличная игра, превосходно сочетающая в себе и RTS и RPG. Крепкий сюжет, потрясающе увлекательный геймплей, отличная графика и хорошая музыка. Разве можно пройти мимо такого дара небес?

90% **Оправданность ожиданий**

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

Рейтинг "Маниа" **8.5**

Андрей Александров

DEUS EX INVISIBLE WAR

Признаюсь честно: эта рецензия была одной из самых сложных за всю мою карьеру. Уж слишком неоднозначные впечатления оставила после себя игра. С одной стороны, совершенно не жалко тех дней, которые ушли на прохождения: в памяти крепко засели яркие перестрелки, драматические сцены и гимнастические стелс-упражнения, а на жестком диске лежит с десяток сейвов, сделанных специально для того, чтобы когда-нибудь при удобном случае еще раз вернуться к самым интересным моментам... С другой стороны, чем ближе подходил к финалу, тем четче понимал, что это совсем не та игра, которую мы ждали. И сотни негативных отзывов, оставленных ортодоксальными фанатами **Deus Ex** во всех уголках интернета, — прямое тому подтверждение.

Чистильщики

Эта игра не должна была носить имя **Deus Ex**. Придумай сотрудники **Ion Storm** другое название, даже такое нелепое, как, например, "Пять чуваков с имплантатами против киборгов, агентов Мирового Зла", — все получилось бы хорошо. И даже оценка в конце этой статьи оказалась бы на балл-полтора выше. Но — увы. Сблудн использовать раскрученное имя оказался слишком велик. И поэтому сейчас нам приходится иметь дело с массой нелепых вещей, которым просто не место в сиквеле такой замечательной игры, как **Deus Ex**...

Начнем с сюжета. Как все прекрасно помнят, отличительной чертой первой части была нелинейность — игрокам позволялось выбрать несколько вариантов финала,

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Eidos
Разработчик:	Ion Storm
Похожесть:	Deus Ex
Необходимо:	CPU 1.3GHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2.8GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.deusex2.com

а на пути то и дело попадались сюжетные развилки. Например, в одном из таких ответвлений Поль Дентон, брат главного героя, погибал, в другом — оставался жив. И тут бы господам из **Ion Storm** взять да еще раз доказать свою гениальность и сделать для **Invisible War** несколько вариантов начала, сообразных той концовке, что вы выбрали в первой части... ан нет! Разработчики решили пойти по пути наименьшего сопротивления.

Итак, собственно, прамбула: Поль Дентон остался жив. Его брат,

Джей-Си Дентон, поломал-таки главкомпьютер организации MJ-12 и вывел из строя почти все мировые телекоммуникационные сети. Нетрудно догадаться, что последовало дальше. На земле начался тяжелейший кризис, который впоследствии прозвали "коллапс". Войны, анархия, подкованная борьба за власть и ресурсы... Человечество вышло из затычного бардака только через двадцать лет. Был восстановлен массовый государственный контроль, к власти пришли новые авторитарные силовые группировки, у



▲ Озверевшие работяги похватили пистолеты и вышли на тропу войны. Нашей стране нужна новая программа социальной защиты. Пожалуйста, заплатите налоги!



▲ После того как я укокошил охранника, бизнес-леди явно стала сговорчивее.



▲ Вопрос: кто выстрелит первым? Ответ: я, потому что обожаю разнимать ссорящихся.

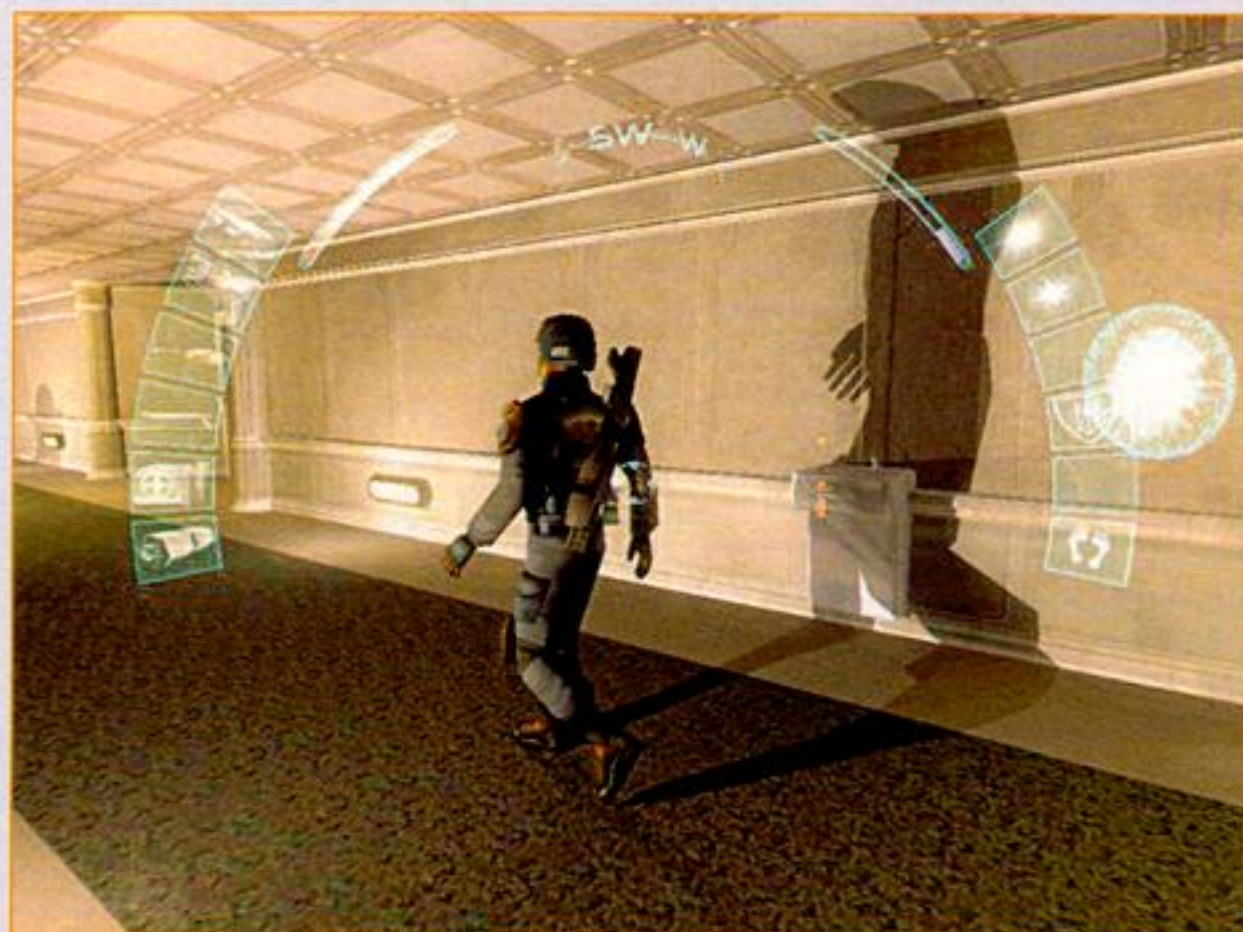
которых мигом появилась и новая оппозиция. Все это время захворавший Поль Дентон проспал в персональном криоконтейнере, а Джей-Си мирно отсиживался на военной базе в Арктике, где ничто не мешало ему вынашивать планы очередного глобального переворота и создания на Земле нового "постчеловеческого" общества. Братья давно отошли от дел, и отныне решением всех проблем занимается новое поколение Дентонов — клоны. Одному из них (в самом начале игры вы можете выбрать пол своего персонажа) — Алексу Ди — предстоит стать вашим альтер эго в Invisible War.

Нелинейность, рок-н-ролл и свободная любовь

В продолжении Deus Ex нам снова предстоит иметь дело с нелинейным, ветвящимся сюжетом. Причем ветвящимся настолько, что, например, наш RPG-любимчик нынешнего номера — Knights of the Old Republic — от стыда забивается в самый темный угол. Сценаристы Ion Storm, по моему нескромному личному мне-

нию, совершили маленький подвиг — они сделали игру разнообразнее. К финалу в Invisible War ведут десятки тропинок, и на каждой — свои достопримечательности. Судите сами: в игре присутствует сразу несколько замысловато переплетенных сюжетных веток, при этом в каждой из них действует гибкая система "внутренних дополнительных квестов". На протяжении всей игры Алекса Ди пытается нанять множество группировок, цели и интересы которых в определенные моменты прохождения могут здорово различаться. Но даже не это самое интересное. Игроку совершенно не обязательно работать только на одного "хозяина". При некоторой смекалке и доле везения можно заделаться двойным агентом и достаточно долго батрачить и на тех, и на этих.

И даже после того как вы сделаете окончательный выбор стороны, сюжет продолжит свои забавы с нелинейностью. Например, заклятые враги вдруг попробуют переманить вас на свою сторону. Причем "менять место работы", в отличие от других игр, можно не в паре строго уста-



▲ Мир Invisible War — это мир теней. Они очень здорово дополняют общую мрачную атмосферу игры.

новленных мест, а практически в каждом втором сюжетном квесте. Плюс вдруг может неожиданно выясниться, что две группировки, которые считаются лютыми врагами, на самом деле ходят под "крышей" одной и той же могущественной организации. Впечатляет, не правда ли? А ведь помимо обязательных заданий в игре есть еще множество побочных квестов, причем некоторые из них также оказывают серьезное влияние на развитие главной сюжетной линии.

Тотальная нелинейность — главный девиз нового Deus Ex. Традиционно почти каждый квест проходится несколькими способами. Можно достичь цели, пользуясь грубой силой. Или деньгами. Или хитростью. Или хорошо подвешенным языком...

Призраки лучших времен

Как и в первой части, стиль прохождения игры очень сильно зависит и от того, какими навыками обладает ваше виртуальное альтер эго. Следует, правда, заметить, что из Deus Ex: Invisible War разработчики выкинули практически все ролевые характеристики, оставив только очень сильно измененную систему биомодов (они же — имплантаты, или аугментации). Однако подобные упрощения пошли игре скорее на пользу, чем во вред. Теперь в стандартную комплектацию каждой биологической модели Дентонов входит "вечный" фонарик и шесть пустых слотов для установки аугментаций. Всего в игре двенадцать официальных и шесть "пиратских" биомодов, так что напихать в тело клонированного потомка Джей-Си "всего и побольше" не получится ни при каком раскладе. Придется выбирать. Например, можно сделать из Алекса настоящего шпиона, который в любой удобный момент может становиться невидимым — как для людей, так и для электронных устройств слежения. Или воспитать из него зверя-хакера, играючи взламывающего компьютеры, охранные

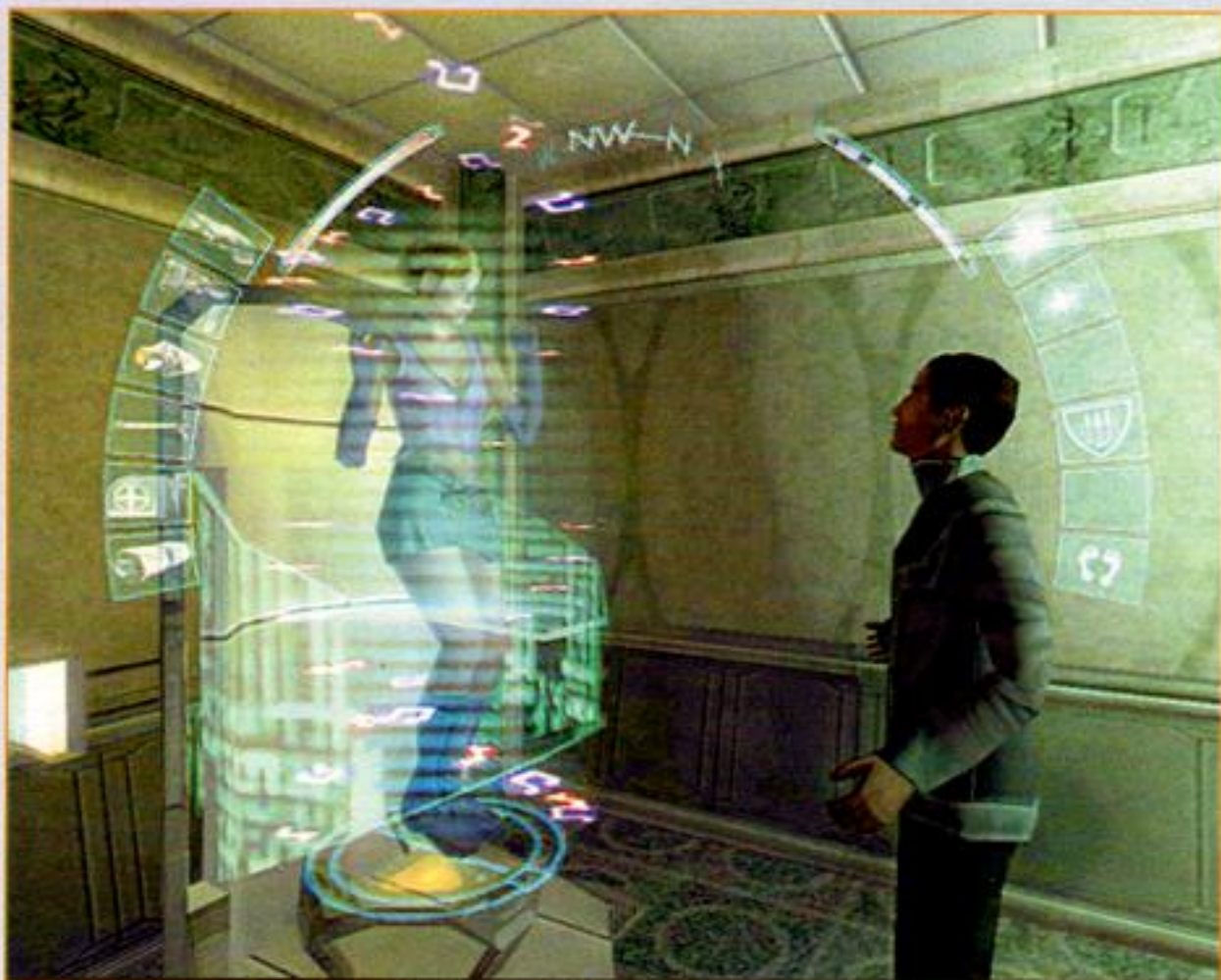
камеры, турели и сторожевых ботов.

Пример с ролевой системой оказался заразительным — разработчики решили упростить в Invisible War еще ряд элементов геймплея. Но дела с этими упрощениями, увы, обстоят не самым лучшим образом. Как вам, например, отсутствие возможности выглядывать из-за угла? Вроде бы мелочь — а все стелс-элементы идут насмарку. И ведь старались, разрабатывали "живой" искусственный интеллект, "реальное" вражье зрение, уникальную систему распространения звука и прочее, прочее... Зачем? Ведь незаметно обойти врага теперь можно исключительно с использованием специальных имплантатов и никак иначе. Игрока, который хочет играть "по правилам", судорожно выпрыгивает из-за угла и пытается по-быстрому оценить обстановку, за одну секунду засекает бдительный охранник.

Исчезла из игры и любопытная система повреждений, что имела место быть в первой части Deus Ex. Если раньше игроку взрывом могло повредить глаза или даже оторвать ноги (!), то теперь уровень здоровья рассчитывается как в аркадах и файтингах: сиротливой полоской "лайфбара", которой абсолютно фиолетово, в какую часть Алекса Ди угодила пущенная супостатом пуля.

Хит-парад упрощений можно продолжать еще очень и очень долго. Тут вам и отсутствие "хакерского" интерфейса. И патроны одного-единственного типа, подходящие к абсолютно любому оружию. И, наконец, богомерзкий интерфейс, который, может быть, и понравится пользователям консолей, но вызовет искреннее отвращение у любого уважающего себя компьютерщика.

Не все благополучно и с игровой атмосферой. Причем беда не в том, что ее нет, а скорее в том, что мир Invisible War совершенно не похож на вселенную оригинального Deus



▲ Идиотское выражение лица голограммы объясняется очень просто: она призвана изображать знаменитую поп-певицу.



▲ Omar Protector — вовсе не активист общества по защите омаров, а боец одной экзотической группировки.

Ex. Может быть, вы еще помните, как было приятно в начале первой части возвращаться с грязных, раздражаемых войной улиц в светлый и уютный офис UNATCO? Берегите эти воспоминания — в Invisible War вы вряд ли увидите что-то подобное. Атмосфера этой игры обладает совсем иным, абсолютно новым вкусом. Здесь почти нет разрухи, вражды и войны "всех против всех". Большинство населения на всех игровых локациях живет, прикрываясь ширмой комфорта и благополучия. И лишь иногда игроку попадаются исключения вроде арктической научной базы, которая после начала "коллапса" оказалась отрезана от внешнего мира и обречена на медленную гибель. Пустые помещения, тела поляриков, брошенное оборудование, мониторы с электронными "письмами из прошлого" — завораживающее зрелище.

Но, увы, подобных строго нормированных доз "прекрасного" истинным фанатам игры оказалось мало. Хотя в Deus Ex: Invisible War есть множество интереснейших моментов. Скажем, история одноклассника Алекса Ди — хвастуна Лео Янковски, — которая неожиданно завершается ужасной

трагедией. Или диалог двух влюбленных в Медине. Или сюжетная ветка с локальной "Бритни Спирс" по имени Эн-Джи, которая в буквальном смысле слова усеяла мир специальными "киосками", где любой может пообщаться с голографической копией звезды. Как выяснилось, эти "киоски" используются не только для пиара певицы, но и для выведывания ценной информации у населения — ведь среди поклонников попадают и люди, занимающие очень высокое положение в обществе... Короче говоря, всем поклонникам добротных киберпанковских сюжетов можно со всей ответственностью рекомендовать Invisible War.

Царство теней

Особого внимания заслуживает техническая сторона проекта. Здесь я сразу же хочу возразить доброму Матвею Кумби, который в обзоре демо-версии раскритиковал в пух и прах графический движок. Да, если сравнивать с другими современными (и притом очень зрелищными) играми, то Deus Ex выглядит довольно средне и к тому же безбожно тормозит даже на компьютере рекомендуемой конфигурации... Но по сравнению с тем, что было в демо-версии, в релизе все оказалось не так уж и плохо. Разработчики отменно проработали тени и источники освещения, в результате чего практически все игровые сцены оказались очень живыми: если, например, дрожит пламя в камине, то дрожать начинают и все тени от окрестных предметов. Получается очень и очень красиво. Единственный во всем этом минус — разработчики чересчур увлеклись этими самыми "предметами, отбрасывающими тень", поэтому приготовьтесь к тому, что практически в каждом помещении в игре вы обязательно найдете вентилятор, качающуюся лампу, камин, горя-

щую бочку и тому подобное.

Помимо теней и освещения, отдельно хочется отметить дизайн и анимацию всех без исключения роботов. Чего стоит хотя бы охранный андроид "Бульдог", который экстерьером и всеми повадками напоминает одноименную породу собак — даже походка у этого чугунного сторожа такая же разлапистая. А вот про местных homo sapiens подобного, к сожалению, сказать не получится. Из моделей "торчат" полигоны, а движения некоторых персонажей настолько корявы и буратинообразны, что возникает желание пристрелить их при первой же встрече. Впрочем, попадаются в Deus Ex и вполне себе грациозные товарищи.

Кстати говоря, подобное непостоянство преследовало дизайнеров и при создании игровых уровней. Большинство локаций и предметов проработаны на ять: качественные текстуры, множество полигонов, игра света и тени... Но попадаются в игре и откровенно убогие предметы интерьера, которых постыдился бы и оригинальный Deus Ex (а ему, напомним, недавно стукнул третий годок). Например, вертолет, который перевозит Алекса Ди между локациями, выглядит просто кош-мар-но — от одного взгляда на это семиполигонное чудовище хочется удавиться. Ну и, повторимся, самый неприятный момент — это системные требования. Игра ужасно тормозит, поэтому понижать графические настройки приходится даже на компьютерах класса High End.

А вот с чем в Deus Ex: Invisible War нет никаких проблем, так это с качественной физикой. Рабочая лошадка индустрии — физический движок Havoc — до последней копейки оправдывает средства, потраченные на его лицензирование. Предметы сдвигаются от наших касаний, их можно толкать, поднимать или бросать. Очень забавно наблюдать, как аккуратно и с любовью обставленная мебелью локация уже после нескольких слоновьих пробежек Алекса Ди превращается в форменный бардак с опрокинутыми столами, стульями, бочками и ящиками. Очень качественно выполнена анимация смертей: в движениях умирающих супостатов нет той картинности и нелепости, что была в первой части. Вообще говоря, благодаря качественной физической модели в игре можно часто наблюдать зрелищные и запоминающиеся сцены. Вот рядом с "бульдогом" падает граната. Повинуясь заложенному в кремниевые мозги инстинкту самосохранения, бот включает первую космическую скорость и, стремясь отбежать от гранаты подальше, врезается в нагромождение коробок. Последние по всем законам физики разлетаются в разные стороны, причем одна из коробок пре-

большо бьет Алекса Ди прямо по макушке. А вот в роли убегающего выступает уже сам Алекс. Стараясь спастись от двух Темпларов, он перепрыгивает заграждение из бочек и забегает в горный туннель. Облаченные в тяжелую броню преследователи не утруждают себя прыжками, сносят ограждение и, пиная перед собой бочки, преследуют беглеца. Феерическое зрелище!

В конце главы хочется сказать несколько теплых слов о звуке — с ним в игре все в полном порядке: реалистичные звуки шагов, громкий рев пулеметов, футуристический писк компьютеров, отличная актерская работа по озвучке персонажей... Да и музыка... по-моему, музыка в Deus Ex: Invisible War получилась ничуть не хуже, чем в первой части. Разве что самые красивые мелодии почему-то звучат в тех локациях, где по сюжету приходится проводить очень мало времени.



Настало время выводов. И они, несмотря на все сказанные выше теплые слова, будут неутешительными. У Ion Storm получилась очень хорошая, добротная игра... которая в то же время стала никудышным сиквелом оригинального Deus Ex. Не те герои, не та атмосфера, не тот геймплей... Было бы очень неплохо, если бы разработчики во главе с уважаемым Уорреном Спектором поскорее сделали подобающие выводы. Ведь на горизонте уже маячит третья часть Deus Ex, и будет очень неприятно, если ребята из Ion Storm опять наступят на те же грабли, в очередной раз "приведя в порядок" сюжет и выпустив на рынок совсем не то, чего ждали игроки... ■

Дождались?

Это совсем не та игра, которую мы ждали столько лет. Что-то непривычное, непонятное и совершенно не похожее на оригинальный Deus Ex. Тем не менее — одна из лучших RPG этого года.

50% оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	8.0
Графика	●●●●●●●●●●	8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	9.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	5.0
Новизна	●●●●●●●●●●	6.0

Рейтинг "Мани" 8.0

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать

СТРАТЕГИЯ.
ПРИКЛЮЧЕНИЕ.
ЖДИТЕ В ЯНВАРЕ.



PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME™



Жанр:	Action
Издатель:	Ubisoft
Разработчик:	Ubisoft Montreal Studio
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Prince of Persia: Sands of Time
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.7GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.acclaim.com/games/gladiator

После триумфального шествия бесценной гробокопательницы Лары К. по персоналкам и приставкам всех мастей казалось, что запас идей в жанре приключенческих 3D-экшенов если и не вычерпан до дна, то, по крайней мере, уже близок к завершению. Каюсь, я тоже придерживался этой точки зрения. И даже уважаемой Ubisoft Montreal Studio, которая порадовала нас хитовыми Tom Clancy's Splinter Cell и Rainbow Six 3, при всем желании не мог поверить на слово. Однако выход The Sands of Time расставил все по своим местам: почти все обещания разработчиков оказались правдой, оптимисты с радостными воплями побежали сметать с прилавков диски с новым хитом, а пристыженные скептики враз умолкли... ну а я, освежив в памяти весь набор хвалебных эпитетов, сел писать эту рецензию.

Добро пожаловать в нашу песочницу!

Сюжет нового Prince of Persia переносит нас в древневосточную эпоху, несомненное очарование и колорит которой сценаристы для полноты вкуса приправили древневосточной же мистикой. Во время штурма вражеского дворца султан Персии отправляет своего сына за легендарным сокровищем — магическим кинжа-

лом. Добравшись до бесценной добычи и чудом избежав гибели от рук многочисленных защитников крепости, принц выполняет задание своего отца. Казалось бы, тут и сказке конец: побежденные и ограбленные плохиши заново отстраивают дворец и присягают на верность султану Персии, победители с кучей трофейных украшений и красавиц расходятся по домам, а принц до конца дней своих хвастается кинжалом перед высокородными гостями, режет им колбасу и выковыривает из зубов кусочки застрявшей халвы... Ан не тут-то было!

Сладкоречивый и подлый визирь (в сказках визири всегда злые), оказывается, уже давно метил на трон, втайне от всех штудировал магические талмуды и разрабатывал коварный план по захвату власти. По наущению коварного старца-астматика наивный и доверчивый принц использует кинжал и открывает доступ к еще одному древнему сокровищу — огромным песочным часам, которые, на первый взгляд, заполнены не абы чем, а золотым песком. Но на самом деле внутри часов — магический Песок Времени, который с легкой руки принца рассыпается по округе и в мгновение ока превращает почти всех обитателей дворца и его окрестностей в злобных песчаных монстров. Нормальных "хомо сапиенсов" среди этого песочного зоопарка остается

всего трое: принц (он же — главный герой игры и наше альтер эго по совместительству); визирь (он же — главный злодей и самый первый кандидат на огребание справедливого возмездия от главгероя) и прекрасная девушка Фара (она же — помощница принца и хороший подарок для игроков пубертатного возраста, уже было собиравшихся возмущенно завопить: "А где же Лара с ее радующими глаз округлостями?!"). Единственный шанс остановить этот песочный апокалипсис и восстановить статус-кво — вернуть унесенные монстрами песочные часы и снова заточить в них Песок Времени. По иронии судьбы, выполнить эту задачу можно только при помощи все того же кинжала, который и стал причиной всех бед.

Кстати говоря, в Prince of Persia интересен не столько сам сюжет, сколько способ его подачи а-ля Max Payne — по сути, мы являемся зрителями и участниками воспоминаний главного героя: прохождение эпизодов чередуется с отличными роликами на движке, в ключевых местах истории голос принца за кадром комментирует происходящее, при сохранении игры говорит: "В следующий раз я продолжу историю с этого места", а во время ошибок игрока, которые приводят к летальному исходу, вставляет что-то вроде "Нет, нет, нет! Все было совсем не так!". Все это мелочи, но они очень здорово дополняют игру и придают ей незабываемую атмосферу восточной сказки.

Баллада о персидском спайдермене

Приключенческие игры с аркадным уклоном практически всегда оставляли меня равнодушным. Этому есть очень простое объяснение — я



▲ Главное — успеть прикончить врага кинжалом, иначе убитый супостат как ни в чем не бывало вскочит на ноги и ринется в бой.



▲ Перепрыгнуть через зомби и подрезать ему шею ятаганом? Для принца это один из самых простых трюков.

терпеть не могу бестолковые прыжки и прочую занимательную гимнастику. Но "Принц" — это не просто приятное исключение из унылого сонмища экшен-подделок, в которых куцый геймплей растянут на долгие часы самым скотским способом — десятками и сотнями попыток перепрыгнуть один и тот же овражек с перерывами на save/load. Прекрасная реализация акробатики в новом "Принце" не только оставляет далеко позади и существующих, и даже только готовящихся к выходу конкурентов, но и делает воздушную гимнастику самой захватывающей и красивой составляющей всего геймплея. Отчасти это можно объяснить великолепной анимацией главного героя — похоже, разработчики, как и было обещано, очень долго изучали самые лучшие фильмы с восточными единоборствами. Это заметно не только во время боевых сцен, но и в "мирных" эпизодах, в которых приходится преодолевать сотни различных препятствий, чтобы добраться до точки дислокации. Прыжки через пропасти, бег по стенам, ходьба над пропастью по узеньким балкам и бревнам, захватывающие дух трюки на веревках и перекладинах, смертельные акробатические номера на карнизе шириной в ладонь — все это выглядит не только грациозно и красиво, но и достоверно. Умом, разумеется, понимаешь, что нормальный человек просто физически не может вытворять такое, но глаза убеждают в обратном — впору снабжать коробки с игрой предупреждающей надписью "не пытайтесь повторить увиденное в домашних условиях".

Существенный момент — хорошая анимация не только отдельных движений, но и различных пере-

ходных фаз, в результате чего стыки между отдельными движениями совершенно незаметны. А комбинаций различных движений в игре очень много: прыжки "лесенкой" по двум противоположным стенам, перескоки с одной перекладины на другую, прыжки с колонны на колонну... А как вам, к примеру, такое акробатическое комбо: пробежать несколько метров по стене над пропастью; не прекращая бега, сигануть в сторону; схватиться за веревку, раскачаться на ней, спрыгнуть с веревки на стену, чтобы нажать кнопку, открывающую дверь; тут же отпрыгнуть от стены и успеть ухватиться за ускользящую веревку, а потом, на противоходе, еще раз соскочить с веревки и проскользнуть в стремительно закрывающийся проход?! Или, может быть, вам больше по вкусу прыжки под потолком огромной пещеры со сталактита на сталактит, которые под весом вашего тела обруши-



▲ Даже паззлы с верчением рычагов разработчики умудрились сделать интересными и разнообразными.

ваются вниз через несколько секунд после того, как вы успели за них ухватиться? Как только вы осваиваете новую комбинацию трюков и приемов, а ваш внутренний голос произносит "все — круче задачу им уже не придумать", тут же начинается новый эпизод, замешанный на новой порции зубодробительной акробатики, и интерес к игре разгорается с новой силой.

Но главный плюс, на мой взгляд, заключается в простом и благосклонном к ошибкам игрока управлении. Вы не заметили обрыв под ногами и шагнули напрямик в пропасть? Не беда — принц самостоятельно отшатнется от края пропасти, взмахнув руками для восстановления равновесия. Не рассчитали момент прыжка и сорвались вниз? Пустяки — главный герой успеет ухватиться за край и повиснет над бездной на руках. Это еще не все; игра прощает и более серьезные ошибки. Во-первых, магический кинжал, с

которым принц не растает ни на минуту, обладает способностью поворачивать ход времени вспять, что можно использовать в случае фатальной концовки очередного гимнастического па. Но для "перемотки" времени назад расходуется одна порция магического Песка Времени, которым кинжал заряжается при сражении с врагами. Соответственно, бывают ситуации, когда кинжал пуст — и повернуть время вспять невозможно. Однако даже в этом случае игроку предоставляется возможность исправить ситуацию, продолжив прохождение игры с ближайшего эпизода. И это я еще ни словом не обмолвился о точках сохранения, щедро расставленных по уровням после каждого сражения с врагами и прохождения наиболее трудных "гимнастических" этапов. Одним словом, баланс между сложностью и интересностью в The Sands of Time практически идеален — ни один этап в игре никогда не бывает слишком простым для того, чтобы утратить к нему интерес, и в то же время никогда не оказывается слишком сложным, чтобы отчаяться и бросить игру.

Кащей Бессмертный навсегда

Вторая главная составляющая часть геймплея The Sands of Time — битвы с песочными "зомби". Визуально сражения выглядят ничуть не хуже (если не лучше), чем акробатика. Но вот сама реализация сечи с монстрами грешит рядом недостатков. Во-первых, все противники непроходимо тупы: пока один из них атакует вас, остальные по большей части бестолково пританцовывают рядом, терпеливо ожидая своей



▲ Бег по стенам, несмотря на явный конфликт с основами физики и здравым смыслом, реализован очень правдоподобно.



▲ По традиции всех восточных воинов во время сражений принц должен выкрикивать кровожадные речевки вроде "Падхады па одному — буду дэлать шаурму!".

порции ударов и выпадов. Но это еще цветочки, самые серьезные проблемы заключаются в том, что и игрок, и монстры теоретически бессмертны. Окончательно избавиться от уже убитого вражина можно, только высосав из него Песок Времени при помощи все того же магического кинжала — в противном случае зомби немного для приличия полежит, вскочит на ноги и снова ринется в бой. В противовес такому безобразию игрок, как уже было упомянуто выше, обладает возможностью отматывать время назад, причем каждый убитый и "закачанный" в кинжал враг эквивалентен одному заряду Песка Времени и, соответственно, еще одной возможности крутануть колесо времени назад. Вы представляете себе этот чудесный процесс? Вас убили — вы откатываетесь назад, не успели "засосать" монстра в кинжал — он оживает. В результате даже бой с пятью серьезными оппонентами может растянуться надолго, не говоря уже о побоищах с участием нескольких десятков стативов. В этой ситуации особенно раздражает отсутствие

в игре возможности автонаводки (что поделаешь — в те времена ятаганов с инфракрасными головками самонаведения еще не изобрели). Типичный пример: серией ловких ударов вы уложили очередного врага и уже готовились вонзить в него кинжал, но тут вас сзади зацепил алебардой другой противник, и пока вы пытаетесь заново прицелиться в лежащего монстра, тот уже успевает подняться. Ужас!

В дополнение к этому безобразию монстры обучены искусству телепортации — как только гадам начинает казаться, что вы отбежали от них слишком далеко, они исчезают со своих мест и тут же возникают у вас перед носом. И последний гвоздь в крышку гроба для самых терпеливых игроков: точное количество врагов никогда не известно заранее. В начале сражения их "популяция" состоит из пяти-шести "особей", остальные отгружаются на уровень из закровов родины по мере истребления начальной партии. В общем, с концептуальностью боев разработчики, на мой взгляд, перегнули палку.



▲ Интерфейс прощает самые грубые ошибки игрока: если сейчас принц потеряет равновесие и упадет, то все равно успеет ухватиться за бревно и повиснет над водопадом.

Но и это не было бы такой большой проблемой, если бы не недостаток клавиатурного управления. Дело в том, что передвижением мы управляем левой рукой с клавиатуры (стандартная раскладка WASD), мышью отвечает за атаку и заодно управляет вращением и удалением/приближением камеры. Вроде все правильно, но движения игрока привязаны к текущему положению камеры, а если ее сдвинуть во время боя, то "вперед" может в мгновение ока превратиться в "назад". Но и это еще не все — камера иногда начинает жить своей собственной жизнью, например, меняет ракурс при выполнении сальто. В общем, сражения получаются красивыми и зрелищными на вид, но бесплодными и суетливыми по сути, а главное — сложными для прохождения. Поверьте, ни один "прыжковый" эпизод и ни одна паззловая задача, коих в игре тоже немало, не отнимет у вас столько времени, сколько займет успешное прохождение даже самого первого массового сражения, в котором вам придется спасти от неминуемой гибели прекрасную Фару.

Восток — дело тонкое

Информация о технической базе игры стала достоянием общественности практически одновременно с началом работы над проектом — в создании Prince of Persia был использован кроссплатформенный движок JADE, уже ранее засветившийся в Splinter Cell. Но все мы знаем, что движок сам по себе — вещь глубоко вторичная. Самое главное — наличие в команде разработчиков талантливых художников и аниматоров. Поскольку анимацию я успел расхвалить в самом начале обзора, посмотрим, как обстоит дело со всем остальным.

С чисто технической точки зрения графика в игре не вызывает ровным счетом никаких претензий, поспорить можно только на высокие системные требования — владельцам GeForce 2 и даже GeForce 4 MX эта игра может стать лишним поводом задуматься об апгрейде. Текстуры прорисованы очень качественно, модели персонажей, хоть и не бьют рекорды по числу полигонов в расчете на одну виртуальную душу, выглядят, тем не менее, гладко и симпатично, очень красиво смотрятся спецэффекты и грамотное освещение... Однако самая сильная часть игры — это не технические навороты, а превосходный дизайн уровней. Ребята, которые корпели над картами в игре, достойны самых высших наград нашей с вами академии художеств. Придумать и смоделировать такое количество потрясающе красивых, интересных и разнообразных этапов и при этом ни разу не удариться в повтор или самоцитирование — сродни самому настоящему подвигу.

Звук в игре — под стать графике:

достоверный, очень качественный и совершенно не назойливый. Еще лучше выполнена озвучка персонажей, в особенности — принца. Такого, простите, сексуального мужского голоса я не слышал уже очень давно. И если бы современные секретарши не были так зациклены на "Сапере" и "Солитере", а предпочитали более продвинутые игры, то после выхода The Sands of Time непременно возрос бы уровень разводов по всему миру. Саундтрек тоже заслуживает самых лестных эпитетов — древневосточные мотивы в мягкой софт-рок обработке прекрасно вписываются в игровую антураж и создают соответствующее настроение. Жаль, что музыка звучит только во время боев — как раз тогда, когда игроку, по большому счету, совершенно не до нее.



К сожалению, журнал не резиновый, и рассказать об игре настолько полно, насколько бы мне хотелось, нельзя. За кадром осталось описание игровых паззлов, хотя и они заслуживают самой высокой оценки. Не нашлось места для подробного описания сражений, хотя ни слова, ни даже скриншоты не в состоянии передать этот сумасшедший драйв и потрясающую пластику движений в лучших традициях гонконгских боевиков... Поверьте одному: в "Принца" стоило бы играть даже без всех этих прелестей — для полноценной захватывающей игры с лихвой хватило бы одной только акробатики.

Одним словом — ни в коем случае не пропустите! Перед нами пусть и не самый лучший, но совершенно точно один из достойнейших экшенов года. ■

Дождались?

Типичная история "1001 ночи", пересказанная на манер... Макса Лейна. Гениальный слав отличного дизайна, превосходной акробатики и ураганных сражений — один из лучших экшенов года.

95% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 10.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 9.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 7.0
Новизна	●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг "Манин" **9.0**



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

- Космическая стратегия с элементами RPG
- Восемь персонажей, обладающих уникальными способностями и умениями
- Более 40 типов космических кораблей
- Четыре десятка миссий, объединённых нелинейным сюжетом



BEYOND GOOD & EVIL™

Степан Чечулин

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Ubisoft
Разработчик:	Ubisoft
Издатель в России:	Бука
Похожесть:	Rayman 3
Необходимо:	CPU 700MHz, 64Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.3GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Три
Сайт игры:	http://beyondgoodandevil.com

Благодаря бурной фантазии Мишеля Анселя в 1995 году игровой мир увидел Реймана, главного героя замечательного платформера Rayman. Этот носатый и похожий на помесь Винни-Пуха с Пятачком персонаж немедленно сделался культовым и продолжает оставаться таковым и до сих пор (последняя серия игры вышла буквально прошлым летом). Но, как выяснилось, не Рейманом единым жив месье Ансель. Мастеро блестяще доказал свою гениальность, выдав на-гора чертовски увлекательную игрушку под названием Beyond Good & Evil, о которой мы и поговорим.

Мы рождены, чтоб сказку сделать былью

Сюжет игры переносит нас на планету Hillys, которую постоянно атакуют на лицо ужасные (и, увы, недобрые внутри) инопланетные монстры — DomZ. Эти уродливые создания не только крушат все вокруг, но также занимаются активным похищением людей и массовым их вывозом в неизвестном направлении. Бравые парни из элитного военного подразделения Alpha Sections, не щадя живота своего, за-

щищают жителей Hillys от монстров: подразделение оснащено самым современным оружием, мощными космическими кораблями, и никто не сомневается в том, что оно ведет беспощадную войну с DomZ... Никто, кроме подпольной повстанческой организации IRIS.

Главная героиня игры — симпатичная девушка по имени Джейд — живет на отдаленном острове вместе с другими детьми, у которых мерзкие монстры похитили родителей.



▲ Битва с жутким монстром в самом разгаре. Кстати говоря, за фотографию этой образины можно получить весьма кругленькую сумму.

Из родных у Джейд — только приемный дядюшка, настоящая свинья. Причем свинья не в переносном, а в самом прямом смысле. Ну, такая жертва генетики. Живется Джейд, в общем-то, неплохо, но однажды волей судьбы она оказывается втянута в историю с инопланетянами и знакомится с лидерами IRIS. Цель повстанцев — доказать всем жителям планеты, что Alpha Sections на самом деле не защищает Hillys от монстров, а как раз наоборот — всячески потворствует их мерзким планам. Для того чтобы вывести Alpha Sections на чистую воду, IRIS необходимы неопровержимые доказательства сговора между пришельцами и псевдозащитниками Hillys, и в этой благородной миссии Джейд отводится главная роль. Именно ей предстоит проникнуть на секретные объекты Alpha Sections, сделать как можно больше компрометирующих снимков и передать их подпольщикам. Скажу честно, это только кажется, что в сюжете Beyond Good & Evil нет ничего осо-

бенного, но даже такая на первый взгляд банальная история "про нашествие инопланетян" реализована в этой игре превыше всех похвал.

Вашим основным оружием в игре будут не пудовые кулаки, не автоматы или пулеметы, а... фотоаппарат, ибо главная задача героини состоит не в том, чтобы переломать кости верховному главгаду, а в том, чтобы нащелкать как можно больше компромата. Для этого Джейд придется, словно Сэму Фишеру, тихой сапой пробираться на вражеские базы, прятаться от патрулей и снимать на пленку все главные секреты Alpha Sections. Геймплей четко ориентирован на шпионские миссии в духе Splinter Cell и Metal Gear Solid 2, однако сам по себе местный стелс-экшен довольно прост и по исполнению больше похож на аркаду. Помимо собственно секретных операций во вражьем тылу, вам по ходу игры также придется покататься на хOVERкрафте и поучаствовать во множестве мини-игр.

Основное средство передвижения в мире Beyond Good & Evil — уже упомянутый хOVERкрафт, этакий плавучий танк с мощной пушкой и крепкой броней. Вам не раз придется вступать в сражения с разъяренными морскими монстрами, так что чем мощней ваш хOVERкрафт, тем больше шансов выйти из битвы победителем.

Возвращаясь к рассказу о фотоаппарате, следует сказать, что с его помощью можно не только запечатлеть ценную информацию, но и зарабатывать деньги. Как? Очень просто. Делая фотографии местной живности и посылая их в научно-исследовательский центр планеты. Чем более редкий вид удастся заснять на пленку, тем больше вам полагается денег от щедрых натура-



▲ Бравый вояка парит в воздухе вовсе не потому, что возомнил себя Бэтманом. На самом деле это у него такая предсмертная агония.



▲ Пока Джейд сражается с монстрами, на заднем плане бедный дядя-свин рискует стать чьим-то завтраком. Срочно выручайте беднягу!

листов. Особенно хорошо оплачиваются снимки жутких монстров, которые нередко встречаются на вашем пути. Однако главное — не увлекаться, ведь в процессе съемки особо лютого чудовища можно запросто склеить ласты.

Добытые потом и кровью деньги можно тратить на всякие полезные вещи вроде аптечек или на так называемые Pearls — симпатичные жемчужины, которые являются главной ценностью в игре. Расплачиваясь ими, можно улучшить свой хOVERкрафт — привинтить к нему более мощную пушку, турбодвигатель или специальную "прыжковую" установку. Количество жемчужин в игре строго ограничено — их всего 88. И далеко не все можно купить. Большую часть этой ценной валюты придется отыскивать в хитрых лабиринтах в глубине секретных островов и в пещерах, забирать у поверженных монстров и получать в награду за победу в самых разных мини-играх.

Кроме морских битв, будут и сражения лицом к лицу с врагом. С монстрами Джейд расправляется при помощи замечательной палки под названием dai-jo stick. Наша подопечная в совершенстве владеет приемами драки этой чудо-палкой, под мощными ударами которой монстры мрут, словно мухи под мухойкой. Правда, никаких замысловатых комбинаций и суперприе-

мов изучать не придется. Весь свой боевой путь Джейд пройдет с одним и тем же набором простых ударов. Внешне сражения выглядят очень красиво: Джейд ловко кувыркается, уходя от ударов противника, наносит ответные серии, перекачивается и могучим суперприемом отправляет в нокаут очередного супостата. И вся эта красота выполняется нажатием всего одной левой кнопки мыши. Вообще, управление в Beyond Good & Evil чрезвычайно удобное, интуитивно понятное и абсолютно не напрягающее. Чтобы сполна насладиться игрой, вовсе не обязательно бежать в магазин за геймпадом. Джейд — девушка славная и без проблем слушается клавиатуры и мышки.

Пресса — оружие пролетариата

Впрочем, основной упор разработчики сделали не на бои, а на долгие хождения и разгадку множества головоломок. Около половины игрового времени вы проведете, решая сложные и не очень задачи, взламывая цифровые замки и разыскивая нужные кнопки, чтобы открыть двери. Многие задачи невозможно выполнить без напарника. Например, большинство дверей открываются, если одновременно встать на две плиты, что в одиночку Джейд сделать ну никак не может.

Именно в таких случаях на помощь приходят друзья. Чаще всего это приемный дядюшка Джейд — тот, который свинья. Он умеет ловко вскрывать замки и без труда выбивает самые крепкие двери. Ближе к середине игры появится еще один персонаж, Double H — лучший репортер IRIS, который также поможет решить множество головоломок. Напарники Джейд не только полезны с практической точки зрения, но еще и превосходно проработаны. Каждый обладает своим неповторимым характером. Перепалки вечно недовольного дядюшки с Джейд настолько смешны, что словами не передать — это надо слышать. Вообще говоря, Beyond Good & Evil отличается от прочих платформеров знатной проработанностью мира и потрясающе смешными персонажами, которые его населяют. Как вам, например, гараж Matmago (именно там вы можете потратить деньги на улучшение хOVERкрафта), в котором живут настоящие мачо, говорящие с потешным итальяно-испанским акцентом? Озвучка Beyond Good & Evil вообще сделана на самом высоком уровне и создает потрясающе веселую, безбашенную атмосферу. Под стать озвучке и музыка. Зажигательные латиноамериканские мелодии как нельзя лучше поддают жару и повышают настроение. Обязательно примите участие в гонках на хOVERкрафтах, ибо песня, которая сопровождает состязания, обеспечит вам хорошее настроение на целый день.

Графика Beyond Good & Evil — изумительная. Самые мелкие детали мира Hillys выполнены великолепно. Размеры планеты впечатляют, и практически в каждом ее уголке можно побывать. Множество островов, пещер, различные научные и заводские комплексы плюс целый город. Здания, в которые вы будете проникать, внутри полутемные, мрачные, что сильно контрастирует с жизнерадостными светлыми пейзажами открытых пространств. Анимация персонажей превосходна. Движения Джейд плавные и естест-

венные, а на лице ее ясно отражаются все чувства, которые она испытывает. Она ликует, когда побеждает злобных противников, а по мере того как закручивается сюжет, выражение лица девушки становится все более беспокойным. Когда она тихонько пробирается через комнаты, в которых находятся охранники, взгляд Джейд делается цепким и настороженным. Все это графическое великолепие особенно ценно, если вспомнить, что игра портировалась с консолей, где графические недостатки не так заметны.



Beyond Good & Evil — это отличный пример того, как надо делать не просто хорошие, а очень хорошие игры. Интересный сюжет, разнообразный и зверски увлекательный геймплей, тщательно проработанный игровой мир и обаятельные персонажи не дадут вам соскучиться до самого финала. ■

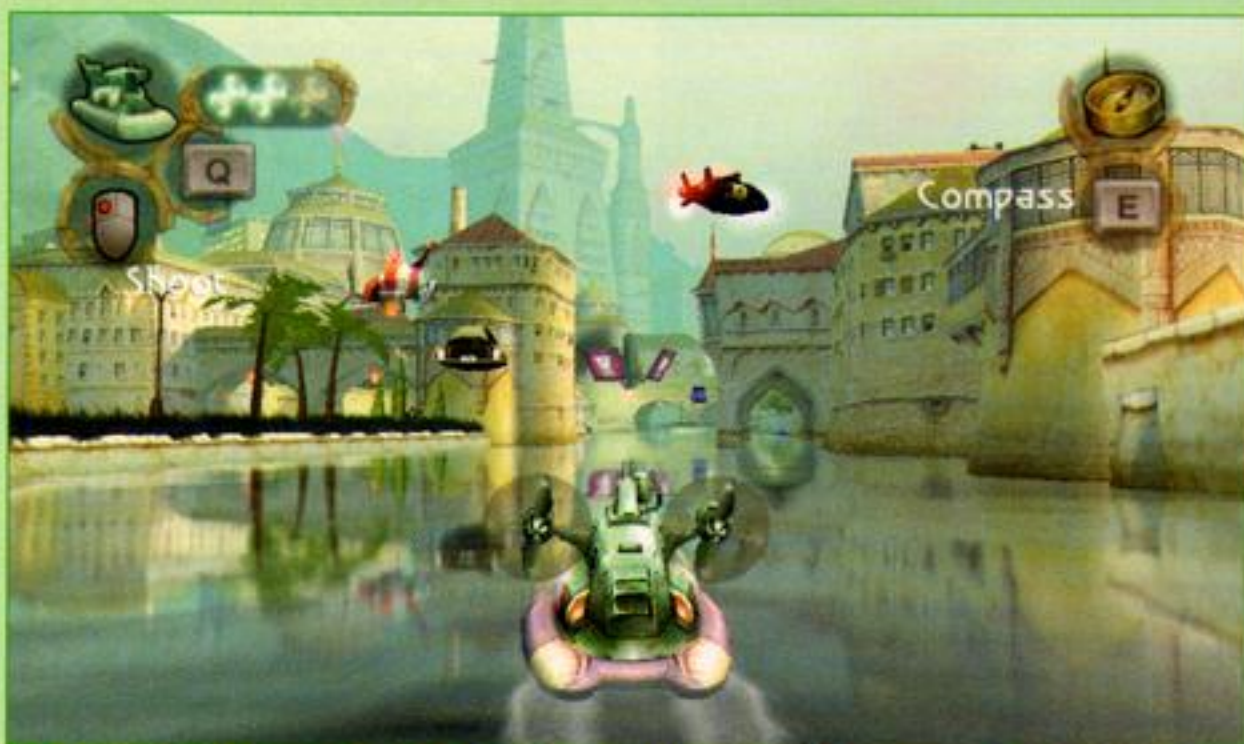
Дождались?

Отменный геймплей, увлекательный сюжет, до мелочей проработанный мир и лучшая озвучка персонажей, которую я когда-либо слышал. Азвечу-ра с большой буквы.

100% Оправданность ожиданий

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

Рейтинг "Мани" 9.0



▲ Город в Beyond Good & Evil чем-то напоминает Венецию. Только вместо гондол здесь хOVERкрафты.

GLADIATOR

SWORD OF VENGEANCE

Обычно Голливуд и индустрия компьютерных игр идут рука об руку. Стоит лишь какому-нибудь жанру завоевать популярность в одной из этих сфер развлечений, как успешная инициатива тут же подхватывается в параллельной "отрасли". Но в этом написанном правиле существуют и исключения. К примеру, успешно освоенная в кино гладиаторская тема в компьютерных играх до сих пор была представлена крайне бледно: про убогих *Gladiators of Rome*, честно говоря, и вспоминать не хочется. Но теперь ситуация, похоже, начинает исправляться в лучшую сторону, и герой нашего сегодняшнего обзора — *Gladiator: Sword of Vengeance* — я уверен, только первая ласточка. К слову, ласточка эта вышла на редкость упитанной и мясистой и успела слепить себе гнездо аж на трех платформах сразу: PC, PlayStation 2 и X-Box.

Спартак не нужен

Пора, давно пора запретить разработчикам компьютерных игр употреблять галлюциногенные препараты во время работы. Но, видимо, в окрестностях Acclaim в этом году был очень хороший урожай грибов — вот и не удержались ребята. Ведь, казалось бы, что может быть проще, чем подготовка сценария для игры "про гладиаторов"? Перелопатил кучу исторических трудов, выбрал самые интересные моменты, все это хорошенько смикшировал, адаптировал под экшен — и дело в шляпе. На худой конец, можно и вовсе обратиться за помощью к старине Рафаэлло Джованьоли, в очередной раз перечитать "Спартак" и, вдохновившись признанным шедевром мировой литературы, сделать игру "по мотивам". Но нет, простые пути — не для Acclaim, да и умные и хорошие книги нынче не в чести. Поэтому сюжет *Gladiator* — это матерый коктейль, в котором намешаны и фильм Ридли Скотта "Гладиатор",

и куча исторических персонажей, и многочисленные представители римской и греческой мифологии... Для полного "счастья" в этой мешанине не хватает только разве эльфов, хоббитов и египетских богов. Впрочем, для такого зубодробительного экшена, каковым является *Gladiator*, сюжет — субстанция не обязательная, поэтому уделим ему еще один абзац и углубимся в дебри геймплея.

Итак, на дворе 106 год н.э., и бронепоезд великой Римской империи уже покотился под откос. В немалой степени в упадке великого Рима виноват новый император Аррунтийус, образ которого сценаристы практически один в один слизали с мерзопакостного Нерона. С приходом на трон Аррунтийуса империя погрузилась во мрак: ужасные войны, нищета и чума охватили римские провинции. Более того — во время очередного умопомешательства тиран даже вознамерился снести Рим и построить на его месте новую столицу империи, Аррунтийум.



▲ Правильно проведенное комбо — и гражданин скелетон уже совершает прощальное сальто. Жаль, вы не слышите, с каким приятным хрустом рассыпаются его косточки.

Жанр:	3D Action
Издатель:	Acclaim
Разработчик:	Acclaim Studios Manchester
Похожесть:	Prince of Persia: Sands of Time
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.7GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.acclaim.com/games/gladiator



Но, как гласит древнее правило, если в игре есть главзлодей, то должен быть и главгерой, который ему противостоит, и в *Gladiator* наш герой — Тракс Непобедимый, в прошлом отличный воин и помощник всеми любимого императора Трояна, а ныне — гладиатор, выступающий в Колизее на потеху гражданам Рима. Разумеется, рулить этой мускулистой машиной смерти с мечом в руках придется нам — рыцарям мышки и клавиатуры.

Мышам на погибель

Геймплей *Gladiator* — это сеча. Бесконечное, безостановочное, непрерывное рубилово, не отягощенное излишними интеллектуальными потугами. Только не подумайте плохого: примитивный геймплей — это скорее комплимент, чем упрек. Такими играми были *Severance* и *Die by the Sword*, но по концентрации врагов на один квадратный метр игрового пространства *Sword of Vengeance* оставляет эти признанные шедевры далеко позади.

Честно говоря, мне уже давно, со времен *Diablo*, не приходилось играть в игры, настолько опасные для здоровья мышки. Не удивлюсь, если шайтаны из Acclaim вступили в сговор с производителями данных манипуляторов с целью увеличения объемов продаж компьютерных мышей. Шучу, конечно; но мышке в "Гладиаторе" и вправду приходится несладко. У нашего подопечного есть две возможных атаки, которые выполняются левой и правой кнопками мыши соответственно. А рубить и колоть приходится часто и много, плюс различные комбинации нажатий этих многострадальных кнопок образуют своеобразные комбо-удары. Человек, всерьез увлеченный *Sword of Vengeance*, на первый взгляд производит впечат-



▲ Обратите внимание на вооружение этих страхолюдин: один удар таким насаженным на черенок глобусом — и голова гладиатора расколется, как гнилой орех.



▲ Если бы не звон мечей и не мат на латыни, все происходящее на арене Колизея весьма напоминало бы потешные поединки чемпионов реслинга.

ление больного, страдающего нервным тиком всех пальцев правой руки. Кстати, в дополнение к двум разновидностям атаки есть еще и кнопка "действия", которую в самый раз повесить на третью клавишу мышки: с помощью этой кнопки герой открывает двери, дергает рычаги, прыгает — в общем, выполняет массу действий, выпадающих из общей брутальной концепции игры.

В бесконечном рубилове, слабо разбавленном простенькими головоломками (а-ля "найди ключ и открой дверь"), и заключается весь смысл игры. Но (отформатируйте мне винчестер, если я вру) геймплей при этом получился очень динамичным и захватывающим, разумеется, только для тех, кто неравнодушен к экшен-играм.

Конечно, далеко не последнюю роль в привлекательности Gladiator играют графика, анимация и музыка, но об этом мы поговорим чуть позже, а пока посмотрим, чем еще богат геймплей этой заморской штуковины.

Помимо обычных и комбо-атак, у нашего героя есть в запасе и различные магические способности, которые он приобретает по ходу игры после прохождения так называемых "испытаний". Оные испытания не могут похвастаться особым разнообразием — смысл почти всех подобных веселых стартов заключается в уничтожении определенного числа врагов или в разрушении определенного числа объектов за определенный отрезок времени. Кроме магии, в награду за прохождение соревнований могут дать новое оружие, проапгрейдить лайфбар или научить какому-нибудь новому комбо.

Арсенал игры скудноват, да и пытаться использовать альтернативное оружие вместо выданного перед началом каждого этапа практически равносильно самоубийству. Все, увы, определено без нашего участия, и если гейм-дизайнеры решили, что эту часть игры надо проходить с мечом, то топор можно даже не доставать.

Приятное разнообразие в довольно монотонный игровой процесс вносят лишь редкие боссы, брутальные "фаталити" а-ля Mortal Kombat и толково сделанные сюжетные видеоролики.

Так что, подводя некий промежуточный итог, можно с горечью констатировать: главные враги "Гладиатора" — это не император Аррунтуис и даже не братья-улыбайте Фобос и Деймос, а линейный сюжет, монотонный геймплей и примитивный дизайн уровней. Практически на каждом этапе дизайнеры заставляют игрока возвращаться обратно, через уже пройденные этапы, и снова и снова зачищать красивые, но опустылевшие локации от новых толп монстров. Добрался до рычага? Молодец! А теперь, будь добр, протопай через весь уровень обратно — к открывшейся двери. И так — всю игру.

Пока мы не спрыгнули с минорной ноты, поспешу бросить пару увесистых булжей в сторону интерфейса игры. Скажем, в самом начале Gladiator приветствует игрока фразой "Нажмите Start для продолжения". У вас есть на клавиатуре кнопка Start? Я так и думал. Как оказалось, речь шла о кнопке /. Правда, мило? В настройках эта кнопка, как ни странно, называлась уже "паузой"... Но лучший игровой пазл ждет вас не на последнем уровне, а еще до начала игры. Называется он "переназначение клавиш управления": попытке на третьей самые нервные могут снести игру с винчестера, так ни разу ее и не запустив. Я бы и сам снес, но сами понимаете — работа.

Унылый шедевр

Те из вас, кто уже успел взглянуть на оценки, возможно, задались вопросом: как такая одноклеточная игра вообще удостоилась полноценного обзора, вместо того чтобы прямиком отправиться в черное гетто наших "Кратких обзоров"? Все просто, ребята: красота снова спасла мир. "Гладиатор" — очень красивая иг-

рушка, и именно это ее качество позволяет закрыть глаза на массу недостатков и болезненное однообразие, бесстыдно выпирающее из тельца игры, подобно огромному фурункулу.

Качественные текстуры и великолепное освещение в момент уберут с вашего лица саркастическую ухмылку по поводу шаблонного дизайна уровней. Превосходные сюжетные вставки на движке игры заставят вас забыть о болезненной бредовости сюжета. А шикарные модели людей и монстров в совокупности с отличной анимацией превратят занудные сражения в подобие отличного гладиаторского кинобоевика. Прибавьте ко всему этому потрясающие спецэффекты и внимательно взгляните в скриншоты, и вам станет ясно, что в эту игру надо поиграть хотя бы недельку. Просто для того, чтобы породовать глаз.

Отдельное спасибо создателям игры за фатальные сцены, которые выполняются все той же контекстной кнопкой в момент, когда лайфбар полумертвого оппонента меняет свой цвет с зеленого на красный. Кишки нерадивых супостатов разлетаются во все стороны, мозги и кровяца окропляют окрестности, головы отлетают, руки-ноги отрываются — одним словом, перед такой демонстрацией насилия меркнет фантазия самого изощренного маньяка-садиста.

Также самых теплых похвал заслуживает игровая музыка, которая чем-то напоминает саундтрек к уже упомянутому на этих страницах фильму "Гладиатор". Столовая ложка драматизма, полстакана героики, щепотка пафоса — и вот красивая, но заурядная игровая сцена благодаря отличной закадровой мелодии приобретает какое-то особое очарование.

Очень жаль, что звуковые эффекты, в противовес музыке, получились довольно бледными. В принципе, особых претензий к ним нет, звукооператоры свою зарплату отработали, однако набор звуков полу-

чился скучным: уже через несколько часов игры звон меча по щиту и прочие аудиорады надоедают до зубовного скрежета.



Следует признать, что освоение гладиаторской тематики на экшен-цене прошло весьма удачно. Как водится, не обошлось без накладок, к которым, помимо вышеперечисленных недостатков, также можно отнести отсутствие даже малейших намеков на мультиплеер... Но основные составляющие хорошей экшен-игры — ураганный геймплей, отличная графика и добротный звук — на своих местах. Игра проверена и рекомендована к установке Всемирной ассоциацией гладиаторов и патологоанатомов. ■

Дождались?

Добротный, хотя и довольно однообразный экшен с гладиаторским уклоном. Такой Серьезный Сэм, у которого отобрали все огнестрельное оружие и загнали на арену Колизея мочить циклопов на потеху толпе. Отменное зрелище.

65% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 3.0

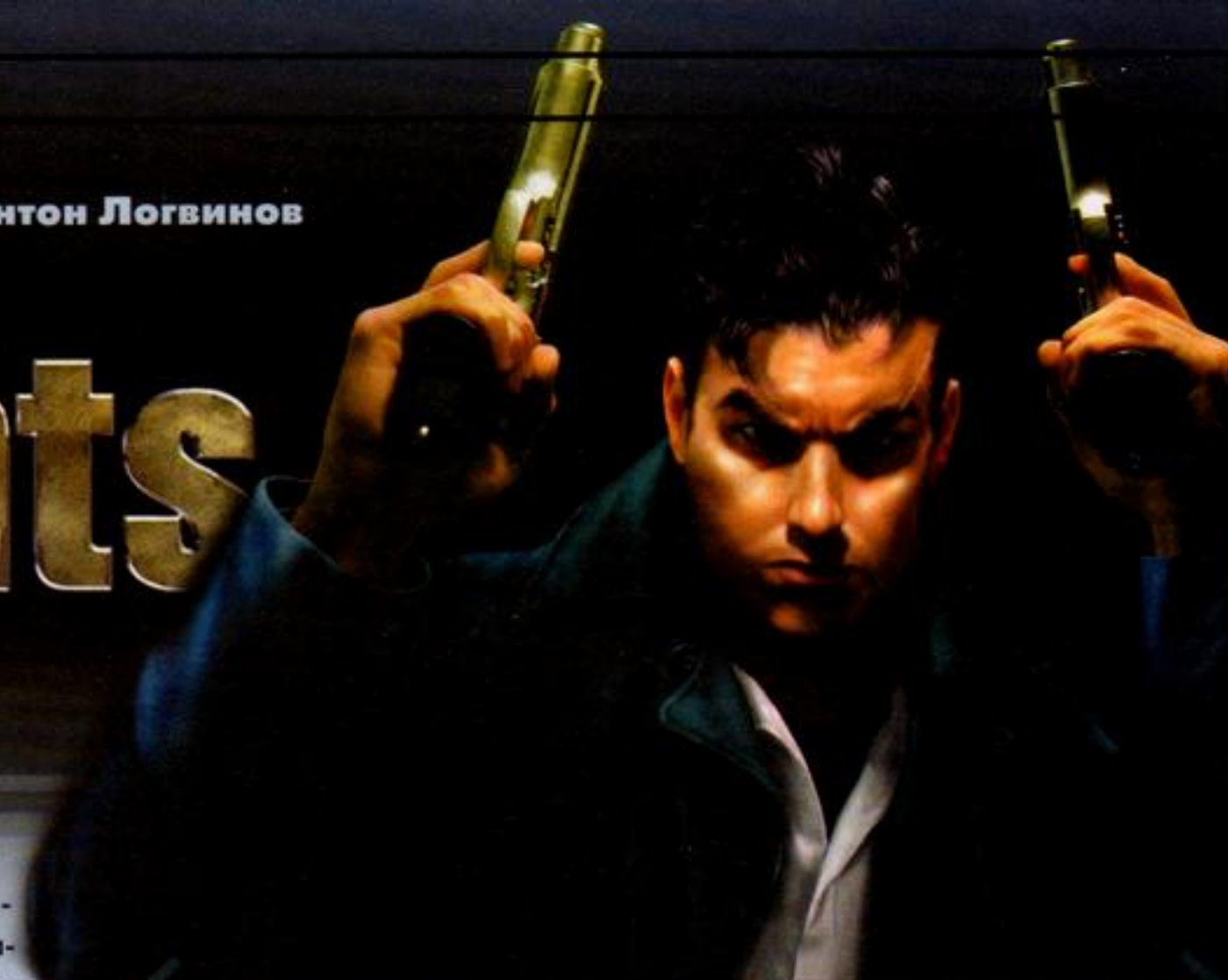
Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Маниа" 8.0

Dead to Rights

Антон Логвинов



Можем ли мы счесть все те часы, что провели за монитором, вышибая мозги фрицам, ломая хребты панкам и размазывая по капоту старушек?.. Процесс виртуального смертоубийства с каждым годом становится все более рутинным, а удовольствия от него мы получаем все меньше. Думаю, редкий читатель не согласится, что сегодняшним играм остро не хватает брутальности их предков. Желание разработчиков угодить рейтинговым службам и политикам-пуританам лишило большинство игр не только мяса, но и банальной крови. Даже тем редким играм, которые продолжают культивировать насилие (GTA3, BloodRayne или Postal 2), не удается вернуть нам сладкие ощущения, некогда подаренные Carnageddon, Soldier of Fortune или Mortal Kombat...

Но не все так плохо! Наконец-то, после стольких лет ожиданий, на рынке появилась игра, смачно плюнувшая прямо в очки сенатора-ханжи Джо Либермана. Игра, возродившая на мгновение те сладкие времена, когда виртуальные убийства были сочными, красивыми и приятными, а мотив — совершенно не важным.

“Злая игрушка”

Примерно такие слова произносит неподготовленная публика, когда впервые видит Dead to Rights. И дело даже не в реках крови, (которых в игре, кстати говоря, нет), а в пресловутой брутальности. Игра жестока. До приятного жестока. Без жестокости местный геймплей не стоил бы и копейки. Здешний мачо с таким смаком курочит хребты, ломает руки и вышибает мозги, что, ей-богу, хочется плакать... Безостановочное насилие превращает Dead to Rights в наркотик. Наркотик, который каждый раз доставляет все больше удовольствия; наркотик, который нужно принимать в одиночестве, вечером и непременно после работы.

На экране происходит нечто совершенно невообразимое. Герой избивает одного противника, виртуозно выхватывает оружие у другого и, еще более виртуозно отпра-

вив его в нокаут, берет в заложники третьего. Прикрываясь беднягой, как живым щитом, сжимает в кулаке пушку и выписывает похоронку еще десятку бандитов, после чего брезгливо отбрасывает в сторону измочаленное пулями тело. Он может, словно Макс Пейн, повиснуть в воздухе и открыть огонь из всех бортовых орудий или, как герои нетленок Джона Ву, бросить в толпу супостатов огнетушитель и расстрелять его на лету. Перечислять все умения главгероя — пустой труд. Лучше один раз примерить на себя его шкуру... и наркотическая зависимость от геймплея гарантирована.

Dead to Rights — та редкая игра, где по-настоящему ощущаешь себя супергероем боевика. Создателям позорного Enter the Matrix стоило учесть опыт (эта игра вышла еще полтора года назад на Xbox) специалистов из Namco. Найоби и Призрак удавились бы от зависти, узнав, что местный главгерой может выхватить у противника оружие пятнадцатью (!) различными способами. Чертовски стильными и эффектными способами. “Убей меня нежно” — это не про него. Огреть механика гаечным ключом или посадить охранника на электрический стул — вот его стиль.

Кстати говоря, пора бы вас и познакомить. Итак, Слэйт, Джек Слэйт — полицейский, собаковод и бабник. Ассоциации с последним киногероем Шварценеггера — самые прямые. Стоит добавить к имени героя две буквы, и сразу станет ясно, насколько эта игра близка к известной пародии.

Dead to Rights — бешеная солянка из гонконгских боевиков и полутрешевых полицейских эпосов 80-х. В игре нашлось место даже самому бородатому штампу: главный герой (конечно же!) работает в полиции и обожает к месту и не к месту орать: “Freeze, GCPD, K-9!” Согласно сюжету, родного отца Джека убивают ночью на стройке, куда наш полицейский приезжает для прохождения туториала. Охваченный жадой мести, парень плюет на запреты начальства и начинает собственное расследование. Как выясняется, от-

Жанр:	Action
Издатель:	Namco
Разработчик:	Namco
Издатель в России:	Руссобит-M
Похожесть:	Max Payne, Enter the Matrix, Double Dragon
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Три
Сайт игры:	www.deadtorigths.com

ца убили не просто так — цепочка улик ведет к мафиозным боссам, важным политическим шишкам города и большим деньгам. Подстава, тюрьма, побег, жестокие бандиты, купленные политики, хорошие и плохие полицейские... В кино мы уже видели все это не раз и не два. Каждая игровая сцена, каждый сюжетный ход Dead to Rights балансируют на грани стеба, но подаются крайне серьезно. Игра максимально приближается к пародии, но не превращается в комедию. Хорошо ли это? Несомненно!

Геймплей полон милых сердцу сцен и эпизодов. Взвод бойцов

якудзы (черные пиджаки, очки и “кадиллаки” прилагаются), яростно палящий по Джеку из всех стволов; миловидные гейши с дробовиками под юбками; столяры и плотники, с энтузиазмом избивающие любого посетителя стройки... Играя в Dead to Rights, вы обречены на постоянные приступы дежа вю. Классические киношные разборки в порту, перестрелка в ночном клубе, драка на заводе, бойня на кладбище... Кажется, в эту игру впихнули все клише, какие только можно, и для полноты картины в ней не хватает разве что сцены в тюремной душевой.



▲ С криком “кий-я!” и ударом ноги наш главгерой выхватывает оружие прямо из рук удивленного гангстерито.



▲ Вот же изверг — и как только не извернется, чтобы убить человека!

Каждый новый уровень — не просто новые декорации. Ребята из Namco понимали, что залог успеха игры — разнообразие. Так что, оставив позади гору трупов, готовьтесь принять участие в многочисленных мини-играх: в баре — отстукивать по кнопкам в такт движениям стриптизерши, в тюрьме — отбирать у заключенных сигареты, попутно упражняясь в армрестлинге...

В Dead to Rights нашлось место не только для мордобоя, но и для небольшого дог-шоу — подвигов верного пса Джека. Хвостатый лейтенант Тень (да-да, в Америке принято давать собакам офицерские звания) с радостью найдет бомбу террористов, поможет отыскать обходной путь, насмерть загрызет преступника и принесет его оружие хозяину — в общем, будет всячески стараться оживить и без того бодрый геймплей.

Огорчает в игре лишь одно: ближе к финалу разнообразия становится все меньше, а врагов — все больше. Прямо синдром HALO какой-то...

Я стар, я очень стар...

Сами понимаете, игра, выпущенная полтора года назад, вряд ли сегодня блеснет графикой. Но даже для августа 2002 года Dead to Rights выглядит... скажем так, средне. Ближайший аналог — GTA: Vice City. С той лишь разницей, что в Vice City мы имели дело с огромным городом, а здешние игровые уровни редко выходят за пределы одного здания. Оправданий убогости движка Dead to Rights не найти ни при каких условиях. Много врагов? Может быть, но все же недостаточно много. Техническая отсталость Xbox? Ерунда!..

От полного разгрома с нашей стороны графику спасают лишь в меру качественные шейдерные эффекты и отличная motion-capture анимация главгероя. Впрочем, автор ни минуты не сомневается в высоких баллах, некогда выписанных этой игре мировой общественностью, — Dead to Rights действительно было чем похвастаться... Но сейчас игра устарела по меркам

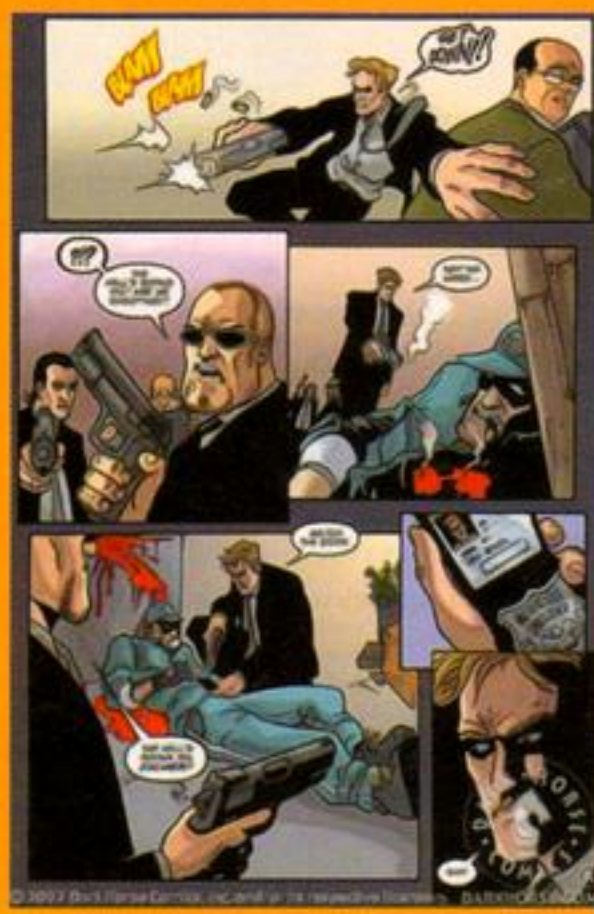


▲ Еще через секунду гражданин получит заряд дроби в спину и улетит на околоземную орбиту... Признайтесь честно: до этого вы видели такое хоть в одном экшене?

Смежная индустрия

Пока интернет полнится слухами о фильме под названием **Dead to Rights**, на прилавках западных магазинов давно красуется тематический комикс. Видимо, комиксистам и киношникам пришлось по вкусу закрученный сюжет про большой город, мафию, заговоры, обманы, продажных полицейских и харизматичных героев.

64-страничный комикс от знаменитого издательства **Dark Horse** рассказывает душещипательную историю о полицейском, который работает под прикрытием. Чем больше он узнает, тем чаще задумывается об истинных целях своего расследования... А тем временем Джек Слэйт мстит за своего отца и планомерно превращает город в поле битвы. Но однажды их пути пересекаются... Комикс позволяет взглянуть на события игры глазами другого персонажа. Знакомые герои и ситуации предстают в ином свете, а уже известная история воспринимается совершенно по-новому.



как PC, так и консолей. Даже ролики не блещут красотой, за исключением сногшибательного, но явно заказанного у сторонней студии интро. А ведь при современных технологиях так могла выглядеть сама игра...

Что касается прочих деталей, то музыка за многие часы перестрелок никак не запомнилась. А вот звук немного огорчит владельцев 5.1-систем. Да, лай сабвуфера заставляет содрогаться стекла. Да, в игре есть поддержка Dolby Digital и EAX... Но общая картина скорее напоминает "растянутое" стерео, нежели звуковую дорожку, достойную DVD-фильма. До старины Макса П., который провожал каждую упавшую гильзу по всем звуковым каналам, этой игре определенно далеко.

Жаль. Это слово хочется произносить снова и снова. Жаль, что нам, "писишникам", опять все досталось в последнюю очередь. Еще год назад Dead to Rights получил бы как минимум восьмерку и любовь всей редакции, а Enter the Matrix утонула бы в унижительных сравнениях. Но сегодня — увы. Технологии ушли вперед, у нас на носу S.T.A.L.K.E.R. и Doom III, а на прилавках самоварным золотом сверкает масса достойнейших игр.

И все же такого взрывного геймплея я не видел давно. И, видимо, не увижу до выхода **Dead to Rights II: Hell to Pay**, который появится лишь в конце 2004 года. Так что, как говорится, ловите момент — перед нами уникальный экшен.

Сценарий комикса был написан в тесном сотрудничестве с Namco, а сама брошюра украшена эксклюзивным концепт-артом от разработчиков. Так что если вам понравится игра, непременно обратите внимание на этот образец легкого чтения.

Уникальный тем, что собрал в одной корзине вовсе не уникальные вещи...

P.S. Кстати говоря, пятая глава игры называется "A Late Good-bye", и ее действие происходит глубокой ночью на кладбище. Я ни за что не поверил бы в случайное совпадение (вспомните текст заглавной песни из **Max Payne 2**), если бы не тот факт, что Dead to Rights появилась на прилавках еще полтора года назад. ■

Дождались?

Взрывной коктейль из экшена, файтинга и мини-игр в стилистике полупрзшевых боевиков восьмидесятых. Устаревшая графика и ураганный, практически уникальный геймплей. На редкость противоречивая игра.

90% Оправданность ожиданий

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

Рейтинг "Манги" 7.5



Когда мне совершенно случайно попалась на глаза куцая демо-версия игры о новых похождениях ниндзя-черепах, я, признаюсь, обомлел. Teenage Mutant Ninja Turtles действуют на людей, чья юность пришла на начало — середину девяностых, каким-то удивительным образом. Люди начинают размазывать по щекам ностальгические слезы, старчески подпирать подбородок и с характерными интонациями заводить: "Как сейчас помню, на Sega..."

Автор этих строк — далеко не исключение. Для меня ниндзя-черепахи — это первые видеопрокаты и видеосалоны, затертые до дыр видеокассеты, приставки "Денди", разрушительные последствия регистроика и еженедельные бдения у телевизора в попытках выкрутить антенну, чудом ловившую какой-то польский канал, где, если мне не изменяет память, по пятницам показывали соответствующий мультсериал. Разумеется, на польском. Понимаете, в то время и не пахло никакими спайдерменами, халками и прочими сорвиголовками. В лучшем случае мы знали, кто такой Бэтмен. Краткий редакционный опрос выявил, что схожие чувства четверо мутировавших черепах вызывают у доброй половины сотрудников — так, представитель племени верс-

тальщиков с жутким именем Кабан притащил мне на дискете эмулятор Sega Megadrive 2 и два десятка игр. Среди прочих там обнаружился тематический файтинг Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters 1993 года выпуска, о который я в свое время сточил не один джойстик. Когда в редакции появился диск с долгожданным ремейком, за ним выстроилась очередь, остановилась верстка, а рекламный отдел начал разучивать, как же правильно кричать "Кавабанга!". К тому моменту, когда игра наконец появилась в офисе, мы уже были во всеоружии — я снова помнил наизусть имена всех черепах и их врагов (расхожее мнение, что основным соперников четырех зеленых ниндзя был Шредер, является в корне ошибочным: этот разряженный в доспехи дуболом на самом деле повиновался огромному инопланетному мозгу из параллельного измерения X по имени... Кранк!). Я был готов...

Кавабанга!

Черепахи, конечно, вернулись неспроста. Пережив несколько телевизионных и широкоэкранных реинкарнаций (три мультсериала



▲ Дон и Лео разбирают на запчасти робокопа.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Олег Ставицкий



Жанр:	Action
Издатель:	Konami
Разработчик:	Konami
Похожесть:	Double Dragon, The Rage
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1.8GHz, 384Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.konami.com/tmnt



▲ Любимый прием Дона — прыжок с резким ударом do-jo.

и три полноценных фильма), они снова шагают по нашим экранам благодаря последней "моде на восьмидесятые" — ведь основной пик популярности зеленых ниндзя пришелся на 1987 год, когда стартовал одноименный мультсериал по комиксам Кевина Истмана и Питера Лэйрда. Сейчас, впрочем, в производство запущен новый художественный телесериал, а небезызвестный Джон Ву всерьез рассматривает предложение о создании полнометражного компьютерного мультфильма.

Главное разочарование, которое постигает аккуратно после запуска игры, заключается в том, что она создана не по мотивам оригинального мультсериала, а на основе его довольно неудачного ремейка, который вышел на экраны в 2003 году. Черепахи (равно как и все второстепенные персонажи), соответственно, нарисованы и озвучены совершенно по-другому, что в глазах

ностальгирующего фаната является форменным преступлением. Впрочем, для тех, кто не застал рассвет черепахомании, подобные вещи не имеют ровно никакого значения.

Леонардо, Микеланджело, Донателло, Рафаэль, Шредер, Эйприл О'Нил, учитель Сплинтер и даже Кейси Джонс (странноватый товарищ в хоккейном обмундировании) вернулись и машут вам полигональными руками с жидкокристаллического экрана. Teenage Mutant Ninja Turtles, как нетрудно догадаться, является классической консольной аркадой со всеми вытекающими: бонусами, комбо, секретными персонажами и волшебной возможностью играть вдвоем на одном экране. Выбираем понравившуюся черепаху, смотрим (надо отдать должное) отменную анимационную заставку и радостно бежим наносить увечья сотням жаждущих супостатов. Геймплей прост, как три копейки, но затягивает на счет

“раз” — после пяти минут непрерывного избиения нунчаками всяческого хулиганья оторваться от процесса решительно невозможно.

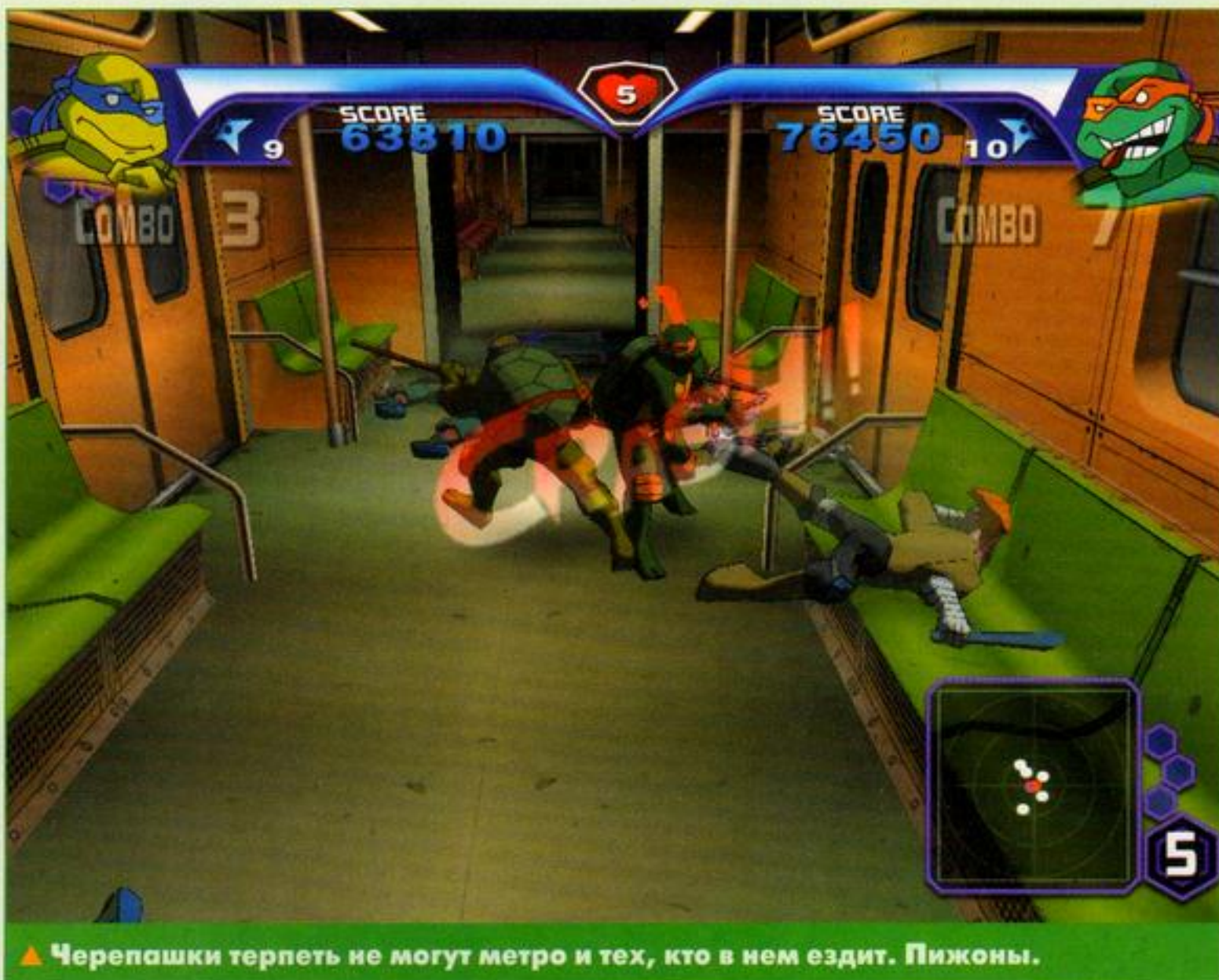
В наличии все ингредиенты хорошей аркады: прыжки, секретные удары и сложносочиненные комбо, учитывающие, сколько врагов за одну серию получили пяткой в глаз, а сколько — заточенным сюрикеном в лоб. Использование предметов интерьера в корыстных целях? Пожалуйста: машина, получившая нунчаками по крыше, воспламеняется и через пару секунд взлетает в воздух, снося взрывной волной всех окружающих. И главное — метко подброшенная бочка способна уничтожить сразу нескольких супостатов одновременно. Здоровье, разумеется, пополняется за счет найденного в мусорках или в разбитых ящиках пропитания (на выбор в меню предлагаются пицца, суши, гамбургер или кока-кола). Все как когда-то в детстве.

Каждый этап состоит из четырех-пяти уровней, по завершении которых нам демонстрируется очередной короткий мультфильм. Сплинтер выдает бонус-уровень для повышения нашей черепаший квалификации. Задания бонус-уровней варьируются от простейших (разнести в клочья определенное количество ящиков за ограниченное время) до практически невыполнимых (скажем, победить 30 врагов, не пропустив при этом ни одного удара). При успешном завершении такого испытания вы сможете обзавестись различными апгрейдами и спецударами. Сложность игры, как и положено любой уважающей себя аркаде, возрастает в геометрической прогрессии. В результате уже на третьем уровне мы сталкиваемся с весьма серьезными проблемами: враги валятся на голову в совершенно неприличных количествах, заветное пропитание выдается все реже, а супостатские удары становятся все больнее. Примерно к этому же мо-

менту постепенно вылезают на свет и очевидные недостатки игры. Первый и наиболее драматический — печальное однообразие геймплея. Конечно, комбо и мелкая нашинковка врагов в особо крупных количествах — это весело. Но каждый уровень населен строго ограниченным набором воинствующей фауны, что, безусловно, быстро надоедает. Кроме того, Teenage Mutant Ninja Turtles явно не реализуют своего потенциала — выбор персонажа, по сути, влияет только на цвет повязки и внешний вид сжимаемого в руках оружия. Удары, комбо и стиль поведения всех черепах не отличаются ни на йоту. В результате ближе к середине игры мы начинаем недвусмысленно позевывать, а руки затекают от исполнения однообразных комбинаций.

Ситуацию спасает несколько приятных вещей. Во-первых — боссы. Местные главгады — это настоящий вызов: во время босс-битвы геймплей делает разворот на 180 градусов и превращает игру из монотонной драчки в аркаду голубых кровей. Каждый из боссов требует к себе индивидуального подхода, выработки соответствующей стратегии и совершенно запредельной реакции.

Во-вторых, Teenage Mutant Ninja Turtles заметно оживляют всевозможные игровые режимы. Играть вдвоем, поверьте, на порядок веселее, чем в одиночестве. Как-то позд-



▲ Черепашки терпеть не могут метро и тех, кто в нем ездит. Пижоны.

ним вечером, заслышав, как я выстукиваю на клавиатуре очередное комбо, ко мне на пару минут заглянул Матвей Кумби и... так и остался. Битый час два взрослых, казалось бы, человека перемалывали в порошок приспешников Шредера и верещали, как два счастливых подростка. Из комнаты доносились преимущественно взвизгивания следующего содержания: “Мне нужна пицца!”, “Камрад, на помощь!” и “Кидай в него бочками!”, — а также какой-то нечеловеческий рык.

Наконец, в-третьих, в качестве альтернативного режима в Teenage Mutant Ninja Turtles присутствует... самый настоящий файтинг! С раундами, счетчиком времени и тому подобными атрибутами. Изначально у вас есть возможность выбрать в качестве бойца одну из четырех черепах, однако по мере продвижения по сюжетной линии вам откроются дополнительные персонажи, что, безусловно, является серьезным стимулом для прохождения игры до победного конца.

Что же касается технических деталей, то графика “Черепах” выглядят на твердую пятерку. Новомодный cell-shading, приятная глазу анимация, сочные взрывы, четкие текстуры, характерные комиксные “bang!” и “pooo!” (сладкий привет “XIII”)... Все это создает ощущение живого мультфильма. Когда на экране идет ожесточенная война со взводом шредеровских дуболомов, со стороны не отличить происходящее от очередной части одноименного сериала.

В итоге у нас выходит престранная ситуация. В плюсе, разумеется, воспаленная ностальгия, отменная графика, возможность игры вдвоем и заветные комбо. В минусе —

однообразие геймплея и нежелание игры придерживаться духа и буквы оригинального мультсериала. Истина, как обычно, находится где-то посередине. Совесть не позволяет мне поставить игре даже восемь баллов, так как недостатки, разумеется, есть. Но и отправить “Черепах” в “Краткие обзоры” решительно нельзя: налицо правильный, в общем-то, подход к лицензии и общий высокобюджетный лоск проекта.

Teenage Mutant Ninja Turtles — крепкая, но далеко не звездная аркада; впрочем, ее смело можно прописывать всем, кто впадает в приступы острой ностальгии при виде мутировавших черепах и до сих пор лелеет детскую мечту провести 16-hit combo... ■

Дождались?

Крепкая аркада с отменной графикой и, к сожалению, нереализованным потенциалом. Счастье было совсем рядом...

95% *Оправданность ожиданий*

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

Рейтинг “Маниа” 7.5



▲ Многочисленные “Bang!!!” и “Crash!!!” иногда здорово отвлекают от процесса раздачи кренделей.

Матвей Кумби

Магия войны

Прошу... нет, просто-таки умоляю: не обращайтесь на сюжет! Великий Катаклизм, Хаос, Кристалл Жизни, Лазурная Крепость, Высокая (наверное, топ-модель) Хранительница эльфов, Империя людей, Черный-Пречерный Колдун... Все эти имена и события, которые по каким-то неведомым причинам принято писать Исключительно Большими Буквами, есть нечто иное, как глобальный винегрет из пошлейших фэнтезийных архетипов. И цель нашего сегодняшнего меседжа — вовсе не доказывать ущербность фэнтези-вселенных как основы для создания игровых сценариев. Для положительных примеров вспомните хотя бы эпический *Warcraft III*, или драматический *Myth*, или, на худой конец, разухабисто-гангстерский *Gothic*, в котором маги курили травяные самокрутки, а орки играли в гоп-стоп... Сюжет же "Магии войны" полон юношеского пафоса и детской наивности. Здесь колдуны говорят зычными голосами, крестьяне протонародно гыкают и ведут путаные речи, стилизованные под какой-то дикий астраханский говор, ну а главгерой, юное дарование из частной магической школы, представляет собой образец христианского смирения и с горящими глазами спешит на помощь всем униженным и оскорбленным. Зачастую — помимо их, оскорбленных, желания...

Собственно, к чему весь этот шквал эмоций? Если вы научитесь на подсознательном уровне отфильтровывать все эти Хаосы и Лазурные Крепости, то "Магия войны" с легкостью украдет из вашей жизни несколько вечеров. Очень, надо сказать, интересных, просто незабываемых вечеров, ведь, кроме откровенно детского сторилайна, в этой игре нет ровным счетом никаких недостатков, зато имеется множество очень удачных находок. Так что далее по тексту вы не встретите ни одной капли желчи. Все сплошь елей.

Хозяйственник

Собственно, сама идея с кровосмешением нескольких стратегических поджанров не так уж и плоха. Однако случаи, когда разработчики не на шутку увлекаются художественной лепкой гомункулов и в итоге на свет появляются игры, запутанные и сложные, как устройство токарного станка с ЧПУ, — сплошь и рядом. Но вопреки стандартной ситуации, когда едва собранная шайтан-конструкция при попытке встать на ноги тут же падает под грузом собственных концепций, в "Магии войны" все работает.

Нет, серьезно. *Myth*, *Warcraft III* и *Sacrifice* сливаются в едином любовном экстазе и долго водят праздничные хороводы, радуясь активной жизнедеятельности своего отпрыска. Следите за ходом мысли: взять от



Жанр:	Strategy/RPG
Издатель:	Бука
Разработчик:	Тарзем
Похожесть:	Myth, Warcraft III, Sacrifice
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1,8GHz, 384Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.battle-mages.com



Интерфейс отключен. Для его восстановления нажмите WASDSPACE

▲ Сельские (с мечами) против городских (со щитами). Милиционер-маг благоразумно стоит в стороне и язвит собравшихся файерболлами.

Myth всю боевую систему с отрядами, формациями и прочими наворотами; наградить каждый отряд инвентарем для переноски полезных артефактов, опытом, уровнями и тому подобным RPG; с позором изгнать любые признаки "строительной" экономики и в довершение ко всему позволить игроку баловство магией на манер *Black & White*. Причем это кажется сложным только на словах, а на деле оказывается очень простым в управлении и удобным в понимании.

Мир, как и положено, поделен на гигантские уровни, на каждом из которых вам придется начинать практически с нуля. На огромной карте раскидано великое множество различных городов (гоблинских, эльфийских или человеческих), и в каждом из них вы сможете купить отряд, проплатить апгрейд, нанять новых бойцов взамен павших в битвах или взяться за выполнение какого-нибудь геройского квеста. Хозяйство в игре — исключительно натуральное, а так как управляете вы отрядом наемников, то и зарабатывать придется единственным доступным способом: рубя направо и на-

лево вражьи головы, мародерствуя на поле боя и, естественно, получая награду за исполнение всяческих поручений (которые в большинстве случаев сводятся к отлову и прилюдной порке локального главгада).

Разновидностей отрядов много, и в целом все они делятся на три главные категории: пехоту, конницу (у гоблинов, впрочем, вместо конницы — катапульты) и лучников. Тут, в принципе, все понятно: неторопливые рыцари идут в рукопашную, мобильная конница заходит в тылы, а лучники в это время стоят в стороне и поливают все место действия градом стрел.

Особняком от всей мирской суеты стоят маги. Эти бородачи физически слабы, а по приходу под наши знамена нагло оккупируют ячейку целого отряда... Но зато в сражении они демонстрируют окружающим такую мать Кузьмы, что окружающие бросают оружие и в панике отступают.

Факир и йог

На одних боевых действиях концепт, как выясняется, не закан-



Интерфейс: отличный
Для 220 новостных статей и комментариев ВАРКРАФТ

▲ Чтобы мужикам было не так страшно умирать, моей божьей милостью на них снизошел свет спелла-благословения. Пушай уверуют, подлецы!

чивается. Все то время, пока палладины, лучники и маги отчаянно лупцуют скелетов, орков и демонов, наше юное магическое дарование витает аккуратно над полем битвы и вдохновляет бойцов молодецкими командными посвистами. Осознанию того простого факта, что клавишами скроллинга мы управляем не собственно скроллингом, а перемещением в пространстве нашего альтер эго, очень здорово помогает вид от третьего лица. Один щелчок — и вот уже перед глазами маячит полупрозрачная спина гражданина волшебника и видно, как по ветру развивается его модный банный халат. Мало того, маг и его отряд — это, по сути, одно целое. Едва отлетев от собственной марширующей армии на осмотр каких-нибудь достопримечательных развалин, вы почувствуете стремительную утечку маны из астральных магических загашников. “Магия войны” попирает сапогом древнейшую командно-тактическую заповедь, согласно которой командир во время массовой раздачи кренделей рядовому составу должен находиться в тепле и покое. Мысль о том, что с кончиной последнего солдата наш левитирующий гарри поттер потеряет всякую связь с внешним миром и отправится в Страну вечной охоты, придает сражениям незабываемую остроту и заставляет пускаться на невиданные стратегические хитрости.

Дальше — больше. Спустя некоторое время вдруг выясняется, что альтер эго, помимо всех прочих полезных умений, обучен набору опыта и совершенствованию своих магических способностей. За голову каждого поверженного орка справедливо выдается ехрегипсе-бонус, который можно потратить на массу полезнейших вещей. Скажем, с развитием первичных командирских навыков глав-

герой сможет приобрести некое подобие бонусов-perk'ов, один из которых, например, позволит заранее оценить количество зверонаселения различных пещер, другой — повисит скорость развития отрядов, третий — шустрее перемещаться в пространстве и так далее. Кроме прочего, нажитый в боях опыт можно пускать на развитие персональных характеристик, как-то: количество маны или уровень личной командирской харизмы (а разговорчивый начальник сумеет контролировать большее число отрядов)...

С ростом уровня магии в игре открывается еще одна непаханая целина — заклинания. Походная книга спеллов услужливо поделена на три тематических школы — красную, зеленую (белой, махновской и эсеровской школ, увы, не наблюдается) и синюю, по пятнадцать заклинаний в каждой. По мере развития нам становятся доступны все новые и новые заклинания. И если поначалу максимум, на что способен подведомствен-

ный маг, — это время от времени пулять файерболы во вражьи толпы, лечить собственные отряды да благословлять юнитов на ратные подвиги, то ближе к последним уровням он уже сможет призывать демонов, воскрешать мертвых и обрушивать на маковки гадов такие локальные апокалипсисы, которые и не снились библейским пророкам.

Само по себе разнообразие местной магии очень здорово дополняет общую, и без того приятную, тактическую картину. Умелое использование всяческих спеллов в быту поможет найти правильный выход даже из самых, казалось бы, безвыходных ситуаций. Простой пример: перед нашими есаулами материализуется волшебник с кучкой телохранителей. Общие силы примерно равны, но рогатый шутник ежесекундно швыряет в наших подопечных огромные магические кактусы и уже после трех-четырех залпов сокращает численность отряда примерно наполовину. После артобстрела в дело включается орочьа гоп-компания... и вот уже после пяти минут резни все наши отдыхают на траве с пробитыми черепами. Зарубить волшебника нельзя: пехота живо увязнет во вражьи рядах и волей-неволей вяжется в бой; угостить стрелами не получается, так как наши лучники — первая тактическая цель для кактусного залпа. Что делать?.. Выход из этой ситуации насколько же прост, насколько изящен: в первые же секунды сражения супостатский мерлин получает по заливку заклинанием обморожения конечностей, и пока орки, рыча и хрюкая, бьются с нашим ополчением, при помощи еще одного спелла рядом с волшебником материализуется некое астральное тело, которое, несмотря на всю свою астральность, награждает того молодецкими пинками. Просто и со вкусом.



Интерфейс: отличный
Для 220 новостных статей и комментариев ВАРКРАФТ

▲ В нашу честь добрые селяне устроили салют. Такую бы пиротехнику — да в дело изобретения стрелкового оружия...

Пиротехника

Касательно технических деталей: по степени лоска и шустрости графического движка “Магия войны” ничуть не уступает всенародно любимому Warcraft III. При желании камеру можно опустить до самой земли и разглядывать угрожающие физиономии ваших доблестных вояк, а можно задрать под самые облака и наблюдать за происходящим в ракурсе какого-нибудь Shogun: Total War. Местные пасторали напичканы милыми сердцу детальками вроде камушков, мостов или живописных руин, модели всяческой фэнтезийной живности богаты полигонами и не отличаются “варкрафтовской” игрушечностью, ну а местная магия заслуживает по меньшей мере бурных и продолжительных оваций. Едва ввязавшись в драку, каждый колдун считает своим долгом с ног до головы засыпать супротивников спецэффектами: ослепить вспышками, поджарить пламенем, осветить “благословением”, а для пушей важности — напустить густого дыма. Недостаток у графики только один: иногда вся эта красота существенно тормозит-с. Впрочем, это скорее уже вопрос апгрейда, чем проблемы движка.



Собственно, итоги. У нас на руках каким-то чудом оказалась игра самого что ни на есть мирового уровня, которая заслуживает сегодняшнюю восьмерку без всяких скидок на русское происхождение. Так что напоследок только немного личного: ребята из “Таргема”, вам наше искреннее ура! Теперь, после такого удачного дебюта, главное — не потеряйте удали. Еще пара подобных проектов — и можно будет смело переименовываться в Blizzard East. ■

Дождались?

Удивительно привлекательная стратегическая солянка: первое в мировой истории изобретение удачное сочетание идей Myth, Warcraft и Sacrifice.

85% Оправданность
ожиданий

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

Рейтинг
“Мани” 8.0

LORDS of EVERQUEST™

Алексей Бутрин



Жанр:	RTS
Издатель:	Sony Online Entertainment
Разработчик:	Rapid Eye Entertainment
Похожесть:	Warcraft III: Reign of Chaos
Необходимо:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1.8GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://lordsofneverquest.station.sony.com

До недавних пор дорога в мир EverQuest была открыта лишь фанатам онлайн-ролевых игр. Древнее и известнее этой онлайн-саги, пожалуй, только знаменитая Ultima Online. Но, видимо, бешеная популярность игры только у интернет-маньяков не сильно устраивала Sony Online Entertainment, которая внезапно решила познакомить весь остальной игровой мир со своим знаменитым продуктом. Однако способ, которым боссы Sony решили добиться поставленной цели, выглядит достаточно сомнительным. Дело в том, что вместо выпуска добротной ролевой игры разработчики решили попытаться счастья на непроторенной RTS-дорожке. Что из этого вышло... Впрочем, читайте сами.

На поле тролли грохотали...

Действие Lords of EverQuest разворачивается за 10 000 лет до начала эпохи, которая официально "идет" сейчас в онлайн. Сражения за контроль над землями Норрата разворачиваются между тремя основными группировками: Королевством Теней (Shadowrealm), Братством Рассвета (Dawn Brotherhood) и Союзом Элдара (Elddar Alliance). Все действующие стороны укомплектованы такими же расами, как и в онлайн-версии EverQuest. Например, Королевство Теней населено троллями, иксарами (эдакими волкоподобными тварями) и темными эльфами, а Братство Рассвета состоит из людей, гномов и керранов. В принципе, для понимания "национального" вопроса Lords of EverQuest вовсе не обязательно быть знакомым с онлайн-игрой, так как почти все эти расы в том или ином виде встречаются во многих играх или книгах с фэнтези-уклоном.

Всего в игре есть три кампании —

за каждый из перечисленных альянсов: Королевство Теней разрывается на части от гражданской войны, Братство рассвета отбивается от подлых атак Союза Элдара, а последний, в свою очередь, пытается найти своего похищенного лидера и люет в стане людей и гномов. Что интересно, все три кампании проходят в один и тот же промежуток времени, то есть игрокам предлагается в принципе интересная возможность взглянуть на одни и те же события с трех различных точек зрения. "В принципе" по той простой причине, что все это было бы просто здорово, будь общая сюжетная линия интересной и захватывающей, однако подобными достоинствами местный сценарий, увы, похвастаться не может. Дизайн же самих миссий выглядит куда более привлекательно, однако все типы здешних заданий вы наверняка встречали и в

других RTS-играх: оборона базы, спецоперации с ограниченным набором юнитов, захват вражеского лагеря, спасение захваченных отрядов и так далее и тому подобное.

Первые разочарования подстерегают любителей RTS-жанра уже на этапе знакомства с тремя игровыми альянсами: довольно быстро выясняется, что все три группировки принципиально не отличаются друг от друга. Ведь что делает современные реалтаймовые стратегии привлекательными для игроков? Правильно, несколько совершенно непохожих друг на друга рас, отличающихся не только набором юнитов, но и общим стилем игры. Но об этом дизайнерском решении, которое уже практически стало стандартом de facto для игр подобного жанра, разработчики Lords of EverQuest, похоже, даже не слышали. Тут, братцы, каждый союз имеет практически идентичный набор юнитов. У всех есть клирики для лечения своих войск, все как один добывают один и

тот же ресурс — платину, причем процесс добычи у всех альянсов абсолютно одинаков; точно так же не отличаются и наборы строений, а значит — и способ развития базы. Таким образом, и тактика для любой из сторон также будет одинаковой.

...и лорды шли в последний бой

К счастью, другая популярная тенденция — введение в игру супер-юнитов — не прошла мимо разработчиков. Роль супер-юнитов в Lords of EverQuest, как можно догадаться из названия, играют лорды. Всего в игре их насчитывается аж пятнадцать — по пять на каждую коалицию. Главное полезное свойство лорда (помимо зверской живучести и мощных атак) — специальная аура, которая благоприятно влияет на всех дружественных юнитов, которые находятся по соседству. Изначально у каждого лорда есть специальные способности в количестве одной штуки плюс еще три умения, которые можно получить при получении новых уровней. Но черная рука однообразия успела пошалить и здесь: набор специальных умений у лордов разных альянсов тоже практически идентичен: в каждой фракции, к примеру, есть лорд, который может замедлять скорость движения врагов, лорд, который может призывать существ, и так далее и так далее.

Кстати, очки опыта и новые уровни в Lords of EverQuest получают вообще все типы юнитов, а не только лорды. Однако ценность этой, без сомнения, полезной фишки сильно девальвируется при переносе прокачанных юнитов из миссии в миссию. Перед началом нового сражения вам выдают определенное количество очков, которые тратятся на перенос войск, оставшихся после выполнения предыдущего задания, причем чем выше уровень юнита, тем дороже обойдется перенос его в следующее



▲ Кто бы мог подумать, что этот усатый коротышка вовсе не веселый клоун Олег Попов, а важная шишка среди полуросликов!



▲ Несмотря на корявый графический движок, процесс возведения различных зданий выглядит весьма симпатично.



▲ "Собирайтесь, дети, в круг: я принес вам клевый штук", — иступленно орет гражданин перед тем, как пустить молнию.

задание. Еще один отрицательный момент: число "очков переноса" жестко регламентировано разработчиками и не зависит от того, насколько хорошо или плохо вы справляетесь с выполнением миссий. Второй минус — очков всегда очень мало, поэтому с собой можно захватить не больше двух-трех прокачанных бойцов.

После лордов вторую по важности роль в Lords of EverQuest играют клирики. Имея в своем распоряжении достаточное количество воинов-медиков, можно создать практически непобедимую армию — клирики автоматически лечат дружественные отряды. Более того, с течением времени любой раненый юнит может полностью исцелиться вообще без постороннего вмешательства — да здравствует всеобщая регенерация! К сожалению, подобный подход к игровому балансу назвать разумным может только законченный оптимист. К примеру, миссии, целью которых является оборона собственной базы, не сможет пройти разве что безрукий шимпанзе: все, что нужно сделать для успешного прохождения подобного за-

дания, — перегородить вход в лагерь небольшим заградотрядом и призвать им на помощь толпу "врачей".

Второй повод для печального вздоха — это AI. Когда вы отправляете в путешествие большой отряд, сразу готовьтесь к неприятностям. Самые большие проблемы начинаются во время прохождения мостов, ущелий и прочих "узких мест": юниты начинают загоразивать друг другу путь, и тогда какая-то часть отряда может вообще остановиться, а часть бойцов отправится в обход через всю карту. Еще печальнее выглядят сражения: ситуация, когда маги или лучники загоразивают проход атакующим юнитам и мрут под вражьем огнем, пока ударный отряд бестолково толчется за их спиной, в Lords of EverQuest — жесткая реальность. Еще одна проблема с AI связана с плохой реализацией "режимов поведения", коих в игре насчитывается всего три: "агрессивное", "удержание позиции" и "защита других юнитов". По умолчанию установлено именно агрессивное поведение, при котором войска лезут в бой при одном только виде противника и сра-

жаются до тех пор, пока не протянут ноги или не перебьют все, что движется. К тому же чья-то светлая голова решила, всякий раз во время начала движения нужно заново устанавливать новый режим поведения. Представляете, как это чудесно — каждый раз перед указанием новой точки маршрута щелкать на нужную иконку? Забудете один раз нажать — войска снова с шахидским упорством начнут кидаться на всех подряд.

Вперед, в прошлое!

Похоже, разработчики решили, что раз действие в "Лордах" разворачивается за 10 000 лет до текущей эпохи онлайн-ового EverQuest, то и графика в игре должна быть соответствующей. После сногшибательных игр вроде Warcraft III или C&C: Generals Lords of EverQuest выглядит как доисторическое чудовище. На самом деле я немного преувеличиваю, но, поверьте, совсем чуть-чуть. Уровень моделирования можно оценить даже на крохотных скриншотиках: кубизм, гигантомания и элементарная небрежность выпирают буквально из каждого полигона. Текстуры, судя по всему, рисовали в Paintbrush... Добро-го слова заслуживает лишь детализация ландшафта, некоторые эффекты и на удивление красивая водичка. Все эти "прелести" местной графики, может быть, не так уж сильно бросались бы в глаза, не реши разработчики сделать скриптовые ролики на движке игры — вот тут-то любой в полной мере сможет (даже не сможет — будет вынужден) насладиться вышеописанными "красотами".

Звук — под стать графике: блеклый, невыразительный и ненатуральный — даже масштабные битвы на слух воспринимаются как побоища оловянных солдатиков. Музыка — не производит ровным счетом никакого впечатления: что есть она, что ее нет — все едино. Единственный луч света в этом царстве убожества — превосходная озвучка

персонажей. Среди актеров Lords of EverQuest засветился даже Джон Рис-Дэвис. Не знаете, кто это? Тогда подскажу: актер, который играл весельчака-друга Индианы Джонса и озвучивал гнома Гимли во "Властелине Колец". Короче — матерый человечеще.



С прискорбием вынужден признать, что попытка продвинуть вселенную EverQuest в народ, далекий от онлайн-игр, не удалась. У Lords of EverQuest были бы все шансы на успех года два назад, но сейчас... Когда на рынке пасутся сильные конкуренты вроде Warcraft III или того же War of the Ring, эта игра сможет завоевать поклонников только среди самых ярых фанатов оригинального EverQuest или неискушенных RTS-стратегов. Для новичков "Лорды" будут в самый раз. ■



▲ Заводные пауки — местный аналог харвестеров. Добывают и перевозят платину.

Дождались?

Глобальный рекламный ролик онлайн-вселенной EverQuest. По какому-то жуткому недоразумению выпущен под видом RTS.

25% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 6.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 5.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 4.0

Рейтинг "Мани" 7.0

Magic The Gathering BATTLEGROUND

Андрей Александров

Добро пожаловать в театр абсурда, дорогие читатели! Садитесь на свои места, устраивайтесь поудобнее и попробуйте представить следующую картину. За столом-где-бардак-и-компьютер сидит ваш непокорный слуга. В его руках — джойстик Logitech. Удобная рукоятка, программируемые кнопки, обратная связь и все такое. Ваш непокорный вертит рукоятку со скоростью, которая и не снилась самым ураганам аркадам, в его глазах — нездоровый блеск, а из его рта каплет слюна.

И знаете, во что он играет? В игру по мотивам Magic: The Gathering. Занавес. Продолжительные приступы смеха.

Для тех, кто не в теме

Вы не смеетесь, а сидите тихо и в недоумении поглядываете на соседей по дивану? Хорошо, придется произвести коротенький ликбез. Понятия Magic: The Gathering и "джойстик" несовместимы примерно так же, как, например, "слон" и "эмалированный тазик" или "Филипп Киркоров" и "рок-н-ролл". То есть — никак. Совсем.

Изначально Magic: The Gathering — это настольная карточная игра со сложными, но интересными правилами и множеством ортодоксальных поклонников. Играют в нее обычно в специальных клубах или дома, на диванчике. То есть к компьютерным играм все это не относится вообще никак. Вернее, так было до недавнего времени. А потом начались попытки создать нечто похожее и на нашем дорогом PC. Вначале товарищи из Microprose выпустили в народ практически полную компьютерную копию бумажной Magic: The Gathering. Подобный подход, мягко говоря, оказался не самым удачным. Для среднестатистического компьютерного игрока правила игры оказались чересчур сложны, а хардкорные поклонники "Магии", до того протиравшие штаны за игровыми столами, не бросились приобщаться к компьютерным технологиям. Во время поединков с кремниевым балбесом исчезало одно из главных преимуществ настольной Magic: The Gathering — потрясающая атмосфера, которая возникала во время игры с живыми соперниками. Так что нахватать звезд с небес у иг-

Жанр:	Action/Strategy
Издатель:	Atari
Разработчик:	Secret Level
Похожесть:	Magic: The Gathering
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1.4GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, hot-seat
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.mtggame.com

ры от Microprose не получилось.

Но нашлись разработчики, рискнувшие пойти другой дорогой и создать нечто оригинальное, пусть и использующее наработки Magic: The Gathering. Типичный пример — отечественная компания "Нивал", выпустившая две части небезызвестных "Демидургов". По сравнению с "Магией" боевая система в этих играх была значительно упрощена, что сделало их намного более простыми в освоении. Кроме того, ниваловцы додумались связать между собой разрозненные карточные поединки, добавив в игру кое-какой сюжет. Так, первые "Демидурги" могли похвастаться стратегическим режимом, похожим на Heroes of Might & Magic, а вторая часть игры оказалась типичной RPG.

Однако разработчики Battlegrounds пошли еще дальше и покусились на основу основ Magic: The Gathering. Они взяли старые правила и сделали по ним... файтинг в реальном времени.

Tekken на картах

Боевая система Battlegrounds до боли напоминает обыкновенный файтинг, пусть и слегка усложненный. Есть боевая арена и два, скажем так, бойца, каждый из которых владеет аж двумя приемами — может огреть посохом или поставить блок. На месте и традиционный лайфбар, и счетчик отведенного на раунд времени, и так далее и тому подобное...

Однако когда звучит гонг и начинается бой — начинается нечто совершенно необычное. На арене вдруг появляются кристаллы маны. После того как герой подбирает первый из них, под лайфбаром обнаруживается индикатор, указывающий количество маны. Чем больше кристаллов, тем выше показание индикатора.

Мана в Battlegrounds используется

для одной-единственной цели — для произнесения заклинаний. Все spellы делятся на три типа: волшебство (файерболы, энергетические удары и тому подобное), существа (призывают на свет божий различных орков, гоблинов и прочую нечисть) и, наконец, чары (различные усиливающие заклинания, которые увеличивают силу, восстанавливают здоровье и так далее). Все spellы взяты прямоком из "бумажной" Magic: the Gathering, но на этом, собственно, аналогии заканчиваются — дальнейшая часть игры изменена до неузнаваемости.

Начнем с того, что "колода" в Battlegrounds может состоять максимум из десяти различных заклинаний. При этом в игре напрочь отсутствует правило поочередного "вытягивания" карт, что сводит на нет эффект случайности, который есть практически во всех карточных играх. Если в тех же самых "Демидургах" игроку были доступны не все карты колоды, то в Battlegrounds практически всегда можно скастовать любое из доступных заклинаний. А вот другая особенность всех карточных игр — комбинационный бой — все-таки осталась, пусть и в значительно упрощенном виде. Например, в игре существует ряд заклинаний, эффект от которых усиливается при совместном использовании с другими spellами. Так, например, вы можете призвать на свою сторону пяток гоблинов и направить их безуспешно мочить врага в сортире, а можете призвать всего двоих гоблинов и одного гоблинского командира, который здорово улучшит атакующие параметры сородичей. Впрочем, следует отметить, что комбинации в Battlegrounds все-таки очень простенькие. Здесь нашлось место только самым примитивным сочетаниям из двух-трех заклинаний.

Система игры в реальном времени



▲ После пяти минут напряженного противостояния Конан-варвар был взят в окружение и зверски заколот синюшными эльфами.



▲ Вряд ли subtilный дедушка — божий одуван, вызванный нашей героиней, остановит наступление этих зеленых дьяволят.



▲ Извечные конфликты брюнеток с рыжими в мире "Магии" решаются не без помощи эльфийских воинов и гоблинов-шаманов.

серьезно повлияла и на сами бои. Практически во всех сражениях главная роль отводится существам. Как только игрок вызывает какого-нибудь эльфа или гоблина, тот, в зависимости от предназначения, либо отходит в тыл и начинает активно приободрять других бойцов, либо обнажает оружие и мчится вершить наказания яростные. Если наш воин столкнется по пути с существом противника, они начнут драться между собой. Ну а если нет — удар придется аккурат по лайфбару самого супостата. Отсюда и главная задача — постараться получить перевес в сражении, прорвать оборону противника и заколоть его в ближнем бою. Иногда для этого достаточно просто создать большее количество существ, чем у врага. А иногда наоборот — сделать ставку на одно очень мощное создание, которое сможет, не сморкнувшись, сокрушить всю вражью оборону. Наконец, бывают моменты, когда разумнее вообще отказаться от созданий и действовать исключительно чарами и волшебством. Главное в Battlegrounds — не заикливать на каком-нибудь одном

действии, а играть гибко, пытаясь подобрать персональную тактику под каждого противника.

Также следует отметить, что при переводе концепции на рельсы реального времени в игре появился особый шарм. И если "бумажная" Magic: The Gathering располагает к долгому и вдумчивому поединку, то в Battlegrounds приходится делать ставку не только на тактическое мышление, но и на банальные рефлексы. Так, например, при некоторой сноровке можно утащить кристалл маны прямо из-под носа противника. Подобный финт ушами позволит на время лишиться негодяя ценнейшего ресурса и получить существенное преимущество в бою. Или вот еще один пример: представьте, что в начале поединка вам удалось провести очень удачную атаку и нанести герою врага очень большой урон. Однако в самом конце раунда оппонент опомнился и организовал мощную оборону. Что делать? Можно, конечно, попробовать сокрушить защиту противника еще раз, используя разные тактики. А можно поступить куда изящнее: взять своего ге-

роя, у которого здоровья в несколько раз больше, прорваться сквозь вражию заградотряды и добить супостата точечным ударом посоха в лоб.

Самое интересное начинается тогда, когда на карте в течение долгого времени идет бой между двумя практически равными по силе соперниками. Феерия спецэффектов от произносимых заклинаний, волны атакующих и обороняющихся монстров, взрывы, вспышки, крики, визги, стоны... Все это создает на экране такой хаос, что в ней порой бывает очень сложно уследить за боевой обстановкой. Автору этих строк иногда даже приходилось играть "на слух", вылавливая в потоке звуков фразы, сопровождавшие чтение заклинаний. Незабываемые впечатления!

Хотите добавки?

Сбоку к чугунному скороходу под названием "геймплей" прикручено несколько сюжетных кампаний и кучка дуэльных режимов. Все это добро реализовано практически по тому же принципу, что и файтинги: чем дольше ты играешь и выигрываешь, тем больше получаешь дополнительных бонусов в виде новых героев и заклинаний. В дуэлях сражаться можно не только с компьютером, но и с живыми игроками, причем как по сети, так и сидя вдвоем за одним компьютером.

Неплохо получились и сами кампании. В каждой "сюжетной" битве игроку приходится выполнять целый ряд прописанных разработчиками условий, которые иногда бывают очень оригинальными. Как вам, например, поединок, в котором для победы над противником нужно не устранить его физически, а просто быстрее накопить максимальное количество маны? Как минимум — оригинально.

Графический движок и звуковое оформление Battlegrounds не заслуживают особо пристального внимания. Да, приятная графика и шустрая прорисовка картинки даже на скромных по сегодняшним меркам

компьютерах. Да, очень симпатичный дизайн персонажей и существ. Да, милая музыка и звуковые эффекты. Но — не более того.



Подводя итог, отмечу, что за неделю знакомства с Battlegrounds мне довелось услышать массу язвительных насмешек от горячих поклонников "настоящей" Magic: The Gathering. Им, привыкшим тратить целые часы только на составление колоды, эта аркадная и простая игрушка показалась сущим детским садом. Однако сей факт ни в коем случае не умаляет достоинств Battlegrounds. Просто не стоит совсем уж "в лоб" сравнивать эти две игры. Они — совершенно разные. Хоть и носят одинаковое название... ■



▲ В прошлом раунде папа Карло вырубил Буратино. Теперь Буратино мстит и давит папу своими дубовыми лапами.

Дождались?

Держкая и крайне удачная попытка переосмысления старых укладов. Ортодоксальные фанаты Magic: The Gathering рвут и мечут: у Battlegrounds нет практически ничего общего с МТГ. Это совершенно другая игра.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг "Магии" **8.5**

Виктория

Говорят, что самое страшное в жизни — это когда заветные мечты наконец исполняются. Так ли это в общем случае — судить не берусь. Но в данном конкретном — очень на то похоже. Для всех любителей истории вообще и глобальных исторических стратегий в частности серия **Europa Universalis** с самого начала представляла собою некий эталон. Но без вздохов дело все равно не обходилось. Всякий раз, когда мне приходилось садиться за "Европу 2" или за "День Победы", сознание посещали заманчивые идеи: "А вот если бы промышленное развитие было прописано получше... да и учет классовой структуры общества не помешал бы... Да, и надо, чтобы были политические партии, перехватывающие друг у друга власть. И возможность проводить социальные реформы. Вот тогда бы была не игра, а конфетка. Полный реализм!"

Симулятор императора

Мысли разработчиков, как ни странно, двигались в том же направлении. В результате... Встречаем! Шедевр в жанре "исторического реализма" в полном нашем распоряжении, в рамках 1835—1920 годов. Нет, я не иронизирую нисколько. **Victoria** — действительно супер-игра. Мега-игра. Супер-мега-игра. Она уникальна и неподражаема, в ней есть все вышеперечисленное и много больше. Единственная проблема в том, что все это сверкающее великолепие игрой называть уже как-то не поворачивается язык. Скорее налицо "симулятор развития крупных социально-экономических систем". Специально для старших курсов исторических факультетов. Для аспирантов — тоже ничего.

Для знатоков-непрофессионалов — в самый раз. А из остальных в число избранных счастливыхчиков, не ломающихся после первых же двух-трех часов забирающего все интеллектуальные силы "геймплея", попадут только гиганты духа. Ибо когда одновременно приходится заботиться о сотне параметров... Ну, вы меня понимаете. Хотите ощутить, как себя чувствует среднестатистический президент/император/царь в конце тяжелого трудового дня? Поиграйте часиков десять в **Victoria**. Да и то, у этих самых власть предержащих есть министры толковые, а у нас — только мышь.

Возможно, у многих уже возник вопрос: а не преувеличиваю ли я? Судите сами.

О пользе и вреде образования

В коротком обзоре обо всем, даже самом важном, не расскажешь, поэтому уделим основное внимание самым ярким моментам игры. Финансовая сторона в ней сложна, но разобраться в ней вам труда не составит. А поговорим-ка мы сначала о науке. Почему бы и нет?

Чего, казалось бы, проще? Вы вкладываете бюджетные деньги в науку, изучаете новые технологии и имеете с этого разнообразные бонусы и прочие приятности. Но все не так просто. Часть этих денег уходит на повышение грамотности вашего населения. Казалось бы, что в этом плохого? В общем-то ничего, только у ваших подданных повышается "плюралистичность" — способность иметь разные мнения по тем или иным вопросам высокой политики, а это, сами понимаете, не способствует стабильности государственного корабля. Кроме того, чем выше уровень гра-

Жанр:	Глобальная стратегия
Издатель:	Paradox Entertainment
Разработчик:	Paradox Entertainment
Издатель в России:	snowball.ru
Похожесть:	"Европа 2", "День Победы", "Варяги"
Необходимо:	CPU 300 MHz, 64Mb, RivaTNT
Желательно:	CPU 600 MHz, 128Mb, GeForce2 MX
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.snowball.ru



▲ Вот такая у нас теперь веселенькая экономическая карта.



▲ Социалистическое отечество в опасности!

мотности, тем больше "бунташность" — особенно у низших слоев общества. Правда, когда грамотность становится настоящей образованностью, она может и повысить лояльность правительству. А может, и нет. Как с этим точно обстоят дела — для меня один из самых интригующих вопросов последнего месяца. Надеюсь, что когда-нибудь я с этим разберусь...

Этот пример я привожу для того, чтобы показать, как точно и тонко все увязано в игре. Скрытых или незаметных параметров в ней гораздо больше, чем находящихся "на виду", и ее освоение требует очень большого времени. Часто ваше государство будет попадать в кризисы просто из-за того, что существование каких-то параметров было для вас загадкой.

У матросов нет запросов?

Оказывается, есть. И не только у матросов, но и у солдат, священников, капиталистов, рабочих. Причем если матросы несут службу на разных кораблях, а рабочие трудятся на разных фабриках, то и запросы у них могут различаться. Фантастика? Нет, реальность игры.

В любой момент вы можете обратиться в статистическое бюро и получить дотошные графики и диаграммы, показывающие, сколько в вашей империи в среднем людей, исповедующих ту или иную идеологию, веру, какая часть населения требует введения свободной экономики, а какая предпочитает государственный конт-



▲ Выясняем: треть населения Пруссии охвачена либеральными настроениями.



▲ Европа медленно, но верно покрывается сетью железных дорог.

роль. И многое-многое другое — уровень пацифистских настроений в государстве тоже отмечается, не говоря уж о политических симпатиях.

Такой же отчет вы можете получить не только по стране в целом, но и по отдельному региону — группе из пяти-шести провинций. А на уровне провинции вам доступна совершенно фантастическая возможность отдельно опросить каждую микрогруппу населения. Что есть микрогруппа? А вот те самые рабочие конкретной фабрики и матросы конкретного корабля. Кстати, там же вы можете узнать уровень потребления в данной микрогруппе, причем по разным видам продукции, и увидеть, что крестьянам такого-то уезда не хватает даже и хлеба, зато в соседнем, с улучшенными сельхозугодьями, они уже начали закупаться какой-никакой, но все-таки мебелью.

В глухой провинции у моря

По сравнению с предыдущими «сериями» игры число провинций на мировой карте выросло многократно — перевалило за тысячу. Но дело не в числе. Микроменеджмент каждой отдельной провинции тоже взлетел до недостижимых прежде высот.

Что мы можем узнать в «окне провинции»? Очень и очень многое — до естественного прироста населения и показателя иммиграции. Причем прогресс дошел уже до того, что мы можем узнать, откуда в какую-нибудь Кострому приехали новые жители и в каком числе. Само собою, нам доступны данные о степени риска возникновения в провинции бунта и уровне преступности. О возможности «опроса» всех социальных микрогрупп на предмет всего и вся мы уже говорили выше.

В провинциях мы можем прокладывать дороги, менять естественный ландшафт (правда, для этого нужен очень высокий уровень развития технологий), строить фортификации, а также улучшать сырьевую отрасль. Причем для большинства построек и

улучшений вам будут требоваться не столько деньги, сколько большое количество самого разнообразного сырья и/или готовой продукции. Повод тщательно следить за промышленной и торговой стороной жизни. (Кстати, как вы думаете, сколько в игре видов ресурсов и наименований готовой продукции? Больше сотни! И под каждый товар требуется отдельная фабрика...) Ведь что значат плохие дороги? Правильно — случись война, и никакая мобилизация вам не поможет: дивизии просто не успеют к приграничным сражениям, и десяток-другой провинций будет неминуемо вами потерян.

Республика? Революция!

Такого названия заслуживает скорее Victoria, нежели вышедший недавно весьма средненький политический симулятор. Поверьте, нет в игре задачи более интересной, чем удержать Россию начала XX века от революционного взрыва.

То, что в игре есть разные социальные группы и микрогруппы со своими запросами, потребностями и взглядами — об этом вы уже знаете. Но в игре есть еще и политические партии — выразители интересов этих групп. Причем мы в любой момент можем поставить у руля государства одну из них. Без особой нужды менять правительство не рекомендуется — чревато. Но иногда это приходится делать. Если 80 процентов ваших подданных стали либералами и хотят свободной экономики, сохранение у власти консервативной партии вызовет спад эффективности производства и приведет к череде восстаний. Подавлять их вы будете до тех пор, пока не восстанет и армия (да, возможно и такое — ведь и у служивых в игре есть собственные убеждения), а там режим сменится сам собою. Легче вовремя подгадать с заменой правительства.

Но и это не гарантирует вас от революционных катаклизмов. Ибо население с определенным уровнем

«бунташности» обладает одним неприятным качеством: получив что-то, оно хочет большего. Так что поставив в монархическом государстве к власти либеральное правительство, вы можете в итоге получить конституционную монархию. А то и превратиться в представительскую демократию со всеми вытекающими малоприятными последствиями — регулярными выборами, к примеру...

Кстати, у каждой партии в игре есть программа. И если, достигнув вершин власти, партия обещанного в программе не выполнит — долго у власти она не удержится.

И еще один нюанс. Если ваше население придерживается либеральных убеждений, но при этом хранит верность традиционной религии, то приход к власти либералов окажет интересный эффект. Часть населения будет довольна, другая, напуганная мировоззренческой путаницей, отшатнется назад, в ряды консерваторов, а третья, опьяненная внезапно свалившейся свободой, пустится во все тяжкие, вовсю занимаясь анархией — то есть не работая и сея бунты. Все так похоже на правду, что даже страшно.

Честно признаться, спасти Россию от революции вашему покорному слуге не удалось. В сентябре 16-го года мне пришлось поставить у власти либеральный кабинет, и в стране воцарился вышеописанный хаос. После того, как заводы перестали работать, армия — воевать, а национальные окраины запылали, у меня остался единственный выбор. Вы догадались, какой: коммунистическая революция. Пара лет войны и террора — и система, именуемая «государством Российским», вновь обрела стабильность. Попробуйте, может, у кого-то получится сделать это более оригинальным и менее кровавым путем.



Поверьте, в столь коротком обзоре я смог упомянуть хорошо если об одной десятой особенностей игры.

Есть ли в ней недостатки? Конечно, как и в любой новоизданной игре от Paradox, которые потом по традиции исправляются серией патчей. Но это уже проблема тонкой балансировки параметров и отладки AI. Что до концепции, то она вызывает только восторг, и ничего больше.

Встает вопрос об оценке. С удовольствием поставил бы игре высший из всех возможных баллов, но прекрасно понимаю — многим ее геймплей покажется занудной тяготиной. А многим — самой захватывающей вещью на свете. Стараясь учесть мнение и тех, и других, ставлю игре оценку пусть и не самую высокую, но вполне достойную. Но учтите, что по графе «реалистичность» игра «автоматом» получает все 10 баллов. Равно как и по графе «концептуальность». ■

Дождались?

Игра мечты для всякого любителя глобальных стратегий, в которую, кроме них, почти никто не станет играть. Разгул статистики и социологии, тонкости планирования бюджета и идеологической борьбы. Почти настоящая история на экране вашего монитора.

100% оправданность ожиданий

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

Рейтинг «Маня» 8.5

Алексей Бутрин

Patrician

Расцвет Ганзы

Вдоволь навоювавшись во время Второй мировой, немцы превратились в настолько миролюбивую нацию, что теперь чураются даже виртуального насилия. Практически полностью игнорируя brutальные экшены, сыны Зигфрида в то же время занимают лидирующие позиции среди разработчиков всевозможных экономических стратегий, с маниакальным упорством выпуская аддоны и сиквелы практически к каждой более-менее успешной игре. Поэтому в том, что ребята из Ascaron рано или поздно возьмутся за продолжение Patrician II (в наших краях известном под купеческим именем "Негоциант"), лично я не сомневался ни на минуту. И если вы пропустили эту игру в далеком 2001 году или не наигрались вдоволь в Port Royale, то сейчас самое время наверстать упущенное.

Гадкий утенок наносит ответный удар

Вопреки устоявшейся традиции, хотелось бы начать сегодняшний разговор с графики и звукового сопровождения. Я твердо убежден, что лучше сразу съесть эту горькую пилюлю, а сладкое оставить на десерт, а не наоборот. Итак, графика Patrician II не хватала звезд с неба еще три года назад, а Patrician III использует... тот же самый графический движок. Для очистки совести разработчики добавили в игру динамическую смену погоды и времен года, переделали анимацию некоторых объектов, а на все остальное положили свой большой и толстый оптимизм. Справедливости ради стоит заметить, что динамическая смена времен года выглядит весьма симпатично: осенью города окутывает туман, деревья одеваются в багрянец, а с неба накрапывает противный осенний дождик. С наступлением зимы в мире Patrician III происходит новая метаморфоза — с неба начинают падать снежинки, и постепенно все вокруг наряжается в белые одежды. Одним словом, к художникам претензий нет: по меркам игр трехлетней давности все это выглядит весьма симпатично. Но что мешало отнюдь не бедной компании Ascaron нанять парочку толковых ребят для разработки нового движка (желательно — пол-

ностью трехмерного, что позволило бы решить проблему с отсутствием масштабирования) — большая загадка. Что еще более удивительно — недавний Port Royale от все той же Ascaron уже мог похвастаться трехмерными кораблями и вращаемой картой городов. Возвращаться после всего этого к спрайтовым фигуркам и фиксированным видам уже как-то несерьезно, вы не находите?

Со звуком и музыкальным сопровождением тоже никто не стал особо напрягаться: музыка, как и в предыдущей части, блеклая и невыразительная, а звуковых эффектов — катастрофически мало. Поэтому и я не собираюсь долго думать над оценками: господа разработчики, получите свои законные пять баллов за графику и шесть — за звук и плывите на все четыре стороны; флаг вам в руки и попутного ветра в спину.

Продолжая тему линчевания, нельзя пройти и мимо интерфейса: его, как какую-то насекомообразную гадину, нестерпимо хочется раздавить каблуком. После единогласной критики интерфейса Patrician II и Port Royale во всех мировых игровых изданиях еще раз столкнуться лицом к лицу с этим порождением злого программистского гения я, честно говоря, не ожидал. Программисты и дизайнеры не удосужились упростить даже злосчастный процесс создания маршрутов кораблей. Упрямым немецким хлопцам из Ascaron, видимо, нравится гнуть свою линию и как ни в чем не бывало снова шагать по тем же граблям... Хотя не исключено, что в подобной тактике все же есть определенный смысл: рано или поздно любители "аскароновских" стратегий привыкнут к подобным извращениям и перестанут возмущаться. Как говорится, терпенье и труд все перетрут. Но — не будем больше о грустном, есть ведь и хорошие новости.

Балтика № 3

Действие в Patrician III происходит там же, где и действие предыдущей части игры, — на Балтике, в период с XIV по XVII век. Возрадуйтесь, мореплаватели: после вояжа по далеким Карибским островам в Port Royale мы снова возвращаемся в знакомые места, радостно предв-

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	Ascaron
Разработчик:	Ascaron
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Patrician II, Port Royale
Необходимо:	CPU 233MHz, 32Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 450MHz, 64Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.ascaron.com/gb/gb_patrician3/patrician3_frameset_ie.html



▲ Наша флотилия идет ровным строем, а вражьи корабли паникуют и разбегаются в разные стороны.

кушая торговлю с Ригой, Ладогой и Новгородом. Зато американская игровая аудитория в шоке: Patrician II у них не издавался вообще, и что такое Балтика и Ганзейский торговый союз, они представляют весьма смутно, поэтому читать обзоры игры на американских сайтах — одно удовольствие. Пытаясь хоть как-то успокоить игроков, журналисты выдают такие, к примеру, перлы: "Не стоит переживать из-за незнакомого игрового окружения. К счастью, количество городов в игре регулируется, и у некоторых из них знакомые названия: Лондон, Осло, Гамбург..."

Но — шулки в сторону. Количество городов теперь действительно можно настраивать, но еще больший восторг вызывает возможность строить свои собственные торговые и промышленные центры. После получения поста главы Ганзейского союза вы сможете построить аж два своих города. Почему только два, а не больше? А вы попробуйте развить хотя бы родной город! Количество построек, необходимых для нормального развития населенного пункта, увеличилось почти в два раза, а строительных ресурсов, соответственно, приходится расходовать еще больше.



▲ В Ригу пришла зима, а вместе с ней закрылся и порт. Все правильно: в XV веке еще не изобрели ледоколов.



▲ Со времен второй части стратегическая карта заметно обогатилась деталями.

Самая сильная часть геймплея — торговая система — переключалась в третью часть практически без изменений. Список товаров, доступных для купли-продажи, по-прежнему может похвастаться внушительными размерами, но динамика цен теперь зависит не только от эффективности различных отраслей промышленности в отдельно взятом регионе, но и от сезонных изменений. К примеру, такие товары, как мед, зерно и пиво, по вполне понятным причинам зимой не производятся, а распродают из запасов торговых компаний. Поэтому в выигрыше останется тот купец, который догадается вовремя заполнить собственный склад этой продукцией, а потом спекулировать на рынке в осенне-зимний сезон. К слову, товарооборот в игре, как и раньше, имеет целью не только личное обогащение, но и развитие города. Для того чтобы завоевать высокую репутацию в родном городе и баллотироваться на пост мэра, нужно непрерывно снабжать своих соотечественников всеми необходимыми товарами.

Традиционно сильный AI в третьей части стал еще умнее — теперь для успешного ведения бизнеса настоятельно рекомендуется открывать

в городах свои торговые представительства и вступать в торговые гильдии, чтобы всегда быть в курсе самых последних новостей и отслеживать даже самые слабые колебания спроса и предложения. Чуть зазеваешься — и конкуренты вас опередят: или уведут из-под носа партию дешевого товара, или, наоборот, успеют пер-



▲ Пример отличного развития городской инфраструктуры: улицы застроены настолько плотно, что местные жители нередко теряются в лабиринтах переулков и подворотен.

выми загнать продукцию по максимальной цене. Однако после пары часов напряженной игры можно хорошо изучить цены и планировать торговые рейды даже без помощи представителей. Никуда не делась и автоматическая торговля с детальным планированием маршрутов, правда, система по-прежнему до ужаса неудобна в использовании и невыгодна в экономическом плане.

Главной цели игры — поста главы Ганзейского союза — теперь достичь гораздо труднее: в Patrician III значительно медленнее, чем раньше, растет ваша персональная репутация, а дополнительных забот прибавилось выше крыши. В роли мэра нынче приходится думать не только о хлебе насущном, но и о делах военных. Дружеский совет: сразу после избрания главой города стройте дополнительные фортификационные сооружения и проталкивайте в Совете указ об увеличении городского гарнизона — для подготовки новых рекрутов потребуется время, а сильный гарнизон никогда не повредит и будет весьма кстати во время атаки пиратов. Между прочим, устраивать вероломные атаки могут не только пираты: заручившись поддержкой нужных людей, можно и самому разведать местоположение пиратской базы и устроить карательный рейд силами вооруженного до зубов конвоя. Но, разумеется, отыскать хотя бы одну такую базу — задача не из легких.

Раз уж пошла речь о флибустьерах — пиратской теме в Patrician III уделено значительно меньше внимания, чем в том же Port Royale. Однако вам по-прежнему никто не мешает нанять на корабль вместо обычного капитана матерого пирата и, посулив бородатому хороший процент от добычи, отправить его на разбой. Можно и самому поохотиться на беззащитные шнявы и пузатые когги, а можно, напротив, заняться отловом джентльменов удачи.

Но, если честно, ничем из вышеперечисленного заниматься не хочется — лучше уж погрязнуть в мирной торговле, строительстве и политике. И дело даже не в том, что морские сражения меня не привлекают, — совсем наоборот. Просто очередной подобной системы морских сражений, какая имеет место быть в Patrician III, я просто не вынесу. Ленивые перестрелки двух спрайтовых корабликов на фоне синего моря — ей-богу, все это мы видели еще пятнадцать лет назад в древних Pirates! В двадцать первом-то веке уж можно было придумать что-нибудь более удобоваримое и интересное.



Ну что ж, пора готовить балансовый отчет. Графика, звук и управление, по старой аскароновской традиции, уродились ущербными, зато экономическая и стратегическая части игры, как всегда, на высоте. Более того — сама концепция игр серии Patrician обладает прямотаки магической притягательностью. Один раз вкусив местного геймплея, натурально, уже невозможно оторваться. Строительство персональной флотилии, назначение капитанов, разработка торговых маршрутов, борьба с пиратством, политические интриги... Запустив вечером игру, чтобы "полчасика поиграть", можно вылезти из-за компьютера часа в три ночи, и то благодаря надрывному свисту закипевшего и забытого на кухне чайника. Все верно: о каком, черт побери, чае может идти речь, когда по ту сторону монитора ждет своя собственная торговая империя?.. ■

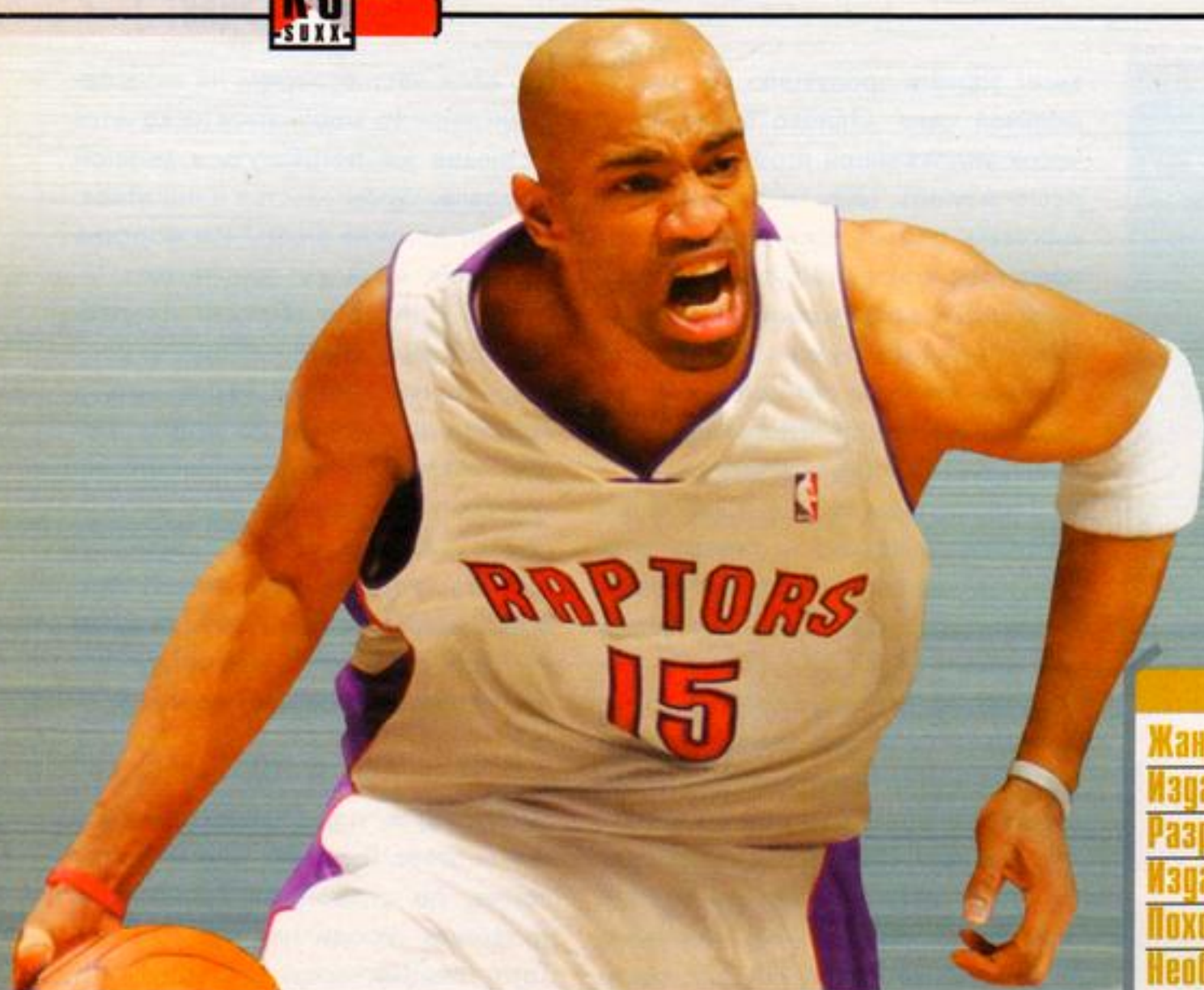
Дождались?

Улучшенная и дополненная версия старого доброго "Негоцианта". Продукт исключительно на любителя: знающие гурманы наслаждаются игрой, как деликатесом, а поклонники экшен-гамбургеров и RTS-в-месте — недоуменно пожимают плечами.

60% оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●	8.0
Графика	●●●●●●●●	5.0
Звук и музыка	●●●●●●●●	6.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●	4.0
Новизна	●●●●●●●●	3.0

Рейтинг "Мани" **7.0**



NBA LIVE 2004

Алексей Бутрин

Как известно, матчи NBA — это не просто баскетбол. Это в первую очередь шоу. Вы можете быть не в курсе правил этой зрелищной игры, путать центровых с распасовщиками, и вполне возможно, что за всю жизнь вы так и не посмотрите ни одного баскетбольного матча... но даже в этом клиническом случае вам будут известны такие имена, как Майкл Джордан, Шакил О'Нил и Мэджик Джонсон. Ибо это — не просто имена, а, как сейчас модно говорить, — бренды. Да, да, не удивляйтесь, самые настоящие баскетбольные бренды, за которыми стоят монстры спортивной индустрии вроде Reebok или Adidas. Ведь профессиональный баскетбол — это не только спорт и не только шоу. Это еще и целая индустрия, причем весьма прибыльная: футболки и сувениры, рекламные ролики, коллекции спортивной одежды — все это в сумме приносит хорошие доходы владельцам клубов и звездам профессионального баскетбола. И компьютерные игры, как нетрудно догадаться, — тоже неотъемлемая часть

денежной машины NBA. Вот поэтому из года в год один из самых активных участников в дележе спортивных слонов — EA Sports — выпускает новые версии своих спортивных симуляторов. С NHL и FIFA мы уже разобрались на страницах предыдущих номеров, а теперь пришла очередь "симулятора прыгающих человечков" — NBA Live 2004.

NBA скорее Live, чем Dead

Ужасно не люблю повторяться, но обстоятельства того требуют: дальнейшее развитие серии NBA построено в точности по тому же рецепту, что и усовершенствование NHL и FIFA. Суть этого рецепта, как я уже упоминал в своих предыдущих обзорах, сводится к общему усложнению симуляторной части и глобальному усилению игры в защите. И если вы еще не успели, смахнув скучную мужскую слезу, попрощаться с головокружительными пробежками через все поле, кучей халявных голов и до безобразия простым отбором мяча, то самое время сделать это

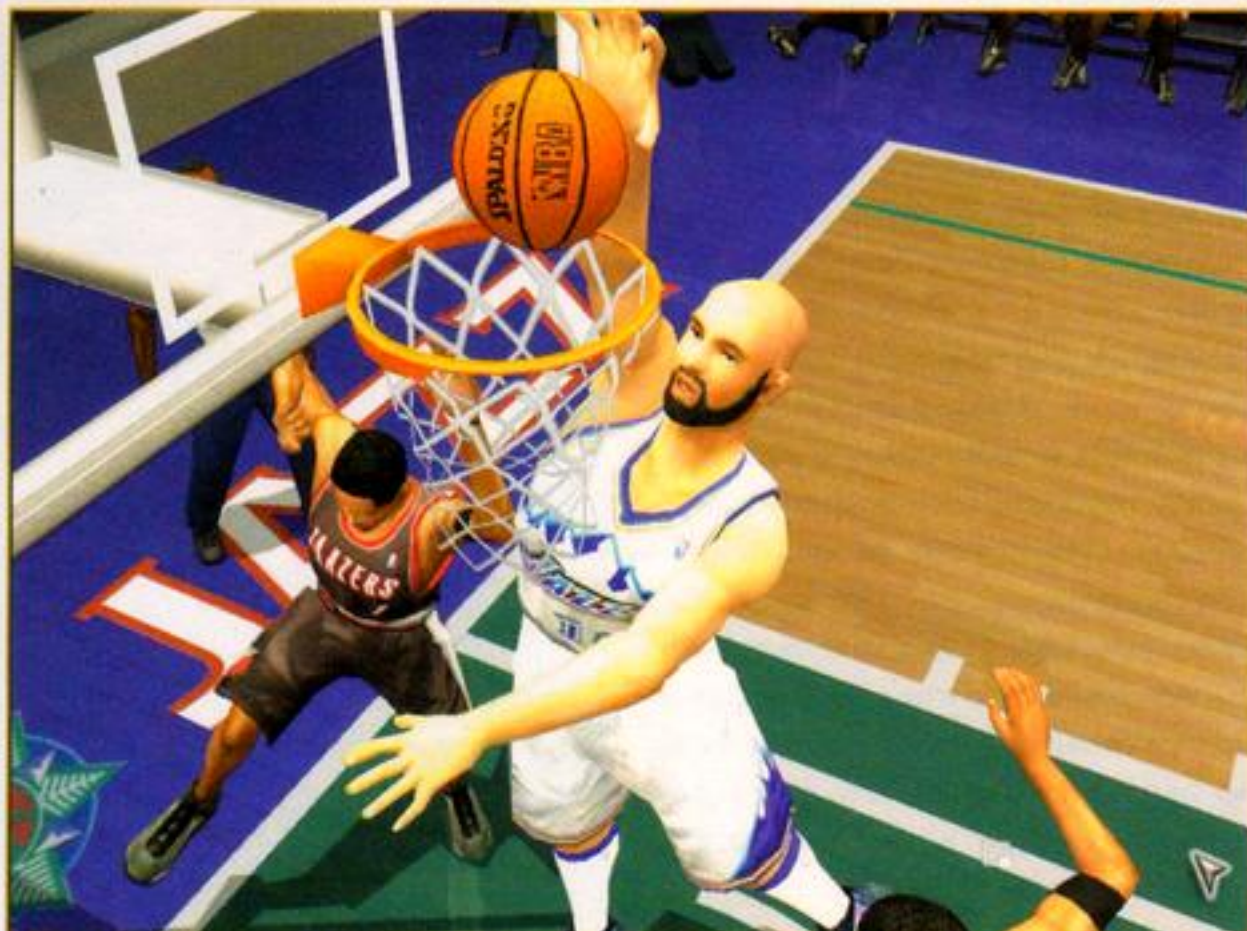
Жанр:	Симулятор баскетбола
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Серия NBA
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.easports.com/games/nbalive2004/home.jsp

сейчас. Ибо, как вы уже догадались, всему этому аркадному безобразию в NBA Live 2004 пришел конец. Скажу сразу: не окончательный и бесповоротный конец (все-таки определенная халява для игрока, вызванная недоработками в AI соперников, пока еще есть), но в сложившейся ситуации осваивать игру в NBA вам придется практически с нуля.

В первую очередь обстоятельства потребуют от вас освоить игру в нападении. Какие обстоятельства? Ну, скажем, вот вы по привычке пытаетесь забить трехочковый броском через голову игрока соперника, но после оперативного блока с последующим подбором выбитого мяча вместо ожидаемых трех очков получаете контратаку. Или по аналогии с NBA 2003 пробуете хитрыми маневрами пробраться

к кольцу, но попытка затягивается и в конце концов заканчивается еще одной результативной контратакой противника. Кстати, спурты (отрывы в общем счете) в NBA Live 2004 просто ужасающие, и даже после окончательного привыкания к новому управлению вполне можно уступить AI 12-14 очков в конце игры.

Одним словом, для успешного завершения атаки теперь придется работать не только руками, но и головой: грамотная комбинационная игра в сочетании с неожиданными для противника маневрами — вот залог успеха в новой NBA. Большую роль отныне играют броски по высокой траектории, которые можно выполнять массой различных способов (в том числе и во время бокового прыжка). А вот аллей-упы (моменты, когда один из игроков совершает



▲ Кто сказал, что NBA — вторая "лига чернокожих"? Вот, к примеру, звезда белого баскетбола Алексей Бутрин трамбует мячи в корзину, что твой Шакил.

▲ После определенных успехов в Национальной ассоциации "звездного Алекса" стремительно перекупила команда "Юта Джаз". Белый с фиолетовым — самые модные цвета сезона.

ВЛАСТЬ



ЗАКОНА

Походовая тактическая стратегия
с элементами РПГ в стиле киберпанк

ВЛАСТЬ ЗАКОНА

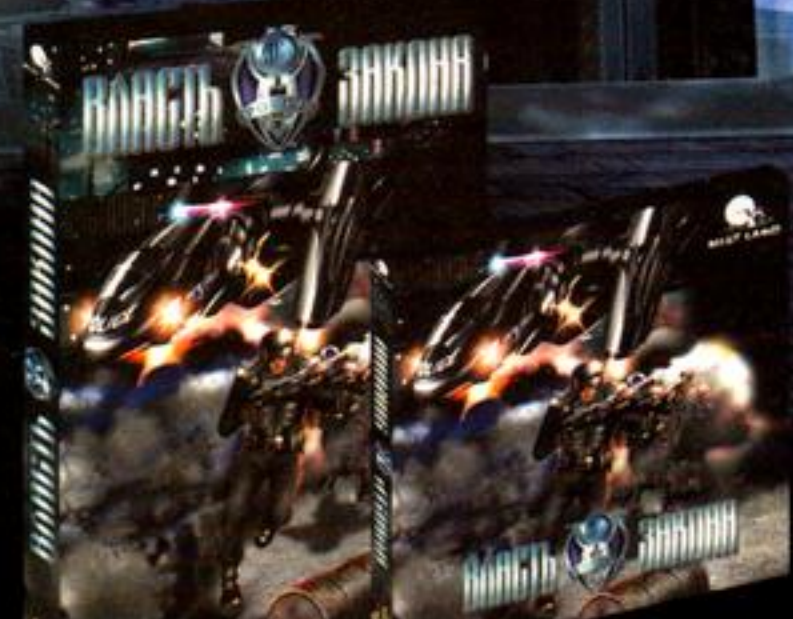
- Неограниченные возможности по прокачке персонажей
- Множество квестов продвигают игрока по нелинейному сюжету
- Огромный оружейный арсенал
- Проработанный, атмосферный игровой мир
- Феерия света и спецэффектов
- Понятный интерфейс, удобное управление камерой
- Превосходное звуковое оформление и музыкальное сопровождение

*Жизнь - серость и однообразие уныло проходящих
похожих друг на друга дней.*

*Для одних обыденность - унылый дождь за окном квартиры 4 на 6 м,
для других - пролетающая с воем полицейская машина
преследующая хOVERбайк
и дерижабль с плазменными рекламными экранами
курсирующий на уровне двести сорокового этажа,*

...

*Другая реальность, другая жизнь,
жизнь полицейского мира будущего,
для кого-то и эта жизнь
со временем покажется обыденной...*





▲ Теперь пасовать можно даже лежа. Ура реализму!

наброс в район щита, а второй — подправляет летящий мяч в корзину) стали проходить гораздо реже, зато для их выполнения теперь достаточно нажать одну специальную кнопку.

Но это все, так сказать, цветочки. Куда интереснее стала игра в защите. Во-первых, в NBA Live 2004 геймплей избавлен от массы глупостей, которыми грешила NBA 2003. Меня, например, жутко умиляло, как часто игроки падали на спину, особенно во время атаки массивным форвардом: тот же О'Нил мог влегкую раскидать половину команды противника за один проход под кольцо. Так же бестолково были сделаны отборы мяча, благодаря чему даже на максимальной сложности отобрать мяч у легендарного Джордана не составляло большого труда. Теперь же основной акцент сделан на блоках, которые реализованы на твердую пятерку. Освоив блоки в NBA 2004, вы запросто сможете не только остановить опасный бросок противника, но и выбить мяч из корзины или даже "снять" игрока, который пытается совершить бросок в прыжке. Особенно хорошо такие трюки проводят массивные центровые, когда играют против субтильных форвардов. Последние после таких

блоков в буквальном смысле слова улетают под щит вместе с мячом.

Следующий момент, который лично у меня вызвал огромный восторг, — полностью переделанные рейтинги игроков. Разброс в рейтингах теперь просто огромен, за счет чего разница между середнячками и настоящими звездами ощущается очень четко. По новой системе оценок игрок с общим рейтингом 60 — это уже хороший спортсмен, ну а если заветный счетчик перевалил за 80, знайте: перед вами самый настоящий баскетбольный монстр. Помимо ощутимой разницы между средними и отличными игроками, так же четко стала ощущаться их специализация. Так, игрок с нулевым рейтингом трехочковых бросков (а таких в NBA 2004 — вагон и маленькая тележка) может попасть в корзину из-за трехочковой линии только по чистой случайности. Точно так же бессмысленно вести на прорыв обороны игрока, у которого плохой дриблинг, или гнать под щит баскетболиста с посредственными прыжковыми показателями.

И еще один неожиданный подарок от разработчиков — полностью регулируемые настройки геймплея аля NHL 2004. Теперь в распоряже-

нии игрока аж четыре десятка ползунков с настройками — по двадцать на дружелюбный и вражеский AI. И это не считая одиннадцати основных параметров настройки матча. В общем, теперь игру можно полностью "персонализировать" и целиком подогнать под свои личные предпочтения. Мало того, оказались не забыты даже поклонники старого доброго "аркадного спорта" — специально для них оставлен режим Arcade, в котором NBA Live 2004 теряет практически все свои симуляторные признаки и превращается в веселый аттракцион с десятками трехочковых бросков и зрелищных аллей-упов.

В отличие от геймплея, нововведения в управлении порадовали значительно меньше, а точнее — не порадовали совсем. Управление условно стало ориентированным на клавиатуру. Если тенденция усложнения управления в спортивных симках будет сохраняться, то уже в следующем году любителям виртуального баскетбола, а также хоккея и футбола в спешном порядке придется обзаводиться геймпадами.

Также не вызвал особых восторгов и пресловутый "режим династии", который при пристальном рассмотрении оказался сильно модифицированным режимом сезона из предыдущих версий игры. Однако если вспомнить об ужасной реализации аналогичного режима в FIFA, то "баскетбольная династия" смотрится прямо-таки как богатый гость на свадьбе бедных родственников.

Танцы с мячом

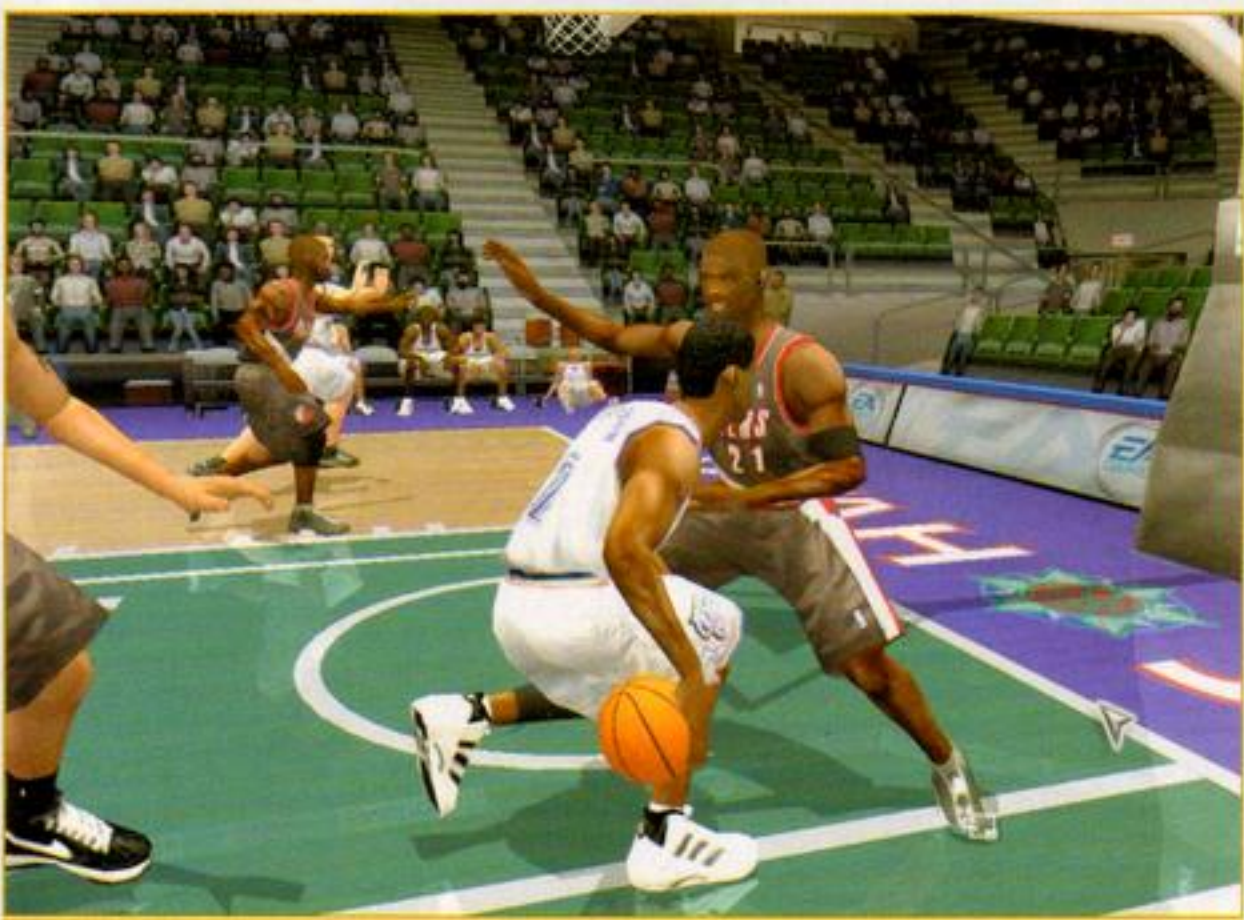
Графика в серии NBA, на мой взгляд, вплоть до 2003 года отставала от своих братьев по спортивному жанру — серий NHL и в особенности FIFA. Видимо, по этой причине в NBA 2004 используется новый (или, по крайней мере, очень сильно модифицированный) графический движок. Но, увы, до графического уровня FIFA виртуальному баскетболу пока далековато. Я могу простить невыразительные арены и общую бледность цветовой палитры в игре, могу понять недостатки в текстурировании лиц игроков и даже закрыть глаза на очевидные глюки в моделировании (чего стоят одни только "рваные" стыки конечностей моделей баскетболистов!), но как быть с анимацией? На первый взгляд, прогресс по сравнению с NBA 2003 — налицо: анимация абсолютно всех акробатических финтов переделана с нуля, игроки движутся более естественно, а сам набор движений увеличился чуть ли не в два раза. Но, несмотря на все эти достижения, во время игры не покидает ощущение, что это не баскетбол, а танец деревянных буратин с оранжево-полосатым мячиком. Одним словом, проблема с плавными переходами между различными фазами анимации так и не решена. Я не

спорю, анимация движений профессиональных баскетболистов — задача непростая, но, думаю, она не намного сложнее анимации хоккеистов. На месте EA Sports я поручил бы работу над графикой в NBA и NHL команде разработчиков FIFA — этот сектор работы у них получается на пять с плюсом.

Звуковое оформление также не таит в себе каких-либо сюрпризов: и звуковые эффекты, и дикторская озвучка не хуже, но и не лучше, чем раньше. Поменялся лишь набор музыкальных треков, но о нем я вряд ли смогу рассказать что-то полезное, так как по причине врожденного непонимания рэпперской культуры отключаю музыку в NBA при первом же запуске игры. Но рискну предположить, что фанаты Эминема и его музыкальных собратьев будут довольны, тем паче что знающие люди говорят, что в написании треков к NBA были задействованы звезды шоу-бизнеса, а некоторые очень известные музыкальные издатели даже присвоили саундтреку NBA Live 2004 статус "platinum" еще до выхода самой игры.



Что же в итоге? Хорошо — но явно можно было и лучше. Однако стоит признать, что по большому счету геймплей явно изменился в лучшую сторону, причем изменился весьма ощутимо. И ни посредственная реализация менеджмента, ни скудная анимация баскетболистов, ни даже усложненное управление не в состоянии испортить удовольствие от этой ладно скроенной и крепко сшитой игры. ■



▲ Хороший дриблинг — одна из ключевых характеристик для каждого форварда.

Дождались?
Законный наследник NBA Live 2003 с гипертрофированной симуляторной частью. Разработчики не забыли не только хардкорных фанатов жанра, но и новичков — аркадный режим определенно придется по вкусу всем молодым восходящим звездам виртуального баскетбола.

70% Оправданность ожиданий

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

Рейтинг "Мани" 8.0

250 KM/H

на вашем столе



SPEED WHEEL 3



SPEED WHEEL 2

**НАДЕЖНАЯ ТЕХНИКА
У НАДЕЖНОГО ПОСТАВЩИКА**



Окно в мечту

Каждый раз, когда мы смотрим "Матрицу X" или "Звездные войны: Эпизод N", мы мысленно забегаем немного вперед и мечтаем... Какой будет следующая часть картины? Что ждет нас через год? А через десятилетие? Спецэффекты станут еще вкуснее и зрелищнее, инопланетные герои и вселенские бармалеи — еще реалистичнее, звук — объемней...

Задумайтесь вот над чем: неужели лет через десять-пятнадцать мы будем смотреть новые фильмы все в тех же "классических" кинотеатрах? Гурманы от искусства возразят: кинотеатр — мишура, главное — кино. Но на то они и гурманы, чтобы оценить фильм братьев Люмьер в оцифрованном формате на экране с размером зерна 1x1 сантиметр. Для прочих же самые светлые умы человечества разрабатывают кинотеатры будущего.

Какими они будут, кинотеатры нового тысячелетия? Может быть, как монструозный IMAX, свет от прожектора которого пугает зеленых человечков на Луне? Вряд ли. Посмотрите на историю развития кинематографа в Европе и Америке: люди всегда стремились ходить в кинотеатры поменьше. Такие маленькие "семейные" кинотеатры — эталон удобства и комфорта. На IMAX и ему подобных монстров смотрели и будут смотреть лишь как на технологическую диковинку.

Несомненно, кинотеатры недалекого будущего будут полностью цифровыми. Процесс оцифровки всего и вся неотвратим. Сейчас цифровые кинотеатры во всем мире можно пересчитать по пальцам одной руки. Но если учесть, что передовые режиссеры предпочитают снимать сразу на цифровую камеру (вспомним, к примеру, дядюшку Лукаса), то становится понятно, что скоро от пленки откажутся все. Ни один техпроцесс между съемкой и показом фильма не будет аналоговым. А это значит, что не будет отсыревать и рваться ненадежная пленка, кинемеханики перестанут горбатиться, таская со склада в операторскую многокилограммовые бобины, изображение станет четким и насыщенным, а наши потомки увидят в первозданном виде многие современные шедевры киноискусства. Но переход на цифру — событие очевидное, долгожданное и предсказуемое. Этим зрителя не удивишь. Кинотеатр будущего будет отличаться чем-то другим. Чем же? Давайте разберемся...

С легким паром!

Что в классическом кинотеатре не менялось с момента его создания? Проекторы — эволюционировали неоднократно. Увеличивались диоптрии оптики, механическая ручка сменилась

электродвигателем, а обычная лампочка — мощным прожектором. Кресла? Нет. Раньше их роль выполняли простые стулья, а в современных кинотеатрах в них разве что электромажеры не встраивают. Акустика тоже прошла долгий путь от грампластинки (а еще раньше фильмы были немые) до Dolby Surround.

Кардинально не менялся только... экран. Конечно, он сейчас делается не из простыней, не ткется вручную из конских волос, но суть осталась прежней! Экран — это белое полотно, на которое проецируется плоская картинка.

Но есть люди, которые решили, что обычному экрану не место в кинотеатре будущего. И значит, долой простыню, да здравствует... пар, господа.

Идея проста, как все гениальное. Берем какое-нибудь легкоиспаряющееся вещество, нагреваем его и получаем туман. А чтобы он не расплылся по всему кинозалу, направленными потоками воздуха снизу удерживаем туман на месте. Золотая голова, в которой родилась эта идея, принадлежит финскому ученому из технологического университета города Тампере, Исмо Ракколайнену, специалисту по обработке компьютерных изображений. В качестве испаряющегося вещества он предложил использовать кусок "сухого льда" (замороженная углекислота). При таком подходе не нужен даже нагреватель, ведь сухой лед испаряется при температуре -70° Цельсия.

Свою систему Исмо назвал **WAVE** — **Walk-thru Virtual Environment**, что примерно переводится как "нематериальное виртуальное окружение". Экран из тумана (или из пара) лучше своего допотопного тканевого аналога. Во-первых, лучи от проектора отражаются от частичек тумана, которые находятся на разном расстоянии, и зрителю кажется, что изображение объемное. Во-вторых, картинка получается четкой и "живой", ведь частички тумана не стоят на месте, а все время движутся. Сам создатель пророчит успех своему изобретению не только в кинотеатрах. Ему видятся "туманные" рекламы, нависшие над "туманными" городами, "туманные" телевизоры и даже "туманные" компьютерные мониторы...

Гелиодисплей

Возможно, технология Walk-thru Virtual Environment будет использована при кинопоказах, но вряд ли все экраны в кинотеатрах будущего будут состоять из тумана. Ведь есть и другие не менее перспективные технологии.

Разработчики из компании IO2Technology предлагают еще более



▲ Кинотеатр IMAX в Лондоне имеет полное право именоваться кинотеатром XXI века.



▲ Кинотеатр будущего может быть и таким. Персональный экран километр на километр, парящий в воздухе.

революционный подход. Долой туман — зачем нам лишние осадки? Слабо проецировать изображение прямо на воздух? IO2Technology, оказывается, совсем не слабо. Они создали невероятное на первый взгляд устройство, призванное заменить экраны не только кинотеатров, но и компьютеров, телевизоров. Разработчики назвали свое детище **Heliodisplay**. Однако, вопреки названию, с гелием чудо-экран не имеет ничего общего. В отличие от WAVE, где технология получения изображения более или менее понятна, принципы работы Heliodisplay пока что держатся в тайне.

Единственное, что известно, так это то, что хитрое устройство втягивает в себя воздух, изменяет его свойства, а затем выбрасывает обратно и подсвечивает. Судя по всему, новая технология будет представлять собой что-то вроде анимированной "воздушной стены". Как и в WAVE, изображение в Heliodisplay псевдотрехмерное за счет неоднородности и постоянного движения воздуха. Но воздушный экран может быть и двусторонним, то есть на одной стороне могут показывать "Матрицу 10: Возвращение блудного Нео", а на другой — что-нибудь вроде "Звездные войны: Атака воскресших Оби-Ванов". Экономия для кинотеатров налицо: можно создать два обращенных друг к другу зрительных зала, разделенных тонкой воздушной прослойкой, а звук транслировать через специальные наушники (во многих кинотеатрах наушниками пользуются давно).

У Heliodisplay есть еще одно интересное свойство, которое вряд ли пригодится в кинотеатре, зато порадует многих геймеров. Каким-то образом воздух наделяется сенсорными свойствами, то есть можно без использования киберперчаток прямо руками вращать виртуальный объект, перемещать его. Сильно смахивает на рождественскую шутку... вот только слишком уж много маститых компаний подали заявку на лицензирование технологии у IO2Technology.

Официальная премьера новинки должна состояться в 2004 году, так что с нетерпением ждем.

Страсти по голо...грамме

Туман... Воздух с измененными свойствами... Все это здорово, но стоит ли придумывать что-то кардинально новое, если есть уже давно проверенные методы, которые дают результаты не хуже? Например, голография. Первые эксперименты с стерео- и голографическим кино проводились в Советском Союзе еще в середине 70-х годов. Здесь просто необходимо сделать лирическое отступление и прояснить один важный момент. Стереограния и голография — это не одно и то же, как многие думают! В голографии трехмерное изображение действительно трехмерно, то есть его можно рассмотреть с разных сторон. В стереогрании же изображение лишь кажется трехмерным: объемную картинку видно только в свете определенного спектра.

Однако стереогранию уже используют в кино. Например, в недавно вышедшем фильме "Дети шпионов 3D", где зрителям предлагается в определенные моменты надевать специальные очки со светофильтрами, после чего изображение как бы выдвигается из экрана, кажется трехмерным. Несмотря на такой мощный эффект, суть технологии предельно проста. На экране чередуются кадры, снятые с двух разных камер, расположенных под небольшим углом друг к другу. Например, каждый четный кадр — для левого глаза, а каждый нечетный — для правого. Для каждого глаза подобран определенный цвет светофильтра, и глаз видит только те кадры, которые пропускает этот светофильтр.

Технология стереогрании не получила широкого распространения в различных областях нашей жизни только потому, что для качественного 3D нужна высокая частота кадров. В середине 90-х производители компьютерной периферии выпускали "трехмерные очки", действовавшие по такому же принципу. Однако после 20 минут работы с ними уставали глаза и начинала сильно болеть голова, ведь на каждый глаз приходилось всего лишь 30-40 Гц. В кинотеатрах с этим несколько проще. Но все равно, сте-

реограния — технология проходная. Еще несколько лет, и о ней забудут.

А вот голография... В простейшем случае голограмму "снимают", направляя на одну и ту же фотопластинку "опорный" лазерный пучок и второй пучок, отраженный от снимаемого объекта. На пластинке появляется сложная комбинация темных и светлых зон, так называемая *интерференционная картина*. В отличие от традиционной фотографии, где каждая точка на снимке отражает соответствующую точку в реальном мире, в голографической пластинке каждая точка содержит информацию сразу о всех точках поверхности реального объекта. Но для каждой точки эта информация разная.

Если вы возьмете голографическую пластинку и разрежете пополам, то получите вовсе не половинку исходного объекта, а весь объект, только менее четкий. Разрезая пластинку еще и еще, вы каждый раз будете получать все тот же целехонький объект, но каждый раз он будет все более и более размытым, пока не исчезнет совсем.

Чтобы воссоздать трехмерное изображение, голографическую пластинку достаточно осветить лазером, и вуаля — мы получаем качественную голограмму. В современной голографии для воспроизведения голограммы совсем не обязательно использовать дорогостоящий лазер, достаточно мощного прожектора.

Теоретические принципы голографии вывел в 1948 году **Д. Габор**. Однако дальше математических моделей тогда дело не пошло. Первым человеком, который смог получить действующую голограмму, стал наш соотечественник, **Ю.Н. Денисюк**. В 1962 году он разработал метод съемки и воспроизведения голограмм, который применяется и по сей день. Ну а изобретателем голографического кино по праву можно считать **Виктора Григорьевича Комара**, который в течение тридцати лет был научным руководителем **Института киностроительства**. В России Комар мало известен, а вот на Западе... Статья об этом выдающемся деятеле включена в международное издание **Who's Who in the World**



▲ Все началось с немого черно-белого кино. Интересно, чем все закончится?

(“Кто есть кто в мире”) и в книгу “2000 интеллектуалов XXI столетия”. В этих изданиях отмечены только те, кто внес весомый вклад в совершенствование современного общества.

Справедливости ради следует сказать, что впервые попытались сделать голографические съемки на пленку американцы в 1966 году. Однако родина голографического кино — все-таки Россия. Ведь американцам не удалось самого главного: воспроизвести голограмму так, чтобы она была доступна широкому зрителю. А Комар предложил идею “голографического экрана”. Ведь если проецировать голограмму на обычный экран, она становится плоской. Но



▲ Возможно, так будут делаться фильмы будущего.

можно использовать не экран, а... зеркало. Тогда голограмма будет отражаться с учетом перспективы с сохранением третьего измерения.

Первый голографический фильм был показан публике в 1976 году в Москве на международном конгрессе кинотехнических ассоциаций УНИАТЕК. Иностранцы, которые присутствовали на этом показе, что называется, “выпали в осадок”. Они пророчили проекту большое будущее. Да и отечественные режиссеры отнеслись к новинке на удивление благосклонно. Так, Тарковский, который в свое время утверждал, что цветной кинематограф никому не

нужен, так как цвет не прибавляет драматизма, про объем высказался в совсем другом ключе: “Главнее всего — голография. Когда будет голографический кинематограф, вот это будет важнее, чем цвет”.

Исследования продолжались, и в 1984 году команде Комара удалось создать цветной голографический фильм. Казалось бы, еще немного, и голография придет в массы. Однако началась перестройка, финансирование многих перспективных проектов, среди которых оказалось и голографическое кино, прекратилось. На сегодняшний день никаких работ в этом направлении в России не ведется.

Эстафетную палочку подхватили американцы. Не так давно ученые из **Техасского университета** разработали трехмерную голографическую видеосистему. В ней носителем изображения является не фотоэмульсионная пластинка, а сложное устройство, содержащее 800 тысяч микрзеркал размером 16 мкм каждое. Устройство способно синтезировать полноценную динамическую голограмму. К сожалению, пока что только черно-белую. Углы поворота каждого зеркала контролируются мощной графической станцией так, чтобы зеркало могло отразить любой из 256 оттенков серого. Однако качество полученной голограммы не очень высокое.

Ученые надеются в течение года в несколько раз уменьшить размер зеркал. Это позволит повысить качество голограммы и сделать ее цветной. А там, глядишь, и до массовых проектов дело дойдет.

Когда же голографическое кино придет в массы? По прогнозам ученых — лет через восемь-десять. Заметьте, что создатели WAVE и Heliodisplay собираются раскрутить свои проекты за два-три года...

Чем это тут так пахнет?

Третье измерение третьим измерением, но кинематограф пока не задействовал еще одно из человеческих чувств — обоняние. А ведь многим



▲ Скоро пленку заменит цифра.

фильмам “запаховое сопровождение” пошло бы на пользу. Представьте: показывают на экране тропические джунгли, а вы ощущаете запах листьев. Смотрите “Обитель зла” — и вдыхаете “аромат” разложившихся трупов. Запах может создать у зрителя эффект присутствия гораздо больший, чем использование 3D-технологий.

Немецкий инженер **Стефан Рейц** понял, какие перспективы открываются перед “запаховым кино”, и изобрел устройство **Sniffman**, дословно “Спящий человек”. Испытали устройство летом 2001 года в Германии, в одном из столичных кинотеатров. Первое кино с запахным сопровождением называлось “Диета на один день”. По сюжету, главный герой, чтобы победить в экзотическом конкурсе, должен был съесть 50 тортов. Sniffman, по размерам сравнимый с аудиоплеером, воспроизводил около сотни разнообразных кондитерских ароматов. А управлялся он вручную по радио оператором. Пробы прошли успешно, зрителям очень понравилось ощущать запах во время просмотра. Теперь дело за малым — раскрутить проект и объяснить режиссерам, что помимо видео и звукового ряда, для фильмов нужно делать еще и “обонятельный” ряд.

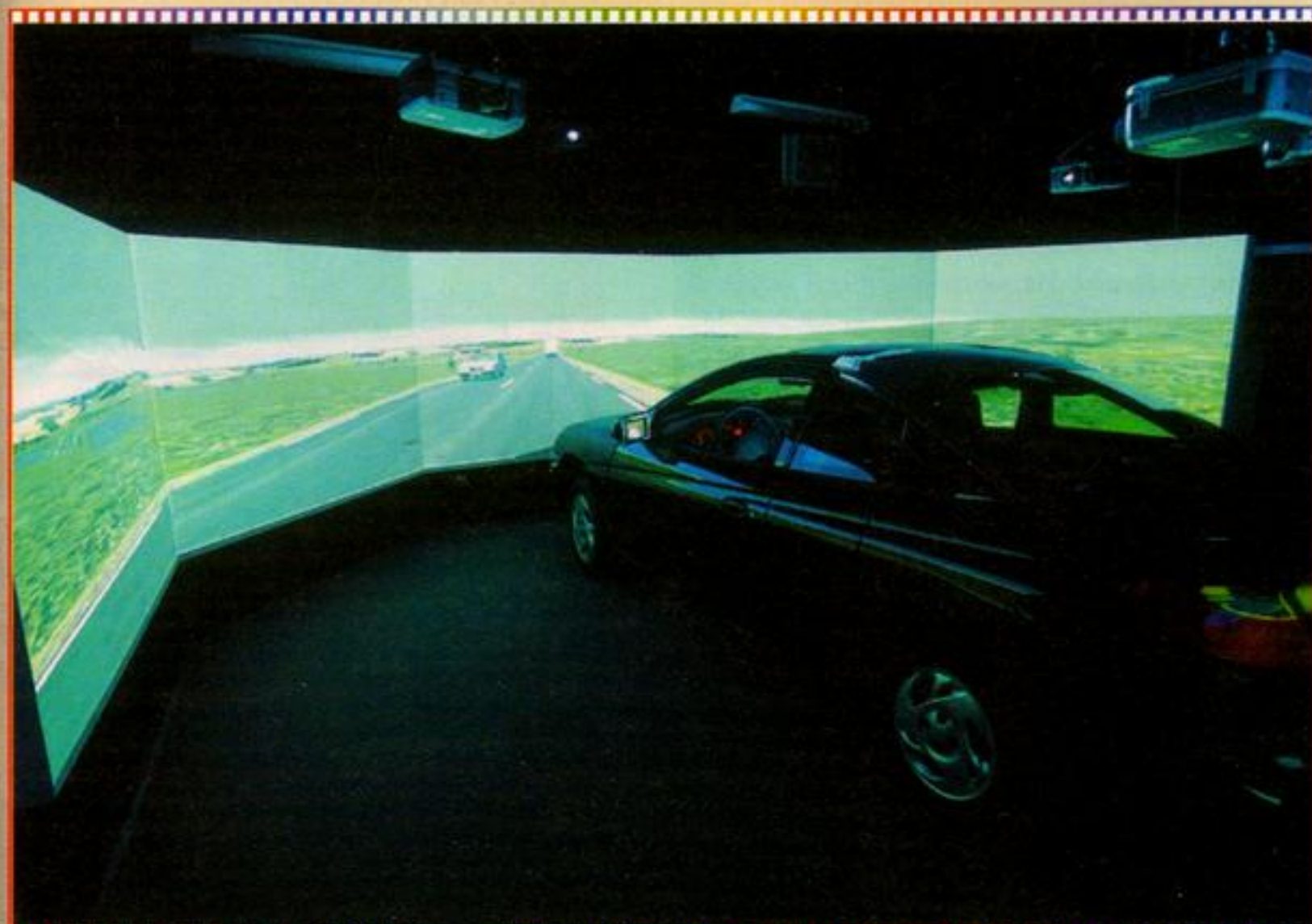
Сколько пройдет времени до того момента, как фильмы начнут пахнуть, спрогнозировать сложно. Возможно, два-три года, а возможно, и все двадцать лет. Одно можно сказать точно: в кинотеатрах будущего запахи будут играть не менее важную роль, чем звуки.



Так каким же все-таки будет кинотеатр будущего? Скорее всего, через несколько лет фильмы начнут пахнуть, а экраны станут воздушными. Тогда же, по-видимому, режиссеры бросят детские игры со стереографией и всерьез займутся голографическим кино. Ну а настоящая кинореволюция состоится не раньше, чем через десять лет, когда все режиссеры будут снимать голографическими камерами, а голографические проекторы станут достаточно дешевыми, чтобы любой кинотеатр смог их закупить.

Одного мы не учли, планируя кинозал будущего. Завтра может появиться совершенно новая технология, которая безжалостно расправится со всеми этими туманами, голограммами и пахнущими фильмами... Вам кажется это совсем уж фантастичным? Такое не раз бывало. Помните, как телефония “похоронила” телеграф, а компьютеры отправили на тот свет несколько разделов математики.

Но если такое и случится, то мы с вами ничего не потеряем. Ведь кино от этого станет лишь интересней, а его просмотр — более захватывающим. ■



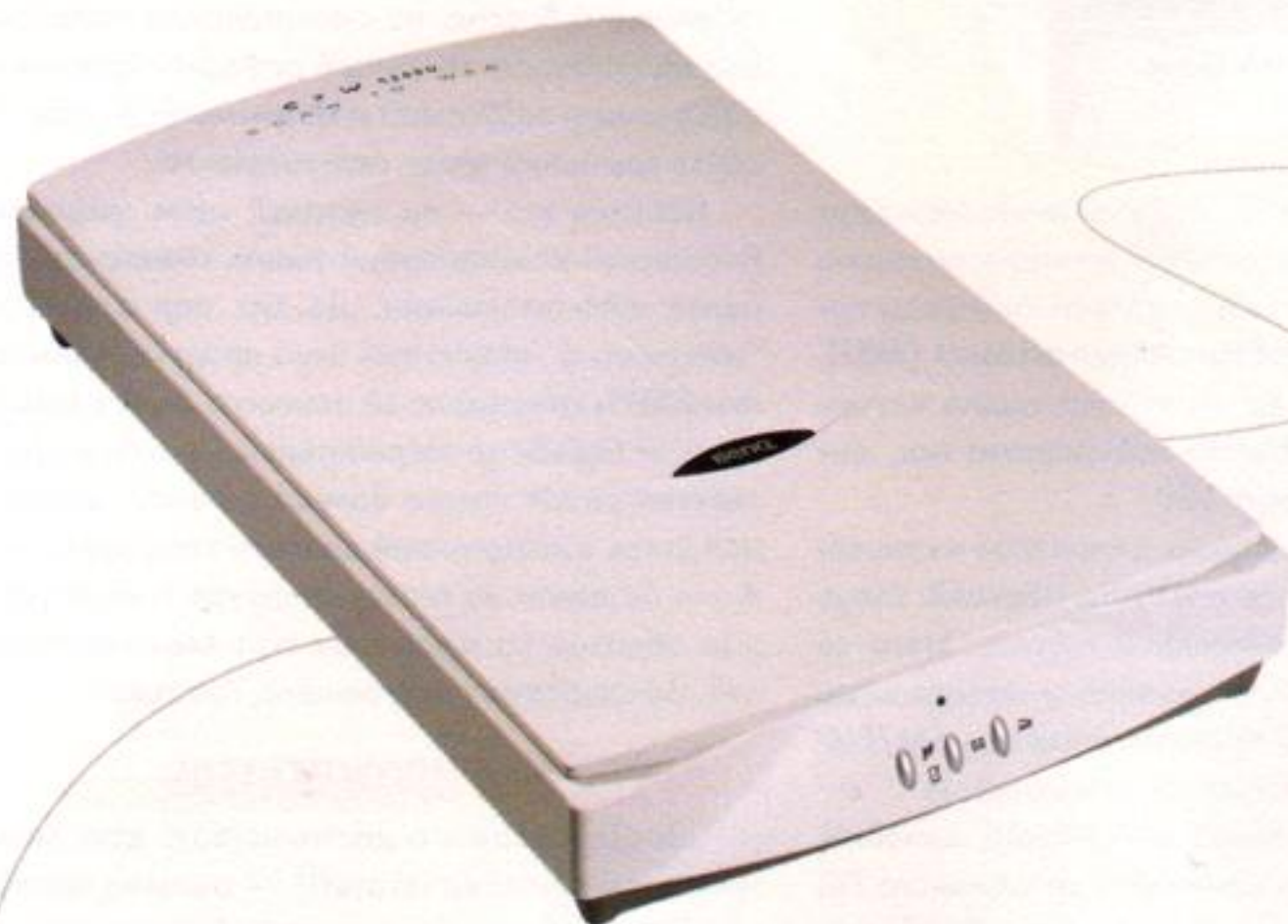
▲ Автотренажер, где эффект 3D создается за счет нескольких экранов, окружающих машину.

BenQ

Enjoyment Matters

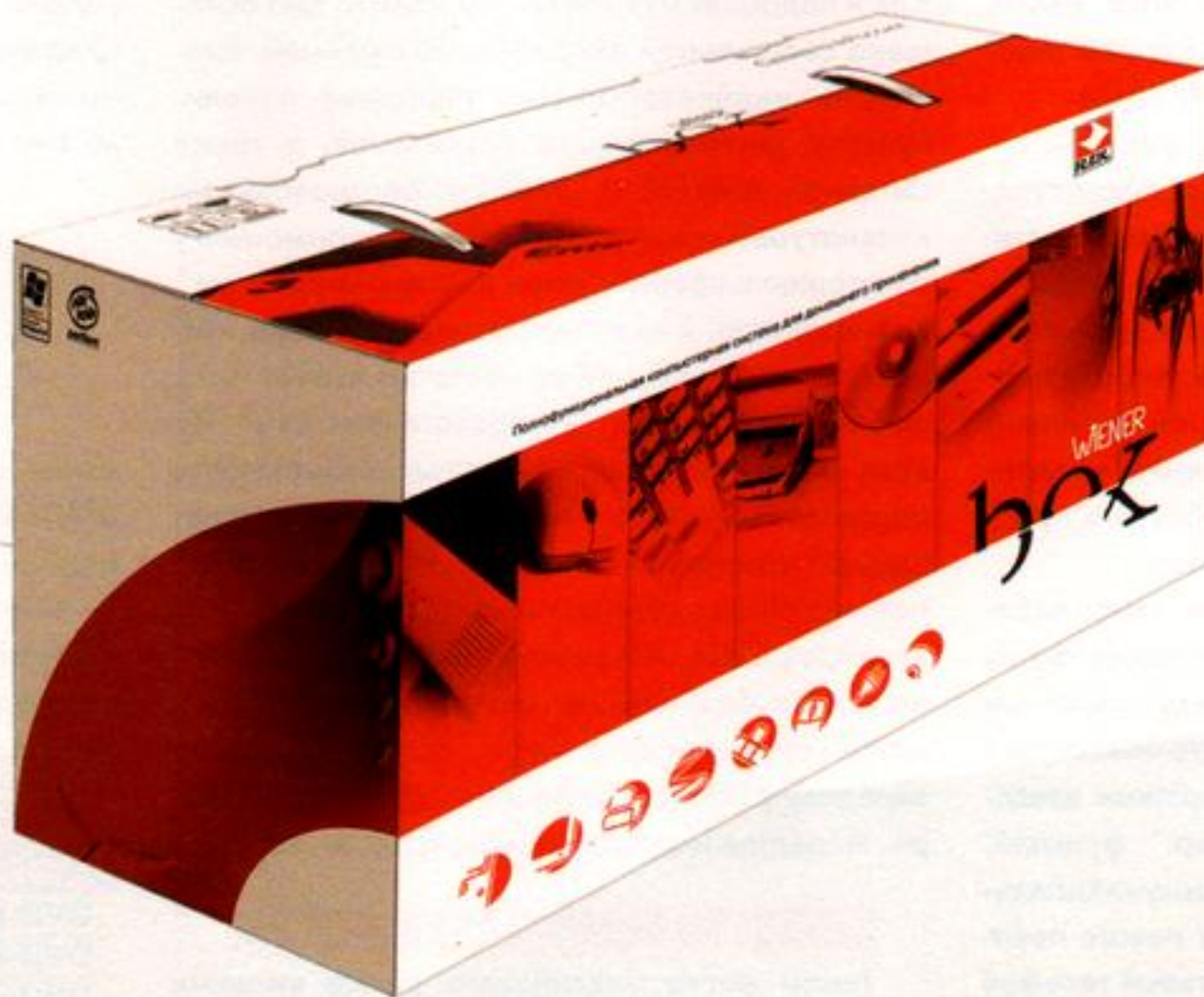
Мультимедийный ЖК-монитор BenQ FP567s

- Размер диагонали — 15 дюймов
- Физическое разрешение — 1024x768
- Контрастность — 400:1
- Яркость — 250 кд/м²
- Полное время отклика — 16 мс



Планшетный сканер BenQ S2W4300U

- Сканирующая матрица — CCD
- Оптическое разрешение 600x1200 точек/дюйм
- Разрядность представления цвета — 48 бит
- Динамический диапазон 0,9—1,9
- Сканирование одной кнопкой
- Технология улучшения цветопередачи A.C.E.



В НОВОМ
WIENER
box

экономить, выбирая лучшее



СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

МАГАЗИНЫ «АЭРТОН» В МОСКВЕ:

«М.Видео» (095) 777 7775

* Смоленский б-р, 4,
ст. м. «Смоленская»,
тел.: 246-82-86, 246-45-46.

* Ул. Б. Андроньевская, 23,
ст. м. «Марксистская»,
тел.: 232-33-24, 270-04-67.

«Имидж.Ру»
Ул. Новослободская, 16,
ст. м. «Менделеевская»,
тел.: 737-37-27.

«Виртуальный Киоск»:
тел.: (095) 234-37-77,
тел.: (812) 332-00-77.
Бесплатная доставка и
установка. Оформление
кредита по телефону.

«МИР» (095) 780 0000

* Ул. Ст. Басманная, 25, стр.1,
ст. м. «Бауманская»,
тел.: 261-34-01.

* Представительство в
г. Санкт-Петербург,
ул. Марата, 82,
тел.: (812) 312-20-43.

«Эльдорадо» (095) 500 0000



Интернет-магазин www.wiener.ru. Оплата при получении. Доставка в 150 городов России. Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ. За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78, web: <http://www.r-and-k.com>.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дмитрий Карасев aka d0k

УДАРИМ WINDOWS ПО АВТОПРОБЕГАМ И БЕЗДОРОЖЬЮ!



Корпорация **Microsoft**, запустив судьбоносные ростки **Windows** в хрупкие корпуса смартфонов, решила не останавливаться на достигнутом. В этот раз БГ и компания решили покуситься на компьютеризацию автомобильного транспорта. Рынок бортовых компьютеров огромен — в мире ежегодно выпускается до **50 миллионов** автомобилей. Вице-президент автомобильного подразделения корпорации **Дик Брасс** заявил о планах компании по внедрению автомобильных компьютеров **Microsoft TBox**.

TBox выполняет все основные функции существующих бортовых систем плюс предоставляет собственные эксклюзивные возможности. Компьютер будет вести постоянный мониторинг топливных и масляных запасов автомобиля. Также, благодаря встроенным устройствам навигации и беспроводной связи, он проложит кратчайший путь до точки назначения, предупредит о наличии на дорогах пробок и о предпочтительных объездных маршрутах.

Американцам и прочим жителям "стран победившего капитализма" очень пригодится функция автоматической оплаты за проезд по частным автострадам — нужная сумма просто снимается с банковского счета при въезде в частные владения. Помимо чисто "транспортных" функций, TBox отличается завидной "коммуникабельностью". К бортовому компьютеру нового поколения можно будет подключить сотовый телефон для работы в режиме **hands-free**. Также возможно подключение ноутбука к беспроводной сети доступа в интернет посредством встроенного радиопередатчика бортового компьютера.

Основой для TBox станет мощный мобильный процессор, оснащенный большим объемом ОЗУ и накопителем информации на базе флэш-памяти. Первые пробные образцы устройства должны появиться в начале **2004** года. На полную разработку столь сложного устройства **Microsoft** отводит от **12** до **36** месяцев. А значит, не за горами появление нового специфического автоанекдота: "Заглох двигатель? Откройте капот и нажмите **Ctrl+Alt+Delete!**"

МАЛЫЙ, ДА УДАЛЫЙ



В эпоху высоких технологий ничто не может остановить стремительную миниатюризацию всего сущего. В этот раз жертвой mini-моды пала компания **MicroStar International (MSI)**. Совсем недавно с ее конвейера сошла изумительной красоты **barebone**-система под емким названием **Mega 180**.

Устройство основано на процессоре из линейки **Athlon XP** и чипсете **NVidia nForce2**. **Mega 180** являет собой очередной гибрид "всего со всем" и является одновременно и музыкальным центром, и CD/DVD-проигрывателем, и AM/FM-приемником, и, естественно, компьютером.

Помимо совершенно внеземного дизайна, **Mega 180** выгодно отличается от обычного ПК наличием множества стильных приамбасов. Как и подобает музыкальному центру, она оснащена собственной акустической системой, красивыми индикаторами на передней панели, пультом дистанционного управления, а также антенной AM/FM и вдобавок беспроводными клавиатурой и мышкой. Благодаря грамотному сочетанию широких "развлекательно-рабочих" возможностей с малыми размерами **Mega 180** может занять достойное место на столах всех любителей искусства "цифрового фэн-шуй". Их вряд ли испугают ограниченные возможности апгрейда, обусловленные "стесненной жилплощадью" компактного корпуса. Благо цена **barebone** не сильно кусается и составляет всего **380** долларов США. А в случае устаревания модели ее можно безболезненно подарить любимому другу-эстету, заменив **Mega 180** на грядущий в середине 2004 года **barebone** с **Athlon 64** внутри. Истинное искусство всегда требует жертв.

КАЧЕСТВО МОЕЙ МАНУФАКТУРЫ

Темпы роста российского рынка высоких технологий бьют все рекорды. За **2003** год продажи компьютерной техники в России увеличились на **20%**. Общее количество проданных компьютеров составило порядка **3 400 000** ПК. Это вызвало закономерное увеличение интереса крупнейших компьютерных фирм к нашей небогатой, но многолюдной отчизне.

Так, например, Дэвид Чен, ведущий менеджер по продажам **ECS**, одного из крупнейших игроков на рынке материнских плат, заявил: "Российский рынок является сейчас для нас приоритетным направлением развития. Российский потребитель предъявляет высокие требования к качеству комплектующих. Продукция **ECS** полностью соответствует этим высоким требованиям".

Дабы не быть голословной в своих утверждениях, **Elitegroup Computer Systems** заявила об увеличении гарантийного срока на свои материнские платы до **трех лет**. Эта гарантия распространяется на все продукты фирмы, поступившие в Россию по официальным каналам. Все подробности грядущей реформы гарантийной системы любопытствующие могут узнать на сайте компании **www.ecs-russia.ru**.

Событие это — по меньшей мере знаковое. Российский компьютерный рынок становится все более цивилизованным. До сих пор подобной "живучестью" отличалась лишь продукция компании **ASUS**. Это давало ей отличную фору в конкурентной борьбе за потребителей. Приход на российский рынок нового бренда означает очередной виток ожесточенной ценовой конфронтации. А это не может не сказаться сугубо положительным образом на кошельках скромных покупателей. За здоровую конкуренцию, господа!

ВСЕЯДНЫЙ ПРОЖИГАТЕЛЬ

"Зачем спорить о достоинствах, если можно все достойно сочетать?!" — решила компания **Sony**. И выпустила мультимедийный пишущий привод **DVD±RW Sony DRU-530A**. очередное детище **Sony** отличается буквально-таки поразительной всеядностью и способно без разбора поглощать и записывать бол-



ванки форматов **DVD+R, DVD-R, DVD-RW, DVD+RW, CD-R, CD-RW**. Основные характеристики привода представлены в таблице.

Максимальная скорость чтения DVD-ROM достигает **16,2** Мб/с. Среднее время доступа составляет **200** мс для DVD-дисков и **160** мс для дисков CD. Объем буфера накопителя — **2** Мб.

Формат носителя	Поддерживаемые режимы
DVD-R	1X, 2X, 4X
DVD-RW	1X, 2X
DVD+R	2.4X, 4X, 8X
DVD+RW	2.4X, 4X
CD-R	4X, 12X, 16X, 24X~32X, 40X
CD-RW	4X, 8X, 12X, 16X, 24X

Отметим, что в последнее время в накопителях высшей ценовой категории прослеживается тенденция к увеличению буфера до **8** Мб, поэтому столь малый объем буфера кажется немного несовременным решением. Тем не менее **Sony DRU-530A**, несомненно, окажется полезным приобретением для тех, кто не хочет вникать в хитросплетения современных стандартов записи, а желает просто "писать всегда, писать везде, на дисках разных категорий". Цена "всеядного" писателя — в районе **240** у.е.

ОДИН, БЕЗ АНСАМБЛЯ...



Семейство разнообразных музыкальных устройств от **Creative** пополнилось новым, доселе невиданным гибридом для тех, кому стандартной "доски с клавишами" не хватает. Революционная клавиатура **Creative Prodikeys DM** является собой удачный гибрид традиционной и специализированной — музыкальной — MIDI-клавиатуры.

Помимо стандартного набора, Prodikeys DM содержит кнопки для быстрого доступа к интернет-приложениям и полноценную музыкальную клавиатуру с **37** чувствительных клавишах. Регулировке поддаются продолжительность звучания, октавы и тональность. С покупкой Prodikeys в распоряжение пользователя поступает набор из **128** музыкальных инструментов — от органа до тромбона. Для тех, кто еще не постиг всех таинств нотной азбуки, есть **100** заготовленных сэмплов разных музыкальных направлений (от попсы до "роксы").

Существует несколько режимов работы с музыкальными клавишами: **PentaTunes** — исполняет мелодии с использованием **5**-тональной, стандартной, диатонической, джазовой или хроматической шкалы, а также с эффектами ритма и различными вставками;

FunTunes — используется для создания миксов из отрывков популярных мелодий;

Learn — полезен при изучении любой мелодии после ввода ее в синтезатор: он "обучает" пользователя игре на своем строгом черном теле;

IntelligentChord — исполнение своих мелодий в сопровождении музыкального ансамбля, управляемого "одной левой" рукой;

FixedChord — применяется для создания импровизаций;

Perform — полезен для наложения аккомпанемента на импортированные музыкальные фрагменты.

Подключается этот "цифровой симфонический оркестр имени вас" к обычному порту **PS/2**. При помощи поставляемых в комплекте драйверов с Prodikeys можно работать как с обычным MIDI-контроллером во многих музыкальных редакторах. Комплектное ПО позволяет сохранять результаты работы как в формате **MIDI**, так и в **mp3**- и **wav**-форматах.

Creative уверяет, что за **5** простых уроков пользователь может научиться исполнению практически любой мелодии. Уверен, многие дети, до сих пор прикованные к пианино бдительными родителями, по достоинству оценят новинку от Creative. Ведь теперь можно будет удачно имитировать процесс изучения азов музыки, просто надев наушники и тайком запустив "Кваку". Для приличия можно порой перелистывать ноты. Еще более благодарными Creative будут доселе безутешные родители и соседи непризнанных молодых гениев музыкального мира. Пять минут тишины, право слово, стоят каких-то **100** долларов за экземпляр.

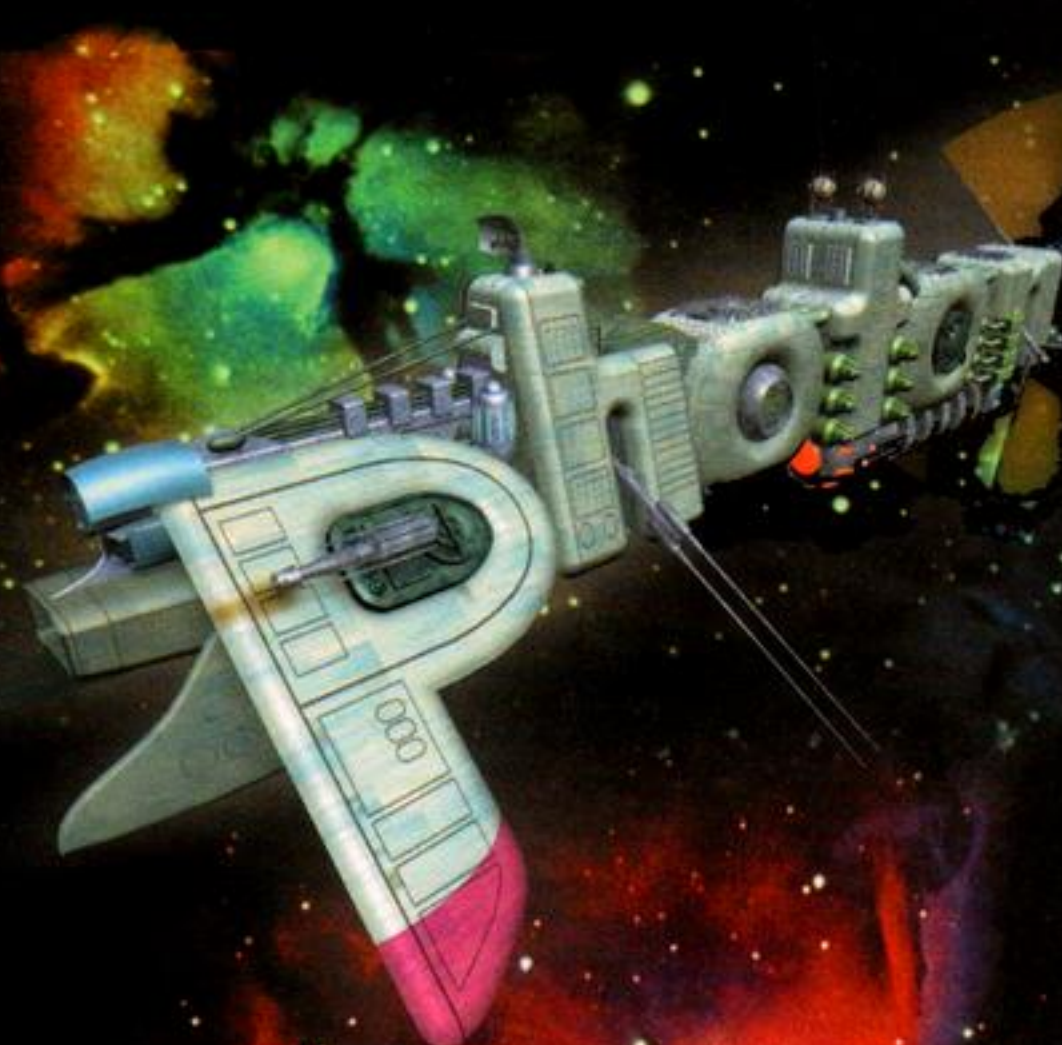
НОВОЕ — ЭТО ХОРОШО ОЦИФРОВАННОЕ СТАРОЕ

Компания **Leica**, живой идол фотографической индустрии, после выпуска достаточно успешного **Leica Digilux** приободрилась и решила закрепить на плацдарме цифрового фото. Очередным "бульжником немецкого пролетариата" стала камера **Leica Digilux2**, продолжающая славные традиции оживления аналогового прошлого в цифровом будущем.

Digilux2, с легкой руки пиарщиков компании, получила гордый титул "аналоговой цифровой камеры". От аналоговых предшественников камера позаимствовала систему ручной настройки фокуса вращением кольца на объективе и установку выдержки механическим переключателем "а-ля Зенит". От предшественника фотоаппарат отличается применением **2/3**-дюймовой **5**-мегапиксельной матрицы, позволяющей получить изображение профессионального качества.

www.ecs-russia.ru

Pentium® 4
Platinum Edition



PHOTON

865 Series Mainboard

Официальная гарантия в России
на материнские платы

3 года



PF3 Extreme

Intel 865PE
Dual gLan
Raid 0+1
1394

а также:

848P-A
Intel 848P
800 MHz

865PE-A
Intel 865PE
800 MHz

661FX-M
SiS 661 FX
800 MHz

648FX-A
SiS 648FX
800 MHz

N2U400-A
nForce2
400 MHz

Официальный дистрибутор
в России

Boston PC
www.bostonpc.ru



Камера оснащена качественной асферической оптикой Leica, прославленной во многих романах и романсах. Объектив **LEICA DC VARIO SUMMICRON** обладает фокусным расстоянием от **7 до 22,5 мм** (аналог **28–90-мм** объектива пленочной камеры), апертура объектива: **f/2 — f/2,4**. Для просмотра информации используется качественный **2,5"** ЖК-экран, отображающий **211 000** пикселей (в профессиональных моделях других производителей обычно используется **110 000–135 000** пикселей). Для тех, кто предпочитает "по старинке" пользоваться видеоскателем, есть электронный вариант оно, отображающий **235 000** пикселей.

Для хранения отснятого используются карты флэш-памяти стандарта **SD/MMC**. В комплекте поставляется карта на **64 Мб**. К компьютеру фотоаппарат подключается при помощи интерфейса **USB 2.0**. Программное обеспечение позволяет управлять таймером фотоаппарата, а полученные снимки можно посмотреть на телевизоре стандарта **PAL/NTSC**. О цене этого "ностальгического" продукта, к сожалению, пока ничего не известно.

СОМКНУТЬ РЯДЫ, ТОВАРИЩИ ДИОДЫ!

Компания **Fujifilm** порадовала любителей цифрового фото выпуском новой камеры **FinePix F610**. Ключевое отличие данного "цифровика" от десятков конкурентов — применение матрицы сверхнового типа **Super CCD HR**. Благодаря ей разрешение матрицы аппарата достигло совсем "взрослого" значения в **6,2 Мпикс**.

Суть технологии **Super CCD SR** заключается в размещении светочувствительных элементов по шестиугольникам. Таким образом, за отображение **6 миллионов** пикселей изображения отвечают **12 миллионов** сгруппирован-



ных фотодатчиков. Это позволило компании назвать **F610 12-Мпикс.** фотоаппаратом. Максимальное разрешение снимка составляет астрономические **4048 x 3040** пикс.

Еще одной особенностью данного фотоаппарата является применение в нем двух ЖК-дисплеев для отображения информации. Первый дисплей по-прежнему отображает сам фотоснимок, а второй, дополнительный, — все параметры съемки. Подобные дисплеи устанавливаются в пленочные фотоаппараты средней ценовой категории. В случае с **FinePix F610** "добавочный" дисплей позволяет вести фотосъемку с отключенным основным дисплеем, пользуясь только оптическим видоискателем и дополнительным дисплеем. Это помогает сберечь дорогой сердцу заряд батарей.

Также к плюсам данного фотоаппарата можно отнести возможность ручной настройки экспозиции и фокуса, несмотря на то что камера ориентирована преимущественно на потребительский сектор рынка. Прочие характеристики фотоаппарата таковы:

- объектив **Fujinon**, экв. фокусное расстояние **35–105 мм**, апертура **F2,8–F4,9**;
- оптическое увеличение **3x**, цифровое **3,2x**;
- макросъемка с расстояния **9 см**;
- светочувствительность **125... 400** единиц **ISO**, при разрешении снимка менее **3 мегапикселей** — **800** единиц.

А ЗДЕСЬ ИЗ "ЛУЦА" ПАМЯТЬ ДЕЛАЮТ...

В то время как все прогрессивное человечество ожидает получки для покупки желанного DVD-привода, товарищи ученые не дремлют и неустанно выдумывают все новые стандарты и типы памяти. Группе ученых Принстонского



университета в сотрудничестве с **Hewlett-Packard** удалось разработать новый тип памяти, целиком из пластика.

Технология изготовления основана на использовании пластика **PEDOT (полиэтилендиокситиофен)**. Главное свойство этого пластика — его изменяющиеся электрические свойства. В основном своем состоянии **PEDOT** является проводником электрического тока, а при прохождении через него сильного электрического импульса он теряет свои проводящие свойства навсегда.

Это дает возможность использовать данный материал для изготовления **однократно** записываемых модулей памяти с высокой плотностью записи. Запись производится при помощи подачи электрических импульсов на контактную сетку, опутывающую пластину **PEDOT**. На **один (!)** кубический сантиметр "бутерброда" из нескольких слоев пластика можно записать до **1 Гб** информации! И это при цене, сравнимой с нынешними **CD-R**-дисками.

Скорость считывания данных с "информационного кубика" будет многократно превышать возможности DVD-приводов — ведь данный тип памяти не требует применения никаких движущихся частей для считывания информации. Также использование новой памяти резко снижает энергопотребление всей системы. Для хранения информации в памяти не требуется подача на нее постоянного напряжения. Единственным минусом данной технологии являются сроки ее практического внедрения "в массы" — не раньше, чем через пять лет. Однако, учитывая темпы развития индустрии, все может произойти гораздо быстрее, чем мы ожидаем.

МЫ — НЕ РАБЫ!

Новость "околокомпьютерная". Как нам стало известно, власти графства Лос-Анджелес запретили на своей территории маркировку компьютерных устройств привычными терминами **"Master-Slave"**. Этот законода-



тельный конфуз произошел с американской Фемидой под воздействием набирающей обороты борьбы за права национальных и прочих меньшинств.

Докатилось колесо закона и до компьютерных дебрей Лос-Анджелеса. Согласно официальному заявлению властей, разделение устройств на хозяев (**Master**) и рабов (**Slave**) явно нарушает права чернокожих меньшинств. Оно напоминает о былом неравенстве между европейской и афроамериканской расами. В связи с чем "графство надеется, что производители и поставщики товаров сделают все возможное для того, чтобы избавить продаваемые ими товары от любых признаков, которые могли бы быть расценены в качестве оскорбительных или же унижающих чье-либо чувство собственного достоинства".

Как говорится, без комментариев. Только бы "защитнички" не добрались еще и до компьютерных мышей и не начали бороться за их права. Ярко представляю себе формулировку обращения: "Так как мышь является полноценным живым организмом, открытая продажа устройств с ее именем без согласования с "Гринпис" запрещена, как противоречащая морально-этическим нормам..." И переименуют родную "хвостатую" в "манипулятор ручной шариковый". Впрочем, нет: ведь тогда можно обидеть "Общество защиты Шариков"...

БИТЫ ВСЕХ СТРАН, ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ! В БАЙТЫ!



Поздравляю вас, уважаемые геймеры, с наступлением торжественного момента для всей компьютерной братии России-матушки. Совсем недавно был создан профсоюз IT-специалистов Российской Федерации. Днем официальной регистрации профсоюза стало **20 декабря 2003 года**. Момент был выбран соответствующий — конференция с сугубо профессиональным названием **YSM.02**.

Отныне все мы не одиноки. Профсоюзы доселе были у врачей, журналистов, преподавателей, шахтеров и всех-

всех-всех, кроме работников клавиатуры и мышки. Долгие годы шла дискуссия о необходимости создания организации, радеющей всей душой за нас, родимых. И вот — свершилось. Задачами профсоюза были названы: защита прав IT-специалистов, помощь в трудоустройстве, развитие профессиональных навыков, поднятие авторитета профессии IT-специалиста, поддержка качества образования будущего поколения IT-специалистов.

Собратья по информационному разуму планируют развить активную деятельность в сфере пенсионного и медицинского страхования, а также бороться за предоставление "рабам монитора" различных льгот, в том числе на отдых и мобильную связь.

В связи с этим предлагаю не останавливаться на достигнутом и создать Российский профсоюз геймеров. Лидера с соответствующим "партийным псевдонимом" мы с вами знаем уже давно.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ "КАРМАННИК"



Земля усохла, господа присяжные и заседатели! Прогресс дошел до того, что в кармане среднестатистического любителя "свежатинки" может без проблем разместиться кинотеатр. На гребне волны миниатюризации идет пока малоизвестная компания **Avias** со своим мини-видеоплеером **Avias MEC Station Deluxe**.

Малыш работает под управлением операционной системы **Linux**, упрятанной в недра миниатюрного корпуса размером всего **19,1 x 11 x 2,6** см. Весит это чудо техники всего **400** грамм. MEC Station вправе претендовать на звание "видеополиглота". Он способен проигрывать файлы популярных стандартов сжатия **mpeg1, mpeg2, mpeg4**, а также фильмы форматов **mpg, dat, vob, avi** и **rmp**. Помимо этого, малютка без проблем воспроизводит музыкальные файлы **mp3** и **wma**, просматривает картинки стандартов **jpeg, gif, bmp, tif** и проигрывает флэш-ролики.

Все это великолепие воспроизводится на широкоформатном (**16:9**) экране с диагональю **17,5** см. Максимальное разрешение экрана составляет **704 x 576** точек, что позволяет без проблем смотреть фильмы и фотографии среднего качества. Для хранения информации используется встроенный винчестер емкостью в **20** или **40** Гб.

Для закачки данных с ПК в плеер используется прогрессивный высокопроизводительный интерфейс **FireWire (IEEE 1394)** со скоростью передачи данных **400** Мб/с. Помимо этого, плеер без проблем закачивает информацию с карт памяти стандартов **SD, MMC, Memory Stick, SmartMedia**, что позволяет просматривать цифровые фотографии без использования ПК. Гарантированное время работы от батарей составляет порядка **200** минут при непрерывном воспроизведении видеофайлов. В комплекте с плеером поставляется пульт дистанционного управления, который вкупе с композитным видеовыходом позволяет комфортно смотреть видео на телевизионном экране.

Помимо богатого "внутреннего мира", MEC Station Deluxe может похвастаться и обилием различных аксессуаров. К устройству можно подключить модную нынче цифровую фотокамеру, а также адаптер для доступа к беспроводным сетям стандарта **Wi-Fi** и приемник спутникового **GPS**-сигнала. О цене столь насыщенного всякого рода сладостями "игруна" пока ничего не известно, но она, видимо, должна соответствовать... ■

USN computers

www.usn.ru



ДЖОЙСТИКИ



сканеры



КОЛОНКИ

клавиатуры



МЫШИ



Ежедневно на складе более **2800** позиций:
компьютеры, ноутбуки, компьютерные
комплектующие, периферия, цифровая
фототехника и мобильные телефоны!

(095) 775-8202

М. Калужский пер., д.15, стр.16

E-mail: info@usn.ru

Опт. отдел: (095) 775-8201

Корп. отдел: (095) 775-8274

ВКЦ "Савеловский"
павильоны: А-37, С-14, D-36
Тел.: (095) 784-7250

КЦ "Буденовский"
павильоны: К-3, Д-18
Тел.: (095) 788-1512



Genius

www.genius.ru



ГИПЕРБОЛОИД ИНЖЕНЕРА ГАРИНА

Обзор стандартов
DVD, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW

Дмитрий Карасев

МАТРИЦА: ПЕРЕГРУЗКА

Много информации утекло с тех далеких пор, когда полная версия новейшего 3D Action занимала всего три дискеты. С ностальгией вспоминаю добрых дядек с радиорынка, у которых в любое время суток всего за червонец можно было отовариться парой-тройкой свежих игрушек "в свою тару" (на свою дискету то бишь). Но что было — то прошло, и ныне в моде лазерные дискотеки, лазерные мечи и лазерные же диски.

Появление первых CD-дисков выглядело как откровение свыше. На одном носителе умещалось до 500—600 игр, которых хватало на месяцы непрерывного захватывающего гейм-процесса. Первый тревожный звоночек прозвучал, когда в свет вышел культовый квест *Myst* — которому одного диска уже катастрофически не хватало. Потом звонки эти превратились в не смолкающую трель: последующие игровые продукты без стеснения занимали по три-четыре диска. Назревала очередная информационная революция.

Ныне скорости пишущих CD-приводов достигли спринтерского темпа — 700 Мб информации закатываются на болванку всего за три-четыре минуты. Емкость уперлась рогом в отметку 800 Мб и дальше расти, похоже, просто не может. А тем временем восьми миллионов байт пользователям уже недостаточно. Душа просит праздника, хлеба и зрелищ. Индустрия тут как тут: услужливо протягивает лоток с новым, многослойным носителем слова человеческого...

РОЖДЕННАЯ ГОЛЛИВУДОМ

История нового стандарта записи олицетворяет собой крылатую фразу "Спрос рождает предложение". Если стандарт CD стал ответом производителей на запросы звукозаписывающих компаний, то DVD появился на свет с легкой руки Голливуда. В незапамятном 1994 году акулы кинобизнеса сформулировали требования к новому носителю видеоинформации:

- разрешение видеопотока, превышающее тогдашние возможности CD-дисков формата MPEG-1;

- CD-качество звукового сопровождения и поддержка Dolby Surround;
- не менее 133 минут видео на одной стороне диска;
- возможность выбора между разными языками дубляжа (5—6 языков);
- субтитры на разных языках;
- поддержка широкоэкранных форматов изображения;
- защита информации от копирования;
- обратная совместимость с CD-дисками;
- низкая цена.

Зов голливудского льва разбудил дремлющие стаи разработчиков. В погоне за клиентами были забыты все разногласия. Ушел в небытие мертворожденный стандарт *Super Density Digital Video Disc*, разработанный компаниями *Toshiba* и *Time Warner*, исчезли так и не нареченные стандарты записи от *Sony* и *Philips*.

В 1995 году был создан консорциум по разработке новейших технологий записи и воспроизведения. В его состав вошли такие монстры IT-индустрии, как *Hitachi*, *Matsushita* (*Panasonic*), *Mitsubishi*, *Philips*, *Pioneer*, *Sony*, *Thomson*, *Time Warner*, *Toshiba* и *JVC*. Звезды выстроились самым

что ни на есть правильным образом и подарили консорциуму новый стандарт

сжатия видео MPEG2 на блюдечке с цифровой каемочкой. Блюдечко нарекли незамысловато, но звучно: DVD (*Digital Video Disk* — "цифровой видео-диск"). Чуть позже, немного понаблюдав за развитием новорожденного, "папаши" решили "быть ширше" и окрестили стандарт новым именем — *Digital Versatile Disk* ("цифровой многофункциональный диск"). Предположительно, именно с этого момента всем колеблющимся стало ясно, что перс-

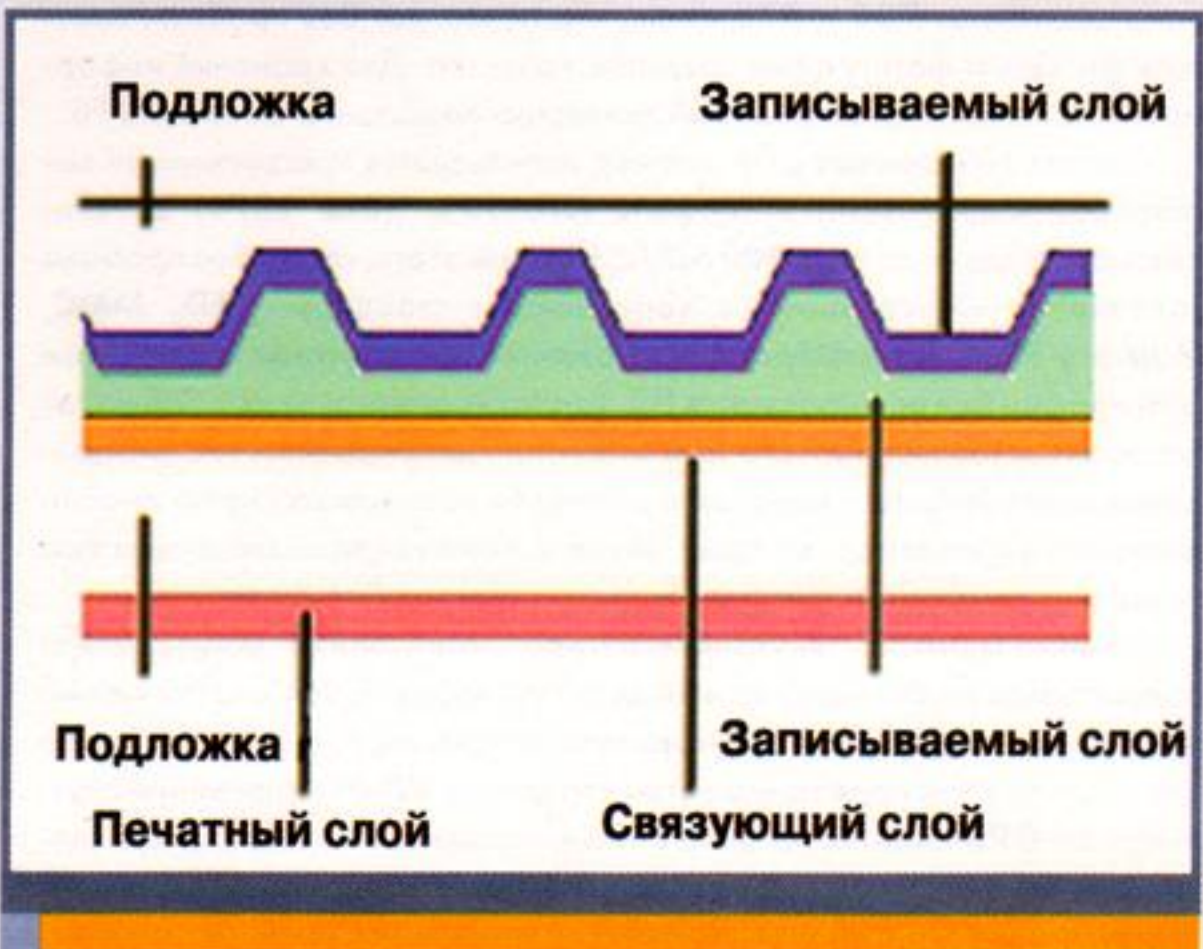
пективы у DVD — немалые. И спустя всего несколько месяцев стан поклонников нового стандарта увеличился до 240 компаний. В частности, консорциум почтили своим присутствием такие гранды, как *IBM*, *Intel*, *NEC*, *Sharp*, *LG Electronics* и *Samsung*.

У ЛУКА ЕСТЬ СЛОИ, У ЛЮДОЕДА ЕСТЬ СЛОИ

(с) Шрек

Внешне CD и DVD — двое из ларца, одинаковы с лица. Диски обоих стандартов выглядят абсолютно идентично. Физическая структура дисков DVD и CD также схожа. Этаким круглым бутерброд диаметром двенадцать сантиметров, состоящий из защитного слоя, прозрачной полимерной основы и отражающего слоя. Неизменным остался и принцип записи: есть отражение луча — "1", нет отражения — "0". Главное различие — в размере минимального сектора записи информации (аналог магнитной ячейки у дискеты или жесткого диска). Длина его уменьшилась в два раза и составляет 440 нм. Информация на диск по-прежнему наносится по спирали, от центра к краям. Но шаг спирали также изменился вдвое — теперь он составляет всего 740 нм против 1500 у CD. Для считывания "компактных" секторов пришлось уменьшить и размер "патефонной иглолки" — длина волны лазера сократилась с 780 нм до 635 нм.

Существенная разница также в том, что "бутерброд" DVD одинаково полезен с обеих сто-



рон — для записи и считывания информации могут быть использованы и верхняя, и нижняя поверхности диска. Даже если вторая сторона не задействована для записи, она присутствует на всех носителях.

Емкость диска DVD первого поколения составила 4,7 Гб, и он получил официальное наименование DVD-5. В 1996 году спецификации были впервые представлены страждущим массам. И уже в конце года приводы и носители информации появились в открытой продаже в Стране восходящего солнца. Именно из Японии новый стандарт начал победное шествие по миру, трансформируясь и обрастая новыми слоями.

Через некоторое время, не желая останавливаться на достигнутом, консорциум DVD, уже переименованный в "DVD-форум", принял новый стандарт записи — DVD-9. Идея новой технологии — в использовании многослойных дисков для увеличения объема хранимой информации. Первый слой по-прежнему получается механической прессовкой, а дополнительный слой наносится напылением. Причем дополнительный верхний слой является полупрозрачным и не препятствует чтению "глубинного" собрата. Диск стандарта DVD-9 способен хранить до 8,54 Гб данных.

Единственный минус "слоеного ноу-хау" в том, что для чтения информации требуется дорогой лазер с изменяемым фокусным расстоянием. Соответственно этому значительно увеличивается стоимость конечных устройств — "ридеров".

Дальнейшим развитием стандартов DVD-5 и DVD-9 стали двухсторонние DVD-10 (9,4 Гб) и DVD-18 (17,08 Гб). Современные DVD-ROM без проблем читают диски всех описанных форматов. К сожалению, в нашей стране большее распространение получили именно односторонние однослойные диски (DVD-5), хотя в буржуазной Европе-Америке уже достаточно давно в открытой продаже имеются и видео-, и аудиодиски стандартов DVD-10 и DVD-18.

МОЙ НОМЕР — 245, НА ТЕЛОГРЕЕЧКЕ ПЕЧАТЬ

При разработке Digital Versatile Disk были также учтены интересы голливудских воротил, не на шутку обеспокоенных проблемой защиты информации. Для начала, в лучших традициях детей лейтенанта Шмидта, весь мир был поделен на шесть региональных зон.

Каждый DVD-ROM содержит в своей прошивке намертво вбитый номер региона, для которого данный плеер предназначен. Такой же номер зашит и в любой лицензионный DVD-диск. Если коды регионов не совпадают — дело швах. Кина не будет.

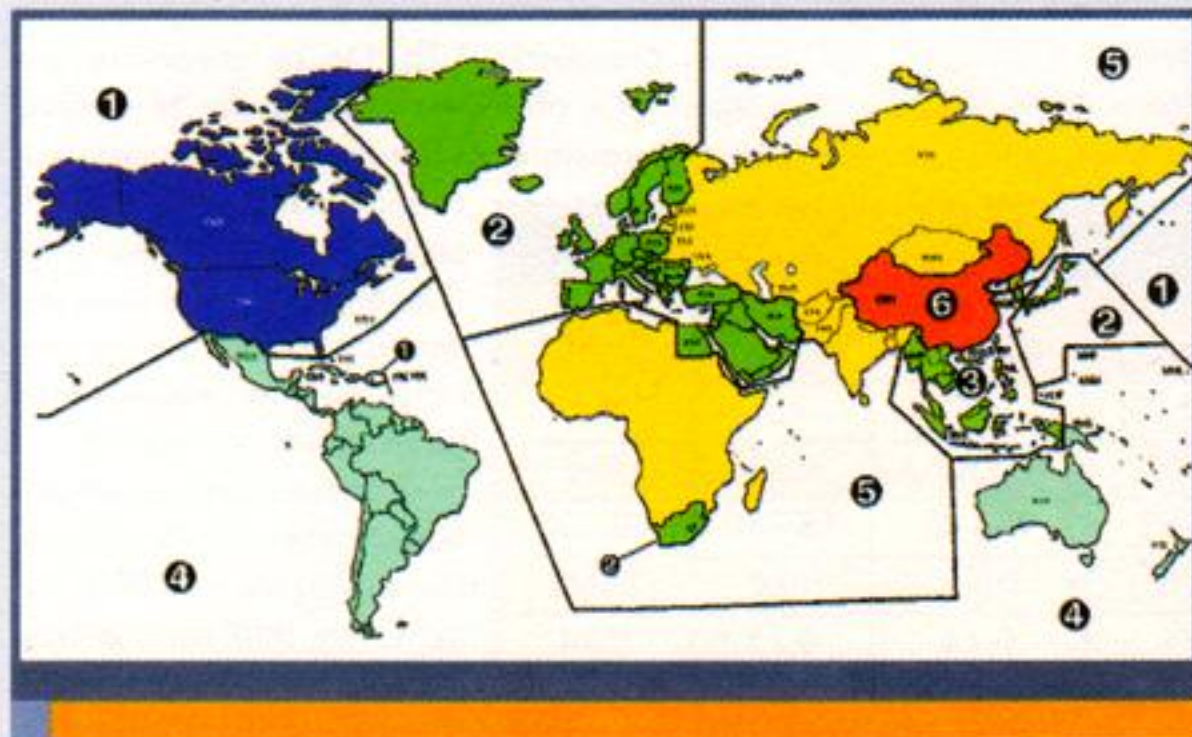


ТАБЛИЦА СОВМЕСТИМОСТИ ФОРМАТОВ *

Формат диска	Привод DVD-ROM	Привод DVD-R(G)	Привод DVD-R(A)	Привод DVD-RW	Привод DVD-RAM	Привод DVD+RW
DVD-ROM	+	+	+	+	+	+
DVD-R(G)	++	+/+	+/-	+/+	+/-	+/-
DVD-R(A)	++	+/-	+/+	+/-	+/-	+/-
DVD-RW	++	+/-	+/-	+/+	++/-	++/-
DVD-RAM	-	-/-	-/-	-/-	+/+	-/-
DVD+RW	++	++/-	++/-	++/-	++/-	+/+

* Читает/пишет. ** Возможны исключения, например некоторые DVD-R(G) не читаются на первых модификациях приводов DVD-ROM.

Идеологическая подоплека такого подхода в том, что прокат и продажа фильма начинается в разных регионах в разные сроки. Зачастую версии одних и тех же фильмов для Америки, Европы и всеядной России различаются как небо и земля. Кроме того, играют свою роль местная цензура и законодательные ограничения. Разделение мира на регионы позволило временно предотвратить нелегальное распространение голливудской классики по миру. Как вскорости выяснилось, защита оказалась настолько эффективной, что смогла заблокировать продажи даже вполне легальной продукции. Тому способствовали запутанные реселлерские каналы компьютерных продавцов и медлительность процесса "локализации" дисков. Отличные японские ридеры, по случаю привезенные из Сибири, тяжело воспринимали великолепные англоязычные фильмы с Канарских островов. В итоге многие производители плееров сперва нелегально, а потом с молчаливого попустительства отцов индустрии начали выпускать проигрыватели с отключенной региональной защитой. Тем не менее в продаже все еще можно встретить "географически подкованный" плеер, который не дружит с пиратскими сокровищами Горбушки.

Зональная защита — далеко не единственный цербер, оберегающий информацию от расхитителей капсобственности. На службе DVD стоят еще несколько оригинальных технических решений, серьезно затрудняющих нелегальное копирование.

Стандарт защиты Macrovision оберегает видеосигнал от записи на видеоманитофоны. Принцип действия — в создании постоянных помех, что сбивает автоподстройку видеоманитонов под входящий видеосигнал и искажает запись до неузнаваемости. Способы борьбы с данным "злом" уже найдены и заключаются в использовании выхода RGB или в изменении прошивки плеера. Алгоритм CGMS (Copy Generation Management System) защищает видеопоток от захвата

платами видеомонтажа и ТВ-тюнерами. Для этого в сигнал NTSC добавляется специальная строка защиты, искажающая картинку и звук. Механизм защиты CSS (Content Scrambling System) шифрует все данные, содержащиеся на DVD-диске, чтобы потом при воспроизведении расшифровывать их на лету. В 1999 году

этот хитрый алгоритм не выдержал напора пиратских страстей и пал жертвой хакеров, одарив мир сотнями нелегальных дисков.

Не осталась без внимания и аудиочасть диска DVD. Система защиты CPPM (Content Protection for Pre-recorded Media) надежно сторожит музыкальные хиты путем добавления в проигрываемый файл особой метки, препятствующей копированию музыки в компьютерных системах. А бытовые системы выдают на линейный выход сигнал с пониженным битрейтом, сводя результат всех изобретательских потуг на абсолютный ноль.

МЕНЯЮ DVD-ПРОИГРЫВАТЕЛЬ НА DVD-ВЫИГРЫВАТЕЛЬ

Какая свадьба без баяна, и какой стандарт хранения информации без возможности самостоятельной записи дисков? Стандарт DVD, не успев надежно обосноваться на рынке накопителей информации, столкнулся с серьезной конкуренцией со стороны традиционных CD-дисков. На рынок хлынул поток дешевых пишущих приводов. Сегодня продажи накопителей CD-RW вплотную приблизились к продажам традиционных приводов CD-ROM. Цены на дисководы CD-RW упали практически ниже себестоимости и стали чарующе близки к кошельку практически любого покупателя.

Само собой, DVD-форум вынужден бороться со сложившейся ситуацией. На переднем рубеже защиты встали широкой грудью так называемые "комбо-приводы" (CD/DVD-combo). Они удачно сочетают в себе возможность чтения дисков стандарта DVD-ROM и запись дисков стандартов CD-R и CD-RW. Доля данных устройств на рынке сравнительно мала — у крупных производителей накопителей модели данной линейки занимают 3—5 процентов от общего ассортимента продукции. Но именно они являются лучшим выбором для тех людей, кому традиционного CD-RW дисковода уже мало, а возможность записи дисков DVD их пока не интересует.

Действительно, "зачем платить больше" и покупать два отдельных привода, если комбинированные дисководы полностью заменяют их за гораздо более низкую цену. Зачастую именно этот довод является решающим при покупке лазерного привода стандарта CD-RW/DVD. Ибо иных преимуществ перед конкурирующи-



ми устройствами, кроме цены, комбо-приводы не имеют. Что ни говори, а стандарт CD-RW/DVD является бабочкой-однодневкой, призванной развлекать пользователей до того момента, когда цены на пишущие приводы DVD упадут до разумных пределов.

ОДНОРАЗОВОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

История рождения на свет пишущих приводов стандарта DVD немного напоминает детскую басню о лебедь, раке и щуке. Денежная идея устройства, способного упихать на один носитель до 4,7 Гб информации, внесла раздор в ранее монолитные ряды DVD-форума. Вдоволь насытившись плодами коллективного творчества, ведущие бренды вновь рассыпались на группы заинтересованных товарищей.

Первыми на рынок вышли диски DVD-R от патриарха цифровой индустрии — компании Pioneer. Носители и устройства этого формата поступили в продажу еще в далеком 1997 году. При создании спецификации за основу была взята уже отлаженная и проверенная идея формата CD-R. Если вкратце, то отличие болванки DVD-R от обычного диска DVD-ROM заключается в специальном пигментном слое, чутко реагирующем на прикосновения лазерного луча.

120 мм. Толщина диска составляет 1,2 мм.

Формат DVD-R версии 1.9 получил официальный сертификат DVD-форума. Настало время подумать о пресловутой защите авторских прав. Именно в думках о сохранении копирайта и родился последний на сегодняшний день стандарт DVD-R 2.0, включающий в себя защиту от нелегального копирования. Решение традиционно: в служебную зону болванки записывается информация, предотвращающая перезапись его содержимого.

С распространением понятия "копирайт" DVD-R практически моментально разделился на два микростандарта — для записывающих студий и для обычных пользователей. Их главное отличие друг от друга — в длине волны применяемого лазера. Для профессионального формата используется 635 нм, для "домашнего" формата — 650 нм. То есть записать на бытовом устройстве студийный диск нельзя, равно как и на студийном не закатать обычную DVD-R болванку. Чтение информации с дисков обоих типов происходит без проблем.

примерно на один нолик дешевле, чем у профессиональных "писак" DVD-R(A). Именно формат DVD-R(G) ныне является общепринятым синонимом DVD-R и поддерживается практически всеми проигрывателями DVD-ROM.

Единственный недостаток формата — невозможность использования DVD-R(G) в качестве мастер-диска для последующего тиражирования (отсутствует поддержка CMF). Считается, что в домашних условиях эта возможность вряд ли будет востребована.

ЗАПИСКИ PIONEER

После появления однократно записываемых DVD-R следующим логичным шагом стал выпуск многократно перезаписываемых дисков



DVD-RW. И вновь пионером в этой области стала фирма Pioneer. За основу разработчики взяли уже проверенную временем идею перезаписываемого формата CD-RW.

В пишущем приводе, как и в устройствах DVD-R, используется лазер с длиной волны 635 нм. Единственная разница заключается в материале информационного слоя. Он может многократно менять свои оптические характеристики под воздействием лазерного луча разной мощности. Гарантируется до 1000 циклов качественной перезаписи. Пока существуют только односторонние диски DVD-RW емкостью 4,7 Гб. Благодаря конструктивному родству приводы DVD-RW без проблем пишут диски стандарта DVD-R(G).

Первая версия стандарта вышла в декабре 1999 года. Она включала в себя систему защиты CSS, встраиваемую в пишущий привод и не позволяющую ему прожигать копии лицензионных дисков. По спецификации в заголовке (lead-in) диска выдавливается служебная информация. Она-то и предотвращает нелегальное копирование содержимого болванки. Как побочный эффект использования CSS — у многих DVD-RW версии 1.0 возникли проблемы с чтением в бытовых проигрывателях. В итоге была выпущена версия стандарта 1.1, в которой lead-in прописывался лазерным лучом. Это позволило решить проблему несовместимости. Именно диски стандарта DVD-RW 1.1 являются наиболее частыми гостями на наших прилавках.

Специально для хранения защищенной информации впоследствии была разработана версия стандарта 1.1b. По ее спецификации каждый диск обладает уникальным 56-битным идентификационным номером, с помощью которого шифруются все содержащиеся на нем данные.

В итоге, даже если информацию удастся переписать, она не прочитается из-за отсутствия ключа.

Первые болванки и приводы нового стандарта появились на рынке в 2001 году. С тех пор доля дисков DVD-RW на рынке значительно возросла. В итоге



Лазер с длиной волны 635 нм просто выжигает необходимую информацию на светоотражающем слое. То есть, говоря иными словами, принципиальных отличий от технологии записи дисков CD-R нет. Единственная разница — в высокой плотности записи информации и иной файловой системе. Первый диск, изготовленный по технологии DVD-R, вмещал "всего" 3,95 Гб информации и стоил порядка 50 долларов США. Сам пишущий привод был выпущен на рынок по астрономически высокой цене в \$17 000. Чуть позже, в 1999 году, появилась версия 1.9 стандарта DVD-R. Диск, изготовленный по новой идеологии, вмещает 4,9 Гб информации.

Так же как и диски CD/DVD, DVD-R выпускается в двух форм-факторах — диаметром 80 и

тиражирования. Из заголовков CMF заводские дубликаторы получают всю необходимую им для функционирования информацию.

Также отметим, что в формат изначально не была включена возможность потокового шифрования данных CSS.

Стандарт DVD-R(G) (DVD-R For General) ориентирован на массового потребителя. Длина волны записывающего лазера в 650 нм не позволяет корректно прожигать диски старых форматов DVD-R 1.0 и 1.9; их можно только считывать. Для записи информации используются диски стандарта General DVD-R. Поддерживаются как односторонние (на 4,7 Гб), так и двусторонние (на 9,4 Гб) диски.

Еще одним преимуществом формата является низкая стоимость пишущих приводов —

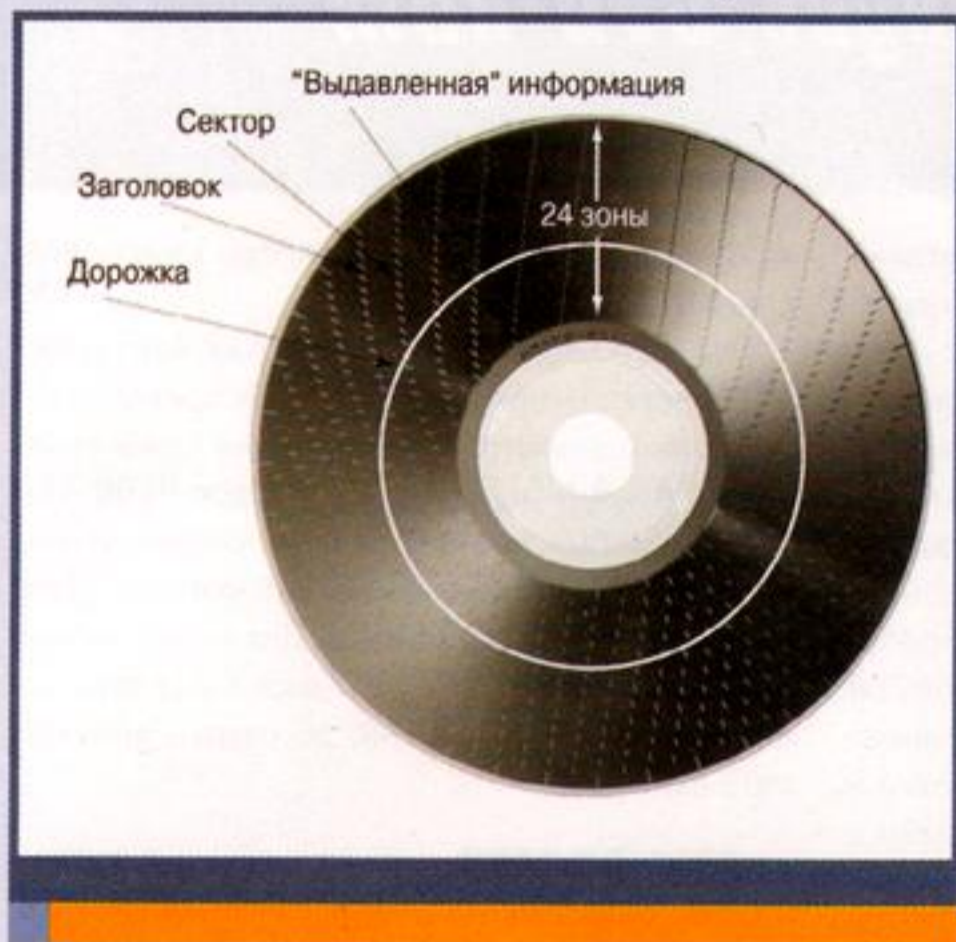
СПЕЦИФИКАЦИИ НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ ФОРМАТОВ DVD

Параметр	DVD-ROM однослойный	DVD-ROM двухслойный	DVD-R Authoring	DVD-R General	DVD-RW	DVD+RW
Емкость, Гб	4,7	8,54	4,7 (3,95)	4,7	4,7	4,7
Длина волны, нм	650	650	635	650	650	650
Отражающая способность, %	45–85	18–30	45–85	45–85	18–30	18–30
Глубина модуляции	>0,6	>0,6	>0,6	>0,6	>0,6	>0,6
Ширина дорожки, мкм	0,74	0,74	0,74	0,74	0,74	0,74
Минимальная длина пита, мкм	0,4	0,44	0,4 (0,44)	0,4 (0,44)	0,4	0,4

они практически полностью совместимы со всем существующим парком DVD-приводов. Исключение составляют лишь очень старые модели DVD-ROM и бытовых проигрывателей, мощности лазера которых не хватает на чтение информации с информационной подложки. Ведь отражающая способность ее серьезно уступает традиционному диску DVD-ROM и DVD-R.

ЛАЗЕРНЫЙ ВИНЧЕСТЕР

Но DVD-RW не суждено было стать "самодержавным пионером" рынка перезаписываемых DVD носителей. На лакомый кусочек рынка нацелился исследовательский отдел корпо-



рации Matsushita (в миру — Panasonic). Она разработала свой, альтернативный формат перезаписываемых носителей, получивший название DVD-RAM. В процессе технологических пертурбаций стандарт утратил практически все свойственные DVD черты, включая совместимость с приводами DVD-ROM. Первые приводы DVD-RAM появились на рынке в 1998 году.

В накопителях и дисках нового стандарта слились воедино основные технологии DVD и MO (магнитооптика). Лазер нагревает поверхность диска, и она меняет свои отражающие свойства. Основное отличие от дисков DVD-RW — нанесенные на поверхность диска метки секторов. Это роднит технологию DVD-RAM с традиционными винчестерами и позволяет форматировать болванки DVD-RAM под любую "традиционную" файловую систему, включая FAT32. Емкость одностороннего диска составляет 4,7 Гб, двустороннего — 9,4 Гб. Диски выдерживают до 100 000 циклов перезаписи.

Приводы без особых проблем читают все известные форматы DVD. Физически носитель DVD-RAM представляет собой одно- или двусторонний диск, помещенный в пластиковый картридж размерами 124,6x135,5x8,0 мм. Именно из-за этого картриджа шансы прочесть диск DVD-RAM в обычном накопителе DVD близки к нулю. Если картридж не запаян намертво, можно извлечь диск и попробовать прочесть его в "обычном" дисковом устройстве с поддержкой стандарта DVD-RAM.

На данный момент основным применением пишущих приводов и дисков данного стандарта является резервное копирование информации. Здесь очень пригодятся и высокий ресурс, и большая емкость носителей.

ЗАМЕНИМ МИНУСЫ НА ПЛЮСЫ

Прочие члены форума DVD тоже не хотели оставаться голодными и разработали собственный стандарт перезаписываемых дисков, внося свою долю в общую неразбериху названий и аббревиатур. Philips, Sony, Hewlett-Packard, Dell, Ricoh и Yamaha, объединившись, заменили "тире" в аббревиатуре DVD-RW на "плюс" и выпустили свой стандарт DVD+RW. Работоспособная версия спецификации с поддержкой видеодисков и носителей емкостью в 4,7 Гб появилась в 1999 году.

Никаких принципиальных технологических отличий между DVD-RW и DVD+RW нет. Разница в формате представления информации. DVD+RW, в отличие от DVD-RW, поддерживает мультисессионную запись (запись в несколько приемов). Более высокая точность позиционирования лазерного луча позволяет осуществлять коррекцию данных "на лету", в реальном времени переписывая отдельные сектора диска. Также, по мнению многих специалистов, в DVD+RW реализован более совершенный алгоритм коррекции ошибок.

Помимо поддержки записи DVD+RW дисков, стандарт официально позволяет производить запись дисков CD-R и CD-RW. У приводов других стандартов такая возможность официально не заявлена. В плане совместимости диски DVD+RW не уступают своим конкурентам DVD-RW — они также

читаются всеми новыми моделями бытовых и компьютерных проигрывателей.

ВОТ ТАКИЕ ВОТ МЫ НЕСТАНДАРТНЫЕ

Не останавливаясь на достигнутом уровне хаоса, члены консорциума любителей "плюсов" выпустили в 2002 году однократно записываемые носители DVD+R. Принципы нового стандарта полностью аналогичны DVD+RW — та же "продвинутая коррекция ошибок" и мультисессионная запись информации.

В дисках DVD+R также применяется специальный отражающий слой с повышенными рефлективными способностями. Это позволяет устранить проблемы с совместимостью дисков из-за недостаточной мощности лазера и низкой точности позиционирования луча в бытовых проигрывателях и старых приводах DVD-ROM.

Единственным, но критичным недостатком формата стало то, что ни один старый привод DVD+RW не способен записать диски DVD+R — их лазеры не поддерживают нужного режима работы. Эти проблемы обратной совместимости серьезно замедлили распространение стандарта в массах. А тем временем не за горами новые технологии записи.

ГОЛУБОЙ ВАГОН БЕЖИТ КАЧАЕТСЯ...

Устав от бесконечной череды стандартов и названий, принесшей немало убытков технологии DVD, ведущие игроки рынка решили снова объединить свои усилия. Компании Sony, Matsushita (Panasonic), Samsung, LG, Philips, Thomson, Hitachi, Sharp и Pioneer объявили о разработке нового формата носителей информации. Именно он в свое время станет преемником DVD. Будущий герой получил название Blu-Ray ("Голубой луч").

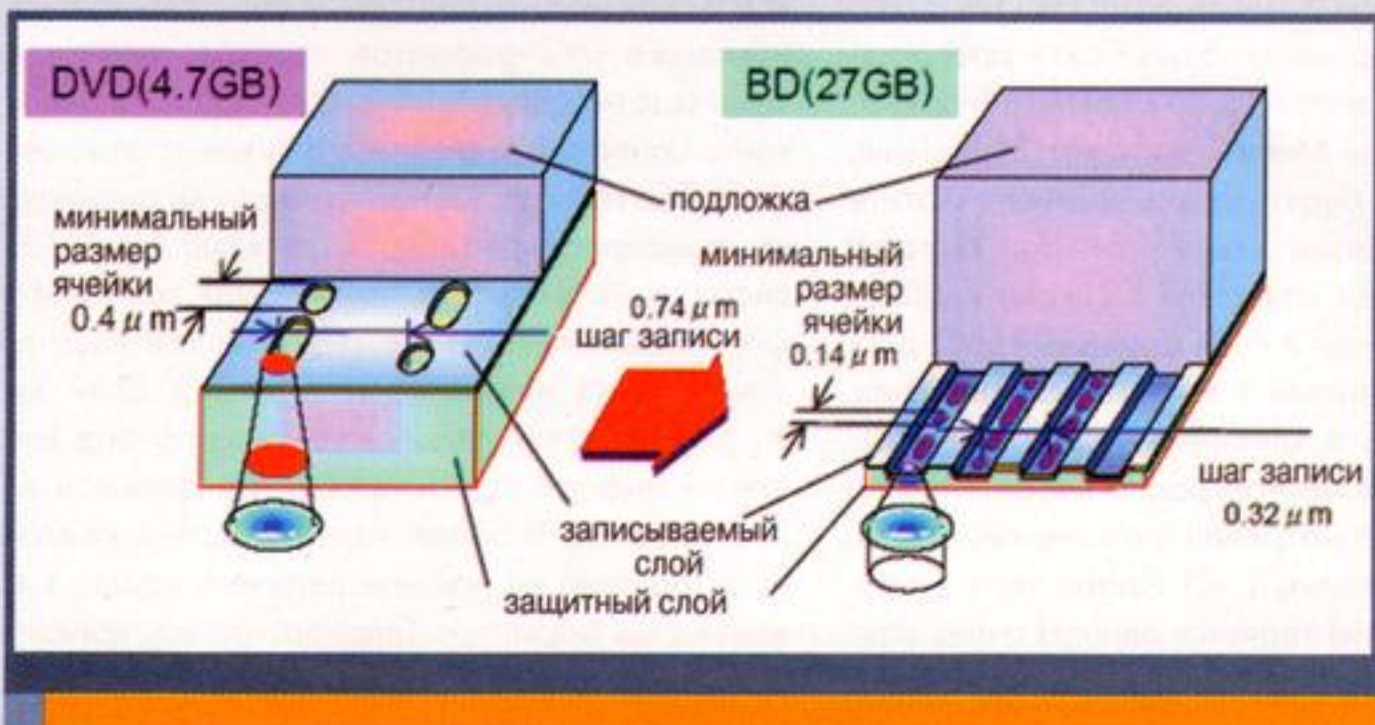
Носитель стандарта Blu-Ray сохранил размеры своих предшественников — все те же 120 мм в диаметре. Емкость диска увеличена практически в 7 раз. Односторонний однослойный диск Blu-Ray способен нести до 27 Гб информации. Своим названием стандарт обязан применению синего лазера с длиной волны 405 нм. Для справки: в дисках CD и DVD применялись лазеры красного спектра. Уменьшившаяся длина волны позволила понизить шаг спирали вдвое, до 320 нм.

Изменилась также и толщина защитного покрытия диска — с 0,6 мм до 0,1 мм. Это позволит уменьшить ошибки, возникающие при чтении и записи информации. Предусмотрены различные размеры дисков Blu-Ray. Так, компания Philips выпустила 30-мм диск емкостью в 1 Гб и привод к нему. Подобные диски предназначены для мобильных ПК и не менее мобильных телефонов.

Диски Blu-Ray емкостью 27 Гб недавно были стандартизированы и получили наименование BD-27. В производство также запущены двухслойные диски емкостью 54 Гб. Подобного объема хватит для сохранения двухчасового фильма в набирающем популярность стандарте HDTV.

Выпуском данных носителей занимаются компании Sony, JVC, TDK и Samsung. Массовый выход приводов на рынок намечен на 2004 год. Предполагается, что основным конкурентом нового стандарта станет все тот же DVD. Аналитики предсказывают массовое падение цен на DVD-приводы и накопители.

Возможно, они сместятся из сектора middle-end систем в массовый сектор рынка, полностью вытеснив формат CD-ROM. Viva la Revolution!



DVD РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Двенадцать наиболее популярных приводов DVD-ROM

Олег Ставицкий

Вы, конечно, уже знаете, что отныне часть тиража **"Игромании"** комплектуется DVD-диском. Он — наша гордость и повод для гулкого патристического стука пяткой о могучую главредаторскую грудь. Разумеется, каждому сотруднику вашего любимого журнала, включая вечнозеленого Геймера и страдающую хроническим недосыпанием верстку, очень хотелось бы, чтобы все дорчитатели ровно с этого момента начали наслаждаться плодами наших стараний. Поверьте, на **"Игромания-DVD"** есть чем поживиться.

В силу ряда совершенно мифических обстоятельств словосочетание **Digital Versatile Disk** плотно закрепилось в умах населения как нечто сугубо элитное, дорогое и недоступное среднестатистическому пользователю. Нижеследующий материал призван развенчать этот миф. Поверьте, DVD — это такая же жизненная необходимость, как, скажем, привод для чтения компакт-дисков или звуковая карта. Не мне вам рассказывать, с какой нечеловеческой прытью развиваются современные технологии. Высококачественные звук, видео и графика предъявляют требования не только к процессору, видеокарте или оперативной памяти. Они хотят очень много места. Более того, есть все основания полагать, что со временем они захотят еще больше. Скажем, свежееотцензурованный в соответствующем разделе **Silent Hill 3** без зазрения совести занимает **5 гигабайт** и распространяется, разумеется, на DVD-дисках. А помните прошлогодний **Metal Gear Solid 2**? Дальше, поверьте мне, будет только больше. Хотите наслаждаться фирменными роликами **Warcraft III** в надлежащем качестве? Collector's edition этой игры включает в себя отдельный DVD-диск со всеми заставками в высоком разрешении. Плюс, разумеется, кинофильмы. Как бы ни был хорош DivX, все мы прекрасно знаем, что при ближайшем рассмотрении его качество сильно уступает настоящему DVD. Кроме того, в процессе DivX-сжатия теряется один из очень важных аспектов DVD-формата — объемный звук. Ваша пятиканальная стереосистема найдет се-

бе еще одно полезное применение, кроме ежедневного сотрясения стен взрывами и выстрелами. Грамотная политика российских дистрибьюторов позволяет покупать (и брать в прокат!) DVD-фильмы по вполне приемлемым ценам. Скажем, моим предновогодним подарком самому себе стало четырехдисковое издание всех походов Индианы Джонса в фирменной упаковке, с кучей бонусов и прочих атрибутов настоящего фаната. Кстати, обстоятельный разбор программ для просмотра DVD-фильмов на компьютере уже сейчас можно найти в разделе **"Полезный софт"**. Мы же наконец приступаем к тому, ради чего это все, собственно, затевалось.

Небольшой инструктаж перед вылетом, дабы вы раз и навсегда определились с терминами. Если вы откроете прайс-лист любой компьютерной компании, то обнаружите, что некоторые приводы представлены в двух вариантах: **OEM** и **Retail**. Разница между ними заключается в том, что OEM-версия представляет собой, собственно, само устройство, запечатанное в полиэтилен (иногда — с краткой инструкцией и технической характеристикой), в то время как Retail — это полноценная комплектация в коробке, с руководством пользователя и зачастую с дополнительными бонусами (например, с софтом для проигрывания DVD). Разница в цене при покупке DVD-ROM, как правило, составляет **\$2—5**.

Теперь немного о форматах. Вы, скорее всего, слышали о том, что в мире существует несколько DVD-форматов, что производители сами еще не определились и т.п. Спешим успокоить наших читателей: все это имеет отношение к вам только в том случае, если вы планируете приобрести устройство для записи на DVD-диски. Действительно, существует несколько форматов записи — и в этой области еще не завершились индустриальные войны. Если же вы планируете использовать свой привод для чтения информации и просмотра фильмов — расслабьтесь. В общей характеристике каждого устройства вы найдете перечень поддерживаемых им форматов. Главное, что вас должно интересовать, — это поддержка формата DVD-ROM. Этот стандарт, как вы убедитесь, пони-

мают все без исключения приводы нижеприведенного обзора.

Ну и буквально пара слов о том, как прошло тестирование. Для истязания приводов мы выбрали компьютер со следующей конфигурацией: **P4 1,8 МГц, 512 RAM, Radeon 9600**. Информация была получена при помощи утилит **InfoTool** (общие данные об устройстве), **Nero DVD Speed, Nero CD Speed**. Для тестирования мы использовали один DVD-диск с информацией и одну болванку **CD-R**, до отказа забитую mp3-файлами.

TEAC DV-516D

- Цена: \$42
- Скорость чтения: 16x/48x (DVD/CD)
- Объем буфера, кб: 256
- Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD+RW, Video CD



Компания **Teac** заслуженно пользуется у пользователей большим уважением. Их CD-приводы всегда отличались отменным качеством и долговечностью. Более того, автор этих строк всю сознательную жизнь отдавал предпочтение именно этой марке. Давайте посмотрим, что получилось у Teac в области производства приводов DVD-ROM.

Устройство (как, впрочем, и все участники этого обзора) без лишних проблем было распознано **Windows XP** и начало работу без каких-либо дополнительных драйверов и программ.

Привод ровно и без сбоев прочитал DVD (время распознавания диска — **2,09 секунды**), продемонстрировав среднюю скорость **8,76x** и максимальную загрузку процессора **3%**, однако выдал неожиданные результаты при работе с CD — средняя скорость чтения **32x** (время распознавания — **13,64 секунды**) плюс падение производительности и максимальная загрузка CPU на **7%**.

Стоит отметить довольно высокий уровень шума при поиске и раскручивании диска. По-рой настолько сильный, что его было слышно в соседней комнате.

Итог: 7/10 ■■■■■■■■■■■■■■

Резюме: Далеко не плохой, но и не лучший представитель семейства DVD-приводов от уважаемого производителя. Стоит своих денег, если вы готовы мириться с довольно высоким уровнем шума.

MATSUSHITA SR-8589



- Цена: \$38
- Скорость чтения: 16x/48x (DVD/CD)
- Объем буфера, кб: 256
- Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD-RAM, Video CD

Торговая марка **Matsushita** на самом деле принадлежит корпорации **Panasonic**, более того, в прайс-листах компаний этот привод указан именно как **Panasonic SR-8589**. В то же время все программы единогласно определили его именно как **Matsushita**. Как бы то ни было, привод оставил не самое неприятное впечатление: средняя скорость чтения DVD — **6x**, 7%-ный уровень загрузки процессора и порядка **7** секунд затрачено на распознавание диска. Приемлемые, но далеко не лучшие итоги тестирования работы привода с CD: средняя скорость **35,76x**, 7%-ная загрузка CPU и сильный провал в скорости доступа на середине чтения диска. Устройству также потребовалось порядка **9** секунд на распознавание диска.

Уровень шума оставляет желать много лучшего — раздражающе высокие показатели как при чтении, так и при поиске.

Итог: 5/10 ■■■■■■■■■■■■■■

Резюме: Очень средний привод с приемлемыми, но далекими от идеала итоговыми результатами.

NEC DV-5800C



- Цена: \$41
- Скорость чтения: 16x/48x (DVD/CD)
- Объем буфера, кб: 512
- Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-ROM, DVD-RAM, Video CD

Обратите внимание: этот привод умеет читать абсолютно все существующие в природе форматы! Что, разумеется, несколько растопило холодные сердца беспристрастных хирургов **"Железного цеха"**, однако никак не повлияло на их беспристрастность.

Что касается работы — здесь все держится скорее на отметке "хорошо". **11,76x** — средняя скорость чтения DVD-диска, привод не преодолел 3%-ный барьер загрузки процессора и потратил порядка **7,63** секунд на распознавание. При общении с нашей тестовой CD-болванкой **NEC** продемонстрировал среднюю скорость чтения **37,11x**, загрузил CPU на **5%** и распознал диск за **8,35** секунд.

Уровень шума много ниже, чем у его предшественников, однако по-прежнему ощутимый, особенно в процессе раскрутки диска.

Итог: 8/10 ■■■■■■■■■■■■■■

Резюме: Действительно приятный привод с рекордным количеством поддерживаемых форматов.

LG GDR8162B



- Цена: \$36
- Скорость чтения: 16x/48x (DVD/CD)
- Объем буфера, кб: 256
- Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, DVD-RAM, Video CD

LG не так давно выпустила в продажу недорогой и весьма успешный "телевизионный" DVD-плеер. Судя по всему, маркетологи компании намерены жестко атаковать рынок, используя низкую цену в качестве тарана. Очередной пример тому — модель **GDR8162B**, неплохой, но далекий от идеала привод по более чем адекватной цене.

Средняя скорость работы с DVD-диском — **5,85x**, при этом на максимальной скорости уровень загрузки процессора не превысил **2%**. Продукт **LG** потратил **9,29** секунд на распознавание диска. Довольно грустно обстоят у привода дела с CD. Средняя скорость — **12,67x**, **8%** — загрузка CPU и мощнейшее падение производительности начиная со второй половины диска, на распознавание которого ушло **8,53** секунды.

Устройство с чистой совестью можно было бы зачислить в класс дешевых слабачков, если бы не одно важное "но". Продукт **LG** работает очень тихо. Свойство, не присущее нижней ценовой категории и весьма важное при выборе устройства для домашнего использования.

Итог: 6/10 ■■■■■■■■■■■■■■

Резюме: Крайне странный привод — на каждый плюс находится свой минус. В целом получается крепкий середнячок.

MSI D16

- Цена: \$34,60
- Скорость чтения: 16x/48x (DVD/CD)
- Объем буфера, кб: 512



- Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, Video CD

Привод крайне порадовал тем, что OEM-вариант включает в себя диск с полной версией воспетой в **"Полезном софте"** программы **PowerDVD**. Этот факт заставил сотрудников **"Железного цеха"** расплыться в добродушной улыбке, которая, впрочем, не сходила с их одухотворенных лиц и в процессе тестирования устройства.

При работе с дисками DVD-привод продемонстрировал среднюю скорость чтения **11,74x**, ни разу при этом не загрузив процессор выше **1%**, зато потратив **10** с лишним секунд на распознавание. При тесном сотрудничестве с CD, впрочем, выяснились небольшие провалы в производительности ближе к середине диска на средней скорости **35,34x**. Загрузка CPU составила **4%**. На знакомство с нашей тестовой болванкой у продукта **MSI** ушло **7,16** секунд.

Как и следовало ожидать от недорогого устройства, привод продемонстрировал неприятные шумовые эффекты как при раскрутке, так и при чтении дисков.

Итог: 8/10 ■■■■■■■■■■■■■■

Резюме: Учитывая демократичную цену и радующую глаз и сердце комплектацию, мы готовы простить **MSI** высокий уровень шума и вручаем устройству заслуженные **8** баллов.

ASUS E616P RETAIL



- Цена: \$39
- Скорость чтения: 16x/48x (DVD/CD)
- Объем буфера, кб: 256
- Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-ROM, Video CD

Попавшая в цепкие руки хладнокровных специалистов **"Железного цеха"** Retail-версия DVD-привода молодецки щеголяла красочной коробкой и внушительным мануалом. Там же мы обнаружили кабель для соединения устройства со звуковой картой и — ура! — диск с фирменным DVD-проигрывателем от **Asus**.

Впрочем, средняя скорость чтения DVD, равная **8,76x**, несколько охладила наш пыл. Максимальный уровень загрузки процессора

МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

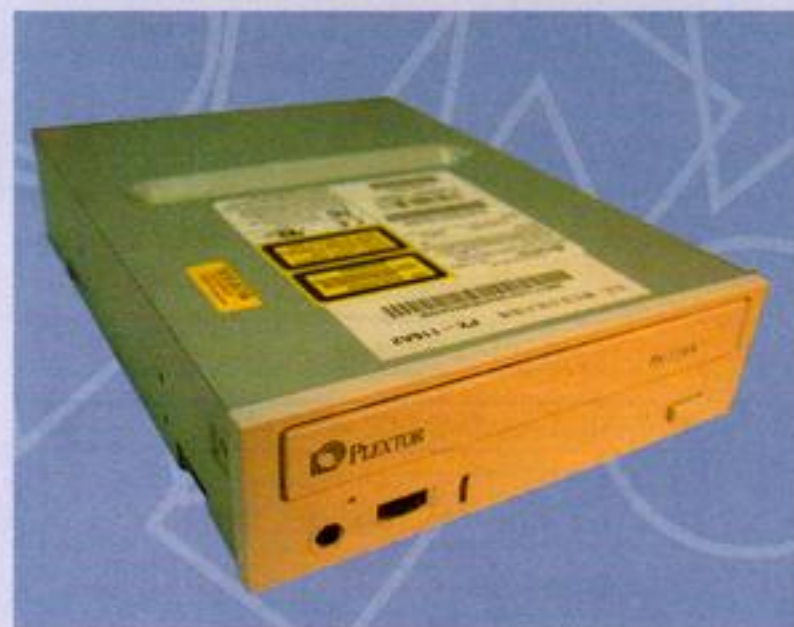
средняя модель. При сильных скачках и провалах в производительности — довольно неприятный уровень шума и ощутимая вибрация. OEM-версия снабжена сиротливой бумажкой с перечнем основных характеристик и краткими указаниями по установке.

Работа с DVD: **5,88x** — средняя скорость чтения диска, **1%** загрузки CPU и **9,64** секунды на знакомство с диском. CD: **36,25x** — средняя скорость, **5%** — загрузка процессора и **9,05** секунд на распознавание болванки.

Итог: 7/10 ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Резюме: Откровенно средний привод. Ни поругать, ни, собственно, похвалить особенно не за что.

PLEXTOR PX-116A2



- Подпись: Plextor PX-116A2
- Цена: \$40,9
- Скорость чтения: 16x/48x (DVD/CD)
- Объем буфера, кб: 256
- Поддерживаемые форматы: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-ROM, Video CD

Plextor, производитель традиционно крепких, добротных приводов, не изменил своей традиции и на этот раз.

Несмотря на неожиданно ощутимый для этого бренда уровень шума, привод демонстрирует хорошие результаты по всем показателям: **11,50x** — средняя скорость чтения диска, **2%** загрузки CPU и феноменально быстрое распознавание диска — **1,95** секунды! Немного хуже дела обстоят при работе с CD: **32,62x** — средняя скорость чтения, **8%** — максимальная загрузка процессора и **4,65** секунды на знакомство с болванкой. График работы — более чем. Случаются незначительные скачки производительности, но в целом все очень гладко.

Итог: ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ 8/10

Резюме: Plextor по-прежнему держит марку. Привод, безусловно, стоит своих денег.

ЗАКРУГЛЯЕМСЯ

Как было сказано выше, этот обзор призван выдать вам самую необходимую информацию, основываясь на которой, можно принять обоснованное решение о покупке того или иного привода DVD-ROM. Авторитетно заявляем, что все устройства, получившие здесь **8** и более баллов, достойны вашего пристального внимания. Ну а про нашего любимчика, черного красавца Pioneer, и говорить нечего. Изучайте, пробуйте и, самое главное, не затягивайте с покупкой: наш шикарный DVD ждет вашего пристального изучения!

Низкий поклон компаниям **USN Computers** (www.usn.ru), **OLDI** (www.oldi.ru) и **НИКС** (www.nix.ru) за предоставленное оборудование.

ЗАМЕНА CD-ПРИВОДА НА DVD-ПРИВОД В 10 ШАГОВ

Мы знаем, что большинство читателей "Игромании" способны самостоятельно установить в компьютер DVD-привод. Однако среди читателей могут оказаться и те, кто недавно купил компьютер или, как вариант, никогда не интересовался его компонентами. Для них и предназначена эта врезка. При помощи наших "десяти шагов" вы сможете без труда установить свежкупленный DVD-привод самостоятельно, не прибегая к помощи друзей, знакомых и прочих консультантов.



1. В первую очередь проведите все стандартные подготовительные процедуры по работе с компьютерным железом. Убедитесь, что компьютер выключен, а шнур питания вынут из розетки.

2. После этого надо открыть крышку корпуса вашего компьютера. В зависимости от типа корпуса открутите отверткой боковые или задние болты крышки (в большинстве современных вертикальных ATX-корпусов болты располагаются на задней стенке корпуса). Не забудьте сложить их в какой-нибудь отдельный пакетик — болты имеют пренебрежительно свойство податься на пол и закатываться неизвестно куда. Аккуратно отодвиньте крышку.

3. Загляните в корпус и отыщите CD-привод (это совсем несложно сделать, глядя на переднюю панель корпуса компьютера).

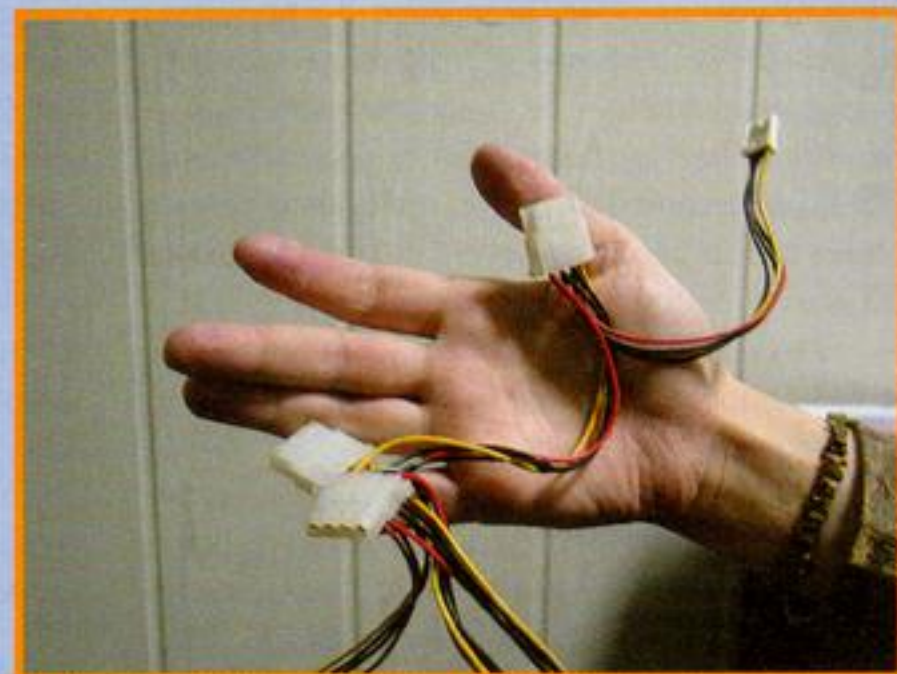
4. К задней стенке CD-привода подходят два шлейфа. Первый (длинный и широкий шлейф с множеством тонких проводов) — так называемый IDE-шлейф, а второй (компактный с четырьмя разноцветными проводами) — шлейф питания. Иногда к CD-ROM может быть подключен еще один маленький однопроводной шлейф. В большинстве слу-

чаев это аудиошлейф, который идет к вашей звуковой плате. Аккуратно выньте из гнезд все шлейфы.

5. Теперь нужно вынуть CD-ROM из корпуса. Если вы имеете дело с вертикальным корпусом, то необходимо открутить на его боковых стенках болты, которые удерживают привод. Если же у вашего компьютера горизонтальный корпус (такие часто бывают в компьютерах "фирменной сборки", вроде некоторых брендовых моделей Hewlett-Packard), то мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с инструкцией для вашего корпуса. Иногда приводы закреплены в таких корпусах не болтами, а специальными пластиковыми защелками. После того как освободите CD-ROM от болтов или защелок, вынимайте его из корпуса через переднюю панель.

6. Теперь очередь за DVD. Аккуратно поставьте DVD-привод в ту нишу, из которой вы вынули CD-ROM. Закрепите установленный привод болтами или защелками на стенках корпуса.

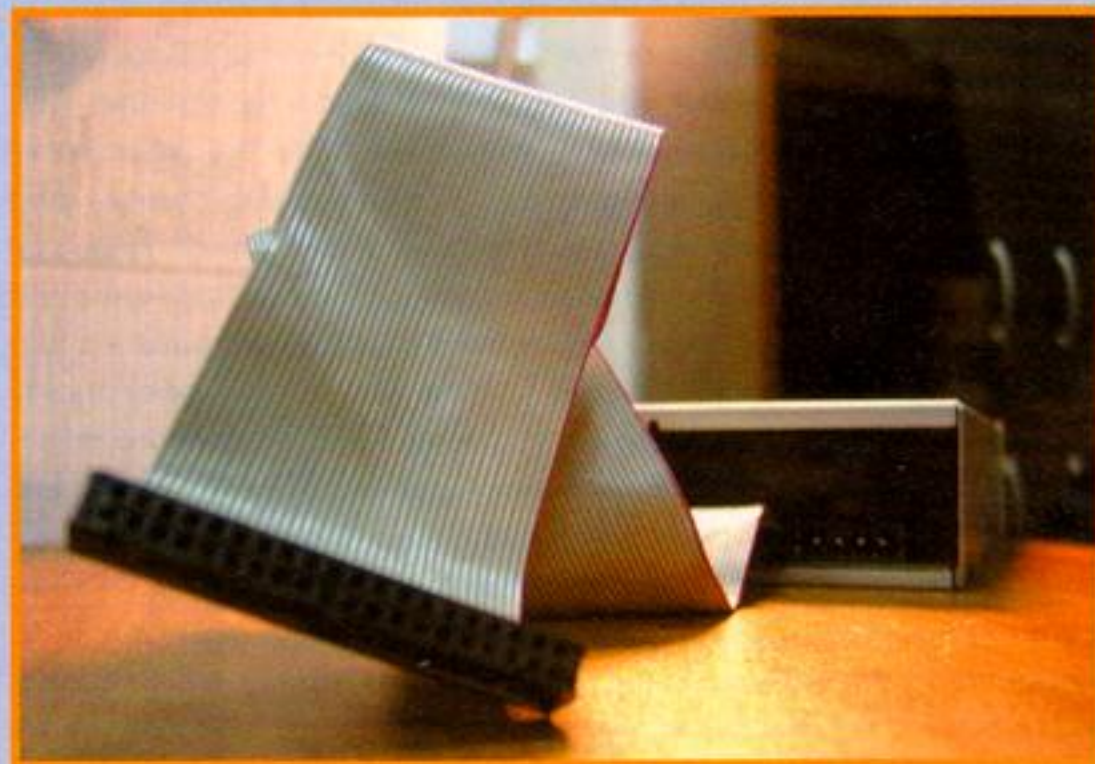
7. Теперь надо присоединить IDE-шлейф и шлейф питания к соответствующим гнездам DVD. Формой и местоположением этих гнезд DVD-привод абсолютно ничем не отличается от CD-ROM. Старайтесь устанавливать шлейфы как можно плотнее — иначе они могут выскочить из гнезд при перемещении корпуса.



8. Закройте корпус, завинтите болты и включите питание компьютера. Если у вас установлена Windows XP, то, как правило, система сама определит новое устройство и предложит вам установить все необходимые драйвера. Если же этого не произошло, то воспользуйтесь установочным диском, который в прилагается к вашему DVD-приводу.

9. Если вы купили DVD в так называемой OEM-поставке (без коробки, инструкции и установочного диска), то вы можете скачать необходимые драйвера с сайта фирмы-производителя или взять из обширной коллекции по адресу www.driver-downloads.com/dvd-driver.htm.

10. На этом, собственно, установка заканчивается. Вставляйте в новообретенный привод игроманский DVD и наслаждайтесь новыми возможностями!



ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ТИШИНА

Звукоизоляция DVD-привода в домашних условиях

Антон aka NITRO

Мысль о звукоизоляции своего DVD-привода пришла мне в голову сравнительно недавно. Само собой, это не означает, что ваш покорный слуга прежде не сталкивался с душераздирающим свистом CD-приводов. Напротив, современные DVD-приводы обладают более приемлемыми шумовыми характеристиками, нежели устаревающие CD-ROM. Заметим, что наш внимательный читатель вправе иметь другое мнение на этот счет. А раз так, попробую доказать свое изречение, что называется, на пальцах. Сделаем небольшое лирическое отступление. Основным источником шума в любом DVD/CD-приводе является главный вращающийся двигатель. Уровень звукового дискомфорта напрямую зависит от скорости вращения — 40x, 48x, 52x. Одна единица скорости чтения DVD-ROM (около 1331 кб/с) приравнивается к восьми скоростям обычного CD-ROM (порядка 150 кб/с). Проще говоря, если привод способен читать DVD на 16x, то CD он прочитает аж на 128-кратной (!) скорости. Можно предположить, что при такой "раскрутке" у вас в комнате случится шумовой удар, сравнимый со взлетом реактивного "Конкорда". Это не совсем так. Ибо по сравнению с устаревшими устройствами чтения компакт-дисков приводы DVD имеют значительно меньшую скорость вращения. А за счет уплотненного размещения данных на поверхности диска DVD-привод облада-

ет большей скоростью передачи данных. Выражаясь простыми словами, при низкой скорости вращения DVD-диск читается на порядок быстрее простого CD. Ну, а раз скорость вращения DVD-диска невелика, то и шум работающего привода предельно мал.

Однако что будет, если в привод DVD вставить простой компакт? Само собой, устройство его прочтает. Вот только плотность записи у простых компактв значительно ниже, а потому и скорость чтения информации с поверхности будет на порядок меньше. Получается, что для считывания данных с CD потребуется увеличить скорость вращения диска. А к чему приводит увеличение скорости вращения? Правильно! К умопомрачительному шуму. Пришли к тому, с чего начинали.

Для общего развития отметим, что к прочим источникам шума можно отнести лазер привода. Именно он в процессе чтения диска издает прерывистые свисты. Спешу огорчить самых непоседливых читателей: манипуляции линзой лазера в рамках этой статьи не запланированы. Подобные эксперименты требуют нечеловеческой точности и грозят преждевременной гибелью вашего DVD.

ГЛУШИМ СИДЮК

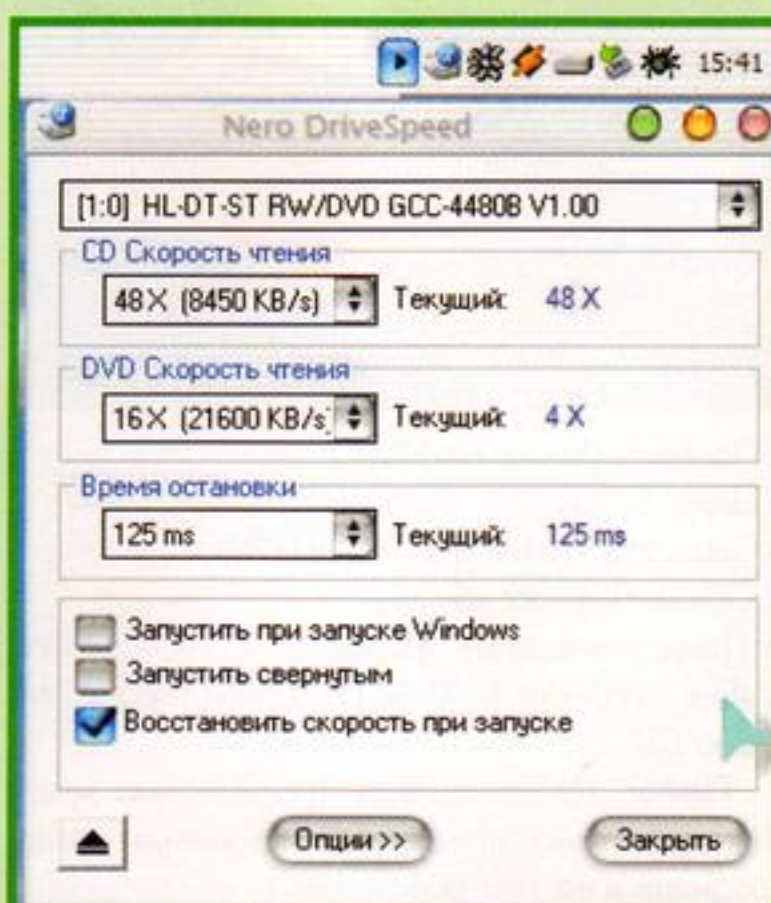
Для начала попробуем заглушить наш DVD-ROM программным методом. Замечено, что

КАК ПРОЧИТАТЬ DVD-ДИСК НА ПРОСТОМ CD-ROM?

В Сети бытует расхожее мнение, что обычный привод CD-ROM способен прочесть DVD-диск. Само собой, не без помощи специального софта. Также существует миф, что CD-ROM надо особым образом перепрошить (где, как и, собственно, чем — не ясно!), и лишь тогда DVD будет прочитан должным образом. Я от лица всего "Железного цеха" заявляю, что подобного софта в природе не существует и быть не может!

Проблема несовместимости DVD с CD-ROM кроется в аппаратной части привода. Попробуем разобраться. Как и любые другие, диски DVD хранят данные с помощью насечек, которые расположены вдоль спиральных треков на отражающей поверхности компакта. Увеличение емкости DVD-диска достигается за счет повышенной плотности записи насечек вдоль треков на диске. По ним скользит

специальный считывающий лазер, а отраженный луч интерпретируется приемным устройством в виде единиц или нулей, которые в последствие преобразуются в поток данных. В то время как лазер в обычном устройстве CD-ROM имеет длину волны 780 нм, устройства DVD используют лазер с длиной волны 650 или 635 нм. Проясним ситуацию: меньшая длина волны позволяет покрывать лучом в два раза больше насечек на одном треке и в два раза больше треков. Здесь-то и кроется суть проблемы. Устройство CD-ROM просто не замечает насечек на диске DVD и не может его корректно распознать. Кроме того, DVD использует новый формат секторов, более надежный код коррекции ошибок и улучшенную модуляцию каналов. Так что если бы лазер и увидел вдруг данные на диске, расшифровать их было бы невозможно.

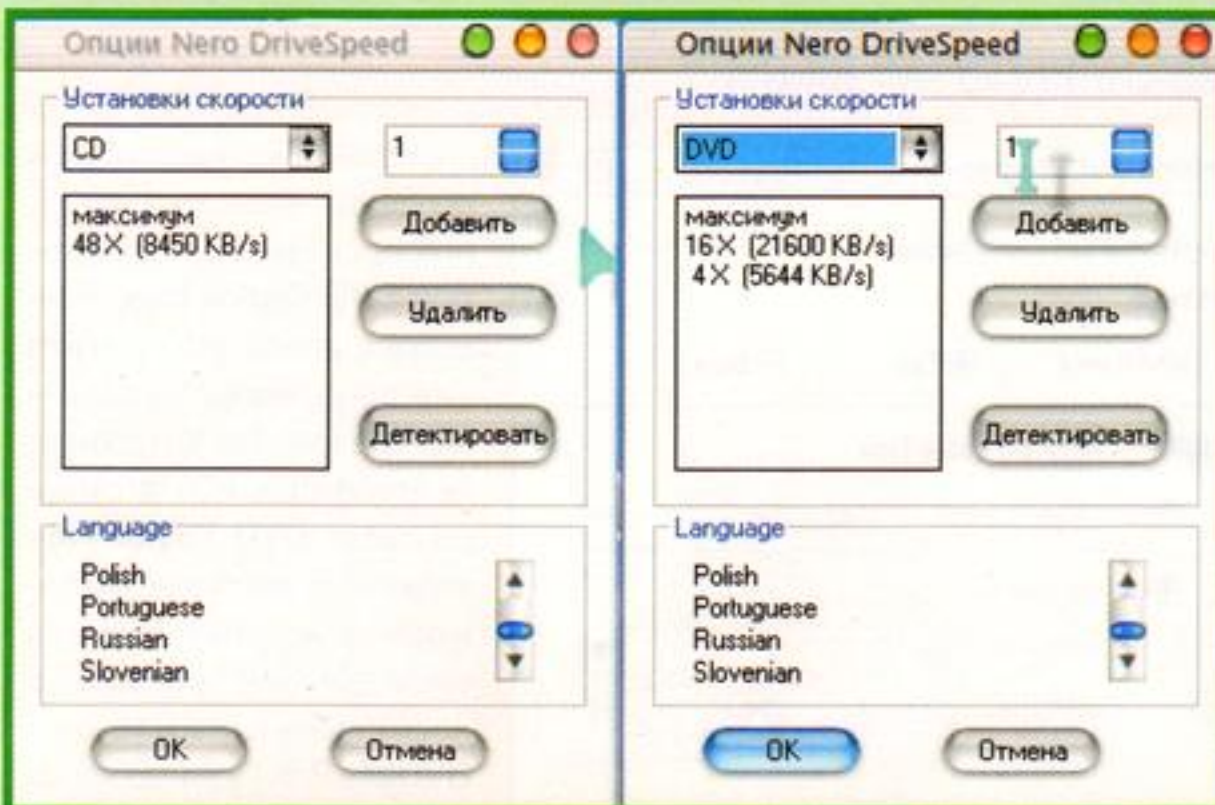


Главное окно Nero DriveSpeed запросто сворачивается до значка в тее.

привод часто работает на так называемом "холостом" ходу. То есть даже если система не обращается к диску, привод будет поддерживать максимальную скорость вращения на протяжении нескольких минут. Конечно, в некоторых случаях это позволяет сэкономить время на раскрутку диска, но в основном — снижает ресурс привода и создает дополнительный шум.

В качестве панацеи от подобных бед можно посоветовать какую-нибудь специальную утилиту. Например, в состав популярного пакета для записи дисков Ahead Nero входит замечательная программка, имя которой Nero DriveSpeed. Принцип действия прост до безобразия. Утилита, а точнее, DVD/CD-менеджер, запускается вместе с системой и форсирует (либо ограничивает) скорость чтения компакт-дисков. Кроме того, программка умеет контролировать время холостого хода, а также показывать приблизительную скорость передачи данных в кб/с. В окне настроек можно выставить скорость чтения диска для режимов DVD и CD. Плюс по желанию пользователя программка готова заговорить на любом из девятнадцати доступных языков, в том числе и на русском.

Касательно эффективности программного метода. Думаю, уменьшить время холостого хода все-таки надо. Во-первых, вы ничем не



Опции Nero DriveSpeed. Для каждого режима работы можно выставить различные характеристики.

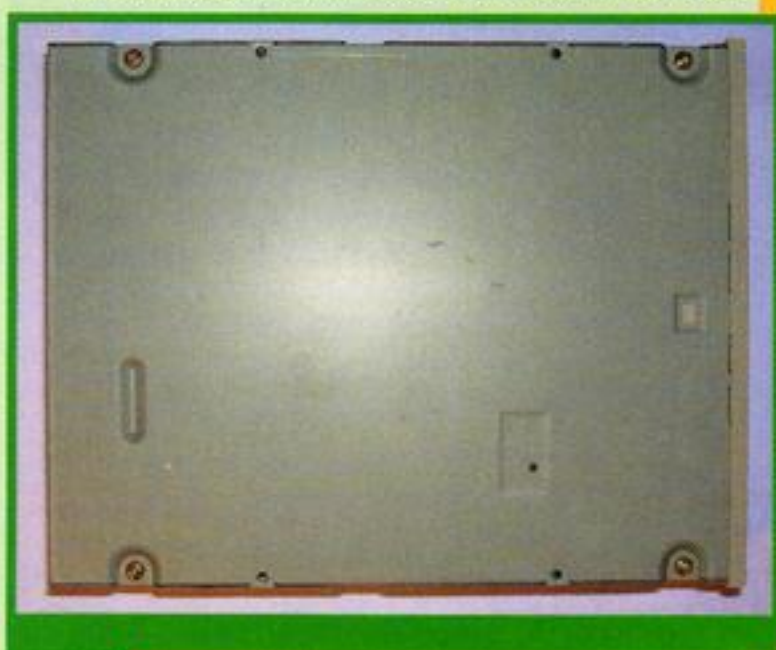
рискуете, ибо, если что-то пойдет не так, программку можно удалить. Ну а во-вторых, снижение времени холостого хода, помимо устранения ненавистного всеми жужжания, продлит жизнь вашему дорогостоящему DVD-приводу.

РАЗБИРАЕМ ПРИВОД

Напомним нашему читателю, что вопрос о деконструкции DVD-ROM'a более чем серьезен. Одна, даже самая незначительная, оплошность повлечет за собой массу проблем. В связи с этим товарищей, плохо знакомых с техникой и отверткой, мы просим воздержаться от практического применения дальнейших рекомендаций и ограничиться теоретической частью статьи.

Перво-наперво обратим свое внимание на выдвижной лоток (он же "трей") нашего привода. Если при вставленном компакт-диске его плотнее прижать к корпусу привода, как бы задвигая еще глубже, — шума становится на порядок меньше. Вывод — корпус устройства, в частности трей, "выпускает" жужжание привода наружу. Как следствие, необходимо попробовать разобрать и звукоизолировать корпус дисководов. Обратите внимание, что в целом конструкция всех DVD-приводов одинакова. Поэтому действия по разборке редакционного привода можно в точности воспроизвести на любом другом DVD/CD-ROM'e.

Итак, приступим. На фотографии мы пос-



Обратите внимание, где находятся крепежные винты.

тарались показать расположение крепежных винтов, открутив которые, можно добраться до внутренностей устройства. В некоторых устройствах существует еще один, дополнительный, винт, который расположен сзади над раз-

емом IDE-шлейфа. Заметим, что крепежные винты держат только нижнюю крышку устройства. А потому следующим шагом нужно вытащить из дисковода трей, затем извлечь пластиковую переднюю панель с кнопками и, открутив винты, снять П-образную пластину корпуса DVD-ROM'a.

Выдвижной лоток достается из привода следующим образом. При включенном компьютере не-

тый трей спереди, то сверху в глубине видны два (возможно, один!) маленьких фиксирующих выступа. С помощью длинной отвертки зажимаем упомянутые выступы и, преодолевая сопротивление втягивающего механизма, выдвигаем трей на себя, пока он полностью не вынется из устройства. Далее, по бокам и сверху корпуса дисковода видны пластиковые защелки, на которых крепится передняя панель. Зажмите их одновременно — и панелька снята.

С другой стороны, возможно, вам и не придется проделывать манипуляции, описанные строчкой выше. Ибо в природе довольно часто встречаются устройства, в которых достаточно снять нижнюю металлическую крышку корпуса.

Для начала нам надо звукоизолировать выдвижной лоток. А уже потом, по возможности, заняться корпусом. Вопрос о звукоизоляции трея решается просто. Для этого снимем переднюю панельку. Ту самую, на которой принято размещать логотип производителя. Обычно

СИНИЙ ЛАЗЕР ОТ TOSHIBA

Недавно компания Toshiba объявила о создании нового лазера для оптических DVD-накопителей, излучающего в сине-фиолетовой области спектра (альтернатива разрекламированному Blu-Ray). Упомянутый лазер выдает излучение мощностью 200 мВт и отличается низкими шумовыми характеристиками. Новинка обещает стать ключевым элементом оптических накопителей нового поколения, которые смогут с высокой скоростью записывать данные на двухслойные DVD. В существующих DVD-рекордерах используются лазеры красного излучения, резервы которых по скорости и плотности записи практически исчерпаны. Последний параметр во многом опре-

деляется длиной волны записывающего луча. Синие лазеры обеспечивают меньший диаметр светового пятна, что приводит к повышению плотности записи. Новый лазер выдает излучение с длиной волны в 409 нанометров.

Еще одним результатом улучшений стало снижение уровня шума излучения лазера. Стабильность излучения, а значит — снижение шума, была достигнута с помощью усовершенствования цепей питания рабочей области лазера.

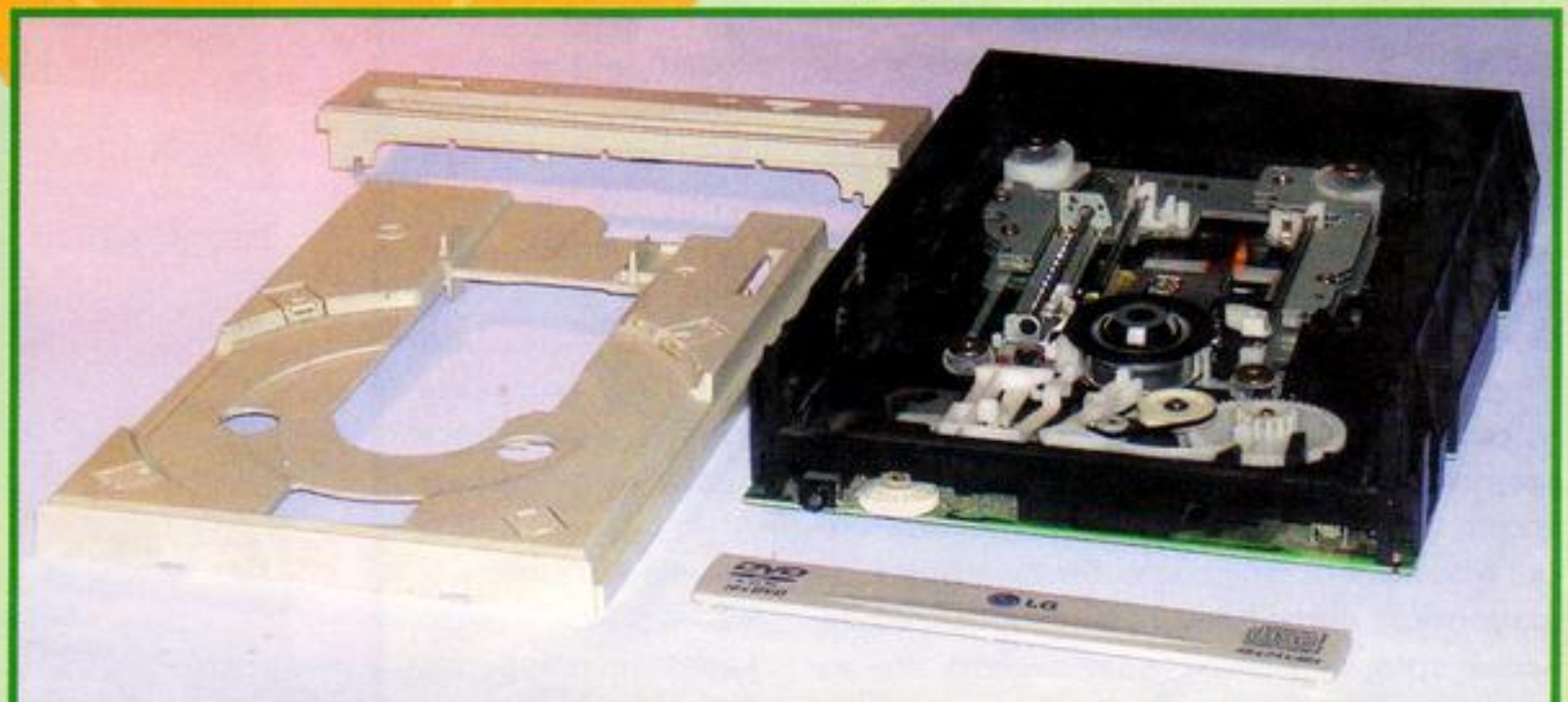
Сине-фиолетовый лазер Toshiba был продемонстрирован на выставке CEATEC JAPAN 2003, прошедшей в Японии с 7 по 11 октября 2003 года.

обходимо нажать кнопку выброса диска. Затем, не задвигая лоток обратно, выключаем компьютер и отсоединяем DVD-привод. Теперь, если посмотреть на выдви-



Звукоизолирующие полоски из замши

он держится на двух-трех защелках у основания. Так вот, если отодвинуть эти защелки и потянуть панельку вверх, она запросто отсоединится от устройства. Теперь наклеим по ее периметру тоненькие полоски замши. Как вариант, замшевые полоски можно наклеить на



Трей от подопытного привода. Передняя панелька трея и лицевая панель привода сняты.

внешнюю панель с кнопками. А точнее, по периметру прямоугольного отверстия в местах соприкосновения трея с лицевой панелькой дисководов.

Думаю, не лишним будет прояснить один момент. Зачем, собственно, нужна замша? В нашем случае этот материал играет роль шумоизолятора. Если вдруг замши не нашлось, попробуйте приспособить тонкие полосочки плотного поролона или пенопласта.

Насчет клея. Мы использовали обычный канцелярский клей-карандаш. Он универсален, легко наносится и отлично держит. К тому же при аккуратном использовании не оставляет никаких следов.

В результате проделанных манипуляций при втягивании лотка внутрь механизм прижимает к корпусу замшевые полоски. За счет их толщины — пусть и незначительной — трей

КАК УМЕНЬШИТЬ НАГРУЗКУ НА DVD?



Раздел настроек опережающего чтения в DVDIdle.

Возможно, вы слышали об одной чертовски полезной программке, имя которой DVD Region-Free. Возможно даже, эта утилита уже приютилась на вашем винчестере. Так вот, ликуйте товарищи, ибо в своем развитии DVD Region-Free взмогла по лестнице эволюции еще на пару ступенек выше. Отныне программка носит замысловатое имя DVDIdle Pro. Помимо нового наименования, утилита обзавелась увесистым набором всевозможных полезностей. Например, кроме разблокировки региона на вашем приводе DVDIdle Pro позволяет использовать технологию опережающего чтения.

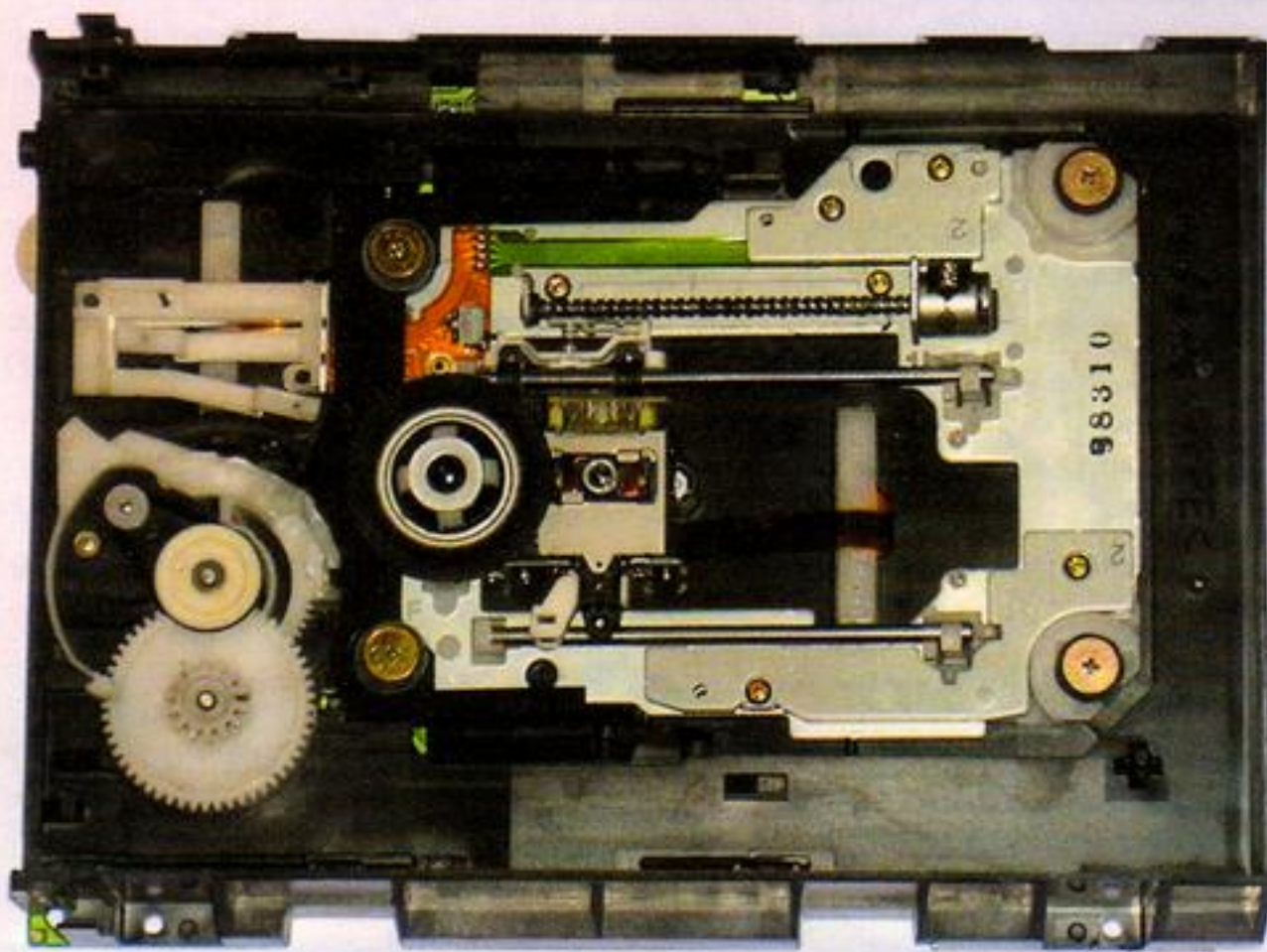
Эта штука положительно влияет на продолжительность и, как правило, стабильность работы DVD-привода. Принцип действия заключен в следующем. Традиционно при просмотре фильма привод работает на минимальной скорости в течение всего "киносеанса". А теперь представим себе, что привод работает на максимально доступной скорости, и вся информация с диска кэшируется на винчестер. Подобное решение позволяет DVD-приводу, образно выражаясь, регулярно "отдыхать". Например, наш привод будет работать около двух минут, а потом — минут пятнадцать бездействовать.

Увы, за все прелести DVDIdle Pro придется платить. В противном случае утилита проработает только 30 дней.

В РЕЗУЛЬТАТЕ

В завершение наших экспериментов предлагаю звукоизолировать металлический корпус привода.

Настало время подвести черту и оценить результат проделанной работы. Вы не поверите, но шума как не бывало! Конечно, при работе на максимальной скорости гул от двигателя все-таки есть, но тут уж ничего не поделаешь. Скорее всего, подобный звук связан с несбалансированными дисками китайского производства. Да и, сказать честно, тихий солидный гул куда приятней суетливого и раздражающего жужжания. Кроме того, в целом, несмотря ни на что, наш дисковод стал работать значительно тише. Чего мы, собственно, и добивались. ■



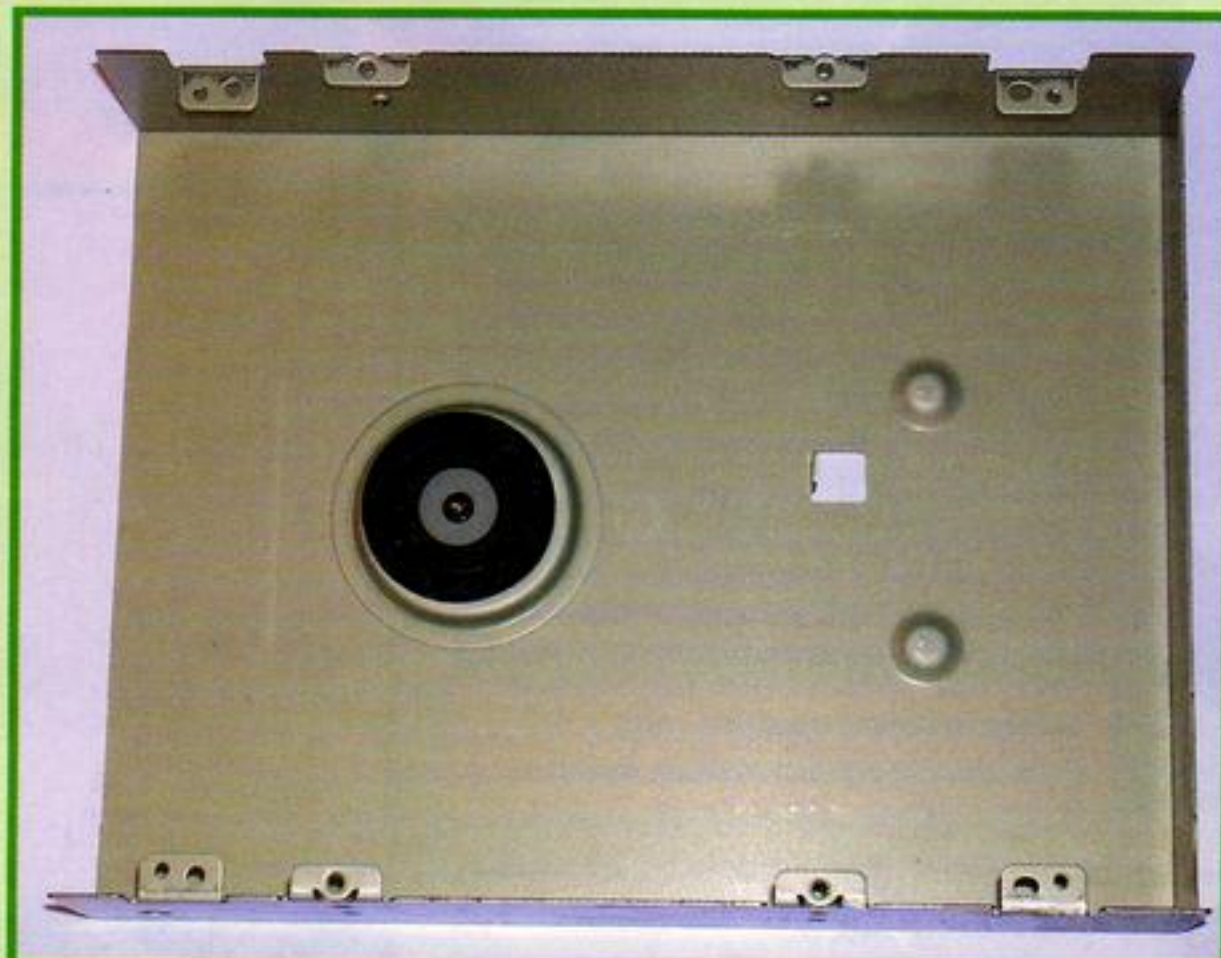
Смазываем направляющие оси блока с линзой.

прижимается к передней панели значительно плотнее. Практика показала, что подобная хитрость заметно снижает уровень выдаваемого шума.

ВНУТРЕННИЕ МЕХАНИЗМЫ

Разобравшись с треем, попробуем избавиться от шума и посвистывания механизмов устройства. Наш главный недруг — подвижный блок с линзой лазера. Пришло время с ним разобраться. Блок с линзой двигается по салазкам — двум направляющим осям. На одной из них есть глубокая и довольно растянутая резьба. Двигатель, вращая эту ось, перемещает опору линзы. Вторая ось гладкая — по ней опора свободно скользит. Причина посвистывания кроется в том, что при движении блока с линзой края пластиковой опоры трутся о металлические оси. Лечится это просто: берем вазелин... и аккуратно смазываем оси-направляющие. Кроме того, нелишним будет смазать тем же составом шестеренки втягивающего механизма. Будьте внимательны, не коснитесь случайно маленькой линзы, иначе судьба дисковода безоговорочно предрешена!

Делается это следующим образом. Берем большой кусок плотного и (!) тонкого поролона и обклеиваем им внутреннюю поверхность П-образного металлического кожуха. Обратите внимание — в кусочке поролона для верхней части корпуса вырезано специальное отверстие. Дело в том, что внутри устройства компакт-диск не касается трея, а прижимается к свободному маховичку сверху. Вот именно для этого маховичка нам и надо вырезать отверстие. Готово? Хорошо, самое время аккуратно собрать привод в исходное состояние!



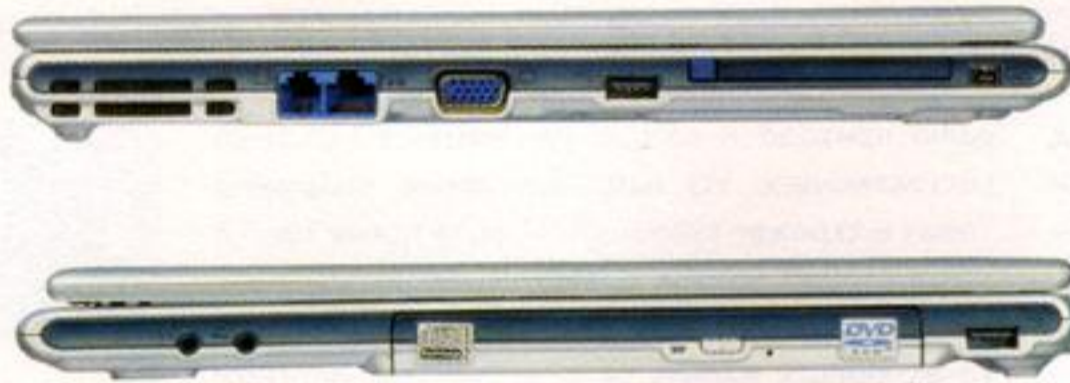
Изолируем корпус устройства.

SAMSUNG

Сумма технологий

- вес 1.8 кг • толщина 23.8 мм
- до 4.5 часов* работы без подзарядки
- процессор Pentium® M до 1.6 ГГц
- оперативная память DDR до 2 Гбайт
- 14,1" ЖК монитор
- видеокарта GeForce 4 Go 440 64 MB
- комбинированный DVD/CDRW привод
- поддержка беспроводной сети стандарта 802.11b

*с батареей повышенной емкости



X10



**БРЭНД ГОДА/EFFIE 2003
ЗОЛОТОЙ ПРИЗ**

Samsung X10. Размер меньше, возможности больше!

Мобильная технология Intel® Centrino™ и другие передовые технологии нашли свое воплощение в Samsung X10. Это ноутбук нового поколения, идеально сочетающий исключительную мобильность и высокую производительность.



Дистрибьюторы:



Тел. (095) 455-5691



Тел. (812) 320-9080



Тел. (095) 730-2829
(812) 333-0111



Тел. (095) 777-777-5
8-800-200-777-5



Тел. (095) 795-0998



Тел. (095) 105-0700



Тел. (095) 742-0000

Розничные партнеры и реселлеры:

Аванта РС (095) 954-5422, **Армада РС** (095) 232-1375, **Артрон Компьютер** (095) 789-8580, **Белый ветер** (095) 730-3030, **Вобис** (095) 796-9208, **Глобалтек** (095) 784-7266, **Дестен** (095) 195-0239, **Дилайн** (095) 969-2222, **Индэл** (095) 784-7002, **Компьютер Маркет** (095) 500-0304, **Мир** (095) 780-0000, **Мобильные Советы** (095) 729-5796, **НИКС** (095) 974-3333, **СтартМастер - Москва** (095) 967-1510, **Роско** (095) 795-0400, **Citilink** (095) 745-2999, **Denikin** (095) 787-4999, **R-Style** (095) 514-1414, **ULTRA Computers** (095) 729-5244, **USN computers** (095) 775-8202

Intel®, логотипы Intel Inside®, Pentium® и Intel® Centrino™ – зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.



РАЗБИТЫЕ БЛЮДЦА

Советы по ремонту CD- и DVD-приводов

Дмитрий Карасев

В наши многомегабайтные времена привод компакт-дисков является самым необходимым и одновременно самым ранимым компонентом геймерского компьютера. Львиная доля игровых программ требует для корректной работы наличия CD- или DVD-привода. И отказавший не вовремя дисковод грозит сорвать десятки часов оживленного геймплея. Естественно, возникает закономерный вопрос: кто виноват и что делать, если лазерный привод случайно "сдох", загорелся или даже взорвался.

Различают следующие виды неполадок в работе приводов компакт-дисков:

- механические неисправности;
- неисправности оптической системы;
- неисправности электронных компонентов.

Самыми частыми неполадками (порядка 85–90% от общего числа) являются неполадки механики привода. Они вызваны: 1) попаданием грязи в особо "чистоплотные" места привода; 2) засаливанием движущихся частей привода; 3) взрывом диска в приводе; 4) пересохшей смазкой; 5) механической поломкой частей привода.



Способы определения конкретного типа механической неполадки просты и незатейливы — достаточно определить общую "симптоматику". Основным признаком отсутствия смазки является категорический отказ привода от выброса лотка — CD/DVD-привод перестает реагировать на кнопку Eject. Другая картина получается при попадании пыли в движущиеся элементы — салазки, шестеренки и пр. В этом случае дисковод отказывается забирать каретку с диском и постоянно выдвигает лоток с ним обратно.

При всех вышеописанных поломках, за исключением произошедших по вине пользователя, проблемы в течение гарантийного срока должен решать сервисный центр. Самостоятельное их устранение — дело отважных геймеров! Перед тем как раскурочить свой привод на тысячу маленьких медвежат, убедитесь в том, что его гарантийный срок истек.

Несомненно, одним из самых распространенных казусов, случающихся с приводами лазерных дисков всех мастей, является взрыв диска внутри дисковода. На большой скорости диск со сбитой центровкой начинает "гулять" по шпин-

делю привода и вскоре разлетается на сотни составляющих. Из недр дисковода раздается "плач и скрежет зубовой". Сразу после такого микровзрыва привод считается лишенным фирменной гарантии по причине использования некачественных дисков. А пользователь остается на полном самообеспечении, выбирая между покупкой нового дисковода и ремонтом старого.

Следующая группа неисправностей — неполадки оптической системы. Они связаны прежде всего с неполадками системы позиционирования считывающих/записывающих головок и с загрязнением линзы лазера. Лишь малую часть из них можно устранить в домашних условиях — по-хорошему с тонкой оптикой могут разобраться только в сервисном центре.

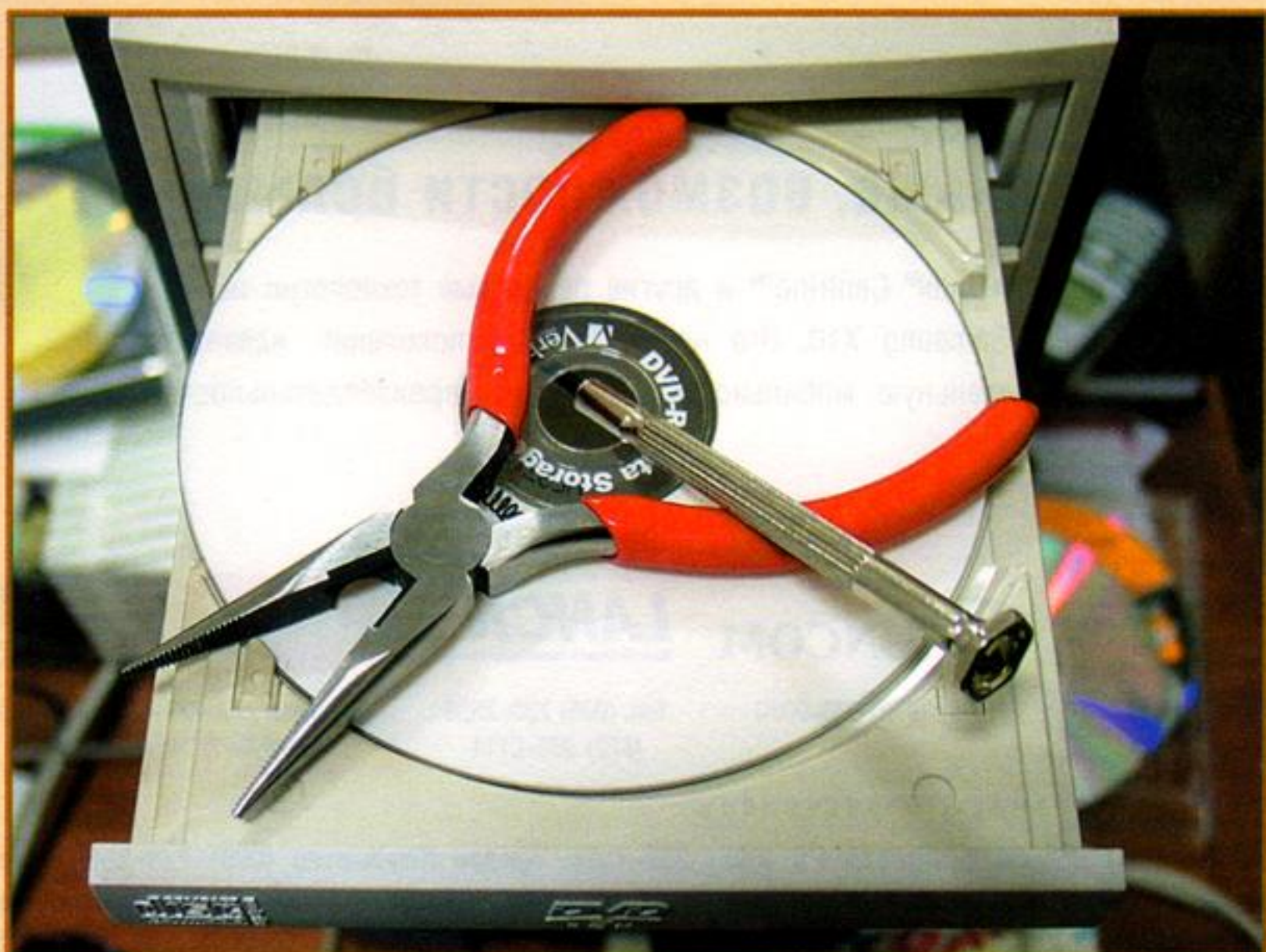
Наиболее частым видом неполадок оптической системы после длительной ее эксплуатации в условиях сильной запыленности помещения является загрязнение линз лазерного привода. Основной признак — нежелание привода читать компакт-диски. По-прежнему слышен шум раскручиваемой болванки, по-прежнему мигают индикаторы, но на попытку обращения к устройству система отвечает, что диск в приводе отсутствует.



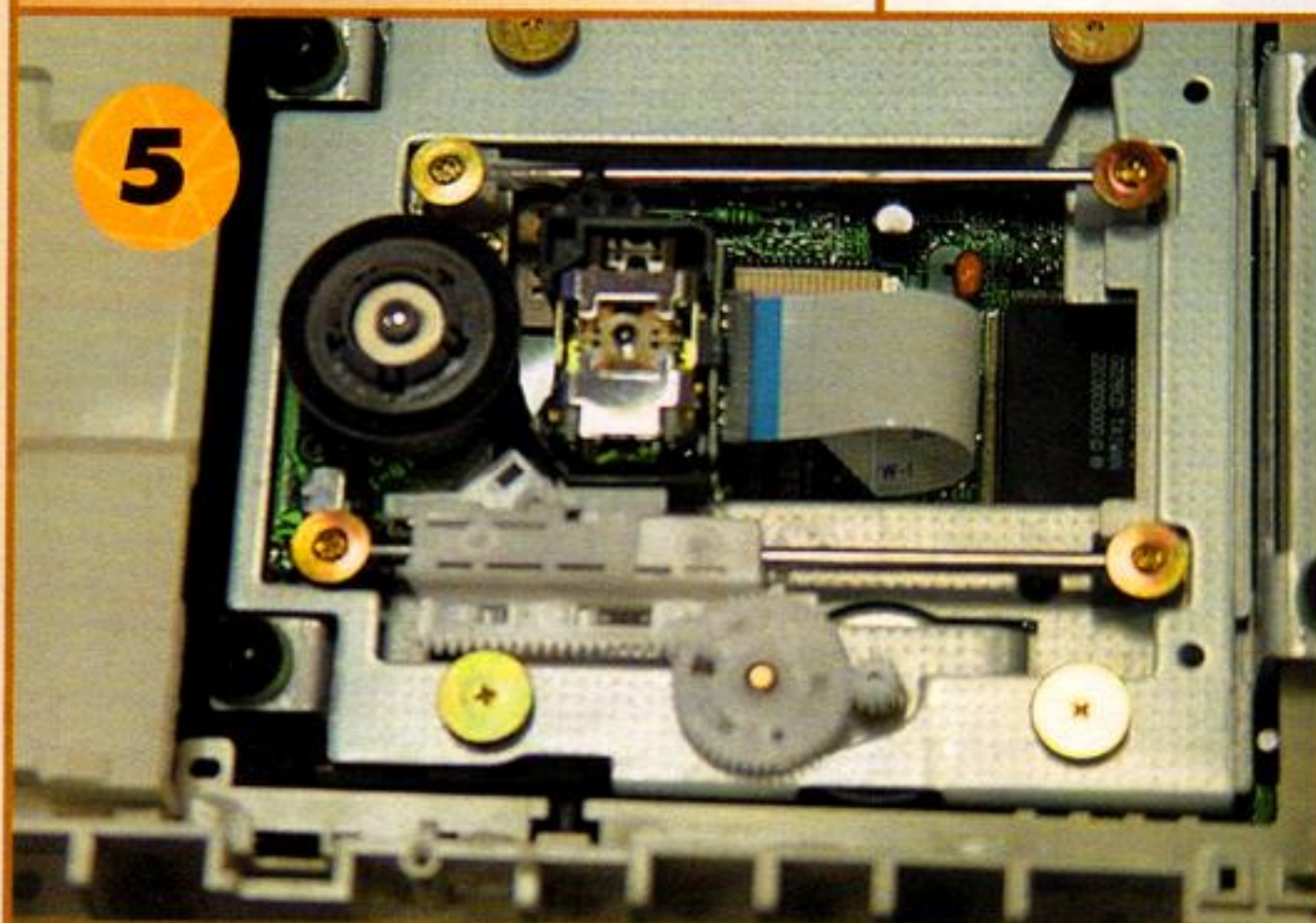
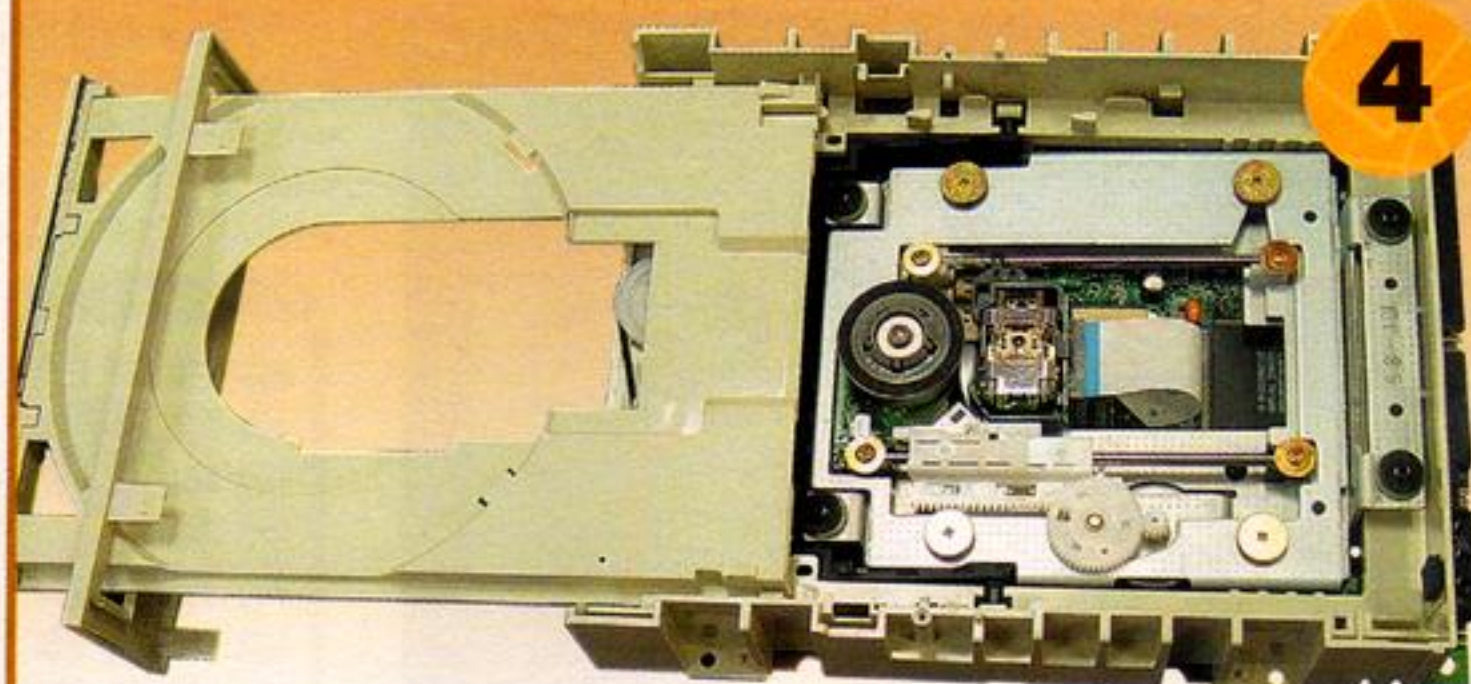
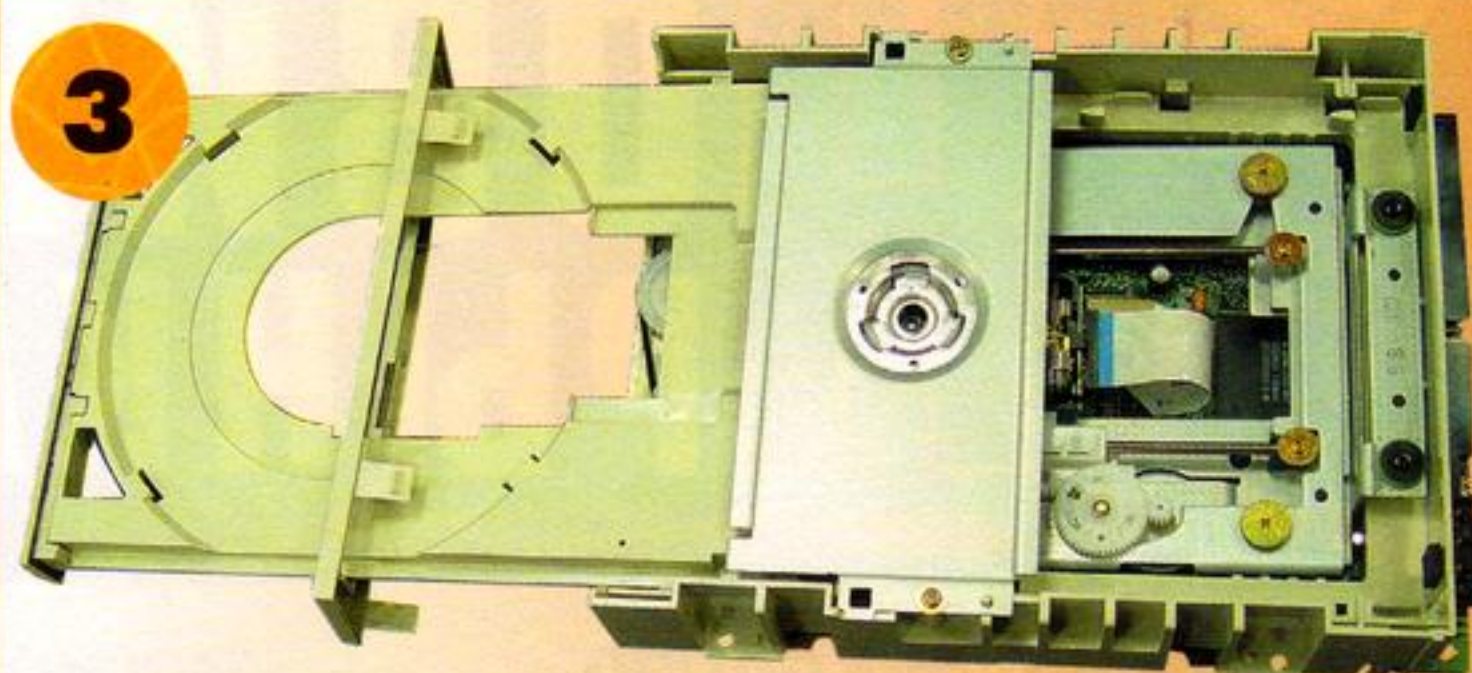
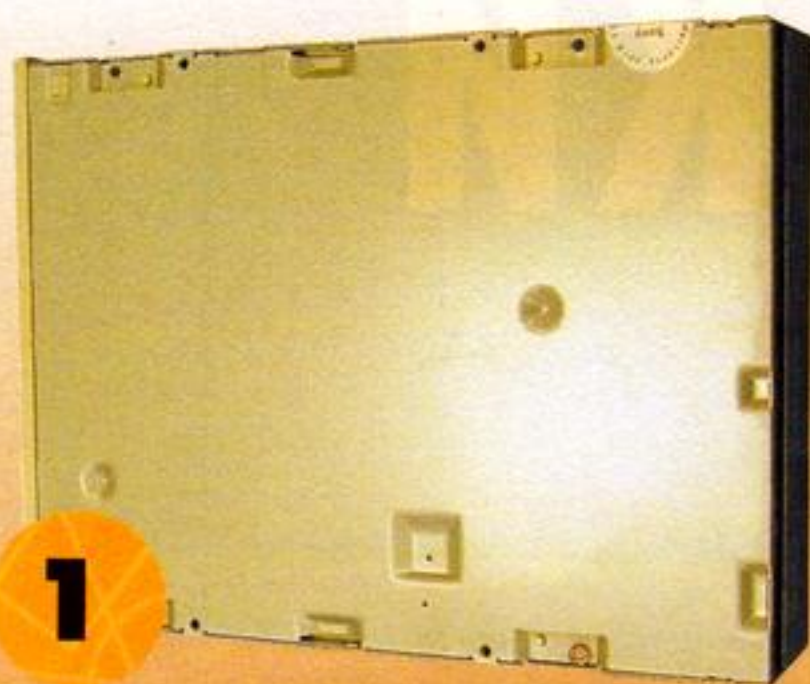
Самый легкий способ очистки линз — использование специальных чистящих болванок, которые мягкими щеточками снимают все пылинки с "третьего глаза" привода. Минус — требуется запуск с диска специального ПО, занимающегося позиционированием лазерной головки. А если диски на вашем приводе перестали читаться совсем, то чистящий CD/DVD ему уже не поможет. Нужно либо обратиться в сервисный центр, либо попытаться решить все вопросы самому, сдув пыль с линзы при помощи кисточки или воздушной груши.

ЛЕЧЕНИЕ ЖЕЛЕЗНОГО КОНЯ

Самостоятельная "профилактика" и "лечение" лазерного привода требуют некоторой начальной базы технических познаний. К вашим услугам — пошаговая инструкция по сбор-



Извлечь поврежденный DVD-диск из привода совсем несложно — понадобится аккуратность и минимум инструментов.



1. Разборки. Шаг первый и решительный. Откручиваем винты.
2. Разборки. Шаг второй, разборочный. Перед нами — "мозг" привода.
3. Разборки. Шаг третий, любопытствующий. Снимаем верхнюю крышку.
4. Разборки. Шаг четвертый, отвинчивающий. Снимаем последние покровы со святая святых привода.
5. Разборки. Финал. Большой препарирован и готов к осмотру.

ке-разборке и сервисному обслуживанию CD/DVD-привода.

1. Если в приводе застрял или взорвался компакт-диск, нужно вставить разогнутую скрепку в маленькое отверстие "аварийного извлечения" на лицевой панели привода и надавить (с силой) на специальный механизм загрузки-выгрузки лотка. Лоток выедет из привода. Нужно извлечь из него диск либо все его осколки.

2. Извлеките привод из корпуса. Нажмите отверткой на пластиковые защелки лицевой панели привода на "брюшке" и "спинке" и снимите ее.

3. Отверните все винты на нижней части привода и снимите нижнюю панель привода. Снимите верхнюю П-образную металлическую крышку.

4. Отвинтите железную переключку, закрывающую доступ к лазерной головке привода.

5. Потянув на себя, выдвиньте лоток привода. После отщелкните пластиковый блокира-

тор, препятствующий извлечению лотка из дисководов. Если есть подозрения на плохую смазку механизма — проверьте чистоту шестеренок и зубцов лотка привода, а также их смазку. Уберите пыль и нанесите на движущиеся части немного силиконовой смазки.

6. Проверьте легкость хода считывающей/записывающей головки по направляющим. При необходимости смажьте их.

7. Если есть подозрения на "нечистоту" оптики — проверьте целостность и чистоту лазерной линзы привода. Если она выглядит мутной и "заросшей" пылью — сдуйте пыль воздушной грушей либо смахните ее мягкой кисточкой. Будьте крайне бдительны — неосторожное движение отправит вас в магазин за новым накопителем.

8. Если у вас в приводе взорвался диск — извлеките все мелкие и мельчайшие частицы из дисководов при помощи кисточки, маленького пинцета и прочих подручных инструментов.

Для облегчения "очистительной" миссии можно аккуратно потрясти дисковод — крупные осколки выпадут сами. Особое внимание при очистке уделите шестерням и прочим движущимся частям привода. При необходимости снимите плату электроники с привода — она крепится к основному блоку пластиковыми защелками.

9. Соберите привод в обратной последовательности и подключите его к компьютеру.

Надеемся, наша статья поможет вам сэкономить немалую сумму денег на ремонте и покупке приводов CD и DVD. А дабы оные ремонты случались как можно реже, мы рекомендуем вам чаще пользоваться чистыми дисками, не использовать "заезженные" диски трехлетней давности в высокоскоростных приводах и соблюдать хотя бы видимость чистоты вокруг "железного друга". Удачи в борьбе с упрямыми пожирателями дисков! ■

НОВИНКИ РЫНКА

Дядя Федор

PIONEER AVH-P7500DVD



Всем автолюбителям и их попутчикам посвящается. Самодостаточное и ультрапортативное устройство для просмотра DVD-фильмов "на ходу". Невероятно полезно при проведении вынужденного досуга в городских пробках.

Модель AVH-P7500DVD состоит из 7-дюймового экрана формата 16:9 и универсального проигрывателя форматов DVD-Audio, DVD-Video, CD и mp3. Также в устройство встроены все необходимые декодеры — Dolby Digital, DTS и Pro Logic II, а также RDS-тюнер D4Q и встроенный усилитель 5 x 50 Вт. Добавив динамик центрального канала и активный сабвуфер, вы автоматически превращаете свой автомобиль в мобильный кинотеатр и переносную цифровую филармонию.



Кроме всего прочего, система поддается функциональному расширению. Так, например, вы можете подключить к ней камеру заднего обзора (неуверенно паркующимся дамам на заметку!) и 6-канальную аудиосистему.

Установка устройства проста и очевидна — немногим отличается от монтажа обычной автомобильной магнитолы. В то же время этот процесс стоит доверить специалисту, ибо немалая стоимость устройства просто вопиет о бережном к нему отношении.

Что?	автомобильный кинотеатр
Почему?	очень круто
Сколько?	\$1600

RCA LYRA JUKEBOX RD2780

MP3-плееры в наши дни уже не принято причислять к разряду супермодных hi-tech устройств. Их место в сердцах технократов ныне занимают более универсальные и более функциональные мультимедийные проигрыватели, способные воспроизводить не только аудио, но и видео.

Так, к примеру, в Америке и странах Западной Европы накануне Рождества случился целый бум. Дикие покупатели и покупательницы наперебой приобретали новый модный mpeg4-плеер RCA Lyra Jukebox RD2780, названный сайтом I4U (www.i4u.com) самым востребованным и самым покупаемым гаджетом года (от англ. gadget — "техническая новинка").

При малых габаритных размерах плеер обладает отличным набором интереснейших свойств. Среди них стоит отметить большой 20-гигабайтный жесткий диск, цветной жидкокристаллический TFT-экран с диагональю 3,5 дюйма и разъем Compact Flash Type I. Кроме того, выдающейся способностью данной модели можно назвать поддержку таких редких и продвинутых форматов компрессии, как mp3PRO и mpeg4. К компьютеру устройство подключается через порт USB 2.0.

Помимо выдающихся технических характеристик, RD2780 обладает чрезвычайно лояльной и конкурентоспособной ценой. Особенно хорошо данный факт иллюстрируют сводки с

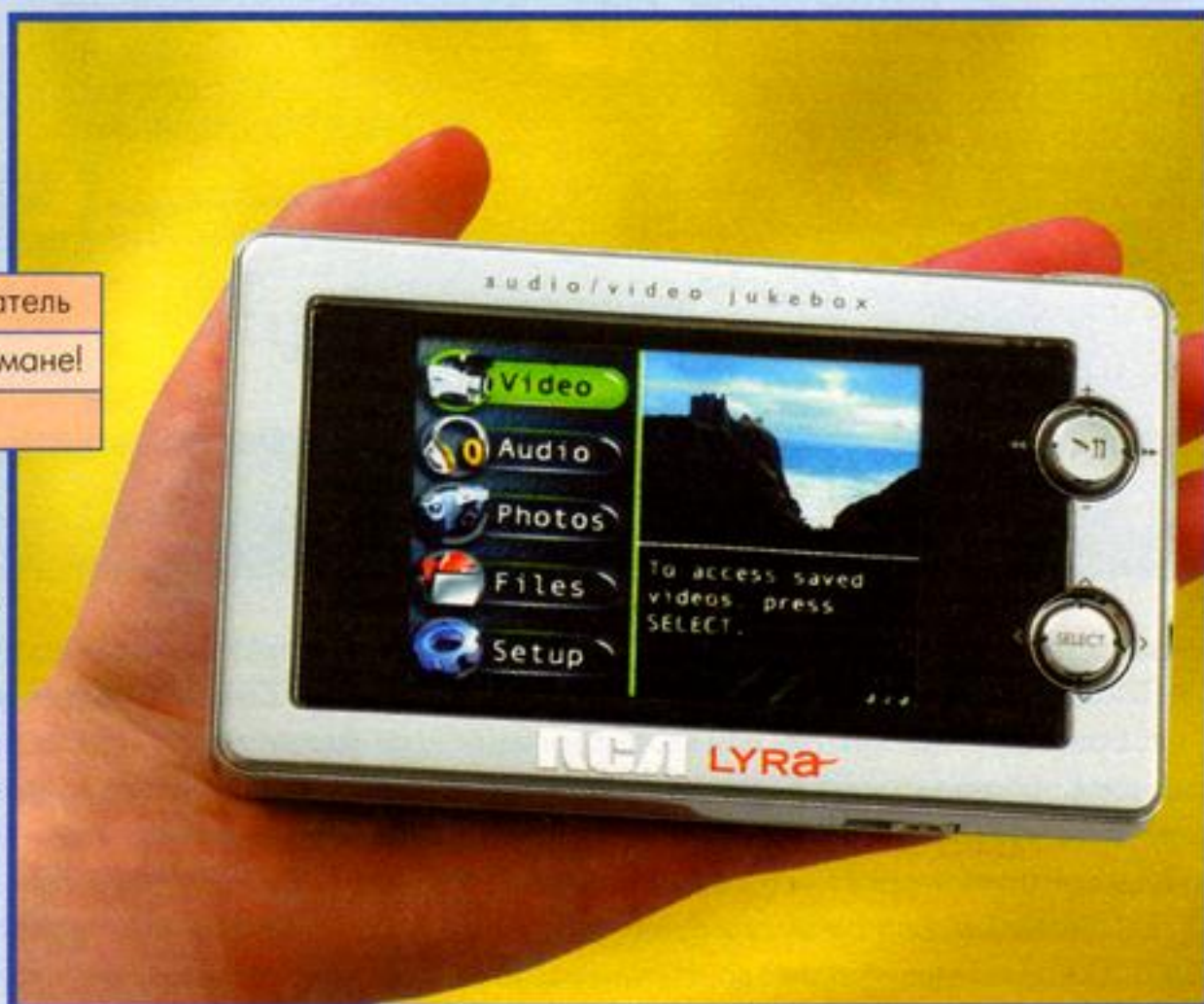
сайта Amazon.com. Так, широко известный mp3-плеер на

Что?	портативный видеопроигрыватель
Почему?	80 часов кино и музыки в кармане!
Сколько?	\$450

основе жесткого диска — Apple iPod (20 Гб) — стоит целых 399 долларов, в то время как RCA Lyra Audio/Video Jukebox с носителем того же объема обойдется западному товарищу всего в 379,94 американских бакса.

Увы, в России популярный супер-дупер-мультимедиа-комбайн пока не получил широкого распространения и,

видимо, потому стоит несколько дороже, чем в просвещенных странах, — 415—450 у.е.



Носитель	20-Гб жесткий диск
Поддерживаемые форматы	mpeg4/mpeg1/jpeg/mp3/mp3PRO/WMA
Интерфейс для связи с компьютером	USB 2.0
Внешние разъемы	композитный видеовход/выход
Доп. режимы	аудио/видеозапись на встроенный носитель
Расширения	слот Compact Flash (Type 1)
Размеры	3,13 x 5,37 x 0,95 дюйма

EXCLUSIVE SEA SHELL CD CASE

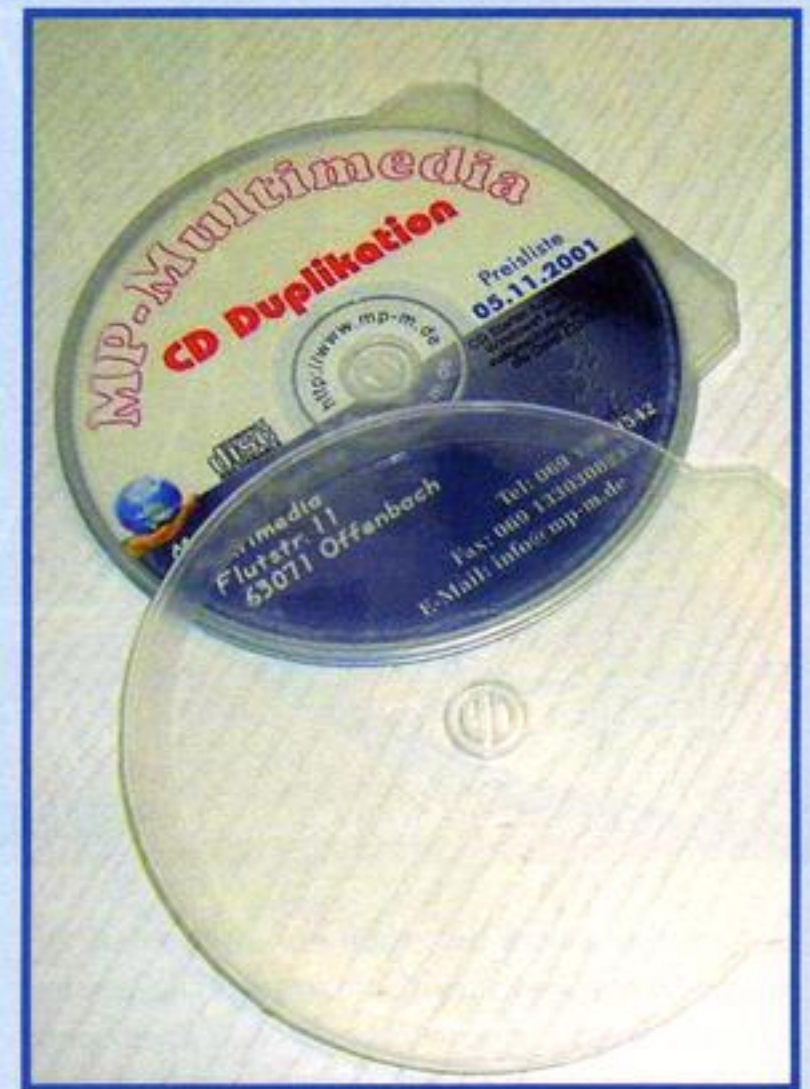
Одна из главных и самых насущных проблем всех постоянных читателей "Игромании" — это деликатное складирование и коллекционирование журнальных CD-, а ныне и DVD-дисков. Сохранить ценные мегабайты полезной информации вам помогут симпатичные пластмассовые коробочки — одинаково хорошие как для практического, так и для эстетического удовольствия геймеров. Единжды упаковав болванку в CD Case, рассудитель-



Что?	коробочка для CD- и DVD-дисков
Почему?	надежно, сухо и комфортно
Сколько?	\$5 за 10 штук

ный читатель может быть уверен в том, что ее блестящую поверхность не настигнут ни бури, ни метели, ни прочие житейские неприятности. Диск в таком "кейсе" можно даже послать по почте (до первого рассудительного таможенника). Фишка решения в том, что коробочки выполнены из прочного — не ломающегося и трудноцарапаемого — материала. Кроме того, имеется богатый выбор цветов, а если к делу подключить фантазию, в причудливой форме Sea Shell CD Case и впрямь можно увидеть раковины морских устриц.

Еще один полезный бонус — на поверхности коробочек можно писать как маркером, так и обычной ручкой. Для этого предусмотрена специальная область размером 100 x 100 мм.



НАБОР ДЛЯ ЧИСТКИ CD-ДИСКОВОДА



Если вы — человек хозяйственный и не склонный разбазаривать свои (или родительские) средства без долж-

ной на то причины, вам просто необходим набор для профилактического ухода за CD/DVD-приводом. В наши просвещенные времена на выбор пользователей представлен целый спектр решений, объединенных одной общей идеей. С помощью специальной болванки, ворсистой тряпочки и очищающей жидкости оптика устройства DVD/CD-ROM подвергается жесткой головомойке, приводящей в итоге к полной очистке линз лазера от посторонней пыли, грязи и налипших байтов CRC.

Один из самых распространенных и популярных в народе комплектов — это HL-606 от скромной китайской компании Halloo Enterprise Co. Стоит немного. Почти всегда

Что?	швабра для DVD-ROM
Почему?	чистота — залог здоровья
Сколько?	\$3,5—\$5

имеется в наличии и не требует никаких специальных познаний при использовании. Чуть реже встречается в продаже набор от компании HAMA. Стоит он немного дороже, однако, судя по известной в узких кругах торговой марке, чрезвычайно эффективен. Еще один вариант для чистки "грязного привода" — CVD-2014 от компании REEMEX. Интересен тем, что в одной упаковке находятся как болванки для очистки CD/DVD-ROM, так и специальные кассеты для помывки магнитных головок VHS-видеомагнитофонов и бытовых аудиомагнитол.

PRIMERA SIGNATURE IV И PRIMERA SIGNATURE PRO

Записать любимое кино на DVD- или CD-болванку — это здорово. Создать собственный персонализированный фотоальбом на миниатюрном диске размером с визитную карточку — еще круче. Но истинная незамутненная радость в ином. Придать штатной конвейерной болванке индивидуальный внешний вид — самостоятельно придумать дизайн и оформление — вот радость настоящего креативщика. Именно для таких товарищей в продажу поступили специальные струйные принтеры Primera SIGNATURE IV и Primera SIGNATURE PRO.

Характеристики Primera SIGNATURE IV

- Полноцветная печать фотографического качества с разрешением 1200 x 1200 dpi (точек/дюйм).
- Печатает на CD- и DVD-дисках со специальным покрытием.*
- Минимальная производительность: 40 дисков в час.**

- Средняя себестоимость печати: \$0.15/диск.
- Возможность подключения автоподающего устройства.
- Коммуникации: LPT-порт.
- Электропитание: 220 В/50 Гц.
- Размеры: 250 x 260 x 190 мм.
- Вес: 3,9 кг.
- Комплект постав-

ки: принтер, ПО, цветной картридж, руководство по эксплуатации, блок питания.

(* Ink-jet printable surface — специальная поверхность для струйной печати.

(**) При 100%-ном заполнении и разрешении 1200 x 1200 dpi.

Характеристики Primera SIGNATURE PRO

- Полноцветная печать фотографического качества с разреше-

нием 2400 x 1200 dpi (точек/дюйм).

- Печатает на CD- и DVD-дисках со специальным покрытием.*
- Минимальная



производительность: 60 дисков в час.**

➤ Средняя себестоимость печати: \$0.15/диск.

- Возможность подключения автоподающего устройства.
- Система воздушной сушки диска.



- Коммуникации: LPT-порт.
- Электропитание: 220 В/50 Гц.
- Размеры: 250 x 430 x 190 мм.
- Вес: 4,3 кг.

➤ Комплект поставки: принтер, ПО, комплект картриджей, руководство по эксплуатации, блок питания.

(* Ink-jet printable surface — специальная поверхность для струйной печати.

(**) При 100%-ном заполнении и разрешении 1200 x 1200 dpi.

Что?	принтер для печати на CD и DVD
Почему?	писать фломастером — не-solidно
Сколько?	\$1950/\$2495



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция от компании "Atlantic Computers"

Олег Ставицкий

На операционном столе патентованных хирургов "Железного цеха" снова ждет справедливого вердикта собранный и готовый к употреблению компьютер. Сегодня мы пристальным взглядом и табельным скальпелем препарлируем игровую станцию от компании "Atlantic Computers".

Как обычно, главным критерием, по которому мы отбираем испытуемых для этой рубрики, является их самодостаточность. Среднестатистический покупатель хочет принести домой заветную коробку, сорвать скотч и тут же запустить на свежеприобретенной машине все последние достижения игровой индустрии, не задумываясь о содержимом системного блока хотя бы ближайшие полгода. Так вот, проверено и подтверждено хладнокровными тестерами журнала "Игромания": игровая станция собрана и "готова к употреблению". Ваши друзья гарантированно зайдутся в остром приступе зависти, завидев, с какой скоростью это чудо инженерной мысли обрабатывает игру светотени и сложные интерьеры последнего Prince of Persia.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Разумеется, прежде чем поразить ваших друзей невиданным быстродействием новой системы, необходимо изначально произвести должное впечатление. С этим у компьютера от Atlantic все в порядке: белый матовый корпус Middle Tower InWin S508 со своей задачей справляется на твердую пятерку. Аккуратные переходы, классический дизайн и небольшая, но очень правильная деталь — внешний вентилятор на левой стороне — сразу задают нужное направление. Чувствуется, что под этим лаконичным оформлением роет землю рогом оборудование нечеловеческой производительности.

ВНУТРИ

Это ощущение подтвердилось, стоило нам, вооружившись отверткой, заглянуть "под капот" игровой станции. Там обнаружился процессор Pentium 3,06 ГГц с 512 кб кэша и 800-мегагерцовой шиной и оперативная память объемом 512 мегабайт (SEC). Все эти быстродействующие дары НТР подключены к матери-

нской плате Jetway 845PEDAP со встроенной звуковой картой, поддерживающей шестиканальное (!) распределение звука.

Особое внимание хотелось бы уделить винчестеру, а особенно его объему, который, как известно, тоже имеет значение. На борту игровой станции находится HDD Seagate ST3160021A, способный разместить 160 (да-да, сто шестьдесят) гигабайт вашей бесценной информации. Желая поразить воображение друзей гигантскими музыкальными и видеокolleкциями — это ваш шанс! Когда, наконец, вам понадобится всю эту информацию распечатать на соответствующее количество болванок, вы с удовольствием обнаружите, что игровая станция оснащена совмещенным DVD/CD-RW приводом Sony CRX300, имеющим скоростные режимы 48x24x16. Как можно узнать из нашего обзора DVD-приводов (см. в этом номере!), Sony неизменно производит качественные и надежные устройства.

Наконец, венчает эту орденоносную конфигурацию видеокарта ATI Radeon 9800 Pro со 128 мегабайтами памяти на борту. У всех, кто хоть что-нибудь смыслит в компьютерном железе, при словосочетании "Радеон 9800" начинает учащенно биться сердце. Если на вас вышеозначенные слова не оказывают никакого воздействия, специалисты "Железного цеха" официально заверяют, что это одна из лучших на сегодняшний день видеокарт. Более того, она комплектуется полной версией орденоносной программы для просмотра DVD-фильмов Cyberlink PowerDVD 3.0, которой мы поем дифирамбы в соответствующем обзоре "Великолепная пятерка" (см. раздел "Полезный софт"). Итого мы имеем: отличную игровую конфигурацию, способную с легкостью "тянуть" все игровые новинки; необъятных размеров винчестер, который в состоянии уместить несколько центральных московских архивов; DVD-проигрыватель, который, помимо очевидного своего применения (конечно же, работы с роскошным DVD "Игромания"), на пару с шестиканальной звуковой картой превращает компьютер в натуральный домашний кинотеатр. И все это — в рамках одного компьютера. Впечатляет, не правда ли?



ТЕСТЫ

Разумеется, несмотря на внушительную конфигурацию, которая красовалась в виде распечатки рядом с системным блоком, мы не могли не натравить на испытуемого наши любимые benchmark-игры и программы.

Беспристрастный PC Mark 2002 оценил быстродействие системы следующим образом:

CPU	HDD	MEMORY
7424	1193	8891

Результаты выдаются в виде специальных очков, сравнить сводные таблицы вы можете, зайдя на форум www.pcmark.com. От себя мы лишь можем добавить, что подопытная система продемонстрировала отменные результаты.

Следующим испытанием, которое Max Select с честью выдержал, был, разумеется, 3D Mark 2001, который оценил видеокарту, выдав ей оценку 17 512. Как очевидец могу заявить вам следующее: даже на самых сложных (а всего их 21) тестах, включая real-time обработку высокополигональных моделей, система и не подумала дать слабину. Твердая пятерка.

Наконец, стандартный тест, которому подвергаются все без исключения пациенты "Железного цеха", — benchmark сразу тремя играми: Return to Castle Wolfenstein, Unreal Tournament 2003 и Unreal II. Т.е. система прошла крещение двумя наиболее часто используемыми в индустрии технологиями — Quake 3 Engine и, соответственно, Unreal II Engine.

Результаты экзекуции — в нижеследующей таблице (тестирование проводилось, разумеется, со всеми графическими настройками, выставленными на максимум, при разрешении 1024x768).

ИГРА	RTCW	UT 2003	UNREAL II
fps	138	78	70

Unreal II, наиболее жадная до системных ресурсов игра, демонстрирует на Max Select 70 кадров в секунду. Bravo!

РЕЗЮМЕ

Конфигурация от Atlantic Computers, как ни крути, отменная система. Она с равным успехом заменит вам игровую станцию, семейный музархив и дорогостоящие походы в кинотеатр. На сегодняшний день это непростое человеческое счастье доступно по цене 36 тыс. рублей (~\$1263).

Сердечно благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию "Atlantic Computers". (www.atlantic.ru)

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!



Модемы серии OMNI 56K



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

ZyXEL

 **Boston PC**

www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибьютор ZyXEL Communications Corporation

Ф-ЦЕНТР, тел.: (095) 472-64-01, www.fcenter.ru

НТ, тел.: (095) 755-55-57, www.nt.ru

ТАЙСУ, тел.: (095) 784-66-19, www.taisu.ru

ОЛДИ, тел.: (095) 105-07-00, www.oldi.ru

ТЕХМАРКЕТ, тел.: (095) 363-93-33, www.techmarket.ru

АЛЬЯНС ГРУПП, тел.: (095) 796-93-56, www.alliancegroup.ru

НИКС, тел.: (095) 974-33-33, www.nix.ru



Дмитрий Карасев

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Из года в год российский компьютерный рынок наращивает свои обороты и поднимается, как на дрожжах. Наконец-то к скромной персоне краснознаменного пользователя привлечено внимание сотен мировых компаний. По объемам продаж компьютерной техники Россия — впереди планеты всей. По результатам исследования, проведенного компанией ITResearch, рост российского компьютерного рынка за прошедший 2003 год составил порядка 17% (см. "Железные новости").

В то время как страны загнивающего капитализма задыхаются от кризиса перепроизводства, крупнейшие компании распродают ставшие в момент неприбыльными подразделения hi-tech, спрос на компьютерную технику в родной державе растет вопреки всем прогнозам. Лидируют, как водится, Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород и прочие крупные города и веси. Аналитиками замечено также смещение покупательских предпочтений в сектор дорогих

компьютерных систем. Причин этому несколько: во-первых, достигшая стадии созревания система кредитования покупателей, во-вторых, возросшая донельзя покупательная способность компьютеризованных масс. Если с покупательной способностью все более-менее ясно, то вопрос кредитования заслуживает более пристального внимания. Так уж устроена русская душа — ежели брать в долг, то столько, чтобы сердце свернулось и развернулось.

И это, в общем, понятно, ибо брать займы у банка тысяч этак пять родных деревянных — смешно. Брать же с расчетом на долговременный возврат одну тысячу, но долларов — вот это по-нашему, вот это по-русски. "Целовать — так королеву, воровать — так миллион". Именно этим принципом мы руководствуемся при покупке компьютерной техники. Достаточно пять минут почитать форум славной "Игромании" (www.igromania.ru), чтобы найти массу примеров: "Уж лучше подкорми или займи, но не бери

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Soltek SL-K8AV2-RL Socket 754, VIA K8T800, DDR400, FSB800, APG 8x, SATA Raid, Sound, LAN, USB 2.0, ATX	\$106
Процессор: [BOX] AMD Athlon 64 3200+ Socket 754 (2000MHz)	\$483
ОЗУ: DDR500 PC4000 512 M6 Kingston HyperX*2 штуки	\$351
HDD: 160.0Gb Barracuda 7200.7 ST3160023AS 7200rpm 8Mb Cache*2 штуки (RAID)	\$274
Видеоплата: 256Mb 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TVD]	\$563
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	\$233
Дисковод 1: Sony DRU510AK DVD±RW/±R 4x/2x/4x/4x/12x/16x/24x/32x int white/black Retail	\$195
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: V2420E Xaser III V2000 420W Silver	\$244
Клавиатура и мышь: Thermaltake Xaser III Series Keyboard and Mouse combo (Black)	\$54
Колонки: Creative Inspire 7.1, 7700 Retail	\$142
Монитор: Sony X202B Black 1600x1200, 350:1, 250кд/м2 TCO99, RUS	\$1795
ИБП: APC SMART 620VA (SU620INET)	\$187
Итого:	\$4636
Опция 1: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 2: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 3: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 4: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445
Опция 5: модем USR Courier 56 V. Everything (внешний, с апгрейдом до v.92) Retail	+\$146

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: DFI AD77 (Socket A, VIA KT400, DDR, AGP 8x, Sound, ATA133, ATX, Retail)	\$59
Процессор: AMD A-XP (3D) 1900+ (266MHz, Socket A, 1470MHz)	\$54
Охлаждение: Titan TTC-D5TB (Socket A)	\$6,5
ОЗУ: NCP DDR 256Mb (PC-2700, 166MHz/333Mb/s)	\$39
HDD: 40.0Gb Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об./мин)	\$56
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP 8X GeForce4 MX-440 DDR (128bit) TV-Out	\$44
Дисковод 1: CD-ROM 52x Sony 5221 (IDE, OEM)	\$18
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Hz, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$416
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2700, 166MHz/333Mb/s)	+\$38
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128bit, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Диалог GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр./мин, 2880*720dpi, USB 2.0, A4)	+\$59
Опция 9: модем Genius GM56PCI-LA (внутренний PCI, Agere/Lucent, v.92) OEM	+\$15

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Gigabyte GA-8S648L (Socket 478, SiS 648, DDR, AGP 8x, Sound, ATA133, Lan, ATX, OEM)	\$57
Процессор: Celeron 2000 Socket 478 (128 K6, Willamette-128, BOX)	\$69
ОЗУ: NCP DDR 256Mb (PC-2700, 166MHz/333Mb/s)	\$39
HDD: 40.0Gb Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об./мин)	\$56
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP4X GeForce4 MX-440 DDR (128bit) TV-Out	\$44
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)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Hz, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$434
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2700, 166MHz/333Mb/s)	+\$38
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128bit, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Диалог GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр./мин, 2880*720dpi, USB 2.0, A4)	+\$59
Опция 9: модем Genius GM56PCI-LA (внутренний PCI, Agere/Lucent, v.92) OEM	+\$15

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Soltek SL-NV400-L64 Socket A, nForce2, DDR400+, FSB400, AGP 8x, ATA133, Sound 6ch, LAN, USB 2.0, ATX	\$68
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333MHz, 512 K6)	\$100
ОЗУ: DDR400 PC3200 256Mb Kingmax * 2 штуки	\$82
HDD: WD 120.0Gb 1200JB ATA100 7200rpm 8Mb cache	\$98
Видеоплата: ATI Radeon 9600Pro 128Mb TV DVI	\$160
Дисковод 1: CD-RW NEC 48/24/48 NR-9300A IDE OEM	\$48
Дисковод 2: NEC DVD 16/48 DV-5800C IDE OEM	\$33
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Microlab M4107 Silver-Blue ATX 350W P4 + USB + AUDIO	\$36
Монитор: 17" Samsung 757DFX 0.24, 50—160Hz, 1600x1200 RUS	\$187
Колонки: Microlab M800 (Subwoofer+2 Satellite) 36W Дерево White	\$37
Итого:	\$858
Опция 1: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0220, PCI)	+\$32
Опция 2: колонки Microlab X2/5.1 (48W, RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+\$65
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195
Опция 7: модем USR Modem 56k *5633* (внешний USB, v.92) Retail	+\$51

эту средненькую железячку, а возьми сразу хай-энд".

Подобное легкомысленное отношение к собственному кошельку не могло не привлечь на российский рынок мировые бренды. Ввела трехлетнюю гарантию на свои материнские платы "крупнейшая мега-фирма" EliteGroup, готовится к открытию собственного сервисного центра в России популярная в народе Gigabyte. В течение 2003 года свои русскоязычные сайты открыли практически все компании сферы hi-tech. Всяческие лотереи и розыгрыши для счастливых покупателей "правильного" железа идут нескончаемой чередой.

А это значит только одно: наконец-то Россия стала интересной и для крупных поставщиков, а не только для "серых дистрибуторов". При таких темпах развития в скором будущем

по степени "цивилизованности" рынка мы вплотную подойдем к странам Западной Европы. А в перспективе — порадуем и Никиту Сергеевича (посмертно), "догнав и перегнав" всех и вся. Надо сказать, в славном вкладе в поднятии авторитета российского компьютерного рынка немалая доля принадлежит геймерам. Именно они чутко следят за новинками индустрии, поддерживая инновации деньгами из собственного кармана.

За прошедший период произошло и еще одно, не менее знаменательное событие, своим появлением обязанное вышеописанным событиям на рынке. Поздравляю вас, уважаемые геймеры, с наступлением торжественного момента для компьютерной братии России-матушки. Совсем недавно был создан профсоюз IT-специалистов Российской Федерации.

Днем официальной регистрации профсоюза стало 20 декабря 2003 года (см. "Железные новости").

В честь прихода брендов и профсоюзного движения на землю русскую "Железный цех" решил пополнить стандартный набор игровых компьютеров новой номинацией — "Займи, но купи!". Конфигурация компьютера этой группы "посвящается" скромным поклонникам мировых брендов, не жалеющим кровных шекелей ради славы государства Российского. Это, так сказать, последний писк индустрии для тех, кто хочет "все и сразу". Глубокий им решпект и всемирное уважение!

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K8N (Socket 754, nForce3 150, DDR, AGP 8x, 5.1 Sound, SATA RAID, IEEE1394, Gigabit LAN, ATX, Retail)	\$146
Процессор: AMD Athlon64 3200+ (Socket 754, BOX)	\$477
ОЗУ: 512Mb DDR (PC-3500, 200MHz/430Mb/s) Kingston HyperX (Retail)* 2 штуки	\$306
HDD: 160.0Gb Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$149
Видеоплата: 256Mb Gigabyte GV-R9800 PRO (ATI Radeon 9800 Pro, AGP8X, DVI, TV-Out)	\$523
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$192
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 ZS PRO Platinum 7.1 (SB0360) Retail Kit	\$238
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$3103
Опция 1: колонки Creative Inspire 7.1, 7700 Retail	+\$142
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, фотопечать, A4)	+\$445
Опция 6: модем USR Courier 56 V. Everything (внешний, с апгрейдом до v.92) Retail	+\$146

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe (Socket 478, i875P, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, 1394, Gigabit LAN, ATX)	\$195
Процессор: Pentium 4 3200 Extreme (2Mb, Socket 478, 800MHz FSB, BOX)	\$510
ОЗУ: 512Mb DDR (PC-3500, 200MHz/430Mb/s) Kingston HyperX (Retail)* 2 штуки	\$306
HDD: 160.0Gb Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$149
Видеоплата: 256Mb Gigabyte GV-R9800 PRO (ATI Radeon 9800 Pro, AGP 8X, DVI, TV-Out)	\$523
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 ZS PRO Platinum 7.1 (SB0360) Retail Kit	\$238
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$3297
Опция 1: колонки Creative Inspire 7.1, 7700 Retail	+\$142
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, фотопечать, A4)	+\$445
Опция 6: модем USR Courier 56 V. Everything (внешний, с апгрейдом до v.92) Retail	+\$146



24 часа в сутки мысленно с вами.

В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

У меня с недавних пор Windows XP стал самопроизвольно перезагружаться. Проверял температуру процессора, материнской платы, видеокарты — все в норме. Носил в фирму, там сказали, что остальные компоненты (жесткий диск, блок питания и т.д.) полностью работоспособны. А компьютер тем не менее перезагружается. Что делать?

В операционной системе **Windows XP** впервые появилась такая опция, как автоматическая перезагрузка при системных сбоях. С одной стороны, приятно, что ребята из **Microsoft** нажимают за нас кнопку **Reset**. С другой — имеется немалая вероятность того, что перезагрузка произойдет по ложной тревоге. Самый непродуманный момент во всем этом — сообщения об ошибках не выводятся на экран. Предполагается, что пользователь шестым чувством должен догадаться, что же в системе не так. Конечно, это не путь трудового пролетариата, поэтому щелкай правой кнопкой мыши по **Моему компьютеру**, выбери пункт **Свойства**, переключайся на вкладку **Дополнительно** и далее щелкай по кнопке **Параметры** в рамочке **Загрузка и восстановление**. В появившемся окошке убери галочку напротив **Выполнить автоматическую перезагрузку** и поставь напротив **Записать событие в системный журнал**. Жми на **ОК**.

Теперь в случае чего компьютер не пойдет в долгий *geboot*, а просто зависнет и покажет тебе "синий экран смерти", где можно прочитать код, а иногда и описание ошибки. Кстати, если мудреный код тебе ничего не говорит, можешь почитать его расшифровку здесь: www.oszone.net. Вооружившись знаниями, уже можно сражаться с подлой ошибкой.

В качестве дополнительной меры не очень тяжелые сбои, которые не вызывают остановки системы, теперь будут записываться в системный журнал. Добраться до него можно, выбрав в контекстном меню **Моего компьютера** пункт **Управление**. В появившемся окошке открой список **Просмотр событий**, и ты увидишь все системные ошибки, произошедшие за последнее время, разбитые на три категории: **Приложение**, **Безопасность** и **Система**.

У меня осталось очень мало места на винчестере, а какая-то папка под названием **System Volume Information** занимает целых 5 гигабайт!!! Зачем она нужна и можно ли ее удалить?

Вручную удалять эту папку ни в коем случае нельзя — могут возникнуть серьезные проблемы. В **System Volume Information** хранятся так называемые "точки восстановления системы", созданные стандартным средством восстановления **Windows**. Если тебе эта функция без надобности, то пресловутые 5 гигабайт можно вернуть.

Зайди в панель управления, дважды щелкни по значку **Система** и в появившемся окошке переключись на вкладку **Восстановление системы**. Чтобы отключить эту функцию, поставь галочку в строку **Отключить восстановление системы на всех дисках** и жми на **ОК**. После перезагрузки папка **System Volume Information** станет девственно чиста. Впрочем, если ты не хочешь оставлять свою систему беззащитной перед лицом грядущих напастей, можешь выбрать компромисс между безопасностью и свободным местом на диске и уменьшить резервируемый под эти нужды размер (по умолчанию **12%**). Для этого в небольшом окошке на этой же вкладке выбери нужный дисковый накопитель и нажми на кнопку **Параметры**. В появившемся окошке следует передвинуть ползунок так, чтобы размер, занимаемый резервными данными, был не больше **500 Мб** — этого будет вполне достаточно.

Сейчас у меня стоят две операционные системы — **Windows Me** и **Windows XP Home Edition**. Они обе постоянно глючат и всячески виснут. И я недавно задумался о покупке другой ОС. У меня на примете **Linux** и **Unix**, но вот боюсь, что в них не меньше ошибок и нет русских версий. Подскажите, какую ОС лучше выбрать? Может быть, оставить старые системы?

Внимание! Сейчас я произнесу великое откровение, которое должно быть передано потомкам и, если подвернется блат, записано золотыми буквами в скрижали истории. Заодно отвечу на все вопросы о том, "переходить или не переходить". Итак, ошибок в **Unix** и **Linux** ненамного меньше, чем в **Windows**. Другое дело, что основная масса пользователей этих систем — системные администраторы и программисты, хорошо разбирающиеся в устройстве ОС и при случае способные самостоятельно локализовать любую проблему.

Далее: русские версии того же **Linux** существуют, более того, есть исконно кириллические дистрибутивы — например, **ASPLinux** (www.asplinux.ru). А такие международные дистрибутивы, как **Red Hat** (www.redhat.ru) и **Mandrake** (www.mandrakesoft.com), традиционно включают в себя полноценную локализацию для славянских народов.

А теперь ответ на самый главный вопрос. Если ты исключительно геймер, то эти операционки тебе не нужны. 99% современных игр предназначены исключительно для ОС семейства **Windows** и **API DirectX**.

Ставить **Linux** имеет смысл только в том случае, если главное назначение твоего ПК — программирование и самообразование. Так как многие современные дистрибутивы отлично уживаются с "виндами", ты можешь без особых последствий установить/деинсталлировать "линукс" в экспериментальных целях. На месте определишься — нужна тебе такая "ось" или нет.

Как можно продлить период **expired** — то есть время работы **shareware**-программы? Может, где-нибудь на жестком диске есть файл, отвечающий за оставшееся время? Как поступают в таких случаях "белые люди"?

"Белые люди" обычно платят автору требуемую сумму и в ответ получают регистрационный ключик, аннулирующий все временные ограничения.

"Чуть менее белые люди" ищут возможности как-то обойти встроенные в программу засады, в частности — ограничение по времени. Официально такие действия мы не одобряем, но исключительно в целях просвещения и удовлетворения природного любопытства могу рассказать несколько способов хранения **expire**-даты.

Во-первых, автор может запихнуть **Дату X** в какой-нибудь внешний файл, поставляемый с программой. Причем не факт, что этот файл будет в одном каталоге с программой. Так, как правило, делают начинающие разработчики, и взломать подобную защиту относительно просто. Обращения к файлу легко отслеживаются такой программкой, как **FileMon** (см. предыдущий выпуск рубрики в **№ 1 (76), 2004г.**).

Второй способ практически полностью копирует первый, с той лишь разницей, что дата истечения срока регистрации спрятана в файле (или даже файлах) с данными самой программы. В этом случае, даже точно зная, что дата лежит в определенном файле (или файлах), предпринять какие-либо действия бывает просто невозможно. Например, в базе данных дата может храниться в виде нескольких байтов между полями.

Третий подход — **Дата X** располагается в дебрях системного реестра. В таком случае ее теоретически можно отследить с помощью полезной софтины **RegMon**, которая также была упомянута в прошлом выпуске "Горячей линии".



Играю я в *Kreed*, и вдруг он вылетает и появляется сообщение "Недостаточно виртуальной памяти". Оперативной памяти у меня 512 Мб, столько же указано в системных требованиях игры. Что такое эта виртуальная память?

Виртуальная память, она же файл подкачки, она же своп, — это специальный файл на жестком диске, который как бы расширяет оперативную память. В дремучие DOS-времена программа, которая требовала памяти больше, чем установлено в системе, просто вылетала с ошибкой. Сейчас же такая программа или игра (а их большинство) просто "скинет" часть временно не используемых данных в файл подкачки, а потом подгрузит их по мере надобности. Конечно, скорость работы винчестера в тысячи раз меньше, чем скорость оперативной памяти, поэтому виртуальная память не может полностью заменить оперативную. Ее основная задача — подстраховывать от экстренных ситуаций и быть своеобразным буфером для временно не используемых данных, которые тем не менее скоро могут понадобиться программе.

В твоем конкретном случае нужно просто освободить побольше места на том диске, где лежит файл подкачки (он называется *pagefile.sys* или *win386.swp*; искать в корне диска *C:* или в папке *Windows*).

Обмен опытом

Горячев

На этот раз поделиться своим опытом в решении насущных компьютерных проблем решил наш постоянный читатель *CyberAdmin* из "Нейтрального клана админов". Отметим, что некоторые из советов имеют весьма четкую хакерскую направленность; само собой, редакция журнала к этому безобразию отношения не имеет.

Совет № 1

Как известно, лицензионная *Windows XP* при переустановке системы требует повторной активации. Чтобы этого избежать, достаточно перед переустановкой системы скопировать файл *wpa.dbf*, расположенный в папке *Windows\System32*, например, на дискету — именно в этом файле хранится код активации. После переустановки системы, естественно, нужно будет заменить новый файл *wpa.dbf* старым, тем, что записали на дискету.

Совет № 2

Если у вас открыто сразу несколько программ, вы, вероятно, закрываете их одну за другой. Но есть более удобный способ. Нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl** и кликайте по тем кнопкам на панели задач, чьи программы вы хотите закрыть (вы заметите, что выбранные кнопки будут вдавлены). Теперь можете кликнуть правой кнопкой по одной из этих выбранных кнопок и выбрать команду **Закрывать**. Попробуйте, вам понравится.

Горячев

От себя добавлю, что таким же способом можно выполнить любые массовые операции над открытыми окнами, например одновременно свернуть несколько окон.

Совет № 3

"Блокнот" очень удобно использовать для ежедневных заметок. Если в первой строке написать *.LOG* (буквы должны быть большими), то каждый раз при его открытии курсор будет уставиваться на конец файла, а перед ним будут автоматически вводиться текущая дата и время.

Совет № 4

Если набрать *net send "имя компьютера" message* в пункте меню **Пуск — Выполнить**, то на компьютере "имя компьютера" появится окно с сообщением. Таким образом очень удобно переговариваться по сети. Вместо имени компьютера можно использовать его IP-адрес. Работает на **NT, 2000, XP**. В *Win9x* для той же цели надо запустить программу *winpopup*.

Решил я проверить свой компьютер программой *ScanDisk*. Во время проверки вдруг появляется окошко: "Произошло 10 перезапусков проверки диска из-за операций записи на проверяемый диск со стороны других программ. Закрытие этих программ может ускорить завершение проверки. Следует ли выводить на экран это сообщение в дальнейшем?" Я нажимаю "Да", и проверка прекращается. Хочу снова проверить диск, но происходит то же самое. С дефрагментацией та же ерунда. Как же мне проверить диск на ошибки?

Таким программам, как *ScanDisk* и *Defrag*, для работы необходим монополярный доступ к файловой системе, то есть никакая другая программа не должна в это время работать с жестким диском. В обычной ситуации это почти невозможно, так как *Windows* постоянно читает/пишет файл подкачки. Поэтому подобные программы лучше запускать из-под **DOS**. Если **DOS** в твоей версии *Windows* недоступен, можешь временно отключить файл подкачки (**Microsoft** это делать не рекомендует, хотя операция, в общем-то, безопасная). В *Windows XP* это делается так: **Панель управления — Система — Дополнительно — Быстродействие — Параметры — Дополнительно — Виртуальная память — Изменить — Без файла подкачки**. Далее имеет смысл перезагрузиться.

В крайнем случае, если ты не хочешь заморачиваться с разнообразными настройками, сделай простой финт ушами: подожди, пока винчестер прекратит читать/писать (не мигает лампочка на системном блоке), и нажми на **Reset**. Если соответствующая опция не отключена — при загрузке *ScanDisk* запустится автоматически.

Маюсь с выбором одной из двух видеокарт. Они почти одинаковые, но у одной 128Мб и 64-bit шина, а у другой, наоборот, 128-bit шина, но 64Мб видеопамяти. Какая лучше?

В общем случае неплохо было бы автору письма указать название графического чипсета — так мой ответ получился бы более аргументированным. Если же исходить только из этих данных, видеокарта с **64 Мб** видеопамяти и **128-битной** шиной, без сомнения, лучше. Дело в том, что производительность видеокарты определяется не столько объемом видеопамяти, установленной "на борту", сколько скоростью передачи данных между памятью и графическим процессором. Разрядность шины влияет на этот параметр напрямую. В два раза больше разрядность — в два раза больше скорость работы с видеопамятью.

В связи с этим же отмечу, что по некому тайномуговору производители добавляют к названиям своих "обрезанных" карточек приставку **SE** и иногда **LE**. Будьте бдительны и по возможности не вступайте с такой продукцией в товарно-денежные отношения!

В честь первого выхода "Игромании" с **DVD** купил себе **DVD-Rom**. Но возникла одна проблема. **DVD-ROM** достаточно сильно нагревается при чтении **DVD**-дисков (по крайней мере раза в два сильнее **CD-ROM**). Должно ли так, быть или это не нормально?

Все зависит от модели. Слава самых "горячих" **DVD**-приводов принадлежит **Teac'am**. И если у тебя привод этой хорошей в общем-то фирмы, тут ничего не поделаешь, придется смириться. Ну а самые оптимальные по тепловыделению приводы выпускает **Pioneer**. Еще одна причина повышенного нагрева привода — пиратские диски. С пиратскими **DVD**-дисками сейчас такая ситуация, какая была года четыре назад с **CD**-компактами. Они были ужасного по сравнению с лицензионными качества и не читались на половине приводов. Именно из-за пиратских дисков, записанных на плохом оборудовании, греются многие приводы. Если и сам диск после десяти минут работы становится очень горячим, значит, проблема именно в этом. Ну а если он остается холодным и греются внутренности самого привода — очень может быть, что тебе попался брак, и ему прямая дорога назад в фирму, где ты его покупал.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

PHILIPS: КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ПРОТИВ ПИРАТСТВА

Помните известный анекдот? "И снова здравствуйте". Philips обещает выступить с новой системой защиты от неограниченного копирования информации, которую действительно нельзя обойти.

При всем нашем скептическом отношении к подобным затеям стоит отметить, что на этот раз проект по крайней мере оригинально выглядит. Система разрабатывается компанией Intertrust и предполагает наполеоновские планы: вся продукция, будь то музыка или фильм, будет проигрываться только на оборудовании, оснащенном соответствующей технологией. Разумеется, скопировать ее будет невозможно. Справедливости ради стоит отметить, что Microsoft уже предпринимала аналогичные шаги, выпуская продукцию, которую может проигрывать только Windows Media Player. Разумеется, ни к чему хорошему это не привело. Компания Intertrust, к слову, формально принадлежит Sony. Учитывая, что Philips на сегодняшний день занимает третье место в мире по производству аудио- и видеотехники (в то время как лидерство прочно удерживает Sony), есть некоторые подозрения, что у них может что-нибудь получиться. Запуск проекта запланирован на "через полгода". Все хакерские комьюнити, безусловно, уже потирают руки в надежде разделить именитую технологию под орех. Несомненно, что интернет наводнится безумным количеством всевозможных программ, способных обойти защиту. Мы держим руку на пульсе событий, так что если что-нибудь произойдет, вы узнаете об этом в ближайших выпусках "Полезного софта".

REALNETWORKS VS. MICROSOFT

Похоже, каждый в этом мире жаждет урвать себе кусочек от Microsoft. Так, уважае-

мая, казалось бы, компания RealNetworks (www.real.com), ответственная за появление технологии Real Video, устроила главный скандал ушедшего года. Потрясающая 64-страничным документом, она обвинила Microsoft в незаконном использовании монополии и беззастенчиво сообщила, что сумма ущерба превышает 1 млрд долларов.

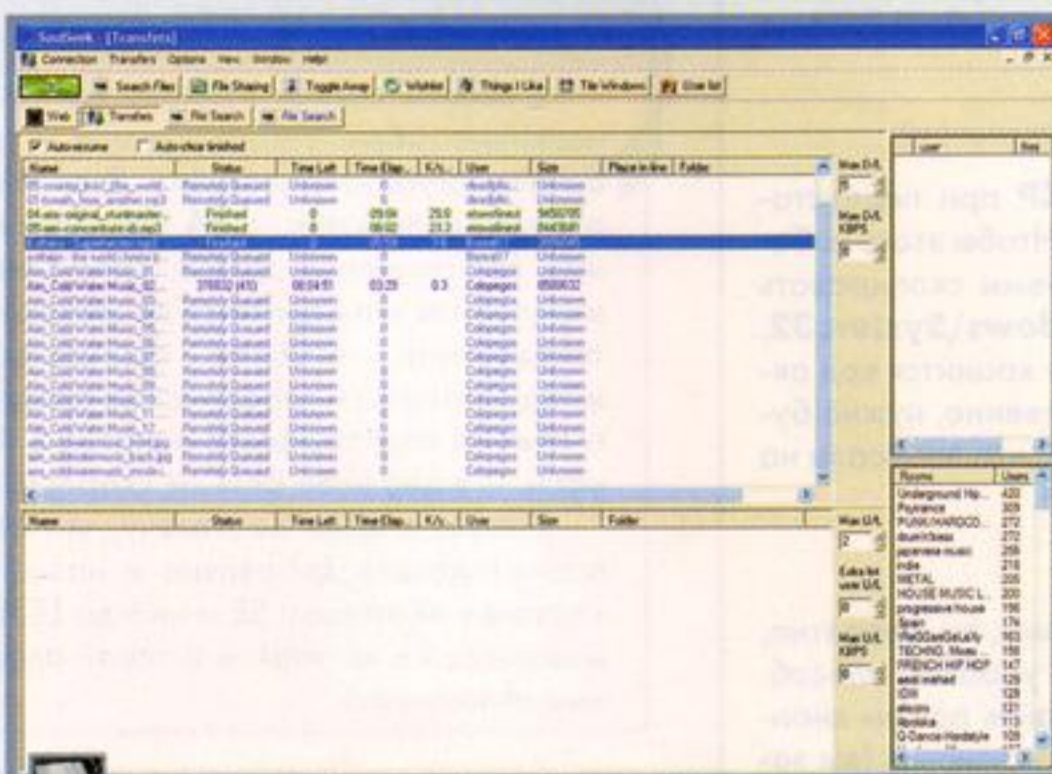
Обвинения по большей части касаются многострадального Windows Media Player. Несмотря на то что натренированный взвод адвокатов полон решимости заставить-таки Microsoft исключить фирменный проигрыватель из основной поставки Windows, юристы полагают, что максимум, на что может рассчитывать RealNetworks, — относительно крупный чек в качестве меры урегулирования вопроса.

ВИЗУАЛЬНЫЙ ПОИСК

Молодая компания Groxis полна решимости создать плагин, представляющий результаты поиска в системе Google (www.google.com) в виде графики. Загрузив программу, вы больше не увидите унылых многостраничных списков. Вместо них на экране будут красоваться объемные сферы, распределяющие результаты по категориям, ключевым словам и т.п.

Помимо эстетического наслаждения, плагин, безусловно, несет практическую ценность: систематизация и правильная организация результатов поиска всегда была слабым местом Google. Плагин, кстати, будет совершенно бесплатным.

SOULSEEK: ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО СЫНА



SOULSEEK



REALONE PLAYER

В прошлом выпуске "Полезного софта" мы обстоятельно рассуждали на тему P2P-клиентов. Soulseek по всем параметрам претендовал если не на должность лидера, то, по крайней мере, на звание одной из лучших P2P-программ. Однако по привычному адресу www.slsk.org под тем же названием красовалось очередное платное приложение. Мы уже было всплакнули над очередной жертвой Ассоциации звукозаписывающих компаний, но выяснилось, что настоящий Soulseek живет и здравствует по адресу www.slsknet.org. Программа нетерпеливо ждет вашего пристального внимания в соответствующем разделе на нашем DVD.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

INTERNET EXPLORER

Internet Explorer обладает феноменальной способностью доводить некоторыми своими функциями до белого каления. В частности, если в коде просматриваемого сайта встречается ошибка, в IE моментально выскакивает окно с предложением провести экстренный debug. Избежать этого можно, отправившись в Tools->Internet Options->Advanced. Там надлежит выбрать Disable script debugging и убрать галочку напротив пункта Display a notification for every script error.

WINDOWS XP

WinXP периодически раздражает предложениями скачать свежий апдейт к системе — кото-



ОТКЛЮЧАЕМ AUTOMATIC UPDATES В WINDOWS XP

рый в условиях dial-up соединения все равно никто качать не будет. Чтобы заставить XP раз и навсегда понять, что никаких обновлений вы загружать не станете, отправляйтесь в System (посредством Control Panel), заходите в Automatic Updates и убирайте соответствующую галочку.

MACROMEDIA DREAMWEAVER

Все нераспознаваемые знаки (в частности, пробелы) заменяются в Dreamweaver на знак %, что зачастую пугает и путает новичков. Чтобы избавиться от этого, идем в Edit->Preferences, выбираем там закладку Encoding и убираем галочку напротив Encode Special Characters in URLs Using %.

EASTER EGG MACROMEDIA DREAMWEAVER

В Macromedia, несмотря на солидный статус, тоже любят повеселиться и укомплектовать свой продукт какой-нибудь безобидной глупостью. Так, если вы выделите любое изображение на вашем сайте, редактируя его в Dreamweaver, отправитесь в Properties (по умолчанию настройки изображения находятся в нижней части экрана) и, зажав Ctrl, сделаете double-click на превью картинки, вам начнут открываться физиономии разработчиков. Каждый последующий клик открывает нового человека, причастного к созданию лучшего веб-дизайнерского инструмента.



ФЭН-ШУЙ ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА

Теория

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОТМЕННОГО САЙТА

Стены начинающих и не очень веб-дизайнеров отчаянным эхом раскатываются по самым разнообразным форумам. Какие инструменты выбрать для работы? Как создать "мою самую что ни на есть первую страничку"? Куда бежать, кто виноват и что, соответственно, делать? Разумеется, соваться с подобными вопросами во взрослые комьюнити, где люди преимущественно обсуждают, как им заработать денег, — прямая дорога к непечатным оскорблениям в собственный адрес. Альтруизмом в каком-то смысле занимается разве что **Артемиий Лебедев**, но его советы носят сугубо теоретический характер — как правильно построить композицию, оформить текст и сделать свой сайт легко доступным. Даже если вам кажется, что с подобными "мелочами" вы в состоянии справиться самостоятельно, настоятельно рекомендую ознакомиться с его регулярными параграфами "Ру/Ководства": (www.artlebedev.ru/kovodstvo2)

Но наша статья, в отличие от сочинений маэстро Лебедева, является сугубо практической. Ее цель — научить организовывать виртуальное рабочее место потенциально хорошего веб-дизайнера.

Давайте сразу определимся: мы не преследуем цели объяснить, чем хороший дизайн отличается от плохого. Более того, пытаться насаждать с этих страниц чувство прекрасного практически невозможно. Ходите по приведенным в статье и врезках ссылкам, вдохновляйтесь, экспериментируйте. В рамках даже самого большого материала мы не сможем научить вас, как сделать хороший дизайн. Но в наших силах помочь вам подобрать инструменты. То есть ответить на вопрос, при помощи чего этот самый дизайн делается.

Не секрет, что правильно расставленные на рабочем столе предметы, положительная атмосфера, хорошая музыка и здоровая обстановка прямо влияют на результат работы. Находясь в неблагоприятных условиях, человек творит хуже, медленнее и, как правило, не то, что хотелось. Именно поэтому фэн-шуй, столь популярный на Западе, постепенно приживается и в России. Мы предлагаем вам своеобразный фэн-шуй для веб-дизайнера. Пусть вокруг в надлежащем порядке будут расставлены правильные программы и утилиты, играет правильная музыка и на столе стоит любимый напиток. Хорошие сайты рождаются именно в такой обстановке.

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Чтобы понять, какие (и почему) вам понадобятся инструменты, — краткий инструктаж перед вылетом.

Из чего, собственно, состоит веб-сайт? Отметая всевозможные XML, VRML, PHP и прочие устрашающие аббревиатуры для продвинутых, обратимся к сайту в его первичном состоянии. Ибо ваш первый веб-проект, скорее всего, будет построен именно по нижеизложенной схеме. Сайт, как и человек, состоит из некоего скелета, на который натянуты различные оболочки. В данном случае в роли скелета выступает HTML-основа, на которую впоследствии "натягивается" графическая составляющая (возвращаясь к метафоре человека — его "внешний облик").

HTML (он же — Hypertext Markup Language) — это простейший язык разметки, читая который, ваш браузер получает инструкции, где конкретно отобразить ту или иную картинку, анимацию или текст.

Соответственно, даже если вы нарисуете самые красивые картинки по эту сторону Миссисипи, это отнюдь не означает, что у вас на руках готовый сайт. Картинки — это его дизайн. А чтобы ваше творение адекватно отображалось большинством браузеров (как нетрудно догадаться, несмотря на периодические истерики антимонопольного комитета, на сегодняшний день по числу пользователей лидирует **Internet Explorer**, которым на данный момент пользуется более 80% интернет-серферов; оставшиеся копейки делят **Netscape**, **Opera** и **Mozilla**), вашу картинку надлежит натурально разрезать на составные части и утрамбовать при помощи HTML-редактора. Таким образом, мы плавно подходим к первому, основополагающему инструменту любого веб-разработчика — правильному редактору.

HTML-РЕДАКТОР

Давайте сразу расставим все точки, сверим часы и тому подобное. Запомните раз и навсег-



да: ни один, даже самый продвинутый и интуитивно понятный редактор не избавит вас от знания HTML. Как бы то ни было, вам обязательно придется выправлять код страницы собственными руками. Т.е., безусловно, при помощи **Macromedia Dreamweaver**, о котором обстоятельно — ниже, вы сможете создать сайт, не притронувшись к HTML-коду, но он практически со стопроцентной вероятностью будет содержать ошибки (которые, возможно, не будут видны ни при первичном, ни при вторичном тестировании).

В этой ситуации есть и своя светлая сторона. Во-первых, азы HTML неспешно осваиваются за неделю-полторы. При должном старании — и того быстрее. Во-вторых, великий и могучий интернет буквально кишит всевозможными туториалами, обучениями, а также маленькими и не очень секретами HTML-верстальщиков. Людям, обремененным хорошим знанием английского языка, рекомендуется припасть к первоисточнику, т.е. к официальной документации от **World Wide Web Consortium** (www.w3c.org). Остальным же остается бороздить русскоязычный сегмент в поисках аналогичной информации на родной кириллице. Неплохим, на мой взгляд, тематическим ресурсом является www.html.manual.ru.

РЕСУРСЫ ДЛЯ РЕГУЛЯРНОГО ПОСЕЩЕНИЯ

www.deforum.ru — дизайнерский форум для всех.

www.psd.ru, www.photoshop.ru — масса разнообразных советов для новичков.

www.flasher.ru — Очень полезное комьюнити российских флэшеров. Масса уроков, примеров и тому подобного.

www.macromedia.com — Куча тематических форумов, онлайн-семинары и многое другое. Самым настоятельным образом рекомендуем. К сожалению, уже со входа вам потребуется высокий уровень владения английским языком.

В условиях мощнейшей поддержки со стороны программного обеспечения и при помощи минимальных познаний о том, как, собственно, устроен HTML, вы вполне сможете создать правильно сверстаный сайт. Это медицинский факт, подтвержденный миллионами энтузиастов по всему миру.

При желании, конечно, HTML-код сайта можно написать с нуля, используя стандартный

«Блокнот». Борцы за чистоту кода и особо ортодоксальные верстальщики всячески кичатся подобными выходками и предпочитают лепить на свои нетленки значки вроде "сделано в Блокноте" и т.п. Не покупайтесь на подобные заявления. Это — чистой воды позерство, помноженное на алогичное нежелание воспользо-

ваться плодами многолетних разработок команды умных людей, желающих облегчить жизнь другим, не менее умным людям.

MACROMEDIA DREAMWEAVER

Альтернативы: **Adobe GoLive**, **Microsoft FrontPage**, **Macromedia HomeSite**, **EditPlus**.

За несколько лет Macromedia превратилась из небольшой независимой компании в настоящую мегакорпорацию, которая фактически диктует моду на современные web-технологии и постоянно держит хвост пистолетом. Из всей внушительной линейки самых разнообразных продуктов, о которых мы еще поговорим ниже, безусловно, самым успешным (разумеется, после технологии **Flash**) является наиболее функциональный и удобный на сегодняшний день HTML-редактор **Macromedia Dreamweaver**.

Исследовать все возможности этой программы в рамках нескольких абзацев — задача практически нереальная. По ней написаны пятисотстраничные руководства, регулярно проводятся тренинги и семинары, а полный список встроенных функций давно уже перевалил за несколько сотен. Dreamweaver работает с кодом, графикой, внешним видом сайта, умеет тестировать работу на совместимость с раз-

Macromedia Dreamweaver MX 2004

Open a Recent Item

Open...

Create New

- HTML
- ColdFusion
- PHP
- ASP JavaScript
- ASP VBScript
- ASP.NET C#
- ASP.NET VB
- JSP
- CSS
- Dreamweaver Site...
- More...

Create from Samples

- CSS Style Sheets
- Framesets
- Page Designs (CSS)
- Page Designs
- Page Designs (Accessible)

Extend

- Dreamweaver Exchange



- Take a [quick tour](#) of Dreamweaver.
- Take a [Dreamweaver tutorial](#).



Buy Dreamweaver Now
Purchase from the online store at
www.macromedia.com/go/store today!

Don't show again

МЕНЮ СОЗДАНИЯ ФАЙЛА В DREAMWEAVER

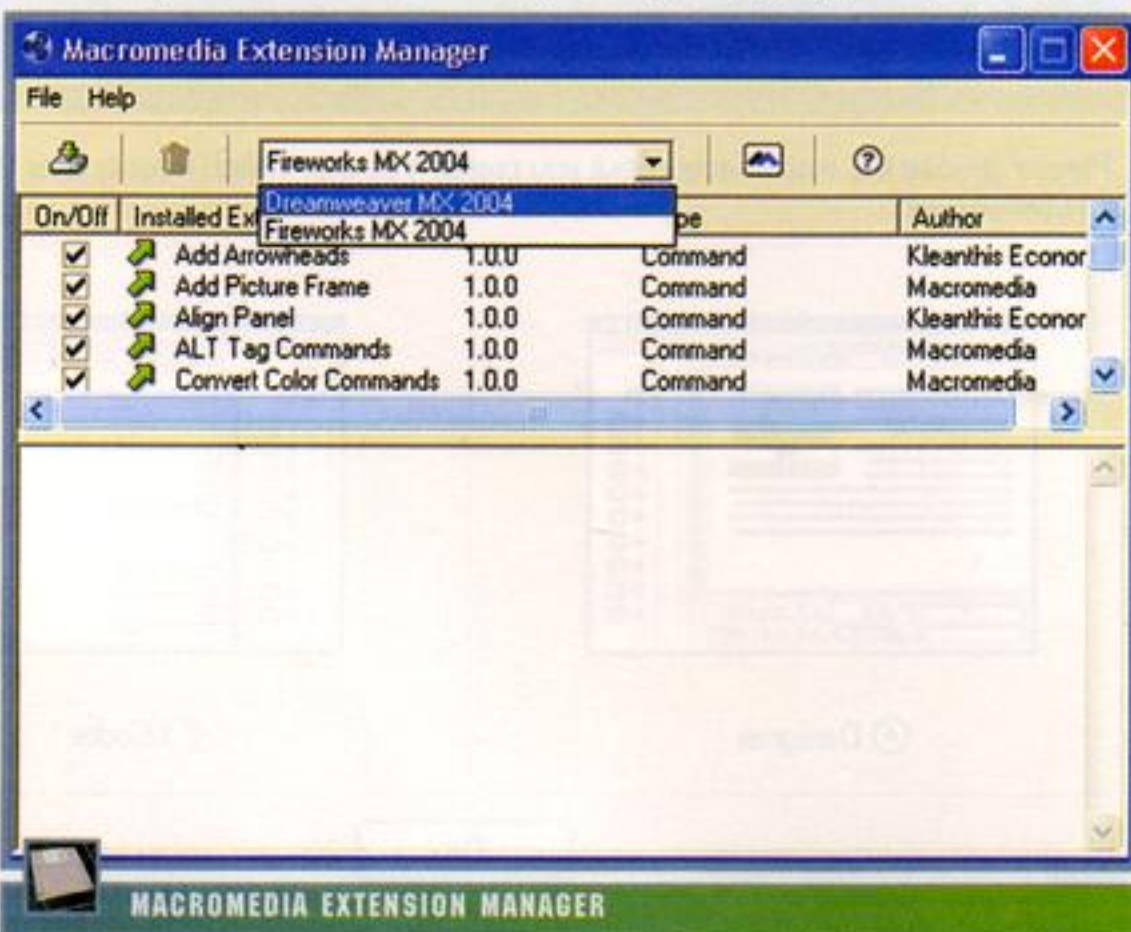
личными версиями браузеров, заливать, обновлять и мониторить содержимое проекта на FTP и многое, многое другое. При первом запуске программа заботливо вопрошает, кто вы, дизайнер или кодер. В зависимости от выбора рабочее пространство Dreamweaver будет организовано наиболее удобным для вас образом. Плюс (совершенно гениальная находка) программа умеет разделять экран на две части: в одной отображается готовый результат, который вы увидите в окне своего браузера, а в другой — HTML-код, любые изменения в котором тут же приводят к соответствующему результату.

Macromedia также разработала так называемый **Extension Manager**, который входит в поставку вместе с Dreamweaver. Эта маленькая утилита позволяет устанавливать скачанные с официального сайта плагины как для самого Dreamweaver, так и для его графического редактора, Fireworks. Как ни странно, затея эта живет и процветает: тысячи энтузиастов со всего мира бросились на разработку всевозможных дополнительных функций и макросов. В результате вы можете скачать и установить готовые скрипты, скажем, для создания и генерации на вашем сайте календаря, формы подписки на рассылку и т.п. Все это бесплатно доступно по адресу www.macromedia.com/exchange.

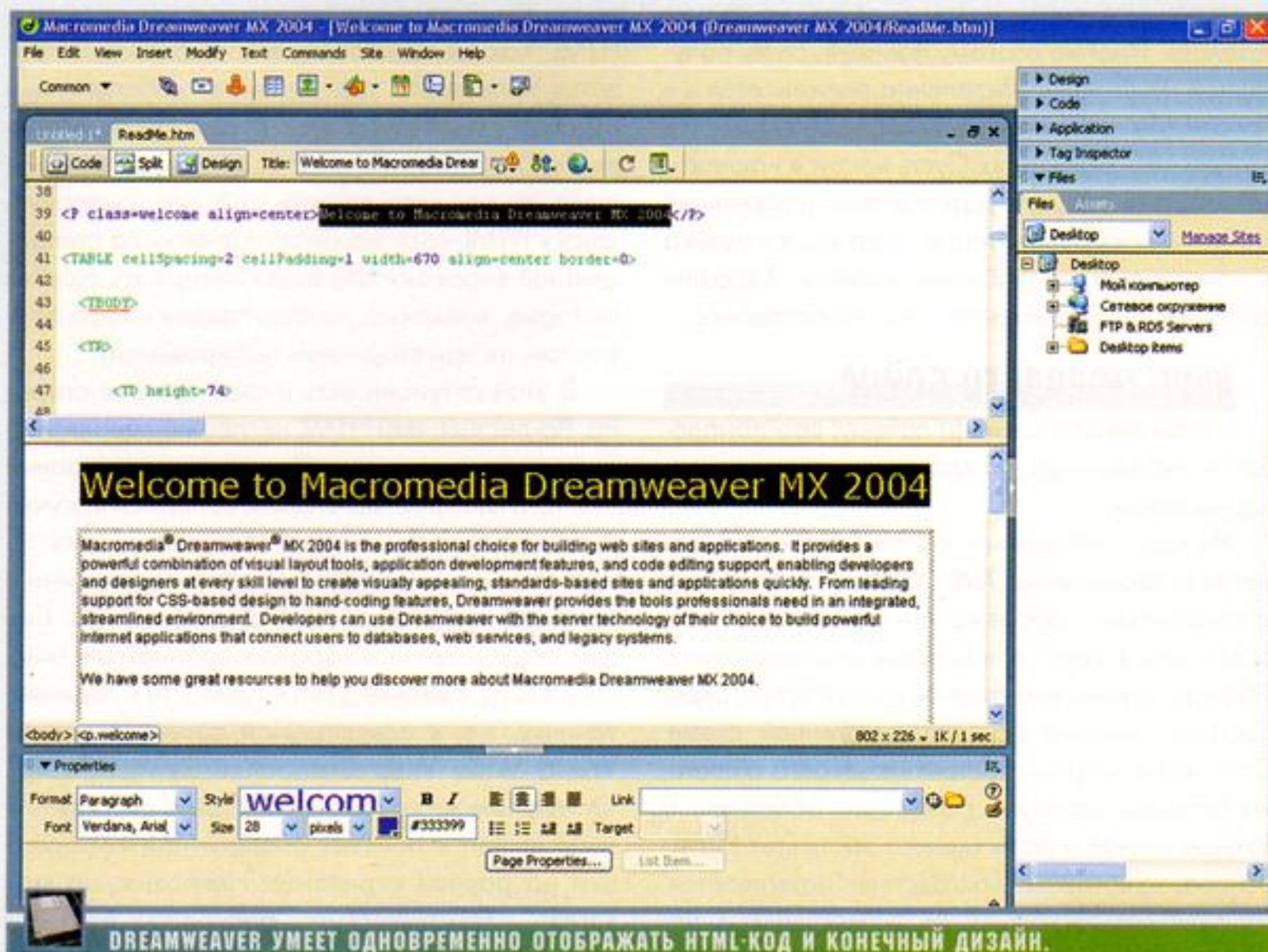
Dreamweaver единогласно принят как лучший профессиональный пакет для веб-разработчика; думается, сегодня вряд ли кто-нибудь возьмется утверждать обратное. Тем приятнее вам будет обнаружить его полнофункциональную демо-версию на нашем шикарном DVD!

Существуют, впрочем, ситуации, когда нужно быстро подправить несколько строчек в финальном коде. Лучшим в своем роде "чистым" редактором HTML всегда считался Allaire Homesite. Ситуация, впрочем, оставалась такой

преступно недолго — Macromedia моментально поняла, что пора переходить к решительным



действиям и... купила компанию на корню. В результате сейчас на сайте www.macromedia.com



DREAMWEAVER УМЕЕТ ОДНОВРЕМЕННО ОТОБРАЖАТЬ HTML-КОД И КОНЕЧНЫЙ ДИЗАЙН.

3 ШАГА К СОЗДАНИЮ СОБСТВЕННОГО РЕСУРСА

Зародить мысль

Прежде чем вы начнете лихорадочно устанавливать с нашего DVD все приведенные ниже программы, определитесь, что вы, собственно, хотите сделать.



Изучить основы

Как бы то ни было, а учиться придется. Обратитесь к указанным выше сайтам, книгам и форумам. Знание английского языка всячески приветствуется. Что вам совершенно точно потребуется знать:

основы "юзабилити" (удобства пользования), композиции и дизайна. Интересно и обстоятельно об этих предметах рассказывают в отменной серии "Веб-дизайн", выпускаемой издательством "Символ-Плюс". Настоятельно рекомендуем приобрести (к примеру, на сайте www.books.ru) книги Дмитрия Кирсанова ("Веб-дизайн: Книга Дмитрия Кирсанова"), Стива Круга ("Не заставляйте меня думать") и Якоба Нильсена ("Веб-дизайн: Книга Якоба Нильсена");

основы HTML. Потому что без них никуда. Если вашего английского не хватает на то, чтобы ознакомиться с первоисточником (www.w3c.org), советуем приобрести любой подробный мануал по HTML. Помимо монументального руководства, лучше всегда иметь под рукой что-нибудь вроде "Справочника вебмастера" (изд. "Символ-Плюс", также продается на www.books.ru).



Установить программы и приступить к реализации

Только после того как вы почувствовали, что ваша теоретическая база сформирована и подкреплена многочисленными экспериментами, приступайте к созданию своего сайта.

в разделе Products красуется строчка Macromedia Homesite. Его наиболее удачной альтернативой на данный момент является любимец всех программистов земшара EditPlus — удобный и функциональный текстовый редак-

тор, который с одинаковым успехом распознает HTML-код, подсвечивает функции и переменные Java, PHP и прочих языков веб-программирования. EditPlus аккуратно встраивается в контекстное меню, в результате чего, сделав "райт-клик" на любом файле, вы легко сможете открыть его с помощью программы.

Подведем итоги: у нас остается определенное пространство для выбора. Безусловно, основополагающим инструментом любого веб-разработчика является Dreamweaver. Кого же выбрать в качестве быстрого помощника, призванного решать мелкие локальные задачи, — решать исключительно вам.

ГРАФИКА

Итак, с инструментарием для быстрого и эффективного создания отменного "фундамента" вашего будущего ресурса мы более-менее разобрались. Осталось выяснить, при помощи каких инструментов вы сможете воплотить свои дизайнерские амбиции в жизнь. Перед этим — опять же небольшое введение в ряд вполне очевидных, но фундаментально важных для понимания вещей.

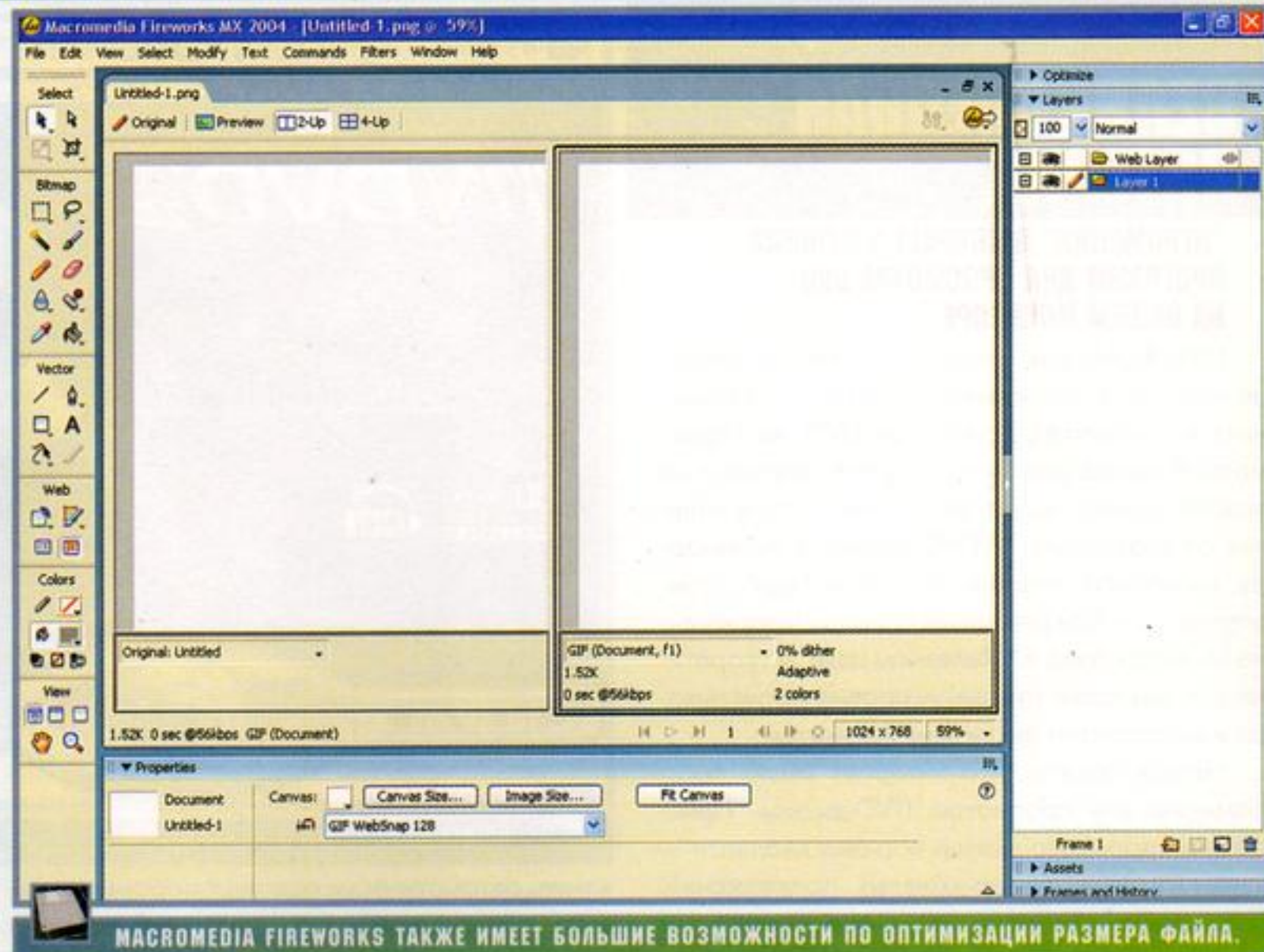
Как вы, должно быть, знаете, графика бывает двух типов: векторная и растровая. Для создания каждого из этих типов существует море графических редакторов со своими лидерами, аутсайдерами и т.п.

Изначально вся графика в интернете была представлена исключительно в виде растровых форматов — jpg, gif и png. В силу ряда технических причин растр практически не поддается динамической анимации — если вы когда-нибудь пытались создать анимированный gif, то, должно быть, хорошо понимаете, о чем я сейчас говорю. Вектор же, наоборот, буквально предназначен для того, чтобы лепить на нем всевозможные заставки, мультфильмы и прочие анимированные меню. До того как компания Macromedia разработала и внедрила технологию flash-анимации, интернет довольно долгое время представлял собой яркое, но абсолютно статичное зрелище. С приходом Flash все изменилось. Дизайнеры наконец получили заветную возможность использовать векторную графику. Интересно, что аналогичные технологии пытались продвигать также Adobe и еще несколько разработчиков. Однако массовое распространение получил именно Flash. По моему скромному мнению, Macromedia победила потому, что смогла выдать максимально гибкий продукт. Flash-редактор легко и непринужденно принимает векторные изображения любого редактора, имеет интуитивно понятный интерфейс и содержит в себе мощный внутренний язык программирования ActionScript. Безусловно, появление такой технологии, как флэш, — переломный момент в истории развития интернет-технологий. Уровень интерактивности, анимации и так называемых rich-multimedia проектов моментально взлетел на несколько порядков. Настоятельно рекомендую заглянуть на сайт одной из лучших дизайн-студий, гуря современного flash-дизайна, компании 2advanced (www.2advanced.com).

ADOBE PHOTOSHOP

Альтернатива: *Macromedia Fireworks*

Глупо оспаривать лидерство Adobe Photoshop на рынке растровых графических редакторов. Его последняя версия, Photoshop CS (непреренно см. полнофункциональную демо-версию на нашем DVD, а также обзор программы в "Софтверном наборе"), лишь утвердила позиции Adobe на рынке. Более того, начиная с шестой версии программы Photoshop начал ак-



MACROMEDIA FIREWORKS ТАКЖЕ ИМЕЕТ БОЛЬШИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО ОПТИМИЗАЦИИ РАЗМЕРА ФАЙЛА.

тивно обраться векторными инструментами. Плюс — богатые возможности оптимизации графики для интернета, а также входящий в поставку редактор ImageReady, расширяющий возможности обработки растра перед публикацией.

ImageReady умеет самостоятельно "разрезать" и оптимизировать картинку для HTML-верстки. Разумеется, ни один профессионал никогда не доверит столь кропотливую работу автоматической функции, однако в порядке эксперимента рекомендую ознакомиться с тем, как работает эта технология. Здесь же — расквдровка (для создания анимированных gifов) и предварительное тестирование на профпригодность в Internet Explorer.

Несмотря на очевидное лидерство Photoshop на рынке, Macromedia вот уже который год с завидным упорством продолжает гнуть свою линию с Fireworks. В этом, надо сказать, есть определенные плюсы, которые для российского потребителя не совсем очевидны. Во-первых, покупая пакет Macromedia Studio MX, вы получаете за более чем приемлемые (по западным понятиям) деньги (порядка \$1000) целый набор программ, включая Dreamweaver, Flash, Fireworks и векторный редактор Freehand. В это же самое время один лишь Photoshop обойдется вам в \$500—600. Почувствуйте, что называется, разницу.

Но, что гораздо более ощутимо для конечного потребителя, Macromedia активно работает над интеграцией и совместимостью своих продуктов друг с другом. Fireworks легко и непринужденно перекидывается файлами с Flash и Dreamweaver, на ходу редактирует векторные изображения, умеет вставлять скрипты и принимает плагины посредством вышеуказанного Extension Manager. Поэтому, при внешней очевидности лидерства Photoshop, выбор графического редактора не так очевиден, как кажется на первый взгляд. Если ваши первые эксперименты над фотографией классного руководителя прошли именно в Photoshop — Fireworks с его интерфейсом Macromedia-style покажется непривычным. Однако если вы пока только выбираете для себя инструмент — рекомендую ознакомиться и с тем, и с другим продуктом. Споры в дизайнерских сообществах по поводу того, какой из продуктов лучше, не утихнут, похоже, никогда.

ADOBE ILLUSTRATOR

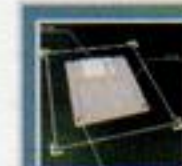
Альтернативы: *Corel Draw, Macromedia Freehand*

Но все вышеуказанные споры — ничто по сравнению с непрекращающейся дуэлью Corel Draw vs. Adobe Illustrator. Illustrator, признаюсь, вынесен в заголовок исключительно из-за моей личной симпатии к продукции Adobe. На деле же лучшего выделить практически невозможно — это исключительно вопрос вкуса. Freehand в этой схватке всегда стоял особняком, т.к. единственным его конкурентным преимуществом всегда являлась описанная в прошлом разделе интеграция в Macromedia Studio MX.

Не стоит думать, что векторные редакторы предназначены исключительно для того, чтобы создавать объекты с целью их последующей анимации посредством Flash. Графику определенного типа просто физически невозможно создать в растре. А векторные изображения легко и непринужденно сохраняются в привычных jpg, gif и т.п. Illustrator, к слову, имеет аналогичную Photoshop функцию оптимизации Save for Web.



Фэн-шуй — это не свод железобетонных указаний, куда поставить диван, а куда передвинуть фамильный комод. Это скорее набор определенных направлений, векторов движения. Несмотря на свой ощутимый опыт, я не могу указующим перстом ткнуть в конкретные наименования (кроме, пожалуй, Macromedia Dreamweaver). Я лишь разложил перед вами джентльменский набор будущего веб-разработчика. Выбирайте, пробуйте и комбинируйте. Тем более что счастливые обладатели номера с DVD смогут ознакомиться со всеми описанными в статье программами незамедлительно. ■



О том, чем никому не интересная "домашняя страничка" отличается от потенциально популярного проекта, читайте в разделе "Интернет"! Там опубликована первая часть большого материала о теории создания грамотных интернет-ресурсов.

Практика

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЕРКА

"ИГРОМАНИЯ" ВЫБИРАЕТ 5 ЛУЧШИХ ПРОГРАММ ДЛЯ ПРОСМОТРА DVD НА ВАШЕМ МОНИТОРЕ

DVD-ROM, как известно, — это не только ценный мех и возможность покупать "Игроманию" в комплекте с роскошным DVD, но и просмотр фильмов соответствующего формата на экране вашего монитора. Более того, в отличие от владельцев DVD-приставок к телевизору, вы нацело лишены проблемы "зон", стандартов и т.п. Современные приводы (неприменно см. наш обзор в "Железном цехе" и теоретические выкладки там же) исправно проигрывают и распознают диски всех форматов.

Нельзя сказать, что интернет кишит программами для просмотра DVD-дисков. Простой просмотр выявил порядка двадцати — двадцати пяти альтернативных предложений. "Игромания" самым что ни на есть тщательным образом ознакомилась с тем, что предлагает нам WWW, проконсультировалась с заядлыми синефилами и теперь представляет вашему вниманию пять лучших программ для просмотра DVD-фильмов на компьютере.

С различным успехом за производство программных DVD-плееров взялись и именитые компании, и разработчики средней руки, и всевозможные энтузиасты. Что характерно, приступов альтруизма, которые имели место быть во время бума mp3, не наблюдается. Практически все хотят за свои продукты пусть и небольших, но денег. Найти качественный и бесплатный проигрыватель крайне сложно (но вы обязательно найдете его ниже по курсу). Начнем же мы с продукта практически родной компании: первый на очереди — проигрыватель от NVIDIA.

NVIDIA NDVD 2.5

Продукт NVIDIA, безусловно, победил бы в номинации "самый гламурный проигрыватель". Дизайн, эргономичность и интерфейс — на твердую пятерку с плюсом. Функционально это одна из самых богатых программ этого обзора. Во-первых, снимать скриншоты посредством nDVD — одно удовольствие. Не секрет, что нажатие PrintScreen во время просмотра фильма не приводит к желаемому результату — вместо ожидаемого скриншота вы получите натуральный "Черный квадрат" собственного производства. nDVD одним щелчком мыши (иконки удобно сгруппированы по функциям) сохраняет изображение в указанной папке и в необходимом формате (на выбор — bmp/jpg). Получившуюся картинку тут же можно установить в качестве бэкграунда на рабочий стол, удалить и даже отправить на email. Здесь же — возможность записи звука (и — отдельно — видео) прямо во время проигрывания. Плюс так называемые "вейпоинты", т.е. вы нажатием кнопки начинаете выделение определенного фрагмента фильма, а нажатием на соседнюю — закрываете его. После чего над выделенным отрезком можно всласть поиздеваться, вынести в отдельную главу и прокручивать в собственное удовольствие. Переход между дубляжем и субтитрами также выполняется посредством нажатия соответствующей иконки.

Благодаря фирменной технологии nvoptimiz-er программа анализирует качество изобра-



жения, автоматически подгоняя параметры яркости, насыщенности и контраста для достижения оптимального эффекта. В наличии также несколько заготовленных шаблонов настроек изображения: "офис", "самолет", "домашний кинотеатр" и даже "машина". Для особо увлеченных присутствует караоке. Основные функции имеют "горячие клавиши" и легко активируются во время fullscreen-просмотра. Демоверсия, которую вы найдете **на нашем DVD**, является полнофункциональным 14-дневным демо, а по истечении этого срока вас вежливо попросят приобрести полную версию.

- +** **»»»** — Отменный дизайн и эргономичность интерфейса
- Отличный функционал
- Отсутствие настроек масштаба изображения (3:4, widescreen и т.п.)
- Программа платная **»»»**

- +** **»»»** — Приятный интерфейс и сразу три скина в комплекте
- Возможность выбирать расположение субтитров
- Программа платная **»»»**

ULEAD DVD PLAYER 1.1

Ulead — средней руки разработчики, известные по большей части своим Ulead Gif Animator, довольно неплохой утилитой для создания анимированных гифов, — решили сыграть на рынке программных DVD-проигрывателей.

К сожалению, помимо приятного дизайна, этот проигрыватель не может порадовать нас оригинальным функционалом. В наличии, впрочем, весь джентльменский набор: переход между субтитрами и озвучкой предельно прост и доступен, в комплекте имеется несколько очень приятных скинов, присутствует функция снятия скриншота. Возможности самоличного выделения определенного фрагмента и закладки также представлены. Ulead DVD Player также заботливо отображает в меню, какая сейчас проигрывается глава (очень полезная функция). Нам дарована возможность выбирать месторасположение субтитров, что в некоторых конкретных случаях бывает более чем полезно. Представленная на нашем DVD версия является полнофункциональной и прекращает свое существование через 30 дней, всем своим видом рекомендуя приобрести полную.





CYBERLINK POWERDVD 5.0

PowerDVD пользуется большой популярностью у широких народных масс. Интерфейс и функционал, на первый взгляд, не несут в себе ничего революционного. Впрочем, после десяти минут общения с программой становится понятно, почему большинство отдает предпочтение именно PowerDVD. Программа имеет функцию resume playback, заботливо сообщая, что вставленный только что диск вы уже смотрели, и она может начать воспроизведение аккуратно с того момента, на котором остановилась в прошлый раз. Здесь же — фирменная технология оптимизации изображения, CLEV (Cyberlink Eagle Vision), всевозможные форматы и масштабы изображения. И самое главное — программа заботливо собирает статистику о вставленном DVD-диске. Его зона, формат, масштаб, разрешение, количество кадров в секунду и еще параметров двадцать.

Имеющаяся у нас trial-версия, впрочем, довольно холодно обходится со своими пользователями: мало того, что она прекращает всяческое существование по истечении 14-дневного срока, так еще и накладывает ограничение — 30 минут проигрывания DVD-фильма, и ни секундой больше!

- +** **»»»** — Приятный интерфейс и сразу три скина в комплекте
- Возможность выбирать расположение субтитров

— Программа платная **»»»** —

BLAZE DVD 1.6

Blaze DVD — относительно популярный проигрыватель с милым сердцу футуристическим дизайном. На этом, впрочем, оригинальность заканчивается — далее следует стандартный набор функций, которым должен располагать любой уважающий себя продукт. Снятие скриншота, быстрый переход к субтитрам, главам и озвучкам, resume-playback. В меню, впрочем,



вынесена возможность переключаться между ракурсами камеры (некоторые музыкальные DVD отличаются тем, что, скажем, один и тот же концерт можно смотреть с разных точек, т.к. они одновременно снимались несколькими камерами). Программа поддерживает всевозможные виды звучания; при этом Blaze DVD накладывает ограничение как на время использования (30 дней), так и на время воспроизведения — не более получаса за один подход.

- +** **»»»** — Качественный интерфейс
- Удобно организованный переход между ракурсами

— Жесткие ограничения в trial-версии **»»»** —

CLIPREX DS DVD PLAYER

Мы провели несколько бессонных ночей в поисках полнофункционального, удобного и совершенно бесплатного DVD-проигрывателя. Результат наших ночных бдений — перед вами.



DS DVD Player от небольшой компании Cliprex, специализирующейся на программном обеспечении для работы с видео, удовлетворяет всем минимальным требованиям. Да, он не умеет снимать скриншоты, записывать аудиопоток во время воспроизведения и точить карандаши. Но — это простой, функциональный плеер, и со своей задачей — проигрывать фильмы — он справляется идеально. Поддерживаются различные масштабы изображения, встроен плейлист. Более того, продукт Cliprex с равным успехом проигрывает DivX и xVid-форматы.

- +** **»»»** — Бесплатный полнофункциональный плеер
- Поддерживает DivX и XVID

— Невзрачный интерфейс
— Небольшой выбор настроек и функций **»»»** —

За бортом этого обзора осталось несколько совершенно аналогичных программных продуктов. Мы выбрали самых лучших, на наш субъективный взгляд, представителей жанра. Кому отдать свое предпочтение — многофункциональному, но дорогому плееру от NVIDIA или небольшому бесплатному приложению от неизвестной Cliprex, — решать исключительно вам. Главное, чтобы фильм был хороший. ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Олег Ставицкий

“Софтверный набор” — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержатся разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав “Софтверного набора” входят рубрики “Свежати́на!” (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), “Полезный софт” (составляется по статьям одноименного раздела) и “Игроманский стандарт” (крайне важные программы плана DLN, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах “CD-Мании”).

Программы “Софтверного набора”, которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком.



Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

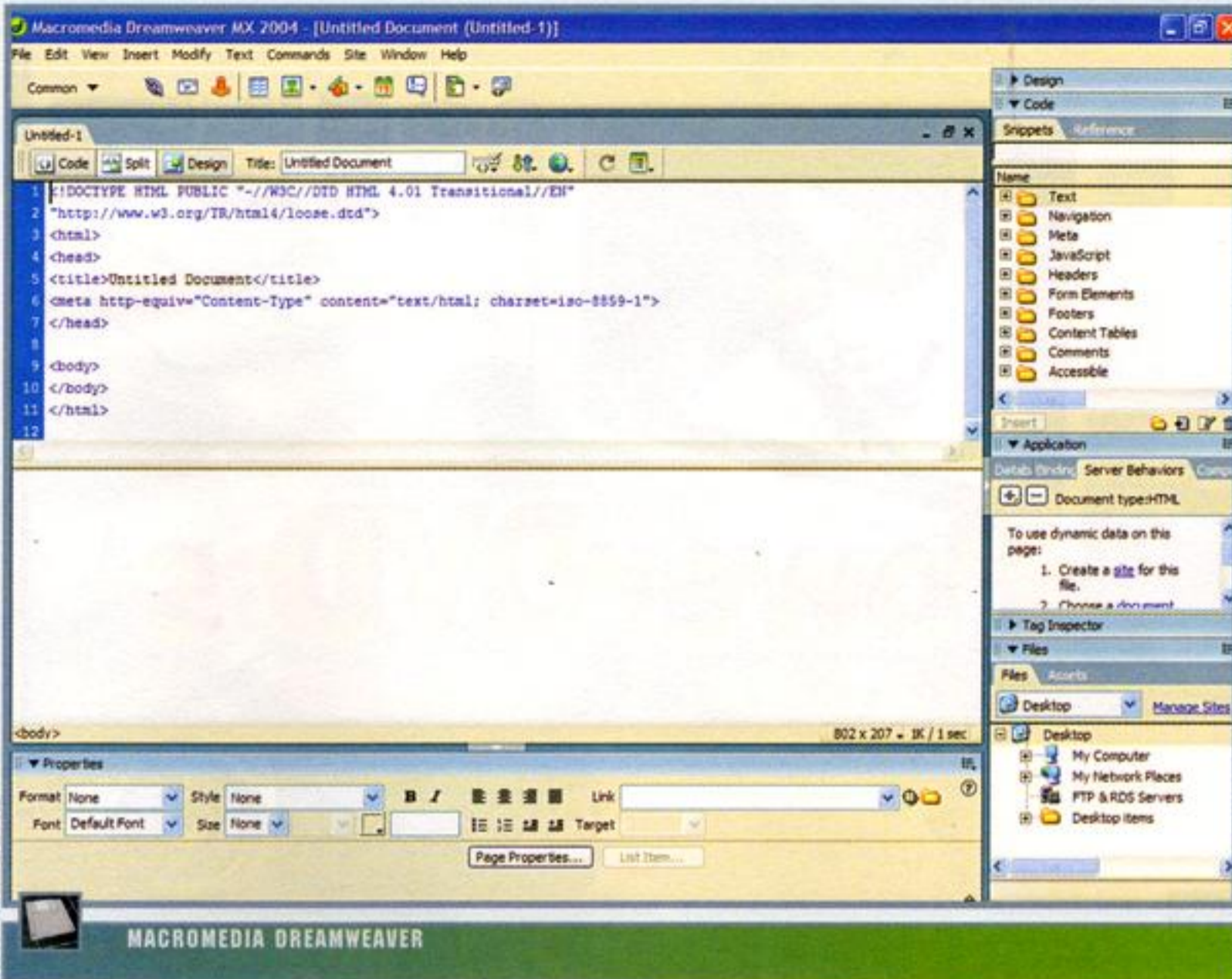
Текущая подборка программ в “Полезном софте” практически полностью посвящена работе с веб-дизайном и веб-программированием. Это хорошие программы, однако почти все они представлены “30-day trial”-версиями. То есть они перестанут работать через 30 дней после их инсталляции. За этот срок вы сможете ознакомиться с ними, но вряд ли успеете стать профи и реализовать все свои задумки. Для этого, по всей вероятности, вам придется приобрести их полные версии. Но на примере “30-дневных” версий вы сможете осознать, какие программы вам реально нужны, а какие — не столь необходимы для ваших веб-проектов.

К СТАТЬЕ “ФЭН-ШУЙ ДЛЯ ДИЗАЙНЕРА”

MACROMEDIA DREAMWEAVER MX

Разработчик: Macromedia
Сайт: www.macromedia.com
Язык: английский

Последняя версия главного инструмента веб-разработчика — к вашим услугам. Dreamweaver предоставляет бездну возможностей, которую невозможно описать в рамках двух-трех абзацев. Кроме традиционно удобного интерфейса и актуального дизайна, Dreamweaver замечателен великолепным tutorial (обстоятельный и вместе с тем очень информативный help — вообще отличительная черта продуктов Macromedia). Плюс — грамотно построенное взаимодействие с другими программами линейки, Fireworks и Flash. Здесь же — вменяемый справочник по HTML, широкие возможности тестирования



на совместимость с различными версиями браузеров и многое, многое другое.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: ●●●●●●●●●●

MACROMEDIA FIREWORKS MX

Разработчик: Macromedia
Сайт: www.macromedia.com
Язык: английский

Графический редактор от Macromedia. Включает в себя практически все (за исключением безумного количества фильтров), что вы любите в Photoshop. Налажено тесное взаимодействие с Dreamweaver. Fireworks умеет на лету преобразовывать графику в html-объекты и отправлять получившееся (так называемый “fireworks code”) прямоком в Dreamweaver. Как результат — оптимизация рабочего времени и экономия нервных клеток.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: ●●●●●●●●●●

MACROMEDIA FREEHAND MX

Разработчик: Macromedia
Сайт: www.macromedia.com
Язык: английский

Векторный редактор от Macromedia не может похвастаться другими конкурентными преимуществами перед продукцией Corel и Adobe, кроме грамотно продуманного взаимодействия с Flash. Не секрет, что векторные объекты, созданные посредством Corel Draw или Adobe Illustrator, имеют неприятное свойство импортироваться в Flash пристрастным образом — сливаются элементы, деформируются линии. Как результат, вы тратите дополнительное время на эксперименты с сохранением в eps или в более ранних версиях программы, чтобы понять, в каком же формате надлежит скормить “Флэшу” картинку, чтобы он ее адекватно воспринял. Freehand, как несложно догадаться, в силу принадлежности к линейке Macromedia подобных проблем не испытывает.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: ●●●●●●●●●●

MACROMEDIA FLASH MX

Разработчик: Macromedia
Сайт: www.macromedia.com
Язык: английский

Последняя версия главного, лучшего и единственного редактора flash-элементов. Несмотря на устрашающий вид продукта (по количеству кнопок Flash MX похожа на центр управления полетом небольшой орбитальной станции), у Macromedia удивительным образом получается усидеть на двух стульях: с одной стороны, Flash открывает перед пользователем марьянскую впадину возможностей и настроек, а с другой — уже на старте предлагает пользователю создать что-нибудь на основе заготовленных шаблонов. На выбор предлагаются варианты: реклама, анкета, flash-приложения для мобильных устройств, фото- и слайд-шоу, презентация, опрос и видео.

Соответственно, несмотря на всю сложность инструмента (не забывайте про встроенный язык программирования), вы сможете продемонстрировать первые результаты работы уже через неделю плотного общения с программой.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: ●●●●●●●●●●

MACROMEDIA HOMESITE

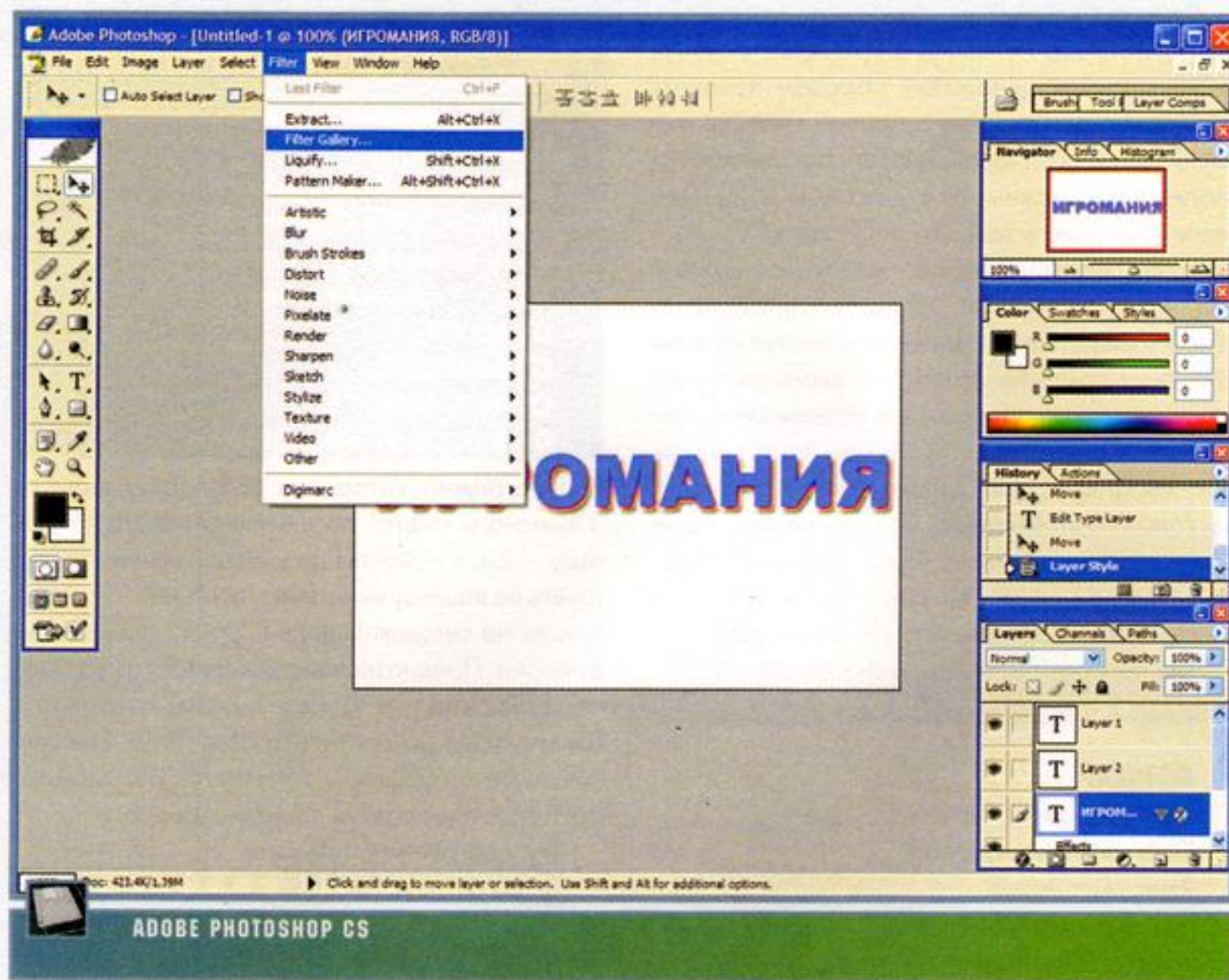
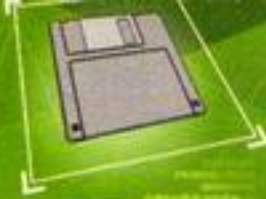
Разработчик: Macromedia
Сайт: www.macromedia.com
Язык: английский

Приятный во всех отношениях редактор html-кода, некогда разработанный компанией Allarie, а сейчас распространяемый посредством Macromedia.

Призванный облегчить работу веб-дизайнера, Homesite честно справляется со своей задачей. В качестве бонусов предлагается легкая автоматизация процесса и на редкость удобная функция Open in Dreamweaver, которая всем своим видом намекает на то, что утилита предназначена для тесного взаимодействия с орденосным Macromedia Dreamweaver.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ “МАНИИ”: ●●●●●●●●●●



ADOBE PHOTOSHOP CS

Разработчик: Adobe
Сайт: www.adobe.com
Язык: английский



Наисвежайшая (хотя и 30-дневная) версия всеми любимого графического редактора — на нашем DVD! При первичном осмотре не обнаруживает никаких особенных нововведений. Тем не менее, пристальный взгляд выявляет такие приятные функции, как Last filter и Filter Gallery, а также автоматическую генерацию веб-галереи и оптимизацию/цветокоррекцию фотографий.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ADOBE ILLUSTRATOR 10

Разработчик: Adobe
Сайт: www.adobe.com
Язык: английский



Adobe уже официально анонсировала Illustrator CS, но в свободном доступе (читай — на официальном сайте компании) на данный момент находится лишь trial-версия Illustrator 10. "Иллюстратор" рекомендуется всем, кто душой прикипел к интерфейсу Photoshop и продуктам компании Adobe. Более того, именно эта программа была использована при создании стилиобразующего дизайна Windows XP и рекомендована Microsoft в качестве векторного редактора.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ADOBE GOLIVE 6.0

Разработчик: Adobe
Сайт: www.adobe.com
Язык: английский



Инструмент для веб-разработчика от создателей Photoshop. Несмотря на очевидное доминирование продукции Macromedia, Adobe с завидным упорством продолжает гнуть свою линию и выпускать новые версии. Golive 6.0 рекомендована к ознакомлению всем поклонникам Adobe.

Тип программы: 30-day trial

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

EDITPLUS

Разработчик: ES-Computing
Сайт: www.editplus.com
Язык: английский

Прямая альтернатива Macromedia Homesite с некоторыми принципиальными изменениями. EditPlus с равным успехом открывает и редактирует как html-документы, так и код большинства языков веб-программирования. Программисты поголовно влюблены в EditPlus и используют его чуть ли не как основной текстовый редактор. Добавьте сюда возможность разбиения файлов на типовые группы (проекты), помноженную на предельную простоту в обращении, и вы получите самый легковесный редактор кода в этой части Солнечной системы. Настоятельно рекомендуем.

Тип программы: shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

**К СТАТЬЕ
"ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЕРКА"**

NVIDIA NVDVD 2.5

Разработчик: nVidia
Сайт: www.nvidia.com
Язык: английский



Невероятно стильный и очень функциональный DVD-плеер от nVidia. Снабжен фирменной технологией nvoptimizer.

Тип программы: shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ULEAD DVD PLAYER 1.1

Разработчик: Ulead Software
Сайт: www.ulead.com
Язык: английский



Неплохой DVD-плеер от создателей Ulead GIF Animator — популярной в свое время утилите для создания gif-анимации. Плеер не отличается оригинальными функциями, однако радует глаз приятным дизайном.

Тип программы: shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

**CYBERLINK POWER
DVD PLAYER 5.0**



Разработчик: Cyberlink
Сайт: www.gocyberlink.com
Язык: английский

Эргономичный, удобный многофункциональный DVD-плеер, оснащенный, помимо всего прочего, фирменной технологией оптимизации изображения CLEV.

Тип программы: shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

BLAZE DVD 1.6



Разработчик: BlazeVideo
Сайт: www.blazevideo.com
Язык: английский

Стандартный DVD-плеер с радующим глаз футуристическим дизайном и джентльменским набором функций.

Тип программы: shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

CLIPREX DVD PLAYER



Разработчик: Cliprex
Video Software
Сайт: www.cliprex.com
Язык: английский

Удобный, простой, функциональный и, что немаловажно, абсолютно бесплатный DVD-плеер от безвестной компании Cliprex Video Software.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

СВЕЖАТИНА!

**DOWNLOAD
MASTER 2.4**



Разработчик: Westbyte
Сайт: www.westbyte.com/dm
Язык: русский

Удивительно удобный, функциональный и абсолютно бесплатный менеджер закачек от российской компании Westbyte.

Download Master, помимо стандартного набора функций (автоматизация процесса выключения компьютера после завершения загрузки, расстановка приоритетов и контроль скорости), имеет ряд приятных конкурентоспособных преимуществ. Во-первых, он автоматически проверяет тип скачиваемого файла и аккуратно сортирует информацию по папкам "Музыка", "Видео", "Архивы". Крайне полезная вещь, особенно для любителей скачивать все, что находится в свободном доступе. Программа также считывает информацию о файле, что зачастую очень помогает — например, чтобы узнать битрейт качающегося mp3, достаточно заглянуть в его "свойства". Наконец, Download Manager использует технологию Active Visual Cart, которая выводит контроль за всеми основными функциями программы в специальное полупрозрачное окно, которое совершенно не мешает работать и заметно облегчает жизнь — теперь вам достаточно "перетащить" ссылку из окна браузера в соответствующую область, и загрузка начнется автоматически! "Игромания" настоятельно рекомендует.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

FRAPS 2.0

Разработчик: Roderick Maher

Сайт: www.fraps.com

Язык: английский

Раньше вся редакция использовала для снятия скриншотов орденосный HyperSpar. Но не так давно нам удалось ознакомиться с маленькой, практически бесплатной и невероятно удобной утилитой Fraps. Простая и добрая, как пять рублей, она заботливо снимает скриншоты и кладет их в указанную папку, именуя файл названием игры и точным временем, когда картинка была запечатлена. Fraps также умеет мониторить и отображать в углу экрана количество кадров в секунду. Весьма рекомендуется всем будущим и настоящим игровым журналистам, а также охотникам за эффектными скриншотами.

Тип программы: условно shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

MP3TRIM 1.86

Разработчик: Logic Cell

Сайт: www.logiccell.com/~mp3trim

Язык: английский

Тримминг, как известно, — это мучительный процесс выщипывания шерсти у собак, после которого они принимают товарный вид. Для схожих целей была придумана эта маленькая, но крайне функциональная утилита. Mp3Trim простейшим образом редактирует ваши mp3-файлы, удаляя ненужную тишину или выкидывая целые фрагменты. Идеально подходит для вычищения файлов, скачанных из интернета или выданных из диджейских сетов. Вы просто задаете с точностью до секунды временной отрезок, который надлежит выкинуть из трека. Целиком и полностью опровергая поговорку про песню, из которой слов не выкинешь, mp3Trim легко и непринужденно обрекает лишнее, приводя трек в человеческий вид.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

RIGHTCLICKCOMMANDER

Разработчик: Rocata Software

Сайт: www.rocata.com

Язык: английский

Удивительно полезная в хозяйстве утилита, рискнувшая кардинальным образом изменить ваши взаимоотношения с правой кнопкой мыши. С установкой RightClickCommander правая кнопка будет нажиматься чуть ли не чаще, чем левая. Все дело в том, что благодаря RCC контекстное меню, которое появляется каждый раз, когда вы делаете right click, приобретает новое измерение. Вы получаете доступ ко всем ключевым моментам Windows, прямо по правому клику можете просмотреть содержимое компакт-дисков и зайти в конкретную папку на компакт-диске или DVD. Поначалу все это кажется несколько непривычным, но освоившись, понимаешь, что товарищи из Rocata Software совершили чуть ли не маленькую революцию. "Полезный софт" настоятельно рекомендует.

Тип программы: условно shareware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

SCRUBXP

Разработчик: BardArt

Сайт: www.bardart.com

Язык: английский

Незаменимая утилита для всех, кто не желает возиться с многочисленными настройками всевозможных многофункциональных системных утилит. ScrubXP встраивается в ваш system tray, не имеет абсолютно никаких настроек и по двойному нажатию на соответствующую иконку производит следующее: очищает history Internet Explorer, удаляет временные файлы IE, удаляет IE cookies, удаляет список документов из меню Start, очищает корзину, очищает историю автозаполнения всех форм, анкет и т.п. Сомнительная утилита для тех, кто подобной информацией дорожит, и незаменимая — для тех, кому автоматизация описанных функций жизненно необходима.

Тип программы: freeware

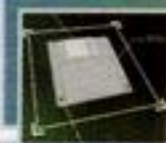
РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

SOULSEEK 1.52

Разработчик: Rosalin and Nir Abel

Сайт: www.slsknet.org

Язык: английский

**ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ!**

Winamp 5.0

Антивирус Касперского

CheMax 3.4 и CheMax Rus 2.1

Dirty Little Helper

Magic Trainer Creator

DirectX 9.0

GlobalMania

QuickTime 6.1

DivX 5.1 и WinRAR 3.20rus

Программа, которая не оказалась в выпуске "Полезного софта" по чистой случайности (почему — см. в новостях раздела). Спешим представить ее вашему вниманию. Soulseek — одна из лучших на сегодняшний день утилит для обмена файлами. Предназначена для поиска и скачивания файлов (в том числе и музыки) напрямую с компьютеров других ее пользователей. Настоятельно рекомендуем — в Soulseek с большой вероятностью находится практически все.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

SOFTWARE COLLECTOR 1.01

Разработчик: Alen Markov

Сайт: www.come.to/nostromo

Язык: английский

Удобная утилита для всех любителей софта. Вы не раз сталкивались с проблемой поиска того или иного приложения, которое скачали месяц назад? Вот и автор этой программы регулярно терзается аналогичными вопросами. Поэтому изначально он создал Software Collector для себя, а уж потом познакомил с ним широкие народные массы. В результате мы имеем на редкость полезную программу-организатор софта на всех ваших винчестерах, архивах и т.п. Разумеется, с возможностью поиска, а также с составлением сложных запросов и даже иллюстрациями, которыми можно снабжать записи в базе данных.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

WINDOWS SCHEDULER 3.22

Разработчик: Splinterware

Сайт: www.splinterware.com

Язык: английский

Маленький, бесплатный, невероятно простой и очень полезный планировщик. Умеет в указанное время запускать предписанные приложения, идеально подходит для тех, кто любит будить себя при помощи компьютера.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

NOTIFY CD PLAYER 1.51

Разработчик: Mats Ljungqvist

Сайт: www.artech.se/~mlt/software

Язык: английский

Компактный CD-плеер для всех, кто в свое время пользовался стандартным Windows CD Player и теперь тоскует по нему в эпоху Windows XP. Notify CD player "живет" в system tray и оттуда же управляется, обладает всем необходимым для уважающего себя проигрывателя функционалом (включая поддержку CDDb) и, самое главное, прекрасно воспринимает базу данных cdplayer.ini, которая у вас, возможно, сохранилась со времен Windows 98.

Тип программы: freeware

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●



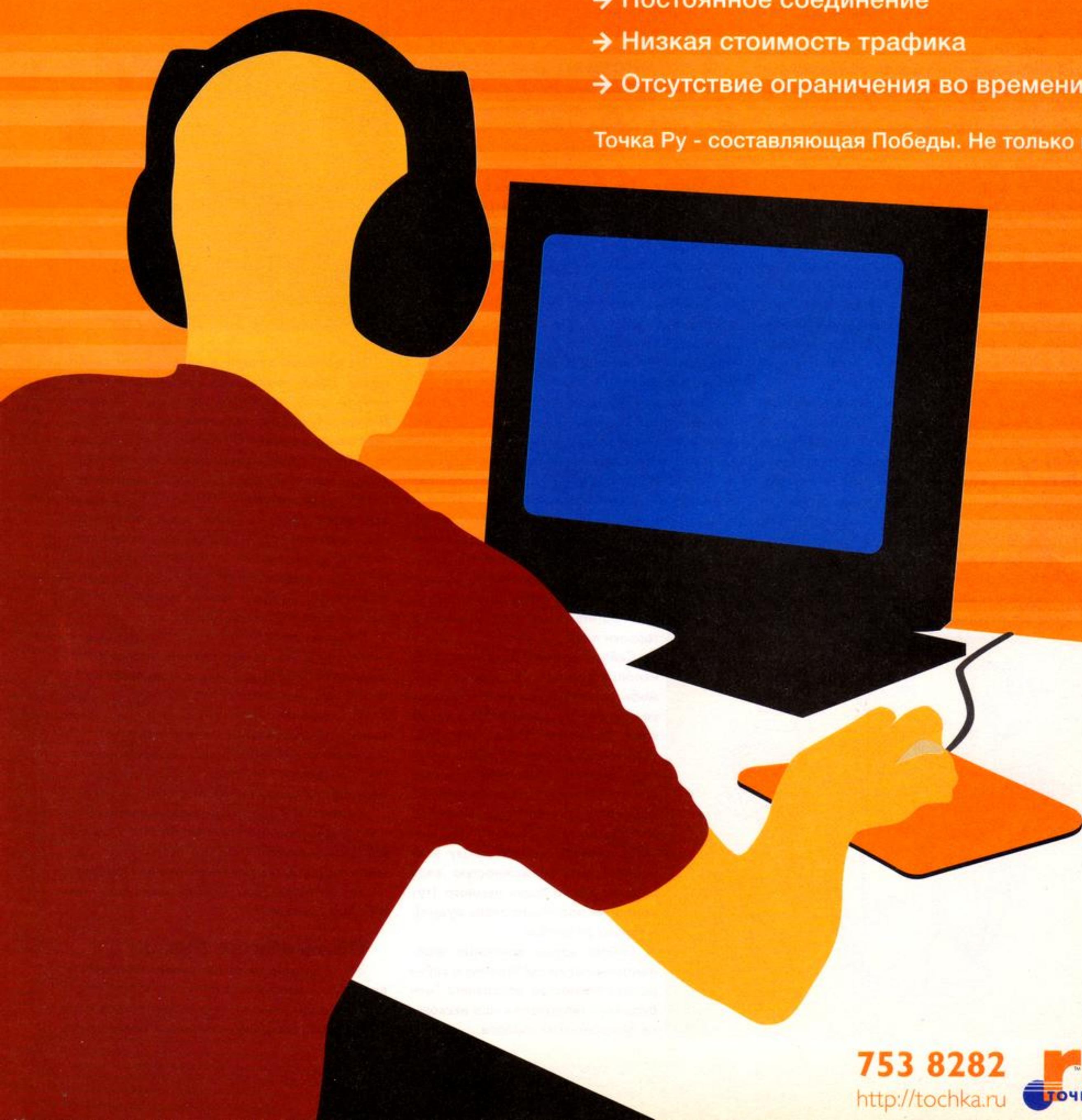
ADOBE PHOTOSHOP CS

Игра.

Она увлекает. Она втягивает. Мир, в котором только ты и твоя команда. Ты нужен им. Они - часть тебя. Ты не можешь их подвести. Твое мастерство, твое умение, твоя скорость - вот составляющие Победы. Две из них подвластны тебе, скорость подвластна нам! Мы поможем тебе выиграть, мы поможем выиграть твоей команде! Поставь точку в выборе провайдера!

- Скорость до 1 Мбит/сек
- Постоянное соединение
- Низкая стоимость трафика
- Отсутствие ограничения во времени.

Точка Ру - составляющая Победы. Не только в Игре.



753 8282
<http://tochka.ru>



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Атака на грани фола?!

С каждым годом... Да нет, с каждым месяцем количество атак на корпоративные сети растет. Причем растет в геометрической прогрессии. Если еще в начале 2003 года на любую маленькую европейскую фирму, имеющую доступ в Мировую Паутину, приходилось от силы 20-30 атак за месяц, то уже к началу 2004 серверы мелких компаний бомбардировались по 150-200 раз. Что уж говорить о крупных корпорациях.

Как будут разворачиваться события дальше? Мнения специалистов расходятся. Одни утверждают, что рост числа атак продолжится, и уже к середине 2004 года многие серверы просто захлебнутся под натиском вирусов и "прямых" хакерских вторжений. В подтверждение своей гипотезы такие спецы приводят общую лавинообразную динамику процесса. Другие пытаются опровергнуть мнение первых: они утверждают, что в течение 2004 года количество атак, напротив, будет уменьшаться. Такое мнение основано в первую очередь на показателях корреляции между количеством сетевых атак и эпидемиями сетевых червей. Действительно, если изучить соответствующие графики, то видна четкая связь — максимум атак приходится на периоды вирусных эпидемий. Из этого можно сделать вывод, что большая часть атак на серверы компаний обусловлена именно вирусами, а не "прямыми" хакерскими взломами. Вирусные же эпидемии подчиняются вполне определенным законам; их можно спрогнозировать и принять превентивные меры.

Есть и третья гипотеза. Она, по сути, объединяет первые две. Возможно, что количество атак со временем действительно растет, и это связано с вирусными эпидемиями. Но скорость развития антивирусных технологий не отстает. Антивирусные программы и брандмауэры совершенствуются достаточно быстро, чтобы сдерживать натиск вирусов.

Единственное, что хотелось бы добавить от себя... Полный крах сетевых защит специалисты предсказывают ежегодно на протяжении последних пяти-шести лет. Однако ничего по-

добного пока не произошло. Случайность это или закономерность? Скорее все же закономерность. Интернет еще очень молод, он только начинает развиваться. Любой новой системе свойственны элементы нестабильности — она как бы пробует, в каком направлении совершенствоваться дальше. Когда наиболее рациональная дорожка будет найдена, интернет начнет быстро развиваться по этому пути. Вирусы же и сетевые атаки выступают как бы в роли факторов естественного отбора — направляя Сеть в нужное русло развития и отсеивая неудачные элементы. Но погубить интернет они не могут — просто потому, что сами являются его производными.

Интернетизация за час

Южная Калифорния. Город Сэрритос. За три недели количество пользователей интернета выросло в несколько раз. Парадокс? Нонсенс? Скорее — новая тенденция. Как раньше Мировая Паутина проникала в дома рядовых пользователей? Давайте разберемся.

В городе есть несколько крупных провайдерских контор. Они предоставляют услуги крупным корпорациям и предприятиям на территории города, а также более мелким суб-провайдерам, которые тянут интернет к "одиночным" пользователям. Заметьте, что подобная система работает как для выделенных линий, так и для диалапа, с той разницей, что в случае с выделенками количество суб-провайдеров значительно больше.

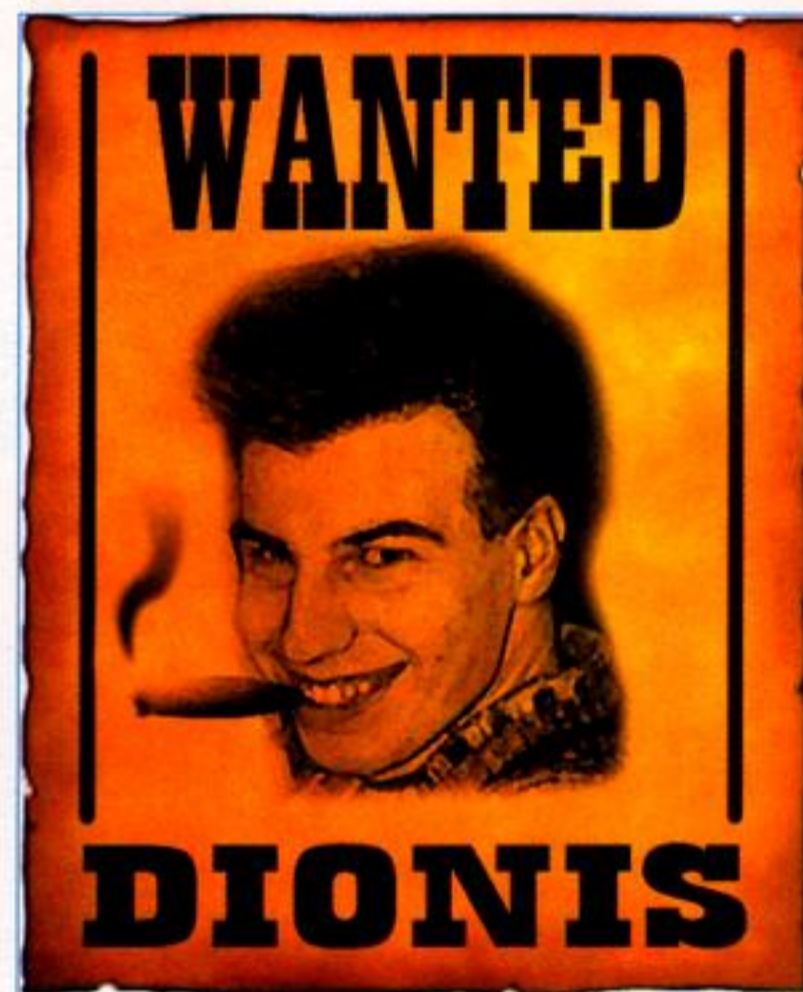
Для того чтобы интернет появился в новом районе города, необходимо, чтобы в этом районе появился новый суб-провайдер, чтобы ведущая провайдерская контора наладила с ним связь. И дальше суб-провайдер начинает медленно-медленно привлекать новых пользователей, которые не очень-то торопятся платить кругленькие суммы за качественное подключение. Единственный выход — обеспечить выход в Сеть на уже имеющемся материальном базисе, чтобы конечному пользователю не пришлось слишком много платить за все эти спутниковые тарелки и пр.

Сейчас появилась возможность использовать для выхода в Сеть мобильные технологии. В Сэрритосе как раз и был проведен такой опыт. Компания **Airnet Wireless** установила по городу около полтора десятков Wi-Fi-передатчиков, обеспечивающих высокоскоростной доступ в Мировую Паутину. Мобильники были почти у всех жителей города, и люди сразу воспользовались возможностью: ведь платить нужно было немного (тут компания поступила очень мудро), и только за трафик.

Сейчас другие компании перенимают опыт **Airnet Wireless** и собираются полностью обеспечить "мобильным" интернетом еще несколько американских городов.

7000\$ за голову

На Диком Западе шерифы назначали хорошие деньги за головы самых отъявленных головорезов. Можно было в буквальном смысле своей головой заработать на хлеб... кому-нибудь, кто тебя подстрелит. Немало воды утекло с тех пор, а в Техасе все еще продолжают платить неплохие деньги за головы наиболее сообразительных членов общества.



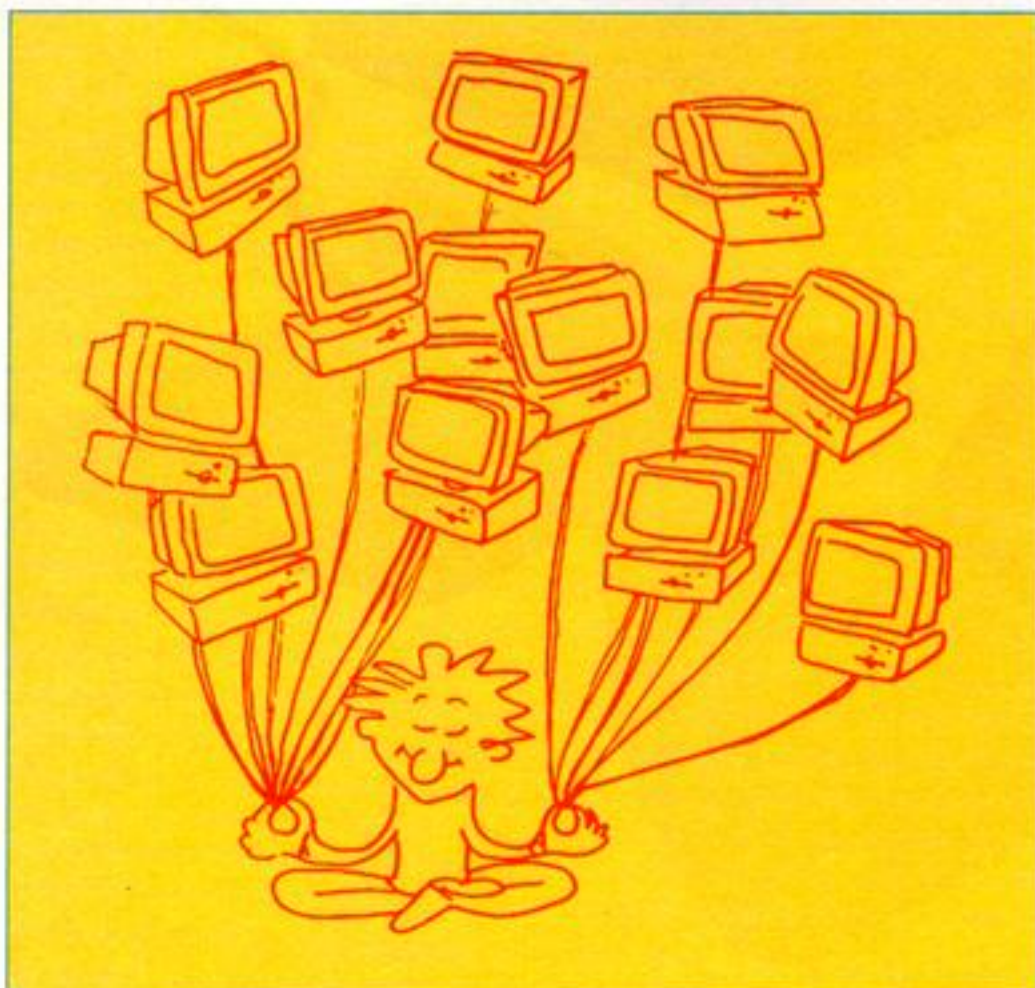
На интернет-аукционе eBay можно купить порой самые неожиданные вещи. Жену, чью-нибудь душу, место на небесах... А некто **Джим Нельсон** выставил на продажу... собственную голову. Стартовая цена была всего 1000\$. Предложением Джима не замедлили воспользоваться ушлые рекламные менеджеры хостинговой компании **CI-Host**. Быстренько оформили сделку на 7000\$, и вот уже Нельсон обязан разъезжать в течение пяти лет по различным штатам США и демонстрировать на различных презентациях свой гладко выбритый затылок, на котором теперь красуется татуировка в виде логотипа CI-Host.

Решение действительно нестандартное, а главное — в Техасе нет законов, которые запрещали бы людям при жизни продавать части своего тела при условии, что эти части не будут от тела отделены. Джим уже привлек несколько тысяч пользователей и теперь сожалеет, что заключил контракт на такую мизерную сумму. По его словам, за столь успешную рекламу можно было смело взять и 100 000\$.

В целом же различные интернет-службы в последнее время все чаще прибегают к нестандартным способам рекламы своих услуг не в виртуальности, а в реальной жизни. Парадокс, но это зачастую дает лучшие результаты, чем реклама в интернете.

Волшебные буквы

За последние пару лет среди интернет-кидал стала модной новая практика облапошивания простых пользователей Сети. Создается сайт с названием, очень похожим на название



www.igromania.ru

какого-либо раскрученного сетевого проекта. Различие — в одной букве. Например, не **www.igromania.ru**, а **www.igromamia.ru**. Поскольку буквы "n" и "m" расположены рядом на клавиатуре, то пользователи довольно часто ошибаются — и набирают название неправильно. Но в итоге сервер не выдает сообщение об ошибке, а метко отправляет юзеров на "липовый" сайт, где стоит заранее припасенный капкан-переадресатор, отсылающий пользователя, скажем, на какой-нибудь порно-портал. XXX-сайт получает новых посетителей, а владелец "ИгромаМии" — денежки на счет по договоренности с порно-сайтом.

Подобный метод обмана стал столь популярным, что американские законодатели решили приструнить интернет-шалунишек, чтобы не безобразничали слишком уж активно. В качестве мальчика для битья был выбран некто **Джон Цаккарини** — житель Флориды, который за год создал и раскрутил несколько десятков "липовых" сайтов, принесших ему более миллиона долларов дохода. Власти Флориды привлекли Джона к уголовной ответственности за мошенничество в особо крупных размерах, заставили выплатить всю заработанную сумму и немаленький штраф. Что интересно, несколько подобных сайтов-обманок закрылись в течение недели после вынесения Цаккарини окончательного приговора.

Вирусный Top-10

По традиции предлагаем вам ознакомиться с вирусной "десяткой" от "Лаборатории Касперского".

1. I-Worm.Mimail.c — 34.57%
2. I-Worm.Mimail.g — 15.16%
3. I-Worm.Swen — 13.01%
4. I-Worm.Sober — 12.14%
5. I-Worm.Mimail.a — 4.95%
6. I-Worm.Klez.h — 2.18%
7. I-Worm.Lentin.m — 1.91%
8. I-Worm.Dumaru.a — 1.25%
9. I-Worm.Lentin.g — 1.12%
10. I-Worm.Mimail.h — 0.97%

вали вам в предыдущем выпуске "Новостей интернета". Сейчас лишь хотим напомнить, что информация по-прежнему актуальна — червь активен, а значит, нужно держать ухо востро.

I-Worm.Swen, который всего пару месяцев назад лидировал в чарте, перебрался на третье место. Судя по всему, эпидемия этого вируса потихоньку идет на спад. Зато вернулись в "десятку" старые знакомые **Lentin** и **Klez**, с которыми мы уж не чаяли встретиться. Вроде бы вирусы давно известные, лечить их умеют практически все антивирусные программы. Однако ж... Есть еще порох в пороховницах. Уникальные алгоритмы заражения компьютеров позволяют этим червям просачиваться даже на хорошо защищенные машины.

В целом же — ничего сверхординарного за отчетный период не произошло. Каких-либо новых сверхопасных вирусов выявлено не было. За пальму первенства борются уже хорошо всем известные претенденты, а значит — нужно просто регулярно сканировать жесткие диски антивирусной программой и не забыть прописать вирус-монитор в меню Автозапуск.

Запириный меня в Сети

Охота на пользователей пиринговых (файлообменных) сетей, начавшаяся несколько ме-



сяцев назад в Штатах, теперь стартовала в Японии. В стране восходящего солнца тоже решили прижать к ногтю законопослушных граждан. В декабре месяце были выслежены и крепко

схвачены сразу... два пользователя системы **Winny** (японский аналог **Kazaa**). Одному из юзеров инкриминируется незаконное распространение через интернет фильма **A Beautiful Mind** ("Игры разума"), второму — игры **Super Mario Advance**. И если первого привлечь к уголовной ответственности довольно сложно — законных представителей

кинокомпании, снявшей "Игры разума", на территории Японии нет, — то второму светит вполне реальный тюремный срок: на него подала в суд компания **Nintendo**. Учитывая законопослушность японцев, можно предположить, что пользователей файлообменных сетей в Японии в ближайшие полгода заметно поубавится...

Хакер сотрудничает с ФБР

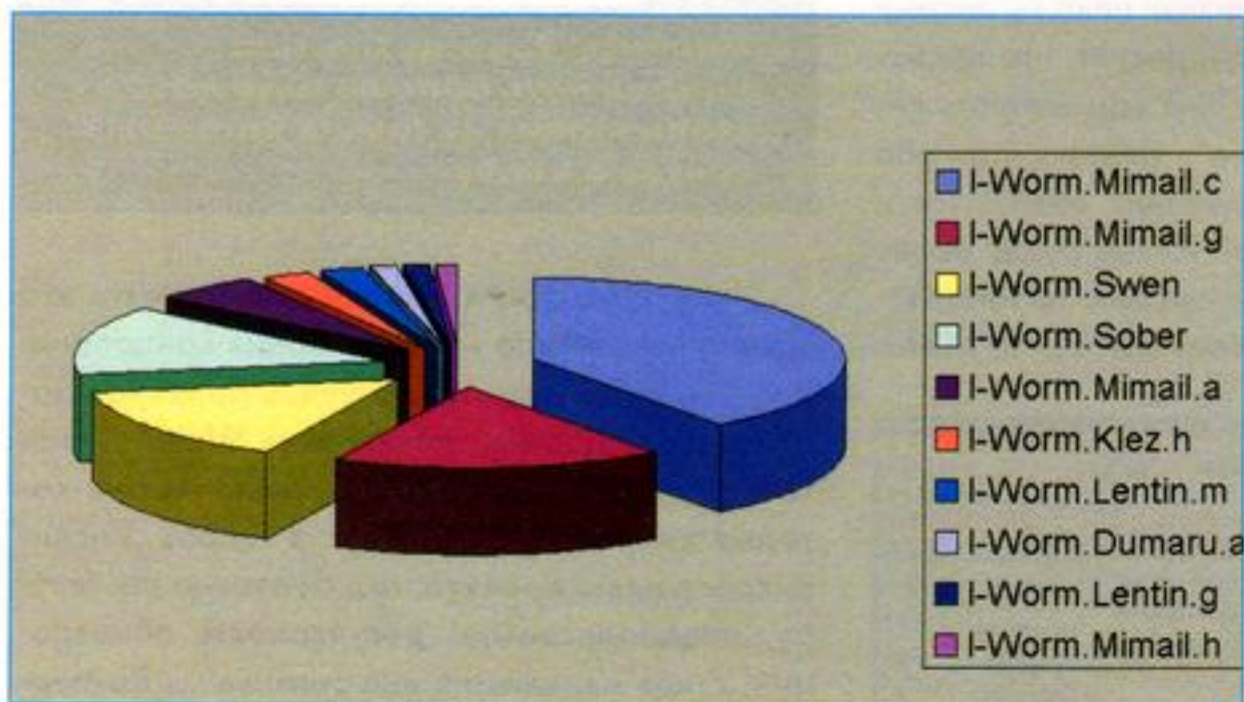
Обычно хакеры прячутся от органов правопорядка. Но случаются и обратные ситуации. Так, двадцатилетний американский хакер **Адриан Ламо**, напротив, добровольно начал сотрудничать с властями. На протяжении двух лет Адриан путешествовал по Штатам с ноутбуком под мышкой, выходил в Сеть из интернет-кафе или через компьютеры друзей и взламывал различные сайты.



Среди успешно атакованных Ламо серверов числятся такие "гиганты", как **Yahoo**, где молодой хакер подделывал новости, и **Home.Com**, на котором Адриан рассекретил информацию о нескольких пользователях **Microsoft**. Что удивительно, все взломы компьютерный хулиган совершал без использования какого-либо специализированного хакерского софта, что называется, через "голый" HTML-код. Более того, после успешно проведенной атаки Адриан сообщал администрации взломанного сайта об обнаруженной "дыре" в защите и сам помогал устранить брешь. Именно поэтому ни одна из служб не подала на Адриана в суд. Тем не менее власти нескольких штатов пытались привлечь Ламо к административной ответственности за интернет-хулиганство. Единственной проблемой было — найти хакера, что оказалось совсем не просто, учитывая хипповские замашки Адриана: когда на него объявляли охоту в одном штате, Ламо уже находился в другом. И вот совсем недавно, в начале января, хакер заявил, что собирается "раскрыть" себя и сотрудничать с ФБР взамен на снятие всех обвинений. Будет ли заключен договор



между хакером и властями, пока не понятно. Но учитывая, что ФБР уже известно местоположение Адриана, и тот факт, что хакер до сих пор не арестован, можно предположить, что сотрудничество состоится. ■



Посмотрим, что же изменилось за истекший месяц. Первое, что бросается в глаза, — появление в "десятке" новых червей по имени **Mimail** (самая распространенная версия **I-Worm.Mimail.c**). О том, что это за зверь, чем опасен, как его опознать и, самое главное, как от него избавиться, мы уже подробно рассказы-

Через тернии к сайтам

Как создать интересный и успешный интернет-проект

Великий и могучий интернет с момента своего появления манит энтузиастов. Стандартная схема развития юзера обыкновенного выглядит так: свежесоздавшийся пользователь проводит первый месяц на разномастных чатах, два месяца — на сайтах, о которых ему рассказали, а на третий уже загорается жгучим желанием сделать что-нибудь свое. А так как спонтанное желание лучше удовлетворять сразу, пока оно не прогорело, человек, как правило, вывешивает в интернет себя, любимого, и все, что с ним связано, — к примеру, фотки котов и дальних родственников по бабушкиной линии.

Разумеется, подобная информация, как правило, интересна в лучшем случае десятку человек, поэтому начинаются бесконечные хождения по чатам и плач Ярославны: "Зайдите на мою страничку, там интересно". Люди заходят и оставляют много непечатных слов в бесплатной гостевой книге, автор их удаляет и на этом успокаивается. При этом рядом, буквально за стенкой этого балагана, кипит другая, куда более насыщенная жизнь: открываются проекты, появляются культовые персонажи, обсуждаются интересные вещи, зарабатываются, наконец, деньги. Если именно этот путь развития вам интересен — ниже следующий текст именно для вас. Как сделать проект, на который ежедневно будут заходить сотни и тысячи людей? Что для этого нужно? Как впоследствии извлечь из него прибыль? Обо всем этом — в нашей серии материалов.

Давайте сразу определимся и расставим все точки над *i*. Мы не планируем учить вас, как правильно верстать сайт, писать скрипты и программировать на **ActionScript**. Эта статья предполагает, что вы ознакомились с материалом "Фэн-шуй для веб-дизайнера", опубликованном в "Полезном софте". Прочитав его, вы будете иметь представление о том, какие инструменты и технические знания вам понадобятся для реализации своих идей. Плюс, безусловно, какие-то дополнительные вещи мы будем узнавать по ходу пьесы.

О чем, собственно, пойдет речь? Мы будем рассматривать проект с точки зрения менеджера, то есть организатора, вдохновителя и руководителя. Вы поймете, как строится работа и как кипит жизнь внутри настоящих, больших и интересных проектов.

Культовая личность

Итак, представим себе, что вы сгораете от желания сделать свой сайт. Возьмите себя в руки и воздержитесь от кривых экспериментов с фотографией вашей кошки. Есть несколько вариантов развития ситуации. Первый — вы создаете так называемый "культ личности". Фактически тот же самый "хоумпейдж", но грамотно сделанный и насыщенный качественной информацией. Примеров такого рода — море. Взгляните на www.exler.ru, сайт **Алекса Экслера**, созданный и поддерживаемый им из чистого энтузиазма. Как результат — Экслер стал культовой фигурой российского

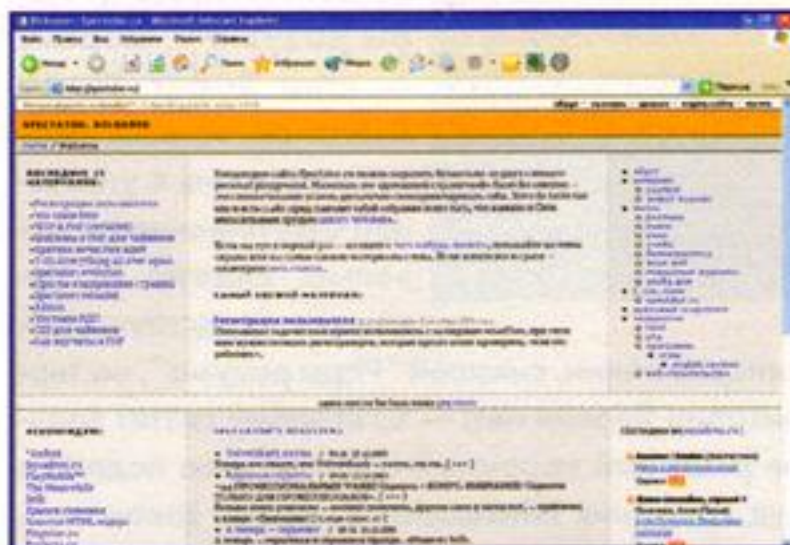


▲ **Exler.ru**. Обратите внимание на количество рекламы.

интернета, выпустил несколько книг, основанных на своих заметках и статьях, и продолжает в том же духе.

Вынужден вас сразу огорчить: это не так просто, как вы думаете. Во-первых, информация, касающаяся непосредственно вас (например, "как мы сегодня не пошли на семинар по квантовой механике, а пили пиво"), окружающим и случайным читателям априори неинтересна. Зато субъективные заметки, то есть ваши мысли по поводу общеизвестных и общедоступных явлений (например, "Матрица — культурный феномен или глобальное надувательство") — вполне. Тут нужно оговориться. Вы должны объективно взвесить свои литературные способности. Сможете ли вы изложить свои мысли так, чтобы их было интересно читать сотням незнакомых вам людей? Более того, чтобы вы как человек стали им интересны, и они вернулись бы к вам за добавкой? Честно ответьте на этот вопрос самому себе и только потом начинайте эксперименты.

И вот только после того, как все вокруг уже знают, что вы — это "тот самый парень, что написал про Матрицу", можно себе позволить рассказать о том, как вы все-таки прогуляли семинар и пили пиво. Тут действуют вполне очевидные социальные механизмы: пока вы никому не известны, мало кого интересует, что происходит у вас в жизни. Но стоит вам набрать какое-то количество "баллов", сделать что-либо стоящее — поверьте, желающих вмешаться и узнать подробности вашей жизни будет более чем. Точно так же никому, скажем, не интересно, с кем изменяет своей жене слесарь из ЖЭКа



▲ **Spectator.ru** пережил множество редизайнов и остановился на функциональном минимализме.

№ 237, но весь мир с замиранием сердца следит, с кем это там появилась Мадонна на закрытой вечеринке в Сохо.

Другой пример — www.spectator.ru — сайт, переживший множество редизайнов и реконструкций, где вперемешку лежали полезные материалы по программированию, рассказы о вчерашней пьянке и какие-то сугубо субъективные измышления на тему, скажем, "Бойцовского клуба".

С технической точки зрения этот условный "культ личности" реализовать проще всего. Конечно, рано или поздно вам понадобится и система администрирования ресурса (о том, что это такое, — чуть ниже), и программирование, и много чего еще. Однако изначально ваш сайт может представлять собой просто гору скрепленных друг с другом **html**-файлов.

Проект!

Второй вариант куда как более сложный во всех смыслах — техническом, организационном, в плане трудоемкости. Вы хотите сделать проект. Сайт, рассчитанный на потребителей определенного рода информации. Это, поверьте мне, не так легко, как кажется на первый взгляд, но и отдача от хорошего проекта куда как больше, чем признание праздных читателей.



▲ **Подпись: Kino-govno.com** — начали чуть больше года назад и стали одним из самых читаемых сайтов о кино.

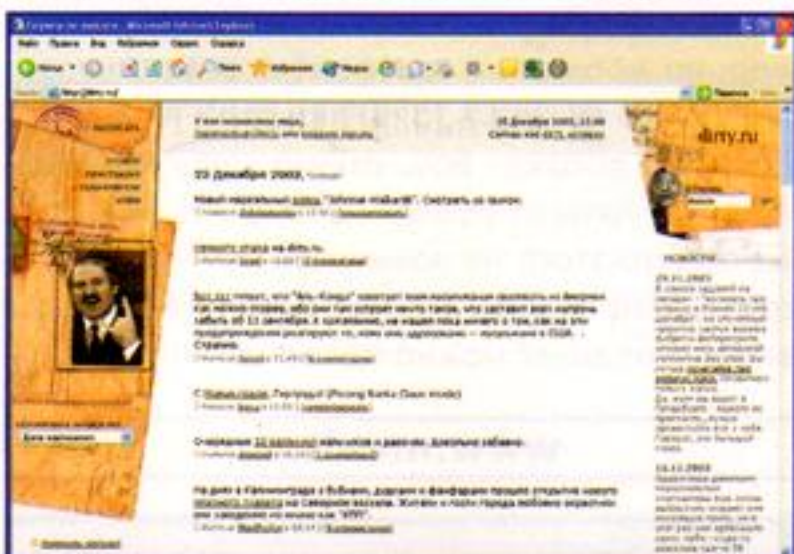
Итак, с чего нужно начинать? Как бы это скучно ни звучало — с написания концепции. Это довольно нудное, но очень полезное занятие. Вы садитесь, открываете **Word** и систематизируете все те обрывочные мысли, которые вихрем носятся у вас в голове. Расписываете идею проекта, его будущую структуру, предполагаемую регулярность обновлений, стиль изложения информации... Во-первых, это поможет вам самому понять, что вы уже продумали, а что — нет. Во-вторых, ни один вменяемый проект в одиночку не создается. Грамотно расписанная концепция раз и навсегда избавит вас от монотонного повторения одной и той же информации потенциальным единомышленникам. В общем, как бы то ни было, проект важно и нужно изложить на бумаге.

О чем сделать сайт? Вариантов — море. Компьютерные игры, кино, музыка, книги, те самые коты, наконец. Интернет, казалось бы, переполнен подобной информацией, однако если вы сможете ее интересно, оригинально или просто грамотно преподнести — потребители обязательно найдутся. Тому примером может служить открывшийся чуть больше года назад www.kino-govno.com — оригинальный и качественно сделанный проект о голливудском, по большей части, кино. Результат — более тысячи ежедневных посетителей, активно функционирующий форум и все задатки для того, чтобы начать зарабатывать на сайте деньги. Другой пример — www.cyberfight.ru, который прямо сейчас приносит своим авторам определенную прибыль. Эти сайты были созданы на голом энтузиазме и желании сделать интересный и качественный проект.

Есть два пути, по которым можно пойти: либо увидеть и первым занять какую-то еще не освоенную информационную нишу (что сложно, но практически со стопроцентной вероятностью гарантирует успех), либо в уже существующей предложить что-нибудь новое и оригинальное, как это сделали те же kino-govno.com, предложив оригинальный стиль изложения и четкую персонализацию авторов.

За работу!

Предположим, что идея выбрана и концепция написана. Теперь, собственно, самое интересное — реализация. О качественном дизайне



▲ Dirty.ru — очень смешное и невероятно популярное комьюнити.

и удобной навигации говорить даже как-то неудобно. Очевидно, что никто не будет пользоваться некрасивым сайтом или, что еще хуже, неудобным сайтом. Организуйте информацию так, чтобы человек, в первый раз попавший на ваш ресурс, смог в течение 2—3 минут найти то, что ему нужно. Если этого не произойдет — он с большой вероятностью уйдет и никогда больше не вернется. Называйте очевидно разделы и подразделы, указывайте, в какой области сайта находится пользователь, продумайте каждую мелочь. Об этом обстоятельно повествуют книги, которые упоминаются в статье **“Фэн-шуй для веб-дизайнера”**.

Но после того, как дизайн и навигация сайта продуманы, встает куда более сложный вопрос. Сайт, безусловно, потребует обновления. О том, как регулярно и за счет чего — мы поговорим чуть позже. А вот система администрирования... Итак, пока ваш сайт состоял из нескольких десятков статей на различные темы и обновлялся, когда вам заблагорассудится, чистого HTML вполне хватало. Но проект живет по своим законам, он требует чуть ли не ежедневного обновления, нескольких авторов, новостей, статей и персональных колонок. Как все это правильно и грамотно организовать? Ответ один: база данных.

Вся информация на крупных сайтах организована при помощи базы данных. На сервере компании, которой, как правило, платятся деньги, находится эта самая БД. В ней каждая новость, каждая статья и заметка имеет свой порядковый номер, а то и не один. К примеру (очень условно), рецензия на **“Матрицу 3”** имеет в базе данных id=2 и n=3. id=2 означает, что данный текст является рецензией. В то время как, скажем, 1 относилось бы к новостям или авторским колонкам. n=2 указывает на порядковый номер текста среди всех рецензий. Все довольно просто и очень удобно. Соответственно, ваш сайт уже не является тупым собранием HTML-документов. Он, как матрешка, собирается из базы данных. Но HTML как скелет остается. Зато внутри него находятся скрипты, написанные на специальном языке (PHP, ASP и им подобных), которые указывают, в каком месте вставить картинку, а в каком — конкретный текст из БД.

Подобная технология позволяет создать ту самую систему администрирования, при помощи которой материал автоматически заносится в базу данных и тут же появляется на сайте. Как правило, пользоваться этой системой не сложнее, чем набивать материал в Word. Наиболее распространенная в России спайка — PHP в качестве скриптового языка программирования и MySQL в качестве базы данных. Соответственно, вам понадобится не просто несколько мегабайт свободного места на сервере хостера, а еще и доступ к БД, который оплачивается за отдельные деньги.

Как видите, мы столкнулись с первыми финансовыми вложениями. Не отчаивайтесь. В первую очередь, интернет полон самых разнообразных бесплатных сервисов. Все они, как и подобает бесплатному сырью, являются мышеловками разной степени тяжести. www.narod.ru, www.boom.ru и www.by.ru предлагают несколько мегабайт на своем FTP-сервере (разумеется, без базы данных) в обмен на баннеры, которые насильно открываются поверх вашего сайта. Сервис www.freesql.org, в свою очередь, предлагает совершенно бесплатно MySQL-БД. Конечно, все это очень ненадежно, и никто не дает никаких гарантий, что завтра вся ваша база с материалами не будет уничтожена из-за сбоя сервера.

Что делать, если совсем не хочется платить деньги? Идти и разговаривать с хостерами. Многие компании охотно сотрудничают с интересными проектами. Причешитесь, распечатайте свою концепцию, сделайте умное лицо и отправляйтесь со всем этим в офис. Вполне возможно, что вам откажут не раз и не два. Пишите письма, отправляйте концепцию во все концы света, и рано или поздно найдется компания, которая согласится предоставить вам услуги в обмен на свой скромный логотип и фразу вроде **“хостинг предоставлен компанией <...>”**.

Наконец, дизайн создан, хостинг выбран, домен зарегистрирован (обязательно выбирайте максимально информативное имя!), и вы готовы к организации работы. Соберите единомышленников и объясните им, что после того, как первый запал энтузиазма пропадет, начнется жесткая работа. Они обязаны будут регулярно выдавать хорошие и интересные тексты абсолютно бесплатно. За идею и признание. За потенциальные золотые горы. Практически — за Родину. Более того, вы как человек **“у руля”** будете иногда вынуждены, например, сказать своему другу детства Пашке, что его текст куда не годится. Пашка, разумеется, расстроится и, возможно, обидится, но выбора у вас нет: публиковать плохие и недоработанные матери-

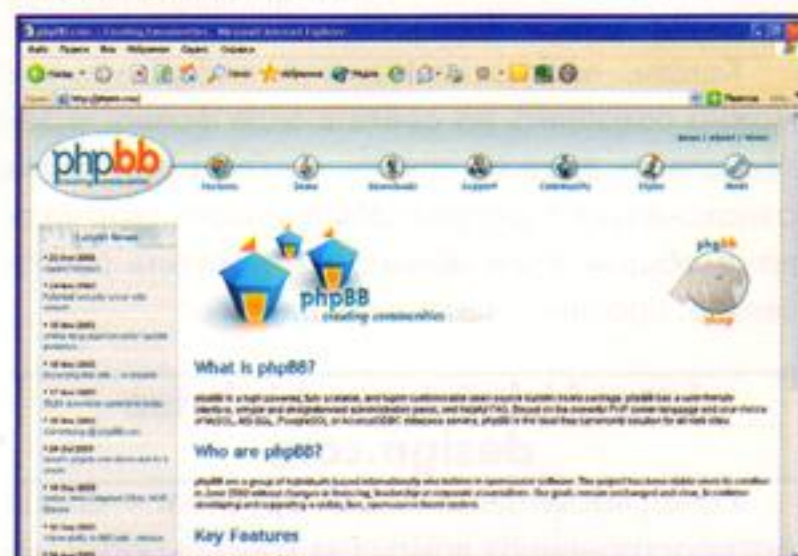
Пять слагаемых успешного веб-проекта

- 1. Идея.** Самое важное — иметь интересную и разумную идею для создания грамотного проекта.
- 2. Концепция.** Прежде чем броситься в остром припадке энтузиазма лепить проект — усадите себя за стол и напишите концепцию.
- 3. Единомышленники.** Покажите концепцию своим друзьям и знакомым. Предложите поучаствовать. Повесьте объявление, протрубите об этом в ICQ, но не начинайте проект в одиночку.
- 4. Дизайн, навигация и система администрирования.** Продумайте дизайн, прочитайте все книги по **“юзабилити”** (**“удобство в использовании”**, от англ. usability), пусть HTML заменит вам маму, PHP — папу, а MySQL — любимую собаку.
- 5. Материалы.** Сделайте поток материалов регулярным. Бейте, хвалите, обещайте пиво, золотые горы, все, что угодно, но заставьте ваших компаньонов хорошо и много писать.

алы нельзя, так как у людей сложится ощущение, что он присутствует на утреннике детской самодеятельности.

Дальше начнется самое сложное. В процессе написания концепции вам, безусловно, виделась народная любовь, цветы, овалы. На деле же, как сказал нам в приватной беседе идейный вдохновитель cyberfight.ru, **“ты долбишь полтора-два года за идею, рвешь себе ж... на британский флаг, а потом зарабатываешь деньги”**. Приблизительно так и есть.

Лучшее, что может служить компенсацией за ваш титанический труд на первых порах, — это читательская отдача. Когда к вам на ящик пойдут первые отзывы, когда люди начнут реагировать: ругать, хвалить, спорить и соглашаться, — вы поймете, что все это было затеяно не зря. Лучший способ получить эту самую отдачу в рекордно быстрые сроки — организовать на проекте форум. Лучший, на мой взгляд, из всех бесплатных форумов — **phpBB** (www.phpbb.com), работающий в знакомой связке PHP+MySQL. Для того чтобы его установить, вам понадобится лишь скопировать на сервер несколько файлов — установка проходит автоматически.



▲ phpBB — лучший из бесплатных PHP-форумов.

Продолжение следует

Самое смешное, что, даже организовав комьюнити и поставив на конвейер регулярный приток материалов, вы по-прежнему обязаны 24 часа в сутки работать над своим проектом. В следующей статье мы обстоятельно поговорим о том, как раскрутить ваш проект, как формировать, поощрять и выжимать все соки из сформировавшегося сообщества, и, наконец, оброним пару слов о том, что все это было, наверное, не зря... ■



ни, облака. Есть элементы фракталов и в живых организмах: ветвистость деревьев, завитки раковины улитки, рога оленей...

На сайте **Fractalus** вы найдете множество статей о фрактальных узорах.

Но лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать, поэтому направляйтесь напрямик в галерею и наслаждайтесь удивительными картинками, которые приковывают взгляд, заставляют смотреть снова и снова.

Самые красивые картинки лежат здесь:
www.fractalus.com/cheshirecat

<http://bitovik.ru>

<p>Крупная бытовая техника</p> <ul style="list-style-type: none"> Нерастяжные камеры Плиты газовые Плиты электрические Плиты комбинированные Посудомоечные машины Стиральные машины Сухальные машины Компьютеры 	<p>Встраиваемая бытовая техника</p> <ul style="list-style-type: none"> Вытяжки Духовые шкафы замковые Духовые шкафы лезвонные Кухонные комбайны Морозильные ящики Морозильные шкафы Посудомоечные машины Рабочие поверхности лезвонные Рабочие поверхности лезвонные Стиральные машины Холодильники 	<p>Малая бытовая техника</p> <ul style="list-style-type: none"> Кухонные комбайны Мясорубки Пылесосы Стиральные машины Тостеры Утюги Морозильные ящики Фены Чайники Электробритвы Электрочайники
<p>Фото- и видеокамеры</p> <ul style="list-style-type: none"> Видеоматрицы Цифровые фотоаппараты Видеокамеры 	<p>TV и видеотехника</p> <ul style="list-style-type: none"> Телевизоры Телевизоры плазменные Телевизоры проекционные ЖК (LCD) Телевизоры Мониторы DVD-плееры Видеокамеры Видеопроекторы Таблетки DVD 	<p>Аудио- и Hi-Fi техника</p> <ul style="list-style-type: none"> Музыкальные центры Домашние кинотеатры Магнитофоны Радиоприемники Акустика Наушники, караоке

Решили вы прикупить себе, скажем, мобильный телефон, фотоаппарат или холодильник. Мало ли что в хозяйстве может понадобиться. Пошли, например, на "Горбушку", побродили между прилавков, нашли желаемое по самой низкой цене и купили. А через неделю судьба занесла вас на "Савелку", и вы увидели уже купленный вами предмет по более низкой цене. Раза в два дешевле! Не расстроиться вам удастся, только если вы философ или у вас очень много денег. В противном случае час-два будете ходить как в воду опущенный. Чтобы не расстраиваться из-за неверно выбранного магазина, лучше сначала изучить цены на желаемую покупку. Сайт **"Бытовик"** предоставит вам такую возможность. Поиск самых выгодных цен на любую бытовую технику, от утюгов до музыкальных центров. Находите самую низкую — и вперед, за покупкой.

www.luminex.it

Люминесцентные нити большинство людей используют только во время какого-нибудь праздника. Чтобы нарядить елку, например. Ну иногда еще любители рок-музыки размахивают "люминесцентками" на концертах своих кумиров. Оказывается, люминесцентным нитям можно найти значительно более широкое применение. Вплести их в подол платья, в ворот рубашки, пропустить через шов джинсов или, простите, через резинку трусов. А можно сделать с по-

мощью "люминесценток" очень красивые подарки — достаточно наклеить нити на самую недорогую посуду. Хотите сделать интерьер вашей квартиры неповторимым? Чтобы в полумраке мебель излучала мягкий теплый свет? Это — тоже не проблема. Достаточно зайти на сайт, просмотреть галерею, прочитать инструкции, закупить достаточное количество нитей — и можно творить.

<http://perezagruzka.by.ru>

Герои советских мультфильмов в нестандартной графической обработке. Чебурашка в роли Нео, Крокодил Гена в роли Морфеуса, Пятачок в роли Рэмбо... Веселые картинки для не самых маленьких.

www.gothcomics.ru



Russian Gothic Adventures — это серия забавных, иногда жестоких, но всегда поучительных комиксов о приключениях отечественной "готической" молодежи (готов). В общем-то, добавить больше нечего. Разве что — нарисовано профессионально.

www.lapoo.nl/tunnelrush



На сайте компании **Lapoo** в разделе **Online Games** притаилось множество забавных небольших флэш-игрушек. Паззлы и аркады, тетрисы и шарады... Особое внимание советуем обратить на игру **Tunnel Rush** — это настоящее произведение искусства. Полностью трехмерная аркада, сделанная целиком с помощью флэш-технологии. Суть игры такова. Есть длинный-длинный витой тоннель, по которому надо пролететь на космолете. Кораблик (выбирается в начале игры из нескольких доступных) может перемещаться только по периметру тоннеля. То есть не может оказаться в просвете тоннеля, а только на его стенках, на которых то и дело появляются различные бонусы или препятствия. Бонусы нужно собирать и тем самым апгрейдить корабль, препятствия — либо облетать, либо расстреливать из пушки. За удачный расстрел препятствий начисляют очки. Игра разбита на уровни, на каждом последующем количество бонусов и препятствий увеличивается, скорость полета возрастает.

www.statuemolesters.com

Каждый дурачится в этой жизни в меру своей испорченности. Кто-то кидается снежками в



прохожих, кто-то хлопает в метро надутыми пакетами от чипсов, кто-то пририсовывает "звездам" на плакатах огромные уши и щетиновые усы. А кто-

то... снимается со скульптурами в самых неожиданных ракурсах. Получается — смешно, иногда до колик в животе. Огромная фотогалерея подобных работ ждет вас

на сайте команды **Statuemolesters**. Ребята не только сами снимаются со скульптурами, но и собирают аналогичные фотки по всему миру. Так что если вы тоже когда-то хулиганили подобным образом, не стесняйтесь, высылайте изображения по указанному на страничке адресу...



www.arseiam.com



Флэш-технология появилась несколько лет назад и быстро оккупировала виртуальность. С тех пор мало что изменилось в самой технологии — новые версии пакета **Macromedia Flash** отличаются интерфейсом, но не предлагают принципиально новых возможностей, — но как же сильно изменились работы на флэше! То, что еще пару назад считалось невозможным, сегодня стало нормой. Когда-то никто и не представлял, что на флэше можно будет сделать полное 3D. А теперь 3D-мульты не делают только ленивые. Еще одно доказательство того, что потенциал, заложенный в технологию, реализован пока далеко не полностью. На сайте **Arseiam** собраны флэш-мульты, демонстрирующие последние достижения флэш-художников. Возможности флэша, которые станут нормой через полгода-год, но пока — это шедевры. Практически все мульты весят по 100—300 Кб, поэтому смотреть всем.

www.mb.newmail.ru



Галерея потрясающих сюрреалистических работ **GRimmy3D**. Анатомические изыски и эмбриональные фантазии... Всем любителям анатомии и расчлененки посвящается. ■

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

Новости "Сферы"

Спустя несколько недель после старта первой российской MMORPG "Сфера" события на материке с космическим названием Гиперион сменяют друг друга с калейдоскопической скоростью.

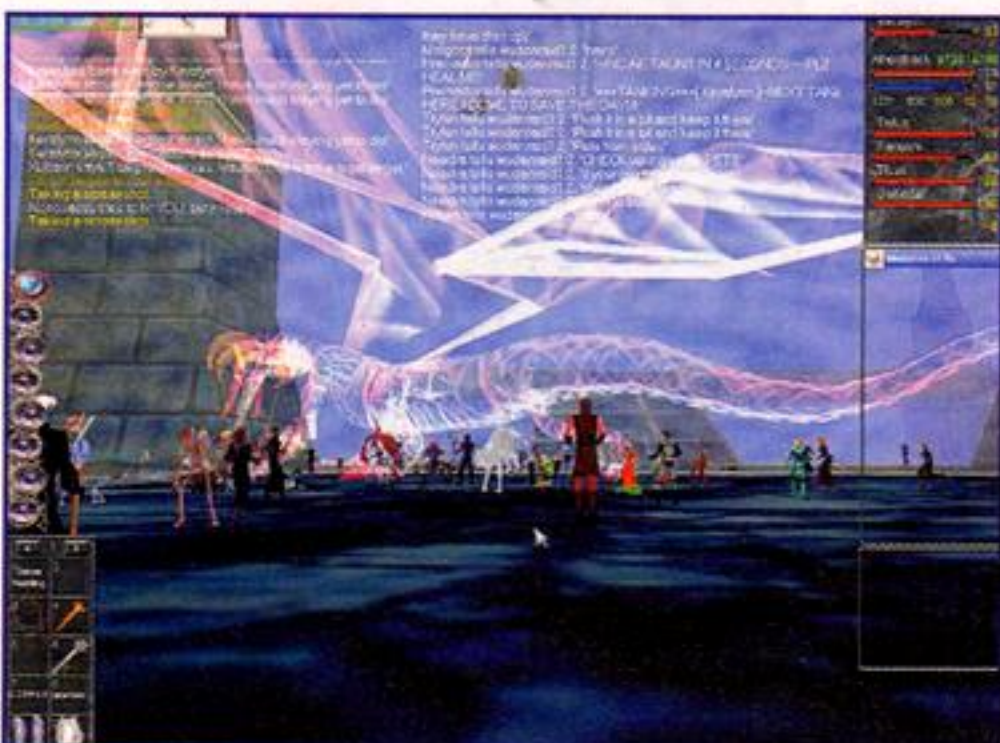


Борьба сильнейших игровых кланов разгорелась не на шутку. Практически все нейтральные замки на континенте уже "разобраны". Преимуществом по количеству замков обладают ввремя подсуетившиеся Нугосы, но Хранители не хотят терять свои позиции. В штурме Хранителями одного из нейтральных замков был замечен представитель Нугосов, пожелавший остаться неизвестным. Что это — бескорыстная помощь заклятым врагам или тонкое издевательство?

Тем временем неподалеку от города Бангвиля те же Нугосы нашли себе новое кровавое развлечение — они устраивают гладиаторские бои между начинающими персонажами. Проведено уже несколько боев, за их честностью внимательно следили судьи клана. От желающих подраться нет отбоя, ведь на кону — три тысячи талеров (на такие деньги новичок можно безбедно существовать несколько дней). По агентурным данным, бои будут продолжаться и дальше. Новички, это ваш шанс!

Тем временем на лоне природы и на площадях некоторых городов появились отбивающие земные поклоны старушки с серыми лицами и с нарисованными на спинах мордочками. Они не торгуют и не вступают в разговоры. Тайна их пока не разгадана. Оставайтесь с нами...

EverQuest: птичку жалко!



Чем только не занимаются прокачанные игроки в EverQuest! Теперь они додумались до того, что убивают бессмертных драконов. Жертвой празднующихся персонажей стал дракон Kerafyrm по прозвищу The Sleeper. Он недаром считался бессмертным — количество его здоровья измерялось миллионами хитпойнтов (у обычного дракона здоровье не превышает ста тысяч, а у обычной змеи — десять единиц).

Несколько сотен игроков приперлись в пещеру к несчастной твари и начали ее терзать, теряя товарищей. В дело шли не только мощные заклинания, но и прирученные животные. Даже самые мощные бойцы могли выдержать не больше четырех-пяти ударов чудовища, а дракон мог бить сразу многих, так как был огромным и просто парил над игроками.

Бой сотен магов и бойцов с единственным драконом продолжался четыре часа. Из-за огромного количества людей в одном месте игра тормозила у всех. У дракона оставалось всего 27 процентов здоровья, когда администраторы, испугавшись последствий от гибели столь важной зверюшки, вдруг перегрузили зону, и дракон исчез, оставив с носом толпу охотников.

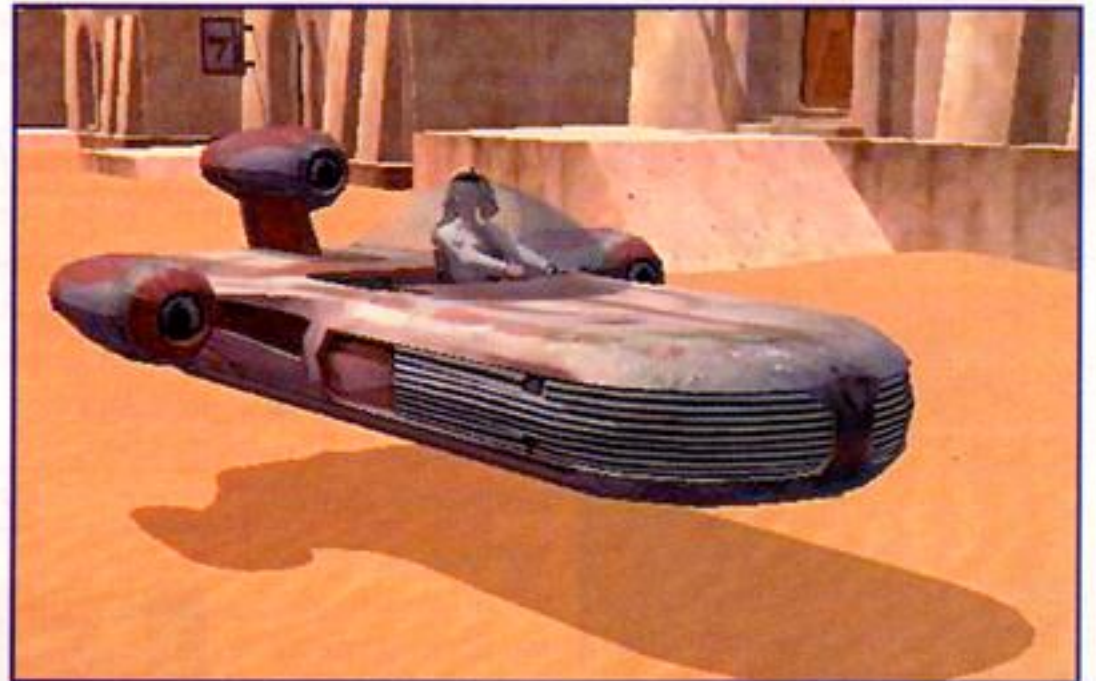
Но на этом сага не кончается — дракона все-таки пришибли, но уже несколько дней спустя. При этом он убил нападающих на него персонажей 1,386 раз (некоторых — по несколько раз). На уровне здоровья "0" он еще некоторое время раздумывал, что ему делать дальше, а потом умер.

Никакой награды охотники не получили и долго по этому поводу сокрушались. А что вы хотите — такие редкие драконы наверняка занесены в Красную книгу!

Star Wars Galaxies: деньги, небо и машины

В популярной на Западе онлайн-игре Star Wars Galaxies по мотивам "Звездных войн" анонсированы личные средства передвижения для игроков. Вполне вероятно, когда вы будете читать эти строки, многие игроки уже начнут рассекать по пустыням Дантуина и по улицам Корусканта на знаменитых лэндспидерах и парящих мотоциклах. Заманчивые перспективы...

Размечтавшихся фанатов осадил менеджер SWG, заявив следующее. Во-первых, каждый игрок сможет одновременно владеть лишь одним транспортным средством (то есть набить машинами гараж не получится). Во-вторых, вести с лэндспидеров стрельбу не удастся — такую функцию



просто не предусмотрели. Возможно, она появится в будущих патчах.

Тем временем в Европе сообщество любителей SWG растет так быстро, что приходится открывать новые серверы-галактики. Виртуальные "Звездные войны" пришлись по вкусу жителям Старого Света.

Смерть насовсем

Новая онлайн-ролевая игра Adellion от английских разработчиков HonourBound Ltd предлагает новую концепцию "вечной смерти" (Permanent Death), абсолютно непривычную для MMORPG (джедаи не в счет).

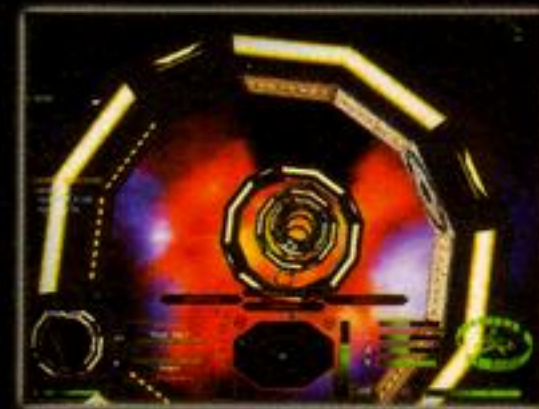
Как известно, во всех подобных играх на сегодняшний день смерть персонажа — лишь вре-



менное неудобство, и после возрождения пользователь продолжает играть дальше. Англичане предлагают совершенно новый взгляд на жизнь и смерть виртуального персонажа. В течение первой недели игрок не может ни убивать, ни быть убитым. Затем в бою он может потерять сознание либо умереть. Три раза после смерти он возрождается в местном "Красном кресте", а на четвертый раз умирает насовсем, и дело отца продолжает его потомство, которому переходит все имущество. Если перед смертью вы не успели родить сына или дочь — "тогда ой!". Придется начинать играть новым персонажем.

В игре вы сможете играть за представителя одной из шести средневековых культур (все они человеческие), торговать и работать, болеть, знакомиться (только так вы узнаете имя другого персонажа) и даже отбывать срок в тюрьме. Скоро разработка Adellion перейдет в фазу бета-тестирования, и тогда мы узнаем про интересную концепцию больше. ■

ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

Сражайтесь и путешествуйте в
космической саге от разработчиков
«Команч 4» и DELTA FORCE

КОМАНЧ 4

DELTA FORCE
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ ОПЕРАЦИЯ



ULTIMA ODYSSEY

ВОЗВРАЩЕНИЕ АВАТАРА

ТИМУР ХОРЕВ



Жанр:	MMORPG
Издатель:	EA Games
Разработчик:	EA Games
Похожесть:	Ultima Online, Asheron Call 2
Дата выхода:	первый квартал 2004 года
Системные требования:	Не объявлены
Сайт игры:	www.uxo.ea.com

Для российских любителей онлайн **Ultima Online** — не просто первая успешная коммерческая MMORPG. УО — это самая «российская» из всех зарубежных ролевых онлайн-игр. С нее начинали знакомство с таинственными виртуальными вселенными тысячи отечественных геймеров: просиживали ночи со словарями в руках, ваяли собственные осколки мира — шарды. Многие бесплатные серверы **Ultima Online** живут и процветают поныне, несмотря на двухмерность и незамысловатую графику. Словом, УО — это наше все. Не удивительно, что именно российские геймеры с такой заинтересованностью отнеслись к анонсу новой трехмерной онлайн-игры во вселенной «Ультимы» — **Ultima X: Odyssey**.

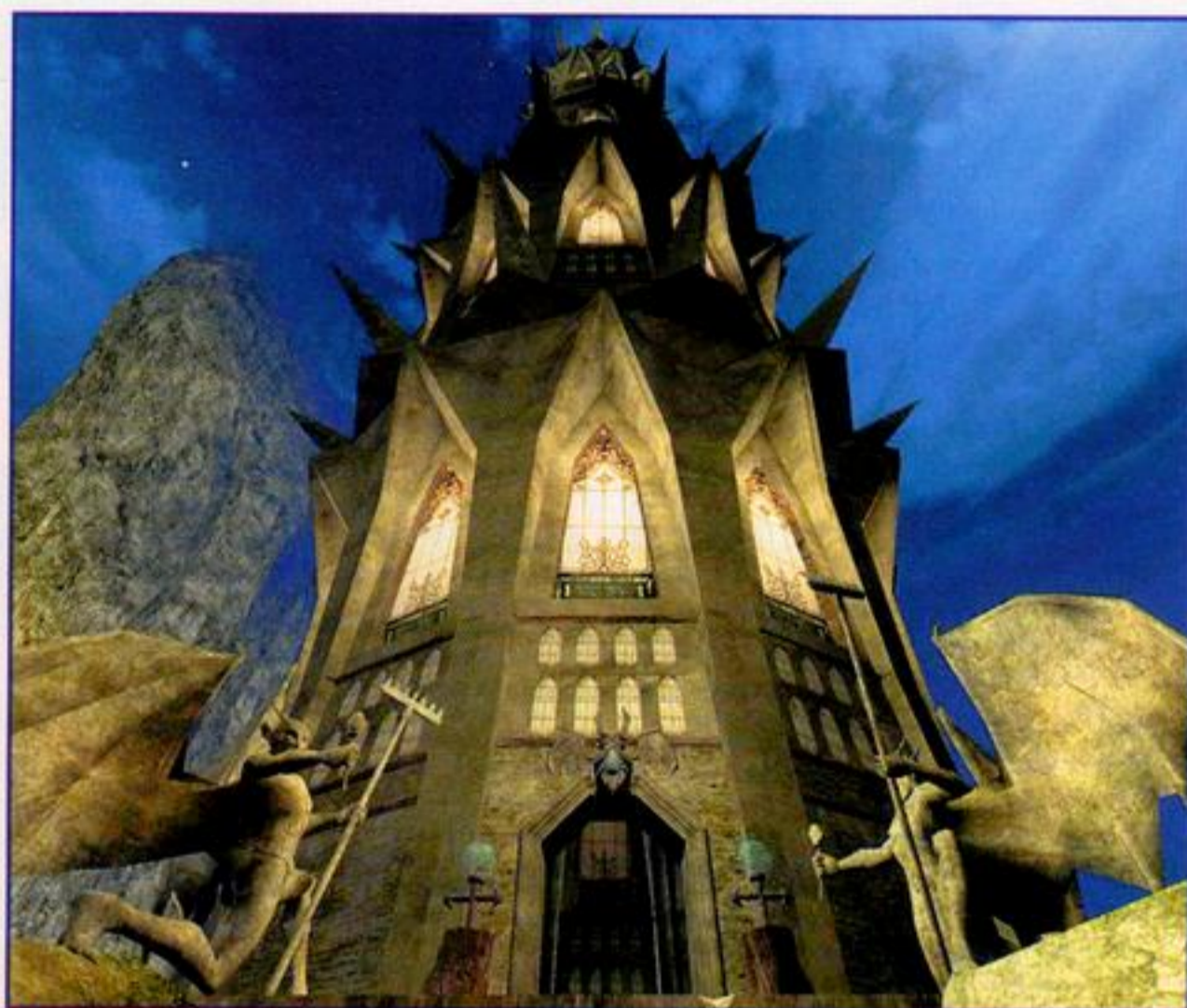
Поле битвы — Эльсинор

На этот раз нам придется покинуть привычную Британию и перебраться в незнакомый Эльсинор. Что интересно, сюжет **Ultima X: Odyssey** никак не связан с **Ultima Online**. Более того, если в УО мир был разделен на осколки-шарды и действие происходило сразу после **Ultima II**, то **Odyssey** продолжает тему **Ultima IX: Ascension**.

Мир **Odyssey** цел. После «возвышения» местных богов борьба между добрым богом Аватаром и мрачным Стражником перешла на новый уровень, недоступный пониманию простых смертных. Пока где-то на Внешних Планах боги таскают друг друга за волосы, на новый континент прибыли игровые расы общим числом шесть. Давайте знакомиться.

Людей из Британии в Эльсинор огородами привела пророчица Рэйвен, осененная самим Аватаром. Секретность требовалась необычайная, так как Стражник внимательно следил за женщиной. Дошло до смешного: ей пришлось с небольшим отрядом отвлекать на себя внимание, пока ее последователи перебрались на заданное место. Как и положено в ролевых играх, средние по всем параметрам люди легко приспособились к новым условиям и быстро застроили Эльсинор городами.

Из, пардон, Сосарии прибыли хмурые низкорослые эльфы — как всегда прилизанные и несколько высокомерные. Мода модой, а споры о



▲ Вряд ли можно будет купить эту башню — домовладения в УХО не предусмотрели

том, кто из разных эльфийских родов более Перворожденный, продолжались и на новом месте. Приехали эльфы в Эльсинор не просто так. После катастрофы в Сосарии эльфам там жить стало совсем грустно. Мелкие городишки и полухипповские общины эльфов теперь соседствуют в Эльсиноре с людскими поселениями.

Никто не понял, откуда в окрестностях появились порхающие крылатые создания — пикси. Вряд ли бы кто заподозрил в шутливых пикси агентов и диверсантов самого темного бога — а ведь это было именно так. Поначалу мелкие создания действительно вредили людям, били посевы и распространяли сифилис, но потом прижились в селениях людей и перешли на светлую сторону Силы. От злости Стражник превратил мужских пикси в чертей, плюнул и ушел (вероятно, чтобы заняться генетическими экспериментами с горгульями и орками, про которых пока мало что известно). Пикси-самочки остались в лесах.

Нишу отсутствующих в мире **Odyssey** полуросликов заняла оригинальная раса пушистых «рода» (**Rhoda**). С виду рода — помесь бобра и хомяка. Живут эти грызуны в своих городах большими дружными семьями. Они любят поесть и склонны к авантюрам. Даже когда рода ничего не делают, вид у них очень подозрительный — но в душе они все равно добродушные и дружелюбные зверушки.

Битва бобра с ослом

Во всех интервью представители **EA** заявляют, что хотят всеми силами избежать нудной прокачки персонажа и бесконечных повторяющихся действий для повышения уровня. Ролевая система в УХО основана на классических принципах «экспа-уровень», но, прокачавшись на уровень-другой, вы не обнаружите у персонажа



▲ Инвентарь девушки-горгульи напоминает о старой доброй **Ultima Online**.

ни повышенного здоровья, ни сильных ударов. Зарабатываемые в бою уровни влияют только на возможность надевать более толстую броню и брать в руки тяжелые мечи-кинжалы. Навыки здесь названы *способностями (abilities)*, они увеличиваются независимо от роста в уровне. В бою вы получаете очки увеличения навыков и очки усиления персонажа. Помахав мечом, вы можете улучшить меткость и максимальное здоровье. От уровня здоровье не зависит.

Вывод из всего вышесказанного простой: что бы вы ни делали в игре, вы сможете развиваться в том направлении, которое больше нравится. А сколько у вас будет способностей для развития и какие это будут способности — зависит от класса и уже разработанных навыков.

Классов в игре четыре — путь меча, путь магии, путь природы и путь равновесия. Каждый из них разделяется на три дисциплины. К примеру, ступив на путь природы, вы сможете быть друидом, рейнджером или пастухом. Выбирать дисциплину сразу не обязательно. Достаточно определить путь, специфические навыки можно выбрать и попозже, уже во время игры.

Что интересно, в игре нет системы "професий" (крафтинга). То есть нет необходимости часами "долбить шахту", чтобы заработать на жизнь. И никаких проблем с деньгами — их всегда можно заработать героическими походами.

Квесты можно будет не только получать у многочисленных NPC, но и найти, скажем, в свитке в дупле старого дерева, прочитать на камне у дороги... "Не вы будете искать квесты — квесты будут искать вас!" — обещают нам разработчики. Большинство заданий можно, а иногда и нужно будет выполнять не в гордом одиночестве, а с напарниками. Максимальное число соратников — девять, но это не значит, что на выполнение простого квеста нужно отправляться большой оравой. Простые квесты можно проходить в одиночку, а вот на сложные — собирать маленькое войско.

Местами стать бы Аватаром

Ultima X: Odyssey не была бы "Ультимой" без оригинальной системы "добродетелей". Отыгрывая роль, пользователь будет получать "добродетельные" очки. Всего добродетелей восемь: храбрость, сочувствие, правдивость, справедливость, самопожертвование, честь, духовность и человечность.

Какая из добродетелей будет у конкретного персонажа "главной", зависит от поведения в

квестах. Вот, например, вы получили квест: крестьянская семья голодает, так как некое Чудо-Юдо поедает посева. Убив Чудо-Юдо, вы заработаете очки справедливости и храбрости. Подбросив крестьянину денег, вы совершите акт редкого самопожертвования. Есть и другой путь — выслушать чудище и помочь ему найти себе другой источник пропитания. Это путь сочувствия. Так что же такое вышперечисленные добродетели? Это специфические "умения", которые при прокачке открывают новые возможности. К приме-

ру, постоянно проявляя сочувствие, можно стать врачом и получить для себя лечебные заклинания.

Если же вы прокачали какую-то добродетель, что называется, до упора и дошли до определенного уровня, то тут для вас открываются новые горизонты. При желании вы можете стать *возвышенным (Ascended)* и получить на свой игровой аккаунт новое место для нового персонажа (изначально на аккаунте планируется сделать три вакантных места). Новый персонаж становится "учеником", и его опыт идет в копилку учителю. Собрав себе восьмерых "учеников" и прокачав до максимума все восемь добродетелей, возвышенный становится *аватаром* — по сути, полубогом. Аватар обладает огромной силой и может ликвидировать целые орды врагов легким движением руки. Так что смысл набирать учеников — есть.

Извольте, встаньте в позытуру

Общение и взаимодействие игроков в игре обеспечивается продвинутой системой чатов. Окошко можно переместить в любое место экрана, поставить в нем несколько разных фильтров на сообщения и загнать какого-нибудь надоедливого болтуна в игнор. К чату приделали систему гиперссылок, и, кликнув по имени игрока, можно узнать его полную статистику.

Разработчики обещают серьезно модифицировать и торговлю. Для продажи, например, меча, его достаточно перетащить в окошко чата, где тут же появится гиперссылка "меч". Любой, кто кликнет по ней, получит исчерпывающую информацию: сколько раз меч был в употреблении, с какой силой бьет, какой уровень требует и какой у оружия уровень. Да-да, оружие и броня в игре будут получать в сражении уровни, как и сам игрок. С уровнями предметы будут не только повы-



▲ Все заклинания и силовые удары раскиданы по горячим клавишам.

шать свои показатели, но и приобретать новые заклятия. Возможность встраивать в меч камни с душами монстров прилагается.

Этим бы прокачанным мечом — да по чьей-нибудь голове! Но нет — не получится. Кроважидность и убийство других игроков в UXO разработчики отрезали ржавыми ножницами — то есть грубо, но насовсем. Плееркиллинг в UXO невозможен. Сразиться можно только с тем, кто сам этого захотел. Для любителей турниров специально припасен рейтинг-лаadder и возможность в любое время "призывать" к себе желающего биться насмерть. Тот просто переносится из любого места игрового мира. Перед боем можно сделать ставки — и, помимо ставок, победителю не достанется ни копейки.

В сомнительных случаях игра сама решит, кто выиграл, а кто проиграл, и сколько очков рейтинга получат дуэлянты. Сам бой проходит при максимальном участии обоих дуэлянтов — применяются спецудары, комбо, в том числе и магические. При этом наблюдатели могут только смотреть на драку, все попытки помочь одному из бойцов будут безуспешны. Движок их просто проигнорирует. Кстати, призывать "телепортацией" к себе можно любого игрока в любое время. Пусть нереалистично, зато виртуальные знакомые не потеряются, и в любое время можно собрать партию.

Среди нереальных Шреков

Графически UXO оставляет угловатый World of Warcraft (см. предыдущий номер "Игромании") далеко позади. Движок Unreal Warfare помогает создавать удивительной красоты пейзажи. Пусть даже и с загрузками между участками — не жалко. При желании можно будет посмотреть на своего персонажа со стороны, посадить камеру на плечо аватару или поместить ее ему прямо "в глаза".

Огромное разнообразие внешних видов персонажей, брони, одежды призвано поразить даже самого привычного к фэнтезийным красотам игрока.



Нас ждет отличная игра, пусть даже и без ПК-составляющей. Бесплатных шардов в UXO ждуть, конечно, не приходится, но тринадцать долларов в месяц — ничтожная плата за трехмерную инкарнацию старой доброй "Ультимы". Умопомрачительно красивую и богатую на квесты. Кроважидным вход запрещен! ■



▲ Первая заповедь MMORPG: без каменных големов — никуда.



В Бангвиле светает. Утро сегодня туманное и хмурое. Ночью прошел дождь, и каменные стены городка дышат сыростью. Туман рассеивается, контуры бангвильской башни постепенно вырисовываются в утреннем небе. Но жизнь на центральной площади города кипит и днем, и ночью — она сосредоточена вокруг местных NPC-торговцев и единственного городского подземелья. В шахты то и дело ныряют искатели приключений, чтобы затем вынырнуть и продать ближайшему торговцу трофеи. Здесь же можно прицениться к броне, прикупить нехитрое военное снаряжение или запастись магическими порошками. У местной горбатой колдуньи всегда можно купить целебные снадобья. Они, конечно, не всякому новичку по карману, но прокачанные маги не проходят мимо.

Самый дешевый колчан с огненными стрелами стоит два талера. Земляные заклинания защиты — еще дороже. Единственный двухчасовой мутатор — усилитель брони — обойдется в четыре талера. Более сильные порошки купить не получится: сначала надо прокачать соответствующие способности, а на это требуется время, да и сил придется приложить немало. После трех-четырех походов в подземелье можно накопить достаточно денег, чтобы купить книгу мантр; тогда выпадающие из врагов случайные заклятья-наговоры можно заучивать и использовать в бою.

Не любую мантру можно заучить просто так. Особенно магу-новичку. Старшие товарищи подскажут: если мантра с тремя звездочками — можно смело брать и учить. А если мантра уменьшает броню, то такую лучше либо вообще

не трогать, либо сразу продать более продвинутому персонажу. Новичок же, попытавшийся использовать такое заклятье, например, против свирепого кабана, рискует быть разорванным в клочья: кабаны не ждут, пока какой-то там тип в плаще дочитает свое сложное заклинание...

О классах

Магу, чтобы использовать высокоуровневые мантры и магические порошки, необходимо набрать достаточно энергии и развить несколько магических умений. Но магические навыки развиваются не просто так, а только с ростом магического уровня. Для повышения уровня нужно постоянно сражаться с монстрами и заработанные очки распределять по четырем умениям. Правила тут такие: чтобы бить противников файерболлами — придется развить магию огня, тогда появится возможность покупать сильные огневые порошки. Если же больше нужна крепкая защита, то лучше развить магию земли: "земляной" маг может носить волшебные защитные плащи.

В любом случае, прежде чем раскидать очки по умениям, надо хорошо подумать, стоит ли игра свеч. Возможно, в данный момент лучше не расходовать очки: ведь никто не заставляет распределять опыт сразу, это можно сделать в любое время.

Не только магам приходится внимательно относиться к распределению очков. У воинов тоже есть свои навыки и умения (уровень у воинов называется титул). Воинских навыков четыре — что же выбрать при прокачке? Основные направления развития следующие. Чтобы дер-

жать грубые физические удары, лучше качать выносливость, а также покупать доспехи и щиты. Чтобы управляться с мощным оружием типа молотов и топоров, нужно стать силачом (прокачивая силу). Любителям тактического боя, которые предпочитают кружить вокруг оппонента, методично обрабатывая его мечом или саблей, придется прокачивать ловкость. Ну а тем, кто предпочитает вообще не вступать в ближний бой, стоит развить меткость. Но тут надо быть осторожным: продвинутый арбалетчик может уложить нескольких силачей, пока они будут бежать к

нему, но один выстрел из арбалета стоит четыре талера, а это для новичков очень большие деньги. Так что "снайперский" навык лучше развивать, уже сколотив начальный капитал.

В отличие от многих других MMORPG, в "Сфере" навыки влияют только на возможность использования более сильных наговоров, оружия и брони. Сила же и здоровье определяются только уровнем персонажа: магический уровень отвечает за магию, воинский — за здоровье.

Самые хитрые игроки развивают своего персонажа в "мультичара" — равномерно повышают и воинский титул, и магическую степень. Конечно, это в два раза труднее, но прокачанные "мультики" могут легко забить мечом скорпиона и забросать огненными шарами заколдованное дерево-хуорн, которое ни один топор не берет.

О торговле

Стрелок из лука или арбалета тратит на один выстрел четыре талера. Но это смешные деньги, если сравнивать с тем, сколько придется "просаживать" на свое существование магу. Используя какую-либо продвинутую мантру, колдун вынужден затем несколько часов реального времени зарабатывать на покупку еще одной. Порошки, восстанавливающие здоровье и усиливающие защиту, тоже немало стоят, а расходуются в любом бою очень быстро. А ведь еще и кольца магические не помешают, да и другие волшебные побрякушки... Поэтому маг просто обязан быть профессиональным экономистом. Этаким сам себе заказчик, продавец и бухгалтер.

Способов заработать деньги в "Сфере" множество. Можно выйти за город, насобирать корней мандрагоры и сбить торговцам по одинадцать талеров за штуку. Хотя уважающий себя маг связываться с торговцами, управляемыми компьютерами, не станет: продают они всегда втридорога, а покупают очень дешево и неохотно. Особенно это касается магических вещей. Какой-нибудь волшебный кристалл зачастую проще оставить, что называется, для личного пользования, чем отдавать за копейки.

С компьютерными продавцами сделки заключают обычно только новички, у которых еще нет ничего стоящего на продажу. Продвинутые игроки предпочитают торговать между собой. То тут, то там раздаются выкрики: "Продам арбалет, на двести дамаги, надо сорок меткости, за сто талеров!" — или: "Ищу кольцо земли, плюс четыре, дорого!" Кольца лучше брать у живых людей: обычные торговцы ими почти не занимаются. А продать или купить что-нибудь у живого человека получится вдвое выгоднее, чем у торговца. "Кому бро-



▲ Последние приготовления перед прорывом в другой город. "Танки" идут впереди с мечами наголо. Если не держать строй, шансов добраться до пункта назначения целыми и невредимыми немного.



▲ Любимое место встреч продавцов трофеев и их клиентов — у телепорта.

ню на плюс тридцать защиты! Сам носил! Как новая! Щит тоже могу продать. Круглый, хороший, за полтинник. Новичку в самый раз. Есть желающие? Продано!”

О Гиперионе

Любому новичку, когда он немного освоится в мире “Сферы”, просто необходимо приобрести книгу карт. Их нее можно узнать, что на материке всего четыре города — Санпул, Торвил, Бангвиль и Шипстоун. Перебраться из одного города в другой проще всего через городской портал. Вот только билет на три перемещения стоит полторы тысячи. Поэтому для начинающих эта дорожка закрыта. Можно путешествовать из города в город на своих двоих, но это тоже небезопасно: леса возле городов кишат различными монстрами, некоторые из которых способны убить непрокачанного игрока одним ударом. Иногда новичку удается присоединиться к продвинутым воинам, путешествующим между городами, но, скорее всего, первые несколько дней игры придется жить в окрестностях того города, куда вас определили в начале игры. Если уж очень хочется посмотреть на “далекие страны”, можно подождать, пока какой-нибудь двадцатиуровневый “папа” не соберется в другой город, и напроситься к нему в спутники.

Бывает так, что новички пытаются пробиться в другой город стадом. Но им не устоять перед местными “львами, тиграми и медведями” — первый же попавшийся на пути людоед перебьет весь отряд. Неприятно, но ничего страшного: до шестого уровня смерть не значит ничего. Убитые персонажи возрождаются рядом с городом, не потеряв ни талера. После шестого уровня нужно быть уже более осторожным: смерть отнимает часть денег, опыта и иногда какой-нибудь предмет инвентаря.

Для новичка лучший способ “затариться барахлишком” и одновременно неплохо заработать — взять у местного квестодателя задание на зачистку подземелья. В подземных городских катакомбах водятся слабые сколопендры, попадают неохранные клады, а иногда какой-нибудь заблудившийся NPC просит вывести его на поверхность, предлагая взамен неплохое вознаграждение. На первых порах (два-три уровня) новичку лучше вообще не покидать город, а приятно проводить время, изучая местные подземелья. За городские же стены стоит выходить, только достигнув седьмого-восьмого уровня.

За городскими воротами Бангвиля простирается материк Гиперион. Но чтобы спокойно разгуливать по его полям и весям, необходимо захватить с собой крепкое оружие, мощные заклятья и побольше леченых порошков. Просторы Гипериона очень опасны, и чем дальше в лес, тем толще монстры. Если рядом с городом обитают практически не опасные трухлявые рыцари и палочки, то, отходя дальше и дальше в дикую местность, смельчак рискует нарваться на печально известных гигантских скорпионов.

Опытные игроки издавна, только по внешнему виду, определяют, стоит ли связываться с тем или иным противником. Новичку же лучше ориентироваться на цвет полоски жизни монстра. Синий — монстр намного слабее вас; возможно, он даже в драку первым не полезет. Зеленый — сравнительно безопасен. Желтый — опасен! Красный цвет — повод задуматься, а не лучше ли быстро-быстро убежать. Увидев приближающуюся красную тушу скорпиона и услышав характерное пощелкивание его клешней, надежнее всего забраться на самое высокое в округе дерево. Этот “кошачий” способ избежать неприятностей может пригодиться в самых, казалось бы, безвыходных ситуациях. С верхушки дуба или ели несложно отогнать зверей огненными шарами или просто кричать “помогите!” — в надежде, что кто-нибудь спасет.

О кланах

Пейзажи Гипериона живописны: луга, леса, озера, горы, дороги, каменные развалины, одинокие башни. Но на большое расстояние от городских стен новичкам лучше не отходить, на кладбища не соваться, в буреломе не забредать, на чужую территорию не заглядывать... Если brave высокие уровневые воики вдруг ни с того ни с сего требуют с молодого мага или начинающего воина плату за проход — это значит, что он забрел на территорию замка одного из местных кланов.

Для новоиспеченного искателя приключений клановые разборки — нечто такое, до чего еще надо дорасти. Поначалу хватает других забот: где достать денег, с кем сходить на рубку бешеных деревьев, кому сплавить подороже лишнее оружие... Да и мало кто захочет примыкать к клану, состоящему из трех-пяти игроков. Крупные же кланы на новичков внимания не обращают: лишние рты никому не нужны, а в бою низкоуровневый персонаж мало что может. В “серьезные” кланы берут игроков не ниже пятого уровня. До этого новобранцы живут либо только своими силами, либо примыкают к какой-нибудь “банде” из нескольких человек.

Погружение в “Сферу”

Чтобы оказаться на загадочном материке Гиперион, вам не придется совершать сложных манипуляций с кредитными картами, банковскими счетами и векселями. Вам нужен лишь диск с игрой и выход в интернет.

Шаг первый

Купите игру. Естественно, лицензионную. “Спиратить” игру невозможно в принципе. При этом лицензионная версия стоит от 150 до 200 рублей и дает возможность бесплатно играть в течение месяца. Установите игру.

Шаг второй

Подключитесь к интернету, зайдите на <http://sphere.yandex.ru> и зарегистрируйтесь (если еще не зарегистрированы). Запомните ваше имя и пароль — под ними вы будете входить в мир “Сферы”.

Найдите внутри коробки специальный пин-код. Чтобы активировать месяц игры, нужно войти на сайт под своим логином и ввести код.

Шаг третий

Игра требует постоянного соединения с интернетом. При этом не важно, выходите вы в Сеть через модем или через выделенную линию. Запустите игру, введите в появившемся окошке ваше имя и пароль. Запустится менеджер скачивания обновлений. Игра сама найдет и скачает все необходимые добавки. Также можно самостоятельно скачать все обновления непосредственно с сайта <http://sphere.yandex.ru>: для установки достаточно запустить exe-файл и точно следовать инструкциям по установке (необходимо будет записывать обновленные файлы поверх старых).

После установки всех обновлений игра автоматически запустится, и вы окажетесь в мире “Сферы”. Осталось только выбрать вид и имя персонажа, пройти в подземелье небольшой курс молодого бойца и выйти на свежий воздух — навстречу приключениям.

Что случится через месяц, когда срок действия пин-кода кончится? На этот счет не стоит беспокоиться. Оплатить следующие месяцы игры можно разными способами (например, через платежную систему “Яндекс-деньги”, с помощью кредитки или WebMoney). Подробная инструкция по оплате прилагается к игре.



▲ Несмотря на невыразительную внешность зомби, биться с ними следует, только хорошо вооружившись.

О системных требованиях

Как и большинство других MMORPG, "Сфера" не очень требовательна к "железу", однако запускать игру на совсем уж слабых машинах — себе дороже. Конфигурация, на которой можно играть, снизив детализацию до минимума, следующая: CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video, интернет-соединение 28kbit. Если же вы хотите наслаждаться качественным визуальным рядом и отсутствием лага, лучше играть на компьютере с CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video, соединение 56kbit.

Что дает клан? Возможность общаться с соратниками, получать помощь со стороны более прокачанных и опытных персонажей. Союзовцы могут продавать вновь прибывшему бойцу оружие и заклинания по дешевке, указывать места, где водятся жирные чудища-мобы, подбрасывать при случае денег.

О самых известных кланах можно узнать практически сразу же после начала игры. Про них говорят все. Мрачные **Нугосы** — темный клан, воины которого допускают убийство других игроков ради поживы. Но это один из самых сильных игровых кланов, на Нугосов трудно наехать, потому что они — "мафия". Клан **Хранителей** и **ТОР** постоянно соперничают. И, что самое важное, между всеми кланами постоянно идет передел сфер влияния; выражается он в захвате замков. Вырвав замок из рук другого клана, можно начать собирать плату за проход, пользоваться усиливающими заклинаниями замковой скрижали, наконец, просто жить и складывать в каменных стенах добычу.

Захватить замок нелегко даже у нейтральных монстров, не говоря уже о кланах, и сделать это можно только группой (при грамотном взаимодействии воинов и магов). Обычно сначала идет долгая подготовка в близлежащем лесу, наложение на себя и на товарищей "баффов" (усиливающих заклятий). А когда все готовы, воины выдвигаются вперед, арбалетки прикрывают с флангов, маги выстреливают огненные шары. Атака! Адреналин, заклинания летают туда-сюда, мечутся крылатые нифоны и растерянные рыцари враждебного клана, потом долгий бег до вражеской скрижали и "тачдаун". Замок захвачен, открыто шампанское — клан празднует. Ради этого прокачиваются долгими неделями, копят деньги на самые мощные заклятия.



▲ Скорпионы не страшны, если можно отсидеться на дереве.

О карме

"Сфера" сделана с упором на сражения между игроками, но бесконтрольное убийство более слабых персонажей сдерживается кармой. Поначалу карма у всех нейтральная. Своими действиями ее можно улучшить либо ухудшить. Если всем подряд помогать, лечить, накладывать на незнакомых игроков "баффы", выполнять квесты, то карма улучшится. При этом имя игрока будет отображаться для окружающих синим или голубым цветом, а после смерти он будет возрождаться прямо в городе, рядом с главной площадью.

Убийство других персонажей (не в битве за замок) наказывается резким снижением кармы. Цвет имени персонажа постепенно желтеет. Если продолжать "хулиганить", то имя станет красным. Обладатели плохой кармы косвенно наказываются посмертным возрождением в глухих и опасных местах, вдали от цивилизации. Они больше теряют при гибели, на них можно охотиться, не опасаясь за собственную карму: в некоторых случаях за убийство самых отпетых негодяев карму могут даже повысить. В городе на "желтых" и "красных" персонажей разрешается нападать, не опасаясь гнева невидимой городской стражи. Да, за веселье и удовольствие от убийства всех подряд надо платить. И портить карму на самых первых уровнях развития настоятельно не рекомендуется.

О хороших манерах

Воровство в игре никак не наказывается. Если кто-то забил монстра, а к оставшемуся возле трупа мешку подскочил другой персонаж и утащил всю добычу, убивать хитреца нежелательно — пострадает карма. Разбираться с вором придется более мягкими методами, и желательно не до смерти. Резонный вопрос: как самому вести себя в "Сфере", чтобы не вызвать недовольства других игроков?

Первое правило — не брать чужие трофеи. Подбирать за игроком "хаб" можно только в одном случае: если он подошел к выпавшему из монстра мешочку, а потом потерял к нему интерес. Это значит, что в мешочке остались ненужные шмотки. Если монстра забил не один игрок, а целая партия, то по неписаному закону к трофеям первым подходит тот, чей удар стал для зверя смертельным.

Общаться в игре можно "шепотом", "обычным голосом на полсотни метров", "внутриклановым чатом" и "криком на весь сервер". Последней возможностью лучше не злоупотреблять и не наводнять сервер бессмысленными разговорами. По всеобщему соглашению эта "линия" открыта для коммерсантов, желающих что-нибудь продать, или для срочных сообщений. Если нужно кого-то ра-



▲ Столкновение с обычными поглавцами в ночном лесу перестанет быть опасным уже на третьем-четвертом уровне.

зискать или срочно купить кольцо "плюс четыре к огню", можно объявить об этом по всей округе. Но наводнять сервер повторами не стоит — у раздражительных игроков найдутся способы наказать излишне голосистого персонажа.

"Сфера" — это не мир реальных человеческих отношений: здесь с любым персонажем могут сделать все, что угодно, без объяснения причин. Убил вас злой персонаж? Всегда можно пожаловаться старшим товарищам, но лучше проглотить обиду и записать имя обидчика в специальную книжку "Кого мы в первую очередь поставим к стенке, когда наш клан придет к власти". А деньги и ценные вещи лучше хранить в снятом номере таверны.

О недостатках

"Сфера" далеко не идеальна и по многим параметрам проигрывает популярным зарубежным MMORPG. Графика в игре отличная, но вариантов внешнего вида персонажей могло бы быть и побольше. Анимация — не ахти. Надетая броня или штаны никак не отображаются на внешнем виде игрока; в результате получается настоящая "атака клонов".

Разработчиков также стоит пожуричь за то, что они не доработали сбалансированность игровых направлений развития. Фактически вариантов всего три: маг, воин или "два в одном". Сама прокачка прямолинейна, и этим игра немного смахивает на **Diablo II**. Чувствуется недостаток квестового и сюжетного содержания — его восполняют сами игроки клановыми разборками и совместной беготней дружными ватагами по единственному континенту.

Работы предстоит много. Разработчики сами говорили, что после релиза игру нужно будет развивать... Теперь мы отчетливо понимаем: действительно нужно. И новые континенты добавлять, и исправлять многочисленные баги.

Несмотря на все перечисленные недостатки, "Сфера" удалась. Она всерьез цепляет. Впрочем, если вы избалованы **Star Wars Galaxies** или **Dark Age of Camelot**, то первое впечатление от "Сферы" может оказаться не таким уж и замечательным. Но для первой российской онлайн-игры она великолепна. И если вы хотите войти в загадочный мир, именуемый Massive Multiplayer Online RPG, смело пробуйте "Сферу". И берегитесь — она действительно затягивает. Вот и сейчас...

...В Бангвиле ночь. По усыпанному звездами небу неторопливо плывет лунный диск. ■

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00

тариф "Вечерний. Неделя"

6\$/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

22\$/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ
\$0.5/час с 00:00 до 09:30
\$1/час с 09:30 до 20:00
Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,
234-0056, 745-7171

имя: demo, пароль: demo

<http://www.zenon.net/services/dialup/>



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380



J2ME:

Здравствуй,
детство

Вы помните те волшебные времена, когда на "Бейсике" можно было написать собственную игру и долго грузить ее на семейном "Спектруме"? Когда программистский энтузиазм приравнивался к героизму, а не к буйному помешательству? Скорее всего, нет, но — так оно и было, буквально несколько десятков лет назад. Так вот, в наш век развитого капитализма мобильные телефоны совершенно неожиданно вернули эпоху бесплатных приложений, открытых источников и чистого альтруизма, основанного исключительно на желании создать что-то свое. Этим материалом мы открываем цикл статей о J2ME (она же Java 2 Micro Edition) — языке программирования, благодаря которому миллионы энтузиастов со всего мира вот в эту самую минуту сидят и пишут самые разнообразные приложения для вашего мобильного телефона.

Одновременно мы продолжим знакомить вас с технологиями, которые на сегодня являются фундаментальными основами мира мобильных развлечений.

Все точки над i

Прежде чем мы начнем, мне хотелось бы четче обозначить тему. Я не планирую научить вас программировать на J2ME или любом другом языке. Я расскажу о технологии в целом, об инструментах, при помощи которых вы сможете использовать ее в своих целях, о приложениях, созданных с ее помощью, о том, для чего это все, собственно, было придумано.



Slam Dunk Basketball
(игра сделана на технологии Swerve)

Для начала — давайте определимся, что такое J2ME и почему мы уделяем ему столь пристальное внимание. Итак, Java 2 Micro Edition — это язык программирования, созданный небезызвестной компанией Sun, авторами оригинальной "Явы".

Приставка "2 Micro Edition" означает, что перед нами, по сути, самая обыкновенная Java, заточенная, однако, под нужды мобильных телефонов. Язык оказался настолько удачным, что большинство крупных и не очень компаний предпочли его всем существующим на сегодняшний день альтернативам, и J2ME стал главным языком программирования для мобильных телефонов.

Разумеется, производители мобильных телефонов быстро почувствовали, как складывается ситуация, и озаботились поддержкой J2ME для своих телефонов. В результате практически все более-менее современные аппараты прекрасно умеют обращаться с приложениями и играми, написанными на этом языке, что дало независимым разработчикам огромный простор для деятельности, на котором они не замедлили развернуться. Теперь интернет буквально кишит самыми разнообразными программами, которые позволяют вам использовать телефон в самых неожиданных целях — уже сейчас в природе существуют livejournal-клиенты (livejournal — онлайн-дневник) для мобильных, icq-чаты для них же, всевозможные органайзеры, секвенсоры для создания музыки и многое другое. Главная и основополагающая заслуга описываемой технологии заключается в том, что, покупая телефон с поддержкой J2ME, вы больше не приобретаете аппарат с ограниченным функционалом: вы покупаете буквально небольшой компьютер, на который можно устанавливать всевозможные утилиты и примочки. Важно понять: формируется рынок, такой же, какой был создан в свое время вокруг PC. Миллионы любителей со всего мира выкладывают свои программы в Сеть совершенно бесплатно, чтобы заявить о себе или протестировать приложение. Такой альтруизм в кругу пользователей персоналок в наши дни, согласитесь, редкость.

Итак, J2ME — это главный на сегодняшний день язык программирования для мобильных телефонов. И, что немаловажно, бесплатный. Начальный инструментальный для работы и тестирования доступен всем и каждому по адресу www.java.sun.com. Именно на этом языке



Speedboat Race
(игра сделана на технологии Swerve)

написаны все обозреваемые в этом номере игры, включая трехмерные шедевры для Nokia N-Gage. При чем тут N-Gage, спросите вы? Ответу. Благодаря технологии Swerve (www.superscape.com) стало возможным создание трехмерной графики для Java. Разработчики называют получившийся гибрид 3D Java. Важно понять, что внутри навороченного N-Gage бьется то же сердце, что и в груди любого телефона последней модели. Вот почему стало возможным запустить, казалось бы, эксклюзивные игры на совершенно других аппаратах, которые были произведены, скажем, Siemens, — потому что все они работают на одной и той же технологии.

Что дальше?

Каким образом весь этот праздник жизни касается нас с вами? Все очень просто: убедитесь в том, что ваш телефон поддерживает J2ME, и в случае утвердительного ответа поздравьте себя с путевкой в новый мир. Это значит, что ваш аппарат может стать полигоном для бесконечных испытаний, инсталляций и экспериментов.

Есть несколько способов установить приглянувшееся вам J2ME-приложение. Во-первых — вы можете посредством WAP-соединения загрузить утилиту сразу на ваш телефон, соединившись через него же с понравившимся сайтом. Если для вас это слишком сложно — просто скачайте программу на компьютер (как правило, на данный момент они не превышают 300 кб), после чего вам потребуется data-кабель, который обязательно должен поставляться с мобильником, а также специальный софт для установки сторонних приложений на телефон. Если в коробке с вашим аппаратом не обнаружится соответствующего CD (что само по себе странно), отправляйтесь на сайт производителя и качайте там так называемый communication suite. Теперь вам остается только соединить компьютер с телефоном и посредством вышеуказанного программного обеспечения инсталлировать J2ME-приложение. Как видите, ничего сложного.

Итак, мы разобрались с тем, что такое J2ME и почему без него немислим мир современных мобильных развлечений, а также определились с тем, каким образом устанавливать соответствующие утилиты на ваш мобильник. Где искать? Загляните на www.mobilefun.lv или www.marcelix.piwko.pl/java.htm: там можно найти много интересного. Следующий выпуск теоретической части "Мобильных игр" будет целиком и полностью посвящен пристальному разбору инструментария для работы с J2ME и, конечно же, самым достойным, интересным и бесплатным приложениям для вашего мобильного телефона. Если вы вдруг обнаружите в интернете приложение, которое, на ваш взгляд, обязано попасть в вышеуказанный обзор, — не стесняйтесь,

доложите о своей находке по адресу raffa@igromania.ru.



Логотип Monkeystone Studios

P.S. Если вы все еще сомневаетесь в том, что мы говорим о новом витке индустрии и рождении нового рынка, вот вам информация к размышлению: некто Джон Ромеро, помимо всего прочего, является сейчас хозяином студии Monkeystone Games (www.monkeystone.com), которая специализируется на разработке игр для мобильных устройств. ■

ОБЗОРЫ ИГР

Playmobile.ru

Racing Fever

Жанр: Гонки

Платформа: J2ME

Обычная, казалось бы, гонка выезжает за счет отменной графики и адреналинового геймплея. Ставится задача добраться до определенной точки в условиях ограниченного времени и жесткой конкуренции. Добавьте сюда приятные глазу яркие заставки, которыми

Racing Fever балует нас после успешного прохождения очередной трассы, и вы получите довольно заурядную, но на редкость привлекательную игру.

Резюме: Стандартные, но очень удачные гонки.



Модель телефона	Код игры
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 6650	2980232002
Nokia 3510i	2980205002
Nokia 3650	2980215002
Nokia 7650	2980229002
Siemens M50/MT50	2980408002
Nokia 3410	2980203002

Lotus Challenge City Racing

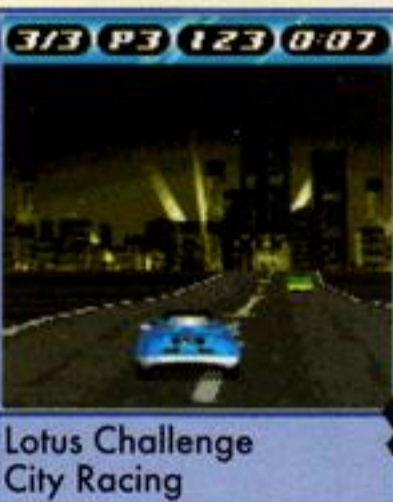
Жанр: Гонки

Платформа: J2ME

Очередные гонки, созданные при серьезной поддержке Lotus — известнейшего гоночного бренда. В вашем непосредственном распоряжении три основ-

ных модели: Lotus Elan, Lotus Elise (mk1), Lotus Elise 111s (mk2). Главный упор игры — на реалистичность во всем. Трассы, модели и манера поведения машин на дороге — все как у взрослых. Здесь же — бесподобно отрисованный фон. Таких роскошных декораций на мобильных телефонах мы еще не видели.

Резюме: Реалистичные гонки при официальной поддержке Lotus.



Модель телефона	Код игры
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 6650	2690218002
Nokia 3510i	2690205002
Nokia 3520	2690206002
Nokia 3530	2690207002
Nokia 3560	2690208002
Nokia 3595	2690213002
Nokia 3600	2690214002
Nokia 3650	2690215002
Nokia 6600	2690222002
Nokia 7650	2690215002
Nokia 8910i	2690230002
Nokia N-Gage	2690231002

Townsmen

Жанр: Стратегия

Платформа: J2ME

Забудьте все, что вы знали о J2ME-развлечениях до сегодняшнего момента. Теперь, сидя на лекции или в метро, вы можете тренировать не только свои спинномозговые рефлексы, но и головной мозг — встречайте Townsmen, стратегию для мобильных телефонов!

Перед нами мичуринский гибрид Settlers и SimCity. В филигранно отрисованных декорациях разворачивается самая настоящая стратегическая игра с добычей ресурсов, строительством и стандартным набором напастей: эпидемиями, тайфунами и т.п. При всей, казалось бы, экзотичности затеи геймплей узнается с первых минут — превращение малонаселенной деревни в



Модель телефона	Код игры
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 6650	3000232002
Nokia 3510i	3000205002
Nokia 3650	3000215002
Nokia 7650	3000229002
Siemens M55	3000409002
Siemens MC60	3000411002
Siemens S55,SL55	3000414002
SonyEricsson T610,T616,T618,Z600	3000503002

Как получить игру от Playmobile

Выберите код игры для вашего мобильного телефона и отправьте его по SMS на номер 3010 (МТС, Би Лайн, Мегафон). В ответ вы получите WAP-ссылку на игру.

индустриальный мегаполис проходит посредством сооружения соответствующих строений (кузница, рыбацкий домик и т.п.), накопления ресурсов и прочих сопутствующих действий. Здесь же — система апгрейдов, подробные обучающие ролики и — внимание! — система торговли. Пока вы не убежали заказывать игру на playmobile.ru, разрешите поздравить: мы действительно стоим на пороге новой эпохи компьютерных развлечений. Стало совершенно очевидно, что мобильные игры — не просто модное ретро; это надолго и всерьез.

Резюме: Прорыв! Settlers и SimCity в одном флаконе на экране вашего мобильного телефона. Привыкаемость гарантирована уже после первого употребления.

Moorhen season

Жанр: Аркада

Платформа: J2ME

Одна из тех куропаток, которых мы самозабвенно отстреливали в Moorhen Classic (см. наш предыдущий выпуск), является главным героем этой игры. Геймплей представляет собой

классическую аркаду — прыгаем по уступам, исполняя сложносочиненные акробатические номера, собираем бриллианты и читаем подсказки. Принимая во внимание милейшую графику и полюбившегося персонажа, смело рекомендуем приобрести в качестве терапевтического средства после знакомства с Townsmen.

Резюме: Симпатичная аркада со знакомой нам по предыдущим играм серии Moorhen куропаткой. На сей раз — в роли протагониста.

Модель телефона	Код игры
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 6650	2570218002
Nokia 3510i	2570205002
Nokia 3520	2570206002
Nokia 3530	2570207002
Nokia 3560	2570208002
Nokia 3595	2570213002
Nokia 3600	2570214002
Nokia 3650	2570215002
Nokia 6600	2570222002
Nokia 7650	2570229002
Nokia 8910i	2570230002
Nokia N-Gage	2570231002



Nokia N-Gage

Tony Hawk's Pro Skater

Жанр: Симулятор скейтбордиста

Nokia смогла убедить Activision Sports в жизненной необходимости переноса первой части культовой аркады, прикидывающейся спортивным симулятором, на свою новомодную консоль. Надо сказать, что, несмотря на ряд совершенно очевидных минусов, первый THPS, которому уже четыре года, по-прежнему способен не по-детски затянуть.

Концепт не изменился ни на йоту — N-Gage-порт аккуратно переносит первую часть на мобильный телефон без каких бы то ни было изменений. Мы по-прежнему давим на все кнопки подряд (стоит признать, что делать это на мобильнике оказалось куда как удобнее, чем устраивать сложные распальцовки на клавиатуре) в надежде набрать должное количество очков, заполучить так называемую "кассету" и, соответственно, перейти на следующий уровень. Графика — сильно "обезжиренная" в смысле полигонов по сравнению с оригинальной игрой. Разумеется, в современных условиях подобное хамство в лучшем случае вызвало бы смех. Но когда ты своими глазами видишь 3D на экране мобильника — мир вокруг исчезает. Не подкачала, кстати, и знаменитая музыка — пять или шесть треков из официального лицензионного саундтрека THPS кричат из колонок во вполне себе надлежащем качестве.

Вообще, испытываемый лишний раз подтверждает совершенно уникальный парадокс: в то время как на PC разворачивается без пяти минут фотореалистичное действо, мы платим деньги за порт на мобильный телефон продукта четырехлетней давности с ухудшенной (!) по отношению к оригиналу графикой. И, что самое странное, нам это нравится.

Резюме: Первая часть Tony Hawk's Pro Skater пережила переезд на мобильный телефон без видимых, не считая графики, потерь. Несмотря ни на что, в нее по-прежнему интересно играть. ■



ПУТЬ К ЗВЕЗДАМ

STAR TREK: ELITE FORCE 2

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В первой части статьи "Путь к звездам", посвященной модифицированию игры *Star Trek: Elite Force 2*, мы научились менять характеристики врагов, перерисовывать оружие, менять звук и музыку. Сегодня мы разберем, как создавать новые уровни, изменять текстуры, а также полностью русифицировать игру.

ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

В директории `\char` в архиве `pak20.pk3` находится множество `tik`-файлов с графическими параметрами моделей игровых персонажей плюс ряд каталогов со скинами (представлены `dds`-файлами) и моделями (файлы форматов `skb` и `ska`) частей тела различных персонажей. В директории `\hazardteam` находятся текстуры и модели соратников главного героя и скин Алекса Манро (в подкаталоге `\munro`). Можно изменить облик как главного героя, так и остальных героев игры, перерисовывая соответствующие текстуры.

Каталоги `\enviro`, `\hud`, `\plant`, `\sky`, `\vehicle` содержат графические файлы формата `dds`. В `\enviro` хранятся текстуры для объектов интерьера (бочки, мебель, люстры), в `\hud` — вспомогательные картинки для экрана героя, в `\plant` — текстуры растений, в `\sky` — текстуры неба, в `\vehicle` — текстуры для транспортных средств. Во всех пяти директориях хранятся модели объектов в формате `tan`, которые можно редактировать в 3D Max с установленным плагином `max2tan` (выкладывался на CD и DVD первого номера "Игромании" за 2003 год).

БАЗОВЫЕ НАСТРОЙКИ

В архиве `pak20.pk3` запакованы каталоги: `\ai` — `st`-файлы со скриптами, определяющими поведение врагов, `\code` — различные скрипты, `\global` — файлы с общими настройками игры, `\sysimg` — картинки формата `dds`, используемые для оформления игрового меню и экрана героя. Рассмотрим каждую директорию в отдельности.

Чтобы изменять скрипты из папок `\ai` и `\code`, необходимо изучить документацию к пакету инструментов *Ritual's UberTools* (об этом чуть позже). Это поможет вам разобраться в структуре скриптовых файлов.

Директория `\sysimg` содержит подкаталоги: `\2d` — небольшие картинки вспомогательного характера (стрелки, курсоры); `\fonts` — игровые шрифты; `\icons` — значки и иконки; `\headshots` — портреты персонажей, отображаемые при выборе модели в мультиплеере; `\hud` — картинки для экрана героя; `\mapshots` — уменьшенные скриншоты, снятые с различных уровней и отображаемые при загрузке карт; `\menu` — оформление меню. Можно перерисовать в графическом редакторе все картинки, предварительно переведя их формат `tga`. Я, например, в первую очередь подправил игровые шрифты и переоформил экран героя.



▲ Переоформленный экран героя

В архиве `pak0.pk3` в папке `\global` находится несколько файлов с важнейшими игровыми настройками. Основной файл — `game.cfg`. Он состоит из ряда параметров (перед каждым из них стоит буквосочетание "setd"), значения которых отделяются от названий атрибутов пробелом. Некоторые из имеющихся в файле настроек несложно изменить в меню игры — о них мы говорить не будем. Но часть параметров получается редактировать только через файл.

`cg_3rd_person` — тип камеры: 1 — вид от третьего лица, 0 — от первого. Играть с видом от третьего лица очень удобно, но поначалу непривычно.



▲ Высота прыжка после редактирования параметра `sv_crouchjumpvelocity` существенно возросла.



▲ Вид от третьего лица

`cg_cameraheight` — высота (в метрах), на которой находится камера. Данную характеристику имеет смысл править только при игре с видом от третьего лица.

`cg_cameradist` — расстояние от спины главного героя до камеры (в метрах).

`g_playermodel` — модель игрока в режиме одиночной игры. Здесь требуется указать название `tik`-файла (без расширения) из папки `\char` архива `pak20.pk3`, соответствующего модели. Например, прописав в значение параметра `hazardteam_telsia`, вы сможете играть за Телсию — напарницу Манро. К сожалению, управлять разрешено не всеми пер-

сонажами — при выборе некоторых из них (особенно это касается врагов) ни одна карта в игре не загружается. Не упустите возможность поиграть за разных героев, ведь у каждого из них свои характеристики. А чтобы лучше почувствовать разницу между игровыми персонажами, лучше переключить камеру на вид от третьего лица.

`sv_maxspeed` — максимальная скорость передвижения игрока (м/с). Увеличив значение параметра, несложно сделать игру такой же динамичной, как *Serious Sam*.

`sv_jumpvelocity` — максимальная высота прыжка из положения стоя (в метрах).

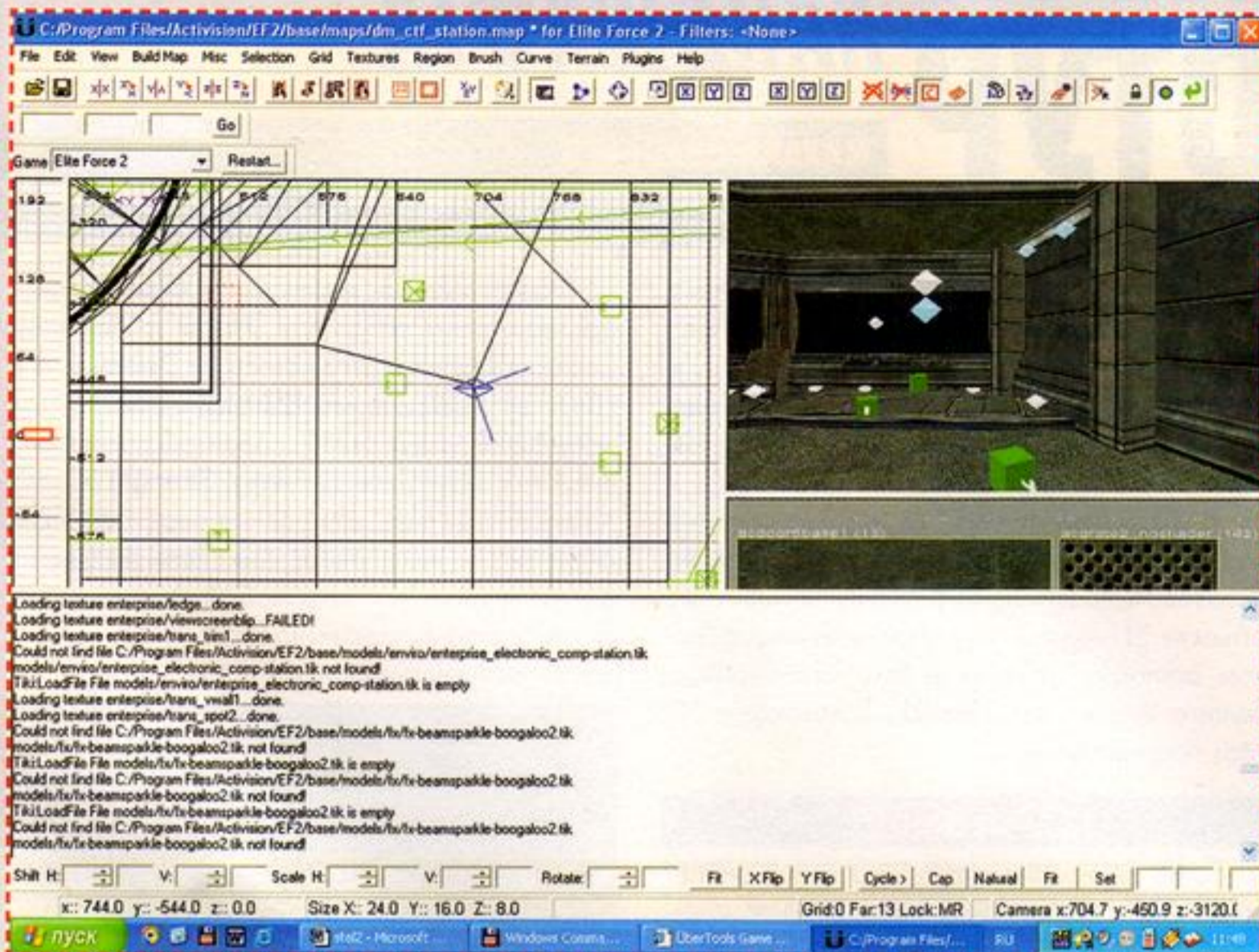
sv_crouchjumpvelocity — максимальная высота прыжка из приседа (в метрах).

sv_airaccelerate — ускорение, которое получает персонаж, находясь в воздухе.

Следующие пять настроек влияют только

КАРТЫ И МОДЕЛИ

Если вы хотите сделать действительно хороший мод или качественное дополнение к Star Trek: Elite Force 2, вам не обойтись без на-



▲ Интерфейс мало изменился со времен первой версии редактора.

на многопользовательский режим игры.

mp_bigGunMode — режим "больших пушек": 1 — включен, 0 — выключен. Поставьте здесь единицу, и оружие увеличится в размере в несколько раз.

mp_respawnTime — время (в секундах), через которое игрок появится на свет после гибели. Увеличив данное число, вы вынудите игроков действовать более осторожно, а не рваться в бой сломя голову. Каждый погибший будет находиться вне игры в течение довольно длительного времени.

mp_bombTime — продолжительность (в секундах) детонирования бомбы (используется в режиме игры **Bomb Defusion**). Советую уменьшить значение атрибута до 15-20 секунд: довольно тяжело взорвать бомбу на базе грамотно обороняющегося соперника, поэтому бои в данном режиме могут длиться часами.

mp_useMapList — данный атрибут определяет, могут ли игроки создавать списки любимых карт, на которых будут проводиться бои (1 — да, 0 — нет). По умолчанию — не могут, что довольно неудобно: после каждого матча играющим приходится либо каждый раз выходить из игры, либо все время играть в одном и том же уровне.

mp_mapList — список арен, на которых проходят сражения. Удобно прописать здесь названия всех карт (обязательно в кавычках), на которых вы обычно играете (все карты лежат в архиве **pak10.pk3** в директории **\maps**). Названия карт следует разделить символом ;. Например, если прописать в параметрах **dm_gullie; dm_kirk**, то все игры будут проходить на картах **Ruins of Riva** и **Shock Training**. Включите в список любимые карты, и процесс выбора уровней значительно упростится.

бора инструментов **Ritual's UberTools** (берите его с **CD- или DVD-диска к прошлому номеру журнала**). Набор позволяет создавать карты, модели и даже новый графический интерфейс (причем все инструменты снабжены подробной документацией с примерами, которую вы найдете в папке **\Documentation**). В состав **UberTools** вошли следующие программы (запускаемые файлы этих программ лежат в директории, куда вы установили пакет): **bsp.exe** — утилита, генерирующая ass-файл для мультиплеерных карт (необходим для поддержки ботов), **radiant.exe** — специальная версия **Radiant**, редактора карт для игр на движке **Quake 3** (работает с **map**-файлами), **ubermap.exe** — компилятор карт (переводит их из формата **map**, который "понимает" редактор, в **bsp**-формат, после чего арены можно загружать в игре).

Также пакет вместил в себя ряд вспомогательных утилит (запускаются из папки **\Utilities**): **dlgedit2.exe** — программу для создания нового графического интерфейса (работает с файлами формата **urc**); **fontgen.exe** — утилиту, генерирующую файлы формата **ritualfont**, содержащие шрифты, которые могут быть использованы игрой; **\Lipsync\lipsync.exe** — программку для синхронизации речи и движения губ персонажей; **MAX Utilities\max2skl.exe** — конвертор "скелетных" моделей из **3D Studio Max** в понятный игре **skl**-формат; **MAX Utilities\max2tan.exe** — конвертор "треугольных" моделей (используются для несложных объектов) из формата **3DS Max** в **tan**. Наконец, в подкаталог **\MAX4 Plugins** разработчики положили плагины для **3D Studio Max** версий 4 и 5 (чтобы плагины заработали, поместите их файлы в директорию с программой, в подкаталог **\plugins**), позволяющие всячески преобразовывать "модельные" **tik**-файлы.

ВЕЛИКИЙ, МОГУЧИЙ

Самым большим файлом игры является архив **locpak1.pk3**, содержащий множество файлов, редактирование которых поможет вам полностью русифицировать игру. В архиве располагаются следующие папки: **\botfiles** — файлы с характеристиками ботов, а также сообщения, которые выдают боты при игре в мультиплеер, **\fonts** — основные игровые шрифты в виде файлов формата **ritualfont**, **\ui** — **urc**-файлы, редактирование которых в программе **Dialog Editor** из пакета **UberTools** позволит изменить графический интерфейс игры, **\loc** — файлы с текстами, графикой и речью персонажей.

Последняя папка заслуживает отдельного упоминания. Директория состоит из пяти подкаталогов: **\dialog** — файлы с расширением **dlg**, содержащие тексты диалогов между героями игры, **\sound** — **mp3**-файлы с речью персонажей, **\string resource** — **loc**-файлы с игровыми текстами, **\sysimg** — картинки формата **dds**, содержащие различные надписи и предназначенные для оформления HUD, **\ui** — набор файлов формата **urc**.

Первым делом переведите на русский язык игровые тексты и диалоги между героями, затем переозвучьте персонажей и перерисуйте шрифты. Видоизмените графический интерфейс и HUD, попутно переводя с английского все встречающиеся надписи. Естественно, на все это уйдет немало времени. Осуществить полный перевод игры непросто, но вполне реально. По приблизительным подсчетам, один человек может справиться с полным переводом за одну-две недели.



Теперь, когда вы владеете всеми необходимыми сведениями, самое время приступить к созданию модификации. Начинайте добавлять в игру новые виды вооружения и снаряжения, корректировать основные характеристики и искусственный интеллект врагов и помощников, перерисовывать текстуры, вставляя их в изготовленные вами же карты, править игровые тексты, изменять внешний вид героев игры и редактировать звуковое оформление. Естественно, изменения не должны носить беспорядочный характер — их нужно объединить общей идеей и аккуратно подогнать под нее.

Какую модификацию реально сделать на основе имеющегося материала? Да практически любую. Вариантов — море. Например, вы можете подготовить "реалистичный" мод, в котором оружие представлено пистолетами и автоматами, стоящими на вооружении армии. Урон от выстрелов — резко увеличен, так что враги погибают от одного-двух метких попаданий. Для пущей реалистичности стоит избавиться от врагов инопланетян, заменив их, скажем, террористами и перенести действие игры на нашу планету.

Можно пойти и более простым путем. Например, превратить игру в ураганный мультиплеерный **action** с мощным оружием, бешеными скоростями, невероятными прыжками, множеством простых карт (можете, кстати, переделать некоторые сингловые карты в многопользовательские, уменьшая их размеры в редакторе **Radiant**) и удобной системой выбора уровней (еще не забыли про параметры **mp_useMapList** и **mp_MapList** из файла **game.cfg**?). Впрочем, если вас не привлекает и этот вариант, попробуйте придумать что-нибудь свое и попытаться воплотить свою задумку в жизнь: у вас теперь есть для этого необходимые знания и инструменты. ■

ВОЛШЕБНЫЙ МИР ТЕКСТУР

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ЛАНДШАФТА

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ

В предыдущей статье из цикла "Волшебный мир текстур" мы научились создавать различные текстуры и накладывать их на трехмерные модели, используя модификаторы **UVW Map** (Карта UVW) и **Unwrap UVW** (Развертка UVW). Сегодня мы разберемся, как создать ландшафт для игры, не используя специальных игровых редакторов.

Как сделать земную поверхности с дорогами, лесами, горами и реками? Такую, чтобы на ней можно было проводить гонки на авто или организовать битву роботов и танков? Если при создании ландшафта вы будете придерживаться некоторых несложных правил, то ваше творение смогут использовать программисты при разработке движка.

ОСОБЕННОСТИ МОДЕЛИРОВАНИЯ

Прежде всего надо четко представить себе объем работ. Обрисуем задачу: нам нужен полнофункциональный 3D-ландшафт, на котором будет множество асфальтированных дорог, мостов, рек и озер. Поэтому до того, как начинать что-либо делать, нарисуйте примерный план. Географическую карту местности, на которой четко должны быть обозначены дороги, реки и мосты через них. Эта условная карта и послужит нам прототипом рельефа. Помните, что вы ничем не ограничены, подключайте свою фантазию — и смело начинайте работу.

Главной особенностью всех моделей, созданных специально для игр, является их низкополигональность. Это необходимо для того, чтобы ускорить процесс отрисовки кадров (**frame rate**). Поэтому сразу стоит поставить перед собой первое ограничение: никаких сложных объектов с сотнями тысяч полигонов на карте быть не должно. Полигонов на ширину дороги лучше всего взять пять, и из этих цифр рассчитывать общее число полигонов на всей земле. Я в качестве объекта для земли использовал плоскость **Plane** с размерами 200x200 и количеством сегментов по ширине и длине, равным 120. Такая плотность позволила создать более-менее гладкий рельеф без острых углов и при этом не перегрузить процессор.

Другой важной особенностью является то, что применяемые текстуры должны быть определенного размера и формата. Форму текстуры обычно выбирают квадратной, а размер — степенью двойки, то есть 32x32, 64x64, 128x128, 256x256, 512x512. Формат файлов — лучше всего **TARGA (tga)** с альфа-каналом для прозрачных участков. При текстурировании ландшафта можно применять не одну огромную текстуру на всю землю, а много повторяющихся (тайлов — **tile**) бесшовных одинаковых текстур маленького размера.

Текстурная плотность должна быть одинаковой на всех объектах 3D-мира, то есть на маленькие объекты не стоит накладывать гигантские текстуры, иначе объект будет выделяться своей детализацией на фоне размазанных текстур окружения.

И последнее, на что стоит обратить внимание. Если вы действительно собираетесь использовать ваш ландшафт в игре, то называть объекты 3D-мира стоит определенным образом, согласно схеме, а не оставлять бессмысленные имена, типа **Box01**, задаваемые 3D Max по умолчанию.

КАРТА ВЫСОТ

Существует несколько способов создания ландшафта, самый простой из которых — использовать модификатор **Edit Mesh** (Редактирование каркаса). Примените его на созданную плоскость и начинайте перетаскивать точки-вершины вверх и вниз. Но полагаю, что таким образом вы вряд ли получите симпатичную картину, особенно если учесть, что на плоскости более 14 тысяч точек...

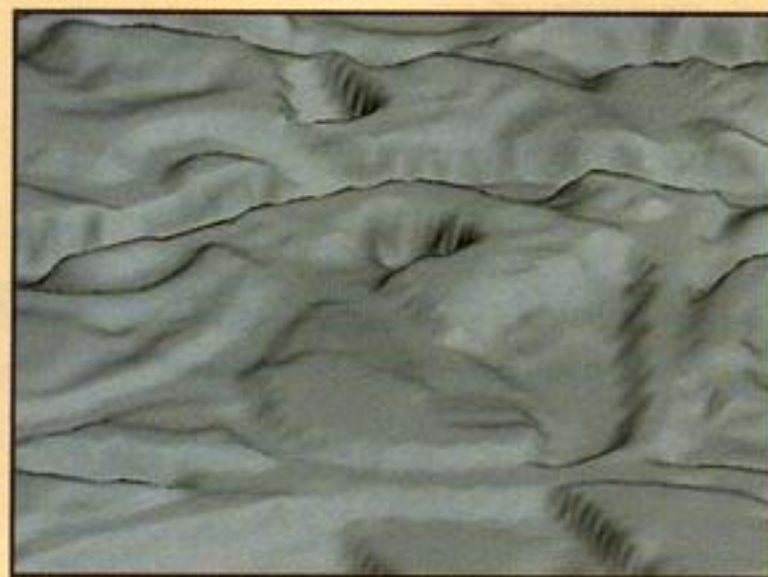
Есть способ лучше! Наиболее удобным и гибким в этом смысле является модификатор **Displace** (Смещение). Он работает по принципу: вы задаете черно-белую картинку-растр, по которой модификатор изменит плоскость: черные области он "опустит" вниз, создавая долины и овраги, а белые — "поднимет" вверх, создавая горы и холмы. Промежуточные оттенки серого цвета добавляют плавные переходы.

Самым трудоемким этапом является создание карты высот — черно-белой картинки. У меня на ее полную отрисовку в **PhotoShop** ушло несколько часов. Чем тщательнее вы нарисуете карту рельефа, чем точнее укажете оттенки серого, тем более плавным и красивым будет итоговый ландшафт. Обратите внимание: если вы хотите, чтобы поверхность дорог была ровной, делайте ее строго одноцветной (белой, черной или серой), без переходов. Там, где необходимо изобразить подъем дороги вверх или спуск под гору, сделайте плавный переход цвета, используя инструмент **Заливка градиента** (Растяжка цвета).



▲ Карта высот

После того как карта высот будет готова, примените на плоскость (**Plane**) с большим числом сегментов модификатор **Displace**, а в качестве изображения (**Bitmap**) в настройках модификатора укажите созданный вами файл с картой. Измените значение **Strength** (Сила), наблюдая за тем, как ровная плоскость приобретает нужные очертания. Если результат вас не устраивает, вы в любой момент можете продолжить редактировать карту высот, добиваясь желаемого.



▲ Результат действия модификатора Displace

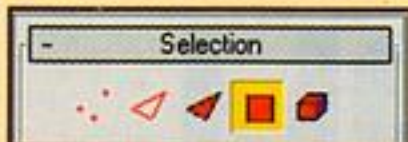
ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Пора переходить к текстурированию. На мой взгляд, лучше поступить следующим образом: разбить глобальный ландшафт на четыре равные части и для каждой из частей нарисовать свою собственную маску дорог. Она будет задавать программе, какие участки земли покрывать текстурой асфальта, а какие — травой. Разумеется, вид вашей карты дорог полностью зависит от того, какую карту высот вы нарисовали.



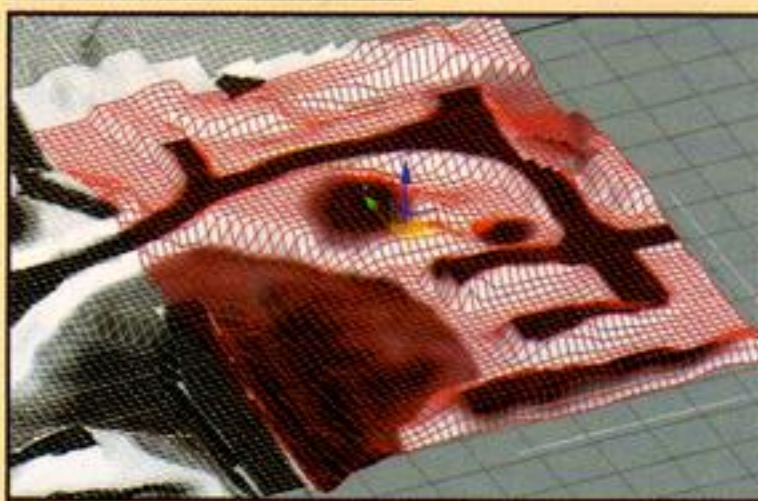
▲ Маска дорог правого нижнего квадрата

После того как карта дорог для первого квадрата будет готова, наложите на плоскость-ландшафт модификатор **Edit Mesh**. В стеке будет два модификатора: **Displace**, которым мы создали ландшафт, и **Edit Mesh**, с помощью которого можно определить полигоны, на которые будет наложена карта дорог. Включите режим выбора полигонов в свойствах модификатора и выберите в окне проекции **Top** (Вид сверху) 1/4 часть всей зем-



▲ Режим выбора полигонов

ли (правый нижний квадрат). После выбора эти полигоны окрасятся в красный цвет.



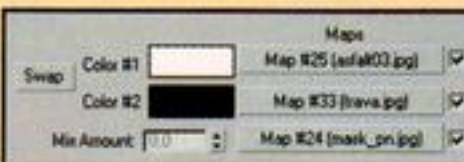
▲ Выбор полигонов нужного квадрата

Откройте редактор материалов, нажав **M**, и перейдите во вкладку **Maps (Карты)**. В ней напротив пункта **Diffuse Color (Диффузный цвет)** щелкните на кнопку **None** и в открывшемся окне выберите тип карты **Mix (Смешанная)**, установив флажок на **New (Новый)**. Такой тип карты позволяет смешать две текстуры, используя маску.

Кликните на кнопке справа от **Color#1 (Цвет 1)** и в открывшемся окне выберите тип **Bitmap (Растр)**, после чего укажите путь к файлу с текстурой асфальта. Текстуру асфальта вы можете нарисовать сами, загрузить из интернет-библиотеки или использовать стандартную текстуру 3D Max.

Таким же образом установите текстуру травы напротив **Color#2**. Нажав на третью кнопку, установите маску дорог, указав путь к ней на диске.

В итоге материал должен выглядеть, как показано на скриншоте **"Готовый материал"**.



▲ Готовый материал

Присвойте данный материал выбранным полигонам, нажав кнопку **Assign**

Material to Selection в редакторе материалов. Если все сделано правильно, поверхность покроется текстурой травы и асфальта там, где это необходимо.

Не обязательно останавливаться на достигнутом. Можно сделать скалистое ущелье или песчаный пляж. Выбираете нужные полигоны на поверхности, создаете смешанный материал, указываете маску, которая определяет, какой участок поверхности чем покрывать, и присваиваете такой материал выбранным полигонам. При этом автоматически формирует-



▲ Наложённый материал

ся сложный многокомпонентный материал.

В итоге ландшафт будет выглядеть, как на скриншоте **"Наложённый материал"**.

ДОБАВЛЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

Ландшафт создан, но его необходимо детализировать. Прежде всего нужно добавить мосты, по которым будут ездить машины. Создайте модели мостов в отдельных файлах, а затем совместите их с основной сценой с помощью функции **File/Merge (Совместить)**. Не забудьте, что вы моделируете для игры, поэтому количество полигонов должно быть минимальным, и все невидимые полигоны стоит удалить.

Дороги следует ограничить по обе стороны заградительными столбиками или забором, чтобы машины при движении не сходили с трассы. Если вы хотите сделать воду — создайте плоскость и наложите полупрозрачный материал (параметр **Opacity**) с отражением (канал **Reflection: Raytrace**).

Деревья следует создавать по следующему принципу: ствол из цилиндра с небольшим числом граней, а листья — перекрестьем плоскостей с наложенной текстурой листьев; края лучше делать невидимыми. Вспомните, похожим образом мы делали флаг в предыдущей статье цикла.

Добавьте на карту мелкие детали, камни, фонари, домики... Ландшафт готов. Пришло время устраивать гонки по бездорожью или высадить десант боевых роботов для завоевания сектора.



▲ Добавление деталей в сцену



▲ Итоговый вид ландшафта

ДОБАВЛЕНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ

Ландшафт выглядит отлично, но... не хватает изюминки. Этой изюминкой станут спецэффекты, которые мы сейчас добавим в сцену.

Если вы читали предыдущие выпуски журнала, то без труда сможете создать, например, эффект яркого солнца. Однако есть еще несколько интересных спецэффектов, о которых вы еще не знаете. Они помогут придать проекту реализм.

Используем спецэффект **Объемный свет**. Представьте себе: наступил вечер, вы едете по темной ночной улице, вдали тусклый свет от фар, отблески фонарей... Попробуем создать нечто подобное при помощи 3D Max.

Загрузите сцену с вашим проектом, если вы уже вышли из программы. Создайте простую низкополигональную модель высокого фонаря. Как только модель будет готова, сделайте новый источник света — направленный прожектор (**Target Spot**). Добавление прожектора осуществляется с помощью панели **Create / Lights (Создать / Источники света)**. Расположите источник света так, чтобы его начало располагалось в модели лампочки фонаря, а цель (**Target**) — на поверхности земли под фонарем.

Пришло время применить спецэффект **Объемный свет**. Для этого откройте диалоговое окно **Environment (Окружающая среда)**, вызвав его одноименной командой из меню **Rendering (Визуализация)**. В диалоговом окне **Environment** нажмите на кнопку **Add (Добавить)** в нижней части окна и в появившемся списке укажите тип эффекта: **Volume Light (Объемный свет)**. Появится панель **Volume**

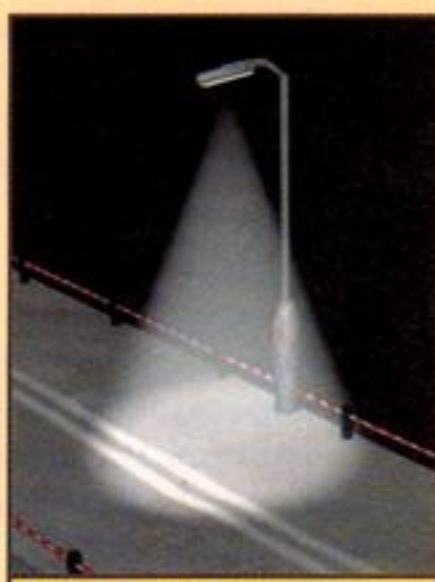


▲ Расположение источника света

Light Parameters (Параметры объемного света), в которой, щелкнув на кнопке **Pick Light (Указать источник света)**, вы сможете выбрать источник света в окне проекции, который вы только что создали. Сделайте это, а затем визуализируйте результат.

Если хотите, настройте дополнительные параметры эффекта объемного света: для этого в панели **Volume Light Parameters** диалогового окна **Environment** установите флажок **Exponential (Экспоненциальное затухание яркости света)** и настройте по своему вкусу параметр **Density (Плотность эффекта)**.

Для того чтобы сцена не была слишком темной, добавьте слабый всенаправленный источник света (**Omni**), который будет символизировать лунный свет.



▲ Эффект объемного света

Эффект объемного света готов. Обратите внимание: вы можете значительно повысить реалистичность сцены, добавив эффект свету фар машины.



Данная статья завершает цикл "Волшебный мир текстур". Но это совсем не значит, что мы закончили изучение 3D Max. Впереди еще много интересных тем. ■

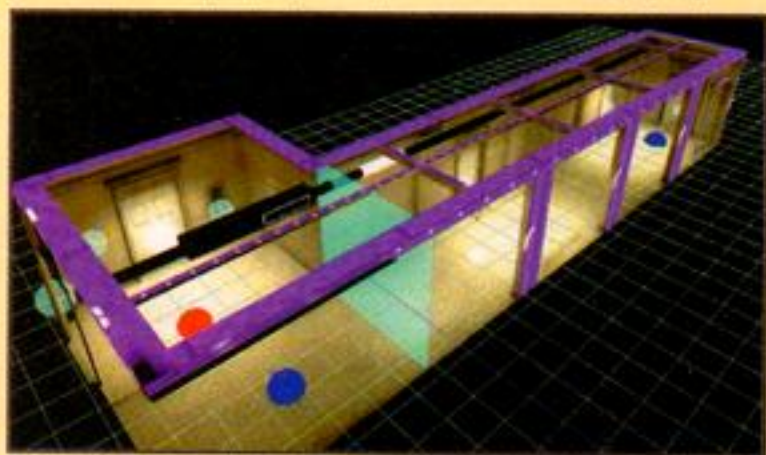
ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

MAX PAYNE 2

Где взять: с нашего CD/DVD или с www.rockstargames.com/maxpayne2/mods/MaxPayne2Tools.exe

Возможности: 90% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Разработчики предложили модостроителям не просто редактор, а целый набор инструментов. Помимо собственно редактора в него входит утилита для распаковки игровых ресурсов — RASMaker2, редактор системы частиц —



ParticleFX, а также конвертер 3D-моделей из формата программы 3D Studio Max 5.0. Кроме того, в пакет инструментов входит уровень-пример. Все это вместе весит больше 20Мб (плата за то, что все получаете сразу, а не по частям).

Редактор называется MaxED 2. С его помощью можно создавать новые уровни-эпизоды к игре. Редактор понимает два формата "выходных" файлов. Один формат (LV2) промежуточный. Когда вы сохраняете неоконченную работу, чтобы впоследствии продолжить строительство уровня, используется именно этот формат. Но когда вы экспортируете готовый материал для установки его в игру, формат файла меняется на "конечный" (LDB). Изменить его уже нельзя. Именно поэтому редактировать уровни, сделанные разработчиками, — нельзя. Это — минус. Но еще хуже то, что вместе с уровнем экспортируются используемые в нем текстуры. А это значит, что все текстуры для уровней придется делать самостоятельно.

Распаковав с помощью RASMaker2 все архивы игры (формат RAS), текстур уровней вы там не найдете. Правда, получите доступ к великолепным картинкам заставок, текстурам оружия и эффектов. На этом печальные новости не кончаются. Но, чтобы все не выглядело таким беспросветным, поговорим о приятном.

Редактор необычайно легок в освоении. Эргономика — выше всяких похвал. Интернет наводнен сообщениями о том, какой MaxED 2 страшный зверь. Не верьте! Сам редактор — чудо правильного планирования интерфейса. Все настолько удобно, что, кажется, напрягись разработчики еще чуть-чуть, и редактор сам собой делал бы уровни. Особенно хочется отметить выделение всех наиболее важных этапов работы в специальные режимы. Для работы с объектами, наложения текстур и так далее.

При включении какого-либо режима отключаются все функции, не используемые на этом

шаге строительства уровня. Всплывающие меню очищаются от всех ненужных (или невозможных) в данный момент операций. В результате — интерфейс не перегружен. Все выглядит просто. Быстро запоминаются последовательности действий. Совершить ошибку сложно, поскольку неопытному ничего лишнего включить не дадут.

Так почему этот редактор совершенно неоправданно получил "народное звание" непонятного и сложного? Дело вовсе не в редакторе! А в действиях, которые нужно совершить, чтобы редактор заработал. Даже для того, чтобы просто-напросто запустить редактор, требуется выполнить определенную работу по распаковке ресурсов игры (утилитой RASMaker2). Да еще и сделать это правильно. А для того, чтобы запустить пробный уровень, мало выполнить экспорт в нужном формате. Придется редактировать содержание файла levels.txt. Одна ошибка — и игра вообще не запустится. И это только цветочки. При работе с объектами надо будет записывать самостоятельно команды.

Вот почему почти каждый, кто начал осваивать редактор без руководства "знающих товарищей", обязательно запутывается в тонкостях настройки. Наш журнал выступает в роли "знающего": со следующего номера на страницах "Мастерской" мы начинаем публикацию цикла статей по работе в MaxED 2. Мы проведем вас через все тернии настроек и выведем к звездам построения полноценного уровня. Остальные же пускай продолжают распространять по интернету байки о том, как в редакторе все страшно и ужасно.

ВЕРДИКТ: Простой (если знать, как настроить) и удобный (если уметь отключать ненужные функции) редактор, созданный для опытных модостроителей, но в котором с помощью "Игромании" легко сможет разобраться и новичок. Что, уже загорелись идеей? Тогда к следующему номеру готовьте 3Гб свободного места на жестком диске (и не на системном, а на том, где установлена игра) и не менее 256Мб оперативной памяти в слотах (а разработчики твердят о 512Мб, но они всегда преувеличивают).

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

STAR TREK: ELITE FORCE II

Где взять: с нашего CD/DVD или с ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/steliteforce2/Thirdparty/ubertools_gdk_1_0_0.exe

Возможности: 100% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Игра сделана на движке Quake III Arena, поэтому редактор мало чем отличается от редактора Q3Radiant. В нем можно создавать уровни не только для Star Trek: Elite Force II, но и для Quake III Arena и Star Trek: Elite Force.

Интерфейс стандартный. Несколько окон редактирования, отображающих уровень в разных плоскостях, и панель инструментов по периметру. Инструменты можно настроить,

что называется, под себя, вынеся наиболее часто используемые в отдельную группу. Создание уровня также ничем не отличается от Q3Radiant. Из шаблонов вырезаются простейшие фигуры: комнаты, залы, открытые



пространства, — которые затем покрываются текстурами и объектами детализации.

Через командную строку можно вводить операторы встроенного скриптового языка. Язык достаточно сложен, зато позволяет рисовать, например, скриптовые сцены, что необходимо при работе над кампаниями.

На новые карты можно поместить собственные модели, созданные в 3D Max, подгрузить музыку и звуки, использовать текстуры из других игр или нарисованные самостоятельно. Для это-



го вместе с редактором устанавливается ряд утилит и плагинов. Они находятся в папках ... \EditST\Utilities\MAX4Plugins и ... \EditST\Utilities\MAXUtilities.

К сожалению, Q3Radiant — не идеальный редактор, и практически все его недостатки унаследовал редактор Star Trek: Elite Force II. Например, при изменении источника освещения надо заново компилировать карту. Это занимает много часов даже на мощном компьютере.

Зато с редактором поставляется подробное руководство, в котором все недочеты детально разобраны и даже есть подсказки, как их обойти.

ВЕРДИКТ: Новое воплощение старичка Q3Radiant, со всеми вытекающими отсюда минусами и плюсами.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

Рубрику подготовили:
Max Payne 2 — Владимир Болвин
Star Trek: Elite Force II —
Александр Тараканов

РАНЈАВИ МС

BOSSON

BENNY BENASSI

ГЛЮК'ОЗА

ДИСКОТЕКА АВАРИЯ

21 ДС "ЛУЖНИКИ" НАЧАЛО В:
ФЕВРАЛЯ **19⁰⁰**

**МЕГА ДАНСЕ
ЭНЕРГИЯ
104.2FM**

SNAP • КАТЯ ЛЕЛЬ • IN-GRID • HI-FI • EARPHONES
ERIKA • РЕФЛЕКС • ONE-T & COOL-T • СВЕТА
СТРЕЛКИ • SOUNDLOVERS • DA BUZZ
DJ ROSS • BHANGRA KNIGHTS

SPECIAL PROJECT: САУНДТРЕКИ ИЗ ФИЛЬМОВ "БРИГАДА" & "БУМЕР"

ЗАКАЗ
БИЛЕТОВ: **786-33-33**

 АСАДЕМСERVICE®


AEROSTAR HOTEL MOSCOW
Better than ever

Проф  МЬЮЗИК®

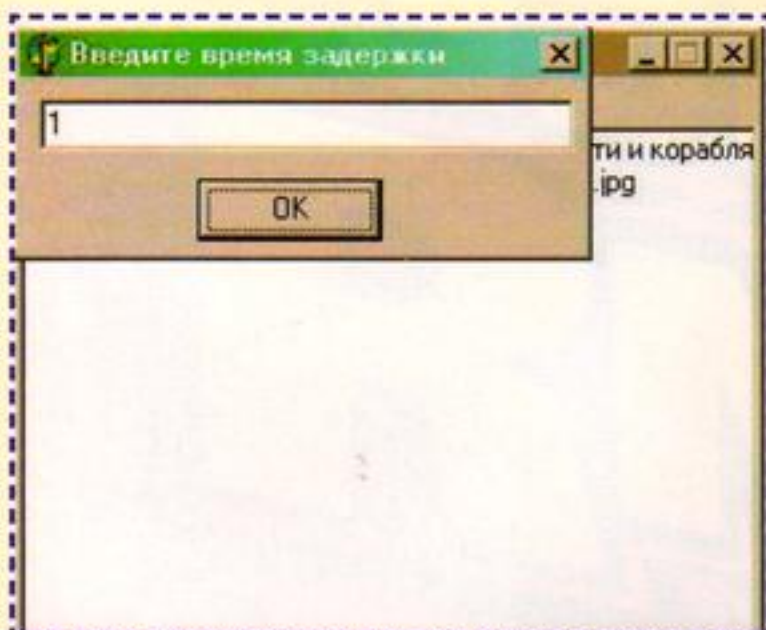
КЛАДОВАЯ ПРОГРАММИСТА МЕДИА-КОМБАЙН

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

ЧАСТЬ 2

В прошлый раз мы создали многофункциональный медиа-комбайн. Сегодня мы сделаем из него супермашину, способную если не по удобству, то по возможностям заткнуть за пояс такого гиганта, как **Windows Media Player**.

Давайте немного помечтаем. Что сможет делать наш комбайн? Во-первых, он без лишних проблем откроет файлы форматов **dib**, **jpg**, **bmp**, **ico**, **emf**, **wmf**, **avi**, **wav**, **mid** и уникальный формат плейлистов — **list**. Во-вторых, он все эти файлы может микшировать



▲ Чтобы создать подобное окошко, потребуется не более трех минут.

в плейлисты, которые, в свою очередь, без проблем можно будет сохранить на винчестере. Комбайн организует слайд-шоу и даже создает презентации с музыкой и видео. Всеми этими процессами несложно управлять с удобной панельки. Есть даже независимое — чтобы перетаскивать с помощью мышки — окошко вывода. Скорость пролистывания слайдов можно изменять.

Доставайте из заначки исходники недоделанного комбайна — и продолжим. Если по каким-то причинам вы не читали статью позапрошлого номера "Мания", не отчаивайтесь — материал ждет вас в разделе "ИнфоБлок" нашего CD- или DVD-диска. Там же разместились исходники комбайна.

В ДОРОГУ ДАЛЬНЮЮ...

В прошлой статье мы остановились на



▲ Плеер в действии. Проигрывается трейлер к популярной игре.

пункте меню *Запустить слайд-шоу*. С него и продолжим. Допустим, пользователь желает запустить слайд-шоу. Создайте обработчик события для этого пункта меню (у меня он называется `TForm1.N11Click`). Для начала введите глобальную переменную, которая показывает, запущено слайд-шоу или нет. Назовите ее `is_show`. В глобальный раздел `Var` добавьте описание этой переменной:

```
is_show:boolean=false;
```

По умолчанию значение переменной установите в "ложь", ведь изначально слайд-шоу отключено. Помните, в прошлый раз мы решили не вводить дополнительный пункт меню для остановки слайд-шоу? Вместо этого давайте сделаем так, чтобы при его запуске название пункта меню изменилось на *Остановить слайд-шоу*. Как это сделать? Сначала необходимо "переключить" переменную `is_show`. То есть если ее значение `true`, установить его в `false` и наоборот. Быстрее всего это сделать строчкой:

```
Is_show:= not is_show;
```

Логический оператор `not` как раз переключает переменные. Теперь, в зависимости от значения переменной `is_show`, надо задать надпись пункту меню. Давайте создадим элементарную конструкцию выбора `case` с переменной `is_show` в качестве селектора. Вариантов всего два: `true` и `false`. Если значение переменной `is_show` равно `true`, то слайд-шоу уже запущено и его необходимо остановить. Если же `false`, то слайд-шоу надо, наоборот, запустить. Вот участок кода, который это реализует:

```
case is_show of
true:N11.Caption:='Остановить слайд-шоу';
false:N11.Caption:='Запустить слайд-шоу';
end;
```

Теперь, если слайд-шоу запускается, надо показать первый элемент в списке воспроизведения. Мы уже делали это, когда создавали обработчик для пункта меню *Открыть...* Зачем делать одну и ту же работу дважды? Скопируйте участок кода, который отвечает за загрузку:

```
if form1.listbox1.ItemIndex<0 then
form1.listbox1.ItemIndex:=0;
s:=ExtractFileExt(opendialog1.FileName);
if (s='.dib') or (s='.jpg') or (s='.jpeg')
or (s='.bmp') or (s='.ico') or (s='.emf') or
(s='.wmf') then
begin
Form2.Hide;
Form3.image1.picture.loadfromfile(opendia-
log1.filename);
Form3.Width:=Form3.image1.Picture.Width;
Form3.Height:=Form3.image1.Picture.Height;
Form3.image1.picture.loadfromfile(opendia-
log1.filename);
Form3.Image1.Visible:=true;
```

```
Form3.show;
end;
if (s='.avi') or (s='.wav') or (s='.mid')
then begin
Form2.Show;
Form3.Hide;
if s='.avi' then Form3.Show;
Form3.Image1.Visible:=false;
Form2.Mediaplayer1.Display:=Form3.Pane1;
Form2.MediaPlayer1.FileName:=opendialog1.Fi-
leName;
Form2.MediaPlayer1.Open;
Form3.Width:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRect-
.Right-Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.left;
Form3.Height:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRec-
t.Bottom-
Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Top;
Form2.MediaPlayer1.play;
end;
```

В таком виде код еще неработоспособен. В нем нет переменной `s`. Поэтому объявите ее в локальном разделе `var`:

```
s:string;
```

Осталась лишь одна проблема: откуда брать имя файла, который требуется открыть? Ведь никакого оператора `opendialog` нет. Если пользователь запустит слайд-шоу, то начаться оно должно с текущей выделенной строки в



▲ Все пять форм программы

`ListBox1`. Как получить индекс выделенной строки? Очень просто: `listbox1.ItemIndex`. Следовательно, как получить содержимое выделенной строки (по совместительству искомое имя файла)? Еще проще: `listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]`.

И еще один штришок. Вышеописанный код должен сработать только в том случае, если пользователь включит слайд-шоу. Если он его выключит, действия должны быть совсем другие. Поэтому весь код заключите в условие:

```
If is_show then begin
// ваш код
end;
```

Почему условие выглядит так непривычно? Дело в том, что для переменных типа `boolean` условие вида `переменная=true` можно сократить

просто до имени переменной. Это очень удобно.

Между операторами условия `begin` и `end` вставьте скопированный код. На протяжении всего кода замените функцию `opendialog1.filename` на `listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]`. После этого скрипт заработает.

ОСНОВНЫЕ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ

Пришло время обеспечить переключение файлов во время слайд-шоу. К картинкам и активным файлам (видео и звук) подход различен. Если текущий файл — картинка, перед запуском следующего пункта `Listbox1` надо сделать время задержки (хранится в переменной `M`). С видео и звуками дело обстоит по-другому. Следующий файл надо запустить не через какое-то определенное время (откуда мы знаем, как долго длится клип?), а когда текущий клип завершится.

Давайте рассмотрим эти два варианта по порядку. Начнем с картинок. Как организовать задержку? Для этого существует специальный невизуальный компонент `Timer`. Самый первый на вкладке `System`. Найдите его и поместите в любое место на форме. Соответствующий объект будет называться `Timer1`. Поначалу таймер должен быть отключен, поэтому его свойство `Enabled` установите в `false`. У таймера одно-единственное событие — `OnTimer`, которое срабатывает, как только время, задающееся свойством `Interval`, истечет. Не забудьте, что время задается в миллисекундах (одна тысячная секунды). Как только пользователь включает слайд-шоу, нам надо запустить таймер. В обработчике `N11Click` найдите второе условие (текущий объект — картинка) и после строки `Form3.show` пропишите:

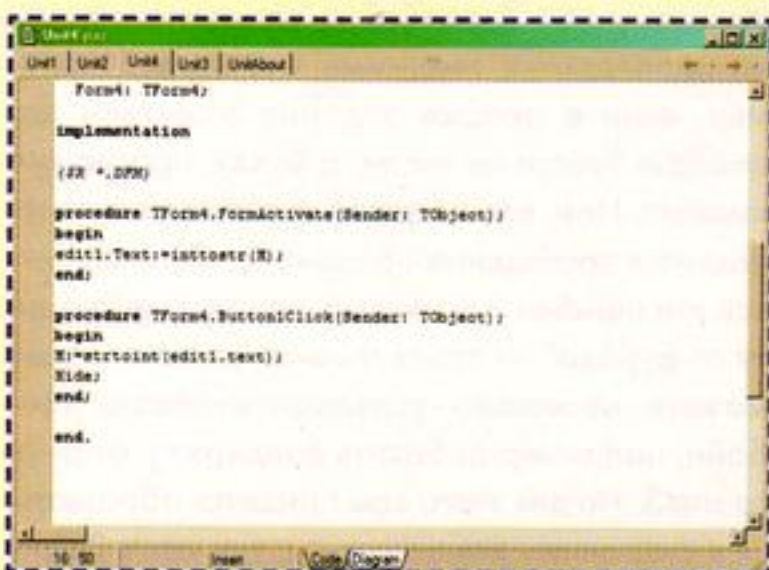
```
Timer1.Interval:=M*1000;
Timer1.Enabled:=true;
```

Почему "`M*1000`"? В миллисекундах время считают только совсем уж крутые программисты. А пользователь, скорее всего, будет вводить время в привычных секундах. Отсюда это простое преобразование.

Таймер запущен. Как только он сработает, мы должны его выключить (до поры до времени), выделить следующую строчку в списке и запустить этот файл стандартным куском кода.

Создайте обработчик события таймера `Timer1Timer` и пропишите для него код:

```
Timer1.Enabled:=false;
if listbox1.Items.Count-
```



▲ Код, обслуживающий форму № 4, запрашивающую у пользователя время задержки

```

l=listbox1.ItemIndex then
listbox1.ItemIndex:=0 else
listbox1.ItemIndex:=listbox1.ItemIndex+1;
  
```

Это еще не все содержимое обработчика `Timer1Timer`, но к нему мы вернемся после. У вас, скорее всего, возник закономерный вопрос: зачем нужно условие во второй строчке? Почему бы просто не присвоить единицу свойству `ItemIndex`? Представьте себе, что после нескольких слайдов указатель выделения списка дойдет до его конца. Очередной командой приращения указатель сдвинется... на несуществующую строку. Естественно, возникнет критическая ошибка, и программа вылетит. Поэтому перед приращением необходимо проверить, не добрался ли счетчик до конца списка. Если добрался, то указатель выделения (свойство `ItemIndex`) обнуляется, если нет — увеличивается на единицу. Вот и все премудрости.

ОКОЛЬНЫЕ ДОРОЖКИ

Перейдем ко второму варианту. Что, если очередной файл из списка воспроизведения — не картинка, а звуковой или видеоклип? В этом случае необходимо дождаться его завершения, а потом открыть следующий в списке файл. Как узнать, что клип подошел к концу? Есть много способов. Но самый простой, на мой взгляд, — воспользоваться обработчиком события компонента `TMediaPlayer` — `OnNotify`. Это событие срабатывает, когда меняется режим работы медиа-плеера. Сам режим можно определить с помощью свойства `Mode`. Нам интересно только одно его значение — `mpStopped`. Как вы уже догадались, оно показывает, что плеер остановился, потому что клип закончился.

Когда клип не проигрывается, режимы тоже могут меняться. Поэтому появятся неизбежные ложные срабатывания обработчика. Эти ложные срабатывания надо как-то устранить. Самое простое — ввести еще одну переменную и установить ее в положение `true` непосредственно перед началом воспроизведения. Внутри обработчика `OnNotify` необходимо проверить состояние переменной `Mode` и новой булевой переменной. Если обе проверки проходят — воспроизведение точно прекратилось, и можно переключаться на следующий файл списка. Объявите эту вспомогательную глобальную переменную:

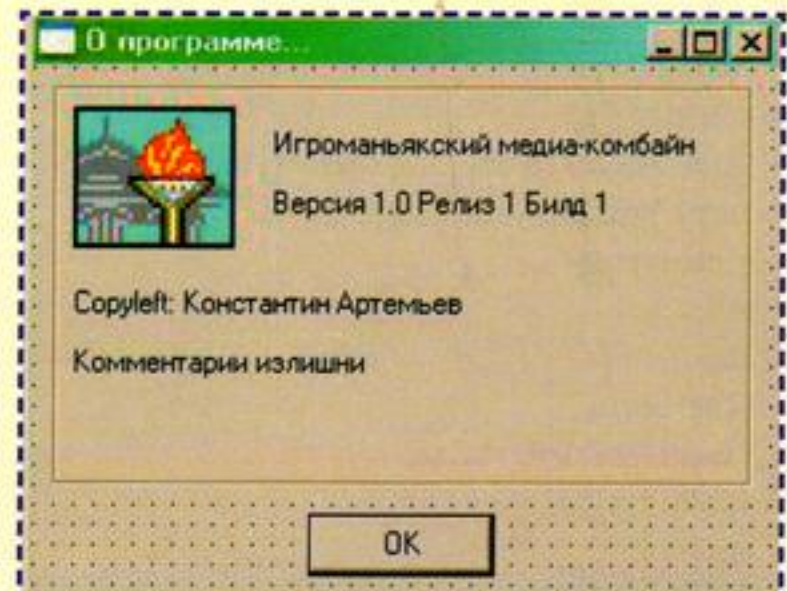
```
video:boolean=false;
```

По умолчанию она "выключена". Где ее включать? В нашем коде, который отвечает за последовательное воспроизведение. Вновь открывайте обработчик `N11Click` и во второй условной ветке после строки `Form2.MediaPlayer1.play` пишите:

```
video:=true;
```

Теперь предусмотрены почти все варианты действий пользователя, за исключением одного — когда юзер кликает по пункту меню **Остановить слайд-шоу**. Так как программно этот пункт меню находится в `N11Click`, надо изменить первое его условие. Найдите предпоследний оператор `end` обработчика и удалите точку с запятой. Прямо после `end` пишите:

```
else begin
```



▲ Вместо того чтобы делать новое окошко "О программе...", модно взять стандартное окошко Delphi и лишь слегка отредактировать в нем надписи. В Delphi 6 это делается через опцию `File/New/Other/Forms/About box`.

```

Timer1.Enabled:=false;
video:=false;
end;
Теперь, если переменная is_show не равна true (то есть равна false), слайд-шоу остановится. Выключите таймер и переменную video. Обработчик N11Click готов. В конечном варианте он выглядит так:
procedure TForm1.N11Click(Sender: TObject);
var
  s:string;
begin
  Is_show:= not is_show;
  case is_show of
  true:N11.Caption:='Остановить слайд-шоу';
  false:N11.Caption:='Запустить слайд-шоу';
  end;
  if is_show then begin
  if form1.listbox1.ItemIndex<0 then
  form1.listbox1.ItemIndex:=0;
  s:=ExtractFileExt(listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]);
  if (s='.dib') or (s='.jpg') or (s='.jpeg') or (s='.bmp') or (s='.ico') or (s='.emf') or (s='.wmf') then
  begin
  Form2.Hide;
  Form3.image1.picture.loadfromfile(listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]);
  Form3.Width:=Form3.image1.Picture.Width;
  Form3.Height:=Form3.image1.Picture.Height;
  Form3.image1.picture.loadfromfile(listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]);
  Form3.Image1.Visible:=true;
  Form3.show;
  Timer1.Interval:=M*1000;
  Timer1.Enabled:=true;
  end;
  if (s='.avi') or (s='.wav') or (s='.mid') then begin
  Form2.Show;
  Form3.Hide;
  if s='.avi' then Form3.Show;
  Form3.Image1.Visible:=false;
  Form2.MediaPlayer1.Display:=Form3.Panell;
  Form2.MediaPlayer1.FileName:=listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex];
  Form2.MediaPlayer1.Open;
  Form3.Width:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRect
  
```

```
.Right-Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Left;
Form3.Height:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRec
t.Bottom-
Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Top;
Form2.MediaPlayer1.Play;
video:=true;
end;
end
else begin
Timer1.Enabled:=false;
video:=false;
end;
end;
```

В обработчиках не хватает только операции запуска плеера. У нас уже есть готовый кусок кода для этого действия. Скопируйте его из `N11Click`, начиная со строки `s:=ExtractFileExt(listbox1.Items.Strings(listbox1.ItemIndex))` и заканчивая предпоследним `end`.

Перейдите в обработчик таймера и после последней команды вставляйте скопированный код. Не забудьте в локальном операторе `var` объявить строковую переменную `s`. Перейдите в `OnNotify` и пишите:

```
if video and (mediaplayer1.Mode= mpStopped)
then begin
end;
```

Это условие мы уже детально разобрали. Между `begin` и `end` вставляйте код. Не забудьте объявить локальную строковую переменную `s`.

Код мы поместили в другой модуль, а ссылаемся мы из этого кода на некоторые объекты первого модуля. Значит, второй модуль надо связать с первым. Перед самым обработчиком добавьте строку:

```
uses unit1;
```

Теперь перед всеми упоминаниями `listbox1` и `Timer1` поставьте выражение `form1`. (прописывается слитно). Во второе условие обработчика (которое отвечает за ветвь картинок) вставьте строку:

```
video:=false;
```

Запускайте медиа-комбайн и слайд-шоу. Все должно функционировать.

```
procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);
var
s:string;
begin
Timer1.Enabled:=false;
if listbox1.Items.Count=1+listbox1.ItemIndex then
listbox1.ItemIndex:=0 else listbox1.ItemIndex:=listbox1.ItemIndex+1;
s:=ExtractFileExt(listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]);
if (s='*.htm') or (s='*.jpg') or (s='*.png')
or (s='*.bmp') or (s='*.ico') or (s='*.mid') or (s='*.wav') then
begin
Form2.Width:=
Form2.Image1.Picture.LoadFromFile(listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]);
Form2.Width:=Form2.Image1.Picture.Width;
Form2.Height:=Form2.Image1.Picture.Height;
Form2.Image1.Picture.LoadFromFile(listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex]);
Form2.Image1.Visible:=true;
Form2.Show;
Timer1.Interval:=8*1000;
Timer1.Enabled:=true;
end;
if (s='*.avi') or (s='*.wav') or (s='*.mid') then begin
Form2.Show;
Form2.Width:=Form2.Image1.Picture.Width;
Form2.Height:=Form2.Image1.Picture.Height;
Form2.MediaPlayer1.FileName:=listbox1.Items.Strings[listbox1.ItemIndex];
Form2.MediaPlayer1.Open;
Form2.Width:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Right-Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Left;
Form2.Height:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Bottom-Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Top;
Form2.MediaPlayer1.Play;
video:=true;
end;
end;
```

▲ Одна из самых длинных процедур в медиа-комбайне. Но не так страшен черт, как его... исходники! Стоит разобрать "монстра" по строчкам, и он становится милым и пушистым.

ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ

Пришло время придать законченный вид комбайну. У нас осталось два необработанных пункта меню: **Справка** и **О программе**. Когда пользователь кликает по пункту **Справка**, должен открыться справочный файл программы в формате `hlp` (стандартная) или `chm` (продвинутая). Создание самого файла справки остается на вашей совести. Для этого существует множество программ, например ориентированный на любителей **HTM2CHM** или профессиональный **HTML Help Workshop**. Задача программиста — прописать в обработчике этого пункта меню открытие файла справки. Соответствующий обработчик выглядит так:

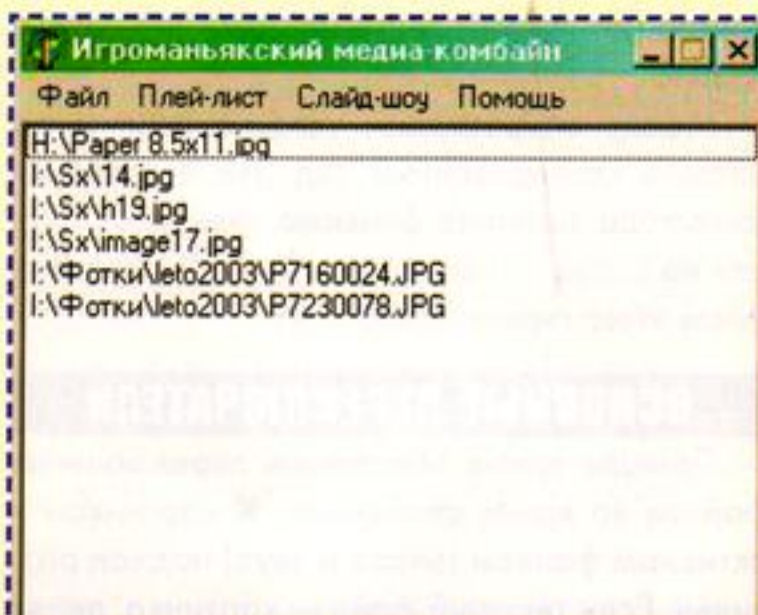
```
procedure TForm1.N13Click(Sender: TObject);
begin
ShellExecute(Application.Handle,'open',PChar(
extractfilepath(application.exename)+'
help.hlp'),nil,nil,SW_SHOWNORMAL);
end;
```

Он состоит из одной довольно сложной команды. Ее основа — функция `ShellExecute`, которая позволяет открыть любую папку, документ (в том числе веб-страницу), выполнить некоторые системные команды, а также запустить программу или скрипт. Вот такая функция-многостаночник. Рассмотрим ее поподробнее (не забудьте в текущий раздел `uses` добавить модуль `ShellAPI`, которому принадлежит функция).

Первый параметр функции `ShellExecute` — дескриптор программы, которая осуществляет вызов. Пока не будем детально изучать, что такое дескриптор, иначе мы рискуем углубиться в основы **API** и ядра **Windows**. Неподготовленный программист там просто потеряется. Но в ближайших номерах мы обязательно рассмотрим ядро и **API**. Без этих знаний программист никогда не сможет стать профессионалом. Пока же вам будет достаточно знания, что дескриптор — это своеобразный индекс, который указывает на конкретную программу. Зная дескриптор программы, с ней несложно совершить практически любое действие. Получить дескриптор программы можно через свойство `Application.Handle`.

Второй параметр — текстовая строка, содержащая один из трех стандартных методов работы с файловыми объектами: **open**, **print** и **explore**. **Open** и **print** работают почти со всеми файлами, а **explore** — только с папками. **Open** открывает документ, запускает другую программу или исполняет системную команду, **print** печатает документ, а **explore** открывает папку в окне Проводника. Сейчас нам нужно открыть файл справки как документ, поэтому выбираем метод **open**.

Третий параметр — это путь к открываемому документу. Выражение `extractfilepath(application.exename)` вам уже знакомо — оно возвращает путь до конкретной программы, чтобы можно было адресоваться к файлам, которые лежат в той же папке.



▲ Программа с заполненным плейлистом

Далее следует указание на имя конкретного файла. Почему все выражение упрятано в скобки и перед ним стоит странный операнд `Pchar`? Дело в том, что **Object Pascal (Delphi)** — не "родной" язык программирования для **Windows**. Традиционно программы для него писались на **C++**. Само ядро и **API** также написаны по большей части на **C++**, поэтому унаследовали особенности этого языка.

В **C++** нет переменных типа `String`. Зато есть массивы символов (тип `Char`). Каждая строка оканчивается так называемым терминатором (знаком `#0`). Поэтому при вызове функций ядра все строки приходится конвертировать в тип `PChar` (указатель на область памяти, занятый массивом типа `Char`). Для этого служит команда `Pchar`, которой мы воспользовались.

В четвертом параметре хранятся параметры запуска. Так как мы запускаем не программу, этот параметр надо забить нулем — `nil`.

Пятый параметр также забиваем `nil`, потому что в нем должен храниться путь к рабочей папке программы.

Последний параметр — переменная, которая показывает, как должно отображаться на экране окно программы или документа после запуска. Нам нужен стандартный запуск, поэтому ставим сюда значение `SW_SHOWNORMAL`.

Код для пункта меню **О программе** вы уже сможете написать самостоятельно — действуя по аналогии.

В вашем распоряжении мощнейший медиа-комбайн, который разве что носки не стирает и кашу не варит. Это и мощный слайд-шоу-генератор, и утилита для создания презентаций. Вы ждете домашних заданий? Их есть у нас. В комбайне во многих местах не проверяются вводимые значения. Например, если в окошке задания задержки для слайдов ввести не число, а букву, программа вылетит. Или, если открыть файл не того типа, появится сообщение об ошибке. Перехватить все эти ошибки и поставить надежную "защиту от дурака" — ваша главная задача. Также можете несколько усовершенствовать комбайн, например добавить поддержку формата **mp3**. Но для этого вам придется обращаться к сторонним компонентам, так как в **Delphi** такой поддержки нет.

В следующей статье, посвященной **Delphi**, мы займемся программированием оболочки для компакт-диска. ■

Россия, Москва, гостиница "Космос"



20-22 февраля
2004 года

Россия, Москва,
ст. м. "ВДНХ",
проспект Мира, 150
гостиница "Космос"

конференция Разработчиков ИГР компьютерных ИГР КРИ 2004

20-22 февраля 2004 года в Москве пройдет вторая
Международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр.

КРИ задумана как собрание единомышленников – тех, кто каждый день занят созданием компьютерных игр, тех, кто хочет быть в курсе всех происходящих в индустрии событий, тех, кто идет вперед, совершенствуясь и познавая новое.

КРИ – это не только три дня, насыщенные общением профессионалов, работающих в игровой индустрии и отличная возможность встретиться с ведущими разработчиками и издателями России, а также ближнего и дальнего зарубежья, но и уникальный шанс увидеть те проекты, анонсы которых стали настоящей сенсацией.



DEATHMATCH

WARCRAFT III:
THE FROZEN
THRONE

В предыдущем номере «Игромании» была опубликована вторая часть статьи, посвященной стратегии игры за ночных эльфов. В этом номере мы предлагаем вашему вниманию третью, заключительную часть.

Стратегия и тактика сражения против Альянса

С появлением Warcraft III: The Frozen Throne Альянс по-прежнему сохранил универсальные способности и остался для каждой расы таким же грозным противником, что и раньше. Основная боевая единица Альянса — стрелки. Героями чаще всего берутся Горный король и Архимаг. Позже к ним присоединяются целители и волшебницы. Основная проблема армии эльфов состоит в том, что стрелки людей наносят охотницам, друидам-воронам и дриадам в полтора раза больше повреждений, чем юниты других рас. Кроме того, люди обладают такими способностями, как Рассеивание магии и Буран, от которых моментально гибнут эльфийские лучницы.

Как правило, стратегия игроков за Альянс разнообразием не отличается. Обычно разница состоит только в выборе второго героя. Им может стать либо Чародей крови, либо Горный король.

Для начала рассмотрим, что делать, если герой противника — Чародей крови. В этом случае первым героем возьмите Повелителя зверей. Во-первых, потому, что вызываемые им животные успешно противостоят заклинанию Рассеивание магии. А во-вторых, потому, что подчиненные Чародею крови ведьмаки бессильны против вызванного медведя, прокачанного до второго уровня, и сокола, прокачанного до третьего уровня. С помощью этих двух вызываемых юнитов можно нанести ощутимый урон армии противника и, если повезет, даже уничтожить его героя. Вторым героем лучше всего взять Смотрящую в ночь. Даже будучи на вторых ролях, она очень эффективно сражается против армии Альянса. Вполне вероятно, что противник будет активно использовать заклинание Рассеивание чар. Первый признак такого намерения — большое число целителей. В этом случае необходимо произвести максимально возможное количество лесных дракончиков. В прилагаемом к этой статье реплее хорошо видно, как лесные дракончики успешно расправляются с магами Альянса, пытающимися уничтожить животных, вызванных Повелителем зверей. Помните, что такие сильные герои людей, как Чародей крови и Архимаг, легко истребляют большие скопления слабых юнитов эльфов, но абсолютно бессильны против гигантов, дриад и дракончиков. Игрок за Альянс может защитить от них своих героев, только используя способность волшебниц Невидимость. Но и на этот случай у эльфов заготовлена контрмера. Если герой противника вдруг исчезнет, используйте Пыль прозрения (продается во всех магазинах, так что закупайтесь впрок) или откройте этот участок карты в Мастерской гоблинов. Мастерская гоблинов — это одно из нейтральных зданий. Для того чтобы можно



▲ Финал битвы эльфов против Альянса. Эльфийские охотницы завершают уничтожение базы людей. Это победа!

Переходим ко второму варианту развития событий, когда герой Альянса — Горный король. В этом случае основной ударной силой становится Охотник на демонов с заклинанием Магический огонь и Королева змей с заклинанием Ледяная стрела. Поддержку армии должен осуществлять Хранитель рожи.

Смотрящая в ночь вполне сгодится на роль своего рода чистильщика, который уничтожает убегающих раненых юнитов Альянса. Основными юнитами возьмите трех-четырёх горных великанов, несколько дриад, лучниц и друидов-воронов. Обязательно включите в состав армии несколько дракончиков, незаменимых для защиты энтов и животных, вызванных Повелителем зверей. Справиться с такой комбинацией юнитов крайне трудно даже сильному игроку. Для быстрого создания мощной армии сделайте ставку на раннее развитие, благодаря чему за достаточно короткое время вы сможете собрать сильную армию и ринуться в атаку на врага.

Стратегия и тактика сражения против нежити

Среди игроков бытует мнение, что воевать с нежитью очень сложно. Однако на самом деле страхи преувеличены. Практика показывает, что игроки за нежить обычно выбирают один из двух вариантов стратегии.

Первый состоит в том, что игрок за нежить берет за основу своей армии вурдалаков и горгулий. Героями выбирает Рыцаря смерти и Повелителя ужаса. И идет путем быстрого технологического развития. В качестве основных юнитов выбирает вурдалаков и пару статуй. Противостоять такой армии, главное — не строить вторую базу, зря потратите время и деньги. Лучше пустите средства на постройку армии лучниц и действуйте очень аккуратно — постоянно маневрируйте, концентрируйте огонь на вурдалаках, убивайте их по одному.

Второй вариант состоит в том, что игрок за нежить основной своей силой делает могильщиков, а героями берет Рыцаря смерти и Короля мертвых. Такая стратегия подобна лавине: вначале она уязвима для атак, однако неудержимо развивается, пополняясь обсидиановыми статуями, сфинксами и мясниками. Через некоторое время армия нежити становится настолько сильной, что способна стереть с лица земли практически любую вашу армию и базу. Чтобы справиться с таким натиском, нужно действовать следующим образом. Против вурдалаков и горгулий выдвигайте дриад, охотниц и горных гигантов. Если у противника есть обсидиановые статуи, обязательно понадобятся лесные дракончики. Не помешает также пополнить армию друидами-воронами: стоят они не очень дорого, а с вурдалаками справляются прекрасно.

Могильщиков следует уничтожать массовой атакой всеми наличными силами. Для этого как можно раньше захватите золотую шахту. Поначалу игрок за нежить ничего не сможет этому противопоставить — в начале игры герой нежити слаб, армия малочисленна, а вызванных скелетов можно эффективно убивать светлячками. Так как эльфийские войска благодаря колодцам могут быстро лечиться на базе, а герои эльфов вначале сильнее героев нежити, то с ранней атакой нежити расправиться будет не слишком сложно. Как только захватите золотой рудник, начинайте строить вторую базу, после чего активно займитесь технологиями. Тем временем противник, скорее всего, создаст внушительную армию могильщиков и бросит их на вашу базу. Главное — развиваться к тому времени технологически и создать как можно больше юнитов. Тогда противник, пришедший на базу эльфов, будет разгромлен, не выдержав напора высокотехнологичных юнитов. После того как отобьете атаку, сразу переходите в контрнаступление и непрерывно атакуйте базу противника, не давая ему ни минуты передышки, вплоть до полной и окончательной победы.

Полезные советы

1. Непосредственно после постройки своего магазина купите Лунный камень и сразу же используйте его. Ночь, наступившая благодаря применению Лунного камня, пополнит колодцам ману на 37 единиц. К тому же использование камня значительно снизит противнику обзор.

2. Берсерки-наемники исключительно опасны для охотниц. Под мощными ударами берсерков бедные охотницы погибают очень быстро. Поэтому для противодействия угрозе либо сами закупите несколько берсерков, либо же в качестве противовеса наймите несколько огров. Тогда ранняя атака противника с использованием берсерков провалится.

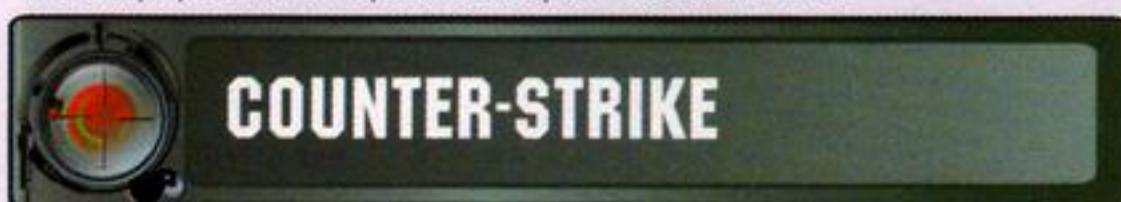
3. Купите в магазине Посох телепортации и отдайте его второму герою. В случае если первому герою будет грозить неминуемая смерть, второй герой сможет с помощью Посоха телепортировать его на базу. То же можно сделать с ранеными горными великанами, которые не в состоянии выбраться из эпицентра битвы самостоятельно.



Итак, подошел к концу рассказ о том, как успешно играть за ночных эльфов.

В следующем номере "Игромании" мы расскажем о том, как играть и побеждать в битве за нежить. До встречи!

Реплеи, наглядно демонстрирующие описанные тактики, можно найти на *нашем компактe* в разделе *DeathZone/Warcraft III*. Там же вас ждут реплеи к первой и второй частям статьи.



COUNTER-STRIKE

Тактика применения ножа в бою

Известно, что игроки в Counter-Strike по большей части пользуются автоматами, пистолетами и штурмовыми винтовками. И совершенно незаслуженно забывают о таком замечательном оружии, как нож. Причина проста: большинство игроков просто не умеют им пользоваться. Для того чтобы нож стал действительно грозным оружием, а не бесполезным куском металла, нужны мастерство и опыт. Научиться пользоваться ножом непросто, но если вы постигнете эту науку, то нож, возможно, не раз спасет вам жизнь в трудном бою. К тому же умение убивать "с ножа" может значительно поднять ваш авторитет в среде игроков в CS.

Существует несколько способов применения ножа. Первый, самый простой, — подкрасться к затаившемуся кемперу и зарезать его исподтишка. С помощью второго способа можно успешно уничтожить бойцов-одиночек. Для этого отыщите на карте темный уголок, где вас не заметят противники, и затаитесь. Когда мимо вашего убежища пробежит ничего не подозревающий враг, обязательно проверьте, не идет ли за ним его товарищ. Если все чисто, пора действовать. Идите вслед за противником, повторяя все его движения. Враг двигается — вы за ним, остановился — и вы стоп. Подкрадитесь как можно ближе и нанесите ему два быстрых удара ножом (alternative fire — правая кнопка мыши). После этого возможны два варианта развития событий.

1. Объект атаки оборачивается назад — и замечает вас. В этой ситуации необходимо как можно скорее отправить его на тот свет, так как в открытом бою нож автомату не конкурент. Для этого надо немедленно подпрыгнуть и вонзить клинок в голову врага. Обычно после такого удара противник погибает. Если же вы ударили неудачно или промахнулись, и враг остался жив, то нужно стрейфиться вокруг него, подпрыгивая и нанося быстрые удары ножом, пока не уничтожите его окончательно.



▲ При использовании ножа игра превращается в самую настоящую бойню.

2. Враг полагает, что в него стреляют, и продолжает идти, не оборачиваясь, чтобы уйти от воображаемого обстрела. В этом случае просто следуйте за ним и продолжайте наносить удары в спину до тех пор, пока неприятель не покинет бранный мир.

Атака ножом

Если вы решили освоить бой с ножом, вам помогут следующие советы.

1. Никогда не бегите навстречу врагу. Если это вдруг случилось, немедленно отступайте. Ни один профессионал не идет на врага в одиночку, а тем более без огнестрельного оружия. Так как вы орудуете только ножом, товарищи по команде должны прикрывать вас.

2. Используйте гранаты. В сочетании с ослепляющими (Flashbang) или дымовыми гранатами нож становится еще более грозным оружием. Ослепленного и потерявшего ориентацию врага зарезать легко и просто. Главное при этом — не схлопотать шальную пулю.

3. Иногда приходится пользоваться ножом не из прихоти и не для того, чтобы показать другим игрокам свою крутизну, а по необходимости. Например, когда кончились патроны, а враг бежит за вами по пятам. В этом случае может помочь следующий трюк: надо подпрыгнуть и, развернувшись в прыжке на 180 градусов, наброситься с ножом на противника. Такая неожиданная атака может привести его в замешательство, а у вас появится шанс скрыться или нанести врагу несколько ударов. Вполне возможно — смертельных. Однако надо иметь в виду, что подобные действия помогут только при игре с новичком или игроком среднего уровня. Профессионала ничем не удивишь, и он запросто вас пристрелит.

Защита от атаки ножом

Несколько советов о том, как защититься от ножа.

Обычно с ножом нападают со спины, а в лоб лезут только от безысходности, когда кончились патроны, а на перезарядку нет времени. Типичная ошибка того, на кого напали с ножом, состоит в том, что он пытается развернуться и расстрелять нападающего из автомата или пистолета. Это в корне неверная тактика. Разворачиваясь, жертва отдает противнику драгоценные секунды, которых тому достаточно для того, чтобы нанести смертельный удар. Действовать надо по-другому. Суть защиты от атаки ножом состоит в том, чтобы уйти с траектории удара. Такой маневр сбивает нападающего с толку и дает жертве время, необходимое для того, чтобы расстрелять врага в упор. Если на вас напали не в замкнутом пространстве (например, не в трубе), и вы можете свободно двигаться, не разворачивайтесь, а постарайтесь уйти от ножа. Резко отскочите в сторону — и вы получите секунду передышки, пока нападающий готовится нанести следующий удар. После этого можно развернуться и от всей души напичкать наглеца свинцом.

А что же делать, когда вас атакуют в замкнутом пространстве, где особо не попрыгаешь? Например, если с одной стороны на вас нападает боец с ножом, а с другой — стена или забор? Суть маневра та же — прежде всего нужно уйти с траектории удара. Для этого, как только противник занесет руку для удара, резко присядьте и стрейфом сместитесь в сторону — вы уйдете из поля зрения нападающего; пока он не сориентировался, стреляйте.

Самый плохой вариант замкнутого пространства — труба. Тут, увы, никаких советов дать нельзя. В трубе выживает тот, кто быстрее: там от ножа не убежишь, и вся надежда — на скорость разворота, количество патронов в рожке, меткость и число процентов жизни.



Если после прочтения этой статьи вам стало интересно и захотелось стать мастером ножевой атаки, запомните: вам придется долго, упорно и терпеливо тренироваться. Но, как говорится, "тяжело в учении — легко в бою".



QUAKE III ARENA

Обзор модификации Challenge ProMode

Как только Quake III Arena увидела свет, по инициативе группы



▲ При особо зверских расправах кровяца заливает буквально весь экран.

многочисленные опросы прогеймеров и постарались учесть все их пожелания. В результате Challenge ProMode объединил множество удачных идей из всех трех инкарнаций Quake. Игра стала еще динамичнее и увлекательнее.

Больше всего в Challenge ProMode изменилась физическая модель движений игрока. Появилась возможность использовать air control, то есть управлять движениями игрока в воздухе. В результате игрок стал способен свободно двигаться в пространстве и проделывать такие трюки, которые были невозможны в стандартном Quake III Arena. Кроме того, игрок снова может делать двойные прыжки (double jump), знакомые еще с Quake II. Техника двойного прыжка проста: подойдите к какому-нибудь возвышению и оттолкнитесь сначала от поверхности, а потом от этого возвышения. Double jump позволяет игроку прыгать на большую высоту. И если на обычных картах для Quake III Arena этот навык не нужен, то на дополнительных, которые прилагаются к моду, есть места, где без double jump не обойтись. Наконец, авторы мода увеличили ускорение и коэффициент сцепления с полом. Благодаря этим изменениям кажется, что скорость игры увеличилась, хотя скорость самой модели осталась прежней.

Помимо физики, авторы Challenge ProMode изменили и другие параметры игры. Задержка перед респауном (1,7 секунды в стандартном Quake III Arena) и время переключения оружия (0,45 с.) теперь убраны. Благодаря этому можно делать интересные комбинации, которые раньше были невозможны. Существенно изменились характеристики оружия.

Gauntlet — сила отбрасывания стала вдвое меньше.

Machinegun — урон, наносимый Machinegun'ом, теперь составляет 5, как для дуэлей, так и для тимплея. К тому же при респауне игрок получает только 50 пуль. В коробках патронов тоже стало меньше — 25 вместо 50.

Shotgun — в одном патроне стало 16 дробин (в стандарте — 11). Урон, наносимый каждой дробинкой, уменьшен с 10 до 7, а разброс дробин увеличен с 700 до 900. Сила отдачи при попадании увеличена на 35%. Максимальное число зарядов уменьшено до 100.

Grenade Launcher — время перезарядки оружия уменьшено с 0,8 с до 0,6 с, но максимальное количество гранат ограничено сотней.

Rocket Launcher — скорость полета ракеты увеличена с 900 до 1000 (что сделало ракетницу очень похожей на ту, что была в первом Quake). Отдача при попадании увеличена на 20%, но на ракет-джампах это не сказывается.

Railgun — максимальное число зарядов рейла уменьшено до 100. Коробки с патронами тоже оскудели — теперь в каждой из них только 5 патронов.

Plasmagun — отдача при попадании увеличена на 50%, а урон от плазмы уменьшен до 15 единиц.

Одним из важнейших нововведений Challenge ProMode стала система начисления брони. Теперь броня не "утекает", и каждый вид брони имеет разную "толщину", то есть берет на себя разное количество урона (напомним, что в оригинальной версии Quake III Arena броня всегда принимает на себя 50% урона). Теперь красная броня дает сразу 200% брони и берет на себя 75% урона, максимальное количество красной брони ограничено 200%. Желтая броня дает 100%, но максимальное количество желтой брони, которое может взять игрок, ограничено 150%. Желтая броня принимает на себя 60% урона. Шарды (Armor Shard) дают по 2 единицы брони за каждую и не имеют процентного ограничения (то есть систематически собирая шардинки, можно набрать 300% брони или даже больше).

Изменилось и время респауна предметов. В Challenge ProMode

"отцов" американского Quake-общества во главе с Hoony была разработана специальная модификация для профессиональных игроков. Название выбрали соответствующее — Challenge ProMode. Разработчики мода провели

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ЖАРГОННЫХ СЛОВ ИГРЫ III АРЕНА

Megahealth (он же МН, мегахелс, мегажизнь или просто мега) — аптечка синего цвета, добавляет игроку 100 единиц здоровья, независимо от того, сколько у него уже есть. После подбора меги здоровье игрока, если оно больше 100, постепенно уменьшается ("утекает"), пока не достигнет 100.

Red Armor (она же RA и красная броня) — броня красного цвета, добавляет игроку 100 единиц брони, независимо от того, сколько у него уже есть. После подбора RA проценты брони станут постепенно уменьшаться, пока не достигнут 100.

Quad Damage (он же квад) — артефакт, который время от времени появляется в определенном месте карты. Урон, наносимый игроком с квадом, увеличивается в 3 раза. Quad Damage действует только 30 секунд.

Respawn (он же респаун) — слово, которое обозначает процесс появления/возрождения на карте любого предмета, в том числе и самого игрока. Обычно на карте есть от 5 до 9 точек респауна игрока.

Splash Damage — повреждения, которые игрок получает не от прямого попадания, а от взрывной волны. Splash Damage появляется при выстреле из rocket launcher, grenade launcher, plasmagun и BFG. У каждого оружия свой радиус splash damage.

Прогнать по респаунам (собрать респауны) — несколько раз подряд убить противника сразу после его рождения недалеко от точки респауна.

Рулез — любой предмет, который дает игроку какое-либо преимущество над противником. Чаще всего так называют quad damage, megahealth или красную броню, но в некоторых случаях рулезом может стать даже вовремя взятый grenade launcher.

аптечки и боеприпасы появляются каждые 30 секунд. Все артефакты, кроме battle suit, появляются каждые 60 секунд. Battle suit — каждые 120 сек. Мега появляется через 20 секунд после окончания действия последнего megahealth (так же, как в Quake II).

Самым главным изменением геймплея стало отсутствие звука шагов. Теперь можно бегать, не опасаясь, что вас услышат. Это увеличило скорость и драматизм игры. Изменены звуки попадания в противника. Если вы ранили противника, тональность звука попадания меняется в зависимости от количества его здоровья: чем меньше здоровья, тем ниже тон. Изменились характеристики некоторых артефактов. Quad damage наконец-то стал действительно "quad", то есть увеличивает урон в четыре раза вместо трех в стандартной версии. Battle Suit берет на себя 75% урона вместо 50% в стандартном Quake III Arena. Неожиданным решением стало уменьшение жизней при возрождении до 100%. То есть теперь, как и в Quake II, можно убить противника прямо на точке респауна с одного выстрела из railgun или rocket launcher.

Интерфейс и панель с параметрами игрока тоже были переделаны — все меню интерфейса оформлены в стиле hi-tech, а панелью стало проще пользоваться.

В целом кажется, что играешь в абсолютно другую игру. Сначала создается впечатление, что все просто ускорилось. Никаких задержек, никаких пауз — чистый адреналин. В отличие от стандартного Quake III Arena, в Challenge ProMode дуэли играют по 10 минут, и весь матч проходит на одном дыхании. Поначалу сложно привыкнуть к необычной физической модели, но потом осознаешь все плюсы air control и начинаешь использовать новые возможности. Постепенно приходит мысль, что все это уже где-то было, каждый "новый" элемент уже когда-то встречался. Разработчики объединили все самое лучшее из трех частей Quake. К счастью, вместо вполне закономерного в таких случаях "Франкенштейн-



▲ Как видите, панель параметров игрока претерпела существенные изменения.

на" у них получился очень грамотный и по-настоящему профессиональный мод, который оценят поклонники любой игры этой серии.

В последнее время из уст игроков все чаще звучит утверждение, что, дескать, "Квейк" умер. Да, действительно, общественный интерес к Quake III Arena поутих. Чемпионатов проводится гораздо меньше, чем раньше. World Cyber Games вслед за CPL вычеркнула Quake III Arena из списка своих игр. Международные чемпионаты по Quake III Arena можно сосчитать по пальцам. Да и в клубах все меньше играют в эту игру. До недавнего времени Challenge ProMode не был популярен в России, хотя во всем мире в него играют если не больше, то, по крайней мере, столько же, как и в стандартный "Квейк". В США промодеров всегда было больше, чем поклонников стандартного Quake III Arena. Причем многие игроки ProMode успешно выступали на чемпионатах по ори-



▲ Последний миг перед смертью. Прямое попадание из Railgun'a не оставляет противнику шансов на выживание.

гинальном у Quake III Arena. Пример тому — второе место на QuakeCon 2002 одного из опытейших игроков в Challenge ProMode Daler'a. В Штатах постоянно проводятся online-чемпионаты по этой игре, и часто сильнейшие геймеры планеты собира-

ются вместе и проводят небольшие LAN-чемпионаты.

Российские игроки в большинстве своем были привержены стандартному Quake III Arena. Но не так давно сайт www.cyberfight.ru и лично товарищ Гоблин организовали "Чемпионат имени Федора Сумкина" по Quake III Arena: Challenge ProMode. Турнир привлек внимание большого количества людей (35 игроков и более 200 зрителей) и породил интерес к Challenge ProMode у российских игроков. Многие уже предсказывают Challenge ProMode участь спасителя Quake III Arena. Впрочем, только время покажет, действительно ли Quake III Arena снова привлечет к себе внимание игроков благодаря Challenge ProMode.

Чтобы понять особенности игры в Challenge ProMode и просто насладиться красивой игрой сильных игроков, посмотрите демо-записи финальных игр "Чемпионата имени Федора Сумкина" с участием таких игроков, как c58-Polosatiy и c58-Loyd. Демки игр, а также сам Challenge ProMode вы можете найти *на нашем DVD в разделе DeathZone*.

В ближайших номерах "Игромании" мы планируем опубликовать статьи о клиентских настройках Challenge ProMode и руководство по созданию и настройке выделенного сервера. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске 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 клуба. Первый — "Интерантенна" из города Омска. Двадцать семь компьютеров уровня Celeron 2 GHz, оснащенные 256 Мб оперативки и видеокартами GeForce4 MX 440. Сеть 100 Мбит, также в клубе есть выход в интернет — 2 Мбит.

Второй — небольшой клуб Alexclub из Североуральска. Семь компьютеров уровня P-4 1.8.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб не представлен в сводке, напишите на адрес oreknot@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.

DEATHZONE

CALL OF DUTY

Одна из лучших игр в жанре военного 3D-экшена вышла всего три месяца назад, но народные умельцы уже наделали для Call of Duty немало карт и модификаций. Судя по тому, с какой скоростью игра обрастает любительскими дополнениями, ее ждет долгая жизнь и частое появление в наших подборках.

Для первого раза мы приготовили для вас восемь отличных карт. Карта **Cairo, Egypt 1942** перенесет вас в гущу событий, которые



происходят в Египте во время Второй мировой войны. Вы сможете стать участником сражения между фашистами и союзниками. На чьей стороне — решайте сами. Играть на этой не очень большой

карте могут по 5 игроков с каждой стороны. Бои будут стремительными. Дизайн карты оригинальный, баланс четко выверен, поэтому играть на самом деле интересно. Автору карты **Fivepoints** очень понравился фильм "Банды Нью-Йорка" (Gangs of New York), и он превратил в карту полуразрушенную деревеньку из этого фильма. Покосившиеся, давно заброшенные домики, полуразрушенная церковь в центре деревни. Окружающая обстановка как нельзя лучше передает ощущение безысходности и даже навеивает некоторую тоску. Fivepoints очень понравится тем, кто любит сидеть в засаде и потихоньку уничтожать противников, — здесь имеется множество мест, где можно спрятаться. Карта **Fort War** — это немецкий форт с множеством бункеров, окопов и траншей. Во внутреннем дворе форта стоят две пулеметные вышки, с которых можно легко и весело расстреливать напавшие на форт войска союзников. **Mr PanzerBunker** — отлично сделанная карта, действие которой происходит в немецком бункере, где спрятаны новые фашистские танки "тигр". Вот их-то вам и нужно уничтожить. Карта подходит для двух режимов игры: S&D и DM.

Огромная карта **Neverland** для 32 игроков — это переделанная мультиплеерная карта Neverland для Soldier of Fortune 2. **Pleasant Ville** — это симпатичная деревушка. Хороший дизайн и четко выверенный баланс делают Pleasant Ville одной из лучших карт для Call of Duty. Карта **Portvillage** — это рыбацкий поселок, на который напали фашисты. Союзники спешат на выручку рыбакам. Очень хорошая, добротная сделанная карта.

Последняя карта нашей подборки — **River Edge**. Союзники и фашисты пытаются захватить стратегически важный мост через реку. Всем карта хороша — и дизайн удался, и объектов на карте много, а вот плохо то, что почти всегда побеждает та сторона, которая первой займет пулеметную вышку, с которой простреливается почти вся карта. Кто захватит вышку, тому и мост достанется.

В заключение представляем вам модификацию **Blood Mod**, которая оживляет игру видом пролитой в боях крови.

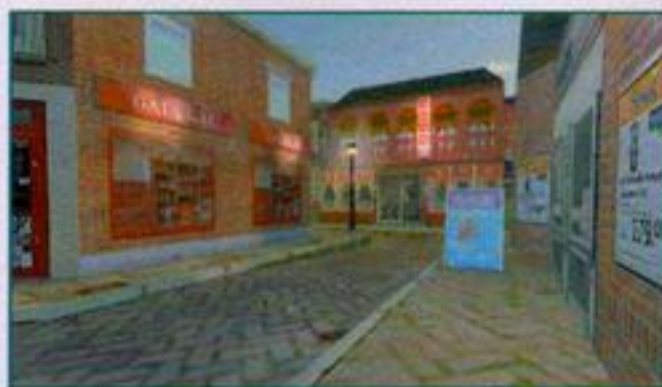


COUNTER-STRIKE



Всем любителям народной забавы под названием Counter-Strike мы приготовили много чего интересного. Первым делом — десять новых карт на самый разный вкус. Тем, кто любит сопровождать VIP-персон, понравятся три карты: **as_Cargo**, **as_evacuation** и **as_jungle1**. Все они привлекательно выглядят и хорошо сбалансированы. Если вас вдохновляют истории с заложниками, то карта **cs_1701ev2** — для вас. Вы сможете или спасти заложников из лап кровожадных террористов, или, наоборот, удерживать заложников, сражаясь с контртеррористами. Всем остальным — честный бой без затей на шести de-картах — **de_abou**, **de_aztec**, **de_bretagne**, **de_bridge**, **de_casino** и **de_celtic**. Все они сделаны на славу, отличаются четко выверенным балансом, прошли обкатку на известных серверах и были высоко оценены игроками. Пользуйтесь на здоровье.

Кроме подборки, мы предлагаем вашему вниманию отличный сборник карт под названием **cs centarl mappack 2**, в который вошли шесть высококачественных карт для Counter-Strike.



JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Постепенно начинают появляться мультиплеерные дополнения Jedi Knight: Jedi Academy. Наряду с вполне обычными картами авторы делают огромные карты-моды. Одна из них — **Matrix reloaded**. Данная карта полностью скопирована с улицы из фильма «Матрица. Перегрузка», где всенародно любимый Нео доказывал агенту Смигу, насколько тот не прав. Карта сделана отлично. Так как весит она немало, мы выкладываем ее **только на DVD**.

Карта **Battle arena** подходит больше всего для дуэли один на один, нежели для свободных сражений. Если вы соскучились по запутанным лабиринтам, устанавливайте карту **NJO pack**. Здесь есть все: замысловатый лабиринт, качественный дизайн и мрачная атмосфера.

Два отличных скина для тех, кому надоели привычные шкурки игроков и хочется разнообразия. Скин **Bothan** предоставит вам возможность управлять обезьяной-джедаем. Сие животное умеет не только бегать, прыгать и сражаться на мечах, но и замечательно применяет Силу! Вторая шкурка называется **DP** и одевает всех персонажей в черные костюмы из фильма «Люди в черном». Надо отметить, что скины сделаны весьма качественно.



QUAKE III ARENA

Игра Quake III Arena вышла три с лишним года назад, а дополнения к ней продолжают появляться с завидной регулярностью.

Сегодня мы выкладываем пять очень хороших карт. **Benigma** — это огромный полуразрушенный замок. Отличительная особенность карты **Charon** — множество телепортов. Карта **De Dust** поможет вам найти дорогу в старый арабский город. **Powahaus** перенесет вас на какое-то промышленное предприятие — то ли завод, то ли фабрику по переработке отходов. Как бы то ни было, атмосфера стали и сплавов передана замечательно. И, наконец, небольшая уютная карта **Pxc Aztec**, обильно населенная врагами, что всегда является залогом хорошей мясной драки.



UNREAL TOURNAMENT 2003



Предлагаем вашему вниманию подборку из пяти очень хороших карт для режима Deathmatch. В первую очередь обратите внимание на огромную карту **DM-FromHell**. Она отличается тщательной проработкой деталей и прекрасным дизайном. Добавьте сюда тщательно выверенный баланс — и получите одну из лучших на сегодняшний день карт для Unreal Tournament 2003. Играть на такой красивой карте — одно удовольствие. Карта весит изрядно, поэтому мы положили ее **только на DVD**.

Впрочем, те, кто еще не обзавелся DVD-приводами, обделенными не останутся, ведь на компакт (ну и на DVD, разумеется) выложены еще и такие карты, как **DM-Gates of Hell**, **DM-Lifter**, **DM-MindGames** и **Dm-Sdr-The-Old-Saw-Mill**. Каждая из них хороша по-своему.

Кроме карт, мы приготовили одну из лучших модификаций для Unreal Tournament 2003 — **Frag Ops**, которая до неузнаваемости меняет знакомый UT 2003. Совершенно новое оружие. Вместо разномастных футуристических пушек вас ждут современные стволы вроде АК-74, MP5 и им подобных. Теперь оружие не нужно собирать на поле боя. Так же, как в Counter-Strike, его покупают за деньги в начале каждого раунда. Кроме того, замене подверглись и модели игроков. Вместо непонятных чудиков-мутантов из оригинального UT 2003 появились вполне привычные, можно сказать банальные спецназовцы и террористы. Разработчики модификации постарались на совесть и сделали для **Frag Ops** не только восемь карт, но и отличных ботов, которые обладают вполне сносным AI. Спешим предупредить, что из-за большого объема мы выложили модификацию **Frag Ops** **только на DVD**. ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Warcraft III: The Frozen Throne: Андрей Болибрух

Counter-Strike: Андрей Чаплюк

Quake III Arena: Роман Елшин

«DEATHZONE»

Степан Чечулин и Андрей Калинин

UFO

Н а ш е с т в и е

Новая трёхмерная тактическая стратегия с элементами RPG,
 продолжающая традиции культовой игры UFO: Enemy Unknown



© 2003 CENEGA Publishing. Все права защищены. Остальные упомянутые названия
 продуктов и компаний, являющиеся торговыми марками, принадлежат их законным
 владельцам. Игра разработана компанией ALTAR Interactive. Все права защищены.
 © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Ведущий раздела
Дмитрий Кузнецов

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

К большому сожалению, киберспортивные турниры все чаще сопровождаются драками между игроками. Потасовка пятого декабря 2003 года в Лас-Анджелесе чуть было не закончилась убийством. В этот день в зале Gamer X LAN Center проходили отборочные игры турнира **Cyber X Games**, финал которого состоится в январе 2004 года в Лас-Вегасе (призовой фонд **600 000 долларов США**). После соревнований команды вышли на улицу, где и затеяли драку. Разнять не в меру разошедшихся спортсменов попытались вице-президент CXG **Крис Хилл** и сын президента лиги. Они вклинились в толпу дерущихся и попытались остановить драку. Однако игроки команды **Team BZ** набросились на миротворцев с кулаками, а один из них даже приставил в голове Криса пистолет. Несмотря на то что остальные члены команды подначивали своего товарища выстрелить, трагедии удалось избежать, и Крис Хилл остался в живых. Турнир немедленно был приостановлен, и теперь руководство лиги ломает голову над тем, как ужесточить правила турниров, чтобы в будущем избежать подобных опасных ситуаций.

Российская команда **ForZe** неудачно выступила в Афинах на квалификационном турнире для участия в **Cyber X Games**, финал



▲ Увы, но российская команда **ForZe** проиграла в отборочных играх — и на турнир **Cyber X Games** не попала

которого пройдет в Лас-Вегасе в январе 2004 года. Русская команда надеялась выиграть путевку на суперфинал и солидный денежный приз. Однако надежды не сбылись. В групповых матчах **ForZe** обыграла всех противников, но в играх play-off проиграла болгарской команде **cNc** и оказалась в лузерской сетке соревнований, где проиграла чешской команде **Neophyte**. Таким образом, российские игроки в **Counter-Strike** не станут участниками турнира в Лас-Вегасе. Квалификацию выиграла датчане из команды **Titans**. Они-то и поедут на финал **Cyber X Games**.

Долгое время российские игроки не могли принимать участие в крупных киберспортивных турнирах — в основном из-за того, что получить визу в США очень сложно. Единственный игрок, который смог это сделать, — **Алексей Нестеров M19*LeXeR**. В августе 2002 года он с триумфом выиграл открытое первенство США по **Quake III Arena** и получил приз — **\$20 000**. И вот теперь еще двум российским игрокам удалось получить американские въездные визы, чтобы принять участие в турнире **Cyber X Games**. Известно, что российская дуэльная школа **Quake III Arena** — самая сильная в мире. Поэтому успех наших спортсменов вполне возможен.

Стоит отметить, что **Cyber X Games** станет самым солидным тур-



▲ У турнира **Cyber X Games** солидные спонсоры

ниром с самым крупным призовым фондом за всю историю киберспорта. Только в номинации **Counter-Strike** разыгрываются **\$160 000**. Кроме того, будут награды за выдающиеся достижения в киберспорте, призы лучшей мужской и женской команде и лучшим игрокам мужского и женского пола. Турнир состоится в казино одной из крупнейших гостиниц Лас-Вегаса.

Ждите большой репортаж с этого турнира в следующем номере «Игромании».

В ночь с **14 на 15 декабря 2003** года в одном из московских клубов отмечал свое шестилетие самый старый клан России — **QuakeWorld-команда America Must Die**. Члены клана участвовали во всех крупных событиях **QuakeWorld** в России. Самая сильная команда мира в **Quake III Arena** — шведская **Team9** — специально приезжала в нашу страну, чтобы сыграть с **America Must Die**. Это была первая в России игра с зарубежной командой такого высоко-



▲ Российские ветераны игры в **Quake III Arena**

го уровня. Не удивительно, что наши спортсмены проиграли на десяти картах со счетом 9:1. Ведь к тому времени **Team9** уже победила сильнейшие кланы Великобритании и США, в том числе такую знаменитую команду, как **DeathRow**, в которой играл лучший игрок в **Quake III** — **Thresh**. Тем не менее сам приезд шведской команды говорит о том уважении, которое спортсмены всего мира испытывают к российским игрокам. В празднике **America Must Die** участвовали друзья клана — **dt-slam**, **dt-unknown**, **[red]RedWhite**, **[red]Napalm**, **[red]Satan** и многие другие. Наш журнал присоединяется к поздравлениям и желает старейшинам отечественного киберспорта новых побед!

Столичная команда **ASUS|c58** стала чемпионом европейского дуэльного кубка **Clanbase — Q3A Duel Clan Cup**. В финале москвичи сразились с шведской командой **Lemmings Effect** и дважды обыграли ее в суперфинале.

Впервые российская команда выиграла онлайн-турнир по **Quake III Arena**. Во всех матчах турнира в состав **ASUS|c58** входили **Polosatiy**, **Morfei**, **Evil** и **noBar**.

В середине декабря состоялся крупный online-турнир **Cyberfight Invite**, на который были приглашены лучшие игроки Европы. В финале встретились россиянин **Антон Синьгов (Cooler)** и швед **TOXIC**. После напряженной борьбы **Cooler** проиграл и занял второе место. Призовые места распределились следующим образом:

- 1 место — **ic-TOXIC (Швеция)**;
 - 2 место — **[4z]Cooler (Россия)**;
 - 3 место — **xL-Dept (Россия)**;
 - 4 место — **le-fooKi (Швеция)**.
- Записи финальных игр ищите **на нашем CD и на DVD**.

Самым престижным online-турниром декабря 2003 года стал **EuroCup 8: Quake III Arena TDM**. В финале встретились две самые сильные команды мира. Обе они из Швеции. В суперфинале, который игрался до трех побед, выиграла прославленная команда **iCE cLIMBERS**.

Демки финальных игр ищите **на нашем CD и на DVD**.

Чемпионат имени Федора Сумкина

▲ Polosatiy получает главный приз из рук Гоблина!

29 ноября в столичном клубе Flashback прошел Чемпионат имени Федора Сумкина по игре в Quake III Challenge Pro-Mode. В организации турнира принимали участие ваш покорный слуга и мастер самых "правильных" кинопереводов — Goblin. Спонсорами турнира стали компании Microsoft и APC, благодаря чему удалось быстро собрать

призы на сумму более 1000 долларов США. Главным призом турнира стало золотое кольцо ручной работы с цепочкой для ношения на шее. Общий вес артефакта "Кольцо Всевластья" с цепью составил около 36 граммов чистого золота 585-й пробы.

В соревнованиях участвовали 30 игроков и 120 болельщиков. В итоге продолжительных схваток между лучшими дуэлянтами России верх взял ветеран игры в Quake III — Polosatiy, который не проиграл на турнире ни одного матча.

Ему и вручил Goblin заветное кольцо и другие призы. Восемь лучших игроков турнира получили в качестве призов мышки, компьютерные игры, сетевые адаптеры и так далее.

Во время турнира был снят документальный фильм, который вскоре будет показан на одном из крупнейших телеканалов России.

Записи матчей турнира ищите на нашем CD и на DVD.

CPL Winter 2003 — битвы гигантов Counter-Strike

16—20 декабря в Далласе прошел очередной зимний чемпионат мира по Counter-Strike CPL Winter 2003, в котором приняли участие все сильнейшие команды мира, кроме российских. Причина, по которой наши ребята не попали на турнир, банальна — отсутствие денег и сложности с получением визы.



▲ Игры CPL Winter 2003 в самом разгаре!

53 лучших команды мира собрались, чтобы сразиться в Counter-Strike 1.6. Четыре дня внимания игровой общественности было приковано к играм CPL Winter 2003. Победителем уже

не в первый раз стала команда Schroet Kommando из Швеции, которая обыграла в суперфинале смешанную команду игроков Норвегии, Канады и США. Теперь Schroet Kommando — не только олимпийский чемпион World Cybergames 2003, но и четырехкратный чемпион мира CPL (Cyberathlete Professional League).

Результаты CPL Winter 2003

1 место — Schroet Kommando (Швеция) — 30 000 долларов.

SK — единственные чемпионы CPL, которые смогли выиграть турнир CPL Winter 2003 два раза подряд!

2 место — NoA (Норвегия—Канада—США) — 21 000 долларов.

Перед турниром всех волновало, сможет ли хорошо выступить смешанная американо-европейская команда, которая тренировалась в этом составе всего два месяца. Результат оказался более чем удовлетворительным.

3 место — mousesports (Германия) — 14 000 долларов.

В который раз амбициозные немцы показали, как надо играть в Counter-Strike в европейском стиле. Кстати говоря, команда mousesports одна из немногих получает финансовую поддержку от таких компаний, как Intel и AMD.

4 место — Adrenaline[GX] (Швеция—Норвегия) — 9000 долларов.

Долгое пребывание в Штатах явно не пошло на пользу игрокам этой шведско-норвежской команды. Судя по их игре, в ближайшее время им вряд ли удастся занять более высокое место.

Записи матчей турнира вы найдете на нашем CD и на DVD.

1-й чемпионат СКС по Counter-Strike

20—21 декабря в подмосковном городе Жуковском прошел крупный чемпионат по Counter-Strike. Это первый официальный турнир, организованный молодой киберспортивной организацией Российский союз киберспорта (СКС). В течение двух дней лучшие команды страны боролись за призовой фонд в 35 000 рублей.



▲ Команда Virtus.pro — победители турнира СКС!

Победу одержала команда Virtus.pro (MegioN, Ant1killer, Patrick, Sally, F_1N) — самая сильная столичная команда последнего времени. Второе место заняла прекрасно сыгравшая команда ILLuminator (Mosk, brhr, mAger, hooch, Fast1k). Призовые места распределились так:

- 1 место — Virtus.pro — 10 000 рублей;
- 2 место — ILLuminator — 10 000 рублей;
- 3 место — Resurrection — 5000 рублей.

Все призеры получили памятные грамоты и книги. Представители сайта www.clife.ru наградили команду Korsar (за командный дух) и судью соревнований M19*Warrior (за отличное судейство) дорогими игровыми аксессуарами.

Самым интересным событием турнира стала встреча "Запретный реванш", в которой команда, выбранная судьями после окончания турнира, может сразиться с чемпионами. На этот раз такой командой стала Bandas Cammandas, в составе которой играют два чемпиона WCG 2002 года из питерской команды M19. В отчаянной схватке им удалось обыграть чемпионов турнира с минимальным отрывом по раундам.

Победители этой встречи получили 10 000 рублей, а выигрыш победителей турнира уменьшился на 5000 рублей.

Записи матчей турнира вы найдете на нашем CD и на DVD.

Финал Кубка КПРО — геймеры помогают геймерам

14 декабря в столичном клубе Flashback прошел Мемориальный кубок КПРО, основной задачей которого был сбор средств в фонд помощи семьям казанских игроков (команда Sniper Squad), которые погибли в автомобильной катастрофе. Об этой трагедии мы сообщали в предыдущем номере "Игромании".



▲ Недовольные вторым местом ForZe

Крупный регистрационный взнос турнира не помешал принять участие в соревнованиях двадцати двум командам. Собранные деньги (около 20 000 рублей) были перечислены семьям погибших.

Лучше всех на турнире выступила команда Virtus.pro, неизменный победитель всех последних состязаний по Counter-Strike. В финальной игре она обыграла команду ForZe.

Призовые места распределились так:

- 1 место — Virtus.pro;
- 2 место — ForZe;
- 3 место — etax.

Записи матчей турнира ищите на нашем CD и на DVD.

Читайте в этом номере эксклюзивное интервью, которое любезно согласилась дать нашему изданию менеджер команды Virtus.pro Ирина Семенова. ■



КИБЕРСПОРТ
ИНТЕРВЬЮ

ИНТЕРВЬЮ С VIRTUS.PRO > RUNCHA

Менеджер киберспортивной команды — это редкая профессия, которой пока нигде не учат. Менеджер заботится о том, чтобы киберспортсмены тренировались в самых комфортных условиях, оформляет документы для поездок на турниры, сопровождает своих подопечных на чемпионаты. Мы беседуем с менеджером Virtus.pro — одной из самых сильных в России команд по Counter-Strike.

“Игромания” [И]: Привет, представься, расскажи о своей карьере, образовании, чем сейчас занимаешься?

Virtus.pro > Runcha [Runcha]: Привет! Зовут меня Ирина Семенова, но привычнее — Runcha (Рунча).

Моя карьера развивалась параллельно с образованием. Я училась на факультете русско-английской филологии в моем родном городе Орле. Потом закончила журфак МГУ — место чрезвычайно творческое. А поскольку моя работа относится к сфере пиар, мне много приходится заниматься экономическими вопросами. Потому сейчас я аспирантка экономического факультета “бауманки”. Но лет мне не так уж и много, просто что-то я заканчивала экстерном, куда-то поступала на старшие курсы и т.д.

Как я оказалась в мультимедиа? Просто по объявлению. В Москве я долго искала свое “пристанище” и при очередной смене работы попала в компанию New Media Generation. Я с удовольствием вспоминаю свои первые месяцы в игровой индустрии. Но главную роль в моей жизни сыграла другая издательская компания — “Руссобит-М”. Я проработала там два года. Люди в этой компании умеют и работать, и веселиться. Журналисты “Игромании” не раз могли в этом убедиться хотя бы на презентациях.

Именно в “Руссобите” я освоила игровую сферу и поняла, что в ближайшее время вряд ли “вырасту из игр”.

Совсем недавно я решила двинуться в новом направлении, оставшись при этом в любимой области занятий. Сейчас я управляю деятельностью нескольких подразделений продюсерского центра Virtus. Работа центра ориентирована именно на сферу мультимедиа.

[И]: Как ты пришла к идее заняться менеджментом CS-команды?

[Runcha]: В общем-то, случайно. Когда я еще работала в “Руссобите-М”, родилась идея провести чемпионат по бета-версии 3D-экшена Kreed. В основном для того, чтобы узнать, как оценивают этот проект профессиональные игроки. Турнир мы организовали, и в нем приняли участие самые известные в мире киберспорта люди. Еще тогда мне стала интересна сама атмосфера киберспорта. В юности я каким только спортом не увлекалась — гимнастикой, волейболом, спортивными танцами, греблей на байдарках. В Москве вот только “остепенилась”: работа занимает практически все мое время. Но самым важным для меня стал не сам турнир, а то, что на нем я познакомилась с очень интересными людьми — Вормой и Монстром. Когда-то они были известными игроками, а сейчас стали не менее уважаемыми судьями российского киберспорта. Они и были судьями турнира по “Криду”. Я попросила их помочь мне провести одну из презентаций, потом еще одну и еще... Так все и началось. Ребята отлично работали, я моталась за ними на чемпионаты, постепенно превращаясь в яркую болельщицу киберспортивных игр, особенно Counter-Strike. Мы часто приглашали на праздники “Руссобита” киберспортсменов, я со многими познакомилась



▲ Ирина и ее подопечные



▲ Runcha — автогонщица.

и подружилась. Интересовалась их жизнью, профессиональной деятельностью. Много мне было непонятно с чисто профессиональной точки зрения. Я много раз думала о том, что по большей части мне все равно, что направлять и чем руководить — будь то пиар-отдел игровой компании или продавцы лучших в мире пирожков от "Нямки-нямки". Ведь я пробовала уходить из игровой индустрии, и работать получалось, просто не было какого-то... драйва,

что ли, потому и вернулась. А ведь киберспорт — пограничная индустрия, и такая захватывающая! Вот примерно с такими мыслями я и пришла к идее взять под свое шефство команду кибератлетов. Мою идею поддержали знакомые, а Ворма и Монстр, как только прослышали об этом — просто вцепились в меня. Я этим ребятам доверяла, и мы вместе разработали структуру взаимодействия с командой. К тому времени я уже чувствовала некую нехватку кислорода в "Руссобите-М". Пиар-отдел этой компании работал как часы, все было прекрасно налажено, а я стремилась к большей ответственности и к более напряженному образу жизни.

Сама удивляюсь, как быстро все изменилось, но вот уже я и несколько человек, с которыми я долгое время успешно сотрудничала, работаем в центре Virtus, занимаемся пиаром, маркетингом, продюсированием игр в России и за рубежом. И, кроме того, у нас есть замечательное подразделение — команда Virtus.pro, совершенно полноправная наша часть.

[И]: Какое место в твоей жизни занимает Virtus.pro?

[Runcha]: Такое, какое занимать нельзя, но я это правило нарушила еще несколько лет назад. Работа становится моей самой главной ценностью. А все наши ребята, игроки — это люди, за которых я не только болею и борюсь на профессиональном поприще, но и очень беспокоюсь и стараюсь поддерживать в повседневной жизни. Я не сразу выбрала пятерку A-line, а перелопатила вместе с Вормой и Монстром топ-6 российских команд. И хотя со стороны этой парочки ждать объективности не приходилось, сама я постаралась выяснить все плюсы и минусы каждой команды. Я уже перестала скрещивать пальцы и понимаю, что не ошиблась. Есть в этих ребятах какая-то искорка. А еще килотонны стремлений и желаний, мое собственное качество. И самое главное состоит в том, что мы всегда по одну сторону баррикады и стремимся к единой цели, но совершенно спокойно относимся к тому, что у нас есть какие-то расхождения во взглядах. Ant1k и Patrlck, и F_1N, и Megi, и Sally — это люди, с которыми интересно спорить и добиваться общих целей.

[И]: Не могла бы ты рассказать о каждом игроке команды подробнее?

[Runcha]: Ой-ой-ой, какой хитрый вопрос. Я не думаю, что смогу верно охарактеризовать ребят с игровой точки зрения. Мне чрезвычайно важен их подход к нашему сотрудничеству, к нашей цели и к отношениям внутри команды. А в их игровом профессионализме я не сомневаюсь. С моей точки зрения, все члены нашей пятерки отлично дополняют друг друга. Эмоции Пети, заряженность Сережки, вечный позитив Вити ох как часто бывают нужны, но в критический момент они сменяются спокойствием Вани и рассудительностью Виталика.

Я ведь смотрю на ребят не только как на игроков в Counter-Strike. Всем пятерым мы предложили, помимо тренировок и игр, работать в самом центре Virtus. Они согласились: у ребят отличная база для профессиональной деятельности в игровой сфере, да и самим им очень нравится работать в том деле, которое они понимают и любят.

[И]: Как команда готовится к соревнованиям?

[Runcha]: Мы оборудовали офис, рабочие места игроков стоят стройно в рядочек — как это и необходимо для тренировок. Собра-

ли компьютерную базу высокого уровня. Немало времени потратили на то, чтобы организовать бесперебойную работу интернета. Ну и сам офис, удобный и комфортабельный, мы его постепенно обживаем, добавляем всяческие "необходимости". Рабочее и тренировочное время разделяется — мы расписываем график работы в зависимости от того, что в тот или иной момент самое важное.

[И]: Не могла бы ты поделиться планами на 2004 год как менеджер команды?

[Runcha]: Не всеми, конечно, но отчасти могу.

Как известно, уже в начале года Москва буквально взорвется очень престижными чемпионатами. Сейчас мы к ним готовимся. О WCG 2004 заранее не думаем, будем тренироваться в обычном режиме и бороться за каждую победу. Мы знаем всех своих противников, и прежде всего — самих себя. Интересное должно быть противостояние.

Что касается планов на будущее, то, я думаю, многие согласятся, что нашей команде давно пора попробовать свои силы за рубежом. Вот этим мы сейчас и занимаемся больше всего. Уже в январе 2004 года мы начнем целенаправленно готовиться к международным чемпионатам и в начале весны попытаемся растряссти кости в Европе.

[И]: Что такое, с твоей точки зрения, киберспорт? Интересно твое мнение и как увлеченного человека, и как специалиста PR-индустрии.

[Runcha]: Киберспорт — это целая индустрия на границе нескольких крупных сфер. Здесь тебе и мультимедиа, и железо, и спорт, и даже в какой-то мере шоу-бизнес. Это широчайшее поле деятельности, с одной стороны. И с другой — еще одна возможность для нашей страны показать миру свои возможности.

Известно, что в конце 2003 года российский киберспорт захлестнула волна громких пресс-релизов и заявлений. Возможно, у кого-то сложилось впечатление, что киберспорт в России наконец-то стал завоевывать положенное ему место. Я не спорю, отдельные примеры есть. И все же этой сфере у нас еще только предстоит развиваться. Слишком мало профессионалов, сильнее команды сконцентрированы в Москве и Санкт-Петербурге. Но для того чтобы сформировать конкурентоспособные команды международного уровня, этого недостаточно. Нужна массовость. В мире известны только звезды российского киберспорта, но наши турниры пока не интересны киберспортсменам из других стран. В России нет недостатка в талантах. Но нам нужны люди, которые сочтут интересным и выгодным для себя вкладывать в это дело деньги. Нужны профессионалы, которые смогут грамотно руководить развитием киберспорта, разработают некую систему формирования команд, помогут нашим киберспортсменам избежать ошибок, смогут решать возможные проблемы, ну и так далее. Нужно сделать так, замены призов, отмены чемпионатов или проведение международных отборочных туров в невыносимых для игроков и судей условиях стали не правилом, а редким исключением.

Киберспорт — молодая сфера. И мы можем учиться на ошибках, которые совершались в реальном спорте. А уж на основе такого гигантского энтузиазма, на котором все эти годы держался киберспорт в России, можно при правильной организации дела прийти к очень серьезным результатам и достичь немалых успехов. Большой привет всем, кто играет, всем, кто болеет, всем, кто пытается развить эту индустрию.

[И] Большое тебе спасибо за интересное интервью. Желаем удачи и новых побед на турнирах! ■



▲ Команда Virtus.pro после очередной победы

КОДЕКС



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 к российскому изданию и так далее.

Римская империя (Pax Romana)



Во время игры включите чат (кнопка в левом нижнем углу экрана). Прописывайте коды:

- Wazaa** — 100 000 золота;
- Drawfps** — количество кадров в секунду;
- Cheatlist** — активация всех кодов и команд.

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Во время игры нажмите **Enter** и печатайте следующие коды:

- +zool** — режим неуязвимости. Код придется активировать после каждой миссии;
- +checksinthemail** — золото;
- +drdeath** — все умения на максимум;
- +sixdemonbag** — заклятия для вызова высокоуровневых персонажей;
- +sniper** — 100 метров дальности ко всем стреляющим орудиям;
- +potionaholic** — 3 больших пузырька здоровья и маны.

Empires: Dawn of the Modern World



- Во время игры нажмите **Enter** и пишите:
- Red bones** — полное здоровье и все ресурсы;
 - Noob** — открыть карту, мгновенное строительство и все ресурсы;
 - Homeland security** — открыть карту;
 - Daddy's credit card** — плюс 100 000 к каждому ресурсу;
 - Beaver** — 100 000 дерева;
 - Get stoned** — 100 000 камня;
 - Call boggy** — 100 000 пищи;

- Republicans** — 100 000 золота;
- Kung fu** — мгновенная постройка;
- Pit stop** — заправка всех самолетов;
- Weak like Ukraine** — мгновенное поражение;
- Shock and awe** — мгновенная победа.

NBA Live 2004

Вводите эти коды в качестве фамилии (не имени) вашего персонажа:

WHSUCPOI, PCKDLEK, SDFGURKL, NBVKSMCN, SOSODEF, OEISNDLA, POS-NEGHX, SKENXIDO, BBVDKCVN, ZXDS-DRKE, QWPOASZX, ITNVCJSD, POILKJMN, IOUBFDCJ, ZXCCVDRI, POIOIJS, XCFWQASE, WMZKCOI.

Каждый раз вы будете получать нового известного баскетболиста.

А эти коды вводите в специальном меню в подпункте **My NBA**:

63RBVC7423, GF9845JHR4, 2389JASE3E, OP5465UX12, DG56TRF446, 3245AFSD45, DSAKF38422, AOK374HF8S, JCX93LSS88, CVJ554TJ58, 367UEY6SN, 23LBJNUMB1, XCV6456NNL, 424TREU777, SDFH764FJU.

Каждый раз вы будете получать новые площадки и другие интересные бонусы.

Neverwinter Nights:

Hordes of the Underdark



Нажмите **~** и пропишите мастер-код: **DebugMode 1.**

Вписав нижеприведенные коды, необходимо кликнуть по персонажу, к которому вы хотите применить код:

- SetCHA X** — изменить уровень харизмы на X единиц;
- SetSTR X** — изменить силу на X единиц;
- SetINT X** — изменить уровень интеллекта на X единиц;
- SetWIS X** — изменить мудрость на X единиц;
- SetCON X** — изменить дипломатичность на X единиц.

Вписав нижеприведенные коды, кликать по персонажу не нужно; если код прописан правильно, появится надпись **Success.**

dm_givegold X — получить X единиц золота.

dm_god — сделать партию неуязвимой. Напоследок напомним, что все коды **РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ.**

ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима 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 рассказывается о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатеричных кодов).

Knights of the Cross



004BD5B0 — деньги.

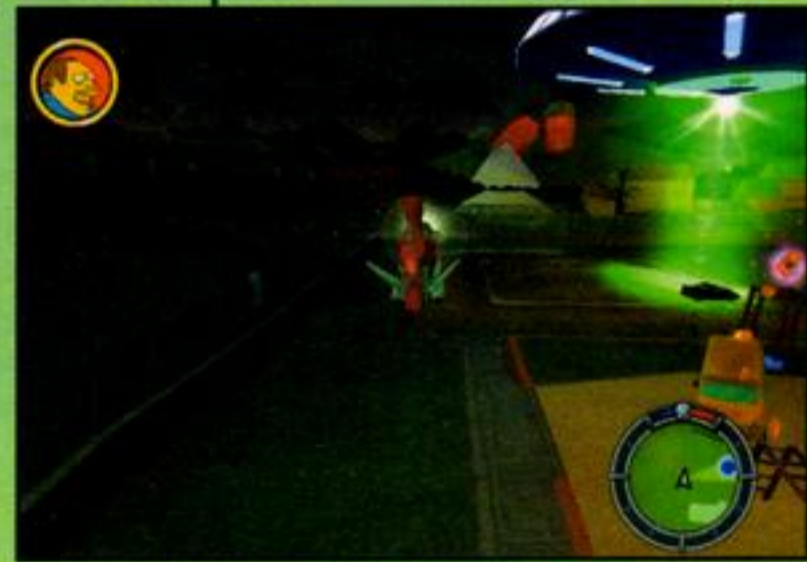
Prisoner of War

00660304 — камни.
00660300, 0066B67C, 0066B67C, 0526C470, 0526C474, 0526C478 — деньги.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

054FC360 — набранные очки.
06AA9E4C — место в общем заезде.

The Simpsons: Hit and Run



00D4D654, 0847618C — монеты.

The Sims: Makin's Magic

011340FA, 01134160, 0580F836 — деньги.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Judge Dredd: Dredd vs. Death

<Каталог игры>\FMVs — папка с видео-файлами из игры. Все файлы в формате **bik**.

<Каталог игры>\Graphics — текстуры.
 <Каталог игры>\Patches — директория для патчей. Чтобы активировать любой патч, достаточно разархивировать его в данную папку.
 <Каталог игры>\Save0 — сохраненные игры.
 <Каталог игры>\Sounds — игровые звуки в формате **bik**.

Star Wars: Knights of the Old Republic

В корневом каталоге игры лежат, помимо файла запуска, файлы конфигурации и обновления.

<Каталог игры>\Docs — игровая документация.
 <Каталог игры>\Launcher — текстуры главного меню.
 <Каталог игры>\Movies — игровое видео в формате **bik**.
 <Каталог игры>\Saves — сохраненные игры.
 <Каталог игры>\Steammusic — музыка.
 <Каталог игры>\Steamsounds — звуки и диалоги.
 <Каталог игры>\Steamwaves — звуки, рассортированные по миссиям.
 <Каталог игры>\TexturePacks — текстуры в формате **erf**.
 <Каталог игры>\Utilities — утилиты для редактирования игры.

The Lord of the Rings:

The Return of the King

<Каталог игры>\Data\Movies — видео.
 <Каталог игры>\Data\Special — секретное видео.
 <Каталог игры>\Support — документация и программы для настройки игры.

The Simpsons: Hit and Run

<Каталог игры>\Art — все игровые модели и текстуры к ним в формате **p3d**. Формат нестандартный, поэтому ждем специального распаковщика.

<Каталог игры>\Scripts — файлы конфигурации объектов различного типа. Советуем посмотреть конфигурации машин. Все файлы открываются стандартным "Блокнотом".

В корневом каталоге ищите также файлы с названиями **MusicXX**. Это большие архивы музыки. Сканируются и открываются **GameAudioPlayer**.

Terminator 3: War of the Machines

Основной архив со всеми ресурсами **Game.cod** лежит в корневом каталоге игры.

<Каталог игры>\Profiles — игровые профили.

Worms 3D



Основной запускающий файл игры лежит в подпапке **\bin** в корневой директории игры.

<Каталог игры>\Data\Audio — все звуки и музыка игры, рассортированные по отдельным папкам.

<Каталог игры>\Data\Fmv — видеоролики.

<Каталог игры>\Data\Frontend — некоторые игровые картинки, в основном взятые с загрузочных экранов миссий и из "Червопедии".

<Каталог игры>\Data\Scripts — игровые скрипты. Открываются "Блокнотом".

<Каталог игры>\Images — несколько картинок от спонсоров.

XIII

<Каталог игры>\Maps — игровые карты.

<Каталог игры>\Save — сохраненные игры.

<Каталог игры>\Sounds — звуки.

<Каталог игры>\TexturesPC — текстуры.

<Каталог игры>\Video — видео в формате **bik**.

<Каталог игры>\System — системная папка с запускающим файлом игры и игровым редактором с ресурсами.



В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но интересные до сих пор.

Army Men: Toys in Space

Коды вводятся в специальном окне, которое вызывается нажатием на **Backspace**. Сначала введите мастер-код: **Ithrow me a frickin bone here**. После этого станут доступны следующие коды:

Icaptain scarlet — неуязвимость;
Ifull monty — неуязвимость и все предметы;
Istay frosty — у сержанта появится защитное поле;
Ihenry — 3 спрея от насекомых;
Iharsh language — 20 мухобоек;
Ihere's a lockpick... — бесконечный напалм;
Ihib — лазерная винтовка сержанту;
Ithis one goes to eleven — 3 напалмовых удара;
Iscotty — 3 космонавта;
Ihey stifler — бесконечный клей;
Ione time... — 3 бейсбольных мяча;
Ispiny norman — 3 мины;
Ibump me up — особые стероиды для сержанта;
Iroody-poo — бесконечные воздушные атаки;
Iflorence — бесконечные аптечки;
Ijohnny ricco — 3 парашютиста;
Ipeep show Gives — 3 взвода подмоги;
Iyippee!!! — снайперская винтовка;
Ihey dante — бесконечный аэрозоль;
Ino one expects — призывает взвод неприятеля;
Ihello neo — тяжелый лазер;
Ioh behave — заморозить всех врагов;
Icut to the chase — мгновенная победа;
Ithe meek — мгновенное поражение.

Army Men 2

Нажмите \ во время игры и печатайте:
Iwhen all else fails... — мастер-код;
Ipatton's speech — солдаты будут действовать быстрее и лучше;
Inight of the walking dead — враги превращаются в зомби;
Iasantini — неуязвимость;
Idoctor doctor — пополнить жизнь;
Icookie jar — все оружие и машины;
Isoleman — убрать туман войны;
Ispidey senses tingling — показать всех врагов на карте;
Isurprise party — рядом с вашим отрядом появляется взвод неприятеля;
Itechno — сменить фон;
Igod of gamblers — случайный бонус, иногда выпадает что-нибудь бесконечное;
Iarmageddon — массивированный авиаудар и смерть всего живого!!!
Ii give up — начать уровень заново;



КОДex на компактках и DVD

Архив всех разделов КОДex ищите в суперпрограмме **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе "Софтверный набор/Игроманский стандарт". Пользуйтесь на здоровье!

Iveni vidi vinci — перейти на следующий уровень.

Army Men 3: World War

Нажмите **Backspace** и пишите коды:
Ithrow me a frickin bone here — мастер-код;

Irate me — встроенный дебаггер;
Ithe meek — проигрыш миссии;
Icut to the chase — выиграть миссию;
Icaptain scarlet — неуязвимость;
Ino one expects — призывает взвод неприятеля;
Ioh behave — заморозить всех врагов.



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".

3DMark 99

В этот тест встроена интересная мини-игра **Tic-Tac-Toe**. Чтобы ее вызвать, нужно включить **Result Browser** и кликнуть на **Помощь**. Потом выбрать пункт **About Result Browser** и дважды щелкнуть левой кнопкой мыши по пустому пространству под иконкой программы.

No One Lives Forever: Contract I.A.C.K.

В последней главе на первом уровне есть один очень интересный плакат. Его можно увидеть слева, на боковой стороне одного из каменных домов, в одном из закоулков городка. На плакате изображена сама Катя Стрельникова.



Также советую послушать разговоры сумасшедшего ученого на лунной базе. Если у вас стоит оригинальная английская версия, можно услышать много интересного о том, чем занимается старичок-ученый. В локализованной версии этот монолог вырезан.

Не поленитесь посмотреть до конца финальные титры. Там тоже представлен очень интересный диалог Волкова и профессора. Так, например, можно узнать, что технология **Man-Handler** была разработана профессором.

Над рубрикой "КОДex" работали:

"Стандартные коды",
 "Шестнадцатеричные коды",
 "Игровые ресурсы", "Классика",
 "Easter Eggs" —

Александр Опальский aka **MagiciaN**.
 Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун.



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

Dungeons & Dragons

В феврале **Wizards of the Coast** выпускают **Unearthed Arcana** — сборник альтернативных правил для игры в **D&D**. Мастера и игроки смогут использовать приведенные в ней варианты правил, чтобы разнообразить свою игру, — в той степени, в которой захотят. В частности, книга охватывает альтернативные системы повреждений, метамагических навыков и творения заклинаний.

В 315-м номере **D&D**-шного журнала **Dragon** говорится о том, что в мае этого года на полках магазинов должна появиться книга **Dark Sun Campaign Setting**. **Dark Sun** был одним из официальных сеттингов до выхода Третьей редакции **D&D**. Это странный и далеко не самый райский мир; большая статья о нем была в седьмом номере "Игромании" за 2003 год. За время своего существования "Темное солнце" приобрело многочисленных поклонников, в том числе и в России, которые, несомненно, будут рады его возрождению.

d20 System

На февраль запланирован выход очередной книги правил в продолжение игры **d20 Modern** от **Wizards of the Coast**. **d20 Weapons Locker** будет представлять собой исчерпывающую энциклопедию современного огнестрельного оружия для современных ролевых игр. На страницах книги разместятся более 500 наименований пистолетов, ружей, винтовок, гранатометов и прочих вестников смерти с иллюстрациями, подробными описаниями и игровыми ТТХ. Все включенные в руководство виды оружия взяты из реальной действительности.

Крупнейший независимый издатель **d20**-совместимых игр **Sword & Sorcery** выпустил очередную книгу из линейки **Warcraft RPG — Alliance and Horde**

Compendium. В ней игрокам будут предложены новые расы, престиж-классы, заклинания и экипировка. В книгу также вошли правила для боев с большим числом участников и материалы из **Warcraft III: The Frozen Throne** — последнего аддона к популярнейшей компьютерной стратегии от **Blizzard**.

В декабре прошлого года издательство **Mongoose Publishing** выпустило на прилавки магазинов три **d20**-совместимые книги. **The Slayer's Guide to Titans** рассказывает

об одной из самых могущественных рас в мире **D&D**. Как и во всех остальных "Гидах убийцы", в книге вы найдете подробное описание титанов, их физиологию, социологию и т.д., что поможет вашим игрокам одержать над ними верх в случае необходимости. Вторая книга, **The Finians**, — продолжение оригинальной "мангустовской" линейки **Slaine RPG**, разработанной на основе древнекель-

тских преданий. Здесь описывается одноименное племя, населяющее земли Тир Нан Ога. Наконец, в серии **Encyclopaedia Arcane** появилась **Sovereign Magic**, в которой описывается специфический тип волшебника-правителя. В книге даются советы по тому, как заполучить во владение земли, поддерживать и расширять их, приводятся примеры особых заклинаний, воздействующих на обширные территории и в течение длительного времени.

Новости коллекционных карточных игр

Call of Cthulhu CCG

Компания **Fantasy Flight Games** приобрела у одного из старейших разработчиков настольных игр — **Chaosium** — права на издание коллекционной карточной игры по миру Горварда Филлипса Лавкрафта. Новая ККИ будет называться **Call of Cthulhu** и должна выйти на рынок весной 2004 года. Из пресс-релиза можно узнать, что игра не будет иметь никакого отношения к выходившей в 1990-х годах ККИ **Mythos** от **Chaosium**. Тем не менее, по обещаниям разработчиков, она будет прекрасно передавать дух произведений Лавкрафта и его продолжателей, обладать простой для изучения механикой и захватывающим игровым процессом. При создании **Call of Cthulhu CCG** будет всесторонне учтен опыт предыдущей ККИ от **FFG — A Game of Thrones CCG**, признанной **Origin Awards** лучшей ККИ 2002 года.

Lord of the Rings TCG

Компания **Decipher** анонсировала выход второй из серии антологий по **Lord of the Rings TCG** — посвященной второму блоку игры (сет **The Two Towers**, **Battle of Helm's Deep** и **Ents of Fangorn**). Как и предыдущая, антология **TTT** будет включать в себя 18 редких карт блока с надписями на тенгваре, выполненными официальным картографом и каллиграфом фильма Дэниэлом Риви (**Daniel Reeve**).

Помимо этих 18 карт, в коробку будет входить один 63-карточный стартер из расширения **The Two Towers** (Арагорн либо Теоден), 6 бустеров (по 2 из каждого сета блока), 1 набор для драфта и буклет со списком всех карт блока и английским переводом карт на тенгваре. Как и в прошлый раз, в коробке антологии можно будет хранить шесть сотен карт. Выход продукта назначен на 28 января 2004 года, стоит он будет 36 долларов Северо-американских Соединенных Штатов. Выход следующей антологии, по блоку **Return of the King**, намечен на сентябрь 2004 года.

Star Trek CCG

На 25 февраля 2004 года компанией **Decipher** запланирован выход очередного расширения второй редакции **Star Trek CCG — Necessary Evil**. По словам разработчиков, сет вполне соответствует своему названию — начиная от художественного текста и иллюст-



раций и заканчивая игровыми характеристиками карт. В качестве лозунга расширения выступает фраза "Кто не рискует, тот не пьет шампанского". Игрокам будет предложено пожертвовать победными очками в пользу боевых действий, выполнить дополнительные задания для того, чтобы добиться большего эффекта — в общем, буквально поставить на карту собственную победу. **Necessary Evil** принесет новые стратегии для всех объединений, два новых ключевых слова, а также карты, дающие преимущества капитанам звездолетов и представляющие угрозу для колод с несколькими штаб-квартирами. В основе расширения будут лежать знакомые по Enterprise-D персонажи во время раннего Next Generation, в том числе довольно неожиданные варианты издававшихся ранее героев. **Necessary Evil** будет состоять из 180 не издававшихся ранее карт (по 60 редких, необычных и обычных) и распространяться в 11-карточных бустерах стоимостью по 3,3 доллара США.

Magic: The Gathering

Конец января добавил в копилку "Магии" еще 165 совершенно новых карт, вышедших в сете **Darksteel**, втором наборе блока **Mirrodin** (из трех). Снаряжение (equipment), впервые введенное во вселенную **MTG** сетом **Mirrodin**, конечно же, снова появится в очередном сете: игроков ждет море вещей-артефактов, которыми можно экипировать вызванных существ.

Одним из новых свойств, появившихся в **Darksteel**, стала неуязвимость (**Indestructible**), не позволяющая уничтожить введенную в игру карту никакими методами. Подробный обзор нового сета ожидается на страницах следующего номера "Игромании".

"Берсерк" — отечественная ККИ

В продаже появилась новая, уже вторая по счету полностью российская коллекционная карточная игра. Напомню, что первой ласточкой на небосклоне ККИ в нашей стране была игра "Война" о событиях второй мировой. Новая же игра, "Берсерк", создана в рамках совершенно другого жанра — фэнтези, любимого геймерами всех поколений.

"Берсерк" отличается оригинальной игровой концепцией (в которой прослеживаются черты не только классических ККИ, но и варгеймов), симпатичной фэнтезийной графикой, интересной легендой (в ее создании принимал участие знаменитый Ник Перумов), а также — и это главное — понятным русским языком! Отныне игроку не придется брать на турниры толстый англо-русский словарь.

Создатели обещают продолжить праздник на улице геймеров: в следующем выпуске мы увидим новых монстров, новые способности и слегка измененный дизайн карт. Хотя дизайн и так весьма эргономичен, за что мы обязаны похвалить авторов.

В следующем номере ждите подробного обзора этой ККИ. ■

Как Вова Эпицентр друга спас



Эх, как же я люблю все эти зимние праздники. Сначала Новый Год, потом Рождество, а дальше и Старый Новый Год. Что ни говори, а наш народ отдыхать умеет. Уф, так отдохнул, что даже с вами поздороваться забыл.

Всем моё большое ЗДРАВСТВУЙТЕ! Это снова Я – Вова Эпицентр! Перед тем как начать свой рассказ, хочу сказать всем, кто мне написал, «Огромное спасибо!» Я это оценил!

Биографическая справка:
Дзен – школьный друг Вова Эпицентра. Нет, он не пришелец с Юпитера, как может показаться с первого взгляда – он Геймер. Истинный Геймер, который живет ради того, чтобы играть, и играет ради того, чтобы жить. Свое свободное время он полностью посвящает себя киберпространству.



Ой-ё
Есть у меня один друг – компьютерный маньяк, по прозвищу Дзен. Он готов сидеть у компьютера и день и ночь. Только папа, грозящий лишить его напрочь карманных денег, может на время оторвать его от монитора. То ли добрый Санта услышал молитвы родителей Дзена, то ли от большой перегрузки, но в ночь с 1-го на 2-е января компьютер Дзена «приказал долго жить». И это случилось в самый разгар зимних каникул. Я думаю, только вы, истинные игроманы, можете понять состояние Дзена. Прямо, как в песне: «Ой-ё, шире вселенной горе моё»

SOS
Когда я зашел к нему, то застал его за чтением 2-го тома «Теории Марксизма-Ленинизма». Дзен уже почти дошел до середины. Таак... Надо спасать друга! «Пойдем! – сказал я ему, – я знаю, как помочь твоему горю». Через полчаса мы уже шли по направлению к клубу коллекционных карточных игр.

ДОБРОпожаловать!
Клуб был, как всегда полон. Такое большое количество народа на секунду вывело Дзена из депрессии. Но воспоминания о «погибшем» компьютере мигом вернули его обратно. К нам подлетел клубмейкер клуба «Добро»: «Привет! Ребята! С праздником!». Взглянув на Дзена, «Добро» сразу же понял, что тому совсем не до веселья. «Добро» сказал, что совсем сильный депрессяк может излечить только нечто совершенно новое, а именно – «Ересь Хоруса». «Добро» ты чего ругаешься?» – спросил я. «Я не ругаюсь! Так называется новая коллекционная карточная игра на русском языке – «Ересь Хоруса».

Назад в будущее!
Игра описывает события, происходящие в мире Warhammer (до наступления 40 века) в эпоху завоеваний, эпоху рождения Империи, во времена героев и предателей. Человечество правит миром, Космические Десантники завоевали галактику с именем Императора на устах, избавив миры, заселенные людьми, от гнета пришельцев. В первых рядах этой победоносной армии шагают Примархи – дети Императора, подобные богам. Ничто не может преградить им путь! Перед человечеством встает новая эпоха – эпоха побед и триумфа. Однако это опасные времена, новая Империя еще не успела окрепнуть. Ей предстоит пережить самое тяжелое испытание в ее истории. Эта новая угроза исходит не от инопланетных рас – опасность затаилась среди Примархов. Главкомандующий Хорус, чьи сила и могущество уступают только силе Императора, собирается совершить самое ужасное предательство. Он жаждет абсолютной власти, и он готов уничтожить Императора, чтобы обрести ее! Величайший герой человечества становится его самым страшным врагом... Посланный подавить восстание на Истваан III, Хорус разместил на планете несколько десятков отрядов Космического Десанта, а затем подверг планету орбитальной бомбардировке. Его первый акт открытого неповиновения уничтожил около пяти миллиардов невинных душ. Однако, благодаря своей нечеловеческой выносливости большая часть высадившихся на планету Космических Десантников выжила в этом аду. Разъяренные предательством Хоруса и обуреваемые жаждой мести подразделения, сохранившие лояльность Императору, будут сражаться с изменниками на выжженных руинах планеты, чуть было не ставшей их братской могилой.

С чего начать?
История игры заставила Дзена прийти в себя, в его глазах загорелся долгожданный огонек. «Давайте же скорее начнем играть!» – воскликнул Дзен и понесся к витрине приобретать игровой набор. «Уф, а что же мне купить?» – призадумался Дзен.

«Для начала реши, за кого ты хочешь сражаться! Останешься ли ты верным Императору, или присоединишься к войскам Хоруса? В зависимости от этого выбери стартовый набор. Если ты за Императора покупай набор «Лоялисты», если за Хоруса – «Отступники». А когда освоишь правила, можешь совершенствовать свои войска с помощью дополнительных наборов – бустеров» – объяснил «Добро». Я купил себе «Лоялистов», а Дзен – «Отступников». Было просто супер. До позднего вечера Дзен и не вспоминал про своего «погибшего» железного друга.

Рулез!!!
К тому времени, как мы вернулись домой, компьютер уже работал, и монитор заманчиво звал нас в свое киберпространство. Мы зашли в И-нет, и первое желание Дзена было зайти на сайт компании «Саргона» (www.sargona.ru), где написано обо всех играх. Мы все подробно изучили, а на «сладкое» зашли на форум. И вот что мы там прочитали об игре «Ересь Хоруса»:

«Итак... Посмотрел... Собрал... Поиграл... весело забавно. Чем-то понравилась мрачная планета, где кости да мертвецы. Кораблей пока не пришло, зато пришло куча полумов кораблей... посмотрел на Герцога, удивился, испугался, застрелил, чтоб не пугаться») Из веселых вещей пришла история про предупреждение Магнуса, история была оценена в 100 кредитов)) А так еще фойловый Бьен из четырех бустеров)) Вообще все на штурм, прорыв, прорыв и еще раз прорыв... Забавно Бьен + герой = 2 доп. прорыва)) пока что все... Ах, да, - игра стратегическая - понравилась ибо есть, над чем голову поломать, а Герцог не опция с его первой броней - так, первая цель на выстрел без блока))»
Что не поняли о чем идет речь? Тогда берите в руки стартер (Лоялисты или Отступники). И скоро Вы сами станете частью этого огромного мира – мира «Вархаммер».

Внимание! Конкурс!
Кстати, благодаря вашим письмам я понял, что эта тема вам интересна. Посему объявляю литературный конкурс: Приобретайте набор «Лоялисты» или «Отступники». Играйте и описывайте, как происходило Ваше сражение. В общем, врубайте воображение на полную катушку и творите, творите и еще раз творите. Письма с фото, как вы играли в «Ересь Хоруса», будут отмечены отдельно. Лучшие рассказы будут опубликованы на сайте: www.sargona.ru. Лучшие из лучших получают призы!!!! Об этом я позабочусь! Рассказы присылайте мне по адресу: 109029, а/я 29, Вова Эпицентру. Кстати, не забудьте в письме ответить на вопросы анкеты. Итоги конкурса будут подведены в мае 2004 г.

Если в вашем городе не продается игра «Ересь Хоруса», то ее вы всегда можете заказать через следующие сайты: www.sargona.ru, www.sargona.com.ua.

Всегда на связи
Вова Эпицентр
109029, а/я 29
mail@sargona.ru

АНКЕТА

1. Ф.И.О.....
2. Возраст.....
3. Откуда Вы узнали об игре «Ересь Хоруса»?
4. Где Вы приобрели игру «Ересь Хоруса»?
5. В какие коллекционные карточные игры вы играли до этого?
6. Индекс.....Почтовый адрес.....

..... на правах рекламы.....

Коллекционные Карточные Игры

MAGIC The Gathering

Magic: The Gathering - это золотой стандарт индустрии коллекционных карточных игр. Ежедневно в специальных клубах собирается Элита интеллектуальной молодежи, чтобы насладиться легендарной игрой.



WARHAMMER 40,000

WarHammer 40.000 - это первая игра на русском языке, выполненная в лучших традициях жанра коллекционных карточных игр. Участвуй в СуперАкции "Маре Атакует"! Получи два стартовых набора по цене одного! Все об игре Вы найдете на сайте: www.wch40k.ru



На планетах Истваан III и Просперо бушуют битвы, ибо Хорус и его легионы Отступников начали открытую войну против Императора. Ты - командир Космического Десанта. Призови новые космические корабли в свой флот! Установи контроль над планетой!

WARCRY

WarCry Не знаешь с чего начать? Начни с WarCry! Самые легкие правила в сочетании с увлекательным игровым процессом доставят тебе море удовольствия холодными зимними вечерами!



THE LORD OF THE RINGS

Lord of the Ring: Собери своё Братство! Отправляйся в путь, дабы уничтожить кольцо - источник всех войн в Средиземье. Выбери чем ты будешь играть: коллекционными фигурками или карточками.



STAR WARS

StarWars - это игра для настоящих джедаев, ценителей космических сражений и гурманов интеллектуальной игры.



Harry Potter

Harry Potter - это твой билет на паровоз Хогвартс-Экспресс. Ты сможешь сам побродить по корридорам школы Магии и Волшебства. Эта игра круче, чем полеты на Нимбусе 2000!



Все эти игры Вы всегда можете приобрести в клубах Интеллектуальных Настольных Игр или заказать через сайты:
www.sargona.ru
www.sargona.com.ua

Клубы интеллектуальных настольных игр:

- Москва:**
"Портал", тел. (095) 248-49-03
м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1,
"Одиссея", тел. (095) 493-98-48
м. Сходненская, ул. Нелидовская, д.20/1,
"Ойкумена" (www.trading-post.ru)
тел. 8-905-500-24-34,
м. Бауманская, ул. Спартаковская, д.19, кор.3
- Санкт-Петербург:**
"Саргона", тел. (812) 445-10-54
м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1.
- Киев:**
"Легенда", тел. (044) 461-31-61.
м. Минская, ул. Богатырская, д.2Б,

Вход в клубы и обучение играм БЕСПЛАТНО



Рождение мага, путь мага

Классификация игроков MTG и стандартных магических ошибок, ими совершаемых

Все игроки **Magic: The Gathering** начинают с изучения правил игры и знакомства с картами, что само по себе процесс увлекательный. Потом наступает период создания собственных колод и битв с первыми оппонентами. Затем приходит время настоящих турниров. Но вскоре люди теряют интерес к "Магии", как и ко всякой другой игре. Многие уходят, формально оправдываясь тем, что не хватает времени, жалко денег или не нравятся новые форматы. Хотя на самом деле причиной является именно потеря интереса, отсутствие мотивации для дальнейшей игры. И разочарование от поражений, причины которых ускользают от понимания игрока. Вот тут и наступает момент, когда маг либо покидает игру, либо начинает менять свой подход и свою технику. Именно так начинается путь к вершинам **Про Туров** и **Чемпионата Мира**. Именно так обычная игра превращается в путь самосовершенствования. О преградах на этом пути мы и поговорим сегодня.

Маги бывают разные

Пару лет назад Нат Хейс, один из лучших авторов почившего ныне **Mindripper.com**, наткнулся в Сети на очередной спор на тему какой-то ничем не примечательной карты. Привлекла его не сама тема, а аргументация сторон. Одни говорили: "Эта карта никуда не годится, потому что ни в одной турнирной колоде ей нет места!" На что им отвечали: "Да вы посмотрите на это большое и страшное существо 9/9 flying, trample! Ну разве не здорово вывести его на стол и растоптать противника?"



* Этот кубок — не самое ценное, что досталось игроку.

Ясно, что ни до чего путного эти люди не договорились, так как налицо — различие целей, ими преследуемых. Они стоят на диаметрально противоположных позициях: для первых "Магия" — это спорт, для вторых — способ приятного проведения времени. Тогда у Ната и родилась идея классифицировать игроков по их отношению к игре и мотивации. Привожу список, получившийся в итоге.

1) **Про** (сокращение от "профессионал") **Убийственный**. Мотивация: деньги. Описание: можно встретить на **Про Турах**. Деньги способны сподвигнуть на активные действия. Использует всевозможные способы получения максимального преимущества в игре. Не сядет за стол без приличной ставки на кону. Играет и готовится к турнирам в команде себе подобных.

2) **Про Пишущий**. Мотивация: известность, деньги (в меньшей степени). Описание: место обитания — **Про Туры**. Публичная известность — основная причина его действий. С легкостью поделится своими приемами игры ради обретения популярности и признания благодарной аудитории. Может даже написать ради этого статью. Не станет играть, если нет способа привлечь к себе общественное внимание или выиграть деньги. Играет в специальных тестинг-группах и ближайших клубах.

3) **Про Нерегулярный**. Мотивация: удовольствие, известность, деньги (в наименьшей степени). Описание: иногда заглядывает на **Про Туры**. Бывший спортсмен с парой удачных выступлений в прошлом. Любит играть с друзьями, но больше, если речь идет о популярности или деньгах. Большинство авторов-магов попадают в эту категорию. Играет везде, где только предоставляется случай.

4) **Стремящийся**. Мотивация: известность, деньги и удовольствие. Описание: растущий Про, которому не хватает чуть-чуть умения или удачи для реализации своих амбиций. Будет играть везде, стараясь поднять свой уровень. Встречается в малых игровых группах и местных клубах в большом количестве.

5) **Изредка Стремящийся**. Мотивация: удовольствие, общение с друзьями, известность. Описание: ему нравится сама игра, но регуляр-

но ею заниматься не выходит. Появляется на заметных (и не очень) локальных турнирах. Может играть просто потому, что кто-то из друзей тоже играет.

6) **Любитель**. Мотивация: удовольствие, общение с друзьями. Описание: не знает, что такое DCI, и не интересуется легальностью колод в формате. Будет играть теми картами, которые ему нравятся, даже зная, что они слабые, — просто картинка понравилась или название. Может появляться в клубах, но предпочитает играть с близкими друзьями.

7) **Анархист**. Мотивация: удовольствие, общение с друзьями, нереальные комбинации. Описание: не признает дуэль один на один как класс. Вот человек пять — это уже интересно. Любит политические интриги. Иногда встречаются и в локальных клубах, но чаще — в домашней обстановке. Знает правила, но предпочитает им не следовать.

Эта довольно удачная классификация прекрасно иллюстрирует связь мотивации и уровня игры. Если все, чего игрок добивается — это весело провести время, то ясно, что собственный уровень игры интересует его в весьма малой степени. Известность в обществе и уважение окружающих просто так не даются. Но и здесь можно обойтись без серьезной магической подготовки. Вот деньги способны заставить человека прикладывать определенные усилия к профессиональному магическому росту.

Тот же Нат Хейс в другой своей статье говорит, что есть два вида профессионалов: **чемпионы** и **философы**. Чемпион играет ради побед, и конечная его цель — стать лучшим из лучших. Философ не интересуется победами как таковыми. Для него главным в игре становится креатив. Создание собственных колод, предсказание метагейма, разработка новых



* Знакомьтесь — Jonny "Magic" Finkel, Великий и Ужасный!



★ Может, не стоило ходить в эту атаку?

стратегий. Он стремится вернуть себе то первоначальное удовольствие, которое приносила ему когда-то "Магия".

Итак, пока перед вами не стоит цели "всех убью, один останусь", вы среди любителей. Как только вы приходите к выводу, что игра сама по себе уже не приносит той же радости, что и раньше, приходит время выбора — уходить или расти. Как и куда — вот в чем вопрос!

Саперы не играют в MTG

Потому что имеют право всего на одну ошибку. А маги ошибаются постоянно. Даже самые лучшие. Разница лишь в частоте и уровне. Научиться находить и исправлять свои ошибки — первоочередная задача профессионального мага. Ошибки делятся на две категории — тактические и стратегические (они же — оценочные).

Вот сидите вы пятый час за игрой и долго просчитываете финальную атаку, находя способ обойти оборону противника. Наконец, способ найден. И вы говорите — "Ход!" Это — оно! Забыв пойти в атаку или получив mana burn за излишек маны, вы совершаете тактическую ошибку. Настоящие **Про** таких вещей не делают. А если и случается на **Pro Tour** с кем подобная лажа — так все магическое сообщество пару месяцев перемывает ему косточки. Отловить подобную ошибку довольно просто. Даже если сами вы ее не заметили, то она все равно очевидна любому, кто внимательно следит за ходом вашей партии. Наиболее частыми здесь можно считать неверный числовой расчет, упущенный из виду игровой объект и тривиальная забывчивость.

Второй тип ошибок — из области неправильно выбранной стратегии. Не пересдать вовремя стартовую руку, играть неоправданно агрессивно — типичные примеры. Эти ошибки гораздо сложнее отслеживать. Приходится воспроизводить всю партию по ходам.

Учиться, учиться и еще раз учиться!

Как ни странно, но победы нас ничему не учат. Учат только поражения. "Как же я был крут, сегодня мне не было равных. А если где и ошибался, так это ж не помешало. Можно и не заморачиваться!" — думаете вы после очередного выигранного турнира. И все. Никаких выводов. Поражение ставит вопрос: почему? Может, оппоненты более удачливы? Или звезды сегодня не так расположены? Это неправильные ответы. Дело в том, что вы совершали ошибки как в первом, так и во втором случае. Бессчетное количество, можете мне поверить. Только в первый раз вас за них не наказали, и вы забыли о них. Проигранные партии — самый богатый материал для анализа.

Итак, как бороться с тактическими ошибками? Самое главное — быть внимательным. Первый шаг на пути к исправлению — следить за происходящим за столом. За ВАШИМ столом! Второй шаг — опыт. Он, как "сын ошибок трудных", позволяет избегать стандартных просчетов. Так, долго играя Атогом, вы наконец запомните, что каждая карта в руке — это не 0,5 или 2, а ровно 1,5 хита вреда. Хотя я знаю людей, которые, играя несколько месяцев Слайдом, так и не научились правильно укладывать эффекты в стек. Надеюсь, это не ваш случай! Кроме того, со временем вы все меньше тратитесь на стандартные расчеты и уже имеете готовые решения часто возникающих ситуаций.

Джемми Вейкфилд, легенда колодостроения и один из первых интернет-теоретиков "Магии", предлагал довольно эффективный способ самоконтроля. В тестовых партиях, которые вы играете в спокойной обстановке, кладите рядом с собой кубик. Можно начинать с двенадцатигранника. Совершив одну ошибку, вы переворачиваете кубик на следующее число. Когда числа на кубике кончатся, записывайте себе поражение в партии, независимо от ситуации на столе. Со временем берите кубик с меньшим числом граней. Ес-



www.MVK.ru

268-95-19



www.schoolexpo.ru



РОССИЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОРУМ



ТЕМАТИКА ВЫСТАВКИ:

ШКОЛА
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
ВСЕ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ
УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА
СПОРТ В ОБРАЗОВАНИИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ТУРИЗМ

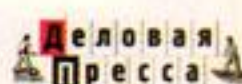
АПРЕЛЬ
21.04 - 24.04
2004

Выставка:	РОССИЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ФОРУМ - 2004
Организаторы:	MVK, Образовательный центр «Бакалавр», Министерство Образования РФ
Почтовый адрес:	107113 Москва, Сокольнический вал, 1, павильон 4
Директор выставки:	Маризина Надежда Алексеевна, тел./факс: (095) 268-95-19, 268-95-20 e-mail: mna@mvk.ru
Проезд:	м. «Сокольники», парк Сокольники, от метро до выставочного центра - бесплатный автобус

РОССИЯ, МОСКВА, КУЛЬТУРНО-ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР «СОКОЛЬНИКИ»

При содействии:

Главные информационные спонсоры:



ли делать это для себя, то не будет вопросов, совершенна ли ошибка. Никому не надо ничего доказывать, не перед кем оправдываться. Был не прав — переверни кубик. Этот метод позволяет отслеживать не только количество ошибок в игре, но и свой прогресс в их исправлении.

Исправлять стратегические ошибки значительно сложнее. Для начала нужно понять, откуда они происходят. Первая серьезная проблема всех начинающих игроков — отсутствие плана игры. К какому ходу ваша колода должна убивать? К какому типу она принадлежит — контроль/комбо/агро? Сколько земель ей нужно к 4-му ходу? А к 10-му? Сколькими способами убийства она обладает? Какие противники для нее благоприятны, а какие — нет? И как с кем играть? Ответы на все эти вопросы вы должны знать ДО начала игры. План игры может меняться и модифицироваться в ее процессе. Всегда нужно помнить, что из ценных карт осталось в колоде, есть ли еще способы убить противника, может ли он убить вас, у кого раньше кончится колода, что вы способны сделать с текущими угрозами противника. Одна из типичных ошибок новичков в построении плана игры — это игра от защиты. Помните, что мертвый оппонент вам уже ничем не угрожает. План строится от метода убийства противника.



* Эй, что ты там прячешь!?

Где собака порылась?

В угаре магической битвы, под давлением турнирной обстановки, при лимите времени и прочих неблагоприятных условиях весьма легко не заметить сделанную ошибку. Есть несколько способов ее отследить. Первый и самый простой — это спросить у тех, кто наблюдал за игрой. В первую очередь у оппонента. Уж он наверняка все видел. Второй способ — это вспомнить, что и как вы делали во время партии. Вы не поверите, с какой точностью и какими подробностями можно восстановить ход игры, особенно если велась достаточно аккуратная запись жизни. Третий способ подразумевает, что партия проходила в **Magic Online**. Там есть совершенно гениальная опция — *replay*. Здесь видны все ошибки. Причем не только ваши.

Полезно анализировать решения, которые предшествовали той или иной ситуации. Вы можете оценить, был ли верен ход мысли, приведший к сделанному выводу. Несложно будет понять, как надо было играть для победы в партии. И можно ли было догадаться об этом, исходя из тогдашней игровой ситуации. "Магия" во многом напоминает шахматы. Кто рассчитал свои действия на большее количество ходов вперед, тот и выиграет партию. Только считать надо, исходя из вероятностей прихода определенных карт в руку.



* Ты все еще думаешь, что ложки нет?

Правда и вымысел о магическом везении

"Better lucky than good." Последняя фраза принадлежит перу самого Кая Бадде, лучшего игрока в истории "Магии". Он пошутил, но многие его не так поняли. И до сих пор исповедуют религию магической кармы. "Про, они такие же как мы. Просто им фантастически везет." Вот что говорят приверженцы этой веры. Такой подход ведет в никуда.

Раздел математики, занимающийся изучением теории игр, гласит, что существуют три базовых типа игр: азартные, комбинаторные и стратегические. Простейший пример азартной игры — "орел-решка". Один человек загадывает, что выпадет, а другой — подбрасывает монету. Если оба играют честно, то от них ничего не зависит. Только от случая.

Комбинаторная игра — это шахматы, шашки или игра "ним". Вся информация изначально известна, остается только выбрать правильную последовательность ходов, ведущую к победе.

Пример стратегической игры — это чуть измененный вариант "орла и решки". Один игрок подбрасывает и ловит монету. Затем смотрит на то, что выпало и сообщает вам результат. Вы должны угадать, сказал он правду или солгал.

Большинство игр представляют собой смесь этих типов. Например, преферанс на этапе раздачи являет собой азартную игру, во время торговли — стратегическую, а при розыгрыше — комбинаторную. Так же дело обстоит и с **Magic: The Gathering**. Вопрос в том, насколько азартный элемент влияет на результат игры.

Опыт многочисленных крупных турниров ранга **Grand Prix** и **Pro Tour** показывает, что из тысяч участников наверху, среди победителей, постоянно оказываются одни и те же люди. Причем перечень их известен всем, интересующимся "Магией", чуть ли не наизусть, а количество персоналий из верхней части списка не превышает полусотни человек. Пример тех же Кая Бадде и Джона Финкеля говорит нам о многом.

Теперь к вопросу о мистической везучести этих "Про". Если углубляться в эзотерические дебри, то можно найти много различных объяснений, от хорошей кармы до проданной души. Но если перейти к статистике, то вывод прост — чем больше человек готовится и играет, тем выше у него эта самая "удача". Тот же Кай на пике своей формы на целый год откладывал учебу, чтобы посвятить больше времени "Магии".

К чему это нас приводит? К тому, что пока человек списывает все свои поражения на случайность или неудачу, он не растет.

Ведь дело не в том, что он начал со стартовой рукой из двух земель при средней цене карт в 4 маны, а в неудачных топдеках. Конечно, если, играя против Гоблинов, оставить себе сдачу, работающую только с пятого хода, то во всем виноват излишне везучий оппонент. Забыл зайти в атаку — так все равно проиграл бы, ведь земель было слишком много.

Подобных игроков предостаточно. И уровень их редко изменяется к лучшему. Говорить с ними об ошибках — занятие бесполезное, потому что они верят в Удачу. Нет, я не утвер-

ждаю, что ничего не зависит от случайности в этой игре. В среднем одна из 10 партий будет проиграна из-за неудачного прихода карт. Но ведь это на всех распространяется! Учтите, что каждая ошибка в такой партии будет стоить вам намного больше, чем обычно.

Опыт не пропьешь

Вот вы научились бороться с собой и думать во время игры, отrekliсь от лжеверы в магическую карму. Что теперь? Необходимо поддерживать игровую форму. Выберите свой любимый формат и изучайте его как с теоретической, так и с практической стороны. У настоящих профессионалов нет неизученных форматов, хотя у каждого — свои предпочтения. Чем больше вы практикуетесь, тем выше ваш уровень. Но помните, что практика не должна превращаться в бездумное шлепанье картами. Такой опыт идет только во вред. Каждая игра должна принести вам что-то. Пусть вы только опробуете очевидно бредовую идею или всего лишь узнаете о некоторой особенности использования одной карты — даже это уже хорошо. Старайтесь играть с более сильными, чем вы, противниками. Такие люди видят больше и прощают меньше. Ваши ошибки они видят заранее. Играя с ними, можно многому научиться.

Допустим, пришло время нового формата или же вы покинули игру на время. Неужели все начинать заново? Нет, практика показывает, что игровой уровень не теряется. Просто потребуется некоторое время, чтобы перестроить себя под обновленную игру. Если выяснится, что результаты значительно ухудшились, то дело скорее всего в том, что вы и раньше были не слишком хороши. Не огорчайтесь, ведь вам есть куда расти!



* И этот человек выиграл Pro Tour?!!

Подводя итог

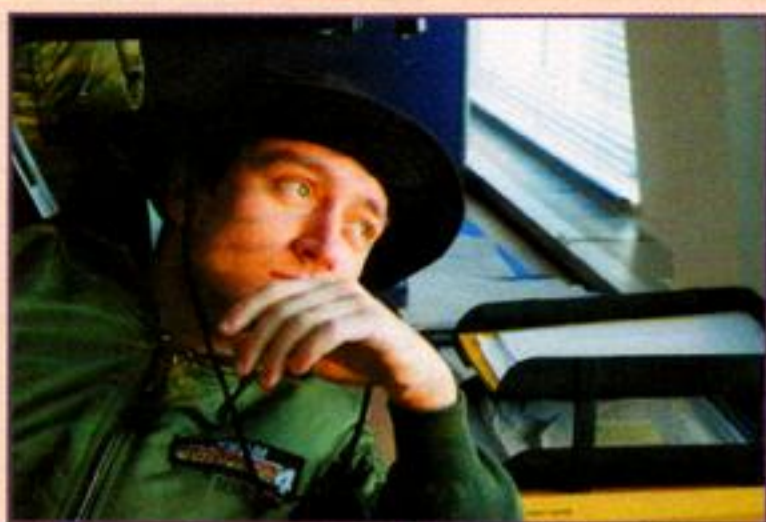
Мы с вами выяснили, что первой преградой на пути к магическому просветлению служит отсутствие мотивации улучшить свою игру. Второй преградой — совершаемые ошибки. Третьей — уверенность в том, что вы их не совершали. Ошибки надо уметь находить и исправлять. И помнить, что все их совершают. Исключений нет. Что же до мотивации, то здесь каждый должен решить для себя сам, как и зачем он играет в "Магию".

Разобравшись с этими трудностями, вы сделаете большой шаг вперед. Не обольщайтесь — это только первый шаг. Впереди долгий путь, на котором вы столкнетесь с множеством проблем, требующих от вас принципиально новых методов и подходов. Но чем дальше вы будете продвигаться, тем ближе будет идеал. Когда-нибудь титул Чемпиона Мира станет для вас лишь промежуточным этапом к чему-то большему. Все зависит от вас. И пусть "Магия" будет всегда приносить вам удовольствие. Остальное — приложится! ■

www.rambler.ru



Rambler[®]
рядом



Олег Полянский

Как мы и предполагали, текущая "Почта" снова оказалась разбитой на два глобальных куска. Первый, как нетрудно догадаться, посвящен DVD. Называется он "Эра DVD: часть II". Появление DVD-диска под целлофановой обложкой "Игромании" породило немислимое количество вопросов, догадок и предположений. Что, в общем-то, было вполне предсказуемо. Мы спешим осветить все обнаружившиеся темные углы лучом истины. Просвещение будет выстроено по схеме "вопрос — ответ". Все вопросы пришли от вас, наших читателей, — сами мы ничего не придумывали. Отвечать постарались предельно ясно и сжато, поскольку вопросов действительно очень много.

Второй кусок "Почты" — конечно же, сама "Почта". Где мы вновь рассуждаем о... о многом. Изучив внимательно FAQ по DVD, заходите на огонек. Подискутируем.

Эра DVD: часть II

Редакция

Перед вами — вторая часть разъяснительного материала "Эра DVD", разбитая на три тематические главы. Она призвана ответить на те вопросы, которые появились у вас на тему DVD после выхода первого номера "Игромании". Кроме того, мы включили сюда несколько вопросов, на которые в той или иной форме уже был дан ответ в первой части материала. Если у вас возникнут какие-то новые вопросы, не отраженные в обеих частях "Эры DVD", пишите на mail@igromania.ru. Если накопится много интересных вопросов, на их основе мы подготовим третью часть материала.

Тираж, подписка, онлайн-магазин...

Трудно найти "Игроманию" с DVD в продаже. Пожалуйста, увеличьте тираж с DVD!

Тираж "Игромании" формируется по предварительным заказам, которые поступают из распространительских структур. Иначе говоря, перед тем как печатать очередной номер "Игромании", мы выясняем, какая оптово-журнальная компания какое количество номеров журнала готова взять на продажу. Причем по заказам определяется не только общая величина тиража журнала, но и то, сколько номеров будет с DVD, сколько — с двумя CD, а сколько — без DVD/CD. Похожим образом обстоят дела и в большинстве других изданий, которые вы можете видеть в открытой продаже на развалах, на лотках и в киосках.

Далее. Формируя заказ, распространители ориентируются на продажи журнала. Если продается хорошо, то заказы постепенно увеличиваются. И наоборот. Как частный случай, если номера с DVD распродаются быстро, то со временем их начинают заказывать больше.

Таким образом, в немалой степени тираж журнала с DVD зависит от вас, наших читателей.

У меня в городе не продается "Игромания"+DVD, и продавец, у которого я покупал "Игроманию"+2CD, отказывается привозить "Манию" с DVD.

Как говорилось выше, "в немалой степени тираж журнала с DVD зависит от вас, наших читателей". Еще он зависит от личных предпочтений той или иной распространительской структуры. В Москве это менее ощутимо, а вот по городам — подчас весьма. Например, допустим, в некоей тьмутаракани к северу от Чукотки, несмотря на повальное увлечение населения компьютерными играми, некий Василий Иванов, которому принадлежит большинство лотков в городе, не хочет торговать игровыми журналами вообще и "Игроманией"+DVD в частности. Не хочет по причинам, кои не зависят от востребованности народом (например, личная антипатия к DVD — мало ли). Пока он не изменит своего мнения — увы. И конкретный продавец на лотке, у которого вы привыкли покупать "Игроманию"+2CD, тоже тогда ничего поделывать не сможет.

Варианты решения проблемы — подписка (но только с июля; информация о ней будет дальше по ходу текста) или заказ через наш онлайн-магазин на сайте, где номер с DVD появляется в небольшом количестве вместе с поступлением его в продажу, а потом в большем количестве спустя примерно 2 месяца.

Правильно ли я понял, что на "Игроманию"+DVD можно будет подписаться, но только со второго полугодия 2004 года?

Да, все именно так. Наше решение о начале выпуска журнала с DVD было спонтанным, и мы уже не успевали известить почтовые отделения (это надо делать чуть ли не за полгода). Поэтому подписаться или переподписаться на "Игроманию" с DVD на это полугодие нельзя.

Я хотел бы узнать, с какого числа будет осуществляться подписка на "Игроманию"+DVD...

Подписка на второе полугодие начинается с 1 апреля. Подписываться можно на любой из трех вариантов "Игромании" (а также на журналы "Лучшие компьютерные игры" и, что многих особенно порадует, на "Мир фантастики"). Подписываться можно и на отдельно взятые номера (например, июль — август), и на все полугодие (июль — декабрь). Ближе к 1 апреля информация о подписке появится на нашем сайте (www.igromania.ru/?subs), а также на страницах журнала.

Кстати говоря — тем, кто летом уезжает на дачу, возможно, имеет смысл подписаться на период июль — сентябрь.

Как я понял, часть тиража выпускается с двумя CD и одним DVD. Но если мне захочется купить и то, и другое? Тогда, чтобы получить все, придется покупать два журнала?

Часть тиража выпускается с двумя CD, часть — с DVD, и совсем небольшая часть — без всего. Комплектации "журнал+2CD+DVD" — не существует!

Таким образом, чтобы получить и оба наших CD, и DVD, — да, придется покупать два журнала. Но смысла в этом нет. На DVD есть

ВСЕ, что мы выкладываем на оба CD. И, сверх того, есть еще многое, что стоит вашего внимания. Поэтому, если у вас есть DVD-привод, имеет смысл покупать сразу журнал с DVD.

Можно ли приобрести DVD отдельно от журнала?

Нет.

Не планируете ли вы выпускать "Игроманию" с двумя DVD-дисками?

Нет, пока не планируем.

Когда в подписке появится "Игромания" с DVD, можно ли будет потом получить прошлые номера с DVD? Или можно будет получить диск без журнала?

Предыдущие номера можно приобрести двумя способами: а) отыскать в продаже (например, в Москве на Савеловском радиорынке была замечена точка, где продаются старые номера журналов; б) заказать через наш онлайн-магазин, где номер обычно оказывается через два месяца после появления в открытой продаже.

Технические вопросы

Есть ли эмуляторы DVD-приводов?

Программные эмуляторы DVD-привода для создания "виртуальных" дисков есть — это, к примеру, Alcohol 120%, Daemon Tools 3.41. Но они НЕ ДАЮТ возможности на обычном CD-приводе читать диски DVD. Никакое программное обеспечение не в силах изменить то, что длина лазерного луча и система фокусировки в DVD-приводах абсолютно иная. То есть создать действующий эмулятор DVD-привода, который читал бы DVD-диски, — невозможно.

Если мне ничего нельзя сделать с моим CD-ROM'ом, то какой DVD-ROM лучше выбрать?

О том, какой DVD-ROM лучше выбрать, читайте в "Железном цехе" текущего номера! А в следующем номере мы поговорим о Combo-приводах, в которых совмещены функции DVD-привода и CD-recorder'a (DVD/CD-RW).

Читает ли DVD-диски CD-ROM Samsung 52x? А то я не знаю, можно ли мне покупать "Игроманию" с DVD-диском.

Ни один существующий CD-привод не может читать DVD-диски.

Ваш журнал меня просто подтолкнул к неизбежной покупке DVD-ROM'a. Посмотрев прайсы компьютерных фирм, я решил, что для меня будет рациональнее покупка Combo DVD-ROM/CD-RW (т.к. я не только приобрету DVD, но и обновлю свой старый резак; плюс с



Этот остров получился после того, как я в коде карты набрал восемь восьмерок.
Автор: Сергей aka Matrix
E-Mail: serega@oldie.kharkov.ua

продажи своего старого CD-ROM'а и не менее старого CD-RW я выручу неплохие деньги). И в связи с этим у меня возникли некоторые вопросы.

1. Имеет ли смысл оставлять свой старый CD-ROM для чтения обычных дисков, чтобы не затаскивать свеженький Combo (просто именно так мне советовали в свое время, когда я покупал CD-RW)?

2. Моделей Combo сейчас в продаже много, и разобраться среди них сложно. Может, посоветуете какую-нибудь хорошую и надежную модель?

3. Может быть, имеет смысл сразу покупать DVD-Rewriter? И вообще, как в них разобраться (в смысле — они же разные бывают, DVD-RW и DVD+RW, и непонятно, смогут ли они одинаково хорошо читать диск вашего журнала)?

1. Да, смысл есть. Вы сможете использовать его, к примеру, для чтения старых, подпорченных или плохо записанных CD-дисков, чем продлите жизнь свежеекупленному Combo.

2. Обязательно посоветуем: в "Игромании" № 3'2004 (то есть уже в следующем номере) будет обстоятельная статья на эту тему.

3. Устройства этого типа пока стоят достаточно дорого, и покупать DVD-Rewriter имеет смысл только в том случае, если вы планируете записывать DVD-диски. Брать лучше мультимедийный, поддерживающий запись и DVD-R/RW, и DVD+R/RW.

DVD-диски "Игромании" сможет читать любая модель. Записываются они в наиболее стандартном формате — однослойный DVD-R.

Собираюсь перейти с CD на DVD. У меня один вопрос: как DVD-диск внешне отличается от CD?

Внешних отличий почти нет. Но на многих DVD-дисках написано, что они именно DVD.

Ваш DVD заполнен не полностью — только на 4,3 гигабайта! Как же так?! И собираетесь ли вы заполнять все 4,7 Гб в будущем?

На самом деле наш DVD забит почти под завязку — то есть почти на все возможные 4 700 000 000 байт. Далее подробно.

Если в Windows щелкнуть по иконке нашего DVD-диска правой кнопкой мыши и зайти в "Свойства", то выскочит примерно такая же табличка, какую вы можете видеть рядом. На ней и в самом деле написано: "Размер: 4,37 Гб". Windows выдает такую информацию вот почему. Когда идет пересчет байтов на гигабайты, система учитывает, что в одном килобайте — не 1000, а 1024 байта, в одном мегабайте — 1024 килобайта, а в одном гигабайте — 1024 мегабайта. И если разделить 4,7 миллиона байт на 1024, то вы получите 4,37 гигабайта.

Но это обычно не учитывается, и по привычной математической традиции вместо "1024" в спецификациях и в статьях подставляется "1000". Таким образом, в нашей, человеческой, интерпретации 4 700 000 000 байт составляют 4,7 гигабайт. Это и дает своего рода "погрешность" — формальную "разницу" примерно в 0,3 Гб. Но при этом реальное число заполненных байт Windows пишет в скобках рядом с числом гигабайт. Глядя на него, можно уверенно заявить, что наш DVD заполнен на максимум возможного объема.

Вы говорили, что объем DVD-диска составляет 4,7 Гб, а Windows говорит, что объем вашего DVD диска (январский номер "Игрома-

нии") составляет 1,99 Гб. Соответствует ли это действительности?

Не соответствует — это стандартный глюк. Лечите Windows.

У меня есть предложение по поводу DVD. Почему бы вам не взять диск побольше? Ведь, насколько я знаю, самый большой объем — 34 Гб. Столько, конечно, брать не стоит, но взять что-то среднее стоило бы!

DVD-диски сейчас бывают четырех разновидностей: односторонние одинарные (как наш — 4,7 Гб), односторонние двойные (объем = 9,4 Гб), двусторонние одинарные (объем = 9,4 Гб) и двусторонние двойные (объем = 18,8 Гб).

Мы выпускаем именно односторонний одинарный, потому что он будет читаться на любом DVD-приводе, в то время как двойные и двусторонние DVD-диски стоят ощутимо дороже (скажется на цене журнала), но читаются при этом подчас с теми или иными сложностями. Кроме того, существует еще и ряд проблем с их производством.



Макс и "Мания" — вместе веселей.
Автор: Александр Нечаев
E-Mail: alexn87@imail.ru

По структуре CD/DVD

У меня пока отсутствует DVD-привод, поэтому я покупаю ваш журнал с 2CD. Купив № 1(76) за январь 2004, я увидел, что на CD отсутствует рубрика "Драйвера". Это навсегда?

Подчиняясь многочисленным просьбам, мы собираемся вернуть раздел "Драйвера" на компакт-диск следующего номера. Однако на DVD драйверов будет больше — в силу большей вместимости DVD.

Графическое оформление обложек DVD и CD одинаковое?

Да, почти одинаковое.

Процесс программирования движка для CD и для DVD отличается?

Нет, не отличается.

Рубрика "CD-Мания" в журнале так и останется, или появится еще "DVD-мания"?

У нас нет особых причин менять исторически сложившееся название рубрики. Пусть остается "CD-Манией".

Почта как она есть

Олег Полянский

Собственно "Почта" получилась несколько меньшего размера, чем обычно, так как кое-какое место отъела вторая часть нашего грандиозного DVD-FAQ. Но зато на этих двух с лишним страницах — несколько весьма инте-

ресных писем и не менее интересных (надеюсь) ответов на них.

Письмо номера

Плач по былому величию

Здравия желаю, товарищ Геймер, или кто у вас там сейчас по "Почте" дневальный.

Был однажды случай. Израильские граждане направили петицию разработчикам с тем, что при наведении прицела на гражданина Израиля в Soldier of Fortune прицел не закрывается меткой, обозначающей мирных жителей, и разработчикам пришлось выпустить патч, который это исправляет! Я понимаю, что если бы такой патч выпустили для русских персонажей в игре — ее невозможно было бы пройти, но тут другой вопрос напрашивается: почему русские в лице ВВС СССР стали в играх олицетворением Зла? Почему нас ставят наравне с Третим рейхом, или пришельцами из космоса, или силами Ада и прочей нечистью?

Я могу выдвинуть свою версию ответа на этот вопрос. Американцы считают себя победителями в войне с нами. Пусть даже в холодной войне. Они ведут себя так, будто мы подписали капитуляцию и должны теперь всю жизнь нести крест побежденных, внимая речи победителей. И — о чудо! — мы ведем себя именно так: мы играем в игры, где русских оскорбляют, мы играем в игры, где русские — враги, мы стреляем в своих, тем самым соглашаясь с американцами в том, что мы — плохие, а они — хорошие! Мы смотрим фильмы, где русских показывают последними сволочами и придурками, более того — наши актеры снимаются в их фильмах, играя плохих русских! И мы послушно все это глотаем.

"[СССР] Monster" (cccp_monster@mtu-net.ru)

Олег Полянский

Действительно, во многих играх русским отводится незавидная роль злодеев, кровавых маньяков или полных психов, страдающих половиной болезней из учебника психиатрии для медицинских вузов. А раз русские в играх — такие, то их, по мнению сценаристов этих игр, любому разумному геймеру немедленно захочется истребить в масштабах планеты. Или как минимум замочить в сортире. Чтобы, значит, они перестали беспокоить добропорядочных иностранных (как правило — американских) граждан своими дикими выходками и вообще не лезли на свет.

Явный патриот Советского Союза [СССР] Monster считает, что причина такого отношения к нашему брату кроется в том, что американцы мнят себя победителями в холодной войне и, как настоящие "победители", не считают нужным утруждать себя политкорректностью в обращении с представителями "проигравшей" стороны, пусть и виртуальными. Вполне может быть, что причина действительно в этом; однако я бы сформулировал ее иначе. А именно: за 70 с гаком лет существования СССР иностранцы (и прежде всего жители США) настолько привыкли считать русских врагом номер один, что это вьелось в их кровь, впиталось, если угодно, с молоком матери. Сейчас геополитическая ситуация изменилась, СССР больше нет, а Россия вроде как уже не враг (или, по крайней мере, не в такой степени), но привыч-

ка — осталась. А что, удобная привычка. Надо же в играх кого-то делать врагами. Вот они по привычке и делают русских воплощением все-ленского зла. Хотя — не только русских. А еще арабов, колумбийцев и представителей всех наций, которые находятся или находились в конфронтации с Америкой. За арабов и колумбийцев не скажу, но русские, вполне вероятно, лет через десять — двадцать перестанут фигурировать в играх как отъявленные подонки. Из чего я делаю такой вывод? Из того, что представление о России на международной арене медленно, но все же меняется. Меняется в сторону более адекватного. И, возможно, со временем станет таким, что у разработчиков из Америки и Европы отпадет желание делать из русских виртуальные мишени для игр. А может, и не станет. Предсказать точно нельзя. Поэтому остается одно — подождать.

И перейти к разбору следующего письма.

Письмо № 1

О тайнах мироздания в компьютере

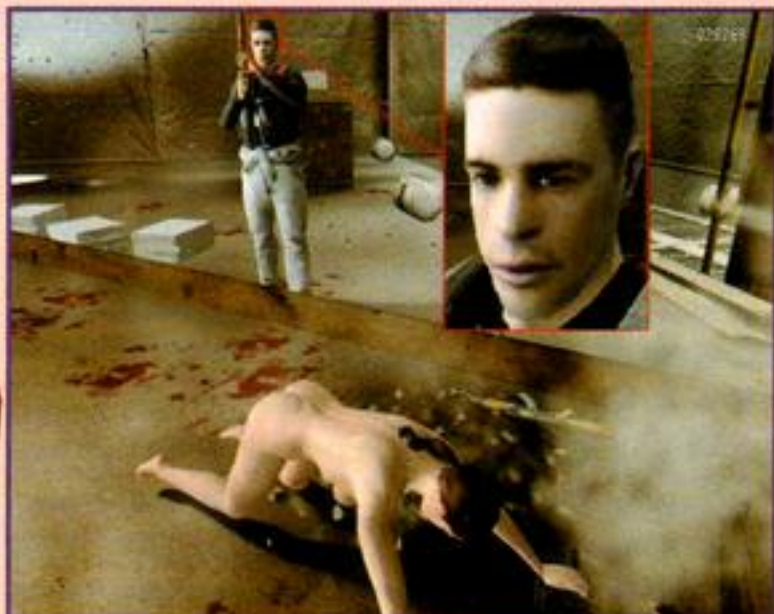
(Нервно покусывая провод от мышки, все время параноидально оглядываясь...) Прочитал я последнюю "Почту" и просто ужаснулся... Чего с нами компьютер сотворил? Мы ищем в нем, родимом, разгадки всех тайн мироздания, секретов космоса и 99-процентного самогона... Нету их там, ну нету, ну чего вы, люди, творите — обожествлять железяку! (Попрошу заметить, что ничего против компьютеров не имею, скорее наоборот, но тем не менее...) Какие-то матрицы, киберпространства, параллельные миры... Некрасова надо читать, Некрасова, на худой конец, Пушкина... А не лабудой всякой страдать.

С уважением, Krisyushka (krisyushka@mail.ru).

P.S. Все вышенаписанное — лишь мое скромное мнение, и ничего более.

Олег Полянский

(Игриво покусывая сетевой кабель компьютера, включенного в сетевой фильтр). Насколько я понял товарища Крысюшку, он считает, что мозги геймеров слишком засорены мыслями о компьютере. Засорены настолько, что, по его мнению, некоторые особо ретивые товарищи даже преступают библейские заповеди и решаются на страшный шаг: творят себе кумира из "железяки". И тут же начинают искать в нем разгадки всех тайн мироздания. А их там



Мона применяет в бою свое самое страшное оружие. Посмотрите на удивленного бандита.

Автор: Mat Rix
E-Mail: rixmat@yandex.ru



Цемент еще не застыл.
Автор: Mat
E-Mail: rixmat@yandex.ru

нет, этих тайн. Не отыскав их, ретивые товарищи расстраиваются и с горя даже перестают читать Некрасова с Пушкиным, не говоря уже о других, менее важных делах. Таким образом, у них наступает полная культурная деградация. А все из-за чего? Из-за того, что слишком много думали о компьютере. Чего, по всей вероятности, делать не стоило. А стоило отводить компьютеру в своей жизни то место, которого он заслуживает. То есть играть на нем в игры, лазить по интернету и слушать, к примеру, музыку. А не лабудой всякой страдать типа поисков в железяке тайн мироздания.

Но иногда — что поделаешь — возникает желание если не поискать, то хотя бы порассуждать о тайнах мироздания в компьютере, а также о матрицах и киберпространствах. Желание, как мне кажется, вполне естественное для читателей компьютерно-игрового журнала. Вот они его и реализуют через нашу "Почту". И ничего особо страшного я в этом не вижу.

Письмо № 2

Компьютер и девушка — братья навек

В последних номерах вы снова поднимали давно забытую и закрытую тему "Компьютер или девушка". "Почта" — очень интересная и прикольная рубрика, но когда начинается обсуждение темы, которую уже тыщу раз обговорили и высказали свое мнение по поводу, то поднимать ее снова, как мне кажется, нет смысла.

Чтобы поставить точку в этой теме — вот мое личное мнение. Я считаю, что комп — это хорошо, но девушка — это необходимо. Привожу пример из жизни (слава богу, не моей). Один мой бывший друг целыми днями игрался, игрался и еще раз игрался — вероятно, неправильно поняв заветы дедушки Ленина. Кто он теперь? Хилычок 160 см роста (при росте родителей 190—200). Ему достаточно выйти на ули-

цу без шапки, чтобы подхватить простуду. Можно даже не обращать внимания на физические данные, а посмотреть на его стиль общения (в особенности с противоположным полом). При появлении в поле зрения "homo sapiens с помадой и тушью" он мгновенно пытается смяться, и чем дальше, тем лучше. Почти не выходит на улицу. И кем он станет в будущем? Честно говоря, я не знаю.

Призываю вас, геймеры! Не нужно просиживать перед монитором целыми днями. Раньше я так тоже делал, но потом кое-что переосмыслил, нашел себе классную девчонку, новых друзей, хотя по-прежнему увлекаюсь игрушками, программированием и графикой.

Однако это не мешает мне вести жизнь "вне компьютера".

Принимая во внимание тему, можно вывести девиз:

"Девушки — навсегда!!! PC — иногда!!!"
Шурик Кальченко, (myfavorite13@mail.ru)

Олег Полянский

С содроганием прочитав о судьбе вашего, Шурик, приятеля, я ужаснулся влиянию игр на генетику. Это что же получается — родители дали ему нормальные гены, но он просидел всю молодость за компьютером и поэтому даже толком не вырос? И вдобавок к этому — не нагулял здоровья, да и женщин боится как огня. Кошмар, да и только! После этого письма, чувствую, половина наших читателей немедленно запишется в спортивные секции (преимущественно баскетбольные), начнет принимать по утрам холодный душ и знакомиться со всеми встречными-поперечными девушками. Чтобы, так сказать, ощутить всю полноту жизни "вне компьютера".

Однако другая половина читателей задаст себе провокационный вопрос: "А есть ли она, жизнь вне компьютера?" Быстро убедив себя, что никакой жизни вне компьютера нет, эта половина даже не успеет прийти к мысли о секци-

ях, душе и девушках. И с удвоенным энтузиазмом примется вершить справедливость в компьютерных играх.

Но — шутки шутками, а если подвести итог письму Шурика, то он будет звучать примерно так: одно (компьютер) другому (девушки) не мешает и не должно мешать в принципе. С этой позицией я согласен на весь 101%. И, как и предлагает Шурик, оным согласием закрываю в "Почте" тему компьютеров и девушек. Потому как, думаю, всем все уже давно ясно. А тем, кому неясно, наши рассуждения вряд ли сильно помогут.

Письмо № 3

О досуге игроманьяков

Перефразирую старый бородатый анекдот: "Сидят в редакции игроманцы и обсуждают все новинки, издателей и т.п. И тут задается вопрос: "Да что мы о работе да о работе, давайте поговорим об играх!" Словом, я вот что хочу спросить: как вы проводите свое свободное время? Неужели, приходя домой, вы включаете компьютер?

Eugen (rusaews@komifree.ru)

Олег Полянский

Свободное время мы, в общем, проводим по-разному, но не думаю, что можем похвастаться какими-то экзотическими способами его проводить. Лично я хожу в кино, встречаюсь с друзьями и девушками, немного занимаюсь спортом, сейчас вот, зимой, стал кататься на коньках. Дома — чаще читаю книги или смотрю фильмы, чем сижу за компьютером. Его, родимого, и на работе хватает. Однако многие мои друзья и коллеги, насколько я знаю, любят вечером оттянуться в новой игрушке или пошуровать в инете. А вот наш шеф-редактор, к примеру, занимается йогой и играет в MTG. Словом, кому что нравится.

Письмо № 4

Снимаем стресс через игры

Хочется (в который раз!..) поднять тему насилия и жестокости в играх.

По-моему, тема довольно избитая, но!.. Жестокость нужна! Приведу пример из своей жизни. Являясь ученицей одной из не совсем идеальных провинциальных школ нашей необъятной родины, я довольно часто приезжаю домой в весьма негативном состоянии, буквально излучая агрессию... Что я делаю? Включаю комп и пытаюсь "убить" свою агрессию игрой в Postal 2 (по-моему, наилучший вариант). А что бы было, если бы игр, подобных Postal 2 (то бишь агрессивных и жестоких), просто не существовало? Тогда окружающие меня люди (а это любимые мамочка-папочка-братики-сестренки и т.п.) испытывали бы эту агрессию на себе! Я бы просто срывалась!

Проще говоря, проведя часок-другой за игрой в любимый Postal 2, я становлюсь вполне спокойным человеком с нормальными и, самое главное, здоровыми нервами, которые периодически у меня сдают вследствие общения с учителями и подобными им существами, населяющими нашу планету :). Вся моя агрессия остается в сиквеле одной из самых скандальных компьютерных игр.

Это своего рода психологический тренинг. Тренинг, где "хранится дух безнаказанного насилия и возможность крушить все вокруг". Думаю, найдутся те, кто разделит мое мнение, основывающееся на том, что жестокость и насилие — это неотъемлемая часть игровой индустрии.

С уважением, Коварная Кошка (blood-cat007@mail.ru).

Олег Полянский

Жестокие игры как средство для снятия стресса? Почему бы и нет? Когда человек переполнен негативными эмоциями, он может дать им выход и облегчить свое состояние либо попытаться удержать и переварить их внутри себя. Мне кажется, первый метод позволяет быстрее избавиться от негатива. Наорал на кого-нибудь, кто проходил мимо, — и порядок! Треснул кого-то по шее — так вообще полное счастье. Хорошо, что при существовании таких очевидных вариантов расслабиться Коварная Кошка выбирает сравнительно безобидное средство — компьютерную игру. По крайней мере, для окружающих — точно безобидное. Да, мирным гражданам из Postal 2 приходится тяжело, но для того, возможно, разработчики их и придумали. Чтобы каждый желающий мог выместить свой гнев не на живом существе, а на кучке полигонов. Эффект тот же — гнев уходит, — а вреда никому при этом не причиняется. По-моему, игры вроде Postal 2 — отличное средство облегчить душу, не прибегая к насилию по отношению к родителям, учителям и подобным им существам, населяющим нашу планету.

Обойма писем на общую тему "Страсти по Геймеру"

1. Что случилось? Почему он ушел? Я, конечно, ничего против вас не имею, вы наверняка неплохой чел, но не кажется ли вам, что почту должен вести именно он, великий Геймер? А вам хватит и поста главного вреда редакции? Zloi V (dammitroad@yandex.ru)

2. Скажи, может, главред врет и самолично уволил тебя? Если это так, то я собираю армию поклонников и поклонниц и иду восстанавливать справедливость. Армия поклонников будет иметь серьезный разговор с главредом, а армия поклонниц будет проводить сеанс терапии для тебя... А если все правда, то мы тоже уважаем твой выбор, хотя тебя нам



Перепил... но "Игроманию" не забыл!
Автор: Element и DarkClaus
E-Mail: e1ement@zmail.ru

будет очень не хватать.

Волк (Volk154@yandex.ru)

3. Жалко, конечно, что Геймер ушел. Это ты его уволил, потому что он мог Занять твое кресло. :))))). Я сначала подумал, што ты плохо будешь по4ту вести... хот9 твои вступлени9 к номерам мне нравились... но... блин, ты провел по4ту даже кру4е Гамера! Он был любитель каких-то отступлений, 4асто отве4ал не по сути... а ты как-то по-8зрослому, так 4етко фсе разложил... шикарно, коро4е :))) Спасибо! Оставайс9 8 по4те!

С уважением!

Jeordie White, (gorlum_core@rambler.ru)

4. Как ты мог нас так кинуть, Геймер?! Ведь ты всегда был для читателей "Мании" великим воплощением всех положительных и также отрицательных качеств человека одновременно?! Мы считали, что что бы ни случилось (всемирный апокалипсис, нашествие инопланетян, провал в памяти, самоуничтожение всех компьютеров), Геймер всегда был, есть и будет. Но...

В голове рождаются самые ужасные версии: революция в редакции, превращение Геймера в неспособного мыслить биомеханоида, зверски замученного Олегом Полянским. И у меня есть доказательство: обратите внимание на его фотографию в январском номере — это пошел процесс мутации. Держись, Геймер! Помни, несмотря на все мучения из-за этих извергов, мы всегда с тобой! И мы будем продолжать твоё дело до последнего.

--SoulScreamer-- (soulscreamer@mail.ru)

5. ...И так далее.

Олег Полянский

Собственно говоря, в письме № 4 и выражена та мысль, которой я хотел бы завершить сегодняшнюю "Почту". Полностью присоединяюсь к товарищу SoulScreamer в том, чтобы продолжать дело Геймера до последнего. Геймер сам этого и хотел, уходя с поста ведущего, — чтобы "Почту" вели примерно в том же ключе. Что и я стараюсь делать по мере сил. А то, насколько это получается, — оценивать вам. Пишите!

Почтовый раздел подготовил
Олег Полянский
Для писем: mail@igromania.ru



Так должен выглядеть на 100ящий геймер.
Автор: SPOILT
E-Mail: butenkosv@vistcom.ru

Крылатые фразы

Очки виртуальная реальность, минус полтора...

Чайники порой закипают.

Компьютерная революция свершилась. Они победили.

Подождите, идет подготовка к зависанию компьютера...

ет буквы — ет проблемы.

System halted. Press any RESET to continue.

Среди деловых приложений для Windows лидирует программа Uninstaller.

Птичка на голову хакнула.

System error: Фикс поглочен...
Тьфу, глюк зафиксен!

Enter нажат, к чему теперь рыдания...

Человек с дружественным интерфейсом.



Случаи из жизни работников службы техподдержки

Реальные ситуации из жизни работников технической поддержки компьютерных фирм

Сотрудница довольно крупной фирмы-провайдера позвонила в службу технической поддержки своей же фирмы и попросила ей помочь: "Я запустила браузер Netscape, а он появился в маленьком окошке, а не во весь экран, и из-за этого я не могу теперь видеть весь интернет целиком".

Из разговора между двумя мужчинами в транспорте: "Насколько я понимаю, интернет — это такой маленький чип".

"А будет ли интернет работать в праздники?" — спросил любознательный пользователь при заключении договора с провайдером.

— Можно, вы мне просто вставьте, и я пойду?..

— Покажите вон ту видеокарту в красивой коробке...

— Да вы ее все равно не купите...

— Покажите!

— Понимаете, под нее нужна специфическая конфигурация.

— По-ка-жи-те!

— И вообще-то это не видеокарта...

Про диск в дисковом:

— Я его вставил, он там защелкнулся, не вылезает и шебуршит!

— Винчестер крутили?

— Нет, он же сам крутится...

— Я нажал, а монитора-то нет!
— Пиликает, пиликает, а как кино, так вообще...

— Из-за вашего дурацкого аджепешного акселя у меня скайзник писайный с идэшником райдовским бошками сйерориваются!

— А где у него хвост?
— Как где? В зад у торчит!
— А вот и не угадал, он, сиротка, в коробочке...

Истощный крик:
— Не трогайте эту клавиатуру!
— Почему?
— Она не подключена...

— А можно CD-ROM восстановить?

— Попробовать можно.
Клиент достает компакт-диск, разломанный на две части.

— У вас память есть?
— Да, причем фирменная.
— Почему же тогда вы меня не помните?

— Что лучше, AMD или Intel?
— Смотря куда совать...

— Что такое мультимедиа?
— Все, кроме Microsoft.

— Я тут игрушку откопал... realMyst называется...

— Ничего себе откопали, это игра конца 2000 года!

— Что мне сделать, чтобы она у меня летала?

— Около 1000 баксов.
— Пожалуйста, помогите, у меня

Анекдотический микс

Встречаются программист и технарь. Давай друг другу на жизнь жаловаться.

Технарь:

— Вот, программку написал, не работает. Я и память заменил, и винт переставил, и проц перепаял — ничего не помогло.

Программер:

— Во-во, а у меня, похоже, с дисководом проблема: я и ось переставил, и драйверок подправил, а на дисковом даже светодиод не загорается.

В центре Москвы встречаются два странных существа: одно зеленое (З) и с антенками на голове, второе серое (С), с красными глазами и длинными пальцами на трясущихся конечностях.

З: Разрешите познакомиться, меня зовут YU2435546, я с Марса.

С: Приятно познакомиться, а меня зовут 2:5020/XXX.YYY. Местный я...

Реклама. Сидит заросший, небритый программист и говорит:

— Утром я просыпаюсь и пью колу, а потом устанавливаю Windows. Днем пью колу и переустанавливаю Windows... и вечером я снова переустанавливаю Windows. Объяснить? А что тут объяснять?..

Сидит программист, налажива-

ет свою пятилетнюю работу, обложился справочниками, документацией, неделю сидит — не получается. Мужик уже похудел весь, зарос щетиной... Тут входит в комнату его мама и говорит ему с горечью в голосе:

— Ну что, все играешь?

Заходит учитель информатики в класс за пять минут до начала урока. Смотрит — все ученики уже сидят за машинами, программки набивают. Учитель подходит к общему рубильнику и отключает напряжение во всем классе. По классу проносится взрыв возмущения:

— Мы же не записались!

Учитель, смягчившись, включает рубильник:

— Ну ладно, записывайтесь.

Гуляя по лесу, программист набрел на пещеру.

— А! — крикнул он.

— А!.. А!.. А... — ответило эхо.

— Эхо! — позвал он.

— Echo is ON, — ответило эхо.

Лежит красивая девушка на пляже. К ней начинает клеиться мужик. Она его спрашивает:

— Вы кем работаете?

— Программистом.

— Вот представьте: приезжаете вы в отпуск на юг отдохнуть. А тут — компьютеры, компьютеры...

— Кайф!



Название: Prince of Persia: The
Sands of Time
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель в России: Акелла

PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME™

КИРО
IMAHURA



тут проблемы с компьютером.

— Так, давайте... Что у вас на экране?

— На чем?

— Ну, на дисплее. Что там — на нем?

— Не вешайте, пожалуйста, трубку... на чем, вы говорите, у меня что?

— Что сейчас на экране монитора, который вы видите у себя перед глазами?

— Э-э-э... знаете, я вам, пожалуйста, попозже перезвоню.

:))

— У меня монитор чего-то ничего не показывает.

— Так... У вас монитор ничего не показывает. Он включен в сеть?

— Хм, хи-хи, не-а!

— Ну и что же тогда?

— Хе-хе, гм-м, хе-хе... А, ну да, точно. Спасибо!

:))

Даже я знаю, что мышь — это то, чем нужно возить по столу, чтобы по экрану двигался курсор, а вовсе не ножная педаль скорости.

:))

— Здравствуйте, скажите, как мне выбрать коврик для мыши?

— Вы можете приобрести любую, на свой вкус.

— Да, но я боюсь, что он будет несовместим с моим компьютером.

:))

— ...Так, теперь нажмите на правую кнопку мыши.

— Я не могу нажать на правую кнопку мыши, потому что тут нет никакой правой кнопки.

— Ну как же... У всех есть по две кнопки на мыши. У некоторых, конечно, их целых три, но две есть обязательно. Посмотрите, пожалуйста, внимательно и скажите мне, сколько кнопок у вашей мыши.

— Две. Но они обе левые.

— Но они не могут обе быть левыми! Одна из них левая, а другая обязательно правая!

— Нет, у меня они обе левые, но только одна ближе ко мне, а другая чуть дальше!

— Попробуйте повернуть мышь на 90 градусов по часовой стрелке.

— О! Так, конечно, гораздо удобнее! Какой же я тупой!

:))

— ...А теперь нажмите на клавишу "правая стрелка".

— Вы имеете в виду клавишу Backspace?

— Нет, я имею в виду клавишу "правая стрелка".

— А! Может быть, кнопка Enter?

— Нет, просто "правая стрелка".

— У меня такой нет.

— Ладно, давайте так... вы можете найти на клавиатуре клавишу пробела?

— Вот, нашла.

— Теперь двигайте руку вправо... Наткнулись на клавишу "левая стрелка"?

— Да!

АЛЁ, ЭТО МАТРИЦА? СЛУЖБА ТЕХПОДДЕРЖКИ?
У НАС ПРОБЛЕМЫ С ПОДКЛЮЧЕНИЕМ...



— Так вот, еще через одну клавишу от нее будет "правая стрелка".

— Ах, да! Спасибо.

:))

Некоторые люди, оказавшись перед компьютером, испытывают такой панический ужас, что теряют дар речи и вообще забывают все, что знали до этого.

:))

— Простите, восклицательный знак — это такая палка и внизу точка?

— Точно.

:))

— Простите, вы мне не поможете? У меня тут в пароле есть такой значок — палка какая-то...

— ???

— Ну такой, знаете, очень похоже на восклицательный знак, но только вверх ногами.

— Буква i?

— А, ну да. Спасибо.

:))

— Здравствуйте, у меня не печатает принтер.

— А вы подключили его к компьютеру?

— Я включила его в розетку и поставила как можно ближе к компьютеру — как указано на рисунке.

— Да, но вы должны его еще и подключить к компьютеру таким специальным шнуром, который должен быть в коробке из-под принтера.

— Да, там был какой-то шнур, но я думала, что он запасной, и выбросила его вместе с коробкой.

— Тогда вам придется купить шнур и все-таки подключить принтер к компьютеру.

— Но это не показано на рисунке.

— Без этого ничего не получится.

— Боже мой, как все это сложно!
— Ничего сложного. Просто купите новый шнур, и все будет в порядке.

— Вы что же, хотите сказать, что, чтобы работал принтер, я должна покупать какие-то дополнительные детали?

— Вообще-то нет, но ведь вы же сами сказали, что выбросили шнур, который прилагался к принтеру.

— Знаете, наверное, я лучше позову соседа, он сделает так, чтобы все наконец заработало.

— Хорошо, позовите, но только вам все равно понадобится шнур.

— Ничего, мой сосед хорошо разбирается в компьютерах.

— Ладно. Удачи.

:))

А вот опять Бивис и Батхед:

— У меня чего-то принтер текст не печатает.

— А вы дали ему команду печатать?

— Хм, хи-хи... А, ну да, точно... А как это?

:))

— Здравствуйте, это интернет?

:))

— Да что же это такое?! Всякий раз, когда я вам звоню, мой интернет отключается!

:))

— Здравствуйте, я сломал интернет, вы мне его не почините?

:))

— Простите, пожалуйста, я никак не могу отправить электронную почту.

— Чем я могу вам помочь?

— Я отправляю свое первое электронное письмо.

— Поздравляю вас, и в чем проблема?

— Ну, я напечатал букву "а", а как к ней теперь кружочек-то пририсовать?

:))

— Здравствуйте! С кем я говорю? С владельцем интернета?

:))

— Я бы хотел купить интернет! Скажите, пожалуйста, сколько это будет стоить?

:))

— У меня дома, к сожалению, нет компьютера. Имеется ли версия интернета в виде книги?

:))

— А вы могли бы подключить меня к последней версии интернета?

:))

Женщина, недавно купившая ПК, задавала возможные и невозможные вопросы в течение часа. Наконец, договорившись практически обо всем, в заключение поинтересовалась, обязательно ли ей для подключения к интернету везти свой компьютер к провайдеру или же можно сделать так, что специалист с интернетом придет к ней домой и все подключит на месте.

:))

Офис. Желая приобрести к интернету мужчину средних лет привлекает 17-дюймовый монитор. На вопрос "Зачем?" отвечает: "А разве не это устройство требуется для организации доступа во Всемирную паутину? Я просто хотел, чтобы вы подключили интернет к моему компьютеру". Взять в толк, что для подключения требуется часть, оставшаяся дома, он долго не желал.

:))

Следующий посетитель попросил "скопировать интернет" на принесенную им дискету и остался очень недоволен, когда ему объяснили, почему это невозможно.

:))

Один молодой человек на полном серьезе просил проконсультировать его относительно подключения к интернету через текстовый редактор.

:))

Иногда в службу техподдержки звонят обычные пользователи. Но спрашивают они такое...

:))

— Меня только что подключили к интернету. Как мне теперь его использовать?

:))

— Интернет работает очень медленно. Не могли бы вы перезагрузить его?

:))

— У меня исчез интернет. Я отключился от него вчера вечером и не смог подключиться утром. Можете ли вы прислать мне другой интернет?



ТЕСТ НОМЕР 42 МЕРТВЫЙ СЕЗОН

Вот и схлынул поток новых игр. Закончилась пора повальных релизов и хитов. Индустрия медленно, но верно впадает в спячку, а вместе с ней получаем передышку и мы с вами. Однако чтобы окончательно не отморозить головы во время февральской стужи, всем настойчиво рекомендуется принять участие в нашем нынешнем "Тесте" и как следует размять мозги. Поверьте, они вам еще пригодятся, когда пройдет "мертвый сезон" и на рынок, как подснежники из-под снега, начнут вылезать новые релизы.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо 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 имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 И снова великолепный Broken Sword: The Sleeping Dragon, наш любимый и, без сомнения, лучший квест прошедшего 2003 года. Известно, что главные герои этой игры — Джордж Стоббарт и Нико Коллар — большие фанаты путешествий по всему миру. В третьей части сериала им удалось побывать...

- А. Во Франции.
- Б. В Англии.
- В. В Германии.
- Г. В Греции.
- Д. В Египте.

2 Экшен "XIII" здорово отличается от большинства игр жанра, вышедших в этом году. Необычный геймплей, шикарное исполнение и главное — закрученный сюжет. Достаточно сказать, что в этой игре...

- А. Главного героя озвучивал из-

вестный актер Дэвид Духовны.

Б. У всех главзлодеев на теле были татуировки с их кодовыми номерами.

В. Главный герой — сын убитого в начале игры президента.

Г. По сюжету во всемирном заговоре изначально участвовало двадцать человек.

Д. В конце игры в честь одного из ее героев устраивают зрелищный салют.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 В одной из миссий в отечественной стратегии "Магия войны" вам предстоит сопровождать тяжело больного короля, который...

А. ...во время битвы пострадал от вражеских стрел.

Б. ...был отравлен коварным недругом за праздничным столом.

В. ...сражался с оборотнем и заразился страшной болезнью.

Г. ...схлестнулся в битве с собственным сыном и получил несколько серьезных ран.

Д. ...сильно выпил и нуждается в срочном опохмеле.

4 Чтобы завоевать неугодное человечество, инопланетяне из UFO: Aftermath прибегли к старому как мир способу:

А. Начали планомерные высадки десанта на Землю.

Б. Подчинили себе все земное правительство.

В. Выпустили в атмосферу Земли тысячи ядовитых спор.

Г. Направили на Землю комету искусственного происхождения.

Д. Поссорили Америку и Россию, в результате чего человеческая цивилизация погибла в пожарище ядерной войны.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 Сюжет игры Contract J.A.C.K. — прямое продолжение истории знаменитого шпионского экшена No One Lives Forever 2.

ИМЕННАЯ МЫШЬ

Пятерых победителей нынешнего "Теста" ждет поистине роскошный приз, незаменимый в хозяйстве каждого игроманьяка. А именно — подарочный набор из оптической мышки с логотипом "Игромании", а также фирменной игроманской сумки. Спешите заполнить эту коллекционную и, без преувеличения, уникальную вещь!



А. Точно так, даже многие герои те же, что и в оригинале.

Б. Хотя и встречаются знакомые герои, но это вовсе не продолжение.

6 В замечательной RPG Star Wars: Knights of the Old Republic совет джедаев посвящает главного героя в падаваны на одной богом забытой планетке...

А. Ага, совсем докатились джедаи...

Б. Нет! Даже олениводу известно, что в джедаи посвящает только Совет на Корусканте!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 Юмористический экшен Armed & Dangerous (А), изданный стараниями компании LucasArts (Б), повествует о похождениях банды отважных искателей приключений (В), один из которых, несмотря на стопроцентную слепоту (Г), великолепно разил недругов из дробовика (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

Над душой у него стоял

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru).

СКРИНТУРС НОМЕР 2 Февраль

Девять скриншотов и девять игр, которые нужно распознать... В нашем "Скринтурсе", на редкость консервативном, но, без сомнения, популярном конкурсе, все как обычно. Сегодняшним призом будут пять DVD-коробок с замечательным экшеном Dead to Rights (непременно см. нашу рецензию в этом номере!). Max Payne кажется вам слишком скучным и однообразным? Тогда непременно попробуйте эту игру — море крови, brutальные убийства, куча головокружительных трюков и масса

приятных впечатлений! Приз на конкурс предоставлен от щедрот компании "Руссобит-М".

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!





Составитель "Скринтурса":
Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).
Под пристальным взглядом
Матвея Кумби
(cumbi@igromania.ru).



КОНКУРС СОЗДАЙ ИГРОВУЮ МЫШЬ



defender

Итак, наш конкурс "Создай игровую мышь", проводимый совместно с компанией Defender, успешно завершен; настало время подводить итоги. Во время проведения конкурса ваша дорогая редакция была завалена письмами, а электронный ящик defender@igromania.ru трещал по швам. Многие сутки непрерывного разбора ваших писем и как итог — шестеро победителей нашего конкурса.

Напоминаем, что от вас требовалось написать короткий рассказ о том, какой вы видите:

1. Идеальную мышь для экшенов.
2. Идеальную мышь для стратегий.
3. Универсальную мышь для всех геймеров.

Почти каждый из присланных рассказов содержал не одну и даже не две любопытные идеи, поэтому, подводя итоги, мы присуждали призы именно идеям. Неудивительно, что мысли многих наших респондентов шли в одном направлении, поэтому когда идеи нескольких человек совпадали, мы определяли победителя методом жеребьевки. А, собственно, вот и они.

Идеальная мышь для экшенов

ПЕРВОЕ МЕСТО занимает некто по имени Иван (police@gtn.ru), который видит идеальную мышь для экшенов с одним колесиком и тремя кнопками. Ничего удивительного? А вот нет! Третья кнопка должна быть размером в 1/4 клавиши мыши и располагаться в правом верхнем углу. Это пригодится для перезарядки оружия во время жарких боев! Просто, изящно, удобно — наше первое место.

ВТОРОЕ МЕСТО честно заслужил Полетаев Константин по прозвищу Solid Snake. Константин вспомнил про мизинец, наиме-

нее полезный палец на человеческой руке, и предложил специально для него сделать на мышке такую подставку с кнопкой, на которую можно "повесить" множество полезных функций.

Идеальная мышь для стратегий

ПЕРВОЕ МЕСТО и, соответственно, первый приз без лишних колебаний отходит господину Voland-ne (voland-ne@yandex.ru), который предложил модель универсальной мыши, как нельзя лучше подходящей для стратегий. Он прислал в редакцию глобальный труд, в котором долго и небезосновательно доказывается, что

идеальная мышь должна обладать двумя скроллерами, двумя основными и тремя дополни-

тельными кнопками практически под все пальцы руки. Звучит дико, но благодаря подробным описаниям становится ясно, что эта идея не так уж безумна, а даже напротив — имеет полное право на жизнь. Кроме того, мсье Воланд приложил к своему, не побоимся этого слова, глобальному труду несколько простых и понятных схем, чем здорово порадовал весь наш мозгоштурмовой отдел.

ВТОРОЕ МЕСТО присуждается Василию Скрепчину из города-героя Волгограда, который предложил использовать в мышах для всех любителей стратегий вместо колесика прокрутки небольшой джойстик — для удобного скроллинга экрана. Кроме того, Василий заметил, что оный джойстик можно одновременно сделать и... кнопкой. То есть, покрепче надавив на шляпку такого приспособления, вы сможете быстро выбрать определенную группу юнитов, вернуться на базу или же приказать отряду отправляться патрулировать местность. Мы, как большие фанаты всевозможных стратегий, горячо поддерживаем идею господина Скрепчина и объявляем его вторым победителем!



Универсальная мышь для всех геймеров

ПЕРВОЕ МЕСТО получает Солоницын Роман из города Москвы. Его идея проста: сделать у мыши... сменную верхнюю панель, как у мобильного телефона. Скажете, ничего особенного? А вы представьте себе масштаб замысла! Съёмные панели с логотипами любимых игр, любимых культовых героев и так далее и тому подобное... Просто и здорово! Хотя, признаться, похожая идея встречалась нашему жюри в каждом третьем письме, поэтому победителя нам пришлось определять при помощи жеребьевки.

ВТОРОЕ МЕСТО в торжественно присуждается Павлу (orakul@one.lv) из Литвы за простую и понятную идею располагать колесико скроллинга с левой стороны мыши под большим пальцем. Спрашиваете, зачем? А вы попробуйте представить — моментально поймете, как это может быть удобно.

Призы и подарки

Все победители нашего конкурса награждаются замечательными призами от Defender. Тем, кто занял первые места в категориях, торжественно вручаются клавиатуры KPD 0250, а для обладателей почетных вторых мест у нас заготовлен целый короб с мышами Defender Office Mouse 2220.

Кроме всего прочего, два СПЕЦИАЛЬНЫХ ПРИЗА торжественно отходят Курдюкову Антону, проживающему по адресу asket713@mail.ru, и читателю Егору с почтовым ящиком egorka@hotmail.ru. Эти матерые человечки прислали на адрес редакции свои рассказы об идеальной мыши... в стихах! Причем - весьма талантливых. Поэтому Антон и Егор объявляются нашими специальными призерами и награждаются памятными наборами: оптическими мышками с логотипом "Игромании" и фирменными "игроманскими" сумками. Ура им!..

Чтобы получить ваши призы, обращайтесь по электронному адресу winner@igromania.ru или ждите, пока с вами свяжется представитель журнала.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №12/2003

Скринтурс № 12. Декабрь



Большинство претендентов на призы срезалось на самом последнем, самом коварном скриншоте из Max Payne. Да-да, из Max Payne, первой, а вовсе не второй части этой замечательной игры. Как говорил герой одного неизвестного фильма: "Разуйте глаза, солдатики!" И впредь будьте внимательнее...

Правильные ответы

1. Демиурги 2.
2. Хром (Chrome).
3. Операция Silent Storm.
4. Will Rock.
5. Republic: The Revolution (Республика: Революция).
6. Freedom Fighters.
7. Buena Vista Interactive TRON 2.0.
8. Mace Griffin: Bounty Hunter.
9. Max Payne.

Победители

1. Дедов Дмитрий (с. Хлевное, Липецкая обл.).
 2. Сергей Семиноженко (sleon@list.ru).
 3. Помигуев Аркадий Геннадьевич (г. Москва).
 4. Дмитрий Дежнев (г. Санкт-Петербург).
 5. Виктор Горностаев (г. Киев, Украина).
- Все победители получают по DVD-коробку с игрой "Горький Зеро: Фабрика рабов", любезно предоставленной компанией "Руссобит-М".

Тест № 40. Новое время

Самым сложным вопросом нашего сорокового по счету теста оказался вопрос... опять про Max Payne! Да-да, как ни удивительно, но многие соискатели наших призовых мест сохранили очень отрывочные воспоминания о первой части игры и с маниакальной уверенностью называли Мону Сакс новым персонажем. Вовсе нет, амигос! Она была еще в первом "Максе", причем на одной из главных ролей.

Правильные ответы

1. Д (детектив Винтерсон).

2. В (собирает ветки специальных кустарников и сооружает из них маскировочные сетки).
3. Б (...с массивным вражьем десантом).
4. Б (Бука).
5. А (да, весьма любопытная фишка).
6. А (именно так. Все гениальное — просто).
7. Д (несуществующего города Noir-York City).

Победители

1. Некий Zem (zem@list.ru).
2. Щербин Дмитрий (г. Москва).
3. Иван Теплов (г. Москва).
4. Шурик Ильин (г. Краснодар).
5. Дмитрий Романчук (г. Кисловодск).

Все победители получают по DVD-коробке с замечательной четырехдисковой (!) двуязычной версией стратегией Commandos 3, предоставленной на конкурс компанией "Новый Диск".

Над подведением итогов
дни и ночи корпели:

Добрый Мальчик и Матвей Кумби.

Организация выдачи призов:

Masha (winner@igromania.ru).

Призы на конкурсы предоставлены
компаниями "Новый Диск" и "Руссобит-М".

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 — Silent Creed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0 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, 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, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

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" № 2, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" № 4.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимают-

ся в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 29.02.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, 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"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Всегда в продаже — многие из предыдущих номеров "Игромании" и "Лучших компьютерных игр". Теперь в нашем магазине в разделе "Предоплата" вы можете приобрести также новые номера "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и наш новый журнал "Мир фантастики".



Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн магазин".



Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

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: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!



**КОМПЬЮТЕРЫ • МОНИТОРЫ • ПРИНТЕРЫ
СКАНЕРЫ • ДЖОЙСТИКИ • ИНТЕРНЕТ....**

КОМПЬЮТЕР КИТ SUPER – ПРОДУКТ ГОДА! (PC Magazine №2 2003)



**НОВОЕ
ИЗМЕРЕНИЕ
ИГРОВОГО МИРА**

С каждым компьютером
100 игр – бесплатно!



ПОНЯТНО, ЧТО ПОКА ИДЕТ КОДИРОВАНИЕ MP3 - файлов,

**ПРИЯТНЕЕ ИГРАТЬ В ИГРУ,
НЕЖЕЛИ ПРОСТО СИДЕТЬ,
УСТАВИВШИСЬ В ЭКРАН.**



КОМПЬЮТЕР КИТ SUPER 5000

на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT способен эффективно обрабатывать несколько приложений одновременно. Получайте больше удовольствия уже сегодня.

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation



СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ КИТ

- М "Аэропорт", Ленинградский пр-т, д. 56/2 "Парад электроники" т. 152-47-49, 152-06-57
- М "Багратионовская", ТК "Горбушкин Двор", 2Ф-33 т. 737-48-46
- М "ВДНХ", ВВЦ пав.19 "ГДИВЦ" т.181-99-87, 748-13-01
- М "Коломенская", Пр-т Андропова, вл. 216 т. 741-32-14, 112-10-02
- М "Люблино", ТЯК "Москва", пав. 2-1-85/86 т. 359-80-55, 359-80-56
- М "Новослободская", ул. Новослободская, д. 14/19, стр.4 т. 787-63-73
- М "Савеловская", ВКЦ "Савеловский", пав. D-26 т. 784-72-35, 784-72-59
- М "Тушинская", пр-д Стратонавтов, д.9 т. 491-01-35, 491-83-10
- М "Ш. Энтузиастов", КЦ "Буденовский", пав. А1 т. 788-15-44, 788-19-14

777-66-55
ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА
WWW.7776655.RU
ИНТЕРНЕТ - МАГАЗИН ДОСТУПНО! УДОБНО! ВЫГОДНО!

