

И
Г
Р
О

ИГРОМАНИЯ

07

ИЮЛЬ
(106) 2006

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD №1 МИРА

240 СТРАНИЦ

ОБЛОЖКА:
GUILD WARS:
FACTIONS

на DVD
ВИДЕОРЕПОРТАЖ
ЧАСТЬ 1

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

ОНЛАЙН

GUILD WARS
FACTIONS

ВЕРДИКТ

TITAN QUEST
HITMAN BLOOD MONEY
HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

BAD DAY LA
ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА
ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

В РАЗРАБОТКЕ

АДРЕНАЛИН 2
ЧАС ПИК

ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ГОДА

E3'2006

- BIOSHOCK • SPORE • SUPREME COMMANDER
- BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
- DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
- WARHAMMER: MARK OF CHAOS
- COMMAND & CONQUER 3
- COMPANY OF HEROES
- HELLGATE: LONDON
- GOTHIC 3
- И ДРУГИЕ ИГРЫ В РЕПОРТАЖЕ ИЗ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА!

НА DVD

СДЕЛАНО
В "ИГРОМАНИИ"
МОДИФИКАЦИЯ
ДЛЯ MAX PAYME 2
ЗМЕЙ 7
ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

TES 4
OBLIVION —
SENTINENT WEAPON
О БОЖЕ, ГОВОРЯЩИЙ МЕЧ!

OPERATION
FLASHPOINT
MODERN WAR CRISIS
ПОЛНОЕ
ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

CIVILIZATION 4
AMRA'S ALH
ДОПОЛНЕНО,
РАСШИРЕНО,
ОБЛАГОРОЖЕНО!

СВЫШЕ
350
МГР
В НОМЕРЕ И НА DVD



ЖУРНАЛ С DVD

ВИДЕОМАНИЯ
• ВИДЕОДНЕВНИКИ
С E3-2006
ИГРОСТРОЙ
• РАЗБИРАЕМ НА ЗАПЧАСТИ OBLIVION
• СОЗДАЕМ КАМПАНИИ ДЛЯ
AGE OF EMPIRES 3
ИГРА В ОНЛАЙНЕ
• GTA: SAN ANDREAS ПО СЕТИ
• РАГНЕЗИС ОНЛАЙН
ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
• ВДНХ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

**РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**
• COMMANDOS: STRIKE FORCE
• CRASHDAY • CREATURES CONFLICT
• MARC ECKO'S GETTING UP
• STAR WARS: EMPIRE AT WAR
• SWAT 4 — СИНДИКАТ СТЕЧКИНА
• THE LORD OF THE RINGS:
BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
• THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
• ГЕРОИ МАЛЫ РИМИИ

**ЖЕЛЕЗНЫЙ
ЦЕХ**
ТЕСТИРОВАНИЕ
ВИДЕОКАРТ
**ПОЛЕЗНЫЙ
СОФТ**
МЕССЕНДЖЕРЫ, RSS
ДЕФРАГМЕНТАТОРЫ

8 СВЫШЕ
ГБ
НА ДВУХСЛОЙНОМ
DVD

Игроков:

3 5 1 4 1 2 6 3

в мире

1 0 9 5 4 4

в России



РАГНАРОК

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

Самая популярная MMORPG в мире!



A8Jc/A8F ASUS (Webcam) Notebook Series

Беспроводная свобода общения. Будь на связи!



ASUS A8Jc/A8F созданы на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

С ноутбуками ASUS A8Jc/A8F со встроенной веб-камерой Вы сможете в полной мере насладиться беспроводной свободой. Широкоформатная 14" TFT-матрица с поддержкой фирменных технологий ColorShine, CrystalShine и ASUS Splendid, веб-камера и встроенный модуль Bluetooth обеспечат Вам возможность проведения видеоконференций без подключения внешних устройств и проводов, путающихся под ногами.

A8Jc

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
 - Mobile Intel® 945PM Express Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 3945 BG Network Connection

Microsoft Windows XP

- Home
 - Professional

DDR2 533/667 МГц до 2 Г

Широкоформатная 14.1" TFT-матрица WXGA (1280x800), с поддержкой фирменных технологий ColorShine, CrystalShine и ASUS Splendid

NVIDIA GeForce Go7300 128MB TurboCache™ до 512MB (A8Jc)

HDD 60/80/100/120 Гб

Встроенная 0.35-мегапиксельная веб-камера (опция)

DVI, Infrared

802.11 b/g, Bluetooth V2.0+EDR(опция)

Габариты 335x245x35-38 и вес 2.4кг

A8F

Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
 - Процессор Intel® Core™ Duo T2300/T2400/T2500/T2600
 1.60-2.16GHz, 667MHz, 2MB L2 кэш
 - Mobile Intel® 945GM Express Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 3945 BG Network Connection

Microsoft Windows XP

- Home
 - Professional

DDR2 533/667 МГц до 2 Г

Широкоформатная 14.1" TFT-матрица WXGA (1280x800), с поддержкой фирменных технологий ColorShine, CrystalShine и ASUS Splendid

HDD 60/80/100/120 Гб

Встроенная 0.35-мегапиксельная веб-камера (опция)

802.11 b/g, Bluetooth V2.0+EDR(опция)

Габариты 335x245x35-38 и вес 2.4кг



Встроенная веб-камера



www.asus.ru

Всемирная гарантия 2 года

Горячая Линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Армада-PC (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Аваком М (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 544-43-33, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; Санкт-Петербург: СтарТМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58; Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Барнаул:** С-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** PET (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912) 514-73-36; **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863) 250-13-00; **Самара:** Прага (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте VD (3472) 600-000; **Хабаровск:** Алукей (4212) 328-155

ИГРОМАНИЯ

Привет!

Electronic Entertainment Expo. E3. Вот уж действительно магическое буквосочетание, на которое каждый сотрудник журнала «Игромания» реагирует как солдат на команду «подъем». То есть вскакивает с места, начинает хаотично носиться по местности и то и дело выкрикивать шайтан-слова вроде Convention Center! South Figueroa! Kentia Hall!..

Уже в которой раз дорогая редакция нашего журнала пережила тринадцатичасовой перелет, приземлилась на тихоокеанском побережье США и побывала на E3 – самой большой и самой важной игровой выставке года.

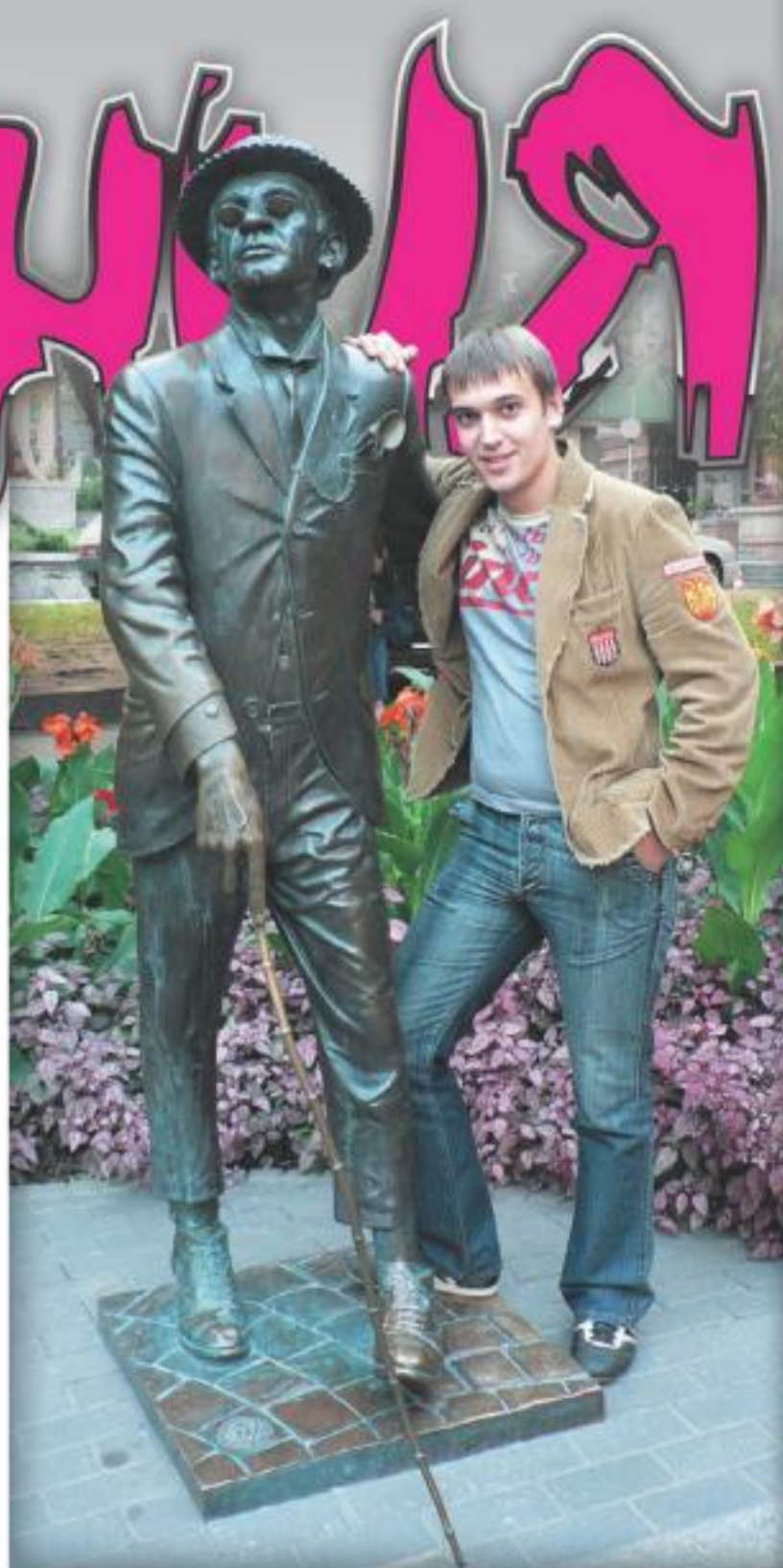
В этом году мы, как обычно, вдоль и поперек исходили лос-анджелесский Convention Center, отсняли несколько километров видеопленки и извели на записки пару десятков блокнотов и бесчисленное число карандашей. И, как обычно, – гигантский отчет обо всем увиденном на E3 ждет вас в рубрике «Из первых рук» начиная со стр. 30.

Естественно, мы вовсе не ограничились одним лишь «бумажным» репортажем, поэтому на DVD к этому номеру вас также ждет первая часть глобального E3-видеорепортажа от кудесника творческого монтажа Антона Логвинова. Ну и кроме того, все на том же DVD вы найдете: игроманские видеодневники, которые мы по свежим выставочным впечатлениям вели на протяжении всех трех E3-дней, геймплейные ролики из самых свежих E3-игр, и, наконец, репортаж о нашей лос-анджелесской поездке в... а, впрочем, лучше открывайте «Видеоманию» и смотрите все сами.

Понятно, что обширная E3-тема вовсе не ограничится нынешним номером. Уже в следующей «Игромании» вы найдете: во-первых, вторую часть видеорепортажа, во-вторых, рассказ о лучших онлайн-играх E3 и в-третьих, полноформатную статью о более чем десятилетней истории Electronic Entertainment Expo. В общем, обязательно оставайтесь с нами и следите за развитием событий!

О других новостях. В этом номере одна из наших популярнейших рубрик «Из первых рук» распухла до каких-то неприличных размеров, и причиной тому не только E3, но и несколько других крайне интересных материалов. Для начала обратим внимание на эксклюзивнейшую вещь: подробный рассказ об игре «Легенда о рыцаре» (стр. 56). Это, чтобы вы знали, и есть тот самый секретный проект Дмитрия Гусарова – создателя легендарных «Космический рейнджеров». Далее – обязательно почитайте разбор многообещающей отечественной стратегии «Войны древности: Спарта» (стр. 60), ну и, наконец, ни за что не пропускайте зажигательный материал о Bad Day LA (стр. 52) самом похабном шутере современности от культового продюсера Американа Макги.

Что еще интересного? Ну, еще в этом номере случился аншлаг хороших релизов: в разделе «Вердикт» вы найдете аж три игры, которые получили высшую игроманскую награду «Выбор редакции». Это: Titan Quest (стр. 88), настоящий Diablo-киллер образца 2006 года, неповторимая в своем роде стратегия Rise of Nations: Rise of Legends (стр. 92) и, конечно же, долгожданный Half-Life 2: Episode One (стр. 84).



Не пропустите и другие наши разделы – в этом номере, ей-богу есть что почитать. Лично от себя рекомендую обратить внимание на статью «Первый раз в первый класс» за авторством нашего главного игрогуру Игоря Варнавского. Знаете ли вы, как называлась первая онлайн-ролевая RPG? А в какой игре был впервые замечен нелинейный сюжет? Наконец, кто и когда придумал такие знакомые нам с детства вещи, как бонусы, slo-mo и вид от первого лица? Если нет, то добро пожаловать на стр. 182!

Ну и в конце немного по поводу недалекого будущего «Игромании». Как вы, должно быть, уже заметили: идет время, развиваются технологии и а то, что еще вчера казалось последним словом науки и техники сегодня уже воспринимается как должное. Так вот, друзья, слушайте слова истины: под запросы современных игр нашего двухслойного DVD хватает уже почти впритык... А ведь в ближайшие месяцы мы планируем серьезно расширить «Видеоманию», ввести несколько дополнительных дисковых рубрик, капитально усовершенствовать ряд старых... Короче, планов – громадье, а решение – очевидно: начиная с сентябрьского номера наш журнал будет частично комплектоваться двумя двухслойными DVD. Два двухслойника это, на секундочку, более чем 16 гигабайт видео, модов, патчей, демо-версий и прочих крайне нужных в хозяйстве вещей. Такие дела.

Впрочем, вы по-прежнему сможете купить «Игроманию» и в комплекте со старым добрым одним двухслойником (благо, стоит такой журнал будет дешевле, чем вариант с двумя дисками). Ну и, конечно же, мы всегда ждем ваших отзывов на любой из доступных почтовых ящиков редакции. Предлагайте, советуйте, критикуйте, в общем – пишите! Ну а я на этой оптимистической ноте прощаюсь с вами до следующего номера.

Увидимся в августе!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

07 ИЮЛЬ
(106) 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыньиха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Ковалев, Сергей Лянге,
Николай Никашин, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь
к нам по e-mail — mania@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-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (495) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2006.
Тираж 172,130.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игроманию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «Инфоблок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php

СРОЧНО В НОМЕР?



“**Н** а меня тогда вышла одна юная журналистка. И сказала, делаем о тебе репортаж – ты надежда русского скейтбординга! Я, представляешь? Только, говорит, срочно: номер сдаем! А у меня лицо тогда было – ну, экологическая катастрофа! Всё в прыщах! И вдруг вижу в магазине новый лосьон **Clearasil ULTRA**. Написано, видимый результат за три дня... Я попробовал. Правда помогает!! Статья, конечно, та еще получилась, в журналистике эта девушка понимает больше, чем в досках, переврала половину! Но фотки – никакого фотошопа, супер!

”

Товар сертифицирован



Clearasil
—ULTRA—

КОЖА
ЗАМЕТНО
ЧИЩЕ ЗА
3 ДНЯ

www.clearasil.ru

**АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ**

2006 FIFA World Cup	21
3D Monster Maze	185
3D Snowboard Resort Designer	120
Abuse	26
Act of War: High Treason	19, 10
Advent Rising	108
Age of Conan	203, 209
Age of Empires 3	19, 25, 106, 118, 162, 174, 178
Alien: The Tower of Eternity	203
Alien Shooter 2	110
Aliens vs. Predator	12
Alliance: The Silent War	6
Alone in the Dark	120
Alone in the Dark: Near Death Investigation	119
American McGee's Alice	168
Amped	120
Amplitude	168
Anarchy Online	209
Another World	26, 222
Army Ranger: Mogadishu	110
Asheron's Call	183
Atlantis 5	10
Atmosfear: The 3rd Dimension	169
Auto Assault	138
Babylon 5: I've Found Her — Black Omega	117
Babylon 5: I've Found Her — Danger and Opportunity	117
Babylon 5: Into the Fire	117
Bad Day LA	26, 50
Baseball Mogul 2007	79
Battlefield 2	180
Battlefield 2142	44
Beatmania	168
Bionic Heroes	61
BioShock	50
Black & White 2: Battle of the Gods	221
BloodRayne	185
Boktai	185
Broken Sword: The Angel of Death	12
Brothers in Arms: Hell's Highway	32
Caesar 4	48
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	219
Call of Duty 2	17, 22, 162
Carmageddon	170
Cars	12
Castle Wolfenstein	186
Castlevania	12
Championship Snowboarding 2004	120
Chrome 2	39
City Life	104, 220
City of the Lost Children	119
CivCity: Rome	141
Civilization 4	174, 221
Cold Fear	119
Colin McRae Rally 2007	60
Combat Wings	110
Command & Conquer: Tiberium Wars	40
Commandos: Strike Force	24
Company of Heroes	12, 37, 120
Condemned: Criminal Origins	118
Counter-Strike	22, 212, 214, 216
Counter-Strike: Source	22
Crashday	18, 24, 221
Crysis	28
Curse: The Eye of Isis	119
Dance Dance Revolution	168
Dangerous Dave	26
Dark Messiah of Might and Magic	12, 38
Darkstar One	12, 24
Darwinia	116, 168
Dead or Alive	2
Death Rally	26
Defender of the Crown	22
Desperados 2: Cooper's Revenge	102
Detangl: Twinbee	183
Deus Ex	183
Devil May Cry 3 SE	110
Diablo 3	119
Disciples 3	110
DOOM 3	170, 175
DOOM 3: Resurrection of Evil	19
Drakensang: The Dark Eye	62
Dreamfall: The Longest Journey	7
Driv3r	110
Driver	12
Duke Nukem 3D	186
Duke Nukem Forever	118
Dungeon Siege 2: Broken World	12
Dungeon Siege	12, 120
Earthworm Jim	10
Ecstatica	119
Enemy Territory: Quake Wars	22, 43
Eragon	62
EVE Online	202
EverQuest	183
EverQuest 2	208
Exteel	202
F.E.A.R.	21, 118
F.E.A.R.: Extraction Point	117
Fahrenheit	183
Fallen Earth	203
Fallout 2	107
Fallout 3	119
Fallout	12, 13, 20, 120
Fear Cry	119, 192
Fatal Frame	119, 192
Fear Effect	12
FIFA 2006	216
FIFA Manager 06	221
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	116
Final Fantasy Versus XIII	116
Final Fantasy VII	116
Final Fantasy VIII	116
Final Fantasy XI	116
Final Fantasy XI: Chains of Promathia	116
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	116
Final Fantasy XIII	116
Forbidden Siren	119
Freelancer	118
Full Throttle	186
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	10, 221
Goldeneye 007	183
Gothic 3	30
Gradius 2	183
Gradius	182
Grim Fandango	168
Ground Zero: Genesis of a New World	82
GTA: San Andreas	17, 206
GTR 2	65, 188
GTR: FIA GT Racing Game	19
Guild Wars	204, 209
Guild Wars: Factions	202, 204
Guitar Hero	168
Gun Fight	184
Gun	110
Gyakuten Saiban	185
Habitat	183
Half-Life 2	183
Half-Life 2: Episode One	8, 84
Half-Life 2: Episode Three	8
Half-Life 2: Episode Two	8
Halo	12, 184
Harry Potter and the Chamber of Secrets	26
Haunting Ground	119
Haze	13
Heart of Empires: Rome	180
Hearts of Iron 2: Doomsday	220
Heavy Duty	110
Hellgate: London	36
Heroes of Might and Magic 5	10, 106, 221
Heroes of Might and Magic III	116
Hitman	12
Hitman: Blood Money	24-25, 86, 220-221
House of the Dead	120
Ice Age 2: The Meltdown	108
IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	82
Jagged Alliance 3D	110
Jaws Unleashed	12
Keepsake	108
Leisure Suit Larry	8
Lifeline	184
Lineage 2	205, 209
Living World Racing	79
Lock On: Ka-50 "Черная акула"	110
Lock On: Горячие скалы	18, 25, 218
Lost	10
LOTR: The Battle for Middle-Earth	181
LOTR: The Battle for Middle-Earth 2	17, 24, 106, 190
Madden NFL 07	12
Mafia: The City of Lost Heaven	20, 220
Majesty	116
Maniac Mansion	186
Marathon	182
Marc Eckro: Getting Up: Contents Under Pressure	24
Martin Mystere	110
Master of Orion 3	190
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	15, 118, 120
Max Payne	183
MDK	10, 168
Messiah	10, 170
Metal Gear Solid 3: Subsistence	29
Metal Gear Solid	183
Microsoft Flight Simulator 2004	218
Microsoft Flight Simulator X	10
Microsoft Train Simulator 2	118
Microsoft Train Simulator	118
MIDI Maze	182
Mission: Impossible — Operation Surma	120
Mission: Impossible	120
Monkey Island	168
Mortal Kombat	12
Motor City Online	120
Need for Speed: Most Wanted	214, 216
Neuro	118
Neverhood	168
Neverwinter Nights 2	9, 89
Neverwinter Nights	9, 183
Obscure	119
Onimusha: Dawn of Dreams	120
Open Season	126
Operation Flashpoint	17, 20
Over the Hedge	80
Pac-Man	184
Painkiller	116, 118
Panzer Elite Action: Dunes of War	162

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

Новостной меридиан	6
Даты выхода игр и игровых фильмов	12

DVD-МАНИЯ

Сделано в «Игромании» * Игровая зона * Интересности * Веселости	14-27
Deathzone * Руководства и прохождения * Демоблок * Патчи	
Машина времени * Из первых рук	14

ВИДЕОМАНИЯ

Видеорепортаж с Е3. Часть 1 * Видеодневники Е3 2006	28-29
Эксклюзив: интервью с разработчиком Crysis	
Pre-portview MGS 3: Subsistence	
C&C: Tiberium Wars: репортаж из EA Los Angeles	28

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Репортаж с Е3 2006	30-60
Bad Day LA	30
Bad Day LA	52
Легенда о рыцаре	56
Войны древности: Спарта	60

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Colin McRae Rally 2007 * Кодекс войны	64
Смерть шпионам * Bionicle Heroes	65
Eragon * Drakensang: The Dark Eye * Panzer Elite Action: Dunes of War	
TerraWars: New York Invasion	66
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Open Season	68
GTR 2	69

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Адреналин 2. Час пик	70-72
	70

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	74-77
	74

R&S: ВЕРДИКТ

Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	78-104
Baseball Mogul 2007 * Living World Racing	78
Over the Hedge * Князь Владимир	79
Хамелеон * War on Terror	80
Ground Zero: Genesis of a New World * IHRA Drag Racing: Sportsman Edition	81
<i>Вердикт: дождались!</i>	82
Half-Life 2: Episode One	84
Hitman: Blood Money	86
Titan Quest	88
Rise of Nations: Rise of Legends	92
The Da Vinci Code	96
X-Men: The Official Game	100
Desperados 2: Cooper's Revenge	102
City Life	104

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Отечественные локализации	106-110
Heroes of Might and Magic 5 * Age of Empires 3	
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 * The Sims 2: Nightlife	106
Psychonauts * Fallout 2	107
Advent Rising * Keepsake * WWII Sniper: Call to Victory	
Ice Age 2: The Meltdown	108
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	110

ИГРА МЕСЯЦА

Итоги голосования за период с июля 2005 по апрель 2006	112-114
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	112
«Игромания» рекомендует	113
	114

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм	116-120
	116

GAME OVER?

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	122-122
	122

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

Железные новости	124-155
	124
<i>Теория</i>	
Обработка физических процессов в играх	126
<i>Тестирование</i>	
Тестирование видеокарт стоимостью до \$250	128
Тестирование аудио-гарнитур	134
<i>Антикварная лавка</i>	
История Creative. Часть 2	140
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	142
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	146
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от Samsung	148
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция Brava Home 111 от iRU	150
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	152
<i>Горячая линия: железо</i>	
Железные ответы на «железные» вопросы	154

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

<i>Практика</i>	156-161
Программы для обслуживания жестких дисков	156
Чем можно заменить ICQ	157
WTF is RSS?	158
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * Игроманский стандарт	160

Para Para Paradise	168
PaRappa the Rapper	168
ParaWorld	12
Perfect Dark Zero	120
Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	185
Phoenix Wright: Ace Attorney	185
Planescape: Torment	186
Populous	186
Postal	12, 120
Precursors	110
Prey	110
Prince of Persia: The Sands of Time	12
Prince of Persia: The Two Thrones	183
Pro Evolution Soccer 5	19
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	116, 118
Psychonauts	10
Quake 4	24, 162, 175, 176, 183, 212, 214, 216
Quake III Arena	212
Quake	122
Qwak!	186
Ragnarok Online	205, 208
Red Orchestra: Ostfront 41-45	110
Requiem	183
Reservoir Dogs	35
Resident Evil	12, 119
Rex	221
Rise & Fall: Civilizations at War	221
Rise of Nations: Rise of Legends	92, 110, 220
Rogue Trooper	221
Rome: Total War - Alexander	12
RTL Ski Jumping 2006	17
Rule of Rose	119
Rune	116
Rush for Berlin	110
S.M.E.R.S.H.	110
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	110
Sacrifice	10, 110
Sam & Max: Hit the Road	186
Sam Suedel: Undercover Exposure	8
Sanitarium	168
Sea Wolf	182
Seaman	184
Second Sight	13
Serious Sam	122
Shadow: Wrath of Angels	118
Shelter Online	208
Shenmue 2	120
Shenmue	120
Sid Meier's Civilization 4	16, 20
Sid Meier's Civilization	182
Sid Meier's Railroads!	48
Sid Meier's Civilization 4: Warlords	12
Silent Hill 2	116, 169, 170
Silent Hill 3	183
Silent Hill 4	170, 192
Silent Hill 5	117
Silent Hill	119, 168
Silent Hill: Origins	117
Simpsons: Hit & Run	116
Sims Online	183
SIN Episodes: Emergence	9, 220
SingStar	168
Snowboard Park Tycoon	120
Space Channel	168
Space Invaders	184
Spore	28, 31
Spy Hunter	12
SSX	120
Star Wars: Galaxies	209
Star Wars: Battlefront 2	18
Star Wars: Empire at War	17, 24, 25
Star Wars: Knights of the Old Republic 3	119
Starcraft: Brood War	214, 216
Starhawk	185
Stoked Rider featuring Tommy Brunner	120
Stranglehold	46
Stubs the Zombie in "Rebel without a Pulse"	25, 168
Super Mario Bros.	184, 119
Super Monkey Ball	9
Supreme Commander	33
SWAT 4	118
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	17, 26
Syndicate Wars	26
System Shock	183
Tantra Online	205
TerraWars: New York Invasion	62
TES 3: Morrowind	169
TES 4: Oblivion	16, 18, 22, 162, 172, 176, 118, 221
The Bard's Tale	183
The Da Vinci Code	96
The Godfather	116, 221
The Legend of Zelda	184
The Longest Journey	7
The Movies	16
The Outfit	120
The Secret of Monkey Island	186
The Sims 2	10, 18
The Sims 2: Nightlife	106
The Sims 2: Open for Business	24, 220
The Sims 2: Pets	10
The Suffering	119
The Suffering: Ties That Bind	110
The Thing	119, 185
Thief: The Dark Project	183
Tibia	183
Tiger Woods PGA Tour	189
TimeShift	18
Titan Quest	24, 88
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warlighter	21, 25, 221
Tom Clancy's Splinter Cell	12, 119
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	120
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	74, 120
Tomb Raider: Legend	10, 221
TrackMania Nations	17
Train Driver	118
Trainz Railroad Simulator 2006	118
Two Worlds	66
Tycoon City: New York	220
Ultima Online	203, 209
Unreal Tournament 2004	21
VB Supercars 3	221
War on Terror	81
Warcraft III: Reign of Chaos	11, 21
Warcraft III: The Frozen Throne	212, 214, 216
Warfare	110
Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault	21
Warhammer 40 000: Dawn of War	20
Warhammer Online	202
Warhammer: Mark of Chaos	42
Warsow	212
Wild Summer	6
Wing Commander	18
Wipeout	119
Witchaven	26
World of Warcraft	8, 202, 209
WWII Sniper: Call to Victory	108
X-Men: The Official Game	100, 221
X-Train	118
Yie Ar Kung-Fu	182
Zak McKracken and the Alien Mindbenders	186
Захоч	185
Агрессия	110
Адреналин 2. Час пик	70
Анабиоз: Сон разума	110
Блицкриг 2	220
Блицкриг 2	17
В тылу врага 2	110
Вертолеты Вьетнама: UN-1	110
Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купалы	118
Вечера на хуторе близ Диканьки	116
Видеосектор	116
Вий: История, рассказанная заново	118
Власть закона	169
Война древности: Спарта	26, 58
Волкодав: Месть Серого пса	110
Восхождение на трон	110
Вторая мировая	110
Герои Мальгриины 2: Язычество некроантов	110
Герои Мальгриины: Затерянный мир магии	24
Герои уничтоженных империй	110
Дальнобойщики 3	110
Двенадцать стульев	118
Дневной дозор	110
Добрый Никитин и Злой Горыныч	25
DOM 3 Online	202
Звери: На тропе войны	24
Золотой теленок	118
Ил-2 Штурмовик	218
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	110
Асы в небе/Порт-Харбор	19
Империя превыше всего	110
Инстинкт	110
Искусство сражения	110
Капитан Врунгель	6, 110
Князь Владимир	80
Кодекс войны	60, 110
Комбат	110
Корсары 3	25
Космические рейнджеры 2	170, 171, 221
Лабиринт отражения	110
Легенда о рыцаре	54, 110
Линия грез: Иллюзоры илюзорий	110
Морской охотник	110
Не время для драконов	110
Обитаемый остров: Землянин	110, 118
Отель "У погибшего альпиниста"	118
Параграф 78	110
Периметр	174
Периметр: Завет Императора	169
Пираты XXI века	110
Санитары подземелий	110
Сибирский конфликт: Война миров	110
Смерть шпионам	110
Спецназ: Штурмовая бригада	25
Стальные монстры: Союзники	110
Сфера	205
Танита, или Морское приключение	110
Трудно быть богом	110, 118
Фаза: Исход	110
Храбрый гном: Крадущиеся тени	110
Хроники Тарра: Призраки звезд	110
Ядерный титаник 2	110
Внекомпьютерные игры	
AD&D 2nd Edition	224
Dreamblab	222, 224
Dungeons & Dragons	222, 224
Magic: The Gathering	222, 224
Rocketville	222, 224
Vs. System	222, 224
War of the Ring	224

ИГРОСТРОЙ 162-181

Самопал	
Вступительное слово	162
3D большое и малое	164
Форум разработчиков: игровая музыка	168
Мастерская	
Модифицирование The Elder Scrolls IV: Oblivion. Часть 2	172
Игровое редактирование	174
Вскрытие	
Age of Empires 3	178
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	180

SPECIAL 182-192

Специальный репортаж	
ВДНХ игровой индустрии	182
Игровым контроллерам нужна революция	188
Игровое кино	
Stay Alive	192
ИНТЕРНЕТ	194-211
Новости интернета	194
Интернет-зависимость	196
Интересное в Сети	200
Интернет: игра в онлайн	
Новости онлайн-игр	202
Играем: Guild Wars: Factions	204
Играем: Tantra Online	205
Играем: Выделенный сервер MTA: SA	206
Аналитика: Ragnesis Online	208

КИБЕРСПОРТ 212-219

Вступление/новости	212
Обучение	214
Дневник A-Gaming: Капитан Блейд	215
Репортаж с ASUS Spring 2006	216
Репортаж с Flight Simulator Show 2006	218

КОДЕКС 220-221

Стандартные коды * Читательские пасхалки и хинты	221
--	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 222-224

Новости внекомпьютерных игр	222
Warhammer и Warhammer 40 000. Русское издание	224

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 226-231

Шоу-программа «Старпом и Светлана»	226
------------------------------------	-----

ЮМОР 232, 235

Газета «Маздай»	232
-----------------	-----

КАЛЕНДАРЬ 233-234

Guild Wars: Factions	233
Jade Empire	234

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 236-238

Тест №71. Дело в трех эпизодах * Фотографическая память №7. Июль	236
Скринтурс №7. Июль * Подведение итогов за №5/2006	237
Правила участия в конкурсах	238

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 240

E3 глазами booth babe	240
-----------------------	-----

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Desperados 2: Cooper's Revenge	
Titan Quest	

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Command & Conquer 3: Tiberium Wars	
Desperados 2: Cooper's Revenge	
EverQuest 2: Kingdom of Sky	
Hitman: Blood Money	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:	
Mados	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1C	4-я обложка

В номере:

1C	95, 103, 109, 111, 115, 123, 163, 177, 187
A-One	223
ASRock	137
ASUS	1
AverMedia	29
Clearasil	3
ECS	145
iRiver	129
Logitech	149
Mail.ru	193
Oklick	27
Top Device	135
Zenon N.S.P.	199
Акелла	7, 9, 11, 13, 45, 63, 73, 83, 91
Бука	67, 99, 121, 159
Волшебный мир	229
Информ-Мобил	225
МТС	139
Мультимедиа Клуб	131
НИКИТА	239
Репортит-М	101, 105, 133, 151
ТехноМир	201, 203, 213
Фонд «Фокус-Медиа»	167
Фронт ПК	23





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СНГ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Сто лет в одном окопе

АНОНСЫ

Экшен-жанр на сегодняшний день настолько забит и заезжен, что придумать в нем можно только две вещи: новое название или какую-нибудь несусветную глупость (исключения из этого правила бывают только раз в год и только с гениальными командами вроде **Valve Software**). Основанная несколькими студентами Гарварда студия **Windward Mark Interactive**, похоже, решила сделать и первое, и второе сразу. Название их игры звучит следующим образом — **Alliance: The Silent War**. Ну а глупостью, несомненно, является местный сюжет. Судите сами: в то время как другие стремятся сделать свои игры покороче да еще (если повезет)

разбить все это на множество серий, **Windward** собираются провести нас почти по всем военным конфликтам последнего столетия. Начнется приключение на полях боя Первой мировой — и дальше строго по учебнику истории.

Разработчики утверждают, что подобный размах сделает их проект потрясающе интересным для игроков — ведь они смогут побывать на разных фронтах, выступить за разные стороны и, конечно же, залапать своими руками аж две сотни образцов оружия. Причем каждая пушка обладает огромным количеством характеристик и будет вести себя почти так же, как реальный прототип. А еще нас ждет много-



пользовательский режим, где игроки, объединившись в команды, смогут менять ход истории — правда, только в тех пределах, которые установлены сценарием. А еще для **Alliance: The Silent War** написан самый фотореалистичный в мире графический движок.

А еще, а еще... а еще авторам пора купить пару хороших ножниц и начать удалять из дизайн-документа все свои наполеоновские планы. Ибо вероятность того, что начинающая студия действительно осилит игру подобного размаха, практически равна нулю. ▶

Праздник ничегонеделанья

АНОНСЫ



Добро пожаловать в Город Солнца, дорогие друзья-бездельники! Приглашает вас туда испанская студия **Novorama**, которая разрабатывает игру **Wild Sum-**

mer — главный манифест всех геймеров-лентяев современности. Почему лентяев? Ну, вот смотрите: в официальном пресс-релизе нет ни слова о накрученном сюжете, о спасении мира, о славных подвигах и прочих обязанностях любого уважающего себя фаната компьютерных игр. Вместо этого есть главный герой — шестнадцатилетний юнец, отправившийся на каникулы в **Sun City** для того, чтобы попробовать все раз-

влечения, которые только существуют в этом мире. Перед ним открываются ворота классического курорта-рая: море, пляжи, огромное количество разнообразных приключений, классные девчонки (с любой из них можно будет завести всенепременный роман). Плюс множество мини-игр. Плюс живо реагирующий на поступки игрока окружающий мир. Плюс возможность менять внешний вид своего героя, покупая ему одеж-

ду, делая стрижки и татуировки. Плюс... вам все-таки подавай злодеев и спасение мира? Ладно, ладно, разработчики признаются, что у **Sun City** есть одна серьезная проблема — это вы.

Заманчиво, не правда ли? Что ж, первый рейс в **Sun City** отправится только в конце следующего года — так что у вас более чем достаточно времени на то, чтобы упаковать чемоданы и достигнуть шестнадцатилетия. ▶

Врунгель возвращается!

АНОНСЫ

Свистать всех наверх! Сегодня на нашей посудине объявляется день памяти замечательных советских мультфильмов. Спонсор мероприятия — украинская студия **Action Forms**, где сейчас создается игра «**Капитан Врунгель**» по мотивам замечательного мультсериала «Приключения капитана Врунгеля», которым в свое время натурально засматривался весь СССР.

Оседлав яхту «Беда» — настоящую гордость советского судостроения — нам предстоит принять участие (и конечно же, победить) в кругосветной регате. Помимо самого Врунгеля, игроки

встретят матроса Лома, юнгу Фукса, целый ударный отряд разнообразных жуликов и много кого еще. Колориту любимым персонажам придаст еще и то, что для их озвучки пригласят тех самых актеров, чьими голосами когда-то «разговаривал» мультфильм, и мы очень надеемся, что возраст не помешает этим людям воссоздать нужную атмосферу. Жанр игры пока точно не определен, но, скорее всего, нас ждет несложная и веселая адвенчура с солидной примесью аркады и обязательными мини-играми. Что ж, для игроизации мультфильма — самое то! ▶



СРОЧНО В НОМЕР

Конкурс продолжается!



Знаете, в каждом плохом событии, нужно стараться искать что-нибудь хорошее — тогда и жизнь станет лучше. Вот, например, в прошлый номер, аккуратно в конкурс по игре **The Longest Journey** вкралась досадная опечатка, исказившая адрес почтового ящика, на который надо было слать свои варианты ответов. И это, казалось бы, полный позор и катастрофа. Но давайте взглянем на события с другой стороны. Решением военного совета «Игромании» сроки проведения конкурса были продлены более чем на месяц — то есть **до 27 июля** включительно. Ну а победителей мы объявим уже не в августовском, а в сентябрьском номере журнала. Писать же надо на **правильный почтовый ящик** longest_journey@igromania.ru (или на почтовый ад-

рес редакции с пометкой «Конкурс The Longest Journey»).

Для полноты картины напомним, что в конкурсе нужно ответить на три непростых вопроса:

1) Чей тайной страстью были прыгучие грязнухи?

- А. Минструма Йерина
- Б. Бернса Флиппера
- В. Минструма Леньера
- Г. Весбрума Тобиаса

2) Джейкоб Мак Аллен — это...

- А. Синий Дракон
- Б. Белый Дракон
- В. Красный Дракон
- Г. Зеленый Дракон

3) И, наконец, какого числа Эйприл Райан улетела в космос?

- А. 9 апреля 2209, среда
- Б. 7 августа 2209, понедельник
- В. 5 марта 2210, суббота
- Г. 14 декабря 2210, вторник

Пятеро счастливых, случайным образом выбранных из числа всех писем с правильными ответами, получат совершенно уникальную вещь — коллекционное издание игры **Dreamfall!** ▶

Олимпиада с кибернетическим привкусом

ИНТЕРЕСНОСТИ

Господа, на дворе ведь XXI век! А наши бедные спортсмены до сих живут по старинке — сами бегают, сами прыгают, сами метают молот, который, к сожалению, так ни разу и не достал до трибуны со зрителями... Непорядок! «Обстановку в этом оазисе ретроградства надо срочно менять», — решила киберспортивная организация **Global Gaming League** и выступила с предложением внести некоторые компьютерные игры в список официальных дисциплин летней Олимпиады, которая пройдет в 2008 году в Китае. По мнению GGL, подобное надо делать как можно быстрее — молодежи все менее интересны традиционные состязания на свежем воздухе, а появление компьютер-

ных игр привлечет их обратно к Олимпиаде. И они сами смогут наблюдать за тем, как киберспорт победит над спортом обычным!

Вряд ли, конечно, консервативный Международный Олимпийский комитет пойдет навстречу этому предложению. Впрочем, отметим, что GGL действуют очень грамотно. Первым их предложение получил не МОК, а правительство Китая, которое вполне может заинтересоваться этой авантюрой — ведь она, возможно, поможет обойти в конкурентной борьбе соседнюю Южную Корею, где все уже давным-давно побросали штанги и увлекаются компьютерными играми. Что ж, будем очень внимательно следить за развитием событий. ▶

ЖАНР ACTION

Акелла

MARC ECKO'S getting UP

CONTENTS UNDER PRESSURE



PC DVD ROM



*ecko unltd.

РАЗБОРКИ С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ И КОНКУРЕНТАМИ, ВЫПОЛНЕНИЕ АКРОБАТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ... И ВСЕ ЭТО — ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ УКРАСИТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ГРАФФИТИ. ХУДОЖНИКА ТРЕЙНА ПО ПРАВУ МОЖНО НАЗВАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПРЕДАННЫХ СВОЕМУ ДЕЛУ ГРАФФИТИСТОВ. ВЕДЬ МЯЛО КТО СОГЛАСИТЬСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ РИСКОВАТЬ ЖИЗНЬЮ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ КРАСКОЙ СТЕНУ. ИЛИ ЭТО СТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ ГРАФФИТИ?

ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФФИТИ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОЧНИКОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ

НАНОСИТЕ В ДРАКАХ УДАРЫ КУЛАКАМИ И НОГАМИ. СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ВКЛЮЧАЕТ ТРАФАРЕТЫ, АЭРОЗОЛЬНЫЕ БАЛЛОЧНИКИ, ПАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ ВАЛИКИ ДЛЯ ПОКРАСКИ

© 2006 Akella, © 2005, Atari, Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2005 Ecko Unltd. Developed by The Collective. Powered by "Slayer"™.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Игры с доставкой www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@saanet.ru
 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
 Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65



Акелла



Ларри все-таки стал дедушкой!

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Всем нашим постоянным читателям известно, что Ларри Лаффер, общепризнанный эксперт в области виртуальных женщин и главный герой легендарной клубнично-квестовой серии **Leisure Suit Larry**, не так давно вышел на пенсию — игр с его участием мы, скорее всего, больше не увидим (равно как и с участием Ларри Ловейджа, его племянника). Однако свято место пусто не бывает. Особенно если это место расположилось аккуратно на женских, кхм, прелестях. Встречаем Сэма Суэда — смазливового разгильдяя, тертого лове-ласа и очередного героя месяца. Ах да, совсем забыли! Помимо звания «герой месяца», Сэм носит еще и звание главного героя игры **Sam Suede: Undercover Exposure**. Не так престижно, но тоже хлеб.

Сюжет примерно следующий. На острове Экстази (о, какое на-

звание!) проходит очередной слет сыщиков-любителей **Mystery Week Fantasy Camp**. Наш герой тут как тут — он ведь, оказывается, увлекается не только женщинами, но и частным любительским сыском. Впрочем, шутки совсем скоро оканчиваются — на острове происходит самое настоящее убийство. Вести расследование предстоит, разумеется, Сэму.

Разработкой **Sam Suede** занимается студия **iBase Entertainment**, основанная **Элом Лоу** — тем самым человеком, который придумал серию **Leisure Suit Larry**. Поэтому предсказать, что нас ждет в игре, можно уже сейчас: будет цветастый курорт, море красивых женщин, простеньких загадок и совершенно ненапрягающего экшена. И мы очень надеемся, что в **Sam Suede** все это окажется так же красиво, как и на бумаге. ▶



Sam Suede: Undercover Exposure

Учись бесплатно!

ИНТЕРЕСНОСТИ

В компьютерно-игровой индустрии города Санкт-Петербурга, который, как известно, является колыбелью трех революций, свершилась своя маленькая революция, после которой сразу же настал коммунизм. Посудите сами, **Creat Studios**, мало кому известная, но в то же самое время очень старая, опытная и уважаемая компания-разработчик, открывает курсы игрового дизайна. Причем не обычные, по тысяче долларов штука, а самые что ни на есть

бесплатные. Достаточно лишь пройти достаточно строгий отбор — и дармовые знания польются в голову рекой. А потом еще и диплом ценный выдадут.

Но не думайте, что у руководства **Creat Studios** под старость случился припадок острого альтруизма. Вовсе нет. Схема простая: на курсы будут отобраны только самые лучшие из кандидатов, а после завершения лучшим из самых лучших обязательно предложат устроиться на работу. Вот такой колленкор. ▶

Средний возраст американского ребенка — 33 года!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Да-да-да, дорогие наши читатели, мы вовсе не ошиблись в названии! Кто играет в компьютерные игры? Конечно же, дети, скажут вам сенаторы, журналисты, психологи и прочие авторитетные эксперты в данной области. Так вот, на днях **Entertainment Software Association** (Ассоциация разработчиков развлекательного программного обеспечения) провела исследование, согласно которому средний возраст американского геймера равняется 33 годам. И именно в неокрепший разум этих людей чаще всего прорываются нигга-жаргон из Сан-Андреаса, призывы к массовым убийствам и мертвые японские девочки. 33-летним несмышлянам все равно — они продолжают тратить на спорт, литературу, религию и социальную деятельность в три с лишним раза больше времени, чем на компьютерные игры. Что с них возьмешь — дети все-таки.

Кроме того, о будущих серийных маньяках удалось узнать

еще несколько интересных фактов. Итак, соотношение мужчин и женщин среди них равно 62% к 38%. Игровой стаж составляет около двенадцати лет — так что уже совсем скоро возьмут бензопилу и отправятся на улицу. Очень много внимания уделяется онлайн-играм. Речь в первую очередь идет о простеньких аркадах и пазлах — играми вроде **World of Warcraft** балуется всего 7% аудитории.

Такая вот вырисовывается картина — и над ней обязательно стоит подумать тем, кто считает, что компьютерные игры являются исключительно детской забавой. Стоит, правда, отметить, что **ESA** все-таки немного схитрила и не стала делать разницу между секретаршей, которая раскладывает простенький пасьянс на рабочем компьютере, и хардкорным геймером. Но это, опять же, намек разработчикам — пора обратить внимание не только на привычную аудиторию, но и на тех, кто ждет новых, казуальных игр. ▶

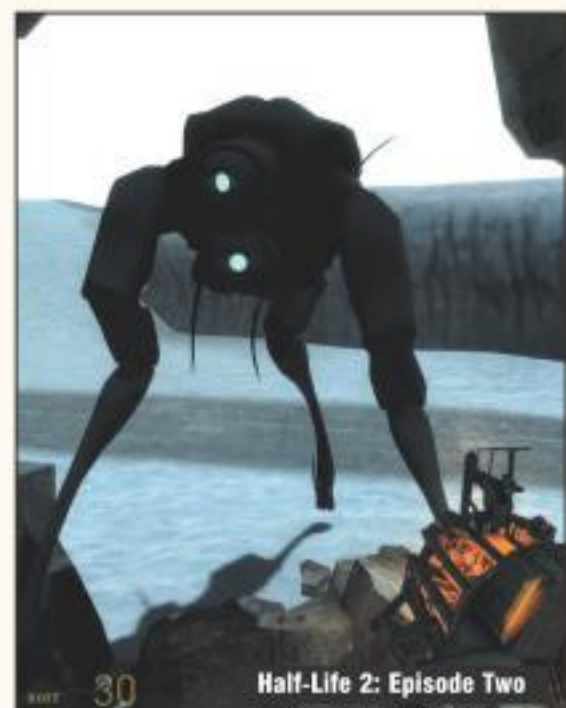
Еще две половинки жизни

ИНТЕРЕСНОСТИ

Valve Software продолжает раскручивать маховик игросериального бизнеса. Не успели мы толком насладиться коротеньким **Half-Life 2: Episode One**, как появились новости о последующих эпизодах этой серии. **Half-Life 2: Episode Two** выйдет уже в конце этого года и расскажет нам... а вот о чем он нам расскажет, пока остается тайной — разработчики очень неохотно делятся подробностями и на данный момент одарили игроков лишь коротким видеороликом да парой скриншотов. Остальное — на уровне догадок. Выступать мы, скорее всего, будем в роли все того же Гордона Фримена, ну а сюжет начнется именно там, где закончились события **Episode One** (см. рецензию в этом номере).

В недавнем интервью разработчики проговорились, что в одном из эпизодов сериала с некоторыми из главных героев придется распрощаться (скорее все-

го, это будет Аликс). Возможно, что уже во втором, а если не во втором, тогда точно в третьем. Наша уверенность объясняется просто: в отличие от своих коллег из **Ritual Entertainment**, в **Valve** решили не нагнать и собираются выпустить всего три эпизода своего игросериала, причем **Episode Three** выйдет только в конце 2007 года. ▶



Half-Life 2: Episode Two

Neverwinter Nights: конец рекордным надеям!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ричард «Levelord» Грей может считать очередную свою миссию оконченной: после выхода первой части **SiN Episodes** все, наверное, заговорили о новом сверхлегком способе заработка денег на компьютерных играх. Тем не менее, глядя на лидера, не стоит забывать о том, что в хлеву у компании **Atari** уже несколько лет стоит скромная буренка **Neverwinter Nights**. Именно из нее предприимчивые граждане регулярно выдавали мини-аддоны и продавали их всем желающим по восемь баксов штука.

Тем не менее с недавних пор буренка была отправлена на покой (или на убой — кому как нравится): по слухам, **Infinite**

Dungeons, очередной платный мини-аддон, целиком посвященный подземелью **Undermountain**, станет последним в серии — после него Atari прекратит разработку не только дополнений, но и даже патчей. Почему? Официальные лица ответа на этот вопрос не дают. Возможно, Atari просто не удовлетворена доходами интернет-продаж и решила отказаться от этой аферы до лучших времен. Другая версия — компания расчищает место для выходящей осенью игры **Neverwinter Nights 2**. В таком случае пауза в аддоностроении настала ненадолго — как только игроки насытятся второй частью, им наверняка предложат первый из серии мини-аддонов. ▶



Neverwinter Nights: Infinite Dungeons

Игры опять приносят пользу

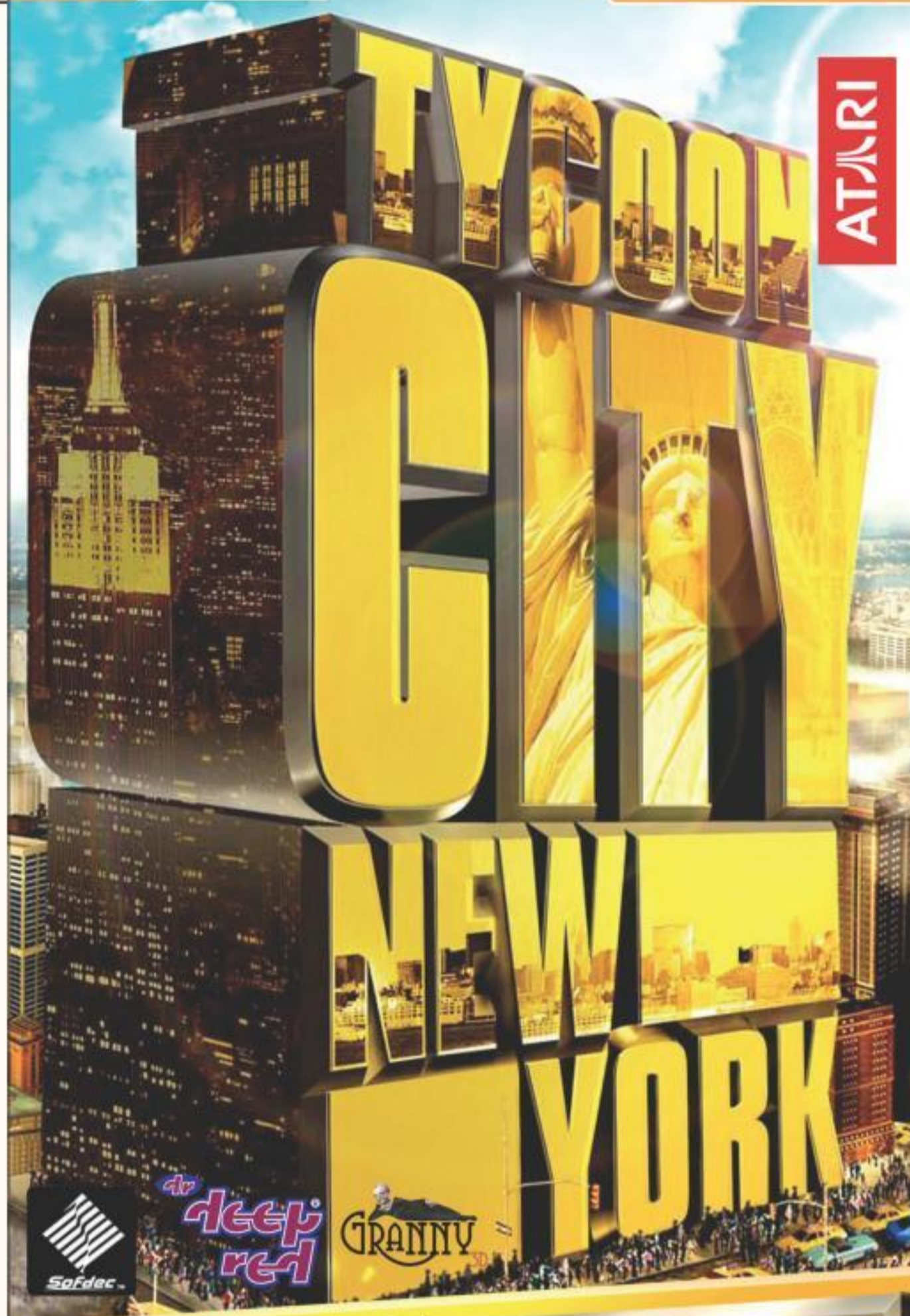
ИНТЕРЕСНОСТИ

Если вы вдруг, не дай бог, окажетесь на операционном столе, не поленитесь, уделите минутку и спросите у своего хирурга — играет ли он в компьютерные игры. Если да, то... ни в коем случае не надо куда бежать! Скорее наоборот — можно спокойно оставаться на своем месте. Не так давно исследователи из медицинского центра Beth Israel провели забавный

эксперимент над местными хирургами. Разделили эскулапов на две группы, потом одну заставили играть в консольную забаву **Super Monkey Ball**, а другую заставили, наоборот, не играть в консольную забаву **Super Monkey Ball**. Прошло некоторое время, и подопытным предложили выполнить тест на координацию, который проходят почти все хирурги. Так вот, та группа, которая проводила время за консольной забавой, добилась в тесте намного лучших результатов — причем исследователи уверены, что помогла им именно игра. Теперь в Beth Israel грезят создателем специальной программы для подготовки медиков. И правильно — чем врачи хуже военных, а? ▶



Super Monkey Ball



Представьте себе, что на вашем счете в банке 100 миллионов долларов, вам 20 лет и вы живете в самом центре процветающего мегаполиса... «**Tusoon City: New York**» - это удивительно красивая модель современного Манхэттена, где вам предстоит вести жизнь преуспевающего бизнесмена. В вашем распоряжении двенадцать центральных кварталов Нью-Йорка, в точности копирующих архитектуру реального города. Готовы взяться за создание финансовой империи, оставить с носом конкурентов и заработать миллионы долларов? Тогда - за дело!

Более 100 различных коммерческих проектов для ведения бизнеса
Высочайший уровень детализации городских пейзажей
Тысячи виртуальных горожан, спешащих по своим будничным делам
Подлинная архитектура и достопримечательности острова Манхэттен
В игре присутствуют реально существующие бранды известных компаний

© 2006 Atari Interactive. All Rights Reserved. © 2006 Deep Red Games Limited. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by ATARI EUROPE SASU. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. The Empire State Building design is a trademark of ESBC and is used with permission. All other trademarks are the property of their respective owner.

www.akella.com

Разничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"



М. Видео

© 2006 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
 Представитель в Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла



Выход **Microsoft Flight Simulator X** намечен на конец этого года.

Закрыта **Rockstar Vienna** — венская студия скандально известной компании **Rockstar**.

По информации из достоверных источников, новый аддон к **The Sims 2** будет посвящен домашним животным и получит название **The Sims 2: Pets**.

Ubisoft разрабатывает игру по знаменитому телесериалу **Lost**.

Компания **Nobilis** анонсировала **Atlantis 5** — новую часть популярного приключенческого сериала.

Продажи игры **Tomb Raider: Legend** на PC и консолях превысили 2,6 млн копий.

Stardock анонсировала первый, пока еще безымянный, аддон к глобальной космической стратегии **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**.

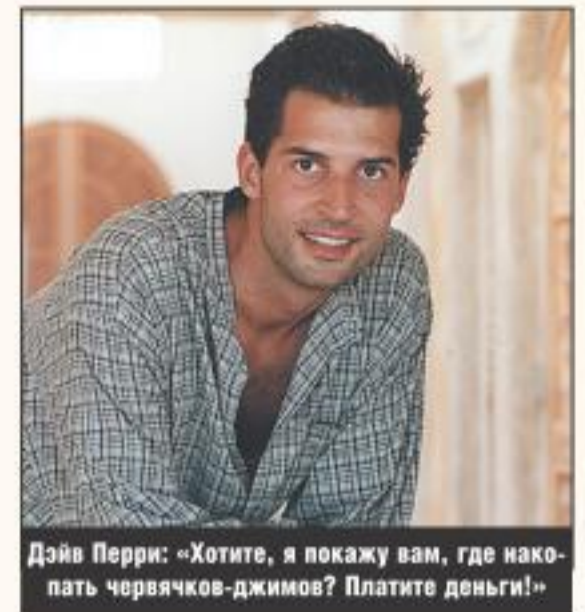
Градостроительный симулятор **Heart of Empire: Rome** от компании **Paradox Interactive** появится в продаже не раньше 2007 года.

Дэйв уходит, Джим возвращается

ИНТЕРЕСНОСТИ

В игровой индустрии, как и везде, очень любят деньги. В то время как одни разработчики с конвейерной скоростью ваяют интерактивные приложения к знаменитым фильмам, другие напяливают гордое звание «продюсер» и потихоньку начинают сколачивать состояния на сочинении полезных советов своим менее ушлым коллегам. Свежий пример из второй категории — **Дэйв Перри**, создатель

таких неординарных игр, как **Earthworm Jim**, **MDK**, **Messiah** и **Sacrifice**. Он организовал агентство **GameConsultants**, которое за скромные деньги научит любого желающего, как сделать все те же самые **Earthworm Jim**, **MDK**, **Messiah** или **Sacrifice**. Мы желаем компании удачи и надеемся, что ее появление повлияет не только на доходы мистера Перри, но и на качество будущих игр. ▶



Дэйв Перри: «Хотите, я покажу вам, где накопать червячков-джимов? Платите деньги!»

На страже атомной энергетики

ИНТЕРЕСНОСТИ

Известно, что войны идут не только на привычных полях брани — сражаться принято и на политическом фронте, и на экономическом, и на информационном. Причем арсенал противоборствующих сторон постоянно растет — с недавних пор началось использование компьютерных игр. Ну чем не инструмент пропаганды, нацеленный, между прочим, на молодое и очень активное поколение. Вот, например, иранцы из организации **Union of Islamic Student Societies** сейчас пытаются защититься с помощью компьютер-

ной игры атомную программу своей страны, за которую, если кто не в курсе, США регулярно обещают прислать авианосцев и отвесить мощных плюх.

Предыстория пока безымянной игры забавляет. Во время паломничества в город Кербела, который является священным для всех шиитов, американские военные захватывают группу иранских ученых, работающих над атомной программой. Однако тут на сцену выходят новые супергерои — браваый военный офицер и многочисленные геймеры. Именно им

предстоит спасти захваченных звездато-полосатыми террористами мирных граждан.

К сожалению, на этом интересности про заморский проект заканчиваются: нам не раскрывают жанр и особенности геймплея, не показывают скриншоты. Неизвестна и дата выхода. Хотя разработчикам стоило бы поторопиться — неровен час, когда США все-таки снимут свои авианосцы с якорей и немножко побомбят Иран под предлогом того, что на его территории хранится опасный для геймерского сознания программный код. ▶

Геймеры на защите человечества

КИНО

Ну что, коллеги-геймеры? Тяжело нам с вами стало в последние годы? Разве можно жить нормально, когда всякие там сенаторы, психологи и прочие игроборцы не дают прохода, рассказывая на каждом углу о том, что наше увлечение ведет к расстройствам психики, геморрою, злоупотреблению бензопилой и прочим нехорошим вещам?..

Но мы-то знаем — рано или поздно все эти нехорошие люди осознают свою неправоту и придут к нам с понуренной головой. И с каждым днем наши ряды будут только расти. Совсем недавно к нам присоединился мудрый человек Джерри Брукхаймер, который быстрее других понял, кто завтра будет править этим миром, и взялся продюсировать фильм **Game Boys**, посвященный, как понятно из названия, любителям

компьютерных игр. Причем речь идет не об обычных игроках, а о самых настоящих воинах геймпада и клавиатуры, которые стоят на страже мирового порядка. Еще вчера парочка главных героев режиссера в экшены и стратегии, а сегодня они работают в конторе с громким названием **Department of Homeland Security**. Причем работают не какими-то там системными администраторами, как это обычно бывает, а командирами специального подразделения, набранного из лучших геймеров планеты. Сражаются эти лихие парни с монстрами, которые непонятно каким образом выбрались из компьютерных игр и теперь угрожают человечеству.

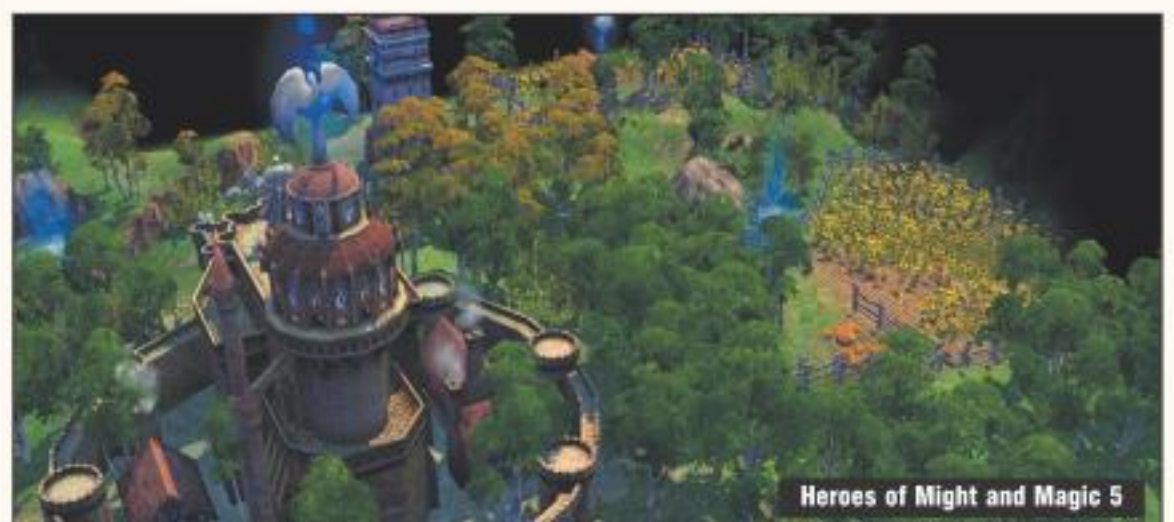
Выход фильма намечен на далекий 2008 год, так что время на подготовку еще есть. А там, глядишь, и в «армию» возьмут. ▶

За два дня — на первое место!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Внимание! Свежие новости с британского фронта — русские герои с мечом и магией наперевес захватили верхнюю строчку в местном чарте продаж компьютерных игр. Думаете, в победе **Heroes of Might and Magic 5** от отечественной компании **Nival Interactive** нет ничего удивительного? Неправда ваша. Дело в

том, что специальное агентство **ChartTrack** публикует результаты продаж каждую субботу. И чарт, где первое место заняли пятые «Герои», вышел 20 мая, всего через день после появления в магазинах самой игры. То есть на то, чтобы занять первое место, **Heroes of Might and Magic 5** понадобились считанные часы. ▶



Heroes of Might and Magic 5

NPD «обсчитала» американский игрорынок

ИНТЕРЕСНОСТИ

Тревога! Американское правительство в панике — выходцы из советских торговых техникумов добрались до руководящих постов исследовательской компании **NPD Group** и тут же отщипнули от американского игрового рынка почти полмиллиарда долларов. В январе NPD опубликовала отчет, согласно которому продажи игр на PC в 2005 году составили \$950 млн — это примерно на 150 млн меньше, чем годом ранее. Все игровые (и не только) издания миглом ухватились за громкие цифры, прибавив к ним собственные, весьма пессимистичные комментарии. Прозвучали прогнозы о том, что PC-рынок

вступил в стадию падения, что в будущем персоналки продолжат уступать позиции консолям и постепенно прекратят свое существование как серьезная игровая платформа.

Однако зря они плясали на могиле покойного, ох зря. Ибо в самый интересный момент он взял да и воскрес — причем поднялся аж до отметки в \$1,4 млрд. Именно таким оказался истинный объем PC-рынка, недавно опубликованный все той же NPD Group. Похоже, что в первый раз компания ошиблась в оценке доходов от онлайн-игр — именно на них делается упор в новом отчете. По мнению NPD, MMOG принесли аж \$292 млн. ▶

Кино со стратегическим привкусом

КИНО

У нас тут совершенно неувидительная новость — компания **Blizzard** все-таки решила отправить свою знаменитую вселенную **Warcraft** на киноэкраны. В интервью сайту **Gamespot** исполнительный директор «Близзи» **Пол Сэмс** намекнул на то, что у всех нас есть шансы увидеть Warcraft-кино уже в ближайшие годы. При этом компания не собирается следовать пагубному примеру некоторых своих коллег, которые продают за небольшие деньги лицензии Уве Боллу, а потом просто забывают об этом. Blizzard собирается тщательно следить за процессом создания фильма — она самостоятельно

подберет режиссера и кинокомпанию, а потом будет контролировать написание сценария, проработку персонажей и собственно съемки. Кстати, еще несколько слов о режиссере — говорят, что на его роль отлично подойдет Питер Джексон (правда неизвестно, согласится ли он на это).

Картина вряд ли будет повторять сюжет одной из частей Warcraft-сериала — для нее придумают оригинальный сюжет, пусть и в знакомой вселенной. И это, к сожалению, последняя на данный момент подробность — ничего больше о проекте пока неизвестно. Но, судя по всему, ждать нам еще ой как долго. ▶



МАД ТРАКС
ЗАВОДНЫЕ ГОНКИ

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ▶ Зрелищные прыжки и сумасшедшие обгоны на заводных машинках
- ◀ 12 автомобилей, более двух десятков оригинальных трасс и мини-игр
- ▶ Оружие для временного вывода из строя вражеских машин
- ☑ Многопользовательская игра как на одном компьютере, так и по сети

Пусть потешатся солидные автогонки - пришло время повеселиться! Эта игра ломает стереотипы о том, как должны выглядеть гоночные трассы. Крыши небоскребов, роскошные гостиницы, пустые бары и закрытые на ночь магазины становятся местами проведения невероятных соревнований. Здесь между столов, кресел и каминных полок крохотные автомобили отчаянно сражаются за победу. Вас ждет беззаботная атмосфера и нешуточный гоночный азарт на миниатюрных автодромах!

www.akella.com

© 2006 "Akella", © 2006 "Load Inc". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

М.видео
СОЮЗ



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

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

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
14 июля 2006	Cars	THQ/Rainbow Studios	Игроприложение к новому мультиту от Pixar. Суть та же, вот только машинками предлагают не любоваться, а управлять.	60%
Июль 2006	Dungeon Siege 2: Broken World	2K Games/Gas Powered Games	Аддон к популярной Action/RPG — еще больше монстров, драк и безостановочного кликанья мышкой.	70%
Июль 2006	Sid Meier's Civilization 4: Warlords	2K Games/Firaxis	Продолжение четвертой части знаменитой «Цивилизации». На этот раз покорять мир будем в компании с уникальными полководцами и новыми расами.	80%
Август 2006	Darkstar One	Ascaron Entertainment	Первая попытка Ascaron отправить человека в космос. Посмотрим, получится ли у компании, делавшей экшен-RPG и морские игры, соорудить космосимулятор.	70%
Август 2006	Madden NFL 07	EA/EA Tiburion	Симулятор американского футбола образца 2007 года. Любителям будет интересно.	70%
15 сентября 2006	Broken Sword: The Angel of Death	THQ/Revolution Software	В сентябре меч сломается уже четвертый раз подряд. Мы же вновь встретимся с одним из самых популярных приключенческих сериалов в истории компьютерных игр.	80%
29 сентября 2006	Company of Heroes	THQ/Relic Entertainment	Одна из самых заманчивых стратегий года — с графикой по экшен-стандартам, интересным геймплеем и обязательной «героичностью».	90%
Сентябрь 2006	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft Entertainment/Arcane Studios	Продолжение серии Might and Magic, в котором, согласно последним веяниям, акценты сместились от хардкорной RPG в сторону легкого и ненавязчивого экшена.	80%
Сентябрь 2006	ParaWorld	Sunflowers Interactive/SEK	Самая обычная стратегия в реальном времени с самыми необычными динозаврами в главных ролях.	80%

Ушли на «золото»

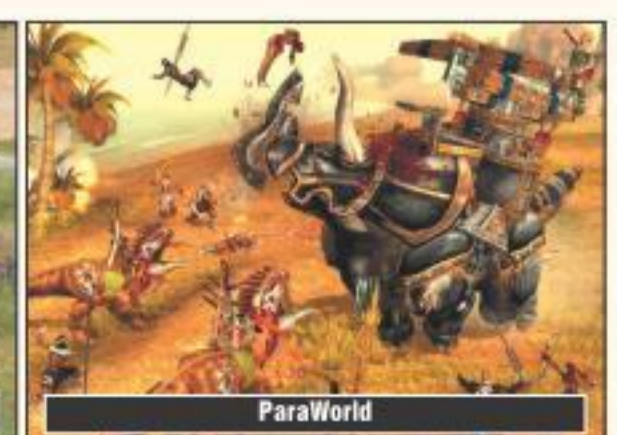
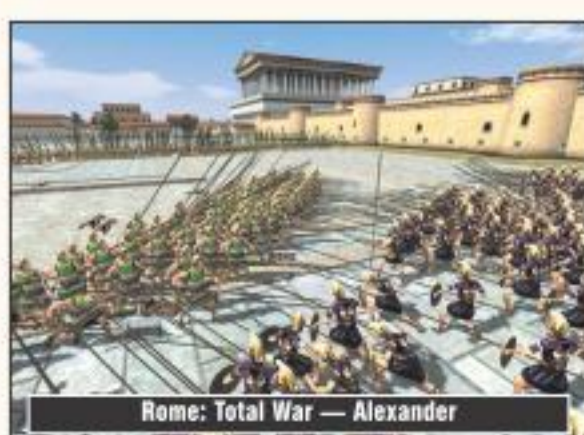
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Jaws Unleashed	Majesco Entertainment/Appaloosa Interactive	Глубокое-глубокое море, акулы, цитаты из кровавого фильма «Челюсти» — и, вполне возможно, оригинальный геймплей.	70%
Rome: Total War — Alexander	SEGA/The Creative Assembly	Аддон к Rome: Total War о похождениях Александра Великого.	80%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (Рус. название)	Мировая премьера/Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
DOA: Dead or Alive	25 августа/--	Серия Dead or Alive	Кори Юэн/Девон Аоки, Колин Чоу, Натассия Мальте	80%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale 1 (Во имя короля. Фильм первый)	--/30 ноября	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Джон Рис-Дэвис	увеболл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale 2 (Во имя короля. Фильм второй)	--/декабрь	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Джон Рис-Дэвис	увеболл
Aliens vs. Predator 2	Август 2007	Серия Aliens vs. Predator	Пол Андерсон	70%
Resident Evil: Extinction	2007	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/Милла Йовович, Сиенна Гильори	80%
Driver	2007	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007	Серия Spy Hunter	Джон Ву	70%
Prince of Persia: The Sands of Time	2007	Prince of Persia: The Sands of Time	Джордан Мехнер, Джеффри Нахманнофф	--
Splinter Cell	2007	Серия Splinter Cell	--	--
Mortal Kombat: Devastation	2007	Серия Mortal Kombat	Минк	--
Alice	2007	American McGee's Alice	Маркус Ниспел	--
Castlevania	2007	Серия Castlevania	Пол Андерсон	--
Hitman	2007	Серия Hitman	--	--
Postal	2007	Серия Postal	--	увеболл
Far Cry	2008	Серия Far Cry	Уве Болл	увеболл
Fear Effect	2008	Серия Fear Effect	Стэнли Тонг	--
Halo	2008	Серия Halo	--	90%



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

THE
PLANПапа самого
знаменитого ежа
в мире нашел новую
маму

ЛЮДИ

Знаете ли вы, кто такой Юдзи Нака? А вот и плохо, что не знаете. Ведь именно Юдзи при участии знаменитой японской барышни SEGA некогда сотворил легендарного ежа Соника. Ну а вслед за первенцем мир увидел еще множество колючих и очень популярных зверюшек. Казалось, этой идиллии ничто не может помешать, но недавно Юдзи, замучавшись «рожать» ежей, покинул SEGA и завел свою собственную студию — PROPE. Очень и очень амбициозную, надо сказать.

Анонс ее первой игры должен последовать в самое ближайшее время. ▶



Юдзи Нака: «Кого бы сотворить на этот раз? Может, слоника? Или кролика? Или гиппопотама?»

На страже своего
клиента

АНОНСЫ

В британской студии Free Radical, которая, между прочим, создала очень неплохой stealth-action Second Sight, похоже, свято верят в торжество частного бизнеса. Так, по мнению англичан, через четверть века дельцы подгребут под себя даже такой, казалось бы, экзотический сектор, как ведение войн. Привычные нам армии упразднятся — все мировые правительства будут пользоваться услугами нескольких наемнических фирм. В общем, «закажите у нас три государства сразу — и вы получите пятидесятипроцентную скидку на ковровые бомбардировки!».

На службе одного из таких ЧОП-ов планетарного масштаба и состоит Джек Карпентер,

главный герой экшена Haze. Его отряд отправляется в Южную Америку — усмирять очередную повстанческую организацию The Promise Hand. Но начавшаяся вполне обыденно операция совсем скоро оборачивается странностями...

Разработчики обещают нам не только классический шутерный геймплей, но и множество классных фишек: суперсовременное оружие и военную технику, импланты для усиления характеристик и т. д. Кроме того, в комплект поставки входит продвинутый искусственный интеллект, хорошая физика и качественная Far Cry-style графика. Начало «приема на работу» — весна 2007 года. ▶



Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало шумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.



Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"



www.akella.com

М.видео

© 2006 "Akella"
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

DVD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Хотя на дворе уже самое настоящее лето и организм настойчиво требует бросить все, чтобы отправиться куда-нибудь на природу, мы продолжаем делать DVD номер один в мире.

С этого номера CD окончательно выкинут на свалку истории. Отныне подписка (в свободной продаже журнала с CD уже и так давно нет) будет осуществляться только на два варианта журнала — с DVD и без него. Так что если у вас еще нет такой полезной в хозяйстве вещи, как DVD-привод, срочно покупайте — и будет вам счастье.

О делах насущных. С этого номера в структуре разделов диска произошли некоторые изменения. Во-первых, приказали долго жить «Темы компакта». Теперь на диске каждый месяц вас будут ждать ровно три темы DVD, которые, что очевидно, обитают в разделе «Темы DVD». Во-вторых, мы убрали рубрику **DeathZone**, где находились дополнения для сетевых игр. Раздел логично пере-



ехал в «Киберспорт», так что если вам, например, нужны свежие модели оружия Counter-Strike, то отправляйтесь туда. Как вы все наверняка знаете, в мае десант «Игромании» совершил высадку в солнечном Лос-Анджелесе и буквально штурмом взял Convention Center, где проходила главная игровая выставка планеты — Electronic Entertainment Expo, или просто E3. Так вот, помимо того, что видеогурю Антон Логвинов отснял там гигабайты видеоматериалов, наш бессменный рулевой Александр Кузьменко умудрился сделать множество первостатейных фотографий, где запечатлены самые интересные и необычные моменты выставки. Мы выбрали из них самые лучшие и приготовили увлекательный фоторепортаж, который ждет вас в рубрике «Из первых рук». Не пропустите!

Кроме того, в этом месяце случилось еще одно событие межгалактического масштаба — наша игростроевская артель перевела и, что главное, впервые в истории журнала полностью озвучила модификацию для **Max Payne 2 — «Змей 7: Перекрестный огонь»**. Ищите мод в рубрике «Сделано в «Игромании» и, конечно, пишите на почтовые ящики редакции о своих впечатлениях.

В темах DVD особо рекомендую обратить внимание на чертовски забавную модификацию **Sentinent Weapon** для **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. После ее установки все оружие в игре начнет разговаривать, что ваш дрессированный попугай. Клинки, например, начнут едко комментировать прошедшие сражения, а вот топоры будут жаловаться на то, как им надоела такая беспокойная жизнь.

Увы, но маленький объем редакторского слова не позволяет мне рассказать обо всех интересных вещах, которые ждут вас на диске. Напоследок порекомендую лишь внимательно изучить все разделы DVD, ибо там вас ждет много чего интересного.

До встречи в следующем месяце!

ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «DVD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на июльском DVD «Игромании». На самом ди-

ске вы найдете развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

ИНТЕРФЕЙС DVD

DVD оснащен интерфейсом, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

Вы можете легко распечатывать описания и статьи на принтере, а также сохранять их в форматах RTF или TXT.

Все скриншоты, имеющие-

ся на DVD, можно просмотреть в режиме слайд-шоу.

Просмотр видеороликов с диска осуществляется всего одним нажатием клавиши.

С помощью мощной поисковой системы вы без труда сможете отыскать нужный файл или текст на диске.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной

интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

СТРАНА СОВЕТОВ

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

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ НАШЕГО ЖУРНАЛА

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

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛ №1: «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «КОдекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок», «Мобильная территория» и «Руководства и прохождения».

РАЗДЕЛ №2: «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игройстрой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железный софт» и «Читательские рассказы».

РАЗДЕЛ №3: «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОдекс

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

Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.

Обновляемая база кодов (1600 игр).



ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

Техническая и всякая другая помощь по диску.

Информация о создателях

DVD, музыке в оболочке и т.п.

Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.

Информация о российских внекомпьютерных клубах.

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор:

Степан Чечулин

Редактор: Семен Чечулин

Руководитель видеонаправления: Антон Логвинов

Программирование DVD: Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова и Денис Валеев

Дизайн оболочки: Илья Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков

Над рубрикой «По журналу» работали: Андрей Александров, Алексей Макаренко, Игорь Варнавский, Николай Пегасов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.



СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ — ЗМЕЙ 7: ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

Наша игрострой-артель (кодовое название, как вы уже давно в курсе, **FORMAT C:**) работает не покладая рук. Результаты вы каждый месяц обнаруживаете в разделе DVD «Сделано в Игромании». Но сегодняшняя работа особенная: под скальпель наших локализаторских кадров попал выдающийся мод для **Max Payne 2** — «Змей 7: Перекрестный огонь».

Все дело в том, что эта модификация относится к чрезвычайно многочисленной категории AAA-модов, сделанных на уровне, без шуток, оригинальной игры. Можно сказать однозначно — разработчикам мода удалось выжать из великовозрастного, но все еще по-бойскаутски бодрого движка второго «Макса» все возможные и даже невозможные ресурсы. Клянемся своими треуголками, такой масштабности и продуманности в дополнениях для **Max Payne 2** нам видеть не доводилось. Но давайте обо всем по порядку.

Для начала о единственном недостатке «Змея». После прохождения хочется в приступе безудержной ярости скомкать кепку и прокричать: «Ну почему же так мало?!» Впрочем, после ознакомления с документацией приходит успокоение: «Перекрестный огонь» это только первый эпизод грандиозной саги о похождениях универсального солдата с выразительной арабской внешностью, эдакого Принца Персии образца 2014 года, в который нас и переносит сюжет мода.

Предыстория повествует нам о компании **Serpent Industries**, которая, пользуясь законодательной лояльностью в плане био- и нанотехнологий, разворачивает масштабную программу «Универсальный солдат». Из людей с помощью последних разработок в области нанокибернетики делают совершенных убийц, подвластных воле хозяев. Хозяева же понятно кто — доблестная армия США, которая, несмотря на бурные протесты оппозиционной группы «Люди против биотехнологий» и усиливающийся скандал, окружающий главу компании Фрэнка Серпента, делает **Serpent Industries**, размещает заказ на изготовление серии биотерминаторов. Первой партии присваивается кодовое название «Змей». Противники прогресса организуют сопротивление **Serpent Industries**, обвиняя ее в ухудшении качества... но не жизни, а смерти людей.

Тем временем в застенках компании идут испытания первого совершенного солдата по имени Деймон Прайс. Ему дают задание убить оружейного магната — Терренса Хрифтера. Деймон должен любой ценой выполнить «невыполнимую миссию»: прорваться через кордоны нахлынувших служб безопасности, Национальной гвардии и полиции...

Именно в этот драматический момент мы переносимся на оккупированный спецназом первый этаж здания **Hryfter Armament Technologies**, где из лифта выходит наш brutальный альтер эго Деймон Прайс. С

первой же секунды у него на пути встает десяток тяжеловооруженных оперативников, выписать путевки в рай которым совсем не просто. Первый этаж сменяется площадью перед зданием, контролируемым полицией. Перестрелки оригинального **Max Payne 2** меркнут по сравнению с тем, что демонстрирует нам «Перекрестный огонь».

И это только начало. После полиции мы сталкиваемся с танками и вертолетами, снайперами и пулеметчиками на Humvee. Для борьбы с толпами противников авторы дополнения выдали главному герою пулемет M249 и ракетницу с оптическим прицелом. Без этих двух пушек пройти мод практически невозможно.

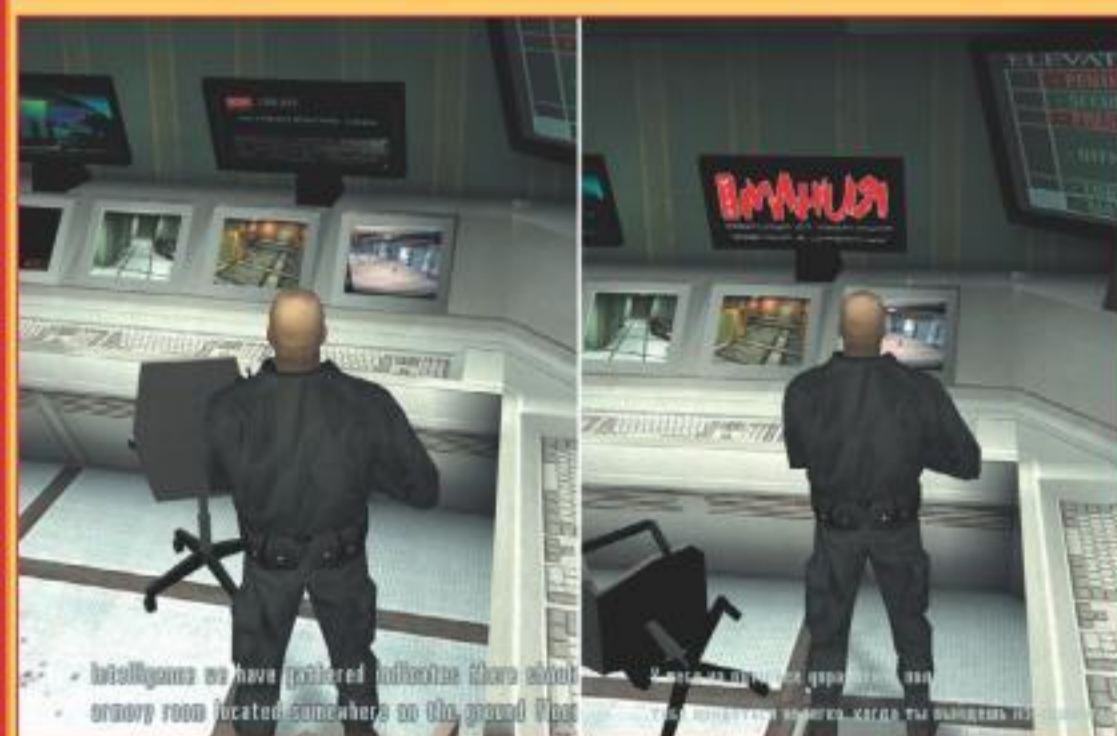
Уровень в модификации всего один, но масштабность его поражает. Территория просто огромна. Отдельно стоит отметить скрипты, которые были созданы чрезвычайно продуманно и кинематографично. Если что-то в игре происходит, это неспроста, можете быть уверены. Красивый пример мудрого применения скриптов — бой с танком, захваченным на бензозаправочную станцию.

Музыкальное оформление тоже на уровне. Обычно мы не заостряем на этом пункте внимание, но здесь случай особый. Низкий поклон авторам за привлечение хорошего композитора, поскольку с таким саундтреком мод приобретает блеск блокбастера.

Прохождение мода растянется на долгий час без учета сохранений-загрузок. Реально же играть придется часа три-четыре, ибо вы будете переигрывать раз за разом некоторые моменты, наслаждаясь драйвом и фееричностью действия.

Закончим обзор каплейкой дегтя. Из-за колоссального размера уровня для нормальной игры вам потребуется компьютер в полтора-два раза более мощный, чем требует оригинальный «Макс». Создатели мода оценивают рекомендуемую конфигурацию так: AMD Athlon 2800+ или Pentium 4 2,5 ГГц, 512 Мб, ATI Radeon 9800 128 Мб или NVIDIA GeForce FX 5900 128 Мб. Но даже на мощной машине загрузка уровня занимает не менее двух минут!

ДРАЙВ И ТРУДНОСТИ!



Модификация «Змей 7: Перекрестный огонь» в некотором роде уникальна. Не было еще ни одного случая, когда локализация мода буксовала из-за того, что мы, игростроевцы «Мании», не могли оторваться от геймплея. В этот раз было именно так. Переведя часть текста и голосов, мы помещали их в игру, запускали мод, чтобы оттестировать сделанное, и не могли остановиться — играли, играли, играли... И так несколько раз.

Во время перевода возникла трудность с переводом текстур, закомпилированных в саму карту. Известны случаи успешного извлечения текстур из скомпилированной карты, но обратный процесс считается невозможным. Наша локализаторская артель смело опровергла это мнение (смотрите на скриншот). Таким образом, опыт перевода этого мода позволил нам перевести больше, чем просто текст и звук. В скором времени ждите статью в разделе «Игрострой» на эту тему.

Кстати, о звуке. В этот раз мы шагнули еще дальше и постарались сделать многоголосый перевод. Как обычно, с нетерпением ждем отзывов о нашей работе.



Прыжков с тяжелым пулеметом в оригинальном «Максе» не было!



Столкновение вертолета со скоростным поездом. Продуманность скриптовых сценок, равно как и их реализация, выше всяких похвал.



ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 25 дополнений
Где брать: Игровая зона I



Дополнение Cheydinhal Petshop

К вашим услугам 25 новых плагинов, вышедших за этот месяц. Особое внимание обратите на дополнение **Cheydinhal Petshop**, благодаря которому вы сможете стать владельцем различных домашних животных, начиная с собак и заканчивая дикими кабанами. Кроме того, в список доступных питомцев входят медведи, коалы, а также различные виды тигров и львов.

Некоторые другие плагины:

- ☞ **Final Fantasy** — квест на получение пары клинков из игры **Final Fantasy VII**.
- ☞ **Elemental Blades** — набор мощных мечей.
- ☞ **Fantasy Paintings** — коллекция действительно красивых картин.
- ☞ **Ringwrathe** — обмундирование назгула из фильма «Властелин Колец».
- ☞ **Royal Daedric Armor** — королевская даэдрическая броня.
- ☞ **Evantals Dual Wielding** — набор двуручного оружия.
- ☞ **More Gory Blood** — замена текстур крови более реалистичными.
- ☞ **Ren Beauty Pack** — набор причесок и новая раса красавцев-эльфов.
- ☞ **Retexured Orc** — высококачественные текстуры для орков.
- ☞ **Zelda** — набор оружия и брони.

№2. The Movies

Что: 5 предметов сцены, 7 видов одежды, 1 модификация
Где брать: Игровая зона I



Дополнение Russia & The Movies

Не проходите мимо отличной модификации под названием **Russia & The Movies**. С ее помощью вы сможете перенести в игру кусочки нашей Родины и снять свою картину в антураже российской глубинки. В дополнении нашлось место милицейским мундирам и автомобилям, омовской форме, а также пачке тысячерублевых купюр.

Прочие дополнения:

- ☞ **Fog City** — декорации таинственного города. Отличное место для съемок фильма ужасов.
- ☞ **Forsage** — две модели автомобилей из фильма «Форсаж».
- ☞ **Magic Wall** — пара крепостных стен, которые можно использовать в качестве декораций.
- ☞ **Tiny Buildings** — небоскребы в миниатюре.
- ☞ **Pirate** — костюм пирата.
- ☞ **Female Suits** — набор женских костюмов.
- ☞ **Prisoner** — три костюма заключенных.
- ☞ **Protagonist Far Cry** — гавайская рубашка главгероя игры **Far Cry**.
- ☞ **Murderer** — наряд наемного убийцы.
- ☞ **Maski** — окровавленные хоккейные маски.
- ☞ **Sam Fisher** — униформа Сэма Фишера.

№3. Sid Meier's Civilization 4

Что: 5 модификаций, 5 карт и 5 сценариев
Где брать: Игровая зона I



Модификации:

- ☞ **Lava** — добавляет большое озеро с лавой и карту, на которой можно увидеть сей любопытный объект.
- ☞ **MAD Nukes** — 13 новых стран, среди которых есть Таиланд, Камбоджа и социалистический Вьетнам; плюс теперь вы можете увидеть сногшибательный ядерный взрыв.
- ☞ **Military Bases** — новые военные базы.
- ☞ **Portugal** — Португалия к вашим услугам.
- ☞ **Stargate 2** — новая страна Stargate со своим флагом и правителем Самантой Картер.

Сценарии:

- ☞ **Battle for East Asia** — Китай, США, Россия и Япония схлестнулись в смертельной схватке за владычество над восточной Азией и Сибирью.
- ☞ **World War I** — Первая мировая война на чертовски правдоподобной карте Евразии. Вы можете сражаться за Германию, Австро-Венгрию, Османскую империю, Россию, Францию, Италию и Великобританию.

На закуску пять любопытных карт:

- ☞ **Europe 2**
- ☞ **South America**
- ☞ **Synterra-Final**
- ☞ **Titan**
- ☞ **Venus**

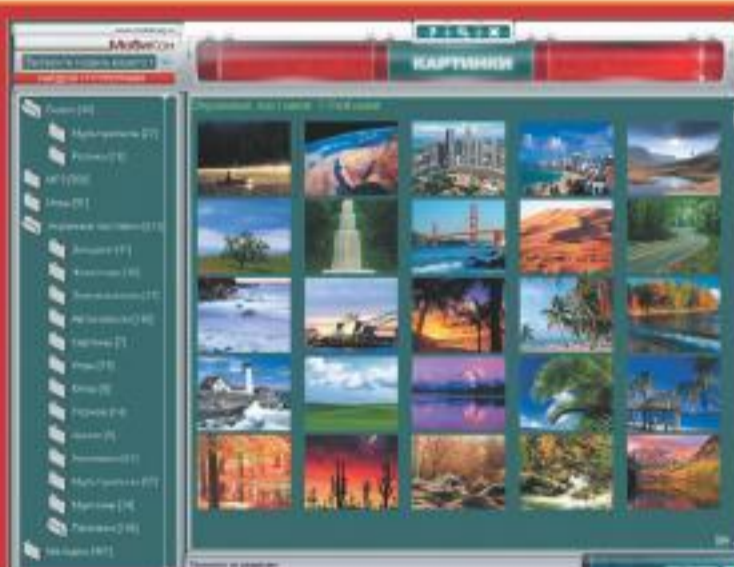


ПРОГРАММА «МОБИКОН» В РАЗДЕЛЕ «МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ»



☞ Программа «МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интерфейс «МобиКона» интуитивно понятен, найти нужную игру, мелодию или картинку проще простого (всего же их около



двух тысяч). Причем, что важно, в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, а в наличии есть система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

- ☞ Более пятисот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.
- ☞ В разделе «Видео» — ролики и мультфильмы.



☞ На выбор около семисот MP3-мелодий различных стилей и направлений.

☞ Огромный выбор картинок и заставок: игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое.

☞ Более четырехсот полифонических мелодий.

☞ Более трехсот тем для оформления меню вашего телефона.

Присоединяйтесь!



№4. TrackMania Nations

Что: 2 модификации, 5 трасс, 6 моделей машин
Где брать: Игровая зона I



Две модификации:

- Sk8Park — превращает банальные стадионы в запоминающиеся скейт-парки.
- Wood — все дороги, трамплины, мертвые петли и другие участки трассы становятся деревянными.

Модели машин:

- Bugatti Type 51
- Chrysler 300C
- Dodge Viper SRT10
- Fiat 500 Cabriolet
- Mario Kart 64
- Raceabout

Головокружительные трассы:

- Car Cup 4 All
- Hillsdale
- Kibitz
- More Passion 2
- Race World

№5. Star Wars: Empire at War

Что: 4 модификации, 5 карт
Где брать: Игровая зона I



Модификации:

- Empire Super Weapons — новые звездолеты Sun Crusher и Eye of Palpatine на службе Империи.
- Imperial Special Forces — командос и снайперские отряды в рядах Империи.
- Legacy of War: SSD — добавляет летающую машину смерти — Super Star Destroyer Executor.

Пять новых карт:

- All For Tatooine
- D-Day
- Death Star
- Diverse Conflicts
- Dune Sea

№6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Что: 1 модификация, 9 карт
Где брать: Игровая зона I

Лучшая модификация прошедшего месяца — это, без сомнения, Marks Full Gameplay. Она всесторонне улучшает геймплей, делая противника умнее, а сражения яростнее.

ТЕМА DVD

Operation Flashpoint: Модификация Modern War Crisis

Что: Модификация ♦ Игра: Operation Flashpoint ♦ Разработчик: FFUR Team
♦ Что нового: Юниты, текстуры, звуки, меню, анимация, спецэффекты
♦ Размер: 534 Мб ♦ Где брать: Темы DVD



- Новые модели старой техники — танков, бронетранспортеров и самолетов.
- Уникальная техника, которой не было в оригинальной игре: вертолет «Черная акула», самолеты СУ-27 и СУ-39, наземные машины БМП-3 и БТР-80.
- Десятки солдат российского и американского спецназа, вооруженные новыми автоматами, пулеметами и гранатомерами.
- Новые эффекты огня, дыма, выстрелов и пыли.



Пачка карт:

- Meneltarma
- Rivendell: The House of the Elves
- Sauron Versus You
- South Anduin
- The Forlands
- The Great Walls of Wosnor
- The Last Battle of Middle-Earth
- Tirion
- Valley of the Damned

№7. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Что: 9 карт
Где брать: Игровая зона I

The Metropol, лучшая карта этой подборки,



перенесет вас в гигантский кинотеатр «Метрополь», где окопались террористы. Бой развернется в обширном холле, в ресторане и даже в кинозале. Преступники постоянно выскакивают из-за засады и поливают автоматным огнем наших бойцов, поэтому придется все время держать ухо востро.

Не пропустите и другие карты:

- Club ATL
- Courthouse
- Newfort
- Snake's Loft
- Sp-Bank
- Sp-entrepot
- Sp-Import
- The China Hotel

№8. GTA: San Andreas

Что: 24 автомобиля, 9 модификаций, набор оружия
Где брать: Игровая зона I



Девять модов:

- Foot Locker — магазины спортивной одежды на любой вкус.
 - Нефтебаза — нефтедобытчики штата расширяют бизнес и строят буровые вышки в океане.
 - New CJ Airport — кладбище самолетов перестроили в современный аэропорт.
 - New Unity Station — власти Лос-Сантоса отремонтировали центральный вокзал.
 - Pc-Gamessop — магазин компьютерных игр.
 - Русское посольство — российский МИД открыл представительство в Лас-Вентурасе.
 - Stratosphere — измененный облик телевизионной башни Лас-Вентураса.
 - Tesco Express — только что открывшийся в Лос-Сантосе магазин кофе.
 - WTC — здания печально известного Всемирного торгового центра между Сан-Ферро и Лас-Вентурасом.
- Кроме того, вас ждет увесистая подборка из 24 автомобилей на любой вкус, а также первостатейный набор оружия.

№9. Блицкриг 2

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона II

Восемь непростых карт:

- Belgium 3 — команда одним танком М4А3, одним Мк.VIII и десятью отрядами американских автоматчиков, захватите небольшое поселение на севере карты.
- Kerch — с помощью пятидесяти отрядов советских автоматчиков захватите город Керчь.



☛ «Оборона Киева» — под вашим началом огромная армия из танков, автоматчиков и пушек. Задача — отбить все атаки немецких войск.

☛ «Оборона Сицилии» — управляя немецкими войсками, отбейте атаки американского десанта.

☛ «Освобождение» — фрицы засели в городе Некрополь, и теперь ваша задача — выбить их оттуда.

☛ Ravensberge — взяв под контроль два немецких «Тигра», уничтожьте американские войска.

☛ Sommernachtstraum — возглавьте немецкую армию и защитите деревню от атаки американских пехотинцев.

☛ Kristallagent — с помощью трех немецких танков и семи отрядов автоматчиков выбейте советские войска из небольшого поселения.

№10. Crashday

Что: 8 карт, 4 машины

Где брать: Игровая зона II



Трасса **Big City Life** (лучшее дополнение в подборке) перенесет вас в большой город, где полным-полно маленьких улочек, опасных поворотов и препятствий в виде всевозможных столбов, деревьев, автобусных остановок и бочек. Кроме того, вы еще сможете спуститься в туннель и прокатиться по нему с ветерком, но будьте предельно внимательны, ибо на вашем пути встретятся массивные колонны и вражеские машины, с которыми очень сложно разьесться в столь узком коридоре.

Другие трассы:

- ☛ Aarena
- ☛ Around A Round
- ☛ Crazy rally
- ☛ Factory speeders
- ☛ Nitro inc
- ☛ Suicideway
- ☛ Super offroad

Модели автомобилей:

- ☛ Chrysler Fifth Avenue 1981
- ☛ Delorean
- ☛ Ford Thunderbird 1980—1982
- ☛ WINNEBAGO

ТЕМА DVD

The Elder Scrolls 4: Oblivion — Модификация Sentinel Weapon

Что: Модификация ♦ Игра: The Elder Scrolls 4: Oblivion ♦ Разработчик: Damon Psarris

♦ Что нового: Текстуры и звуки оружия, физические характеристики клинков

♦ Размер: 125 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Оружие в Oblivion обретет дар речи

Установив эту модификацию, вы с удивлением обнаружите, что теперь ваши любимые мечи, рапиры и ятаганы стали поистине волшебными — они ожили и научились разговаривать. Теперь вам будет не скучно, даже если вы путешествуете в полном одиночестве, ибо палица или топор будут постоянно шутить, смеяться, комментировать прошедшие битвы и сообщать, каково им у вас служится. Помимо этого, самого главного и интересного нововведения, вы обнаружите:

☛ Новые названия луков, секир, длинных мечей и боевых молотов.

☛ Измененные характеристики — например, увеличенный магический ущерб, а также сила удара и защитные свойства

☛ Переделанные текстуры огня и лавы.



№11. Star Wars: Battlefront 2

Что: 6 миссий, 5 модификаций

Где брать: Игровая зона II



Миссии:

☛ **Battle Over Coruscant** — оседлайте один из четырех кораблей и отправляйтесь рубить врага в космосе.

☛ **Clone War Calamity** — управляя небольшим истребителем, уничтожьте вражеские звездолеты.

☛ **Dogfighting Death Star** — яростное сражение за «Звезду смерти».

☛ **Utapau Attack** — город будущего, который нужно очистить от имперских войск.

☛ **Vjun map highlights** — вручите мастеру Йоде томагавк, после чего пошлите этого зеленого чебурана на битву с имперцами.

Дополнения:

☛ **Anakins vs. Lukes** — Анакин и Люк сражаются друг с другом на планете Корускант.

☛ **Civil War on Geonosis** — гражданская война на планете Геонозис под началом принцессы Леи.

☛ **Heroes vs. cis on Kamino** — молодой Анакин героически рубит роботов на планете Камино.

☛ **Pilot on Hoth** — на планете Хот появился новый пилот повстанцев.

№12. The Sims 2

Что: 17 платьев, 7 домов, 5 причесок, одна шляпа

Где: Игровая зона II



Представляем тематическую подборку «Америка 30—50-х». Перенесите своих символов в эпоху сухого закона и гангстеров, многократно воспетую кинематографом. Для этого у вас будет все, что потребуется: платья, прически и даже дома.

№13. Lock On: Горячие скалы

Что: 5 миссий, 3 кампании

Где брать: Игровая зона II

Миссии:

☛ **Airbase Attack** — забирайтесь в американский A-10 и уничтожьте русский аэродром, который находится вблизи Симферополя.

☛ **Choppers Down** — вы снова становитесь пилотом A-10, но задача теперь другая — сопровождение союзных самолетов, которые должны уничтожить русские и турецкие вертолеты над Украиной.

☛ **Feodosija Blocker** — снова A-10 и снова новая цель — украинские танки вблизи города Керчь.



Карта Let'em land

Take Down — оседлайте российский СУ-25 и уничтожьте грузинские танки недалеко от города Сухуми.

Кампании:

Bad Ass MiG — на протяжении двадцати миссий вы будете воевать с Украиной, управляя МиГ-29А.

Red October — на протяжении пяти миссий вам предстоит уничтожить на МиГ-29 немецкие самолеты F-17.

№14. Act of War: High Treason

Что: 10 карт

Где брать: Игровая зона II



Карта Moscow Outskirts

Десять карт:

- Battle of the Alamo
- Chernobyl Pack
- Hamburger Hill
- Ht Airport Map Pack
- Ht Convert Pack
- La Colline Rrouge et Noir
- Moscow Outskirts
- Sandstorm Valley
- No Way Out
- Operation Overlord 2

№15. Age of Empires 3

Что: 1 модификация, 3 карты, 9 сценариев

Где брать: Игровая зона II



Сценарий Battle of the Great Canyon

Модификация:

- Irish — добавляет новую нацию — Ирландию.

Карты:

- Bayou War Fog
- Big
- Gandalf's Random Map Script

Сценарии:

- 1916: Irish Rising

- Battle of the Great Canyon
- Base Capture: Fort Ticonderoga
- French and Indian War
- French British Battle
- Hudson's Bay Company 3: Ruperts Land
- Hunter Hunted.
- Yankees
- Upper Amazon

№16. GTR: FIA GT Racing Game

Что: 1 чемпионат, 2 трассы, 10 автомобилей

Где брать: Игровая зона II



Карта Let'em land

Новый чемпионат:

- HFR Vertigo Cup — новый турнир, новые трассы, 24 автомобиля

Треки:

- RSDG's Watkins Glen
- Searspoint

Модели и скины автомобилей:

- BMS Scuderia Italia Aston Martin DBR9
- Corvette Racing
- Courage C65
- Dome Judd V10
- 2005 Ford BA Falcon
- Mosler MT900
- LM 2005 69 JMB
- Audi A4
- Petrobras GT Racing Team
- Polizei Berlin Racing

№17. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 4 карты, 4 модификации

Где брать: Игровая зона II



Карта Kiltron base

Четыре карты:

- DCM — устройте битву с несколькими упырями на небольшой базе, используя бензопилу и дробовик.

- Kiltron base — сразитесь с толпами кровавых монстров на полуразрушенной базе.

- Spiral — битва начинается на древнем кладбище, а заканчивается в заброшенных катакомбах.

- Tested — набор из шести адреналиновых карт.

Четыре модификации:

- Grav Nade — увеличивает убийственную силу гранат, а также изменяет внешний вид взрывов.

- Suac weapons — меняет звуки выстрелов всех типов оружия на более реалистичные.

- Super_Plasma — плазменная пушка теперь стреляет мощнее и ярче.

- Waffle_gun — потешная модификация, благодаря которой плазменная пушка стреляет вафлями.

№18. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор

Что: 7 миссий, 5 скинов

Где брать: Игровая зона III



Миссия Hill Iwo Jima

Миссии:

- Give Them Strength — пилотируя Spitfire MK.IXe, сбейте немецкие самолеты в небе над Францией.

- Hill Iwo Jima — садитесь в P-38L и разбомбите японскую базу, расположенную в Тихом океане.

- Honor — взяв под контроль самолет D3A1, уничтожьте американский крейсер в Тихом океане.

- Kamikaze Attack — к вашим услугам американский самолет F4U-1D, задача — сбить японцев.

- Last Samurai — с помощью самолета A6M5a уничтожьте американские истребители.

- Leningrad in Flames — управляя немецким самолетом, уничтожьте советский аэродром.

- The Gruesome Twosome — оседлайте F4U-1D и сбейте несколько японских истребителей.

Скины самолетов:

- Arrow
- Eddie
- Gruppe
- Hor verw
- Yak-9U red

№19. Pro Evolution Soccer 5

Что: 7 программ, 6 стадионов, 3 комплекта форм, 1 модификация

Где брать: Игровая зона III



Российская премьер-лига

Лучшее дополнение месяца — Российская премьер-лига, модификация, которую российские геймеры ждали с того дня, как Pro Evolution Soccer 5 появился в продаже. В моде вас ждут 18 команд с точными расстановками и характеристиками игроков, качественная форма и экипировка. В общем, дополнение Российская премьер-лига — отличная возможность принять участие в «нашем» чемпионате на движке и по правилам Pro Evolution Soccer 5. Не проходите, как говорится, мимо.

Пара стадионов:

- ⊗ Borussia Park
- ⊗ Newlands Stadium

Комплекты фотореалистичных лиц игроков:

- ⊗ 4 Faces Pack
- ⊗ Germany Faces Pack
- ⊗ World Cup Faces Pack

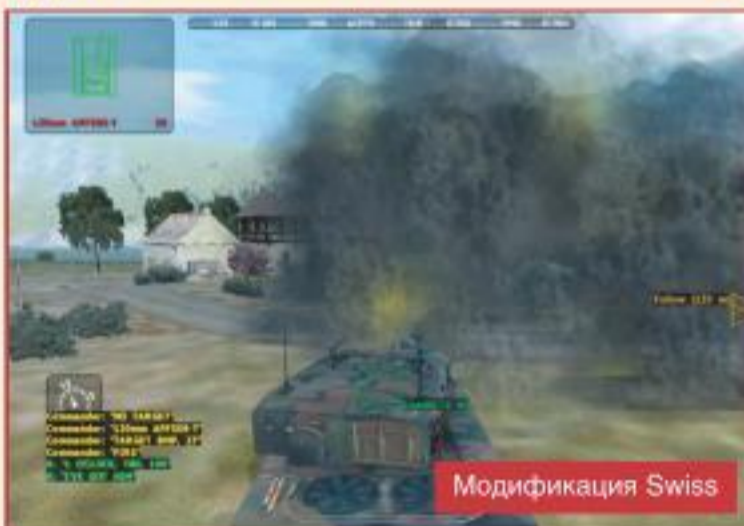
Программы:

- ⊗ DKZ Studio
- ⊗ Game Graphic Studio
- ⊗ Kit Server
- ⊗ Kit Server Management
- ⊗ WES Editor
- ⊗ GDB Manager

№20. Operation Flashpoint

Что: 5 модификаций

Где брать: Игровая зона III



Лучшее в нашей подборке дополнение называется **Swiss**, здесь вы сможете стать солдатом швейцарской армии. На вооружении этой маленькой и очень-очень нейтральной страны оказывается немало нового оружия, начиная с автоматов и винтовок и заканчивая противотанковыми гранатометами и мортирами. Плюс к этому авторы мода переделали анимацию взрывов и огня, так что военные действия теперь смотрятся по-настоящему красиво.

Не пропустите и другие модификации:

- ⊗ Mercs
- ⊗ SistemaAstrosll
- ⊗ EET2 Osorio
- ⊗ Tristar

№21. Far Cry

Что: 9 карт

Где брать: Игровая зона III



Карты:

- ⊗ **Ascent** — сразитесь в джунглях с армией наемников, используя дробовик, автомат и гранаты.
- ⊗ **Breakthrough** — на небольшой арене только с помощью гаечного ключа избавиться от монстров.
- ⊗ **Deepcover 2** — высадитесь на острове, прорвитесь на базу и уничтожьте секретные документы.
- ⊗ **Devils coast** — ваша задача — унести ноги из кутузки, перебив охрану исключительно ножом.
- ⊗ **Ice** — оседлайте резвый багги, добери-



ТЕМА DVD

Sid Meier's Civilization 4: Модификация Amra's ALH

Что: Модификация ♦ Игра: Sid Meier's Civilization 4 ♦ Разработчик: Amra ♦ Что нового: Государства, юниты, здания, дерево технологий, звуки и музыка ♦ Размер: 142 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Мир «Цивилизации»

пополнится новыми государствами!

- ⊗ **Новые цивилизации:** вы сможете выбрать одну из 24 стран, среди которых викинги, зулусы, карфагеняне, империя Тай и даже аборигены.
- ⊗ **Уникальные воины, постройки и ресурсы:** к вашим услугам более семидесяти новых юнитов, а также невиданные ранее ресурсы.
- ⊗ **Учение — свет:** три десятка новых технологий и знаний, изучив которые вы станете почти непобедимым.
- ⊗ **Новое звучание:** уникальные звуки для всех юнитов, животных, строений, городов.



тесь до секретной базы и убейте обезумевшего профессора.

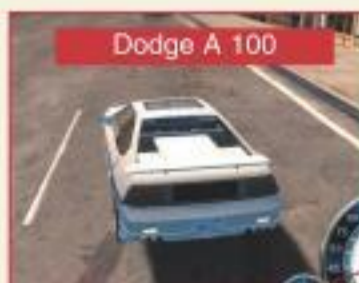
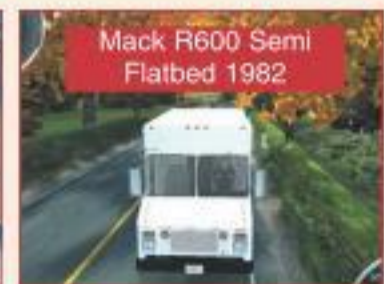
- ⊗ **Lost** — на большом острове с одним лишь ножом в руках вам надо перебить всех злодеев.
- ⊗ **Nightmare** — вы оперативник ЦРУ, задача — уничтожить центр связи наемников.
- ⊗ **Sabotage** — используя автомат и дробовик, уничтожьте на огромном острове армию наемников.
- ⊗ **Sewers** — на этой карте вы должны будете обшарить все окрестные катакомбы и уничтожить с помощью пистолета и автомата два десятка наемников.

№22. Mafia: The City of Lost Heaven

Что: 19 автомобилей

Где: Игровая зона III

В этот раз вас ждут машины, сделанные только в США: «шевроле», «форды», «доджи» «крайслеры» и «пontiаки».





№23. Unreal Tournament 2004

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона III



Карта Aeris

Десяток карт:

- ⊗ **Aeris** — красивые зимние пейзажи, а сражения проходят в древнем полуразрушенном замке.
- ⊗ **Altar** — моделирует две большие комнаты в некоем китайском домике — сражаться лучше всего один на один.
- ⊗ **Gaia** — тут совмещена красота земной природы и развитие постиндустриального общества. Ристалища проходят в небольших комнатах, в коридорах и на маленьких площадках.
- ⊗ **Hephaistus** — карта сделана в стиле **Quake III Arena** — здесь много больших залов, просторных помещений и широких коридоров.
- ⊗ **Moon Games** — храм с множеством больших залов и просторных коридоров.
- ⊗ **Mrс-Quit Tarshop** — схватка развернется в музыкальном магазинчике. Что интересно: размеры персонажей уменьшены в разы, тогда как окружающая обстановка осталась прежних габаритов. Такая вот игра в солдатики получается.
- ⊗ **Obsidian Tomb** — внутри древнего замка есть очень большой зал, в одном конце которого находится ваш стяг, а в другом — флаг противника.
- ⊗ **Staunch** — каменный дворец с несколькими маленькими помещениями, узкими коридорами и одним просторным залом.
- ⊗ **The Way of the Dragon** — карта сделана в китайском стиле, а значит, вас ждут скульптуры драконов, за которыми можно спрятаться, иероглифы и маленькие помещения с картонными перегородками.
- ⊗ **Watch Your Step 2** — тут биться предстоит на узеньких дорожках, протянутых над глубокой пропастью. Одно неверное движение — и бодрый полет в пропасть обеспечен.

№24. Warcraft III

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Хитом нынешней подборки является карта **Villain Rampage**, где вы должны будете взять под свое командование старика с большим молотом в мозолистых руках и отправиться громить нечисть, расплывшуюся в невиданных количествах. Фишка в том, что в любой момент игры вы можете зайти в местную деревушку, поговорить с жителями, купить новые заклинания, пополнить здоровье и получить новые квесты. Словом — у автора получилась очень увлекательная RPG-карта.



Карта Villain Rampage

Не пропустите и другие работы:

- ⊗ **Diablo II Maximum Impact**
- ⊗ **Fast Map mit Musik**
- ⊗ **Furbolgs**
- ⊗ **Hell Catacombs**
- ⊗ **Island Settlers**
- ⊗ **Maple Story**
- ⊗ **One piece 2**
- ⊗ **Psycho killer**
- ⊗ **Run**
- ⊗ **Warcraft Rogue**
- ⊗ **World of Paradise**
- ⊗ **When The Freedom Slips Away**

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 2 модификации, более 8 карт
Где брать: Игровая зона III



Карта Tainted Trail

Модификации:

- ⊗ **Lights of the Warp Pack** — модификация от французских народных умельцев, добавляющая множество новых юнитов, исследований и специальных способностей.
 - ⊗ **Necrons** — добавляет одноименную расу, разумеется, со своими постройками, юнитами и апгрейдами.
 - ⊗ **Kill Team 2** — интересная модификация, привносящая в игру множество новых отрядов и героев для всех воюющих сторон.
- Карты:
- ⊗ **Dawnofwar**
 - ⊗ **Mountain Gorge**
 - ⊗ **NightShift**
 - ⊗ **Pathfinder**
 - ⊗ **Space Marine Chapel**
 - ⊗ **Tainted Trail**
 - ⊗ **Tallarn Sulphur Desert**
 - ⊗ **The Great Houses**

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Бонус №1: F.E.A.R.: модификация Fear-Coop



Теперь вы можете найти напарников в интернете и пройти синглплеер F.E.A.R. в режиме совместной игры!

Бонус №2: 2006 FIFA World Cup: модификация New Turf



Вы тоже заметили, что в **2006 FIFA World Cup** трава сделана через пень-колоду и выглядит совсем нереалистично? Мод **New Turf** исправляет этот недочет, превращая все здешние газоны в яркие и сочные. Гонять мяч на таких полях, понятно, намного приятнее.

Бонус №3: Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter — модификация Clean HUD



Первая модификация для **Ghost Recon: Advanced Warfighter** изменяет различные элементы интерфейса, такие как указатели различных параметров бойцов, экран радара, всплывающие окошки с амуницией и приказами. Играть становится значительно удобнее.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор улучшенных текстур для игры The Elder Scrolls 4: Oblivion



Откройте невиданные красоты в мире The Elder Scrolls 4: Oblivion, установив набор текстур, полностью преображающий всю окружающую среду. Новые трава и деревья, пыль и грязь, скалы и дороги выглядят настолько ярко, четко и реалистично, что вы, поверьте, то и дело будете останавливаться, чтобы поподробней разглядеть очередной куст или камушек.

Набор для создания фан-сайта игры Enemy Territory: Quake Wars



Отменный набор для создания сайта, посвященного грядущему сетевому экшену Enemy Territory: Quake Wars. В комплекте вас ждут многочисленные скриншоты, концепт-арт, заголовки и графические изображения бойцов и техники.

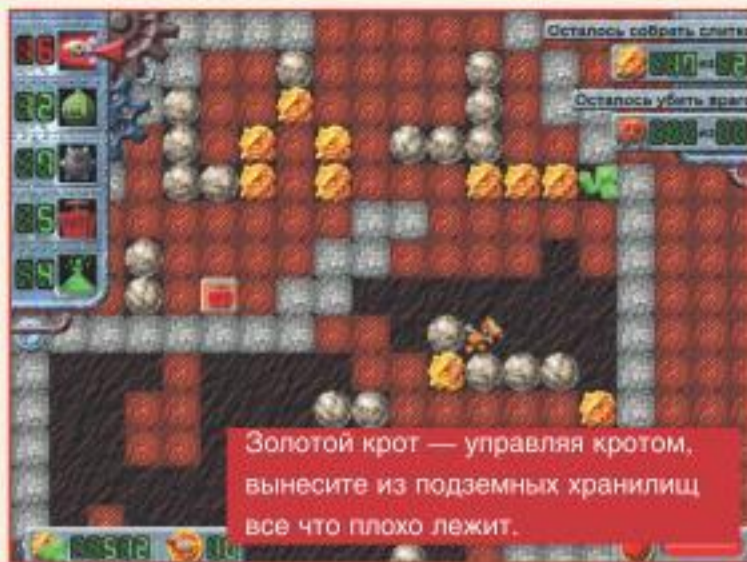
ВЕСЕЛОСТИ

Самые веселые игры месяца. Дайте отдых мозгам!

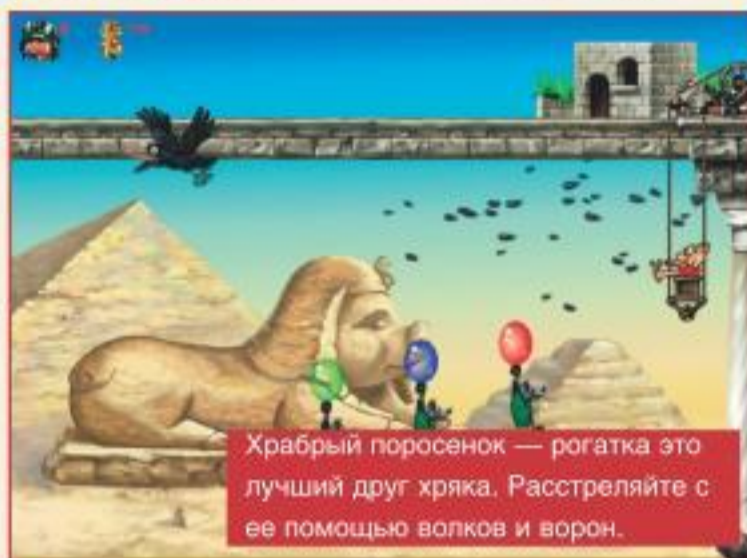
Что: 6 shareware-игр
Где брать: Рубрика «Веселости»



Загадки Египта — правильно расставьте фигурки и получите награду фараона.



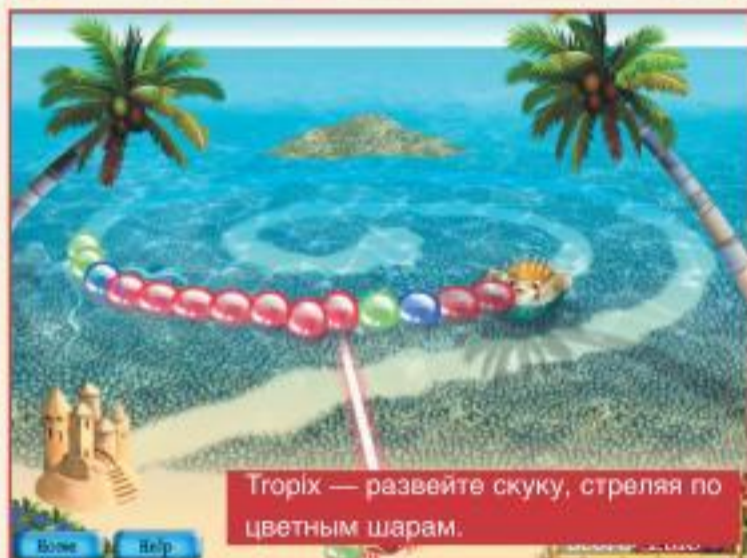
Золотой крот — управляя кротом, вынесите из подземных хранилищ все что плохо лежит.



Храбрый поросенок — рогатка это лучший друг хрюка. Расстреляйте с ее помощью волков и ворон.



Protoget — полку тетрисов прибыло. Новичок щеголяет космическим антуражем и новыми фишками в геймплее.



Торих — развейте скуку, стреляя по цветным шарам.



Circulate — закатите шарики в лузы.



Temple of Bricks — арканоид в средневековье — резвый шарик рушит рыцарские замки.



Roller Rush — управляя официанткой в придорожном кафе, обслужите (не в том смысле, в котором вы подумали) голодных посетителей.

DEATHZONE

Call of Duty 2

Что: Комплект звуков, 4 набора скинов, 4 модификации, 3 карты
Где брать: DeathZone



Карта Moscow

Подборка для главного экшена про Вторую мировую порадует вас комплектами реалистичных звуков оружия, наборами форм для разных армий, отличными модификациями и тремя увлекательными картами.

Counter-Strike

Что: 4 карты, 8 моделей оружия, 8 скинов игрока
Где брать: DeathZone



Карта de_hometown

Новая подборка для этого нестареющего сетевого шутера. Особое внимание обратите на карту de_hometown, ведь ее отточенный до миллиметра баланс и детализированное окружение не отпустит вас на долгое время. Кроме того, советуем опробовать модель автомата AK74SU и примерить новые скины террористов.

Counter-Strike: Source

Что: 3 карты, 5 моделей оружия, 11 скинов игрока
Где брать: DeathZone

Очередная увесистая подборка для Counter-Strike: Source. Вас ждут пять качес-



Оружие Gangster Uzi

ФРОНТОВОЙ ДРУГ

МЫ ЗНАЕМ, КАК НЕЛЕГКО БЫВАЕТ
ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ
НА ИГРОВОМ ФРОНТЕ...

Но даже в самом жарком виртуальном бою на помощь всегда
может прийти мощный и надежный союзник – **ФРОНТ**



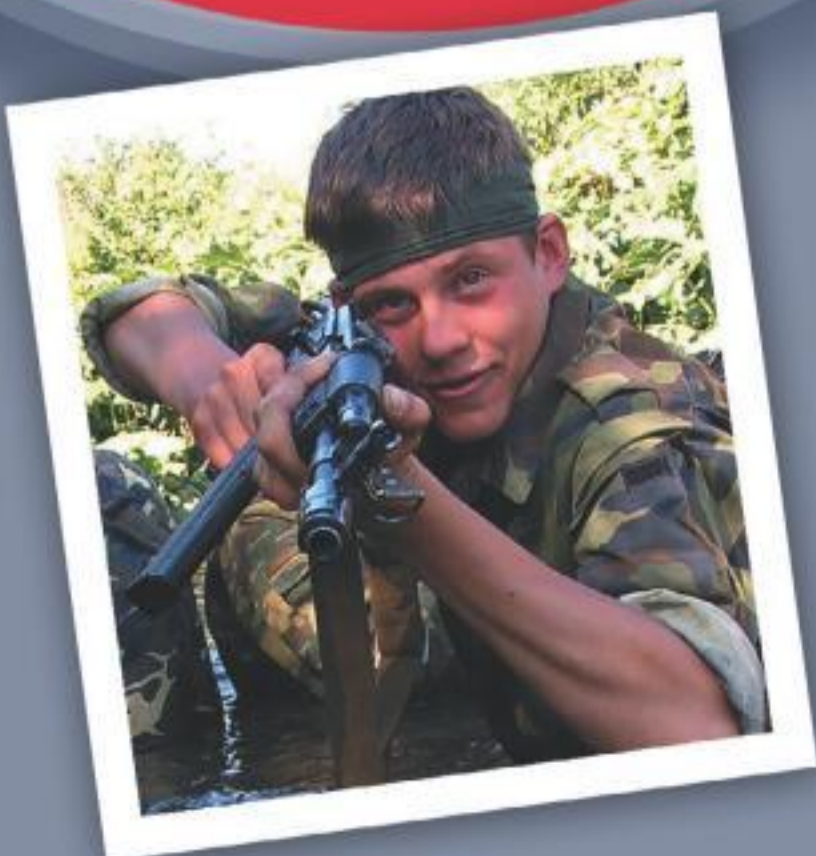
ПК ФРОНТ Т-72

«ФРОНТ» – это мощный
персональный компьютер,
ориентированный на задачи
любой сложности.

«ФРОНТ» – это самый
верный и надежный
союзник на игровом
фронте.

«ФРОНТ» – это не просто
компьютер, это технология
победы.

«ФРОНТОВЫЕ ДРУЗЬЯ» НЕ ОСТАВЯТ В БЕДЕ!



Как многие из вас помнят, совсем недавно - в апрельском номере журнала, мы вместе с компанией «ФРОНТ-ПК» проводили конкурс на самую боевую фотографию нашего читателя! Судя по большому количеству откликов и необычности фотографий, можно сказать – в компании с такими «фронтвиками» ни один враг не пройдет!

Но победитель должен быть определен, поэтому целый месяц мы вдумчиво и беспристрастно выбирали победителя, ломая копья и отстаивая своих фаворитов. Но в итоге, устав от перепалок, мы выбрали лучшего. Им оказался прирожденный разведчик, к сожалению не указавший своего имени (в целях конспирации, разумеется), в воде не тонущий, в огне не горящий, с тяжелым автоматом наперевес. Боец с почтовым адресом volcanex10@yandex.ru!

Ты победил, дружище, и компания «ФРОНТ-ПК» с удовольствием вручает тебе самое достойное оружие для виртуальных боев – современный компьютер «ФРОНТ». С чем тебя мы все и поздравляем!

Тем кто не победил, расстраиваться не стоит! Вы настоящие «фронтовые» товарищи и в следующий раз будет ваш звездный час! На это все - спасибо участникам и еще раз поздравления победителю!

твенных моделей оружия, включая **Gangster Uzi**. Обратите внимание и на карту **de_fort-knox**, которая перенесет вас к воротам знаменитого американского хранилища — форту Нокс. И обязательно загляните в раздел со «шкурками» — там правят балом красивые девушки, выступающие в роли очаровательных заложниц.

Quake 4

Что: 8 карт
Где брать: DeathZone



В сегодняшней подборке вы найдете восемь замечательных карт, среди которых есть проработанные до мелочей большие творения и маленькие платформенные аркады. Вот их названия: **Dragon**, **EKM XTRAFE**, **Monsoon**, **Ricciobros**, **Spider Crossings**, **The Camping Grounds**, **Trickjumpmap** и **We Need More Metal**.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», центральная рубрика которого посвящена профессионально написанным руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах **www.igromania.ru** и **www.lki.ru**.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из майского номера ЛКИ:

«Герои Мальгрии. Затерянный мир магии», «Звери: На тропе войны», **Commandos: Strike Force**, **Crashday**, **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**, **Star Wars: Empire at War**, **SWAT 4: Синдикат Стечкина**, **The Lord of The Rings: Battle for Middle-earth II**, **The Sims 2: Open for Business**.

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т.д.

ПОДРОБНО: РЕЦЕНЗИИ, ТАКТИКИ, РАССКАЗЫ ПО ИГРАМ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

МАЙ 2006 (54) №0

КАК НАЗВАТЬ СВОЕГО ГЕРОЯ

8ГБ DVD

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

www.lki.ru

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

ДЕМОБЛОК

3 демоверсии месяца, в которые стоит сыграть
Тщательно отобраны и проверены экспертами «Игромании»

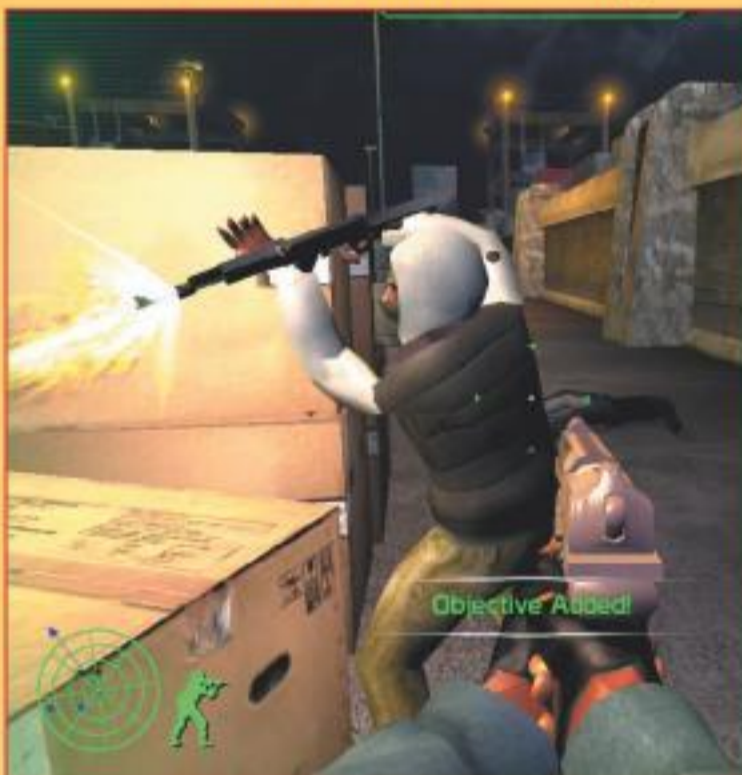
Darkstar One



Жанр: Космический симулятор
Разработчик/Издатель: Ascaron Entertainment/CDV Software Entertainment
В демоверсии: Первые миссии
Может получиться: Красочный космический симулятор, смешавший в себе черты именитых предшественников

Новые космические истории начнутся в самый разгар лета. В далекой-далекой галактике живут расы людей, гуманоидов, рептилоидов, инсектоидов и октопоидов. Станьте одним из них и с помощью бортовых пушек своего звездолета приведите родину и сограждан к полному доминированию во всех трехстах звездных системах, которые обещают нам разработчики игры.

Hitman: Blood Money



Жанр: Action
Разработчик/Издатель: IO Interactive/Eidos Interactive
В демоверсии: Один уровень
Может получиться: Отменный стелс-экшен в лучших традициях предыдущих частей.

47-й с триумфом возвращается на наши с вами компьютеры. Когда вы читаете эти строки, игра уже появится в продаже, однако мы выкладываем эту демоверсию, ибо она поможет вам принять верное решение — тратить ли кровно заработанный рубль на **Hitman: Blood Money** или нет.

Titan Quest



Жанр: Action/RPG
Разработчик/Издатель: Iron Lore Entertainment/THQ
В демоверсии: Первые миссии
Может получиться: Достойный продолжатель дела бессмертного **Diablo** в антураже сказочной атмосферы античных мифов

Удивительно, но, похоже, стараниями граждан из **Iron Lore Entertainment** на свет божий появился более чем достойный продолжатель дела **Diablo**. Да, в **Titan Quest** нас снова ждут бесконечные сражения с выводком монстров, но, во-первых, игра щеголяет весьма нестыдной графикой, а во-вторых, действие происходит в какой-то дремучей античности, что само по себе уже чертовски интересно.

ИГРОМАНИЯ

ПАТЧИ

11 патчей для самых актуальных игр

	<p>Добрыня Никитич и Змей Горыныч</p> <p>Версия 1.01.</p> <p>Наш рейтинг: 2/5</p>
	<p>Корсары 3</p> <p>Версия 1.4.</p> <p>Наш рейтинг: 3/5</p>
	<p>Спецназ: Штурмовая бригада 121</p> <p>Версия 1.2.1.</p> <p>Наш рейтинг: 2/5</p>
	<p>Lock On: Горячие скалы</p> <p>Версия 1.12a.</p> <p>Наш рейтинг: 3/5</p>
	<p>Age of Empires 3</p> <p>Версия 1.07.</p> <p>Наш рейтинг: 4/5</p>
	<p>Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter</p> <p>Версия 1.10.</p> <p>Наш рейтинг: 3/5</p>
	<p>Hitman: Blood Money</p> <p>Версия 1.1.</p> <p>Наш рейтинг: 3/5</p>
	<p>Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»</p> <p>Версия 1.02.</p> <p>Наш рейтинг: 3/5</p>
	<p>Star Wars: Empire at War</p> <p>Версия 1.04.</p> <p>Наш рейтинг: 3/5</p>

ИГРОВАЯ ЗОНА:
Дополнения игры The Movies



ТЕМЫ DVD:
The Elder Scrolls 4: Oblivion — модификация Sentinel Weapon



ВИДЕОМАНИЯ:
Видеорепортаж с Е3 2006 — Часть 1



ИНТЕРЕСНОСТИ:
The Elder Scrolls IV: Oblivion — Набор улучшенных текстур



ТЕМЫ DVD:
Civilization 4 — модификация Alpha's AI



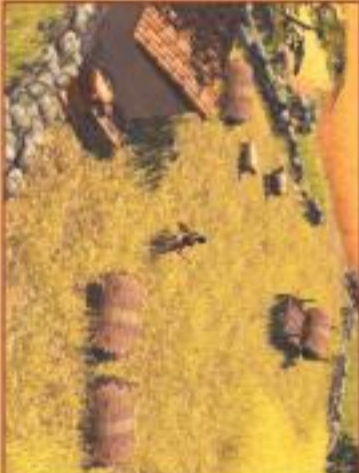
ВИДЕОМАНИЯ:
Дневники Е3 2006



СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ
Max Payne 2: The Fall of Max Payne - Змей 7: Перераспеченный огонь



ДЕМОБЛОК:
Titan Quest



ТЕМЫ DVD:
Operation Flashpoint — модификация Full-Modern War Crisis



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

Видеомания

Видеорепортаж с Е3 2006 — Часть 1

Дневники Е3 2006
Эксклюзив: Snyxis — разговор с цветом керри
Илд Ракт о споре на Е3

Сделано в Игромании

Модификация для Max Payne 2: Змей 7: Перераспеченный огонь

Темы DVD

Operation Flashpoint: Full-Modern War Crisis
The Elder Scrolls 4: Oblivion — Sentinel Weapon
Civilization 4 — Alpha's AI ModPack

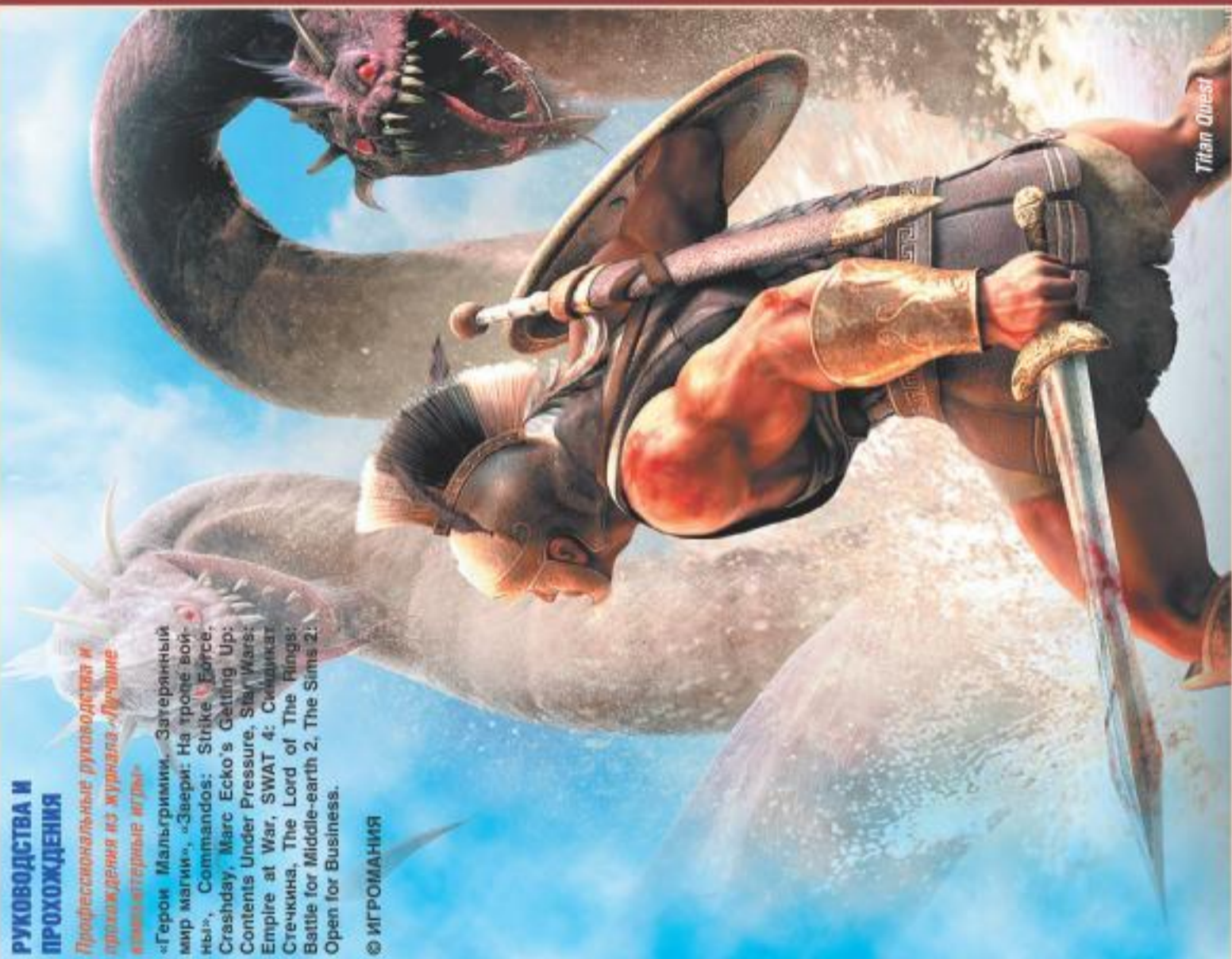
Самые интересные дополнения месяца

The Elder Scrolls 4: Oblivion — модификация Sneydinnal Pitshor
The Movies: модификация Russia & The Movies
Civilization 4: модификация Mad Nukes
Trackmania Nations: модификация Wood
Star Wars: Empire At War — модификация Empire Super Weapons
The Battle for Middle-Earth 2: модификация Marks Full Gamergayle
SWAT 4: The Streets of Syndicate — карта The Metrocol
Lock On: Горячие скалы: кампания Bad Ass Mig
и множество другого

Видеомания • Демо-версии • Кодекс • Софт и железный софт
Игровая зона • Из первых рук • Руководства и прохождения
Киберспорт • Онлайн-игры • Машина времени и многое другое



ИГРОМАНИЯ



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

«Герои Мальгрими», Затерянный мир магии», «Звери: На тропе войны», Commandos: Strike Force, Crashday, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Star Wars: Empire at War, SWAT 4: Скандинав Стрелки, The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2, The Sims 2: Open for Business.

ИГРОМАНИЯ

КОДЕКС

ИНТЕРЕСНЫЕ ПРОГРАММЫ

ATI Money SE 7.18, CheMax, CheMax 6.2, CheMax Rus 5.0, Dragon UnPACKer 5, Resource Hacker 3.4, Trainer Creation Kit 5.1

СОХРАНЕНИЯ

City Life, Crashday, Heroes of Might and Magic 5, Hitman: Blood Money, Rogue Trooper, SIN Episodes: Emergence, ToCA Races Driver 3, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, X-Men: The Official Game

ТРЕЙНЕРЫ

Black & White 2: Battle of the Gods, Galactic Civilizations 2: Dread Lords, Heroes of Might and Magic 5, Hitman: Blood Money, Sid Meier's Civilization 4, SIN Episodes: Emergence, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tomb Raider: Legend, X-Men: The Official Game

ВЕСЕЛОСТИ

Загадки Египта, Золотой крокодил, поросенок, Brickshooter, Египт, Proteogem, Spin & Play, Tropik, Circulate, Roller Rush, Temple of Bricks.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор улучшенных текстур для игры The Elder Scrolls 4: Oblivion, Набор для создания фансайта игры Enemy Territory: Quake Wars.

ИГРОСТРОЙ

АВТОСТРОИ

«Основы создания модели объекта в 3D MAX», «Создание уровней для Quake 4»

Программы к уроку «Основы создания модели объекта в 3D MAX»: Модель таксофона, Программы к уроку «Создание уровней для Quake 4»: карта-пример

ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

Age of Empires III: Scenario Editor, New Age3 Editor, The official Civilization 4 plugin for 3D Studio Max 6&7, Civilization 4 SDK, NISkape, NIF Texture Replacer, QuakeEdit, Quake 4 SDK, Call of Duty 2 Mod Tools, Пески - Редизерская танцплощадка»

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ДЕМО-ВЕРСИИ ИГР

Abuse, Dangerous Dave, Death Rally, Fallout, Harry Potter and the Chamber of Secrets, Neverhood, The Need For Speed 2, Syndicate Wars, Witchaven, Another World

ПО ЖУРНАЛУ

ВНЕКОМПЬЮТЕРА

Vs. System, Dungeons & Dragons, AD&D 2nd Edition, Rocketville, War of the Ring, Dreamblade, Magic: The Gathering

ДЕМОВЕРСИИ

Darkstar One, Hitman: Blood Money, Titan Quest

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Грандиозный фоторепортаж с выставки E3, эксклюзивные арты и скриншоты из игры «Войны древности: Спарта», забавный постер по мотивам игры Bad Day LA

ПАТЧИ

Добрыня Никитич и Змей Горыныч, Корсары 3, Спецназ: Штурмовая бригада 121, Lock On: Горячие скалы, Age of Empires 3, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Hitman: Blood Money, Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse», Star Wars: Empire at War

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

ВИДЕОКАРТЫ И МОНИТОРЫ

ATI Catalyst 6.5, ATI AVIVO Video Converter Engine 6.5, D3DGeaSetup 1.60, MultiRes 1.57, nVHardPage SE 3.4, NVIDIA ForceWare 91.26, RivaTuner 2.0 RC16.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

ASUS AI Booster 2.02.03, MSI CoreCenter 2.0.1.5, NVIDIA nTune 5.00.04.06.

ЭКСПЛУАТАЦИЯ

CPU-Z 1.34.1, FreeRAM 4.0.4.517, NextSensor 2.3.0.1 Build 0527, System Information for Windows 1.60.

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Civilization 4: модификация Fall From Heaven Final, Star Wars: Empire at War: карта Star Wars SPG, Warcraft III: карта The Fire Gods v5, Warhammer 40 000: Dawn of War — модификация Heroes of the Empirium, World Cup 2006 Updates: модификация Pro Evolution Soccer 5

КИБЕРСПОРТ

ЗАДАНИЕ ТУРНИРОВ

Asus Spring 2006, V-Sports All Stars, ESWC, Flight Simulator Show 2006

ВСТУПЛЕНИЕ

«Starcraft: играй, как легенда. Tsunami, часть 2», «Warcraft III: Все об онлайн-турнирах», «Quake 4: Как вести себя в дуэли», ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ИГРОВЫХ ИГР

Call of Duty 2, Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Quake 4

СОФТ ДЛЯ ИГР

Counter-Strike, Warcraft, Starcraft, Quake

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГЛАВНАЯ НАВЫКА

Windows Media Player 11 Beta

СВЕЖАТИНА!

ABC Amber The Bat! Converter 3.03, AM-DeadLink 2.8 Beta-4, Apollo 37zw, AV MP3 Player Morphor 3.0, DeskClock 3.3.4.1, Flash Album Creator 1.6, Helicon Filter 4.26, Power Off 5.3-22 beta

ИГРОМАНИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63 (вместе с DOSShell 1.2), Download Master, Freps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8. ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.51, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.05, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.13 и WinRAR 3.51

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОРЕПОРТАЖ С E3 2006 — ЧАСТЬ 1

ДНЕВНИКИ E3 2006 ЭКСКЛЮЗИВ: CRYSIS — РАЗГОВОР С ЦЕВАТОМ ЙЕРЛИ УИЛ РАЙТ О СПОРЕ НА E3

ТЕМЫ DVD

OPERATION FLASHPOINT: F4UR-MODERN WAR CRISIS THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION — SENTINEL WEAPON CIVILIZATION 4 — АМРА S ALH МОДРАСК

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшие DVD ИГР

- №1. The Elder Scrolls 4: Oblivion
- №2. The Movies
- №3. Sid Meier's Civilization 4
- №4. TrackMania Nations
- №5. Star Wars: Empire at War
- №6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2
- №7. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
- №8. GTA: San Andreas
- №9. Блицкриг 2
- №10. Crashday
- №11. Star Wars: Battlefront 2
- №12. The Sims 2
- №13. Lock On: Горячие скалы
- №14. Act of War: High Treason
- №15. Age of Empires 3
- №16. GTR: FIA GT Racing Game
- №17. DOOM 3: Resurrection of Evil
- №18. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор
- №19. Pro Evolution Soccer 5
- №20. Operation Flashpoint
- №21. Far Cry
- №22. Mafia: The City of Lost Heaven
- №23. Unreal Tournament 2004
- №24. Warcraft III
- №25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

F.E.A.R.: модификация Fear-Coop, 2006 FIFA World Cup: модификация New Turf, Ghost Recon: Advanced Warfighter — модификация Clean HUD



МАШИНА ВРЕМЕНИ



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Как вы уже знаете, в мае «Игромания» побывала на главной игровой выставке планеты — E3. Кроме того, что Антон Логвинов отснял гигабайты видео, Александр Кузьменко запечатлел на штатный редакционный фотоаппарат все самые интересные и подчас неожиданные моменты этого шоу. Из этих редких и чрезвычайно эксклюзивных кадров мы сделали отличный фоторепортаж, приправленный зажигательными комментариями Александра Кузьменко. Плюс к этому на диске вас ждут скриншоты и арты из игры «Войны древности: Спарта», а также просто уморительный плакат по мотивам скандальной игры от Американа Макги — Bad Day LA.



Мудрость самурая

подведение итогов конкурса

Как говорили древние японцы – венец трудов превыше всех похвал (а кто с этим не согласен, тот достоин сожаления). Следуя многовековой восточной мудрости, сегодня мы подводим итоги конкурса «Мудрость самурая», проводящегося в нашем журнале совместно с торговой маркой **OKCLICK**.

Мыши от **OKCLICK** — это совершенное оружие современных компьютерных игр, настоящий «самурайский меч», изготовленный только для вас и ваших сражений на виртуальных полях.

Как вы помните, заданием конкурса было придумать оригинальные и интересные названия для трех мышек из линейки **OKCLICK**. Так вот, лучше всего с этой почетной задачей справился...

Денис Клещев из славного города Алапаевска в Свердловской области («Укус кобры», «Полет журавля», «Удар тигра» — более подходящих названий придумать сложно!). За свою самурайскую смекалку и сообразительность Клещев-сан получает сегодня настоящую самурайскую катану!



НЕ ОТСТАВАЛИ ОТ СЕГО СЛАВНОГО МУЖА И ДРУГИЕ ОТВАЖНЫЕ САМУРАИ, КАК ТО:

1. Некто по прозвищу **VS (vs@nvkz.net)** (вакидзаси-мышь, это ж надо было такое придумать!), **Роман Жолобов**, порадовавший всю редакцию бусидо-историей о мастере и трех воинах, **Антон Хаванский**, приславший ответ в стихах (жаль, что не хайку) и наконец **Вадим А. Кичкидов** (просклонявший слово «Топо» во всех возможных вариациях). Все эти достойные мужи почетно получают в подарок мышью **Oklick 725 L**.

2. Некто **SK Deimos**, **Филатов Дмитрий**, а также **Женя** и **Денис Огарковы** также проявили незавидную мудрость и почетно награждаются мышью **Oklick 323 M**!

3. Ну и наконец, не менее талантливые воины **Антон Шабрамов**, **Дарья Гребенникова**, а также **Бугдаев Джамал** становятся гордыми обладателями мышей **Oklick 503 S**.

Впрочем, и это еще далеко не все! Еще десять храбрых падованов, которые прислали свои, пусть и не получившие призовых мест, но тем не менее интересные ответы, награждаются именными китайскими палочками от **Oklick**! Вот эти храбрые люди:

Стас Паршин, некто Postmaster (Postmaster@chel.ru), Валентин Баранов, Борис Трофимов, Егор Козмец, Антон 'Kursk' Курский, Павел Александрович Клочков, Владимир Климов, Михаил Бурмакин, а также Андрей Линева. Ура им всем!



МЕСЯЦ БОЛЬШИХ СЮРПРИЗОВ

Да, именно месяц больших сюрпризов. Вы думали, в этом номере мы ограничимся обыгрыванием темы E3? Напрасно! В текущей «Видеомании», помимо традиционной первой части репортажа, мы подготовили для вас целый набор сюрпризов. Один из них постоянные посетители нашего сайта уже знают (точнее — те из них, кто смотрел наши видеодневники с E3). Впрочем, больше ни слова — иначе какой тогда толк от сюрпризов?

Значит, продолжение уже полюбившихся всем видеодневников ищите на DVD этого номера. Особенно обращаем на них внимание тех, кто не смог скачать их с нашего сайта (все-таки размер внушительный) — у вас теперь есть возможность посмотреть впечатления редакторов от каждого дня E3.

Ну и, как я уже сказал, первая часть репортажа с E3 также находится на нашем диске. Пока Александр Кузьменко пишет свой эпик «Война и мир по версии E3 2006», мы начинаем разрабатывать тему со своей стороны. Первая часть традиционно является вступлением и исследует те части выставки, в которые текстовый репортаж не заглядывает. То есть, как любит говорить наш главный редактор, заходит в самое настоящее «царство сатаны». Что же касается рассказов о главных PC-хитах, то смотрите их в следующем номере и в следующей части E3-видеорепортажа.

Также в этом номере выйдет (по крайней мере, я надеюсь) долгожданный pre-портview **Metal Gear Solid 3**. Помнится, когда-то, выпуская репорт по Resident Evil 4, я говорил, что он создается «по вашим многочисленным просьбам». Так вот, в случае с третьей частью Metal Gear количество этих самых «многочисленных просьб» перевалило все разумные пределы. Ну и, кроме того, у нас появился отличный повод рассказать вам об этой игре. Какой? Смотрите видео!

Антон Логвинов, продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

- Видеонюжники** — ежемесячная порция нового игрового видео.
- Special** — различные репортажи с выставок, об играх и индустрии.
- Демотеатр** — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр, а также next-gen.
- Рекламная пауза** — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
- Pre-портview** — обзоры будущих портов с консолей.
- Видеообзоры** — рецензии на главные игры месяца.
- Развлекательный канал** — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-видеомания раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, какую откровенную чепуху там обычно несут. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеонюжники и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.

Место выхода — новый музы-

кальный канал альтернативной музыки A-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, «Космос-ТВ» и прочих блюдецвещателей. Как настроиться, смотрите на www.a1tv.ru.

Ответим на резонный вопрос — почему именно A-One? Все просто — это канал со 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало!

В общем, протирайте блюдца, у кого они есть, и смотрите! Каждую субботу в 18:00 мы в эфире!

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, репортю) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **VobSub**.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

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

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. И очень просим не посылать вопросов: «А вы уже скачали? И как оно?» к нам на ящик. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «развлекательном». Да, и посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

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



ВИДЕОРЕПОРТАЖ С E3 2006 — ЧАСТЬ 1

Что: Как проходила главная выставка планеты. Сотни компаний, тысячи игр и сплошной nextgen.

Когда: В этом и последующих номерах.

Зачем: Пока Александр Кузьменко готовит свой громадный текстовый отчет в журнале, мы начинаем действовать со своей стороны. Традиционно, чтобы не пересекаться материалами в журнале, мы посвящаем первую часть вступлению и рассказу о консольной части E3, а в следующем номере вас ждет громадный рассказ о самых новых играх.



ДНЕВНИКИ E3 2006

Что: Главная выставка планеты. Сотни компаний, тысячи игр, сплошной nextgen и два уставших редактора.

Когда: В этом номере.

Зачем: По окончании каждого дня E3 мы вели свои дневники и теперь готовы показать их вам.





ЭКСКЛЮЗИВ: CRYSIS — РАЗГОВОР С ЦЕВАТОМ ЙЕРЛИ

Что: Первый настоящий nextgen-проект для PC. Создатели Far Cry объединили силы с EA, чтобы создать главную PC-игру 2007 года. Мы видели его своими глазами. Мы разговаривали с разработчиками, играли в игру и обо всем расскажем вам.

Когда: В этом номере.

Зачем: Про игру мы уже поговорили, осталось пообщаться с одним из братьев Йерли, основателей Crytek. Также мы опубликуем фрагменты геймплея игры.

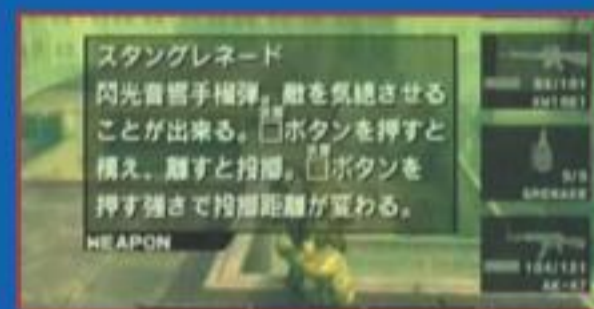


PRE-PORTVIEW — METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Что: Последний шедевр Хидео Кодзимы. Одна из немногих игр, которые могут называться искусством.

Когда: В этом номере, возможен перенос.

Зачем: По многочисленным просьбам наших зрителей. Этот материал просили сделать столько раз, что удивлялся даже Антон Логвинов. Впрочем, нам еще и подвернулся отличный повод...



УИЛЛ РАЙТ О SPORE НА E3

Что: Еще один рассказ Уилла Райта о Spore на E3.

Когда: В этом или следующем номере.

Зачем: Новая версия игры, новые впечатления.

После просмотра видео Spore становится еще загадочнее. У нас до сих пор в голове не укладывается — «как так?». Но — чертовски интересно.



AVerMedia
www.avermedia.ru

Наблюдай за лучшими!

Fun Free Happy

NB DVBT



▲ AVerTV DVB-T Volar

LCD PC



▲ AVerTV Box7 Live

PC



▲ AVerTV Studio 505/507 series

E3 2006

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ПЛАНЕТЫ В РЕПОРТАЖЕ С
ГЛАВНОЙ ВЫСТАВКИ ГОДА

Electronic Entertainment Expo (или, если по-человечески, **E3**) — это одно из тех немногих событий, ради которых мы живем. Мы — все те люди, которые любят игры, живут играми и даже делают об играх вот этот самый журнал. E3 — это главная выставка всемирных достижений игровой индустрии, то место, где мы узнаем, во что будем играть на протяжении следующих пары лет...

Каждый год штурмовой отряд «Игромании» высаживается на тихоокеанском побережье США, окапывается по адресу 1201 South Figueroa Street в самом центре лос-анджелесского даунтауна и на протяжении трех последующих дней ведет самую настоящую разведку боем, ежедневно наматывая десятки километров по выставочным холлам Convention Center.

В году с порядковым номером 2006 все было как обычно: за три дня мы совершили длинную экскурсию по будущему и теперь спешим вам рассказать обо всем увиденном, услышанном и отыгранном. Как всегда — на нашем DVD вас ждет масштабный видеорепортаж (даже не думайте пропустить!), а на протяжении следующих девятнадцати страниц — рассказ о лучших из лучших игр E3-2006. Так что просьба откинуть спинку вашего кресла, пристегнуть привязные ремни и воздержаться от курения во время всего полета. Мы начинаем!

Gothic 3

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: ASPYR
РАЗРАБОТЧИК: PIRANNA BYTES
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА

Когда-нибудь мы непременно во всех подробностях опишем на страницах «Игромании» душещипательную историю о том, как мы спешили на показ **Gothic 3** — главной надежды и опоры всея жанра компьютерных ролевых игр. Значит, картина практически маслом: сидя с открытым ртом на демонстрации **BioShock**, автор этих строк внезапно смотрит на часы и понимает, что до аппойнмента на «Готику» (назначенного в комнатку издательства **Aspyr** на противоположном конце Convention Center) остается двадцать или тридцать секунд. Мало того — до конца самой E3 в этот момент остается чуть меньше двадцати минут, обратный отсчет уже включен, а могучий Антон Логвинов находится в нескольких сотнях метрах отсюда где-то в районе сотонинских стендов компании **Nintendo**... То есть получается, что на показ мы не успеваем ну уже совсем никак.

Не буду описывать подробности, скажу лишь, что дальнейшее очень напоминало какое-нибудь остро-

сюжетное кино: на всех парах, сбивая плечами стендовых женщин и негров-секьюрити, ваша дорогая редакция с двух концов Convention Center бежала по направлению к Aspyr-комнате. Счет пошел на секунды, двери во внутренние помещения Kentia-холла уже закрывались, где-то над головой прогудел сигнал о скором закрытии E3. Ввалившись внутрь со свешенными на плечи языками, мы до смерти перепугали дежурного Aspyr-человека (который оказался американским продюсером «Готики») и, характерным движением приставив к его голове камеру, сказали: «Показывайте!» И он показал...

Итак, мы — некто могучий, в обитых шкурами латах и с пудовым кладенцом в руках — переминаемся с ноги на ногу посередине ужасающе красивого пейзажа. Вокруг нас — пасторальная лужайка с ручейком и одуванчиками, чуть поодаль — колышутся зеленые кроны практически настоящего леса, а над головой лениво проплывают кучевые облака. По последним законам моды, все происходящее перенасыщено blur-эффектами, а витр-шкура на латах г-на могучего выглядят ну практически как натуральные. Побегав по лужайке пять минут, продемонстрировав ужимки и прыжки главгероя, красивые всполохи

огня на его ладонях (он у нас, так между прочим, довольно неплохо прокачанный маг), а также художественные взмахи мечом, мы понимаем, что как минимум войну технологий **Gothic 3** выиграла однозначно (выиграла, понятно, у первого и главного конкурента **The Elder Scrolls 4: Oblivion**).

Начинаем вникать в геймплей. По сравнению с той версией, что мы в прошлом августе наблюдали на GC'2005 в Лейпциге, в нынешнем своем состоянии «Готика» уже похожа на практически законченную игру. Пока мы расспрашиваем Aspyr-людей об особенностях графического движка (главная из кото-

рых заключается в том, что для нормальной игры нужна куда как менее навороченная видеокарта, чем для того же **Oblivion**), главгерой успевает добежать до некоего населенного пункта. В лучших традициях предыдущих частей небольшой средневековый городок живет своей собственной жизнью, подчиняется солнечному циклу и существует в этом мире абсолютно независимо от игрока. По улицам понуро бредут невольники, подгоняемые орком-надсмотрщиком, чейто подмастерье, кряхтя и ругаясь, тащит гончарное колесо, носильщик, поставив на землю кованный ящик, наклонился над



Если ваш попугайчик стал похож на того, что слева — немедленно прекратите давать ему корм, обогащенный ураном!



Вот этот вот лесовичок, друзья, только одним плевком отшибает по пятьдесят хитпойнтов за раз.

фонтаном, чтобы попить воды, стражники, расположившись вокруг костра, неторопливо крутят над огнем молочного поросенка на вертеле... Если постоять здесь еще час, то можно увидеть, как стражники, дождаввшись обеда, с радостными воплями набросятся на поросенка, как носильщик, напившись вдоволь, взвалит на плечи ящик и уйдет куда-то по своим делам, как, наконец, подмастерье дотащит колесо до гончарни и они вместе с мастером начнут катать на нем глиняные крынки.

Gothic 3 абсолютно, стопроцентно живая игра без всяких кавычек по сторонам от слова «живая». В доказательство этого простого тезиса нам во время демонстрации показывают следующий трюк: главный герой, взгромоздившись где-то на крепостной башне, окидывает взглядом весь городок. Знающие люди открывают игровую консоль, вбивают несколько хитрых параметров и комментируют: «А теперь время пошло в десять раз быстрее обычного». На протяжении следующей пары минут мы заморожено наблюдаем за тем, как садится и снова встает солнце, как зажигаются, а потом снова гаснут уличные огни, как где-то внизу быстро-быстро суетятся людишки, как небо заволакивает грозовыми тучами, как сверкает молния, как идет быстрый дождь, а потом где-то над холмами на горизонте появляется самая натуральная радуга... Чтобы не поверить после всего этого в натуральность, живость... как это лучше объяснить... «всамделишность» мира «Готики», нужно быть мы даже не знаем кем.

Выбравшись из города и пробираясь по пересеченной местности, продолжаем изучать геймплей. Первое, что бросается в глаза: боевая система новая. Отныне герой сражается с врага-

ми по всем главным заветам слэшеров: размахивает мечом (булавой, топором, секирой — тут все зависит от личных пристрастий) и не мудрствуя лукаво выполняет несложные комбо. В общем, драться стало значительно интереснее, чем раньше, хотя не факт, что проще. Специально обученные Gothic-люди на наших глазах несколько раз ввязывались в драки, которые позорно проигрывали. В первый раз — наткнувшись в лесу на стайку каких-то злостных пауко-рептилий с шестью ногами: начав было охорашивать по голове ближайшую рептилию, они не заметили, как злобная тварь издала пронзительный вой, а на него из-за всех окрестных кустов тут же сбежались ее многочисленные сородичи. Буквально несколько бодрых взмахов клешнями — и вот уже храбрые мы, красиво разложенные по кусочкам, лежим на густополигональной траве.

Чтобы сгладить конфуз, нам тут же объяснили, что все монстры в игре повинуются закону «AI дикой природы» (что бы это ни значило), поэтому в случае опасности вполне могут отступить, попытаться спрятаться или позвать на помощь. То же, кстати, относится и к AI-людям, правда, в отличие от диких зверей, потомки обезьян куда как успешнее действуют в стае. На наших глазах главгерой без всяких видимых причин напал на одного из солдат городской стражи. Понятно, что этот стражник тут же крикнул в воздух пару сигнальных слов и уже через пятнадцать секунд нарушителя спокойствия вполне слаженно и организованно катали по асфальту ногами.

Дабы хоть как-то реабилитироваться, знающие люди тут же подкручивают в консоли несколько важных параметров, заставляют героя подняться на са-

мую защищенную городскую башню и со словами «а сейчас мы продемонстрируем, как работает магия» устраивают на экране примерно следующее. Раз: главгерой воздевает руки к небесам и озаряется каким-то неземным светом. Два: небеса, натурально, разверзаются, и откуда-то сверху начинает хлестать нешуточный огненный дождь. Три: через несколько секунд вся башня и все ее обитатели уже объаты пламенем, а все происходящее вокруг напоминает кадры из документальных фильмов про Хиросиму. Уф! Нам остается лишь нервно вытереть рукавом пот со лба. Браво, браво, **Piranha Bytes!**

Что до остального, то за исключением кардинально переработанной боевой системы, геймплей Gothic 3 будет, что называется, узнаваемым. Нам обещают сложную систему взаимодействия между отдельными персонажами и враждующими в игре фракциями, кучу экзотических ролевых параметров, огромный простор для действия и гигантские территории для путешествий. Сейчас третья «Готика» выглядит очень внушительно, а разработчики полны решимости выпустить ее точно в срок — в этом сентябре. Помните наше слово, если в итоге у них получится сдержать только половину своих обещаний, то можете смело забывать про Oblivion. «Готика» мощнее, «Готика», друзья, банально круче. Причем всех и сразу.

Spore

ЖАНР: ИГРА ОТ УИЛЛА РАЙТА
ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: MAXIS
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА-ВЕСНА 2007 ГОДА



Вот вы тут смеетесь, а членистоногие, оказывается, тоже способны на Большое Чувство.

С западной стороны от гигантского экрана на стенде Electronic Arts стояла одна маленькая тщедушная избушка с микроскопической дверцей. На протяжении всей E3 возле входа в избушку топтались в очереди какие-то недетские толпы. Раз в полчаса микроскопическая дверца открывалась, и оттуда выходили люди со странными выражениями на лицах. Внутри заходила новая партия народа, а через полчаса все повторялось снова. Страшно представить, сколько всего народу прошло через этот процесс за все три дня выставки, но такой нездоровый ажиотаж очень легко объясняется: прямо над входом в избушку зеленело пять узнаваемых букв: **Spore**.

Уилл Райт, папа гениального SimCity, мама невероятно популярных The Sims, а также главный придворный вундеркинд уберкорпорации Electronic Arts, высочайшим повелением был наконец-то отпущен на творческую свободу. На протяжении получаса авторской презентации Spore мы внимали каждому слову мастера и после всего увиденного или услышанного можем сказать: либо мистер Райт окончательно слетел с катушек, либо он чертов гений.

Spore начинается с амебы: эдакого продолговатого куска биопластилина, который вдруг выродился в первичном супе существ. Этот самый кусок мирно лежит на экране, шевелит ложноножками и не проявляет никаких признаков интеллекта. Все, что у него есть за душой — пара жалких очков апгрейда, от распределения которых зависит, победит ли эта самая амеба в борьбе за выживание. Уилл



Каждая планета Spore - абсолютно уникальна. Вот на этой, например, вместо деревьев растут пляжные зонтики.

Райт проворно хватая мышкой амебу и раскатывает ее на столе, после чего открывает несколько окошек и тщательно изучает ассортимент предлагаемых печатей эволюции. После небольших раздумий маэстро прикручивает к подопечному какие-то жуткого вида рога (которые тут же отклеивает и заменяет на клюв), несколько мультяшных щупальцев, смешные корявые руки (хотя изначально они, конечно, были прямыми — при помощи местного редактора их можно вывернуть как угодно) и увенчивает конструкцию двумя добрыми, как у Ленина, глазами. Потом начинается боевая раскраска туловища: выбор оттенка щупалец, нанесение на тело ядовито-желтых полосок — и все, главный герой игры готов. Внешне он напоминает помесь жирафа, страуса и дракона Комодо: четыре руко-ноги, крабовые щупальца в районе груди и смешные собачьи уши на голове...

Буквально пару минут спустя этот бастард уже живенько бегает по зеленым лужайкам, потешно шевеля лапами, удирает от крупного зверья и разоряет гнезда каких-то мелких прыгунов. Все, что сейчас происходит на экране, это так называемая «вторая», ролевая часть Spore («первую», аркадную, в которой мы, будучи ничтожным планктоном, должны охотиться на амеб, инфузорий и прочих простейших, на этой E3 показывали). Вдоволь наохотившись, наш зверек внезапно выходит на поляну, где пасутся его сородичи: такие же шестипалые жирафостраусы. Але-ап: совер-

шенно незаметно для публики начинается «третья» часть Spore, социальная. Изображая массовую активность, зверьки мечутся по поляне, посылают друг другу ультразвуковые сигналы и недвусмысленно ощупывают ложноножками лиц противоположного пола. После одного из таких вот «ощупываний» рядом с двумя жирафостраусами внезапно возникает гнездо...

После того как из гнезда совершенно внезапно выходят детеныши, мистер Райт загадочно говорит: «Ну а теперь игра переходит на другой, более сложный, стратегический план... Мы тут сейчас пропустим некоторое время, сделаем еще один эволюционный апгрейд своим существам... И вот, смотрите!..». Смотреть действительно есть на что: лужайка, на которой мы когда-то начинали наш эволюционный путь, сплошь и рядом застроена индейскими хижинами. Со времен нашей последней встречи прошла пара-другая миллионов лет, и теперь жирафостраусы социализировались, обрели разум и построили некую примитивную цивилизацию. Не исключено, что где-то на противоположном краю планеты все это время происходили похожие процессы, и сейчас там параллельно развивается сообщество из других мыслящих существ. В постоянной экспансии две цивилизации рано или поздно столкнутся, и тогда... А вот что «тогда», мы так и не узнали: Уилл Райт снова включил скоростную перемотку времени, и вот мы уже на много тысяч лет впереди, играем в последнюю, «космическую», часть игры.

Жирафостраусы застроили городами практически всю планету, провели космические исследования (как — опять же, неясно), и теперь над некогда зеленой лужайкой пыхтит и кружится маленькая летающая тарелка. Уилл немного отодвигает игровую камеру, и мы видим, как ничтожно выглядит зеленая лужайка с высоты птичьего полета. Затем еще немного, и вот мы уже с высоты десятков тысяч километров наблюдаем за тем, как в иссиня-черном космосе кружится наша голубая планета. Мистер Райт отодвигает камеру снова, и снова, и снова...

И тут мы понимаем, что на самом деле вокруг нас — галактика, в которой находятся сотни систем, тысячи звезд, миллиарды планет! Таких же планет, как наша. На любую из них можно отправить пыхтящую летающую тарелку, каждая из них заселена своими существами (многие из которых созданы другими игроками и скачаны из общедоступной пользовательской базы в интернете), наконец, везде можно расселить наших жирафостраусных колонистов... Только вот... зачем?

От всего увиденного в затхлой выставочной комнатке мы, честно сказать, несколько опешили. С одной стороны — впечатляет масштаб авторской идеи: ничего подобного Spore ни по размаху, ни по общему безумному настрою не наблюдалось за всю современную историю компьютерных игр. С другой стороны, в подробностях описав процесс раскраски роговых отростков в редакторе существ, рассказав о биогенетической социализации мутантов и прочих интересных вещах, Уилл Райт так и ничего не поведал о главном: как, собственно, во все это играть? Зачем нужны все эти «части» в игре? Можно ли к ним возвращаться или их пропускать? Какой смысл в бесконечном мире с миллиардами планет, и зачем эти самые планеты нужно колонизировать?.. В общем, одни вопросы, на которые хитрый демиург совсем не торопится отвечать.

В настоящий момент времени однозначно про Spore можно сказать только одно: либо это будет шедевр всех времен, либо самый громкий (и дорогой) провал игрового дизайнера Уилла Райта. Третьего, как обычно, не предвидится.

Brothers in Arms: Hell's Highway

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК: GEARBOX
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА-ВЕСНА 2007 ГОДА

«Перед тем как привести ваших солдат к победе, вы должны провести их через ад!» — во время пресс-показа своей игры Рэнди Питчфорд, президент всея Gearbox, еще раз доказал, что в нем умер замечательный политрук. «Чтобы вырвать у врага победу, вы будете ползать на брюхе по грязи, бросаться в горящие дома и прыгать под гусеницы фашистских танков!.. И во всех этих злоключениях рядом с вами всегда будут настоящие боевые товарищи, друзья, братья по оружию!..»

Пока Рэнди Питчфорд зачитывает в микрофон свой длинный патриотический месседж, мы пытаемся внимательно рассмотреть то, что происходит на большом экране. А происходят там Brothers in Arms: Hell's Highway, новая игра из ставшей уже брендом серии Brothers in Arms. Главный и единственный конкурент супербизонов Call of Duty и Medal of Honor выучил все прошлые ошибки, обзавелся технологиями завтрашнего дня (Unreal 3 Engine — это, как вам всем очевидно, не плюшки трескать) и теперь готовится к новому великому пришествию. Скажем откровенно: на нынешней E3 не сказать чтобы наблюдался переизбыток игр по мотивам Второй мировой, но по нашему скромному мнению, Hell's Highway — если не однозначно лучшая, то уж точно самая одна из.

На экране меж тем вовсю крутится интро, а голос на заднем плане несет стандартную патриотическую пургу в духе: «В сорок четвертом мы в один день стали мужчинами, маленькие мальчишки на той большой войне»... Когда обязательное введение заканчивается, начинается собственно игра. Мы стоим посреди полуразрушенного магазина игрушек в маленьком голландском городке. «Мы» — это сержант Бейкер из 101-й воздушно-десантной дивизии США, один из тысяч участников печально известной операции «Огород», одной из крупнейших военных кампаний 1944 года. Пока мы стоим и глупо озираемся по сторонам, магазин начинает потихоньку заполняться други-

ми людьми — бойцами нашего отряда. Кто-то заходит с шуткой, кто-то тут же отвечает едким матюгом, еще один молча дымит сигаретой у окна... На этом месте мистер Питчфорд начинает долго объяснять, что они в Gearbox очень серьезно относятся к проработке характеров всех персонажей второго плана. Они уже использовали «личностный элемент» в предыдущих играх серии, но в Hell's Highway нас хотят и вовсе сроднить с компьютерными статистами вне всякой меры.

Пока солдаты переговариваются о всяком, у нас есть возможность оценить пресловутый Unreal 3 Engine. Если честно — впечатляет. Каждый ремешок на солдатской форме прорисован так, что не снилось никому F.E.A.R., каждое разбитое стеклышко в магазине сияет на солнце самыми последними спецэффектами, а лицевая анимация людей так и вовсе заставляет благоговейно задуматься об апгрейде. Кроме того, существенный упор был сделан на физику — во время демонстрации мы собственными глазами наблюдали, как немецкий танк мнет гусеницами железный остов машины и на ходу размалывает на кирпичики невысокую стену.

Тем временем на экране начинают наконец-то происходить какие-то события. Несложные солдатские разговоры вначале прерываются пронзительным свистом, а потом — оглушительным взрывом. Последнее, что мы слышим перед тем падением лицом на пол — как од-

новременно во всех окнах разбиваются стекла. Изображение на экране затуманивается, и мы в состоянии полнейшего slo-mo пытаемся доползти до двери на улице.

Когда контузия проходит, и мы возвращаемся в мир звуков, первое, что мы слышим — это мат одного из сослуживцев: «Бейкер! Бейкер, твою мать, у тебя прямо из руки торчит вот такой кусок стекла!» Следующим кадром мы видим, как кто-то из солдатиков склоняется над нашей кровоточащей рукой и с силой выдирает стекло. Тут надо сказать, что все происходящее в Hell's Highway показывается в стандартном шутерном ракурсе «от первого лица». Однако периодически в игре случаются моменты, когда камера внезапно срывается с места и летит за пущенным из бауки снарядом, заглядывает в дуло танку, быстро провожает взглядом бегущих фашистов или дает драматический крупный план умирающего на наших руках товарища.

Простой пример: едва отрянувшись от крови пораненную руку, мы прижимаемся к земле и вместе с тремя сослуживцами пытаемся пройти вдоль стены дома под ураганным немецким огнем. Внезапно тот, кто шел впереди, ловит шальную пулю, игра приглушает звуки, включает замедленное воспроизведение, и камера во всех подробностях показывает, как бедолага падает в наши крепкие объятия и тревожно буравит небо мутнеющими глазами. Скрипт? Разработчики клянутся, что нет.



Уже через полчаса игры в Hell's Highway начинает не по-детски кружиться голова.

Видеорепортаж на DVD!

Внимание, внимание, говорит «Видеомания»! Как вы, конечно же, уже догадались сами — по нашей доброй традиции, на DVD, который заботливо прилагается к этому номеру «Игромании», вас ждет крупномасштабный видеоотчет о нынешней E3.



Сегодня смотрите первую часть (вторая — традиционно в следующем номере) грандиозного E3-безумства: репортаж прямиком из консольного царства сотоны и уникальные кадры из тех уголков выставки, куда обычно не заглядывает наш журнальный E3-отчет. Помимо этого в нынешней «Видеомании» вы также найдете некоторое число геймплейных роликов, снятых нами непосредственно на выставке, а также игроманские видеодневники, в которых Александр Кузьменко и Антон Логвинов, стоя прямо у входа в лос-анджелесский Convention Center, делятся горячими впечатлениями обо всем увиденном в каждый из трех дней E3.

В общем же и целом: даже не вздумайте такое пропустить

Что же до геймплея, то здесь Hell's Highway к несчастью (или к счастью — кому как) мало отличается от предыдущих Brothers in Arms-игр. Основная тактика борьбы с немецко-фашистскими захватчиками осталась прежней: мы приказываем одной части нашего отряда сдерживать фашистов огнем (на языке одноклеточных командных шутеров эта операция еще называется suppressing fire), а сами с другой частью заходим в тыл и расстреливаем беззащитные арийские спины. После демонстрации и в приватном разговоре Рэнди, конечно, клялся и божился, что такая тактика — далеко не панацея, что у врагов будет очень много техники, что фашисты разучили абсолютно новый AI, и что инициативность ваших подопечных выросла до каких-то немислимых пределов...

Однако точный ответ на все эти вопросы до релиза точно никто не даст. Зато в одном мы сегодня уверены четко: судя по результатам E3, у Brothers in Arms есть все шансы стать главным WWII-шутером на нашей платформе. Ближайших конкурентов показывали на выставке неохотно: из Medal of Honor: Airborne пока предпочитают демонстрировать лишь познавательный трейлер (возможно, это связано с внезапным переносом сроков выхода игры на неопределенную «весну 2007 года»), а Call of Duty 3 может быть и вовсе не выйдет на PC... Так что при всем богатстве выбора другой альтернативы у нас... сами понимаете.

Supreme Commander

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РАЗРАБОТЧИК: GAS POWERED GAMES
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА-ВЕСНА 2007 ГОДА

— Ну что, а? Готовы смотреть лучшую стратегию E3-2006?

Перед нами стоит невероятной крепости мужчина с оперным именем Гарри Вагнер — продюсер на службе Gas Powered Games, приставленный к проекту Supreme Commander.

— Лучшую по версии кого?

— По версии меня!.. Вы вот сюда смотрите, да...

Гарри охотно тычет коренастым пальцем в монитор, на экране которого в этот самый момент поднимается гигантский атомный грибок.

— Кр-р-расота-то какая, а!.. Красота, нет?

В последующие полчаса герр Вагнер в который раз рассказывает нам уже известную душещипательнейшую историю зарождения проекта. Самый конец девяностых годов прошлого века, корабль под названием Cavedog неожиданно идет на глубокое финансовое дно, а Крис Тейлор — папа/мама великого и могучего Total Annihilation (для тех, кто приобщился к миру этой прекрасной индустрии совсем недавно, напомним, что это была первая настоящая трехмерная real-time стратегия современности) с проклятиями сбегает на вольные хлеба и основывает компанию Gas Powered Games.

Поклявшись под горячую руку больше никогда не связываться с RTS, Крис начинает исправно трудиться над **Diablo**-образной ролевой игрой **Dungeon Siege**, а сам тем временем обдумывает планы мщения глупой индустрии. На это самое обдумывание уходит без малого восемь лет и только сейчас, заматерев и как следует заработав на хороших продажах обеих частей **Dungeon Siege**, Тейлор возвращается с обширной программой реванша. Программа эта называется **Supreme Commander**, и никто не скрывает, что это самый что ни на есть прямой идейный потомок **Total Annihilation**.

После обширной вводной Гарри располагается у монитора и запускает демонстрацию. На экране начинается происходить нечто, напоминающее все футуристические RTS разом: между гигантскими металлическими конструкциями неторопливо перемещаются чугунные дредноуты, мельтешат джипоподобные машины и медленно ползают титанических размеров танки. Мистер Вагнер поясняет, что все это — база сил Объединенной федерации Земли, эдакой ООН далекого будущего, которая ведет непримиримую войну с гражданами из фракции «Сибран» — эдакими международными террористами с высокими технологиями, промытыми мозгами и вживленными во лбы микродатчиками. В конфликте участвует еще и третья сторона — некие фанатики из секты под названием Айон, которые открыли таинственные инопланетные технологии и с их помощью пытаются, как обычно, захватить власть во всем мире. Впрочем, на этой Е3 айоновцев никому не показыва-

ли (маркетинговый, понимаете ли, секрет), зато по нашему спецзаказу с удовольствием разыграли драматическую сечу между сибрановцами и федералами.

— Итак, с чего начинается война?

Едва взявшись за мышку, Гарри стремительно меняется в лице и повадками становится похожим на какого-нибудь латиноамериканского диктатора.

— Правильно, с танков!

При этих словах с базы Объединенной федерации отходит колонна бронированных левиафанов: отчаянно передвигая гусеницами и оставляя на песке красивые следы, танки неспешно движутся на северо-восток в сторону сибранской базы. Оппозиционеры не заставляют себя долго ждать и выпускают навстречу федеральным войскам несколько гигантских пауко-роботов с шестью ногами. Гарри в это время поясняет: «Сибранцы они у нас такие, знаете, большие любители комиксов о роботах-голиафах. Большинство их техники — это всевозможные шагающие машины, шагающие танки и даже — вы не поверите — шагающие корабли!».

Тем временем на экране творилась форменная «Война миров»: сибранские пауко-роботы уже всю поджаривали танки федералов гигантскими пучками лазеров, мяли юркие джипы огромными железными ногами и величественно вздрагивали всем корпусом при выстрелах. Оставив паучков давить танки, мы перемещаемся на противоположный конец карты (успев заодно оценить масштаб происходящего — при минимальном увеличении игровая карта напо-



Спустя восемь лет фирменный дизайн **Total Annihilation** вдруг стал фирменным дизайном **Supreme Commander**.

минает какую-нибудь военную схему с квадратами местности и условными обозначениями). Там в этот момент всю разворачивается глобальное морское сражение. Гигантские корабли («Каждый — размером с «Титаник», — довольно комментирует Вагнер) размеренно обстреливают друг друга из всех бортовых орудий. Они медленно ворочают пушками, плюются снапами ракет, хлопают корпусными шлюзами... короче, они выглядят и действуют почти как настоящие. Вот вам крест: более живой анимации бездушных железяк мир стратегий еще не знал никогда. Все юниты в игре внешним видом напоминают очень дорогие и очень «настоящие» модели военной техники — они движутся как настоящие, без усталости крутят всеми возможными навесными деталями, очень натурально взрываются и разваливаются на куски. Перед тем как уйти на дно, один из подбитых «Титаников» медленно завалился на бок, с пронзительным скрежетом раскололся на две части и величественно исчез в морских пучинах.

К этому самому моменту Гарри уже не скрывает своего маньячного восторга, безумно вращает глазами и встречает каждый вражий залп совершенно непечатными комментариями. Сразу видно — человеку явно нравится то, чем он занимается. За время нашего отсутствия ситуация на берегу успела радикально измениться: федералы нагнали на поле боя несметное число бронетехники и медленно, но верно оттесняли смертоносных пауко-роботов к морю.

Сибранцы, похоже, чувствуя скорое поражение, решают, в

свою очередь, применить последний аргумент: на их базе медленно открываются чугунные створки подземного пускового комплекса, и из земного чрева важно показывается ядерная боеголовка. Спустя несколько секунд в сторону базы Объединенной федерации уже летит большой атомный привет.

— Ха-ха-ха! Они думают, что меня напугает какая-то радиация.

Гарри прыгает вокруг монитора, отчаянно машет руками и производит впечатление человека, уже окончательно тронувшегося умом.

— У меня тут в рукаве есть пара дежурных козырей...

На этих словах с соседнего острова поднимается стайка ракет класса «земля-воздух» и быстро несется на перехват сибрановского ядерного потенциала. До столкновения остается три... две... одна... Что за?.. Ракеты-перехватчики благополучно проходят в нескольких метрах от вражьей боеголовки, и отсчет начинается в другую сторону: один, два, три... Еще через мгновение над базой Объединенной федерации Земли величественно поднимается густой ядерный гриб.

— Уф! — рукавом рубашки мистер Вагнер утирает со лба пот. — Ядерные перестрелки — это, конечно же, далеко не панацея в решении спорных вопросов... Нет, мы, конечно, осознаем, что такое оружие вносит в игру крутой дисбаланс и нам нужно еще очень долго продумывать детали, но... черт возьми! Мы ничего с собой не можем поделывать, да, ребята, мы **JUST LOVE NUKES!**.. Понимаете?

Понимаем. И после всего



Почить такого вот паучка можно разве что только парой-другой ядерных залпов.



увиденного в Supreme Commander ответно признаемся во всеобщей любви к ядерному оружию. К черту комиссии ООН и мирные программы по разоружению! Дашь атом на службу федеративным войскам!.. Ну а если серьезно, то в целом от Supreme Commander остаются исключительно приятные впечатления. Сотрудники Gas Powered Games сделали, наверное, одну из лучших RTS сегодняшнего дня: быструю, технологичную и крайне жесткую. Конечно, все знаки над «йо» расставят только релиз и наша итоговая рецензия, но уже сейчас насчет этой игры можно точно сказать одно: либо через полгода вместе с выходом Supreme Commander нас ждет новый RTS-ренессанс, либо мы просто отказываемся верить в эту индустрию. Слышите? Просто отказываемся.

Reservoir Dogs

ЖАНР: АКЦИОН/АВТОАРКАДА
ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: EIDOS INTERACTIVE
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2006 ГОДА

Что по-вашему имеет смысл делать разработчикам, в руках у которых оказалась лицензия на очень-очень толстый кинотайтл — например, на знаменитых тарантиновских «Бешеных псов»? Да, в общем-то, ничего — сидеть и подсчитывать прибыли от продаж. Над самой игрой напрягаться противопоставлено для здоровья — достаточно написать название краси-

выми и крупными буквами да добавить в программный код как можно больше бонусов для тех, кто в теме.

Собственно, именно таким путем, как нам кажется, идет компания **Eidos Interactive**, которая разрабатывает игру **Reservoir Dogs**. Из фильма перекочевала вся музыка, главных героев игры озвучивают те же самые актеры. Сюжет не просто повторяет оригинальную историю, а дополняет ее, отвечая нам на те вопросы, что возникли при просмотре картины. Ну и море прочих бонусных материалов — любой фанат «Бешеных псов» будет рад.

Главное только, чтобы он, этот самый фанат, ни бельмеса не понимал в компьютерных играх. Ибо с геймплеем у **Reservoir Dogs** как раз полный швах. Десять миссий очень посредственного шутера плюс шесть миссий не менее посредственных аркадных гонок — вот, собственно, и весь ассортимент. Кое-кто в команде, правда, старался, выдумывал разные фишки — например, захват заложников из числа зазевавшихся граждан. Эту самую возможность мы уже видели в нескольких играх (см. ту же самую серию **Tom Clancy's Splinter Cell**), однако именно в «Псах» ее проработали максимально детально. Во-первых, заложника можно убить или использовать в качестве живого щита. Во-вторых, когда ваш ствол приставлен к виску беззащитного гражданина, то к словам, которые вы выкрикиваете, будут прислушиваться куда



Мистер Коричневый на переговорах: «В последний раз спрашиваю: кто продал лицензию Eidos?!»

Игры, которых нет

Нынешняя Electronic Entertainment Expo отличалась невероятным количеством всевозможных громких анонсов. Буквально за несколько дней до начала выставки практически весь Лос-Анджелес гудел слухами о том, что в холлах «Конвеншн-Центра» наконец-то покажут третий **Fallout**, накануне анонсированный четвертый **Grand Theft Auto**, очередную серию **Need for Speed**... В общем, все эти слухи, мягко говоря, совсем не соответствовали действительности. **Bethesda** вместо **Fallout 3** в очередной раз продемонстрировала затертую картинку с фирменным «пип-боем» и надписью «Приготовьтесь к будущему!», от четвертой части **GTA** всей прогрессивной общественности удалось узреть лишь логотип — никакой информации о том, как будет называться эта игра или хотя бы о чем она будет, ни от кого, естественно, не поступало.

Далее — представители **Electronic Arts** наотрез отказались комментировать крутившийся на их экранах ролик нового **Need for Speed** (который выступал под рабочим названием **Need for Speed: Carbon**). Мало того, оные представители заявили, что игра вообще официально не анонсирована, а ролик крутится, потому что «ну... не знаем, крутится, и все... мы программу показа трейлеров не составляли, может, по ошибке попал». Из самого ролика, кстати, понятно, что ничего не понятно: две светящиеся фары и силуэты каких-то странных машин на фоне логотипа **NFS: Carbon** лично нам ни о чем не говорят.

Не менее смешная история произошла и с анонсом **Fable 2**. Все, что люди из **Lionhead** смогли показать публике, так это куцый кусок видео про некую женщину в темной робе. Что бы все это значило и как сии самодвижущиеся картинки относятся к игре, никто, естественно, не объяснил (ну конечно, «подробности о нашей игре станут известны в самое ближайшее время»).

Наконец, многострадальный **Halo 3** был также анонсирован в предшествующие выставки дни, однако никакой «живой» презентации не было и встревоженная общественность, как обычно, не получила ничего, кроме пучка до невозможности красивых скриншотов и размытого трейлера.

Со своей стороны редакция «Игромании» не имеет ровным счетом ничего против громких E3-анонсов (и даже всецело за), но не в таком же, блин, виде!.. Однако, судя по количеству так и не показанных, но заявленных и проанонсированных на E3 суперхитов, подобная практика со стороны крупных издательских компаний превращается уже в какую-то очень нехорошую тенденцию.

внимательнее. Особо ярые полицейские могут заупрямиться — но тогда своего «питомца» можно и аккуратненько поранить. Для большей, понимаешь, убедительности. Ну и, наконец, в-третьих, заложник, понимая, от кого зависит его жизнь, с радостью согласится сотрудничать. К примеру, менеджер ювелирного магазина миглом откроет главгерою любую запертую дверь...

О графике говорить не хочется, но придется. **Reservoir Dogs** делается как для PC, так



На E3 уже второй год подряд вместо **Fallout 3** нам показывают вот это.

и для дряхлых консоли нынешнего (а вернее, уже прошлого) поколения. Более того, картинка слабовата даже по меркам этих стариканов: размытые текстуры, отвратительно низкая детализация, неотесанные полигональные модели, в которых еле-еле узнаются герои фильма — ей-богу при таком подходе передать атмосферу «Бешеных псов» у **Eidos** вряд ли получится. А без этого не поможет и самая лучшая подборка дополнительных киноматериалов.

Hellgate: London

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO BANDAI GAMES
РАЗРАБОТЧИК: FLAGSHIP STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

Вот такие вот сейчас времена, вот такие нравы: ролевые игры, надежда и опора всех «умных» игровых жанров, на глазах превращаются в исключительно спинномозговые развлечения. Вот взять, к примеру, всецело обожаемый нашей редакцией **Hellgate: London** — на второй E3 подряд мы играем в эту «ролевою игру», но, хоть убейте, ничего, кроме экшена, бессмысленного и беспощадного, в ней пока что не видели. Хотя и умом понимаем, что это, конечно же, не так.

За прошедший с нашей последней встречи год **Hellgate** существенно похорошел: обзавелся более современной графикой, нарастил полигонов, подружился со всеми спецэффектами многосотдолларовых видеокарт и вообще значительно улучшил все то, что в играх называется простым словом *visual appearance*.

В отличие от прошлогодней демонстрации каких-то отрывочных уровней, на этой E3 уже можно было поиграть в полноценную демку **Hellgate** с двумя доступными персонажами и несколькими случайно генерируемыми уровнями. Недолго размышляя над выбором из доступных персонажей, мы решаем создать тамплиера — типичного ролевого «танка», специализирующегося на высокотехнологичном оружии.

Быстро пройдя обряд выбора пола, цвета кожи и формы морды лица, мы некоторое время тупо смотрим на экран загрузки и обнаруживаем себя... аккурат в недрах лондонского метро.

Как тут же выясняется, в недалеком будущем английская подземка станет главным пристанищем людей, спасающихся от армии Тьмы, вышедшей на улицы Лондона. Бегая по мрачным коридорам, мы периодически подбегаем к людям с желтыми восклицательными знаками над головами (ну да, ну да, фирменные знаки **World of Warcraft** есть, похоже, уже в каждой второй современной игре) и занимаемся типичной ролевой беготней с целью «набрать квестов». Поболтав с парой-другой NPC, мы двигаемся по направлению к выходу и уже через пару минут оказываемся на улице.

Ну а то, что происходит в последующие пятнадцать минут, не снилось, друзья, никому **Serious Sam**. С жутким ревом со всех сторон на нас несутся полуразложившиеся зомби. Гады тянутся к нашей тушке своими лапами, злодейски хлопают челюстями и живенько вращают впавшими глазами.

В **Hellgate: London**, надо сказать, чертовски простое управление: по левой кнопке мыши мы стреляем из того оружия, что находится в левой руке главгероя, по правой — шинкуем нечисть пудовым кланденцом, зажатым в правом кулаке. Такие вот нехитрые действия выливаются в итоге в



Путеводитель не врал: на улицах Лондона жизнь не затихает даже ночью.

крайне привлекательный и ужасно динамичный экшен. Чтобы прибавить ощущений, переключаемся на вид от третьего лица: главгерой, красиво выкручивая всевозможные комбо, без перерыва поливает злодейских зомби пулями, лихо отсекает мечом всевозможные конечности и совершает стильные прыжки и перекаты а-ля Макс Пейн.

Чтобы оживить действие, знающие люди из **Flagship Studios**, которые все это время из-за спины наблюдают за нашими экзерсисами, быстренько переключают несколько кнопок в инвентаре персонажа и выдают в наши руки натуральный огнемёт. Что происходит дальше, словами уже не описать. Из дула валит сноп ярко-оранжевого огня, подоженные зомби с уробным ревом носятся по окрестностям, а полоска опыта нашего героя стремительно заполняется волшебным «экспириенсом».

Наконец-то набрав новый уровень, мы снова открываем окно персонажа и начинаем перераспределять очки умений. Сама по себе ролевая система **Hellgate: London** проста как **Diablo**. У каждого класса существует несколько очевидных параметров: «сила», «ловкость», «магия», а также более специфические умения типа «холодное оружие», «огненные заклинания» и тому подобное.

Под завязку концерта знающие люди из **Flagship** устраивают нам демонстрацию большой расправы над жуткой летающей сотной: на протяжении

последующих минут мы оголтело палим из всех орудий по рогатому демону с перепончатыми крыльями в пол-экрана. Демон явно не хочет умирать, изрыгает пламя, насылет на нас толпы подручных бесенят, а также всячески курочит уличное окружение. Мы хоть и играем вооруженным до зубов тамплиером, но даем диаволу достойный отпор: стреляем по его нахальной роже из некоего футуристического гранатомета, что есть мочи стрейфимся по округе и вовремя прячемся от пламени за кучами строительного мусора, короче говоря, ведем типичную «борьбу с боссом» по всем шутерным канонам.

В целом же **Hellgate: London** оставляет самые что ни на есть приятные ощущения. Игра почти готова, и к осени разработчики намерены до конца отшлифовать геймплей и довести до ума некоторые тонкие ролевые моменты. Впрочем, никто не исключает и того, что релиз будет снова перенесен: на нынешней E3 **Билл Роупер**, экс-папа великого **Diablo** и главvideолог **Hellgate: London**, не раз заявлял, что официальной даты выхода у игры нет и они во **Flagship Studios** будут работать над проектом столько, сколько посчитают нужным. У издателя, правда, на этот счет несколько иное мнение, и люди из **Namco Bandai** клянутся и божатся отправить в магазины коробки с игрой уже в этом октябре. Но как все сложится на самом деле, не знает, как обычно, никто.



Вот вам и кризис жанра, друзья. В 2006 году вот это вот называется «ролевой игрой».



Company of Heroes

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ: THQ

РАЗРАБОТЧИК: RELIC

ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА

О **Company of Heroes** — главной игре в осенней линейке THQ, следующем проекте от Relic (создателей, между прочим, **Homeworld** и **Warhammer 40000: Dawn of War**) и, похоже, главной стратегии этого года — мы, кажется, успели рассказать уже все... Кроме разве что главного: как во все это можно играть.

Так вот, на прошедшей E3 мы стремительно восполнили сей постыдный пробел и топтались около монитора со вполне играбельным демо **Company of Heroes** аж полчаса. Что можно сказать: похоже, что у нас теперь практически нет сомнений по поводу лучшей RTS образца 2006 года и, судя по игре, разработчики (исключительный случай!) сдержали практически все свои обещания.

Что касается геймплея и общего, так сказать, ощущения, то больше всего на свете **Company of Heroes** похожа на — вы не поверите — «В тылу врага». На голубом глазу можно вообще запросто перепутать эти игры. Похожий пейзаж: некий поселок военного времени и городского типа, знакомые масштабы карты, практически идентичное управление камерой и тэ дэ и тэ пэ. Продолжаем загибать пальцы: полная разрушаемость всего окружения, управление на уровне тактических боевых расчетов, крайне умные и самостоятельные AI-коллеги. По большому счету, глобальных отличий **Company of**

Heroes от главного отечественного хита всего лишь два: во-первых, куда как больший упор на тактику («В тылу врага», если помните, можно было пройти от начала и до конца буквально одним солдатом) и во-вторых, более, как бы это сказать, «блокбастерный» внешний вид.

Тем не менее — играть все равно дико интересно. Выставочная демо-версия начинается с того, что небольшой отряд американских десантников приземляется где-то в глубоком фашистском тылу с целью провести рекогносцировку местности и в случае необходимости расчистить дорогу для союзнической бронетехники. Но, как обычно и бывает в таких ситуациях, первые же пять минут «рекогносцировки» превращаются в натуральное побоище. Сначала десантники пытаются обстрелять фашистский патруль, окопавшийся в каком-то сельском сарае. Исход небольшой перестрелки решает граната, вовремя заброшенная в окно, — невероятной мощности взрыв начисто сносит деревянную крышу и попутно уничтожает всех окопавшихся внутри нацистов.

Злоключения продолжают: едва отбившись от засады, наш отряд случайно натывается в лесах на одинокий немецкий «тигр». Тактика борьбы с бронетехникой уже совсем другая: пока несколько человек, вжав головы в плечи, трясутся в кустах и короткими залпами отвлекают танк, остальные ползком заходят в тыл, чтобы затем одним ракетным залпом по незащищенному корпусу вывести проклятую машину из строя. Тут нам как раз удастся в полной мере оценить AI наших соратников.

Игровой калейдоскоп: СПЕЦВЫПУСК!

Подготовка нынешнего номера «Игромании» прошла под лозунгом «все ради E3». На фронт было решено бросить даже нашу обычно тихую DVD-рубрику «Игровой калейдоскоп». На этот раз в ней вас ждет громадная подборка скриншотов из всех E3-игр, о которых мы написали в этом репортаже. Так что ни за что не забудьте заглянуть на наш DVD в раздел «Из первых рук»!

Оставленные в кустах играть роль живых мишеней, компьютерные солдатики никогда не сидят на месте и постоянно перемещаются по окрестностям с какой-то тараканьей активностью: меняют позиции, прячутся за пеньками и корягами, отчаянно пытаются убежать от вездесущего танкового дула... короче — явно не глупят и ведут себя на редкость организованно.

Впрочем, их кремниевый мозг все равно не хватает для ведения по-настоящему успешных боевых действий. В процессе хитрого маневра с «тигром», например, один из солдат крайне некстати зарядил по танку из базуки и вместо желаемого бензобака подстрелил танковую гусеницу. Вроде бы все, финита: позиция стрелка раскрылась — и до «геймовера» остается буквально несколько секунд... Но тут случается неожиданное: один из десантников с боевым кличем срывается с места, чудом не попав под пулеметную очередь, взбегает прямо по танковой броне, рывком открывает башенный люк и — совершенно правильно — отправляет внутрь гранату. Профессиональные люди из Relic, приставленные к компьютеру с игрой, подсказывают нам из-

за спины, что только что имел место быть редкий, но удивительно эффективный приступ «AI-героизма». Такое будет случаться в **Company of Heroes**, в принципе, нечасто, но, как и на реальной войне, совсем не исключено.

Конечно, одними тактическими вылазками геймплей вовсе не ограничится. В релизе нас ждут и полномасштабные сражения с участием сотен человек, и позиционные танковые бои, и чуть ли не одиночные стелс-миссии... Но в целом, мы бы уже хоть сейчас начали носить **Company of Heroes** на руках и предварительно выставлять ей всякие высокие баллы... если бы не существование вполне русского чуда под названием «В тылу врага 2». В этой игре, если вы до сих пор не знаете, будет все то же самое: и Вторая мировая, и массовые побоища, и тактические вылазки, и более чем современный движок с физикой, спецэффектами и тотальной разрушаемостью всего... В общем, пока суть да дело, мы тут в «Игромании» уже вовсю делаем ставки на победителя. Ведь если у разработчиков и того, и другого все сложится хорошо, то обе игры появятся на прилавках чуть ли не в один месяц.



Call of Duty: вид сверху.



В таком вот ракурсе игра напоминает серьезно облагороженный «В тылу врага».

Dark Messiah of Might and Magic

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА

Заочно обожаемый всей редакцией «Игромании» **Dark Messiah of Might and Magic** (да-да, тот самый, воспетый нами еще в репортаже с **Games Convention 2005** брутальный экшен во вселенной **Might and Magic**) демонстрировался на E3 во всей своей могучей красе. Представители **Ubisoft**, не скрывая ничего за закрытыми дверями, показывали на выставке уже готовый игральбельный уровень, по которому можно было легко сделать все предварительные оценки насчет **Dark Messiah**. Так вот, не вдаваясь в подробности: по всем пунктам у этой игры пока что выходит жирная пятерка. Местами — так и с плюсом. Едва мы успели подойти на стенд **Ubisoft**, как нас тут же окружили специально обученные люди, чуть ли не насильно подволокли к экрану и заставили неотрывно смотреть. Ну мы, понятно, и насмотрели...

Демо-версия начинается в некоем средневековом виде помещении. Вокруг — кромешная тьма, из которой слышатся подозрительные шорохи, а также периодические повизгивания и похрюкивания неизвестной природы. Начинаем немного продвигаться вперед, попутно оценивая игровую динамику. Благодаря сверхинтеллектуальной камере главперсонаж двигается очень живо, натурально передвигая конечностями и болтая двадцатикилограммовым мечом: причем тяжесть кладенца ощущается чуть ли не на физическом уровне: очень похожая динамика была

разве что в **The Chronicles of Riddick** да, пожалуй что, в недавнем **Condemned**. Тем временем на горизонте появляется первый негодяй: тщедушного вида гоблин, вооруженный утыканной шипами дубинкой. Едва завидев нашу персону, гад занимает боевую стойку и бросается в атаку: резво размахивая всем, чем можно размахивать, он кидается вперед и вдруг... налетает на очень вовремя выставленный блок. Упав на четвереньки, гоблин потешно трясет головой и пытается подняться на ноги, но тут происходит неожиданное: нажав одну-единственную кнопку, мы заставляем главгероя быстро перехватить рукоятку меча и в последующую секунду жестоко добить гада несколькими точечными уколами в позвоночник. Гад корчится в страшных муках, отплевывается кровью и в целом ведет себя так, как можно вести только в играх с рейтинговой категорией «Mature».

Несколько опешив от всего происходящего, мы просим спецлюдей из **Ubisoft** показать «еще что-нибудь в этом духе», и в последующие десять минут на нас выливается такой поток неприкрытого насилия, по сравнению с которым меркнет любой выпуск телепередачи «Дежурная часть». Главгерой влетает в гущу врагов и, непрерывно размахивая мечом, устраивает всем желающим ночь длинных ножей: прицельные выпады, тяжелые удары, быстрые блоки, отрубленные конечности и непереносимое жестокое добивание полумертвых гадов в финале.

Помимо меча в ход идут также любые подручные средства: зарвавшегося монстра можно больно огреть ногой, швырнуть в гада бочкой или ошпарить каким-нибудь хитрым заклинанием. Последние, кстати, сделаны и вовсе



За такие вот кадры эта игра никогда не получит рейтинга "Т" и будет запрещена где-нибудь в Австралии.

оригинально: нам, скажем, демонстрировали некий spell, который на некоторое время покрывает пол тонкой коркой льда. Пробежав по эдакому катку, незадачливые мужланы в латах смешно валятся на пол, а потом долго пытаются встать на ноги (понятно, что мы в этот момент кружим вокруг и добиваем подлещов самыми изощренными способами). Конечно, в главгеройском арсенале будут и более стандартные файерболы, и молнии-из-пальцев и тому подобные фокусы, но что самое интересное — в нашей магической книге найдется место и чисто джедайским трюкам. В одном из игровых эпизодов люди из **Ubisoft** смеялись до слез, пока в течение минуты аки Люк Скайуокер невидимой силой поднимали в воздухе гоблина и швыряли его из стороны в сторону. Гоблин с честью выдержал три или четыре удара о стену, а на пятом, устало хрюкнув, испустил дух.

Если разбирать все увиденное по деталям, то главной пробивной фишкой **Dark Messiah** окажется не дизайн уровней, не знаменитый сеттинг, не ролевые элементы, а непривычно бодрая динамика рукопашных боев, стопроцентно рэгодольная физика и повсеместная разрушаемость окружения. По поводу последнего говорить что-либо бессмысленно — это просто нужно видеть. От мощных ударов враги разлетаются во все стороны, проламывая могучими торсами столы и бочки, а любой объект — будь то деревянная балка, сноп сена или вражий труп — можно подвинуть, сломать, поджечь или просто разрубить на куски. Кроме того, в **Dark Messiah** как, например, и в **Half-Life 2**, будет множество геймплейных элементов, напрямую связанных с физическим

движком. Скажем, во время демонстрации нам показали, как главгерой, метко подрубив некий удерживающий деревянный рычаг, буквально с головой засыпал гадов всевозможным строительным мусором.

Наконец под занавес нам показывают быструю, но напряженную битву с промежуточным боссом: гигантским циклопом, похожим повадками на питерджексоновского Кинг Конга. Едва завидев нас издали, циклоп вместо «здрасьте» тут же хватает главгероя в охапку, протяжно рычит в лицо и что есть мочи отбрасывает куда-то вдаль. Получив пару предупредительных стрел в филейную часть, злодей не на шутку звереет, начинает метать пудовые булыжники и как-то недобро махать кулачищами. Не будем подробно описывать, что происходит дальше (увидите сами в нашем E3-видеорепортаже на DVD), скажем лишь, что заканчивается сия эпическая битва тем, что мы, хорошенько изловчившись, по самую рукоять вгоняем острый меч в единственный циклопий глаз. Чавкающие звуки, пронзительные крики и фонтаны крови, как вы сами понимаете, прилагаются.

Что еще? Разве что мелочи: помимо сюжетно-ориентированного сингла нам ко всему прочему обещается также и мощный мультиплеер, но не стандартный набор из всех возможных вариаций дефматча, а чуть ли не онлайн-командный экшен в духе **Battlefield 2**. Впрочем, пока что все это только на словах — на этой E3 ничего подобного никто не показывал. Тем не менее — до выхода игры остается совсем немного времени, так что в ближайших номерах мы еще обязательно вернемся к **Dark Messiah** и всему, что с ним связано.



Популярность Амаяка Акопяна резко пошла вверх, когда он разучил пару новых фокусов.



Chrome 2

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: TECHLAND
РАЗРАБОТЧИК: TECHLAND
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Ровно три года назад поляки из студии **Techland** создали своего Колосса, наградив его именем **Chrome**. Колосс, правда, как и водится у всех восточноевропейских разработчиков, оказался на глиняных ногах и представлял собой средней паршиности шутер, в котором приходилось постоянно преодолевать совершенно безумные расстояния на своих двоих и принимать участие в не самых веселых перестрелках. Игра была встречена критиками и просто игроками довольно прохладно, а последовавший спустя два года (!) аддон **Chrome: SpecForce** положение спасти не смог. Впрочем, веселых людей из Techland такие мелочи, конечно, остановить не могут, и на E3 они с энтузиазмом демонстрировали уже полноценный сиквел с незамысловатым названием **Chrome 2**.

Сюжет второй части рассказывает леденящую душу историю о том, что в чудовищно далеком будущем люди научились не умирать. Да, вот так вот. А если с вами вдруг и произойдет какой несчастный случай, то гении-ученые пересадят ваш мозг (и душу?) в новое тело, после чего вы — снова полноценный человек. Единственное условие — после сей операции вы обязаны пять лет по контракту отрубить в местном спецназе, который в условиях бесконечных глобальных войн чуть ли не каждый день принимает участие в самых опасных сражениях. Вот за одного такого оживленного солдата нам и предлагается играть в **Chrome 2**.



Мы даже не знаем за что можно похвалить графику Chrome 2... Ну, разве что: смотрите какая тут трава!..

Геймплей, по сути, изменился мало. Нам опять предстоит вести бой на открытой местности, совершать дерзкие штурмы укрепленных баз противника и, конечно, развлекаться спринтерскими забегами на весьма дальние расстояния. Из новых фишек, прежде всего, надо отметить забавную возможность вселяться в тела поверженных врагов. Разработчики даже показали, как это работает на деле: подбегаете к злодею, заряжаете ему промеж глаз чем-нибудь не слишком летальным, после чего, собственно, и вселяетесь в его тело — при этом оружие негодяя, а также его специальные умения — в вашем полном распоряжении.

Кроме того, в Chrome 2 можно будет поручить самой разнообразной техникой. Тут вам и самолеты, и танки, и джипы, и тому подобный хлам. Злодеи, в свою очередь, также не погнушаются насыпать на нас боевые машины, и нам даже показали, как некий пугающих размеров робот выполз из пещеры и принялся крушить все вокруг. Причем, как нас клятвенно заверили создатели игры, все события ни в коем случае не заскриптованы, и если однажды все тот же мега-робот играючи снес пару небоскребов, вовсе не факт, что при повторном прохождении он снова повторит этот трюк, а не выкинет какой-нибудь новый.

В целом, на сегодняшний день Chrome 2 производит неплохое впечатление, однако нас терзают смутные сомнения, что при довольно симпатичной графике и ряде интересных фишек нас снова ждет прежний тоскливый геймплей. Впрочем, как всегда, будем надеяться исключительно на лучшее.



Как и большинство современных RPG, Neverwinter Nights 2 похожа на, конечно же, World of Warcraft.

Neverwinter Nights 2

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: ATARI
РАЗРАБОТЧИК: OBSIDIAN
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА

Мчась по подземельям Convention Center (честное игроманское — натуральные катакомбы, хоть и на поверхности!) и вступая с драконами-пиарщиками в бои за крупницы информации, мы совсем неожиданно натолкнулись на все те же самые подземелья и на все тех же самых драконов, но в миниатюре. Популярная ролевая система Dungeons & Dragons версии 3.5 встретила нас во всепланетно ожидаемой ролевой игре **Neverwinter Nights 2** от компании **Obsidian**. Ожидаемой, надо сказать, вполне заслуженно — первая часть благодаря хорошему геймплею, качественной поддержке разработчиков и отличному инструментарию для создания модификаций оказалась хитом на века. Продолжение, судя по тому, что показывали на E3, отставать ну совершенно не собирается.

Как и любая D&D-игра, Neverwinter Nights 2 начинается с долгого и вдумчивого процесса создания персонажа. Занятие это — для настоящих поклонников медитации: жонглировать расами, параметрами, классами, дополнительными характеристиками и прочими половыми признаками здесь можно долгими часами.

На E3, правда, этих долгих часов не выдают даже самым ушлым журналистам — так что приходится быстренько выметаться в объятья игрового мира. Здесь все привычно — разве что графика по сравнению с первой частью пробежала метров эдак на сто вперед и теперь, помимо потрясающей детализации всего и вся, поражает нас отличной ра-

ботой со светом и тенями. Что поделаешь — новое поколение ролевых игр все-таки.

Маленький населенный пункт, в который попадает игрок, прямо-таки кишит жизнью: задания, разнообразные персонажи, огромные территории для исследования, первые намеки на сюжет — все это, к сожалению, не сегодня, не в рамках выставочной суматохи. Из царящего вокруг информационного шума мы каким-то волшебным образом выхватываем очень ценные сведения — в Neverwinter Nights 2 серьезно переработана командная игра. Если в первой части игрока сопровождал лишь один скромный и скучный напарник, то в продолжении можно собрать настоящую ватагу из четырех человек — почти как в **Icewood Dale** или там **Baldur's Gate**. Руководить в бою при этом предстоит лишь одним (можно переключиться в любой момент) гражданином — остальные же с энтузиазмом и, надеемся, умом, исполнят любой приказ, отданный во время паузы. Другие традиционные для любого коллектива вещи тоже, скорее всего, будут на своих местах — это мы про регулярные перепалки между соратниками и про изменение сюжета в зависимости от того, кто именно оказался в команде. В общем, у Neverwinter Nights 2, похоже, появилась еще одна сильная сторона.

Особое внимание на E3 разработчики, как это ни странно, уделили инструментарию, с помощью которого можно будет модифицировать игру, — все-таки счет аддонов к первой части уже давно пошел на тысячи. У тех, кто разбирается в теме, лица от обещаний Obsidian-людей моментально становились совсем детски счастливыми. А это значит, что нас действительно ждет что-то очень мощное!

Command & Conquer: Tiberium Wars

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: EA LOS ANGELES
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Command & Conquer был, есть и будет одним из самых любимейших игросериалов журнала «Игромания». Тибериум, Кейн, GDI, «мамонты»... для нас это все не просто «список фиш» очередной игры, а единственно непререкаемые тотемы для всестороннего почитания и поклонения. Так что понятно, что когда автор этих строк проходил через все плотные кордоны закрытой пресс-комнаты **Electronic Arts**, где-то глубоко в потемках авторской души происходил чуть ли не священно-религиозный трепет. Несмотря на наше обширное интервью с продюсером нового С&С **Майклом Верду** (см. его, кстати, в прошлом номере), мы, можно сказать, не знали о **Tiberium Wars** практически ничего. Одно дело — смотреть картинки и разговаривать с человеком, который сидит с противоположной стороны Тихого океана, и совсем другое — видеть новый С&С на расстоянии практически одного метра.

Мы заходим в маленькую и огороженную чуть ли не колючей проволокой комнатку в пресс-центре EA. Внутри нас уже поджидает суровый (но, конечно же, добрый внутри) главдизайнер **Tiberium Wars Джейсон Бендер**. Путая английский деловой с английским матерным, Джейсон вкратце описывает предысторию вопроса:

— Как вы помните, со дня выхода последней игры из «оригинальной» С&С-серии (ну, там

где были Кейн, тибериум и харвестеры) прошло шесть факин' долгих лет. Пора было уже хоть что-то сделать, да?

Немногочисленная пресса одобрительно кивает, а вдохновленный Джейсон продолжает спич:

— В случае с **Tiberium Wars** мы решили не впадать в сомнительные эксперименты и взяли все то лучшее, за что народ так сильно любил **Command&Conquer**. В новой игре у нас снова будет противостояние между GDI и NOD, вернется классический С&С-дизайн и, конечно же, фирменная визитная карточка серии — полнометражные видеоролики с живыми актерами.

На этих словах в пресс-комнате начинается нездоровое оживление.

— Ну а пока мы не приступили к собственно демонстрации игры, позвольте показать вам вот это...

Джейсон щелкает небольшим пультом, и на экране за его спиной начинает крутиться странный ролик. На фоне метущихся исламистских митингов, кадров полицейских съемок и каких-то свежих военных кинохроник серьезный мужской голос вещает о *страшном*. Он говорит, что после того как на Землю пришел тибериум, мир уже никогда не будет таким, как прежде. После нескольких продолжительных войн между проправительственной организацией GDI и армией религиозных фанатиков из братства NOD облик нашей планеты изменился до неузнаваемости. Вся Земля была условно поделена на три зоны: зеленая — там, где еще можно было спокойно дышать воздухом и пить родниковую воду, желтая — где



Если мы все правильно помним, то такой массивный рой Orca Helicopters уничтожает вражескую базу примерно за десять секунд.

воду лучше уже не пить вовсе, а дышать через раз, и наконец, красная — в которой лучше вообще не появляться без противогаза и свинцовых штанов. Крупномасштабных войн уже не происходило, и только кое-где случались и быстро затухали мелкие вооруженные конфликты. Жизнь потихоньку налаживалась и начала входить в нормальное русло, когда вдруг (на экране в этот момент драматически меняется ракурс и демонстрируется вид нашей многострадальной планеты из космоса)... пришли они!

В последующие несколько минут мистера Бендера чуть было не разорвали на куски. Кто — они? Откуда — они? С другой планеты? Из параллельного измерения? С Земли? Это еще одна фракция, да? А чем она отличается от NOD и GDI? Какие у них юниты и, случайно, не роботы ли мутанты они с Марса?

Джейсон, не шевельнув бровью, тут же сообщает, что не скажет про новую фракцию ничего, даже если его сейчас начнут пытать (кто-то из представителей азиатской прессы уже откуда-то достает утюг)... Но зато покажет то, что большинство народонаселения этой планеты не увидит еще дай бог год: живой геймплей **Tiberium Wars**! Народ затихает, а на экране начинает происходить что-то весьма любопытное...

Первое, что мы наблюдаем, — ностальгический С&С-пейзаж: небольшой полуразрушенный городок, покосившиеся дома, раскрошенный асфальт и повсеместно растущие «кусты» тибериумных кристаллов. Камера совершает небольшой облет местности, и мы видим милый

сердцу **Construction Yard**, знакомые очертания GDI-баров и группку нехотя марширующих пехотинцев. Эффект полного узнавания очевиден: создается такое ощущение, что графика **Tiberium Wars** — это просто переведенная на 3D-рельсы картинка старого доброго плоского С&С. Гипертрофированные масштабы, «игрушечная» техника, яркая палитра — в общем, все, что так знакомо любому, кто играет в игры дольше, чем последние пять лет.

Графический движок густо облагорожен всевозможными спецэффектами: солнечные блики отражаются на полированных боках танков и в окошках солдатских шлемов, выстрелы по земле поднимают веселые пыльные фонтанчики и крошат асфальт, ну и так далее. Кроме того, все статичные объекты в игре абсолютно разрушаемы — на наших глазах Джейсон приказал стоявшему где-то на обочине танку вести непрерывный обстрел заброшенного здания у дороги. С каждым залпом от бетонной коробки очень натурально отваливались массивные куски, и в конце концов дом не выдержал и с веселым шумом обвалился на землю.

На горизонте тем временем поднимаются густые клубы пыли и откуда-то из-за домов появляются вертолеты. Это, конечно же, **Orca Helicopters** «классического» дизайна. Следом за вертолетами из-за экрана выезжают танки — ну конечно же, «мамонты». Причем «мамонты» правильные, настоящие, а не те странные шагающие нонсенсы из **Tiberian Sun**. Джейсон параллельно комментирует происходящее:

— Вы, конечно, можете снова хвататься за утюг, но кроме



Классический С&С-дизайн явно пошел игре на пользу. Вон, например, тот внизу с двумя пушками - "Мамонт".



парада GDI-техники я вам, к сожалению, больше ничего не покажу. Даже армию NOD, ага. Видите ли, в чем дело: сейчас мы активно работаем над дизайном юнитов, так что рассказать о том, какая техника будет у какой фракции, мы сможем ну никак не раньше осени...

Зато вот о чем можно рассказать уже сейчас: по геймплею Tiberium Wars будет больше всего напоминать **Command & Conquer: Generals**, самую сбалансированную игру серии. Простой принцип «камень-ножницы-бумага» останется в силе: танки уничтожают пехоту, вертолеты — танки, а пехота, понятное дело, авиацию. Система сбора ресурсов также вернется к изначальному сбору тибериума, а неповоротливые харвестеры станут самой легкой добычей вражеских партизан. Маленькие тактические хитрости вроде укрывания пехоты в зданиях и «окапывания» на месте также останутся в силе. Больше из всего увиденного о геймплее ровным счетом ничего не ясно.

Понятно, что мы выходим из EA-комнатки явно в смешанных чувствах: с одной стороны, ну вроде бы все круто — **Command & Conquer** жив, хорошо себя чувствует и даже имеет все шансы стать очень хорошей игрой. Но с другой стороны — из всего увиденного сейчас рано делать даже какие-то предварительные выводы.

В общем, знать о Tiberium Wars нам хотелось значительно больше, поэтому неудивительно, что, оставаясь в Лос-Анджелесе после E3, мы не могли не воспользоваться моментом и съездили в... А, впрочем, не буду говорить: лучше посмотрите нынешний выпуск «Видеомании» и увидите сами.



Товарищи колхозники! В едином порыве повысим урожайность бананов на патрицианских угодьях!

CivCity: Rome

ЖАНР: ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES
ДАТА ВЫХОДА: ИЮЛЬ 2006 ГОДА

Свято место, на котором прежде восседала **SimCity 5**, пустует уже непозволительно долго, чем не преминули воспользоваться конкуренты. Откровенный проходняк типа **City Life** погоды, конечно, не делает, но **CivCity: Rome** от самого Сида «Дедушки» Мейера — это серьезно.

CivCity представляет собой нечто среднее между **Civilization** и **Firefly Studios' Stronghold**. В «Цивилизации» мы управляли целыми империями, в **Stronghold** — средневековыми замками. Для **CivCity** же был выбран промежуточный вариант — управление римским городом. Занятия у римского губернатора по большому счету те же самые, что и в любом градостроительном симуляторе: строим дома, объекты инфраструктуры (бани, амфитеатры, храмы), подводим дороги и водопровод, обеспечиваем жителей хлебом и зрелищами. Население города состоит из отдельных людей, у каждого из них своя жизнь и свои заботы, прямо как в **Black & White**. Будет в игре и своя «Ситипедия» — аналог «Цивилопедии» из **Civilization**.

Разработку ведет **Firefly Studios**, задача **Firaxis Games** и лично Сида Мейера — присматривать, чтобы те чего-нибудь не испортили. Есть, правда, некоторые сомнения в том, что **CivCity** будет столь же глубокой, что и **SimCity**: строительство древнего города — это по определению не так интересно, как строительство города современного. Просто потому, что в современном городе возможностей больше.

Их нравы



А вот вам, друзья, зарисовка из нашей любимой категории «их нравы». Помните, в прошлом году мы сетовали на чрезвычайное обилие оголенного женского тела на стендах и в холлах E3? Только не поймите превратно: против женщин (а особенно стеновых моделей) мы не имеем ровно ничего... Но блин! Нужно ведь и знать меру: E3-2005 была буквально перенасыщена «стендовыми девушками», и, по скромным подсчетам «Игромагии», на каждую демонстрируемую игру приходилось приблизительно два-три женских тела различной степени обнаженности.

Сетовали, впрочем, не только мы. Всеобщее пресыщение «стендовщицами» дошло уже до того, что тогда на выставке появилась организация с говорящим названием **Anti Boothbabe**, которая наводнила все подходы к Convention Center усатыми и волосатыми мужиками в блондинистых париках, которые жеманничали, кривлялись перед объективами, приставали к посетителям, короче, всячески порочили светлый образ стеновых моделей.

В общем, подобные всенародные протесты не прошли даром, и в этом году по многочисленным просьбам посетителей организаторы E3 ввели строгий моральный ценз на присутствие «эротических элементов на выставке» (а под «эротическим элементом» имелись в виду сами понимаете кто). Моделей на E3-2006 было, конечно, по-прежнему немало, однако ни вызывающе откровенных нарядов, ни откровенно порнографического боди-арта на этот раз никто не практиковал.

И знаете что? Новые пуританские правила организаторов E3 вдруг вызвали прямо обратный эффект. Вместо народного одобрения прямо у входа в Convention Center была внезапно организована настоящая акция протеста. Да-да, друзья, такое возможно только в Соединенных Штатах Америки: в последний день выставки разъяренные полуголые модели собрались на стихийный митинг и громко требовали во что бы то ни стало вернуть их на E3. Девушки размахивали плакатами, раздавали листовки, кричали что-то недоброе в мегафон и, конечно, как и положено — улыбались в камеры, хватали за плечи прохожих и фотографировались со всеми желающими... Принес ли подобный народный протест какие-нибудь результаты — пока неясно, так что о том, как разрешится ситуация с boothbabes на E3-2007, нам остается только гадать. Не исключено, что организаторы сжалются над бедными дамами и в следующем году вернут на выставку разврат и порносекс в его привычном объеме.

Warhammer: Mark of Chaos

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ: NAMCO BANDAI

РАЗРАБОТЧИК: BLACK HOLE GAMES

ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ-ЗИМА 2006 ГОДА

Когда во второй день Е3 мы с Антоном Логвиновым бродили в самом центре диавольского стенда компании **Namco**, то среди царящего хаоса вдруг заметили неприметный терминал с до боли знакомым логотипом. Растерянные, обезвоженные и окруженные со всех сторон двухметровыми пакманами, японскими школьницами с фиолетовыми волосами и другими адскими ужасами, мы, как к спасительному оазису в дикой пустыне, двинулись на свет неоновой надписи **Warhammer: Mark of Chaos**.

Забегая вперед, скажу, что все, что мы до этого писали об этой игре, оказалось сущей правдой. Да, это, похоже, действительно будет хит термоядерной мощи: беспроегрешный и узнаваемый миллионами землян сеттинг («фэнтезийная» ветка большой вселенной **Warhammer**), умопомрачительная по нынешним временам графика, глубокий и крайне разнообразный геймплей, наконец, давно забытое ощущение «настоящей PC-стратегии». В общем, на первый взгляд, у **Mark of Chaos** так много плюсов, что мы уже хоть сейчас готовы зарезервировать ей какое-нибудь почетное место в ежегодном игроманском награждении «лучших игр 2006».

Представьте себе все самые эпические битвы из «Властелина колец», помножьте их на два и получите примерное представление

о том, что мы увидели, едва подойдя к экрану демо-стенда. На этом самом экране не на жизнь, а на смерть схлестнулись сотни всевозможной фэнтезийной нечисти: орки с огромными тесаками кромсают на лоскуты гоблинов, некие inferнального вида собаки пышут огнем и до смерти загрызают эльфийских лучников, а среди всего этого праздника жизни лениво бродят Демоны ростом со среднюю московскую пятиэтажку.

Мы берем мышку в свои руки и под вежливые комментарии разработчиков (вот почему на Е3 они всегда появляются внезапно и обычно за спиной?) начинаем разбираться в игре. Тут же выясняется, что весь первозданный хаос **Mark of Chaos** на самом деле существует по очень сложным тактическим законам. Юниты не просто слоняются по полю и картинно машут ятаганами — они, ко всему прочему, объединены в локальные тактические группы, или, если совсем по-простому, в отряды. То есть по сути вы управляете не кашей из тысяч разрозненных воинов, как в типичной RTS, а мобильными боевыми единицами по двадцать-тридцать челове... пардон, «существ».

В целом же стратегическая система получается очень похожей на **Warhammer: Shadow of the Horned Rat** (десятилетней давности стратегия и, номинально, древний предок **Mark of Chaos**) или — пример посвежее — на тактические бои из серии **Total War**. То есть успех зависит не только от вашей персональной скорости кликанья мышкой, но и от боевого построения войск и всевозможных так-



Гражданин рыцарь явно ошибся игрой: **Heroes of Might and Magic 5** — они направо!

тических хитростей вроде ударов с флангов, отвлекающих маневров и так далее.

Во время ристалищ все отряды разделяют обязанности четко по своему прямому стратегическому назначению. Скажем, хлипкие гоблины используются в основном в качестве «пушечного мяса» для отвлечения ударных отрядов противника или внесения суматохи в стройные вражьи ряды. Мясистые орки со своими мечами работают главной наступательной силой, ну а лучники — расстреливают гадов издали, в общем — все как в лучших домах.

Единственные, кто в **Mark of Chaos** действуют на поле боя самостоятельно, а не в составе групп, — те самые ростом-с-пятиэтажку Демоны и Титаны. Здесь они исполняют примерно ту же роль, что Существа в **Black&White 2**, — неторопливо бродят по полю боя, громко рычат, давят нерасторопных юнитов и, конечно же, убивают себе подобных. В выставочной демке нам, например, удалось сравить жуткого рогато-перепончатого демона с неким агрессивным циклопом. Что там творилось — ух! — словами просто не сказать. Вы только представьте: где-то на земле кипит бой, свистят стрелы, звенят мечи и режут смертельно раненые орки, а над всем этим месивом из крови мяса и металла, как два величественных столпа, возвышаются Титаны и самозабвенно лупят друг друга пятиметровыми дубинами. От невероятной энергетики всей картины происходящего хочется, ей-богу, тут же на месте расплакаться и начать аплодиро-

вать всеми свободными конечностями. Это очень, очень, друзья, круто.

Однако несмотря на все очевидные плюсы, про **Mark of Chaos** нам пока что непонятно еще очень много важных вещей. Как между собой связаны различные сражения, и есть ли в игре какое-нибудь подобие глобальной карты, или битвы ведутся по строго заготовленному сценарию? Каким образом мы будем (и будем ли вообще?) пополнять свою армию новыми отрядами? Наконец, как там насчет ролевых параметров отрядов, спецвозможностей Демонов, ну и так далее?.. Увы, но на все вопросы, не касающиеся Е3-демо, разработчики отвечают категоричным «no comments», однако со своей стороны мы еще попытаем из них все возможное (уж поверьте, мы можем!) и более чем вероятно вернемся к теме **Mark of Chaos** уже в ближайших номерах.

Ну и совсем напоследок: немного политического меседжа по впечатлениям от увиденного. Так вот: пока, друзья, на свете будут существовать такие игры, как **Warhammer: Mark of Chaos**, нам можно смело забыть все переживания по поводу очередной (которой уже по счету? пятой?) истерики о том что «консоли убьют PC!». Проект такого жанра, такого класса, такой могучей силищи просто физически нельзя себе представить на HD-экране Xbox 360. **Mark of Chaos** это настоящая, породистая PC-стратегия, которая может появиться и существовать только на нашей с вами любимой платформе. Отличный повод для гордости, нет?



Атмосферой и общим невеселым настроением **Mark of Chaos** почему-то напоминает питер-джексоновский «Властелин колец».



Enemy Territory: Quake Wars

ЖАНР: ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИК: SPLASH DAMAGE

ДАТА ВЫХОДА: СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА

Едва мы успеваем перешагнуть невидимый порог стенда **Activision**, как тут же оказываемся в крепких руках тамошних акул PR'a. Едва заметив на груди вашего покорного слуги синий бейджик с волшебными буквами Media, акулы вежливо подхватывают под плечи и волокут за длинный банкетный стол, до упора заставленный компьютерами. Аккуратно усадив на стул, повернув лицом к монитору и вложив в руки мышку, сотрудники пиар-отдела объясняют, что сейчас на их стенде проходит импровизированный чемпионат по, представьте себе, **Enemy Territory: Quake Wars** среди журналистов. И действительно: из-за соседних компьютеров уже боязливо выглядывают интернациональные очкастые лица работников пера и диктофона. Ну что ж, чемпионат так чемпионат — опять же польза: иначе как прикажете оценивать многопользовательский экшен без, собственно, других многопользователей?..

Первое ощущение: черт, это какой-то очень продвинутый мод к **Battlefield 2!** По общей концепции и геймплею **Quake Wars** настолько похожа на главный онлайн-экшен современности, что поначалу становится даже не смешно. На огромной карте мирно существуют две враждующие базы — строггов и людей. Едва появившись в игре, солдаты начинают стремительный марш-бросок по

направлению к ближайшим «контрольным точкам», и спустя десять минут вся боевая зона уже поделена на сферы влияния.

Перед тем как отправиться в самую гущу событий, мы долго и тщательно выбираем себе подходящий класс. На выбор нам предлагается набор из быстрых, но крайне слабых скаутов, точных, но практически незащищенных снайперов, тяжело вооруженных гранадеров, универсальных пехотинцев и, конечно же, вездесущих медиков. В общем, все опять точно так же, как в **Battlefield 2**.

Вообще, чтобы сразу расставить все по своим местам, скажем вот что: практически единственные серьезные отличия **Enemy Territory** от пресловутого **Battlefield** — это фантастический «квейковский» сеттинг и бесподобно красивая графика. Все! Остальное: геймплей, командная тактика и даже набор оружия как будто один в один позаимствованы **Quake Wars** у сами понимаете кого.

Однако после нескольких пробных забегов в роли снайпера и медика обнаруживаются еще кое-какие отличия. Во-первых, в **Enemy Territory** очень большое значение имеет тактическое преимущество на местности. Динамика игры такова, что быстрая беготня и рассеянная стрельба практически всегда приводят к летальному исходу, так что для успешной борьбы с недругами нужно по полной программе использовать всевозможные укрытия — ползком передвигаться от одного куста к другому, прятаться за броней танков и т.п. Во-вторых — различные классы игро-



В мире **Quake Wars** пехотинец на открытой местности живет в среднем полторы-две минуты.

ков отличаются гораздо серьезнее, чем в том же **Battlefield**. Скажем так: у скаута, будь он хоть виртуозом мышки и победителем всех региональных чемпионатов по шутерам, нет абсолютно никаких шансов перед самым обычным морпехом, и одна-единственная пуля из штурмовой винтовки быстро отправит шустрого разведчика к праотцам. Так что в **Quake Wars** практикуется очень четкое разделение труда: стал скаутом — иди исследуй местность, заделался снайпером — даже не вздумай бросаться в открытую атаку, наконец, вызвался работать санитаром — сиди и тихо прячься за танками, пока не услышишь сигнальный клич «Medic!» от кого-нибудь из подстреленных товарищей.

В общем, во время освоения всех этих простых истин я раз семь или восемь бесславно протягивал ноги на поле боя. Устав от смертей, я наконец-то прислушиваюсь к заговорщицкому шепоту **Activision**-пиарщиков. Они подсказывают, что если в качестве пушечного мяса удастся прожить не больше двух минут, то почему бы не попробовать себя в роли водителя какой-нибудь бронетехники? Ха, а это идея!

В своей следующей жизни я первым делом бегу в широкий ангар и сажусь за руль первого, что попадает на глаза. Первым на глаза как-то вдруг очень кстати попался десятиметровый шагающий робот, который, как тут же выясняется, чуть ли не самый мощный бронетанковый юнит во всей игре.

Кое-как вырвав из ангара (управлять этой штукой оказалось чертовски непривычно!) я приближаюсь к ближайшей «го-

рячей точке», и тут... Тут игра абсолютно преображается. Воевать становится быстро, просто и весело: одним-единственным ракетным залпом можно поднять на дыбы половину вражеской армии, сбить вертолет, обездвигать танк — короче говоря, за пять минут наделать столько шума, что противник будет приходить в себя еще очень и очень долго. На наш вопрос, как подобные робо-гастроли повлияют на итоговый баланс в игре, **Activision**-люди раздражаются долгой речью о том, что-де вся боевая техника в игре жестоко сбалансирована, они очень долго работали над тем, чтобы ни один юнит в **Quake Wars** не был «абсолютным оружием», ну и так далее. Впрочем, видя, как автор этих строк верхом на роботе и практически без всякой поддержки захватывает уже третью по счету контрольную точку, люди тут же вворачивают ожидаемый комментарий о том, что «но, конечно, баланс еще нуждается в доработке и тестировании». Такие дела.

В общем же и целом, сейчас пока еще рано говорить о будущем **Enemy Territory**. Да, эта игра дико красива, у нее есть динамика, стиль, шарм, какая-то исключительно своя, уникальная атмосфера... Однако в геймплее остается еще куча белых пятен. Ну а с учетом того, что главный и по сути единственный конкурент **Battlefield 2142** появится в продаже практически одновременно с **Quake Wars**, — осенью нас с вами ждут совсем нешуточные маркетинговые войны. И кто из этих двух супербиозонов выйдет в итоге победителем — пока непонятно совсем...



Да-да, друзья, вы совершенно правильно догадались: на заднем плане - пятый реактор черновильской АЭС.

Prey

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: 2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК: HUMAN HEAD STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: ИЮЛЬ 2006 ГОДА

Prey — игра тяжелой творческой судьбы. После первого же показа на E3 в 1997 году ее немедленно записали в потенциальные хиты, прямо напротив **Quake 2** и **Unreal**. Однако уже в следующем, 1998 году, **Prey** по непонятным причинам исчезает из списка ближайших релизов и в течение многих лет пребывает в замороженном состоянии. В апреле прошлого года игра вдруг снова появилась на экранах радаров — так же неожиданно, как и когда-то исчезла.

Мы играем за Томми Хока, американца с индейскими корнями, который случайно оказался на инопланетном корабле **Dyson Sphere**. Корабль этот путешествует по космосу и попутно собирает живых существ со всех встречающихся по пути планет в качестве бесплатной рабсилы. Часть из них настроена нейтрально, часть дружелюбно, а часть враждебно: в обмен на гарантии собственной безопасности они согласились охранять корабль (он сам является живым существом) от таких, как Томми. Монстры здесь бывают самых разных сортов и калибров — здоровенные пауки, отдаленные подобия аlienов из фильма «Чужие», духи, умеющие вселяться в любое подходящее тело.

Разработчики с самого начала не скрывали, что **Prey** не только создается на движке **DOOM 3**, но и играется почти как **DOOM 3**. Отличий всего несколько. Первое — возможность менять по-

лярность гравитации (то есть в мгновение ока превращать потолок в пол и обратно) и покидать свое тело, разгуливая в виде призрака. Второе — отсутствие **save/load**: в случае смерти мы попадаем в спиритический предбанник, а чтобы вернуться обратно, нужно настрелять из лука несколько призраков. И третье — это призрачный ястреб по имени Талон, который пригодится в тех местах, где главный герой в одиночку не справится. Всем этим фокусам Томми обучил призрак родного дедушки, очень кстати вспомнивший о своем внуке, когда тот попал на инопланетный корабль.

На E3 стенд **Prey** пустовал, и нас это поначалу удивило. Но когда мы ознакомились с игрой, все стало ясно: проект не настолько хорош, как нам его расписывали. Слова о том, что **Prey** будет выглядеть и играть точно так же, как **DOOM 3**, надо было понимать буквально. Та же самая графика, абсолютно тот же самый геймплей, такие же темные уровни — как будто и не было этих двух лет. Спиритические фокусы и заигрывания с гравитацией на поверку оказались не так интересны, как ожидалось, а необходимость устраивать отстрел душ в предбаннике между жизнью и смертью, вместо того чтобы просто нажать кнопку **Load**, изрядно раздражает.

Окончательные выводы можно будет сделать только тогда, когда мы увидим игру целиком (тем более что релиз уже в июле), но пока что она выглядит как совершенно проходной экшен. Это не значит, что **Prey** будет плохим, — просто ничего сверхъестественного от него ждать не стоит.



Разработчики так и не смогли нам внятно объяснить в кого нужно стрелять первым в такой ситуации.



Несмотря на весь внутренний потенциал, визуально **Battlefield 2142** выглядит в разы беднее **Enemy Territory**.

Battlefield 2142

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: DICE SWEDEN
ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

Важно, друзья, понять одну простую мысль: **Battlefield 2142** — это ни в коем случае не новое поколение великой серии, а все тот же **Battlefield 2**, только в будущем. После наступления нового ледникового периода на Земле осталось не так уж много мест для жизни, и теперь за них ведут войну два военных блока — американо-европейский альянс и паназиатская коалиция. Оружие соответствующее — танки на магнитной подушке, шагающие роботы, автоматические турели, гранаты, вызывающие электромагнитный импульс, пехотинцы, экипированные камуфляжем невидимости etc. Техника паназиатов, кстати, носит характерные названия — **T-39 Bogatyr**, **BTR-4 Romanov**.

Режимов в игре два. **Conquest** переключался в **Battlefield 2142** почти без изменений. По всей карте разбросано несколько ключевых точек, которые нужно захватывать. Тот, у кого этих точек меньше, постепенно теряет так называемые «билеты» (обеим сторонам выдают их в одинаковом количестве), и когда число этих «билетов» достигает нуля, засчитывается проигрыш. На карте в этом режиме может быть до 64 игроков. Массовка получается знатная, но, по сути, это такая же бестолковщина, что и раньше: каждый занимается тем, чем ему вздумается.

Второй режим — **Titan** — выглядит гораздо осмысленнее. Цель здесь другая — уничтожить материнский корабль противника, не допустив при этом гибели своего корабля. Мазершипы парят высоко в небе, окружены мощным защитным полем, а взрывчатка ко всему служат основной точкой респауна. Чтобы сбить такой корабль, нужно сначала снять защитное поле при помощи ракет «земля-воздух» шахтного базирования (долбить его из обычного оружия слишком долго). Такие ракеты есть у обеих сторон, их даже можно захватывать.

Когда защитное поле отключается, остается только забросить на корабль десант (**BTR-4 Romanov** могут делать это прямо с земли), прорваться сквозь охрану, подорвать четыре консоли, открывающие доступ к реактору, а потом заминировать сам реактор. Начнется обратный отсчет, но это еще не все: при взрыве мазершипа будет засчитана победа, но если не успеешь унести ноги, никаких наград не получишь. Играть в режиме **Titan** могут не более 32 игроков.

Сказать по правде, мне игра понравилась меньше, чем **Quake Wars**, а вот Антону Логвинову, наоборот, больше приглянулся **Battlefield 2142** (еще одно подтверждение того, что потенциал у них примерно одинаковый). Все дело в том, что **Battlefield 2142** унаследовал многие недостатки предшественника: средняя продолжительность жизни пехотинца, как и прежде, составляет всего несколько секунд, сама стрельба никакая. Если бы не это — ходить бы игре сейчас в дамках.

Акелла

ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

ФАНАРЕПНЕИТ

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

в ролях: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС сценарист: ДЭВИД КЕЙДЖ
 композитор: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ саундтрек: THEORY OF A DEAD MAN
 постановка: QUANTIC DREAM продюсер: АКЕЛЛА режиссер: ВЪ

quanticdream



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛена"

© 2005 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE, Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinematographie. All other trademarks are the property of their respective owners.

Themes composed by ANGELO BADALAMENTI. Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL. Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
 Игры с доставкой: www.cdgames.ru Отговая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

ATARI



Малоизвестный факт №8342-А: в прошлой жизни Макс Пейн тоже был китайцем.



Смотрите, Джеки Чан!.. То есть - Чоу Юнь-Фат! Или... господа, ну почему все азиатские актеры так похожи?

Stranglehold

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: MIDWAY GAMES
РАЗРАБОТЧИК: MIDWAY STUDIOS CHICAGO
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2006 ГОДА

О забористом боевике под названием **Stranglehold**, который в этот самый момент всю создают граждане из **Midway Studios**, мы писали совсем недавно — буквально в позапрошлом номере «Игромании». Так что вы, конечно, в курсе, что игра не только создается при активном участии легендарного режиссера **Джона Ву**, но и по совместительству является продолжением известного

г о н -

конгского фильма **Hard Boiled** (в русском прокате — «Круто сваренные»), где главную роль хмурого детектива по имени Текила исполнил известный китайский актер **Чоу Юнь-Фат**. В игре, понятно, нам как раз таки и придется влезть в шкуру Чоу Юнь-Фата, который в роли Текилы снова мстит всем и сразу.

Конечно, такой громкий проект никак не мог пройти мимо столь грандиозного шоу, как E3, так что на выставке страждущим журналистам показывали вполне себе рабочую версию игры с одним уровнем на борту. Правда, оговоримся, версия была для Xbox 360, однако **Stranglehold** выйдет на нашем любимом PC одновременно с консольным ре-

лизом, и именно так игра и будет выглядеть в итоге на нашей платформе.

Как и обещали разработчики, главная фишка **Stranglehold** — абсолютно безумные перестрелки Текилы с самыми разнообразными злодеями, которые вопросов не задают, а сразу начинают садить по главгерою из всего доступного оружия. Действие того самого единственного уровня, продемонстрированного разработчиками, происходило в некоем скверном ресторанчике, где плотно окопались злодеи.

Начинается шоу, как и положено всему, к чему прикасается Джон Ву, — брутально и неожиданно: наш бравый коп вламывается в означенную пельменную, выхватывает из кобуры пару табельных беретт и начинает устраивать такие козлиные скачки, что волосы дыбом. Неугомонный азиат на наших глазах лихо перекачивается через поваленные столы, ловко прячется за стенами, съезжает по лестничным перилам и выделывает прочие недоступные простым смертным трюки, при этом еще и успевая поливать вражин свинцовым дождем. Выглядит все это чертовски кинематографично, а уж когда включается slo-mo (которое в **Stranglehold** гордо называется *Tequila Time*), картинка на экране вообще напоминает дорогой голливудский блокбастер. К слову, замедление времени, помимо чисто эстетического удовольствия, несет и сугубо практическую пользу — чем больше негодяев в slo-mo-режиме отправятся на тот свет, тем больше Текила получит очков опыта и, соответственно, сможет изучить новые смертельные трюки.

Плюс ко всему граждане из **Midway Studios** во всей красе продемонстрировали работу технологии **Massive Destruction**. Благодаря этому чуду техники уровни в **Stranglehold** можно в считанные минуты превратить в груды дымящегося хлама. В разгар перестрелки вокруг главного персонажа царит сущий Армагеддон — пули, попадая в стену, отшибают штукатурку, плитку и оставляют стильные дырки. Ящики, столы, стулья и прочая мебель, в изобилии расставленная повсюду, разлетаются в пыль, бутылки (видимо, все с той же текилой) со звоном разбиваются на мелкие осколки, ну и так далее. Через пару минут таких вот активных боевых действий упомянутый ресторанчик будет напоминать какой-нибудь Багдад после американской бомбежки.

В общем, похоже, у **Midway** действительно получается очень крепкий экшен с весьма бодрым геймплеем. Все это, правда, очень похоже на тот же **Max Payne 2**, однако в **Stranglehold**, что уже очевидно, несравнимо больше драйва, да и возможность в труху разнести практически любой уровень, честно говоря, очень радует.

На данный момент не совсем понятно только одно: насколько удобным будет управление в версии для PC. Да, на геймпаде можно легко и просто, стреляя, одновременно выписывать безумные кульбиты, но как вся эта радость будет работать с клавиатурой и мышкой, пока решительно непонятно. Впрочем, мы уверены, что разработчики справятся с этой задачей и уже этой зимой (именно тогда игра появится в продаже) мы получим очень-очень стильный экшен с Чоу Юнь-Фатом в главной роли.

История E3



Вот так, кстати, выглядела E3-1997.

Нынешний репортаж и колонка booth babe в рубрике «Особое мнение» — отнюдь не единственные E3-материалы. В следующем номере вас ждет огромная статья об истории E3 за авторством уже знакомого вам **Михаила Новикова** (см. в прошлом номере его репортаж с **GDC 2006**). Михаил в игровой журналистике уже более десяти лет, E3 для него — все равно что ежегодный хадж, так что мало кто может написать об истории выставки лучше, чем он. В общем, ни за какие сокровища мира не забудьте заглянуть в рубрику Special в августовском номере «Игромании».



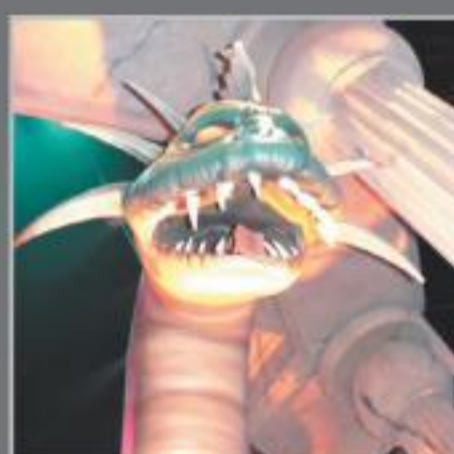


езное деление идет лишь на три группы: про железные дороги, про железные дороги и не только и, наконец, не про железные дороги. Так вот, Railroads!, как следует из названия, — игра про железные дороги. Мы начинаем в достаточно древние времена, когда по рельсам колесили смешные маломощные паровозики, и если повезет, то дорастем до мчащихся на бешеной скорости bullet trains.

Как сделать, чтобы «повезло»? О, все очень просто — развивать свой бизнес и всюду быть лидером. Railroads! наглядно доказывает то, во что не хочет верить российское правительство: экономика начинает расти только после того, как будет построена могучая транспортная сеть. По игровым картам разметало сотни интересных нам объектов: производителей грузов, потребителей грузов и населенных пунктов, из которых в разных направлениях постоянно отбывают огромные числа пассажиров. Все это добро надо перевезти. Причем перевезти с умом. Не стоит сразу лезть обниматься к необъятному: лучше выбрать одно лишь производство, протянуть железнодорожную ветку туда, где его продукция будет востребована, — да пустить кататься паровозик. Дальше начинаем потихоньку превращать ветку в целую транспортную сеть, постепенно охватывая район за районом — и добавляя себе новых забот. Железной дорогой руководить — это ведь вам не монстров в шутере расстреливать: придется бороться с пробками, продумывать наиболее выгодные маршруты, следить за прибыльностью и т.п. «Освоенные» объ-

Фоторепортаж на DVD!

Для тех, кому покажется мало наших E3 отчетов в журнале и на видео, мы также предлагаем заглянуть на DVD в раздел «Из первых рук». Только сегодня и только там вы найдете наш широкомасштабный фоторепортаж с отгремевшей E3-2006. В программе: люди, игры, стенды, девушки, забастовка boothgirls и, конечно же, азиаты, уснувшие от усталости прямо у входа в Convention Center.



екты тем временем начинают на радостях расти и требуют увеличения внимания — покупки дополнительных поездов и даже строительства новых веток.

Есть и другие развлечения — конкурентов, например, можно просто перекупить, а можно выжить с рынка с помощью ценового демпинга (если у вас, конечно, хватит ресурсов). Если не устраивают те три десятка локомотивов, что идут в комплекте, — то можно обратиться за помощью к специальному конструктору (опробовать его в действии, правда, не удалось).

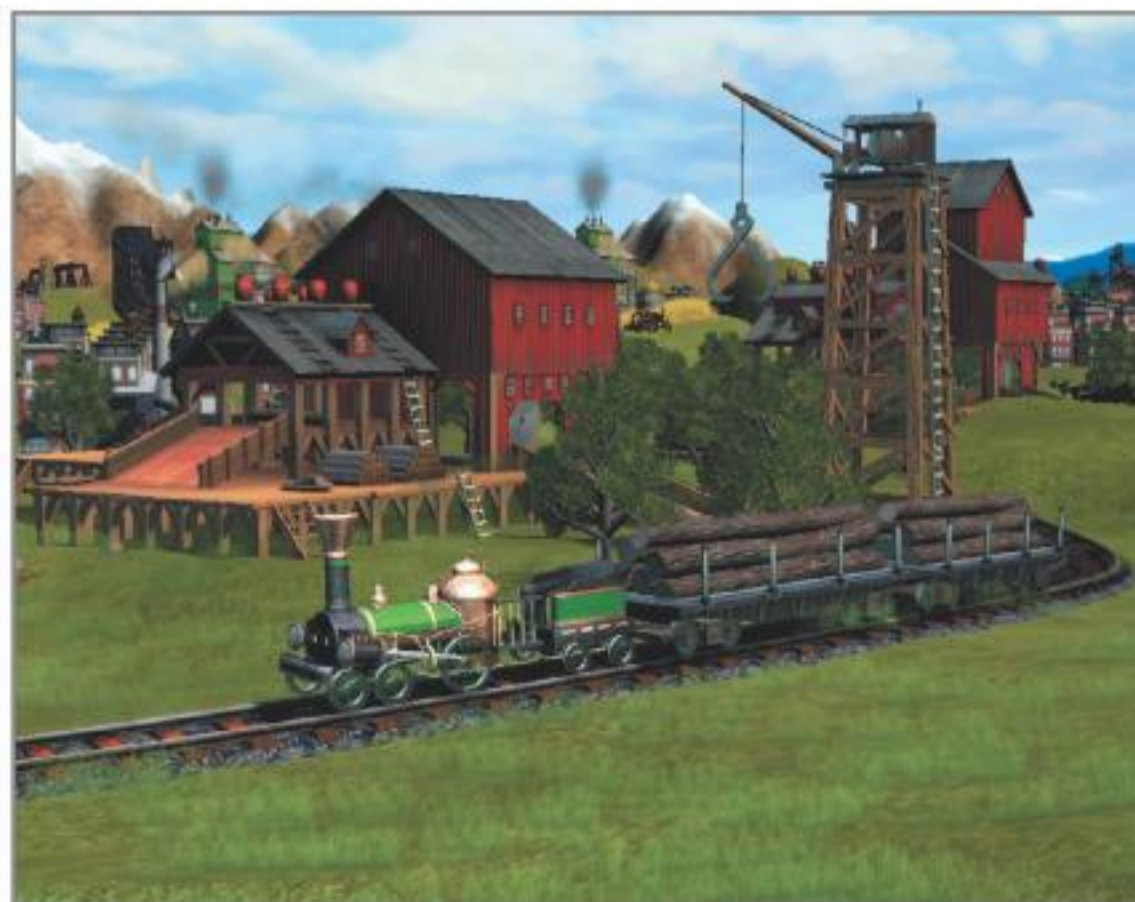
Среди игровых режимов попадаются как сценарии («соедини два крупных города за десять лет»), так и свободная игра, и даже режим train table (игрушечная железная дорога), где нет ни конкурентов, ни денег, ни прочих ограничений — знай строй и катать себе в удовольствие.

Ну и еще пара слов об игрушках. Незадолго до E3 Сид Мейер побывал в немецком Гамбурге, где досконально изучил самый крупный в мире макет железной дороги. Это, несомненно, наложило свой отпечаток на облик игры — Railroads! выглядит куда более «игрушечно», чем конкуренты. Посмотрите на скриншоты (очень хорошая подборка, кстати, есть на нашем DVD в рубрике «Игровой калейдоскоп») — ну разве эти смешные паровозики не умиляют?

Подобная стилизация, кстати, возможно, была и вынужденной мерой — как только камера выдает крупный план, то становится ясно, что позаимствованному у Sid Meier's Civilization 4 графическому движку явно не хватает сил, чтобы обеспечить приемлемую детализацию. Так что чуточку примитивная игрушечная графика тут оказалась в

самый раз. Глядишь на экран — и не фыркаешь со злости, а представляешь, будто, как в детстве, достаешь из большой картонной коробки все эти рельсы, стрелки, платформы и объединяешь их вместе... да почти так оно, собственно, в игре и происходит. Простой и понятный drag&drop позволяет быстро и с легкостью прокладывать ветки, ну а если вдруг возникли какие-нибудь трудности, то с кухни можно позвать папу — неглупый искусственный интеллект мигом поможет правильно проложить, например, тоннель.

Но играть во все это стоит все-таки самим, без папы! Мы, конечно, можем ошибаться — ведь до релиза еще совсем немало месяцев, но, похоже, Railroads! будет очень притягательной игрой. В общем, именно такой, какую так заждались фанаты жанра.



Вы будете смеяться, но в детстве у автора этих строк был точно такой же паровозик. Ну, разве что только не дымил.

Гуманитарная помощь бобрам уже в пути!



По уровню графики BioShock примерно на полкорпуса опережает весь известный науке next-gen.

BioShock

ЖАНР: ЭКШЕН/РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ: TAKE TWO

РАЗРАБОТЧИК: IRRATIONAL GAMES

ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Человек с из **Take Two** с замечательным именем **Томас Махони** подводит нас к небольшой, 2x2 метра, комнатке и серьезным голосом предупреждает: «Все, что вы увидите или услышите внутри, запрещено снимать, фотографировать на камеру и даже записывать на диктофон. Я серьезно. Вы знаете, мы не параноики, но тем не менее храним секреты **BioShock**, что тот Святой Грааль. Если чья-то живая душа увидит кадры из игры, то... В общем, у нас есть свои причины оберегать подобные игры от постороннего взгляда».

После практически детективной истории о том, как мы без всякой предварительной договоренности проникли на сверхзакрытый показ одной из самых загадочных игр E3, слова Томаса уже не вызывают никакого удивления. Нас вместе с группой ограниченных лиц запускают в маленькое темное помещение с большим, во всю стену, экраном. Внутри нас уже ждет **Кен Левайн** — главменеджер **Irrational Games**. Пока бдительные секьюрити проверяют, не включил ли какой злодей диктофон, Кен начинает вещать:

— Друзья, вы же наверняка помните **System Shock 2**, ну, ту самую нашу игру семилетней давности, которая еще получила около двадцати наград от игровых изданий по всему миру? Так вот, **BioShock** — это прямой духовный наследник того самого «Шока», ролевая игра абсолютно нового поколения...

Пока охранники выносят из комнаты японца, по неосторожности забывшего выключить фотоаппарат, Кен потихоньку объясняет синопсис. Итак, действие **BioShock** происходит в «альтернативных» пятидесятых годах прошлого столетия в глубоко засекреченном экспериментальном подводном городе Рапчур. По идее создателей, он был задуман как эдакий «город завтрашнего дня», то место, откуда человечество начнет идти навстречу всеобщему счастью и полному благоденствию. Город был построен на самом дне моря и населен людьми с идеальными генетическими данными. По замыслу создателей, в будущем жители Рапчура должны были составить костяк так называемого «нового человечества», людей следующего тысячелетия...

Все продолжалось хорошо до тех пор, пока ученые города не открыли некий загадочный генетический материал под названием эдам. Каким-то непонятным образом эдам распространился по всему городу и начал проникать в ДНК и без того идеальных людей, награждая их доселе невиданными способностями. Жители Рапчура, сочтя это знаком свыше, окончательно уверовали в свою уникальность и уже даже собирались на грандиозный праздник по поводу наступления новой эры в эволюции человека, как вдруг... разразилась невероятная катастрофа. Люди становились все более агрессивными, некоторые сходили с ума, другие начинали без всяких видимых причин убивать все, что движется и дышит. На ночных проспектах города появились странные и неразговорчивые личности в непроницаемых водолазных костю-

мах, кто-то утверждал, что видел на улицах самого дьявола... Так или иначе, в течение одного дня от бывшего величия Рапчура не осталось и следа. Половина населения была убита, автоматическая система охраны города вышла из-под контроля, а улицы наводнились кровожадными монстрами, наделенными сверхъестественной силой и потерявшим всякий человеческий облик...

В этот самый момент в городе появляемся мы — как мы сюда попали и откуда пришли, непонятно. Ясно лишь одно — надо во что бы то ни стало выбираться из Рапчура и искать путь на поверхность моря... Загвоздка лишь в одном — чтобы выжить и не лишиться рассудка, нам необходимы постоянные инъекции эдама...

Когда на экране появляются первые кадры из игры, первое, что мы делаем, — удивленно протираем глаза. Unreal 3-движок, который гудит под капотом **BioShock**, отрабатывает все мощности вашей многодолларовой видеокарты. Рапчур выглядит настолько потрясающе, что, признаться, мы не можем поверить, что то, что показывается на экране, — это графика из компьютерной игры. Мистер Левайн поясняет, что они серьезно доработали ту часть нового Unreal-движка, которая отвечала за эффекты освещения, физику и многое, многое другое. В итоге **BioShock** выглядит как без преувеличения самая красивая игра E3. Картинка на экране пульсирует какой-то невиданной энергией, она крайне атмосферна и отлично стилизована под «альтернативные пятидесятые» а-ля **Fallout**.

Пока мы, придерживая челюсть, любуемся пейзажами разоренного Рапчура, Кен объясняет специфику геймплея. Номинально **BioShock** — это «экшен с элементами RPG», по общему стилю игры сильно напоминающий все тот же **System Shock 2**. Дрожа и втягивая голову в плечи, мы медленно бредем по коридорам, нервно пересчитываем дефицитные патроны в обойме пистолета, прижимаемся к стенам, трясемся при виде какой-нибудь подозрительной тени и вообще пребываем в состоянии перманентного страха. Врагов в окрестностях — совсем не много, и ко всему прочему — они чрезвычайно умны и дико опасны: буквально каждое первое столкновение с обитателями Рапчура может с высокой вероятностью закончиться летальным исходом.

Собственно, мистер Левайн «накаркал»: как только он заговорил о врагах, мы заметили, как на экране уже кто-то медленно идет в нашу сторону. Через секунду мы уже наблюдаем, как мимо проходит *некто* в желтом водолажном костюме. *Некто* не спеша перебирает огромными чугунными ногами, тяжело дышит и источает такой животный ужас, что нам в этот момент мучительно хочется вырваться из маленькой темной Take Two-комнатки и с выпученными глазами убежать куда-нибудь далеко по солнечным лос-анджелесским улицам. Нам жутко и очень, очень, друзья, страшно...

Спустя несколько мгновений *некто* вдруг останавливается в двух или трех метрах от нас, протяжно хрипит и медленно склоняется над растерзанным телом какой-то женщины в коктейльном платье.



Как и все игровые Мертвые Девочки, «Маленькие Сестрички» вызывают исключительно жуткие эмоции.



Кен загадочно улыбается:

— О! А этого вот гражданина зовут Big Daddy, он страшный, но мы ему абсолютно безразличны, пока не начнем делать глупостей. Собственно, такие вот «Большие Папаша» постоянно патрулирует улицы Рапчура в поисках свежих трупов... Зачем им трупы? Им-то они как раз не нужны, они для их «Маленьких Сестричек»...

Тем временем мы наблюдаем, как «Папаша» поднимает голову, неторопливо отходит от трупа и с гулкими металлическими звуками начинает размеренно стучать по стене. Через несколько секунд из-за стены раздается ужасный визг, и через узкую вентиляционную шахту прямо в руки Папаша прыгает... друзья, вы не поверите — Маленькая Мертвая Девочка! «Маленькая Сестричка», по древней традиции игровой индустрии, одета в некое подобие белого платица, носит на голове стремную копну черных волос и периодически кашляет кровью.

Кен поясняет, что «Сестрички» — это такие же безобидные существа, как и Папаша, и все, что они делают, так это собирают эдак из мертвых тел сверхлюдей. В этот самый момент мы наблюдаем совсем уж жуткую картину: девочка подходит к трупу женщины, достает из фартучка огромный шприц — и с астматическим кашлем начинает выкачивать из тела кровь.

Собственно, да: эта кровь, которую переносит девочка, — нужна нам как воздух. Без периодических доз эдама мы долго не протянем в зловещем мире Рапчура и рано или поздно потеряем рассудок. Проблема лишь в том, что если мы нападём на

«Сестричку», на ее защиту тут же поднимется «Папаша», убить которого практически нереально. Даже если подойти к девочке ближе, чем на два метра, — она истощно завизжит, а «Папаша» со страшным ревом нравоучительно огреет нас по голове табельным кайлом.

Продолжая исследовать окрестности, мы параллельно слушаем рассказы Кена о механизме игры. Если коротко, то выясняется, что все события в BioShock подчиняются правилам так называемой «живой AI-среды». В игре абсолютно нет скриптов, и все «монстры» ведут себя в соответствии с заложенными в них алгоритмами поведения. «Папаша» патрулирует территорию в поисках свежих залежей эдама, «Сестрички» — переносят добытый генетический материал в тайные закрома, а спятившие жители Рапчур-сити бесцельно шатаются по улицам города.

В процессе демонстрации мы, кстати, натываемся на одного, вернее одну из таких. Перемазанная в крови женщина лунатично бродит по небольшому залу, резко дергает конечностями и бормочет под нос что-то нечленораздельное. Незаметно подкравшись, мы слышим, как она словно бы разговаривает с кем-то невидимым — рваными фразами говорит о том, что они с мужем собираются поехать на какую-то вечеринку, потом внезапно начинает плакать и причитать («Я потеряла дочь! Где моя дочь?»)...

— Не обращайтесь внимания, — комментирует Кен. — Она уже давно перестала быть человеком, и все, что она сейчас бормочет, — лишь какие-то беспоря-



Несмотря на грозный вид, «Большой Папаша» абсолютно безвреден ... пока его не трогают.

дочные обрывки, фантомные флэшбеки из ее прошлой жизни.

В этот момент женщина внезапно оборачивается, несколько секунд изучает глазами главгероя и, скорчив звериную гримасу и пронзительно закричав, тут же... прыгает на потолок. Ловко перебирая всеми четырьмя конечностями и стуча окрашенными ногтями по пластику, она приближается к нам, быстро падает вниз, наносит пару мощных ударов и тут же убегает куда-то в темноту.

Экран пульсирует красными кровяными пятнами, пистолет дрожит в главгеройской руке, а мы, испуганные в очередной раз, нервно озираемся по сторонам.

Через несколько секунд знакомый визг раздается уже со спины, адреналин стремительно ударяет в мозг, и на этот раз мы ориентируемся куда быстрее: стремительно разворачиваемся на месте, быстро уклоняемся от удара и по-ковбойски всаживаем в тело леди обойму разрывных пуль. Ощущения, друзья, — что-то с чем-то!..

Еще во время демонстрации мистер Левайн продемонстрировал нам, как работает местная ролевая система — в точности как в System Shock 2, мы собираем некие колбы со странной субстанцией — «плазмидом» и при помощи агрегата под названием «Плазми-квик» производим над своим телом различные генетические эксперименты. При помощи «плазмиды» можно улучшить скорость передвижения, прокачать силу, сделать всевозможные «хакерские» апгрейды для взлома охранных систем и так далее. Кстати, эти самые охранные системы рабо-

тают... ну да, ну да, снова как в System Shock 2. На каждом углу Рапчур-сити установлены видеокамеры, которые при обнаружении главгероя немедленно включают сигнализацию и насылают по нашу душу стайки юрких и крайне опасных роботов-охранников.

Что же касается всего остального, то в BioShock нас ждет еще немало других сюрпризов. Мы, естественно, еще не раз и не два вернемся к этой игре — обязательно пропустим ее через наш «Центр внимания», обязательно узнаем все подробности из первых разработческих рук (в частной беседе Кен, конечно, жаловался на исключительную занятость, но все же), короче — ни в коем случае не забудем об этом проекте.

Эта игра — без преувеличения — лучшее из всего виденного нами на нынешней E3. Так что в атмосфере всеобщего народного ликования и под наши бурные и продолжительные аплодисменты звание «Лучшей игры E3-2006» по версии журнала «Игромания» уходит BioShock от компании Irrational Games! Ура, товарищи, так — победим!



СНЕЧНАЯ ВОДКА

Водка «Чечня» в оригинальной упаковке - любимый напиток генетически совершенных людей будущего.



Олег Ставицкий

СТЫД И СРАМ

«ИГРОМАНИЯ» МУЧАЕТ НЕВИННЫХ
ПРОХОЖИХ И ПОДЖИГАЕТ ДЕТЕЙ
В САМОМ ПОХАБНОМ ЭКШЕНЕ
ПОСЛЕДНИХ НЕСКОЛЬКИХ ЛЕТ



Что? Первый со времен American McGee's Alice (вышедшей около шести лет назад) персональный проект одиозного продюсера Американа Макги. Содержит сцены с участием маленьких детей, поедающих наркотики, огромный шагающий гамбургер, восстание мексиканских гастарбайтеров и многочисленные падения самолетов.

Как? Под видом фаната третьих «Корсаров» прокрасться в офис «Акеллы» и выкрасть свежеприсланную бета-версию игры. По пути домой побороть низменное желание заработать бешеные тысячи и не загнать диск пиратам с Савеловского рынка.

Американ Макги, как говорят противники гей-парада в столице, осатанел. В нашем прошлогоднем интервью автор нежно любимой **American McGee's Alice** бодро хихикал и отмахивался от вопросов вроде «Не бойтесь, что вас запретят в Америке?» легкомысленными аргументами. «У нас же тут комедия! — с огоньком в глазах чеканил Макги. — Мы же несерьезно! При желании можно вообще подростковый рейтинг получить!» Автор этих строк **Bad Day LA** на тот момент еще не видел и потому лишь одобрительно кивал. Сейчас же, после того как эксклюзивная бета-версия исхожена вдоль и поперек, можно с уверенностью утверждать — уважаемого продюсера ждут серьезные проблемы. **Винс Дези**, главный идеолог незабвенной дилогии **Postal**, тоже считал, что насаживать кошку на дуло пистолета, мочиться на прохожих и бить гомосексуалистов лопатой по голове — это смешно. Так вот, его нетленка, если кто вдруг не в курсе, продается в Соединенных Штатах Америки с маркировкой «Mature».

Грязный стыд

Bad Day LA — это предельно вызывающе неполиткорректный экшен, посвященный всем мыслимым фобиям общества потребления. Кто из нас не боится биологического оружия? Это когда вы в одну минуту трете глаза от едкого дыма, а в другую с удивлением выплевываете собственные внутренности на тротуар. С этого, так сказать, катаклизма **Bad Day LA** только начина-

ется. Дальше следуют и вовсе удивительные вещи: цунами, падения самолетов, террористы, гомосексуалисты, землетрясения и прочие радости жизни (для получения полной картины см. наши заметки на полях). Главгерой — похабный негр, бывший голливудский агент, отказавшийся от благ общества потребления в пользу свободного бродяжничества. Он прорывается через творющийся в Лос-Анджелесе ад, преследуя одну-

ЖАНР

АРКАДА

ИЗДАТЕЛЬ

ENLIGHT SOFTWARE

РАЗРАБОТЧИК

ENLIGHT SOFTWARE

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

АКЕЛЛА

ПОХОЖЕСТЬ

POSTAL 2

STATE OF EMERGENCY

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

ДАТА ВЫХОДА

2006 ГОД

САЙТ ИГРЫ

WWW.BADDAYLA.COM

ритный дождь, регулярно приземляясь на случайных прохожих. Группа зомби заплывывает какой-то зеленой желчью пенсионного вида мужчину. Террористы-снайперы отстреливают выживших с крыш высотных зданий. Словом, обстановка уютная.

И вот тут надо отдать Макги и компании должное — смодели-



Из-под затопленных столов регулярно выползают не то медузы, не то электрические кальмары и ощутимо жарят током.

единственную цель: спастись. Тем временем вокруг одновременно идет трансляция всех известных науке фильмов-катастроф. На центральных улицах сыплется гигантский метеоро-



Откуда взялся конкретно этот шагающий гамбургер, отчего-то не поясняется.



На одном из уровней мексиканцы берут главгероя в заложники и заставляют сидеть по ничему не подозревающим американским гражданам из станкового пулемета. Да здравствует мексиканская мечта! Огоооонь!!!

ровать от-дельно взятый апокалипсис им удалось крайне убедительно. Толпы визжащих обывателей, огонь, зомби, беспорядочная пальба и крики о помощи не исчезают с экрана ни на минуту. Здесь постоянно что-то происходит. Или с неба валится раскаленная космическая порода, или группа вооруженных яппи грабит банк, или сплоченная формация зомби загоняет женщину на дерево. В общем, картинка крайне плотная — снять «пустой» скриншот с главгероем в качестве центрального персонажа сложно, потому что в кадр постоянно норовят залезть какие-нибудь встревоженные NPC.

Сам геймплей, как и обещал Макги, вызывающе прост. Избегая множественных опасностей, вы несетесь от одной контрольной точки к другой, выполняя по дороге нехитрые задания вроде «убей десять террористов». Кроме собственно убийств, вы можете также лечить нуждающихся (для этого необходимо подойти к раненому вплотную и помахать над ним импровизированной аптечкой), тушить пожары и перевоспитывать зомби. С ними ситуация особая. Технически мы имеем дело не с медлительными пожирателями мозгов, а с зараженными биологическим оружием обывателями. Это обстоятельство позволило геймдизайнерам ввести в игру оригинальный ход — обдав очередного зараженного струей из огнетушителя, вы производите чудотворный акт исцеления. Если же милосердию в вашем сердце места нет, то пострадавшего от химической атаки можно пристрелить или забить ломом насмерть.

Важно только не промахнуться и не огреть монтировкой мирного прохожего. Членовредительство здесь не проходит бесследно. В игре есть эдакий «кармометр» — специальная шкала, которая отражает, как хорошо вы себя ведете. Если регулярно поджигать старушек, стрелять по гражданскому населению из двустволки и кидаться коктейлем Молотова в посетителей супермаркета, то в скором времени разъяренная толпа бросится на вас. И тут надо отдать обитателям Лос-Анджелеса должное — в гневе они страшны. Группа возмущенных фемин способна забить несчастного главгероя голыми руками в течение нескольких секунд. Есть, однако, способ реабилитиро-

ваться в глазах окружающих. Как только вы замечаете, что шкала вашего рейтинга находится в незавидном положении, необходимо в срочном порядке творить добро. Повысить свой имидж можно самыми разнообразными способами: лечить раненых, тушить множественные пожары (в которых обычно жарятся люди), исцелять зомби. Несколько добрых дел моментально восстанавливают рейтинг, так что вы легко можете позволить себе случайно промахнуться и подстрелить, скажем, патрульного полицейского.

Пожары, зомби, раненые и прочие требующие вашего вмешательства события отмечены прямо на экране специальными иконками, что помогает ориентироваться в окружающем хаосе. Плюс у любого здравомыслящего встречного можно спросить дорогу, нажав на правую клавишу мыши. После этого у вас над головой появится исполинского размера стрелка, указывающая, куда нужно держать путь.

Когда Макги обещал, что сделает «игру, в которую сможет играть даже ваша бабушка» (это дословная цитата), он не врал. Местное управление и вообще игровой процесс

На вторых ролях

Bad Day LA предлагает на выбор одного из четырех персонажей-товарищей-на хлебников разной степени невменяемости. Знакомьтесь.

Блюющий мальчик



Зараженный биологическим вирусом семилетний мальчик, который регулярно изрыгает содержимое своего желудка на всех окружающих. Как только у этого подгнившего цветка жизни заканчиваются оппоненты, он начинает плевать желчью в вас. Милейшее создание.

Садовник Хуан



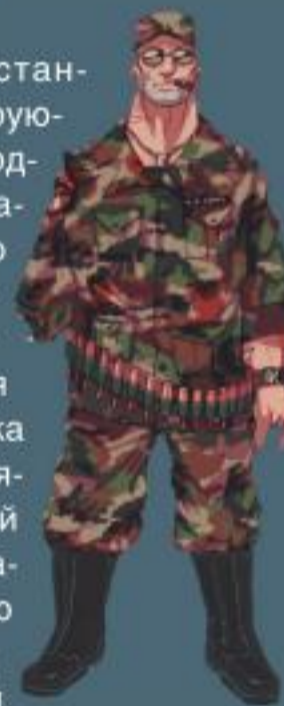
Амнезийный мексиканец Хуан категорически не помнит, кто он, откуда и куда должен попасть. Зато он является счастливым обладателем гигантского размера бензопилы с неиссякаемым запасом горючего. Хуан, наверное, самый адекватный из всех компаньонов — будучи предоставлен сам себе, способен перепилить зомбированную футбольную команду.

Бeverли-Хиллз

Малобюджетный клон Парис Хилтон, классическая американская блондинка в бейсболке и джинсовой юбке, прижимающая к груди карликовую породу не то пуделя, не то крысы. Вооружена полным отсутствием головного мозга, а также внушительным набором всевозможных парфюмов, которые способны действовать как слезоточивый газ.



Сержант



Непрестанно цитирующий Джорджа Буша-младшего военнослужащий, чья правая рука представляет собой плохо заштопанную культю, из которой регулярно капает кровь. Сержант сквернословит, не выпускает сигару изо рта и дерется что ваш Чак Норрис. Второй после Хуана по адекватности персонаж. Рекомендуем.



Выйти из такой вот потасовки живым практически невозможно.



Зомбированных посетителей местного фастфуда излечить, кстати, нельзя. От бургеров, как известно, лекарство еще не придумано.

действительно сводятся к монорельсовой беготне и планомерному нажатию одной и той же кнопки. Все объекты инвентаря, включая аптечки, огнетушитель или снайперскую винтовку, работают при помощи левой клавиши мыши. Выбрали оружие — оно стреляет. Выбрали бинт — он лечит.

Есть еще два момента. Во-первых, это напарники. С ними отдельная история. Ближе к середине игры в компанию негру-бродяге набивается целых четыре человека. На экране, однако, демонстрируется только один — вы вольны переключаться между поддерживающими персонажами, используя соответствующие кнопки. Одновременно из всей компании можно вызывать лишь одного помощника, и только в скриптовых сценках мы видим всех сразу.

Во-вторых, периодически Bad Day LA развлекает аркадную беготню аркадным же тиром. Вы помещаетесь за станковым пулеметом и планомерно строчите во все живое. Стационарные этапы, надо заметить, крайне хороши собой: множественные взрывы и, натурально, толпы убитых на экране делают свое дело — вы начинаете непроизвольно хихикать и давить на гашетку с двойным усердием.

Лак для волос

Как нетрудно догадаться, весь вышеозначенный беспредел подается под видом неполиткорректной комедии. То есть главный аргумент, который мистер Макги планирует предъявить разъяренной ESRB, заключается в том, что все это, типа, шутка. Пожелаем Американу удачи, но что касается качества местных шуток... они... как бы это сказать... специфические. Юмор тут делится на два типа: разговорный и так называемый slapstick. Последнее — это непереводаемый термин, обозначающий тот тип комедий, в которых герои непрерывно бьются лбом о двери, наступают на грабли и шмякаются лицом в торт. Так вот, если вид пенсионного вида женщины, которая, силясь показать главгерою спасительный вертолет, падает с небоскреба в воду, а потом съедается акулами, кажется вам смешным — добро пожаловать. Следом за такими шутками следуют диалоги довольно сомнительного свойства. Макги (который здесь выступил как геймдизайнер,

продюсер и автор сценария) — безусловный мастер создать атмосферу и способный смешно задавить в кадре невинную девочку, оказался, увы, не в состоянии написать смешные реплики. В итоге из колонок льется непрерывная похабщина. Мы даже не будем тратить на примеры наши драгоценные страницы — чтобы ознакомиться с ними, достаточно заглянуть вечером в детсадовскую беседку какого-нибудь рабочего квартала. Там вы услышите такие речевые конструкции, которые товарищу Макги и не снились.

Периодически Американ устраивает на экране чистой воды «Монти Пайтон». Например, здесь присутствует банда сбежавших заключенных, вооруженная здоровенными тушами рыбы. Члены бандформирования размахивают рыбинами над головой и угрожающе выкрикивают что-то вроде «трепещи перед величием угря!». Следом за этими безоговорочными фаворитами идет троица облученных метеоритной радиацией обывателей, которые становятся отрицательными супергероями, напяливают плащи и терроризируют город. Есть, наконец, смотритель музея истории, разящий окружающих молнией и содержащий безбилетных посетителей подвешенными за ноги.

Визуально все это выглядит... неоднозначно. Арт-директоры Kozyn dan, которых мы воспевали еще в нашем интервью, сработали для игры отличный арт. Все окружающие объекты действительно выглядят так, будто кто-то набросал их карандашом поверх трехмерных каркасов. К сожалению, этот вот рукодельный эффект сильно проседает под натиском классической cell-shading графики, которая сейчас выглядит попросту скверно. Когда в воду льется нарисованный вручную поток



Во время «пожарных» этапов на экране кружит натуральная копоть. Очень жизнеутверждающе.

— это выглядит чуть ли не визуальным прорывом. Когда же вы находитесь от активных объектов на ощутимом расстоянии, на экране предстает очередной cell-shading-продукт, какими индустрия нас уже успела перекармливать.

Ох, как «плохо»

Вообще недостатков у Bad Day LA хватает. Главный просчет — это, конечно, геймплей. Одноклеточная беготня и полное отсутствие интерактивности окружающего пространства — печальная комбинация. После первых двух уровней с тушением обывателей и отстрелом зомби потихоньку свыкаешься. И вот тут очень некстати выясняется, что в схожем ключе пройдет вся игра. Никакого намека на нелинейность здесь нет — каждое конкретное препятствие преодолевается одним-единственным способом. В изобилии разбросанные вокруг машины, автоматы с газировкой, компьютеры и магнитофоны никак на вас не реагируют. В расставленные повсюду дома заходить нельзя. Периодически (это совсем уже стыдоба) упираешься лбом в невидимую стену.

Ну и пальба, если уж на то пошло, не то что бы





очень веселая. Ни приседать, ни перекатываться, ни ползать наш герой не умеет. Перестрелка с наводнившими банк грабителями выглядит крайне уныло: вы, как поломанный манекен, выпрыгиваете из-за угла, делаете несколько выстрелов и, получив пару ответных пуль, запрыгиваете обратно. Как пишут в инструкциях к некоторым лекарствам: «при необходимости повторить». Отчаянно не хватает сколько-нибудь корректной физики — трупы гнусно проваливаются сквозь объекты, неуклюже бьются головой и вообще ведут себя крайне неопрятно.

С AI на данный момент просто беда. Враги бьются лбом о стену, забираются в угол, подло перерождаются в каком-нибудь укромном уголке и выглядят совершенно неубедительно. Учитывая громогласные обещания официального сайта наделить местное население чуть ли не коллективным сознанием и уровнями настроения, есть небольшая надежда, что мы имеем дело всего лишь с ранней версией искусственного интеллекта.



Все это выглядит крайне странно. После Alice, которая уже давно обрела культовый статус, от Макги ждут чуть ли не второго пришествия. По крайней мере за его творческим союзом с китайским самородком **Тревором Чаном** пристально следит весь земшар. И вот, шесть лет спустя, Американ планирует выйти на публику с крайне претенциозным проектом. Bad Day LA выглядит как хамская аркада, главной достопримечательностью которой значится полное отсутствие политкорректности. Играть в это будет весело — хватит уже того, что тут есть враги, угрожающие главному герою угрем. Условно говоря, Bad Day LA имеет три, как говорят на Западе, selling point, то есть «продающих особенности». Во-первых, это крайне упрощенный геймплей, в который действительно можно втянуться после одной-двух минут игры. Во-вторых, скандальная тема — за нее Макги еще поплатится (Америка вряд ли готова смеяться над самолетным дождем, террористами и снайперами на крышах). И, наконец, в-третьих, это в меру уникальная картинка, которая, как нам кажется, сейчас недостаточно использована.

Что из этого всего получится, сказать сложно даже сейчас, после тщательного знакомства с бета-версией. Макги — большой талант, так что несколько точечных вмешательств в геймплей могут сотворить чудо с этой и без того приятной игрой. В любом случае интересно посмотреть, как человек, которому внушительная часть игронаселения с большим ожиданием смотрит в рот, получает большое удовольствие, дурачится и делает то, чего, видимо, давно хотелось. Удачи вам, комрад Американ, держитесь за буденовку! ■

Тридцать три несчастья

Периодически **Bad Day LA** выглядит как интерактивная инструкция по поведению в экстремальных ситуациях. Вроде тех дурацких картинок, что часто висели в школе и демонстрировали счастливо улыбающихся детей, объятых адским пламенем. Таких вот инструкций игра предлагает ровно семь — по количеству катаклизмов.

Биологическая атака



Гигантские зеленые облака клубятся по улицам Лос-Анджелеса и превращают всех вдохнувших цветного газа в плюющихся собственной желчью зомби. Заразиться может и сам герой, после чего все здравомыслящее население города начинает носиться за ним наряду с остальными зомби. Из главгероя, впрочем, зеленая дрянь со временем выветривается.

Землетрясение



Какая игра-катастрофа без раскола почвы и падения беззащитных прохожих в раскаленную магму? С этим у **Bad Day LA** полный порядок — раскол демонстрируется не в заставке, а прямо во время игры. Обыватели цепляются за осыпающийся асфальт, воют и всячески паникуют. Совсем как в кино.

Метеоритный дождь



Раскаленная космическая порода, желая передать горячий привет кинofilmу «Армагеддон», беспорядочным дождем сыпется на головы жителей Лос-Анджелеса, не щадя ни дорогих машин, ни бутиков. На ваших глазах очередной метеорит приземляется на голову трем пенсионерам, которые пытались было вынести телевизор из соседского дома. Поделом!

Пожар



Горит все — от супермаркетов до частных

вилл. Вам предстоит спасти различную утварь из домов, которую подкопченные жители выдают за друзей и родственников. «У меня там девушка!» — кричит измазанный сажей мужчина, указывая на горящий дом. Девушкой оказывается огромная надувная кукла для известных целей. Если вдруг захочется огреть похабника ломом по лбу — не отказывайте себе в удовольствии.

Война банд



Афроамериканская шпана, явно заглянувшая из очередной подворотни Сан-Андреаса, расстреливает мирное население и поливает его огнем при помощи нехитрой комбинации лака для волос и зажигалки. Среди прочего этот этап славен также маленькими детьми, которые едят наркотики из заботливо расставленных бандами мешков. Детей надлежит наставлять на путь истинный путем профилактических подзатыльников.

Цунами



Еще один голливудский привет — на сей раз фильму «Столкновение с бездной». Исполинских размеров волна заливает город, в результате чего все начинают перемещаться по колено в воде. С волной прибывают морские жители, среди которых бьющие электричеством кальмары и вполне себе спилберговские акулы.

Нападение мексиканской армии



Безобидные мексиканские гастарбайтеры, которые всю свою американскую жизнь проводят на садовых участках жителей Беверли-Хиллз, надевают военную форму, меняют вилы на автоматы и требуют законного увеличения жалования, а также полной капитуляции. Расстрел голливудских небожителей из станкового пулемета прилагается.

Андрей Александров

СКАЗКА НА ЗАВТРА

ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК «ИГРОМАНИЯ»
БЫЛА ПЛЕНЕНА ОДНОЙ ИЗ САМЫХ
ВОЛШЕБНЫХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР

Что?
Как?

Совершенно неожиданная виртуальная сказка, воскрешающая в нашем сознании бережно хранимую память о King's Bounty, поражающая роскошной графикой и очень глубоким геймплеем. Совершить дерзкий прорыв в офис издательства 1С. Занять компьютер с рабочей версией «Легенды» и до последнего держать круговую оборону, отгоняя назойливых пиарщиков, продюсеров и вызванное из дежурки подкрепление. Потом связаться посредством электропочты и электроаэски с Дмитрием Гусаровым и выведать у него секретные подробности о проекте... ну а перед всем этим сделать одну простую вещь — поверить в сказки. Иначе нельзя никак.

Судьба «Легенды о рыцаре» так же сложна, как и судьба любой легенды, — верится в нее с трудом и лишь по прошествии долгого времени. Вот за спиной остается приветливый офис компании 1С, где только что прошло знакомство с рабочей версией игры, а в голове все громче и громче звучит одна и та же мысль: «НЕ ВЕРЮ!». Такое впечатление, что PR-граждане уважаемого издательства забросили книжки Блэка на самую дальнюю полку и быстренько обучились какой-то невиданной магии. Черной и очень-очень мощной. Иначе как можно объяснить следующую картину: редактор «Игромании», серьезный молодой человек, поймавший на своем веку сотни разнообразнейших игр и вытянувший из них, наверное, почти все эмоции и впечатления, которые только можно вытянуть... так вот, этот самый серьезный молодой человек буквально за несколько минут превращается в смешного юношу среднего школьного возраста, который влюбленными глазами смотрит на монитор с красочной картинкой. На внешние раздражители обладатель «среднего школьного» реагировать уже не желает — вхолостую выстреливает даже волшебная фраза «А по й -

дем на обед? У нас, как ты помнишь, вкусно и плотно кормят»...

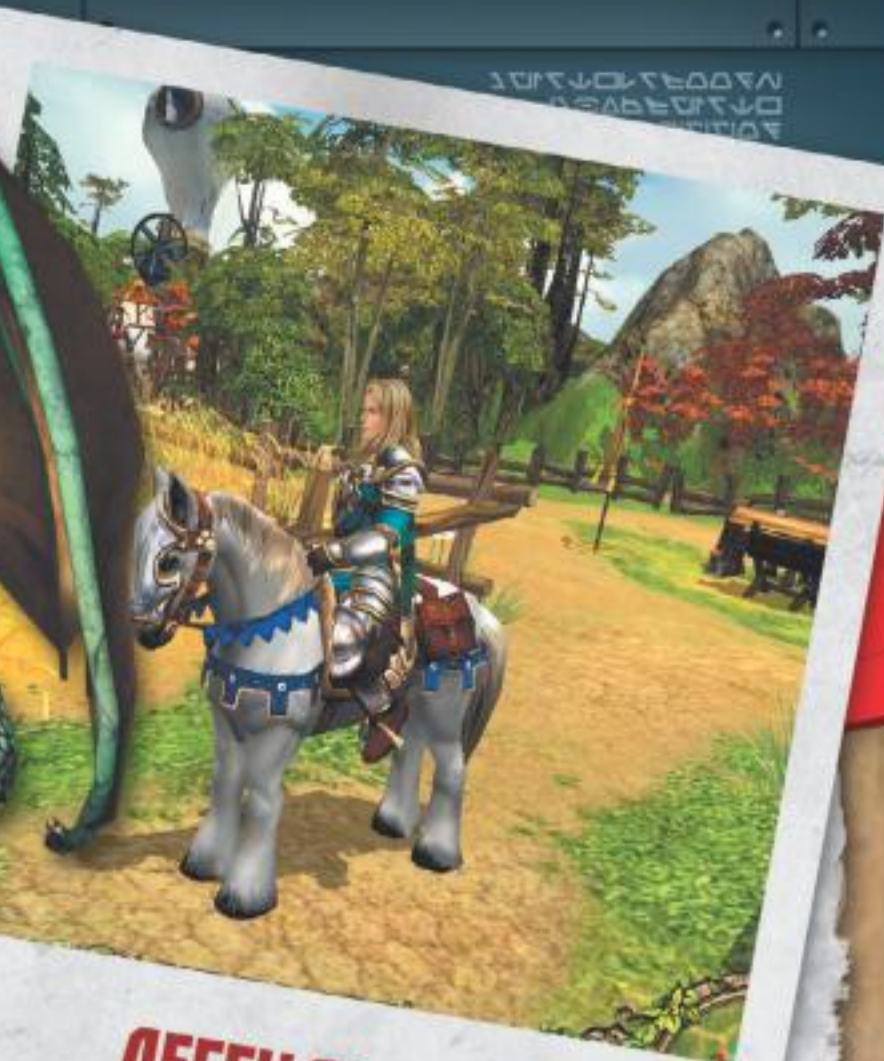
...А через несколько часов молодой человек входит в офис любимой редакции (хотя можно было отправиться и домой пораньше), объясняя свое появление срочными рабочими делами. По-настоящему же он пришел совсем за другим — чтобы как можно скорее рассказать своим коллегам о неожиданном знакомстве. За последний год похожие по силе впечатления у вашего непокорного слуги вызвала ровно одна игра — нежно любимый всем коллективом журнала **Fahrenheit**.

Так что это, друзья, какая-то чертова магия. И верить в нее, наверное, опасно для здоровья.

Потомки «Рейнджеров». Или все-таки предки?

Со временем это самое «НЕ ВЕРЮ!», грохочущее на всю голову, конечно же, успокаивается, бешеная влюбленность в совсем еще не готовую игру тоже отходит на задний план — и вернувшийся контроль над ситуацией разум мигом расставляет все по своим местам. Ни о какой магии — темной, светлой или в крапинку — речи не идет. Есть лишь игра, которая уже на нынешнем этапе разработки (очень, надо сказать, раннем) выглядит потрясающе качественно и привлекательно. Поначалу это кажется странным, ведь делает «Легенду о рыцаре» совершенно никому не известная компания **Katauri Interactive** — а с новичков и спрос двойной. Знаем мы этих новичков.

Впрочем, очень быстро выясняется, что руководителем **Katauri** является не



ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ЖАНР

АДВЕНЧУРА/ТАКТИКА/РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ

1С

РАЗРАБОТЧИК

КАТАУРИ INTERACTIVE

ПОХОЖЕСТЬ

■ KING'S BOUNTY

■ СЕРИЯ HEROES OF MIGHT AND MAGIC

МУЛЬТИПЛЕЕР

БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ

ДАТА ВЫХОДА

ПЕРВАЯ ПОЛОВИНА 2007 ГОДА

САЙТ ИГРЫ

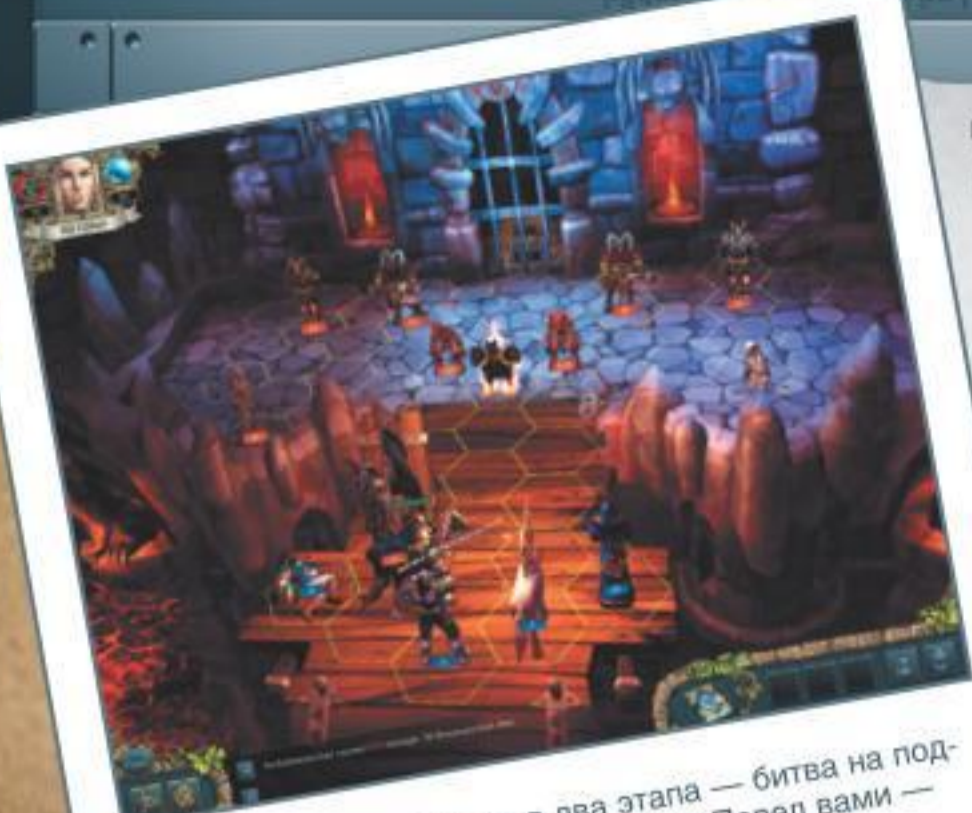
<http://int.games.1c.ru/battieford>



Рыцарь явно не любит блондинок...



Я же обещал, что позову старшего брата!



Штурм замков проходит в два этапа — битва на подступах и сеча во внутреннем дворе. Перед вами — первый этап.

нии со своими верными соратницами **Еленой Бычковой** и **Натальей Турчиновой**.

Прогулка по сказке

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с «Легендой о рыцаре», это волшебная графика.

Не верьте скриншотам — они, конечно, стараются передать ту удивительную атмосферу, что царит в игре, но это не в их силах. Сильно доработанный движок от «Магии крови» переливается красками и сверкает спецэффектами, показывая, что современные графические стандарты ему более чем по плечу. Еще сильнее радует работа дизайнеров и художников. В некоторые моменты неожиданно вспоминаешь **Fable** — казалось бы, совершенно другую по жанру игру. Как и там, в «Легенде» царит легкая и ласковая сказочная атмосфера. Никакой суровости — игра просто радует глаз, предлагает нам вспомнить детство и при этом ни на секунду не теряет своей серьезности.

Что очень важно — в этом мире очень сложно заскучать. Несмотря на наличие четкой сюжетной линии, здесь всегда можно «притормозить», чтобы насладиться понравившимся местом, изучить его, раскрыть все секреты, а можно, наоборот, пришпорить верного коня и помчаться вперед, в неизвестность. Стратегией на глобальной карте и не пахнет — мы путешествуем в гордом одиночестве (верная армия, как чертик из табакерки, выскакивает только во время боев) и не обременены заботами, привычными любому поклоннику Heroes of Might and Magic.

Здесь не приходится управлять дополнительными героями, захватывать и охранять ресурсы, копить войска и стараться переиграть персонажей противника. Только иногда на пути попадет замок, который неплохо бы захватить, — после этого в нем позволят хранить «ненужные» войска, получать квесты и покупать предметы (функции замков

Лопата — друг солдата...

...в том числе и того солдата, что верно служит вашему герою. Лопата в «Легенде о рыцаре» — предмет первой необходимости. Иначе как вы будете откапывать древние артефакты или пиратские клады, отмеченные корявым крестиком на пожелтевшем клочке бумаги? А искать скрытые проходы в пещерах или изучать подозрительно шевелящееся содержимое могил? Так что держите ноги в тепле, голову в шлеме, а лопату под рукой (под левой — правую все-таки лучше оставить свободной для верного меча).

разделился на две группы. Часть людей желала продолжить космическую тематику, часть же хотела попробовать что-то другое. Именно они и составили костяк Katauri.

К сожалению, история умалчивает, является ли народец, населяющий мир новой игры, предками знаменитых космических рейнджеров или, наоборот, их потомками, которые в силу какого-то катаклизма деградировали до уровня глухого фэнтези. Однако родственные черты между двумя проектами угадываются моментально: в основе «Легенды о рыцаре» тоже лежит известный иностранец — настоящая легенда под именем **King's Bounty**. Для тех, кто не в курсе (а таких наверняка наберется достаточно много — все-таки прошло 16 лет), поясним, что именно эта игра положила начало жанру пошаговых стратегий типа **Heroes of Might and Magic**, **Disciples**, **Age of Wonders**.

Неподготовленный игрок сходства с «Героями» поначалу не заметит. Повторимся еще раз — игра все-таки больше похожа на King's Bounty, а не на ее потомков. Слишком уж сильны здесь черты адвенчуры. Главный герой один — в показанной нам версии игры его зовут, кстати, Биллом Гилбертом. Достигнув совершеннолетия, он получил от своего отца, зажиточного помещика, наказ отправиться на службу к королю. Ну и маленькую армию в придачу — чтобы лучше служилось.

Мир тем временем уже ждет нас. Быстренько выбираем класс героя (можно стать воином, магом или паладином) и отправляемся в ближайшую деревеньку. Проблемы местных жителей понятны любому увлекающемуся играми человеку — по окрестностям бродят злодеи, огороды мирных фермеров оккупированы неведомо откуда взявшимися воинственными растениями. А потом... а потом настанет эпическое приключение, о масштабах и содержании которого показанная нам версия игры, к сожалению, умалчивает. Но обещают, что скучно не будет: сценарием игры занимался писатель **Алексей Пехов** в компа-

пока еще обдумываются — в финальной версии все может оказаться совсем иначе).

Игрок-исследователь найдет на уровнях много всего интересного. Сундуки с деньгами, руны для прокачки магии, флаги, поднимающие показатель «лидерство» (о ролевой системе мы обязательно поговорим чуть дальше), и, разумеется, множество персонажей. На освоенных землях большинство встречных настроено по-дружески — подходим, заводим беседу, выбираем варианты ответов и, возможно, получаем какое-нибудь задание. Стоит же оказаться в «пригороде» — и картина мигом меняется: вокруг все больше монстры, разбойники или (в лучшем случае) торговцы, способные мигом содрать с игрока три шкуры за какой-нибудь предмет. Большинство противников не любят сидеть на месте — они патрулируют карту, охраняют «вверенный объект» и с азартом гоняются за заглянувшим в гости главгероем. Последнее обстоятельство можно использовать в своих целях: выманиваем какого-нибудь неторопливого монстра на открытый участок карты, а потом совершаем стремительный обходной маневр и без боя прорываемся к нужному проходу или объекту.

Важную роль в путешествиях играет транспорт. Игровой мир поделен на локацию-уровни, между которыми мы перемещаемся как на верной лошади, так и иногда на дирижабле — чтобы было быстрее и красивее. Кроме того, можно захватить или купить лодку и доплыть на ней до небольшого острова либо труднодоступного участка материка. Не осталась в стороне и магия — кое-куда можно попасть только с помощью порталов. Причем порталы эти иногда бывают и односторонними.



Блондинка со страшным лицом позвала доктора оккультных наук. Сейчас, видимо, будут производить вскрытие.



Видишь, крылатый, что в свежих газетах про убийство магов в синих халатах пишут?

Уважаемый гоблин, не подкажете время?

Смена времени суток влияет в «Легенде о рыцаре» не только на внешний вид игры, но и на другие, не менее важные вещи. Некоторые монстры являются ночными хищниками, которые не только чаще встречаются, когда на улицах принято зажигать фонари, но и гораздо эффективнее сражаются в темное время суток. Например, оборотни могут превращаться в волка или человека, а обладающие ночным зрением гиены в темноте (не только ночью, но и в подземельях) увеличивают силу атаки. Нападать на войска нежити также рекомендуется днем.

Иногда очередной персонаж загадочным шепотом может сказать вам что-нибудь вроде: «Ищи гробницу в утреннем тумане, в десяти шагах по направлению тени от кривой сосны». Эти загадки также привязаны к времени суток — днем или вечером на указанном месте и тумана уже нет, и тень от кривой сосны не может служить указателем.



Растем над собой

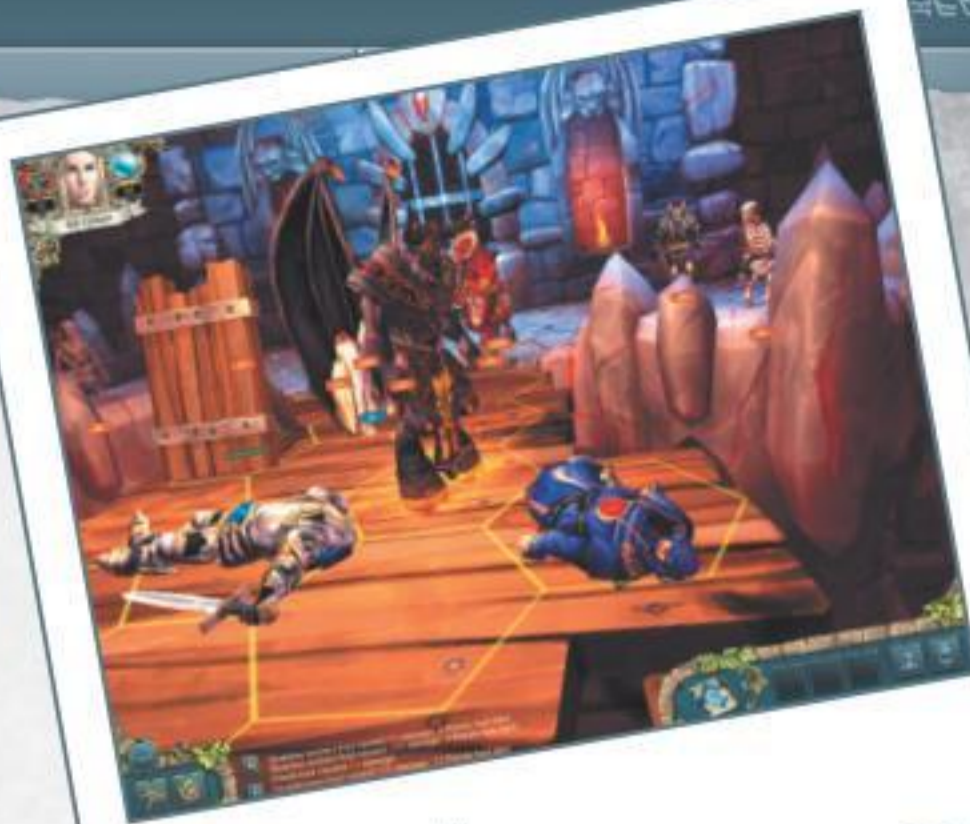
Не стоит думать, что в своих странствиях герой будет одинок — нет, со временем он обзаведется верной супругой, которая станет сопровождать суженого и помогать ему по мере своих возможностей. Подход Katarigi очень забавляет: жена является чем-то вроде вещи, ее даже можно положить в специальный слот. После этого у самой супруги тоже появится четыре слота, куда позволено поместить либо дополнительные предметы, либо детей (ха-ха!). В итоге весь этот домострой значительно повысит характеристики Билла — карапузы, например, самым положительным образом влияют на лидерство папули.

В целом же ролевая система «Легенды» составлена из множества простых «кубиков», которые будучи сложенными вместе делают ее очень интересной и глубокой. Как нам кажется, оценят это только настоящие фанаты RPG, остальных же может отпугнуть некоторая перегруженность (хотя у игры уже сейчас очень понятный и логичный интерфейс).

Итак, есть два основных показателя, определяющих крутизну главгероя: это титул, который растет в процессе прохождения сюжета, и уровень, повышаемый за счет убийства монстров. Следом идут три основных характеристики — атака, защита и интеллект. Первые две помогают в бою, последняя же влияет на силу магии. Еще дальше — ресурсы. Деньги мы находим на карте и получаем за выполнение квестов, а потом быстренько тратим на множество полезных вещей. Мана зависит от уровня игрока и ис-



Зря ты обозвал меня рогатой лошадкой!



Ну, кто следующий?

пользуется для колдовства. Ярость набирается в боях, а потом тратится на призыв духа войны — очень злого гражданина, кото-

рый, проведя несколько атак, способен преломить ход сражения. Наконец, лидерство зависит от огромного количества факторов, начиная с уровня героя и заканчивая найденными на карте специальными флагами — чем выше этот показатель, тем большую армию может водить с собой игрок.

Кроме всего этого добра есть еще и развесистое дерево умений а-ля **Diablo** да книга заклинаний, где хранятся как находимые на карте одноразовые свитки, так и выученные игроком заклинания. А еще мы совсем забыли сказать про вещи — они тоже влияют на характеристики игрока.

Прокачка в «Легенде о рыцаре» не менее разнообразна, чем сама ролевая система. Некоторые характеристики зависят от стиля игры: к примеру, чем чаще мы используем духа войны, тем сильнее он становится. Другие параметры привязаны к росту уровня. На изучение умений уходят руны трех видов, которые выдаются как за получение новых уровней, так и находятся во время прохождения. Магию прокачивают с помощью специальных кристаллов. От головокружения спасает мягкий и уютный стул, а также несколько глубоких вздохов...

Но и это еще не все! Вы ведь не забыли про армию? Количество слотов под различные типы юнитов строго ограничено — задавить врага числом вряд ли получится. Бойцов можно набирать из разных рас (тут вам и люди, и эльфы, и нежить, и еще несколько фэнтезийных народностей), причем далеко не все они хорошо уживаются друг с другом. Неожиданное кровосмешение приведет к понижению характеристик войск и даже дезертирству или открытой потасовке прямо во время боя (опять же, все это может еще измениться). Тем не менее пройти всю игру, сохраняя верность лишь одному народцу, вряд ли будет возможно и уж точно будет неинтересно. Причина проста — каждая раса обладает собственным набором юнитов с уникальными возможностями.

И вот еще что — подопечные могут плохо уживаться не только друг с другом, но и с самим героем. Добро и зло в игре разделены очень строго, а чтобы было совсем уж понятно, был даже введен специальный показатель. Сделали гадость — и «градусник» наклонился в определенную сторону. Часть вещей тоже обладает специальными модификаторами — от каких-нибудь ценных ботинок, скажем, придется отказаться только потому, что они не понравятся вашим подопечным. Или наоборот — у магического предмета окажется аллергия на эльфов и он покажет хозяину кукиш, вместо того чтобы служить верно и долго. Впрочем, из этой ситуации зачастую тоже есть выход — выполните специальный квест и лишите предмет злополучного «проклятия».



Обратите внимание на то, как проработаны фигурки войск. Помимо статных поз они еще и наделены недурственной анимацией.



О рыцарях, легендах и не только...

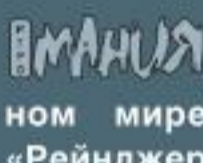
Признаемся честно — анонс «Легенды о рыцаре» стал для нас самой настоящей неожиданностью. Неожиданное время, неожиданный жанр, неожиданная масштабность проекта. Немного отойдя от первого шока, мы обратились к **Дмитрию Гусарову**, генеральному директору **Katauri Interactive** с вопросами.



МАНУЯ Дмитрий, расскажите, что же случилось? Мы исправно отыграли в обе части «Рейнджеров», привыкли к фантастическому миру будущего, вжились в него, а теперь... теперь перед нами представило сказочное прошлое. Что творится?



[Дмитрий] Да ничего особенного — это плановый переход. Вы будете смеяться, но в свое время мы решили делать космическую игру исключительно потому, что в команде не было ни одного художника! Потом мы постепенно выросли как количественно, так и качественно, и нам стали доступны новые жанры, новые вселенные. Сейчас мы подарим миру сказочную приключенческую RPG. А что потом? Потом будет снова новое.



МАНУЯ Тяжела ли была акклиматизация в новом, сказочном мире? Сильно ли разнятся «Рейнджеры» и «Легенда о рыцаре» с точки зрения разработки?



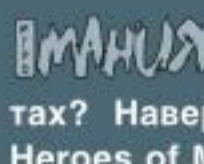
[Дмитрий] «Легенду» мы начали в сентябре 2004 года, когда вторые «Рейнджеры» активно тестировались. В итоге люди работали параллельно над двумя играми, так что перехода на новый проект мы практически и не заметили. Начинать делать сказочную RPG вообще оказалось очень легко. Пользователям, наверное, не понять, как тяжело разрабатывать одну и ту же игру на протяжении многих лет.



МАНУЯ «Космические рейнджеры», помимо всего прочего, запомнились постоянными неожиданностями (те же самые текстовые квесты, например). Ждет ли нас что-нибудь подобное в «Легенде»?



Да вся игра будет сплошным сюрпризом. Прошло ведь уже так много лет с тех пор, как на PC вышла [Дмитрий] **King's Bounty**. Там можно было путешествовать и драться в тактических боях. На приставках таких игр сейчас завалились — это **Final Fantasy**, **Fire Emblem**. А вот на персоналках потомки **King's Bounty** превратились в стратегии, сведенные до простого набора миссий. На этом фоне «Легенда о рыцаре» с ее путешествиями по миру и увлекательным приключением станет глотком свежего воздуха и настоящим сюрпризом для игроков.



МАНУЯ Что вы думаете о своих отечественных конкурентах? Наверняка ведь играли уже в **Heroes of Might and Magic 5**, слышали обещания разработчиков **Disciples 3** и «Восхождения на трон». Какие вещи вам нравятся в этих проектах, а какие нет?



[Дмитрий] **Heroes of Might and Magic 5** я, конечно, купил, но толком не играл. Однако уже есть вещи, которые мне не понравились. Это крестьянин, не соответствующий своему образу из прошлых серий, равно как и некоторые другие персонажи. Или вот музыка — ее вроде как сочинял сам **Роб Кинг**, но я не понял, то ли это глупая шутка, то ли человек исписался. В общем, тоскливо от нее очень. Я вот слушаю музыку из прошлых частей, так она натурально душу греет. Еще в **HoMM5** ужасает приставочный интерфейс — дизайнера, который это придумал, я бы уволил без выходного пособия. Но вообще работы много проделано — меня как разработчика очень заинтересовала новая система пошаговых боев, всегда хотелось сделать подобное.

Про **Disciples 3** серьезной информации почти нет. Похоже, разработчики пока еще даже до конца не определились с тем, как у них будут проходить сражения. Через год, если появится демоверсия, смогу сказать что-то конкретное. Знаю, что над **Disciples 3** работает сам Анри, а это значит, что проект будет как минимум стильным и красивым.

Если первые две игры были стратегиями, то «Восхождение на трон» очень похожа по жанру на «Легенду». Идеи там, конечно, интересные, но графика не впечатляет. Впрочем, для первого проекта это хороший результат.



Вот на этой штуке-с-пропеллером тутошний «Аэрофлот» отвозит юных героев к местам будущих подвигов.

Недобрый конец сказки

Сражения в «Легенде о рыцаре» проходят по очень простым правилам: перед игроком находится карта из шестиугольников-хексов, а по ней в порядке живой очереди перемещаются юниты. На поле боя встречаются препятствия — сундуки с сокровищами и даже магические башни, которые колошат всех, кто оказался в зоне их действия. Сам герой участия в сражении не принимает — вместо него кулаками машет армия. Каждый отряд за ход может переместиться на определенное количество клеток и совершить атаку, после которой ход обычно передается следующему подразделению (исключение составляют лишь один-два вида юнитов). У большинства бойцов есть специальные возможности — более мощный выстрел из лука, удар сразу по нескольким противникам, лечение и так далее.

У здешней магии есть интересная особенность — мана в бою не восстанавливается, так что применить можно строго ограниченное количество заклинаний. Зато как на дрожжах растет ярость — и вот уже на поле боя прибывает дух войны. Грубо говоря, это та же самая магия, только очень мощная и дорогая. Каждый спецприем требует огромное количество ярости, после чего дух на некоторое время убывает на отдых, а наши верные воины не покладая рук набивают для него новую порцию все той же ярости.

Внимательный игрок уже совсем скоро найдет в боевой системе «Легенды о рыцаре» множество интересных тактических приемов. Заклинание телепортации позволяет перенести ваш юнит в самую гущу врагов. Или наоборот — выхватить врага из толпы и поставить его прямо напротив довольных воинов. И это так, мелочи. Для того чтобы изучить все хитрости, наверняка потребуется провести не одну сотню боев, потратив массу времени.

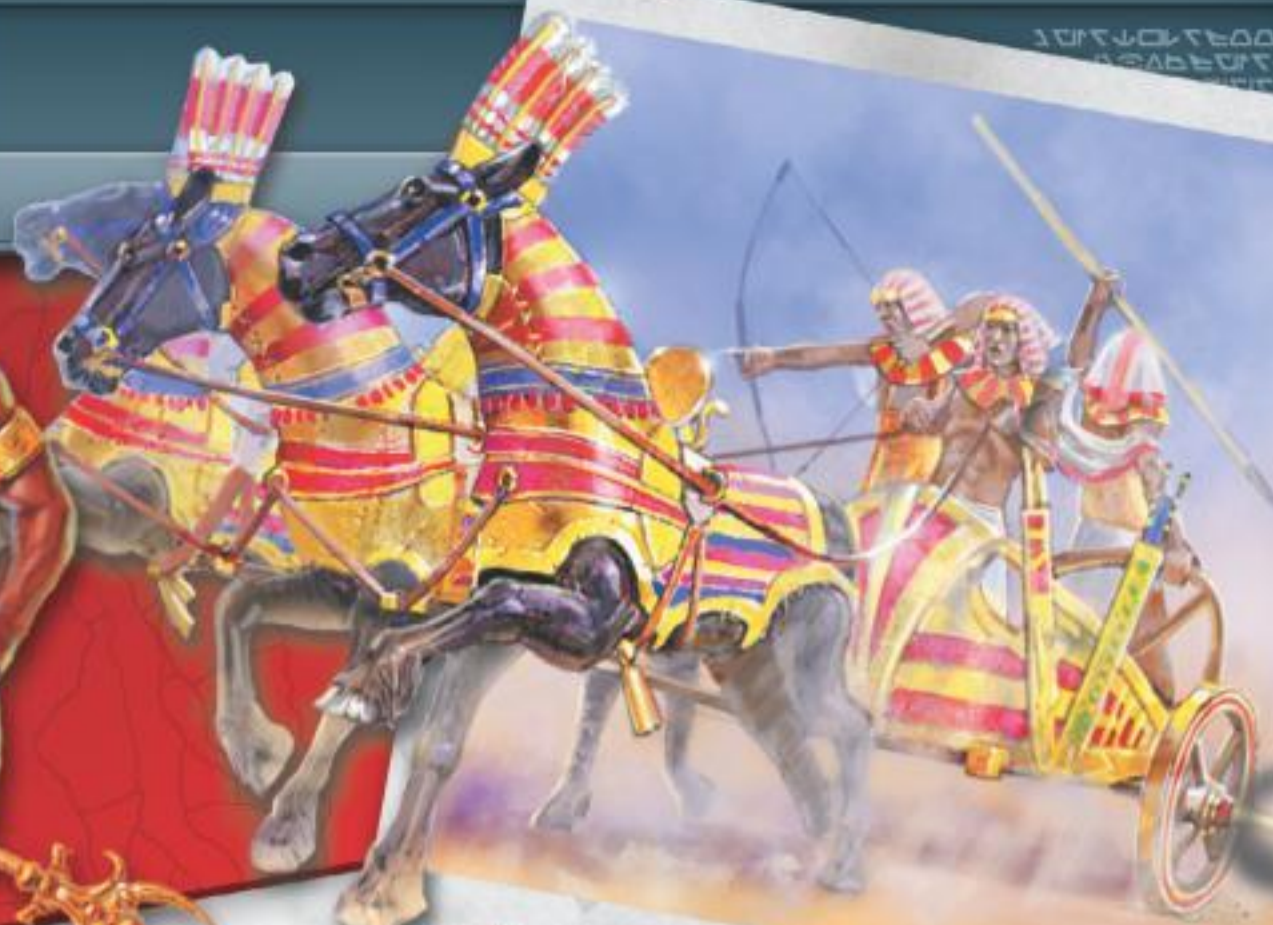


Впрочем, еще больше времени придется потратить на ожидание игры — до выхода «Легенды о рыцаре» остается еще целых полтора года. С другой стороны, эта дата вызывает куда больше доверия, чем заявления некоторых разработчиков в духе «выпустим уже через пару месяцев... но только после того, как разика три перенесем выход». Так что крепитесь, господа, — действительно перспективные и многообещающие игры быстро не делаются. ■

Степан Чечулин

ОЖИВШИЕ ЛЕГЕНДЫ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ВОРОНЕЖ,
ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В МАСШТАБНЫХ
СРАЖЕНИЯХ ДРЕВНОСТИ



ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

Что? Перспективная историческая RTS от команды World Forge, где нас ждет множество интересных фишек и необычный геймплей.

Как? Успеть на вечерний поезд, уходящий с Павелецкого вокзала, и доехать (желательно без приключений) до Воронежа. Пережить лихие гонки на джипе по тесным улочкам города, после чего оказаться в офисе World Forge и, применив навыки Сэма Фишера, захватить вооруженный компьютер с вполне себе рабочей версией «Спарты».

Воронеж для нас — город уже без пяти минут родной, да и в офисе компании **World Forge ST** корреспондентам «Игромании» знаком чуть ли не каждый гвоздь. Вся шутка в том, что команда по иронии судьбы обитает в том же здании, что и известная всем студия **Burut ST**, куда мы ездили всего лишь год назад для обстоятельного знакомства с экшеном «Восточный фронт» (кстати, ходят слухи, что отношения между компаниями не просто соседские: *World Forge* — чуть ли не новая торговая марка «Бурута»). Но это, повторимся, всего лишь слухи. Верить им или нет, решайте сами. — *Прим. ред.*) Ну а в прошлом мае мы вместе с представителями компании «Руссобит-М» посетили уже *World Forge*, где познакомились с игрой под интригующим названием «Войны древности: Спарта».

История в картинках

Сразу скажем, что «Спарта» — это не очередной зубодробительный экшен и не мудреная RPG, а самая что ни на есть стратегия в реальном времени. Собственно, само название игры уже настраивает на нужную волну и вызывает абсолютно правильные ассоциации. В «Спарте» нам предстоит с головой погрузиться в события, развернувшиеся в чудовищно далекие времена греко-персидских войн, датируемых аж пятым веком до нашей эры.

Надо сказать, что времена тогда были темные, народ жил нервный, цивилизованным воспитанием не обремененный, поэтому постоянно норовил схватить дубину покрупнее и огреть соседа по чайнику, отняв у него последний кусок хлеба. Особо на этом поприще преуспела Спарта — ее войска по поводу и без повода постоянно совершали набеги на другие города. Но, как известно, не все коту масленица, и в один прекрасный день уже лихие персы напали на спартанцев, чтобы извести их под корень.

Придя в себя от такой наглости, спартанцы тут же разослали по всей Греции послов с просьбой помочь одолеть злых

захватчиков. Но, увы, обиженные земляки отвесили послам непечатного и отказались подсобить попавшим в переплет соседям. И теперь, на фоне столь непростых событий, нам в шкуру царя Леонида и его верного друга Пафсания предстоит объединить Грецию, собрать могучую армию и выбить перья из наглых захватчиков. Но это все, разумеется, лишь общая сюжетная канва. Разработчики клянутся, что в игре будут и интрига, и лихие повороты, и (куда уж без этого) романтическая линия.

Сторон в «Спарте» целых три — спартанцы, злодеи-персы и даже египтяне, преследующие лишь им одним ведомые цели. Фишка в том, что играя за каждую расу, мы сможем наблюдать те же самые события глазами противоборствующих сил. Особо радует, что не в пример многим современным RTS, где проходить кампанию заставляют в строгой последовательности, в «Спарте» мы сами выбираем, когда и за кого выступать. Конечно, чтобы вникнуть и понять все хитросплетения здешнего сюжета, стоит выполнять миссии «в порядке живой очереди», но в то же время никто не мешает сразу взять под свой контроль, например, египтян и вынести вперед ногами тех же спартанцев, или, управляя персами, захватить Грецию.

Знакомый мир

Надо сказать, что разработчики всячески избегают сравнения «Спарты» с такими патриархами жанра, как, например, серия **Age of Empires**. Тем не менее у этих

ЖАНР

СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ИЗДАТЕЛЬ

РУССОБИТ-М

РАЗРАБОТЧИК

WORLD FORGE ST

ПОХОЖЕСТЬ

СЕРИЯ AGE OF EMPIRES

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

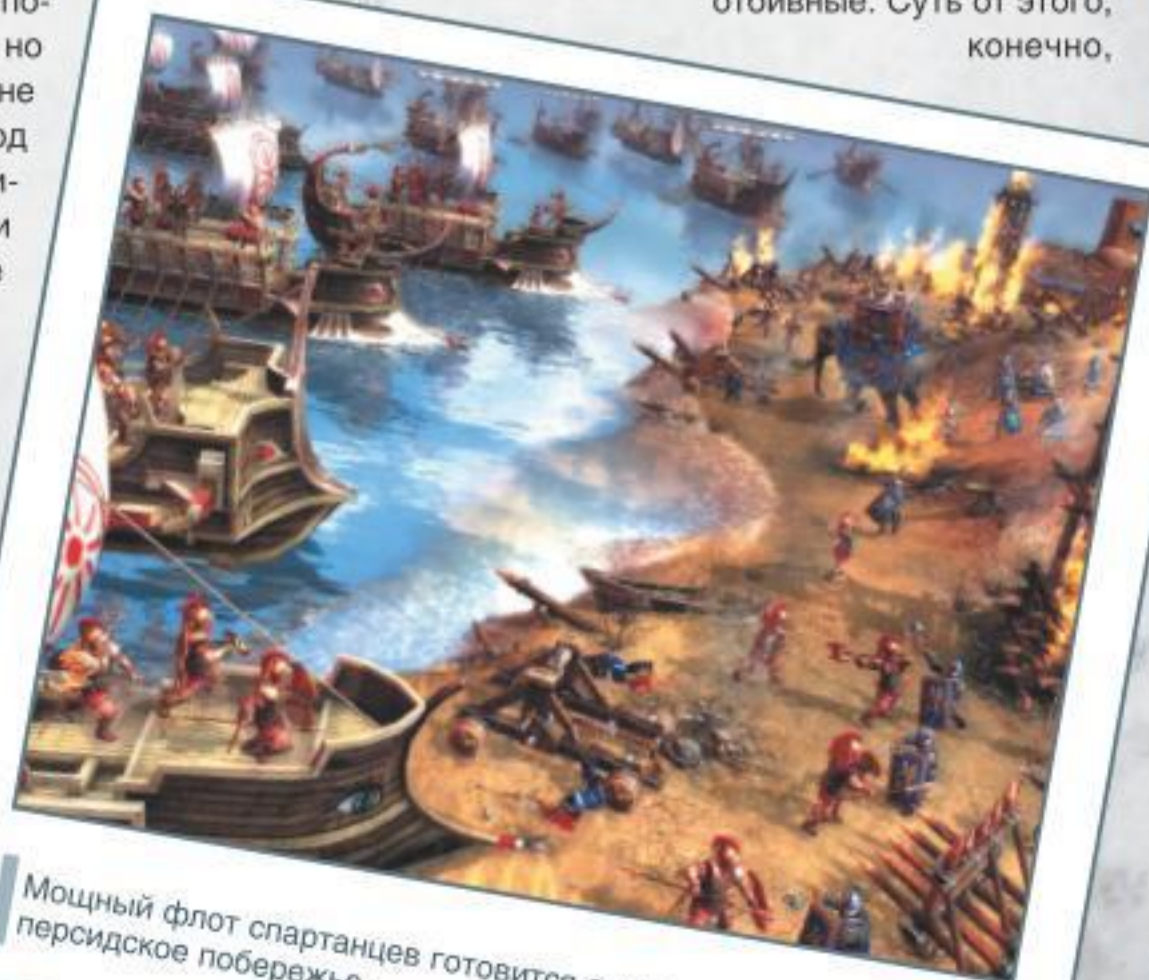
ДАТА ВЫХОДА

ОСЕНЬ 2006

САЙТ ИГРЫ

[HTTP://NEW.RUSSOBIT-M.RU/?PAGE=TOVARGITEMID=72](http://new.russobit-m.ru/?page=toVargitemid=72)

игр все-таки очень много общего. Прежде всего, конечно, готовьтесь к тому, что снова предстоит заниматься активным строительством базы, добывать лес, золото и снабжать подданных едой. Выбрали толпу батраков, щелкнули мышкой — и вот уже мужики весело машут топорами, добывая лес, или бодрым шагом отправляются на рудники таскать золото. Разработчики не пошли по легкому пути, а сделали действительно разные расы. К примеру, греки добывают еду, выращивая пшеницу на полях и отправляя зерно на мельницу. А вот те же персы предпочитают разводить на фермах толстых бычков и делать из них отличные отбивные. Суть от этого, конечно,



Мощный флот спартанцев готовится совершить высадку на персидское побережье.

Ручная выделка

Достаточно взглянуть на прилагаемые картинки, чтобы понять — «Спарта» действительно красивая игра. На самом деле будет, возможно, еще лучше — ведь на статичном скриншоте всего не увидишь. Что удивительно, игра построена на движке AWE, разработанном самолично **World Forge** и поддерживающем все самые современные технологии. Модели солдат нарисованы на «ять» — на доспехах воинов можно разглядеть чуть ли не каждую заклепку, а приблизив камеру на максимум, можно в подробностях рассмотреть даже рисунок на щитах юнитов.

Плюс ко всему, движок отлично управляется с разными



спецэффектами вроде солнечного света и огня. Ну и наконец, в игре отлично работает физика. Стрелы, камни, обломки от зданий и кораблей разлетаются, строго следуя заветам старика Ньютона. Это изрядно добавляет реализма творящемуся на экране безумию. В «Спарте» учитываются и погодные явления. Например, неожиданно налетевший порыв ветра легко и просто может отправить в «молоко» тучу стрел, выпущенную вашими лучниками.

не меняется, но визуальные различия серьезные. И так во всем.

Кроме того, каждая сторона конфликта придерживается совершенно разных тактик ведения боя. Если спартанцы делают ставку на сильных пехотинцев, которые бьют больно, а убить их чертовски непросто, то персы всю используют мобильных юнитов, типа кавалерии или быстроногих лучников, благодаря чему могут наносить стремительные удары и быстро отступать. Египтяне же вообще любят насладиться на противника что-нибудь «магическое» — например, ослепят вражескую армию солнечным светом, а затем уже без труда расправятся с практически беззащитным врагом.

Сражения в «Спарте» проходят, с одной стороны, до боли знакомо, но с другой — создатели все-таки припрятали в рукаве несколько козырей. Главная фишка игры (и предмет особой гордости разработчиков) — возможность с помощью хитрого конструктора задизайнить юнита практически на любой вкус, подобрав ему любое оружие и снаряжение. Суть в том, что из поверженных солдат врага вываливается куча самого разного хлама — мечи, щиты, копыя, дубины и так далее. После боя можно быстренько выдвинуть крестьян, собрать с их помощью всякие железки и дружно отнести все это добро на базу. Затем из добытых вещей вы уже самолично конструируете юнита, выдавая ему щит, меч, лук и прочее. Работает такая схема на удивление просто, а разнообразие юнитов получается совсем уж чудовищное. Отметим, что разные смертоубийственные приспособления вы можете не только собирать на поле боя, но и ковать на базе. Но, во-первых, тогда затраты ресурсов и время на производство солдата существенно увеличиваются, а во-вторых, частенько из врагов можно выбить уникальное оружие, которое намного сильнее штатных образцов.

На самом деле, такой подход к «выращиванию» армии работает на удивление



Залог победы — сбалансированная армия, где есть и лучники, и солдаты ближнего боя.

бодро и добавляет в знакомый, в общем-то, жанр RTS свежую струю. Приятно, когда по своему желанию можно оснастить армию щитами и тем самым по-

высить защиту подопечных юнитов, либо же выдать бойцам по два клинка, благодаря чему резко возрастет сила атаки, но защита, понятное дело, станет хлипкой до невозможности. Так что теперь, похоже, при создании армии придется постоянно думать, для каких целей предназначается тот или иной тип юнитов.

Дедушки танков

Разработчики «Спарты» весьма интересно реализовали использование «техники». Соль в том, что ежели вы хотите огреть врага крепким зарядом из катапульты, то этой самой катапультой, должен кто-то управлять. Чтобы вдохнуть жизнь в машину, для начала нужно взять пару-тройку солдат, посадить их внутрь и только после этого можно отправляться долбить вражеские стены. Правда, если противник подтянет десяток лучников и перебьет несчастный экипаж, то он сможет захватить боевую машину, посадить туда солдат и натравить ее уже на вас. Точно такая же механика работает с лошадьми, слонами и прочей ездовой живностью. Кстати, загнать в седло вы можете абсолютно любого юнита. Единственная проблема — если солдат вооружен грозным

двуручным оружием, то использовать это оружие, сидя на лошади, он уже не сможет.

Отдельным пунктом идут сражения на воде, сделанные на удивление качественно. Как и в **Rise & Fall: Civilizations at War**, здешний морской бой проходит не по схеме «два корабля поливают друг друга ядрами, пока один не пойдет на дно», а точно как в жизни — сначала они сближаются, затем солдаты швыряют абордажные крюки, стучаются борт-в-борт — и только потом начинается сеча. Победителю достается вражеский корабль.

Битвы в «Спарте» вообще выглядят чертовски впечатляюще. Во время боя земля покрывается трупами воинов, кровь заливают окрестности, а раненные боевые слоны с утробным воем носятся по карте, топча и своих, и чужих. Из минусов стоит отметить то, что сражения весьма

Ловушка для муравьев

Мы с вами привыкли, что в RTS наступающую армию придется побеждать либо с помощью солдат, либо с помощью защитных сооружений (типа башен). А вот в «Спарте» разработчики придумали еще один интересный трюк — так называемые ловушки. Их работу авторы продемонстрировали на карте, где мы должны были целых двадцать минут сдерживать атаки врага, прущего в каких-то неприличных количествах и с каким-то неприличным упорством. Проблема в том, что производить войска нельзя, и чтобы задержать противника, приходится пользоваться исключительно упомянутыми ловушками. Принцип работы на удивление прост: берем рабочих и в каком-нибудь удачном месте (в нашем случае это было узкое ущелье) ставим, к примеру, каменную



Ловушка в действии — на отряд противника обрушивается каменный дождь.

ловушку. Теперь остается дожидаться, когда отряд неприятеля попадет в зону действия адского устройства, после чего на головы солдат тотчас обрушатся многотонные булыжники, погребая под собой все живое. Таким вот нехитрым трюком можно легко и просто разметать весьма нехилую армию. Отметим, что подобным изобретением активно пользуется и компьютер, так что, передвигая войска, приходится внимательно оглядывать окрестности, дабы вовремя заметить заготовленный сюрприз.



Штурм в «Спарте» проходит по всем правилам реального боя — солдаты стоят на стенах и поливают наступающих стрелами, а те, в свою очередь, подтягивают осадные машины и стремительно готовят лестницы для штурма.

затянуты — пять юнитов могут минуты три избивать несчастного солдата, пока тот соизволит отправиться в мир иной. Кроме того, карты тесноваты, из-за чего ваша армия постоянно буксует в проходах, солдаты лезут друг другу на головы и всячески стараются создать неразбериху. Правда, разработчики сами видят свои просчеты и к релизу обещают все поправить и довести до ума.

Удивительно, но внешне «Спарта» выглядит ничуть не хуже той же Age of Empires

3. В наличии приятная анимация юнитов, тщательно отрисованные модели солдат и зданий, а также весьма симпатичные пейзажи. Глаз радуется, когда видишь, как стройные ряды пехотинцев идут на штурм вражеского поселения — солдаты бодро размахивают оружием, лошади лениво мотают головами, отгоняя надоедливых мух, а «артиллеристы», обливаясь потом, катят тяжеленные катапульты. Нарисовано все это очень тщательно и с любовью. Мы не станем тут сыпать непонятными тех-

ническими терминами и скажем только одно — море в игре смотрится именно так, как должно смотреться в жизни. А уж наблюдать за тем, как солнечные лучи играют на водной глади, — вообще одно удовольствие.

Плюс в «Спарте» в полной мере реализована не только достоверная физическая модель, но и погодные эффекты, напрямую влияющие на геймплей. Например, чтобы снести к чертям вражескую постройку, ее надо подпалить — каждый юнит таскает с собой чудо-мешок с бесконечным запасом факелов и бодро закидывает ими здания

врага. Так вот, если в тот момент, когда огонь пожирает домик, задует ветер, пламя в считанные секунды может перекинуться на соседнее строение, а оттуда на другое. Таким нехитрым трюком вполне реально без лишних усилий спалить дотла весьма крупный поселок противника. Увы, не вовремя начавшийся ливень может испортить всю малину, и разбушевавшееся пламя быстро погаснет под напором дождя.



В данный момент у World Forge получается очень и очень нестыдная RTS, которая даже на фоне таких монстров, как Age of Empires 3 или Rome: Total War, смотрится весьма достойно. Незаезженный мир, удачные находки в геймплее и более чем пристойная графика позволяют надеяться, что в скором времени мы получим увлекательную историческую стратегию. От всей души желаем разработчикам успешно завершить свой дебютный проект и выдать в итоге действительно качественную игру.

P.S. Под занавес еще раз от всей души благодарим компанию «Руссобит-М», которая организовала нашу поездку в Воронеж и провела демонстрацию «Войны древности: Спарта». ■

Ручная выделка

Новые лица



Компания World Forge основана в конце 2004 года в Воронеже и занимается

разработкой и созданием компьютерных игр. На сегодняшний день в команде работает около 50 человек — геймдизайнеры, 3D- и 2D-художники, аниматоры, программисты, звуко-режиссеры, переводчики. В настоящее время коллектив World Forge трудится над «Спартой», а также начинает работу над новым проектом — «Атлантида».

А вот, собственно, главные люди, приложившие свои талантливые руки к «Спарте».

Роман Волков



Ник: Ки
Роль в проекте: Ведущий геймдизайнер. Ответственно заявляет, что про «Спарту» знает все. Склонен к философии и много курит.
Факт: Читает Геродота в оригинале.

Михаил Бабенко



Ник: Нет
Роль в проекте: Увлеченный своим делом главный дизайнер. Требователен, взыскателен к коллегам и уверен, что знает все желания игрока.
Факт: Мечтает о хороших дорогах в Воронеже.

Евгений Ломинин



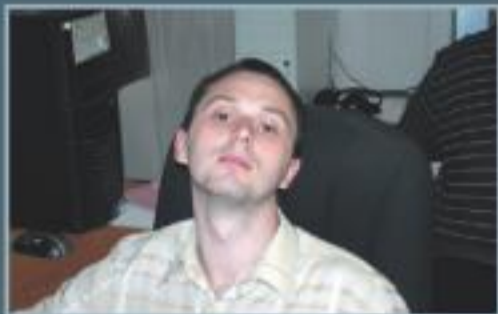
Ник: L.E.A.
Роль в проекте: Ведущий программист. Женат. Увлекается разведением морских свинок, поэтому характер у него добрый и мягкий.
Факт: Собрал в своем доме немало достопримечательностей: например, необыкновенный сорт фиалок или коллекцию редких монет.

Никита Демидов



Ник: uYG
Роль в проекте: Занимается озвучкой «Спарты», пишет музыку, подбирает актеров. Говорит, что вопли юнитов уже сняты ему по ночам. Женат то ли на своей скрипке, то ли на гитаре — сам точно не помнит.
Факт: С недавнего времени испытывает судьбу, совершая головокружительные полеты на новом велосипеде.

Сергей Струков



Ник: Crazy
Роль в проекте: Полностью написал интерфейс игры и систему свойств взаимодействия объектов.
Факт: Все свободное время проводит на вечеринках с друзьями.

Елена Мухина...



Ник: Fly
Роль в проекте: Дизайнер персонажей и объектов. Юная скромная девушка, которая в совершенстве владеет всеми модными тенденциями спартанских времен.
Факт: Воспитывает сына Геру, юного геймера и главного фаната маминых игр.

...и компания



Кроме того, как выяснилось, в World Forge работает довольно много девушек — перед вами вот такое групповое фото штатных художников-дизайнеров студии. Слева направо: Елена Мухина, Светлана Колосова, Ольга Русинова, Марина Вашуринна, Настя Данилова.

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

Акелла

СИТИ

ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ

Двадцать готовых ландшафтов для постройки города и редактор, позволяющий создавать собственные карты местности
 Шесть различных групп населения, отличающихся предпочтениями, амбициями и требованиями к месту жительства
 Более 150 разнообразных построек и множество элементов для придания каждому зданию уникального вида
 Трехмерный движок, позволяющий вам наблюдать за жизнью вашего города с любого ракурса и расстояния

Добро пожаловать в город будущего, город, развитие которого целиком и полностью зависит от управления имеющимися ресурсами и планирования застройки новых кварталов. В ваших силах создать мегаполис своей мечты: возводите уникальные здания, улучшайте качество жизни населения, разбивая парки и развлекательные центры. Не забывайте о проблеме загрязнения окружающей среды и своевременном ремонте дорог. Устанавливайте размер налогов и пошлин, но помните, что жители должны быть довольны условиями жизни. Под вашим мудрым управлением город должен стать процветающим, богатым и чистым! Таким, каким и должен быть мегаполис XXI века.

© 2006 Akella.
 © 2006 Monte Cristo Multimedia.
 All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. © 2006 by Monte Cristo Multimedia and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aanet.ru
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



MONTE CRISTO



DEEP SILVER



СОЮЗ

М.видео

ВИДЕОЛЕНА



Акелла

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛена"

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Colin McRae Rally 2007

■ Жанр: Автосимулятор ■ Издатель: Codemasters ■ Разработчик: Codemasters
 ■ Похожесть: Серия Colin McRae Rally, Richard Burns Rally
 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: 2007 год



Пока конкуренты пытаются сместить **Colin McRae Rally** с раллийного трона при помощи оригинальности, реализма и подробного следования правилам раллийных чемпионатов, британские разработчики могут не беспокоиться. Сила знаменитого сериала в другом: в графике, в простоте, в доступности и в загадочной субстанции под названием «презентабельность» — все без исключения игры этой серии выглядели и звучали просто шикарно.

Не станет исключением и **Colin McRae Rally 2007**. Графический движок заточивается под консоли нового поколения, что сулит всем нам просто невероятные красоты и возможности. На основе цветастых обещаний и представленного скриншота (пока, увы, единственного) можно сделать следующие выводы: нас ожидают на порядок более реалистичная растительность, великолепные спецэффекты и новая технология отрисовки сложных дорожных покрытий. К примеру, гравийные трассы в **CMR'07** будут представлены не просто реалистично выглядящими текстурами. Это почти настоящие дороги с камнями различного калибра, которые будут не только влиять на поведение машины на дороге, но и разлетаться красочными фейерверками из-под колес.

Кроме качественных изменений, нас ждут и приятные количественные доделки в виде новых трасс и моделей автомобилей. Машины по старой доброй традиции сплошь лицензированные и безупречно смоделированные, трассы — практически точные копии реальных прототипов. Кроме классических раллийных заездов обещаны популярные нынче соревнования внедорожников, а также нетипичные для этой игровой серии режимы: «гонки в горку» (Hill Climb) и ралли-кросс по замкнутым трекам в компании с другими участниками, что наверняка придется по вкусу тем, кто в предыдущих играх **Colin McRae Rally** чувствовал себя одиноким.

Пока в этой бочке меда есть лишь одна ложка дегтя: список целевых платформ для **CMR'07** указан расплывчато — «системы следующего поколения». Другими словами, PC в списке поддерживаемых платформ явно не упоминается. Но поддержка персоналок и не отрицается — так что, скорее всего, поиграем.

Кодекс войны

■ Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: Ino-Co
 ■ Похожесть: Fantasy General ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 ■ Дата выхода: Зима-весна 2007



Гексагональный пошаговый воргейм в 2007 году? Это что — неуклюжая шутка? Никак нет — это весьма перспективная отечественная игра «**Кодекс войны**». А чему тут, собственно, удивляться? Пошаговые космические стратегии, к примеру, все тоже уже успели похоронить и с шиком помянуть, а они возьми и оживи в лице **Galactic Civilizations II: The Dread Lords**.

Поэтому шутки в сторону — поговорим-ка лучше о сюжете и начинке готовящейся к выходу игры. В «**Кодексе**» мы встретимся со старыми товарищами (орками и людьми), которые ведут непримиримую борьбу. Кроме классического фэнтезийного инья и яня в игре также найдется место гномам, эльфам и, вполне возможно, другим расам — авторы намекают, что глобальное рубилово хитро спровоцировано некоей пока необъявленной стороной. Все это братоубийственное безобразие будет разбито на три масштабных кампании, объединенных между собой общим сюжетом. В дополнение к кампаниям разработчики обещают набор одиночных сценариев и приличную поддержку многопользовательских режимов.

Внешне «**Кодекс войны**» будет выглядеть как обычный воргейм: шестиугольные ячейки-«гексы» с различными типами территорий, юнитами и городами, которые являются источником ресурсов и войск. Однако сами сражения обещают быть очень красочными и захватывающими. Что, впрочем, и неудивительно — в «**Кодексе**» используется набирающий популярность графический движок «**Магии крови**». По стилю же графика больше всего напоминает фэнтезийные стратегии от главного законодателя жанра — **Blizzard**. Хотите — воспринимайте это замечание как комплимент, а хотите — как обвинение в плагиате.

Помимо обычных юнитов, в сражениях будут принимать участие герои. Каждый полководец обладает внушительным инвентарем, спецспособностями и солидным набором характеристик, включая количество ходов, атаку, защиту, максимально допустимый размер армии. В ходе игры набирать опыт и раскачивать запутанное дерево умений будут не только герои, но и рядовые юниты — часть из них кочует вместе с нами из миссии в миссию.

Геймплей «**Кодекса войны**» делается в традиционном для воргеймов духе, практически без попыток соригинальничать: захватываем города, закупаем войска, грамотно расставляем их на свободных клетках, после чего по очереди перемещаемся по карте, уничтожаем врагов, захватываем новые города, закупа... стоп, об этом мы уже писали.

В целом, выданные разработчиками авансы смотрятся привлекательно, хотя и не совсем ясно, в чем будет заключаться изюминка проекта — неужели только в переводе воргейма на симпатичные трехмерные рельсы?

Смерть шпионам

- Жанр: Action ■ Издатель: 1С ■ Разработчик: Haggard Games
- Похожесть: Серия Hitman, серия Commandos ■ Мультиплеер: Нет
- Дата выхода: 2006 год



Можно ли скрестить идеи **Commandos** и **Hitman**, да еще запихнуть получившийся гибрид в стопроцентно российский антураж? Да запросто! Достаточно вспомнить о знаменитом подразделении советской контрразведки СМЕРШ, аббревиатура которого расшифровывается как «**Смерть шпионам**». Этим суровых ребят побаивались даже солдаты регулярных советских частей, не говоря уже о немецких диверсантах и офицерах. Отловом и уничтожением последних и предстоит заняться главному герою одноименной игры — капитану четвертого отдела СМЕРШ.

«Смерть шпионам» будет разбита на десяток эпизодов, каждый из которых по заверению разработчиков основан на реальных исторических событиях. Действовать придется в тылу врага, причем в ассортимент заданий помимо упомянутого уничтожения офицеров противника войдут диверсионные миссии, хищение документов, эскортирование важных персон и захват «языков». Кроме немецких войск под раздачу попадут даже союзники СССР.

Для успешного выполнения заданий главный герой обучен огромному количеству трюков. Бравый капитан умеет резво бегать, ловко прыгать, бесшумно красться, ползать, мастерски взламывать замки, воровать все, что плохо лежит, а также управлять различными видами транспортных средств, включая мотоциклы и грузовики. Способы умерщвления врагов не менее разнообразны: герой в совершенстве владеет рукопашным боем, холодным оружием, метко стреляет из снайперской винтовки и даже умеет метать гранаты. Как и в других стелс-играх, не позабыты многочисленные способы сокрытия улик и прочие трюки для обдуривания врагов. Убитых противников можно прятать, устанавливая на их бездыханных телах мины, а с аккуратной «оформленными» жмуриков без проблем получится снять одежду и прикинуться своим в доску фрицем.

Для информирования игроков о текущей ситуации будут использоваться знакомые по **Commandos** указатели того, что видят противники, и не менее знакомый по **Hitman** «индикатор подозрительности», состояние которого будет зависеть от ряда факторов — к примеру, общей настороженности врагов и одежды нашего протагониста.

Опять-таки по установившейся жанровой традиции главный герой игры — вовсе не супермен и вряд ли сможет в одиночку противостоять даже парочке вооруженных противников. Два-три пулевых ранения — и начинаем сначала. Поэтому основной акцент будет сделан не на реакции и меткости, а на скрытности, тактике и нестандартном мышлении.

К отличительным особенностям игры стоит отнести большие размеры карт и, главное, огромный выбор способов, которыми можно достигнуть поставленные задачи. Также в актив игры можно добавить весьма симпатичный графический движок и аутентичное игровое окружение, включая точно смоделированные образцы техники и оружия.

P.S. Кстати, не путайте «Смерть шпионам» со стратегией «С.М.Е.Р.Ш.» от «Акеллы» — это совершенно разные проекты, пусть и на очень похожую тематику.

Bionicle Heroes

- Жанр: Аркада ■ Издатель: Eidos Interactive ■ Разработчик: Traveller's Tales ■ Похожесть: LEGO Star Wars ■ Мультиплеер: Нет
- Дата выхода: Осень-зима 2006 года



Чем более дурацкой идея кажется с точки зрения взрослого, тем больше у нее шансов на успех среди детской аудитории. Хотите примеров? Загибайте пальцы: раскрасить стены в квартире после евроремонта акварельными красками, дорисовать папе или старшему брату усы на фотографии в паспорте, раскрутить кошку в стиральной машине — разве не гениально? Или возьмем менее деструктивный пример — скрестить всенародно любимый конструктор LEGO и культовую вселенную **Star Wars**, превратив эту смесь в компьютерную игру **LEGO Star Wars**, как поступила студия **Traveller's Tales**. И ведь сработало! Причем сработало так, что ребята решили не останавливаться на достигнутом и запустили в разработку аналогичный проект: **Bionicle Heroes** — детский конструкторский шутер с видом от третьего лица.

Играть в **Bionicle Heroes** мы будем от лица хорошего бионикла, который сражается с плохими роботами **Paraka**. Сразу стоит заметить, что биониклы в отличие от «Звездных войн» — тема явно более специфическая и мелкая. Поэтому сыграть на удачных пародиях и отсылках к первоисточникам, как в случае с **LEGO Star Wars**, у разработчиков уже не получится. Соответственно, взрослую аудиторию **Bionicle Heroes** вряд ли зацепит. Более того, явно детскую направленность игры дополнительно подчеркивает ряд особенностей. К примеру, в **Bionicle Heroes** невозможно будет умереть в принципе. Геймплей игры базируется на Тоа — масках, которые дают герою различные спецспособности: длинные прыжки, возможность карабкаться по стенам, ходить по воде. При получении предельного количества повреждений нашему биониклу грозит разве что потеря всех масок. Причем все их можно будет вернуть, просто еще раз прошерстив игровой уровень.

Начинка игры элементарна до безобразия — бегаем, прыгаем, собираем Тоа и разносим всех встречных и поперечных на LEGO-запчасти (их, кстати, можно будет использовать как валюту для починки и покупки апгрейдов). Практически все уровни заточены под многоступенчатое прохождение — найденные маски откроют новые возможности исследования уже пройденных локаций и даже дадут доступ к секретным картам. После прохождения любого уровня в режиме кампании он будет появляться в режиме свободной игры, где его можно еще раз исследовать другим типом робота с новым набором Тоа. Можно даже пройти карту за отрицательного персонажа.

Все эти конструкторные ясли базируются на кроссплатформенном движке, рассчитанном, увы, на консоли предыдущего поколения. Поэтому ожидать от графики **Bionicle Heroes** откровений явно не стоит. Грубоватые, хотя и неплохо детализированные модели, среднего качества текстуры и позавчерашние спецэффекты на пару с моделью освещения времен **Quake 2** — вот и весь сказ.

Eragon

- Жанр: Action ■ Издатель: Vivendi ■ Разработчик: Stormfront Studios
- Похожесть: Drakan ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Дата выхода: Ноябрь 2006 года



Индустрия развлечений все чаще начинает применять ковровые бомбардировки, нацеленные на потребителей хлеба и зрелищ. Идеальное наступление должно вестись сразу по трем направлениям — книга, фильм, игра. Чтобы, понимаешь, просто втопталo в землю. В эту маркетинговую схему на все сто процентов вписывается вселенная Eragon, впервые раскрученная в одноименном романе Кристофера Паолини. Сейчас в помощь книге студия 20th Century Fox спешно снимает блокбастер, а их компьютерные коллеги из Vivendi и Stormfront Studios не менее спешно разрабатывают экшен-адвенчуру с одноименным названием — Eragon.

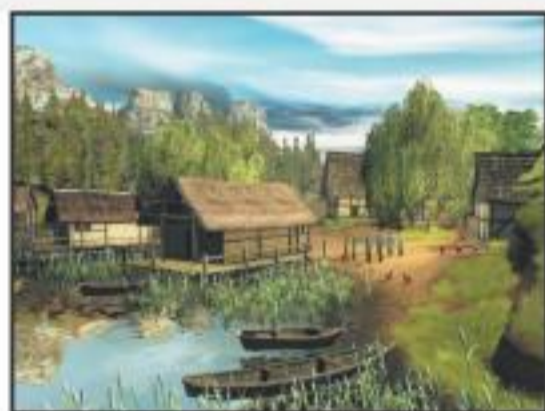
Главного героя этой трехглавой медиа-гидры тоже зовут Эрагон. Этот безобидный на первый взгляд паренек случайно нашел яйцо дракона, которое (только не смейтесь!) изменило всю его жизнь. Высижив яйцо и выкормив крылатую сиротку, наш юннат через время оседлал несчастную рептилию, после чего полетел творить добро, по ходу дела вламывая леща нехорошим парням.

В игре нас ждет навороченная боевая система с комбо-ударами, блоками, магией и даже воздушными боями на драконах — ради такого экшена, согласитесь, можно даже простить наивный сюжет с приторным привкусом «гарризма-поттеризма».

Ничем ни примечательную графику простить уже труднее. Равно как и заткнуть внутренний голос, твердящий, что жесткие рамки лицензии вполне могут утащить на дно все хорошие задумки разработчиков. Впрочем, достаточных оснований для паники пока нет.

Drakensang: The Dark Eye

- Жанр: Ролевая игра ■ Издатель: digital tainment pool ■ Разработчик: Radon Labs ■ Похожесть: Realms of Arkania ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Осень-зима 2007 года



Анонсы ролевых игр в последнее время пишатся под один и тот же трафарет с неизменным употреблением двух прилагательных — «амбициозная» и «эпическая». Если вам еще не надоело это клише, тогда извольте свежую весть: у нас тут, оказывается, полным ходом идет создание очередной амбициозной RPG **Drakensang: The Dark Eye** с эпическим геймплеем.

Мир игры основан на популярной в Германии (Radon Labs — немецкая студия) настольной фэнтези-игре **Das Schwarze Auge**. Подробный рассказ о ней занял бы немало страниц, поэтому мы ограничимся самым главным: мир этой игры называется Авентурия, и он является всего лишь одним из континентов в составе огромной вселенной Этра, которая, в свою очередь, представляет собой невероятную мешанину из классических фэнтезийных рас (орки, гномы, люди, эльфы), многочисленных империй и чудовищно запутанной политеистической системы верований — к примеру, только в самой распространенной в Этре религии насчитывается двенадцать богов.

Авторы игры обещают огромные пространства, доступные для исследования, классический «олдскульный» геймплей с партией героев и сногшибательную графику. А вот подробности ролевой системы они раскрывать почему-то не желают: поживем — увидим.

Еще больше настораживает отсутствие в активе студии скольких-нибудь качественных игр и совсем уж безвестный издатель. Как говорил один известный персонаж, «меня терзают смутные сомнения».

Panzer Elite Action: Dunes of War

- Жанр: Action ■ Издатель: JoWood ■ Разработчик: ZootFly
- Похожесть: Panzer Elite Action: Fields of Glory
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: 2006 год



Во вселенную Второй мировой войны, вдоль и поперек перепаханную разработчиками, традиционно ведут три пути — шутеры, стратегии и авиационные симуляторы. Однако есть еще одна малоизвестная тропинка — аркадные игры. Такие, как незамысловатая и безбашенная танковая аркада **Panzer Elite Action: Fields of Glory**, которая скоро обзаведется сиквелом **Dunes of War**.

Как можно догадаться из названия, на этот раз танковое побоище развернется в африканских пустынях, где в 1940-1943 гг. схлестнулись армии Вермахта и союзников. Ребята из ZootFly обещают игрокам две новые кампании — по одной за каждую сторону, а также десяток многопользовательских карт для сетевых баталей. Все остальные примочки сериала остались практически без изменений: нас снова ждет полный кавардак на поле боя, смертоносная авиация, сбрасывающая на головы участников тонны бомб, коварная противотанковая артиллерия, юркая пехота и бронированная техника врага.

Графика также не претерпела ни малейших изменений, если не считать нового климата. Те, кто не играл в предыдущую часть, могут запросто представить себе движок Panzer Elite Action при помощи следующего нехитрого способа: возьмите **Desert Rats vs. Afrika Korps**, добавьте моделям техники лишние углы при помощи топора, а получившуюся картинку тщательно обработайте рашпилем с грубой насечкой. Сделали? То, что получилось, — это и есть Dunes of War.


TerraWars: New York Invasion

- Жанр: Action ■ Издатель: Tri Synergy ■ Разработчик: Ladyluck Digital Media ■ Похожесть: Любой трэш-экшен ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: 2006 год



Как известно, человечество не может жить без постоянного предчувствия полного и окончательного абзаца — либо конца света, либо тотальной ядерной войны, либо, на худой конец, экологической катастрофы планетарного масштаба. Привычка-с! Но привычка небезосновательная — вон как все вокруг плохо: дети в Африке голодают, страны грызутся в локальных войнах, куриный грипп в обнимку с атипичной пневмонией шагает по планете... Но, братцы, у инопланетян-то, оказывается все еще хуже! Недаром ведь они с несгибаемым упорством прут на Землю как мухи на мед, во всяком случае — со страниц фантастических книг и из недр компьютерных игр.

По этой же навязшей в зубах схеме разворачивается сюжет командного экшена **TerraWars: New York Invasion**, где нам в роли студента-медика Джона Армстронга, мобилизованного в национальную гвардию, предстоит отбивать атаки пришельцев на Нью-Йорк. Список обещаний по игре не менее шаблонен (если не сказать туп), чем сюжет: хороший искусственный интеллект, богатый арсенал с возможностью модернизации стволов, глубокий геймплей и разнообразный зоопарк врагов — от стай безмозглых пауков до чудовищных... аспирантов. В общем, мы уже боимся. Больше всего, кстати, пугают скриншоты — такой технологической дремучести и безвкусицы нам не попадалось уже давно.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!

HALF-LIFE[®] 2

— EPISODE ONE —

VALVE

powered by
source

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

Byka[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

OPEN SEASON



С чем у нашего игрока ассоциируются мультфильмы? Конечно же, с приключениями — давние традиции отечественного «квестостроя» так просто не переломишь. А вот за пределами России мультяшных квестов днем с огнем не сыщешь. Да и не ищет их никто давно — спроса нет. Зато аркады-платформеры у консольно-ориентированных буржуев всегда раскупались на ура. Поэтому неудивительно, что игра по мотивам еще не вышедшего на экраны мультфильма **Open Season** будет именно аркадой. В принципе, здесь можно было бы остановиться и потратить журнальное место на другие, более оригинальные проекты... но есть пара нюансов.

Во-первых, разработкой игры занимается студия **Ubisoft**

Montreal, подарившая нам экшен-сериалы про Принца Персии и Сэма Фишера. А во-вторых, к работе над **Open Season** монреальцы подошли нестандартно и с чувством юмора, в результате чего у нас есть хороший шанс увидеть один из самых увлекательных и забавных платформеров, вышедших на PC за последние годы.

Хороший охотник — мертвый охотник

Сюжет **Open Season** максимально точно следует своему мультяшному оригиналу. Как в мультфильме, так и в игре акцент будет сделан не на сюжете как таковом, а на различных забавных моментах. Комедия ситуаций — слышали о таком? Вот это оно и есть.

Главный герой **Open Season** — медведь Буг, с младенчества выкормленный егерем Бетом, который поселил мишку в своем гараже. Попивая в обществе Бета кока-колу и развлекаясь просмотром по ящику MTV, Буг даже и не догадывался, что он медведь, а не просто аномально волосатая разновидность homo sapiens. Но время и зов крови расставили все по своим местам, и Буг таки оказался на воле. Вполне знакомый по «Мадагаскару» и «Доктору Дулитлу» киноштамп, верно? Разумеется, в отрыве от телевизора, холодильника и унитаза с мягким плюшевым сиденьем нашему мохнатому герою приходится несладко, а тут еще и сезон охоты открыли — в общем, полный швах!

К счастью, на воле у Буга быстро нашлся новый друг — белхвостый олененок Элиот, образ которого, похоже, слезан с другой анимационной кинозвезды — болтливого ослика из Шрека. Одним словом, парочка подобралась знатная: огромный «человекообразный» медведь и двинутый на всю голову олень, помогающий ему одичать своими безумными советами. Но кроме «ассимиляции» у Буга есть задача и поважнее — не угодить под пули охотников, а еще лучше — разогнать всю эту браконьерскую братию куда подальше.

Основная целевая аудитория игры — дети любого возраста, поэтому в **Open Season** нет даже малейшего намека на насилие. Вместо стрельбы, капканов и распоротых медвежьей лапой животов незадачливых охотников разработчики предлагают щедро начиненный юмором геймплей, включающий исследование локаций, решение несложных задач и неслабый ассортимент уникальных игровых режимов. К примеру, Элиота можно использовать для автоматического сбора мелкой лесной живности — белок, зайцев, скунов. Применяется этот биоарсенал еще экстравагантнее. Скуны, например, самый настоящий аналог гранаты со слезоточивым газом. Заяц — гранатомет с прицелом в виде двух V-образно расставленных ушей: после выстрела он прыгает на лицо охотника и мутзит его до полного впадения в ступор. Но приз зри-



Теперь Буг может смело работать в бассейне... инструктором по прыжкам с вышки.



Заплывы по реке на деревянном сортире. Незадачливый путешественник приветливо машет зрителям рукой в нижней части кадра.

- **ИЗДАТЕЛЬ**
UBISOFT ENTERTAINMENT
- **РАЗРАБОТЧИК**
UBISOFT MONTREAL
- **ПОХОЖЕСТЬ**
ЛЮБАЯ ДЕТСКАЯ АРКАДА
- **МУЛЬТИПЛЕЕР**
НЕТ
- **САЙТ ИГРЫ**
WWW.UBI.COM

ДАТА ВЫХОДА

СЕНТЯБРЬ 2006 ГОДА



тельских симпатий следует отдать белкомету: стоит посадить зверюгу на голову охотнику, как тот превращается в настоящую передвижную бронемашину с кидающейся орехами «башней» на голове. В запасе у разработчиков есть и другие способы издевательств над охотниками — в конце концов, незваных гостей можно просто пугать, незаметно подкрадываясь к ним со спины.



Очевидцы, щупавшие за вымя рабочую версию игры, сообщают, что обещания **Ubisoft Montreal** касательно оригинальности и юмора вовсе небеспопачены. Прибавьте к этому безупречную анимацию, забавную мультяшную графику, и станет ясно, что два-три десятка часов вам гарантированы. Если, конечно, вы ребенок. Пусть и любого возраста. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очень надеемся, что у **Ubisoft Montreal** получится сделать смешную, добрую и динамичную игру для игроков всех возрастов, да еще и по лицензии — поверьте, это многого стоит.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

GTR 2



Если локомотив реализма от студии **SimBin** не сбавит своей скорости, то через пару-тройку релизов играть в симуляторы этой компании смогут лишь профессиональные автогонщики. Шутка, конечно, но, как известно, в каждой шутке есть доля шутки. В подтверждение этой заезженной аксиомы SimBin готовит к выпуску **GTR 2** — продолжение и развитие самого реалистичного автосимулятора за всю историю жанра.

Фанаты потирают руки в предвкушении усовершенствований и терзают себя вопросами типа «будут ли в игре принципиальные изменения и нововведения по сравнению с оригиналом?». А новички в ужасе взирают на описание игровых фиш, ломая голову над тем, смогут ли

они приручить этого монстра. Спокойно, ребята! Никто не уйдет обиженным.

Сотый раз в первый класс

Начнем, пожалуй, с самого важного. Разработчики наконец-то соизволили сжалиться над малоопытными виртуальными пилотами и решили добавить в сиквел не просто тьюториал, а самую настоящую автошколу, с которой начинается режим карьеры. Под руководством опытного инструктора игрокам предстоит пройти четыре десятка различных уроков-соревнований, начиная с азов разгона и торможения и заканчивая нюансами обгона и прохождения сложных поворотов. Для наибольшей наглядности уроки сопровождаются не только стандартной и прак-

тически бесполезной болтовней в духе «перед поворотами надо сбрасывать скорость», но и более радикальными методиками. Так, для обучения пилотов теперь будет использоваться система с цветовыми маркерами на асфальте: синие участки — разгон, белые — «крейсерский» режим, красные — пора начинать торможение. Похожими способами иллюстрируются и другие команды инструктора. Каждый пройденный урок будет открывать доступ к новым чемпионатам, но это верно только для режима карьеры. Старые гоночные волки по желанию могут получить в полное распоряжение весь автопарк и все трассы с самого начала игры. К слову, количественные изменения не могут не радовать: теперь в игре будет представлено 144 болида (то есть вообще все реально существующие машины классов GT и NGT) и 19 официально лицензированных трасс. Сказать, что это щедрый подарок, — не сказать вообще ничего!

Расширится и набор игровых режимов, в который помимо автошколы, традиционных для жанра чемпионатов и тренировочных сессий войдут двадцатичетырехчасовые гонки и гонки на время с машиной-«призраком». Намного более гибкими стали настройки сложности. Кроме трех базовых уровней — Novice, Semi-Pro, Simulation — можно будет весьма подробно настраивать и отдельные шестеренки этого симуляторного монстра. Например, устанавливать уровень агрессии искусственного интеллекта, стили его поведения, точность расчета повреждений.

Кстати, AI по заверению разработчиков теперь будет копировать живых пилотов вплоть до мелочей. К примеру, в начале гонки компьютер еще не знает точной стратегии прохождения трека — как и игрок, он приблизительно «помнит» трассу по предыдущим заездам и прохождению квалификации, но наилучшим образом приспособляется к ней только после определенного количества кругов. Весьма жизненно!

Дальнейшей шлифовке подвергнется физика игры. Авторы настолько уверены в этой части геймплея, что без стеснения называют физическую модель

ИЗДАТЕЛЬ	TOTACLE STUDIOS
РАЗРАБОТЧИК	SIMBIN
ПОХОЖЕСТЬ	GTR FIA
МУЛЬТИПЛЕЕР	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ДАТА ВЫХОДА	ЛЕТО 2006 ГОДА
САЙТ ИГРЫ	WWW.GTR-GAME.COM

ДАТА ВЫХОДА

ОСЕНЬ 2006 ГОДА



GTR 2 absolutely authentic physics — то есть абсолютно достоверной. Тем не менее эпитет «абсолютно» не помешал добавить и несколько новых вещей вроде улучшенной системы повреждений, реального цикла «день-ночь» и динамически изменяющихся погодных условий. Насладиться двумя последними пунктами можно будет, в первую очередь, в двадцатичетырехчасовых гонках.

Но сильнее всего заметны перемены в графическом движке, который, по словам SimBin, переписан с нуля. Декорации в виде зрителей и прочего мусора за пределами трека, правда, выглядят так же, как и раньше, но вот модели машин и кокпиты — это просто нечто! Болиды теперь не только вылизаны до блеска, но и слегка «состарены», чтобы убрать лишний лоск и сделать их практически неотличимыми от оригиналов.



Похоже, то дуэт **SimBin-10tacle** всерьез замахнулся на лидерство в области автосимов: GTR 2 обещает стать достоверной, глубокой и красивой игрой. Одним словом, пора приводить в рабочее состояние рули и откладывать деньги на лицензионный DVD, который появится на прилавках уже в ближайшие месяцы. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Выпустив один из лучших автосимуляторов в истории, SimBin приступила к доскональной его полировке — если верить обещаниям, GTR 2 до идеала осталось всего несколько шагов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%



Детализацией кокпита поклонников игр SimBin уже не удивить, да и не надо — вы лучше полюбитесь на засветку от солнца.



Красивой погоде — красивую аварию!

Андрей Александров

ЖАНР
АРКАДНЫЙ
АВТОСИМУЛЯТОРИЗДАТЕЛЬ
1СРАЗРАБОТЧИК
GAIJIN ENTERTAINMENTПОХОЖЕСТЬ
АДРЕНАЛИН-ШОУМУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ,
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬДАТА ВЫХОДА:
2007 ГОД

WWW.GAIJIN.RU/PROJECTS/ADRENALIN_2.HTM

АДРЕНАЛИН 2. ЧАС ПИК



Россия всегда любила «асимметричные ответы»: и в политике, и в военном деле, а с недавних пор — и в компьютерных играх. Вот выкатили зарубежные супостаты из мегакорпорации **Electronic Arts** сразу два главных аркадных автосимулятора — суперпопулярный стритрейсинг-сериал **Need for Speed Underground** (с недавних пор он полюбил менять названия — мы уже увидели **Most Wanted**, а в недалеком будущем познакомимся и с **Carbon**) и совершенно безбашенную **Burnout** — и что, спрашивается, делать? Пытаться переиграть гиганта на его же поле бессмысленно — заморские руки давно уже подгрести под себя лучших специалистов, лицензии на сочные автобренды и все остальное.

Вместо этого отечественная компания **Gaijin Entertainment** в конце прошлого года выпустила на автотрассы женский батальон — мы, если кто не понял, говорим о главных героинях аркадного автосимулятора «**Адреналин-шоу**». Да, если взглянуть честными глазами, то гоночная часть игры получилась очень средней: очаровательные обезьяны с гранатами хорошо ездили только по прямой, регулярно парковали себя об стены и вообще всеми способами превращали серьезное вроде бы спортивное шоу в совершенно неприличный балаган. Но, черт возьми, каким же веселым был этот балаган! Незатейливый геймплей захватывал с первых минут, радовал искрометной озвучкой от Бачинского и Стиллавина и соблазнял разными женскими прелестями. В итоге режим карьеры пролетался без остановок, с вдавленной в пол педалью газа. Словом, «Адреналин» можно смело назвать первой успешной гоночной игрой, сделанной в России. Асимметричный ответ в данном конкретном случае удался.



Кирилл Юдинцев, как ни странно, предоставил нам фотографию, на которой не видно ни одной машины.

Здравствуй,
Москва

Ну а теперь шокирующая новость — «**Адреналин 2. Час пик**» станет не продолжением комичной истории про то, как блондинки на колесах ехали в сторону фишнша, а самым что ни на есть «классическим» симулятором стритрейсинга. Впрочем, без дежурной фишки не обошлось и на этот раз: нам обещают, что гонки пройдут по улицам Москвы (не волнуйтесь — ни «Лады», ни рейсинга, ни клуба не завезли, хотя к этому вопросу мы еще вернемся ближе к концу статьи). Разумеется, мы не могли удержаться и обратились в компанию **Gaijin Entertainment** за комментариями и интересными фактами. Ребята, похоже, несколько опьянели от столичного воздуха — по крайней мере, на некоторые наши вопросы мы так и не получили внятных ответов. Тем не менее разработчики явно находятся на пике творческого полета, их воображение не выключается ни на минуту, ну а верные музы... ох, а о музах у

ВМНИЦА Привет, Кирилл! С ходу надавим на газ и зададим главный вопрос всех времен: КТО ВИНОВАТ?! Наглецы из какой-то ГИБДД лишили наших очаровательных гонщиц водительских прав и не пустили их в «Адреналин 2»?



[Кирилл]

Спокойствие! Мы и не думаем отказываться от соблазнительных дам. Девушки у нас на своих местах — то есть на зрительских. Некоторые сюжетные персонажи и соперники игрока тоже будут женского пола.

ВМНИЦА Так-так. Сюжетные персонажи, говорите? Нас ждет захватывающая стритрейсерская история?



[Кирилл]

Конечно! Подробности мы пока раскрывать не хотим, но в сюжете игры найдется место неужи-

нас сейчас будет отдельный разговор с Кириллом Юдинцевым, продюсером игры «Адреналин 2. Час пик».

- 1 На заднем фоне — гостиница «Космос», традиционное пристанище КРИ. Ну а машина наверняка принадлежит одному из воротил отечественной игроиндустрии.
- 2 Район ВДНХ узнается с первого взгляда. Колесо обозрения на заднем плане оборудовано открытыми кабинками — поездка на них является не менее адреналиновым занятием, чем стритрейсинг.
- 3 А вот и обещанный трафик. Кто-нибудь желает жарко поцеловаться с «КАМАЗом»?



1



2

данным поворотам, подставам, обманам и кидалову на деньги. Впрочем, главный герой и сам не дурак, у него есть свои информаторы и настоящая идея-фикс — поставить на место зарвавшихся уличных гонщиков.

ВМАНЬЯ И действительно — куда уж в Москве без таких вот «особенностей». Но давайте поговорим собственно о городе. Насколько серьезно моделируется наша столица?



[Кирилл]

Ну, мы не собираемся создавать «всю Москву в пределах Садового кольца и с точностью до метра». Вместо этого мы решили сосредоточиться на самых интересных районах города — в первую очередь на ВДНХ. В целом же отмечу, что в «Адреналине 2» будет достаточно большой кусок столицы: со сложной планировкой, трафиком на улицах. Кстати, ждут нас и далекие путешествия — помимо Москвы в «Адреналин 2» мы собираемся добавить еще несколько городов. Каких — пока секрет.

Уличные шутки

Отметим, однако, что красивый и узнаваемый город — это все-таки лишь антураж, который, по большому счету, не так и важен. А вот то, что творится на улицах этого города, уже совсем другое дело: интересность игры заключается в оригинальных режимах, в разнообразных фишках, продуманных тачках. Во втором «Адреналине» разработчики решили использовать по полной программе основную достопримечательность Москвы — многокилометровые пробки. Главный герой на мощном болиде... хотя... стоп! Мы ведь сейчас рассказываем то, что должен рассказывать Кирилл, — так давайте же дадим ему слово.

ВМАНЬЯ Выше вы упомянули о том, что у городов будет достаточно сложная планировка. Это значит, что нам срочно стоит познакомиться с каким-нибудь опытным таксистом и узнать у него все московские секреты — где и как лучше объехать, чтобы первыми прийти к финишу?



[Кирилл]

Ну, это вряд ли. Из горящего такси консультаций ждать не придется. Определенная свобода игроку действительно будет дана (в некоторых местах получится проехать разными путями), но мы не ставим ее во главу угла. Так что гоночные трассы окажутся достаточно линейными. Зато у «Адреналина 2» есть другая сильная сторона — это уличный трафик. Мы дадим игрокам потрясающую возможность раз и навсегда расправиться с ненавистными пробками — просто тараньте их, тараньте на полной скорости! И наблюдайте за тем, как автомобили заезавшихся чайников разлетаются, будто кегли под ударом мяча.

Ну а самостоятельно выбирать дорогу игроку разрешено между заездами — здесь он свободно колесит по городу и может заглянуть к себе в гараж, в автосалон, встретиться на улицах других гонщиков или посетить разнообразные тусовки.

ВМАНЬЯ А что насчет игровых режимов? Какие шалости нам позволят сотворить на улицах ночного города?



[Кирилл]

Во-первых, в «Адреналине 2» мы планируем оставить все (ну или почти все) режимы из оригинальной игры. Плюс будет несколько новых видов соревнований, над которыми пока идет работа. Вообще, мы постараемся, чтобы игрок получил все, что может дать ему сто-



3

личная стритрейсерская тусовка: и адреналиновые гонки в бешеном трафике, и скоростные заезды по пустым ночным улицам.

ВМАНЬЯ Хм, а будет ли среди этого «многого другого» дорогая и любимая ГАИ? Исполнят ли ее сотрудники свой долг, сделав наши заезды острее?



[Кирилл]

Вопрос уже содержит ответ. Разумеется, исполнят — ведь это сделает игру еще более адреналиновой.

ВМАНЬЯ Расскажите про участников и, мы надеемся, участниц. Кого вы пригласили на этот раз?



[Кирилл]

На этот раз мы решили позволить игроку самому создать своего героя — причем речь идет не только о внешности, но и о разнообразных водительских навыках, которые со временем будут развиваться. Такой подход, как нам кажется, выглядит более интересно.

Мы вас внимательно слушаем!



Nissan Skyline готов прорычать в микрофоны очередную порцию адреналиновых звуков.

Плохая новость — в «Адреналин 2», скорее всего, не будет Бачинского и Стиллавина, которые развлекали нас в оригинальной игре меткими и язвительными шутками. Причина их «увольнения» проста: если раньше у нас было специально организованное реалити-шоу, то теперь речь идет о нелегальных уличных гонках, куда, как известно, комментаторов не приглашают. Очень жаль.

Впрочем, в Gaijin Entertainment продолжают тщательно работать над звуком. Взгляните на фотографию — это Nissan

Skyline, специально подготовленный для стритрейсинга. Под капотом — более пяти сотен «лошадей». Машина установлена на самом лучшем в России мощностном стенде, который позволяет практически полностью имитировать езду реального автомобиля. Именно на нем записываются звуки болидов для второй части «Адреналина» — сэмплы получаются

очень качественные и чистые.

Не менее серьезно подходят и к саундтреку, который, как известно, играет очень важную роль в играх про уличные гонки. Так, по словам разработчиков, одной только транс-музыки на данный момент уже записано более трех часов. Ну а в финальной версии игры будет музыка почти на любой вкус — рок, рэп, электроника. Кроме того, к озвучке планируется привлечь и команды мировой величины — несколько треков для второго «Адреналина» запишет известная панк-группа The Offspring.

Вопрос А что насчет других важных участников вашей игры — крутых болидов?



[Кирилл]

О, тачек у нас около тридцати штук. К сожалению, все они нелегализованные — это слишком дорогая и сложная процедура. Но тем не менее большинство болидов имеет свои прототипы в реальной жизни. Не обошлось и без тюнинга. Главная его возможность — наклеить черепа и кости с цепями на капот, а потом разбиться всмятку (редакция «Игромании» очень долго думала над глубоким смыслом этой фразы и пришла к выводу, что тюнинг во втором «Адреналине» будет не столь уж и важен — раз уж о нем отзываются таким образом. — Прим. ред.).

Еще одна особенность машин — это, собственно, «адреналин», который позволяет получать огромное ускорение. Еще мы думаем над другими спецвозможностями — разнообразными атаками, прыжками и т. п.

Вопрос Хорошие машины стоят немалых бабок. Недаром у каждой девчонки в первом «Адреналине» была огромная толпа спонсоров с толстенными кошельками. Планируется ли что-нибудь подобное в этот раз?



[Кирилл]

В первой части мы имели дело с реали-шоу и с гламурными дамами. Теперь же у нас все по-взрослому — нелегальные соревнования, за которые запросто можно получить по шапке. Какие уж тут спонсоры?

Да и сами деньги в продолжении значат уже не так много. Главное — репутация, стоящая в нашем мире дороже чего бы то ни было. Мощные тачки и забористый «адреналин» даются только самым крутым гонщикам. Да и ездить с никому не известным новичком, каким бы умелым он ни был, настоящие мастера не станут. Поэтому для того чтобы стать элитой, придется немало попотеть.

Вопрос Кстати, раз уж зашла об этом речь: сами разработчики участвуют в каких-нибудь стритрейсерских соревнованиях?



[Кирилл]

Да, есть среди нас и любители стритрейсинга.

Вопрос А как насчет достижений? Ну, там, девочку подцепить, машину дорожную всмятку разбить, а может, и место в каком-нибудь соревновании занять?..



[Кирилл]

Были достижения, были — и в заездах участвовали, и выигрывали, и без девчонок не обошлось.

Но подробности раскрыть, увы, не могу — как уже говорил выше, тема эта не совсем легальная.

Вопрос Ладно, мы знаем, о каких достижениях вы всегда готовы долго и со вкусом рассказывать: о достижениях в графических соревнованиях. Итак, какими же призами могут похвастаться создатели вашего движка?

★ КОНКУРС! ★

Добавь адреналина!



список правил, систему подведения итогов, особенности гоночных трасс и так далее) и пришлите получившийся текст (а если кроме текста получились еще и рисунки, то и их тоже) по адресу adrenalin@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Прием писем будет идти до **1 сентября 2006 года**, а итоги конкурса мы подведем в **ноябрьском** номере журнала.

Ну и самое главное — награда победителю. Тому, кто придумает самый интересный игровой режим, «Игромания» и Gaijin Entertainment подарят видеокарту Sapphire RADEON X1800XT с 512 мегабайтами видеопамати на борту. Кроме того, творение этого человека, возможно, будет воплощено в игре «Адреналин 2. Час пик» (точной гарантии дать не можем — здесь все зависит не только от интересности режима, но и от того, хватит ли у разработчиков сил воплотить полет фантазии победителя в игре).

Друзья! У вас есть все шансы сделать игру «Адреналин 2. Час пик» лучше. Для этого вам потребуется лишь чуть-чуть напрячь свое воображение и победить в совместном конкурсе журнала «Игромания» и компании Gaijin Entertainment. Все мы знаем, что в гоночных симуляторах игроки обычно встречаются с одними и теми же режимами: заезд по чекпойнтам, заезд на время, дрифт, драг, безбашенные автопобоища. А как насчет того, чтобы несколько расширить этот список? Придумайте свой игровой режим, оригинальный, не похожий на все то, что мы видели раньше, и, конечно же, интересный. Опишите его как можно подробнее, учтя все нюансы (количество участников,



[Кирилл]

Мы с уверенностью можем сказать, что наш Dagor Engine сейчас держится в лидерах — вы увидите в нем все самые современные технологии. Кроме того, большое внимание мы уделяем дизайну, атмосфере уличных гонок. У нас будет красивое шоу — с девушками, толпой зрителей, лихими трюками и огромным количеством спецэффектов. Уверены — вам понравится.



Что ж, возможно, и понравится. Отметим, правда, что пока гоночные игры отечественного производства преследует какой-то злой рок — малоизвестная «Москва на колесах» так и не выехала из гаража студии НВМ (и это, может быть, даже к лучшему — рабочая версия, которую довелось увидеть нашим корреспондентам, выглядела просто ужасно. — Прим. ред.), а про то, как лихо укатила в кювет LADA Racing Club, вам наверняка уже рассказали в программе «Дорожный патруль». Мы спрашивали

разработчиков, не боятся ли они повторить судьбу этих игр (тем более что Gaijin принимали участие в разработке LADA Racing Club), на что получили примерно следующий ответ: «Ну ни о каком сравнении с этими проектами не может быть и речи. У нас все намного серьезнее».

И действительно — наличие уже готовой неплохой игры (это мы об «Адреналин-шоу», если кто не понял), немалое количество интересных задумок и огромный энтузиазм вселяют некоторую надежду. Главное теперь — окончательно определиться с обликом игры; ведь, судя по этому интервью, разработчики еще не до конца решили, что именно они хотят увидеть во втором «Адреналине». ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная попытка организовать виртуальные уличные гонки в Москве. На этот раз — от вполне себе опытной команды.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

4 Автомобили в игре действительно скопированы с реальных прототипов. Причем практически один в один — разве что эмблемы с капотов убраны.



4

ЖАНР ГОНКИ

Акелла



Играй за Пола Старшего, Пола, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

- Множество мотоциклов из одноименного телешоу
- Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
- Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти



creat studios

ACTIVISION®

Discovery CHANNEL

AMERICAN CHOPPER 2 FULL THROTTLE



© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2005 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

© 2006 "Akella". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



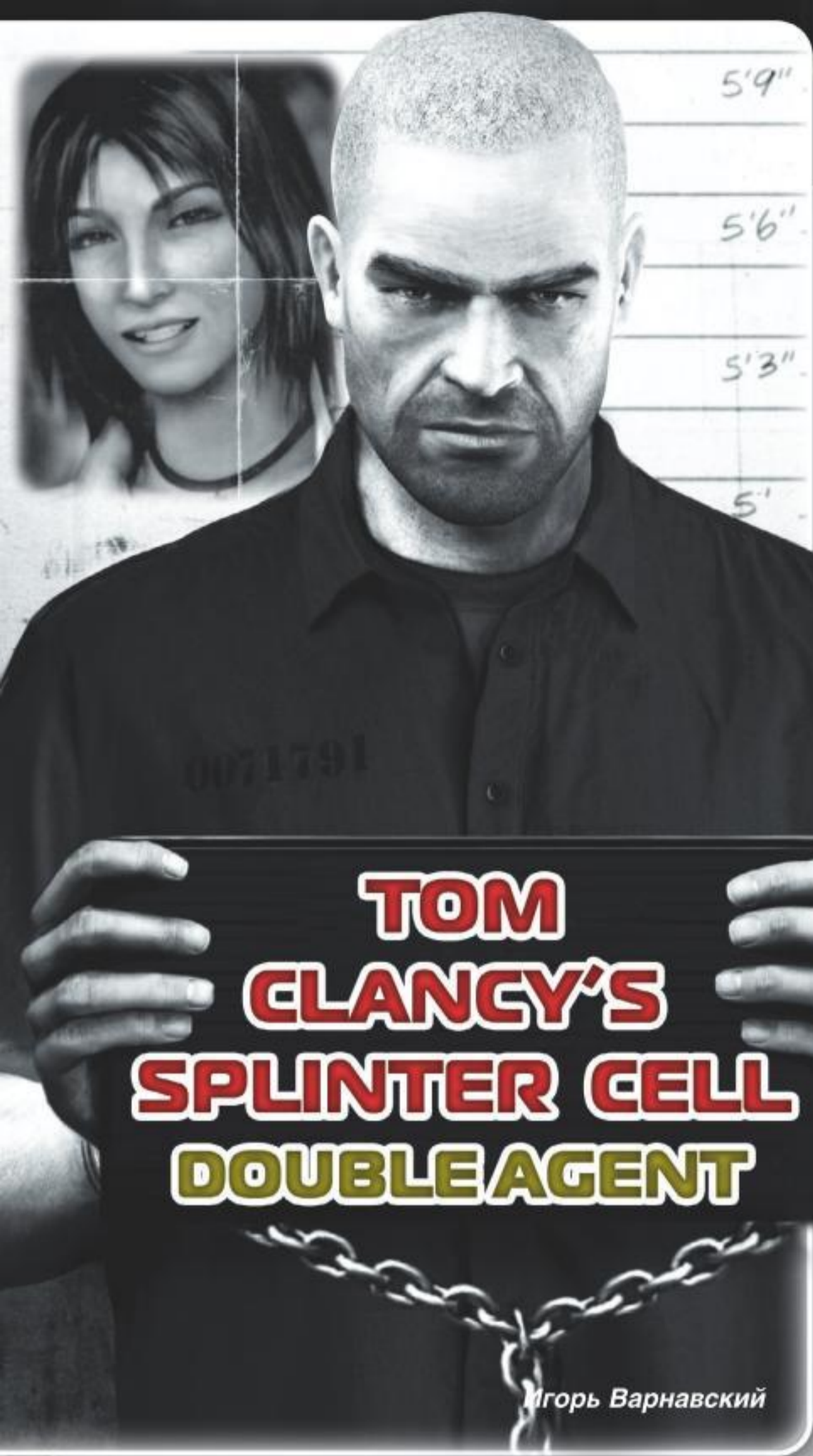
М.видео

ВИДЕОЛЕНА



Акелла

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Игорь Варнавский

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр	Stealth-action
Издатель	Ubisoft Entertainment
Разработчики	Ubisoft Shanghai
Издатели в России/ Локализация	Game Factory Interactive/ Руссобит-М
Похожесть	<ul style="list-style-type: none"> ■ Серия Splinter Cell ■ Серия Metal Gear Solid ■ The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Дата выхода	Сентябрь 2006 года
Официальный сайт	www.bewaresamfisher.com
Фан-сайты	http://thefairersects.com www.splintercellhq.com http://splintercelldoubleagent.net



Во время побега из тюрьмы напарником Сэма будет Джейми Вашингтон, один из террористов. Когда нужно взломать запертую дверь или забраться на какое-то высокое место, без его помощи не обойтись.



В версии для PC и Xbox 360 полет на парашюте будет управляемым (в виде мини-игры), в версии для старых консолей будет просто показан ролик.

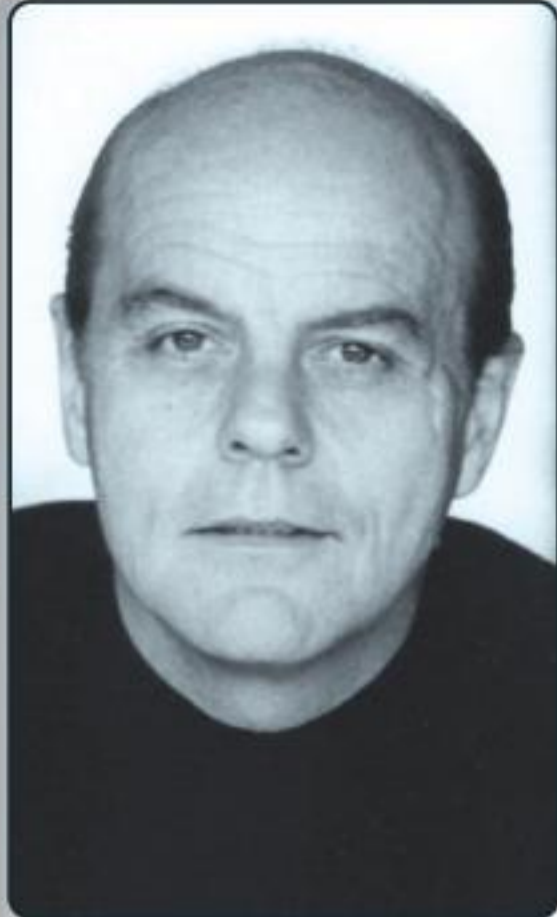
В 2002-2003 гг. далеко не самое крупное и не самое известное издательство **Ubisoft**, главным достижением которого была серия **Rayman**, совершило самый мощный рывок в своей истории. За короткий срок «убики» выпустили сразу несколько тайтлов, один лучше другого — **Prince of Persia: The Sands of Time**, **Beyond Good & Evil**, **Tom Clancy's Splinter Cell**. **Beyond Good & Evil** особых денег не принесла, а вот две другие игры прописались в хит-парадах всерьез и надолго. Дабы закрепить успех, **Ubisoft** последовала примеру **Electronic Arts** и поставила производство сиквелов на поток, но так перестаралась, что затмила в этом деле даже самих «электроников». В трех частях **Prince of Persia** (по одной каждый год) путаются уже сами создатели, а чтобы отличить один **Splinter Cell** (тоже по экземпляру в год) от другого, не обойтись без помощи патентованного специалиста. Какая жестокая ирония судьбы: всего три года назад **Ubisoft** считалась самым прогрессивным издательством, которое не боится идти на экспери-

менты, а сегодня это всего лишь еще одна фабрика сиквелов.

В этом году «убики» наконец-то спохватились и начали принимать меры. Президент компании **Ив Жильмо** пообещал, что они каждый год будут выпускать как минимум две абсолютно новых игры, а разбросанным по всему миру «колониям» **Ubisoft** (Франция, Канада, Китай, Румыния, США, Германия) была дана четкая установка: продолжения нужно делать максимально непохожими на предыдущие игры той или иной серии. Результаты этого шага заметны уже сейчас: новый «Принц» до сих пор не анонсирован (а значит, в этом году его и не будет), а **Splinter Cell: Double Agent** сделал такой скачок вперед, какого не было со времен первой части.

Не вооружен, но очень опасен

«На одной из фокус-групп мы спросили у игроков, как они воспринимают Сэма Фишера, — говорит **Мэтью Ферланд**, продюсер **Double Agent**. — Их ответ нас несколько ошарашил: геймеры считают, что Фишер про-



Майкл Айронсайд (звезда фильмов «Звездный десант» и «Вспомнить все») говорит, что его редко узнают в лицо, зато очень часто узнают его голос. «Черт побери, да вы Сэм Фишер!» — эту фразу Айронсайд слышал ровно 754 319 раз.

сто солдат. Натренированная, засекреченная от всех и вся, обвешанная гаджетами машина для убийства. Тогда мы и решили, что новый Splinter Cell должен быть... Э-э-э... новым».

Начать было решено с облика главного героя. Новый Сэм Фишер не имеет почти ничего общего с тем американским ниндзя, которого мы знали раньше. Выбритая «под ноль» башка, колючий взгляд исподлобья, полупрезрительная ухмылка, дающая понять, что этому человеку уже никто и ничего не страшны, — таким мы его еще не видели. В чем причина столь резкой перемены?

А причина проста: новое задание, несравнимо более сложное, чем предыдущие. После гибели дочери по вине пьяного водителя Сэм сначала впадает в затяжную депрессию, а потом словно схо-

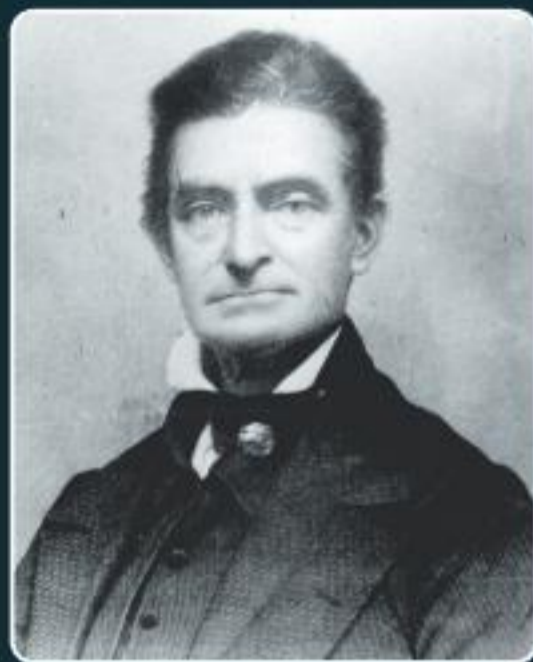
дит с ума: грабит банки и берет заложников. В скором времени Фишер попадает в исправительное учреждение Ellsworth Prison, где знакомится с Джейми Вашингтоном, членом террористической организации John Brown's Army. Вместе с Джейми они поднимают бунт в тюрьме и, пользуясь суматохой, бегут из нее. Оказавшись на свободе, новый напарник предлагает Фишеру вступить в ряды John Brown's Army, и Сэм его предложение принимает. Ему ведь только это и надо было: на самом деле вся затея с грабежом банков была спланирована Третьим Эшеленом, чтобы помочь Сэму внедриться в John Brown's Army. У нас есть сильное подозрение, что гибель дочери тоже была инсценирована, дабы обезопасить ее, на случай если Фишер допустит какую-то ошибку и террористы узнают о его истинных целях.

Впрочем, с целями-то все как раз очень и очень непросто. Чтобы выйти на руководство John Brown's Army, Сэму нужно исправно выполнять задания террористов — убивать невинных, добывать оружие и информацию. С другой стороны, ему нельзя забывать о поручениях Третьего Эшелона (контактит с ним по-прежнему Ламберт, только наушника в ухе больше не будет) и стараться, чтобы ущерб от его действий был минимальным. По мере сил придется служить и нашим, и нашим, вот только сделать это не всегда возможно. Если задания террористов и Третьего Эшелона противоречат друг другу, выбор придется делать игроку. И выбор этот даст о себе знать в финале игры: концовок у Double Agent целых две.

Стопами Риддика

На фоне таких изменений в сюжете логично было бы ждать

Кто такой Джон Браун



Представители Ubisoft нигде не говорят об этом открыто, но, судя по всему, террористическая организация John Brown's Army была названа в честь реального Джона Брауна — одного из самых ярких противников рабства в США середины XIX века. Браун участ-

вовал в нескольких вооруженных стычках с работниками и даже организовал нападение на арсенал Harpers Ferry, чтобы вооружить свой отряд. Войска генерала Ли поймали и повесили Брауна, но его смерть получила широкую огласку и ускорила начало Гражданской войны в США (казнили Брауна в 1859 году, за 16 месяцев до начала конфликта).

Все это наводит на мысль, что террористы в Double Agent окажутся совсем не такими, какими мы их привыкли видеть в Splinter Cell. То есть не закомплексованными шахидами, озлобленными на весь мир, а самими что ни на есть хорошими парнями. В то время как работодатели Сэма, наоборот, выступят в роли отрицательных персонажей. Возможно, это и есть главная интрига Double Agent.

чего-то подобного и в отношении геймплея, но здесь, увы, практически все по-старому. Сэм все так же осторожно передвигается вприсядку, деликатно нейтрализует охранников, обезвреживает охранные системы и прячется по темным углам. Есть, правда, свои нюансы — но именно что нюансы.

Перво-наперво Сэма лишили всех его гаджетов. Знаменитый прибор ночного видения, главный фетиш Splinter Cell, выброшен в море, игру мы начинаем полностью «голыми», как какой-нибудь Риддик. Сходство первых уровней Double Agent с The Chronicles of Riddick вообще поразительное: Сэм щеголяет в такой же оранжевой робе, Сэм поднимает восстание, чтобы сбежать из тюрьмы, Сэм голыми руками выводит из строя охранников — как видите, совпадения наблюдаются сразу по нескольким пунктам. Но если Риддик оставлял за собой трупы и ничего, кроме трупов, то Фишеру (вернее, нам в его лице) придется выбирать между двумя вариантами — убить охранника или вырубить на время? Будет и классическая ситуация, когда террористы попросят Сэма застрелить ни в чем не повинного человека, чтобы проверить его благонадежность. Можно отказаться, но это лишь вызовет у них подозрения. Заложника убьют в любом случае, а вот у Сэма второго шанса не будет — в случае провала АНБ ста-

нет отрицать всякую связь с ним.

Как только Фишер покинет пределы тюрьмы и присоединится к John Brown's Army, игра частично вернет себе прежний облик. Террористы не располагают такими ресурсами, какие есть у спецслужб, поэтому выбор оружия и гаджетов у них невелик. А то, что есть, сильно уступает игрушкам, с которыми мы имели дело в предыдущих частях, — например, прибор ночного видения будет давать куда менее четкую картинку, чем прежде. С всепогодным латексным костюмчиком придется временно распрощаться, извольте одевать то, что дают.

Интерфейс с экрана исчез подчистую (опять же, как в «Риддике»), степень маскировки Сэма теперь отображается на специальном индикаторе, который крепится к его оружию. Зеленый свет — вас не видно и не слышно.



В Double Agent нашлось место даже для love story. Дамочку справа зовут Энрика Виллибланка, и она террористка.



Желтый — есть вероятность, что вас заметят. Красный — срочно ищите укрытие.

Игра разрабатывается под PC, Xbox 360, Xbox, PS3, PS2 и GameCube. Самую продвинутую в техническом плане версию получают владельцы компьютеров и консолей нового поколения. Сама графика изменилась не сильно, но благодаря обильному использованию спецэффектов (заблю-

рено все, что только можно) игра смотрится вполне современно.

По старой традиции, версия для каждой из платформ будет иметь свои особенности. В варианте для Xbox будет дополнительная концовка и новые ролики (общей продолжительностью в восемь минут), в версии для PS2 и GameCube — все то же самое плюс несколько новых миссий под общим названием Sam Fisher

Flashback. Самое вкусное достанется тем, кто играет на PC и Xbox 360: два дополнительных уровня, а также сражения под водой и в центре песчаной бури.

Те миссии, что есть во всех вариантах игры, тоже различаются по исполнению в зависимости от мощности той или иной платформы. Шанхай, к примеру, существует в двух вариантах: в версии для PC и Xbox 360 действие про-

исходит днем (причем в канун китайского Нового года, когда по улицам шарашатся толпы пьяных людей), а главной достопримечательностью этого уровня является 40-этажный небоскреб, на котором придется оттачивать свои альпинистские навыки. На PS2, Xbox и GameCube день сменится ночью — мощности этих приставок просто не хватит на то, чтобы отрисовать все как положено. В



Splinter Cell явно идет по пути Metal Gear Solid: роликов в разы больше, чем прежде.

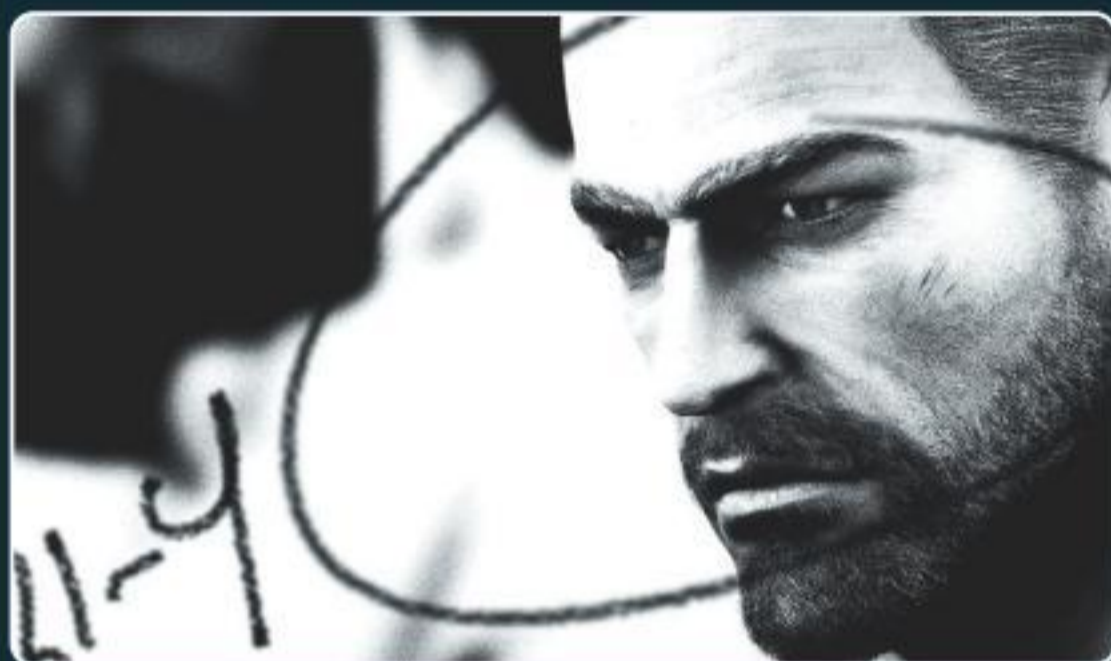


Темные очки не несут никакой практической пользы, но их можно снимать и одевать, подобно прибору ночного видения. Впрочем, в Конго этот прибор ни к чему: действовать приходится при свете дня, а в тепловизор все равно ничего не увидишь — слишком жарко.



Желтый огонек на автомате сигнализирует, что противники могут заметить Сэма, хоть и с трудом.

Что мы знаем о Сэме Фишере



Как и всякий шпион, Сэм Фишер предпочитает не распространяться о себе. За спиной уже четыре игры (с учетом **Splinter Cell: Essentials** для PSP) и две книги, еще одна игра на подходе, а мы по-прежнему почти ничего не знаем об этом человеке. Вот вся информация, доступная на данный момент:

- Его полное имя Сэмюэль Лео Фишер;
- Его рост 175 см, вес 68 кг, возраст — 50 лет («полтинник» ему стукнуло в Chaos Theory, события в Double Agent происходят сразу после этого, в том же 2008 году);
- До того как попасть в Третий Эшелон Агентства национальной безопасности, Фишер служил в ЦРУ (об этом он вспоминает с большим неудовольствием) и в спецназе американского флота (US Navy SEALs), если быть точным, в отряде №3. Судя по всему, это было в начале 90-х: Фишер однажды упоминал про Кувейт, а ведь именно из-за Кувейта в 1991 г. началась война США с Ираком;
- Сэм живет в городе Таусон, штат Мэриленд. В этом же штате (в городе Форт-Мид) находится и штаб-квартира АНБ;
- Со своей женой Сэм познакомился в 80-х гг. во время

- службы на базе ВВС США в Германии. 16 июня 1985 г. у них родилась дочь по имени Сара, а в 1989 г. жена умерла от овариального рака;
- Согласно «библии» Splinter Cell (детальное описание всех персонажей и вселенной серии), Фишер старше своего непосредственного начальника в Третьем Эшелоне — полковника Ирвинга Ламберта. В книгах Tom Clancy's Splinter Cell (2004) и Tom Clancy's Splinter Cell: Operation Barracuda (2005) Ламберт действительно младше Сэма, а в играх, наоборот, старше;
- Из все тех же книг известно, что Сэм владеет боевым искусством крав-мага, разработанным в спецназе Израиля;
- По признанию Мартина Кая, главного художника по персонажам, во времена Холодной войны Сэму доводилось служить в Афганистане, а также в ГДР и других странах Восточного блока;
- Фишер прекрасно понимает, что его занятие — дело в высшей степени грязное и не поступиться некоторыми моральными принципами при такой работе просто невозможно. Не менее отчетливо он понимает и то, что кто-то должен делать эту работу.

Мувификация Splinter Cell



Первые новости о фильме по мотивам Splinter Cell появились полтора года назад, когда **Paramount Pictures** объявила о покупке прав на экранизацию. Режиссера (Питер Берг) подыскивали быстро, но потом процесс как-то застопорился. В августе прошлого года Paramount, так ничего и не сняв, продала проект DreamWorks. Продюсер остался тот же (Майкл Овитц), сценарист сменился (новый сценарий пишет Дэниэл Пайн), а место режиссера так до сих пор и остается вакантным.

Дальше случилась совсем уж курьезная штука: уже в декабре 2005-го Paramount купи-

ла DreamWorks и таким образом вернула себе права на Splinter Cell. В данный момент фильм по-прежнему находится в подвешенном состоянии: режиссер не утвержден (а значит, актеров еще не подбирали), не названа даже примерная дата выхода.

Некоторую ясность внес Рэймонд Бенсон, автор книг по Splinter Cell (он писал их под псевдонимом Дэвид Майклз). По его словам, фильм будет не экранизацией, а оригинальным произведением со своим собственным сценарием. С играми и книгами его роднят только общие герои и вселенная.

секрете пока держатся особенности версии для PlayStation 3, но по логике вещей она должна мало отличаться от PC/Xbox 360.

Кроме Шанхая, Сэму предстоит посетить Антарктику, Конго (в разгар гражданской войны) и даже штаб-квартиру John Brown's Army, находящуюся на территории США. По наблюдениям разработчиков, наибольшей популярностью среди игроков пользовался уровень из оригинального Splinter Cell, где надо было проникнуть в штаб-квартиру ЦРУ (да-да, в знаменитом Лэнгли!), поэтому штаб-квартиру террористов было решено сделать по его образу и подобию. Это не только самый большой, но и, наверное, самый интересный уровень в игре. Как и некогда в ЦРУ, Сэм должен действо-

вать предельно осторожно: с одной стороны, убивать террористов нельзя (могут еще пригодиться), с другой, если кто-нибудь из них заметит и узнает Сэма, волей-неволей придется идти на жертвы.

Сами уровни проходятся разными способами. Наткнувшись на систему безопасности, вы можете попытаться отключить ее (легкий путь) или пойти напрямик, ничего не отключая (вариант посложнее). Каждый второй противник хранит у себя в черепушке какие-нибудь сведения, которые можно вытрясти из него в ходе экспресс-допроса. Если же гад успел поднять тревогу, его можно ткнуть носом в интерком и потребовать, чтобы он успокоил своих товарищей. Когда Сэма пытаются взять живьем, существует воз-

можность вырвать оружие у врага и застрелить его. Правда, времени на это дается немного — действовать нужно быстро.

Реиграбельность у Double Agent будет повыше, чем у первых трех Splinter Cell. Предыдущие части все до единой были исключительно одноразовыми: чтобы пройти уровень, нужно было скрупулезно заучить места гнездования и маршруты движения охранников. Теперь при каждой перезагрузке места их дислокации будут меняться. Вряд ли это многое изменит, но и то хлеб.



Что больше всего расстраивает в Double Agent, так это его полная предсказуемость. Первоначально Ubisoft объявила, что в

четвертой части Сэм перейдет на ту сторону баррикад, а потом сама же и раскрыла главную интригу. Возможно, какой-то сюрприз в игре все-таки будет (подробности см. во вставке по соседству), но надежды на это немного. Как все-таки жаль, что **Хидео Кодзима** (автор **Metal Gear Solid**) работает на благо **Konami**: если соединить его безумные идеи с игровым процессом Splinter Cell, получился бы шедевр на все времена. Ну а так мы имеем две одинаково неидеальные серии: Metal Gear Solid со сногшибательным сюжетом и атмосферой, но убитым геймплеем и Splinter Cell — с хорошим геймплеем, но банальным до дрожи в коленках сюжетом. ●



КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени

и веки в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культурных игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры.

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

ГЕЙМПЛЕЙ

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

ГРАФИКА

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

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ 10.0
- ГРАФИКА ★★★★★★ 10.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 10.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 10.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😊 😊

РЕЙТИНГ

10,0

«ИГРОМАНИИ»

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

МЕДАЛИ «ИГРОМАНИИ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ХАМЕЛЕОН

■ ЖАНР: STEALTH ACTION ■ ИЗДАТЕЛЬ: CENEGA PUBLISHING ■ РАЗРАБОТЧИК: SILVER WISH GAMES ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 1С



В полку сэмов фишеров прибавление! Знакомьтесь: бывший агент ЦРУ по кличке Хамелеон. «Ветеран десятка войн, опытный боец, способный справиться с любым противником» — заботливо подсказывает аннотация к игре. Давным-давно его родителей застрелил снайпер, и с тех самых пор Хамелеон мечтает найти виновного в их гибели. Кстати говоря, из ЦРУ его выгнали как раз за это неуемное желание, но неугомонный герой, используя помощь друзей из ЦРУ, продолжает расследование. А мы, стало быть, будем помогать.

«Хамелеон» — вполне стандартный шпионский экшен. По ходу игры нам предстоит следить за различными людьми, пробираться на секретные и хорошо охраняемые объекты и вообще постоянно совать нос не в свое дело. Если вам вдруг на ум пришло словосочетание **Splinter Cell**, немедленно выкиньте его из головы. Конечно, общие черты у них есть, но «Хамелеон» все-таки играется немного по-другому. Главный герой не таскает с собой кучи хитроумных устройств, не владеет акробатическими приемами, а прятаться предпочитает не в тени, а за элементами декораций.

Ключевая особенность геймплея заключается в том, что Хамелеон не обременен какими бы то ни было ограничениями: начальства у него нет, совести вроде бы тоже. А потому, за редким исключением, к цели он может подбираться любым удобным ему (и, соответственно, нам) способом. Выйти в чисто поле и скосить всех врагов очередью от бедра, разумеется, нельзя, ибо самого в такой ситуации быстро отправят на тот свет. А вот аккуратно вырезать противников по одному — это всегда пожалуйста. Главное — не дать себя засечь: с двумя врагами еще кое-как можно справиться, но три и более наверняка сделают из главгероя решето.

Противники, как и положено во всех стелс-экшенах, пугаются каждого шороха, начинают нервничать при виде трупа соратника и не так-то просто успокаиваются. Хотя некоторые, скажем так, «находки» разработчиков выглядят довольно странно. Например, спецназ предпочитает использовать в узких темных коридорах лазерные прицелы, совершенно забыв про фонарики. Сам Хамелеон тоже иногда действует нелогично. Зачем пробираться на ферму вечером, когда еще светло? Ведь совсем скоро настанет ночь...

Несмотря на некоторые странности, игра получилась достаточно интересной и в меру сложной. Если под рукой нет какого-нибудь крупнокалиберного хита, «Хамелеон» вполне сойдет для того, чтобы убить время. — А.М.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

WAR ON TERROR

■ ЖАНР: СТРАТЕГИЯ ■ ИЗДАТЕЛЬ: MONTE CRISTO ■ РАЗРАБОТЧИК: DIGITAL REALITY ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА



Любой мало-мальски опытный геймер знает, что игры умеют удивлять. Новая стратегия **War on Terror** тоже удивляет, правда в несколько своеобразном смысле. Запустив тренировочную миссию, удивляешься — как можно было, имея на руках приличный графический движок и хорошую, хотя и заезженную концепцию, выпустить такую, извиняемся, пакость?

Действие игры происходит на Земле в 2008 году. К этому времени на мировой арене образовались три лагеря: The World Forces (сиречь США и компания), The Order (террористы с Ближнего Востока) и китайцы. Далее игра во всей красе демонстрирует нам свою вторичность. Геймплей полностью слизан с **Ground Control**. Это означает, что никакого строительства нет, а по карте разбросаны несколько контрольных точек, захватив которые, мы сможем вызвать подкрепление. Роль денег играют абстрактные очки, выдаваемые за уничтожение врагов и выполнение заданий.

Карты боевых действий пришли прямиком из **Act of War: Direct Action**. Большие, детализированные и довольно красивые урбанистические пейзажи и индустриальные полотна радуют глаз. Однако, как только начинаются боевые действия, радость эта испаряется. На деле выясняется, что никакой интерактивности на уровнях нет и в помине, в отличие от того же **Act of War**. Нельзя уничтожить даже небольшие преграды из мешков с песком (тяжеленные танки объезжают их по широкой дуге — грустное «ха-ха»), не говоря уже о зданиях.

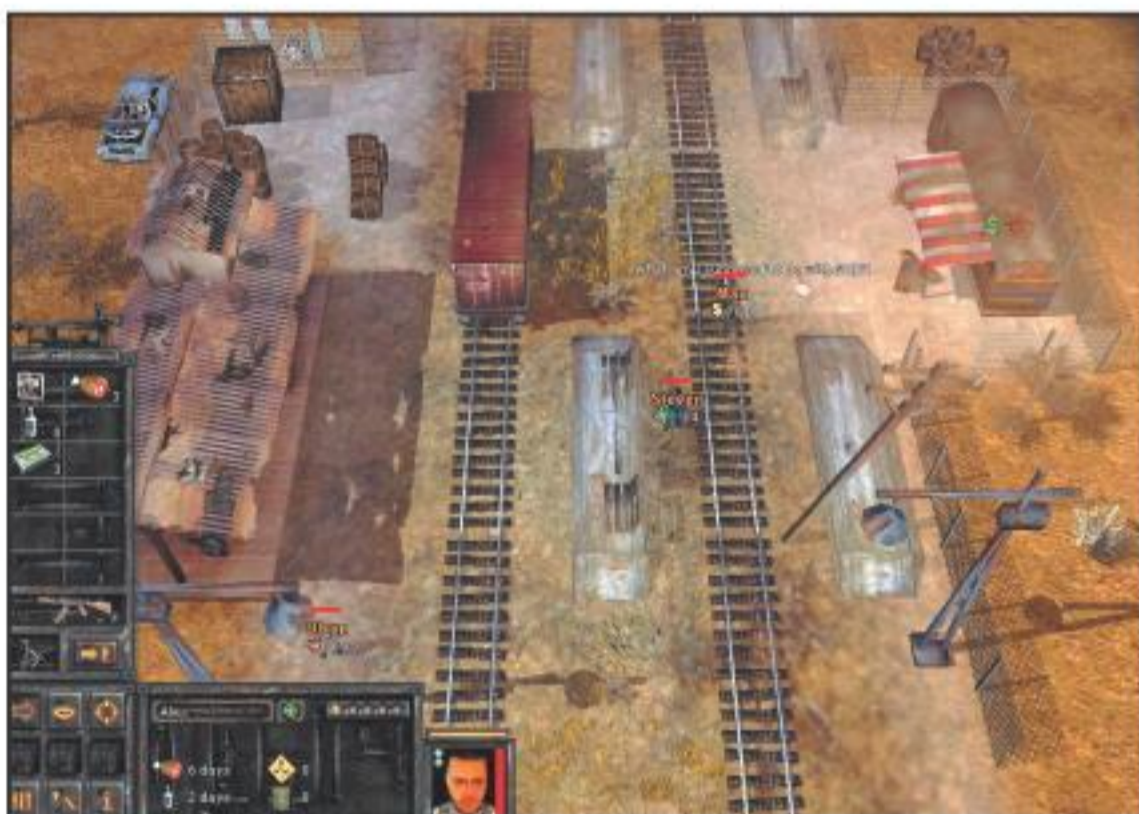
И это только вершина айсберга. Более существенная проблема заключается в том, что геймплей однообразен до невозможности. Выделяем отряд, жмем курсором на конечный пункт назначения и идем пить чай. Это не шутка — при движении (невыносимо медленном, кстати говоря) brave морпехи будут самостоятельно сносить все на своем пути. Кружку с чаем придется отложить в сторону, только если в вашем отряде окажется техника. Ибо алгоритм нахождения пути для нее, похоже, не завезли вовсе — танки без посторонней помощи не могут проехать даже по мосту.

Итог плачевен. **War on Terror** может заинтересовать только в одном случае: если вы никогда в жизни не видели нормальной стратегии в реальном времени. Если видели, лучше держитесь от этой игры подальше. — А.М.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.5**

GROUND ZERO: GENESIS OF A NEW WORLD

■ ЖАНР: СТРАТЕГИЯ/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: GMX MEDIA ■ РАЗРАБОТЧИК: DESTRAХ ENTERTAINMENT SOFTWARE ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК



Судя по всему, идеи, заложенные в первой и второй частях **Fallout**, перестанут нещадно эксплуатироваться только после выхода третьей серии постапокалиптической RPG. И то не факт — очень уж культовые были игры, а денежку на популярных идеях срубить проще всего. Вот и никому не известная студия **destraX** не удержалась и выпустила свою версию нетленного «Фоллаута».

Справедливости ради надо сказать, что совсем уж тупой клон разработчики делать не стали, а попробовали внести новые идеи. Другое дело, что их начинания, мягко говоря, не увенчались успехом.

Нововведение номер раз: необходимость налаживать производство в отвоеванных у бандитов городах. Под словом «производство» подразумевается добыча еды и воды. Заниматься этим придется в любом случае, независимо от вашего желания. Причина банальна: главгерой тоже хочет кушать. Без еды он может продержаться десять дней, без воды — всего пять.

Как все происходит? Ну, скажем, пожертвовали вы в фонд города свой единственный ножик — и уже через пару дней на складе сможете найти десяток личинок каких-то насекомых. Только не спрашивайте нас, зачем для добычи личинок потребовался нож, мы, честное слово, не знаем. Другой способ добыть мясца — сконструировать из подручных средств мышеловку и, опять же, отдать ее городу. Улов уже будет побогаче. Следующим пунктом идет водокачка, а потом... Ну вы поняли, да?

Нововведение номер два: привычную систему S.P.E.C.I.A.L. променяли на простенький набор профессий. Всего их пять штук: головорез, механик (именно он будет заниматься созданием мышеловок и водокачек), охотник, торговец и медик. Наш герой может быть только головорезом, так что недостающие кадры придется набирать в городах.

На словах вроде бы звучит все красиво, на деле же весь этот микроменеджмент напрочь убивает атмосферу игры. Вместо того чтобы выполнять квесты, общаться с NPC и проникаться духом постапокалипсиса, нам предлагается путешествовать из города в город и выращивать репку.

С другой стороны, если все это убрать, то от игры не останется вообще ничего. Мир **Ground Zero** лишен жизни, простые люди (которых нельзя было бы нанять) отсутствуют вообще, квестов в привычном понимании этого слова нет. Есть только несколько городов, чуть-чуть бандитов, немного мутантов и центнеры продовольственной продукции. Оно нам надо? — А.М.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **4.0**

LIVING WORLD RACING

■ ЖАНР: ГОНКИ ■ ИЗДАТЕЛЬ: METROID EUROPE ■ РАЗРАБОТЧИК: DATA DESIGN INTERACTIVE



Все-таки порой умиляет, как пиарщики умеют расписать достоинства далеко не самых хороших игр. Вот, например, берем коробочку с **Living World Racing** в лапки и читаем примерно следующее: «Трехмерная гоночная игра с настраиваемым уровнем сложности, красочной графикой и захватывающими пейзажами, разнообразными трассами, сменой времени суток и погодных условий, а также разрушительным оружием и возможностью игры вдвоем за одним компьютером». Тут же приводятся скриншоты, да такие яркие, что появляется мысль купить это чудо в подарок младшему братику или сестренке.

Дома же выясняется, что свежеекупленная игра не способна увлечь даже ребенка дольше чем на пятнадцать минут. Ибо сделана она настолько безыскусно, что диву даешься. А чего еще ждать от рекламной, в сущности, поделки (продвигаются какие-то там популярные за океаном игрушки в виде животных)? Единственное, что получилось на уровне, это графика. Получилась она довольно симпатичной: «захватывающих пейзажей», конечно, ждать не стоит, но картинка выглядит ярко и гармонично.

Дальше, увы и ах, идет сплошная серость. Восемь персонажей на выбор (четыре из них скрыты до поры до времени) на восьми одинаковых драндулетах абсолютно ничем не отличаются друг от друга (разве что раскраской да длиной ушей). Режимов игры — три штуки: одиночная гонка, гонка на время и чемпионаты. Шаблоннее и не придумаешь.

В первом же заезде выясняются следующие вещи: катаются «болиды» со скоростью хромой черепахи, все оружие доступно на первой же трассе, а противники начисто лишены мозгов. Особенно добивает последний пункт — даже на самом высоком уровне сложности соперники не могут составить конкуренции игроку. В результате с первых же секунд гонка превращается в одиночный заезд продолжительностью от полутора до пяти минут. Скукота.

Поначалу слегка (минут на пять) увлекает собирание всякого барахла, разбросанного на трассах. Помимо оружия, коллекционированию подлежат бутылки с водой (ускорение) и золотые звездочки. Если собрать определенное количество звезд, будут разблокированы четыре оставшихся гонщика.

Ну и напоследок обратим внимание на малую продолжительность игры. Автор этих строк осилил ее за полтора часа (чуть не уснув в процессе), после чего с чистой совестью удалил. Так что для подарка братику или сестренке лучше выбрать ту же **Over the Hedge**, отрецензированную в этой же рубрике. Эффект будет в разы лучше. — А.М.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **3.0**

IHRA DRAG RACING: SPORTSMAN EDITION

■ ЖАНР: ГОНКИ ■ ИЗДАТЕЛЬ: BETHESDA SOFTWARES ■ РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWARES



Что такое драг, многие наши читатели, должно быть, уже знают — спасибо серии **Need for Speed Underground**. Впрочем, сейчас речь пойдет не о гламурной автомобильной забаве, а о таком редком представителе гоночного жанра, как симулятор профессионального драг-рейсинга. Этот вид спорта возник в США в 60-х гг. прошлого века и по сей день наибольшей популярностью пользуется именно там. Классический заезд здесь выглядит следующим образом: два гоночных болида (их принято называть дрегстерами), получив отмашку на старт, уносятся по параллельным прямым к финишу. Пролетев за несколько секунд положенную четверть мили, они тормозят при помощи парашютов (к концу дистанции скорость приближается к четырем сотням километров в час). Все, гонка закончена — победитель пьет шампанское, а его болид отправляется на полную переборку, так как форсированный двигатель и трансмиссия банально не выдерживают чудовищных нагрузок.

Именно в расчете на заокеанских болельщиков издательство **Bethesda** ежегодно выпускает игры по лицензии американской организации **IHRA**, такие как **IHRA Drag Racing: Sportsman Edition**. Сразу надо сказать, что разработчики даже не пытались сделать из столь необычного симулятора сколько-нибудь увлекательное развлечение. Любителям классических гонок здесь будет до ужаса скучно — крайне специфическая тематика помножена на полное отсутствие геймплея. Знай себе катайся по прямой.

Мало того, у игры очень маленький бюджет. Все в ней, от графики и звука до дизайна меню, можно охарактеризовать одним словом — дешево. Наполнение игры предельно скучно и стандартно. Из трех доступных режимов один совершенно бесполезен (мини-игры на тренировку реакции), а оставшиеся **Arcade** и **Season** банальны до зевоты.

В «аркаде» требуется выиграть как можно больше заездов, дабы разблокировать секретные болиды, самый колоритный из которых — гоночный школьный автобус. Самое заметное достоинство этого режима — пара легко одетых девушек, отдающих команду на старт. Наряды барышень даже меняются в зависимости от выбранной трассы. Название второго режима — **Season** — говорит само за себя. Здесь нас ждет чемпионат из дюжины этапов, отличающийся от аркады наличием двух классов автомобилей: **Top Sportsman** и **Top Dragster** (второй изначально закрыт). Товарно-денежные операции с автомобилями и запчастями прилагаются, но реализованы они так же скучно, как и все остальное.

Не заинтересует эта игра и фанатов хардкорных автосимуляторов. Причина банальна — перед нами банальнейшая аркада. Так что диагноз прост — в морг. — **И.А.**

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **3.0**

BASEBALL MOGUL 2007

■ ЖАНР: МЕНЕДЖЕР БЕЙСБОЛЬНОЙ КОМАНДЫ ■ ИЗДАТЕЛЬ: SPORTS MOGUL ■ РАЗРАБОТЧИК: SPORTS MOGUL

Standings American League

Team	W	L	Pct.	GB	Streak	Last 15	Average	ERA
East								
Detroit	66	91	.418	—	Win 2	5-6	398	4.78
Minnesota	67	91	.423	0.5	Loss 1	5-6	379	4.95
Texas	62	98	.387	7.5	Loss 3	5-5	395	4.90
Los Angeles	60	71	.455	19.5	Loss 1	6-8	372	5.33
Chicago	43	79	.356	26.5	Win 4	6-2	396	5.32
Central								
St. Louis	78	81	.489	—	Loss 1	4-6	379	4.59
Chicago	62	89	.411	7.5	Loss 2	6-4	392	5.27
Cleveland	61	83	.424	12.5	Win 2	5-6	385	5.14
Minnesota	60	87	.402	16.5	Loss 1	5-7	392	4.96
Chicago	42	79	.347	26.5	Loss 4	3-8	390	5.39
West								
Los Angeles	77	43	.642	—	Win 1	6-4	391	3.96
San Diego	68	81	.454	8.5	Win 1	7-3	372	4.18
Texas	68	83	.448	8.5	Win 3	6-4	374	4.73
Seattle	66	85	.433	11.5	Win 1	3-7	383	4.85
AL Average	60	80	.431	—	—	—	372	4.71



ALCS Game 2: Angels at Red Sox (Red Sox Lead Series 1-0)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E
Angels	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0
Red Sox	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0

Control at manager decisions and call every pitch

Box Score Recap

Angels

- Figgins (2B) 0/3 K
- AB Erstad (CF) 1/2 SB
- McPherson (3B) 0/3 BB
- Guerrero (RF) 0/2
- Motiles (1B) 1/2 K
- Rivera (DH) 0/2
- Anderson (LF) 1/2 K
- Napoli (C) 0/2 2 K
- Cabrera (SS) 0/2

Red Sox

- Crisp (CF) 1/2 BB
- Moss (2B) 1/2 BB
- Ortiz (1B) 0/3
- Pena (RF) 0/2 BB
- Ramirez (LF) 0/3
- Nixon (DH) 1/2
- Varitek (C) 1/2
- Lowell (1B) 1/2
- Gonzalez (SS) 1/2 K

Josh Beckett

RIGHTY 71 Pitches 72
 80-100mph 43 Strikes
 85 Control 5.1 IP 3 K O ER
 88 Power 7.1 IP
 89 Movement

Darin Erstad

LEFTY 2006 vs. Pofides
 80 Contact 247 AVG
 88 Power 294 OBA
 89 Speed 362 SLG
 70 Eye

Бейсбол, вообще говоря, забава чисто американская. Да, есть у нас похожая по правилам лапта, но все же это нечто другое. Там, за Атлантическим (ну или за Тихим — смотря в какую сторону плыть) океаном от избиения мяча битой люди сходят с ума примерно так же, как у нас от футбола. И если у «них» бейсбольные игры выходят очень часто, то до «нас» они докатываются в исключительных случаях. И **Baseball Mogul 2007** отлично подходит для детального изучения правил этой нехитрой в общем-то игры.

Для начала очень коротко объясним суть бейсбола. Задача атакующего игрока одной команды заключается в том, чтобы, со всей дури вмазав битой по мячику, пробежать по четырем контрольным точкам и принести тем самым своей команде очко. Другая команда обороняется: пытается бросить мячик так, чтобы атакующий не смог его отбить, а уж если отбил — как можно быстрее «осалить» бегущего игрока.

Вернемся к **Baseball Mogul 2007**. Как вы уже, наверное, заметили, рядом со словом «жанр» в шапке статьи стоит фраза «менеджер бейсбольной команды». То есть в наши обязанности входит управление выбранной командой. Точно так же, как в любом футбольном менеджере — уж они-то вам наверняка знакомы.

Фанаты жанра почувствуют себя здесь как дома. Как обычно, 90% игрового времени придется проводить за изучением различных новостей, графиков и статистики. Вы будете продавать и покупать игроков, переводить их из лиги в лигу — в общем, всеми силами вести свою команду к победе.

Стартовать можно с любого сезона — хоть с 1901 года. Омрачает такую радостную картину лишь отсутствие лицензий у разработчика. Правда, иногда проскакивают реальные имена бейсболистов, что довольно странно. Потому как лицензия обычно либо есть, либо ее нет.

Геймплей получился, как ни странно, глубоким и продуманным. Радует обилие доступных действий, особенно удались тренировки игроков (тут уж измываться над подопечными можно как душа пожелает) и строительство собственного стадиона. При этом играть можно на четырех уровнях сложности, самый легкий из которых осилит даже те, кто и про бейсбол-то никогда не слышал.

Единственный прокол разработчиков — система финансов. Зарплата игроков, цены на билеты и прочие расходы/доходы на протяжении всей игры остаются одинаковыми (менять их, конечно, можно, но инфляции здешняя валюта не подвержена). В остальном же получился отличный менеджер, пусть лишенный лоска игр от **EA** и без лицензии, но зато продуманный и интересный. — **А.М.**

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **7.0**

OVER THE HEDGE

■ ЖАНР: АРКАДА
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION ■ РАЗРАБОТЧИК: BEENOX



Когда на экраны кинотеатров выходит очередной компьютерный мультфильм, на наших с вами мониторах (а также телевизорах и карманных системах) всенепременно появляется игра «по мотивам». Как правило — ни к чему не обязывающая забава на пару вечеров.

С **Over the Hedge** все так и вышло. Посмотрим, чем же она может удержать внимание игрока в течение этих самых вечерних часов. Перво-наперво — знакомыми по мультфильму персонажами. Их модели хоть и не хватают звезд с неба, но выглядят достаточно аккуратно. Зато анимация выше всяких похвал, именно она придает «братве» сходство с оригинальными персонажами. Что касается окружающего пространства, то к его оформлению лучше всего подходит слово «стерильно». Красочно, местами забавно, но ничего особенного.

С геймплеем ситуация немного интереснее. Дело в том, что геймплей этот, несмотря на всю свою стандартность (это слово вообще очень хорошо описывает игру), демонстрирует некоторую, пусть совсем небольшую, но все-таки глубину.

На каждый уровень выходят два персонажа, между которыми можно переключаться в любой момент времени. Герои отличаются лишь внешне. Из вооружения доступны клюшка для гольфа (а также молотки, скалки, разводные ключи и прочие бытовушно-мокрушные предметы) и пистолет, стреляющий небольшими шариками. Клюшкой (молотком, разводным ключом) можно не только проломить черепушку противнику, но и прицельно зафутболить камешком по любому предмету или, опять же, сдунуть врагу промеж ушей с дальней дистанции. Плюс к этому у каждого зверька есть особо разрушительный суперудар малого радиуса действия, который становится доступен при заполнении специальной шкалы.

Про то, что героев у нас двое, помните? Коллега активно помогает в схватках, а если запрыгнуть ему на плечи, то враги с каждого удара огребнут в два раза больше тумачков. Таким макаром очень удобно разделяться с боссами. К сожалению, в этот аспект игры закралась ложечка дегтя: бывает, напарник активирует расставленные по уровням ловушки. Особенно это раздражает, когда одним из второстепенных заданий как раз является обход всех западней на уровне.

Понятно, что не обошлось без всяких приятных бонусов вроде рисунков, комиксов или отрывков из мультфильма. Открываются они, если найти на уровне лазерный диск (всего сто штук) или выполнить определенное число заданий (135 на игру).

В целом же игра получилась типичным приложением к билету в кинотеатр. В хорошем, смеем заметить, смысле этого слова.
 — А.М.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

КНЯЗЬ ВЛАДИМИР

■ ЖАНР: АРКАДА
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ РАЗРАБОТЧИК: PIPE STUDIO



Фирма **PIPE Studio**, некогда поразившая нас великолепной «**Полной трубой**», видимо, всерьез переключилась на скороспелые безделушки по мотивам прущего нескончаемым потоком отечественного кинолюбца. Темпы производства только радуют — «русские квесты» появляются на лотках одновременно с DVD-фильмами про Иванушку-дурачка, семерых гномов и прочих супергероев.

Это, конечно, хиханьки, пора и о серьезном. На сцену нынче выходят настоящие арийцы — двухметровые блондины и потомки викингов. Мультфильм «**Князь Владимир**», по мотивам которого «трубачи» соорудили свою очередную игру, рассчитан на аудиторию помоложе и цели носит сугубо воспитательные. Дескать, жили-были себе славяне, подружились против Врага, отвергли язычество и, взявшись за руки, проследовали в светлое будущее. Это уже не «Лукоморье в переводе Гоблина», а воспитание суровости и урок патриотизма.

Но, к сожалению, мультфильм оказался ниже среднего. Детям подавай не патриотизм, а Шрека-Поповича; ну а зрителей постарше — вот ведь неудача! — можно затащить на сеанс только в компании все тех же самых детей. Стремясь угодить всем и каждому, авторы наметали в свое творение все что только можно: стилизацию под аниме, западную анимацию и бог знает что еще. Результат же получился очень слабым...

То же самое можно сказать и про игру. Нет-нет, кое-что у «трубачей» все-таки получилось. Музыка, взятая из саундтрека, очень даже неплоха — часть песен так и вообще записана группой «Любэ». На любителя, но со знаком качества.

С остальным же — трагедия полная. Перед вами даже не «русский квест», а аркада! Как она разместилась на двух дисках, спрашиваете? Элементарно — большая часть забита видеовставками из пресловутого мультфильма. С арийской суровостью авторы держали фантазию в узде: нарисовали с десяток статичных (!) экранов, пять с половиной врагов и столько же героев. Экономия процветает: на каждый экран вы потратите полчаса, истребляя толпы одинаковых оборотней или кидаясь снежками в детишек-клонов. Драйв просто смертельный. В довершение всего действие плохо согласуется с сюжетом: только что нам показали, как богатырь одолел супостатов, а теперь заставляют побеждать их заново, да еще и с гигантским осетром наперевес. В общем, беда та же самая, что и с мультфильмом. Дети аркады любят, но в разы более качественные. — С.З.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.5**

Акелла

ЖАНР КВЕСТ

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ:

ТАЙНЫЕ МОТИВЫ ■ МАЙАМИ ■ 3 ИЗМЕРЕНИЯ УБИЙСТВА



CSI:

ПОМОГИТЕ КОМАНДЕ СЛИРЕАЛА "МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ" РАССЫРТЬ САМЫЕ ЗНАТПУАБЕ ДЛЕА



ИЩИТЕ УЛИКИ,
ИСПОЛЬЗУЯ САМОЕ
СОВРЕМЕННОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ
КРИМИНАЛИСТИКИ

РАБОТАЙТЕ
ВМЕСТЕ С ЛЮБИ-
МЫМИ ГЕРО-
АМИ СЕРИАЛА

СЛОЖНЕЙШИЕ ДЕЛА
С ШОКИРУЮЩИМИ
ПОВОРОТАМИ
СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ

UBISOFT



CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION and elements and characters therein © 2000 - 2006 CBS Broadcasting Inc. and Alliance Atlantis Productions Inc. All Rights Reserved. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION is a trademark of CBS Broadcasting Inc. and outside USA is a trademark of Alliance Atlantis Communications Inc. ALLIANCE ATLANTIS with the stylized "A" design™ Alliance Atlantis Communications Inc. CBS and the CBS Eye Design™ CBS Broadcasting Inc. Software © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Company logos are trademarks of their respective owners. No celebrity endorsements implied. Game engine © TellTale Inc 2006 All Rights Reserved.

WWW.CSI3GAME.COM



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

© 2006 "Akella" Все права защищены.

Нелегальное копирование преследуется.



Акелла



- ИЗДАТЕЛИ
ELECTRONIC ARTS/VALVE SOFTWARE
- РАЗРАБОТЧИК
VALVE SOFTWARE
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
БУКА
- ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ HALF-LIFE
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ:
[HTTP://EP1.HALF-LIFE2.COM](http://ep1.half-life2.com)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

HALF-LIFE 2

EPISODE ONE

ИГОРЬ ВАРНАВСКИЙ

В самом ближайшем будущем ландшафт игровой индустрии изменится до неузнаваемости — таков был лейтмотив прошедшей в марте Game Developers Conference. Если верить прогнозам тамошних нострадамусов, лет через десять останутся только три основных категории игр — онлайн-овые, казуальные и «эпизодические». Большие сингловые проекты, на разработку которых нужны годы, а на прохождение от десяти часов и более, останутся в меньшинстве.

Прогноз этот сбывается уже сейчас. Онлайн шагает по планете с такой скоростью, что аж страшно становится: человеку, не имеющему в **World of Warcraft** хотя бы одного персонажа шестидесятого уровня, в приличном обществе лучше не появляться. **Nintendo** уже вывела за счет казуальных игр одну свою приставку в лидеры (DS) и

теперь собирается проделать то же самое с другой (Wii). Ну а «эпизодичность» насаждается не откуда-нибудь, а с самого верха пищевой пирамиды — с элитного, аристократического жанра шутеров. Сначала к **Battlefield 2** стали выпускать платные мини-дополнения, потом **SiN Episodes: Emergence** пожаловала, а теперь вот еще и **Half-Life 2: Episode One**.

G-Man is no more

У этой игры долгая история. В девичестве она откликлась на имя **Half-Life 2: Aftermath** и планировалась к выходу еще летом прошлого года, но **Valve** в стремлении сделать все в наилучшем виде сдвинула релиз сначала на февраль-март 2006 года, потом на апрель, а затем вообще на июнь. В довершение ко всему была пересмотрена сама концепция игры — из обычно-

го дополнения она превратилась в затравку из трехсерийного аддона, а вполне понятный и логичный подзаголовок **Aftermath** («Последствия») сменился на малопонятный и нелогичный **Episode One** (каким же эпизодом тогда была вторая часть?).

Игра начинается ровно в том же самом месте, где закончилась **Half-Life 2**. После разборки с доктором Брином и последующего взрыва в башне пришельцев Гордон Фримен оказывается в до боли знакомом месте — где-то вне пространства и времени. Однако ставший уже традиционным разговор с G-Man'ом срывается — человека-с-дипломатом берет в плотное кольцо толпа вортигонтов и попросту оттесняет от главного героя. На этом вступление заканчивается и начинается собственно игра.

Фримен и Аликс оказываются у подножия все той же башни, которая готова вот-вот взорваться.



Причем взорваться так, что весь **City 17** исчезнет с лица земли. На то, чтобы покинуть город, у наших героев есть всего несколько часов. На пути к спасению Гордону и Аликс придется вновь посетить злосчастную башню алиенов, пройти по подземным туннелям, которые кишат зомби и муравьиными львами, а потом еще и по улицам **City 17**. Игра проходится всего за четыре часа, но в эти четыре часа поместилось удивительно много.

Главным упущением **Half-Life 2** (и это признают сами авторы)



Долгожданная победа. Эта зараза мало того что от ракет уворачивалась, так еще и в прицел ее поймать целая проблема.



В **City 17** мы, видимо, уже не вернемся. Потому как в финале этот город просто исчезнет с лица земли.

было то, что мы проводили слишком мало времени со своими товарищами по оружию. Аликс, Барни, Элай Вэнс, профессор Кляйнер и Пес почти все время пылились в шкафу, откуда их доставали только по большим праздникам. В Episode One баланс качнулся в обратную сторону — практически всю игру нам предстоит лицезреть личико Аликс, а под конец появляется и Барни (Элай Вэнс и Кляйнер фигурируют лишь на экранах терминалов, вживую они никак не представлены).

Четыре бесконечно быстрых часа

Плотность событий в Episode One намного выше, чем в Half-Life 2. В оригинале часто случалось так, что нам приходилось подолгу бегать без дела. В Episode One подобных моментов практически нет — здесь *все время* что-то происходит.

Высшим достижением разработчиков можно считать эпизод Lowlife, где Гордону и Аликсу нужно пройти через сеть туннелей и подземных коммуникаций. Освещение здесь появляется только по очень большим праздникам — то есть после того, как игрок доберется до рубильника и нажмет его. Фонарик способен работать лишь непродолжительное время, затем его нужно перезарядить. А перезарядить-то его как раз и некогда — со всех сторон прут зомби самых разных сортов и калибров, headcrab'ы, муравьиные львы, а иногда — все вместе и сразу. Дрожащий луч фонарика и так-то почти ничего не освещает, а когда он гаснет, драться приходится буквально на ощупь. Ближе к финалу этого эпизода накал страстей достигает невиданной силы. Спасительный лифт едет мучительно медленно, вокруг крошечная тьма, и со всех, абсолютно со всех сторон лезут толпы монстров. Еще чуть-чуть — и того гляди начнется нервный тик.

Думать нужно не только о себе, но и об Аликсе. Запас жизней у нее достаточно большой, но все же не безграничный. Продержаться в одиночку она способна не дольше пары минут. Дизайнеры учли это и специаль-

но сделали некоторые эпизоды таким образом, чтобы игроку на какое-то время приходилось оставлять Аликса одну, а самому в это время лихорадочно искать способ, как продвинуться дальше по уровню.

Подобно Half-Life 2, Episode One — игра, которая постоянно старается тебя удивить. Она все время разная. Только что ты бежал по башне алиенов, решал головоломки (они тут, кстати, сделаны не просто для галочки — кое-где сразу и не сообразишь, что к чему), расшвыривал в разные стороны солдат при помощи универсальной гравипушки, а спустя всего час уже лазаешь в непроглядной тьме по коленам в мусоре. В последних двух главах Episode One снова меняет шкуру: Гордон и Аликс выходят на улицы City 17, где главными противниками становятся солдаты и техника алиенов.

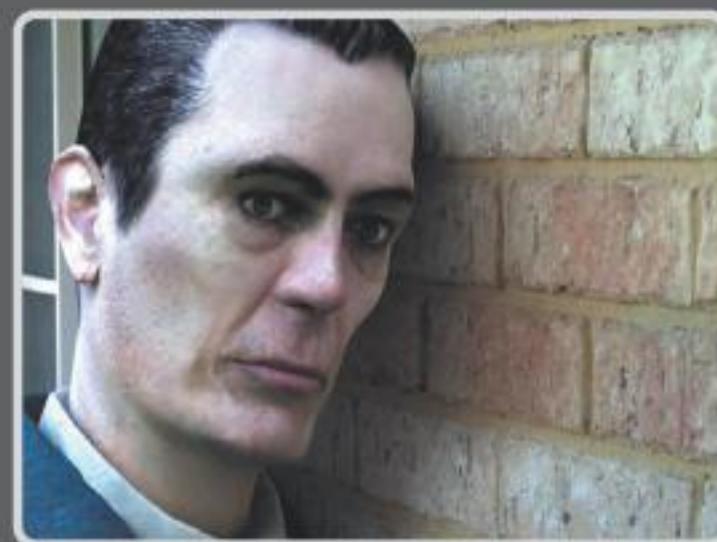
Несмотря на небольшую продолжительность, ярких моментов в Episode One столько, что их хватило бы на какой-нибудь другой шутер в два-три раза длиннее. Полет над пропастью в кузове разбитого «рафика». Падение лифта, из которого надо выпрыгнуть строго в определенный момент. Поединок с gunship'ом в остане разрушенного здания: на верхнем этаже передвигаться приходится с огромной осторожностью (пули разносят пол в щепки), а с нижнего этажа практически невозможно прицелиться (слишком много всяких деревяшек над головой). Наконец, стремительные сражения с муравьиными львами, избавиться от которых можно только закрыв с помощью гравипушки дыры в земле остовами автомобилей — иначе они будут вылезать до победного...



Episode One — это, без вопросов, лучший аддон в истории сериала. Half-Life по-прежнему остается образцово-показательным экшеном, на который можно и нужно равняться.

При этом отчетливо видно, что и Half-Life 2, и Episode One разрабатывали уже не фанаты своего дела, а просто профессионалы. Опытные, умелые — но

Человек-с-дипломатом



G-Man сделал из Фримена того, кем он стал. В Half-Life 2 он использовал его для того, чтобы уничтожить Брина и дать толчок сопротивлению. В Episode One G-Man теряет контроль над ситуацией».

В начале этого года мы планировали сделать интервью с разработчиками и спросить их обо всем, что касается Episode One. Увы, ответы из Valve пришли слишком поздно (похоже, они там все делают медленно), и поставить интервью в журнал мы не успели. Но совсем уж зря наши труды не пропали. Рассказывая о сюжете, **Дэвид Ломбарди**, директор по маркетингу Valve, обронил следующую фразу: «В Half-Life

Самого G-Man'a Даг назвал не иначе как «*sinister interdimensional bureaucrat*» (у нашей редакции есть насчет этой фразы несколько версий вроде «*интергалактический аппаратчик*» или «*злая многоликая чинуша*», однако от адекватного перевода все-таки воздержимся — слишком уж разные тут могут быть толкования). Конечно, легче от этого не становится, но хоть какую-то ясность вносит.

не более того. Первая часть Half-Life стала шедевром во многом потому, что ее делали настоящие сумасшедшие. У многих из них не было никакого опыта, отдельные уровни моделировались всего за несколько часов (подробнее об этом можно почитать в книге Half-Life 2: Raising the Bar), но благодаря зашкаливающему энтузиазму игра получилась именно такой, какой все мы ее знаем. Half-Life 2 и Episode One создавали те же самые люди, но за восемь лет они порядком устали от сериала и растеряли былой энтузиазм.

Именно этим и объясняется то, почему Valve так упорно держится за старую формулу. За всю игру мы не слышим от Фримена ни единого звука, скриптовые ролики наблюдаем исключительно от первого лица, а вместо нормального сюжета нам опять предлагают игру в загадки — вся история Episode One укладывается в то описание, что мы привели в начале статьи. Музыка звучит дай бог если в двух или трех местах, хотя давно известно, что саундтрек справля-

ется с нагнетанием нужной атмосферы лучше чем что бы то ни было (см. **Metal Gear Solid** или, ну мы не знаем, тот же самый **Silent Hill**). Причина такого поведения разработчиков вполне очевидна: они просто боятся сделать что-то не так, потому что былого чутья у них, похоже, уже нет. И вот это как раз самое печальное.

P.S. Episode One распространяется через Steam и в традиционном коробочном варианте, оригинальный Half-Life 2 при установке не понадобится. Вне зависимости от того, какую версию вы выберете — онлайн-новую или коробочную, вам потребуется подключение к интернету, чтобы завершить установку. Взломанные версии брать не рекомендуем — возможны проблемы с искусственным интеллектом, как это было в пиратском Half-Life 2.

P.S.S. Незадолго до сдачи этого номера Valve объявила даты выхода следующих эпизодов. Episode Two появится в феврале, а Episode Three — в декабре 2007 года. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучший аддон в истории Half-Life. Некоторые игры и за двадцать часов оставляют меньше впечатлений, чем Episode One оставляет за четыре часа.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”



HITMAN

BLOOD MONEY

Сергей Звездов

Скажите, вас не раздражают любители Оригинальности и Свободы Творчества? Очень злой народец, как нам кажется. Услышат про сиквел или аддон — и такие ругательства начинают, что мама не горюй. А как они выражаются! Мы краснеем вспоминать: «бездушная болванка», «вторичная поделка», «конвейер» и так далее — словно разработчики не игру выпустили, а напечатанными на ризографе иконами торгуют. Недавно IO Interactive дала строгим критикам новый повод — отправила на прилавки **Hitman: Blood Money**, очередное продолжение серии о лысом киллере. Да еще и на старом движке! Вот злыдни-то порадуются.

Рожденный в колбе

Конечно, ругать за древний движок — глупое занятие. Особенно сегодня, когда львиная доля игр выпускается для нескольких платформ и графические стандарты на некоторое время

сделали небольшой шаг назад. Так что на общем фоне Hitman выглядит современно. С помощью косметики (пострендеринг, шейдеры) к жизни вернули моторчик столетней давности, видевший чуть ли не Колчака и англо-бурскую войну. Словосочетание «древний движок» вы забудете уже ко второй миссии, когда найдете тропический водопад. Или даже к первой, когда окинете взглядом Туманный причал и неторопливые волны рядом.

И кстати, не ищите здесь грубостей и выпирающих полигонов — ведь в противном случае вы обязательно их найдете и испортите себе все настроение. Помещения так и остались прямоугольными коробками, а дизайнеры по-прежнему пытаются скрыть это красивым освещением. Но какое это освещение! Как ненавязчиво спрятаны все угловатости... Просто отдых для глаза. А средства — кто о них думает?

Еще важнее оказалась атмосфера. В игре *все знакомо* —

любой, кто играл в предыдущие части, мигом почувствует себя в своей тарелке. Разработчики по праву считают Hitman классикой и не делают революций. Знакомая графика, привычная музыка, совершенно такой же, как и раньше, геймплей — все это составляющие *стиля*, которому Hitman следует неукоснительно. Да и мелочи остались на месте: ноутбук, приготовления к новой миссии... Разве что любимый арсенал пополнился свежими прибабамасами: новыми пушками, ядами и прочими химикатами.

Конечно, истинные художники при слове «арсенал» снисходительно улыбнутся. Их средства почти всегда одинаковы: струна, перчатки и терпение. Да, иногда приходится брать в руки снайперскую винтовку или пистолет с глушителем. Но даже в этом случае киллер не должен шуметь и стреляет всего *один раз* — в голову. Иначе случится беда. В Blood Money разработчики нашпиговали карты камера-

- ИЗДАТЕЛЬ
EIDOS INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИК
IO INTERACTIVE
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
NO GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ
 - СЕРИЯ HITMAN
 - СЕРИЯ SPLINTER CELL
 - СЕРИЯ THIEF
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.HITMANBLOODMONEY.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO



ми наблюдения, журналистами и даже простыми обывателями с «мыльницами» — да здравствует гласность, друзья. Каждый раз, когда вы «раздаете автографы», растет ваша «дурная слава», последствия от которой вы почувствуете в следующих миссиях, когда Хитмана начнет узнавать едва ли не каждая собака.

Не хотите, чтобы ваша физиономия осталась на пленке? Тогда старайтесь как можно реже попадаться в объектив. Ну а если же не повезло, то просто утащите злополучную кассету. Но последний способ — это все-таки способ начинающих киллеров. Высший пилотаж — подстроить несчастный случай. Без единого убийства, без шороха с вашей стороны. Тогда вы получите звание тихого убийцы, а заголовки в газетах прокричат что-



Мы явно чужаки на этом празднике жизни. Но «своими» нам здесь быть и не надо, главное — выполнить задание.



Разработчики сдержали свое обещание и наполнили игровые уровни огромным количеством людей.



Вечеринка «моржей» в самом разгаре. Скоро они все разденутся и полезут в прорубь...



Blood Money — самая, пожалуй, спокойная и размеренная игра во всей серии. Убийства здесь стали еще незаметнее, так что в глаза постоянно бросаются разные гламурные вечеринки.

нибудь вроде: «Потерпевший упал на нож семь раз» или «Молодожены отравились свадебным тортом». Романтично.

Система рейтингов и поощрений/наказаний работает очень честно. За чисто выполненную миссию вы получаете прибавку к зарплате, новые апгрейды и рейтинг Silent Assassin. А вот если устроите Ледовое побоище с массовым убийством мирных жителей, то получите лишь жалкую мелочь и обидное прозвище вместо премии.

Мафия бессмертна

Кому нужен гонорар, если главное оружие профи — струна? Никому. И это, увы, не самый приятный факт — столь широко разрекламированная разработчиками система денежных отношений оказалась, по большому счету, практически бесполезной. Покупка того же самого M-16 или дробовика — очень сомнительное вложение денег. Дело в том, что пройти миссию нахрапом в Blood Money практически невозможно. На звук выстрелов сбегается охрана, и начинается скучный, тупой обмен свинцом. Охраны, как правило, очень много. В каком-нибудь театре толпятся десятки верзил — чуть ли не больше, чем зрителей и актеров. А жалкого свидетеля, которого надо прикончить, сторожит, видимо, вся национальная гвардия.

Да и радость от мясорубки, если честно, сомнительна. Искусственный интеллект безумен, враги не умеют действовать со-

обща и поэтому напоминают стадо леммингов, которые прут на верную гибель. С физикой дело не лучше. Помните конвульсии и кривляния противников из первой части? Они остались на месте: поймав пулю, негодяи отскакивают в сторону как резиновые мячики. А нередко их трупы начинают двигаться по земле со скоростью утюга... Прекрасное зрелище.

Впрочем, подобные ужасы можно понять — ведь в Blood Money боевая часть стала совершенно бесполезной. Если в вас стреляют, то значит, вы проиграли миссию — начинайте заново, других вариантов нет. Новое оружие, возможность прикрываться живым щитом и тому подобные рюшечки идут, как говорится, мимо кассы. Почти все они высосаны из пальца и не используются в игре. Допустим, вы все-таки попали в заварушку и, чтобы спастись, пытаетесь взять прохожего в заложники. Это чертовски трудная работа: прохожий убегает, зовет на помощь, а для успешного «захвата» нужно встать ровно у него за спиной. Когда у вас это получится, Хитман уже будет похож на решето. Научился главгерой и другим трюкам — он может ослепить нападающего, сломать руку или отнять оружие. Интересно, но опять же бесполезно. Все эти жестокие вещи слишком рискованны — жертва наверняка закричит или успеет выстрелить, а это чревато последствиями. Лучше по старинке, струной.

А вот stealth-составляющая на высоте. Чтобы выполнить мис-

сию, получив высокое звание, кучу денег и «хорошую прессу», придется серьезно попотеть. Будьте готовы, как раньше, вычислять маршруты охранников, нападать со спины, переодеваться и очень-очень терпеливо ждать. Схема старая и проверенная годами. Правда, внесены некоторые исправления. Многие помнят те блаженные времена, когда Хитман мог застрелить жертву и позаимствовать ее одежду буквально на глазах у честной публики. Затем обычно следовал печальный ритуал: киллер тащил полуголого мертвеца через весь уровень, что бросить его в удобную емкость. Сейчас ситуация немного изменилась. Искусственный интеллект по-прежнему глуховат и слеповат, однако ходить в дырявом смокинге, из которого сочится кровь, и таскать при этом за собой труп, уже опасно — народ может заподозрить неладное, да и следы на земле останутся. А по ним охране очень легко вас отыскать.

Как и раньше, каждое задание можно выполнить не менее чем тремя-четырьмя способами. Кроме того, игра позволяет в любой момент вернуться к любимейшей миссии, чтобы пройти ее по-другому или на другом уровне сложности. Так что с реиграбельностью в Hitman все в порядке.

Что еще? Ах да, сюжет. У него есть ровно один недостаток — он не дает ответа на вопросы, которые уже много лет волнуют играющую часть человечества. Снимает ли Хитман костюм перед тем, как принять душ? Спит ли он когда-нибудь? Принимает

ли человеческую пищу? В остальном все как обычно: на главного героя охотятся нехорошие люди. Или он на них охотится, что одно и то же. Захватывает этот незамысловатый сценарий с первого же мига и «отпускает» только по прошествии всех тринадцати миссий. Секрет подобной увлекательности прост — в Hitman все работает на создание атмосферы. Здесь вам и «фирменная» музыка, и стремительная смена декораций, и нестандартные задачи. Чего стоит хотя бы миссия, в которой требуется убить оперного певца прямо на сцене во время выступления. Саму историю нам, как в хорошем кино, скармливают маленькими, аккуратно выверенными дозами: мы собираем информацию по крупицам, со временем понимая — на этот раз за Хитмана решили взяться всерьез...



Ну а в финале — самое интересное. Не будем раскрывать секретов, скажем только одно — ради такой концовки стоило бы пройти даже в несколько раз более скучный сюжет. Так что, несмотря на все недочеты и недоработки, Blood Money — это самая лучшая игра в серии. Разработчики не стали трогать геймплей и оригинальную концепцию, добавив к ним несколько интересных фишек, хороший сюжет и замечательные задания. А на те элементы, от которых нет толку, внимание можно и не обращать — играть интересно и без них. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень предсказуемое продолжение: все, что нам так нравилось, доработано, отполировано и посыпано блестками. Достоинства возведены в квадрат, а недостатки... они хоть и есть, но их почти не замечаешь.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

«ИГРОМАНИИ»



TITAN QUEST

Светлана Карачарова

Последнюю неделю перед сдачей номера в редакции «Игромании» творилось нечто страшное. В коридорах регулярно начинались разборки и выяснения отношений, дело чуть не дошло до рукоприкладства. А виной всему стала одна маленькая невзрачная коробочка, за обладание которой каждый готов был отдать руку, ногу, тринадцатую зарплату и полное собрание сочинений Азимова. На коробочке небрежным почерком уставшего PR-менеджера наклеено было всего два слова: **Titan Quest**.

Да-да, тот самый, о котором мы писали полгода назад. Тот самый, ради которого Александр Кузьменко проделал длинный путь в Грецию. А потом, вернувшись с горящими глазами, за считанные часы на одном дыхании написал аж четыре страницы текста. Но после того как полная версия Titan Quest была установлена в самом дальнем углу офиса, даже штатной уборщице стало понятно, что это за игра.

Забег по сборнику мифов

«Ваши боги не помогут вам» — этими словами заканчивается красивый вступительный ролик, и мы попадаем в меню создания персонажа. Здесь все на удивление просто, если не сказать примитивно — выбираем пол своего протеза, обзываем его каким-нибудь дурацким именем и выпускаем на волю.

Первое впечатление — вот это красота! Второе — вот это тормоза! Если вы собирались делать апгрейд компьютера, да все откладывали этот момент до прихода «такой игры, ради которой я пойду на все» (поклонники **TES4: Oblivion** могут спать спокойно, у них уже все есть) — вот он, тот самый момент. Поверьте, вы не пожалеете. При максимальном приближении камера дает воистину феерическую картину: отточенная до последнего пикселя моделька персонажа, просто стоящая по колено в колышущемся море каких-то злоковых на ближайшем крестьян-

ском поле, — это натуральное произведение искусства. А уж когда эта пиксель-шейдерная красота замахивается мечом или эффектным жестом посылает во вражеские фейсы и прочие части тела молнии и файерболы, есть шанс умереть от восторга в нашей суровой реальности, а заодно и в игре (сатиры лишены чувства прекрасного — пока вы занимаетесь самолюбованием, окружают и забодают).

Оторвав (невероятным усилием воли) взгляд от окружающих красот, попробуем сообразить — зачем мы вообще тут находимся? А все просто — вообще-то нам надлежит спасти древний мир от еще более древних титанов, для чего мы сначала пробежимся по Греции (в программе тура — Хелос, Спарта, Дельфы, Афины и др.), слегка сократим численность армии монстров, вычистим катакомбы Парфенона; сплаваем на остров Кносос, а там в лабиринте Минотавров зарежем главного злодея и отберем у него некий весь-



ма ценный артефакт. Все? Ни в коем разе, это лишь присказка, далее нас со всем возможным комфортом проведут по древнему Египту и Китаю: экскурсии по Великой Китайской Стене и прочим садам Семирамы входят в обязательную часть программы. Забеги в другие интересные места — сугубо по желанию трудящихся. Ах да, мир ведь надо спасти еще... ну, куда ж без этого.

Кстати, слово «комфорт» мы упомянули отнюдь не просто так. В игре настолько эргономично увязаны все возможные элемен-



В Храме Аполлона нас ошастливили очередным пророчеством, да не просто так, а в стихах! О великом герое и бла-бла-бла. Конечно, мы сделали вид, что понятия не имеем, кто этот герой.



Катакомбы Парфенона — пренеприятное место. Хорошо, что колдцев тут вполне достаточно.

ты геймплея, что от нее в буквальном смысле невозможно оторваться. Здесь удивительно четко сбалансирована общая сложность — вот только что мы бездумно резали толпы монстров своего неказистого восьмого уровня, одним небрежным пинком эффектно расшвыривали любую кучу нападающих, чувствовали себя непобедимым героем и начинали слегка скучать — и вдруг на мосту на полном скаку врезаемся в циклопа, под картинкой которого скромно так подмигивает циферка 16. Отступать? Поздно, батенька, скрипт, запускающий воинов у моста, уже заработал. Вальяжная поза забыта, мышь зажата во вспотевшей ладони, главный герой носится как очумевшая оса, стараясь не попасть под удар, и выжимает из себя все возможное и невозможное. Этого, впрочем, оказывается недостаточно — и вот уже приходится злоупотреблять бутылками лечения и энергии... черт, черт, черт — совершенно забыла о том, что надо было сохраниться!

Впрочем, ничего страшного и не произошло. Смерть отнимает у нашего альтер эго некоторую толику честно заработанного опыта и откидывает его к ближайшему колодцу — по мере прохождения игры вы будете открывать их каждые пять минут. Кстати, слот для сохранений у игры в лучших традициях Diablo всего один, и при загрузке вы появляетесь у ближайшего колодца. За одним исключением — если вы умерли, возродились у колодца и помчались обратно, недобитый циклоп так и будет гулять с жалким огрызком красной полоски жизни над головой. А вот если вас угораздит загрузить сохраненную игру, будьте любезны начинать танцы с бубном заново, то есть опять зачищать террито-

рию и с нуля повторять встречу с боссом. А они здесь ой как умеют удивлять — особенно тех, кто увлекается древней мифологией. Убьешь, бывает, очередного редисуку — а имя-то знакомое, пусть и смутно. Таки не зря Брайан Салливан столько лет делал **Age of Empires** и **Age Mythology**, ой не зря.

За бедного ослика замолвите слово

В этом месте нам бы очень хотелось сказать отдельное «спасибо!» за пару-тройку ездовых осликов «как в **Dungeon Siege**», но, увы, зверюшек не пригласили. А меж тем вещи сыплются из монстров просто в неприличных объемах. Если вас атаковал лучник, из его рук с вероятностью под сто процентов выпадет лук, а с тела — части легкой брони или какое-нибудь колечко «плюс ловкость». Воин оставит на поле боя меч и тяжелый доспех, маг — посох и амулет «плюс интеллект». Торговцы, как ни печально, птица довольно редкая, и абы где не пасутся, предпочитая населенные пункты, — хотя есть и такие экземпляры, которых еще надо поискать в особо потаенных уголках. Но обычно искать их приходится так долго, что успеешь пять раз забить инвентарь под завязку и столько же раз совершить милую прогулку до города и обратно. В конце концов, начинаешь фыркать и, зажав клавишу Alt, вдумчиво выбирать, что же из валяющегося на земле стоит взять, а что пусть так и гниет себе потихоньку. Инвентарь по ходу игры постепенно расширяется — например, за выполнение квеста могут подsunуть в качестве награды дополнительную сумочку, но места все равно хватает

в лучшем случае на полчаса активных боев.

В принципе, терзающую ум и сердце проблему «как утащить с поля боя все, что тут валяется» позволяет решить простым и оригинальным способом — воспользовавшись телепортом. В каждом городе есть свой стационарный портал, который можно активировать, просто встав на него. Забравшись в неизведанные дебри очередной локации (а разгуляться здесь очень даже есть где, особенно если не ставить себе цель бешеным галопом промчаться до финала), жмем на нужную кнопку, и перед нами возникает маленький телепорт, доставляющий героя в любой доступный город. Но, что самое приятное, этот портал двусторонний, так что, избавившись от лишнего хлама, прыгаем обратно — и вот мы снова на том же месте. Можно подобрать оставшиеся трофеи.

Вещи в игре рассортированы по цвету. Серые — хлам, белые — стандартное вооружение, зеленые и желтые — добавляют 2-3 параметра (очки здоровья, энергии, скорость восстановления параметров, ловкость, силу и пр.), синие — отличные вещи с целым ворохом бонусов, обычно выпадают из боссов или добываются в подземельях. Кстати, даже в самой мелкой пещерке с ерундовой охраной можно найти замечательное оружие или броню — например, мой пиромансер почти треть игры прошел с синим посохом, найденным в первые полчаса игры.

Но и это еще не все. В игре есть сетовые вещи, но собрать сет смогут только самые внимательные и терпеливые. Почти любой предмет можно улучшить. Ингредиенты выпадают обычно из всяческих птичек, кабанов и

прочей живности. Никаких особых умений и навыков не нужно: просто применяем невзрачный обрывок к броне — и вот защита от холода повышена на 5% (сила повышена на 4 пункта, скорость регенерации поднялась на 10%, все варианты не перечислять). На каждом ингредиенте заботливо подписано, на какой именно предмет экипировки его можно наклепать и что нам это даст. А вот вытащить обратно, увы, уже не выйдет — так что подходите к делу с умом.

В игре можно носить сразу два основных оружия, которые меняются нажатием одной клавиши (монстр далеко — стреляем из лука, подбежал поближе — достаем меч). Оба оружия хоть и считаются экипированными, но дают бонусы только в том случае, если ваш персонаж в данный момент держит их в руках (пока вы стреляете из лука, который дает +10 ловкости, у персонажа повышена ловкость; как только вы вынимаете из ножен меч, дающий +5 силы, бонус ловкости пропадает, зато повышается сила). Bravo, ребята. Но манчкины плачут горькими слезами.

Игра, которая изменила мир

Вы будете смеяться, но название этой главы намекает вовсе не на Titan Quest. На что же тогда? Приглядитесь внимательно к графе «похожесть» — там неспроста стоит столь нежно любимая нами онлайн-RPG **World of Warcraft**. Когда разговор подходит к описанию интерфейса Titan Quest, хочется просто пожать плечами и спросить — вы видели WoW? Тогда вы и так все знаете. Ну, Diablo-то вы точно видели? Тоже очень похоже. Все равно хотите подробностей? Пожалуйста.



У этого босса есть одна отвратительная особенность — он постоянно вызывает себе на помощь скелетов. Да гори они огнем...



Милое создание пятнадцатого уровня. Кушать не просит, выгуливать не надо, и даже в дебрях подземелий не теряется на каждом шагу.



Эти граждане явно не относятся к классическому bestiарию Древнего мира. Но магия на них все равно действует.



Через пять минут в Древней Греции станет на одного злодея меньше и на один миф больше.

Горячие клавиши нарисованы, анимированы и действуют точно как в WoW. Забиваем под кнопки 1-9 доступные нам умения/заклинания и пользуемся в свое удовольствие. Стандартный алгоритм — закликай всех мышкой насмерть. Внизу экрана — полоска набора опыта. В правом углу — мини-карта с пометками. В левом — портрет персонажа и членов его группы. Вызов глобальной карты — M, квестов — Q. Бутылки на панели. Здесь все настолько удобно, экономно и не требует никаких усилий и извращенной возни с клавиатурой, что в первый момент становится даже не по себе. А вдруг есть какие-то суперхитрые возможности, которые я не использую просто потому, что не вижу? Нет их! И список функциональных клавиш не вызывает немедленного желания пойти и немедленно разбить голову об стену. Все действительно просто — и поэтому гениально.

А теперь, наконец, взглянем на героя повнимательнее... и обнаружим, что длинные ослиные уши WoW торчат и здесь, правда, с некоторыми купюрами и поправками. У персонажа пять начальных атрибутов — здоровье, энергия, интеллект, сила, ловкость. Каждый из них можно повышать в зависимости от выбранного стиля игры и класса.

Класс, кстати, формируется не при создании персонажа, а по ходу игры. Получив заслуженный левел-ап, мы выбираем, на чем будет специализироваться

наш герой. В Titan Quest представлено восемь разных путей развития персонажа, из которых мы можем одновременно взять только два. Если вам по душе тяжело вооруженный воин, крушащий всех направо и налево и щеголяющий в непробиваемых доспехах, — хватайте воинское мастерство и защиту. Если желаете метать молнии и огненные шары и одним щелчком пальцев устраивать локальный армагеддон — станьте адептом стихий огня и воздуха. Хотите создать какой-то совершенно уникальный гибрид, чтобы он умел вызывать животных и стрелял из лука не хуже Робин Гуда? Попробуйте, поищите комбинацию — вполне возможно, что и это можно устроить.

Дерево развития каждого скилла — это отдельная лебединая песня. От количества представленных к изучению заклинаний и способностей моментально начинает рябить в глазах. Вкладываем несколько очков в общее развитие навыка — и после этого нам становятся доступны более высокие уровни. Каждому изученному заклинанию или удару можно накинуть баллов, повышая его убойную силу до неприличных размеров. В принципе, вы вольны пройти всю игру, вкладывая очки в заклинания самого начального уровня, — например, прокачанный до 15 уровня огненный элементаль — это уже не пушечное мясо, дохнувшее от пары вражеских стрел, а вполне себе серьезный

напарник, который может самостоятельно разобраться с десятком монстров, пока вы заняты сбором и сортировкой трофеев с предыдущей битвы.

В игре реализованы не только атакующие, но и защитные заклинания — и мы бы крайне не рекомендовали упускать их из внимания. Например, пиромансер умеет окружать себя кольцом огня, которое ранит всех противников, оказавшихся вблизи. Вложив максимальное количество очков в эту способность, на выходе мы получим персонажа, способного за считанные секунды превращать толпы врагов в аккуратные кучки пепла.

А теперь самое приятное — все навыки в выбранных двух путях развития можно перечитать, для этого достаточно найти в любом крупном городе специального NPC — мистика. Выбранную ветку развития поменять нельзя, зато можно попробовать изменить баланс прокачки заклинаний. Правда, за свои услуги мистик потребует с вас некую мзду, растущую с каждым сброшенным очком. Но, как вы уже должны были понять, деньги в этой игре — не проблема. Кентавры, гарпии, сатиры, ихтиандры, автоматоны, менады, терракотовые воины и прочие обитатели этого прекраснейшего из миров носят на себе не только массу всяческой брони и оружия, но и немалые суммы денег. А количество сундуков, шкатулочек, записочек и тайников с вещами (и деньгами) просто зашкали-

вает. И это мы еще не упомянули про квесты, за выполнение которых не только дарят ценные вещи, опыт и дополнительные очки умений, но и щедрой рукою отсыплют четырехзначные суммы.



...А **Blizzard** тем временем все пишет и перечеркивает сюжет несчастной третьей Diablo. Все набирает, распускает и набирает заново штат программистов, аниматоров и прочих специалистов один другого умнее и знаменитее. Все огрызается на попытки любопытствующих хоть краем глаза сквозь замочную скважину усмотреть хоть какие-то подробности и урвать пару пикселей любой картинке, мало-мальски похожей на скриншот... Но теперь нас это уже почти не волнует. На ближайшие месяцы занятие у нас уже есть — изучить до последнего миллиметра игру, которая абсолютно неожиданно стала без пяти минут новым Diablo, и совсем чуть-чуть подождать, пока мистер Салливан со товарищи доделают и выпустят редактор (а может, и аддон).

P.S. Данная рецензия писалась по пресс-версии игры, любезно предоставленной нам компанией «Бука». На момент сдачи журнала Titan Quest уже отправился в печать и должен появиться на прилавках 26 июня 2006 года — то есть почти одновременно с этим номером «Игромании». ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Настоящий наследник Diablo в мифологическом сеттинге — тот самый редкий случай, когда результат оправдывает все ожидания.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ 9.0
- ГРАФИКА ★★★★★★ 9.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 9.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 10

РЕЙТИНГ

9,0

«ИГРОМАНИИ»

Акелла

DAUNTLESS
38 БОЕВЫХ САМОЛЕТОВ, ПОЛНОСТЬЮ ИДЕНТИЧНЫХ ИСТОРИЧЕСКИМ ПРОТОТИПАМ: ОТ МЕЛЬЧАЙШИХ ДЕТАЛЕЙ КАБИНЫ ДО КРОШЕЧНЫХ ЗАКЛЕПОК НА КРЫЛЬЯХ

DEVASTATOR
18 МИССИЙ, ДЕЙСТВИЕ КОТОРЫХ ПРОИСХОДИТ В РАЗЛИЧНЫХ УГОЛКАХ ЗЕМЛИ: В АНГЛИИ, ГЕРМАНИИ, ФРАНЦИИ, МАРОККО, НА ЯПОНСКОМ ОСТРОВЕ ОКИНАВА

FW-190A
САМОЛЕТЫ ОЧЕНЬ ПРОСТЫ В УПРАВЛЕНИИ - ВЫ НЕ ПОЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ БЕСПОМОШНЫМ, ВПЕРВЫЕ ОКАЗАВШИСЬ В ГУШЕ СОБЫТИЙ

P-51D MUSTANG
ВЫ БУДЕТЕ ЛЕТАТЬ В СОСТАВЕ ЭСКАДРИЛЬИ, ОТДАВАЯ КОМАНДЫ ВЕДОМЫМ ПИЛОТАМ

F4U CORSAIR
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 16 ИГРОКОВ

Blazing Angels™: Squadrons of WWII АНГЕЛЫ СМЕРТИ

☆☆☆ АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ☆☆☆



UBISOFT

www.blazing-angels.com



Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.

Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...

К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!

© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru

Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



М.видео

ВИДЕОЛЕНА



Акелла

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

- ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT
- РАЗРАБОТЧИК
BIG HUGE GAMES
- ПОХОЖЕСТЬ
RISE OF NATIONS
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.RISEOFLEGENDS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO



персонажи обитают исключительно в жарких пустынях, селятся в роскошных восточных дворцах, а внешностью здорово напоминают сказочных существ из арабских сказок. Армия «сказочников» сплошь состоит из разнокалиберных мифических созданий вроде птицы Рух, джиннов и песчаных воинов, напоминающих злодеев из **Prince of Persia**.

Последние участники шоу — куотлы, странные туземцы, похожие на индейцев. Однажды они получили великий дар — боги спустились на землю и выдали этому неприятному народуцубертехнологии, благодаря которым аборигены начали вырабатывать энергию, строить роботов и зани-

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

Степан Чечулин

Когда появляются игры вроде **Rise of Nations: Rise of Legends**, нужно в обязательном порядке грозно насупить брови и вещать о том, что, дескать, жанр (в данном случае стратегии в реальном времени) находится в глубоком застое, что свежих идей нет и в ближайшие десять лет не предвидится и вообще такие игры скоро прекратят свое существование. Самое главное — не забыть упомянуть, что на таком вот печальном фоне разработчики X соорудили игру Y, благодаря чему подгнивший жанр все-таки протянет еще лет пять.

На самом деле все, конечно, не так. Жанр RTS на сегодняшний день чувствует себя бодрячком, хотя нам уже немного поднадоели бесконечные истории про Вторую мировую или рассказы о том, как сражаются гоблины с эльфами и наоборот. Так что новое творение **Big Huge Games** (на счету у которой, между прочим, весьма нестыдная **Rise of Nations**) пришлось ко двору и подарило измученному мозгу то, в чем он так давно нуж-

дался, — абсолютно уникальный, не похожий ни на что мир, населенный удивительными существами.

Правда, на первых порах вселенная, придуманная гражданами из Big Huge Games, вызывает странные чувства, граничащие с непониманием. Когда вместо привычных квадратномордых космодесантников или остроухих эльфов нам предлагают снаряжать в бой подозрительных железных пауков, когда кругом летают не привычные самолеты, а какие-то деревянные вертолеты, сошедшие с чертежей Леонардо да Винчи, оснащенные к тому же ракетами, мозг начинает бунтовать и требует вернуть его в привычную среду обитания. Только после нескольких часов действительно напряженной игры начинаешь вживаться в этот странный, почти безумный мир, где самые натуральные джины из арабских сказок бьются супротив кавалеристов с древними мушкетерами и роботов, стреляющих электричеством...

Снова да Винчи

Все шоу разворачивается в некоем волшебном мире, где почти бок о бок живут три совершенно непохожих расы. Для каждой расы разработчики соорудили по кампании, где мы сможем на собственной шкуре почувствовать различия между сторонами. Главные герои светопрествления — так называемые винчи, которые, что очевидно, напрямую связаны с тем самым знаменитым Леонардо. От прочих рас они отличаются тем, что отдают предпочтение исключительно технике, строя по найденным чертежам великого художника танки, самолеты, пушки и прочий тому подобный хлам, который в реальной жизни никогда никуда не поедет, но в **Rise of Legends** передвигается и стреляет отлично. Вообще, у винчи все напоминает об Италии эпохи Возрождения — названия городов, типы войск и даже имена.

Далее у нас идут алины. Эти



Задавать перцу врагу всегда лучше при поддержке хотя бы одного самолета.



Вот такой железный паук в центре — чуть ли не самый страшный босс во всей игре. Его, правда, можно захватить и сразу отправить на передовую.



Армия винчи смотрится очень необычно — тут вам и роботы, и пехотинцы с ружьями, и даже такой вот грозный танк.



Чтобы захватить город, достаточно подтянуть к нему пару десятков подразделений пехоты и отправить их на штурм.

маться прочими богомерзкими вещами. И все это ради собственных захватнических амбиций.

Как уже говорилось, опробовать непосредственно в бою все стороны конфликта вам предстоит в порядке строгой очереди: сначала играем за сбрендивших фанатов да Винчи, потом за алинов, ну а в финале отвечаем непечатного за куотлов.

Сразу предупреждаем, что особо выдающегося сюжета от Rise of Legends ждать не стоит. История о том, как убили брата главгероя и тот отправился вершить месть, по пути захватывая города и села противника, банальна до ужаса и ничего нового в себе не таит. На своем пути ваше альтер эго повстречает какое-то совсем уж неприличное количество второстепенных героев, которых можно в любой момент вызывать на поле боя, — лишь бы деньги были. Благодаря этому на карте запросто могут бегать аж восемь сюжетных персонажей, отличающихся весьма недетской силой. Откровенно говоря, такого «геройского» беспредела на нашей памяти еще не было.

Монтажники—высотники

В плане геймплея разработчики не стали изобретать велосипед, так что корни Rise of Nations в Rise of Legends узнаются сразу. Игра делится на стратегическую и тактическую части. В стратегической вы решаете, куда двинуть армию и какую локацию атаковать на следующем ходе. Относиться к этому делу нужно со всей ответственностью, ибо каждый район на карте наделяет вашу страну полезными бонусами. В одной провинции живут ученые, и, если подмять ее под себя, вы получите энное количество очков науки, которые можно тут же потратить на изучение новой технологии. В другой области обитают исключительно военные, и, если изгнать врага, вам начислят очки командования на покупку дополнительных войск.

Цены на новые изобретения и армии просто грабительские, поэтому приходится захватывать район за районом. Но даже при такой тактике изучить все технологии или прокачать каждого из десятка героев в принципе нереально. Приходится постоянно де-

лать выбор, на что потратить потом и кровью добытые очки.

После того как мы выбрали, куда послать войска, начинается самый напряженный этап игры — тактические сражения. Как и в незабвенной Rise of Nations, основа основ здесь — города, которые нельзя строить, но можно захватывать либо выкупать. Именно на количестве поселений и их экономическом развитии выстраивается мощь вашего государства. Суть в том, что если вы хотите увеличить ручеек золота, текущий в казну, то в городе надо возвести экономический район, а потом построить караван, который начнет курсировать между двумя населенными пунктами и приносить деньги. Благодаря такой вот системе можно преспокойно устроить врагу экономическую блокаду, банально сбивая грузовые самолеты.

С войсками дела обстоят точно так же, как и с деньгами. Дабы поднять лимит населения и, соответственно, увеличить количество подопечных войск, необходимо пристроить к городу военный район. Таким вот образом, шаг за шагом, изначально

невзрачная деревушка превращается в настоящий мегаполис, занимающий чуть ли не двадцать процентов всей карты. Хотя подобных деревушек обычно немного, их вполне хватает, чтобы уже через пару часов игры все доступное пространство было битком забито не в меру растолстевшими городами.

Бей и беги

Чтобы производить войска, вам надо выстроить казарму и там клепать юнитов. То же самое и с апгрейдами. Хотите повысить боееспособность армии? Извольте обзавестись лабораторией и уже там за энную сумму денег изучать необходимые улучшения.

Особенно радует то, что в Rise of Legends все производственные процессы полностью автоматизированы и, в принципе, не требуют вашего прямого участия. Тут вам не **Age of Empires 3**, где каждого крестьянина надо хватать за шкуру и отправлять на лесоповал или золотой прииск. Достаточно просто построить шахту, вырастить там пяток-другой рабочих, после



Войска алинов словно сошли со страниц каких-нибудь восточных сказок.



Ближе к финалу игры главгерой получит нехилое облучение таинственной энергией, после чего обретет чуть ли не божественную силу.



чего смело об этой самой шахте забыть, ибо она будет бесперебойно снабжать закрома родины необходимыми ресурсами.

Увлечись развитием города, ни в коем случае нельзя забывать, ради чего, собственно, все затевается. То есть о войне, после которой от противника должен остаться только пепел. Сражения в Rise of Legends проходят действительно интересно. Во-первых, большинство зданий в игре разрушать совсем необязательно. Шахты и города надо не ломать, а захватывать, чтобы они приносили доход не врагу, а вам. Во-вторых, сражения в игре достаточно масштабные. В бою тут нередко сходится по сотне и более юнитов.

При этом Rise of Legends — одна из самых сложных RTS последнего времени. Забудьте всякие там Age of Empires III или The Battle for Middle-earth 2, где можно лениво двигать мышкой и выносить противника эшелонами. В нашем случае компьютер ведет себя просто зверски и постоянно использует чертовски эффективную тактику — стремительно возводит казармы, захватывает все нейтральные поселения, а затем буквально засыпает солдатами. Десятки и сотни самых разнообразных войск нескончаемым потоком налетают на наши базы, и справиться со столь чудовищным нашествием нет никакой возможности.

Единственная тактика против такого безумия — не давать противнику «дышать». Его нужно постоянно атаковать, перехватывать стратегически важ-

ные поселения и особо богатые шахты, проводить рейды в стиле «бей и беги». Главное помнить — в Rise of Legends нельзя бездействовать, иначе победы вам не видать как своих ушей, ибо кремневый болван тут особо не церемонится. Шутка ли — для вашего покорного слуги Rise of Legends стала первой после «Блицкрига 2» игрой, где пришлось активно пользоваться паузой, чтобы прикинуть дальнейшие действия.

Джинн на танке

Главный плюс Rise of Legends — это разнообразие. Честь и хвала создателям, которые вылепили не только три совершенно разные по внешнему виду расы, но и снабдили каждую из сторон непохожими строениями и совершенно разными стилями игры. Когда вы только начинаете и под вашим контролем оказываются винчи, играть довольно просто. Они строят сюрреалистичных ходячих роботов и железных пауков, запускают в небо странной формы самолеты, оснащенные бомбами, а в бой посылают вооруженную винтовками и револьверами пехоту. У винчи не так много разновидностей юнитов и они не бельмеса не смыслят в магии, но зато их грубая сила на раз выносит почти любую армию. Чтобы успешно играть за винчи, достаточно просто давить противника числом и технологическим превосходством.

Совсем другое дело алины. Эти товарищи полагаются исключительно на магических существ. Тут одних джиннов аж

три вида, не говоря уже о всяких там птицах Рух, песочных войнах, плюющихся огнем саламандр и тому подобных тварей. Играть за алинов сложно, войска у них весьма хлипкие, так что одолеть врага можно только умелым комбинированием войск и мастерскими атаками. Тактика блицкрига, которую исповедуют винчи, совершенно неэффективна при игре за алинов.

Благодаря таким вот серьезным различиям между сторонами игра просто не успевает надоесть. Как только вы привыкаете к винчи, тут уже начинается вторая кампания, где приходится применять совсем другие тактики ведения войны. А ведь мы еще не упоминали о куотлах — у них тоже есть свои сюрпризы.

Технически Rise of Legends находится практически на острие прогресса, поэтому, если вы хотите насладиться действительно красочной игрой, не угодив при этом в болото слайд-шоу, рекомендуем обзавестись компьютером самой что ни на есть современной конфигурации. Ибо даже на весьма приличной машине движок при максимальных настройках начинает выкидывать коленца. И не потому, что разработчики решили не мучиться с оптимизацией, а потому, что эта действительно красивая игра под завязку набита спецэффектами и анимацией абсолютно всего и вся. По мере роста города вы заметите, как на его стенах начинают суетиться солдатики, в центре лениво крутится глобус, из труб городских кварталов валит дым. В рудниках облива-

ются потом рабочие, в небе парят самолеты и вертолеты, солдатики стройными рядами маршируют на войну... Мир Rise of Legends по-настоящему живой, но платить за это приходится некими системными требованиями. Даже на рекомендованной конфигурации Rise of Legends будет иногда тормозить.



Очевидно, что в Big Huge Games работают фанаты своего дела, которые поставили перед собой цель сделать действительно необычную стратегию. В наш век, когда легче всего создавать игры по известным лицензиям и в знакомых любому игроку декорациях, поступок граждан из означенной студии можно смело приравнять к подвигу. И вот еще что: придумав такой странный мир, создав нестандартную схему развития базы и городов, задав жару недетской сложностью, Rise of Legends не скатилась в разряд «игра не для всех», а стала, если хотите, зрелищным американским блокбастером с умным сюжетом. Чтобы одолеть сорок с гаком миссий, в этот мир надо по-настоящему вжиться, тратить, как минимум, часа по три-четыре ежедневно. Надо разобраться в сильных и слабых сторонах своей армии, крепко подумать над тем, как атаковать врага, а не просто тупо клепать войска, отсылая их на базу злодея. На наших с вами глазах произошла удивительная история — на свет родилась умная RTS, заставляющая игрока активно шевелить мозгами. ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Граждане из Big Huge Games в очередной раз оправдали название своей студии, выкатив неглупую, чертовски стильную, увлекательную и оригинальную стратегию.

- ГЕЙМПЛЕЙ 8.0
- ГРАФИКА 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

РЕЙТИНГ

8,5

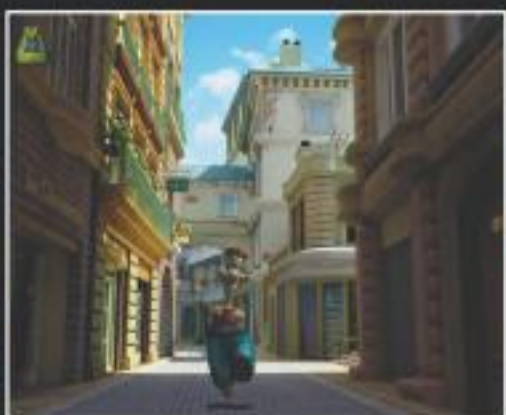
“ИГРОМАНИИ”

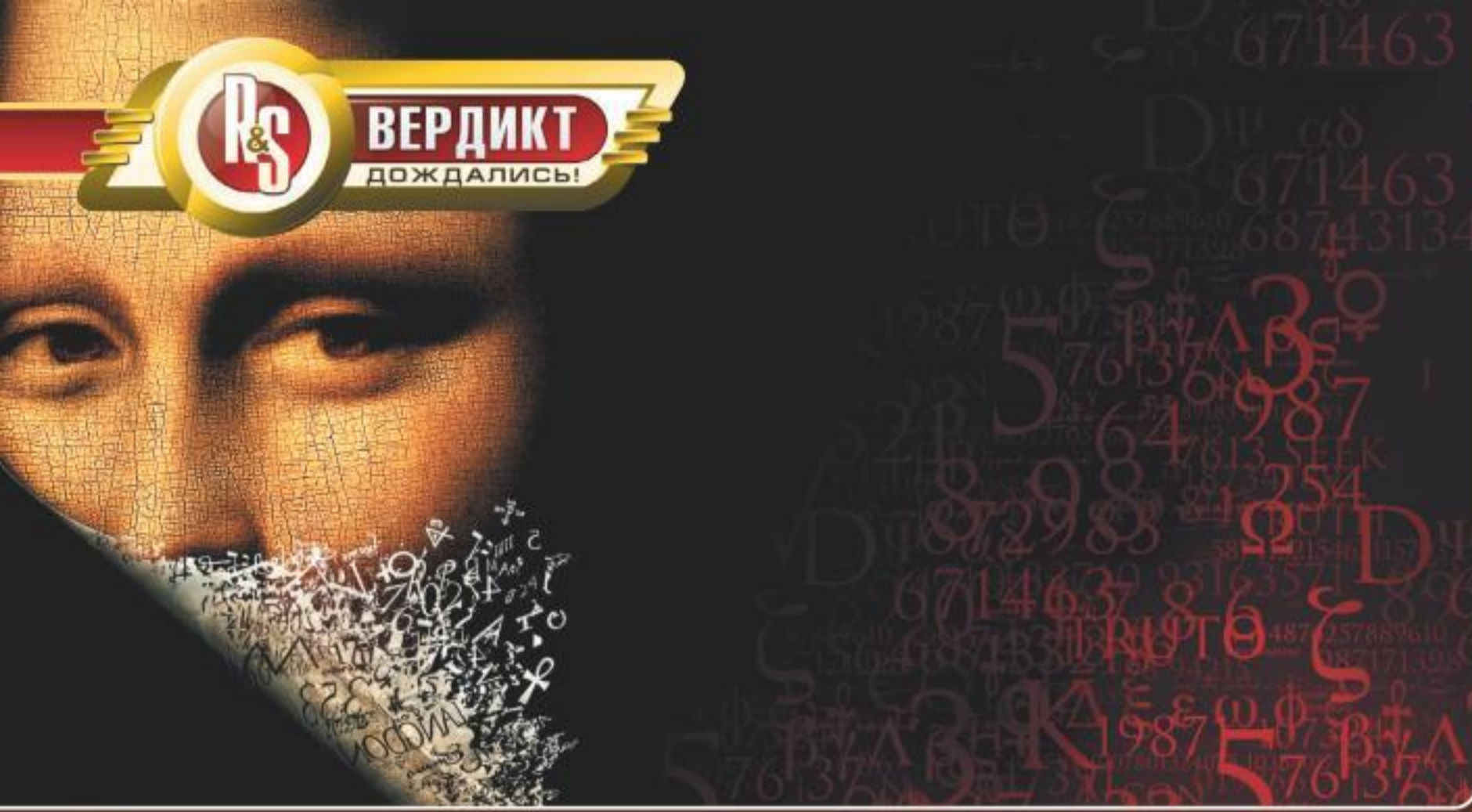
1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.





ЖАНР КВЕСТ/ACTION

- ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
- РАЗРАБОТЧИК
THE COLLECTIVE
- ПОХОЖЕСТЬ
■ FANREINNET
■ СЕРИЯ BROKEN SWORD
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.2KGAMES.COM/DAVINCI/DAVINCI/UNLOCKTHECODE.HTML

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 MHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

THE DA VINCI CODE

Олег Ставицкий

Это, наверное, одна из самых сложных рецензий, что мне довелось написать за последние полгода. По накалу внутренних противоречий **The Da Vinci Code** может сравниться разве что с недавним **The Godfather**. У нас тут с ответственными лицами даже вышел спор — сколько полос отводить под рецензию? Бережливые редакторы в лице товарищей Кузьменко и Александрова отказывались выдавать под игру с оценкой в семь баллов аж три полосы, я же активно требовал именно столько и не страницей меньше. После получасового размахивания руками и обстоятельного рассказа о том, как изнасилованные неморгающие манекены умудряются разыграть действительно интересную историю, редакция обесилена сдалась, выписав требуемые журнальные площади.

Кино против домино

Для начала — пара слов о лицензионной путанице. Интерактивный «Код да Винчи» находится где-то между известно-какой-книгой и соответствующим кинофильмом. Правда, Тома Хэнкса, Одри Тоту, Жана Рено и прочих известных актеров нам с вами не завезли — за них край-

не убедительно трудятся низкополигональные инвалиды. С другой стороны, прямого переложения литературного первоисточника тоже не вышло — **The Da Vinci Code** вольно обращается с книжкой Брауна и предлагает ряд событий, о которых в оригинале не сообщалось. Вряд ли это, конечно, волнует самого писателя — он сейчас, должно быть, придирчиво обставляет Веласкесом свой третий загородный особняк.

В общем, про сюжет, как бы это странно ни звучало, поговорить все-таки придется. Для тех, кто последние два года провел в информационной изоляции, сообщаем: «Код да Винчи» посвящен противостоянию двух религиозных культов. С одной стороны — Приорат Сиона, бывшие тамплиеры, вот уже много лет охраняющие местонахождение Священного Грааля. С другой — Опус Деи. Это такой тайный католический спецназ, который стоит на страже христианства. Вот уже много лет вторые пытаются отобрать у первых пресловутый Грааль, который якобы может перевернуть наши с вами представления о вере, боге и Иисусе Христе в частности. В мясорубку этого увлекательного религиозного разбирательства

попадают Роберт Лэнгдон, специалист по знакам, и прекрасной наружности шифровальщица Софи, которую в экранизации как раз изображает Тоту.

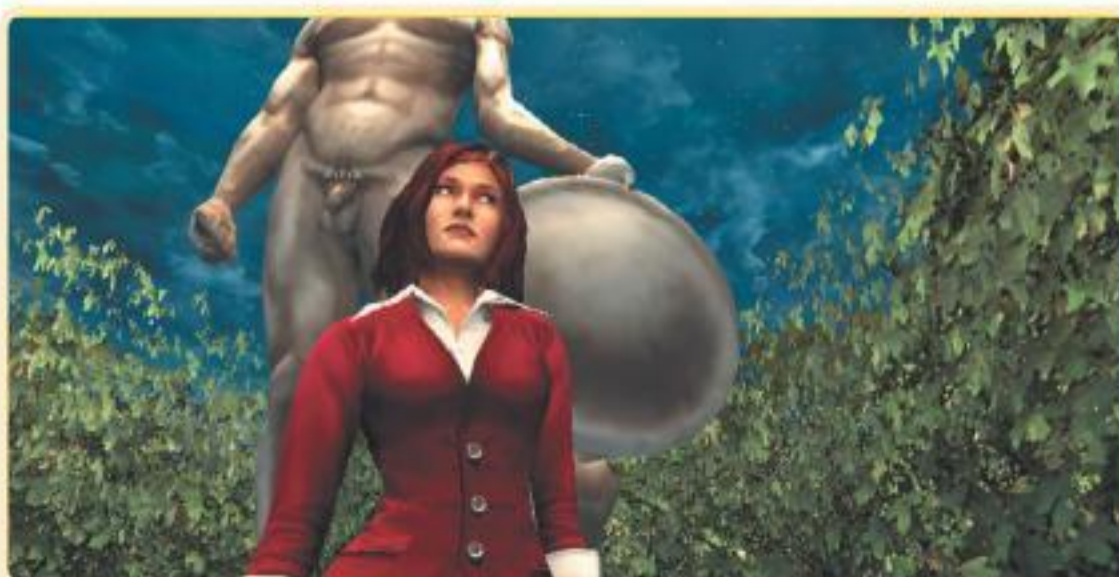
Так вот, в неожиданно популярном бестселлере Брауна (и, соответственно, в кинофильме) действие несется на сорванных тормозах. В одну минуту Роберт-Хэнкс, набычив лоб, изображает мыслительный процесс над последовательностью Фибоначчи, в другую — оказывается в Цюрихском банке, а в третью — летит в Лондон смотреть на могилу Исаака Ньютона. Игра развивается приблизительно в три раза медленнее, предлагая свою интерпретацию брауновской истории. Прежде чем Лэнгдон отправился в банк, он, оказывается, посетил церковь, откуда звонила невинно убиенная камнем монахиня, и провел там добрых два часа. И так везде. Где у Брауна скупой абзац, у игры — полный уровень и пять пазлов. Это, конечно, удивительно — мы уже было привыкли, что игроприложения с легкостью проходятся за уикенд и выветриваются из головы на следующий день. Но **The Da Vinci Code** честно отработывает обещанные 10 часов геймплея и, чувствуется, могла бы предложить еще —



жалко, оригинальная брошюрка закончилась.

И вот здесь выясняется главная ахиллесова пята всего этого интерактивного мероприятия. По непонятным причинам в бюджет элементарно недоложили денег. Бог с ним, с Томом Хэнксом, все равно смотреть на его доброе, но напрочь лишенное приписываемой сценарием эрудиции лицо — сомнительное развлечение. Когда широкоэкранный Лэнгдон пучит глаза и тужит шею, пытаясь изобразить сложносочиненные размышления, это вызывает в лучшем случае смех. К тому же эта его идиотская прическа...

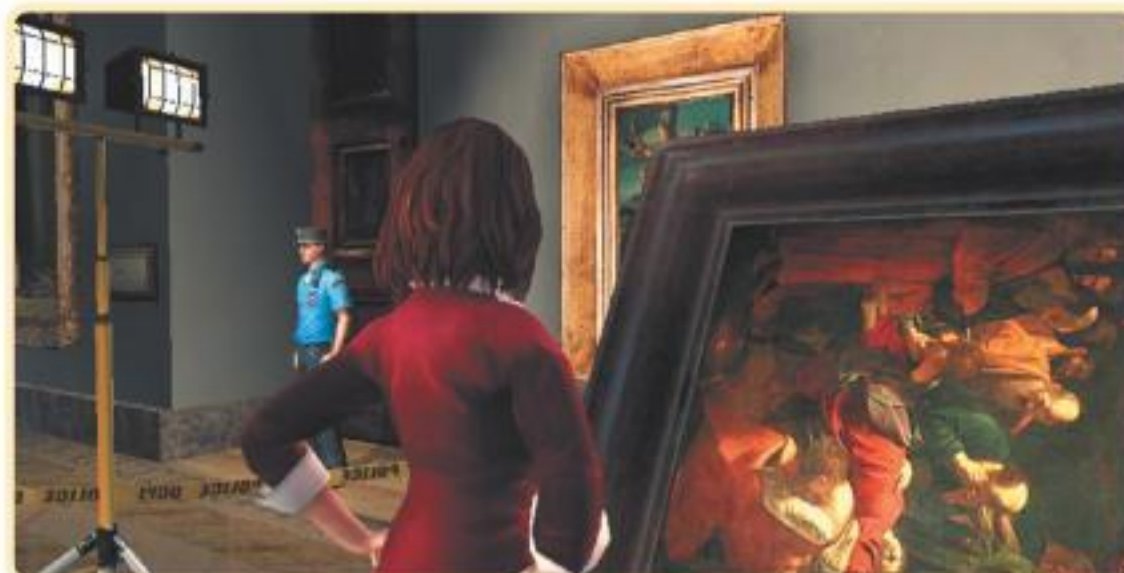
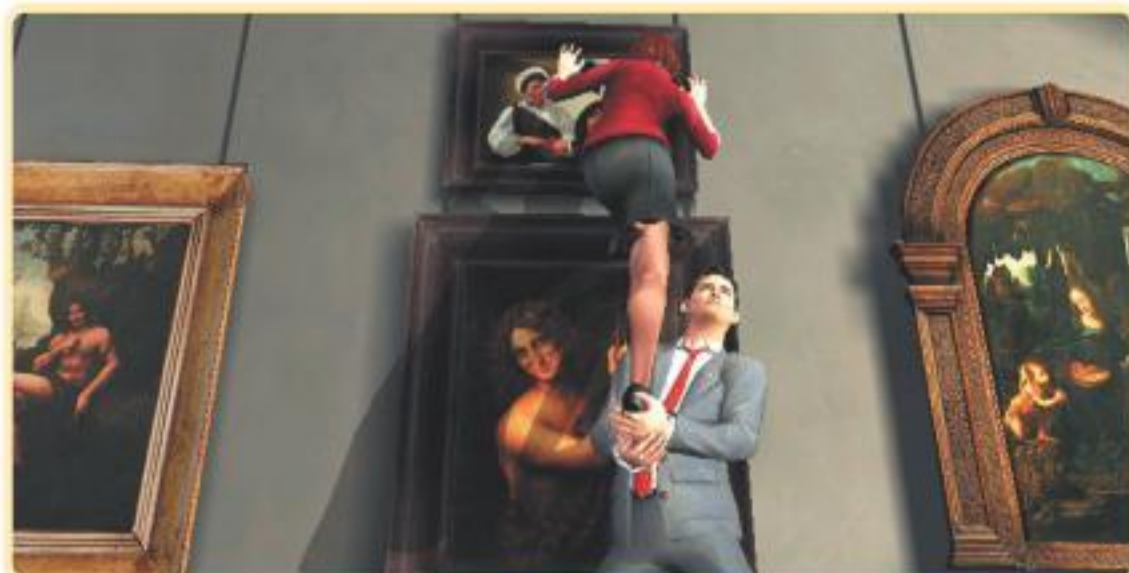
С игрой ситуация еще хуже. Вместо хорошего артиста Хэнкса не на своем месте мы имеем плохо оструганное низкополигональное бревно в сером турец-



О чем сейчас думает Софи, цензура умалчивает.



Над этой загадкой вы наверняка проведете добрый час своего драгоценного времени...



ком костюме. Бревно скверно движется, обладает рудиментарными намеками на лицезубую анимацию и регулярно вещает голосом уставшего музейного гида. То же самое с Софи. Вместо ушастой Тоту нам предлагается десять часов смотреть на пучеглазое недоразумение с трехполигональным рыжим париком. Озвучка соответствующая. И все бы еще ничего, но в игре, как и в книжке, *очень много диалогов*. А слушать получасовую лекцию по конспирологии от безэмоционального обрубка — развлечение предельно гнусное. В итоге местные разговорчики приходится мучительно терпеть. Промотать их можно, но не стоит — в тексте часто содержатся подсказки к грядущим паззлам.

Все это, в общем-то, понятно чья заслуга. Дэн Браун, возможно, широкой эрудиции человек, но писатель, конечно, аховый. Эмоции в его тексте не встречаются вовсе. Монорельсовый фильм, который, как тренированный попугай, повторил все написанное Брауном, по эмоциональному накалу вполне может конкурировать с телевизионным прогнозом погоды. В этом контексте игра смотрится вполне себе органично — интерактивный десятичасовой экскурс в историю христианства по цене в \$29,99 за билет.

Талант не пропьешь

Ну и, наконец, главная причина, по которой мы отводим три дорогостоящих журнальных полосы на The Da Vinci Code, —

это, собственно, геймплей. Авторами интерактивного «Кода» значатся **The Collective**, которые буквально несколько месяцев назад сработали **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**. «Коллектив» вообще большие мастера работы с чужими лицензиями — они умудрились создать интересные игры про Индиану Джонса, сериал про Баффи и, представьте, **Star Trek** (см. **Star Trek: Deep Space Nine — The Fallen** 2000 года выпуска). В общем, с Голливудом люди знакомые.

Совершенно очевидно, что работа над The Da Vinci Code велась в режиме «сделать нужно было вчера». Об этом говорит все — невменяемая графика, анимация, сбаванные на коленке заставки и множественные баги, о которых мы еще расскажем ниже. Но что удивительно — находясь в состоянии непрерывного цейтнота, The Collective снабдили игру небанальным и разнообразным геймплеем. Как за считанные месяцы можно было придумать и сделать такое — категорически непонятно. Вот вам факты: The Da Vinci Code — это такая удивительная повесть **Fahrenheit (!)** и **Broken Sword (!)**. Чувствуете размах? Вместо того чтобы собрать из имеющихся полуфабрикатов очередное шестичасовое мордобитие в интерьерах фильма, The Collective сделали действительно оригинальный продукт. За это им, конечно, поклон и другие почести.

Геймплей условно делится на две части: квест и экшен. С квестом все, казалось бы, обсто-

ит более-менее стандартно: инвентарь, занимательная комбинаторика предметов и множественные паззлы. Но вот какое дело — местные головоломки *интересно* разгадывать. Более того, есть подозрение, что они вышли даже лучше, чем у Дэна Брауна. Если вы вдруг читали книгу или смотрели фильм — не извольте волноваться, разгадки здесь не совпадают. The Collective заботливо сочинили новые анаграммы, новые детективные ходы — короче, новое все. Пересечения с первоисточником минимальны.

Мало того, паззлы предельно разнообразны. Здесь есть практически все: традиционные пятнашки, зашифрованные послания, химические формулы, выявление последовательностей, задачи на сообразительность, на анализ текста, на знание истории и даже на память. За исключением уже упомянутых анаграмм, головоломки практически не повторяются. На одном уровне легко уживается сложносочиненное расставление фигур на доске и методичное поджигание факелов по определенной закономерности. Здесь же — некоторые намеки на полицейский квест. Приготовьтесь к обследованию картин при помощи ультрафиолета и натуральному ползанию с лупой по трупам.

Удивительно, но когда из кадра исчезают персонажи, а игра полностью посвящает себя трехмерному паззлу, на экран становится неожиданно приятно смотреть. В конце концов, нам регулярно демонстрируются знаме-

нитые шедевры да Винчи, скульптуры античных богов и прочая культурология.

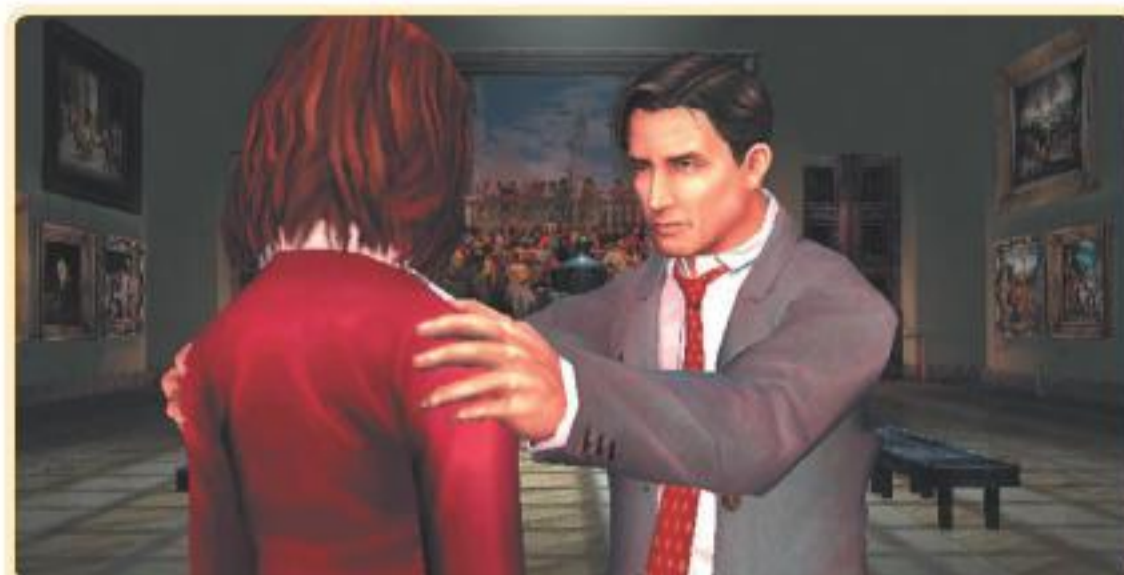
Секрет успеха квестовой составляющей оказался неожиданно прост. Как выяснилось, на помощь The Collective был призван **Чарльз Сесил** — автор, на минуточку, серии Broken Sword. Так что квестовая составляющая фактически оказалась в руках отдельно взятого гения — директора нежно любимой всей редакцией **Revolution Studios**.

Далее следует, собственно, экшен, который подозрительно напоминает нашего прошлогоднего фаворита — Fahrenheit. Любое действие в игре, будь то открытие туалетного окна или перемещение могильной плиты, потребует от вас синхронных действий мыши и клавиатуры. Процесс выглядит примерно следующим образом: сначала вы отчаянно лупите по специальной клавише — это у нас символизирует физическое напряжение, а затем должны быстро выполнить загоревшуюся на экране комбинацию. Например, «D» плюс «мышь вправо». И так везде. Перекусывание замков, нажатие рычагов, подсаживание напарницы на плечо — все это выполняется путем небанальных комбинаций.

С драками все еще интереснее. Как только вы вступаете в открытую конфронтацию, игра подключает к процессу специальное action-меню, которое предлагает на выбор три действия: «нанести удар» (левая клавиша мыши), «толкнуть» (обе клавиши одновременно) или



Товарищ криптолог, как неожиданно выяснилось, знает кунг-фу.



Это вот трогательное объятие двух низкополигональных обрубков призвано вызвать у нас с вами эмоции. Не работает, увы.

Возрождение культовой игры на движке Source™



SiN

EPISODES™ EMERGENGE EPISODE

1



ritual
ENTERTAINMENT

powered by
source

© 2006 Ritual Entertainment Inc. All rights reserved. Ritual Entertainment, the Ritual Entertainment logo, SiN Episodes, the SiN Episodes logo and Personal Challenge System are trademarks or registered trademarks of Ritual Entertainment in the United States and/or other countries. Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



X-MEN

THE OFFICIAL GAME



Тут у нас обычно идет протокольный «плач Ярославны»: Голливуд работает по конвейерному принципу, игровая индустрия туда же, одноклеточное «молотилово» выпускается тоннами, сил уж нет, будь ты проклята, Activision!..

Аналогичными пассажирами открываются практически все рецензии на **X-Men: The Official Game**. Но только не наша.

Не плачь, Маруся

Не стоит, конечно, думать, что эта игра (собранная за несколько месяцев до мировой кинопремьеры) как-то разительно отличается от всей той лицензионной продукции, которая сотнями валится на наши с вами головы. С X-Men все плохо — это хрестоматийная, бездумная, некрасивая игра по фильму. С плохим управлением к тому же.

Есть, однако, несколько моментов, которые не позволяют нам с ходу отправить X-Men: The Official Game догнывать на кладбище игроистории. Во-первых, это количество персонажей. Их тут целых три, причем за геймплей каждого как будто от-

вечали разные люди. Первым, понятное дело, идет Wolverine — когтистый мужлан с пушкинскими бакенбардами. С ним все как раз грустно. Как только он появляется на экране, готовьтесь отключить свой головной мозг. Игровой процесс строится следующим образом: вас запирают в каком-нибудь помещении и начинают волнообразно насыщать сотни одинаковых врагов в различных комбинациях. Два автоматчика, один с электрическим штырем и еще трое с ножами. Взболтать, но не смешивать. И все бы ничего — мы к таким геймдизайнерским решениям привыкли. Но беда в том, что в наличии всего два удара — рукой и ногой. Игра утверждает, что есть еще различные комбо, но сколько их ни выполняй, на экране знай себе творится одно и то же: Wolverine одинаковыми движениями кромсает вражескую гидру. Скука смертная.

Следом у нас Iceman — тургеневского вида юноша в облегающих кожаных одеждах. Он непрерывно скользит на толще льда, которую сам же и создает. Ледяная дорожка поддается управлению. На ней можно за-

браться на нос Статуи Свободы и оттуда разить неугодных ледяными же зарядами. Еще можно создавать защитный щит (из льда, разумеется) и пускать из свободной руки луч (ледяной). В общем, разнообразия несколько побольше, но похабное управление и скверный дизайн уровней портит все удовольствие — игровой процесс сводится к монорельсовому скольжению по прямой и непрерывному испусканию льда.

И, наконец, Nightcrawler — наш главный фаворит. За него — внимание! — интересно играть. Как и свой широкоэкранный прототип, он умеет телепортироваться в любую точку, запрыгивать на невообразимую верхотуру, неожиданно появляться у врагов над головой и лупить их всеми выступающими конечностями. При должной сноровке и при условии, что вы в состоянии побороть местное управление, Nightcrawler может превратиться практически в неуязвимого убийцу. Он скачет по всевозможным выступам, материализуется за спиной, проводит серию внушительных комбо и в следующую секунду оказывается где-нибудь под крышей. Все это действие сопровождается неожиданно пристойными спецэффектами. Есть небезосновательное подозрение, что все дизайнерские силы разработчиков ушли именно на Nightcrawler — разница между его этапами и всеми прочими слишком разительна.

Кроме трех играбельных персонажей, X-Men: The Official Game может также похвастаться стилизованными под комикс заставками, которые озвучили соответствующие голливудские актеры. Это высокохудожественное достоинство вызывает некоторое уважение к разработчикам — по крайней мере, мы не вынуждены смотреть сценки с участием низкополигональных



К этапам за Nightcrawler прилагается также акробатика в духе Prince of Persia.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Скудное игроприложение к голливудскому блокбастеру. Сделано плохо, но не без любви к предмету — три играбельных персонажа, один из которых действительно удался, пристойные скриптовые ролики и оригинальные актеры на озвучке. Играть можно, но не нужно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

ИЗДАТЕЛЬ

ACTIVISION

РАЗРАБОТЧИКИ

Z-AXIS/VEENOX

ПОХОЖЕСТЬ

■ ULTIMATE SPIDER-MAN

■ HULK

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН DVD

САЙТ ИГРЫ

WWW.X-MENGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1,2 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO



Девушка, а вы время не подскажете?

клоунов, как это произошло в случае с **The Da Vinci Code**.

Зато мы вынуждены смотреть на этих самых клоунов все оставшееся время. Местная графика, мягко говоря, грустная. Спецэффекты за редким исключением выглядят, как пишут наши западные коллеги, dated. То есть сильно устаревшими. Bloom и bump-mapping, которыми у нас теперь принято прикрывать срамоту движка, почему-то достались эксклюзивно Xbox 360.



Конечно, играть во все это — удовольствие крайне сомнительное. Мы тут умолчали про традиционно невменяемую камеру и управление, от которого легко заработать артрит. Несмотря на периодические моменты просветления, X-Men: The Official Game — почти классическое игроприложение к классическому блокбастеру. Так что если у вас вдруг случилась большая любовь с означенным фильмом или комиксом — добро пожаловать. Всем остальным советуем воздержаться. ■

РЕЙТИНГ

6,0

"ИГРОМАНИИ"

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

"Вы хотите знать критерии выбора огневой поддержки спецоперации? Я с удовольствием расскажу вам о самом важном параметре - эффективности. Эффективность оружия определяется количеством трупов на квадратный метр площади".

- Генерал-майор Крис Мартин, командир Первого морского подразделения лагеря Пендлтон.

"Тактика - вещь неоднозначная. Четко прописать модель поведения солдата в тот или иной момент боя не представляется возможным. Но есть всегда работающий принцип: "Победить любой ценой!"

- Генерал Китинг, ответственный за тактические операции.

Всем фанатам
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
профессиональные
геймерские коврики NOVA

Подробности акции ищи
в коробке с игрой

www.esportNOVA.ru

WINNER

KILLER

PC



© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Grin. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

И. Сусло

DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE



Если бы мы тут в «Игромании» выдавали почетную медаль «катастрофа месяца», то в мае ее, безусловно, следовало бы прицепить к коробке с **Desperados 2: Cooper's Revenge**. В нашей сплоченной редакции любовь к Дикому Западу, салунам, виски и пятизарядным кольтам — чуть ли не обязательный пункт в резюме. Главред Кузьменко так и вовсе наугад цитирует все спагетти-вестерны и держит у сердца фотографию Клинта Иствуда.

Так вот, **Desperados**, несмотря на ее вопиющую вторичность, мы любили всем сердцем. Да, это был хамский клон **Commandos**, да там практически не было новых идей. Но **Spellbound** с характерным немецким тщанием отрисовали удивительной красоты декорации и прикрутили к ним зубодробительной сложности геймплей. В **Desperados** образца 2001 года было интересно играть.

Текилы не будет

Cooper's Revenge мы ждали не особенно сильно. Жанр подзабыт, о **Spellbound** уже давно ничего не слышно, а тема Дикого Запада недавно была раскрыта в шутере **Gun**. Когда появились первые скриншоты из неожиданного сиквела, мы даже несколько опешили. Доблестные отечественные пираты так и все поспешили назвать продолжение «экшеном от третьего лица» и снабдить лозунгами вроде «в лучших традициях **Splinter Cell**». Не верьте, конечно. **Desperados 2** обладают лишь двумя относительно ощутимыми нововведениями.

Во-первых, это тот самый трехмерный движок, который издавна даже умудряется производить приятное впечатление. Во-вторых, новый action-режим. Отныне, нажав на определенную клавишу, вы действительно получаете управление над выбран-

ным персонажем. То есть ходьба по WASD, камера за спиной, индикатор видимости/слышимости и прочие stealth-атрибуты. К сожалению, этот, казалось бы, красивый ход не срабатывает. При максимальном приближении трехмерный движок неожиданно обнажает свои неприглядные стороны. Персонажи прескверно анимированы, у них вместо рук размытые обрубки, сплошь покрытые какими-то пигментными пятнами (как позже выяснилось, это текстура кожи), а управление заставляет вспомнить методы третьего Рейха.

Action-режим, будь он выполнен на должном уровне, мог бы оживить излишне формализованный и условный геймплей **Desperados**. Но условностей вместо этого лишь прибавляется. Открыть дверь, не убрав оружие, нельзя. Взаимодействовать с другими персонажами тоже нельзя. Отдавать удаленные приказы не положено. В итоге хваленый вид от третьего лица превращает неуклюжую стратегию в предельно скверный экшен.

А что же оригинальный геймплей? С ним все еще грустнее. Трехмерный движок, вроде как призванный облегчить нам жизнь, дает обратный эффект. Фигурки толкуются в проходах, путаются в собственных полигонах, а вредительница-камера иной раз не позволяет заглянуть в здания. И без того нелегкая игра становится сущей пыткой.

Здесь же — абсолютно невменяемый искусственный интеллект: враги не замечают пропавших товарищей, по полминуты таращатся на найденное под кактусом бездыханное тело и детсадовской гурьбой прут под пули. Скрипты периодически сбоят, в результате чего ключевые персонажи замирают перед лошадей, на которой они по сценарию должны были ускакать в ночь.



Как мы теперь знаем из кинофильма «Горбатая гора», даже ковбоям иногда бывает одиноко.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Некогда блистательная калька с **Commandos** неожиданно раскисла под натиском современных технологий. Вид от третьего лица и всеобщая трехмерность оказали на **Desperados** губительное действие — игра попросту развалилась на куски.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★☆☆ 3.0

ИЗДАТЕЛЬ

ATARI

РАЗРАБОТЧИК

SPELLBOUND

ПОХОЖЕСТЬ

■ DESPERADOS

■ СЕРИЯ COMMANDOS

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН DVD

САЙТ ИГРЫ

WWW.DESPERADOS2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1.9 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 3 GHZ, 1 GB, 256 MB VIDEO

Не надо думать, что **Cooper's Revenge** легкая игра. Отнюдь! Уже с третьей миссии перед вами открываются гигантские форты, буквально кишачие врагами, хоть и тупыми. В сочетании с несусветным управлением и орлиной меткостью противников все вышеперечисленное дает весьма сомнительный результат.

С другой стороны, нельзя сказать, что в **Desperados 2** невозможно играть. Когда вы одним персонажем глушите половину лагеря, а другим, резко переключившись в action-режим, убиваете через стекло вползшую охрану, **Cooper's Revenge** начинает давить на ностальгию. К тому же здесь появились натуральные лошади, на которых можно скакать. Не **Gun**, но все равно видно — люди старались.

Ситуация довольно печальная. Трехмерный движок все испортил, некогда точеная геймплей-формула размокла и перестала работать, нововведения, подобно елочным игрушкам из известного анекдота, почему-то не радуют. С сюжетом тоже беда: он представляет собой набор банальностей, плохо рассказанный при помощи рисованных не то комиксов, не то фотографий. Индейцы, легенды, родственная месть, стрельба с лошади — все это совсем недавно мы смаковали в **Gun**. Право слово, лучше еще раз вернуться к игре от **Neversoft**, чем садиться за **Cooper's Revenge**.

РЕЙТИНГ

6,5

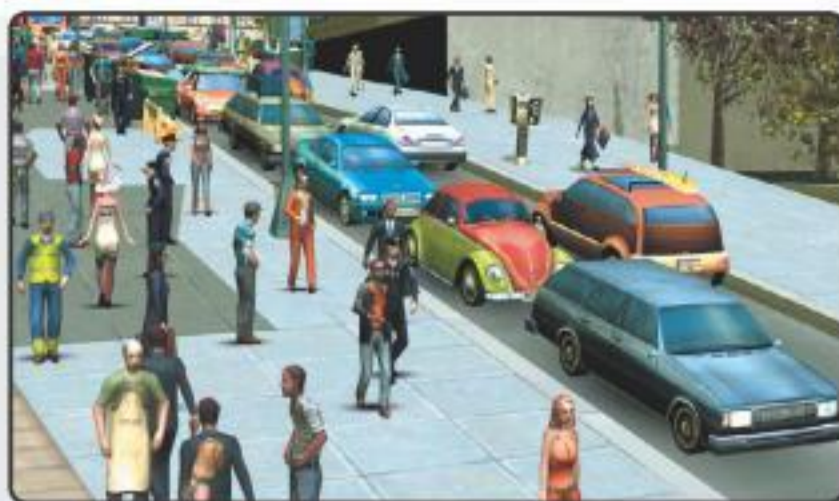
«ИГРОМАНИИ»

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА



CITY LIFE



Electronic Arts не торопится анонсировать **SimCity 5**, отдавая предпочтение вездесущему сериалу **The Sims**, аддоны к которому сыплются как из рога изобилия — и очень неплохие аддоны, надо сказать. Ну а градостроительную нишу тем временем осваивают конкуренты — такие, как французская студия **Monte Cristo**, решившая спихнуть **SimCity 4** с давным-давно занятого трона. Но одного только желания оказалось мало — **City Life**, скорее всего, быстро затеряется в толпе прочих клонов.

Кошмар Лужкова

В отличие от вполне себе оригинальной **Tycoon City: New York**, **City Life** — классический градостроительный симулятор. Задачи привычны: вам надо возвести город-сад, побороть строптивый ландшафт и расправившись с экономическими неурядицами. Получилось? Тогда держите медальки-награды, которые открывают путь к еще более сложным картам, — вот вам и нечто вроде кампании. Впрочем, для ленивых предусмотрен «сво-

бодный» режим, позволяющий сразу ринуться в омут головой.

Жители города поделены на шесть социальных групп: элита, бизнесмены, «синие воротнички», радикалы, люмпены и небогатая молодежь. Каждая из них хорошо относится к двум близким по духу прослойкам и люто ненавидит остальных. К примеру, элита обожает бизнесменов и радикалов, но терпеть не может чернорабочих.

В теории все выглядит хорошо, но на практике эта идея вылилась в глупый гротеск. Представители каждого класса красят дома в один-единственный цвет, носят одинаковую одежду и никак не соглашаются жить под одной крышей с «иноверцами». Если вы видите черное здание, можете быть уверены — внутри обитают лишь представители гетто. А в роскошных белых небоскребах не найдется места деловым людям. Здравый смысл? Извините, не завезли.

Поэтому приходится строить отдельные районы для враждующих группировок. Но город растет, так что рано или поздно заклятые соседи встречаются. И

тут начинается социальный конфликт. Как правило, итогом становится захват здания более сильной стороной. Воспрепятствовать этому могут специальные организации — общественный центр и служба по выплате пособий, плюс иногда вмешивается полиция.

Экономика не менее странная. Поначалу к нам едут беднейшие горожане, но рано или поздно появляются и сливки общества. Для распространения одной из шести культур надо возводить особые сооружения, вроде семейных ресторанов, баскетбольных площадок, роскошных бутиков и стадионов. Строится и содержится все это на деньги городской казны. Прибыль, опять же, поступает в распоряжение мэрии.

То же самое с магазинами, промышленными зданиями, киностудиями... Понятно, что необходимо поддерживать больницы, пожарные части, тюрьмы и дороги — но почему мэр командует всем городским бизнесом и несет связанные с ним расходы? Где частная собственность? Какой-то коммунизм, ей-богу. Вспомним для сравнения **SimCity**, где наша функция заканчивалась на выделении участков под различные постройки.

Играть трудно лишь поначалу, то есть аккуратно до того момента, пока не разберешься с управлением. Пробки на дорогах почти не беспокоят, недовольные жители никуда из города не уезжают. Красота! Финансовые проблемы испаряются с появлением крупных корпораций. В итоге вырисовывается неприятная картина: все бонусные здания возведены, золотая медаль получена, интерес потерян — а занято еще не более четверти карты. Новые локации положение не меняют — на них творится все то же самое. Так что реиграбельностью тут даже не светит.



В магазины не завезли свежие бриллианты! Куда смотрит мэр?!

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый за всю историю симулятор строительства советских городов. Да-да, тех самых, в которых типовые люди бродят по типовым кварталам из типовых домов. Но несмотря на это, **City Life** не подойдет даже самому типовому игроку.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5,5

“ИГРОМАНИИ”

ИЗДАТЕЛЬ

DEEP SILVER

РАЗРАБОТЧИК

MONTE CRISTO

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

АКЕЛЛА

ПОХОЖЕСТЬ

■ СЕРИЯ SIMCITY

■ TYCOON CITY: NEW YORK

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

2 CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.CITYLIFE-GAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 2,4 GHZ, 512 MB,
GEFORCE 6600 GT/RADEON 9800

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 3 GHZ, 1 GB,
GEFORCE 7600 GT/RADEON X800

Что нам стоит город строить?
Налепим одинаковых домов —
и будем жить припеваючи.

Недолго радует и графика. Да, возможность прогуляться по улицам собственноручно построенного мегаполиса нам пока еще в новинку. Однако уже после десятка шагов с этих самых улиц хочется натуральным образом сбежать — ведь по ним бродит армия клонов в одинаковых одеждах, да и «разнообразие» зданий удручает. Для каждого класса имеется лишь по три вида домов и пяток вариантов рабочих мест. Не лучше и ассортимент прочих строений.

Однодневка — это смертельное клеймо для любого градостроительного симулятора. Увы, но **City Life** нечем привлечь наше внимание. Абсолютно вторичная игра, на которую к тому же потрачено очень мало ресурсов. Честное слово, **Tycoon City: New York** при всех недостатках смотрится на пару голов выше. ■

EMERGENCY 4

СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911



МИЛЛИОНЫ ЖИЗНЕЙ В ВАШИХ РУКАХ



САМАЯ ДОСТОВЕРНАЯ RTS О РАБОТЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ



© 2006 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das Emergency 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

Psychonauts

- Жанр: Аркада ■ Издатель/Разработчик: Majesco Games/Double Fine Productions
- Издатель в России/Локализация: Бука
- Полная рецензия: Игромания №6'2005



Psychonauts — губительной красоты и тимбертоновского размаха шедевр **Тима Шафера (Grim Fandango, Full Throttle)**, который с треском провалился в прошлом году, несмотря на все мыслимые пресс-регалиты. Если вы вдруг находитесь в «черном списке» — то есть относитесь к тому типу людей, которые игру постыдно проигнорировали, — то специально для вас вкратце повторяем пройденное.

Итак, перед нами крайне оригинальная повесть **Beyond Good and Evil** с **American McGee's Alice**. При этом ни в коем случае не стоит думать, что Тим Шафер сработал какую-то бездумную комбинацию — отнюдь! Вот, скажем, сам концепт. Практически все действие игры происходит в головах различных персонажей. Само собой, внутри черепной коробки каждого конкретного индивидуума — свой, отдельно взятый мир. У параноика в мозгу семят шпионского вида дылды при шляпе и поднятом воротнике. Военный инструктор носит в голове армейскую хронику, колючую проволоку и противотанковые ежи. Есть также воображаемые образы и секреты (которые демонстрируются в виде черно-белых слайдов).

Обязательно добавьте сюда абсолютно крестовый геймплей, успешно сочетающий в себе чуть ли не RPG-систему, пирокинез, левитацию и платформенные прыжки. Прелесть!

Увы, но несмотря на все это находившийся чуть ли не шесть лет в разработке концептуальный колосс Шафера принес его западным издателям сплошь убытки и неудобства — убавленная прессой, игра собрала совершенно смешную кассу, будучи хамски проигнорирована играющей публикой. Оно понятно — в «контру» гонять куда как привычнее, но за Шафера и его шедевр обидно.

ПЕРЕВОД: «Бука» дает нашей крайне неохотно говорящей на английском стране второй шанс. «Психонавты» — первая практически идеальная локализация на памяти автора этих строк. Переведено абсолютно все, включая какие-то случайные плакаты на стенах лагеря для подготовки психонавтов. Причем надписи на постерах не грубо прилеплены поверх текстуры шрифтом Arial, как это у нас водится, а любовно вписаны, как будто так и висели там с самого начала. Этот неожиданно тщательный подход «Бука» применяет ко всему: каждый шрифт, каждый титр — все на месте. С качеством перевода все тоже прекрасно. Уморительный спор двух подростков на тему того, как назвать свою группу, удивительным образом продолжает смешить и в переводе. Фразы вроде «*мой желудок движется быстрее, чем ты!*» тоже не могут не радовать.

И, наконец, озвучка. У микрофона небезуспешно трудятся отличные актеры, некоторые из которых были задействованы, скажем, в российском дубляже сериала «Твин Пикс». Да и голоса подобраны удачно. Тренер Олеандр хрипит что ваш Джигарханян и вообще идеально повторяет интонации оригинального актера. Голоса местных детей как будто перекочевали из какого-нибудь мультфильма «Эй, Арнольд!», то есть точнейшим образом передают тембр предпубертатного периода.

Главная, как пишут на Западе, miscast, то есть ошибка с выбором актера, это, к сожалению, голос Раза — лихого парнишки, в роли которого мы выступаем в «Психонавтах». Вместо азартного десятилетнего энтузиаста нам отчего-то предлагают прислушиваться к очевидно взрослому мужчине, который отчаянно душит собственные голосовые связки. Плюс в русскую версию перекочевал и главный раздражающий момент оригинальной игры — рассинхронизация звука и речи. То есть вы регулярно будете лицезреть следующую картину: персонаж уже закончил свою реплику, а его лицо и губы все еще продолжают двигаться в абсолютной тишине.

В общем, вот вам наше игроманское резюме. Если вы вдруг, не со зла, а по недосмотру, все-таки пропустили Psychonauts и теперь раскаиваетесь — русская версия обязательна к приобретению. Здесь сохранено все, за что мы, собственно, так полюбили игру: атмосфера, концепция и фирменный шаферовский юмор. — *О.С.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Fallout 2

- Жанр: RPG ■ Издатель/Разработчик: Interplay/Black Isle Studios
- Издатель в России/Локализация: 1С
- Полная рецензия: Игромания №1'1999



Fallout 2 — это не просто отличная игра, это, естественно, новейшая история компьютерных развлечений, столп, на который равнялись и равняются до сих пор. Это торжество стиля, вкуса, сценария и атмосферы. Здесь есть потрясающей силы заставка, где, похрустывая пылью, играет с пластинки Луи Армстронг. Здесь есть интерфейс, который до сих пор безуспешно пытаются повторить все кому не лень. Здесь есть, наконец, свобода уровня **Oblivion** и чистого текста, по непроверенным данным, на десять мегабайт.

Что такое Fallout 2 с точки зрения геймплея? Это изометрическая (никакого 3D!) игра, в которой вы управляете своим героем в реальном времени, а бои проводите в пошаговом режиме. Как только возникает конфликт, в интерфейсе раскрывается специальная панель, демонстрирующая количество action points, а пространство расчерчивается на многоугольники, по которым и перемещаются персонажи.

Жанр Fallout 2 — чистая, как слеза, RPG. Гении **Black Isle Studios** разработали ролевую систему S.P.E.C.I.A.L., благодаря которой вы могли тончайшим образом настраивать своего персонажа. К семи основным параметрам добавляются десятки специальных умений, которые драматически влияют на геймплей. S.P.E.C.I.A.L. — это отточенный хирургический инструмент, за незамысловатыми настройками которого можно сидеть часами, перекидывая очки с одного параметра на другой и оценивая, как это повлияло на персонажа.

Местный сюжет — отдельная тема, описание которой с легкостью оттяпает целый журнальный разворот. Здесь буквально за несколько минут можно вступить в какой-нибудь клан, сняться в порнографии и соблазнить жену местечкового олигарха. Причем все это — в рамках большой истории, которая является натуральным гвоздем программы.

Удивительное дело, но даже сейчас Fallout 2 смотрится актуально. Не раздражает ни 2D, ни цветовая гамма в 256 цветов. Роскошный саундтрек, Армстронг в заставке и характерные потертости интерфейса по-прежнему заставляют мурашки бегать по коже.

ПЕРЕВОД: Конечно, со времен релиза оригинальной игры, который состоялся — страшно подумать! — восемь лет назад, уже появилось бесчисленное количество «русских версий», созданных при помощи незамысловатой комбинации автоматического переводчика и домашнего микрофона. Но Fallout 2 — игра тонкой атмосферы. Какое-нибудь не к месту ввернутое обращение легко способно уничтожить половину проделанной в Black Isle работы.

Поэтому пусть и запоздалый, но официальный релиз локализации мы тут, в «Игромании», расцениваем как событие максимальной важности. 1С, надо отдать им должное, очень старались. Оно и понятно — время уже давно не поджимает, а в случае неуспеха на пороге мигмом оказалась бы многомиллионная армия поклонников с факелами и вилами...

Так вот, перевод выполнен с прилежанием и уважением к оригиналу. Шрифты на месте, все подогнано миллиметр к миллиметру, никаких очевидных недочетов нет, да и быть не могло. Лучшая, наверное, характеристика местной локализации — прилагательное «качественно».

Но что-то, увы, не так... То ли Fallout 2 не предназначен для русского языка, то ли переводчикам не хватило какой-то тонкости восприятия. Но атмосферы заметно поубавилось. Когда GEEK вдруг называют «Генератором Эдэмских Куц» — это режет слух. Когда диктор левитановским басом начинает зачитывать слова из вступительного ролика — понимаешь, что он явно перебарщивает с пафосом. Fallout — это ведь такой домотканый мир из потертых вывесок, джаза, эмбиента и каких-то воспоминаний о будущем. В руках 1С он превратился в стандартную историю «про постапокалипсис».

Это не то чтобы плохо. Просто если ваших знаний английского хватает, чтобы играть в оригинал, то лучше с локализацией не общаться. В противном случае версия от 1С обязательна к приобретению. — *О.С.*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Heroes of Might and Magic 5

■ Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель/Разработчик: Ubisoft Entertainment/Nival Interactive ■ Издатель в России/Локализация: Nival Interactive ■ Полная рецензия: Игромания №6'2006



В мае этого года мы получили не только лучшую пошаговую стратегию за все последнее время, но и стали свидетелями того, как из пепла возродилась, казалось бы, приказавшая долго жить легендарная серия **Heroes of Might and Magic**. И вдвойне приятно, что сей подвиг совершили не какие-то там забугорные умельцы, а наши разработчики из **Nival Interactive**. Отметим, однако, следующую забавную вещь: как очень часто бывает в отечественных студиях, игра изначально разрабатывалась на английском языке и только под выход была переведена на русский.

ПЕРЕВОД: На первый взгляд перевод неплохой, однако уже совсем скоро наружу начинают вылезать очень странные артефакты. Например, в начале битвы, когда мы расставляем войска, в английском варианте было написано вполне четкое «*tactic mode*», которое в русской версии превратилось в чудовищное «*рекогносцировка*», а король Николай каким-то волшебным образом стал Николасом. И таких странностей здесь навалом. Кроме того, серьезно подкачала озвучка персонажей. Если в английской версии они говорили очень эмоциональными голосами, то в локализации вещают совершенно безжизненно. Играть, конечно, можно, но до оригинала русская версия не дотягивает абсолютно. — С.Ч.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **8.5**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😊 😊

Властелин Колец: Битва за Средиземье 2 (The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2)

■ Жанр: Стратегия в реальном времени ■ Издатель/Разработчик: Electronic Arts/EA Los Angeles ■ Издатель в России/Локализация: Софт Клаб ■ Полная рецензия: Игромания №4'2006



Никто другой не умеет так виртуозно стричь деньги с покупателей, как вездесущая **Electronic Arts**. Казалось бы, Питер Джексон уже давным-давно закончил свою нетленную трилогию по «Властелину Колец», успел снять картину про косматую обезьяну и взялся за продюсирование фильма по **Halo**, а граждане из EA все никак не успокоятся — перед нами уже вторая часть стратегии «по мотивам». Сиквел, кстати, получился весьма бодрым и во многом интереснее оригинала.

ПЕРЕВОД: Локализация от «Софт Клаба» сделана практически безукоризненно. В первую очередь радуют точно переведенные имена персонажей, названия городов и локаций — для настоящих ценителей «Властелина Колец» это исключительно важно. Кроме того, очень качественно сделана озвучка. Эльфы, как и положено, несут несусветный бред про защиту Средиземья высокими благородными голосами. В то же самое время орки и тролли либо зверски рычат, либо выкрикивают что-то писклявыми противными голосами. Именно так, меж тем, действующие лица говорят и в оригинале, поэтому «Софт Клабу» низкий поклон за сохранение атмосферы. Плюс очень хорошо озвучены реплики обычных юнитов, которые в стратегиях приходится выслушивать почти каждую минуту, — они практически не надоедают. Словом, чрезвычайно хорошая локализация. — С.Ч.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **8.0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Age of Empires 3

■ Жанр: Стратегия в реальном времени ■ Издатель/Разработчик: Microsoft/Ensemble Studios ■ Издатель в России/Локализация: 1С/Логрус ■ Полная рецензия: Игромания №12'2005



Самая главная стратегия 2005 года, как это ни удивительно, и сегодня смотрится потрясающе бодро и интересно. Графика, понятно, впечатляет уже не столь сильно, но геймплей по-прежнему чудовищно затягивает, и, оказавшись однажды вечером один на один с **Age of Empires 3**, вы, как и год назад, рискуете обнаружить себя где-то под утро с красными глазами в абсолютно невменяемом состоянии. Адская притягательность этой игры со временем, кажется, становится только больше.

ПЕРЕВОД: Надо отдать должное умельцам из **1С**, ибо из-под их пера вышла одна из лучших локализаций минувшего месяца. Во-первых, очень радует собственно перевод текста. В нем вас ждут вполне грамотно и с юмором написанные диалоги, вмняемые названия и характеристики юнитов и зданий.

Во-вторых, в **Age of Empires 3** действительно качественная озвучка. Голоса Моргана Блэка, Джона и прочих героев почти один в один соответствуют оригиналу — наши отечественные актеры даже умудрились правильно передать эмоции персонажей! Отдельно стоит отметить переведенную на родной русский язык сетевую службу **ES Online** — играть с живыми оппонентами благодаря этому стало куда проще. — С.Ч.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **8.0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

The Sims 2: Ночная жизнь (The Sims 2: Nightlife)

■ Жанр: Симулятор отдыха ■ Издатель/Разработчик: Electronic Arts/Maxis ■ Издатель в России/Локализация: Софт Клаб ■ Полная рецензия: Игромания №11'2005



Итак, производственная артель под названием «Софт Клаб» продолжает радовать русскими версиями очередных аддонов ко всенародной игре **The Sims 2**. На этот раз руки отечественных толмачей дошли до **The Sims 2: Nightlife** — второго, но далеко не последнего (есть еще **The Sims 2: Open for Business**, локализованная версия которого выйдет буквально со дня на день) дополнения к игре. В нем, если кто не помнит, виртуальным человечкам предстоит погрузиться в пучину ночной жизни.

ПЕРЕВОД: Надо сказать, официальные русские версии **The Sims 2** и ее аддонов мало того что просто грамотно локализованы, так еще и учитывают специфику отечественного менталитета. Скажем, бары и боулинг-клубы из «Ночной жизни» носят понятные и привычные российскому уху названия типа «Березка», а многочисленные шутки адаптированы к национальным реалиям. Впрочем, как раз с учетом этой самой специфики иногда бывает перебор: например, цыганское слово «шалман», встречающееся в локализации раза два или три, вышло из употребления уже лет двадцать назад. Но это, конечно, придирки — за вычетом нескольких мелочей перед нами крайне достойная локализация. Кстати, приятный бонус: помимо русской, на диске есть и английская версия аддона, которая прекрасно устанавливается на английскую же версию оригинала. — А.К.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **8.0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Advent Rising

■ Жанр: Экшен ■ Издатель/Разработчик: Majesco/GlyphX Studios ■ Издатель в России/Локализация: Бука ■ Полная рецензия: Игромания №11'2005



Эпических масштабов проект с претензиями на звание «нового Halo» с треском провалился в продаже. **GlyphX Studios**, всю сознательную жизнь создававшие заставки для высокобюджетных блокбастеров, собрались вдруг сотворить собственного колосса. По этому поводу они выписали фантаста Орсона Скотта Карда для сочинения сюжета, нарисовали умопомрачительные ролики и даже придумали несколько неплохих фишек. Но получилось, к сожалению, очень вяло. Графика крайне унылая, пусть периодически игра и выдает отличные кадры. Геймплей — классическая беготня со стрельбой, хотя местами наблюдаются интересные находки вроде отключения гравитации. Непонятно — то ли у **GlyphX** проблемы с опытом, то ли с прилежанием.

ПЕРЕВОД: Поначалу локализации практически невозможно предъявить претензий, разве что за исключением злоупотребления словом «братишка» — его с досаждающей регулярностью применяет брат главгероя. Шрифты на месте и подогнаны идеально, голоса заставляют вспомнить классические b-movies про космос, чем, собственно, *Advent Rising* и является. Но когда на экране появляются пришельцы и, что самое ужасное, начинают говорить, то готовьтесь к серьезному испытанию для своих ушей — более нелепой озвучки для инопланетян, кажется, еще не придумали. Жаль, что словами это описать невозможно. — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **7.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😊 😊

Снайпер: Дороги войны (WWII Sniper: Call to Victory)

■ Жанр: Экшен ■ Издатель/Разработчик: Groove Media/Jar Head Games ■ Издатель в России/Локализация: 1С/Логрус



Удивительной неряшливости детища тандема **Groove Media/Jar Head Games** пользуются у нас необъяснимой популярностью. Это такие интерактивные аналоги фильмов про войну, где вместо внушительной зрелищности вам демонстрируют толпу ряженых в форму студентов очередного актерского ВУЗа.

WWII Sniper: Call to Victory в этом смысле не исключение — это крайне низкобюджетный шутер, посвященный трудовым будням американского снайпера в Нормандии. Элементы «игры от Groove Media» присутствуют: вы легко проходите через танки, сраженные немцы с криком проваливаются сквозь землю, а о таких дарах, как bump mapping или чего доброго ragdoll, остается только мечтать. Найти хоть одну объективную причину, почему кто-нибудь захочет в это сыграть, честно говоря, не представляется возможным.

ПЕРЕВОД: Само собой, для такого проекта никто трудовых подвигов совершать не планировал. Игра исполнена дешевого телевизионного пафоса, а в тексте периодически встречаются шедевры вроде «парни одновременно взвинчены и испуганы!». Озвучка соответствующая — в первой же миссии один из сослуживцев бросается на врага, с пионерским задором выкрикивая «мы все здесь умрем!». Конечно-конечно, только без нашего участия. — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **3.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😊 😊

Keepsake: Тайна долины драконов

■ Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Wicked Studios ■ Издатель в России/Локализация: «Акелла» ■ Полная рецензия: Игромания №2'2006



Низкобюджетный квест, который очень хотел стать новой «Сибирью» и у которого чуть было это не получилось. Конечно, **Wicked Studios** не **Бенуа Сокаль** и ко. У местных художников наблюдаются проблемы с фантазией и вкусом: смотреть на окрестные «задники» — суцная тоска. С анимацией персонажей тоже все не совсем гладко. Но — как сообщает наш штатный квестовик Света Карачарова — несмотря на вопиюще низкий бюджет, *Keepsake* удастся создать достоверную атмосферу. А это в квестах все-таки главное. Так что играть можно, притом без особых над собой усилий.

ПЕРЕВОД: К сожалению, если вы рассчитываете зачерпнуть местной атмосферы, то русская версия вам строго противопоказана. И без того не идеальная игра в руках «Акеллы» превратилась в какую-то китайскую погремушку. Актеры переигрывают, делая ударения на совершенно ненужных словах. Так, встречающий главгероиню персонаж, произнося стандартную фразу «ты можешь выполнять различные действия», делает какой-то театральный акцент на последнем слове, отчего действие начинает напоминать школьную самодеятельность. К тому же все диалоги и меню набраны обычным шрифтом Arial, в то время как оригинальная игра такого себе не позволяла. Мало того, в разных диалогах надписи отчего-то разного кегля, что уже совсем нигде не годится. — *О.С.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **7.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😊 😊

Ледниковый период 2: Глобальное потепление (Ice Age 2: The Meltdown)

■ Жанр: Аркада ■ Издатель/Разработчик: Vivendi Universal Games/Eurocom Entertainment Software ■ Издатель в России/Локализация: Софт Клуб ■ Полная рецензия: Игромания №5'2006



Вы, главное, не смотрите, что *Ice Age 2* это «игра по фильму». На самом деле это, наверное, самая обаятельная аркада, которая только выходила на нашей с вами платформе за весь последний год. Динамичный «прыгательный» геймплей, милая и весьма себе технологичная графика, бесчисленные мини-игры и, конечно же, харизматичный крысобел (саблезубая помесь белки с крысой, страдающая маниями и неврозами) в качестве главного героя. В общем, всем фанатам жанра и одноименного мультфильма ни в коем случае не рекомендуем пропускать.

ПЕРЕВОД: Русского текста (равно как и родной речи) в «Ледниковом периоде» совсем немного. Кроме воя, визга и фырканья хвостатый главгерой не воспроизводит никаких других осмысленных звуков, а остальным знакомым по мультфильму персонажам в игре отведен минимум экранного времени. По локализации видно, что актеры (кстати, совсем не те, что записывались в официальном кинодубляже), в целом, очень стараются. Где-то — ровно зачитывают свои реплики, там где надо — играют голосом и т.п. Только нет во всем этом какой-то... жизни, что ли. Зато со всем остальным — текстом титров, надписями в меню и тому подобными немаловажными вещами у русской версии все хорошо.

Как итог: типичная такая шаблонно-конвейерная локализация — не гениально, но и не плохо. Так, средне. — *А.К.*

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **7.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😊 😊

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы пуб-

ликуем на наших DVD в разделе «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.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Сибирский конфликт: Война миров**
Рос. издатель/разработчик: Акелла/Wireframe Dreams

В разработке

- **Alien Shooter 2**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sigma Team
- **Disciples 3**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/.dat
- **Heavy Duty**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3D**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Lock On. Ка-50 «Черная акула»**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Precursors**
Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: не объявлен/Deep Shadows
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2006—2007 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: Лето-осень 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive
- **Warfare**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

- **Агрессия**
Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios
- **Анабиоз: Сон разума**
Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **В тылу врага 2**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay
- **Вертолеты Вьетнама: УН-1**
Дата: 2006—2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software
- **Восхождение на трон**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Волкодав: Мечь Серого пса**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Вторая мировая**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games
- **Герои Мальгрии II: Нашествие некромантов**
Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/АльфаКласс
- **Герои уничтоженных империй**
Дата: Осень 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World
- **Дальнобойщики 3**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Дневной дозор**
Издатель/Разработчики: Новый Диск/Nival Interactive и Targem Studio

- **Инстинкт**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: ND Games/Newtonic Studio
- **Искусство ограбления**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio
- **Империя превыше всего**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/IceHill
- **Капитан Врунгель**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Ino-Co
- **Комбат**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Легенда о рыцаре**
Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Katauri Entertainment
- **Линия грез. Императоры иллюзий**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Games
- **Морской охотник**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Не время для драконов**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

- **Параграф 78**
Дата: Осень-зима 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment
- **Пираты XXI века**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Санитары подземелий**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C
- **Смерть шпионам**
Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games
- **Стальные монстры: Союзники**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios
- **Танита, или Морское приключение**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games
- **Трудно быть богом**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burut CT
- **Фаза: Исход**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Рога и Копыта
- **Хроники Тарра: Призраки звезд**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Kvazar
- **Храбрые Гномы: Крадущиеся тени**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive/GameOver Games
- **Ядерный титбит 2**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/VZlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Act of War: Государственная измена (Act of War: High Treason)**
Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с «Руссобит-М»)
- **Driv3r**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Fahrenheit**
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Gun**
Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive

- **The Suffering: Кровные узы**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Асы поднебесья (Air Conflicts)**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Жертвоприношение (Sacrifice)**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Крылья войны (Combat Wings)**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Лучшие из лучших.**

- **Прыжки с трамплина 2006 (RTL Ski Jumping 2006)**
Рос. издатель/локализация: GFI (совместно с «Руссобит-М»)
- **Мартин Мактайн: Операция «Дориан Грей» (Martin Mystere)**
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус
- **Рейнджеры. Операция в Могадишо (Army Ranger: Mogadishu)**
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

Новые анонсы

- **Devil May Cry 3 SE**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Rise of Nations: Rise of Legends**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: 1C
- **Red Orchestra: Ostfront 41-45**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/локализация: 1C
- **Rush for Berlin**
Дата: Лето 2006 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск



1C
ИГРУШКИ

Творческая адаптация
The Longest Journey.
Классика жанра.



snowball.ru
искусство делать игры

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ИЮЛЯ'2005 по АПРЕЛЬ'2006

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	Heroes of Might and Magic 5	6751	14,1 %
2	▼1	The Elder Scrolls 4: Oblivion	3851	8 %
3	▼1	F.E.A.R.	3575	7,4 %
4	▲1	Fahrenheit	2676	5,5 %
5	▼1	Tomb Raider: Legend	1988	4,1 %
6	■	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	1986	4,1 %
7	▲1	Call of Duty 2	1898	3,9 %
8	▼1	Need for Speed: Most Wanted	1881	3,9 %
9	■	Prince of Persia: The Two Thrones	1531	3,1 %
10	■	Fable: The Lost Chapters	1372	2,8 %
11	NEW	Condemned: Criminal Origins	1349	2,8 %
12	■	Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	1238	2,5 %
13	▲1	Pro Evolution Soccer 5	1090	2,2 %
14	▼1	FIFA 06	1049	2,1 %
15	▼3	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	963	2 %
16	■	Quake 4	742	1,5 %
17	▲17	Battlefield 2: Special Forces	716	1,4 %
18	▲2	Crashday	674	1,4 %
19	▼1	Star Wars: Empire at War	657	1,3 %
20	▼4	Age of Empires 3	613	1,2 %
21	■	Civilization 4	591	1,2 %
22	■	The Movies	587	1,2 %
23	NEW	SiN Episodes	563	1,1 %
24	▼6	Black & White 2	560	1,1 %
25	▲1	Корсары 3	518	1 %
26	▼7	The Godfather	499	1 %
27	▼11	Магия крови	487	1 %
28	▼3	Gun	450	0,9 %
29	▲11	NHL 06	437	0,9 %
30	NEW	Ghost Recon: Advanced Warfighter	418	0,8 %

На 7 июня в голосовании приняли участие 10 334 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с ИЮЛЯ'2005 по АПРЕЛЬ'2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ВОСЬМОГО ИЮНЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в АВГУСТЕ'2005 — МАЕ'2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

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

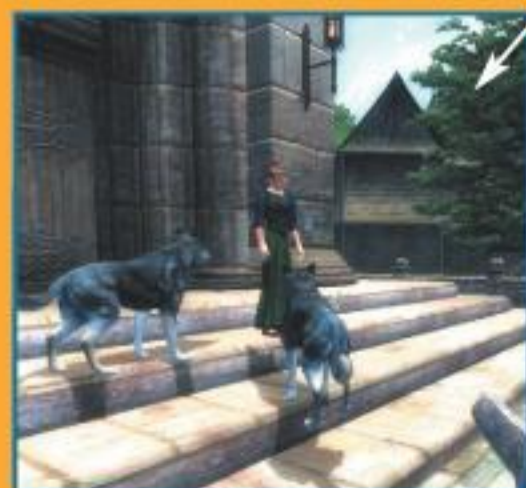
ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Уже который месяц наш хит-парад продолжает трясти как в бурный шторм — лидеры меняются постоянно. Вот и сейчас на уютном первом месте пристроилась игра **Heroes of Might and Magic 5**, детище союза **Ubisoft** и **Nival Interactive**. 14,1% голосов обеспечили ей громадный отрыв от конкурентов. Занимающий второе место **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, наш прошлономерной лидер, получил в свою копилку лишь 8% голосов, отстав примерно в полтора раза. Следом идут **F.E.A.R.** (7,4%), **Fahrenheit** (5,5%) и **Tomb Raider: Legend** (4,1%).

Другие новички, к сожалению, выступили заметно скромнее «Героев». На одиннадцатом месте оказался **Condemned: Criminal Origins** с 2,8% голосов, двадцать третье место занимает **SiN Episodes** с 1,1% голосов, а на тридцатом устроился **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Вообще, очень странные показатели для столь качественных и долгожданных игр.



Heroes of Might and Magic 5 **14,1%**



The Elder Scrolls 4: Oblivion **8%**



Tomb Raider: Legend **4,1%**



F.E.A.R. **7,4%**



Fahrenheit **5,5%**

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Конец весны и начало лета запомнились двумя вещами. С одной стороны, у нас наблюдается сезонный спад — раздел рецензий в нынешнем номере раза в полтора меньше обычного. А с другой — поглядите, какие нынче игры, все как на подбор. Жаль только, что виртуального дядьки Черномора нет.

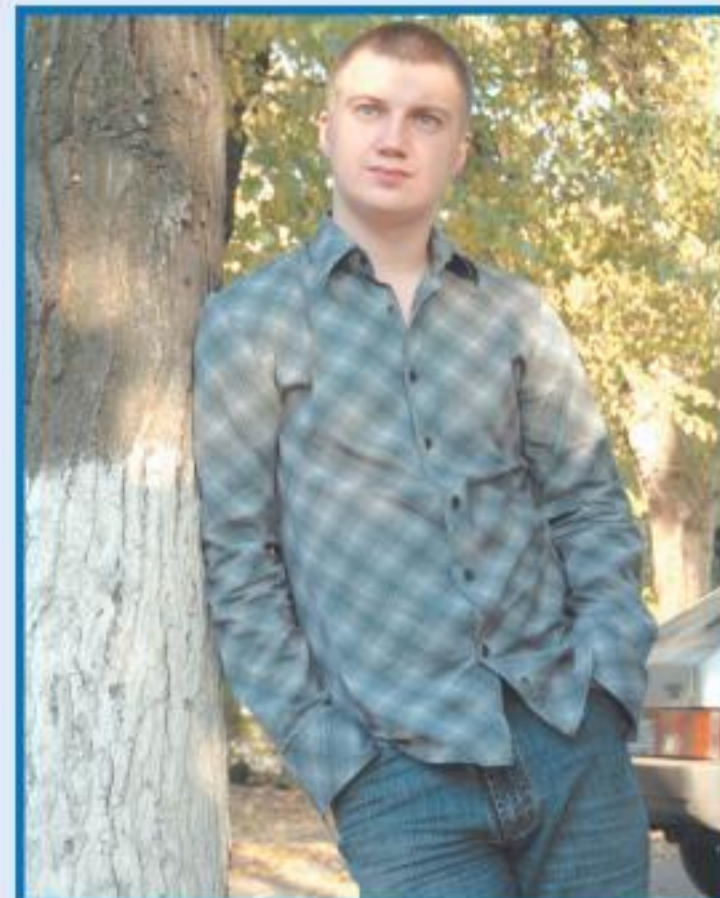
Первым делом советуем вам обратить внимание... черт возьми, даже и не знаем, на что — на **Half-Life 2: Episode One** или на **Rise of Nations: Rise of Legends**? Уж больно обе они хороши. Так что пойдем в алфавитном порядке. Итак, экшен **Half-Life 2: Episode One** — продолжение одной из тех редких игр, которым наша редакция выдала максимальные десять баллов. Игра, как и полагается, получилась короткая — четыре-шесть часов, не более. Но тем не менее это очень насыщенные часы. Жаль только, что графика за прошедшее время несколько не изменилась. Впрочем, удовольствие от игры это практически не портит.

А вот у стратегии **Rise of Nations: Rise of Legends** с внешним видом все в порядке — местный движок способен вогнать в ступор даже самый мощный компьютер. Картинка в прямом смысле слова живет — здесь анимирована каждая деталь. Плюс обязательно

стоит отметить потрясающую стилизацию — технократы, живущие по заветам гражданина да Винчи тут сражаются с магами восточной национальности и совершенно чумными индейцами, которые спелись с инопланетянами. При этом геймплей вполне привычен для стратегических игр (хотя и достаточно сложен), но благодаря обновленному антуражу играть очень и очень интересно.

Следующей в нашей игровой очереди идет Action/RPG **Titan Quest** — достойный наследник **Diablo**. С одной стороны, здесь имеется сюжет в духе древнегреческих легенд, а с другой — геймплей, в котором учтены, наверное, все уроки **Diablo**. Плюс интересная ролевая система, роскошная графика и очень удобный интерфейс... практически один в один скопированный с **World of Warcraft**. В итоге — исключительно высокая оценка.

Чутьочку теряется на фоне этих однозначных хитов персонаж, который обычно привык быть в центре внимания — лысый киллер под номером 47. Вот только не надо паники — **Blood Money** оказалась одной из лучших игр за всю **Hitman**-историю. Причем, что самое смешное, достигнуто это не какими-то геймплейными нововведениями (они как раз оказались ни с боку припека), а тщательным вылизыванием того, что было



сделано в прошлых частях. Результат хуже не стал — играется очередной **Hitman** задорно и интересно.

Ну вот и все, господа. Немного, конечно, но ведь почти все вышеперечисленные игры (за исключением **Episode One**) рассчитаны на очень долгое и вдумчивое знакомство.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



CORSAIR™

Друзья! Призом у нас в этот раз становится замечательная такая продолговатая финтифлюшка, которая вставляется в USB-разъем. Нет-нет, не MP3-плеер, как обычно, а очень стильный flash-драйв **Corsair Flash Voyager** емкостью аж в четыре гигабайта. Предоставила его компания **Corsair Memory** (www.corsair.com).

Победитель майского тотализатора

MP3-плеер **NEXX NF-375** от фирмы **NEXX** (www.nexxdigital.ru) мы дарим Смолину Ивану Андреевичу из города Вологды. Ну а в комплекте — традиционные поздравления!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 10 июня по 3 июля.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *The Elder Gothic 5: Fallout*
2. *Age of Empires: Galactic Civilizations*
3. *Desperados 3: Hitman's Revenge*
4. *У. Ж. О. С.*
5. *Heroes of Black and White 3*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — июнь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 3 июля, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD-диске. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter



Рейтинг
“Маниа”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№06/2006

Возвращение блудного тактического экшена. Долгие годы спустя Red Storm и GRIN подарили нам динамичную и захватывающую игру, в которой нужно не только метко стрелять, но и не менее метко командовать подчиненными.

Tactical action * Red Storm/GRIN * Ubisoft * GFI

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг
“Маниа”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№06/2006

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссозданы все полюбившиеся игрокам элементы.

Пошаговая стратегия * Nival Interactive * Ubisoft

Dreamfall: The Longest Journey



Рейтинг
“Маниа”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№06/2006

Удивительная авантюра с интересным сюжетом, до мельчайшей детальки проработанным миром, потрясающими персонажами и... и еще какой-то положительной чертой, которая выходит за рамки нашего понимания.

Квест * Funcom * Aspyr Media * Новый Диск

The Elder Scrolls 4: Oblivion



Рейтинг
“Маниа”
8.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№05/2006

Oblivion не оправдал многих наших ожиданий — равно как и не выполнил многих своих обещаний. Но все равно это самая значимая ролевая игра нынешнего года, ознакомиться с которой стоит в обязательном порядке.

Ролевая игра * Bethesda Softworks * 2K Games * 1C

ToCA Race Driver 3



Рейтинг
“Маниа”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№05/2006

Игры, сделанные по рецепту «всего и побольше», обычно оказываются пустышками. ToCA Race Driver 3 — редкое исключение из правила. Огромное количество дисциплин и игровых режимов здесь сочетается с качественным геймплеем.

Автосимулятор * Codemasters * Бука

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2



Рейтинг
“Маниа”
8.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№04/2006

Совсем неприметное на первый взгляд продолжение совсем обычной стратегии. Но играет просто потрясающе.

Action * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Galactic Civilizations 2: Dread Lords



Рейтинг
“Маниа”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№04/2006

Космическая стратегия, где учтены, пожалуй, все ошибки и достижения предшественников. Настоящий Master of Orion нашего времени.

Пошаговая стратегия * Stardock * Paradox Interactive

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»



Рейтинг
“Маниа”
8.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№02/2006

Что можно сказать про игру, главные герои которой знают только одно слово — «МОЗГИ!». Только одно: «МОЗГИ!»

Action * Wideload Games * Aspyr * Бука

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Маниа”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№01/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada * Electronic Arts * Софт Клаб

The Movies



Рейтинг
“Маниа”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№01/2006

Интересный экономический симулятор, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструментальный для создания фильмов. Мы верим — The Movies обязательно станет кузницей новых спилбергов и джексонов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1C

Fahrenheit



Рейтинг
“Маниа”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Fable: The Lost Chapters



Рейтинг
“Маниа”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№10/2005

Fable: The Lost Chapters — вторая жизнь, обитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — разве вы этого не хотите?

Ролевая игра * Lionhead Studios * Microsoft * 1C

«Первая мировая война вырвала из капитализма только одну страну, Вторая – принесла освобождение целому социалистическому лагерю, а Третья установит окончательную победу пролетариата во всем мире»

– *И.В.Сталин*



Лето. Пора отпусков.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru или по телефону +7 (909) 981-30-47 (только и исключительно SMS!). Если вы шлете письмо обычной почтой (адрес см. в начале журнала), сделайте на конверте пометку «Горячая линия: ИГРЫ!».

Будут ли сиквелы к таким играм, как *Painkiller*, *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, *Simpsons: Hit & Run*, *Darwinia*, *Majesty*, *Rune*, «Вивисектор», *The Godfather*? И как насчет *SWAT 5*, *Silent Hunter 4*, *The Elder Scrolls 5*, *Postal 3* и *Deus Ex 3*?



Darwinia

Совершенно точно можем сказать только за *Silent Hunter 4* и *Postal 3: Catharsis*. Первую игру еще не анонсировали, но она уже давно находится в разработке. Делает ее все та же **Ubisoft Romania**. Не совсем понятно, правда, как **Ubisoft** планирует заработать на ней денег: продажи третьей части были на уровне 30—40 тыс. копий (хотя, если учитывать локализованную версию от **1C**, эту цифру можно умножать как минимум в два-три раза). Для нишевой игры, продающейся за \$50, это неплохо, но о каких-то существенных деньгах здесь говорить не приходится.

О *Postal 3: Catharsis* стало известно еще в 2003 году. Главный герой игры по имени Чувак остался столь же изобретателен в поиске приключений на свою пятую точку, что и раньше. Обнаружив всеми забытую атомную бомбу и случайно ее активировав, он спасается бегством из родного города и переезжает на новое место. На новом месте комедия абсурда продолжается: Чувак участвует в президентской кампании, затевает конфликт с другим кандидатом, с арабскими террористами и двинутыми на всю голову защитниками природы.

SWAT 5, *The Elder Scrolls 5*, *Deus Ex 3*, *Painkiller 2*, *Psi-Ops 2*, *The Godfather 2* и новые *Simpsons* будут наверняка, но ничего конкретного пока не анонсировалось. Насчет остальных игр можем лишь развести руками — появление сиквелов к ним маловероятно.

Какие части *Final Fantasy* вышли на PC и какие из них выйдут в ближайшее время?



Final Fantasy XIII

На персоналках было только пять «Финалок»: *Final Fantasy VII* (1998), *Final Fantasy VIII* (2000), онлайн-овая RPG *Final Fantasy XI* (2003) и два аддона к ней — *Final Fantasy XI: Chains of Promathia* (2004) и *Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan*. Ничего больше на PC не выходило и в ближайшее время вряд ли выйдет.

На последней E3 было объявлено сразу несколько новых «Финалок», в том числе *Final Fantasy XIII* и *Final Fantasy Versus XIII* для PlayStation 3, а также *Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers* для Wii (переиздания, порты на мобильные телефоны, портативные консоли и прочий шлак оставим за бортом). О *Final Fantasy Versus XIII* и *The Crystal Bearers* сказать что-то определенное еще нельзя (слишком мало информации), а вот ролик *Final Fantasy XIII* разочаровал практически всех. Безликая силиконовая девка крутит в воздухе сальто, каждые полсекунды меняет оружие, то и дело замирает в slo-mo вниз головой... но боже — до чего банально и безвкусно все это выглядит. *Final Fantasy* всегда брала своей душевностью, а здесь от этой самой душевности не осталось и следа. Похоже, сериал просто изжил себя.

Что такое локализация? Только перевод или это еще подразумевает снижение цены до 80-300 рублей?



Heroes of Might and Magic III

Нет, не только перевод. Локализация подразумевает полную адаптацию игры для данной конкретной страны. То есть перевод текстов и диалогов, перевод всех надписей в игре, корректировку форматов даты и времени (у нас используется 24-часовая система, а в английском языке — 12-часовая с мало кому понятными сокращениями «a.m.» и «p.m.»), численных величин (футы — в метры, галлоны — в литры), выравнивание интерфейса с тем, чтобы надписи на русском не вылезали за пределы отведенного им места. В конце 90-х, когда локализаций было еще мало, отечественные компании делали все это достаточно добросовестно, сейчас же уровень качества сильно упал. Помните *Heroes of Might and Magic III* от «Буки»? Сейчас таких локализаций уже не встретишь.

Что же касается цены, то... нет, локализация вовсе не подразумевает снижение стоимости игры. Это инициатива издателей, только так они могут бороться с пиратством. Немногочисленные локализации для PlayStation 2, выпускаемые «Софт Клубом» и **Vellod Impex**, продаются почти по той же цене, что и оригиналы, — около \$50. «Софт Клуб» и **Vellod Impex**, может, и рады были бы удешевить игры, но не могут: диски для PS2 печатаются за пределами России, а с каждой копии **Sony**, как производитель консоли, получает отчисления (\$7—10).

Несколько раз прошел *Silent Hill 2*, но так и не понял, кто такая Мария — живой человек, демон или фантазия Джеймса, главного героя игры?



Мария из Silent Hill 2.

На этот счет есть две основные версии, но ни одну из них нельзя назвать единственно верной — правильный ответ известен только создателям этой игры (если он им известен). Первая, самая правдоподобная: Мария — порождение сознания Джеймса. В *Silent Hill* он приехал для того, чтобы найти жену. Он знал, что она умерла, но в глубине души у него все еще теплилась надежда. И Джеймс нашел пусть не жену, но девушку, отдаленно похожую внешне и по имени (напомню, что его супругу звали Мэри). В пользу этой версии также говорит то, что Марию не видят другие персонажи игры, а сама она всячески уклоняется от встреч с ними (помните, как она отказалась идти в боулинг-клуб, где в этот момент были Эдди и Лора?). Ну и самое главное: дополнительная кампания за Марию, которая открывается после первого прохождения игры, называется *Born from a Wish* — «Рожденная желанием».

Согласно второй версии Мария является реальным человеком, стриптизершей из бара *Heaven's Night*. В подтверждение этому можно привести сразу несколько доводов: в одном из рекламных трейлеров *Silent Hill 2* показано, как Мария лежит в этом баре; плакаты с ее лицом встречаются по всей игре и даже в *Silent Hill 3* (причем в том же самом баре); наконец, внешность у нее вполне себе модельная, а одежда предельно откровенная.

Ч то-нибудь слышно о Silent Hill 5?



Да практически ничего. С уверенностью можно сказать только одно — игра выйдет не раньше следующего года. В качестве основной платформы будет выбрана, видимо, PlayStation 3. О самой игре почти ничего не известно. По слухам она будет похожа на Silent Hill 2, экшена станет меньше, а вместо цифры «5» в названии будет красоваться подзаголовок **Shadows of the Past**. Но это, повторимся, всего лишь слухи.

Между тем на PSP наблюдается самое натуральное Silent Hill-поводье. В апреле вышел **Silent Hill: Experience** — набор для фанатов, куда вошли комиксы по мотивам, музыка из всех частей игры и рассказ о создании фильма Silent Hill.

В конце этого года на PSP выйдет **Silent Hill: Origins** — приквел первой части. Играть предстоит за водителя-дальнобойщика Тревиса О'Грейди, волею судеб оказавшегося в Сайлент Хилле. По понятным причинам некоторые элементы игры будут упрощены или убраны вовсе (PSP все-таки консоль портативная), но кое-что и добавится: например, чтобы заблокировать монстров в том или ином помещении, можно будет двигать предметы.

По словам Кристофера Ганса, режиссера фильма Silent Hill, Konami также делает ремейк первой части под названием **Silent Hill: Original Sin** — и тоже для PSP. Причем ремейк этот будет основан на сценарии фильма, а не игры. Original Sin также фигурировал с списке релизов Konami на этот год, но у нас есть сильное подозрение, что произошло банальное недоразумение. Скорее всего, под Original Sin имелась в виду Silent Hill: Origins.

К ак назывался первый в истории игровой журнал?



Обложка первого номера Computer & Video Games Magazine.

Первым писать об играх на регулярной основе начал американский **Play Meter Magazine** (с 1974 года, то есть фактически с момента своего основания). А первым специализированным игровым изданием считается британский **Computer & Video Games Magazine**, издававшийся с ноября 1981 года по октябрь 2004-го (сайт журнала по-прежнему работает). В том же 1981 году, но двумя неделями позже, в США вышел первый номер журнала **Electronic Games**,

ныне тоже закрытого. Из ветеранов до наших дней дожил только **Computer Gaming World** все того же 1981 года рождения.

Если вы интересуетесь историей игровой индустрии, загляните на сайт www.iqueue.co.uk/computerandvideogames. Там собран архив номеров C&VG за 80-х гг. (требуется бесплатная регистрация). Архив, увы, неполный, но и то, что есть, представляет немалую ценность.

Е сть ли игры по сериалу «Вавилон 5»?



Babylon 5: I've Found Her — Danger and Opportunity

В конце 90-х **Sierra** и **Sector 14 Studios** разрабатывали игру **Babylon 5: Into the Fire**, однако потом ее закрыли. Фанаты надеялись, что какая-нибудь другая компания подберет проект, но в конце концов плюнули на все, создали команду **Space Dream Factory** и начали делать свою игру — **Babylon 5: I've Found Her**. Первый эпизод (**Danger and Opportunity**) вышел еще в 2003 году, в скором времени ожидается релиз второго эпизода — **Babylon 5: I've Found Her — Black Omega**. Сайт Space Dream Factory находится по адресу <http://ifh.firststones.com/rus>, там же можно скачать Danger and Opportunity и патчи к нему. В команде разработчиков есть несколько россиян, а также люди из Германии, Канады, Великобритании, Швеции, Австрии, Австралии, Эстонии и Финляндии.

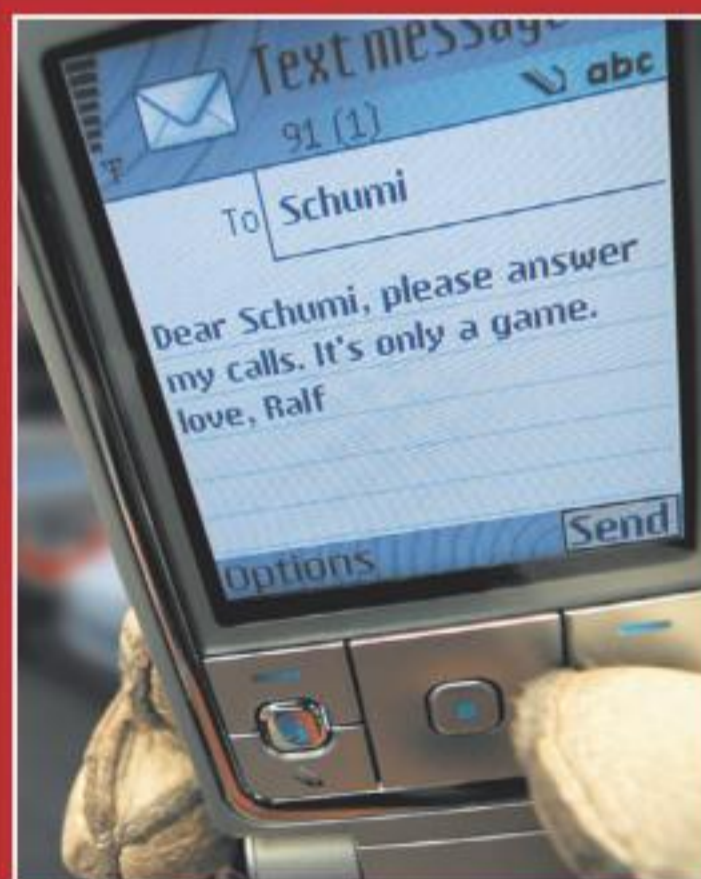
В последнее время часто слышу про некий движок Havok. Что это за движок такой и почему его так часто упоминают?



F.E.A.R.: Extraction Point. Своей зрелищностью игра во многом обязана движку Havok.

Каждая игра в той или иной степени симулирует реальный мир — тяжелые предметы тонут в воде, трупы разлетаются от взрывов в разные стороны и принимают разные позы, при падении с большой высоты наступает летальный исход etc. В недалеком прошлом разработчики приписывали все это дело

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Рубрика «Горячая линия: игры» принимает вопросы не только по электронной и обычной почте, но и по SMS. Телефон такой: +7 (909) 981-30-47. При этом имейте в виду несколько моментов. Во-первых, **ответы мы даем только на страницах журнала**. Во-вторых, не надо присылать свои вопросы по несколько раз (какой в этом смысл, если сотовые операторы сами присылают подтверждения того, что сообщение дошло?) и спрашивать, почему

мы не отвечаем. В-третьих, **не нужно звонить**, шлите вопросы сразу по SMS. Отвечать вам напрямую мы, к сожалению, не можем — для этого пришлось бы открывать целый call-центр. И, в-четвертых, не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики.

Также напоминаем, что SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

сами, но потом физика усложнилась настолько (нельзя же отстаивать от конкурентов), что проще и выгоднее стало покупать готовые решения. И эти решения не замедлили появиться.

Havok, выпускаемый с 2000 года одноименной ирландской компанией, — один из самых популярных физических движков на сегодняшний день. Он используется уже более чем в 100 играх, в том числе в **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, **TES 4: Oblivion**, **Condemned: Criminal Origins**, **Freelancer**, **Painkiller**, **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**, **SWAT 4**, **Auto Assault**, **Age of Empires 3**, **F.E.A.R.**

До появления **AGEIA** с ее физическим ускорителем **PhysX** и физическим движком **NovodeX** серьезных конкурентов у **Havok** не было. Куда менее известный движок **Meqon** от шведской компании **Meqon Research**, используемый в **Shade: Wrath of Angels**, **Neuro**, **TimeShift**, **Duke Nukem Forever** (три раза «ха-ха») и некоем неназванном проекте **Illusion Softworks**, особой популярности не снискал. В прошлом году **AGEIA** купила **Meqon Research**, так что теперь о ней можно забыть.

Кроме того, существует два бесплатных движка — **OPAL (Open Physics Abstraction Layer)** и **ODE (Open Dynamics Engine)**. Но для **Havok** и **AGEIA** они, конечно, не конкуренты.

После вашей статьи о **Guild Wars** мне захотелось поиграть в нее. Но у меня появилось множество вопросов. Что купить — просто **Guild Wars** или **Guild Wars: Factions**? Или они обе необходимы для нормальной игры? На каком сайте надо регистрироваться, где взять ключ, есть ли русские сервера? Какие у нее системные требования?



Guild Wars: Factions

Для начала берите оригинальную **Guild Wars**. **Guild Wars: Factions** не требует установки оригинала (хотя это аддон), но там всего два класса, тогда как в полной версии классов шесть. Когда наиграетесь в **Guild Wars**, можно будет взять **Factions**. А лучше всего сразу брать оба тайтла.

Ключ для игры в онлайн вложен в коробку с диском, регистрация пользователя производится сразу после инсталляции. Кстати, при покупке проверьте, не нарушена ли упаковка (диск должен быть запечатан). Если нарушена, существует риск того, что ключом уже кто-то воспользовался.

Системные требования у **Guild Wars** вполне божеские — на процессоре с частотой 1 ГГц, 512 мегабайтами памяти и видеокартой с 64 мегабайта игра должна работать нормально. Требования к качеству связи обычные — сойдет и модем, но выделенка или DSL будут куда как желательнее. На слабых компьютерах **Guild Wars** мы не тестировали, но вообще оптимизация у нее просто потрясающая. Игра очень красивая, локации ОГРОМНЫЕ (из одного конца в другой можно пилить десятки минут), но при этом загружаются они буквально за пару секунд (если не нужно ничего докачивать).

Можно ли подключать клавиатуру и мышь к Xbox 360?

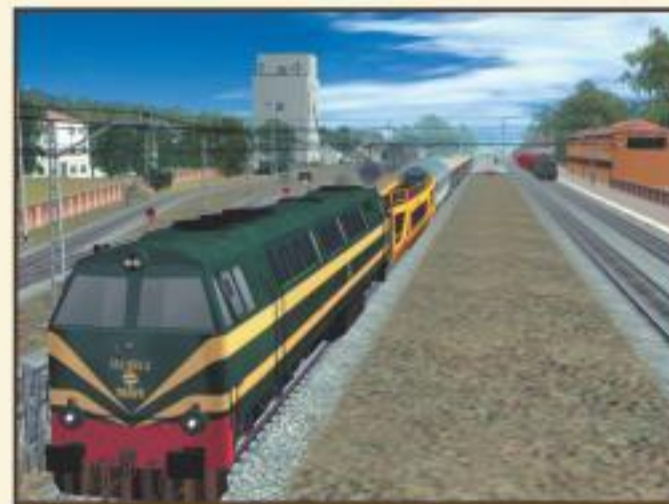


Единственное документальное свидетельство того, что для Xbox 360 будет выпущена клавиатура (крепится прямо к геймпаду).

Клавиатуру подключить можно (исключительно USB), но на ней можно будет только печатать, играть не получится. А печатать на Xbox 360 приходится очень редко, разве что при регистрации геймертага. В скором времени **Microsoft** планирует выпустить мини-клавиатуру, которая будет подключаться прямо к геймпаду, составляя с ним единое целое.

Подключить к Xbox 360 USB-мышку тоже можно, но... работать она не будет. Это сделано специально, чтобы все игроки были в равных условиях. Если в мультиплеере одни будут орудовать мышью, а другие (большинство) геймпадом, баланс любой игры пойдет прахом.

Была ли вторая часть **Microsoft Train Simulator**? И какие вообще сейчас есть железнодорожные симуляторы?



Trainz Railroad Simulator 2006

Microsoft Train Simulator 2 разрабатывался, но в 2004 году его отменили — слишком уж нишевая получалась игра, слишком уж велика была вероятность провала. Крупные компании такие игры сейчас уже не выпускают, но это не значит, что железнодорожные симуляторы исчезли совсем.

Нет, они просто ушли в глухое подполье. Законодателем мод на этом поле является австралийская фирма **Auran**, которая вот уже несколько лет выпускает железнодорожные симуляторы из серии **Trainz**. Последняя на данный момент игра из этой серии — **Trainz Railroad Simulator 2006** — вышла в прошлом году. Также в прошлом году была игра **Train Driver** от студии **Railwaves**.

Как ни странно, на консолях подобные игры тоже имеются: в конце лета — осенью японская **Artdink** собирается выпустить на Xbox 360 железнодорожный симулятор **X-Train**.

Не собирается ли какая-нибудь отечественная компания делать игры по произведениям русских писателей?



Leo Tolstoy's Anna Karenina: Stop the Train

Такие игры уже есть, только их очень мало. Например — «**Вий: История, рассказанная заново**», «**Вечера на хуторе близ Диканьки**», «**Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купалы**» (все по Гоголю). Еще можно вспомнить игры по книгам советских писателей

— «**Обитаемый остров**», «**Отель «У погибшего альпиниста»**, «**Трудно быть богом**» (Стругацкий бразерс), «**Двенадцать стульев**», «**Золотой теленок**» (И. Ильф и П. Петров). Книжки русских и советских писателей очень сложны для адаптации (современных авторов не берем, тут уже другая ситуация), поэтому и игр по ним выпускают немного. Хотя идея, конечно, интересная. Только представьте: из «Преступления и наказания» можно было бы сделать стелс-экшен с одним-единственным супербоссом (старухой-процентщицей), из «Анны Карениной» — аркаду в духе «Задави пингвина» (чем артистичнее и зрелищнее задавишь Аню, тем больше дают очков).

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Ответить на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Почему кроме Resident Evil на PC больше нет игр в жанре survival horror, хотя консоли забиты ими под завязку?



Alone in the Dark: Near Death Investigation

Ну здравствуйте, как это нет? Silent Hill, Obscure, Cold Fear, Alone in the Dark, Curse: The Eye of Isis, в некоторой степени The Suffering и The Thing — разве этого мало? На консолях, кстати, игры все те же самые, за небольшими исключениями в виде Fatal Frame, Forbidden Siren, Haunting Ground и Rule of Rose.

Сколько лет Джону Кармаку и в какие игры он сейчас играет?



Джон Кармак (один из основателей id Software) родился 20 августа 1970 года, значит сейчас ему уже 35 лет. Похоже, игры ему давно надоели, но признаться в этом он боится даже самому себе. Вместо этого Кармак в каждом интервью твердит о том, что игровая индустрия зашла в тупик и надо срочно что-то делать. А сам при этом занимается играми для... мобильных телефонов. Правильно говорят, что в одну и ту же реку нельзя войти дважды — время Кармака давно минуло.

Почему вы ничего не пишете о Fallout 3?



А не о чем писать. И прошлую, и нынешнюю E3 игра благополучно прогуляла, какой бы то ни было информации от разработчиков (Bethesda Softworks) до сих пор не поступало. Дело, конечно, не в том, что ее закрыли, — нет, совсем нет. Просто показывать пока нечего.

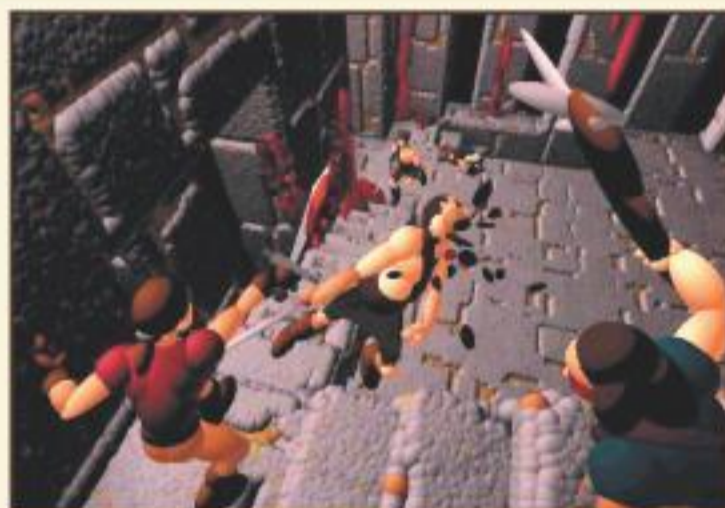
То же самое, кстати, относится к Diablo 3 и KotOR 3 — об этих играх известно лишь то, что они находятся в разработке, и больше ничего.

Какая игра была самой продаваемой в истории?



Самой продаваемой игрой в истории была Super Mario Bros. для приставки NES. Да-да, тот самый «Марио» для той самой «Денди», в который мы играли в конце 80-х — начале 90-х гг. С 1985 года эта игра разошлась тиражом 40,24 млн. Обратите внимание, это тираж единичного тайтла, а не серии или франчайза. Для сравнения: продажи The Sims (обеих частей и аддонов для всех платформ) только-только подошлись к отметке \$60 млн.

Куда подевалась компания Psygnosis? И выйдут ли на PC последние игры из серии Wipeout?



Ecstasica 2

Psygnosis была одной из старейших британских компаний. Основана она была еще в середине 80-х гг. и за это время выпустила множество игр, в том числе Wipeout, City of the Lost Children и Ecstasica. В 1993 году Psygnosis была куплена Sony и сосредоточилась в основном на играх для консолей семейства PlayStation, но тем не менее ее тайтлы продолжали выходить и на других платформах. В 1999-м вольница закончилась: компанию переименовали в Sony Studio Liverpool, а игр для других платформ от нее больше не видели. То есть про Wipeout на PC можно забыть.

Можно ли купить в России Xbox 360 в обычных магазинах?



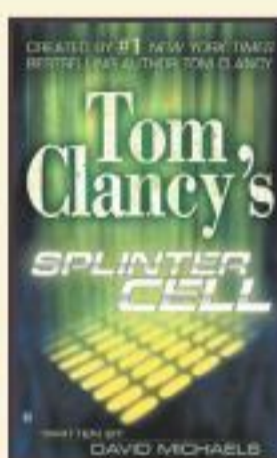
Конечно, можно. В Москве и Питере купить Xbox 360 не проблема. В другие крупные города России его если и завозят, то в единичных количествах. Совершенно точно можем сказать лишь то, что Xbox 360 есть в Тюмени и Екатеринбурге.

Я слышал, что для Xbox 360 будет выпущен внешний HD-DVD-привод. Есть ли смысл покупать эту приставку, ведь сейчас она комплектуется DVD-ROM, а потом игры будут выпускать на HD-DVD?



Игры для Xbox 360 не будут выпускать на HD-DVD, а даже если и будут (маловероятно, но всякое может случиться), то все релизы начнут выходить в двух вариантах — на DVD и на HD-DVD. «Тристащестидесятку» купили уже миллионы людей, поэтому Microsoft просто не может позволить себе такую аферу — это был бы слишком сильный удар для ее приставки.

Как называются книги, по которым сделан Splinter Cell, и где их можно купить?



Все наоборот — это книги написаны по мотивам игры. Книг этих две — Tom Clancy's Splinter Cell (2004) и Tom Clancy's Splinter Cell: Operation Barracuda (2005). В ноябре этого года выйдет третий роман — Tom Clancy's Splinter Cell: Checkmate. На русском они не издавались, но если вы хорошо знаете английский, можете заказать их в интернет-магазине Amazon.Com. Более подробно об этих книжках мы писали в сентябрьском номере за прошлый год (www.igromania.ru/articles/?86_SPEC1).

Есть ли книги по мотивам Silent Hill? Издавались ли они на русском языке?



Есть и не одна. Silent Hill: Dying Inside (август 2004 г.), Silent Hill: Among the Damned (ноябрь 2004 г.), Silent Hill: Paint It Black (февраль 2005 г.), Silent Hill: Three Bloody Tales (сентябрь 2005 г.), Silent Hill: Dead/Alive (выходит в июле). Купить их можно на все том же «Амазоне», который мы упоминали в предыдущем ответе.

В комиксах *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* были задействованы настоящие актеры или рисованные?



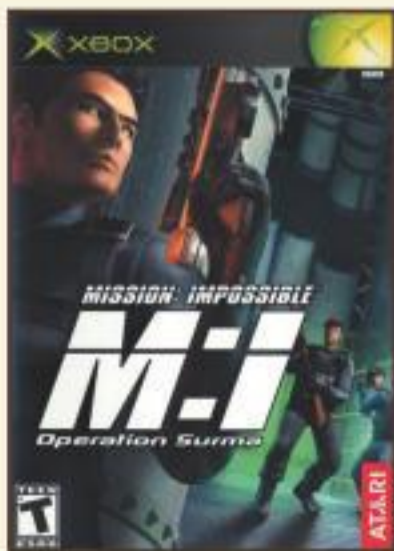
Актеры настоящие. Макса сыграл Тимоти Джигбс, снимающийся преимущественно в мыльных операх (в том числе в «Санта-Барбаре» и в сериале «Секс в большом городе»), Мону — актриса Кэти Тонг («Поцелуй на удачу»). А вот озвучивали их совсем другие люди. Макс говорит голосом Джеймса МакКэфри, Мона — голосом Венди Хупс (это тоже сериальные актеры).

Есть ли на PC симуляторы сноуборда?



Есть, но как-то с ними все очень кисло. За последние годы на персоналках вышло всего несколько игр в этом жанре: *Stoked Rider* (2001), *3D Snowboard Resort Designer* (2001), *Snowboard Park Tycoon* (2003), *Championship Snowboarding 2004* (2003), *Stoked Rider featuring Tommy Brunner* (март 2006-го). В то же время на консолях есть относительно неплохая серия *Amped* и шикарная *SSX*.

Будут ли игры по фильмам «Ультрафиолет» и «Миссия невыполнима 3»?



По «Ультрафиолету» никаких игр выпускать не планировалось и вряд ли планируется — фильм-то провальнейший. По третьей части «Миссии невыполнима» игры, видимо, тоже не будет, хотя в про-

шлом эту серию игроизировали уже не раз. В конце 90-х гг. была *Mission: Impossible* для PlayStation One, Nintendo 64 и Game Boy Color, в 2003-2004 гг. — *Mission: Impossible — Operation Surma* для PS2, Xbox, GameCube и Game Boy Advance. На персоналки эти игры не портировали.

Можно ли купить где-нибудь локализованное издание сериала *Splinter Cell*, которое бы включало в себя все три части?



Нет, никаких сборников *Tom Clancy's Splinter Cell* не существует (если не считать пиратку). Первые две части у нас издавала компания *New Media Generation*, а *Splinter Cell: Chaos Theory* и еще не вышедший *Splinter Cell: Double Agent* — *Game Factory Interactive* и «Руссобит-М». На Западе никакие сборники тоже не издавались. В прошлом году была выпущена коллекционная версия *Chaos Theory* (комплектовалась вторым DVD, на котором был фильм о создании игры, рекламные ролики, дневники разработчиков, набор артов, шуточный мануал для шпионов от Penny Arcade и три бонус-уровня из *Splinter Cell*), но это совсем не то.

Не раз встречал в «Игромании» имя Уве Болла, которого вы поминаете при каждом удобном случае. Долго смеялся, когда увидел в рейтинге ожидаемости фильмов слово «увеболл» (майский номер). Грешен, но я до сих пор не имею ни малейшего представления, кто такой этот самый Уве Болл.



Уве Болл — известный немецкий режиссер. За последние годы он снял несколько фильмов по играм (*House of the Dead*, *Alone in the Dark*, *BloodRayne*, *In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale*) и планирует снять еще как минимум две картины (*Postal*, *Far Cry*). А широкую известность он приобрел по очень простой причине: его фильмы настолько ужасны, что хуже уже просто некуда.

Будут ли портированы на PC игры *Shenmue 1-2*, *The Outfit*, *Onimusha: Dawn of Dreams* и *Perfect Dark Zero*?



Shenmue 1-2 (Dreamcast, Xbox) в наших краях точно не будет, портирование *Perfect Dark Zero* (Xbox 360) маловероятно. Насчет *The Outfit* (Xbox 360) ничего загадывать не беремся (игру делала *Relic*, авторы *Warhammer 40 000: Dawn of War* и *Company of Heroes*), а вот *Onimusha: Dawn of Dreams* к нам наверняка заглянет.

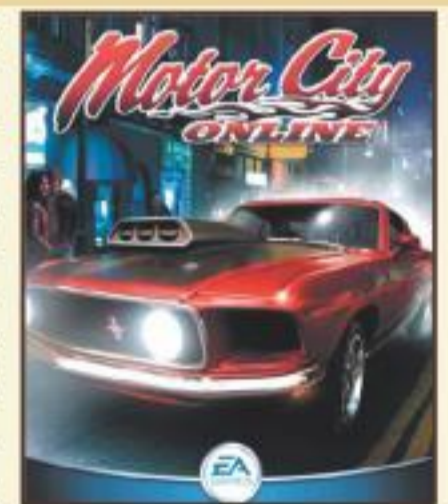
Почему приставки называют консолями?



Все очень просто — по-английски приставка обозначается словом «console». Этим словом называют устройство, предназначенное в первую очередь для игр (в отличие от компьютера, у которого функций не перечесать). Первой консолью в истории была *The Magnavox Odyssey* (1972).

Существуют ли MMO-гонки?

Пока история знает только одну чисто онлайн-гонку — *Motor City Online* (первоначально называлась *Need for Speed: Motor City Online*) от *Electronic Arts*.



Игра была выпущена в октябре 2001-го и прожила всего полтора года, после чего EA прекратила ее поддержку ввиду низкой популярности. Причина провала оказалась банальной — в *Motor City Online* не было ничего такого, чем не могли бы похвастаться обычные гонки с хорошим мультиплеером.

ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР И ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
тварями и легендарными
чудовищами



создай своего уникального
персонажа, выбрав один из
28 классов

TITAN QUEST

От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.

Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.



© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Так уж получилось, что с каждым номером эта рубрика все больше превращается в уголок всенародного плача по былым временам и становится эдакой летописью событий Второго (и, увы, пока последнего) Великого Ренессанса компьютерно-игро-

Serious Sam

вой индустрии.

Значит, вот: на рубеже веков, в золотые 1999—2001 годы, на дворе стояли те добрые времена, когда отличную игру еще можно было собрать буквально на коленке в гараже. Когда для производства убер-блокбастера не нужны были ни «бюджеты», ни «маркетинги». Вот, скажем, «гаражная» компания **Croteam**, которая в начале 90-х промышляла разработкой дешевых игр для Amiga, в году 2001 вдруг — бах! — и без всяких видимых

причин выдала на-гора олд-скульный шутер такой звериной энергии, что словосочетание **Serious Sam** вдруг сразу стало нарицательным. К яростному геймплею поставлялся еще и удивительной силы движок, не тормозивший ни на одном тогдашнем компьютере, но при этом рисовавший удивительно сочные пейзажи и обрабатывавший по несколько сотен монстров в секунду.

Дальнейшая история, как и всегда, печальна: на чудо-

движке, который продавали всем желающим за три копейки, вышло две с половиной игры средней степени паршивости, добрый издатель (единственный в обозримой истории) **Gathering of Developers** скорострительно скончался, а вторая часть **Serious Sam** (которая «2», а не **The Second Encounter**) получилась крошечным кроссплатформенным кошмаром. В общем, не хочется заканчивать на такой ноте, но все-таки се ля ви...

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Gathering of Developers/Croteam

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Помнится, два года назад десятилетний юбилей великого и ужасного **DOOM** не отмечали разве что в младших ясельных группах детских садов. При

Quake

этом мало кто помнит, что ровно десять лет назад вышла другая, не менее великая (а по мнению многих — так и вовсе величайшая) игра от безумных парней из **id**.

Quake — могучий, кипучий, никем непобедимый. Первая полностью трехмерная компьютерная игра в истории мироздания, первый по-настоящему страшный шутер, нако-

нец, первые действительно профессиональные опыты с мультиплеером. Да, если вы вдруг не в курсе, то именно из **Quake** растут ноги такого явления, как киберспорт, а многие мастера рэйгана порой, смахивая слезу, признаются, что до сих пор еще никто не превзошел эту игру в плане дефматча. Ну и кроме того, если бы не эта игра, то что бы мы

выкладывали в «Игровую зону» на нашем DVD? Именно **Quake** породил и приумножил моду на любительские моды и создал вокруг себя активное сетевое комьюнити.

Quake был одной из тех игр, которые переворачивают всю картину мира с ног на голову. Все-таки повлиять на эволюцию электронных развлечения в такой степени — дико сложно.

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	id Software

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

История из разряда поучительных: уникальный пример того, как редкий компьютерный энтузиаст практически без посторонней помощи сотворил одну из самых знаменитых арт-игр планеты.

Another World

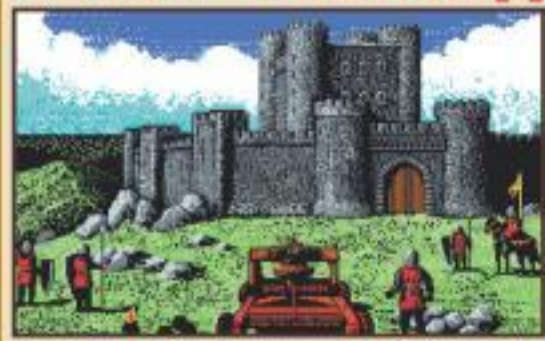
Скромный француз по имени **Эрик Чахи** с детства не мог найти постоянного хобби: то его увлекало рисование, то точные науки, то актерское мастерство. В один из периодов своей жизни, когда главными увлечениями Эрика были программирование и компьютерная графика, он в одиночку создал один из главных шедевров начала девяностых — **Another World**. Динамичный платформер с потря-

сающе реалистичной векторной графикой, душеспасительная история о том, как профессор квантовой физики пытается сбежать из параллельного мира, населенного жестокими клонами, непередаваемый дух большого приключения и незабываемая атмосфера... Это была без преувеличения великая игра.

И где теперь, скажите, Эрик Чахи? Почему он не восседает в золотом пантеоне

где-то между Сидом Мейером и Джоном Ромеро? А все просто: после многолетних опытов с технологиями, участия в более чем успешных проектах **Flashback** и **Heart of Darkness** хитрый француз вдруг полностью охладел к играм... Зато сегодня он нашел себе не менее интересные увлечения: профессионально занялся графикой и художественной фотосъемкой извержений вулканов.

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Interplay/Delphine Software

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

А вот вам не игра, а практически легенда своего времени. Да-да, того самого, когда вершиной технической мысли считался **Digger**, а главными интерактив-

Defender of the Crown

ными развлечениями были тетрис и **Pac-Man**. Так вот, в это мрачное время были в индустрии и свои пророки. Один из них — **Defender of the Crown**, сложный симулятор мелкого средневекового князька, который строит замки, покоряет земли, подавляет крестьянские бунты и, будучи наряжен в 90-килограммовые латы, сражается на рыцарских турнирах.

Такой вот разнообразный геймплей подкреплялся мощными, как это тогда называлось, «изобразительными средствами» (про слово «мультимедиа» в 1986 году еще никто, понятно, не слышал). Замечательный художник Джеймс Сачс сотворил невообразимые по своей красоте EGA-полотна и украсил игру десятками маленьких пиксельных шедевров: все эти лу-

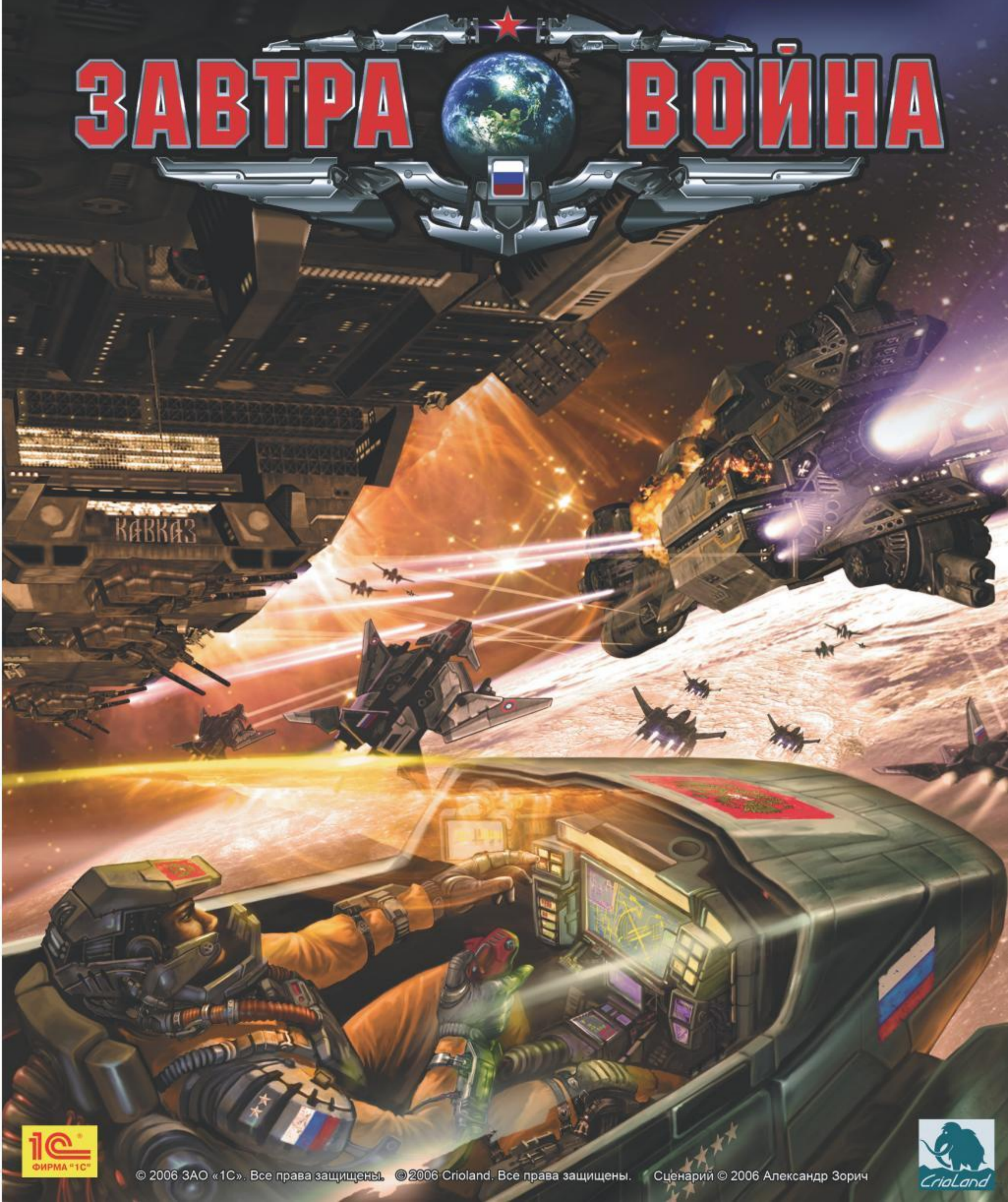
бочные рыцари, шуты и прекрасные дамы о шестнадцати цветах казались едва ли не живыми...

В общем, мораль всего этого до безобразия проста: как определяла графика успех игр двадцать лет назад, так определяет и сейчас. Ты хоть стань гением, хоть разбейся, хоть шедевр сотвори — а толку? Один ноль. Без красивых картинок — кто ж его заметит?

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Симулятор средневекового князька
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Master Designer/Cinemaware

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА

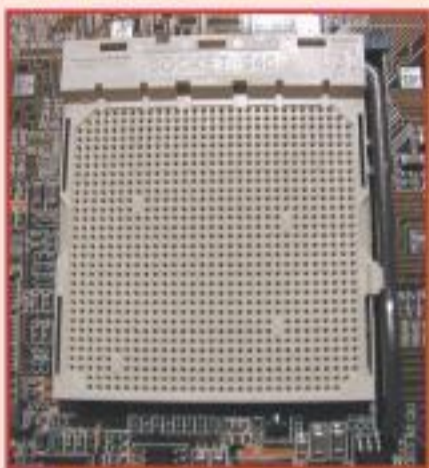


ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Камень с души



Вот и настал тот день, когда AMD официально представила линейку процессоров для разъема Socket AM2. Единственным отличием новых моделей от предыдущего поколения является

поддержка оперативной памяти стандарта DDR2 SDRAM — уж теперь-то этот стандарт окончательно войдет в моду. Процессоры для Socket AM2 содержат 940 контактов, но совместимости со старыми материнскими платами нет.

Socket AM2 унифицирован для всего семейства процессоров AMD — от бюджетных **Sempron** до мощных двухядерных **Athlon 64 FX**. Такая ситуация не может не радовать, ведь перед пользователями открываются дополнительные возможности по усовершенствованию компьютера.

Главными «стартовыми» образцами стали **Athlon 64 5000+** и **Athlon 64 FX-62**. Оба процессора изготовлены по 90-нм техпроцессу на заводе Fab 30 в Дрездене, Германия. **NVIDIA**, **ATI**, **SiS** и **VIA** уже готовы представить свои модели чипсетов для них.

Процессоры для разъема Socket 939 будут постепенно вытеснены с рынка, тогда как самые бюджетные пользователи на протяжении еще некоторого времени смогут довольствоваться Socket 754 — он проживет до конца 2007 года.

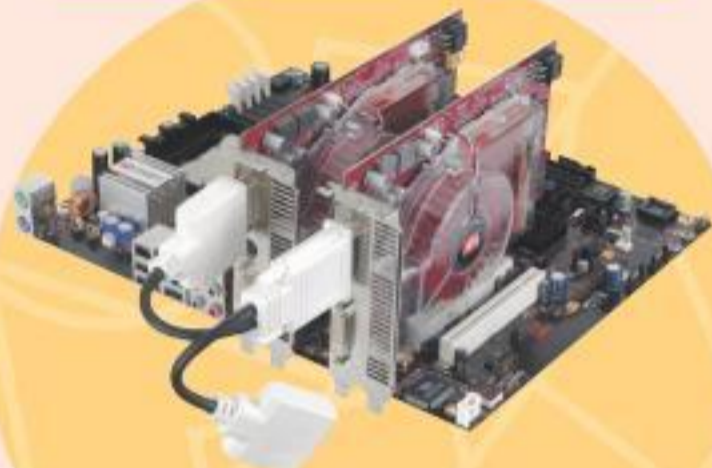
Фохсопп наступает



На протяжении длительного времени компания **Фохсопп** занималась производством видеокарт по заказам самых известных тайваньских производителей. Для них настали тяжелые времена, ибо **Фохсопп** собирается продавать видеокарты под собственным брендом. На прошедшей в начале года выставке **CeBIT** компания об этом заявила на полном серьезе, ну а на **Computex** будут продемонстрированы финальные образцы! Что будет с производителями, которые делают свои видеокарты на мощностях **Фохсопп**, пока неясно.

Тайваньские партнеры **NVIDIA** в ужасе — на горизонте появился сильный конкурент. Чуть позже **Фохсопп** планирует взяться и за модельный ряд **ATI**.

R600 и CrossFire без проводов



Что мешает технологии **CrossFire** успешно конкурировать с **SLI**? Похоже, канадская компания уже близка к решению всех проблем со своей технологией, и последняя из них испарится к концу года. Мы имеем в виду мастер-карту и громоздкий соединительный кабель, которые необходимы для связывания двух видеокарт **Radeon**. Здесь стоит сделать поправку — модели бюджетного и среднего ценовых диапазонов уже могут работать без мастер-карты и кабеля. Осталось перевести самые мощные модели, но состоится это не ранее, чем в конце года с выходом видеокарт на чипе **R600**.

Ядро **R600** будет полностью совместимо с **DirectX 10** и использовать унифицированную шейдерную архитектуру — попрощайтесь с разделением на пиксельные и вершинные конвейеры. Видеокарты на основе **R600** не будут нуждаться в мастер-картах и кабелях для объединения в режим **CrossFire**. По слухам, **R600** будет использовать 64 унифицированных конвейера, память **GDDR4** и работать на частоте 1000 МГц, но это все неподтвержденная информация. Поживем, увидим.

Новое ядро появится предположительно к концу года, а до этого времени нам придется довольствоваться тем, что имеем.

Чипсеты для Socket AM2

В числе первых чипсеты для нового процессорного разъема Socket AM2 представила



калифорнийская **NVIDIA**. Встречайте — **nForce** пятого поколения. В новой линейке будут доступны модели на основе трех модификаций — **nForce 550**, **nForce 570** и **nForce 590**. До официального анонса эти чипы были известны под кодовым именем **MCP55**.

nForce 590 SLI станет самым мощным и функциональным чипсетом новой волны. Это двухчиповое решение использует технологии **LinkBoost**, **MetaShield**, **FirstPacket**. Приз зрительских симпатий уходит к первой — если на материнскую плату установлена современная видеокарта **NVIDIA**, то шина **PCI Express x16** сможет работать на более высокой скорости.

Чуть более простая версия новых **nForce** — **nForce 570** — во многом похожа на **590**, но использует объединенный южный и северный мост. Технология **LinkBoost** на ней отключена. Ну а самая младшая модификация — **nForce 550** — будет почти точной копией существующих **nForce 4**, но с 3 Гбайт/с контроллером **SATA**.

В Сети прошел слух, что **NVIDIA** планирует поощрить любителей разгона, выпустив технологический комплекс **Tritium**. Чтобы соответствовать спецификациям **Tritium Ready**, материнская плата должна обладать повышенной стабильностью и очень широкими возможностями разгона. Повышенной стабильностью должны обладать и другие комплектующие — оперативная память, видеокарта. При условии, что все комплектующие соответствуют спецификациям, система сможет автоматически разгоняться. Представители **NVIDIA** всеми силами опровергают слухи, но ведь дыма без огня не бывает?

Conroe в продаже!

23 июня состоялся официальный анонс процессоров **Core 2 Duo**, ранее известных как **Conroe**. Напомним, что на выставке **IDF**, прошедшей в начале года, предварительный образец **Conroe** на частоте 2,6 ГГц сумел победить все существующие на тот момент процессоры **Intel** и **AMD**. Распрощавшись с задержавшейся архитектурой **NetBurst**, компания **Intel** распрощалась и с низкой производительностью в игровых приложениях.

Новые двухядерные процессоры производятся по 65-нм техпроцессу, обладают 2 или 4 Мбайт общей кэш-памяти **L2**. **Core 2 Duo** удобно расположились почти во всех ценовых диапазонах, обойдя вниманием лишь бюджетный сектор. Самый дешевый **Core 2 Duo (E6300)** работает на частоте 1,86 ГГц (1066 МГц шина), обладает 2 Мбайт кэш-памяти **L2** и стоит всего \$183. Не стоит обращать внимание на относительно низкую частоту — тактика у **Intel** теперь совсем другая. Отныне в процессорах ценится не количество мегагерц, а соотношение ватт/мегагерц. Самая дорогая модель, **E6700**, работает на частоте 2,67 ГГц и использует 4 Мбайт кэш-памяти **L2**. Цена у нее соответствующая — \$530.

Предыдущие поколения процессоров в ближайшее время (или уже) очень сильно подешевеют. Так, двухядерный процессор **Pentium D 805** вскоре можно будет приобрести за \$90.



Шаг Intel навстречу Vista



Когда вы будете держать данный номер журнала в руках, на полках магазинов уже скорее всего появятся новые чипсеты

Intel серии **x965** (кодовое имя **Broadwater**), приуроченные к выпуску процессоров **Core 2 Duo**. Спустя месяц будет выпущен чипсет **G965** — модификация Broadwater со встроенным графическим ядром.

Встроенные «видеокарты» Intel никогда не отличались высоким быстродействием, но, похоже, новая версия сделает большой шаг вперед. В любом случае нас заинтересовало другое — ввиду грядущего релиза операционной системы **Microsoft Windows Vista** пользователи заинтересованы в покупке совместимого с ней оборудования. От видеокарты требуется немного — быть полностью DirectX 9-совместимой. По свежим данным, встроенное графическое ядро G965 отлично справится с разрекламированным интерфейсом **Aero**, основной достопримечательностью Vista.

Из других особенностей ядра выделим возможность вывода сигнала через интерфейс HDMI. Говорят, многих разработчиков заинтересовала возможность вывода как видео-, так и аудиосигнала. Еще одно веяние моды — возможности аппаратного ускорения воспроизведения форматов MPEG и HD-видео — также реализовано в G965. Технология получила название **Clear Video**.

Гуманоид-танцор из Японии



Робототехника достигла определенных высот — гуманоиды уже умеют ездить на лыжах, играть на разнообразных музыкальных инструментах, подносить кофе, говорить, бегать, драться. Но интереснее и забавнее всего наблюдать, как механические люди танцуют! Да-да, попадать в ритм современной музыки, да еще показывая разные оригинальные па, — для роботов это нетривиальная задача.

Японская компания **Kawada Industries** в прошлом году представила гуманоида **HRP-2 Promet**, который умел танцевать, но цена заставила убежать в ужасе всех потенциальных покупателей. Японцы запросили \$70 000 в год только за аренду этого красавца. Естественно, на рынке не нашлось места для такого дорогого изобретения, так что Kawada Industries решила пересмотреть свою ценовую политику. Объединившись с Национальным институтом науки и технологий, Kawada выпустила уменьшенную версию HRP2 — **HRP-2m Choromet**. Новинка, работающая под управлением операционной системы **Linux**, вышла всего 35 см ростом, а цену удалось довести до отметки в \$4 500. По сравнению с первоначальной ценой — прогресс налицо. HRP-2m выполняет все те же трюки, что и его полноразмерный брат, так что переживать за его «ущербность» не приходится.

Плеер с сенсорной панелью



Производители компактных MP3-плееров изощряются как только могут, чтобы заработать хоть сколько-нибудь весомую долю рынка. Чтобы выделиться из серой массы однотипных продуктов, разработчикам приходится внедрять нечто такое, чего нет в **Apple iPod**. Да-да, все усилия «плеероделателей» нацелены именно на борьбу с «яблочниками».

Новый продукт от известного корейского производителя **Cowon** просто просится в конкуренты к iPod. Модель **iAudio6** оборудована 0,85-дюймовым микровинчестером емкостью 4 Гбайт производства **Toshiba**. Медиаплеер оснащен большим цветным дисплеем, на котором можно просматривать графику и видео. iAudio6 поддерживает множество форматов, в том числе и FLAC, который обеспечивает кодирование звука без потерь. Одна из особенностей модели заключается в наличии сенсорной панели управления, которая позволяет воспроизводить запись, перематывать треки, уменьшать/увеличивать громкость звучания.

Музыка закачивается по интерфейсу USB 2.0. Благодаря хосту USB 2.0 iAudio6 способен быстро перекачивать файлы с любых USB-устройств напрямую, без помощи компьютера.

Основные характеристики:

Память: 4 Гбайт

Дисплей: OLED 1,3-дюйма (262 тыс. цветов)

Воспроизведение аудиоформатов: MP3, WMA, OGG, ASF, FLAC, WAV

Воспроизведение видео: XviD MPEG-4

Просмотр файлов дополнительных форматов: TXT (текст), JPEG (графика)

Мощность звука: 30 мВт + 30 мВт

Время работы: 20 ч

Вес: 60 г

Размеры: 76,1x35,6x19 мм

Гром среди бела дня



Компания **Dell**, известная своей лояльностью к **Intel**, решила пойти на нескромный шаг — начать использование процессоров **AMD Opteron** в своих серверах.

Многие партнеры Dell говорили, что взамен на лояльность к продукции Intel компания получает эксклюзивно низкие цены. Не так давно Dell приобрела фирму **Alienware**, занимающуюся сборкой дорогих компьютеров. Alienware использовала процессоры как от Intel, так и от AMD. После покупки журналисты спрашивали президента Dell,

На диске

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

⊗ **ATI Catalyst 6.5** — драйвера для видеокарт от ATI.

⊗ **ATI AVIVO Video Converter Engine 6.5** — видеоконвертер для карт серии Radeon X1000.

⊗ **D3DGearSetup 1.60** — позволяет замерять FPS в играх и записывать ролики.

⊗ **MultiRes 1.57** — компактная утилита для изменения разрешения рабочего стола.

⊗ **nVHardPageSE 3.4** — продвинутый настройщик для видеокарт NVIDIA.

⊗ **NVIDIA ForceWare 91.28** — новые драйвера для видеокарт NVIDIA.

⊗ **RivaTuner 2.0 RC16** — универсальная программа для настройки видеокарт.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

⊗ **ASUS Ai Booster 2.02.03** — утилита для разгона системных плат ASUS.

⊗ **MSI CoreCenter 2.0.1.5** — обеспечивает мониторинг и управление материнками от MSI.

⊗ **NVIDIA nTune 5.00.04.06** — программный комплекс для разгона и мониторинга плат на базе чипсетов серии nForce.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

⊗ **CPU-Z 1.34.1** — покажет информацию о процессоре, памяти и системной плате.

⊗ **FreeRAM 4.0.4.517** — оптимизирует работу с оперативной памятью.

⊗ **NextSensor 2.3.0.1 Build 0527** — утилита для мониторинга температур и напряжений в компьютере.

⊗ **System Information for Windows 1.60** — бесплатная утилита, которая показывает всю информацию по ПК.

продолжит ли компания использовать **Athlon 64** или нет. В ответ Майкл Делл многозначительно промолчал...

На протяжении последних лет вопрос «будет ли Dell собирать компьютеры на процессорах AMD?» оставался открытым. Возможно, сервера — это только начало. В любом случае такое поведение Dell можно расценивать как комплимент AMD, которая все-таки смогла справиться со своими проблемами.

Конкурс по моддингу оптического привода

В апрельском номере мы объявили о конкурсе по моддингу оптического привода, итоги должны были подвести именно в этом номере. Но мы решили продлить конкурс еще на один месяц, дабы все могли успеть принять в нем участие.

Присылайте фотографии ваших трудов на ящик **akasa@igromania.ru**, либо на адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания» с пометкой «Конкурс по моддингу оптического привода».



П ОЗОВИТЕ НЬЮТОНА!

Обработка физических процессов в играх

Павел Шубский

Все началось с того, что компания 3dfx в 1997 году представила ускоритель трехмерной графики **Voodoo** (историю славной 3dfx вы могли читать в «Игромании» №104, в рубрике «**Антикварная лавка**»). **Voodoo** не была полноценной видеокартой — она лишь ускоряла обработку 3D. С тех пор утекло много воды. Современная видеокарта представляет собой мощнейшую подсистему компьютера. Основная цель, к которой разработчики видеокарт стремятся уже не первый год, — фотореалистичность изображения. Теоретически в недалеком будущем мы сможем наслаждаться кинематографической картинкой у себя на мониторе. Но когда этот момент действительно наступит — неизвестно.

Разработчики игр только рады, что частоты и количество конвейеров растет, выдавая на-гора все более и более навороченные трехмерные движки. Но что толку от реалистичной картинки и ярких спецэффектов без вменяемой физики? Только пшик. Невозможно сделать модель человека «как в жизни» без красиво развивающихся на ветру волос, изгибающихся складок на одежде. Мир большинства современных игр абсолютно безжизнен — даже здания не разрушаются.

Физика в играх появилась уже давно, но прежде ее расчетом занимался исключительно центральный процессор. Благо его ресурсов достаточно для просчета движения пары ящиков и шести пустых банок.

Теперь представьте себе сложенные пирамидой бревна. Если задеть самое верхнее из них, импульс по цепочке передастся остальным. С некоторой долей вероятности вся пирамида разва-

лится. Хорошо, когда таких бревен 100—150, но что делать, если их 10 000 или даже больше? А если учесть, что на каждое бревно действует сила тяжести и с десяток других законов механики, бревна соударяются, меняя траекторию полета, некоторые ломаются при ударе о землю... Любому современному процессору начнет тормозить. Его вины в этом нет — он предназначен для других задач. К тому же у него и так работы хватает.

Свято место пусто не бывает, и в индустрии появились люди, которые начали искать решение этой проблемы.

AGEIA PhysX

В прошлом году молодая компания **AGEIA** представила оригинальную концепцию, призванную свершить революцию в играх. Что если сделать отдельную плату и повесить на нее все вычисления физически? Плюс такого подхода в том, что это проще, чем мудрить с драйверами и пытаться распределять нагрузку между видеокартой и процессором. Упомянутая выше 3dfx пошла как раз путем специализации, в итоге удача была на ее стороне. Специалисты **AGEIA** надеются на такой же сценарий. Правда, мы помним и грандиозный крах 3dfx...

AGEIA предложила проект **PhysX** — дискретную плату, устанавливаемую в слот PCI. Она целиком и полностью предназначена для расчета физики, ничего другого делать не умеет. Карта представляет текстолит с 130-нм ядром, содержащим 125 млн транзисторов, 128/256 Мбайт памяти типа GDDR3 на борту и 128-битной шиной памяти. Слово «ядро» взято в кавычки, так как разработчики утверждают, что **PhysX** оперирует сотнями независимых ядер. Основным преимуществом **AGEIA** перед любой видеокартой является внутренняя пропускная способность, которая составляет 2 Тбайт/с, тогда как самые быстрые видеокарты обеспечивают не более 350 Гбайт/с.

Увы, физические спецэффекты в играх не появятся сами по себе после покупки карты **PhysX**. Чтобы наслаждаться красивыми взрывами и анимацией, разработчики игр должны проделать адскую работу. Дабы облегчить программирование спецэффектов для **PhysX**, компания приобрела программный движок **Novodex**, который служит интерфейсом между игрой и обработчиком физики. На его основе был создан пакет **PhysX SDK**, позволяющий прописывать физические спецэффекты в нужных местах игры. Но этого тоже мало



На базе игры **CellFactor** была сделана технодемка **AGEIA**.

— нужно еще убедить как можно больше разработчиков, что именно за **PhysX** будущее.

Пока у **AGEIA** это получается — **PhysX SDK** использовался при разработке многообещающих движков будущего: например, **Unreal 3.0** (**Unreal Tournament 2007**, **Gears of War**), **Reality Engine** (**CellFactor**) и **Gamebryo** (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**). Мы вправе ожидать, что на основе **Unreal 3.0** в будущем мы увидим множество новых хитов.

Что может предложить **AGEIA PhysX** в плане спецэффектов? Например, расчет твердых тел (не деформирующихся при ударе) в разумных количествах (20—30 в кадре) мы можем увидеть в любой современной игре, но **PhysX** способна совершить качественный скачок: как насчет того, что количество подобных объектов возрастет до 30 000? Добавим сюда еще мягкие (деформируемые) тела и разного рода жидкости (флюиды). Если перейти с абстрактного языка на более предметный, то **PhysX** обещает нам реалистичные взрывы, воду, ткань, волосы. В общем, все то, чего не хватает в современных играх. Это в идеале, но вряд ли мы увидим в ближайшее время полностью интерактивные виртуальные миры.

В тот момент, когда вы будете держать этот номер журнала в руках, карту **AGEIA PhysX**, скорее всего, уже можно будет купить в России. Самым главным минусом на пути к реалистичной физике является цена. За карточку просят аж \$300. На наш взгляд, это чересчур много, учитывая тот факт, что поддерживается она лишь в нескольких играх. В интересах самой **AGEIA** снизить цену, ну да оставим это на совести маркетологов.

На данный момент доступна лишь одна игра с поддержкой **PhysX** — **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Последние тесты



Под неказистым внешним видом скрывается мощнейший физико-математический агрегат **AGEIA PhysX**.

ИГРЫ С ПОДДЕРЖКОЙ AGEIA PHYSX

	Разработчик	Издатель
Alpha Prime	Black Element Software	неизвестен
Bet on Soldier: Blood of Sahara	Kylotonn Entertainment	Frogster Interactive Pictures
Bet on Soldier: Blood Sport (нужен патч)	Kylotonn Entertainment	Digital Jesters
CellFactor: Combat Training	Artificial Studios	неизвестен
City of Villains (нужен патч)	Cryptic Studios	NCsoft
Crazy Machines 2	FAKT Software	Novitas
Eye of the Storm	Yager Development GmbH	неизвестен
Fallen Earth	Icarus Studios	не объявлен
Abyss Lights: Frozen Systems	Abyss Light Studio	не объявлен
Gunship Apocalypse	FAKT Software	Novitas
Heavy Rain	Quantic Dream	Atari
Infernal	Metropolis Software	Playlogic International
Monster Madness	Artificial Studios	Southpeak Interactive
Rail Simulator	Kuju	Electronic Arts
Rise of Nations: Rise of Legends (нужен патч)	Big Huge Games	Microsoft Games Studios
Sacred II	ASCARON	TakeTwo Interactive
Stoked Rider: Big Mountain Snowboarding	Bongfish	неизвестен
Switchball	Atomic Elbow	неизвестен
Tank Killer	Crazy House	неизвестен
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GRIN	Ubisoft Entertainment
Unreal Tournament 2007	Epic Games	Midway Games
Vanguard: Saga of Heroes	Sigil Games	Microsoft Games Studios
Warhammer MMORPG	Mythic Entertainment	Mythic Entertainment

показали, что код игры еще не отточен и с включенным аппаратным ускорением физики игра сильно тормозит. Причинами тому могут быть сырость программного обеспечения или низкая пропускная способность шины PCI (133 Мбайт/с). Первый вариант выглядит более вероятным — быть может, новые патчи исправят проблемы. Несмотря на такой обескураживающий старт, мы считаем, что физические спецэффекты, которые стали возможны благодаря использованию PhysX, стоят того.

Планы AGEIA почти наполеоновские, компания планирует интегрировать PhysX в материнские платы и даже ноутбуки. Решающим фактором в данном вопросе является цена — если AGEIA удастся довести цену карты до \$100,

есть все шансы, что игроки проглотят новинку. А тем временем...



Готовы ли вы отдать одну из этих дорогих видеокарт исключительно под обработку физики?



ATI утверждает, что все их современные видеокарты могут рассчитывать и физику, и графику.

Ответный удар Havok и Co

Самым популярным физическим движком среди разработчиков игр на данный момент является Havok (полное название — **Havok Game Dynamics SDK**). До некоторого момента все физические спецэффекты рассчитывались силами центрального процессора, но с таким подходом можно реализовать лишь скучную ragdoll-анимацию да резиновые ящики, пружинящие от стен. Безусловно, сама Havok не имела никакого морального права почивать на лаврах, учитывая неплохой старт AGEIA с ее PhysX SDK. Ответ получил имя **Havok FX**.

Последняя версия движка может стать неплохой альтернативой PhysX. Havok FX претерпел множество изменений. Среди новых возможностей мы отметим поддержку динамики флюидов, расчет повреждений и частиц, реалистичных волос. Негусто, в этом и заключается основное отличие программного движка от продукта AGEIA — первый умеет

работать только с eye sandy (англ. «красивости»), тогда как PhysX рассчитывает все, что связано с физикой.

Никто и не подумал бы поднимать столько шума из-за еще одного программного интерфейса, если бы не одно «но»: для обработки «красивостей» Havok FX будет использовать графическую карту. Таким образом, отпадает необходимость покупать отдельную плату (PhysX), а также нагружать процессор и без того перегруженную системную шину — все вычисления будут производиться не отходя от кассы.

Изначально Havok FX должен был работать с одной видеокартой, но NVIDIA быстро подхватила идею для раскрутки SLI. Зачем рассчитывать все на одной-единственной карте, когда можно отдать вторую под эти вычисления? Свежий релиз драйверов **ForceWare**, который должен появиться вот-вот, активирует эту технологию. Специалисты NVIDIA и разработчики Havok FX рекомендуют использовать самые производительные видеокарты, типа **GeForce 7800 GTX** — их мощности должно хватить для полноценных вычислений физики. Но есть ли смысл отдавать дорогую видеокарту под расчеты физических процессов? С другой стороны, AGEIA PhysX стоит \$300 и обрабатывать графику «в свободное время» не умеет вообще.

Посмотрев на союз NVIDIA и Havok, компания ATI не смогла воздержаться от комментариев. Представитель канадской компании заявил, что все видеокарты Radeon, начиная с **Radeon 9700**, умеют считать массивы вершин. Это примерно

та же операция, которая используется в PhysX. У видеокарт последнего поколения (**Radeon X1900**) достаточно мощности, чтобы рассчитывать физику наравне с графикой. Возможность делать это может быть активирована на уровне драйверов — так же, как и у NVIDIA. Есть слухи о

том, что ATI планирует разработать собственный низкоуровневый интерфейс, который позволит разработчикам реализовать спецэффекты в играх, но это вряд ли. А вот мудрствовать с продвижением технологии **CrossFire** канадская компания не собирается — физику сможет обрабатывать как единственная видеокарта (динамически распределяя ресурсы), так и одна из двух в режиме CrossFire, при этом необязательно покупать две топовых карточки!

Туманное будущее

Как видите, в индустрии царит хаос и неопределенность. AGEIA со своим PhysX и PhysX SDK кричат одно, NVIDIA с Havok FX — совсем другое, ATI же идет своим путем. Без вмешательства всемирного стандартизатора по имени **Microsoft**, похоже, не обойтись. Пока не будет создан единый программный интерфейс для DirectX, который позволит всем разработчикам писать унифицированные эффекты, ускорение физики в играх будет использоваться постольку поскольку.

Пока рано что-либо советовать. Из отмеченных в статье компаний только AGEIA представила на суд публики свой продукт. Более того, компания получила поддержку ряда разработчиков, а это главное. ■

МЕНЬШЕ ДЕНЕГ, БОЛЬШЕ FPS

Тестирование видеокарт стоимостью до \$250

Николай Арсеньев

Эпоха GeForce 6600 и Radeon X1600 близится к концу — на их место метят новые герои нашего времени. Речь идет о GeForce 7600 GS/GT и Radeon X1800 GTO от NVIDIA и ATI соответственно. Сегодня мы сможем оценить, насколько хороши новые короли middle-end и стоят ли они нашего с вами внимания.

GIGABYTE GV-NX66T256DE

Открывает наш обзор видеокарта на базе GeForce 6600 GT — GIGABYTE GV-NX66T256DE. Этот графический чип и по сей день остается хитом продаж. Стоит относительно недорого, поддерживает все современные 3D-технологии, да и производительность приличная.

Сама GV-NX66T256DE поставляется в очень красочной упаковке. Дизайн карты мы пока трогать не будем (оставим на десерт), а вместо этого расскажем про комплект поставки. Перед нами руководство пользователя, диск с драйверами и фирменной утилитой для разгона V-Tuner2, переходник DVI-to-VGA и HDTV-кабель. В общем и целом, довольно скромно.

Тем не менее разработчики нашли где отыграться. Видеокарта оснащена уникальной системой охлаждения, называется она Silent-Pipe 2. Знатки английского языка, наверное, догадались, что без использования технологии тепловых трубок тут не обошлось. Принцип их действия прост — в герметичной трубке находится жидкость, которая легко испаряется. В месте нагрева она доходит до кипения, после чего в виде пара конденсируется на холодном конце трубки. При этом ее внутренняя поверхность имеет капилляры, что позволяет обеспечить отвод тепла, даже если трубка находится в горизонтальном положении.



KRAFTWAY IDEA KR71 MC

Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3.2 ГГц, 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce 7.15
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 6.5
	NVIDIA ForceWare 84.41
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Графический чип	ATI Radeon X1900 GTO (R520)	ATI Radeon X1900 XL (R520)	NVIDIA GeForce 6600 GT	NVIDIA GeForce 7600 GS	NVIDIA GeForce 7600 GT
Пиксельные конвейеры	12	16	8	12	12
Вершинные конвейеры	6	8	3	5	5
Частота чипа	500 МГц	500 МГц	500 МГц	400 МГц	560 МГц
Частота памяти	990 ГГц	1000 ГГц	1000 МГц	800 МГц	1400 МГц
Шины памяти	256 бит	256 бит	128 бит	128 бит	128 бит
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Память	256 Мбайт	256 Мбайт	128/256 Мбайт	128/256 Мбайт	128/256 Мбайт
Интерфейс	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16, AGP	PCIe x16, AGP	PCIe x16, AGP



GIGABYTE GV-NX66T256DE на базе GeForce 6600 GT все еще смотрится бодрячком. Но ее жизненный цикл неуклонно идет к концу.

паряется. В месте нагрева она доходит до кипения, после чего в виде пара конденсируется на холодном конце трубки. При этом ее внутренняя поверхность имеет капилляры, что позволяет обеспечить отвод тепла, даже если трубка находится в горизонтальном положении.

Структура системы охлаждения такова — графический чип охлаждается с помощью медного радиатора, в который установлены две алюминиевые тепловые трубки. Одна идет к радиатору на передней стороне, вторая — на задней. При этом вторая трубка не касается поверхности платы. Минусов у такой системы два: она перекрывает доступ к ближайшему разъему, кроме того, чипы памяти никак не охлаждаются. Кстати, о памяти: в видеокарте используются DDR2-чипы

Infineon со временем выборки 2,5 нс. Это значит, что штатная скорость памяти составляет 800 МГц. Общий объем — 256 Мбайт. Напомним, что многие GeForce 6600 GT комплектуются DDR3-памятью со скоростью 1 ГГц, правда, объем там поменьше — 128 Мбайт. Какой бы вариант вы ни нашли в продаже, шина памяти везде будет одинаковая — 128 бит.

GeForce 6600 GT поддерживает шейдеры третьей версии, а также имеет восемь пиксельных и три вершинных конвейера. На заднюю панель выведены S-Video, DVI- и VGA-разъемы. Другая особенность — поддержка функции **GIGABYTE @VGA**, которая позволяет обновлять BIOS-карты через Windows.

Система охлаждения работает на славу. Температура графического чипа за все время тестирования не превышала 76 градусов по Цельсию. Отличный результат — ведь мы разогнали чип и память до 560 и 850 МГц соответственно. Не рекорд, но не забывайте, что перед нами пассивная система охлаждения и не самая быстрая память. Для разгона мы воспользовались популярной утилитой **RivaTuner 2.0 RC16** (смотрите ее на диске), хотя можно было ограничиться и фирменной V-Tuner2.

GIGABYTE GV-NX66T256DE отлично подойдет для построения максимально тихого компьютера. Высокой производительности от нее не ждите, тем более что на ее место пришла очень интересная альтернатива...

Ориентировочная стоимость GIGABYTE GV-NX66T256DE — \$150.

MSI NX7600GS-T2D256EH



Несмотря на пассивную систему охлаждения, MSI NX7600GS-T2D256EH хорошо разгоняется.

Интересной альтернативой GeForce 6600 GT может стать чуть более дорогая, но и более мощная карта **NX7600GS-T2D256EH** от MSI. Она построена на базе более нового графического чипа **GeForce 7600 GS (G73)**, несет на борту все ту же DDR2-память объемом 256 Мбайт со скоростью 800 МГц. Частота G73 даже ниже, чем у GeForce 6600 GT, — 475 МГц против 500 МГц. Так в чем секрет? Увеличилось количество пиксельных и вершинных конвейеров — до 12 и 5 соответственно. Серьезная прибавка.

На данный момент MSI выпускает две версии карты. Одна использует небольшой и шумный кулер, вторая полностью бесшумная — охлаждением занимаются радиатор, выкрашенный в черный цвет, и медный сердечник на пару с медной же теплотрубкой внутри. Сам радиатор хоть и закрывает все чипы памяти на плате, но их не касается.

Функции VIVO не видать, на заднюю панель выведены два DVI-разъема и ТВ-выход. Плата поддерживает функцию разгона **D.O.T. Express** и **Live Update 3**. Последняя умеет обновлять BIOS, драйвера и утилиты к видеокарте. Как обычно, все через Windows. Комплект поставки радует — два переходника DVI-to-VGA, кабели HDTV, S-Video, руководство пользователя, диск с драйверами и утилитами, DVD-плеер и другие программы от CyberLink, игра **Brothers in Arms: Road to Hill 30**.



Отдыхай с iriver!

подведение итогов конкурса

Друзья! Как вы помните, в четвертом номере «Игромании» за этот год мы, совместно с компанией **IRIVER**, проводили конкурс «ОТДЫХАЙ С IRIVER», главным призом в котором была туристическая **поездка в Турцию** и **flash-MP3-плеер IRIVER U10**. Все, что требовалось от вас — так это прислать свою смешную фотографию с не менее смешной подписью-комментарием.

Два месяца мы принимали и перебирали ваши письма, а потом долгими ночами выбирали лучшие фотографии. И, наконец, сегодня мы в торжественной обстановке подводим итоги конкурса!

Итак, фанфары:

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

Поездка на четыре дня в Турцию на двоих с проживанием в пятизвездочном отеле, а также **flash-MP3-плеер IRIVER U10** совершенно заслуженно достаются человеку по имени Борис Чумарин. Ура ему и спасибо за смешную фотографию!



ВТОРОЙ ПРИЗ

Модная футболка от IRIVER и **FM-транسمиттер IRIVER AFT-100** достаются человеку, не назвавшему своего имени, но подписавшемуся как Грустный Рождественский Олень. Уважаемый Олень, забирайте ваш приз!



ТРЕТИЙ ПРИЗ

Наконец, **клубная куртка** и **напульсник** от **IRIVER** уезжают прямиком Алексею Форточкину, который отправил на наш почтовый ящик гомерически смешного пекинеса.

От всей души мы поздравляем победителей!



iriver maxitours

DOOM 3 1.3 (DEMO1)

Разрешение	Максимальное качество			AF x16, AA x2		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
GIGABYTE GV-NX66T256DE (500/800 МГц)	81,8	59,2	43,2	60,4	40,6	29,3
GIGABYTE GV-NX66T256DE (560/850 МГц)	85,4	64,9	47,0	65,0	43,9	31,8
MSI NX7600GS-T2D256EH (400/800 МГц)	88,4	68,7	50,9	69,8	47,5	34,2
MSI NX7600GS-T2D256EH (440/880 МГц)	92,1	75,3	57,7	76,7	53,6	38,6
Palit GeForce 7600 GT Sonic (575/1500 МГц)	97,6	88,4	76,1	90,4	72,7	56,6
PowerColor Radeon X1800 GTO (520/990 МГц)	93,0	79,0	62,9	86,3	67,0	53,2
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (520/990 МГц)	92,1	79,1	63,1	85,9	67,5	52,8
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (573/1205 МГц)	93,0	83,9	69,4	88,1	74,6	60,0
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (573/1205 МГц + разблокировка)	93,1	91,1	79,0	90,9	83,5	69,1
MSI RX1800XL-VT2D256E (500/1000 МГц)	88,1	77,2	62,0	93,9	81,5	71,5
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)						
GIGABYTE GV-NX66T256DE (500/800 МГц)	50,2	35,3	24,0	40,2	28,0	18,9
GIGABYTE GV-NX66T256DE (560/850 МГц)	54,9	38,9	26,5	44,2	30,7	20,8
MSI NX7600GS-T2D256EH (400/800 МГц)	58,4	41,4	28,3	48,2	33,5	22,6
MSI NX7600GS-T2D256EH (440/880 МГц)	65,5	47,9	32,6	55,3	38,6	26,1
Palit GeForce 7600 GT Sonic (575/1500 МГц)	77,6	60,7	42,6	70,3	51,2	34,9
PowerColor Radeon X1800 GTO (520/990 МГц)	80,0	69,3	49,1	61,2	43,5	30,0
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (520/990 МГц)	80,1	69,0	49,3	61,0	43,7	30,3
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (573/1205 МГц)	79,4	73,6	54,8	65,6	48,3	33,7
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (573/1205 МГц + разблокировка)	77,5	78,2	64,4	72,3	55,7	39,3
MSI RX1800XL-VT2D256E (500/1000 МГц)	77,9	76,8	58,0	67,3	52,1	35,8

Система охлаждения у платы менее эффективная, чем у GIGABYTE, зато компактная и в целом со своей функцией справляется. После разгона ядра (441 МГц) и памяти (880 МГц) при максимальных нагрузках температура доходила до 86 градусов. Это вполне нормально для современных видеокарт. Можно только порадоваться за то, что инженеры MSI умудрились сделать столь компактную и эффективную систему охлаждения.

MSI NX7600GS-T2D256EH выглядит очень сильно, особенно если учитывать скромную цену. Ну а чип GeForce 7600 GS явно станет хитом продаж.

Ориентировочная цена MSI NX7600GS-T2D256EH — \$160.

Palit GeForce 7600 GT Sonic



Palit GeForce 7600 GT Sonic разогнан изначально и поэтому показывает достаточно высокие результаты.

Компания Palit, известная своими недорогими видеокартами, выпускает сейчас не только OEM-карты, но и полноценные коробочные комплекты. Вместе с Palit GeForce 7600 GT Sonic поставляется один переходник DVI-to-VGA, видеокабель, краткое руководство пользователя, диски с драйверами, DVD-плеером PowerDVD 5, есть игра Conflict: Global Storm.

На видеокарте из красного текстолита установлен небольшой кулер с алюминиевой основой и крышкой из белой пластмассы. Вентилятор работает довольно шумно, радиаторов для памяти не предусмотрено. Устанавливается кулер весьма необычным образом: с обратной стороны выходят крючки, на которые цепляется крепление

(такое мы видим впервые). Приставку Sonic карта получила неспроста — ядро и память работают на больших частотах, нежели обычно. Чип G73 разогнали до 575 МГц вместо стандартных 560 МГц, а GDDR3-память со временем выборки 1,2 нс — до 1500 МГц вместо положенных 1400 МГц. Но и это не предел. Учитывая время выборки, можно с уверенностью сказать,

что память заработает и на большей скорости. Любителям разгона такая плата точно понравится.

Главный же недостаток всей серии GeForce 7600 заключается в том, что шина памяти «узковата» — всего 128 бит. В остальном все выглядит сбалансировано.

Ориентировочная стоимость Palit GeForce 7600 GT Sonic — \$220.

PowerColor Radeon X1800 GTO

А вот и дошла очередь до ATI. Так уж получилось, что позиции серии Radeon X1600 выглядят сейчас довольно слабо, особенно после появления GeForce 7600 GS и GT, а Radeon X1800 XL стоит очень дорого. Компании ничего не оставалось делать, кроме как выводить на рынок нового бойца — Radeon X1800 GTO.

От более старших и дорогих Radeon X1800 XL/XT/XTX новая видеокарта отличается меньшим числом конвейеров и более медленной памятью. Зато она унаследовала 256-битную шину памяти, возможность включения сглаживания совместно с HDR-эффектами (например, в The Elder Scrolls 4: Oblivion) и мягкими тенями (F.E.A.R.).

GeForce 7600 GT заметно обходит PowerColor Radeon X1800 GTO по частотам, но тем интересней будет посмотреть, чей подход более действенный. NVIDIA делает ставку на частоты, ATI — на ширину шины памяти и большее число вершинных конвейеров.

Дизайн у PowerColor Radeon X1800 GTO классический, система охлаждения тоже

Вне конкурса!



MSI RX1800XL-VT2D256E выступает у нас вне конкурса. Плата явно выходит из ценового диапазона \$150-250. Еще бы, ведь ее стоимость доходит до \$450! Мы ее взяли, в первую очередь, для сравнения с разблокированной Radeon X1800 GTO.

Долго останавливаться на рассмотрении этой платы мы не будем. Скажем только то, что ее отличает большее количество пиксельных и вершинных конвейеров, а также несколько более высокая частота памяти. Правда, есть один подводный камень — в таких платах ставят потенциально куда более быструю память, чем в Radeon X1800 GTO. И это ее главный козырь. В остальном отличий нет.

Ориентировочная стоимость MSI RX1800XL-VT2D256E — \$450.

старая — и очень шумная. Во время загрузки компьютера вентилятор работает на полных оборотах, постепенно снижая их до нормы. Тем не менее в ходе тестирования мы отмечали, что в особенно сложных сценах шум был ощутим. Пожалуй, это единственный недостаток штатного кулера. Зато он компактный и практически полностью покрывает плату и охлаждает чипы памяти.

На заднюю панель выходит пара DVI-разъемов и VIVO. VIVO является обязательным атрибутом всех видеокарт серии **Radeon X1000**. Стоит добавить, что все они также обладают поддержкой технологии **Avivo**. Она позволяет на аппаратном уровне кодировать и декодировать видео (будь то MPEG2 или более требовательные H.264/MPEG-4 AVC), разгружая тем самым систему.

За всем этим мы забыли про комплект поставки. А он, надо сказать, хорош, хотя игр в коробку так и не положили. Есть полный набор разнообразных видеокабелей, кабель питания (для видеокарты требуется дополнительное питание), пара переходников DVI-to-VGA, краткая инструкция по установке, диск с драйверами и набор программ от **CyberLink**.

PowerColor Radeon X1800 GTO — качественная плата, полностью соответствующая требованиям времени.

Ориентировочная стоимость PowerColor Radeon X1800 GTO — \$250.



Дизайн у PowerColor Radeon X1800 GTO классический. Кулер эффективен, но довольно шумный.

ТЫ СМОЖЕШЬ заглянуть за угол

Расширяет границы поля зрения

Шлемы виртуальной реальности

i-glasses™

- Обзор лучше чем при игре на ПК
- Совместимость с огромным количеством игр
- Высокое разрешение (SVGA для ПК)
- Удобное подключение и настройка
- Широкий диапазон регулировки

С помощью шлемов i-Glasses

- Вы сможете как никогда полностью погрузиться в виртуальный мир
- Кино приобретет объем и реалистичность
- Вы сможете играть или смотреть фильмы



MULTIMEDIA CLUB

Эксперты в мультимедиа с 1991

Опт: Multimedia Club, тел.: (495) 788-9111, www.mpc.ru

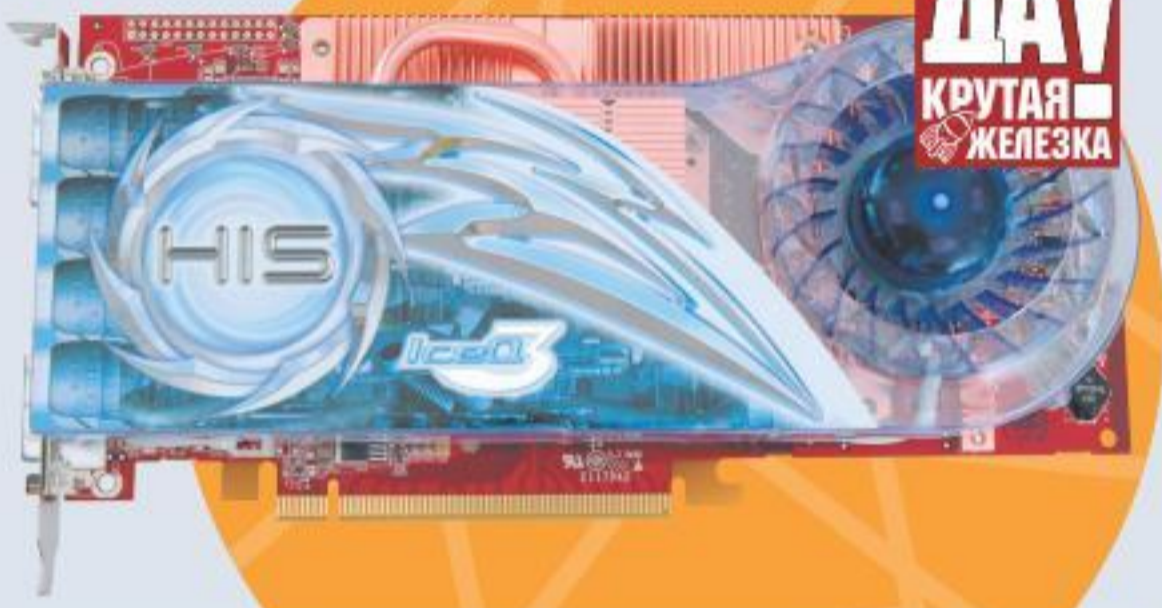
Интернет-магазин: www.mpcclub.ru (доставка по России)

Розница: тел.: (495) 788-9111, Москва, Ленинградский просп. 80

F.E.A.R. 1.04

Разрешение	Максимальное качество			AF x16, AA x2			AF x16 + Soft Shadows		
	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200
GIGABYTE GV-NX66T256DE (500/800 МГц)	46	32	23	34	24	16	24	16	11
GIGABYTE GV-NX66T256DE (560/850 МГц)	49	35	25	36	26	17	25	16	11
MSI NX7600GS-T2D256EH (400/800 МГц)	53	39	27	41	28	20	30	21	14
MSI NX7600GS-T2D256EH (440/880 МГц)	60	44	31	45	31	22	35	24	16
Palit GeForce 7600 GT Sonic (575/1500 МГц)	75	59	41	62	45	32	47	33	22
PowerColor Radeon X1800 GTO (520/990 МГц)	66	50	35	60	45	32	38	24	17
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (520/990 МГц)	66	51	36	60	46	32	37	25	16
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (573/1205 МГц)	69	54	39	63	49	34	40	27	17
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo (573/1205 МГц + разблокировка)	78	61	47	72	58	38	49	34	23
MSI RX1800XL-VT2D256E (500/1000 МГц)	74	58	42	68	53	38	45	31	20

HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo



Если перепрошить и разогнать HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo, получится супер-Radeon X1800 XL по скромной цене!

Следующий представитель лагеря ATI — **HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo** — смотрится еще интереснее PowerColor Radeon X1800 GTO. На видеокарте установлена уникальная система охлаждения **IceQ3**. Медная пластина покрывает все модули памяти, основной радиатор установлен на графический чип, от которого идет тепловая трубка. Все это скрывает турбина. Она устроена так, что вентилятор выдувает весь горячий воздух из системного блока. Работает вентилятор тихо, количество оборотов в минуту не превышает отметки 1800 даже при максимальной нагрузке. Хотя при запуске системы вентилятор явно работает на повышенных оборотах, но только при загрузке. Жаль только, что система получилась довольно массивная (доступ к соседнему слоту перекрывается начисто).

Вместе с картой поставляются набор видеокабелей, кабель питания, два DVI-to-VGA, решетка для системы охлаждения (устанавливается на заднюю панель компьютера), диски с драйверами, **PowerDVD 6**, игра **FlatOut** на двух дисках и еще один DVD с игрой **Dungeon Siege** и набором программ.

Казалось бы, ну да, получили новую систему охлаждения, человеческий комплект поставки, чего еще желать? Оказывается, есть чего. Представители компании сообщили, что плату можно перепрошить и получить полно-

ценную Radeon X1800 XL! В итоге мы поступили так: сначала протестировали плату в стандартном режиме, потом разогнали, лишь после этого заменили BIOS, а для полного праздника еще и разогнали. Все прошло успешно.

Для прошивки мы использовали утилиту **ATIFlash** и подходящую версию BIOS. Необходимо заранее создать загрузочный диск и записать туда вышеперечисленные файлы. Для прошивки нужно набрать команду типа **atiflash.exe -f -p 0 название файла**. Перед этим стоит сохранить образ старой версии BIOS, набрав команду **atiflash.exe -s 0 название файла**. Сразу после перезагрузки и перестановки драйверов мы получили рабочую Radeon X1800 XL — конвейеры были разблокированы.

Эффективность IceQ3 поражает, даже после разблокировки конвейеров и разгона температура ядра не превышала отметки 58 градусов. HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo хорош со всех сторон, да и цена не кусается. Есть лишь один момент, который нас несколько беспокоит, — на момент написания статьи эти видеокарты еще не поступили в продажу в России. Но это уже дело времени.

Ориентировочная стоимость HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo — \$250.

Тестирование и заключение

Все видеокарты тестировались в синтетических тестах **3DMark05** и **3DMark06**, а также играх **DOOM 3**, **F.E.A.R.** и **Serious Sam 2**. Все игровые тесты проходили при максимальных настройках качества, включая анизотропную фильтрацию и сглаживание.

Интересно отметить, что практически во всех случаях разгон очень позитивно влиял на скорость. В меньшей мере это относится к GIGABYTE GV-NX66T256DE. Очевидно, что поколение GeForce 6600 GT сходит со сцены, уступая место GeForce 7600 GS.

Очень приятные впечатления оставила плата MSI NX7600GS-T2D256EH на базе GeForce 7600 GS. Стоит недорого, но при этом с легкостью обходит GeForce 6600 GT. На выбор представлены как полностью бесшумные модели, так и с кулером. В последнем случае, скорее всего, возможности разгона будут еще выше.

GeForce 7600 GT представляет не меньший интерес. Слегка разогнанная Palit GeForce 7600 GT Sonic показала отличные результаты в играх — можно себе позволить играть в разрешение 1280x1024 при максимальных настройках качества.

Звездой же обзора стала HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo. После прошивки BIOS и разгона она была непобедима. Кстати, после окончания тестов стало известно, что далеко не только модели от HIS можно будет перепрошить. Это касается и других производителей, включая **Sapphire** и **PowerColor**. Как видите, ситуация, которую мы наблюдали с **Radeon X800 GTO**, повторяется. Но опять же, все манипуляции с BIOS вы делаете на свой страх и риск, впрочем, как и разгон.

В общем, итог такой: если вы желаете потратить как можно меньше денег и получить максимум удовольствия, GeForce 7600 GS это то, что нужно. Более дорогой и мощной альтернативой является GT-серия. Для тех же, кто любит поэкспериментировать на аппаратном уровне, лучшим выбором станет Radeon X1800 GTO. Только подумайте, Radeon X1800 XL по цене GTO-версии!

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:

2L (www.2l-pr.ru) — Palit GeForce 7600 GT Sonic;
Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair Twin2X 1024A-5400UL;
GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GV-NX66T256DE;
MSI (www.microstar.ru) — MSI NX7600GS-T2D256EH, MSI RX1800XL-VT2D256E;
PowerColor (www.powercolor.com.tw) — PowerColor Radeon X1800 GTO;
HIS (www.hisdigital.com) — HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 Turbo;
Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 Вт.

ПАНЗЕР ЭЛИТЕ ★ ★ АСТІОН ★ ★

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

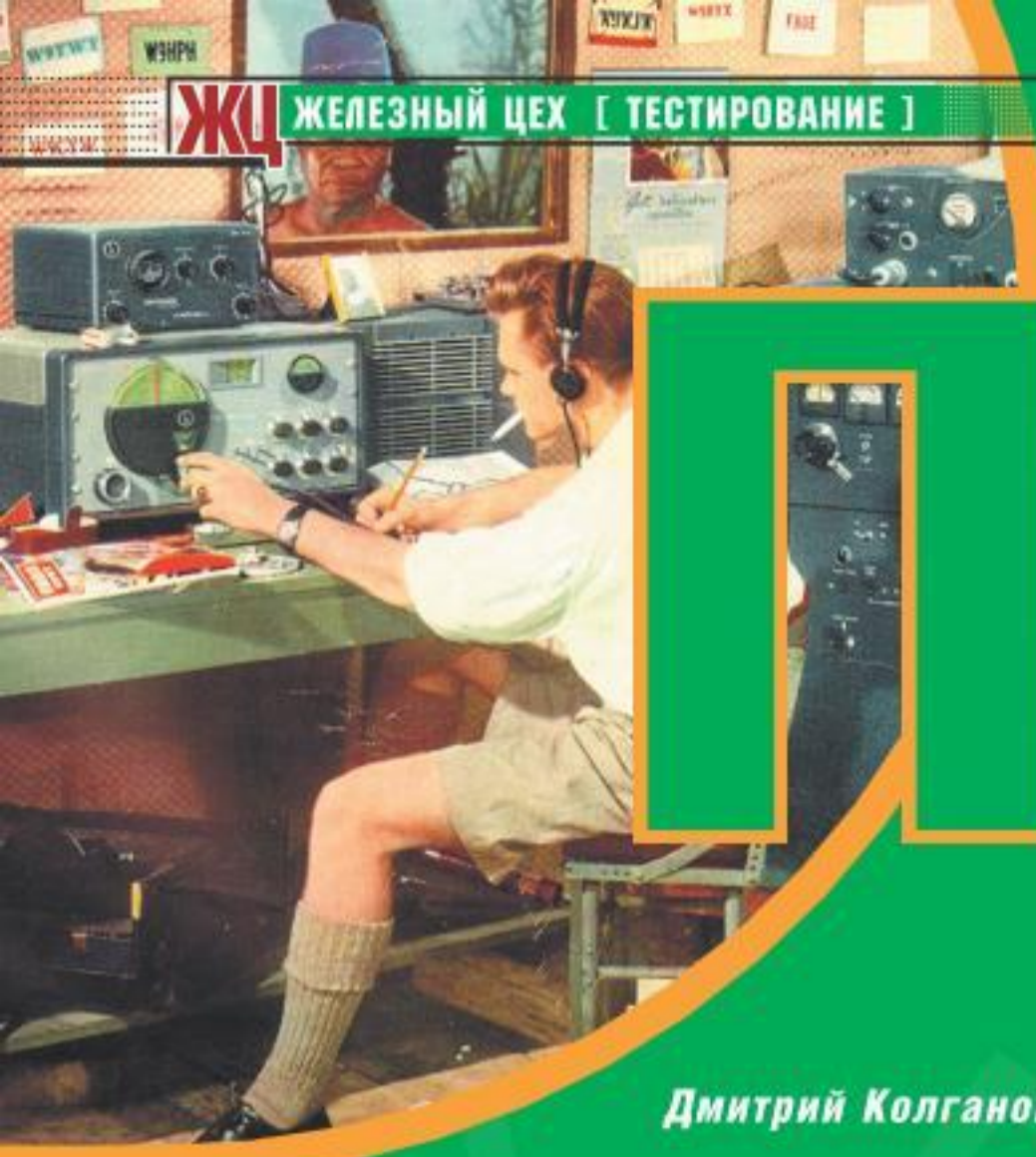
«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огоньком!»
«РС Игры»

СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria. Developed by ZootFly LLC
© 2006 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>; Розничная продажа в магазинах





ПЕРВЫЙ-ПЕРВЫЙ, Я ВТОРОЙ

Тестирование игровых гарнитур

Дмитрий Колганов

Звук для любого уважающего себя игрока — это святое. Эффект погружения в игры создается во многом благодаря стараниям звукорежиссера, поэтому выбор акустики — дело исключительно ответственное. Мы не станем оспаривать достоинство стационарной акустики, способной сотрясти дом до основания. Без сомнения, приятнее палить по врагам, когда перед тобой стоит агрегат на пару сотен ватт, но иногда возникает потребность в наушниках, а точнее — в мультимедиа-гарнитуре.

Гарнитур могут обеспечить не только хорошую передачу звука, но также удобное общение посредством того же Skype или во время игры с включенным TeamSpeech. В рамках данной статьи мы поможем найти оптимальное решение для заядлого геймера и просто любителя хорошего звука.

Наши требования

Перед тем как перейти к тесту, стоит разобраться с параметрами, по которым мы будем рассматривать мультимедиа-гарнитур. В первую очередь это дизайн. Причем под дизайном имеется в виду не столько внешний вид, сколько сама конструкция наушников. Достойный представитель своего класса должен быть в меру легким, удобно сидеть на голове и не давить на уши. В противном случае дискомфорт гарантирован. Хорошая звукоизоляция от внешнего мира также не помешает.

Следующим пунктом значится воспроизведение звука в играх и фильмах. Мы вправе ожидать мощную передачу баса, столь необходимого в динамичных играх, четкое позиционирование источника звука в сложных сценах и приличный уровень шумоподавления, исключающий излишние искажения в периоды затишья.

Не в последнюю очередь нас волнует качество микрофона. Он должен прекрасно справляться с записью голоса и по возможности отсекал посторонние источники звука. Микрофон обязан достойно показать себя при общении в играх и через Skype.

Воспроизведение музыки рассматривалось в последнюю очередь. Так как мы рассматриваем наушники с прицелом на игры, требовать от них идеальной передачи всего спектра частот мы не будем. Но выдавать музыку без заметных завалов и пиков обязан каждый.

На чем мы слушали

- звуковой кодек AC'97
- звуковая карта Creative X-Fi Xtreme Music
- аудиосистема Aiwa NSX-S888
- плееры Apple iPod Video и Sony D-NE10

Что мы слушали

- игры **Painkiller: Battle Out of Hell**, **Counter-Strike 1.6**
- DVD-концерт **Roger Waters — The Wall: Live in Berlin**
- фильм **Terminator: Rise of the Machines** в формате HDTV
- музыку, включая классические композиции, рок 70-х и современных музыкальных исполнителей

Icemat Siberia Headset



Icemat Siberia Headset это сочетание эффектного дизайна и непревзойденного звучания в играх!

Icemat известна своими аксессуарами для профессиональных игроков. На рынке аудио она не так давно и представлена только серией гарнитур **Siberia Headset**, которая включает модели как с USB-картой, так и без нее. Кроме этого встречаются белые и черные экземпляры. Насколько хорошими получились их дебютные гарнитур, мы сейчас и посмотрим.

Из всех протестированных нами образцов у Icemat оказалась наиболее богатая комплектация: наушники открытого типа, удлинитель провода с пультом управления,

позолоченный переходник с 3,5-мм на 6,3-мм джек, отдельный микрофон и держатель-липучка для него.

Внешне наушники выглядят эффектно. Исполнены они из плотного пластика. Динамики соединены металлическими дугами, лишенными хрупких опорных частей. Настраиваемый под голову ободок из кожзаменителя держится на паре хрупких вытягивающихся металлических тросиков. В пластиковой конструкции динамиков предусмотрены вентиляционные отверстия. Амбюшюры покрыты мягким бархатистым материалом, отлично притягивающим пыль. Ушные чашки имеют слишком маленький ход в горизонтальной плоскости — градусов тридцать. Для удобства и создания объемного звука они повернуты относительно головы на двадцать градусов.

К левому динамику крепится несъемный провод. Он достаточно тонок для наушников подобного форм-фактора, но в то же время и самый толстый из протестированных нами моделей. Длина основного кабеля составляет 1 м. Для работы в стационарных условиях предусмотрен удлинитель на 1,8 м. Пользователи, у которых есть серьезная стереосистема, будут рады, что в комплект поставки входит отличный переходник на 6,3-мм джек.

Наушники идеально сидят на голове. Плотно прилегают к ушам, не соскакивают при движениях, не напрягают при длительной работе. Такое встречается редко.

С первых же секунд при работе с играми становится понятно, что деньги потрачены не зря. Динамики прекрасно выделяют отдельные звуки, не смешивая их в кашу. С Siberia Headset многие услышат то,

что раньше просто не замечали. О реализации позиционирования можно говорить часами. Если источник звука, к примеру, находится у вас слева за спиной, будьте уверены, наушники передадут все так, что вам захочется обернуться и проверить, что там творится. В особенности гарнитура отличилась в реализации баса. Бас получился мощным и упругим, вытягивающим любую динамическую сцену. В периоды затишья Siberia Headset ведут себя прилично, при хорошей звуковой карточке лишних шумов наблюдать не придется.

Переходим к музыке. Тут Siberia Headset хвалить не за что. Все преимущества, продемонстрированные в играх, оборачиваются против нее. Мы до сих пор находимся в недоумении относительно того, как производитель измерял спектр частот — заявленных 18—28 000 Гц мы не нашли. При прослушивании четко можно наблюдать лишь басы. Ни голоса, ни гитары нормально не услышать. Наушники убивают в них всю живость, превращая в придаток к басам. Эквалайзер не спасает. Попытка посмотреть концертное DVD-видео вылилась в непонятный результат — ко всему прочему добавилось отсутствие объемности. Смотреть фильмы в Siberia Headset тоже невесело. Несмотря на то что с динамичными сценами они справляются хорошо, диалоги актеров слушать тяжело. Голос получается сухой и теряет насыщенность.

Микрофон здесь вынесли отдельно, он «сидит» на собственном проводе, а это не сказать чтобы очень удобно — придется помучиться с распутыванием узлов. Работа микрофона также вызывает некоторые нарекания. Чувствительность у него низкая, так что крепить его придется как можно ближе к губам.

Подводя черту, скажем, что дебют у Icecat не провальная, но ей есть над чем поработать. Гарнитура отлично подходит для игр и... только для игр.

Steel Sound 5H USB



Гарнитура Steel Sound 5H USB всеядна, но в играх звучит не столь ярко.

Наряду с Icecat, **Steel Series** также занимается выпуском аксессуаров для профессиональных игроков. Только вот что интересно: оба бренда принадлежат одной фирме — **Soft Trading**.

Как и Siberia Headset, **Steel Sound 5H** выпускаются в двух версиях — в комплекте с USB-аудиокартой и без нее. Нам достался первый вариант. Наушники продаются в большой прозрачной упаковке, в которой помимо них находятся удлинитель на 2 м, аудиокарта 7.1 и диск с драйверами.

Конструкция Steel Sound 5H оказалась не столь удачной, как у предыдущей модели. Наушники прилегают к ушам неплотно, и это приводит к тому, что при резких движениях они спадают. Дужка сильно давит на голову, при этом ход у нее малый. Что нас порадовало, так это возможность разбирать наушники на три части. Можно от-

соединить дужку от динамиков (очень кстати при транспортировке). Ушные чашки имеют большой ход — градусов в шестьдесят. Амбушюры большие и глубокие, чтобы уместить ухо целиком. К левому динамику крепится тонкий провод длиной в 1 м, на нем расположен пульт управления громкостью и чувствительностью микрофона. Для тех, кому длины кабеля покажется мало, предусмотрен удлинитель на 2 м.

Как ни странно, в играх Steel Sound 5H показали себя не столь убедительно. Чувствуется недостаток басов. Динамические сцены получаются тусклыми. С позиционированием источника звука они справляются хорошо, но до Siberia Headset не дотягивают. Несмотря на то что Steel Series позиционирует свои наушники в качестве игровых, по-настоящему их потенциал можно раскрыть только при просмотре фильмов и прослушивании музыки. Слушать в них музыку — одно удовольствие. Не мешает даже небольшая нехватка высоких частот и суховатость. Концертные DVD гарнитура воспроизводит на твердую четверку. Иногда им не хватает мощности на высоких частотах, для того чтобы подчеркнуть некоторые аспекты. В фильмах Steel Sound 5H ведет себя образцово-показательно — голоса сочные, динамичные сцены получаются без изюминки, но звучат приятно.

Устройство микрофона удивило своей продуманностью. Когда он не нужен, его можно задвинуть в наушник. Дужка, на которой крепится микрофон, обладает достаточной эластичностью, чтобы можно было подобрать оптимальное положение. Чувствительность микрофона можно настроить при помощи пульта. Никаких проблем при работе не было. Единственный момент, который мы отметили: если уровень громкости в наушниках слишком высок, то микрофон улавливает звук из динамиков, создавая эхо. Причиной тому открытая конструкция гарнитуры.

topdevice
www.topdevice.ru

Достойной внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ



Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS
GROUP

Звуковая USB-карта приятных впечатлений не оставила. Аппаратное моделирование «звука вокруг» приводит к снижению качества, не добавляя ощущения пространства. На наш взгляд, переплачивать за карту смысла нет, лучше присмотреться к обычной версии и сэкономить \$20.

Несмотря на всю критику, в лице Steel Sound 5H мы получили крепкого середнячка. Вот если бы еще объединить удачную конструкцию Siberia Headset, звук Steel Sound H5 и чуть снизить цену, мы бы получили отличный вариант домашних наушников на все случаи жизни. Soft Trading стоит задуматься над этим.

Creative HS-600



Creative HS-600 — практичная и недорогая гарнитура.

Creative — далеко не новичок на звуковом рынке. Компания всегда делала упор на звуковые карты и MP3-плееры, не забывая при этом про акустику. В небольшой коробочке, в которой поставляются наушники **Creative HS-600**, нет ничего, кроме тестируемого устройства. Конструкция HS-600 с виду хрупкая — у динамиков слишком малый угол хода и они болтаются, дужка и корпуса динамиков выполнены из недорогой цельной пластмассы. Достойное исполнение получили амбушюры — на них пошла мягкая ткань.

При всех вышеописанных недостатках наушники сидят на голове как влитые. Широко настраиваемая высота позволит подогнать их под себя без лишних проблем. Динамики прилегают к ушам очень плотно, что исключает проникновение звука извне. Провод присоединен не к одному динамику, а сразу к двум. На кабеле длиной 2,5 м закреплен пульт управления, оснащенный регулятором громкости и кнопкой включения микрофона.

Поведение HS-600 в играх оказалось намного лучше, чем у Steel Sound H5. Бас работает более четко, так что динамичные сцены получаются эффектнее. Позиционирование выполнено на уровне, но до Icecat Headset далеко. При воспроизведении музыки гарнитура от Creative без труда обставляет модель от Icecat и ни в чем не уступает Steel Series. В отличие от Steel Series, звук у HS-600 более

Вне конкурса

В основной части теста мы рассмотрели наушники мониторного типа. Но на рынке гарнитур не меньшей популярностью пользуются устройства с накладной конструкцией. Они вполне подходят в качестве недорогой альтернативы своим старшим собратьям. Встречайте — **Logitech PC Headset 120**, **Creative HS-400** и **KOSS CS-100**.

Logitech PC Headset 120

Динамики Logitech PC Headset 120 крепятся вокруг головы при помощи ободка. Такая конструкция не обеспечивает должной прижимной силы, поэтому наушники тяжело расположить четко напротив ушной раковины, а это, в свою очередь, приводит к потере ряда частот. Микрофон лишен поворотного механизма и постоянно болтается перед губами во включенном состоянии, так как никакого пульта не предусмотрено.



В играх PC Headset 120 показали себя не с лучшей стороны. Звук плоский, басов нет. Кроме эффекта стерео, от них ничего больше не получишь.

Слушать музыку и смотреть фильмы в них мы также не рекомендуем. Зато работа микрофона нареканий не вызвала. PC Headset 120 — модель исключительно для офиса.

Creative HS-400

У Creative HS-400 те же самые проблемы, что и у PC Headset 120. Конструкция похожа, разве что добавили амбушюры, которые едва прижимаются к ушам. Порадовало наличие пульта, оснащенного регулятором громкости и кнопкой выключения микрофона. Микрофон и вовсе можно отсоединить от наушников.



В играх HS-400 ведут себя значительно лучше Logitech. Звук более насыщенный, но басов также не хватает. Позиционирование хромает на обе ноги.

Слушать музыку на HS-400 можно — немного завышены высокие частоты, но в остальном все соответствует требованиям к данной ценовой категории.

Микрофон обладает достаточной чувствительностью, чтобы можно было общаться без проблем. Негативный момент — он хорошо улавливает звук из самих наушников.

Потенциал Creative HS-400 не был раскрыт из-за особенностей конструкции. Чуть-чуть повысить прижимную силу — и получилось бы отличное бюджетное решение.

KOSS CS-100

Наушники KOSS CS-100 сделаны на совесть. Дужка идет поверх головы и достаточно хорошо прижимает динамики к голове. Микрофон имеет поворотный механизм и не мешает в отключенном состоянии.



По качеству звука это лучшие наушники накладного типа из всех протестированных нами. Играть в них удобно, динамика сцены передается хорошо. Достаточно мощный бас создает нужный эффект, а с позиционированием у CS-100 дела обстоят лучше, чем у HS-400 и PC-120. Но надо понимать, что до уровня мониторных моделей им далеко.

Музыку CS-100 воспроизводят как надо, частоты сбалансированы. Голоса в фильмах передаются без искажений, динамичные сцены также смотрятся приятно.

Работа микрофона не вызвала нареканий. Голос снимается четко и практически лишен посторонних шумов.

глубокий и насыщенный благодаря хорошо реализованному басам. На высоких частотах мощность HS-600 заметно выше, чем у Steel Sound 5H. С воспроизведением концертных записей у Creative тоже все хорошо. Динамики выделяют каждый инструмент, создавая ощущение объемности. При просмотре фильмов мы также остались довольны.

Конструкция микрофона подкачала. Крепится он на левом наушнике и оснащен поворотным механизмом. Дужка микрофона коротка и не столь пластична. Учитывая направленный тип микрофона, это приводит к затруднениям при поиске нужного положения. К счастью, спасает высокая чувствительность. С другой стороны, это добавляет некоторые шумы, хотя голос передается без потерь.

С первого взгляда Creative HS-600 выглядят неубедительно, но если разобраться, гарнитура эта очень даже приличная.

KOSS SB-45

В нашем тесте **KOSS** — единственная компания, занимающаяся исключительно производством наушников. Модель **SB-45** по-своему уникальна. В ней использована по-настоящему закрытая конструкция, что обеспечивает должную изоляцию от внешних шумов.

Внешне гарнитура выглядит достойно. Корпус сделан на совесть, удерживающая дужка выполнена из кожзаменителя и имеет достаточный ход для того, чтобы уместиться на голове любых размеров. Для

удобства при транспортировке **KOSS** предусмотрела знакомую многим по модели **Porta Pro** систему сборки, когда ушные чашки складываются под прямым углом.

Динамики имеют большой угол наклона. Амбушюры выполнены из мягкого кожзаменителя, обеспечивающего хорошую звукоизоляцию. Микрофон крепится к левому наушнику и имеет поворотный меха-



KOSS SB-45 настолько хороши, что даже не верится. Вот только «раскачать» их тяжело.

низм. К тому же динамику присоединен кабель длиной 2,5 метра. Никаких пультов и кнопок отключения микрофона нет, а жаль. Наушники отлично прилегают к ушам, после долгого использования усталости нет.

В играх **KOSS SB-45** ведут себя отлично и ни в чем не уступают модели от **Icebat**, несмотря на разницу в цене. В наличии тот же мощный и насыщенный бас, правда, позиционирование чуть хуже. Уровень подавления шумов высокий.

Что касается музыки, то здесь мы ничего хорошего не ждали — перебор с басами, отсутствие высоких частот. Но все изменилось, когда **KOSS** мы подключили к стационарной акустике с хорошим предусилителем. Наушники, что называется, разыгрались. **SB-45** отлично воспроизводили любую музыку, будь-то классику или рок. Мощный насыщенный бас не глушит остальные частоты, передавая все максимально четко.

Это объясняется тем, что сопротивление у **KOSS** составляет 100 Ом. Такой показатель более характерен для полноценных мониторных наушников, но не для гарнитур. Однако получить хороший звук без нормальной акустики не получится — у обычных звуковых карт уровень выходной мощности слишком низок. Концертные видеозаписи **KOSS** обрабатывал на отлично, то же самое мы можем сказать и про фильмы. Насыщенные басы позволяют прочувствовать любую сцену, не заглушая голоса актеров.



AM2NF4G-SATA2



Сокет AM2 940-Pin для процессоров AMD Athlon™ 64 / 64FX / 64X2 и Sempron На базе чипсетов nVidia GeForce 6100, nVidia nForce 410 MCP

- Поддерживает частоту шины FSB 1000МГц (2.0ГТ/с), технологии Hyper-Transport и AMD Cool'n'Quiet
- Интегрированный графический VGA-контроллер NV44, поддержка DX9.0, Pixel Shader 3.0, макс. объем разделяемой памяти 128 Мб
- Поддерживает двухканальную память DDRII800/667/533 с 4-я слотами DIMM, максимальным объемом до 8Гб
- Слот PCI Express x 16 для контроллера VGA
- Слот PCI Express x 1
- 2 x SerialATA II 3,0Гбит/с, поддерживает RAID (RAID 0, 1, JBOD), поддержка горячего подключения "Hot Plug", 2 IDE порта ATA133
- 7.1-канальный высококачественный звук
- Логотип Windows Vista™ Premium, Hardware Ready

Dual Channel
DDRII 800
Max. capacity up to
8GB

Windows
Vista™ Premium Logo
HW Ready

Worldwide Best Internal Graphics
Pixel Shader 3.0
Direct X 9.0

Untied
Overclocking

ASRock Эксперт в Windows Vista™

elko

Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>

ОС КОМПЬЮТЕРНАЯ КОРПОРАЦИЯ

Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>

НИКС КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ

Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>

ULTRA

Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracom.ru>

ASRock
www.asrock.com



ХАРАКТЕРИСТИКИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ГАРНИТУР

Модель	Creative HS-400	Creative HS-600	Icemat Siberia Headset	KOSS CS-100	KOSS SB-45	Logic 3 Deluxe	Logitech PC Headset 120	Steel Sound 5H USB	SpeedLink SL-8760 Triton
Частотный диапазон наушников	20—20 000 Гц	20—20 000 Гц	18—28 000 Гц	30—16 000 Гц	18—20 000 Гц	Неизвестно	20—20 000 Гц	16—28 000 Гц	Неизвестно
Частотный диапазон микрофона	350—20 000 Гц	100—16 000 Гц	80—15 000 Гц	Неизвестно	100—16 000 Гц	Неизвестно	100—10 000 Гц	75—16 000 Гц	Неизвестно
Сопротивление	32 Ом	32 Ом	40 Ом	32 Ом	100 Ом	Неизвестно	Неизвестно	40 Ом	Неизвестно
Регулятор громкости	Есть	Есть	Есть	Нет	Нет	Есть	Нет	Есть	Есть
Выключатель микрофона	Есть	Есть	Есть	Нет	Нет	Есть	Нет	Есть	Есть
Цена (\$)	25	35	75	20	45	15	20	100	25

Во время теста выявилось странное решение инженеров с распределением звука по динамикам. SB-45 проявляют моно-зататки. Для примера — звук, подающийся только на левый динамик, также слышен и в правом, но в несколько раз тише. Восприятию это не мешает, только добавляет насыщенности, но некоторое недоумение все же вызывает.

Микрофон в SB-45 нам не очень понравился. Короткая и малоподвижная дужка не дает возможности расположить его оптимальным образом. Высокая чувствительность немного скрашивает картину, но прибавляет лишних шумов. Использование технологии **Clear Voice Technology** спасает не сильно.

Многолетний опыт KOSS в производстве наушников сыграл свою роль. За скромную плату мы получили сочный звук без заметного завала каких-либо частот. SB-45 прекрасно показали себя как в играх, так и в музыке. Единственный их недостаток — высокое сопротивление. Раскачать такие наушники можно только мощной акустикой. Если она у вас есть, берите их, не задумываясь. Если нет, приобретение KOSS SB-45 мало что даст.

Logic 3 Deluxe



Logic 3 Deluxe проигрывают по всем статьям. Не спасает и низкая цена.

Наушники от **Logic 3 Deluxe** явно маскируются под закрытый тип, но это не так. Сделаны они из дешевого пластика, под смягчающей прокладкой на дужке проступают острые углы. К обоим динамикам прикреплен провод длиной 1,8 м. На одном из них расположен регулятор громкости.

К ушам динамики не прижимаются вовсе, они на них висят. Спустя десять минут использования уши начинают болеть. Играть и слушать музыку в этой гарнитуре — сомнительное удовольствие. Басы в них добавляли, видимо, в последний момент, да так и не успели. Складывается такое ощущение, что звук проходит мимо и слышен он на втором плане.

При помощи микрофона можно буквально копировать музыку, звучащую в наушниках. Звуки из динамиков снимаются предельно четко, плюс добавляются некоторые вкрапления голоса. Удовольствия от настройки дужки микрофона ровно столько же, сколько от сгибания медной проволоки голыми руками. Про пластичность, видимо, тоже забыли.

Купить устройство от Logic 3 стоит только для того, чтобы посмотреть, как нельзя делать наушники.

SpeedLink SL-8760 Triton



SpeedLink SL-8760 Triton — дешево и сердито. Это про них.

SpeedLink SL-8760 Triton — наушники открытого типа. Выполнены качественно, дужка из кожзаменителя снизу оборудована мягкой подушкой, не напрягающей голову. Из того же материала сделаны и амбушюры. Динамики получили две степени свободы — в горизонтальной и вертикальной плоскостях. Минусом является лишь слабая прижимная сила динамиков к ушам. При транспортировке гарнитуру можно сложить, места в сложенном виде она занимает очень мало. На проводе установлен пульт управления с кнопкой выключения микрофона, регулятором громкости и уровня баса — неплохо, однако.

В играх SL-8760 Triton проявила себя с лучшей стороны. Басов не хватает, но играть все равно интересно — гарнитура достоверно передает атмосферу игры. Позиционирование на уровне и вполне стандартно для стереонаушников. Благодаря регулятору тона во время прослушивания музыки можно настроить нужный уровень басов. Несмотря на это по-настоящему качественного звучания от них добиться не получилось. Больших сюрпризов при просмотре фильмов SpeedLink нам не преподнесли. Звук ровный, голоса передаются безукоризненно. Что еще нужно?

Микрофон крепится к левому наушнику и оснащен поворотным механизмом. Дужка достаточно длинна и пластична, так что подстроить микрофон не составит труда. Голос он снимает как надо.

SpeedLink SL-8760 Triton не хватает звезд с неба, но сделано устройство вполне на уровне.



Хочется отметить, что в откровенные аутсайдеры мы записали лишь модель от Logic 3. Остальные же гарнитуры показали себя достойно. Кому-то из них лучше даются игры, кому-то воспроизведение музыки.

Icemat Siberia Headset хороши только в играх. Это действительно лучшие наушники для профессионального геймера. Steel Sound H5, наоборот, держатся молодцом при воспроизведении музыки и звуковых дорожек к фильмам, но откровенно проигрывают своим конкурентам в играх.

Во всех отношениях хорошо показали себя только KOSS SB-45. Если бы еще не слишком высокое сопротивление... «Золотой серединой», с нашей точки зрения, являются Creative HS-600. Им одинаково хорошо удается справляться как с музыкой, так и с играми, при этом цена не кусается.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

- Blade** (www.blade.ru) — KOSS CS-100, KOSS SB-45;
- DMCgroup** (www.domestick.ru) — Logic 3 ScreenBeat Deluxe, SpeedLink SL-8760 Triton;
- Grafitec** (www.icemat.ru) — Icemat Siberia Headset;
- Logitech** (www.logitech.ru) — Logitech PC Headset 120;
- PREMO** (www.premo.ru) — Creative HS-400, Creative HS-600;
- Бюрократ** (www.buro.ru) — Steel Sound 5H USB.

Новый тариф «ПЕРВЫЙ»

Все входящие – 0\$

Все исходящие по единой низкой цене
Большой выбор новых услуг



НАЧАЛО

Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 24136. Номера региональных лицензий на mts.ru Новый тариф «Первый» – ТП «Пуск». Доступен для подключения с 6 июня 2006 г. Не тарифицируются любые входящие вызовы при нахождении в домашней сети. Подробная информация об условиях тарифного плана на сайте и в салонах-магазинах МТС Вашего региона.

www1.mts.ru



МОЦАРТУ ДАЖЕ НЕ СНИЛОСЬ

Эра звуковых эффектов и многоканальной акустики

Павел Шубский

Часть 2

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

До 1996 года звуковые карты сильно отличались от тех устройств, которые мы знаем сейчас. 16-битная музыка начала делать робкие шаги на бескрайних просторах компьютерного рынка лишь в 1992, игры же продолжали использовать FM-синтез вплоть до 1996 года. Но индустрия выросла — требовалась поддержка многоканальных акустических систем, уменьшение размера, увеличение скорости. 36-сантиметровые мастодонты вышли из моды. Выпущенная в то время звуковая карта **Creative Sound Blaster AWE64** положила конец эре FM-синтеза. Началась современная история звуковой индустрии.

Устраняем конкурентов!

Перед тем как с головой окунуться в омут современных терминов и технологий, на минутку заглянем в прошлое. Действующая с 1970 года компания **E-mu**, выпускавшая оборудование для музыкантов (MIDI-синтезаторы, драм-машины), в 1993 году перешла под крыло **Creative**. Компания **Ensoniq**, основанная инженерами из легендарной **Commodore**, в конце 90-х переживала серьезные финансовые трудности и в 1998 тоже перешла во владения **Creative**. Их линейку звуковых карт сначала переименовали, а впоследствии она просто исчезла.

Кстати, 1998 год знаменателен тем, что звуковые карты начали миграцию с устаревшего интерфейса ISA на современный PCI, сохранившийся на материнских платах и по-

ныне. **Creative** выпустила **Sound Blaster PCI 64**, а чуть позже — **PCI 128**. По сути, это всего лишь переименованные модели от **Ensoniq**. Цифры 64 и 128 в названиях символизируют количество голосов полифонии, поддерживаемых платами. Новинки были рассчитаны на тех пользователей, которым не нужны продвинутые возможности воспроизведения MIDI — отдельных блоков по обработке этого формата не было.

Развитие технологий производства позволило уместить все необходимые блоки обработки звука в один чип (**Ensoniq ES1370**), что положительно сказалось на ценах и размерах новинок. Карты научились поддерживать четырехканальные акустические системы — задний канал подключался через вход Line-In.

На этом эволюция не закончилась. Оставлять перспективный рынок на откуп одной-единственной компании было бы глупо. Компьютерные игры совершенствовались, объемное звучание было уже не за горами. К выходу готовились такие хиты, как **Unreal**, **Half-Life** и **Quake III Arena**. Эти игры могли бы многое потерять, не будь в них поддержки технологии объемного звучания. Такой технологией стала **Aureal 3D (A3D)**, разработанная компанией **Aureal Semiconductor**.

Стандарт A3D быстро стал популярным и позволил даже на стереосистемах воспроизводить объемный звук. Такой эффект достигался путем специфического позиционирования звука и отражения волн от различных поверхностей. **Aureal** сделала A3D лицензируемым. Разработчики, желающие интегрировать в свою игру поддержку A3D, должны были заплатить за это немалую сумму денег.

Исторически сложилось, что технология A3D могла работать только на звуковых картах с чипами самой **Aureal** — **Vortex** и **Vortex 2**. Но полноценные звуковые карты компания не производила. На выручку пришли партнеры. Самым известным производителем звуковых карт на их основе стала компания **Diamond Multimedia** с линейкой **Monster Sound**.

Противостояние продолжается

Выпущенная в 1999 году **Monster Sound MX300** поддерживала уже вторую версию A3D. Геймеры не могли нарадоваться новым возможностям звука в играх, но **Creative** не была бы **Creative**, если бы вовремя не вмешалась. В августе 1998 года появляется **Sound Blaster Live!**

Карта заработала отличную репутацию. Похвалить карту действительно было за что. Впервые за всю историю звуковых карт в ней использовался полноценный звуковой процессор **EMU10K1**, состоящий из 2,44 млн транзисторов, выполняющий до 1000 инструкций в секунду. Небывалая скорость по тем временам. **EMU10K1** включал в себя высококачественный 64-голосный wavetable-синтезатор и цифровой процессор **FX8010** для наложения эффектов на звуковой поток в реальном времени. Важной вехой в развитии звуковой индустрии стала реализация в **Sound Blaster Live!** технологии **EAX (Environmental Audio eXtensions)** версий 1.0 и 2.0. Если уже существующий A3D рассчитывал отражение звуковых волн, создавая объемное звучание, то **EAX** придавал окружению (игровому пространству) реалистичность. То есть в пещере вы услышите эхо, под водой у вас заложит уши и так далее. В отличие от A3D, **EAX** был общедоступен для применения — любой разработчик звуковых карт мог реализовать его поддержку в своих решениях, но только на программном уровне. Такой подход позволил технологии **EAX** моментально стать популярной.

SB Live! не использовала собственную память. Вместо этого карта научилась сохранять данные в оперативной памяти компьютера через шину PCI. Такое решение положительно сказалось на цене. Программисты **Creative** интегрировали все алгоритмы для написания звуковых эффектов в пакет **Microsoft Developer Studio**, так что любой разработчик игр мог спокойно их использовать.

SB Live! звучал более качественно, чем его предшественники, так как 32-битный чип **EMU10K1** производил цифровую обработку на каждой стадии воспроизведения. **Creative** декларировала для **SB Live!** поддержку стандарта 4.1-канальных акустических систем (4 сателлита и сабвуфер), но разделение на каналы было реализовано не совсем так, как по-



Diamond Monster Sound MX300 с поддержкой Aureal A3D был очень популярен, пока Creative не скупила Aureal на корню.



Серия звуковых карт Audigy завоевала сердца пользователей и разработчиков. Audigy и по сей день очень популярна.

лагается. Настоящий 4.1 разбивает центральный канал из 5.1 по двум передним колонкам, а на сабвуфер идет отдельный поток. По версии Creative поток сабвуфера «вычленяется» из 4.0 сигнала на спутники. Такая реализация 4.1 сохранилась и по сей день в самых новых звуковых картах от Creative. Этот стандарт был непопулярен и быстро уступил место 5.1 с полноценным центральным каналом.

В это время компания Diamond продвигала звуковую карту **Monster Sound MX300** с поддержкой A3D. Все жили счастливо на протяжении пары лет — Creative выпустила несколько версий Sound Blaster Live!, Diamond успешно продавала своего монстра. Чтобы жизнь медом не казалась, компания Creative подала в суд на Aureal за нарушение одного из своих патентов. Aureal выиграла дело, потратив на это много денег и времени. Дальнейшую судьбу компании вы, наверное, уже предугадали. Да, Creative купила Aureal со всеми потрохами. Технология A3D впоследствии воссоединилась с новыми версиями EAX.

Из-за того что чипов Vortex больше не было, Diamond пришлось выпустить **Monster Sound MX400** на относительно слабом чипе **ESS Canyon 3D**. В качестве основного преимущества над конкурентами в рекламной компании MX400 было выделено аппаратное ускорение проигрывания MP3-файлов, но к тому времени центральные процессоры вполне справлялись с этой задачей. Звуковая карта осталась невостребованной.

Вплоть до 2001 года Sound Blaster Live! была на пике популярности. Однако настала пора представить новое решение, ведь функции Live! были полностью освоены как разработчиками игр, так и игроками. Появилась звуковая карта **Audigy**, первая из серии. От предшественницы она отличалась усовершенствованным чипом **EMU10K2**. Инженеры Creative смогли существенно поднять производительность — новинка поддерживала воспроизведение 64 звуковых потоков **DirectSound3D** (**DirectSound** — интерфейс между звуковой картой и операционной системой, **DirectSound3D** — попытка стандартизировать команды по обработке трехмерного звучания в операционной системе **Windows**) против 32 у SB Live!, Audigy поддерживала акустические системы формата 5.1 и псевдо-4.1.

Технология EAX подросла в версии и получила название **EAX ADVANCED HD 3.0**. EAX 3.0 сделал серьезный скачок вперед по сравнению с предыдущими версиями — отныне разработчикам игр стали доступны абсолютно все настройки звуковых эффектов. Например, заходя в виртуальный дом, вы все еще могли слышать журчание ручейка, который прошли пару минут назад.

В игре **Hitman 2: Silent Assassin** технология EAX ADVANCED HD была применена на полную катушку. Шаги, выстрелы, окружение — все менялось в зависимости от помещения, в котором находился герой. Новые версии драйверов позволили звуковой карте работать с еще более совершенной версией EAX — **EAX ADVANCED HD 4.0**. Цифро-аналоговый преобразователь Audigy поддерживал 24-битную музыку с частотой дискретизации 96 кГц, но определенные недоработки позволяли работать лишь со стандартными 16-битными сэмплами. За это Audigy подвергся обоснованной критике.

В сентябре 2002 года появилась звуковая карта **Sound Blaster Audigy 2**, в которой были исправлены ошибки прародителя. Реально звуковой чип претерпел незначительные доработки — именно таким и должен был быть чип Audigy изначально! Новая карта поддерживала воспроизведение 24-битных звуков с частотой дискретизации вплоть до 192 кГц.

Технология **EAX ADVANCED HD 4.0** поселилась в Audigy 2 с самого ее появления. Основным отличием новой версии от старой стало смешивание звуков из разных сред. Представьте, что вы приближаетесь к пещере, из которой в вас начинает стрелять противник: вы будете слышать эхо от выстрелов, разносящееся по сводам пещеры. Разработчики уже

не так расторопно сработали, и еще долгое время потенциал чипа не был реализован на 100%. Кстати, Audigy 2 умела аппаратно декодировать **Dolby Digital EX**, после чего акустические системы стандарта 6.1 начали завоевывать сердца покупателей.

В 2002 году компания **NVIDIA** представляет революционный чип **nForce 2**. В контексте статьи нам интересна лишь звуковая его составляющая. Чип **SoundStorm** оказался настоящим штормом на безоблачном небе индустрии звуковых карт. Нанести серьезный удар по рынку, контролируемому Creative, оказалось не так сложно — **NVIDIA** всего лишь встроила добротную звуковую карту в свой системный чип.

SoundStorm почти не использовал мощности ПК, опираясь на собственный процессор, чего нельзя сказать о картах Creative. Для обработки трехмерного звука SoundStorm использовал переработанную технологию **Sensaura**. Изначально Sensaura рассчитывалась только на программном уровне, звуковой чип **NVIDIA** делал это аппаратно. Ну и самой востребованной особенностью SoundStorm стала возможность аппаратного кодирования звукового потока в формат **Dolby Digital 5.1**.

К сожалению, SoundStorm не получил развития. Заработав положительные отзывы прессы, он снискал спорную популярность среди пользователей. Недоработанное программное обеспечение и наводки от элементов питания материнской платы сделали свое дело.

Ну а Creative продолжила выпускать звуковые карты. Вслед за SB Audigy 2 появились **Audigy 2 ZS**, **Audigy 2 NX**. Потом появилась **Audigy 4**, в которой мы ничего нового не увидели.

Заключение

На данный момент у продукции Creative нет прямых конкурентов. С выходом мощнейшей звуковой карты **X-Fi (eXtreme Fidelity)**, выполняющей 10 000 инструкций в секунду и основанной на цифровом чипе, позиции производителя только укрепилась. На рынке присутствует несколько достойных производителей, но пошатнуть незыблемую Creative сложно — вспомните, сколькими хитрыми методами этот производитель прогрыз себе дорогу к славе. ■



Представив SB X-Fi, компания Creative в очередной раз доказала свое превосходство над остальными!



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

ECS C19-A SLI



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Материнские платы на системных чипах **nForce4 SLI X16** и **nForce4 SLI** обладают хорошими возможностями расширения, но их розничная цена достаточно высока. **ECS C19-A SLI** построена на основе связки той же серии — **nForce4 SLI XE + nForce 430**, но ее цена на редкость приемлемая. **XE**-версия **nForce4 SLI** отличается поддержкой меньшего количества USB-портов (8 против 10) и отсутствием поддержки аппаратного механизма **Secure Networking Engine**, который отвечает за фильтрацию сетевых пакетов и снижает нагрузку на процессор при работе в сети. Вот и все. В остальном плата ECS не отличается от своих старших собратьев. Есть поддержка всех современных процессоров **Intel** под разъем **Socket 775** и оперативной памяти **DDR2-667**, гигабитный сетевой адаптер, HD-аудиокодек, два разъема **PCIe x16** для современных видеокарт.

Северный мост платы охлаждает вентилятор внушительных размеров. Как показывает практика, это вовсе не дань моде, а осознанная необходимость — системный чип **nForce4 SLI XE** довольно сильно греется. Ни **LPT**-, ни **COM**-портов у материнской платы нет. На том месте, где должен был быть один из **COM**-портов, находятся оптический и коаксиальный выходы **SPDIF**. Четыре из восьми возможных портов **USB 2.0** расположены на задней панели платы, а еще 4 подключаются при помощи дополнительных панелей. Правда, их в комплекте поставки нет, но есть краткая инструкция и **SLI**-мост, равно как и небольшой набор кабелей.

Технические характеристики: ● Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron, Celeron D, Pentium 4, Pentium D под Socket 775 ● Чипсет: NVIDIA nForce4 SLI XE ● Системная шина: 533/800/1066 МГц ● Оперативная память: 4 разъема памяти DDR2-400/533/667 (до 16 Гбайт) ● Сетевой адаптер: Gigabit Ethernet ● Аудио: восьмиканальный HD-аудиокодек ● Разъемы: 2 PCI Express x16, 2 PCI Express x1, 3 PCI, 4 Serial ATA II, 2 IDE, до 8 USB 2.0, SPDIF, ИК-порт, RJ-45, аудиовыходы, 2 PS/2 для клавиатуры и мыши ● Форм-фактор: ATX (305x245 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	предлагает богатые возможности расширения по разумной цене
Сколько?	\$100
Где?	www.digitalshop.ru

ASUS EAX1600PRO/TD/256M



По уровню производительности новая видеокарта **ASUS EAX1600PRO/TD/256M** близка к решениям на базе **Radeon X1600 XT**, а по цене — ненамного дороже плат на чипе **Radeon X1300 Pro**. Карточку с лучшим соотношением цены и производительности сегодня найти сложно.

Дизайн платы особых сюрпризов не преподнес — все точь-в-точь как и у референс-карты, за тем лишь исключением, что используется фирменная система охлаждения. Кулер практически не шумит, но с отводом тепла от графического процессора справляется уверенно.

Как и большинство графических карт на базе **Radeon X1600 Pro**, **EAX1600PRO** демонстрирует высокий разгонный потенциал. Но в любом случае нужно учитывать, что многое зависит от конкретного экземпляра. Есть поддержка **Shader Model 3.0**, в наличии 256 Мбайт **DDR2**-памяти со 128-битной шиной, цифровой и аналоговый видеовыходы. Есть возможность объединения двух видеокарт в связку **CrossFire**, причем в данном случае обмен данными происходит через шину **PCI Express x16** — ведущая карта обходится без чипа **Compositing Engine**.

Набор фирменных технологий **ASUS** позволяет изменять различные настройки экрана, не покидая игру (**OnScreenDisplay**), транслировать игру в реальном времени по локальной или глобальной сети (**GameLive Show**), записывать сражения в файл формата **MPEG-4** и в это же время общаться с друзьями по команде (**GameFace Messenger**).

Технические характеристики: ● Графический процессор: ATI Radeon X1600 PRO ● Количество конвейеров: 12 пиксельных и 6 вершинных ● Видеопамять: 256 Мбайт, DDR2 ● Шина памяти: 128-бит ● Максимальное разрешение: 2048x1536 ● Интерфейсы: D-Sub, DVI, TV-Out ● Тактовая частота ядра: 500 МГц ● Рабочая частота памяти: 780 МГц ● Интерфейс: PCI Express x16

Что?	видеокарта
Почему?	с лихвой отрабатывает каждый вложенный рубль
Сколько?	\$125
Где?	www.wstore.ru

Creative GigaWorks T20



Родная стихия колонок **Creative GigaWorks T20** — игры, музыка и кино. Стоят они аж \$85, но внутри каждого из двухполосных сателлитов расположены качественные динамики, обеспечивающие чистый, сбалансированный и достаточно мощный звук. На передней панели одной из колонок расположены разъем для наушников, аудиовход, а также кнопки управления питанием, низкими и высокими частотами.

Creative GigaWorks T20 — отличный выбор для тех, кто ставит во главу угла качество и дизайн.

Технические характеристики: ● Тип колонок: активные ● Выходная мощность: 28 Вт RMS ● Диапазон воспроизводимых частот: 50—20000 Гц ● Динамики: 25-мм низкочастотный динамик и 67-мм среднечастотник ● Магнитное экранирование: есть

Что?	акустическая система 2.0
Почему?	занимает мало места и хорошо звучит
Сколько?	\$85
Где?	www.intershop.ru

ViewSonic VX922

Сложен отлично, смотрится великолепно — так в одном предложении можно описать **ViewSonic VX922**. В том, что матрица отменная, сомнений нет. ЖК-монитор просто не может показывать плохо при яркости 270 нит и контрастности 650:1, помноженных на малое время реакции пикселя.

Как и все современные мониторы, VX922 имеет функцию автоматической настройки параметров изображения. Яркость по умолчанию слишком высока для игр, а цвета слишком холодные и перенасыщенные, так что лучше настроить картинку самостоятельно. Классическое меню ViewSonic позволяет выбирать один из девяти доступных языков интерфейса и регулировать яркость, контрастность, цветовую температуру (sRGB, 5400K, 6500K или 9300K), а также положение картинки на экране. На заднюю панель монитора вынесены разъемы D-Sub и DVI. Технология **OptiSync** позволяет добиться точной синхронизации аналогового и цифрового сигналов.

Эргономика VX922 оставляет противоречивые впечатления. С одной стороны — приятный дизайн и легко доступные кнопки управления на передней панели, с другой — не очень удобная подставка с возможностью регулировки угла наклона только в вертикальной плоскости.

Блок питания встроен в корпус монитора.

Что?	ЖК-монитор
Почему?	не знает, что такое шлейфы
Сколько?	\$455
Где?	www.megashop.ru

Технические характеристики: ● Диагональ экрана: 19 дюймов ● Оптимальное разрешение: 1280x1024 точек ● Время отклика: 2 мс ● Яркость: 270 кд/м² ● Контрастность: 650:1 ● Углы обзора: 170/170 градусов (по вертикали/горизонтали) ● Интерфейсы: D-Sub, DVI ● Энергопотребление: 35 Вт в рабочем режиме ● Размеры: 431x468x201 мм ● Вес: 6,7 кг



CoolerMaster Stacker 830

На сотню алюминиевых ящиков для компьютерного железа приходится два-три серьезных корпуса, хорошо сбалансированных по дизайну, возможностям расширения и охлаждению. **CoolerMaster Stacker 830** из их числа.

За массивной металлической дверцей на передней панели «830-го» находятся посадочные места для девяти 5,25-дюймовых устройств. Внешних отсеков для жестких дисков нет, но внутри корпуса есть рамка с четырьмя посадочными местами под винчестеры. Для их охлаждения предусмотрен 120-мм вентилятор, забирающий холодный воздух через отверстия на передней панели. Каждое оснащено пылевым фильтром! Для быстрого доступа к дисководам и multifunctional панелям переднюю дверь можно снять. USB-порты находятся и на передней, и на верхней частях корпуса.

Особого внимания заслуживает великолепная продуваемость Stacker 830: изначально корпус оснащен одним 120-мм вентилятором на передней панели и еще одним на задней. При необходимости внутрь корпуса можно установить до девяти вентиляторов или жидкостную систему охлаждения — места хватит всем.

Для облегчения снятия боковых стенок на них установлены ручки. Крепится правая боковая стенка так же, как и левая, — двумя винтами, с которыми легко можно справиться без помощи отвертки.

Еще одна интересная особенность: корпус можно трансформировать под форм-фактор **BTX** — в комплект поставки входят все необходимые компоненты и подробная инструкция по сборке. Впрочем, эта возможность еще долгое время не будет востребована.

Да, чуть не забыли, блок питания в комплект поставки не входит...



Технические характеристики ● Система охлаждения: 3 посадочных места для 120-мм вентиляторов на передней панели, 1 — на задней, 1 — на верхней крышке и 4 — на боковой стенке ● Возможности расширения: 9 внешних 5,25-дюймовых отсеков; 4 места под винчестеры (внутренние) ● Блок питания: опционально ● Слоты расширения: 7 штук ● Размеры: 250x638x536 мм

Что?	компьютерный корпус
Почему?	хорошие возможности расширения и потрясающий дизайн
Сколько?	\$300
Где?	www.imsgroup.ru

ZIS Pilot LR-700



ZIS Pilot LR-700 привлекает внимание в первую очередь необычным дизайном. Перед нами гибридный стабилизатор напряжения и сетевого фильтра, готового разделить с хозяином все тяготы трудовых будней и радости игровых побед. Аппарат автоматически выбирает алгоритм работы подключенных к нему устройств и оберегает компьютер от серьезных скачков напряжения в сети. При очень большом отклонении значения напряжения от нормы Pilot LR-700 завершит работу системы аварийно, со звуковой сигнализацией. Сетевой фильтр самостоятельно анализирует сеть после аварийного отключения и включается только когда напряжение нормализуется.

Мощности 700 вольт-ампер (около 490 Вт) без проблем хватит для подключения достаточно мощной геймерской машины.

Что?	стабилизатор напряжения и сетевого фильтра
Почему?	постоянно следит за здоровьем компьютера
Сколько?	\$90
Где?	www.aldi.ru

Технические характеристики: ● Номинальная мощность нагрузки: 700 ВА ● Номинальное входное напряжение: 154—253 В ● Рабочая частота: 50—60 Гц ● Время реакции: 20 мс ● Максимальный ток нагрузки: 3 А ● Максимальный ток помехи, поглощаемый ограничителем: 2 кА ● Максимальная поглощаемая энергия: 250 Дж ● Количество выходных розеток: 4 штуки ● Выходное напряжение: 220—230 В ● Длина кабеля: 1,7 м ● Размеры: 210x210x145 мм ● Вес: 4 кг

Genius SlimStar 310

Genius SlimStar 310 — классическая черная slim-клавиатура с большими серебристыми кнопками для работы с интернет-браузером, почтовым клиентом и медиаплеером в верхней части. Главные достоинства этой модели заключаются в технических характеристиках: кнопочный гаджет совсем не боится жидкостей и обладает антибактериальными свойствами. На каждую из 104 основных и 14 дополнительных клавиш SlimStar 310 нанесен тонкий слой вещества, существенно снижающего количество бактерий, грибков, плесени и более сотни других болезнетворных микроорганизмов. Ну а еще клавиатура просто удобная.



Технические характеристики: ● Количество кнопок: 104 основных + 14 дополнительных ● Интерфейс: PS/2 ● Покрытие: водонепроницаемое, антибактериальное ● Поддерживаемые ОС: Microsoft Windows 2003/XP/Me/2000/98

Что?	клавиатура
Почему?	не боится воды и убивает болезнетворные бактерии
Сколько?	\$16
Где?	www.genius.ru

Neodrive 350Kp



Neodrive 350Kp — это самая натуральная робособака со встроенным 0,3-мегапиксельным сенсором. Песик умеет снимать VGA-видео со скоростью до 30 кадров в секунду.

При достаточно быстром интернет-соединении хозяин робоса сможет показать себя всему миру. А вот ответить комплиментом на комплимент смогут только те, у кого есть отдельный микрофон, — речь Neodrive 350Kp, к сожалению, не воспринимает.

Проблема только в том, чтобы найти для песика достойное место на компьютерном столе — посадить его на тонкий ЖК-монитор будет не просто. А может, и не нужно, ведь 350Kp полностью трансформируемый — можете командовать псу сидеть или лежать.

В комплект поставки веб-камеры входят USB-удлинитель, диск с драйверами и инструкция на русском языке.

Что?	веб-камера
Почему?	творческий подход к привычным вещам
Сколько?	\$30
Где?	www.neodrive.ru

Технические характеристики: ● Разрешение матрицы: 0,3 млн пикселей ● Поддерживаемые разрешения: 160x120, 320x240, 640x480 ● Частота: 30 кадров в секунду ● Настройка яркости и баланса белого: автоматическая/ручная ● Минимальное расстояние до объекта: 5 см ● Интерфейс: USB



nearest, most
The weaker
level

AM2

Выпусти всю мощь **AM2** **на свободу!**
Перейди на AM2! Получишь увеличение производительности и значительное снижение энергопотребления!

After a long reign in the 32-bit processor market, Intel are now shifting their attention to the 64-bit

already has included, which will spread out onto the processor once it is installed and the processor heats up for the first time.

EC team and until ABC123 lured the a massive firm



KN3 SLI2 NVIDIA® nForce® 590 SLI

- HT 2000 MT/s
- Socket AM2
- Dual DDR2 800 / 32G
- Dual Gigabit LAN
- 2 PCI-E x16, 2 PCI-E x1, 2 PCI
- 8 SATAII, 10 USB 2.0, 2 1394



KA3 MVP ATI CrossFire™ Xpress 3200



RS485M-M ATI Radeon® Xpress 1100

Получи системную плату ECS «Бесплатно»!

У вас есть уникальная возможность выиграть высокопроизводительную системную плату. Прямо сейчас!! Заходите на сайт www.ecs.com.tw и примите участие в игре!

■ Предложение действительно до 31 июля 2006 года.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Kodak EasyShare V570

Kodak EasyShare V570 принципиально отличается от всех представленных

сегодня на рынке цифровых фотоаппаратов. В нем используется двухобъективная система **Retina**, объединяющая в себе преимущества объектива с фиксированным фокусом, эквивалентным 23 мм для пленочных 35-мм камер, и более привычного 38-117 мм с трехкратным оптическим зумом. Благодаря дополнительному объективу пиксельник умеет

делать настоящие широкоугольные снимки, а значит, он хорошо подойдет для съемки с близкого расстояния и в ограниченном пространстве.

Несмотря на необычную конструкцию, EasyShare V570 весьма компактен. Толщина корпуса составляет всего 2 см. Сильно выступающих элементов нет, объективы не выдвигаются, так что камера спокойно помещается в кармане рубашки. На задней панели находятся все элементы управления и ЖК-дисплей с диагональю 2,5 дюйма. Оптического видоискателя нет.

Меню предельно понятно — в нем разберется даже ребенок. Есть возможность менять разрешение снимка, баланс белого и режима автофокуса — по трем зонам или по центральной. Предусмотренный диапазон чувствительностей ISO 64-800, но ISO 800 можно использовать только при разрешении снимка 1,8 мегапикселя.

Настройки качества JPEG-сжатия нет и в помине. Зато есть 22 сюжетные программы. В одном из режимов три кадра автоматически склеиваются в 180-градусную панораму.

MPEG4-видео пишется со звуком. В видеорежиме можно переключаться с одного объектива на другой, пользоваться программным стабилизатором и зумом. Максимальное разрешение — 640x480 пикселей, длительность ролика ограничена 80 минутами или объемом карты памяти.

В комплект поставки входит док-станция, через универсальный разъем которой осуществляются подзарядка аккумулятора и подключение камеры к компьютеру через USB-порт.

Технические характеристики
Матрица: две 1/2,5-дюймовых ПЗС; 5 млн. эффективных пикселей
Объективы: один с неизменным фокусным расстоянием в 23 мм, второй — с фокусным расстоянием 39-117 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: сенсорный ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма (разрешение 230000 пикселей)
Увеличение: 5x оптическое и 4x цифровое
Светочувствительность: ISO 64/100/200/400/800
Диапазон выдержек: 8-1/1400 с
Максимальное разрешение фото: 2690x1995 точек
Запись видеоклипов: 320x240/640x480 (до 30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, MPEG4
Флэш-карты: Secure Digital
Встроенная память: 32 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 720 мАч
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 50x101x20 мм
Вес: 125 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	оснащен парой объективов и двумя матрицами
Сколько?	\$380
Где?	www.megashop.ru



Hewlett-Packard iPAQ rx 1950

Производители карманных компьютеров в последнее время повадились начинать свои изделия таким количеством функций, что аппараты «разбухают» и сильно оттопыривают карман. То ли дело **HP iPAQ rx1950**. В этот наладонник встроено лишь то, что реально требуется в повседневной жизни неискушенному пользователю, поэтому он легкий, тонкий и изящный.

Встроенная камера? Оставим эти глупости — цифровые снимки, сделанные камерой даже самого дорогого наладонника, стыдно показывать друзьям. Два слота под карты памяти? А зачем — все равно в большинстве случаев задействован только один? По-настоящему не хватает, пожалуй, только поддержки Bluetooth. Большинство современных мобильных телефонов оснащают Bluetooth-модулем, ведь вдали от Wi-Fi-точек возможность выхода в сеть посредством GPRS была бы отнюдь не лишней. Хотя, конечно, всю необходимую периферию можно купить отдельно и установить в слот SDIO.

Производительности штатного 300 МГц процессора достаточно для работы с приложениями **Microsoft Office** и воспроизведения видео через **Windows Media Player**. А вот при работе с ресурсоемким программным обеспечением наладонник подтормаживает. Как бы то ни было, не самый быстрый на сегодняшний день процессор экономно расходует ресурс съемного аккумулятора. Карманный компьютер может крутить видео на протяжении четырех с половиной часов без перерыва. Если одновременно запустить Internet Explorer с веб-страницей, почту и Excel, а также включить адаптер Wi-Fi, время автономной работы сократится до двух часов.

Почти вся встроенная память iPAQ rx1950 (96 Мбайт) отведена под нужды операционной системы **Windows Mobile 5.0**. На месте полноценные **Word, Excel и PowerPoint**.

В коробочке с карманным компьютером лежат: зарядное устройство, USB-шнур, матерчатый чехол, диск с программами и руководство пользователя. Негусто, зато и цена не кусается.

HP iPAQ rx1950 идеально подойдет на роль MP3-плеера, мобильного фотоальбома, органайзера и электронной книжки.

Технические характеристики
Процессор: Samsung SC32442 (300 МГц)
Экран: 65-тысячецветный ЖК-дисплей с диагональю 3,5 дюйма (320x240 точек)
Встроенная память: 96 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 32 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: SD, MMC, SDIO
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1100 мАч
Время работы без подзарядки: до 3 часов при максимальной нагрузке
Операционная система: Windows Mobile 5.0
Интерфейсы: Wi-Fi, инфракрасный порт (IrDA), USB
Размеры: 71x114x14 мм
Вес: 125 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	доступная цена и солидный функционал
Сколько?	\$205
Где?	www.portos.ru

Saitek A-350



Две сотни долларов за наушники отдаст не каждый. Но искушенный меломан-эстет не посподит на **Saitek A-350**. Это настоящий шедевр от признанного мастера по компьютерной (и не только) периферии. Стильные Bluetooth-наушники с неодимовыми динамиками позволяют слушать музыку практически с любых звуковоспроизводящих устройств, будь то мобильный телефон, карманный компьютер, игровая консоль или обычный MP3-плеер.

Работают ушки следующим образом: маленький приемопередатчик из комплекта поставки подключается к 3,5-миллиметровому аудиовыходу плеера и передает сигнал на наушники. Качество звучания высокое. Радиус действия — 10 метров. Заряда литиево-полимерного аккумулятора хватает на 6 часов музыки нон-стоп.

Что?	беспроводные наушники
Почему?	стильно выглядят и здорово звучат
Сколько?	\$185
Где?	www.igalax.ru

Philips PET1002



Место, где можно использовать портативный DVD-плеер **Philips PET1002**, ограничено только фантазией. Самолет, автомобиль, крыша высотки в центре большого города, верблюжий горб. Компактный плеер умеет считывать информацию практически со всех современных оптических носителей, включая DVD-RAM и двуслойные DVD-болванки.

Проигрыватель оснащен 10,2-дюймовым дисплеем с разрешением 800x480 точек. Информации о точных углах обзора и времени реакции пикселей нет, однако они на приличном уровне — качество картинки оставляет приятное впечатление. Кстати, если в течение первых трех лет эксплуатации на дисплее появится хоть один битый пиксель, Philips гарантирует замену плеера.

Запаса громкости встроенных стереодинамиков хватает с избытком, чего не скажешь о широте динамического диапазона. Впрочем, при желании можно подключить внешнюю акустику. В стационарных условиях также вряд ли окажутся лишними разъем S-Video, композитный и компонентный видеовыходы.

Если что-то не устраивает — берите в руки пульт размером с половинку шоколадки и настраивайте. Кнопок достаточно, меню дружелюбное. Можно выбирать формат изображения, регулировать яркость, контрастность, тонко настраивать звук (есть цифровой эквалайзер с семью предустановками и система виртуального объемного звучания).

Комплект поставки Philips PET1002 включает аккумулятор, пульт дистанционного управления, автомобильный адаптер, набор кабелей и чехол для переноски.

Технические характеристики

Дисплей: широкоформатный ЖК-экран размером 10,2 дюйма по диагонали
Разрешение экрана: 800x480 пикселей
Воспроизводимые форматы: MP3, WMA, JPEG, AVI
Поддерживаемые типы дисков: CD, CD-R/RW, DVD, DVD-RAM, DVD±R/RW SL/DL
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 7200 мАч
Время работы без подзарядки: до 5 часов (видео)
Разъемы: 2 гнезда для наушников, S-Video, композитный и компонентный видеовыходы, композитный видеовыход, цифровой коаксиальный аудиоразъем
Размеры: 180x260x30 мм
Вес: 1,2 кг

Что?	портативный DVD-плеер
Почему?	долго работает без подзарядки
Сколько?	\$480
Где?	www.startmaster.ru

QUMO Video



2-дюймовый экран, рекордно малый вес, поддержка львиной доли современных медиаформатов — среди своих аналогов медиаплеер **QUMO Video** смотрится вполне конкурентоспособно. Меню полностью русифицировано, и MP3-теги отображаются корректно.

Плеер выпускают в трех версиях — 512 Мбайт, 1 Гбайт и 2 Гбайт памяти. Часть моделей оснащается Bluetooth-модулем (такие плееры имеют индекс BT). Благодаря поддержке Bluetooth можно не только слушать музыку по беспроводным наушникам и закачивать файлы прямо с карманного компьютера или телефона, но и дистанционно управлять плеером.

Есть слот для SD/MMC-карт, так что QUMO можно использовать как считыватель для флэш-карт. Батарея повышенной емкости позволяет непрерывно проигрывать до 23 часов музыки или 9 часов видео. Показатель не рекордный, но приличный. Отметим также высокую мощность звука — 2x23 мВт на максимальной громкости способны «взорвать» мозг любого меломана.

С видеозаписями в форматах AVI и MPEG4 плеер справляется без напряжения. Детализация, конечно, не самая впечатляющая, но к

мелкой зернистости картинки (разрешение 220x176 точек) со временем можно привыкнуть.

В комплект поставки плеера входят наушники, USB-шнур, чехол, шнурок для ношения плеера на шее, диск с набором программ и краткое руководство пользователя на русском языке.

Технические характеристики

Встроенная память: 2 Гбайт
Формат флэш-карт: Secure Digital/MMC
Экран: 2-дюймовый ЖК-дисплей (260000 цветов, 220x176 точек)
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, OGG, WMV, AVI, ASF, MPEG4, JPEG
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор емкость 1050 мАч
Время работы без подзарядки: 23 часа в режиме аудио или до 9 часов воспроизведения видео
Выходная мощность: 23 мВт на канал
Корпус: пластиковый, с защитой от царапин
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 43x84x19 мм
Вес: 70 г

Что?	медиаплеер
Почему?	есть слот для SD-карточек и модуль Bluetooth
Сколько?	\$160 (512 Мбайт), \$200 (1 Гбайт)
Где?	www.digitalshop.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ SAMSUNG

Иван Нечесов

Вот уже несколько лет американская компания **Apple** уверенно удерживает пальму первенства на рынке портативных аудиоплееров. Но конкуренты не дают ей спокойно поживать на лаврах. Чего только стоит новая линейка MP3-плееров южнокорейской **Samsung** — **YP-F2**, **YP-U2** и **YP-Z5**. Есть ли у Стива Джобса причины для волнения?

САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ



Девушкам нравятся кулоны, колье и прочие мелочи, а значит, им обязательно придется по душе и Samsung YP-F2. Приятный на вид плеер «амулетных» размеров поставляется в комплекте с петлевыми наушниками, так что носить его следует только на шее. Трехстрочный дисплей с белой подсветкой при ярком свете остается читабельным, а его размер вполне годится для навигации по музыкальным джунглям.

Звучит YP-F2 напористо и динамично, с четкой проработкой и высоких, и низких частот. Посторонние призывки и шумы обусловлены лишь качеством штатных наушников — играют они хорошо, но с изоляцией от внешнего шума справляются плохо. Настройка звучания производится путем выбора одной из пяти стилевых предустановок эквалайзера или с помощью фирменной системы расширения стереобазы **DNSe** (3D-Club, 3D-Stage, 3D-Studio).

Меню плеера русифицировано, шрифты аккуратные и красивые. Встроенный литиево-полимерный аккумулятор подзаряжается прямо от USB-порта компьютера. Два часа зарядки — 12 часов музыки без перерыва. Неплохо.

Отметим также обновляемую прошивку, поддержку всех популярных аудиоформатов и наличие FM-приемника. Объем встроенной памяти YP-F2 варьируется от 512 Мбайт до 2 Гбайт в зависимости от модификации.

САМЫЙ КРАСИВЫЙ



Черный (есть еще белый) плеер YP-U2 внешне очень похож на самый обычный USB-брелок, но он далеко не так прост, как может показаться на первый взгляд. Прозрачный колпачок, прикрывающий USB-коннектор, предназначен для рассеивания света от двух светодиодных индикаторов. При воспроизведении музыки синие светодиоды просто горят, а во время загрузки файлов с компьютера — без усталости моргают. Если колпачок снять, воспроизведение музыки прекратится, но диоды по-прежнему будут светить синими лучиками.

Смущает только одно: ремешок для ношения YP-U2 на шее крепится прямо к колпачку, который в самый неподходящий момент может отсоединиться, запустив сам проигрыватель на землю. Странное решение, куда практичнее было бы разместить ушко для шнура на самом плеере.

Корпус плеера крепкий, но не блестящий, как у некоторых. На лицевой панели расположены кнопки управления и монохромный ЖК-дисплей с диагональю чуть меньше дюйма. Несмотря на свои размеры, экран вмещает всю информацию о проигрываемой композиции, а также уровень заряда батареи.

Кроме высокого качества звука, есть джентльменский набор функций: радио, диктофон, секундомер, запись радио по таймеру. Специальный разъем на боковой панели плеера позволит перевести музыку с дисков, кассет и радио в MP3 без помощи компьютера.

В комплект поставки входят наушники, зарядное устройство, футляр и программа **Samsung Media Studio**. Последняя призвана помочь пользователям в хранении и покупке музыки через интернет — программа самостоятельно анализирует музыкальную коллекцию и старается предложить композиции для покупки в соответствии с вашими предпочтениями.

САМЫЙ УМНЫЙ



Самой дорогой и красивой моделью является YP-Z5. Прочному и тонкому металлическому корпусу этого плеера не страшны падения, а 1,8-дюймовый дисплей-красавец — один из самых больших для подобных гаджетов. Картинка на экране в меру насыщенная, но разрешения ему не хватает. Впрочем, предназначен он исключительно для просмотра цифровых фотоснимков в формате JPEG; видеоролики плеер не поддерживает.

Почти половину лицевой панели YP-Z5 занимает блок управления с сенсорной панелью. С ее помощью осуществляется вся навигация по меню, спискам воспроизведения и фотобраузеру, а рамка вокруг панели служит для переключения между композициями, запуска и остановки воспроизведения, а также возврата на предыдущий уровень меню. Меню и органы управления оставляют приятное впечатление.

Наличие FM-тюнера и чувствительного микрофона дает YP-Z5 функциональное преимущество над многими конкурентами. Жаль, нет возможности настройки чувствительности диктофона.

YP-Z5 прекрасно звучит, правда, только в паре с хорошими наушниками — штатные «ушки» не позволяют плееру раскрыть весь потенциал во многом потому, что плохо фиксируются.

Заявленное время работы плеера без подзарядки составляет 35 часов. При активном использовании меню и просмотре фотографий время автономной работы сокращается до 25 часов.

Мы уже устали это говорить, но повторимся: Apple, берегись!

Технические характеристики MP3-плееров Samsung

	YP-F2	YP-U2	YP-Z5
Встроенная память	512 Мбайт, 1 Гбайт или 2 Гбайт		2 или 4 Гбайт
Дисплей	3-строчный ЖК-экран с белой подсветкой	4-строчный черно-белый ЖК-экран	цветной ЖК-экран с диагональю 1,8 дюйма
Поддерживаемые форматы	MP3, WMA, ASF, WAV, OGG Vorbis	MP3, WMA, ASF, WAV, OGG Vorbis	JPEG, MP3, OGG Vorbis, WMA
Источник питания	встроенный литиево-полимерный аккумулятор		
Языки меню	16 (включая русский)	16 (включая русский)	русский и английский
Время работы без подзарядки	до 12 часов	до 15 часов	до 38 часов
Выходная мощность	20 мВт на канал	20 мВт на канал	22 мВт на канал
Интерфейс	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Размеры	28x52x15 мм	25x88x13 мм	42x90x12 мм
Вес	20 г	28 г	53 г

© 2006 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech и могут быть зарегистрированы торговыми марками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Залог победы в игре!



Мышь Logitech G5 Laser Mouse

Лазерная мышь Logitech G5 - это мощная система позиционирования, исключительная скорость, разрешение 2000 точек на дюйм, поддержка высокоскоростной шины USB. Среди функциональных возможностей лазерной мыши Logitech G5 Laser Mouse - универсальная система настройки веса, позволяющая геймерам для обеспечения максимальных возможностей управления настраивать вес и балансировку мыши в соответствии с их личными предпочтениями.

www.logitech.ru

Designed to move you™



Logitech®

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Brava Home 111 от iRU

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В недавнем прошлом марка iRU ассоциировалась исключительно с ноутбуками. В какой-то момент это имя исчезло с прилавков магазинов, казалось, что навсегда. Но iRU возродилась, словно феникс из пепла, правда, теперь под этой маркой мы увидели привычные нам настольные компьютеры, а именно — **Brava Home 111**.

Внешность обманчива

Brava Home 111 предстал перед нами в красной коробке. Системный блок оказался довольно тяжелым. По сути, это вполне стандартный MiddleTower. Дизайн, пожалуй, слишком традиционный — с первого взгляда никак не скажешь, что перед вами игровая система.

Зато внутри все по последнему слову техники. Тут вам и топовый **Athlon 64** серии **FX** (номер 57), и видеокарта последнего поколения **Radeon X1900 XTX**. Оперативки также не пожалели и поставили две планки DDR400 по гигабайту каждая. Приятно удивило, что это была не стандартная память, а брендовая **Kingston** серии **HyperX** (с пониженными задержками). Дисковая система состоит из двух винчестеров **Seagate**, объединенных в RAID-массив 0-го уровня — для обеспечения максимальной производительности. В роли материнской

Технические характеристики	
Корпус	MiddleTower, USB, FireWire, аудио, кард-ридер, 550 Вт
Процессор	AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 1000 МГц, 1 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS A8N-E (NVIDIA nForce4 SLI, Socket 939, ATX)
Память	2x1024 Мбайт Kingston HyperX KHX3200ULK2 DDR SDRAM 400 МГц
Видеокарта	ATI Radeon X1900 XTX 512 Мбайт (PCIe x16)
Оптический привод	NEC ND-3550A (IDE)
Жесткий диск	2x250 Seagate Barracuda 7200.8 (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек AC'97
Дополнительно	Кард-ридер, MS Windows XP Home Edition
Цена (руб)	59270

платы выступила **ASUS A8N-E (NVIDIA nForce4 Ultra)**. Как можно догадаться, возможности установки двух видеокарт нет и в помине, даже если NVIDIA реализует поддержку **CrossFire** на своих платах (а это мы вряд ли увидим), все равно на плате лишь один разъем **PCIe x16**. Для обеспечения стабильной работы такой конфигурации потребуется мощный блок питания. Именно такой блок здесь и стоит — на 550 Вт.

На задней стенке установлена PCI-плата с FireWire-портами и COM, на лицевой панели полный набор из кард-ридера, USB- и FireWire-разъемов, а также аудиовыхода и микрофонного входа.

Шум от вентиляторов в пределах нормы. Основной дискомфорт вносит мощный кулер видеокарты, который при старте системы ощутимо воеет. Но, сменяя гнев на милость, он снижает обороты в несколько этапов, и все встает на свои места.

Игры, и ничего больше!

В последнее время производители компьютеров все чаще используют видеокарты на базе графических процессоров **ATI**. Нас это несколько не удивляет, учитывая мощь моделей старшего поколения — **Radeon X1800/X1900**. Тем более что они умеют работать одновременно с включенным сглаживанием и HDR-эффектами — в **The Elder Scrolls 4: Oblivion** это смотрится эффектно, хотя количество FPS тает на глазах.

Brava Home 111 стоит немало (почти 60 тысяч рублей), но свою цену он отрабатыва-

Игровые тесты

DOOM 3 1.3 (демка demo1)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	115,6	111,0	99,7
Max + FSAA x4, AF x16	105,0	86,6	68,6
Far Cry 1.33 (демка Regulator)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	111,1	108,5	104,4
Max + FSAA x4, AF x16	104,2	107,6	82,5
F.E.A.R.			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	121	93	73
Max + FSAA x4, AF x16	88	68	52
Max + Soft Shadows, AF x16	81	59	40
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	107,2	107,4	103,3
Max + FSAA x4, AF x16	102,2	106,7	61,3

Синтетические тесты

PC Mark04 1.30	Overall	4675
CPU	Memory	HDD
4058	4680	6759
3DMark05 1.20		11652
3DMark06 1.02		5215

ет по полной программе. Родное разрешение для игр у него — 1600x1200. Главное — не переборщить с настройками сглаживания, всему же есть предел. Так или иначе, самое время обзавестись большущим ЖК-монитором или плазменной панелью на всю стену.

Хочешь быстро ехать, придется раскошелиться. Иначе, увы, никак. В любом случае, iRU Brava Home 111 — достойный кандидат на роль игровой системы для требовательного игрока.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию Merlion (www.merlion.ru).



SPELLFORCE 2

SHADOW WARS

НОВАЯ СИЛА
НОВАЯ БИТВА
НОВАЯ ИГРА



"Если у вас за плечами *The Breath of Winter* и *The Shadow of the Phoenix*, то вечного вопроса "быть или не быть?" попросту не возникнет. Альтернативы нет".
- AG.ru, оценка 77%

Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги



PHENOMIC

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

Иллюстрация



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Александр Краснов

Интересно, как все-таки люди придумали транзистор? Т.е. как у господина Шокли или Браттейна, а может, и Бардина возникла сама идея? Их изобретение, подобно колесу, тоже некогда придуманному человеком, настолько плотно влилось в нашу жизнь, что мы не замечаем или как минимум не задумываемся, что в большинстве окружающих нас приборов используются транзисторы. Например, средний десктопный центральный процессор содержит около 150 миллионов, а самые сложные двухъядерные модели — до 250 миллионов микроскопических элементов. Подобное представить или осознать просто невозможно. Но самое смешное, что мощные видеопроцессоры содержат еще больше транзисторов — около 350 миллионов. Сейчас разработчики программного обеспечения серьезно озабочены проблемой проста столь ценного ресурса, как видеопроцессор, и, возможно,

уже в следующем поколении операционные системы смогут использовать его хотя бы для вычислений с плавающей запятой.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Они неплохо справятся с современными играми и подарят немало часов удовольствия от игры.

Ввиду небольшого остатка денежных знаков до лимита было решено сменить материнские платы. Теперь это брендовые **GIGABYTE GA-K8NE** и **MSI 915PL Neo-V** на чипсетах **NVIDIA nForce4** и **Intel 915PL** соответственно. Платы отличаются хорошим комплектом поставки и высокой надежностью. Но это еще не все. Прогресс не стоит на месте, и теперь уже в штатном списке комплектующих мы предлагаем ви-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 1000 МГц, 2x1024 Кбайт, BOX)	1112,0
Кулер: Scythe Mine (Socket 775/478/754/939/940, 1500 об/мин)	58,0
Материнская плата: ASUS A8R32-MVP Deluxe (Socket 939, ATI CrossFire Xpress 3200, DDR400, PCIE, CrossFire, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	190,0
RAM: Patriot PDC2G3200LLK DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	223,0
Видеокарта 1: Sapphire X1900CF CrossFire 512 Мбайт (PCIe, Radeon X1900XT CrossFire, DVI, HDTV, Retail)	545,0
Видеокарта 2: Sapphire X1900XT 512 Мбайт (PCIe, Radeon X1900XT, DVI, VIVO, Retail)	474,0
HDD: 2 Western Digital Raptor WD1500ADFD 150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	618,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	43,5
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro (PCI, Retail)	313,0
Корпус: GIGABYTE 3D Aurora GZ-FSCA1-ATB (USB, FireWire, Audio, 3x FAN, ATX)	143,0
Блок питания: Topower TOP-580P5 U14 (580 Вт, ATX, Retail)	152,0
Колонки: Microlab AH500D (5x45 Вт сателлиты + 95 Вт сабвуфер)	253,0
Мышь: Razer Copperhead Tempest Blue	84,0
Клавиатура: IDEAZON Zboard Gaming ZBD101 (USB)	54,0
Монитор: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	447,0
Итого:	4732,8
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 2: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	106,0
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	4927,3

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, OEM)	68,5
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	6,47
Материнская плата: GIGABYTE GA-K8NE (Socket 754, NVIDIA nForce4, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	62,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	40,0
Видеокарта: Chaintech SE6600G-A4128H 128 Мбайт (PCIe, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	123,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: TOSHIBA SD-R5372V (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	34,5
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Colors-It L8030-B35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	42,0
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	157,0
Итого:	689,1
Замена 1: AMD Sempron 3300+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 Кбайт, OEM)	19,5
Замена 2: PowerColor Radeon X800 GTO 256 Мбайт (PCIe, Radeon X800 GTO, DVI, TV-out, OEM)	34,0
Замена 3: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	9,0
Опция 1: USB Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	40,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	830,9

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	59,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600PWM (Socket 775, 2400 об/мин)	18,0
Материнская плата: MSI 915PL Neo-V (Socket 775, Intel 915PL, DDR400, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, LAN, mATX)	70,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	40,0
Видеокарта: Chaintech SE6600G-A4128H 128 Мбайт (PCIe, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	123,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: TOSHIBA SD-R5372V (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	34,5
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Colors-It L8030-B35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	42,0
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	157,0
Итого:	699,1
Замена 1: Intel Celeron D 351 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	13,0
Замена 2: PowerColor Radeon X800 GTO 256 Мбайт (PCIe, Radeon X800 GTO, DVI, TV-out, OEM)	34,0
Замена 3: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	9,0
Опция 1: USB Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	40,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	834,4

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 256 Кбайт, OEM)	104,00
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	6,47
Материнская плата: EPoX EP-9NPA3-ULTRA (Socket 939, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	94,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	80,0
Видеокарта: PowerColor Radeon X800 GTO 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-out, OEM)	157,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	43,5
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	76,0
Колонки: Microlab SOLO-2 МК-3 (2x60 Вт)	66,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	13,2
Монитор: LG L1750U (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	229,0
Итого:	983,1
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 Кбайт, OEM)	11,0
Замена 2: ASUS EN7600GT/2DHT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	69,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	72,0
Опция 1: Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force (USB)	26,5
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	58,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	19,0
Со всеми наворотами:	1238,6

деокарту, основанную на заметном более быстром **GeForce 6600 GT** со 128-ю мегабайтами памяти — **Chaintech SE6600G-A4128H**. Для тех же, кто считает недостаточной производительность этой карты, рекомендуем обратить внимание на **Radeon X800 GTO** от **PowerColor**, основанной на одноименном чипе и несущей 256 Мбайт памяти на борту. Эту же видеокарту рекомендуем уже в основной состав следующей конфигурации.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представля-

ют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Здесь нам пришлось сменить монитор, ибо столь популярный **BenQ FP71GX** просто исчез с рынка, а из присутствующих в нижней ценовой категории рекомендуем 8-миллисекундный **LG L1750U** за симпатичный тонкий дизайн и достойные характеристики. Место **GeForce 6600 GT** ныне занимает мощная карточка **PowerColor Radeon X800 GTO** — для игр са-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 517 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 1 Мбайт, OEM)	108,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600PWM (Socket 775, 2400 об/мин)	18,0
Материнская плата: EPoX EP-5P945-J (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX, Retail)	80,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	91,00
Видеокарта: PowerColor Radeon X800 GTO 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-out, OEM)	157,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	43,5
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	76,0
Колонки: Microlab SOLO-2 МК-3 (2x60 Вт)	66,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,0
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	13,2
Монитор: LG L1750U (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	229,0
Итого:	995,6
Замена 1: Intel Pentium 4 641 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	111,0
Замена 2: ASUS EN7600GT/2DHT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	69,0
Замена 3: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	72,0
Опция 1: Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force (USB)	26,5
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	58,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	19,0
Со всеми наворотами:	1351,1

мое то, хотя **SM 3.0** и не поддерживает.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобраны очень мощные конфигурации! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта.

Свершилось — в продажу поступили видеокарты на базе мощного графического чипа **GeForce 7600 GT!** И мы с удовольствием заменили устаревший **Radeon X800 XL** на видеокарту **ASUS EN7600GT/2DHT**. То же самое касается и замены видеосистемы — отныне это **GeForce 7900 GT**.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

В самой производительной конфигурации мы сменили кулер: старый добрый **Zalman** уступил место **Scythe Mine** с тепловыми трубками. Системы охлаждения такой конструкции показывают очень хорошую эффективность при минимальном уровне шума.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «РиК»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 1000 МГц, 512 Кбайт, OEM)	115,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	38,5
Материнская плата: ASUS A8N-SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	105,0
RAM: Corsair XMS TwinX1024-3200C2PRO DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	145,0
Видеокарта: ASUS EN7600GT/2DHT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	226,0
HDD: Seagate 7200.9 ST3300822AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	43,5
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-B MiddleTower (USB, Audio, Fan, 360 Вт, ATX)	81,0
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	135,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	49,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	301,0
Итого:	1482,3
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 Кбайт, OEM)	38,0
Замена 2: XFX PV-T71G-UDE7 Extreme Edition 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7900 GT, DVI, VIVO, Retail)	204,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	146,0
Опция 1: Seagate 7200.9 ST3300822AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	106,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	2204,8

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, OEM)	175,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 775, 1350-2600 об/мин)	38,5
Материнская плата: MSI 945P Neo-F (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Sound, IDE, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	94,0
RAM: Corsair XMS2 TWIN2X1024-5400C4 DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	146,0
Видеокарта: ASUS EN7600GT/2DHT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	226,0
HDD: Seagate 7200.9 ST3300822AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	43,5
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,9
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-B MiddleTower (USB, Audio, Fan, 360 Вт, ATX)	81,0
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	135,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	49,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: ViewSonic VX724 (17 дюймов, 1280x1024, 3 мс)	301,0
Итого:	1532,3
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, Retail)	92,0
Замена 2: XFX PV-T71G-UDE7 Extreme Edition 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7900 GT, DVI, VIVO, Retail)	48,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	146,0
Опция 1: Seagate 7200.9 ST3300822AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	106,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	2152,8



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Недавно узнал, что помимо обычных DVD+ и DVD- существует третий формат — DVD-RAM. Причем этот RAM радикально отличается от остальных DVD-форматов. Якобы он предназначен для хранения часто перезаписываемой информации и в скором времени может заменить флэш-брелки. Просветите меня, пожалуйста, какими уникальными особенностями обладает данный формат?

DVD-RAM (DVD-Random Access Memory) вряд ли когда-нибудь заменят флэш-брелки. Эти устройства сильно отличаются по размеру, объему хранимой информации и скорости. Поэтому области их применения не пересекаются.

Изначально DVD разрабатывались для более или менее постоянного хранения информации. Причем перезаписывать диск придется целиком. На обычных DVD-RW обычно хранят фильмы и игры. Такой механизм не всегда удобен.

Диски формата DVD-RAM обеспечивают быстрый произвольный доступ к информации. Эта технология ближе к жестким дискам, чем записываемым оптическим. RAM-диски отформатированы в FAT32, так что вам не нужно никакое специальное программное обеспечение для записи. Как и при работе с жестким или гибким диском, вы копируете файлы на логический раздел, а запись на DVD-RAM происходит в фоновом режиме. Мало того, вы можете считывать другую информацию во время записи.

Помимо всего прочего, DVD-RAM надежнее DVD. Если диск не поврежден, данные на нем могут храниться как минимум 30 лет. Конечно, это никто не проверял, так как сам формат был разработан только в 1996 году, но так заявляют производители. RAM-диск может быть перезаписан до 100 000 раз (DVD±RW — до 1000 раз). Записанные данные автоматически проверяются на аппаратном уровне. Для дополнительной сохранности диски находятся в пластиковом картридже. Все операции с дисками производятся в самом картридже.

Минусы — малая распространенность и дороговизна.



Дорогая редакция, помогите решить одну неприятную проблему. При включении любой программы из комплекта Microsoft Office на несколько секунд появляется окошечко «Windows Installer» с текстом «Идет подготовка к установке». Затем оно сменяется окном «Установка Microsoft Office 2003», в теле которого написано «Ошибка 1327. Неверное устройство: H:\». При этом диска H:\ у меня нет и в помине.

Такое могло произойти по одной из двух причин:

— В инсталляторе от Install Shield жестко зашиты параметры INSTALLDIR или DATABASEDIR, которые определяют, на какой диск и в какую папку будет установлена программа. Однако такого диска на вашей системе может не быть, поэтому появляется ошибка. Например, путь H:\SampleProgram вызовет ошибку, если в вашей системе нет диска H:\.

— Во время запуска программы служба Windows Installer проверяет некоторые системные пути, установленные в реестре. Например, ключ HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders. В параметрах этого ключа должны быть перечислены следующие системные пути ([название] — значение параметра): AppData — %USERPROFILE%\Application Data, Cache — %USERPROFILE%\Local Settings\Temporary Internet Files и так далее. Полный список правильных путей можно найти по адресу www.securitylab.ru/40752.html. Только сделайте поправку на русскую версию: к примеру, папка Desktop в русской версии называется Рабочий стол. Проверьте, все ли данные установлены правильно. Ошибка 1327 происходит из-за того, что одного из установленных на вашей машине путей не существует.

Кроме вышеназванного ключа проверьте также:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Shell Folders. У этого ключа должны быть параметры в стиле [буква диска]:\Documents and Settings\[название учетной записи пользователя]\Главное меню\Программы\Администрирование; HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Shell Folders. Здесь все аналогично вышеприведенному ключу.



Купил компьютер полгода назад, все меня устраивало, но две недели назад перед загрузкой у меня вылезло сообщение: «*** Warning: Your Computer Chip Fan Fail or speed too low ***. You can also disable this warning message in SETUP». Я отключил это сообщение через BIOS, но все же интересно, что оно означает?

Переводится это сообщение так: «Внимание: кулер на чипе вашего компьютера не работает или скорость его вращения слишком мала. Вы можете отключить это сообщение через меню настройки». Выключать подобные сообщения ни в коем случае нельзя! Они сигнализируют о критических проблемах с железной начинкой вашего ПК. В вашем случае — с процессорным кулером. В первую очередь прислушайтесь, есть ли какой-то шум от системного блока. Работающий на полную мощность кулер должен издавать вполне ощутимый звук. Запустите программу CPUFan и посмотрите на ее показания.

Если частота вращения кулера мала или вообще равна нулю, необходимо переходить к осмотру самого устройства. Откройте системный блок и запустите компьютер. Посмотрите, работает ли вентилятор. Если нет, его необходимо заменить.



Ситуация следующая: у меня стояла DAEMON Tools версии 4.00, я попытался поставить поверх нее версию 4.03. При установке сразу же появляется сообщение о некоем STPD, я нажимаю «OK» и получаю «System file write error». После этого программа установки закрывается. Что делать?

Данная ошибка возникает из-за несовместимости с Alcohol 120% и/или сбоев в работе драйвера STPD с DAEMON Tools.

Во-первых, поставить поверх DAEMON Tools новую версию невозможно. Нужно удалить старую версию, а также Alcohol 120%. После этого нужно вручную убрать их драйвера и SPTD. Затем можно перейти к установке новой версии DAEMON Tools и Alcohol 120%.

Удалите Alcohol 120% через меню Установка/Удаление программ. После этого будет необходимо запустить Regedit.exe, найти и удалить следующие ключи:

- HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall\{E9F81423-211E-46B6-9AE0-38568BC5CF6F}
- HKEY_CLASSES_ROOT\Installer\Products\32418F9EE1126B64A90E8365B85CFCF6.

Приступаем к удалению драйвера от Alcohol 120%. В ключе HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services вы найдете подключи с именами файлов драйверов. Для версий 1.9.2.1705, 1.9.5.2722 или 1.9.5.2802 это будут файлы a347scsi и a347bus, для 1.9.5.3105 — vax347s и vax347b. Удалите ключи и соответствующие файлы из папки Windows\System32\Drivers. Перезагрузите компьютер.

DAEMON Tools удаляется аналогично. Зайдите в меню Диспетчер устройств (Панель управления → Система → Оборудование → Диспетчер устройств). Раскройте секцию Системные устройства и удалите устройство PnP BIOS Extension. Если вы не уверены, что это именно то устройство, зайдите в его свойства, выберите вкладку Драйвер и посмотрите на версию драйвера. Она должна совпадать с номером версии DAEMON Tools. Затем перезагрузите компьютер и удалите Daemon Tools через меню Установка/Удаление программ.

Только после этого мы приступаем к удалению SPTD-драйвера. Загружайте компьютер в безопасном режиме (во время загрузки удерживайте F5 и выбирайте вариант **Безопасный режим**). В процессе загрузки нажмите ESC, когда увидите в нижней части экрана сообщение «**Press ESC to cancel loading SPTD.sys**». Таким образом, SPTD-драйвер не будет загружен, и вы спокойно сможете его удалить или переименовать. Сам файл располагается по адресу `WINDOWS\System32\Drivers\sptd.sys`. После того как его удалите, перегрузитесь. Теперь вы можете установить DAEMON Tools 4.03.



Помогите, пожалуйста, пещерному человеку разобраться в двухядерных процессорах. А точнее, ответить на вопрос: чем двухядерные процессоры лучше одноядерных и какая между ними разница? Вот, допустим, у меня есть двухядерный Pentium, тактовая частота у него 2,66 ГГц против одноядерного Pentium с частотой 3,4 ГГц. Двухядерный процессор быстрее одноядерного или нет?

Очевидно, что двухядерный процессор отличается наличием двух физических ядер. Фактически это два процессора, находящихся в одном корпусе и использующих общие каналы ввода-вывода. В отличие от технологии **Hyper-Threading**, когда виртуальные процессоры просто разделяли ресурсы одного физического ЦП, у нас есть два физических процессора. Таким образом, можно получить двухпроцессорную систему без серьезных затрат на покупку дорогой материнской платы и второго процессора.

Однозначно ответить на вопрос, какой процессор быстрее, невозможно. Все зависит от того, с какими приложениями вы работаете. Большого прироста производительности (в два раза) при переходе на двухядерный процессор можно ожидать от приложений, специально оптимизированных под них. Если же программа не умеет использовать несколько ядер, то никакого увеличения производительности вы не получите.

Многие приложения, активно работающие с памятью или с жестким диском, тратят гораздо больше времени на ожидание данных, чем на их обработку. Как это ни печально, к таким приложениям и относятся игры. Если не затачивать их под многопроцессорность, работать быстрее они не станут. Так что частота пока играет куда более важную роль. Но в любом случае — будущее за многоядерными процессорами.



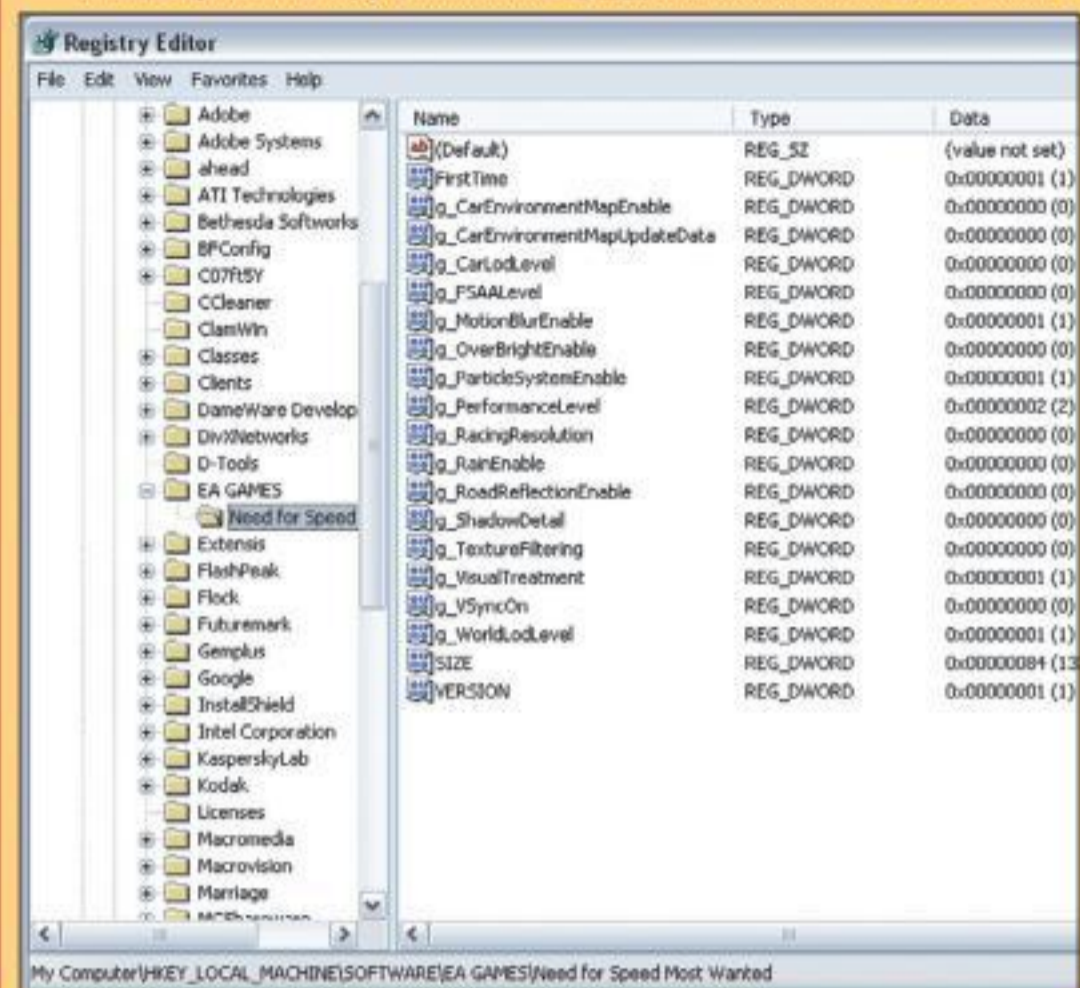
Вот мне хотелось бы узнать, как можно проверить свой антивирус без риска заражения? Скачал я себе AntiVir, сижу с ним уже пару недель, а он не подает никаких признаков активной борьбы с вирусами. Это вызывает у меня подозрения. Хочется его протестировать на работоспособность.

Самый широко известный и безопасный способ проверки — использование специального тестирующего файла от компании **EICAR**. Его можно взять с сайта самой компании — www.eicar.org/anti_virus_test_file.htm. Это не вирус, а **DOS**-программа, содержащая основные функции вируса, но не запускающая их. Большая часть его кода никак не используется. При запуске она лишь выводит сообщение «**EICAR-STANDARD-ANTIVIRUS-TEST-FILE!**». Любой мало-мальски приличный антивирус при обнаружении этого файла начнет бить тревогу.

Есть и более экстремальный вариант — скачать настоящий вирус. Существует специальный поисковик вредоносных программ (в основном различных spyware и adware), называется он www.spywareguide.be. С его помощью можно легко найти множество вирусов. Заметьте, не подцепить, а именно найти и использовать в своих целях. Если вы будете осторожными и не станете запускать скачанное, вреда компьютеру они не нанесут. Предупреждаю, это достаточно опасный эксперимент, делайте все на свой страх и риск.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

На этот раз вашему вниманию представляем совет от Fedottt'a.



Если вам хочется посидеть за компьютером тайком или просто нужно, чтобы никто не знал о существовании вашего пользователя, вы можете скрыть свое существование от посторонних глаз. Еще это может пригодиться, например, когда на компьютере прописан пользователь, который никогда не логинится локально, только по сети. Для того чтобы убрать пользователя из списка доступных пользователей, нужно в реестре по адресу `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon\SpecialAccounts\UserList\` добавить ключ типа `REG_DWORD`, соответствующий имени пользователя.

Присвоив этому ключу значение «1», мы разрешим показывать этого пользователя на экране входа в систему, а значением «0» запретим. Несмотря на то что пользователя не видно, вы все равно можете зайти в систему под его учетной записью. Для этого дважды нажимаем заветную комбинацию `Ctrl+Alt+Del`, открывается классическое окно ввода имени и пароля. Далее вводите всю необходимую информацию и заходите в систему.



У меня возникла проблема. Во время манипуляций с Windows XP я случайно стер свою учетную запись. Причем папка учетной записи в Documents and Settings осталась, то есть, в принципе, восстановить мой аккаунт можно. Что мне делать?

Как вы правильно подметили, все данные учетной записи хранятся в одной папке, которая называется так же, как и учетная запись. Она находится в **Documents and Settings**. Поэтому нам нужно создать новый аккаунт и подменить его папку на нужную нам.

Сначала логинимся как **Администратор** или как другой пользователь из администраторской группы, переименовываем папку со старой учетной записью. Создаем запись с названием, идентичным старому. Заходим в **Windows** под только что созданной учетной записью. Далее идем в **Мой компьютер** → **Свойства** → **Дополнительно** → **Профили пользователей** → **Параметры**, выбираем новую запись, жмем на кнопку **Копировать** и копируем профиль пользователя в переименованную папку. Далее открываем редактор реестра и находим ключ `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\ProfileList`. В нем ищем ветку, соответствующую нужному профилю, затем параметр **ProfileImagePath** и исправляем его — пишем путь до нужной папки.

Ненужные папки профилей можно удалить — они больше не понадобятся. Напоследок скажу, что таким образом можно выполнять множество других операций с учетными записями, например, переименовывать папку администратора.

Алексей Моисеев

Практика

ПРИСЛУГА ДЛЯ HDD ОБСЛУЖИВАНИЕ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Какая «часть тела» у компьютера самая важная? Процессор, видеокарта или, может быть, материнская плата? Ответ на этот вопрос даст любой, у кого хоть раз выходил из строя жесткий диск. Убиваться из-за сгоревшего процессора никто не будет — просто купят новый. А вот информацию со сломанного харда уже не вернешь (если, конечно, вы не последовали тем советам, которые мы давали в статье «Привет с того света» в прошлом номере «Игромании»). Поэтому сегодня мы рассмотрим второстепенные (сами понимаете, своевременный бэкап — задача первоочередная) утилиты для обслуживания жесткого диска и слежения за его здоровьем.

А У ВАС ВСЕ СТЕРИЛЬНО?

Что нужно, чтобы винт прожил долгую и счастливую жизнь? Прежде всего, необходимо следить за чистотой (как в прямом, так и в переносном смысле) винчестера. Программ, протирающих диск тряпочкой, еще не придумали, а вот уборщиц мусорных файлов — сколько угодно.

WinTools.net с очисткой диска справляется лучше чем кто бы то ни было. Программа уже настроена на удаление максимально возможного количества мусора, но при желании можно добавить и свои фильтры. Стирание найденных файлов безопасно для системы (важные логи, например, установщиков и деинсталляторов, WinTools.net пропускает), но все же лучше внимательно просмотреть список, дабы не лишиться чего-нибудь ценного.

Остальные модули утилиты к дисковым утилитам отношения почти не имеют, но кратко мы о них расскажем. Модуль установки и удаления программ занимается... установкой и удалением программ (кто бы мог подумать?). Перед и после установки делается снимок системы, чтобы потом можно было начисто удалить ненужный софт. Есть также чистильщик реестра, менеджер автозагрузки, твикер и настройщик безопасности.

Следующим пунктом идет очень важная гигиеническая процедура — дефрагментация. Почти все наверняка слышали это слово, но не все понимают его значение. Сейчас поясним. Во время работы компьютера на жесткий диск постоянно что-то записывается, начиная с изменений в реестре и заканчивая обычными файлами и папками. В результате может получиться так, что файл будет записан в разных частях диска, то есть начало в одном месте, середина — в другом, а концовка — в третьем. И вот представьте, как идет считывание: магнитная головка винта находит первую часть, затем на всех парах несется ко второй, потом к третьей... А если таких фрагментов 10 или 20? Скорость считывания заметно падает. При дефрагментации же диск оптимизируется таким образом, чтобы все части одного файла располагались по порядку, в соседних

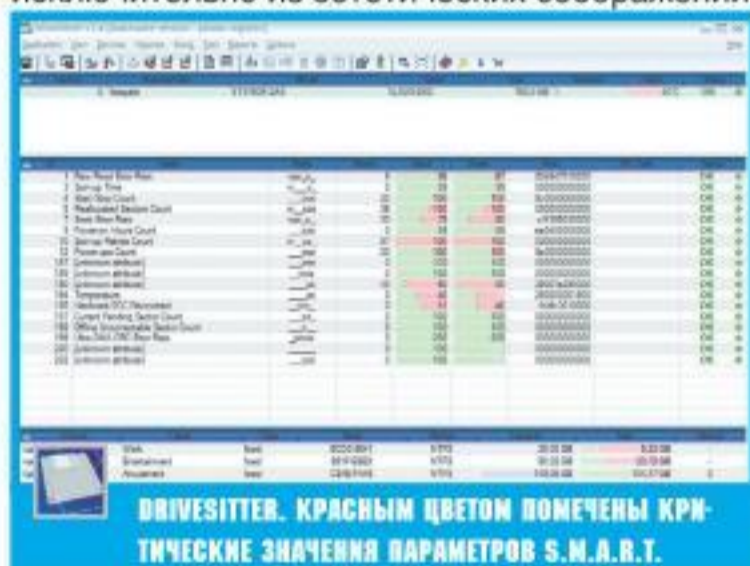
секторах. Таким образом, падает нагрузка на механическую часть винчестера и увеличивается производительность.

В Windows есть встроенный дефрагментатор, но работает он так медленно, что на полный цикл иногда уходит более десяти часов. При этом никаких дополнительных возможностей у него нет, поэтому лучше пользоваться хорошо зарекомендовавшими себя сторонними утилитами.

Первой такой программой у нас будет **O&O Defrag V8**. Она гораздо быстрее стандартного дефрагментатора Windows, к тому же у нее есть несколько режимов работы на выбор. Для повседневных нужд подойдет режим **Stealth** — он почти не нагружает систему. Режим **Space** предназначен для быстрой обработки сильно фрагментированных дисков. Оставшиеся три режима полностью дефрагментируют выбранный диск и рассортируют файлы согласно их имени, дате или частоте обращения к ним. Последний вариант особенно полезен, потому как часто используемые файлы лучше всего располагать в начале диска, где скорость считывания максимальна.

Еще одна дополнительная возможность O&O Defrag V8 — планировщик. С его помощью можно настроить программу на регулярную дефрагментацию дисков. В этом случае о полноценном (и довольно долгом) процессе дефрагментации можно забыть.

Другая популярная утилита называется **PerfectDisk**. Она мало чем отличается от O&O Defrag V8: работает примерно с той же скоростью, умеючи расквартировывает по диску часто используемые файлы и обладает собственным планировщиком. Отличия только в интерфейсе, так что выбор приходится делать исключительно из эстетических соображений.



DRIVESITTER. КРАСНЫМ ЦВЕТОМ ПОМЕЧЕНЫ КРИТИЧЕСКИЕ ЗНАЧЕНИЯ ПАРАМЕТРОВ S.M.A.R.T.

Закончив с чисткой диска, посмотрим, как там у него со здоровьем. **DriveSitter** следит за температурой и параметрами винчестера и в случае превышения критических значений подает звуковой сигнал или шлет e-mail на указанный ящик.

HD Tune — немного более функциональная утилита, нежели предыдущая. Помимо ат-



HD TUNE. КУ И КТО ТАМ НЕ ЛЮБИТ МАТЕМАТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ?

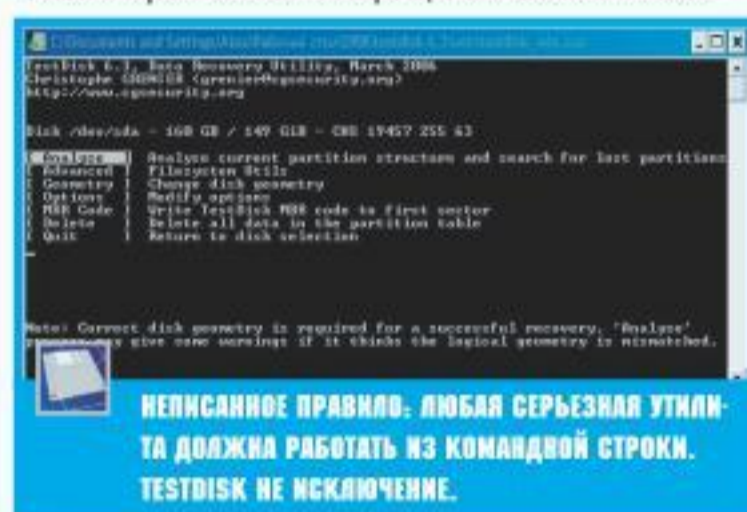
рибутов S.M.A.R.T. и температуры, она умеет проверять поверхность диска на предмет поврежденных секторов и прогонять винчестер через серию тестов, дабы определить его скоростные характеристики. Результаты тестов в реальном времени отрисовываются в виде графика. Во время этих операций проверяется скорость передачи данных, среднее время поиска и загрузка центрального процессора.



SEQUOIAVIEW. МАЛЕВНИЧ СО СВОИМ КВАДРАТОМ НЕРВНО КУРЯТ В СТОРОНКЕ.

Весьма оригинальна **SequoiaView**. Эта программа в наглядной форме показывает, сколько места занимают файлы на выбранном диске или в каталоге. Файлы отображаются в виде прямоугольников, размер которых зависит от размера файла. При наведении указателя мыши на любой прямоугольник отображается дополнительная информация о файле.

О программе **Unlocker** уже многое сказано, в том числе и в нашем журнале. Но мы решили выложить ее еще разок (и поместить отныне в раздел «Игроманский стандарт»), потому как утилита очень и очень полезная: с ее помощью можно удалить любые файлы, заблокированные операционной системой.



НЕПИСАНОЕ ПРАВИЛО: ЛЮБАЯ СЕРЬЕЗНАЯ УТИЛИТА ДОЛЖНА РАБОТАТЬ ИЗ КОМАНДНОЙ СТРОКИ. TESTDISK НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ.

Если винт находится на последнем издыхании, вам поможет **TestDisk** — бесплатная утилита, которая восстанавливает поврежденные разделы диска. Кроме того, она исправляет загрузочный сектор диска. Порой TestDisk — единственный шанс вернуть винчестер к жизни и спасти важные данные. На нашем DVD вы найдете две версии программы: первая работает из-под DOS (полезна, если компьютер вообще не загружается), вторая запускается в последних версиях Windows.

Ну а когда ничего из вышеперечисленного уже не помогает, всегда есть проверенный годами способ — **Hard Disk Low Level Format Tool**. Название говорит само за себя: программа предназначена для низкоуровневого форматирования жесткого диска. При таком форматировании полностью переписывается файловая система, а от информации на диске не останется ни одного бита. Эта утилита пригодится при переустановке системы — если компьютер был заражен вирусами, которых не смогли вытравить антивирусы, можно использовать HD Low Level Format Tool. Под ее натиском не устоит ни один «червяк».

ВСТАЛА И ВЫШЛА! ЧЕМ МОЖНО ЗАМЕНИТЬ ICQ

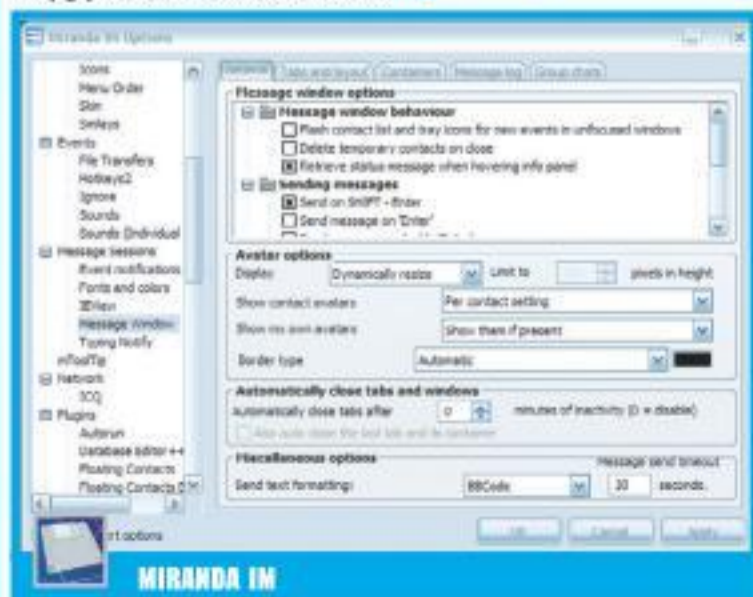
Сложно отыскать человека, который регулярно пользовался бы интернетом, но при этом не знал, что такое ICQ. Она же — аська, она же — «цветочек на могиле рабочего времени», она же — самая популярная программа для обмена сообщениями. В данный момент наиболее распространены две ее версии — **ICQ Pro 2003b** или **ICQ Lite 5**. Но эти программы отнюдь не идеальны — они страдают от дурацкой озвучки (при запуске звучит такой мощный и многоразовый гудок, что того гляди стекла вылетят), бедного функционала, огромного количества рекламы, да и работать могут только в пределах одной сети. Если вас такое положение дел устраивает — смело переворачивайте страницу. Если нет, есть смысл ознакомиться с альтернативными интернет-мессенджерами — как всемирно известными, так и совсем еще молодыми, только-только набирающими обороты.

ТЕТЯ АСЯ ПАКУЕТ ВЕЩИЧКИ

А начнем мы с известной парочки конкурентов: **Trillian** и **Miranda IM**. Первой давайте препарируем «Миранду». В представлении она особенно не нуждается, поскольку в Сети о ней говорят на каждом углу как о самом лучшем из всех существующих мессенджеров. Преувеличивают, конечно (в том плане, что на вкус и цвет фломастеры разные), но так или иначе программа действительно хорошая.

Первое — работает «Миранда» очень и очень быстро, загружается мгновенно, ресурсов почти не кушает, не тормозит и даже не требует инсталляции. Второе — программа поддерживает чуть ли не все известные сети: **ICQ, AIM, MSN, Jabber, Yahoo!, Gadu-Gadu, Tlen, Netsend**. К ним можно подключиться одновременно, так что если один ваш друг пользуется ICQ, а другой сидит в MSN, вам не надо будет устанавливать два разных мессенджера.

Третье — всеобъемлющая настраиваемость. Кастомизации поддается абсолютно



все. Неподготовленный пользователь при виде окошка с опциями «Миранды» теряет дар речи — их здесь сотни. Цените внешнюю простоту и любите подгонять каждый параметр под себя? Тогда вы с «Мирандой» станете хорошими друзьями. Если аскетичный вид программы, наоборот, нагоняет тоску — к вашим услугам сотни скинов, вариантов оформления, смайликов, звуков и пр.

И, наконец, четвертое — огромный архив (350+ позиций) плагинов, с помощью которых «Миранду» можно превратить во что угодно (**POP3 notify Ex**, например, проверяет почту на наличие новых писем, а **RSSNews** делает из программы настоящий RSS-агрегатор). Скачать скины и плагины можно с сайта <http://addons.miranda-im.org>. Саму «Миранду» вы можете взять с *нашего DVD*. Помимо собственно программы, в дистрибутив входят все самые необходимые в хозяйстве плагины и несколько скинов.

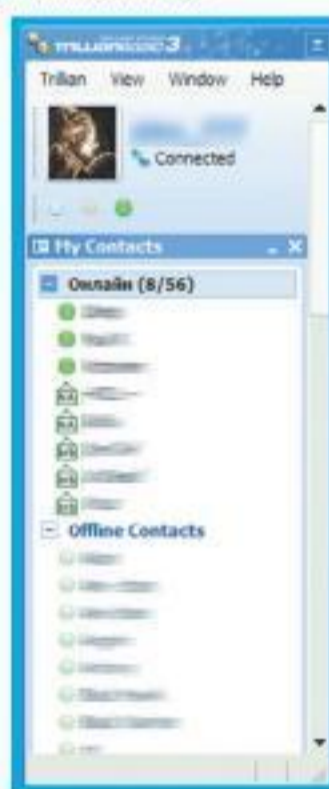
Что же Trillian может противопоставить «Миранде»? Прежде всего — продуманный и очень приятный интерфейс. Как ни крути, какие шкурки ни ставь, Miranda IM кажется чуть аляповатой. Над Trillian же явно трудился хороший дизайнер: красиво, удобно и в то же время ничего лишнего.

В плане настраиваемости Trillian вчистую проигрывает «Миранде», но проигрывает намеренно — программа сделана специально для тех, кто падает в обморок при виде большого количества опций. Опять же, главный принцип здесь — ничего лишнего.

Зато функционально Trillian уступает «Миранде» совсем немного, можно сказать, дышит ей в затылок. По умолчанию поддерживаются четыре сети (ICQ, MSN, Yahoo! и IRC). Как и в случае с «Мирандой», возможности Trillian расширяются бесчисленными плагинами. И вот тут как раз притаился серьезный недостаток: бесплатная версия Trillian не поддерживает сторонние плагины, с ними работает только платная **Trillian Pro**.

В общем, выбор остается за вами. Ваш покорный слуга, например, пользуется именно бесплатной версией Trillian из-за ее удобства и поддержки сети IRC, а многие мои друзья, напротив, предпочитают «Миранду».

Но на Trillian и Miranda IM свет клином не сошелся. Для тех, кому не нравятся обе эти программы, существует немало других мессенджеров.



QIP 2005a — достаточно молодой, но активно развивающийся российский проект. Внешне похож на «Миранду», а вот по простоте находится где-то на уровне Trillian. Настроек и функций немного. Существенный минус только один: плагины не поддерживаются.



Gaim без всяких дополнительных модулей поддерживает сети AIM, MSN, Yahoo!, Jabber, ICQ, IRC, SILC, Novell GroupWise, Lotus Sametime, Napster, Zephyr и Gadu-Gadu. Но вот особыми возможностями по работе с каждой

из этих сетей программа похвастаться не может. И в заключение (если уж идти по нисходящей) отметим **&RQ** — проект, давным-давно замороженный автором, но подхваченный энтузиастами. Соединяется клиент исключительно с ICQ и многими используется как альтернатива ICQ Lite 5, потому как &RQ гораздо быстрее и не надоедает рекламой.



Как видите, альтернативные мессенджеры всяко лучше стандартной аски: трафика едят меньше (из-за отсутствия рекламы), умеют работать сразу с несколькими сетями и обладают большим количеством настроек (в этом плане ICQ уступает даже простенькому &RQ). Другое дело, что ICQ — это стандарт, а к стандартам свойственно привыкать. Словом, выбор за вами. ■

Практика

WTF IS RSS? ВСЕ НОВОСТИ НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ

В последнее время на просторах рунета все чаще и чаще встречается непонятная многим аббревиатура RSS. На Западе этот формат используют все мало-мальски серьезные сайты, но до сих пор далеко не все знают, что это за зверь и с чем его едят. Восполним пробел?

ПРОСТО ДОБАВЬ ВОДЫ

RSS расшифровывается как Really Simple Syndication, и предназначен он для просмотра обновлений с самых разных сайтов в пределах одного окна. Огромный плюс RSS заключается в том, что на компьютер пользователя загружается только нужная информация (без рекламы, графики и прочей мишуры). Каждая запись содержит заголовок, краткое и полное описание новости, ссылку на соответствующую ей страничку, изредка вложения — картинки, звуковые файлы. Вложения обычно загружаются вручную. Таким образом, использование RSS значительно снижает расход трафика, а следить за новостями любимых сайтов становится возможным, даже не посещая их.

Для чтения новостных каналов вам понадобится специальная программа — RSS-агрегатор. Добавить канал в подписку проще пареной репы: надо лишь отыскать на сайте небольшой оранжевый прямоугольник с надписью RSS или XML, скопировать ссылку и натравить на нее агрегатор. Во многих альтернативных браузерах (Maxthon, Opera, Mozilla Firefox) есть встроенные средства для чтения RSS-колонок, но они не обладают такими широкими возможностями, как сторонние программы. О них и пойдет речь.

FeedDemon недаром считается самой лучшей программой для слежения за новостями — она содержит абсолютно все необходимые инструменты для комфортного чтения и поиска RSS-каналов. Ее интерфейс (как и у большинства других подобных утилит) больше всего напоминает почтовый клиент: слева расположены папки с рассортированными по ним

каналами, справа — окно браузера. Именно в этом окне и будут отображаться записи. Также браузер можно использовать по прямому назначению, то есть серфить по Сети. Зачем? Во-первых, в нем удобно смотреть полные версии новостей — благо, браузер поддерживает просмотр нескольких веб-страниц в одном окне. Во-вторых, FeedDemon может самостоятельно искать ссылки на RSS-каналы и добавлять их в подписку. Это функция чрезвычайно полезна — далеко не всегда удается быстро заметить прямоугольничек со ссылкой, особенно на сайтах с пестрым дизайном.

Для каждого RSS-канала можно настроить интервал обновления, количество сохраняемых записей (FeedDemon не удаляет автоматически новости, пока их число не достигнет указанного предела) и внешний вид ленты. Особое внимание разработчики программы уделили сортировке и фильтрации новостей: по дате или заголовку, сегодняшние или вчерашние, текущей недели или предыдущей — все, что душа пожелает. Для самых требовательных предусмотрен мониторинг по ключевым словам: все новости с этими словами автоматически появляются в папке Watches («Мониторинги» после русификации; необходимый файл для перевода FeedDemon на великий и могучий вы найдете **на нашем DVD** в том же архиве, что и саму программу). Чертовски удобно, если вас, например, интересуют новости о какой-то одной игре или последние известия из inferнальной телепередачи «Дом-2». Ну а теперь позвольте добавить в бочку меда дежурную ложку дегтя: FeedDemon — программа платная, без регистрации будет работать всего 30 дней.

Но есть у нее один бесплатный конкурент, который умеет делать все то же самое и даже чуточку больше. Имя ему — **Abilon News Aggregator**. Еще раз перечислять те же самые функции, что описаны чуть выше, мы не будем (разве что реализованы они несколько иначе, нежели у FeedDemon), а лучше упомянем об одной интересной особенности программы: новости можно не только получать, но и публиковать на своем сайте или в блоге (среди них есть и www.livejournal.com).

При сравнении этих двух программ напрашивается закономерный вопрос: почему же звание лучшей уходит платному «Демону», а не дармовому Abilon, если функциональность у них практически одинаковая?

Ответ прост: интерфейс у FeedDemon заметно лучше. Все лежит буквально на ладони, возле каждого пункта меню имеются наглядные и аккуратные иконки, а освоение программы занимает минуты две-три. Abilon выглядит похуже, кроме того, чтобы получить доступ к некоторым функциям, приходится идти на всякие извращения.

Все остальные утилиты проигрывают двум предыдущим, но есть у них и свои преимущества.

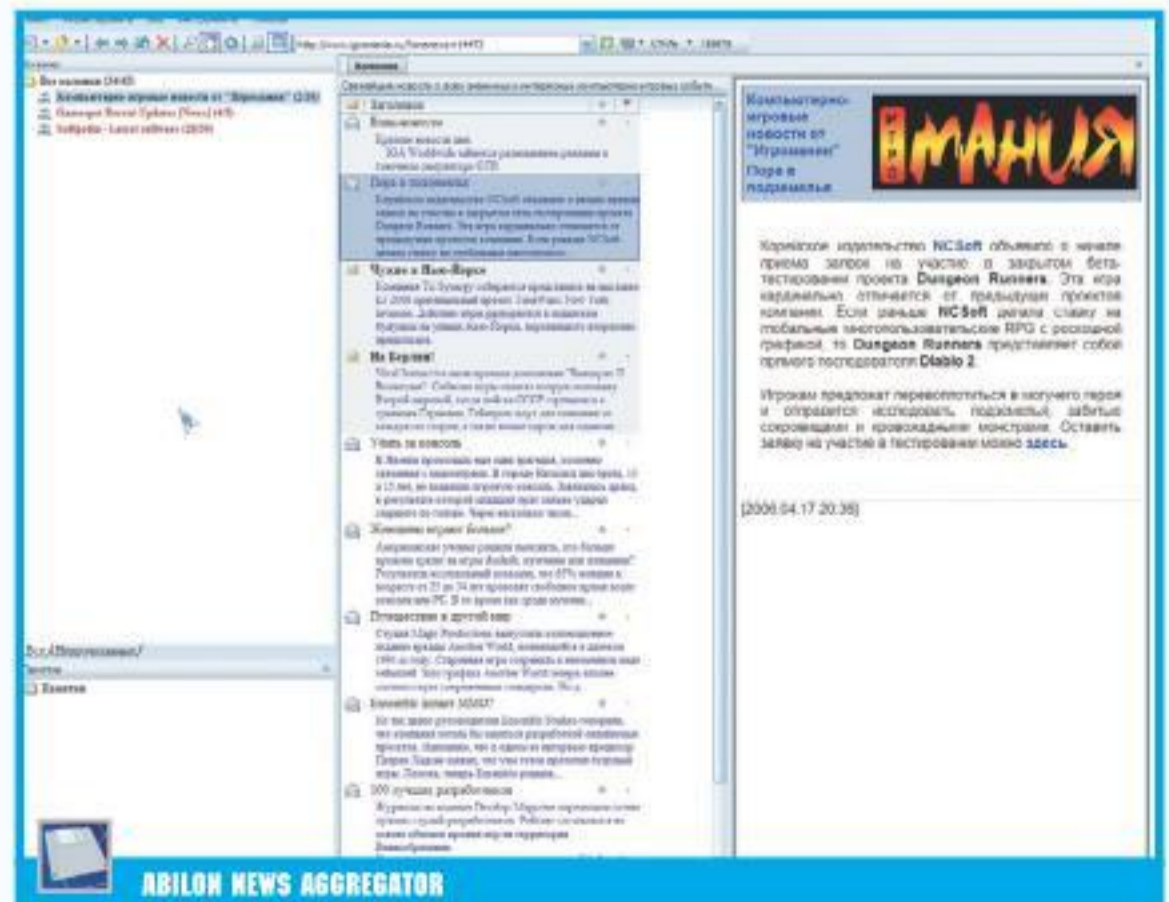
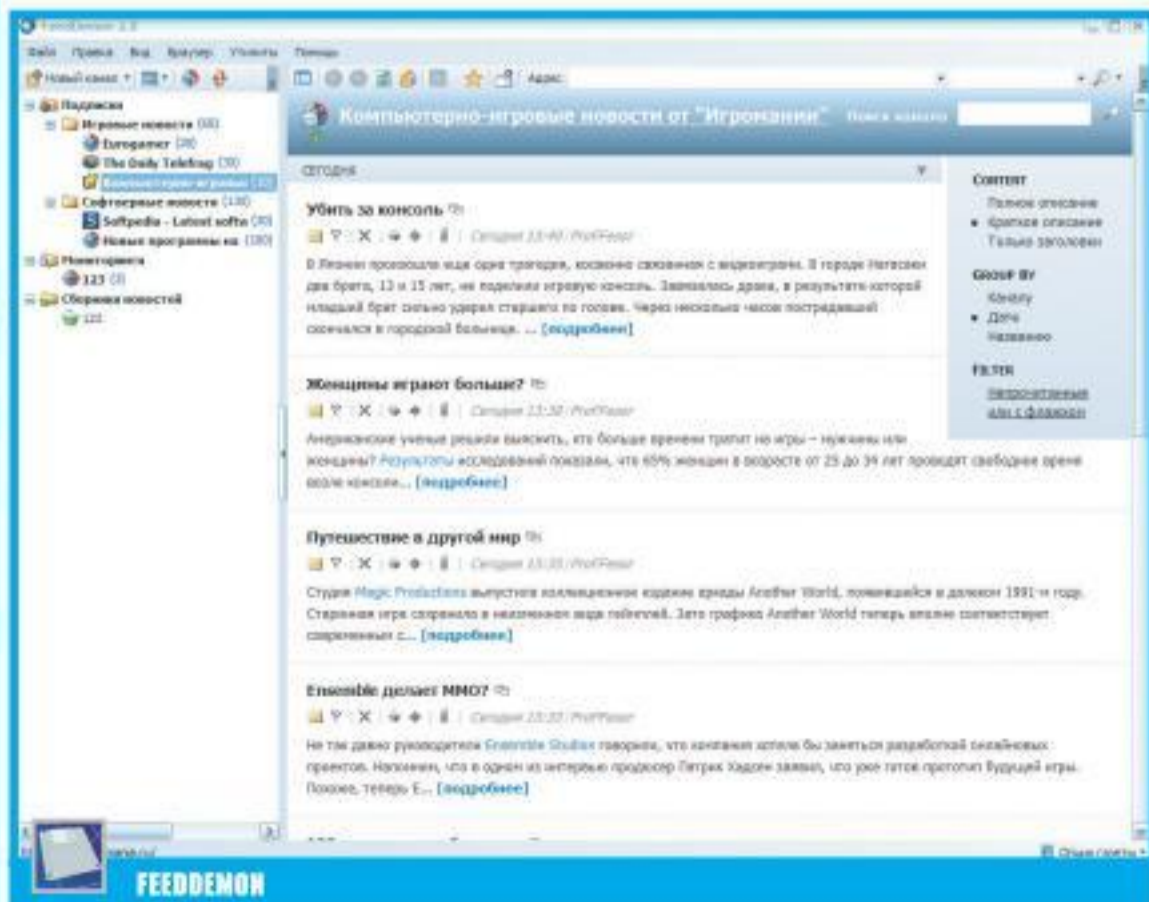
В **BitsCast** упор сделан на подкасты (это, если кто не знает, что-то вроде аудиоблогов; загрузил с утрачка, закачал в MP3-плеер и слушай себе по дороге на работу/учебу), но у нас в стране они пока особой популярностью не пользуются. Есть лишь один действительно крупный проект — www.rpod.ru. Но учитывая, что RSS-колонок с подкастами поддерживают практически все агрегаторы, полезность BitsCast выглядит весьма сомнительной. Особенно в свете того, что программа постоянно демонстрирует рекламу (причем далеко не самую приличную) в правом нижнем углу экрана, тормозит без всякого повода и быстро жрет трафик.

RSSOwl вызывает нешуточный интерес хотя бы потому, что не имеет существенных недостатков и всеми силами пытается быть удобной. И это ей вполне удается: интерфейс у нее добротный (если закрыть глаза на страшненькие иконки), но функционально она проигрывает Abilon и FeedDemon (в частности, отсутствует фильтрация новостей).

В заключение упомянем о единственном достойном агрегаторе российского производства — **YH RSS Aggregator**. Самое полезное, что в нем есть, — внушительный список уже настроенных российских каналов на любой вкус: новости, спорт, литература, развлечения и многое другое. Агрегатор умеет следить за обновлениями выбранных каналов и показывать новости во встроенном браузере. Собственно, этим его возможности исчерпываются.



Не забывайте, что на сайте «Игромании» вы всегда можете найти самые свежие игровые и железные новости. Для удобного слежения за ними у нас предусмотрено два RSS-канала: www.igromania.ru/rss.php?what=GamesNewsLast10 для игровых новостей и www.igromania.ru/rss.php?what=HardNewsLast10 для железных. Заходите в гости, будем рады. ■



GUILD WARS®

FACTIONS™

РЕВОЛЮЦИОННАЯ
СЕТЕВАЯ
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ
ИГРА...

WWW.GUILDWARS.COM

Бесплатная игра он-лайн*



ARENANET

PC CD-ROM

* Необходима покупка игры и оплата доступа к Интернет.

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

WINDOWS MEDIA PLAYER 11 BETA

Разработчик: Microsoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.microsoft.com/windowsvista/experiences/nextgenplayer.msp

Oops, they did it again! Microsoft выпустила бету 11-й версии своего медиапроигрывателя, начав на все антимонопольные законодательства. Первоначально планировалось, что Windows Media Player 11 будет поставляться исключительно с Windows Vista, до выхода которой еще о-го-го сколько времени. Но звезды сложились иначе.

Что же нового в WMP 11? Не так много, как хотелось бы. Во-первых, разработчики здорово перелопатили интерфейс: теперь плеер выполнен в темных тонах (отполированные кнопки, отражения и все такое). При этом загружается WMP 11 намного быстрее Winamp. Во-вторых, изменился внешний вид библиотеки мультимедиа: древовидная структура отображения альбомов приказала долго жить, в результате работать стало удобнее. В-третьих, добавилась возможность нажатием одной кнопки купить в ближайшей онлайн-забегаловке CD с проигрываемым в данный момент музыкальным альбомом или DVD с фильмом. Эта опция для россиян сейчас абсолютно бесполезна — WMP 11 не знает ни одного российского интернет-магазина. Но с полноценным релизом (текущая версия — всего лишь бета) это наверняка будет исправлено.

Несмотря на малое количество нововведений, WMP 11 держит марку и по-прежнему остается одним из лучших (так и хочется написать «из двух») бесплатных медиаплееров.

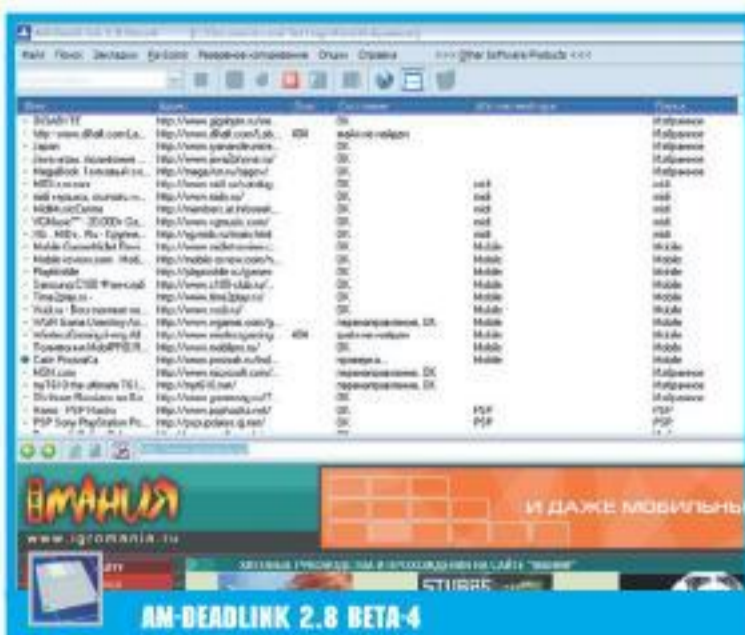
Рейтинг: **10**

СВЕЖАТИНА!

ABC AMBER THE BAT! CONVERTER 3.03

Разработчик: Ернар Шамбаев
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно для жителей бывшего СССР
Сайт: www.the-bat3000.narod.ru

Программа для конвертации писем почтовика The Bat! в 39 форматов, среди которых HTML, CHM, Word и PDF. Файлы получаются очень удобные: если это HTML, то сверху страницы будут ссылки на все письма, если PDF — на каждое сообщение в документе будет закладка. Впрочем, можно действовать



по принципу «одно письмо — один файл». Атаки к письмам в ходе конвертации не теряются, а сохраняются в отдельной папке.

Рейтинг: **9**

AM-DEADLINK 2.8 BETA-4

Разработчик: Martin Aignesberger
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.aignes.com/download.htm

AM-DeadLink проверяет «Избранное» Internet Explorer, Opera и Firefox на битые ссылки. Экспертизе также можно подвергнуть любой текстовый документ или электронные таблицы. Если какая-то из ссылок устарела, ее можно удалить прямо из окна программы, а для оценки полезности работающих ссылок есть встроенный браузер. Обнаружив дублирующие друг друга ссылки, программа безжалостно удаляет (с вашего согласия) лишнюю копию.

Рейтинг: **7**

APOLLO 372W

Разработчик: Heikki Ylinen
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://koti.welho.com/hyinen/apollo>

Apollo — один из старейших музыкальных плееров. Разработка его началась аж в 1997 году. Чуть позже автор взял перерыв и вот сейчас снова принялся за дело.

Начнем с того, что Apollo чрезвычайно быстро работает: между кликом по файлу и началом воспроизведения проходит 150-200 миллисекунд, не больше. Представили? Теперь сравните с уже не раз упомянутым в сегодняшнем выпуске «Софт-набора» Winamp. Такая скорость достигнута благодаря отказу от излишних, мало кому нужных наворотов. При всем при этом у Apollo есть шестнадцатиполосный эквалайзер, множество настроек и поддержка плагинов, в том числе и от Winamp. И самое главное: Apollo выдает очень качественный звук, по некоторым оценкам, даже лучшего качества, нежели Winamp. В хороших наушниках ощущается чуть замет-



ная разница, но скорее на подсознательном уровне. В итоге на чаше с недостатками гордо покоится лишь один, сугубо формальный минус: простецкий (но удобный!) интерфейс.

На игроманском DVD вы отыщите саму программу, плагины для нее и русификатор интерфейса.

Рейтинг: **8**

AV MP3 PLAYER MORPHER 3.0

Разработчик: Avnex Ltd.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mp3-player.audio4fun.com/mp3-player-morpher.htm>

В наш век повальной «винампозиции» и «фубаризации» вызвать интерес у публики обычному на первый взгляд MP3-плееру довольно непросто. Но это только на первый взгляд AV MP3 Player Morpher кажется обычным проигрывателем. На самом же деле он умеет то, что всяким там «Винампам» и не снилось: в реальном времени преобразовывает голос при помощи пары десятков эффектов. Помните все эти электронные голоса, которые так часто доносятся из колонок телевизора, настроенного на какой-нибудь MTV? Вот и здесь то же самое, только выбор эффектов побольше. Можно ускорять/замедлять запись, изменять тембр звучания и прodelьывать еще много всякого такого, что и словами-то описать трудно (ваш покорный слуга, например, заставил Михаила Задорнова говорить голосом Олега, представьте себе, Ставицкого).

Помимо основной своей функции, AV MP3 Player Morpher умеет граббить аудиодиски, рисовать (с вашей помощью, конечно) обложки к коробочкам для CD и записывать сотворенные в программе шедевры на болванки.

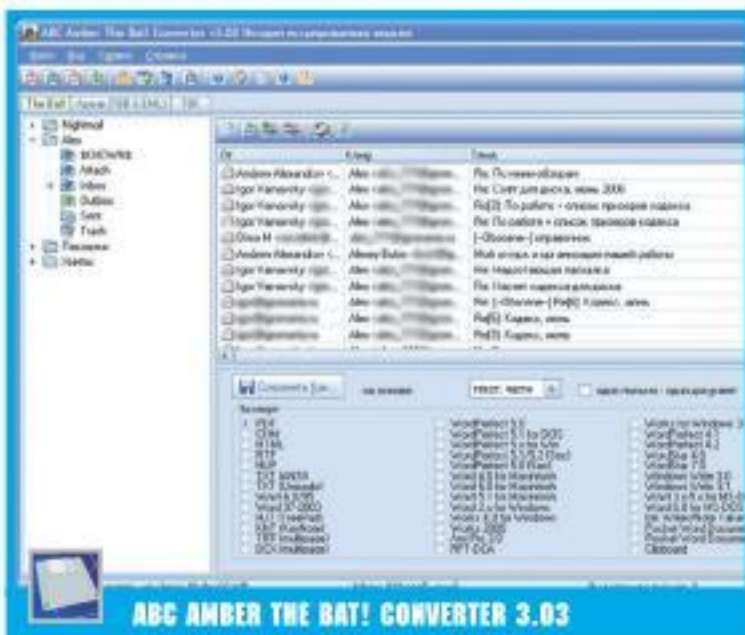
Рейтинг: **8**

DESKCLOCK 3.3.4.1

Разработчик: Науменко А. А.
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://deskclock.narod.ru>



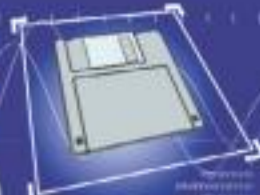
WINDOWS MEDIA PLAYER 11 BETA



ABC AMBER THE BAT! CONVERTER 3.03



APOLLO 372W



FLASH ALBUM CREATOR 1.6

После установки **DeskClock** на рабочем столе появляются симпатичные часы с поддержкой скинов. Однако в контекстном меню часиков притаилось кое-что поинтереснее проверки времени: здесь находятся ссылки на различные элементы панели управления, веб-страницы и часто используемые программы. Список, понятное дело, можно редактировать. Если копнуть еще глубже, в программе обнаружатся простенький планировщик, счетчик интернет-трафика и возможность поместить поверх обоев рабочего стола удобный календарик.

Кстати, вместе с дистрибутивом **DeskClock** мы положили на DVD несколько тем оформления.

Рейтинг: **7**

FLASH ALBUM CREATOR 1.6

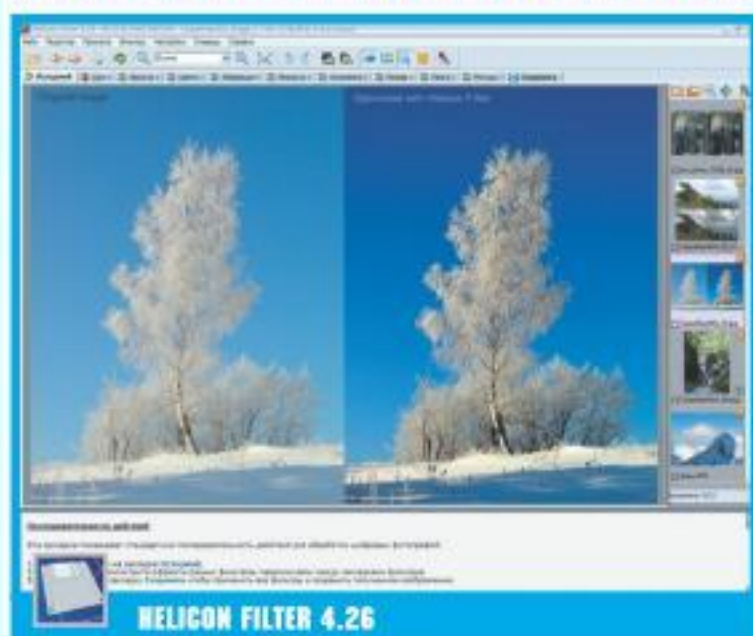
Разработчик: Dreamingsoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.dreamingsoft.com/flashalbumcreator/quicktour.htm

С помощью **Flash Album Creator** можно легко создавать симпатичные флэш-альбомы с фотографиями или рисунками. Опций совсем немного: нужно только выбрать файлы для помещения в альбом, расставить их в правильном порядке и подобрать фон. В конечный HTML- или SWF-файл будут добавлены панель управления альбомом (она включает в себя кнопки перемотки и включения/остановки слайд-шоу) и парочка эффектов. Получится не только дешево и сердито, но также удобно и красиво. Не хватает лишь уменьшенных копий изображений. Единственное, что в программе удивляет, так это желание создателей получать за нее не такие уж малые деньги — утилита ведь проста как пробка.

Рейтинг: **6**

HELICON FILTER 4.26

Разработчик: Helicon Soft Ltd.
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://heliconfilter.com/pages/index.php?id=446>



HELICON FILTER 4.26



POWER OFF 5.3-22 BETA

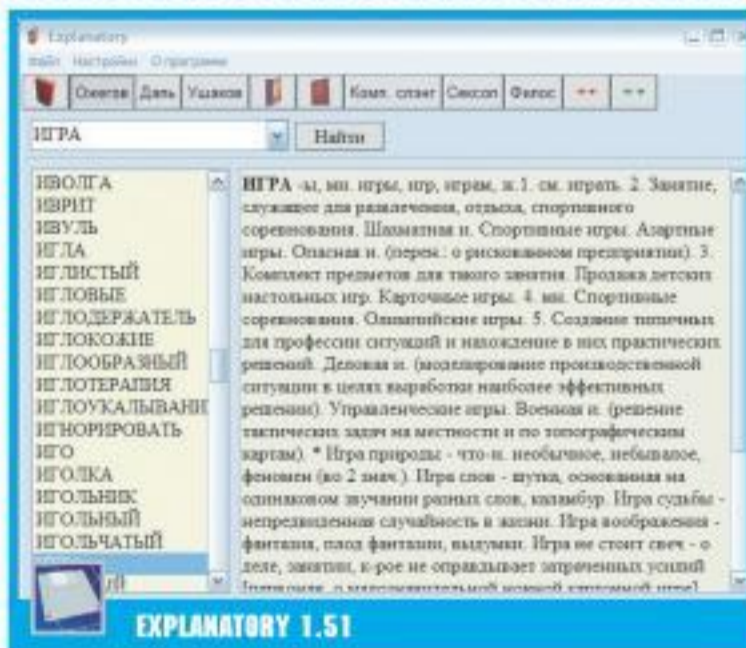
Программа предназначена для обработки и коррекции фотографий. Вверху расположены фильтры, а внизу при выборе одного из них отображается краткая справка по его использованию. Программа включает в себя следующие фильтры: коррекция шума, подавление эффекта красных глаз и хроматической аберрации, коррекция геометрических искажений и виньетирования, улучшение резкости, яркости, цветового баланса. Здесь же можно отретушировать проблемные места, повернуть, обрезать или изменить размеры изображения, заключить его в рамку или наложить текст с указанием даты съемки.

Рейтинг: **8**

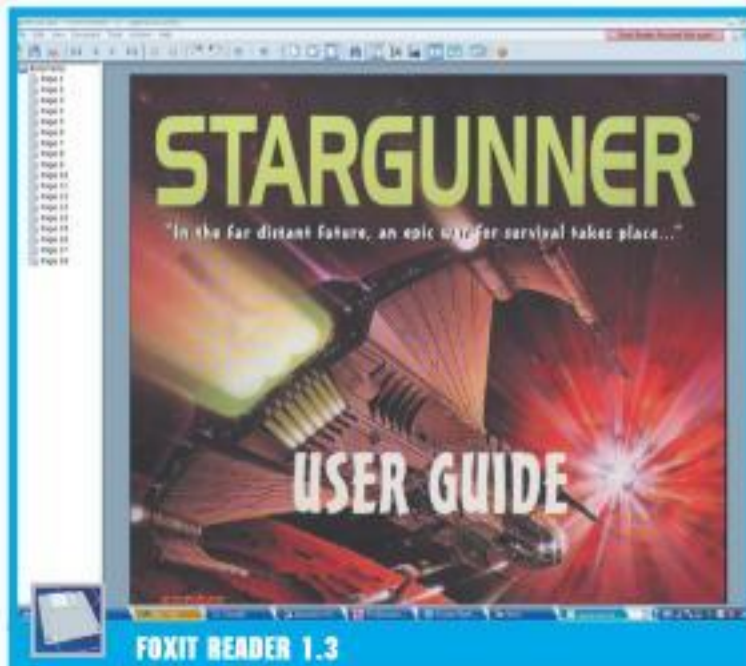
POWER OFF 5.3-22 BETA

Разработчик: Koeniger
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.videozona.ru/software/PowerOff/PowerOff.asp

Расширенный менеджер питания компьютера. **Power Off** позволяет по расписанию выключать, перезагружать или переводить PC в спящий режим. Самое интересное в программе — условия срабатывания. Можно установить зависимость от загрузки центрального процессора (если нагрузка не превышает порога в течение, скажем, одной минуты, утилита выключает компьютер), скорости текущей передачи данных по сети или даже количества



EXPLANATORY 1.51



FOXIT READER 1.3

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуется разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями, иллюстрациями и, разумеется, самими программами.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая утилита во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатиная!» (тоже, в основном, программы) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware**, **Adobe Reader 7.07** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp**), **AdsCleaner 4.3.16**, **DirectX 9.0c**, **DivX 6.2**, **DOSBox 0.65**, **Download Master**, **Fraps**, **Kaspersky Antivirus Personal 5.0**, **Kaspersky Anti-Hacker 1.8**, **ICQ (Lite 5.1 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.53**, **Light Alloy 4.0**, **Macromedia Flash Player 8.0**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Process Explorer 10.1**, **QuickTime 7.1.0**, **RAD Video Tools**, **Spybot — Search & Destroy 1.4**, **System Mechanic Professional 6.0s**, **Total Commander 6.54**, **VobSub 2.23**, **Winamp 5.21** и **WinRAR 3.60**. «Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на soft@igromania.ru

ва проигранных «Винампом» треков (удобно, если любите засыпать под музыку).

Рейтинг: **7**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

CD Bremse 1.46. Позволяет управлять скоростью CD- или DVD-приводов. Ключевая особенность — запоминание оптимальной скорости для каждого диска.

Explanatory 1.51. Электронный толковый словарь. В комплекте с программой идет словарь Ожегова, но на нашем диске вы также найдете Большой энциклопедический, философский словарь, словарь сексопатологических терминов, словари Даля и Ушакова.

Foxit Reader 1.3. Просмотрщик PDF-файлов, удельвающий **Adobe Reader** по скорости работы, как бог черепахи.

M8 Multi Clipboard V9. Программа съедает и надежно оберегает все, что попадает в буфер обмена Windows. В памяти она может хранить до 30 объектов.

TorrentCascade 1.0.1.4. Утилита для поиска торрентов сразу на нескольких сайтах. Любой из найденных файлов можно тут же отправить в bittorrent-клиент на закачку.



WINDOWS VISTA UPGRADE ADVISOR BETA 1

Операционная система Windows Vista, которая выходит в январе 2007 года, будет весьма требовательна к ресурсам компьютера, поэтому советуем уже сейчас озаботиться апгрейдом. Минимальные системные требования у нее весьма божеские — CPU 800 MHz, 512 Mb, DirectX 9-совместимая видеокарта. А вот рекомендуемые требования уже серьезные — процессор с частотой от 1 GHz, 1 Gb оперативной памяти, DirectX 9-совместимая видеокарта со 128 Mb памяти, жесткий диск от 40 Gb (сама Vista потребует аж 15 Gb), DVD-привод, звуковая карта (встроенный чип тоже пойдет) и доступ в интернет.

Если вы не уверены в потенциале своего PC, возьмите с нашего диска программку **Windows Vista Upgrade Advisor**. Она протестирует ваш компьютер и сообщит, нужно ли что-то апгрейтить.



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Приветствую всех игростроевцев и всех тех, кто просто забежал почитать интересные статьи в геймдев-раздел нашего журнала. «Игрострой» стремительным фрегатом продолжает рассекать волны модостроительного моря. В новом номере вас ждет сразу несколько познавательных материалов.

В первую очередь хочется обратить ваше внимание на статью «3D большое и малое», в которой Олег Мелашенко, создатель популярного 3D-редактора Zanoza Modeler (статьи об этой утилите мы уже не раз публиковали в «Игромании»), подробно рассказывает о том, чем отличается работа в «больших» пакетах трехмерной графики типа 3DS Max и Maya от моделирования в более мелких утилитах. Оказывается, различия не так очевидны, как может показаться на первый взгляд, и существует немало случаев, когда выбирать стоит именно «малые» программы. В завершение разговора Олег даст начинающим моделлерам несколько ценных рекомендаций, которые помогут определиться в выборе наиболее подходящего 3D-редактора.

В пыточную камеру «Форума разработчиков» было доставлено несколько представителей отечественного игропрома, где они были тщательно связаны, надежно зафиксированы и на протяжении нескольких часов подвергались пыткам различными музыкальными композициями из компьютерных игр. Одурманенные аудиовозбудителями разработчики были допрошены с пристрастием и признались во всем, что только можно. Как и кто пишет игровую музыку, как менялись геймдев-композиторы со временем, чего ожидать от мастеров скрипичного ключа в будущем... Кстати, обратите внимание, что в сопровождение статьи на нашем DVD выложена одна крайне интересная песня.

В «Мастерской» уже притаилась в засаде и готова прыгнуть на любого поклонника миров Тамриэля вторая часть статьи «Модифицирование The Elder Scrolls 4: Oblivion». В ней детально разобраны вопросы создания новых видов магии, оружия и погодных условий. Из статьи «Игровое редактирование» вы сможете узнать о всех самых главных новинках мира трехмерных (и не только трехмерных) редакторов. Кстати, обратите внимание, что помимо уроков на DVD вы можете по-

смотреть сразу три видеообзора по:

— **Age of Empires 3: Scenario Editor** — редактору для создания новых и изменения уже существующих сценариев Age of Empires 3;

— **Nifscope** — графической программе, заточенной под работу с NIF-файлами (используются в играх, базирующихся на движках NetImmerse/Gamebryo), в которых хранятся все модели The Elder Scrolls 4: Oblivion;

— **Call of Duty 2 Mod Tools** — набору инструментов для создания полноценных модификаций для одноименной игры.

Во «Вскрытии» вы узнаете, как создать собственную кампанию к Age of Empires 3 без использования редактора. И, наконец, в «Горячей линии: Игрострой» подробно рассмотрены вопросы создания мультиплеерных карт для многопользовательского режима GTA: San Andreas, получения доходов с бесплатных программ собственного производства, а также изменения характеристик юнитов в The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth.

Оставайтесь на нашей игрострой-волне, в следующем номере вас ждет еще больше интересных и полезных с практической точки зрения материалов.

Урок «Основы создания модели объекта в 3D MAX»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max 7

ОПИСАНИЕ: Мы начинаем публикацию уроков по одной из самых популярных 3D-программ — 3DS Max. В этом уроке мы рассмотрим основные принципы моделирования на примере создания таксофона, который в дальнейшем вы сможете использовать при разработке любой модификации.

В уроке детально разобраны основные принципы моделирования каркаса: от конструирования базового элемента до использования различных модификаторов, которые придают исходному примитиву желаемую

форму. Также мы в общих чертах освоим наиболее простой способ текстурирования готовой модели. Если вы не только внимательно посмотрите урок, но и повторите его в «Максе», то в дальнейшем без труда сможете создавать из кубов, сфер и цилиндров несложные элементы практически для любой игры.

Данный урок мы делали в первую очередь для тех пользователей, кто только начинает знакомство с увлекательным миром трехмерного моделирования. Тем не менее мы не удержались и включили в материал несколько элементов, которые будут интересны и продвинутым пользователям.

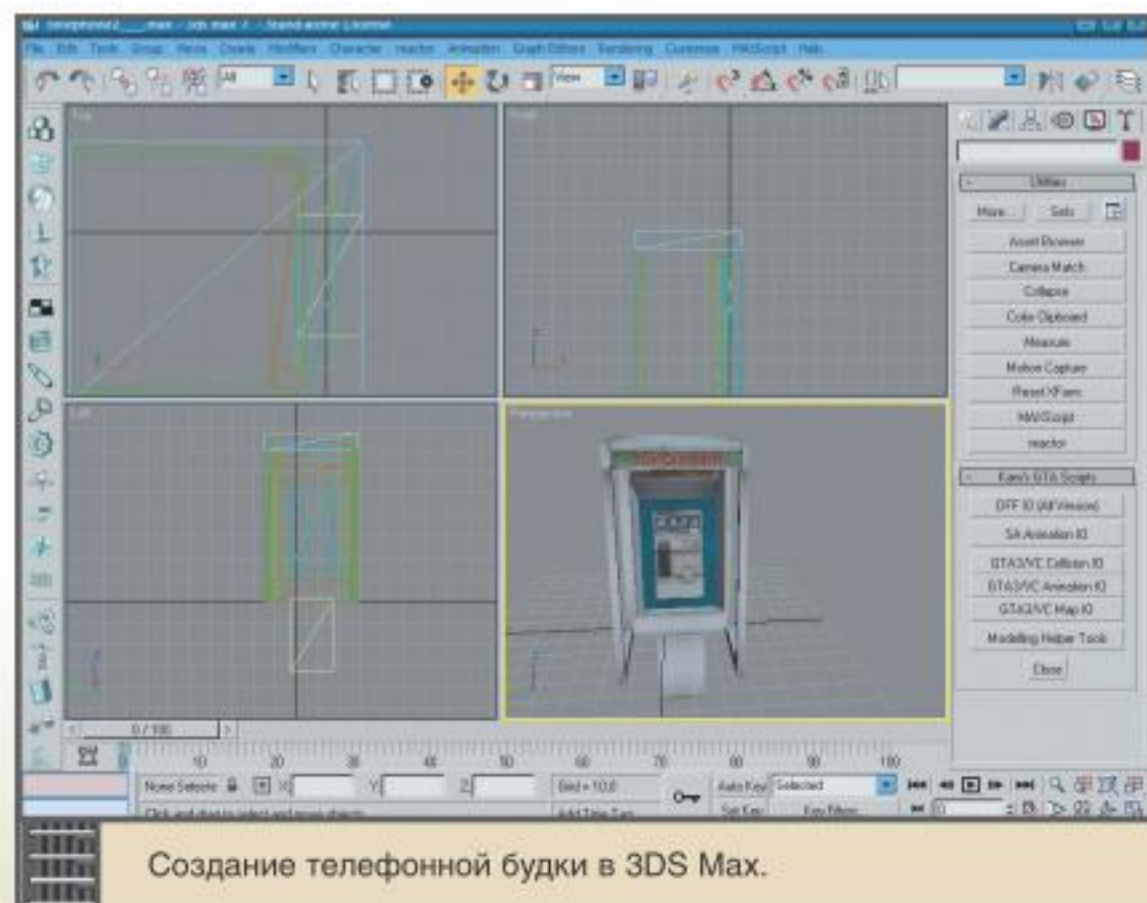
Урок «Создание уровней для Quake 4»

ИНСТРУМЕНТ: QuakeEdit, устанавливается вместе с игрой

ОПИСАНИЕ: С того момента, как «Игромания» последний раз публиковала уроки по «Радянту» (редактор игр на движке Quake), прошло немало времени. Учитывая, что редактор универсален и что используется он в большом количестве игр, мы создали видеоурок по нему (основан на редакторе Quake 4).

Тьюриал логически разбит на несколько частей, описывающих конкретные этапы создания карты. Материал адресован в первую очередь пользователям, которые только начинают втягиваться в стройные ряды игростроевцев, во вторую — всем тем, кто пытался (или пытается) разобраться с созданием уровней для четвертого Quake, но не может освоить отдельные детали разработки уровня. Урок представляет собой своеобразный алгоритм — любой моделлер, отсмотревший тьюриал, упорядочит имеющиеся знания и сможет выработать четкую последовательность действий.

На диске вас ждет не только видео, но и полноценный уровень, сделанный в процессе разработки урока. Карта под завязку набита разномастными монстрами, готовыми поглотить в клювья главного героя. ■



Создание телефонной будки в 3DS Max.



Мы снова возвращаемся к теме «Радянта». На этот раз в форме видеоурока.

**НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ "ПЕРИМЕТР"**

MAELSTROM™

БИТВА ЗА ЗЕМЛЮ НАЧАЛАСЬ

3D БОЛЬШОЕ И МАЛОЕ

При создании любой современной игры разработчики так или иначе используют программы 3D-моделирования. Даже если это плоский как блин квест или двумерная аркада с элементами жесткой зротики, снятой на видео. Хоть какой-то элемент да придется делать трехмерным. Тут уж никуда не деться. Но простой игрок, не искушенный вопросами объемного моделирования, весь мир 3D обычно представляет себе стоящим на одном единственном слоне — 3ds Max. Просто потому, что слон этот действительно не маленький, а говорят и пишут о нем на каждом шагу.

Разумеется, на самом деле слонов значительно больше. Кругозор геймера продвинутого несколько шире: для него уже не секрет, что в мире существует мамонт **Maya**, диплодок **Z-Brush** и тираннозавр **LightWave**. Такой геймер уже догадывается, что раз есть эти программы, то, наверное, должны быть и другие — возможно, не такие могучие. Но вот на вопрос, а для чего же нужны менее мощные 3D-редакторы, он уже ответить не может. Что интересно, зачастую и начинающие модо- и игроделы, которые регулярно читают статьи в «Игровое» нашего журнала и не понаслышке знают об относительно небольших 3D-редакторах, которым мы уделяем довольно много внимания, не могут внятно ответить на вопрос, а зачем же нужны эти «лилипуты», если «гулливеров» довольно много? Зачем нужны малые редакторы, если достаточно освоить, скажем, 3ds Max и жить припеваючи?

Кто-то подозревает, что малые редакторы проще освоить. Но уж для маститых-то разработчиков это не проблема. Однако и они регулярно пользуются небольшими программами трехмерной графики для достижения своих целей, предпочитая их могучим «максам» и «майям». Так в чем же дело? Давайте разбираться вместе...

Заноза в 3D

За разъяснениями, для чего же нужны «малые» редакторы, какую экологическо-игровую нишу они занимают на рынке компьютерных игр, кто ими пользуется, для каких целей и как часто, мы обратились к **Олегу Мелашенко** — создателю весьма популяр-

ного 3D-редактора, о котором мы уже не раз писали в «Мании», — **Zanoza Modeler**. Программа очень быстро развивается и уже нашла должное признание не только у многих российских игровых разработчиков, но и за рубежом. Не так давно на свет появилась вторая версия программы: расширенные возможности, новый интерфейс, удобство работы, простота освоения... И отличный пример, показывающий, что игровые разработчики далеко не всегда обходятся редакторами с мировым именем.

Мания Привет, Олег. Расскажи, пожалуйста, какие принципиально новые технологии используются сегодня в малых программах моделирования, в частности, **Zanoza Modeler v2.0**? Есть ли какие-то серьезные отличия от популярных пакетов 3D-графики, типа **3ds Max**, или малые пакеты — это лишь уменьшенные копии своих больших собратьев?



[Мелашенко]

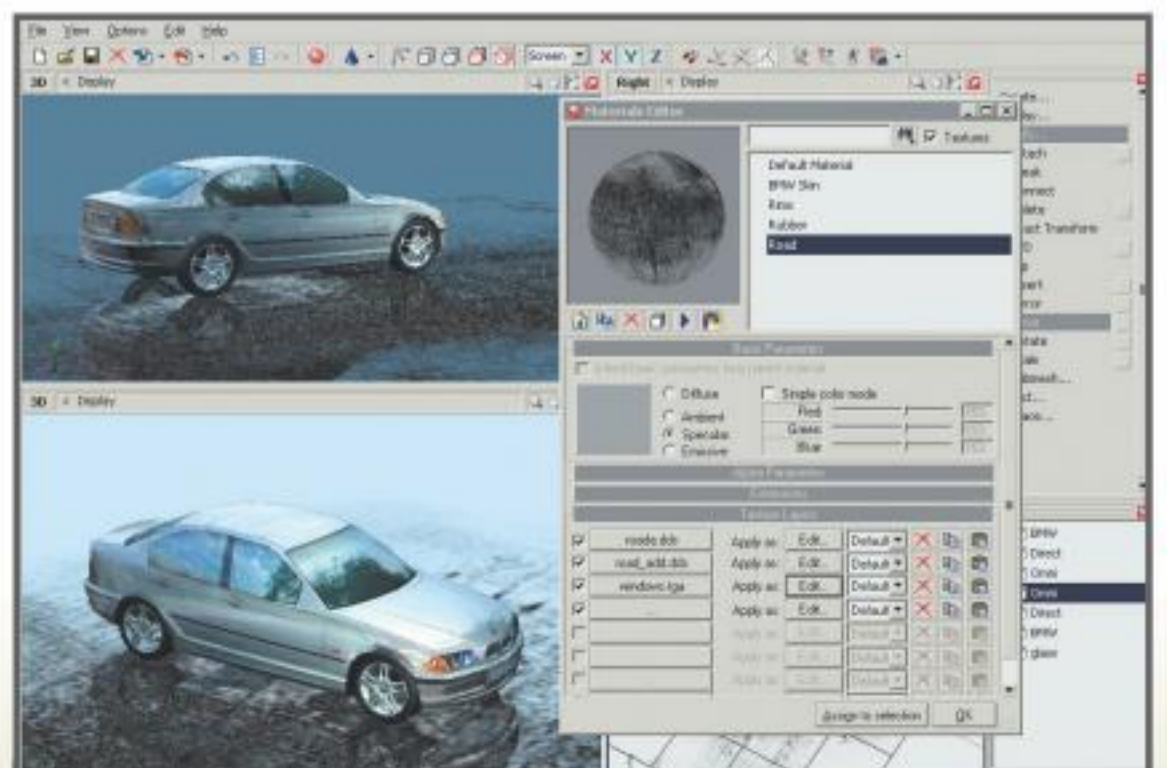
Приветствую «Манию» и ее читателей. Модостроители, моделиры-любители и те, кто только собираются ими стать, конечно, в первую очередь обращают внимание на титанов 3D-индустрии и в первую очередь, конечно, на 3ds Max. Такому положению вещей способствуют как исторические предпосылки (**3D Studio** от **Autodesk** была долгое время единственным доступным пакетом 3D-моделирования), так и ситуация с программными продуктами на постсоветском пространстве: никто не мешает не только «обратить внимание» на приглянувшийся пакет, но и опробовать его в действии уже вечером того же дня.

Совсем необязательно владеть пакетом в совершенстве, а начинающим — осваивать полностью, ведь базовые принципы моделирования, основные инструменты и стратегии осваиваются если не за несколько дней, то за пару недель точно. Модель грамотно построена и аккуратно текстурирована, но «пардон, а что дальше?» — вполне резонный вопрос, ответом на который являются те самые малые программы. Хотя правильнее было назвать их «другие» программы — это, в первую очередь, стандартные средства модификаций непосредственно от разработчиков.

Многие испытывали это неопишное ощущение, когда в меню свежеставленной игры обнаруживаешь ярлык с заветным словом **Editor**, а сочетание **Level Editor** ввергает в эйфорию и будоражит кровь. Возможность модернизации игры рассматривается многими далеко не в последнюю очередь, и вообще давно пора ввести официальный лейбл **modable** для игр (наподобие ESRB-рейтинга). Однако далеко не все так безоблачно, как можно было бы предположить. Во-первых, разработчики просто стесняются публиковать сырые средства, которыми пользуются сами, во-вторых, официальная поддержка изменений в игре требует дополнительных усилий и времени (которое, как правило, в первые месяцы после релиза уходит на спешное латание дыр). В-третьих, что самое печальное, многие издатели запрещают публикацию средств разработки. Этим, в частности, славятся такие гиганты, как **EA Games** и **Codemasters**. Вот и остается геймер один на один с игрой, которой пусть даже косметические изменения могли бы дать новый виток популярности.



Олег Мелашенко, создатель «Занозы».



Многослойные материалы помогают достичь весьма реалистичных результатов — например, «мокрый асфальт». Отражения в данном случае смоделированы.

Именно в таких случаях на первый план выходят инструменты от «третьих лиц». Разумеется, достичь уровня **Unreal Editor** или **Battlefield 2 Editor** без помощи со стороны разработчиков игр невозможно, но даже небольшого набора важных функций бывает порой вполне достаточно. Подобной бомбой был в свое время редактор трасс для **The Need for Speed** (1995 год), который просто изменял кривую существующей трассы. Но даже пара новых подъемов и поворотов на фоне почти родных пейзажей заставляли играть в NFS еще не один год.

ИМАНУИЛА Как сообщалось из официальных источников, Zanoza Modeler v2.0 создавался с чистого листа. Отсюда, собственно, и вопрос — все ли функции, доступные в ранних версиях программы, были перенесены в новую среду моделирования? Что же можно сказать о функциональности других малых 3D-редакторов?



[OM] Практически все рабочие инструменты без особых проблем перекочевали в новую версию. Исключение составили все поддерживаемые игры — ни одному игровому плагину второй жизни дано не было, что до сих пор вызывает множество нареканий. Вообще, создание с чистого листа — сложная задача, за которую я лично больше не возьмусь (даже 3ds Max начиная с версии 3.0 не претерпел никаких фундаментальных изменений).

Проблемы и их решение

ИМАНУИЛА В большинстве случаев ZModeler v1.07b (принципы работы в котором не раз рассматривались на страницах «Игромании») использовался для создания транспортных средств для различных игр, как то: GTA3/VC, Mafia, Test Drive6, NFS. Изменился ли данный расклад при появлении второй «Занозы»? Все ли малые редакторы настолько узкоспециализированы? Или есть более широкопрофильные утилиты?



[OM] Автосимуляторы как основное направление работы программы — не что иное, как мое предпочтение среди множества игровых жанров. Сохранилось ли это направление во второй «Занозе» —

С чего начать

ИМАНУИЛА Какие программы 3D-моделирования вы порекомендовали бы в первую очередь начинающим создателям модов и небольших игр?



[OM] Создателям модов выбирать приходится редко — зачастую в их распоряжении только плагины для 3ds Max (реже Game Max), соответственно, этими продуктами и надо пользоваться. Если же выбор есть (например, в модах для GTA: San Andreas можно использовать как ZModeler, так и скрипт для 3ds Max), то надо еще посмотреть на наличие недоработок или ограничений. И вот только потом уже можно что-то рекомендовать. Лично я рекомендую осваивать 3ds Max, ибо знание этого пакета никогда не будет лишним, а небольшие программы можно осваивать по мере необходимости. Если же использовать сложные цепочки конвертирования из 3ds Max в какую-либо игру, где последним звеном является экспорт из ZModeler, то осваивать хотя бы базовые операции ZModeler жизненно необходимо.



Берем модель машины, настраиваем иерархию деталей, проверяем правильность имен объектов и материалов.

Создателям небольших игр рекомендация одна — 3ds Max. Плагины для него написать не очень сложно, а если сделать их потом еще и общедоступными, будет просто замечательно. Тем не менее есть и «капля в море» — разработчики игр, которые используют простые решения в виде небольших общедоступных программ. Не так давно одна новозеландская компания поставила меня в тупик, попросив для использования в титрах своей игры логотип ZModeler (логотип я до сих пор так и не придумал).

конечно, да, причем я не считаю эту «ограниченность» недостатком. На самом деле в узкой специализации есть свои плюсы. Прежде всего, редакторы узкой специализации не избилуют редкоиспользуемыми инструментами, которые большую часть времени просто загромождают рабочее пространство. Например, пусть каждый, кто работает в 3ds Max, задаст себе вопрос: «Когда я последний раз пользовался линейкой и кнопками анимации, что в нижней части окна?»

ИМАНУИЛА Олег, что ты можешь сказать по поводу простоты освоения большинства малых программ 3D-моделирования? На какие трудности может наткнуться пользователь при освоении того или иного редактора?



[OM] Очевидно, что чем меньше программа, тем быстрее ее можно освоить. Именно быстрее, а не легче. Малые программы действительно страдают от отсутствия должной поддержки в период их освое-

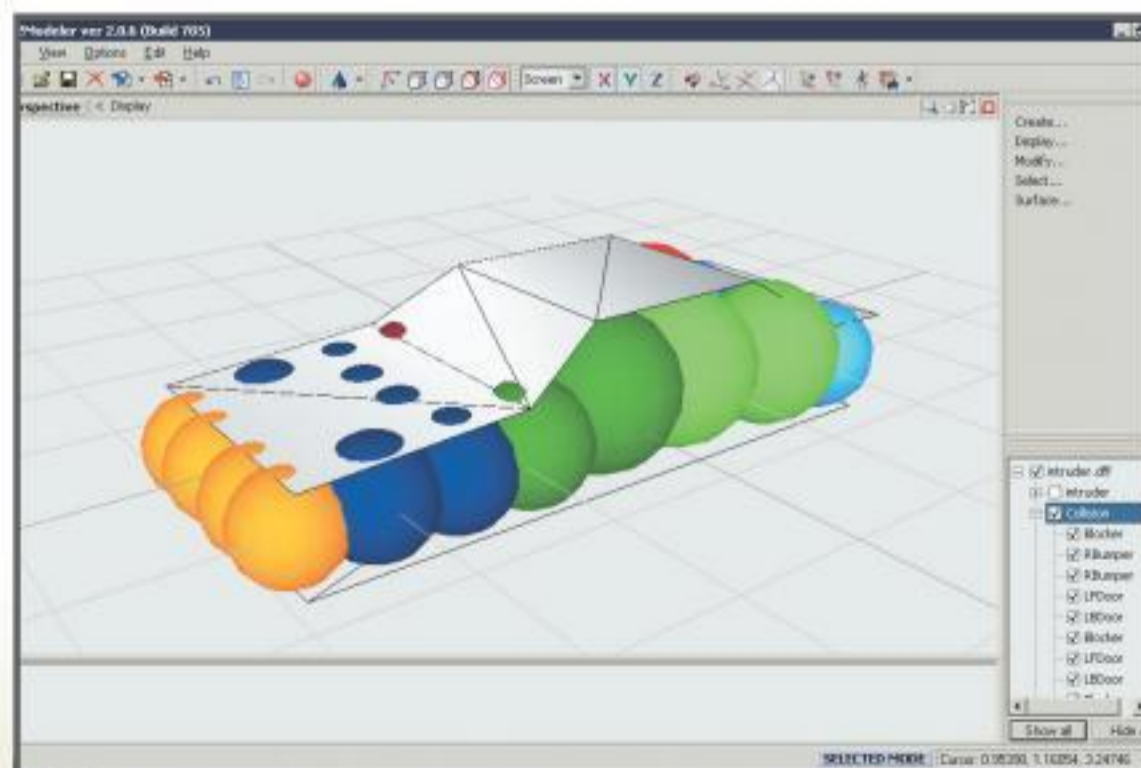
ния. Литература по малым программам сводится, в лучшем случае, к файлу помощи, а в худшем — к файлу **readme.txt**. «Библию ZModeler 2» не то что представить сложно — даже звучит смешно. С онлайн-документацией ситуация уже не такая мрачная, но все же далека от желаемой. Многие статьи в интернете либо поверхностно описывают те или иные функции, либо подчас вводят пользователей в заблуждение, излагая не совсем верные инструкции. Так что в большинстве случаев изучение небольших программ сводится к методу «проб, ошибок и форуму поддержки».

Взгляд в будущее

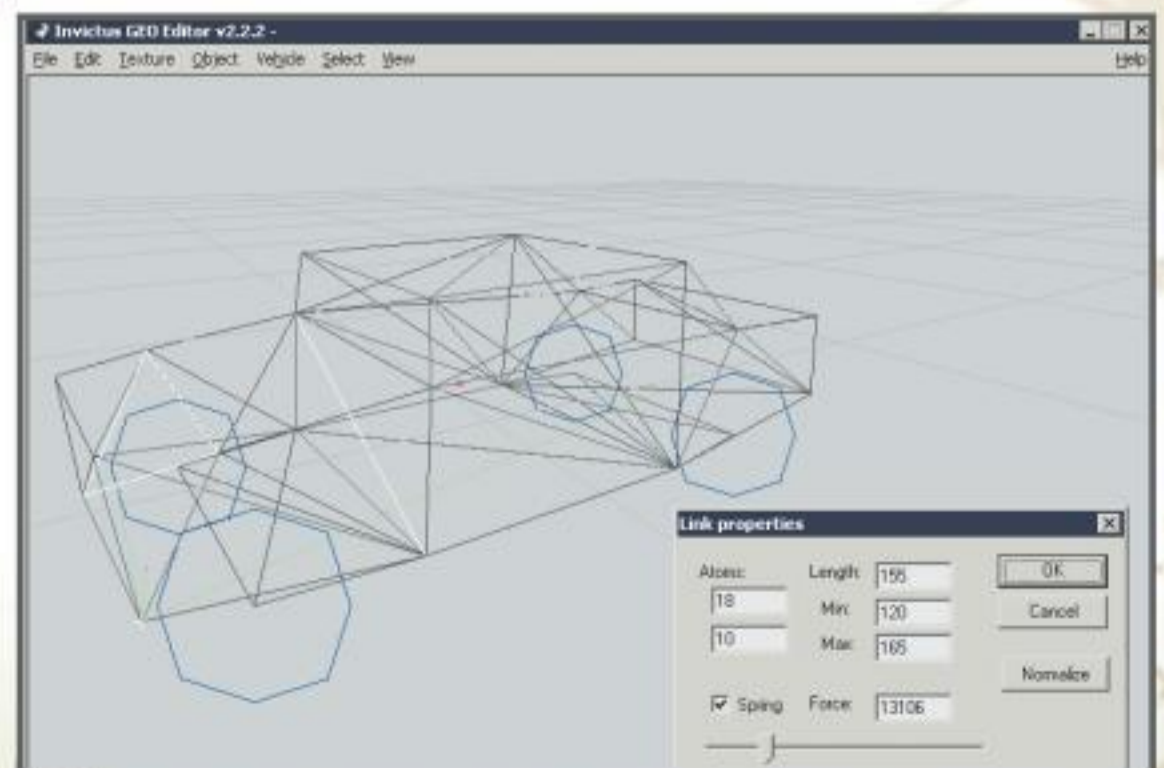
ИМАНУИЛА Каковы перспективы развития малых программ 3D-моделирования в обозримом будущем?



[OM] Будущее небольших программ, мягко говоря, не безоблачно. Уже сейчас многие модостроители и разработчики отводят малым редакторам роли кон-



Вот такой «авоськой с апельсинами» видит движок GTA практически все легковые машины — от простого седана до шикарного спорткара.



Простота — залог успеха. Родной редактор физики для игры Insane. На рисунке — физическая модель машины, в которой только опытный глаз сможет узнать Hummer.

верторов и «промежуточных» утилит, от которых давно пора избавиться. Будущее, на мой взгляд, за родными игровыми редакторами, которые уже давно пора выпускать за пределы игростроительных компаний.

Например, чтобы измененная модель автомобиля перекечевала из ZModeler в GTA, нужно упаковать файлы, запустить игру и добежать до гаража. В целом, ничего сложного, но когда это нужно сделать раз сто... Думаю, идея ясна.

ИМНИЦА Какие достоинства ZModeler v2.0 можно отметить при сравнении с такими монстрами трехмерного моделирования, как 3ds Max или Maya? А если сравнивать с малыми редакторами?



Есть такой анекдот:

Сидит старый еврей перед банком и торгует семечками.

Подходит другой и говорит.

[OM] — *Изя, продай стаканчик в кредит.*

— *Не могу, у меня договоренность с банком, я не даю кредиты, они не торгуют семечками.*

Лично я сам никогда не использовал 3ds Max для игрового моделирования. Все же это продукт совсем иного назначения, а разбирать масштабные модели 1:43 промышленным инструментом нелогично. ZModeler в свою очередь просто заточен под низкополигональное моделирование: в нем представлены наиболее часто используемые инструменты для создания и текстурирования моделей.

В свое время весомым аргументом было использование «родного» для игр Direct3D, сейчас же продвинутый редактор материалов позволяет выполнить наложение целого ряда текстур и сразу посмотреть на результат различных комбинаций. Конечно, в современных играх эту задачу выполняют шейдеры, но, в целом, то, с чем пользователь работает в ZModeler, и конечный результат в игре — весьма схожи. Создание или редактирование сложных сцен лучше не делать в ZModeler, но если нервы крепкие, можно пробовать.

ИМНИЦА Как реализуется поддержка пользовательских плагинов/скриптов в малых программах 3D-моделирования?

Дела коммерческие

ИМНИЦА Как обстоят дела с ценами на различные программы 3D-моделирования? Ведь известно, что, например, создатели того же 3ds Max не особо пристально следят, чтобы разработчики пользовались только лицензионными версиями их продукта. Пока ты не делаешь коммерческий продукт, можно позволить себе не платить больших денег за лицензию. Раскошелиться приходится, только когда пытаешься заработать на игре (или другом 3D-продукте). Стало быть, цена не является ограничением при использовании больших трехмерных пакетов. Тогда почему некоторые разработчики регулярно прибегают к помощи малых редакторов?



Профессиональным пакетам (3ds Max и Maya), конечно, отдается предпочтение при разработке большинства 3D-игр, и цена тут не определяет ровным счетом ничего. Дело в том, что игровой контент весьма многообразен и уже давно не состоит из группы геометрических моделей, попавших в кадр в тот или иной момент. Помимо визуальной трехмерной геометрии, игра должна адекватно реагировать с физической стороной контента — проигрывать нужные эффекты, окружающие звуки, выключать погодные эффекты, если игрок переместился



В большинстве случаев плагины и скрипты просто отсутствуют, так как программы пишутся одним человеком и ничего «от третьих» лиц не предусматривается.

Поддержка плагинов встречается у более-менее продвинутых утилит, которые создаются не под конкретную игру, а под целый класс задач. Например, Milkshape3D и ZModeler. Но если модостроители при возникновении каких-либо вопросов могут рассчитывать на помощь различных тьюториалов и форумов, то при написании плагинов надеяться приходится только на себя. Например, для первой «Занозы» общедоступные плагины (про которые я знаю)



внутри здания, применять эхо к звукам, если игрок находится в тоннеле и так далее.

Если реализовать все это разнообразие в 3ds Max реально, то работать оно будет, по меньшей мере, плохо. Ну и наконец, есть специфические задачи, которые проще и правильнее делать в небольших редакторах. Например, редакторы физической модели (не путайте с физикой, которая, как правило, редактируется в «Блокноте») — уже ни для кого не секрет, что в GTA по городу вы гоняете на связке шариков, в старом добром NFS: High Stakes на параллелепипеде. Или более экзотический пример — в игре Insane от Invictus носятся не машины, а группы вершинок, соединенные жесткими и деформирующимися связями, передающими энергию удара (врезавшись одной из вершин, можно вполне реалистично деформировать полкузова). Редактировать такие типично игровые системы в «Максе» неудобно, в то время как родной редактор справлялся с задачей на ура.

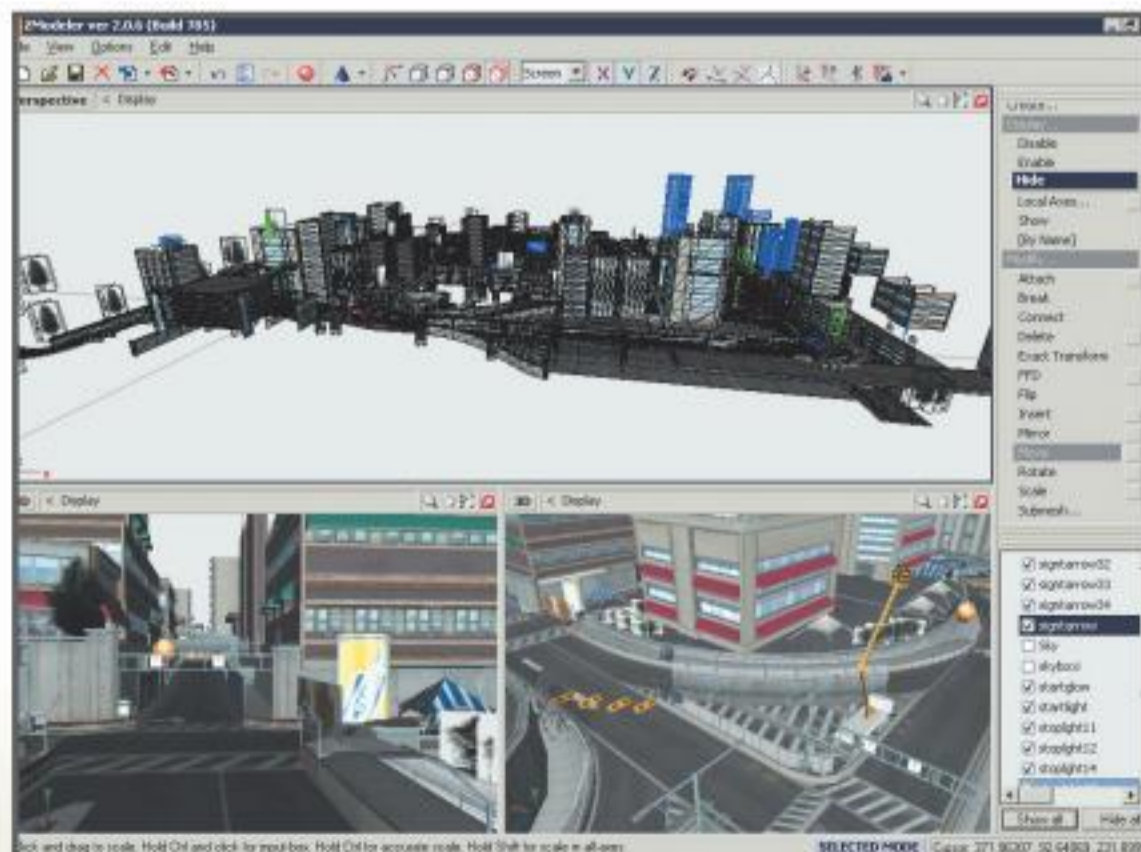
писали всего четыре человека, причем двое при моем непосредственном руководстве.

Национальные особенности

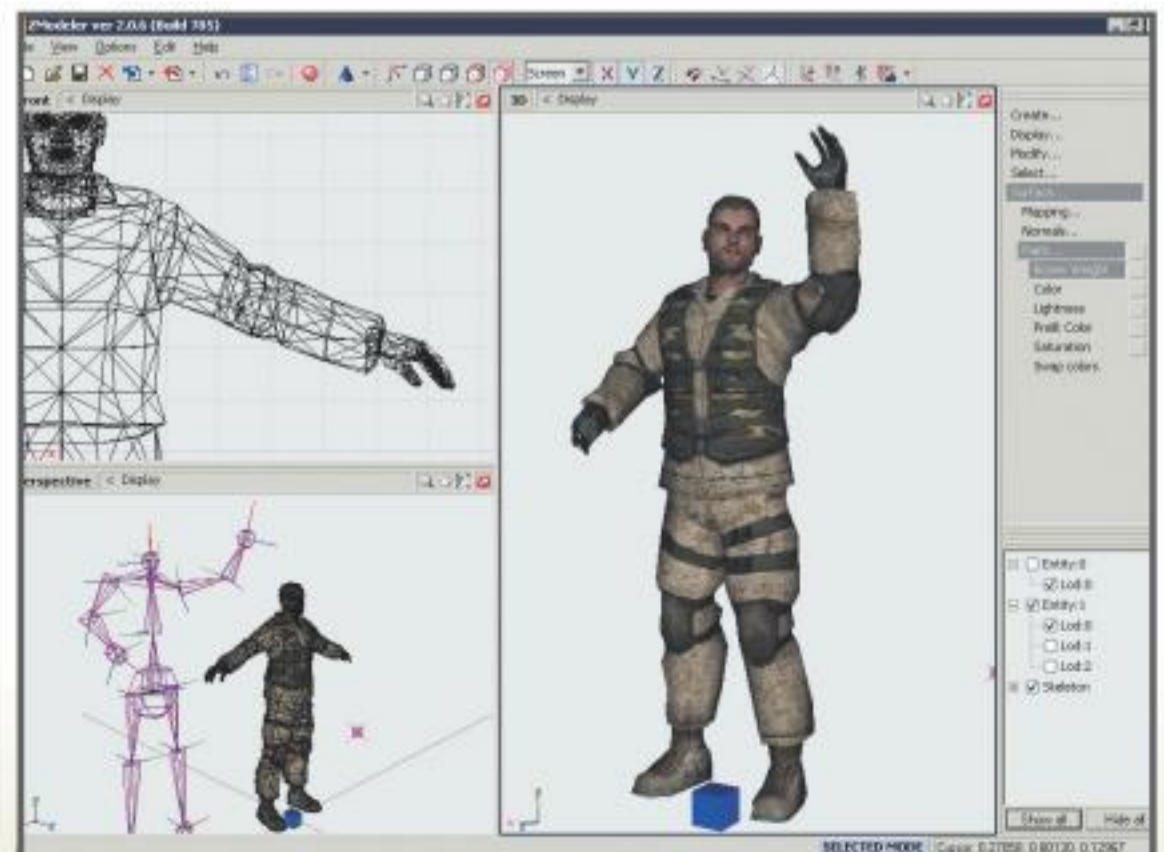
ИМНИЦА Есть ли какие-то различия в использовании 3D-редакторов на Западе и у нас — на постсоветском пространстве?



За исключением легальности и отношения к пиратской продукции различий практически нет. Можно еще отметить и особое отношение братьев славян к



Трассы и города — не конек «Занозы», но, загрузив небольшой трек, можно добавить растительности или сделать пару тоннелей.



Солдат из Battlefield 2. Работа со скелетными моделями поставлена пока не совсем хорошо, но так этот момент еще будут доводить до ума.

английскому языку — многие знают его на достаточном уровне, но почему-то не спешат применять знания, задавая вопросы на англоязычных форумах или в других ситуациях. Наличие русской локализации, хорошего русскоязычного мануала многими расценивается как must have, и без этого ни шагу дальше.

ВНИМАНИЕ С чего начинать свой путь в 3D-мир тем, кто никогда не работал в программах трехмерной графики? Существует два расхожих мнения. Одно гласит, что начинать лучше сразу с какого-нибудь «мастодонта», вроде «Макса» или «Майи». Второе настаивает, что лучше сначала освоить что попроще и только затем переходить на более серьезные 3D-пакеты. Что посоветуешь?



[ОМ]

Все зависит от целей, которые преследуются. Если речь идет о профессиональном

3D-рендеринге и детальном моделировании сцены, то правильнее будет начинать сразу с серьезных пакетов и хорошей сопутствующей литературы. Если ограничить себя игровым 3D-моделированием, тогда, несомненно, я бы рекомендовал небольшие пакеты и, если есть возможность, ознакомиться с реальными игровыми моделями. В GTA модели состоят из небольшого числа полигонов и покрыты простенькими текстурами, но ведь есть игры, в которых каждая моделька шедевр!

Интересный случай мне рассказал бывший сокурсник. К ним в компанию «Бурт» при устройстве на работу парень в качестве портфолио показывал модели, сделанные в ZModeler. И его взяли.

ВНИМАНИЕ Игровое и неигровое моделирование — есть какая-то принципиальная разница в подходе? На что обращать внимание новичкам, которые в будущем хотят заниматься именно компьютерными играми?



[ОМ]

Несомненно, разница есть. Самое главное в игровом моделировании — постоянно держать руку «на пульсе детализации» (или polycount). NURBS и MeshSmooth в неопытных руках могут напрочь отрезать путь вашим работам в мир 3D-игр. Несмотря на то, что игрок видит трехмерную модель, а не каркас-

ную сетку, последняя тоже должна быть аккуратной. Как говорится, «все параллельно и перпендикулярно». Например, многие пренебрегают преобразованием через turn edge «длинных» ребер, а напрасно. Такие ребра могут некорректно влиять на освещенность и отражения модели (речь идет, конечно, не про рендеринг в 3ds Max, а про упрощенную модель освещения в Direct3D).

Второе — это текстуры, которые при игровом моделировании приобретают колоссальное значение. Если даже на конечном этапе работы кажется, что некоторые смоделированные детали можно передать текстурами, то лучше так и сделать. Вдобавок современные игры все чаще вводят bump или normal-mapping, позволяющий текстурами передавать мелкие детали и даже фактуру.



ВНИМАНИЕ Собираетесь ли вы порадовать 3D-модделеров какими-либо новинками в ближайшем будущем?



[ОМ]

Тех, кто использует 3ds Max для моделирования, а ZModeler лишь по необходимости, собираюсь озадачить плагином .3ds. Истинных поклонников ZModeler думаю порадовать поддержкой персонажей. Речь идет не только и не столько о персонажах GTA, а о целом классе новых задач — пора шагать и в мир 3D-шутеров, поскольку Milkshape, доминировавший там долгое время, не спешит развиваться дальше.

ВНИМАНИЕ Ну и закончить хотелось бы традиционным вопросом — что бы вы пожелали начинающим моделлерам? Что стоит брать за точку отсчета, на кого равняться?



[ОМ]

Начинающим моделлерам хочется пожелать терпения и настойчивости — не все будет получаться сразу, а если и будет, то не всегда так, как хотелось. Не надо сразу ставить перед собой грандиозные задачи — начинать лучше с малого, с маленьких модификаций, но по возможности быстро перейти к созданию собственного 3D-контента. Я, например, программист, но создание игровых 3D-моделей действительно чертовски увлекательный процесс — это признают практически все, кто достиг определенных результатов. Так что творческих вам успехов, игростроители! ■



Ищи информацию в буклетах кампании «Оставайтесь людьми» и на сайтах www.focus-media.ru, www.afew.org

Вирус иммунодефицита не выживает вне тела человека, поэтому передача ВИЧ невозможна:

- при использовании общих ванны и туалета;
- при совместных занятиях спортом;
- в общественном транспорте;
- через животных или при укусах насекомых;
- при поцелуе / через слюну.
- при рукопожатии или объятиях;
- через пот или слезы;
- при кашле и чихании;
- при использовании общей посуды или постельного белья;



Положительный анализ на ВИЧ не сделал ваших близких — друга, сестру, сына, любимую, коллегу — другими людьми. Они остались для вас теми же, кем и были.



НА МУЗЫКАЛЬНОЙ ВОЛНЕ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Времена, когда игровая музыка была у разработчиков нелюбимой падчерицей, уходят в лету. Что неудивительно: игроки к музыке неравнодушны — хочешь не хочешь надо уделять ей внимание. Только угодить пользователям становится все труднее. На музыкальном рынке изобилие, поэтому удивить чем-то геймеров сегодня не так-то просто — музыку в играх приходится подтягивать до общего уровня, который задает шоу-бизнес. Как ее делают? Какие у нее перспективы? На эту тему с нами согласились побеседовать:

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист «К-Д ЛАБ» и KDV Games;

ilik — Илья Плюснин, генеральный директор ООО «ВиВиО Софт», ТМ «HotLava»;

Mushroomer — Василий Кашников, композитор и менеджер Temporal Games.

Готовясь к беседе, представители «Игромании» изучили много музыкального материала. В числе прочего было прослушано:

Алексеем Макаренковым — сборник высокоготической музыки шотландских хлопцев;

Светланой Померанцевой — 6-й концерт Вордановича для скрипки и скрепки;

Владимиром Болвиным — полное собрание застольного репертуара в исполнении соседа с гостями в оригинале.

Этот музыкальный ряд!

Игровая музыка эволюционирует: от писка системного динамика до современных оркестровок пролегла огромная пропасть. Большинство геймеров убеждено, что музыка в игре не менее важна, чем все остальные составляющие. Девелоперы реагируют на эти настроения увеличением музыкального контента и повышением его качества.

Несмотря на то что затраты на создание музыкального сопровождения на порядок меньше, чем, к примеру, на графику, итоговый результат радует слух не всегда. Причем некоторые девелоперы находят этому свое объяснение: «Музыка важный, но не главный элемент игры. Она не должна отвлекать игрока от процесса. Хорошие мелодии должны создавать приятный звуковой фон и эмоцио-

нально соответствовать игровой обстановке. Не более того». Действительно, игровая музыка не выступает «сама по себе» и в этом плане сильно отличается от обычной. У нее совершенно другие задачи.

Вопрос Каким требованиям должна соответствовать игровая музыка?



[Mushroomer]

В первую очередь она должна быть качественной: сбалансированной по частотам, эмоционально соответствующей событиям, которые разворачиваются на экране, и, наконец, адекватной игровому миру. Если это парпанк-экшен, к примеру, то подойдет эмбиент, где клокочет пар, скрипят шестеренки, гудят механизмы — и все это в упаковке какого-нибудь марша. Если сеттинг в стиле нуар, хорошо будут звучать джазовые импровизации образца 30-х гг.

Качественный звук требует определенных затрат. Безусловно, можно обойтись и скромными вложениями, но тогда стоит готовиться к тому, что геймеры во время игры будут отключать музыку или слушать свои любимые мелодии от других разработчиков. Это было бы вдвойне обидно. Примеров отличной игровой музыки можно привести достаточно много. **American McGee's Alice**, **Neverhood**, **MDK**, **Darwinia**, **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»** (отличный пример работы с

несколькими группами), старый квест **Sanitarium**, **Grim Fandango**, серия **Monkey Island**, ну и, конечно, **Silent Hill**. Вот на такую музыку как раз и надо ориентироваться.

Композитор игры

Вопрос Есть примеры, когда над отдельными проектами трудятся известные композиторы и даже целые группы. К примеру, над саундтреком для вторых «Дальнобойщиков» трудилась «Ария». Но с другой стороны, есть композиторы, которые специализируются только на компьютерных играх (к примеру, Томми Талларико). Кто предпочтительнее — узкий специалист или известная команда?



[Chs]

В принципе, музыка все же не самый главный игровой элемент. Помню только одну по-настоящему «музыкальную» игру — **Loom** (неудивительно, ведь большинство музыкальных и танцевальных игр обитает на консолях — **Rez**, **Space Channel**, **PaRappa the Rapper**, **Para Para Paradise**, **Guitar Hero**, **Dance Dance Revolution**, **Beatmania**, **Amplitude**, **SingStar**. — Прим. ред.). В ней взаимодействие геймера с игровым миром происходило посредством музыки. Однако, несмотря на свой прикладной характер, у игровой музыки есть возможность



Музыку для Test Drive 5 писало сразу четыре известных команды, среди которых Gravity Kills, Pitchshifter, KMFDM и Junkie XL.



сделать любую игру запоминающейся, стимулировать у игрока желание вернуться к ней и вообще сильно укрепить благоприятное впечатление от игры (если таковое возникнет).

Все это сильно способствует росту стоимости соответствующего бренда. Поэтому вопрос о том, нужно ли искать высококлассных композиторов для игры, равносителен вопросу «нужно ли тратить на высококлассных художников?». Все зависит от проекта, от того, как он позиционируется на рынке, какие надежды на него возложены. С этой точки зрения порой эффективнее купить известное имя, чем искать грамотного специалиста.



[Mushroomer]

Мы, как правило, не ищем людей — сами стучатся, благо способных, но малоизвестных композиторов сегодня немало. И добрая половина хочет работать (или попробовать себя) в разработке компьютерных игр. Желающие представляют демозаписи собственного сочинения. Претенденту выдается тестовое задание. Идет отбор по качеству. По адекватности присланного трека принимается решение.

На первом этапе в обсуждении принимает участие почти вся наша команда. Однако решающий голос все равно остается за дизайнером и штатным носителем музыкального слуха. Приглашать или не приглашать к участию в проекте известных музыкантов — вопрос зачастую чисто финансовый. И не факт, что такое вложение денег себя оправдывает. Бывает, что музыканты прекрасно чувствуют стиль и атмосферу игры, выдавая качественный саундтрек. Но бывает наоборот — играют они только то, что интересно им самим, и плевать они хотели на игру.

В этом случае объяснить начинающему композитору, какую музыку мы хотим от него услышать, гораздо проще. Для начала ему показывают дизайн-документ, другие материалы по игре, чтобы он получил достаточно впечатлений и проникся игровой атмосферой. После прослушивания первых музыкальных набросков композитор получает пакет конструктивной критики, наших пожеланий и отправляется доводить материал до финальной стадии. Важно, чтобы критика воспринималась адекватно. Со знаменитостями могут возникнуть проблемы.

ИМНИЯ А что же делает главный музыкант самих разработчиков?



[Chs]

Надо сказать, что далеко не всегда музыка для игры пишется штатным музыкантом команды. Чаще ее заказыва-



На сайте Sonic Mayhem имеется полный список CD с музыкой для Quake 2 и Quake 3 Arena, которую писала эта команда.

Звездная музыка



[Chs]

Лично у меня был опыт работы с известным музыкантом и композитором — питерским электронщиком Vishuddha Kali. Я ставил ему задачу и принимал работу в проекте «Периметр: Завет Императора». По результатам могу сказать, что опыт оказался более чем успешным. Игровая музыка со всеми ее особенностями вполне по силам квалифицированному специалисту, даже если он никогда ей раньше не занимался. В ней нет ничего такого, что могло бы вызвать затруднение у настоящего профи.

В остальном выбор музыкантов обусловлен спецификой проекта и музыкой, которая для него требуется. Музыка суровых «Дальнбойщиков» — это однозначно хард- и хэви-рок. А тяжелый рок лучше всего удается сыграным коллективам. HMR-композицию можно набросать и на ноутбуке, но это будет не то. Кроме того, в случае с «Арией» я вижу хороший маркетинговый ход. С другой стороны, есть композиторы, которые специализируются

только на компьютерных играх (тот же Томми Талларико). Вот если для проекта требуется чисто электронная музыка, тогда вполне можно обойтись малоизвестным кудесником, который сделает эту работу в самом лучшем виде.

Кстати, современные пакеты для создания музыки включают сотни (!) DVD с сэмплами такого качества, что далеко не каждый знаток сможет на слух понять, играет в композиции вживую Венский симфонический оркестр или она банально набита в ноутбуке. Все это открывает беспредельные возможности для сочинителей прикладной музыки. У реальных же музыкантов остается только один козырь — имя. Для конечного продукта предпочтительней команда, популярная в народе. С точки зрения же проекта — вопрос более сложный. В том, что такая команда в состоянии справиться с поставленной задачей, сомнений у меня нет. Главное — организовать нормальный процесс взаимодействия между заказчиком и исполнителем. Ибо у звездной команды могут быть звездные капризы.

ют стороннему специалисту (группе, специальной компании). Имена тех, кто занимается музыкой для компьютерных игр, известны, найти их не составляет труда. Чтобы подобрать лучшего кандидата, устраивается что-то вроде конкурса. Мы предлагаем всем заинтересованным людям написать композицию на заданную тему. Причем тестовые задания иногда даже оплачиваем, вне зависимости от того, войдут они в игру или нет.

Обычно их с интересом слушает вся команда, но окончательное решение принимается «наверху». То есть музыкальную сторону игры фактически определяет комсостав разработчика (как правило, в лице главного геймдизайнера). И вот тут возникнет проблема: комсостав может плохо владеть музыкальной терминологией. Если пожелания по отношению к 3D-модели еще можно как-то выразить человеческим языком («текстуру потемнее, когти подлиннее»), то объяснить претензии к музыке гораздо сложнее. У нее другой язык, понятный далеко не всем: октавы, такты, тоны, доли, аккорды и прочие партитуры. Попытка выказать свое отношение к услышанному у непосвященного выглядит как «нравится/не нравится, быстрее/медленнее, желательнее больше гитар/барабанов/чего-то еще».

Понятно, что такой разговор будет не слишком продуктивен, поэтому часто за композитором остается последнее слово, как за носителем тайного знания. Но следить за процессом и держать руку на пульсе все равно необходимо. Иначе вы никогда не получите нужного качества.

Качественные особенности

ИМНИЯ А чем определяется качество музыкального контента? Ведь это понятие для игровой музыки не всегда соответствует таковому в реальном, а не виртуальном пространстве, когда каждый из нас составляет подборку любимых песен для MP3-плеера, покупает CD модной группы или ловит радиоволну с наиболее актуальной песней. К примеру, должна ли игровая мелодия быть яркой, запоминающейся? Казалось бы, легкий вопрос, на который немедленно хочется выдать положительный ответ. И в шоу-бизнесе он однозначно будет таким. А вот в игре все может быть совсем наоборот: через несколько часов такая мелодия, скорее всего, надоест до зубно-го скрежета.

Получается, что для забойных треков в игре не так уж много места: в интро-заставках, видеороликах и титрах. В качестве примера можно привести треки из «Власти закона», Silent Hill 2, Atmosfear: The 3rd Dimension. Это музыка «переднего плана». Все остальное пространство занимают «ровные» мелодии, главная задача которых не раздражать игрока при длительном прослушивании.

Является ли эта музыка качественной? Вероятно — да, только критерии качества здесь «специфические». Взять, к примеру, Morrowind — сотни часов геймплея, но при этом вряд ли кто-то сможет вспомнить, что там звучало все это время. То есть игровую музыку можно фактически разделить на два вида —





Для Carmageddon и Messiah музыку писала небезызвестная Fear Factory.



шоу-мелодии (которые должны оставить яркое впечатление) и фоновые (которые будут «ездить» по ушам на протяжении всей игры). Однако, оценивая саундтрек, многие вспоминают именно музыку из интро и роликов, которая играла всего ничего, но сделана по всем канонам шоу-бизнеса. Но можно ли в этом случае считать ее действительно игровой?



[Chs]

Музыка из интро и роликов это в чистом виде рекламная музыка, джингл (от jingle track), как иногда говорят. И она преследует соответствующие цели. А

та, что сопровождает игровой процесс, и есть настоящая игровая музыка. Именно она должна оцениваться критиками как таковая. Вопрос о качестве музыки при этом отдельный. Игровые мелодии не обязаны быть «забойными» и духоподъемными, такие действительно трудно выдержать на протяжении долгого времени. А вот красивый мелодический узор может очень даже украсить фон и хорошо запомниться.

Чтобы грамотно оценить такие мелодии, нужно быть «в теме», быть музыкантом или по крайней мере ценителем музыки. Видеть не только мелодию, обертку, но и более глубокие слои, понимать язык. И тогда станет ясно, что сочинить качественную фоновую музыку на самом деле непросто. Игроки в первую очередь обращают внимание на джингл, но это говорит лишь о том, что ролики очень хорошо выполняют свою задачу — прочно связывают игру и ожидания от нее с показом в промоматериале. По-моему, очень интересный феномен.



[Mushroomer]

Во-первых, фоновая музыка (эмбиент) по определению должна быть прозрачной и бесшовной, как хорошая текстура. Когда мы готовились к КРИ,

для звукового оформления на стенд решено было поставить именно эмбиент — мы понимали, что только его можно выдержать ежедневно, по шесть часов непрерывно.

Второй тип — это сюжетная музыка, играющая в скриптовых сценах, видеовставках, в титрах и, наконец, в главном меню. Она как раз и должна быть яркой, запоминающейся. В некоторых случаях новые музыкальные темы можно использовать даже как инструмент мотивации, но это уже другой вопрос. Оценивать нужно все в целом, однако каждую часть саундтрека — сообразно ее назначению.

Лейся, песня, на просторе

ВНИМАНИЕ А ведь каких-нибудь десять лет назад никакого деления на «заглавные» и «фоновые» мелодии не было — и в интро, и в игре можно было услышать одни и те же темы. Затем произошел качественный рывок, вступительные ролики расцвели замечательными треками, которые звучали только там и написаны были исключительно для них. Вероятно, это связано с объемами игрового контента, который можно упаковать и распространять.

Качественная музыка требует много места. В начале 90-х игры продавались на дискетах (в качестве звука — попискивание системного динамика), с середины — на CD (урезанные MIDI, затем WAV), сейчас — на DVD (MP3 или OGG высокого качества). С увеличением объема появилась возможность вставлять в игру «одноразовые» композиции. Похоже, так и возникла игровая музыка второго типа — не спонтанно, а по законам развития игровой индустрии вообще.

Поскольку объемы носителей в ближайшем будущем вырастут еще на порядок (25 Гб на одностороннем однослой-

ном Blu-ray-диске!), видимо, стоит ожидать ответного скачка и в музыкальной части игрового контента. Что это может быть? Вполне возможно, нас ожидает третий тип музыкального сопровождения — полноценные песни (со словами) в исполнении известных певцов и рок-групп. Начало уже положено. К примеру, во второй части «Космических рейнджеров» мы услышали (впервые в российской игровой индустрии) не просто музыку, а вокал. Что думаете по этому поводу? Как собираетесь использовать новые возможности?



[Mushroomer]

Насчет песен мы пока еще не думаем. Однако свободное место на дисках можно использовать по-разному. Например, в определенных местах (в тавернах, барах и других «музыкальных площадках») включать в игру не закольцованный сорокасекундный трек, а полноценный концерт — где-то сорок минут (в общей сложности) живой музыки. И геймерам приятно (не раздражает повторяемость мелодий), и записать его нетрудно (было бы куда). Получится ли реализовать эту идею в текущем проекте, сейчас сказать сложно. Но мы постараемся.



[Ilik]

Музыка для игр сейчас стремительно прогрессирует, но необязательно это должно сказываться на ее размерах. Например, для инди-игр (продукты с испытательным сроком, распространяются, как правило, через интернет) музыку пишут в трекерном формате. Ведь чем меньше дистрибутив игры, тем лучше для пользователя.

По большому счету, звуковой ряд в играх становится такой же неотъемлемой частью, как и в киноиндустрии. Игроки хотят не только видеть, но и слышать предлагаемый им игровой мир. Можно сказать, что сейчас происходит переход от механической озвучки к полностью срежиссированным пьесам. Обратите внимание на звуковое сопровождение DOOM 3 и Silent Hill 2—4. Над ними явно трудились целые творческие коллективы. В игре все должно быть прекрасно, в том числе музыка.



[Chs]

Куда приведет нас дальнейшее развитие музыки в компьютерных играх, пока еще не совсем понятно. С песнями тоже не все так гладко. Музыкальный альбом можно послушать... ну, например, один раз за день. То есть минут 50.



Финальный концерт из «Космических рейнджеров 2». Герои игры представлены в роли исполнителей.

Геймер же погружается в игру на более продолжительный срок. Выдержат ли игроки несколько часов рок-оперы, под которую нужно еще решать какие-то игровые задачи? Боюсь, какими бы хорошими ни были песни, какими бы известными ни были их исполнители, они такого не выдержат. Тут уже заходила речь о зубном скрежете после нескольких часов игры...

Таким образом, возникает вопрос — что делать с этим добром? В какой форме, в какие моменты давать его игроку? То есть куда контент помещать? Предположим идеаль-

ный случай — на протяжении всей игры песни не повторяются. На это потребуется 10 музыкальных альбомов (замечу, далеко не каждый композитор за всю свою карьеру столько напишет). Но и в этом случае остается проблема. Песни несут массу информации — тексты, мелодии, эмоции. Их надо слушать! И кто же будет слушателем? Геймеры? А в лавке тогда кто останется, в смысле — кто играть-то будет? Выход, по-моему, один — выкладывать альбом на дополнительный музыкальный диск с пометкой «OST». Некоторые так и делают.



Как видите, согласия между разработчиками по поводу дальнейшего развития игровой музыки нет. Одни экспериментируют с песнями. Другие уповают на увеличение процентного содержания запоминающихся джингл-мелодий, сделанных по всем поп-канонам. Третьи используют в определенных местах игрового мира большие объемы живого звука. К чему в результате придет мировой игропром, покажет время. Поживем — услышим. ■

Экспериментальная песня

Как создавалась музыка для «Космических рейнджеров», рассказывает **Илья Плюснин (ilik)**, бывший креативный директор **Elemental Games**, а ныне руководитель собственной игровой компании.



[ilik]

Музыкальным композициям в «Космических рейнджерах» уделялось большое внимание. Те композиции, которые звучат во время игры, писали несколько профессиональных музыкантов.

Часть композиций была написана менее известными авторами. При работе над первой частью игры мы бросили клич по интернету, и люди стали присылать свои творения. Конечно, многое из полученного пришлось оставить за рамками продукта — такую музыку не смогли бы пережить игроки.

Для долгих космических странствий нужна музыка изящная, ненадоедливая, фантастическая. И мы, в конце концов, получили то, что хотели! Если слушать игровые темы, даже не глядя на экран, вы все равно «увидите» мысленным взором далекие звезды, глубину космоса и безграничную широту Вселенной. Мне не раз приходилось слышать, что люди слушают музыку из нашей игры в машинах, в метро, на отдыхе. И я лично знаю людей, которые держат в своих «айподах» папки с заголовком **RangersMusic**. Это ли не успех?

Тем не менее для создания нескольких ярких произведений мы обратились к профессиональным музыкантам, которые до этого еще не отметились в индустрии геймдева. На протяжении недели каждый вечер к нам в офис приходили два композитора — Александр Веденеев и Василий Ше-

стовец. Они подключали свое оборудование, и музыка рождалась прямо на наших глазах. Если нам что-то не нравилось, мы могли вмешаться в процесс и внести соответствующие изменения. Но в целом практически все было записано без нашего вмешательства.

После записи музыки для интро нам захотелось сделать эффектную концовку игры, которая не сла бы в себе не только музыку, но и философский текст. Мы придумали массу стихотворных куплетов. Чего там только не было: от речевок бравых отрядов космических бойцов до Великого межгалактического гимна.

Как вам такой вариант:

*Война существ, война миров,
Космический рейнджер к битве готов,
Он постоит за себя и планеты,
Не выдаст пиратам галактик секреты.
Или такой:*

*Космос, небо — свобода без границ,
Космос, небо — для рейнджеров и птиц,
Космос, небо — даль на века?
Космос, небо — жизнь глубока...*

Последний вариант даже воплотил в жизнь один композитор из Владивостока, но, к сожалению, получилась песенка для дискотек, а не музыка из других миров. Мы так и прозвали ее — «Рейнджерская танцевальная». Она сохранилась в глубине наших жестких дисков, и иногда мы слушаем ее, если нужно поднять настроение (с любезного разрешения разработчиков мы выложили эту мелодию на наш DVD. — Прим. ред.).

После первого неудачного опыта создания игрового хита мы снова подключили к делу Василия Шестовца. Он взял кипу бумаг с текстами, хмыкнул и пропал на несколько недель. Появился уже с готовой песней. Весь текст и музыку автор написал сам. Он пришел в офис, включил минусовку и спел ее в нашем присутствии. Мнения разделились — кому-то нравилось, кому-то



Василий Шестовец написал песню для «Космических рейнджеров 2».

нет. Тех, кто «за», оказалось больше. Песню решили брать, а на вокальную партию пригласить певицу **Ксению Ларионову**.

Надо заметить, что Вася и Ксюша работают в этом жанре давно и весьма успешно. Раньше их знали только во Владивостоке, но теперь, благодаря «Космическим рейнджерам 2», они стали гораздо известнее. Василий до этого писал фонограммы для команд КВН Приморского края, в том числе и для сборной Владивостока. Многие помнят ее по играм в высшей лиге, которые транслировались по ОРТ. Ксения участвовала в различных конкурсах, записывалась в рекламных роликах для радио и телевидения. Вместе с ними мы сделали несколько пробных записей прямо в домашних условиях. Конечно, качество записи оставляло желать лучшего. Поэтому через два дня мы арендовали аудиостудию и записали голос на профессиональном оборудовании.

Когда все было готово, трек послали нашему издателю фирме **1С**, и они выложили его на официальном сайте. После этого на нас обрушился шквал гневных писем от фанатов. Фанаты сообщали, что их оскорбили в лучших чувствах и наплевали в душу, поскольку им предлагается бороздить вакуумные просторы под такую откровенную попсу, что они в шоке от услышанных слов и так далее. Но после релиза все волшебным образом поменялось. Те же люди слали нам свои восхищенные отзывы — насколько все-таки подходит к игре новая песня, как замечательно вписывается в атмосферу. Такие вот дела.

Компания **Katauri Interactive** (в которой теперь обитает большинство разработчиков KP2), возможно, продолжит традицию и будет использовать песни в своих последующих проектах.



Голос, который пел «Космос и звезды», принадлежит Ксении Ларионовой.



МИРЫ ТАМРИЭЛЯ

МОДИФИЦИРОВАНИЕ

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

ЗДУАРД КЛИШИН

ЧАСТЬ 2

В предыдущей статье, посвященной созданию плагинов для **The Elder Scrolls 4: Oblivion** (см. *прошлый номер «Игромании»*), мы рассмотрели основные принципы работы в редакторе **TES 4: Construction Set**, сделали свою собственную игровую локацию, населенную различной живностью и украшенную всевозможными объектами. Сегодня мы пойдем дальше — раскроем секреты древней магии, создадим несколько уникальных орудий убийства и научимся управлять погодными условиями.

ИГРОВЫЕ АРХИВЫ

На многих этапах работы нам понадобятся игровые модели и текстуры. Сразу же возникает вопрос — откуда их взять? Необходимо просто распаковать некоторые игровые архивы, если вы, конечно, не хотите потратить уйму времени и сил на разработку модели с нуля. Для осуществления задуманного нам пригодится утилита **BSA Unpacker**, которая дожидается вас на *нашем DVD*.

Первым делом создайте каталог **BSA**, например, на диске **C:**. Затем поместите в данную папку все необходимые игровые архивы и файл **TES4BSA.exe**. В итоге в директории **C:\BSA** должны находиться следующие файлы: **TES4BSA.exe**, **Oblivion/Meshes.bsa**, **Oblivion/Textures/compressed.bsa**, **Oblivion/Misc.bsa**. Выберите пункт меню **Пуск/Выполнить**, введите команду **cmd** и нажмите **Enter**. В командной строке наберите **cd C:** и нажмите ввод. Затем вбейте **cd BSA** и вновь нажмите ввод.

Каталог открыт, можно приступать к извлечению данных. Чтобы распаковать любой игровой архив, введите команду **tes4bsa unpack Oblivion — Meshes.bsa**

tes4bsa unpack Oblivion — Textures — compressed.bsa

tes4bsa unpack Oblivion — Misc.bsa
Все извлеченные данные будут помещены в директорию **C:\BSA**.

МЕЧ, ТОПОР, ЯТАГАН

Давайте разберемся, как создаются новые орудия убийства. Запустите редактор **TES 4: Construction Set** и подгрузите в него мастер-файл **Oblivion.esm**. Для редактирования параметров уже существующих видов оружия выберите вкладку **Weapon** в окне объектов и дважды щелкните левой кнопкой мыши по тому элементу, параметры которого хотите изменить. Атрибут **ID** — идентификационный номер оружия, **Name** — его название, отображающееся в игре, **Type** — тип орудия, указывает, как оружие используется в **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Параметр **Enchanting** задает привязку определенного магического эффекта к тому или иному оружию. Меняя значение атрибута **Health**, вы можете установить прочность объекта.

Атрибут **Value** отвечает за стоимость вооружения. Отредактировав параметр **Reach**, вы можете изменить радиус поражения. Чтобы повысить или понизить урон от оружия, измените значение поля **Damage**. Атрибут

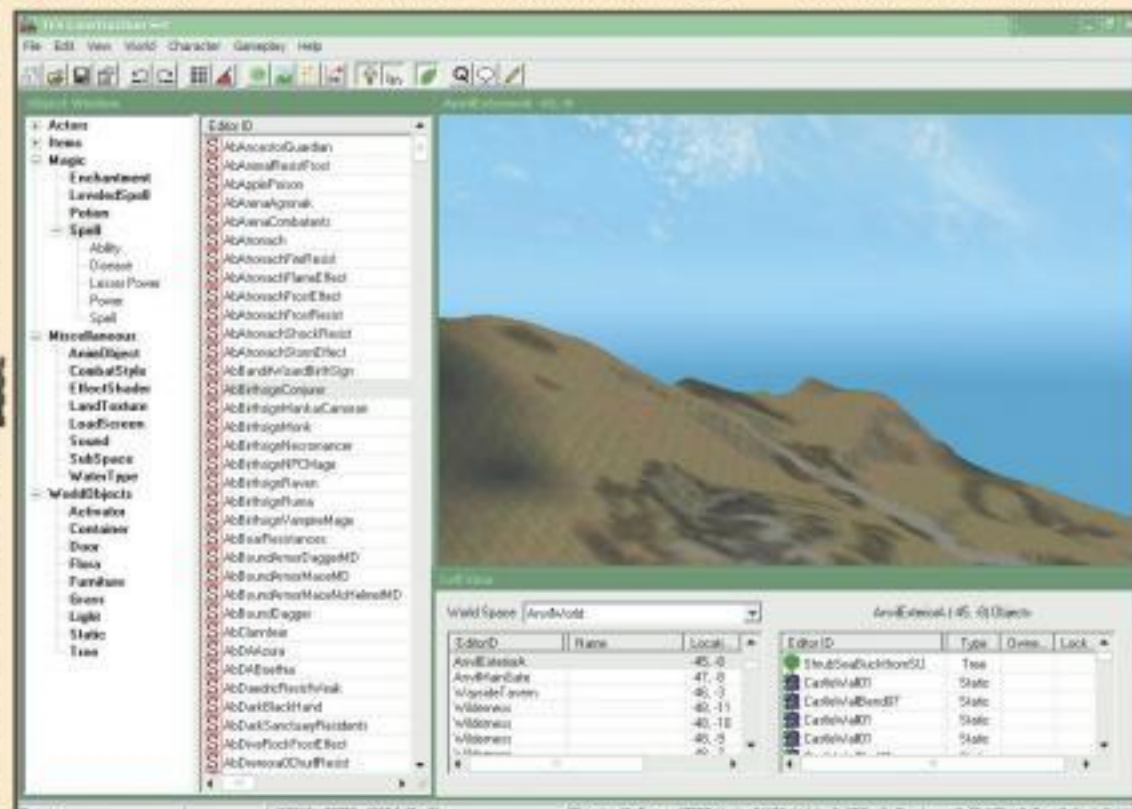
Speed отвечает за скорость, с которой игрок сможет атаковать **NPC**, применяя данный вид оружия. Наконец, если вы замахнулись на создание своего оригинального вооружения, добавьте новую модель и текстуру орудия убийства: щелкните левой кнопкой мыши по иконкам напротив изображения оружия.

Если вы решили сделать оружие с нуля и для этого выбрали в контекстном меню пункт **New**, то, чтобы новый элемент попал в игру, необходимо либо разместить его в какой-нибудь игровой ячейке, либо дать в руки одному из обитателей **Oblivion**.

МАГИЯ И ЕЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

В редакторе **TES 4: Construction Set** можно делать свои собственные заклинания (**spells**) и чары (**enchancements**). Они создаются точно так же, как заклинания и чары в самом **Oblivion**. Главное искусство алхимии — соблюдение баланса. Если правило выполняться не будет, некоторые расы получат преимущества в игре.

Для получения нового заклинания выберите группу **Magic\Spell\Spell**. Щелкните по списку элементов правой кнопкой мышки и в контекстном меню выберите пункт **New**. В появившемся окне в поля **ID** и **Name** введите название заклинания. Выберите тип из поля **Type**: **Spell** — стандартный spell, **Power** — специальное заклинание расы, которое можно использовать лишь один раз в день, **Abilities** — spell с постоянным эффектом, они есть у каждого персонажа. Если снять галку напротив пункта **Auto-**



Благодаря редактору Construction Set вы получите полный контроль над погодой в **TES 4: Oblivion**.

Создание нового персонажа женского пола. Количество настроек просто огромно, поэтому иногда проще разрешить автоматическое определение ряда параметров.

Calculate, можно задать уровень заклинания и его стоимость.

Также разрешено поставить флажки напротив некоторых атрибутов и добавить в список ряд эффектов, таких как урон от огня, холода и так далее. Для этого щелкните правой кнопкой мышки по списку **Effects** в окне **Spell** и выберите пункт **New**. В появившемся меню в поле **Effects** задайте желаемый эффект, например: **Restore Health** (восстановление здоровья). Параметр **Range** отвечает за радиус действия заклинания. При необходимости измените значения дополнительных атрибутов.

ГИДРОМЕТЦЕНТР СООБЩАЕТ

Меню **Weather** (пункт меню **World\Weather**) позволяет контролировать погоду в TES 4: Oblivion. В левой части окна **Weather** находится список различных погодных условий: солнечная погода, шторм, облачность и множество других. В правой же части располагается ряд вкладок, содержащих параметры данного типа погоды, например: скорость ветра, облаков, расстояние, на котором туман скрывает объекты.

Для создания нового гидрометеорологического состояния щелкните в поле списка правой кнопкой мышки и в появившемся меню выберите строку **New**. Затем введите название нового типа погоды, например, **Russia_Foggy**. Если вы хотите сделать новую погоду на базе уже существующей, выберите в диалоговом окне пункт **Duplicate**, а затем измените название дубля на новое. Выберите в поле **Type** тип погодного явления, напротив метки **Time** — цвет компонента в определенное время суток. Задайте цветовую палитру погодного явления, для чего измените значение полей **R**, **G**, **B** или просто кликните кнопку **Select Color** для автоматического определения цветового решения.

В поле **Cloud Textures** выберите изображения для верхнего и нижнего слоя облаков в формате **.dds**. Если необходимо, настройте дистанцию тумана в дневное и ночное время суток, меняя значение полей области **Fog Distance**. Измените положение ряда ползунков, которые отвечают за скорость ветра, облаков и свечение солнца. Вы можете добавить определенный звук тому или иному погодному условию. Для этого в окне **Object Window** выберите категорию **Miscellaneous**, а в ней — группу **Sound**. Затем перетащите наиболее подходящий звук или звуки в поле, располагающееся во вкладке **Sound** окна **Weather**. Зайдя во вкладку **HDR**, вы сможете настроить различные параметры HDR-освещения.

NPC

Создадим нового персонажа. Перейдите во вкладку **NPC** в группе **Actors**. Щелкните правой кнопкой мышки по полю, содержащему список всех персонажей. В появившемся меню выберите пункт **New**. Перед вами откроется окно, в котором и происходит создание нового героя игры. Первым делом заполните поля **ID** и **Name** — введите в них

ЛОКАЛИЗАТОРСКИЕ БУДНИ

Хотите перевести какую-либо модификацию для игры на русский язык? Не проблема! Выберите пункт меню **Character\Filtered Dialogue...** В верхней части окна перейдите на интересующую вас вкладку. Затем выберите произвольный топик из поля **Editor ID**. Выделите нужное сообщение (располагается под меткой **Topic Text**) и в поле **Response Details** вбейте новый текст сообщения. В коррекции всех остальных параметров нет никакой необходимости. Когда закончите редактирование игровых текстов, смело жмите кнопку **Ok**, чтобы изменения вступили в силу.

название будущего NPC, например, **Igromaniak**. Выберите желаемый скрипт поведения персонажа из списка **Script**. В поле **Class** укажите класс актера.

Чтобы установить ранг персонажа, измените значение атрибута **Level**. Из списка **Race** вы можете выбрать ту или иную расу, к которой будет принадлежать новый NPC. Если вы создаете персонажа женского пола, не забудьте поставить галку напротив пункта **Female**. В списке **Combat Style** определите стиль боя, а в **Death Item** — элемент, который оставит персонаж после своей смерти.

Выберите из списков **Hair** и **Eyes** прическу персонажа и разрез глаз. При должном желании вы можете настроить скиллы персонажа, его здоровье. Если не хотите отвлекаться на такого рода мелочи, просто поставьте флажок напротив пункта **Auto calc stats** — статистика NPC будет заполнена автоматически.

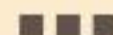
Дабы посмотреть на нового актера в полный рост, поставьте галку напротив пункта **Preview** под окном обзора. Если же вам достаточно наблюдать только голову персонажа, поставьте флажок напротив метки **Head**. Изменяя различные параметры во вкладках **Face** и **Face Advanced**, можно перекроить лицо NPC до неузнаваемости. Редактирование физики персонажа напоминает процесс создания рожиц в редакторе **StarMaker** игры **The Movies** — нет необходимости задумываться над предназначением того или иного атрибута: все изменения отображаются в окне 3D-обзора.

Как вы уже могли заметить, на нашем персонаже нет одежды! Нужно нарядить его. Для этого выберите вкладку **Inventory** в окне NPC. Вы увидите, что все строки инвентаря персонажа пусты. Перейдите в окно объектов — **Object Window**. Выберите группу **Clothing** из категории **Items** и перетащите необходимые шмотки в поле пустого списка. Вы увидите, как на NPC появляются элементы одежды. Аналогичным образом добавьте персонажу оружие, находящееся на закладке **Weapon**, броню (группа **Armor**)

и другие элементы. Когда закончите, нажмите на кнопку **OK**.

Персонаж создан, но что делать дальше? Необходимо поместить нового NPC на карту, в противном случае в игре мы его так и не увидим. Перейдите в окно **Cell View**, выделите в нем любую игровую локацию и загрузите ее, выбрав в контекстном меню кнопку **View**. Вернитесь к окну объектов, выберите группу **NPC** из вкладки **Actors**, затем — расу, к которой принадлежит ваш персонаж, и перетащите ранее созданного вами героя в окно 3D-вида или рендеринга.

Монстры создаются аналогичным способом, но есть один нюанс. При их генерации вам необходимо указать путь к файлу модели персонажа (кнопка **Add Nif File**).



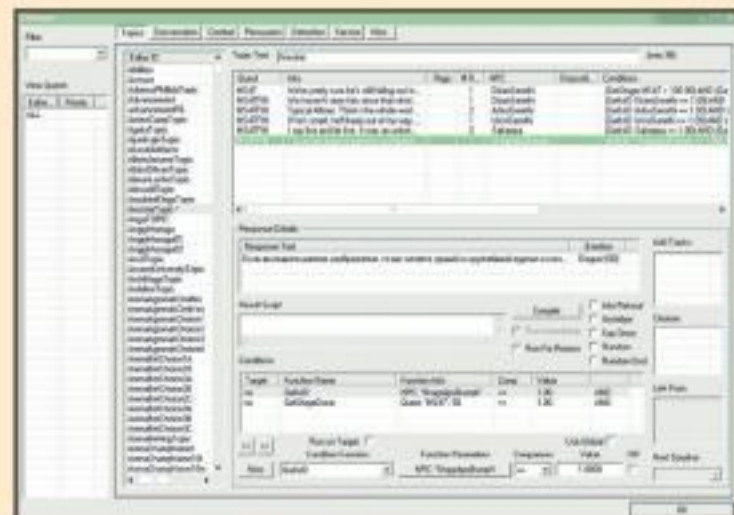
В двух статьях этого цикла мы рассмотрели основные принципы работы в редакторе TES 4: Construction Set, научились создавать внутренние и внешние игровые локации, новых персонажей и орудия убийства, рассмотрели специфику перевода оригинальной игры на родной русский язык. Полученных вами знаний вполне хватит для создания как простенького тар-мода, так и настоящей конверсии.

Как вам идея воссоздать **Morrowind** на движке The Elder Scrolls 4? Или разработать собственную игровую вселенную — продумать разного рода интерьеры, заселить мир новыми персонажами, задать новые погодные условия и переписать все существующие игровые диалоги?

Возможно, кто-то планирует пойти дальше — создать несколько новых квестов, внедрить в игру модели собственного производства, но не знает, как осуществить задуманное. В самом ближайшем будущем мы вернемся к теме модифицирования The Elder Scrolls 4 — научимся писать собственные скрипты и квесты, импортируем в игру несколько новых моделей, созданных в «Максе». Оставайтесь на нашей игрострой-волне. ■



Заселяем мир TES 4: Oblivion новыми персонажами.



Перевести любую модификацию или даже всю игру целиком на русский язык не так уж сложно.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU



АОЕ3: SCENARIO EDITOR

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Scenario Editor предназначен для создания новых и редактирования уже существующих сценариев Age of Empires 3. Вы без проблем сможете сделать свой уникальный игровой мир, заселить его различными NPC, разместить на карте строения и тут же сыграть в свежеспеченный сценарий. Для реализации несложной задумки потребуется не более часа. Плюсы редактора — простота освоения, удобство работы. Каких-либо недочетов и откровенных ляпов нам обнаружить не удалось.

ПРАКТИКА: Интерфейс редактора устроен следующим образом — верхнюю область приложения занимает главное меню, рядом расположена удобная инструментальная панель, на которую вынесено множество различных функций. В нижнем секторе Scenario Editor размещены окна параметров выбранного инструмента. Все оставшееся поле — окно 3D-вида, в котором преобразуется уровень. Перемещение камеры по карте производится посредством курсорных стрелок или с помощью мыши, а масштабирование — колесиком мыши.

Создание нового сценария в AoE3 Scenario Editor можно разделить на несколько последовательных этапов:

- Моделирование ландшафта;
- Расстановка различных объектов на карте (NPC, строения, растительность и т.д.);
- Написание различных скриптовых сцен;
- Настройка параметров текущего сценария;
- Тестирование своей разработки.

ВЕРДИКТ: Age of Empires 3: Scenario Editor — мощный редактор, позволяющий практически полностью изменить мир AoE3 или же создать уникальную игровую вселенную с нуля. Средний уровень сложности, простота освоения и не ограниченные ничем, кроме вашей фантазии, возможности!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



AoE III: Scenario Editor — мощный редактор, позволяющий практически полностью изменить мир.

ДОПОЛНЕНИЕ К АОЕ 3 EDITOR

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: New AoE3 Editor 1.1 — обновление для редактора сценариев игры Age of Empires III. Данный пакет включает в себя более 80 нововведений. На перечисление всех ноу-хау ушло бы, по меньшей мере, несколько журнальных страниц, поэтому мы отметим, для примера, лишь два из них — добавлено новое меню Wall, призванное упростить расстановку на карте различных стен, а также возможность загрузки сохраненных игр в редактор. Полный перечень изменений вы сможете увидеть сразу после инсталляции пакета дополнений в подкаталоге N3E.

ВЕРДИКТ: Отличный сборник дополнений для Scenario Editor. Рекомендуем использовать данную разработку всем тем, кто хочет сэкономить свое время при создании нового сценария для Age Of Empires 3.

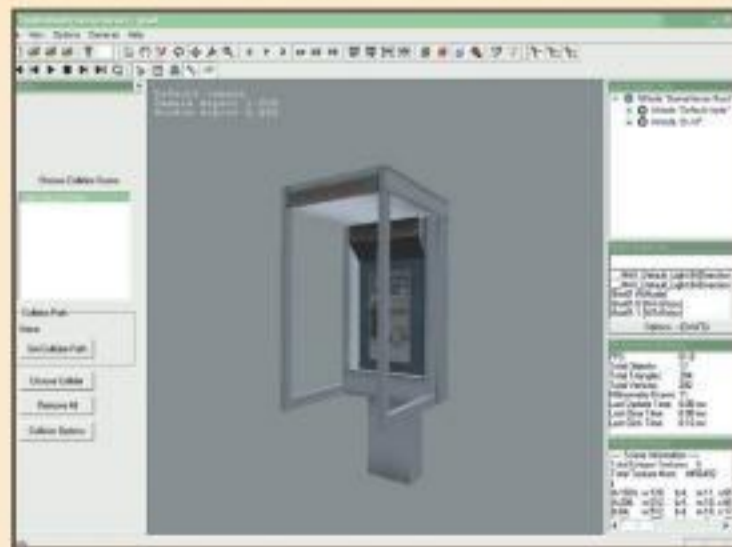
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ПЛАГИН CIVILIZATION 4 ДЛЯ 3DS MAX

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Спустя несколько месяцев после выхода четвертой «Цивилизации» разработчики по многочисленным просьбам игровых разработчиков выпустили ряд плагинов для 3DS Max, позволяющих добавлять в игру свои собственные модели. Утилиты также допускают загрузку в «Макс» оригинальных юнитов Civilization 4. Данные инструменты полностью соответствуют «цивилизационным» стандартам — позволяют присоединять к модели различные виды анимаций, изменять масштаб объекта, записывать вращения. Творением девелоперов смогут воспользоваться обладатели 3DS Max 6-ой и 7-ой версий.

ПРАКТИКА: Чтобы освоить процесс создания и редактирования юнитов «Цивилизации», вы должны в совершенстве владеть современным графическим пакетом — 3DS Max. Вся работа по разработке нового объекта для Civilization 4 можно разделить на несколько последовательных этапов:



Civilization IV plugins for 3DS Max позволяет редактировать модели из Civilization IV.

Создание модели юнита. Важно не забыть про иерархию объектов, различные даммики (пустышки), наличие которых обязательно для функционирования юнита. Поскольку никакого help-файла вместе с инструментами в комплекте не поставлялось, есть лишь один верный способ разобраться в вышесказанном — импортировать в «Макс» стандартную модель из «Цивилизации» и посмотреть, наличие каких диммиров жизненно необходимо и за что они отвечают; как правильно настроить иерархию.

Анимирование созданного объекта. Тема анимации моделей, созданных в «Максе», не раз рассматривалась на страницах журнала, а в апрельском номере «Мании» был опубликован видеоролик от специалистов «К-Д ЛАБ» — создателей «Периметра».

Экспорт модели. Тут все предельно просто — выбираем в 3DS Max пункт меню File/Export и в появившемся окне указываем название объекта и формат. Поскольку речь идет о создании юнита для Civilization 4, выбираем соответствующий тип и жмем Ok. В появившемся окне настраиваем дополнительные параметры экспорта модели и вновь кликаем по кнопке Ok.

Для просмотра оригинальных объектов в базовом комплекте официальных утилит имеется специальный просмотрщик NIF-файлов — SceneViewer. Стоит отметить, что помимо отображения различных форм программа наделена рядом функций, не свойственных стандартным вьюерам. Например, возможность добавления в текущий NIF еще ряда моделей.

ВЕРДИКТ: Отличный набор официальных плагинов, предназначенный для создания/редактирования файлов моделей Civilization 4.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

CIVILIZATION 4 SDK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В поле нашего внимания попал долгожданный Software Development Kit для четвертой «Цивилизации». Он содержит исходный код основных DLL-файлов игры, позволяющий модотворцам изменить или же полностью переписать мир Civilization 4. Разобраться в программном коде довольно несложно — разработчики не поскупились на комментарии, вследствие чего понять предназначение определенной функции, метода или класса сможет даже пользователь, не знакомый с кодингом. Как вам, например, идея переписать систему искусственного интеллекта или полностью сменить интерфейс игры?

И все бы здорово, но одно расстраивает: разработчики так и не выпустили полноценный инструментальный для создания модов.

ВЕРДИКТ: SDK для четвертой «Цивилизации», позволяющий откорректировать все игровые параметры. Рекомендуем данную разработку, прежде всего, пользователям, знакомым с основами программирования.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



NIFSCOPE

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Nifscope 0.81 — графическая программа, предназначенная для открытия NIF-файлов (данный формат моделей используется в играх, базирующихся на движке **NetImmerse/ Gamebryo**), их просмотра и редактирования. Утилита в своем роде эксклюзивна и не имеет аналогов. В частности, инструмент Nifscope широко используется для просмотра и редактирования моделей **The Elder Scrolls 4: Oblivion**.

ПРАКТИКА: Интерфейс программы прост и удобен. Основная область редактирования состоит из окна 3D-вида, в котором отображается загруженная модель, и поля редактирования, содержащего множество характеристик объекта. Нельзя не отметить наличие удобной инструментальной панели, на которую вынесены лишь самые нужные для работы функции.

Главная ценность утилиты — возможность импортирования/экспортирования загруженного объекта в формат **.OBJ**, который понимают все современные пакеты 3D-графики, например, **3DS Max**. Рассмотрим данную функцию программы более подробно.

Загрузите произвольный NIF-файл, например, из **TESIV**. В поле редактирования выберите пункт **NiTriShape** и щелкните по нему правой кнопкой мышки. В появившемся меню выберите **Mesh/Export .OBJ** и сохраните объект с новым расширением. Теперь вы можете спокойно запустить любимую программу 3D-графики, поддерживающую формат **.OBJ**, и отредактировать данный элемент. Чтобы импортировать измененную модель в NIF-файл, экспортируйте ее в формат **.OBJ** через **3DS Max**. Далее вернитесь к утилите Nifscope, вновь выберите пункт **NiTriShape** и проделайте повторно все вышеописанные манипуляции с небольшой поправкой — в появившемся меню на сей раз необходимо выбрать пункт **Mesh/Import .OBJ**.

Программа практически лишена недостатков, да и кто их заметит на фоне множества полезных функций. Разработка может представлять интерес для всех пользователей, сталкивающихся с необходимостью изменения объектов, представленных NIF-файлами.

ВЕРДИКТ: Уникальная в своем роде программа для работы с игровыми моделями формата **.NIF**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

QUAKEEDIT

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Quake Edit** предназначен для редактирования оригинальных и создания новых уровней для **Quake 4**. Со времен **DOOM 3** редактор похо-

рошел — добавлено множество мелких очень полезных функций.

ПРАКТИКА: Чтобы загрузить редактор, необходимо запустить игру с ключом **+editor**. Для этого сначала создайте ярлык для запуска **Quake 4**. Затем кликните по нему правой кнопкой мышки и в появившемся меню выберите пункт **Свойства**. В открывшемся появившемся окне в поле «объект» добавьте команду **+editor**. Кликните по кнопке **Применить**, чтобы изменения вступили в силу. После запуска ярлыка произойдет загрузка игры, а лишь затем приложение перейдет в режим редактора.

Начинка редактора — старый добрый **Q3Radiant**, поэтому у мододелов, уже знакомых с основами картостроения для «Квейка», особых трудностей возникнуть не должно. Новичкам же настоятельно рекомендуем ознакомиться с материалами по созданию уровней для **DOOM III**, которые уже публиковались в «Игромании».

Интерфейс **QuakeEdit** устроен следующим образом: правую область редактора занимает окно 2D-вида, в котором осуществляется разработка карты. Левую половину **QuakeEdit** занимают небольшое окошко 3D-вида, окно инспектора и линейка, позволяющая редактировать высоту выделенных элементов уровня. Перемещение по карте в окне 3D-вида осуществляется посредством курсорных клавиш. Для изменения угла наклона камеры воспользуйтесь клавишами **A** и **Z**. Для изменения высоты положения камеры используйте клавиши **D** и **C**.

Разработка любой карты для «Квейка» начинается с создания так называемого браша. После того как «болванка» будет готова, ее преобразуют в игровую комнату посредством выбора пункта меню **Selection\CSG\Hollow**. Далее уровень-коробку текстурируют, добавляют на карту различные пикапы, монстров, элементы архитектуры и наконец — стартовую позицию игрока. Результатом проделанной работы становится рабочая карта, протестировать которую можно следующим образом: необходимо сохранить уровень через редактор в каталог установленного **Quake 4** — **q4base\maps**, затем — запустить игру, вызвать консоль с помощью комбинации клавиш **Ctrl+Alt+~** и вбить в появившейся командной строке команду **map** и название ва-



Civilization IV SDK позволяет откорректировать все игровые параметры. Уникальная в своем роде программа для работы с игровыми моделями формата **.NIF**.

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игрострой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игростроителя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, — публикуются именно на диске, а не в журнале.

шей карты, например: **map alpha_level**.

QuakeEdit — далеко не единственный редактор, поставляющийся вместе с четвертым «Квейком». Существует еще ряд утилит, позволяющих изменять различные игровые ресурсы — звуки, модели, PDA-файлы. Активация программ осуществляется с помощью консоли, вызываемой в игре комбинацией клавиш **Ctrl+Alt+~**. Список основных утилит с кратким описанием приведен ниже.

— **Sound Editor** (команда для консоли — **editSOUNDS**). Редактор звуков, позволяет изменять оригинальные и добавлять новые файлы формата **.OGG**;

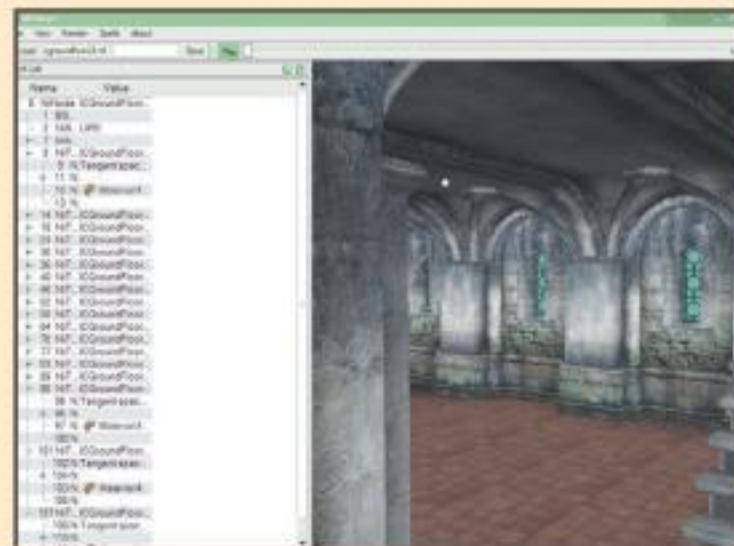
— **PDA Editor** (команда для консоли — **editPDA**). Утилита предназначена для правки PDA-файлов, содержащих различные данные (тексты, звуки, видеосообщения), поступающие на КПК главного героя в ходе игры;

— **Articulated Figure Editor** (команда для консоли — **editAFs**). Несложная программа с интуитивно понятным интерфейсом, предназначенная для редактирования уже существующих и создания новых персонажей. Утилита позволяет изменять такие параметры, как рост NPC, его вес и ряд других атрибутов;

— **Script Editor**. Название говорит само за себя (команда для консоли — **editScripts**) — утилита предназначена для написания различных скриптов, в частности, роликов на движке игры.

ВЕРДИКТ: **QuakeEdit** — неплохой, а главное, единственный редактор уровней для **Quake 4**. Он позволяет создавать как полноценные одиночные, так и многопользовательские карты. Высокий уровень сложности, но практически безграничные возможности.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



NifScope — программа для работы с игровыми моделями формата **.NIF**.

QUAKE 4 SDK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Спустя некоторое время после выхода **Quake 4** разработчики создали так называемый **SDK** (исходный код и множество уже готовых работ). Изучив ряд примеров, вы сможете разобраться, как делается тот или иной элемент игры, а проанализировав исходный код, создавать свои собственные инструменты для редактирования четвертого «Квейка» (для этого, конечно, нужно хорошо разбираться в программировании).

ВЕРДИКТ: Отличный набор примеров по различным утилитам, поставляющихся вместе с **Quake 4**, плюс исходный код движка игры, разобравшись в котором можно творить свои собственные редакторы и профессиональные модификации.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



CALL OF DUTY 2 MOD TOOLS

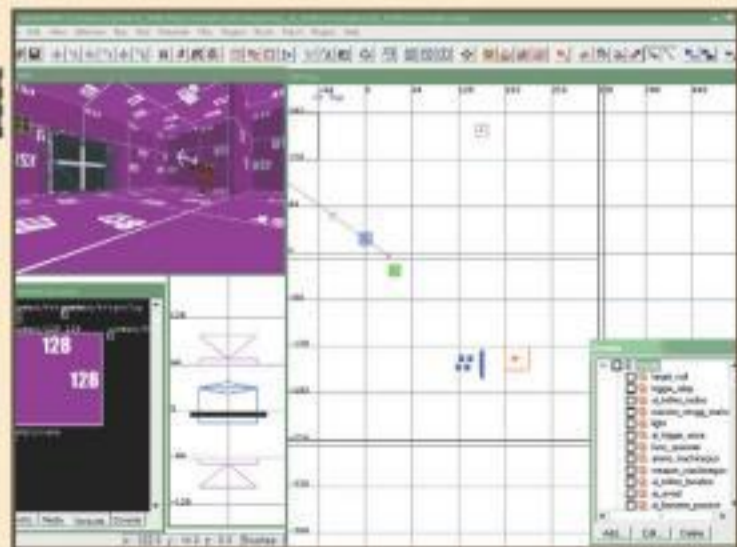
Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Отличная новость для всех модотворцев: состоялся выход обещанного инструментария для лучшего экшена про Вторую мировую войну — **Call of Duty 2**. В цепкие лапки геймеров попал целый набор редакторов, объединенных под названием — **Call of Duty 2 Mod Tools**. Дистрибутив содержит разнообразные плагины для **Maya**, мощный редактор карт **CoD2Radiant**, инструменты для компиляции уровней и прочие полезные программы. **Call of Duty 2 Mod Tools** позволяет полностью переделать игру — поместить в движок новые модели персонажей, разработать ряд нестандартных карт, подправить некоторые настройки... Подробная документация позволяет разобраться в самых сложных программах инструментария.

Многие думают, что при скрупулезном подходе можно обнаружить множество ошибок практически в каждом редакторе, а если речь идет о целом инструментарии... Спешим убедить вас в обратном: создатели настолько скрупулезно тестировали **Call of Duty 2 Mod**, что инструментарий практически лишен багов.

ПРАКТИКА: Рассмотрим основные утилиты:

1. Maya Plugins — ряд плагинов для **Maya**, одного из популярнейших пакетов 3D-графики, позволяющего создавать модели, присоединять к ним разрешенные виды анимаций и



QuakeEdit — качественный редактор уровней для **Quake 4**.

NIF TEXTURE REPLACER

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **TR v1.8a** (**Texture Replacer for .NIF files**) — небольшая утилита, предназначенная для замены текстур в одном или нескольких **NIF**-файлах **TESIV: Oblivion**. Программа не обладает графическим интерфейсом — все действия приходится выполнять через командную строку. Несмотря на утверждение автора, что он не любит составлять разного рода документации, утилита снабжена очень полезным и подробным хелпом, в котором изложена необходимая информация об опциях командной строки о синтаксисе и различных действиях:



NIF Texture Replacer — утилита для замены текстур в **NIF**-файлах **TESIV: Oblivion**.

замене текстуры, ее удалении, отображении всех картинок, содержащихся в файле.

ВЕРДИКТ: Простая утилита для замены текстур в **NIF**-файлах **TESIV: Oblivion**, работающая через командную строку. Рекомендуем использовать данный инструмент всем модостроителям.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

экспортировать полученные элементы в формат объектов, используемых **Call of Duty 2**. Более подробно данный вопрос рассмотрен в документации, поставляющейся вместе с **SDK**. Если вы владеете английским языком, то освоить процесс создания моделей для **Call of Duty 2** вы сможете за считанные часы.

2. Наибольшее внимания заслуживает редактор **CoD2Radiant**. Он предназначен для создания одиночных и многопользовательских карт. При первом запуске приложения вам необходимо указать путь к файлу проекта **cod2.prj**, расположившемуся в папке **bin** установленного инструментария. Интерфейс программы интуитивно понятен. Сверху располагается удобная инструментальная панель. Внизу находится поле, представляющее собой своеобразный лог, в который записываются все действия пользователя и предупреждения об ошибках. Посередине расположено поле, состоящее из двух окон: правое представляет собой 3D-вид и библиотеку всевозможных текстур, используемых в оригинальной игре; левое — 2D-вид, в котором происходит разработка нового уровня. Здесь же находится линейка, предназначенная для регулирования высоты выбранного элемента.

Изучим внутреннее устройство **CoD2Radiant**. Инструмент основан на старом добром **Q3Radiant**, отсюда все вытекающие плюсы и минусы программы. К положительным сторонам утилиты можно отнести простоту освоения, удобство работы, наличие

множества полезных функций, как правило, отсутствующих в аналогичных разработках. Но не обошлось и без минусов. Основной — редактор очень медленно компилирует уровни, содержащие большое число объектов.

3. CoD2 Compile Tools — программа для компиляции созданных уровней и их последующей установки в **Call of Duty 2**. Утилита обладает удобным интерфейсом: левое поле редактора занимает менеджер карт, а правое крыло приложения заполнено различными параметрами компиляции, освещения... При желании вы сможете после завершения процесса компиляции протестировать свою разработку.

4. Редактор **EffectsEd** предназначен для правки разного рода эффектов, применяемых в игре, например: тряска камеры, свечение, облака, система частиц... Большую область приложения занимает окно 3D-вида, в котором осуществляется просмотр эффектов. Под ним располагается поле, в котором отображаются так называемые сегменты (составляющие каждого эффекта). Всю правую часть редактора занимает окно, содержащее множество вкладок, в которых осуществляется правка параметров — размер, скорость, цвет эффекта. Освоить **EffectsEd** можно буквально за 15 минут.

5. Утилита **Asset Manager** заточена под создание и редактирование записей с данными об орудиях убийства, NPC, транспортных средствах. Интерфейс у программы очень простой — всего лишь одна форма, на поверхность которой вынесено множество различных полей и описывающих их меток. Чтобы начать работу в редакторе, сначала необходимо загрузить или создать новый файл записей, имеющий расширение **.gdt**. После этого вы можете как подправить параметры уже имеющихся элементов, щелкая по ним дважды левой кнопкой мыши и изменяя необходимые атрибуты, так и создать новые — пушки, средства передвижения, персонажей.

ВЕРДИКТ: Набор утилит, позволяющий создать на базе **Call of Duty 2 Mod Tools** совершенно новую игру.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



Quake 4 SDK — набор примеров и исходного кода для четвертой «Кваки».

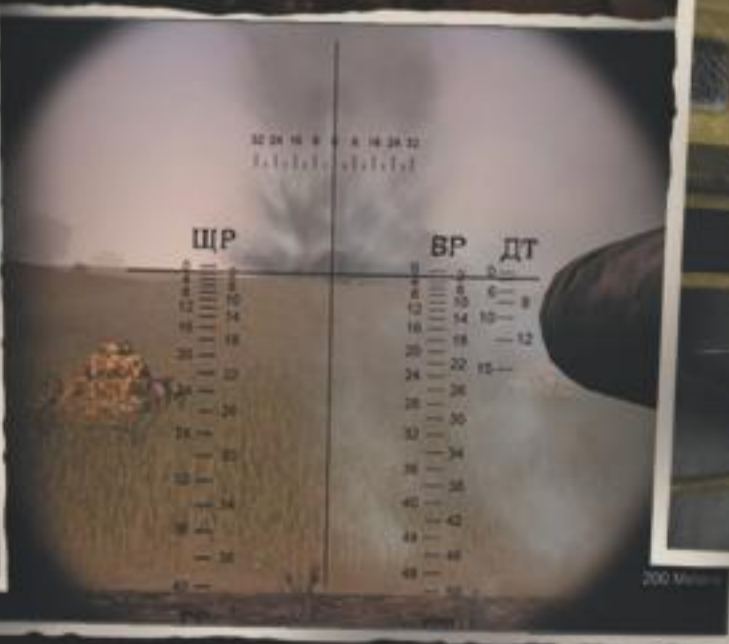
"Квинтэссенция войны.
 Первый пуленепробиваемый хит 2006 года.
 Великолепный подарок для ценителей жанра.

AG.ru - 88% - Наш Выбор!"



RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45



Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2006 Tripwire Interactive. Bold Games и логотип Bold Games являются зарегистрированными торговыми марками Destineer, Inc. Unreal® является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal® Engine © 1998 – 2006, Epic Games, Inc. Все права защищены. Все прочие торговые марки и наименования являются собственностью своих законных владельцев. © 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.



ЭПОХА КАМПАНИЙ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Одна из сильных сторон **Age of Empires III** — мощный редактор сценариев. Всем он хорош: и удобен, и функционален. Одно только «но»: редактор не умеет объединять миссии в кампании. Строго говоря, это задача другого редактора (редактора кампаний), но его в игре, к сожалению, нет. Именно этот недостаток мы сегодня устраним, создав собственную уникальную кампанию.

ПРИГОТОВЛЕНИЯ



В папке **<Каталог игры>\Campaign** вы найдете два подкаталога: **\Age 3 Tutorial** и **\Blood Ice Steel**.

Первый соответствует обучающим миссиям (tutorial), второй — непосредственно кампании. Нас интересует только второй каталог.

Новую кампанию мы будем делать на базе оригинальной. Более того, во время работы нам придется заменить оригинальный набор миссий обновленным. Поэтому перед началом работ обязательно сделайте копию папки **Blood Ice Steel**. Во-первых, если у вас что-то пойдет наперекосяк, вы всегда сможете вернуться к исходному варианту. Во-вторых, после того как вы сделаете новую кампанию, единственный способ сыграть в старую — это копирование оригинального каталога **Blood Ice Steel** поверх измененного. Сосуществовать же в игре две кампании одновременно упорно не хотят. Так что и директорию с уже отредактированными файлами после завершения работ желательно скопировать. Тогда вы сможете переключаться между кампаниями путем копирования в каталог **Campaign** соответствующей папки с именем **Blood Ice Steel**.

Зайдите в эту директорию. Там находятся файлы двух форматов: **.age3scn** и **.xml**. Первые имеют названия вида **age3N** (N — номер миссии) и представляют собой карты, которые входят в состав кампании. Сценарии могут быть подправлены в редакторе (запускается из меню **Help and Tools/Scenario Editor**). Для этого скопируйте интересующие вас файлы в папку **Documents and Settings\Имя пользователя\Мои документы\My Games\Age of Empires 3\Scenario**. После завершения преобразований верните файлы на прежнее место. Впрочем, это может и не потребоваться — оригинальные карты нас интересуют только в качестве наглядных примеров.

Местные XML-файлы можно разбить на три группы. Одну из них составляют модули с именами вида **homecityActX_Y**, где X — номер акта (части кампании), Y — номер сценария. Такие файлы содержат атрибуты вражеских городов в различных миссиях.

Во вторую группу входят файлы **homecitySPCAct1.xml**, **homecitySPCAct2.xml** и **homecitySPCAct3.xml**, относящиеся к трем актам и содержащие характеристики городов игрока (Home City) и список доступных апгрейдов. Эти поселения вы посещаете между некоторыми миссиями (какими — определяется в файле **BloodIceSteel.xml**).

Третья группа представлена только одним файлом — **BloodIceSteel.xml**. Он является основным и отражает последовательность миссий, а также их базовые атрибуты. Структуры этого файла мы коснемся позднее — когда будем связывать между собой сценарии новой кампании.

Все названные XML-файлы можно редактировать в «Блокноте». Они устроены так же,

как и модули формата HTML. Используемые в игре файлы состоят из разделов (блоков), которые оформлены следующим образом:

<X>

...

</X>

Верхняя строка обозначает начало раздела, нижняя — завершение, а X — название. Обратите внимание на то, что блоки в пределах одного файла могут носить одинаковые имена. Но содержание у них при этом различается.

И отдельные параметры, и подразделы оформляются так же, как и «родительские» разделы. Единственное отличие: при описании какого-либо атрибута вместо многоточия прописано его значение, причем в одну строчку с названием. Например: **<Act>1 </Act>**. В данном случае Act — это название атрибута, а 1 — его значение.

РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ



Перед разработкой кампании следует продумать, какой она будет. Следующий шаг — разработка сценариев в игровом редакторе.

Естественно, все карты должны быть связаны между собой сюжетно и логически.

После того как карты будут готовы, их нужно объединить в единое целое. В этом вам поможет файл **BloodIceSteel.xml**. В нем задается последовательность миссий, каждой из которых посвящен тот или иной подраздел, озаглавленный как **Campaign Node**. Чем ниже он располагается в файле, тем выше порядковый номер сценария. В каждом подразделе примерно с десяток показателей, характеризующих данный уровень. Если ка-



Первая стадия разработки кампании — создание сценариев.



В новой кампании может найтись место и новым юнитам, которых мы смастерили в предыдущем вскрытии Age of Empires III.

кой-то параметр отсутствует в том или ином подразделе, подразумевается, что его значение равно нулю. Разберемся по порядку.

Filename — имя файла, содержащего данную карту (напомню, что она должна находиться в папке <Каталог игры> \Campaign\ Blood Ice Steel и иметь расширение .age3scn).

DisplayName — название миссии, используемое в файлах игры.

DisplayNameStringID — идентификационный номер строки с названием сценария, которое отображается в игре. Чтобы понять, какое слово содержит данная строчка, обратитесь к файлу **stringtable.xml** (лежит в директории <Каталог игры>\data). Используя функцию поиска, найдите в файле то же число, что указано в значении данного параметра. В строке вы увидите реальное название уровня. Обратите внимание на то, что игра поддерживает кириллицу.

Cinematic — этот показатель определяет, предшествует ли данному сценарию видеоролик (1 — да, 0 — нет).

Act — номер акта, в который входит миссия.

NoHCAccess — дается ли игроку перед данной миссией доступ к городу (Home City), в котором игрок может проводить глобальные апгрейды (0 — да, 1 — нет). Напомню, что параметры Home City прописаны в файлах **homecitySPCAct1.xml**, **homecitySPCAct2.xml** и **homecitySPCAct3.xml**.

LoadImage — загрузочная картинка уровня. Она должна лежать в папке <Каталог игры>\art\ui\singleplayer.

LoadTextID — идентификационный номер строки (опять же в файле **stringtable.xml**) с текстом, который вы видите во время загрузки карты.

PostCinematic — эта характеристика определяет, следует ли за прохождением миссии ролик (1 — да, 0 — нет).

соответствовать начальной карте. Выглядеть этот подраздел должен следующим образом:

```
<CampaignNode>
<Filename>blood ice steel\X</Filename>
<DisplayName>Y</DisplayName>
<DisplayNameStringID>Z</DisplayNameStringID>
<Visible>1</Visible>
<Act>1</Act>
<NoHCAccess>1</NoHCAccess>
<LoadTextID>X1</LoadTextID>
</CampaignNode>
```

Вместо X укажите название карты, которое вы дали ей при сохранении в редакторе. Настоятельно рекомендуем прописывать в названии каждого сценария его будущий порядковый номер. На месте Y укажите краткое название карты — такое, чтобы вы могли с ходу понять, к какому именно сценарию относится данный подраздел.

Прежде чем присваивать значение третьему параметру, загляните в файл **stringtable.xml**. Перед последней строкой выставьте строку следующего содержания: **<String _locID = '43335'>...</String>**. Многоточие замените на название карты, которое вы хотели бы видеть в игре. Вновь обратитесь к файлу **stringtable.xml**. Число в кавычках (в данном случае — 43335) поместите на место Z.

Что касается значения параметра **LoadTextID**, то здесь следует указать число 43336, предварительно вставив строку с этим номером и загрузочным текстом миссии в файл **stringtable.xml**.

Чтобы добавить в кампанию еще несколько сценариев, создайте в файле **BloodIceSteel.xml** соответствующие им подразделы, организовав их по тому же принципу. Разделов должно быть столько же, сколько миссий в вашей кампании.

Обратите внимание, что значения X, Y, Z и X1 для каждого нового подраздела будут разными. В частности, будьте внимательны при работе с характеристиками **DisplayNameStringID** и **LoadTextID**. Вместо Z должен стоять уникальный (!) идентификационный номер строки файла **stringtable.xml**. В этот файл нужно добавить соответствующую строчку (для каждого из новых сценариев), как и в случае с первой миссией. Обязательно посмотрите, чтобы выбранный вами номер до этого не использовался. Аналогично для

параметра **LoadTextID**.

Кроме того, если в кампании несколько актов, значение атрибута **Act** также может быть различным. Если говорить о настройке **NoHCAccess**, то ей можно придать нулевое значение в подразделах, соответствующих ключевым уровням. Но при этом вам придется как следует подредактировать файл, относящийся к данному Home City, чтобы отобразить только нужные апгрейды в соответствии со спецификой миссий (это требует тщательного продумывания). Хотя можно оставить и оригинальные сочетания бонусов и улучшений, но они вряд ли идеально подойдут для вашей кампании.

Лично я посоветовал бы вам на первых порах не заморачиваться с Home City, выставив параметру **NoHCAccess** значение 1 во всех подразделах. Да и количество актов лучше свести к одному. А когда вы во всем хорошо разберетесь, можете подключать к кампании межсценарные посещения городов, изменять загрузочные картинки миссий.



Пора создавать новую кампанию. Какой продолжительности она будет и какими будут входящие в нее сценарии, решать вам. Она может состоять из нескольких актов, наполненных десятком миссий, а может включать в себя только одну небольшую часть. Кампания может быть сложной, рассчитанной на настоящих профи, а может предназначаться для тренировки и закалки в боях начинающих стратегов.

По-моему, неплохим вариантом является разработка исторической кампании, в которой игрок, управляя русской армией, противостоит наполеоновским войскам. С точки зрения используемых в то время технологий, она как нельзя лучше впишется в игровые эпохи (тем более что и русские, и французы во главе с Наполеоном в игре есть).

Новых кампаний может быть и несколько. В этом случае вы должны сохранить содержимое папки **Blood Ice Steel** для каждой из них. Переставлять их вы сможете, копируя в <Каталог игры>\Campaign соответствующие файлы. Делайте больше кампаний и присылайте их нам. Лучшие из них будут размещены на нашем DVD. ■

ОБЪЕДИНЕНИЕ СЦЕНАРИЕВ



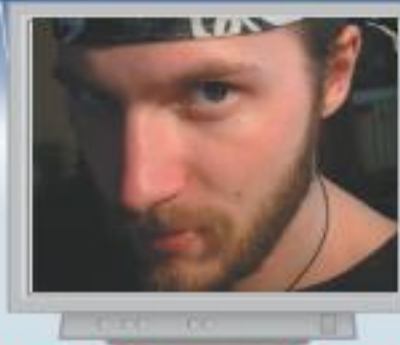
Работу с файлом **BloodIceSteel.xml** начните с удаления всего его содержимого за исключением первых двух строк и последней (можете также на первое время оставить один из подразделов — в качестве образца). Теперь создайте в файле новый подраздел — он будет



Мы добавили в игру кампанию, где русские борются с наполеоновским нашествием...



Есть и Бородинское сражение. На создание интересной кампании ушло не более трех часов.

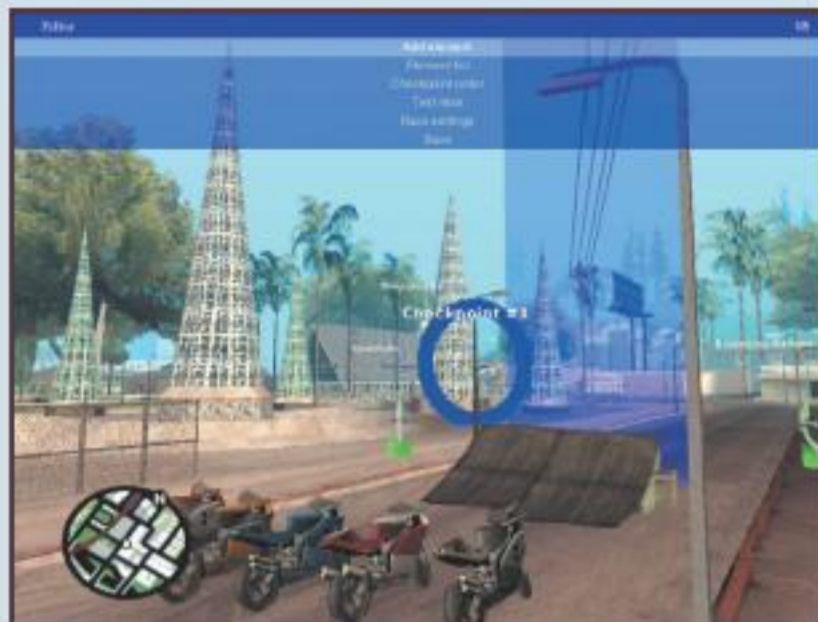


ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Нижеследующий текст объясняет, как создавать собственные мультиплеерные карты для многопользовательского режима игры GTA: SA. Настройка сервера детально разобрана в разделе «Интернет»/«Игра в онлайн» в статье «Выделенный сервер MTA: SA».

Загляните в папку каталога **Mods/Maps/Race**. Там находится довольно много карт, разработанных создателями MTA: SA. Имеются



Редактор мультиплеерных карт для MTA: SA. Очень удобен и функционален.

как простые надстройки к уже существующим игровым локациям, так и выполненные на профессиональном уровне эксклюзивные карты. При желании можете удалить неинтересные на ваш взгляд локации, оставив только лучшие. Просматривать карты

проще всего посредством загрузки клиентской части MTA: SA — достаточно выбрать пункт **Map Editor** и кликнуть на кнопку **Load Race**. В этом же редакторе разрешается создать уникальную игровую карту, которую затем можно представить на строгий суд общественности, выложив ее на сайте для скачивания. Освоить Map Editor не так сложно, как может показаться на первый взгляд: немного практики — и вы сможете создавать свои уникальные локации буквально за десять минут. Чтобы сделать новую карту, в главном меню редактора выберите пункт **New Race** и введите название вашей мультиплеерной миссии. Перемещение по карте штата в редакторе осуществляется посредством нажатия клавиш **W, S, A, D**, наводка на цель — мышкой. Чтобы добавить какой-либо элемент на карту (места старта игроков, пикапы, иконка починки автомобиля, нитро, статические объекты, чекпойнты), достаточно выбрать пункт **Add Element** в главном меню и определить категорию.

Зайдя в меню **Race Settings**, вы сможете установить некоторые параметры гонки — погодные условия, время старта, данные об авторе. После того как все действия по созданию карты будут выполнены, выберите пункт **Save** и сохраните уровень. Мультиплеерная миссия будет сохранена в каталог **Mods/Map_Editor/Maps** клиентской части MTA: SA под тем названием, которое вы дали ей в начале работы с редактором. Если хотите, скопируйте карту в каталог **Mods/Race/Maps** сервера.

Мы с друзьями сделали игровую программу (карточная «Монополия»), но распространять ее собираемся как «фривару». Знакомые сказали, что даже с бесплатной программы можно получить какой-то доход, но мы пока не можем понять, как это сделать. Не могли бы вы поподробней рассказать об этом?

Друзья подсказали вам совершенно верно. Действительно, существует как минимум две возможности получить доход с полностью бесплатной программы или игры. Способ первый — баннеры внутри самой утилиты. Вы заранее встраиваете в программу окошко, в котором может демонстрироваться реклама сторонних сайтов/компаний/программ. Разумеется, просто факт наличия такого окошка еще ничего не значит. Вам нужно выйти на связь с компанией, которая выступит посредником между вами и рекламодателями. Фирма будет предоставлять вам рекламу за некий процент от каждого показа.

Есть два тонких момента. Если ваша игра или утилита, скажем так, не очень хорошие (средненькие такие), то пользователям может сильно не понравиться, что в этом сомнительном продукте им еще показывают и рекламу. Поэтому на рекламе внутри игры можно заработать, только если она, игра, хорошая. Классический пример из мира утилит — **ICQ** и ряд других бесплатных интернет-пейджеров. Несмотря на то что аська полностью бесплатна, на рекламе ее создатели делают десятки тысяч долларов каждый месяц.

Второй способ заработать — сайт программы. Схема та же: вы раскручиваете интернет-ресурс, а затем размещаете на нем рекламные баннеры, за показ которых в ваш виртуальный, а затем и вполне реальный кошелек начинают капать денежки. Детально разбирать этот способ заработка мы не будем, можете пролистать подшивку «Игромании» за последний год — этот вопрос неоднократно рассматривался в рубрике «Интернет».

Я создавал игровую локацию для GTA San Andreas, руководствуясь при этом материалом статьи «МИР GTA: SA». Карта получилась очень даже неплохая, но почему, попадая в зону моей локации, Сиджей и все остальные люди и автомобили становятся темными, как угольки?

На момент написания материала не существовало никаких программ для редактирования файла коллизий или COL-файлов. Сейчас подобные утилиты уже существуют, и наиболее популярная из них — **Collision File Editor II**. Запустите программу, кликните по тому или иному элементу из списка правой кнопкой мыши, выберите в появившемся меню пункт **Lighting...** и настройте интенсивность освещения объекта. Вновь кликните по элементу правой кнопкой, выберите пункт меню **Target Version** и измените текущую версию COL-файла на Col3. При необходимости проделайте ту же операцию для всех элементов вашего файла коллизий.

Обязательно ли сжимать текстуры с помощью TXD Workshop при их перегонке в формат GTA San Andreas, к чему может привести невыполнение данного действия? Какие положительные и отрицательные стороны компрессии изображений?

При конвертации текстур в формат «Сан-Андреаса» сжатие делать просто необходимо, иначе игра откажется загрузить ваш TXD-файл и просто вылетит



Баннерная реклама есть даже в таких играх, как Battlefield 2.



Работать в TXD Workshop довольно просто.

в Windows с ошибкой. Плюсы сжатия — использование методов DXT-компрессии позволяет минимизировать размер архива текстур настолько, насколько это будет возможным: скажем, если до сжатия TXD-файл занимал 12 Мб дискового пространства, то после него общий размер изображений не превысит 3 Мб. Минусы — при многократном сжатии картинок их качество заметно ухудшается — изображения «выцветают», словно бумага, долго лежавшая под солнцем.

Я добавил в GTA San Andreas свое собственное строение, а вместо него увидел какой-то стандартный игровой объект — телефонную будку, что я делал не так?

Виной всему — использование идентификационных номеров моделей до 4541 в «очищенной» версии SA и до 19000 в оригинальном «Сан-Андреасе». Связано это в первую очередь с тем, что великое множество ID-номеров зарезервированы игрой под различные объекты как общего (фонари, телефонные будки), так и местного назначения (казино, бары, стрипклубы). Если вам все-таки очень нужно употребить уже «вбитые» идентификационные номера, отключите из файла **gta.dat** те IPL и IDE, в которых были замечены подобные ID-шки.



Баннерная реклама есть даже в таких играх, как Battlefield 2.

Вопрос месяца

В двенадцатом номере журнала за прошлый год вы рассказывали о том, как восстановить зашитые разработчиком в движок постройки в игре The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth. Я сделал все, как вы описали, но очень бы хотелось узнать, как изменять характеристики оригинальных юнитов? Ведь это позволит сделать совершенно новую игру.

Все верно, мы писали об упомянутых изменениях. Вряд ли мы ответили бы в журнале на ваш вопрос (игра уже не так популярна), если бы не одно но... Скрипты и файловая система The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth настолько универсальны, что по ним можно научиться работать с кодом и файлами практически любой другой игры (в особенности стратегии). Поэтому сегодня мы детально разберем, как добавить уже существующим юнитам скрытые способности.

В основном ими наделены герои. Так, хоббит Сэм сможет атаковать врага раскаленным клинком, если вы произведете следующие преобразования над файлом **commandset.ini**. В разделе **RohanSamCommandSet** удалите точку с запятой из строки, начинающейся с цифры 3. Новое умение получит имя **Frying Pan** и обучит Сэма мощнейшему удару, который тот будет наносить, как только вы кликните на соответствующий значок.

Другой прославленный воин Света Арагорн, оказывается, способен атаковать кинжалом. Главный плюс последнего — молниеносная быстрота нанесения удара. Чтобы открыть этот вид атаки, также обратитесь к файлу **commandset.ini** и включите в блок **GondorAragornCommandSet** такую строку: **6 = Command_SpecialAbilityAragornKnifeAttack**. Далее вернем кнопку, «привя-

занную» к этому виду атаки. Для этого в файле **commandbutton.ini** снимите комментарий со всех строк раздела **Command_SpecialAbilityAragornKnifeAttack**, а здешнему атрибуту **DescriptLabel** присвойте пустое значение.

Перейдем к темным расам. Один из слабейших юнитов Мордора — **Haradrim** — имеет скрытую способность создавать вокруг себя на некоторое время стену-щит. Она отражает вражеские стрелы и другие снаряды. Дабы ввести это драгоценное умение в игру, удалите символ «;» из строки, начинающейся с цифры 4 и располагающейся в блоке **MordorHaradrimLancerHordeCommandSet**.

Наконец, добавим в игру парочку немаловажных апгрейдов — **Heavy Armor** и **Basic Training**. Они относятся к сооружению **Siege Ladder** (осадная лестница) королевства **Isengard**, которому, к слову, меньше всего повезло со всевозможными секретами. Апгрейд **Heavy Armor** укрепит броню постройки, тогда как **Basic Training** обучит юнитов эффективнее пользоваться лестницей (в частности, быстрее по ней взбираться). Чтобы оба улучшения оказались в игре, зайдите в раздел **IsengardSiegeLadderHordeCommandSet** файла **commandset.ini** и снимите комментарий со строчек, в начале которых красуются цифры 3 и 6. Заказывать и тот, и другой апгрейд можно, нажимая одноименные кнопки.



Всего несколькими ударами раскаленного клинка Сэм разносит в пух и прах кучку гоблинов.



Удар кинжалом Арагорна — очень быстрый и в то же время мощный вид атаки.

ПЕРВЫЙ РАЗ В ПЕРВЫЙ КЛАСС

ВДНХ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В жизни все когда-нибудь бывает в первый раз. Первый вдох, первый шаг, первое слово, первый класс, первая игра, первый поцелуй, первый секс, первая свадьба, первый развод, первая седина, первый инфаркт. То же и с играми. Многие вещи, которые ныне считаются стандартом де-факто, когда-то были чем-то абсолютно новым и неожиданным. Находки самых головастых игроделов быстро подхватываются коллегами и тиражируются на весь мир, но вот ведь беда: истинные первоисточники тех или иных изобретений запоминаются далеко не всегда, а иногда получается совсем уж несправедливо — инновации одних игр за давностью лет приписываются совершенно другим.

Простой пример: помните ли вы, в какой игре впервые появились такие, казалось бы, очевидные вещи, как mouse look и линейка здоровья? В каком шутере дебютировала снайперская винтовка? Как называлась первая онлайн-игра?.. Если нет, вы попали по точно по адресу.

Линейка здоровья

Игра: Yie Ar Kung-Fu
Жанр: Файтинг
Дата выхода: 1985
Платформы: NES, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum



Подумать только: оказывается, такая простая и привычная вещь, как линейка здоровья, появилась в играх далеко не сразу, а всего лишь чуть больше двадцати лет назад. Первой такой игрой стал файтинг **Yie Ar Kung-Fu** для приставки NES, наверняка знакомый всем, кто еще застал эпоху восьмибитных консолей. Игра была не сказать чтобы культовая, но в конце 80-х — начале 90-х в нее переиграли практически все.

Mouse look, голосовая связь, датчик движения

Игра: Marathon
Жанр: Action
Дата выхода: 1994
Платформа: Mac
 Яркий пример того, что множеству интересных находок мы обязаны самым малоизвестным играм. В фантастическом шутере **Marathon** от компании **Bungie** (да, той самой,

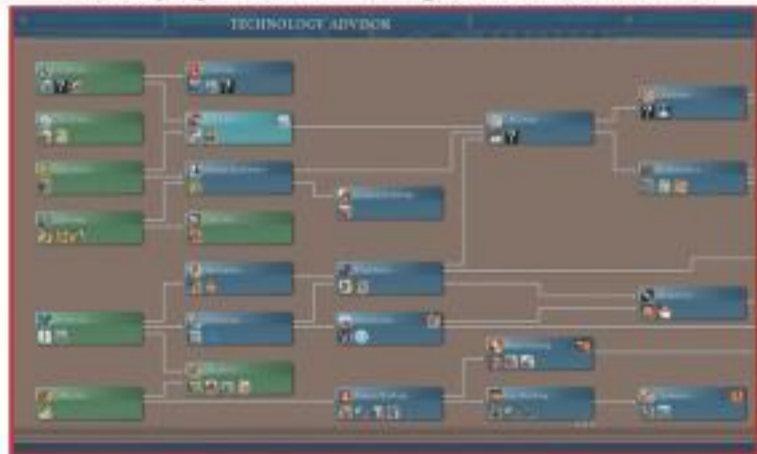


которая **Myth** и **Halo**) мир впервые познакомился с такими вещами, как датчик движения (переключавший потом в **Halo**), голосовая связь в мультиплеере и прицеливание мышью. Мышь поддерживалась и в **DOOM**, но двигать прицелом там можно было только вправо или влево, а в **Marathon** — в любом направлении.

Ни **Marathon**, ни два его продолжения за пределы «Макинтошей» не портировались, поэтому сегодня о них помнят от силы полтора инвалида. Кстати, есть версия, что сюжет **Marathon** имел место в той же вселенной, что и **Halo**...

Дерево технологий

Игра: Sid Meier's Civilization
Жанр: Стратегия
Дата выхода: 1991
Платформы: PC, Amiga, Atari ST, SNES



Sid Meier's Civilization — прабабушка всех глобальных стратегий. И, как положено родовой бабушке, она оставила после себя богатое наследие. Древоидная структура представляет из себя самый наглядный интерфейс для производства апгрейдов. Каждая новая технология открывает доступ еще к нескольким изобретениям, те в свою очередь — к другим апгрейдам, и далее до бесконечности. В явном виде древо технологий используется почти всеми глобальными стратегиями современности, в неявном — в большинстве всех остальных стратегий.

Набор очков, первая игра на морскую тематику

Игра: Sea Wolf
Жанр: Аркада
Дата выхода: 1976
Платформы: Игровые автоматы, PC
 Шикарная (для своего времени) аркада, где игрок в роли капитана подлодки топил

вражеские корабли. **Sea Wolf** привнесла с собой сразу три новшества: это была первая игра со стопроцентным погружением (автомат был снабжен всамделишным перископом), с подсчетом набранных очков да еще на морскую тематику. Также **Sea Wolf** был одним из первых игровых автоматов в СССР (либо импорт, либо клоны). Сказать по секрету, это была моя самая первая игра...



Мультиплеер на 16 игроков

Игра: MIDI Maze
Жанр: Action
Дата выхода: 1987
Платформа: Atari ST



За шесть лет до релиза **DOOM** на Atari ST вышел шутер от первого лица **MIDI Maze** с мультиплеером на 16 человек. Для сравнения: в **DOOM** можно было играть максимум восьмером, мультиплеер же на 16 игроков появился лишь в более поздних экшенах и был стандартом вплоть до конца 90-х. Справедливости ради надо сказать, что фактически «потолком» для **MIDI Maze** было четыре игрока — когда их становилось больше, возникали сильные лаги.

Сама игра представляла собой своеобразное переосмысление **Pac-Man**: игроки выглядели как трехмерные смайлики, вместо пуль использовались мячи, а три четверти экрана занимал интерфейс.

Код Konami

Игра: Gradius
Жанр: Action
Дата выхода: 1986
Платформы: Игровые автоматы, Commodore 64, NES, MSX, Game Boy, Saturn, PlayStation, TurboGrafx 16, PC, PSP
 В 1986 году Кадзухиса Хасимото, занимавшийся портированием космической аркады **Gradius** на NES (на игровых автоматах она вышла годом ранее), обнаружил, что игра получается слишком сложная. Чтобы облегчить себе тестирование, он прописал в ней



специальный чит, который давал игроку 30 жизней и полный набор бонусов. Код получился настолько интуитивным (вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A), что разработчики консольных игр фактически сделали его стандартом. UUDLRLRBA (краткое название этого чита) использовался примерно в ста играх, в том числе в PS2-версиях *Silent Hill 3* и *Prince of Persia: The Two Thrones*, Xbox-версии *Half-Life 2* и Xbox 360-версии *Quake 4*. Несколько раз он проскальзывал в компьютерных играх — в *Detana! Twinbee*, в PC-версиях *Gradius* и *Gradius 2*.

Снайперская винтовка

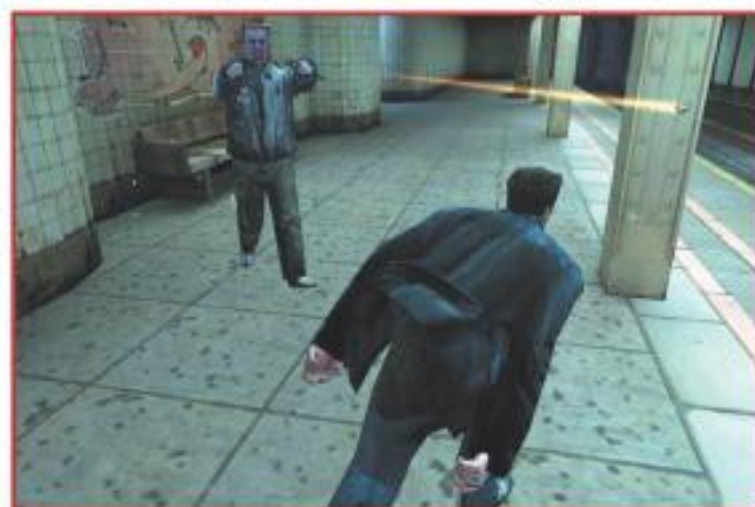
Игра: Goldeneye 007
Жанр: Action
Дата выхода: 1997
Платформа: Nintendo 64



Снайперская винтовка пришла в шутеры относительно поздно — в 1997 году. Насколько сильно это повлияло на геймплей, объяснить не надо: отстреливать врагов стало возможным еще до того, как они заметят тебя. До этого появлению оптики мешали технические ограничения: графика в играх была еще слишком примитивной, поэтому разглядеть что-либо в оптический прицел было бы все равно невозможно.

Компрессия времени и замедление

Игры: System Shock, Requiem, Max Payne
Жанр: Action
Дата выхода: 1994/1999/2001
Платформы: PC/PC/PC, Xbox, PS2, GC, Mac, Game Boy Advance



Приструнить четвертое измерение — время — разработчики игр пытались задолго до того, как полностью освоили измерение третье — пространственное. Первые заигрывания со временем были отмечены еще в 1994 году, в *System Shock*. Reflex patch замедлял окружающий мир, благодаря чему бои становились ощутимо проще, а Health patch, наоборот, ускорял (правда, это был всего лишь побочный эффект).

Попытка обуздать время предпринималась также в 1999 году в игре *Requiem: Avenging Angel* (при использовании заклинания Time Warp все вокруг замедлялось), но первой игрой с полноценным эффектом замедления времени (оно же Bullet Time, оно же — slo-mo) в Max Payne стало краеугольным камнем геймплея. В *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* эта идея получила развитие: чем дольше Макс находился в slo-mo, тем быстрее время возвращалось к нормальному ритму.

Прохождение уровней разными способами

Игра: Deus Ex
Жанр: Action/RPG
Дата выхода: 2000
Платформы: PC, PS2, Mac



Возможность проходить уровни разными способами была, наверное, главным достоинством *Deus Ex*. Взломать замок на двери, пролезть через вентиляцию, забраться через окно, выстроив пирамиду из ящиков, или пойти напрямую и нагло расстрелять всю охрану — такое для *Deus Ex* было в порядке вещей.

Выбор класса

Игра: The Bard's Tale
Жанр: Ролевая игра
Дата выхода: 1985
Платформы: Commodore 64, PC, Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, Mac, NES, ZX Spectrum



Прошлогодня *The Bard's Tale* — это, если кто не в курсе, ремейк стародавней игры образца 1985 года. Так вот, главным достижение



ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ММОГ



- Первая графическая онлайн-игра — *Habitat* (1987);
- Первая коммерческая онлайн-игра — оригинальная *Neverwinter Nights* (ремейки, кругом одни ремейки!) 1991 года выпуска. Одновременно в нее могли играть не более 50 игроков, к 1995 году это число увеличилось до 500;
- Первая ММОГ без абонентской платы — *Tibia* (вышла в 1996-м, но жива до сих пор)
- Первая трехмерная ММОГ — *EverQuest* (1999);
- Первая ММОГ с регулярно обновляемым контентом — *Asheron's Call* (1999);
- Первая онлайн-игра, не являющаяся RPG (то есть без прокачки и пр.), — *Sims Online*.



ем той, старой *The Bard's Tale*, стала возможность выбора класса для своего персонажа в начале игры. А ведь нам всегда казалось, что в RPG по-другому просто не бывает...

To kill or not to kill

Игра: Thief: The Dark Project
Жанр: Стелс-экшен
Дата выхода: 1998
Платформа: PC



Убить или просто вырубить противника — такой выбор был в играх и раньше (например, в *Metal Gear Solid*), но создатели *Thief* пошли еще дальше, полностью запретив убийства на некоторых уровнях. В довершение ко всему летальные виды оружия производили много шума (стражник, пораженный стрелой, мог

разразиться таким воплем, что мало не покажется) и оставляли следы крови. То ли дело дубинка: один удар — и неподвижное тело можно отволакивать в темный угол.

Подконтрольные NPC, нелинейный сюжет, зональные повреждения

Игра: Wing Commander
Жанр: Космический симулятор
Дата выхода: 1990
Платформы: PC, Amiga, Sega CD, SNES



На счету разработчиков **Wing Commander** сразу три весьма значительных находки: возможность раздачи команд подчиненным персонажам, нелинейный сценарий (в зависимости от успеха или неуспеха игрока в той или иной миссии менялся дальнейший ход сюжета) и система зональных повреждений (для каждой детали корабля — радара, оружия, etc. — урон подсчитывался отдельно).

Клейкие гранаты

Игра: Halo
Жанр: Action
Дата выхода: 2001
Платформы: Xbox, PC, Mac



Гранаты в шутерах всегда были на вторых ролях. Очень уж они неудобные: все время летят не туда, то и дело норовят срикошетить, да и переключаться на них в разгар боя — тот еще геморрой. Все изменилось с появлением **Halo**. Тамашные плазмогранаты без проблем клеятся к любой поверхности (в том числе и к противникам), стряхнуть же их просто нельзя. Второй немаловажный фактор: гранаты теперь можно было швырять, не переключаясь с основного оружия.

Бонусы



Игра: Pac-Man
Жанр: Аркада
Дата выхода: 1980
Платформы: Все любое
 А вот еще одна фишка, которая, кажется, была в играх еще в камен-

ном веке. Такая привычная вещь, как бонусы, усиливающие персонажа или наделяющие его дополнительными способностями, впервые появились в культовой ныне аркаде **Pac-Man**. Всего их там было четыре разновидности.

Pac-Man известен еще и тем, что это была первая игра, по которой сделали телешоу (в 1982 году).

Первая игра, по которой был снят фильм

Игра: Super Mario Bros.
Жанр: Аркада
Дата выхода: 1985
Платформы: NES, Game Boy Advance



Игры по фильмам появились гораздо раньше, чем принято думать. Еще в 1993 году, за два года до экранизации **Mortal Kombat**, был выпущен фильм по мотивам самой популярной игры всех времен и народов — **Super Mario Bros.** (ее тираж см. в рубрике «Горячая линия: игры»). Особой художественной ценности картина не представляла, она важна лишь как прецедент.

«Убить всех врагов» как условие победы, бесконечные уровни

Игра: Space Invaders
Жанр: Аркада
Дата выхода: 1978
Платформы: Все любое



Сейчас это выглядит уже довольно забавно, но идея сделать условием победы уничтожение всех врагов пришла к разработчикам не сразу. Первой такой игрой была легендарная аркада **Space Invaders**.

Кроме того, это был первый проект с бесконечными уровнями. Заканчивалась игра только в случае проигрыша.

Разрушаемое окружение

Игра: Gun Fight
Жанр: Аркада
Дата выхода: 1975
Платформа: Игровые автоматы
 Полностью разрушаемое окружение было мечтой всех игроков еще на заре игровой ин-



дустрии, но только сейчас, с появлением физических движков и физических ускорителей, эта мечта стала воплощаться в реальность. Однако в том или ином виде разрушаемое окружение пытались интегрировать в игры уже давно. Первым таким проектом на памяти старожилков была **Gun Fight** — двухцветная вестерн-аркада, где игроки могли прятаться друг от друга (да, играли в нее вдвоем) за кактусами и деревьями. Кактусы и деревья от выстрелов разрушались, а по мере прохождения их становилось все больше и больше (в самом начале игры на поле был только один кактус, в самом центре).

Помимо того, **Gun Fight** запомнилась как первая японская игра, выпущенная в США, первая игра, использовавшая текстовые пояснения (имеются в виду надписи типа «Get Ready!»), и первая игра, работавшая на железе с центральным процессором.

Открытый мир

Игра: The Legend of Zelda
Жанр: Ролевая игра
Дата выхода: 1986
Платформы: NES, Game Boy Advance

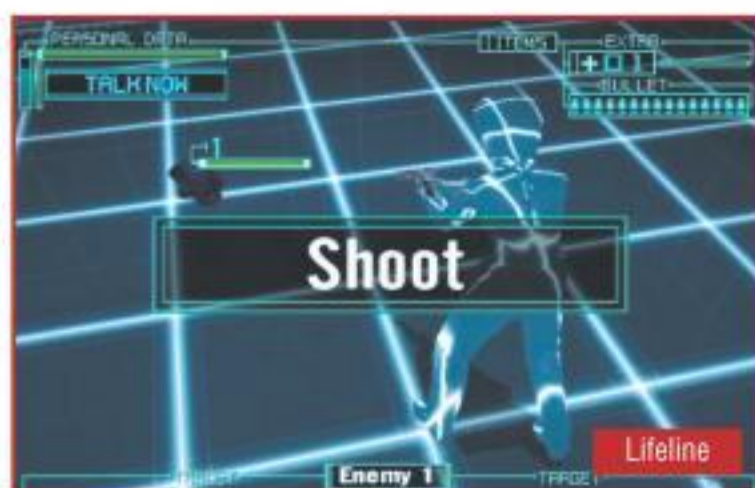


В эпоху титанических MMORPG и RPG-гигантов вроде **TES 4: Oblivion** это кажется смешным, однако в 1986 году **The Legend of Zelda**, игра с открытым миром вместо последовательного набора уровней, вызвала фурор. Сериал до сих пор остается бестселлером, хотя и местечковым — за пределами консолей Nintendo о **The Legend of Zelda** мало кто знает.

Второе по значимости достижение этой игры — возможность сохранять прогресс прямо на картридже. Для приставок, которые вплоть до недавнего времени не имели нормальных устройств постоянной памяти, это было исключительно важно.

Голосовое управление

Игры: Seaman/Lifeline
Жанр: Аркада/Action
Дата выхода: 1999/2003
Платформы: Dreamcast/PlayStation 2



Сколь бы ни были удобными клавиатуры, мыши, геймпады и джойстики, они все равно остаются не слишком интуитивными устройствами. Конечно, в идеале игры должны управляться силой мысли, но до этого пока далеко (хотя попытки предпринимаются). Поэтому сейчас приходится использовать всевозможные «суррогаты» — например, голосовое управление. Первой такой игрой была аркада **Seaman**, где игрок мог общаться через микрофон со странной человекоподобной рыбиной. А первой игрой, управляемой только и исключительно голосовой связью, был фантастический экшен **Lifeline**. Особой популярности ни тот, ни другой тайтл так и не снискал — голосовое управление все еще слишком неудобно, чтобы быть массовым явлением (бубнить в микрофон «Turn around» каждый раз, когда тебе нужно развернуться, — тот еще геморрой).



Изометрия, вид от первого лица, 3D-графика

Игры: Zaxxon/3D Monster Maze/Starhawk

Жанр: Аркада/Survival Horror/Аркада

Дата выхода: 1982/1982/1977

Платформы: Игровые автоматы, PC, Apple II, Atari 2600, Atari 5200, Commodore 64, ColecoVision, Intellivision/Sinclair Spectrum 48k, Sinclair ZX81/Игровые автоматы, Vectrex

Привычные всем ракурсы камеры тоже появились в играх далеко не сразу. Изометрия (вид сверху-сбоку), используемая сегодня каж-



ВНЕ КОНКУРСА

Игровая индустрия знает множество примеров, когда по-настоящему оригинальные новшества прошли почти незамеченными. Причины бывают разные — либо их не оценили по достоинству, либо их время еще не пришло.

Светочувствительность

Игра: Boktai

Жанр: Action

Дата выхода: 2003

Платформа: Game Boy Advance



Большая часть игр на Game Boy Advance представляет собой такой жутчайший шлак, что к ним даже прикасаться не хочется. **Boktai** — редкое исключение. Исключением она стала потому, что в картридж с игрой был встроен светочувствительный датчик, на показаниях которого базировался весь геймплей. Чем лучше было освещение, тем сильнее светило солнце в игре. От солнца заряжалось оружие игрока, от солнца же зависела его мощность. С другой стороны, слишком сильное освещение — тоже плохо: некоторые монстры при этом становились невидимыми, а оружие перегревалось.

Верю — не верю

Игра: The Thing

Жанр: Action

Дата выхода: 2002

Платформы: PC, Xbox, PS2



Игра **The Thing** была сделана по мотивам одноименного фильма 1982 года (в российском прокате он назывался «Не-что»). Столкнувшись с инопланетным организмом, способным ассимилировать любое живое существо одной-единственной клеткой, герои фильма оказались в сложном положении — как выявить «засланца», если он выглядит и ведет себя, как нормальный человек (которого к тому же ты давно знаешь)? В игре все это было воспроизведено, хоть и в несколько упрощенном виде. Контакты с зараженными организмами, долгое отсутствие главного героя или нелогичные действия с его стороны (например, убийство своих) снижали доверие со стороны товарищей по оружию вплоть до того, что они становились полностью неадекватными — замирали на одном месте и начинали трястись от страха. Вернуть их доверие было нетрудно — хватало показательного расстрела монстров или анализа крови.

Система, что и говорить необычная, ни до, ни после **The Thing** никто ничего подобного еще не использовал. Но это, уж поверьте, явление временное. Игра просто опередила свое время.

Юрист в роли главного героя

Игра: Gyakuten Saiban

Жанр: Квест

Дата выхода: 2001

Платформа: Game Boy Advance



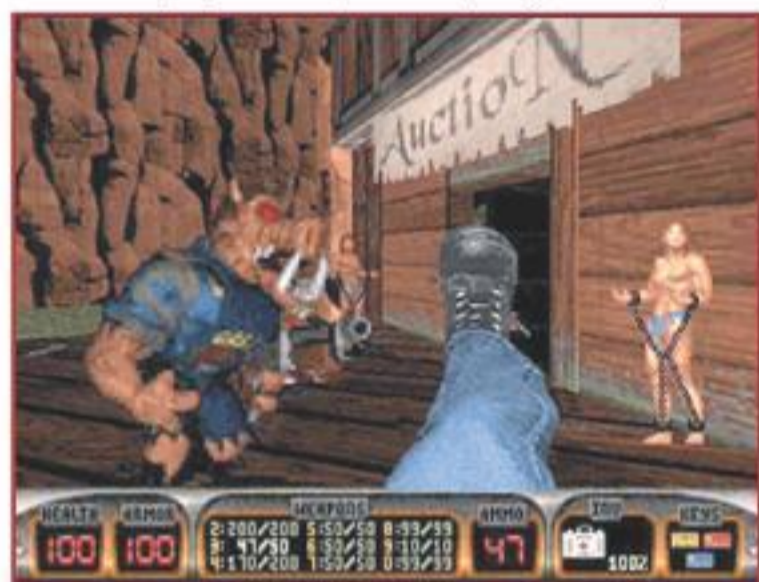
Мы привыкли играть за суперменов, мутантов, полицейских, убийц, маньяков, извращенцев, психопатов, спецназовцев, но чтобы за юриста — такого, кажется, еще не было. Между тем подобная игра существует, и называется она **Gyakuten Saiban**. Игрок там выступает в роли адвоката, защищающего преступников в зале суда. У **Gyakuten Saiban** есть два прямых сиквела и два сиквела под другими названиями — **Phoenix Wright: Ace Attorney** (Nintendo DS, 2005) и **Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All** (тоже Nintendo DS, но еще не вышла).

дой в первой стратегии и в каждой второй RPG, была впервые замечена в **Zaxxon**, а вид от первого лица дебютировал в игре **3D Monster Maze**, которая также считается первым survival horror'ом. Что интересно, оба тайтла вышли в одном и том же году — в 1982 году.

Ну а первой игрой с 3D-графикой была аркада **Starhawk** (1977) для игровых автоматов. Графика там, правда, была весьма условная (белые черточки на черном фоне), но на то она и первая.

Рукопашный бой в шутерах

Игра: Duke Nukem 3D
Жанр: Action
Дата выхода: 1996
Платформы: PC, Saturn, PlayStation, Mac



Возможность заехать противнику ногой, вместо того чтобы долго и нудно расстреливать его из огнестрельного оружия, впервые появилась еще в **Duke Nukem 3D**, но всю ценность этого нововведения разработчики оценили лишь в 2000-х гг. Патроны, к сожалению, ресурс исчерпаемый, а что делать, если перезарядиться надо прямо в разгар боя? Разве что ударить прикладом (**Halo**) или заехать ботинком по роже (**F.E.A.R.**). Идеальным примером игры, где как воздух нужна поддержка рукопашного боя, является **SWAT 4**. Вбегая, бывало, в помещение с террористами, орешь на них благим магом, а они, собаки, никак не бросают оружие. Кашляют от слезоточивого газа, неуверенно озираются — но не бросают. Тут бы заехать им прикладом по морде (а лучше ногами по почкам), но такой возможности просто нет. Приходится расстреливать их в ущерб себе.

Разные концовки

Игра: Maniac Mansion
Жанр: Квест
Дата выхода: 1987
Платформы: PC, Commodore 64, Amiga, Apple II, Atari ST, NES

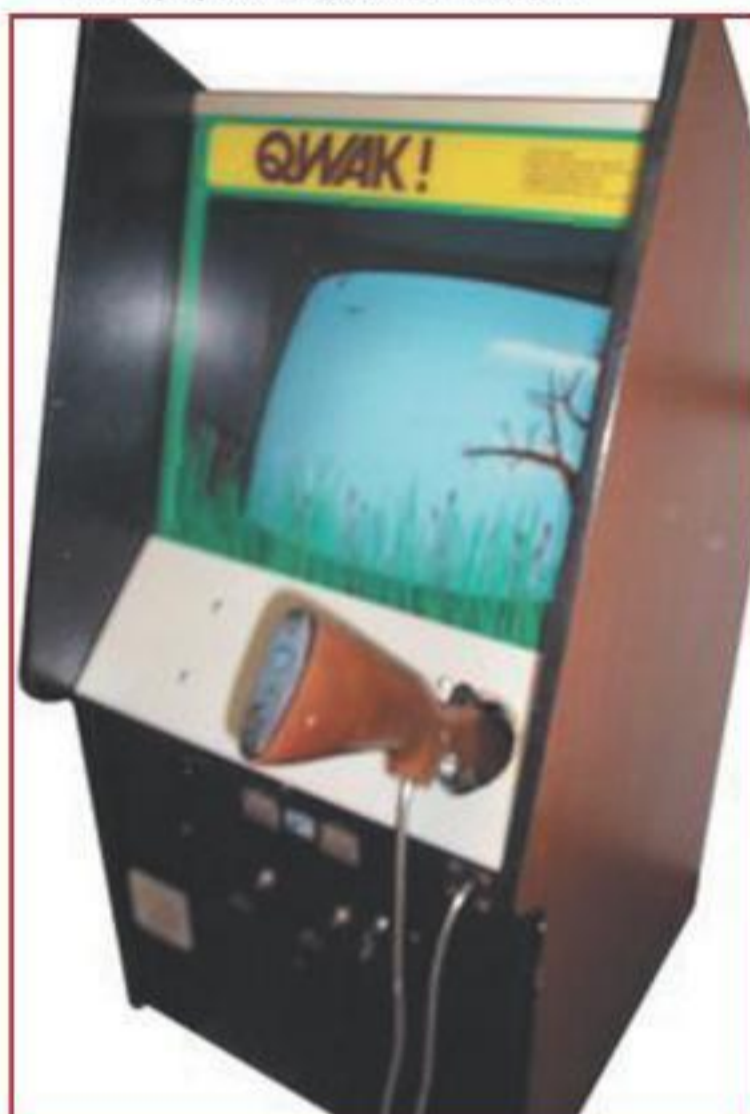
Известный квест **Maniac Mansion** был первым в своем роде сразу по двум пунктам: это была первая игра, где концовка зависела от того, каким персонажем ты играл, и это была первая SCUMM-игра. SCUMM расшифровы-



вается как **Script Creation Utility for Maniac Mansion**, это что-то среднее между движком и языком программирования. На SCUMM было сделано множество культовых квестов — **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**, **The Secret of Monkey Island**, **Sam & Max: Hit the Road**, **Full Throttle**.

Анимированные персонажи

Игра: Qwak!
Жанр: Аркада
Дата выхода: 1974
Платформа: Игровые автоматы



Анимированные персонажи впервые появились в охотничьем симуляторе **Qwak!** в 1974 году. В роли этих самых персонажей там выступали утки (у них были анимированы крылья).

Правда — ложь

Игра: Planescape: Torment
Жанр: Ролевая игра
Дата выхода: 1999
Платформа: PC



Выбор, что сказать в диалоге — правду или ложь, — появился в играх относительно недавно, в 1999 году, с выходом одной из самых «болтологических» RPG **Planescape: Torment**. С тех пор такой выбор нам давали нечасто, но оно и понятно — больших RPG уровня **Star Wars: Knights of the Old Republic** или **Fable** не так уже много, а хороших сценаристов — и того меньше.

Симулятор бога

Игра: Populous
Жанр: Симулятор бога
Дата выхода: 1989
Платформы: PC, Amiga, Acorn Archimedes, Atari ST, Game Boy, SNES, Sega Mega Drive/Sega Genesis, Sega Master System, Sharp X68000, Mac



Populous была первой игрой Питера Молинье и по совместительству первым симулятором бога. Жанр этот не сказать чтобы популярный (кроме самого Питера, его никто особенно и не возделывает), но как минимум оригинальный. Глиняные ноги **Black & White**-колосса растут как раз из **Populous**.

Фашисты в качестве врагов

Игра: Castle Wolfenstein
Жанр: Action
Дата выхода: 1981
Платформы: PC, Apple II, Atari 400/800, Commodore 64



Начало бесчисленному потоку игр с фашистами в роли злодеев мы обязаны игре **Castle Wolfenstein**, выпущенной 25 лет назад компанией **Muse Software**. Так что **id Software** со своим **Wolfenstein 3D** была вовсе не первой.



Приведенные в статье данные вовсе не претендуют на то, чтобы считаться истиной в последней инстанции. История чего бы то ни было (хоть игровой индустрии, хоть конкретного государства) — это такая штука, которую никто и никогда не может и не будет знать точно. Просто потому, что никто и никогда не сможет обладать всей полнотой информации. Вдруг еще двадцать лет назад какой-нибудь гений создал игру лучше **Half-Life**, красивее **Crysis** и с роликами круче, чем в **MGS**, но которая разошлась в количестве двух экземпляров (себе и маме)? А если уж искать первоисточники чего бы то ни было, то выяснится, что каждая первая игра базируется на каком-нибудь фильме, фильм, в свою очередь, на книге, книга — на другой книге, а другая книга — на легенде, придуманной еще первобытными племенами... ■

Забудь про старые игры
"Космическая Федерация"
Скорее в поход!

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Новая походная космическая стратегия от Stardock/Paradox Interactive.

Полностью русская версия Galactic Civilizations II.

www.snowball.ru/federation



paradox
INTERACTIVE

snowball.ru™
искусство делать игры



УПРАВЛЕНЧЕСКИЙ КРИЗИС

ИГРОВЫМ КОНТРОЛЛЕРАМ СРОЧНО НУЖНА РЕВОЛЮЦИЯ

Великолепная графика! Невероятно реалистичная физическая модель! Глубокий геймплей с уникальными возможностями! Захватывающий сюжет, огромный детализированный игровой мир и потрясающе атмосферный саундтрек!

Знакомые лозунги, правда? Именно в такой яркой и красочной упаковке преподносится любая мало-мальски значимая игра. Нам настолько задурили головы красотами движков и вкусами геймплея, что мы все реже и реже вспоминаем о самом главном — как во все это играть? Нет, наша редакция еще не сошла с ума — это вовсе не idiotский и даже не риторический вопрос. Напротив! Игры становятся все сложнее и объемнее, количество вываливаемой на игрока информации в сравнении с тайтлами десятилетней давности возросло в разы. Точно так же возросло и количество внутриигровых рычажков, которыми управляется геймплей. На фоне этого прогресса эволюция игровых интерфейсов практически стоит на месте. Не лучшим образом обстоит дело и с игровыми контроллерами. Как и десятилетие назад, в арсенале рядового пользователя наличествуют лишь мышка, клавиатура и классический триумvirат — джойстик, геймпад, руль.

Разумеется, подобный застой не может быть вечным — рано или поздно ситуация с игровыми манипуляторами и интерфейсами изменится в лучшую сторону. Собственно, процесс уже пошел. И вполне вероятно, что развитие в этой области не только сделает игры более удобными, но и сильно изменит наши представления об игровых жанрах как таковых.

Авиа- и автосимуляторы

Авиасимуляторам с управлением и интерфейсом повезло больше всего. Дело в том, что первые джойстики в играх стали использоваться еще в незапамятные времена — в игровых автоматах. С появлением первых персоналок джойстики успешно мигрировали на новые платформы и прекрасно себя чувствуют до сих пор. Конечно, полноценный летный комплект, помимо джойстика как такового, должен включать в себя еще сектор газа (**throttle**) и педали. Кроме того, на органах управления должна присутствовать хотя бы парочка хэтов и с десяток программируемых кнопок, чтобы руки ни на секунду не отрывались от клавиатуры. Но это уже частности.

С игровым интерфейсом, на первый взгляд, проблем тоже нет — знай себе моделируй кокпит и приборную панель (желательно поточнее), и все будет в ажуре. Так? Увы, не так. Проблема номер один заключается в том, что никакой монитор не в состоянии вместить кокпит самолета целиком,

оставив при этом достаточно места для обзора из кабины. Вдобавок пилоту необходимо интенсивно вращать башкой, чтобы осматривать воздушное пространство, особенно если речь идет о боевом авиасиме. Смоделировать виртуальную кабину со всеми приборами не проблема — проблема в том, чтобы реализовать в этой кабине удобное управление обзором.



Для того чтобы полностью показать все приборы пассажирского самолета, не хватит и трех мониторов.

На данный момент проблема решается либо при помощи уже упомянутых хэтов (многопозиционных переключателей), либо с использованием хэд-трекеров, отслеживающих движения головы игрока. Оба варианта не лишены недостатков. Хэты неудобны по очевидным причинам — поворачивать голову пальцами попросту противоестественно. Управлять обзором при помощи хэд-трекера намного проще, но и тут есть свой подводный камень — вращать головой можно как угодно, но смотреть-то надо по-прежнему на монитор. Здравствуй, косоглазие! Если кто-то сумеет при помощи хэд-трекера обернуться и при этом увидеть происходящее сзади на экране компьютера, это будет серьезная заявка на попадание в книгу рекордов Гиннеса.

На самом деле решение этой дилеммы существует уже не первый год — очки и шлемы виртуальной реальности. Однако на пути в летную нирвану стоят еще две проблемы —



Полноценно экипированный виртуальный пилот.

экономическая и техническая. Хорошие шлемы и очки пока еще за пределами дороги для массового игрока, плюс с очками на голове кнопки на джойстике надо находить на ощупь, про клавиатуру же можно забыть вообще. Поэтому идеал, к которому рано или поздно придет этот жанр, будет выглядеть следующим образом: летный комплект, видеоочки, хэд-трекер и перчатки с датчиками движения — с их помощью можно будет нажимать любые кнопки на виртуальной приборной панели несложными пассами в воздухе.

С автомобильными симуляторами ситуация обстоит схожим образом, с той лишь разницей, что вместо летного комплекта используется руль, да и без дорогостоящих перчаток вполне можно обойтись — автомобиль в плане сложности управления это все-таки не самолет.



В автосимуляторное будущее вполне реально попасть уже сегодня. Для этого потребуются игра GTR 2, приличный руль, наголовный дисплей и хэд-трекер.

Одним словом, никаких открытий и переворотов в этой жанровой нише ждать не стоит — лишь планомерное развитие от хорошего к лучшему.

Спортивные симуляторы

С интерфейсом спортивных симуляторов все уже не так просто. Начнем с индивидуальных видов спорта: гольфа, тенниса, скейтбординга, горных лыж — то есть с тех игр, где мы управляем одним спортсменом. Как видно даже из приведенного списка, игры этого жанра слишком разноплановы для того, чтобы можно было говорить о каком-либо универсальном игровом контроллере, который появится в будущем и позволит решить все проблемы с управлением. Точнее, универсальные варианты уже существуют — это геймпады на приставках и проверенное временем комбо «клавиатура + мышь» на PC. Однако универсальность в данном случае проявляется только в одном — геймпад и клавиатура одинаково *неудобны* для всех игр этого жанра.

Особняком среди вышеупомянутых видов спорта стоит популярный на Западе гольф. Специализированные контроллеры для этого

вида спорта существуют уже сейчас, и в дальнейшем они будут только совершенствоваться. Из существующих на сегодняшний день решений можно упомянуть перчатки **Gametrak** (www.in2games.uk.com) для игры **Real World Golf** от фирмы



Thrustmaster FreeStyler — специализированный контроллер для симуляторов сноуборда и скейтинга.

In2Games и контроллер **LaserGolf** (www.lasergolfgame.com) от фирмы **Fantastic Interactive**. Изюминка LaserGolf — клюшка с обычной рукояткой, но лазерным «наконечником», видимым даже при дневном освещении. Также в комплект входит подключаемая через USB база с фотодатчиками, на которую устанавливается самый обычный мячик для гольфа. Работает это все следующим образом: игрок «бьет» лазерной клюшкой по мячу, а фотодатчики регистрируют положение клюшки и динамику удара, передавая эти данные в компьютер. Компьютерные мышки и неудобная система **Real Swing** от **EA** плачут от зависти горячими слезами.

Забавнее всего дела обстоят с командными симуляторами — футболом, хоккеем, баскетболом. Дело в том, что упомянутые игры на самом деле симуляторами не являются. Присмотритесь внимательнее, напри-



LaserGolf отлично работает с самыми современными симуляторами гольфа, в том числе с **Tiger Woods PGA Tour** от **EA**.

мер, к **FIFA** и задумайтесь. Вид сверху, игровая карта в виде футбольного поля, юнты-футболисты, между которыми переключаемся... Что это? Батюшки-светы — да это ж спортивная разновидность стратегии в реальном времени! Не хватает лишь привычной рамки, чтобы можно было выделить всю команду сразу и толпой послать ее в атаку на ворота противника. Совпадают и другие элементы геймплея — закупка/постройка юнтов (драфты/трейды), формации, разделение юнтов по классам и наличие у каждого из них набора характеристик.

Принципиальное отличие симуляторов от настоящих стратегий заключается лишь в заточенном под геймпад управлении. Но можно ли назвать такое управление удобным? Конечно же нет. Управление при помощи геймпада — вынужденный компромисс.



Третья итерация знаменитого Thrustmaster Firestorm Dual Analog.

Во времена первых геймпадов игр подобного жанра еще не существовало, поэтому их разрабатывали исходя из требований файтингов и платформеров. Современные контроллеры в сравнении с первыми моделями геймпадов сделали значительный шаг вперед: возросло число программируемых кнопок, появились аналоговые джойстики, весьма уместные в спортивных играх (с их помощью обычно выполняются различные финты). Нельзя не отметить и другие эксперименты — те же геймпады с датчиками движения, которые позволяют в дополнение к существующим способам управлять играми за счет перемещения и наклона геймпада. Грубо говоря, к существующим аналоговым осям добавляется еще шесть — по три на перемещение и наклон. Именно такие геймпады **Sony** и **Nintendo** показывали на последней **E3**.

После массового распространения подобных устройств управление в командных симуляторах значительно упростится, однако даже такой вариант следует признать далеким от идеала. Приведем наглядную аналогию. Представьте себе автомобиль, управляемый джойстиком. Технически это вполне осуществимый вариант. Более того, не исключено, что в некоторых ситуациях подобное управление оказалось бы даже более удобным, чем традиционный руль



Внешне контроллер PlayStation 3 с датчиками движения практически неотличим от обычного DualShock 2.

(скажем, при парковке). Но для большинства дорожных ситуаций такой вариант будет совершенно не эргономичным. Точно так же и со симуляторами — все возрастающая сложность игр этого жанра рано или поздно потребует разработки специализированных игровых контроллеров. Как именно будет выглядеть спортивный джойстик, сказать сложно, но мы рискнем предположить, что это будет составное устройство по аналогии с комбинацией «джойстик + сектор газа». Управление движением будет вынесено на отдельный джойстик с минимумом кнопок для бросков, пасов и отборов. Остальные функции будут скомпонованы на дополнительном геймпаде под вторую руку, которая будет «отвечать» за финты, отборы, силовые приемы и активацию стратегических функций — смену тактик, замену игроков и так далее.

Вполне вероятно, что распространением подобных контроллеров займутся и сами разработчики спортивных игр — просто начав прикладывать их к коробке с игрой. В индустрии сейчас намечается тенденция отказа от эксклюзивных лицензий на разработку спортивных игр, и вскоре конкуренция в этой нише может стать нешуточной, а следовательно, потребуются новые маркетинговые приемы для привлечения игроков.

Остается открытым и другой вопрос — реально ли появление в будущем «настоящих» симуляторов командных спорт-игр, где пользователь будет управлять всего одним игроком, причем с видом от первого или, как минимум, от третьего лица? Не исключено, что для обзора такие игры будут использовать шлем виртуальной реальности, а для управления — специальный контроллер, аналогичный вышеописанному. Однако целесообразность такого жанра представляется близкой к нулю — уж лучше погонять мяч в реальной жизни. И сложностей никаких, и удовольствия на порядок больше.

Стратегии

Стратегические игры — главный оплот PC-игр в затылочном противостоянии игровых платформ. Причем одна из главных причин такой популярности стратегий на PC — это именно специфическое управление и интерфейс, которые практически невозможно «подружить» с консольным геймпадом (хотя попытки предпринимаются — см. **LOTR: The Battle for Middle-earth II** для Xbox 360). Значит ли это, что клавиатура и мышь — единственно возможный и самый удобный вариант управления такими играми? Нет, не значит. Однако начнем мы не с обсуждения железа, а с интерфейсов стратегий в реальном времени, а еще точнее — с основных принципов геймплея в подобных играх.

Если задуматься, то повсеместно используемый термин RTS (стратегия в реальном времени) совершенно некорректен. Во-первых, время в таких играх течет вовсе не с реальной скоростью — это очевидно. Соответственно, фраза «в реальном времени» используется только для противопоставления этого жанра походным стратегиям.

Не менее весело дела обстоят и со второй частью аббревиатуры — со словом «стратегия». Основной акцент в RTS-играх сделан на микроменеджменте (компоновке боевых отрядов, апгрейде юнитов) и тактике — маневрировании войск, прямом управлении отдельными юнитами и их группами, исследовании карты и других исключительно тактических задачах. Более того, в классических C&C-клонах игрок оперирует военными соединениями масштаба взвода или роты. Чисто стратегические задачи в играх этого жанра, конечно, тоже есть, но их здесь немногим больше, чем в командных спортсимах или ролевых играх (развитие героя — тоже вполне себе стратегия).

В подтверждение идеи о тактической направленности RTS-игр говорят и самые свежие тенденции этого жанра — максимальное упрощение ресурсной модели или полный отказ от нее и упразднение строительства/развития базы. Поэтому RTS в их нынешнем эволюционном состоянии смело можно переименовывать в тактические аркады или тактические

симуляторы в зависимости от уровня реализма. Зачем их вообще переименовывать, мы объясним чуть ниже.

Основу геймплея современных RTS составляют навигация по трехмерному окружению, оперативное управление группами юнитов, переключение между группами и раздача соединениям набора задач (атака, оборона, патрулирование). Для этого набора целей неплохо подходит обычная клавиатура и мышь, а удобство самой игры определяется в первую очередь организацией интерфейса — то, как расположены на клавиатуре горячие клавиши, есть ли возможность их перенастроить, сколько нажатий и кликов необходимо сделать для выполнения наиболее частых действий и так далее. Что такое удобный и практичный RTS-интерфейс, знают все, кто хоть раз сталкивался с играми **Blizzard**.

Единственной еще более удобной альтернативой в подобных играх могут быть только специальные пады типа **Nostromo SpeedPad** или 42-клавишной **Thrustmaster Tactical Board**.



В помощь стратегам инженеры Thrustmaster спроектировали специальный контроллер для стратегий — Tactical Board.

Мы недаром щедро раскидали намеки на то, что помимо привычных RTS могут быть и другие «настоящие» стратегии. Собственно, они и сейчас существуют, но не пользуются большой популярностью из-за высокой сложности и неудобного программного интер-

фейса. В эту «неблагополучную» касту входят различные варгеймы и глобальные пошаговые стратегии — одним словом, все те игры, где планирование и обдумывание занимает гораздо больше времени, чем непосредственно реализация замыслов. Хорошие шансы совершить революцию в стратегическом жанре имел небезызвестный **Master of Orion 3**, бездарно угробленный художниками и разработчиками интерфейса.



Пока проектировщики интерфейсов будут творить такие ужасы, как в **Master of Orion 3**, жанр глобальных стратегий будет по-прежнему плестись в хвосте игровой индустрии.

Вообще застой в этом жанре связан именно с отсутствием удобного программного интерфейса, который позволил бы эффективно управлять всеми элементами огромной стратегической системы — от экономики и науки до мобилизации армий и конкретных боевых действий. Вторая проблема — низкий уровень развития AI, ведь именно на искусственный интеллект в играх такого плана должна возлагаться львиная доля рутинных функций. Даже легендарный Иосиф Виссарионович при всем своем стремлении лично рулить каждым аспектом народного хозяйства и ВПК СССР не мог обойтись без толковых помощников. Пока же, увы, AI в стратегических играх все еще находится на уровне старшей группы детского сада.

Экшены

Шутеры в плане управления выглядят вполне благополучно еще со времен старины **Quake** — комбинацию «мышь + WASD» можно смело занести в список величайших игровых изобретений. Но и в этом датском королевстве не все благополучно. Классического управления в экшенах с головой хватало только до тех пор, пока их геймплей не стал обрастать дополнительными элементами — управлением напарниками, взаимодействием с интерактивным окружением etc.

Решить эту проблему пытались неоднократно, в том числе при помощи мышек с дополнительными кнопками, чтобы вынести часть игровых функций на правую руку и разгрузить таким образом левую. Пальцы левой руки тоже можно задействовать с большей эффективностью — например, при помощи уже упомянутого пада **Nostromo**. На обычной клавиатуре большой палец левой руки захватывает лишь диапазон клавиш с Z по B, а также нажимает на пробел. При использовании **Nostromo SpeedPad** ему можно поручить уже более интеллектуальные задачи — использование скроллера и крестовины.



Заядлым любителям игр не помешает специальная геймерская клавиатура типа Logitech G15.



Спидпады Nostromo n52 и Saitek PRO GAMER Command Unit.

Однако многокнопочные мыши и различные пады — это лишь половинчатое решение проблемы. Полностью задействовать широчайшие возможности грядущих экшенов смогут лишь комплексные игровые системы с использованием шлемов виртуальной реальности или видеоочков и хэд-трекеров. Отслеживание перемещений головы позволит избавиться от главной несудизы шутеров, когда мы стреляем только в том направлении, куда направлен взгляд персонажа.

Перчатки с датчиками перемещения полностью решат проблему взаимодействия с интерактивным окружением, а также помогут в сопутствующих задачах — к примеру, в метании гранат.

Самая сложная в реализации задача — создание удобного контроллера для управления перемещением персонажа. Наиболее простое и удобное решение — специальный джойстик под левую руку, похожий на сектор газа в летных комплектах. Главное отличие

такого джойстика от throttle'a будет заключаться в возможности крена вправо-влево для стрейфа и в большом количестве удобно расположенных кнопок для переключения типов оружия и выбора снаряжения.

Альтернативой мыши для правой руки может стать дальнейшее развитие идеи светового пистолета. Представьте себе беспроводной джойстик в виде пистолета, оборудованный датчиками движения. Целиться при помощи такого девайса будет намного удобнее, чем обычной мышью. Но развора-



Несмотря на появление недорогих шлемов виртуальной реальности, профессиональные модели по-прежнему недоступны для простых смертных. nVisor SX от компании NVIS, обеспечивающий 24-битный цвет при разрешении 1280x1024, стоит \$23 900.

чиваться с его помощью будет уже не так удобно. Поэтому функцию поворота можно вынести либо на ручку левого контроллера (по аналогии с twisted handle в джойстиках), либо... использовать для этой цели педали от летного комплекта. Возможно, это звучит непривычно или даже комично, но после недолгого размышления становится ясно, что идея не так уж плоха.



Распространение всех этих чудесных контроллеров пока сдерживается тремя факторами. Первая причина — достаточно высокие цены, особенно если речь идет о VR-шлемах и тактильных перчатках. Вторая причина — инерция мышления игроков: мол, зачем извращаться, если и так все прекрасно работает? Ну и, наконец, последняя причина — отсутствие единых стандартов среди производителей оборудования и, как следствие, слабая поддержка новых контроллеров самими играми. ■



ИЗ РЯДА ВОИ



Линейка манипуляторов 3Dconnexion для 3D-моделирования и исследования виртуальных миров. SpaceBall — второй слева.

Мы уже не раз фантазировали о некоем чудодейственном контроллере под левую руку, который позволил бы удобно управлять перемещением объектов в пространстве. На самом деле нечто подобное уже существует в виде реального продукта **SpaceBall** фирмы **3Dconnexion**, правда, применяется это устройство пока не в играх, а при моделировании трехмерных объектов в профессиональных системах проектирования. SpaceBall — это фактически специализированный джойстик под левую руку с дополнительными осями на вращение.

Еще один перспективный способ распознавания движений игрока и преобразования их в управляющие ко-

манды — использование видеокамеры, подключенной к компьютеру. Этот способ также существует в виде го-

тового продукта — камеры **Sony EyeToy**, но пока используется в ограниченном числе игр. Тем не менее у этого варианта огромные перспективы в экшенах и ролевых играх, особенно если совместить камеру с системой распознавания речи.

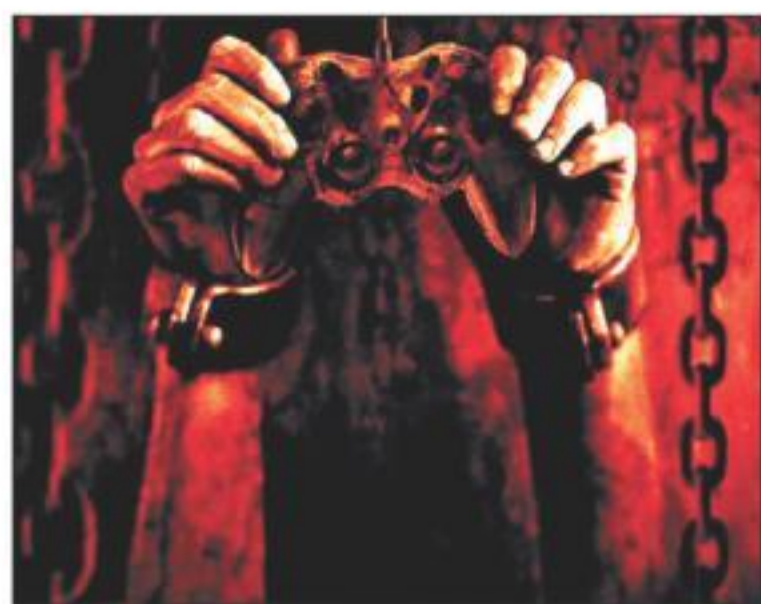


EyeIdentify для PlayStation 3 должна стать первой игрой, где EyeToy наконец используют с умом. Главные героини узнают игрока в лицо и, как обещают, даже смогут полноценно общаться с пользователем.



Игорь Варнавский

Остаться в живых Stay Alive



Производство: Buena Vista/Endgame Entertainment/Stay Alive Productions
Прокатчик: «Парадиз»
Режиссер: Уильям Брент Белл
Продюсеры: Гэри Барбер, Роджер Бернбаум
Сценарий: Уильям Брент Белл, Мэтью Питерман
В главных ролях: Джон Фостер, Сэмэйр Армстронг, София Буш, Фрэнки Муниз
Бюджет: \$20 млн
Кассовые сборы: \$22,711 млн
Сайт: <http://stayalive.movies.go.com>

Признайтесь: сколько бы нас ни убеждали в том, что на Западе играют все от мала до велика, в это мало кто верит. Слишком уж громко звучат голоса сторонников «запрещать и не пущать», слишком уж смехотворны деньги, вращающиеся в игровой индустрии (доходы от средней игры несопоставимы с доходами от среднего фильма), слишком уж дороги сами игры, чтобы быть по-настоящему массовым развлечением (когда объявили цену на PlayStation 3, все западные игроки чуть на дыбы не встали). Однако появление таких кинокартин, как **Stay Alive**, говорит о том, что в датском королевстве все не так уж и плохо. Stay Alive — вовсе не экранизация какой-то конкретной игры, но этим-то она как раз и интересна: если киношники начали снимать фильмы об играх, ориентированные не на фанатов (которые потом тащат за собой остальных зрителей), а на

геймпады, хором читают на стартовом экране заклинание (иначе игра наотрез отказывалась логиниться) и попадают в зловещего вида поместье. Поместье кишмя кишит монстрами, но основную опасность представляют не они, а Кровавая Графиня, хозяйка этого места и здешний супербокс. Первым фрагом становится начальник главного героя, находившийся в это время один в своем офисе (они играли через интернет). Закончив игру, босс выключает компьютер и собирается идти домой, но в это время вокруг начинает твориться какая-то чертовщина: дверь сама собой открывается, выключенный геймпад вибрирует, за спиной мелькают неясные силуэты.

А дальше начинается натуральный «Пункт назначения»: мальчики и девочки демонстрируют чудеса тупости, отказываются верить в очевидное-невероятное (фильмы ужасов надо было смотреть) и потому мрут один за другим. В скором времени до них все же доходит, что гибель друзей — вовсе не

когда это произойдет. Вспомните «Пункт назначения». Сначала нам всячески намекали, что очередная жертва сгорит у себя в квартире, — но он не сгорает. Потом нам намекают, что он разобьется, спускаясь по пожарной лестнице, — но вопреки всему не разбивается. Затем жертва поскользывается на мусоре, падает — и получает, наконец, лестницей в глаз.

Так вот, Stay Alive сам бог велел косить под «Пункт назначения» — но этого почему-то не происходит. Персонажей пускают в расход торопливо и без всякой фантазии, красивых смертей нет и в помине, а похвастаться чем-то еще подобными ужастиками не могут в принципе. Искать актерскую игру и хорошие диалоги в филь-



самую широкую аудиторию, значит, эта самая аудитория уже достаточно хорошо знакома с предметом, чтобы понимать, о чем идет речь.

А речь в фильме идет об игре Stay Alive, которая, подобно злосчастной видеокассете из «Звонка», становится проклятием для всех, кто в нее поиграл. «Чумовая игра, — рассказывает один из первых кандидатов в покойники Хатчу, главному герою фильма. — Как Fatal Frame, только круче!» (Fatal Frame — весьма известный на консолях survival horror. — Прим. ред.). Когда диск со Stay Alive попадает к Хатчу (разумеется, по наследству), тот не придумывает ничего лучше, как собрать всех своих друзей и устроить сеанс кооперативной игры. Шестеро идиотов надевают аудиогарнитуру, берут в руки

цепь роковых случайностей, а вполне закономерное совпадение, и начинают принимать меры.

«Остаться в живых» — классический ужастик «на выбывание». С первых же минут фильма становится очевидно, что большей части героев здесь уготована роль пушечного мяса, значение имеет лишь то, как и в какой последовательности они будут умирать. Эта схема была изобретена кинематографом еще лет тридцать назад (если не больше), и за это время зрители заучили ее назубок. Современные хорроры такого рода все еще пытаются напугать, но делают они это уже как будто бы по инерции, только потому, что «так надо». Ну выпрыгнет монстр из-за угла, ну мелькнет в зеркале какая-нибудь кракозябра — а дальше-то что? Все это видели уже тысячу раз, поэтому зрителя приходится удерживать по-другому — красочными картинками смерти и постоянными намеками на то,

ме, где изъясняются фразами типа «вот отравитесь там газами и померете», бессмысленно, приличных спецэффектов при бюджете в \$20 млн тоже не сделаешь.

Вот и получается, что единственное, ради чего стоит идти на Stay Alive, — это близкая нам тематика. Конечно, ошибок здесь понаделано уйма: главный герой советует своему боссу использовать в Silent Hill 4 гипербластер, хотя на самом деле это оружие было только в первой части, Stay Alive называют подпольной игрой (вы только вдумайтесь — подпольная игра!) и с легкостью запускают на любых платформах (хоть на PC, хоть на PS2), ну и так далее в том же духе. Хардкорных игроков среди создателей фильма явно не было, да и с фактическими ошибками они особенно не заморачивались — массовая аудитория их все равно не заметит. А такая аудитория, как мы с вами, эти ошибки хоть и заметит, но тут же простит. Ибо свое, родное.



Резюме: Stay Alive оставляет примерно то же чувство, что и голливудские фильмы с участием «положительных» русских: вроде бы бред, но за державу (в данном случае — за игры) приятно.

Оценка: ★★☆☆☆

ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU



Всем интернетчикам пламенный привет и трехкратный салют. В то время как толстые многожильные оптические провода тянутся в ваши квартиры, в то время как спутниковые тарелки посылают ядовитые зеленые лучи сквозь ваши стены, пока телефонные розетки плавятся от накала ADSL-сигнала — так вот в это самое время жизнь идет своим чередом. Можно временно отодвинуться от монитора, спокойно вздохнуть и хотя бы часик спокойно почитать о том, как оно все шипит, тянется и излучает.

В сегодняшнем «Интернете» вас ждет немало интересного. Первым патроном в обойме (сразу после новостей) вас встретит аналитический материал о различных интернет-зависимостях. Причем не банальное перечисление различных их форм, а детальный анализ каждого варианта с аналитическими выкладками и туманными пророчествами. Далее следует отличная

подборка ссылок на самые интересные сайты, а сразу после ссылок начинается «Игра в онлайн», где помимо новостей вы найдете, во-первых, подробную статью о **MTA: SA** (мультиплеерном режиме **GTA: San Andreas**) с детальным разбором того, как настраивать сервер, а во-вторых, сможете прочитать интервью с разработчиками очередного претендента на звание «отечественного WoW» — игры **Ragnesis Online**.

Внимательно изучайте статьи и морально готовьтесь к следующему номеру, для которого мы уже вовсю готовим еще более «горячие» и интересные материалы.

Алексей Макаренко

но интересное исследование, дабы выявить средства связи, от которых россияне готовы отказаться навсегда. Понятно, что исследование носит, скажем так, гипотетический характер — никто никого лишать компьютеров и телефонов не собирался, зато очень хотелось выяснить, какие каналы связи для пользователей важнее всего.

И вот что получилось. Практически никто из опрошенных (а кто, собственно, сомневался?) не готов расстаться с мобильником. Лишь 5% респондентов заявили, что в крайнем случае готовы отказаться от заветной трубочки. Но причины должны быть очень вескими: война, столкновение с метеоритом и другие фантастические сценарии. Что самое интересное: на втором месте по значимости очутился... все верно, интернет. Чуть более 5% опрошенных готовы расстаться с Мировой паутиной навеки, остальных хлебом не корми — дай хотя бы раз в неделю пошариться по Сети.

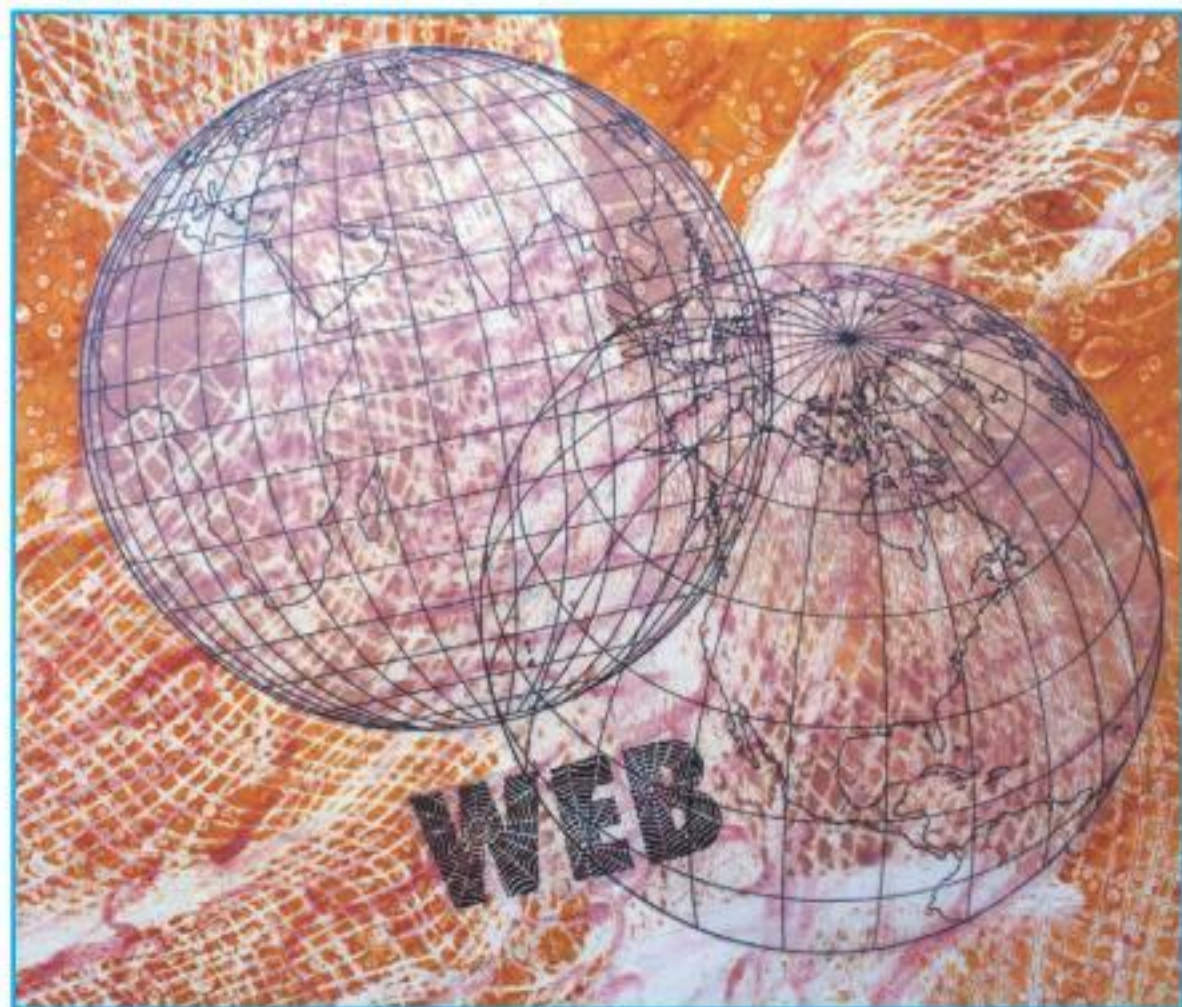
С прочими средствами коммуникации дела обстоят следующим образом. От домашнего телефона теоретически готовы отказаться около 30% подопытных: популярность эбонитовых и пластиковых аппаратов явно сходит на нет. Почти 25% готовы избавиться от телевизора, что довольно удивительно: всегда считалось, что именно ТВ наиболее важен для современ-

ного человека (в Европе и США число ТВ-зависимых значительно выше). От газет и журналов в случае острой необходимости без труда откажутся около 25% опрошенных, а от радио так и все 30%.

После сбора общей статистики был проведен более детальный опрос, касающийся интернета. Выяснилось, что около 30% отечественных интернетчиков могут провести без Сети около недели. Больше — уже вряд ли. А вот на месяц по какому-нибудь важному делу готовы распрощаться с Сетью только 15% юзеров. При этом 20% всех интернетчиков без каких-либо сожалений в любой момент могут отказаться от телевизора. Он им просто не нужен.

Свобода интернета

На прошедшей недавно в Эдинбурге конференции **World Wide Web** одним из главных докладов был признан доклад **Тимоти Бернерса-Ли** — создателя Мировой паутины. Именно Бернерс-Ли в свое время разработал прототип современного интернета, придумал язык гипертекста



Средства связи прочно вошли в жизнь большинства людей. Мы даже не заметили, как сотовый телефон устроился на постоянное местожительство в кармане, наладонник оккупировал кейс, а ноутбук угнездился на рабочем столе. Компания **ROMIR Monitoring** провела доволь-

товой разметки HTML и систему идентификации документов (UDI, Universal Document Identifier). Теперь же Тимоти всерьез обеспокоен тем, что веб перестал быть однородным.

В своем выступлении Бернерс-Ли обратил особое внимание, что все чаще различные телекоммуникационные компании самостоятельно устанавливают цены на доступ к разным областям интернета. Как результат происходит перераспределение пользователей, скопление их в одних секторах и практически полное отсутствие в других. Мэтр намекнул, что было бы здорово эту проблему решить, сделать Сеть более однородной, запретив компаниям, предоставляющим услуги доступа, назначать собственные расценки.

Как несложно догадаться, провайдерам и телекомпаниям это сильно не понравилось. В свою очередь, они намекнули, что, да, можно сделать единые расценки, но в этом случае следует быть готовыми к тому, что цены на широкополосный доступ заметно подрастут. В итоге каждая сторона осталась при своем мнении, а система оплаты трафика, судя по всему, так и будет решаться на уровне законов каждой отдельно взятой страны. Возможно, это не так уж и плохо...

Интернет для женщин

Интернет интернационален и унисексуален. Здесь не важно, сколько тебе лет, какого ты вероисповедания, какого пола и что у тебя на уме. Мировая паутина, как принято говорить, стирает рамки и расширяет границы. Действительно стирает и на самом деле расширяет. Но на фоне такой всеобщей уравниловки всегда находятся те, кому хочется отгородиться, выделиться и понаставить заборов.

На этот раз разделение пошло по половому признаку. Корпорация **Martha Stewart Living Omnimedia** в самое ближайшее время планирует создать огромную социальную сеть, нацеленную исключительно на общение женщин. Со слов создателей, проект чем-то напоминает социальную систему **MySpace.Com**, только будет значительно больше. Напомним, что в **MySpace.Com** по данным за прошлый месяц насчитывалось более 60 млн пользователей. Похоже, в новой женской сети собираются собрать всех интернетчиц мира.

Система стартует во второй половине 2007 года. Мы будем внимательно следить за ней и обязательно расскажем вам, как развивается «женский» интернет.

«Кругленький» номер



Ни для кого не секрет, что продажа коротких номеров ICQ довольно прибыльный бизнес. Например, какой-нибудь «пятизнак» вполне может стоить несколько десятков долларов, особенно если его просто запомнить. Впрочем, отчего же только аська? Практически любые номера, на чем бы они не стояли, можно выгодно продать. Например, красивые и легко запоминающиеся автомобильные номера тоже стоят немалых денег.

И вот совсем недавно выяснилось, что участники интернет-аукционов готовы отвалить весьма солидную сумму за номер... мобильного телефона. Один из жителей Катара выставил на торги номер 6-666-666. И в считанные минуты лот ушел... вдохните поглубже... почти за 3 млн долларов. Именно столько выплатил за него неизвестный покупатель. На эти деньги вполне можно было бы организовать свою собственную компанию сотовой связи и зарезервировать себе в ней сразу несколько запоминающихся номеров.

Под колпаком

Спецслужбы с завидной регулярностью отлавливают за шкуру, хватают за руки, окольцовывают наручниками и обносят крепкой стальной оградой интернет-мошенников по всему миру. Но не так давно со-

стоялась, наверное, самая большая акция задержания веб-кидал. Было арестовано несколько сотен интернет-преступников из более чем десятка стран. Органы правопорядка США, Канады, Испании, Великобритании, Нигерии, Новой Зеландии, Коста-Рики и ряда других стран договорились и разом накрыли огромную преступную сеть, действующую по всему миру.

В самое ближайшее время состоятся судебные разбирательства, но мошенникам уже предъявлено обвинение на кражу более чем миллиарда долларов. Что самое интересное: судить отдельных участников синдиката будут по законам тех стран, где они были задержаны. То есть кому-то достанется лишь небольшой штраф, а кому-то придется отсиживать весьма приличный срок за решеткой.

Битва титанов



Когда-то два огромных интернет-сервиса — **Yahoo!** и **Google** — бились как легендарные кит и слон. Борьба шла не на жизнь, а на смерть, но в итоге оба гиганта остались живы, хотя победа, по мнению общественности, осталась за **Google**. Последние два года о серьезном противостоянии никто уже не говорит — считается, что «Яху» проиграл. Но похоже, что это не совсем так. Компания **Hitwise** провела независимое расследование, в результате которого выяснилось много интересных фактов.

Да, **Google** уверенно лидирует в качестве поисковой машины. Тут ему нет равных: около 50% интернетчиков пользуются именно им. А вот что касается дополнительных сервисов, которые тоже крайне важны, то тут **Google** во многом проигрывает **Yahoo!**. Так, почтовик **Gmail** выбирают всего два процента интернетчиков, тогда как на **Yahoo! Mail** создают виртуальные почтовые ящики около 40% пользователей. Похожая ситуация сложилась и с финансовым отделением конкурентов. **Yahoo! Finance** держит под своим крылышком около 35% интернетчиков, **Google Finance** же плетется в хвосте, едва удерживая полпроцента — даже кворума нет.

Вот и получается, что, с одной стороны, **Google** вроде бы лидер. А с другой — **Yahoo!** обставляет гиганта по многим второстепенным направлениям. А вода, как известно, камень точит. Собрав большое количество поклонников на мелочах, **Yahoo!** вполне может выбиться в лидеры и в поисковом направлении.

Трояны атакуют

Весьма интересные данные о концентрации вирусов в Сети опубликовала лаборатория **PandaLabs**. По данным компании, за последние два года заметно изменилось соотношение червей и троянов. Если в 2004-м оно составляло 34,7% и 24,3% соответственно, то в текущем году — 17,1% и 47,8%. Иными словами — количество относительно безвредных червей снижается, а концентрация неприятных троянов неуклонно растет.

В первую очередь это свидетельствует о том, что хакеры на данный момент сконцентрированы не на простом нанесении вреда компьютерам пользователей, а на краже информации, которую можно продать за вполне реальные деньги. Во вторую очередь это повод усилить защиту собственного компьютера, чтобы не попасть под раздачу: троянам ведь все равно, с какого компьютера красть данные — с корпоративного или с машины простого геймера.

ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬ

БОЛЕЗНЬ ИЛИ НОВАЯ СТАДИЯ РАЗВИТИЯ ЦИВИЛИЗАЦИИ?

За всю историю человечества не было еще такого времени, когда люди бы не страдали от каких-нибудь зависимостей. Узколобые питекантропы жадно глотали грибы-псилоцибы, стройные кроманьонцы бросали в костер листья полыни и с удовольствием вдыхали дым, египтяне вводили под кожу настои из кишков тетрадонтов и ловили неземной кайф. Стоит ли говорить о греках, римлянах и представителях более поздних цивилизаций? Вино, бражка, водка, табак, естественные и синтетические наркотики...

Пристраститься к чему-то не сильно полезному — дело нехитрое. Куда сложнее потом отказаться от вредоносной привычки. Есть и еще один немаловажный момент: даже совсем невинное на первый взгляд увлечение может стать губительным для организма, если не знать меры. За примерами далеко ходить не надо. Женщины, телевизор, компьютерные игры и, разумеется, интернет. Врачей, ученых, да и простых пользователей проблема глобальной интернетизации заботит уже не первый год. С одной стороны, это замечательно: расширяется круг общения, стираются расовые границы, повышается общий уровень образованности человечества. С другой — налицо негативные последствия: число людей с красными глазами, трясущимися руками и разговаривающих на непонятном простом смертному языке неуклонно растет.

Исследователи из чикагского института физиологии человека опубликовали результаты весьма интересного исследования. Трудники мозгового фронта классифицировали разные виды сетевой зависимости и выделили основные признаки, по которым можно отличить пользователя, страдающего той или иной формой интернетомании. Давайте посмотрим, до чего додумались ученые, что говорят врачи, а заодно и сами подумаем — роет ли человечество себе могилу в виртуальности или выходит на новый виток развития.

Язык до Киева

Форма первая — зависимость от общения в онлайн. Человек, который не мыслит себя вне интернет-чатов, форумов и конференций. Глаза красные, навывкате. Движения суетливы и неточны. Во время ходьбы может наткнуться на различные предметы, травмировать окружающих выпирающими от долгих голодовок ребрами. Если у такого интернет-наркомана нет возможности выбраться в Сеть, он впадает в затяжную депрессию, причину которой иногда сам не осознает.

В повседневной жизни такой пользователь вял, неуверен в себе, застенчив в общении с противоположным полом. В общем, никакой. Зато в интернете — герой из героев. Бодро размахивает шашкой аргументов, потрясает булавой критики, строчит из пулемета разоблачения и вообще мнит себя пупом земли, к чьему мнению все обязаны прислушиваться. В целом безвреден, неудобства он причиняет только близким, которые озабочены поведением несчастного, и врачам, к которым он может попасть после долгой отлучки от интернета.

Эти безумные геймеры

Форма вторая — зависимость от онлайн-игр. Однопользовательских тайтлов такому игроку уже мало. Пресытившись сражениями с виртуальными противниками, он лезет в многопользовательские проекты, надеясь получить там массу новых впечатлений. И получает.

Поначалу все идет хорошо, но если товарищ не знает меры, через некоторое время граница между виртуальностью и реальностью начинает для него стираться. Он слабо представляет, что для того, чтобы организм хорошо себя чувствовал, его надо иногда кормить и выгуливать, а не набивать очередные очки экспы. Такой «наркоман» тощ, апатичен, на большинство вопросов отвечает односложно, зато часами готов болтать о необходимости затариться новым армором (броней) в какой-нибудь онлайн-ролевке и о сложности

прохождения очередной локации с высокоуровневыми монстрами.

Оказавшись вдалеке от компьютера, такой индивид стремится сбиться в стаю с такими же, как он, апатичными созданиями. Это тешит его самолюбие — вроде бы «нас много», а вместе они хоть какая-то, но общность. Разумеется, это лишь самовнушение. Отдельно взятый онлайн-«наркоман» жалок, беспомощен и совершенно неприспособлен к окружающей действительности. Рохля рохлей. Но с гордостью!

Виртуальная «клубничка»

Форма третья — пристрастие к виртуальному сексу. Весьма пикантная форма интернетофилии. Казалось бы, гуляй по улице, в зависимости от возраста дергай девчонок за косички, соблазняй красоток на бульваре, устраивай угарные танцы под гармошку с одинокими старушками... Ан нет! ХХХ-наркоману подавай сублимированную форму «клубнички». Живое общение его уже не устраивает, ему подавай рафинированный секс-суррогат.

Сутками напролет просиживает такой, с позволения сказать, пользователь в секс-чатах, часами изучает анкеты на сайтах знакомств, терабайтами выкачивает из Сети видео пикантного содержания. Закономерен вопрос — зачем? Почему человек пытается подменить ощущения от реального общения удовольствием от виртуальных забав? Особенно если он не урод, не извращенец, а хорош собой, нравится противоположному полу, да и вообще нормальный пацан/девушка. На это у ученых уже готов крайне остроумный, но не самый простой для понимания ответ. Вникайте!

Общение в реальности всегда связано с непосредственным контактом с другими людьми. Хочешь поговорить с девушкой — пригласи ее в кафе на чашечку глинтвейна. Или в кино. Или погулять. Объект желания всегда перед глазами. И будучи всегда как на ладони, он неминуемо вступает в конфликт с неким



Обучение детей компьютерной грамоте — отличная профилактика интернет-зависимости в будущем.



Как и в любом деле, при общении с компьютером главное не перебарщивать. Пресловутые «два часа в день» не то чтобы норма, но рекомендованный лимит.

идеальным образом, которое рисует сознание. А идеал, не сомневайтесь, в голове избрывают себе все. Без исключения. И этот самый идеал обладает одним очень неприятным свойством — он НЕ детализирован. Вертится себе в голове некая аморфная картинка о чем-то самом лучшем — и все тут.

И вот такой идеалист встречается... ну, скажем, прекрасную незнакомку. И вроде бы по всем параметрам она на его недетализированный идеал похожа. Но общение продолжается и выясняется, что тембр голоса у дамы чуть не тот, разрез глаз на миллиметр от желаемого отличается, по ночам она храпит, плюс еще и прыщи на носу иногда выскакивают. Э, брат! Да какой же это идеал? С прыщами-то?

В интернете же все куда как проще. Если речь идет о порнокартинках и видео, то тут идеал, придуманный сознанием, давится числом. Вроде бы все варианты сугубо конкретны, но их столько, что в сумме они дают ощущение полной удовлетворенности. Того самого размытого образа. Ну а если говорить о секс-чатах и форумах, то тут для сознания вообще полное раздолье. С кем общаешься — не видно, а мозгу только это и надо. Нафантазирует такой идеалище — всем идеалам идеал.

Собственно, к чему я веду. Изначально человек, стремясь к интернет-сексу, преследует вполне благие цели. Он хочет реализовать базовую мечту: найти и стать обладателем лучшего, что только может быть. А вот результат — увы, не совсем тот, каким его хотелось бы видеть многим. Живет себе человечек, по XXX-форумам разгуливает, а в реальной жизни на противоположный пол внимания не обращает. Не нужен он ему, идеалу, видите ли, не соответствует.

Вот такую хитроумную ловушку приготовило человечеству его же собственное сознание. И с завидной регулярностью подсекает все новых и новых пользователей. Что посеешь, то и пожнешь...

Это сладкое слово «ШОППИНГ»

Четвертая форма зависимости. У нас в России пока еще не очень распространена, но на Западе людей, помешанных на покупках в виртуальных магазинах, уже миллионы. Дня не могут прожить, чтобы какую-нибудь безделушку себе через Сеть не заказать. И заказывают! А курьеры доставляют. На то они и курьеры. И вот уже дом такого «наркомана» до самого потолка завален горами абсолютно ненужных вещей. Пушистые кролики со скидкой, наборы карто-

ЗАППИНГ



Бывало, сядет человек за телевизор, схватит жадными ручонками пульт дистанционного управления — и давай давить на кнопки разных каналов. Давит так, остановиться не может. Ни на одной программе дольше чем на минуту не задерживается. Час, два, три... Психиатрам этот феномен давно известен. Называется сей недуг **заппинг**. Лечится по-разному: иногда резким отлучением пациента от телевизора, реже — ударными дозами просмотра телепередач на протяжении 20—24 часов кряду.

У интернетчиков этот недуг тоже встречается. Название ему пока не придумали, но смысл не сильно отличается. Пользователя непреодолимо тянет набивать в командной строке браузера названия все новых и новых сайтов. Ни на одном из веб-ресурсов юзер не задерживается — зайдет, поскользится невидящим взглядом по главной странице, и его уже тянет на новый сайт. И так часами, хорошо если не сутками.

В данном случае даже не совсем правильно говорить об интернет-зависимости. Заппинг — заболевание. Проявляться может в самых разных областях, так что интернет тут совсем не при чем. Сеть — всего лишь еще одна среда, в которой проявляет себя неустойчивая психика. Не было бы интернета или телевизора, потенциальный заппер заикнулся бы на чем-то еще. В подавляющем большинстве случаев трезво мыслящий человек может излечиться от недуга, просто осознав, что он от него страдает. И только в совсем уж запущенных случаях требуется общение с психиатром или психотерапевтом.

фелечисток с яркими ручками, самоклеющиеся перламутровые лампочки и коллекции разноцветных кружек с бюстами популярных певиц. Чего только нет в квартире такого почти что клептомана... только за кровно заработанные.

Ученые считают, что это крайнее проявление тяги любого человека к накоплению. Мол, хомячок за щеками зерно в норку тащит, птичка веточки в гнездо носит, ну а человек чем хуже? Тоже прет. Непонятно другое: почему в обычных магазинах у таких пользователей тягу к покупкам как ножом отрезает? Вроде бы те же вещи — только на полках, а не на экране монитора. Покупай пачками, а не хочется.

И те же ученые отвечают. А это, мол, тоже тяга человека к идеализации. Только немного в другой форме. Если вещь на полке в магазине, то ее сразу видно, она конкретна и, что называется, «на фиг не нужна». А вот если она на фотографии в Сети, то существует вероятность, что когда ее доставят домой, вещь эта будет чуть не такой, как на картинке. И у сознания опять же есть возможность пофантазировать. Вот и покупают некоторые люди через веб все подряд, надеясь найти недостижимый идеал.

Интересно? Интересно. А вот практической пользы — ноль без хвостика. Как такого шопингомана отучить от пагубной привычки, пока толком никто не разобрался. Психологи вяло мямят что-то по поводу смещения ментальной доминанты, психиатры кормят несча-

стных транквилизаторами и седатиками. Но воз и ныне там. Зависимость никуда не делась, а число ее жертв все множится и множится. Страдают? Да нет, наслаждаются. А заодно просаживают состояния (свои и чужие) на ненужный, в общем-то, хлам.

Информационный голод

Форма пятая — тяга к получению информации. Человечество всегда хотело обладать максимумом знаний. Когда-то наши далекие предки с замиранием слушали у костра рассказы какого-нибудь путешественника о дальних странах. Чуть позже некоторые отчаянные товарищи предлагали полцарства за какую-нибудь особо раритетную книгу. И в самом деле, думал человек, что такое полцарства, когда я из книжки узнаю, как свинец превращать в золото, и все царства на земле будут моими?

Но алхимия как наука не состоялась, зато появились средства массовой информации. И вот почтенные бюргеры, сухопарые джентльмены и передовое купечество, встав утром, первым делом просят принести им... нет, не воды лицо омыть и даже не чашечку кофе. А утреннюю газету. Интересно же, что там такого в мире произошло, пока спал.

Дальше — больше. Грянуло телевидение, и вот уже миллионы оголодавших по информации присасываются взглядом к голубому экрану. Дайте, дайте, дайте... Собственно, дорогие чита-



Пристрастием к виртуальному сексу подвержены обычно пользователи от 20 до 35 лет.



Другое дело онлайн-шопинг. Им страдают чаще всего те, кому за сорок. Впрочем, молодежь тоже не упускает случая прикупить себе какую-нибудь модную штучку через интернет.

тели, пламенный вам привет. Читая эти строки, вы занимаетесь тем же самым — удовлетворяете свой информационный голод. Хорошо это или плохо? Ученые однозначно ответить не могут. Поэтому отвечают по-разному. То есть, с одной стороны, хорошо — ты узнаешь много нового, можешь использовать это в своих корыстных целях и на благо развития цивилизации. С другой стороны — если информационная лихорадка начинает колотить тебя со страшной силой, то ничего хорошего уже нет. Ты, как бы это помягче выразиться, «хаваешь» информацию тоннами. Все силы на это уходят. Времени на использование полученных знаний не остается. И зачем тогда, спрашивается, узнавал?

Отчасти беда, а отчасти огромная польза интернета в том и состоит, что он пересыщен информацией. За несколько минут можно найти ответ на любой вопрос. И тут уже встает проблема выбора. В фаворе оказывается не тот, кто больше всех знает, а тот, кто в курсе, где и как найти нужную информацию. То есть интернетчики как бы выпрыгнули на новый уровень оперирования информацией. Вроде бы ничего еще не знаю, но в любую секунду найду, прочитаю и буду знать.

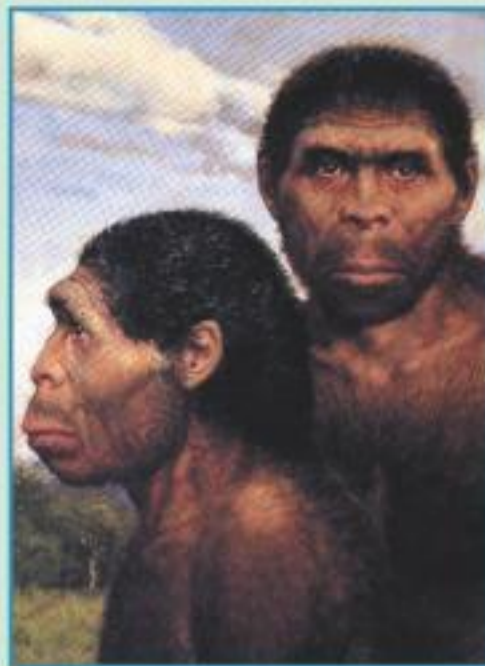
Информационный интернет-голод, по мнению ученых, это своеобразный рудимент. Анахронизм. Просто не все еще разобрались, что не надо пытаться быть в курсе всех событий, а достаточно просто разобраться, где искать нужную информацию. И вот те, кто не разобрались, и пытаются «накушаться» новостями до отвала. Иногда до полного...

Так все же?

Все эти интернет-зависимости — они вообще о чем и, главное, для чего? Понятно, что в крайних формах плохо, но для какой-то надобности ведь все это человечеству нужно. Додумались же ученые, что, скажем, курение и алкоголизм вредны, но не будет их, люди найдут другие зависимости. Потому что табак и алкоголь — это искусственный способ сбросить избыток энергии системы. Эдакий предохранительный клапан цивилизации. И вот государства уже не запрещают курить и не вводят сухих законов. А в тех странах, где запрещают, неуклонно растет количество наркоманов (кокаин, героин, ЛСД).

Что же интернет-зависимость — это просто еще один способ выпустить пар? Заменитель другим формам зависимости? Отчасти да. И с этой точки зрения нападки на интернетоманию выглядят смешно. Потому как очевидно, что уж лучше пускай люди узнают много нового в интернете, чем травят себя табаком и прожигают печень водкой. Но этим все не ограничивается.

НЕЕСТЕСТВЕННАЯ ЭВОЛЮЦИЯ



Есть мнение, что человечество со всеми своими изобретениями (интернет лишь частный случай) идет наперекор эволюции. Препятствует естественному отбору. Нарушает законы природы, мироздания и черт-те еще знает чего. В подавляющем большинстве люди, высказывающие подобную точку зрения, либо просто плохо учили в школе теорию эволюции, либо преследуют какие-то свои корыстные цели. Действительно, отчего бы не объявить, скажем, те же компьютерные игры вредными и неплохо подзаработать на компании по борьбе с «виртуальным злом».

В реальности же сделать человек что-то «противозволюционное», выходящее за рамки, просто не способен. Даже чисто теоретически. Все, что иногда называется неестественным, идущим в разрез с эволюцией, препятствующим естественному отбору, относится к тем областям деятельности человека, которым нет прямых аналогов в животном мире. Вот, мол, животные не используют контрацептивы, а люди используют. И значит, человеки ведут себя неестественно.

Для изучавших же в школе теорию эволюции вполне очевидно, что любое действие человека (даже генная инженерия, дети в пробирках и прочая светотень, которая сейчас на слуху) всего лишь новые проявления отбора. Того самого, дарвиновского отбора. Говорите, сильные и мускулистые пользуются презервативами и плохо размножаются и это против отбора? Ха! Размножаются хитрые, которые презервативами не пользуются, и отбор благоприятствует тому, что именно такие продолжают свой род. Утверждаете, что генная инженерия это нарушение законов природы? Окститесь! Это всего лишь еще один способ этой самой природы увеличить свое разнообразие.

Человек по всем законам эволюции давно вышел на ступень, когда самостоятельно участвует в определении направления этой самой эволюции. Но ничего нарушающего законы природы и препятствующего отбору мы, люди, не совершали и вряд ли когда-нибудь совершим. Просто изнутри системы, в которой мы живем, иногда бывает сложно посмотреть на себя со стороны и понять, что природой все так с самого начала и задумано. Так что, ребята, все идет по плану. Можно не беспокоиться.

Да, интернет-зависимость — это «просто еще одна форма наркомании». Но не только. Есть мнение (и его поддерживает достаточное количество аналитиков), что мы имеем дело с очередным витком развития общества. Человечество выходит на новый уровень владения и оперирования информацией. На тот самый, уже упоминавшийся выше, управленческий виток. И в рамках этой теории различные формы интернетофилии выглядят совсем иначе.

Это уже не некая «наркомания», а — внимание! — **процесс адаптации человечества к новой форме взаимодействия с информационным полем.** То есть люди попали в новые для себя условия и начинают потихонечку к ним привыкать. А пока не привыкли, неизбежны разные крайние формы взаимодействий. От полного неприятия интернета одними до тотальной зависимости у других. Вот пообвыкнем — и количество интернет-наркоманов поубавится. А точнее, нормой станет некий достаточно продвинутый уровень, который сейчас считается экстремальным.

Негативное же отношение социума к интер-

нетомании — всего лишь побочная реакция на появление чего-то нового. Так было во все времена. Появились газеты, и сразу же нашлось море ученых, врачей, интеллектуалов, которые заявили, что это ужасно вредно, не нужно и вообще бич человечества. Потому что газеты отвлекают от работы, сообщают море ненужной информации, рассредоточивают внимание... Через некоторое время люди к газетам привыкли, они стали нормой. Появилось телевидение... И снова масса недовольных. Стало нормой телевидение, вырос интернет. Аналогия ясна?



Вот на этой ноте предлагаю наш сегодняшний разговор и закончить. Основные положения были высказаны. Главные логические ходы сделаны. В вашем распоряжении множество ценных знаний, на основе которых вы можете строить собственные теории, выдвигать предположения, оспаривать устоявшиеся мнения.

Ждем ваших мыслей на наши почтовые ящики. Тема интересная, отчего бы в будущем не обсудить ее в рамках рубрики «Почта»? ■



Тяга к виртуальному общению — своеобразная форма сублимации общения в реальной жизни.



Можно ли считать интернет-зависимость болезнью? Не исключено, что она лишь следствие нового эволюционного витка в развитии человечества.

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380

Интересное в Сети



<http://redpeople.org>

Блондины, брюнеты... как же их много. А вот пламенно рыжих людей днем с огнем не сыщешь. Наверное, именно поэтому многие красятся в этот необычный цвет: хотя бы приобщиться к узкому кругу избранных. Когда-то рыжих сжигали на кострах, затем начали считать «божественными людьми». Сейчас, когда генетика наглядно показала, что никакой хитрости тут нет, просто есть некое не слишком часто встречающееся сочетание генов, определяющее столь необычный цвет волос, рыжие перестали будоражить умы общественности. Но их все равно замечают.

Так что если ваши волосы переливаются языками пламени, то вам прямая дорога на данный сайт — он посвящен как раз рыжеволосым людям.

www.pseudonim.ru



Сеть наводнена всевозможными мегадестроерами, ультразрушителями, гипердесами и прочими кэптанами пауэрами. Каждый норвит подобрать себе ник позвучней, повнушительней. Получается обычно не очень. Тут нужно тонкое чувство стиля, ощущение мелодики звучания. Вроде бы всем хорош ник «Деструктор», а на деле ничего, кроме саркастической улыбки, не вызывает и заставляет задуматься о возрасте его счастливого обладателя.

Но это то, что лежит на поверхности. А ведь у любого ника есть еще и скрытая символика. Одно буквосочетание вызывает в людях раздражение, другое — презрение, третье — любовь и сострадание. Но как разобраться во всей этой гамме эмоций простому смертному? Очень просто! Достаточно зайти на сайт **Pseudonim.Ru**, вбить в командную строку свой ник (не забыв пометить ударную гласную символом *), и уже через пару секунд вы получите подробный анализ фоносемантики вашего «погонялова».

На этой же страничке несложно составить себе ник на основании неких вводных чувств, которые прозвище должно вызвать у окружающих. После анализа, например, выяснилось, что ник «Старпом» обладает только одной базовой характеристикой — мужественностью. Зато ник «Игрок» ассоциируется с добротой, простотой, холодом, красотой и силой.

www.drummerworld.com

Ваши руки не способны безжизненно висеть вдоль тела или спокойно лежать в карманах? Они постоянно стучат по столам, стульям, стенам, чьим-нибудь спинам? Отбивают замысловатые композиции по коленям, до-



скам, партам, по воздуху? Родители и друзья предлагают прибить ваши «лесозаготовки» гвоздями к бокам? Все это верные признаки того, что вы прирожденный барабанщик.

Даже если вы еще не занимаетесь профессионально выбиванием ритмов на тамтамах, «бочках» и прочих бубнах, вам стоит присоединиться к мировому сообществу барабанщиков на сайте **Drummerworld.Com**. Множество саундтреков, фотографий с концертов, уроков и другой полезной информации для любого барабанщика. Не пропустите!

<http://calculator.estetik-s.com>

Перестали помещаться в любимом компьютерном кресле? Пальцы так распухли, что, давя на одну кнопку на клавиатуре, вы одновременно нажимаете три? Штаны, которые еще недавно были впору, уже не налезают? А может быть, все наоборот? В любой момент вы можете спрятаться за шваброй и выйти погулять в замочную скважину?

Чтобы точно определить, сколько вам надо весить при вашем возрасте, росте, степени активности, достаточно произвести расчеты в «весовом калькуляторе». Задаете ряд параметров и на выходе получаете свой идеальный вес. Ну а что делать дальше с этим бесценным знанием, решать исключительно вам.

Обратите внимание, что калькулятор упорно отказывается посчитать, сколько должен весить мужчина, кормящий грудью. Явная недоработка создателей.

<http://otved.ru>

Ответы на все ваши вопросы. Вы задаете свой вопрос, затем отвечаете на один из вопросов других посетителей сайта, в это время кто-то из них отвечает на ваш. Весьма забавное развлечение на несколько минут.

<http://userbars.ru>

Бесплатный сервер юзербаров. В любой момент можете зайти на сайт, вставить ссылку на понравившуюся вам картинку-подпись и подцепить ее в любое сообщение на стороннем форуме. Учитывая, что юзербары набирают популярность по всему рунету, портал может быть полезен очень многим.



ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

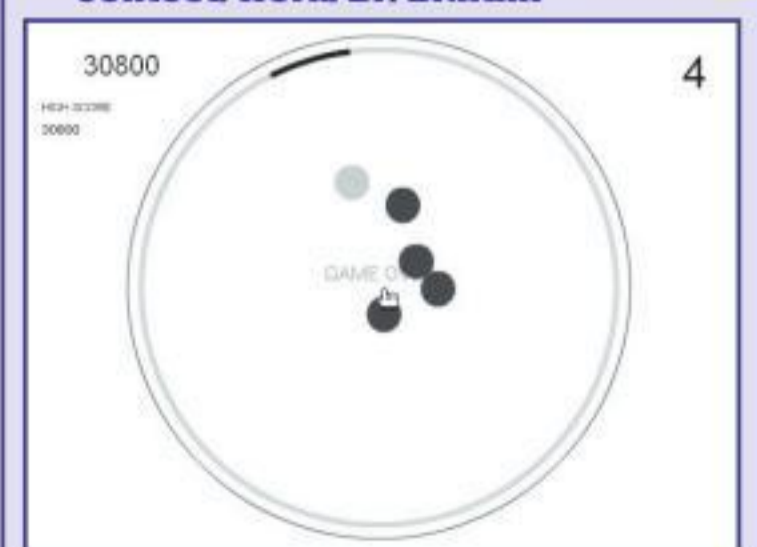
Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.i-dressup.com/room/Princess_Room.jsp



Практически все девчонки в детстве одевали/раздевали бумажных кукол, составляли из бумажных макетов квартиры, а иногда и целые дома. На данном сайте можно создать целую рисованную комнату. Рекомендуем попробовать — даже если вы мужского пола. По степени ментальной насыщенности это занятие сравнимо разве что с игрой в тетрис.

<http://game.coden.ntt.com/contest/work/27/27.html>



Крайне необычный вариант арканоида. Поле не квадратное, а круглое, да и ракетка перемещается не по нижней грани игро-

ФЛЭШ-ИГРЫ

вого прямоугольника, а по всему радиусу окружности. Шариком необходимо сбивать курсирующие внутри радиуса сферы. Некоторые из них шарик проходит навывлет, другие же приходится стукнуть несколько раз, прежде чем они растворятся в воздухе. Несмотря на общую незамысловатость действия, играть очень интересно. Сядишь поиграть минут пять, а встаешь из-за монитора, когда прошел час или больше.

<http://gamebalance.com/games/prachka.html>



«Прачка» — увлекательная логическая игра от программиста Арсения Шкляева. На плоском уровне размещены в определенном порядке неподвижные квадраты. Вы управляете другим квадратом, который можно перемещать курсорными клавишами. Ваша задача — довести управляемый квадрат до финиша, фиксируя его на квадратах неподвижных (иначе он улетит за пределы уровня). Если на начальных уровнях ошибиться практически невозможно, то в дальнейшем приходится просчитывать в голове десятки возможных комбинаций. Ведь сделав всего один неправильный ход, вы проиграете.

www.santorographics.com/Tutti_Cuti/juicylucy.html



У многих из нас в детстве были игры из серии «Электроника» — «Веселый повар», «Ну, погоди!». В них мы управляли героем (волком, поваром), который должен был не допустить падения на землю различных предметов. Игра **Juicy Lucy** основана на том же принципе. Есть парнишка-сладкоежка и есть его сестренка, готовая день и ночь напролет ловить в вафельный рожок начинку-мороженое для своего братишки. Будьте внимательны, часто шарики мороженого падают очень далеко от тех приборов, из которых они вылетели в самом начале раунда.

www.foon.co.uk/farcade/hapland3

Третья часть знаменитой серии игры **Hapland**. Сиквел, как и две предыдущие части, представляет собой плоский рисованный квест с элементами пиксельхантинга в духе незабвенного **Samorost**. Вам предстоит пройти через несколько экранов, под завязку

забитых различными головоломками, секретами и бонусами.

www.scenta.co.uk/minisites/flash/roboclaw/index.html



Удивительная логическая забава под названием «Механическая рука». На круглом поле в самом центре закреплен двусоставной манипулятор. Стрелки «вправо» и «вниз» вращают его звенья по часовой стрелке, «влево» и «вверх», соответственно, против часовой. В каждом раунде вам необходимо захватить «клешней» манипулятора синий шарик и донести его до предназначенной специально для него ячейки. И все бы было просто, если бы не различные препятствия. Достаточно один раз коснуться манипулятором с шариком (до момента захвата шарика касаться можно неограниченное число раз) какой-либо преграды — и уровень придется начинать заново.

<http://mail.im.tku.edu.tw/~coolray/napo.swf>



Несколько нестандартная версия квеста-комнаты. Вам нужно не разгадывать хитроумные головоломки, а всего лишь в правильной последовательности активировать кнопки. При каждом нажатии на пиктограммки в комнате что-то происходит. Изучая последовательность событий, можно логически понять, в каком порядке надо давить на иконки. Впрочем, авторы игры очень коварны, иногда кажется, что ты уже все продумал и предусмотрел, но тут случается что-то экстраординарное — игру приходится начинать заново.

www.mousebreaker.com/games/parking/play.php

Машину водите? Как нет? Тогда немедленно сдавать на права! Хотя бы на юношеские. Ну а если совсем уж нет желания водить автомобиль по улицам реального города, то самое время попробовать себя на улицах виртуальных. Один из самых сложных элементов вождения — парковка. Его-то нам и предлагают отработать в игре **Parking Perfection**. За 60 отведенных на каждый раунд секунд вам необходимо идеально припарковать машину в заранее отведенное для этого место. Заденете другие авто — извольте начинать все сначала. Обратите внимание (многие не замечают), что колеса машины можно прокручивать даже тогда, когда она стоит на месте: это позволяет делать более крутые маневры.

УМНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

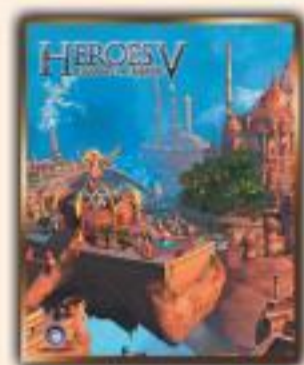
ЧИТАЙТЕ В ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

№7 2006

224 СТРАНИЦЫ 8 GB DVD

ТЕМА НОМЕРА

HEROES OF MIGHT & MAGIC V



ВСЕ О ДОЛГОЖДАННОЙ ИГРЕ ОТ «НИВАЛА»: РЕЦЕНЗИЯ В «ЗАЛЕ СУДА», РУКОВОДСТВО И ТАКТИКИ В «КРУПНОМ ПЛАНЕ», ЗАСЕДАНИЕ «ДУЗЛЬНОГО КЛУБА», ИСТОРИЯ СЕРИИ В «СУДЬБЕ ХИТА».

ИГРЫ БУДУЩЕГО

ВСЕМИРНАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА E3



РАССКАЗЫ ОБ ОЖИДАЕМЫХ ИГРАХ, КОТОРЫЕ УДАЛОСЬ УВИДЕТЬ ВООЧЬЮ НА ВЫСТАВКЕ E3, А НА ДИСКЕ ЛКИ — ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С ИХ РАЗРАБОТЧИКАМИ.

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ БЫЛО РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ ЭФФЕКТИВНОГО ПЕРСОНАЖА И ТАКТИКЕ В БОЮ, А В ЭТОМ НА 34 СТРАНИЦАХ ТИМУР ХОРЕВ ОПИСЫВАЕТ ВСЕ КВЕСТЫ ЭТОЙ ГИГАНТСКОЙ ИГРЫ — СЮЖЕТНЫЕ, ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ, ПОБОЧНЫЕ... КРУПНЫЙ ПЛАН OBLIVION СТАЛ САМЫМ КРУПНЫМ МАТЕРИАЛОМ ЛКИ ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ ЖУРНАЛА!

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

GUILD WARS: FACTIONS



РУКОВОДСТВО ПО СВЕЖЕВЫШЕДШЕМУ ДОПОЛНЕНИЮ К ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ В РОССИИ MMORPG, НОВЫМ КЛАССАМ, КВЕСТАМ И ДРУГИМ ОСОБЕННОСТЯМ ИГРЫ ПОДГОТОВИЛ КОНСТАНТИН ЗАКАБЛУКОВСКИЙ.

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Глас космоса



Способы взаимодействия игроков в онлайн-ролевых играх достаточно ограничены. Можно жестами показать соратникам, чего ты от них хочешь. Можно воспользоваться «горячками» и наводнить чат командами, которые далеко не все замечают и которым крайне редко следуют. В крайнем случае можно настучать в консоли несколько строчек. Но пока будешь набирать текст, момент будет упущен.

Голосовые же чаты есть лишь в некоторых играх. Казалось бы, очевидная вещь, а нет, разработчики упорно отказываются от системы голосовой поддержки. Отговорки чаще всего неубедительны: увеличение трафика и вовсе уж глупо звучащее наличие большого числа сторонних программ. Мол, если кому-то надо, то купят, установят и будут пользоваться. Хотя очевидно, что если в игре голосового чата нет, то заморачиваться с внешними утилитами никто не будет.

А вот создателей популярной MMORPG **EVE Online** ни увеличение трафика, ни наличие внешних утилит нисколько не смутило. В самом ближайшем будущем в игру будет встроена система голосовой поддержки. При этом разработчики уверяют, что технология, на которой будет базироваться чат (**Vivox Real-Time Voice Technology**), позволяет свести трафик к минимуму. Так что очень скоро все поклонники «Ивки» смогут общаться с соратниками своим собственным голосом.

Шмоткопедия
по-вархаммеровски

Создатели онлайн-ролевой RPG **Warhammer Online** решили сделать ход конем. В подавляющем большинстве MMORPG узнать характеристики различных предметов можно, только полазив по фанатским сайтам. В «Вархаммере» «шмоткопедия» (энциклопедия вещей) будет изначально. В любой момент открываешь, смотришь, сравниваешь, решаешь, стоит ли копить деньги на ту или иную вещь или лучше нацелиться на что-то еще.

С одной стороны — да, очень удобно и необычно. С другой — такой ход притормозит развитие фанатских сообществ, которые как раз тем и живут, что постоянно публикуют данные по различным вещам.

И еще одна маленькая новость касательно **Warhammer Online**. Разработчики сообщили, что параметр морали персонажа будет расти не только во время битвы, но и если в самый

разгар боя кто-то из участников партии спрячется. Логика проста — если геймер не хочет никого убивать, то это поступок высокоморальный. Как данный ход отразится на игровом балансе, пока неясно, но задумка крайне необычная. Интересно, можно ли будет как-то развивать персонажа, вообще не ввязываясь в битвы?

Бесплатные мехи



Еще пару месяцев назад **Exteel** (онлайн-экшен про битвы аниме-роботов на улицах огромных городов) был, что называется, темной лошадкой. Игру показывали в Лос-Анджелесе на **E3** еще в прошлом году, но тогда было непонятно, что перед нами: проект AAA-класса или очередной «ширпотреб». Но последняя **E3** расставила все по своим местам.

Игра получается весьма оригинальная, но... все-таки не хитовая. Бета-версия, продемонстрированная на выставке, оставила двойственное впечатление. С одной стороны, весьма динамичный и увлекательный геймплей, десятки моделей оружия и крайне необычная ролевая система. А с другой — весьма средняя графика (роботы выполнены безукоризненно, а вот ландшафты, мягко говоря, подкачали) и явно недоработанный баланс.

Да и способ распространения такой, что игре не видать верхних строчек чартов. **Exteel** будет полностью бесплатна (даже клиент можно будет скачать, не потратив ни цента), а основной доход администрация намерена получать за счет продаж некоторых раритетных предметов. Давно известно, что сколько-либо серьезных денег таким образом не заработать, а значит, и поддержка проекта будет не ахти.

ДОМ 3 Online



Популярность сервисов для знакомств в интернете зашкаливает за все, что только

можно. Количество анкет на некоторых порталах давно перевалило за миллион. Но идеи, положенные в основу работы таких служб, устарели. Все эти анкеты, полужеротические фотографии, примитивные аватарки... Интернет-чики жаждут чего-то большего.

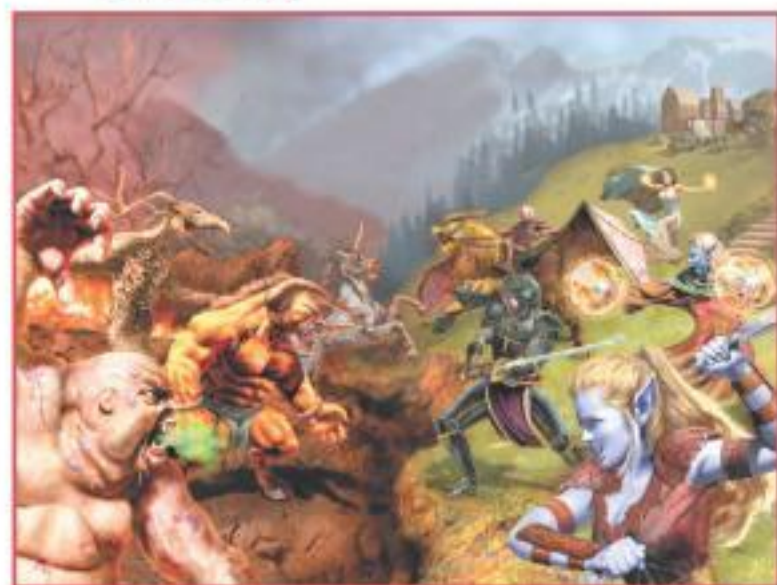
Разработчики из компании **Nikita** (совместно с **THT** и «**Руссобит-М**») сделали весьма необычный шаг: объединили систему веб-знакомств, концепцию виртуального мира (аналог **Active Worlds**) и ролевую игру. Готовящийся к выходу проект «**ДОМ 3 Online**» (www.dom3online.ru) представляет собой именно такой, с позволения сказать, адский коктейль. В «ДОМ 3» будет все: бары и дискотеки, клубы и тусовки, различные мини-игры и квесты. Можно даже будет купить себе собственную квартиру, обставить ее по своему вкусу и пригласить гостей.

Основная ставка сделана на общение между персонажами и, как ни странно, на соперничество. Побеждая в конкурсах и состязаниях, можно вознестись к вершинам виртуального мира, к элите. А это значит повышенное внимание окружающих, слава, почет и... более высокие шансы найти свою вторую половинку.

И снова Guild Wars

Продажи **Guild Wars: Factions** превзошли даже самые смелые ожидания. А когда игра на некоторое время выпрыгнула в первые строчки онлайн-чартов, обогнав **World of Warcraft**, разработчики и издатели (**ArenaNet** и **NCsoft**) устроили пляски с бубном и оперативно решили, что третьей части **Guild Wars** однозначно быть.

Пока вся информация о продолжении только на уровне слухов. Никто ничего официально не анонсировал, но, судя по всему, следующий аддон к **GW** будет называться **Nightfall** (**NCsoft** уже зарезервировала домен www.guildwarsnightfall.com), а стилистика, которой собираются придерживаться создатели, позаимствована у стран северной Африки. Тамтамы, пляски у костра, экзотические одежды, шкуры животных вместо половичков для вытирания ног и соответствующее оружие: копья, топоры, пращи и прочая замысловатая атрибутика. С нетерпением ждем официального подтверждения и подробной информации.

Пригласи друга в
«Ультиму»

Удивительно, но даже сегодня, в век MMORPG третьего поколения, **Ultima Online** (поколение за номером один) остается популярной. Тем не менее игроки все же потихоньку уходят из старушки «Ультимы» в более продвинутые онлайн-миры. Поэтому администрация официальных серверов UO решила провести акцию, которая позволит привлечь новых пользователей.

Если вы уже играете в «Ультиму», то вам достаточно пригласить в нее своего друга или приятеля, и после того, как он пробудет в UO три месяца, вы получите месяц совершенно бесплатной игры и один уникальный предмет. Не сказать что данная акция обеспечила массовый наплыв игроков, но некая активность на серверах уже наблюдается.

Funcom закупается Конаном



Компании **Funcom** и **Conan Inc.** (создатели готовящейся к релизу онлайн-ролевки **Age of Conan**) купили до 2018 года права на создание любых онлайн-игр по вселенной **Роберта Говарда**. Похоже, в самом ближайшем будущем стоит ожидать анонсов новых MMOG. Впрочем, не исключено, что Funcom сосредоточит внимание на несложных многопользовательских играх для мобильных телефонов и неладонников, где можно быстро заработать хорошие деньги.

ЭТОТ ПОСТЪЯДЕРНЫЙ МИР



Стало известно несколько новых фактов, касающихся MMORPG **Fallen Earth**, действие которой развивается в постъядерном мире. Игру даже называют «онлайн-фоллоу». Подробно о проекте мы рассказывали вам несколько номеров назад и, как обещали, продолжаем держать в курсе дела.

Одна из самых важных новостей. По мере развития персонаж будет не только расти в уровне и накапливать различные скиллы, но и... мутировать! Причем некоторые мутации будут происходить спонтанно, если персонаж слишком долго путешествовал по зараженной территории. А некоторые — можно будет направлять, выбирая наиболее желаемые изменения. Создатели приводят такой пример: если персонажу-человеку выбрать в качестве мутации глаза кошки, то он будет значительно лучше видеть в темноте.

Также стало достоверно известно, что в игре будет PvP. До этого ходили слухи, что **Fallen Earth** целиком и полностью заточена под битвы с монстрами. И наконец, приятная новость для владельцев hi-end компьютеров. Одна из особенностей игры, на которую постоянно обращали внимание создатели, — заточенность под слабые машины. Так вот, теперь ясно, что движок **Fallen Earth** крайне мощный и на топовых компьютерах будет выдавать очень красивую картинку. А для машин послабее детализация мира будет заметно снижаться.

Полку MMORPG прибыло



Компания **NCsoft** анонсировала новую онлайн-фэнтезийную RPG со звучным названием **Aion: The Tower of Eternity**. Информации об игре пока не очень много, и, наверное, не стоило бы говорить о ней до появления большего количества фактов, если бы не одно но... Уже сейчас известно о крайне необычной системе рас **Aion**. Игровой мир будут населять три «народности»: демоны из ада (devildom), ангелы из рая (heavens) и драконы.

Вот только геймерам разрешат «поругать» только за обитателей небес и подземного мира. Драконами же будет управлять продвинутый AI (а кто-то сомневался?). Сделано это со следующей целью. Геймплей подразумевает, что в какой-то момент одна из сторон (ад или рай) начнет одерживать верх, а персонажи соответствующей расы наводнят игру. И вот в этот момент, когда, казалось бы, победа одной из рас уже не за горами, в дело и будут вступать драконы. Они встанут на сторону проигрывающей стороны и помогут ей вернуть статус-кво.

Ход, безусловно, очень оригинальный, вопрос: будет ли интересно геймерам отыгрывать роль, если они заранее будут знать, что победить ни одна из сторон не может и в любой момент стоит ожидать атаки с небес хитроумного компьютерного интеллекта?

Открытое бета-тестирование игры начнется под Новый год, а релиз намечен на середину 2007-го. ■

МИР ФАНТАСТИКИ ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ В ИЮЛЕ 2006



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!
ESFS Award "Best Magazine"



ПИРАТЫ

Абордаж, корабли, кракены
и история морского разбоя



доска почета
ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ ФЭНТЕЗИ



КОНТАКТ
ДЖОРДЖ
Р. Р. МАРТИН



если бы...
ВЗРЫВОЛЕТЫ

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»



КУЛЬТОВОЕ АНИМЕ В ЖАНРЕ ГОТИКИ
VAMPIRE HUNTER D:
BLOODLUST
(D: ЖАЖДА КРОВИ, 2000)

ВИТАЛИЙ ГАЦКО
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

GUILD WARS

FRACTIONS

■ Жанр: MMORPG ■ Издатель/Разработчик: NCsoft/ArenaNet
■ Трафик: От 5 до 25 Мб/ч

www.guildwarsfactions.com

Чуть больше года прошло с момента выхода **Guild Wars**. Увлекательнейший геймплей и довольно необычная для проектов AAA-класса модель распространения (полное отсутствие абонентской платы) сделали игру одной из самых популярных MMORPG в мире. Стоит ли говорить, что геймерам из России и стран СНГ, которым зачастую крайне неудобно оплачивать аккаунт каждый месяц, **Guild Wars** тоже пришлось по вкусу.

Разработчики из **ArenaNet** собирались регулярно выпускать аддоны, «сравнимые по масштабу с оригиналом», и продавать их по той же цене, что и оригинал. И вот настал счастливый час — вышло дополнение **Guild Wars: Factions**.

Guild Wars с самого начала создавалась как онлайн-овая RPG, в которой побеждает в первую очередь думающий и опытный геймер-тактик! Запустив игру впервые, можно сразу же создать персонажа максимального уровня с самым лучшим оружием и броней и окунуться в пучину PvP с головой. Но не стоит надеяться на победу первые две-три недели.

В **Guild Wars** схватку выигрывает более опытный боец: победа мало зависит от персонажа. Благодаря этому в прошлое ушли боты — специальные программы, которые в отсутствие игрока управляли его персонажем, набирая опыт и накапливая ценные предметы. Перед началом боя все равны. Выход дополнения не изменил этого принципа.

В **Factions** в дополнение к шести уже имеющимся появились две новые профессии: **ассассин** (наемный убийца) и **ритуалист** (шаман). Они принесли с собой несколько новых концепций боя. У ассассина есть множество умений, позволяющих мгновенно телепортироваться в пространстве или выполнять различные комбинации ударов, а ритуалист мастерски вызывает духов, которые помогают союзникам и причиняют вред врагам, подошедшим слишком близко.



Игроки, преуспевающие в PvP, могут похвастаться специальными знаками отличия вроде этой головы оленя.

Не остались забытыми и старые профессии: каждой из них добавили по тридцать новых скиллов, а также наборы брони и оружия. Правда, некоторые новые умения отличаются от тех, что были доступны в оригинальной игре, лишь названием. Дело в том, что геймеры, купившие только **Factions**, могут использовать по тридцать скиллов у персонажей старых профессий, и, чтобы они не чувствовали себя обделенными, разработчикам пришлось пойти на дублирование.

В **Guild Wars** основным PvP-режимом были битвы команды из восьми участников одной гильдии против другой. В **Factions** же появился новый вид боя — **битвы альянсов**. Все гильдии разделились на два лагеря (**люксоры** и **курзики**), которые бьются за контроль над городами на глобальной карте. Бои происходят на специальных аренах в формате 12x12. Цель — захватить и удержать специальные алтари, за это начисляют очки. Побеждает тот, кто первым набрал 500 очков.

Выставить двенадцать человек от одной гильдии получается не всегда, поэтому можно заключать альянсы с другими гильдиями и бить неприятеля сообща. Если вы не состоите в гильдии, но очень хотите кому-то помочь, можно позвать трех знакомых геймеров, собрать команду — и вас отправят в бой, объединив случайным образом с двумя такими же четверками. За участие в таких сражениях начисляются специальные очки, которые можно либо обменять на ценные материалы (из них делается красивая броня), либо сдать на благо фракции.

Изменения коснулись и уже существующих PvP-режимов. Все арены были перенесены на отдельный материк. Появились несколько новых гилдхоллов, в которых происходят сражения за место в рейтинге.

Как и в оригинале, персонажи, созданные специально для PvP, не могут уходить с боевых арен. А для PvE-персонажей доступны три



Ассассин — мастерски владеет ножами и кинжалами.

материка: один мы уже упомянули чуть выше, а еще два соответствуют кампаниям оригинальной игры и дополнениям **Factions**. Перемещаться между ними можно на корабле.

Остановимся на PvE-режиме поподробнее. **Guild Wars** по праву считается MMORPG с самой мощной и продуманной системой боя «человек против человека», и очень здорово, что этот факт не повредил другому режиму игры — битвам людей против мобов (монстров). В аддоне вас, помимо уже упомянутого увеличения числа профессий и скиллов, ждет еще очень много интересного. Обновилась игровая вселенная. Если в оригинале в основном витал дух средневековой Европы и Западной Азии, то в аддоне почти все пропитано атмосферой Восточной Азии — Японии и Китая.

Основа PvE в **Factions** — огромная кампания: на прохождение только основной сюжетной линии уйдет не одна неделя. Естественно, были добавлены десятки новых монстров, ворох различных предметов экипировки и бесчисленное число квестов. Дополнение носит не только количественный, но и качественный характер: появились многоступенчатые квесты, в которых для достижения глобальной цели необходимо выполнить несколько отдельных заданий.

Для помощи игрокам ввели несколько новых видов хенчей (управляемых компьютером союзников, которых можно брать с собой на миссии). Стало больше простора для геймеров, прошедших сюжетную линию до конца: теперь в игре много дополнительных квестов, для выполнения которых недостаточно просто иметь максимальный уровень и лучшую броню — нужно время, опыт, грамотно собранная партия.



В заключение хочется еще раз подчеркнуть, что **Guild Wars: Factions** не просто дополнение, а почти новая игра. И пусть вас не смущает, что **Guild Wars** и **Guild Wars: Factions** внешне очень похожи, — начинка у них совершенно разная. ■

ВЕРДИКТ

Не аддон, а почти новая игра на движке **Guild Wars**. Самобытная и фантастически интересная.

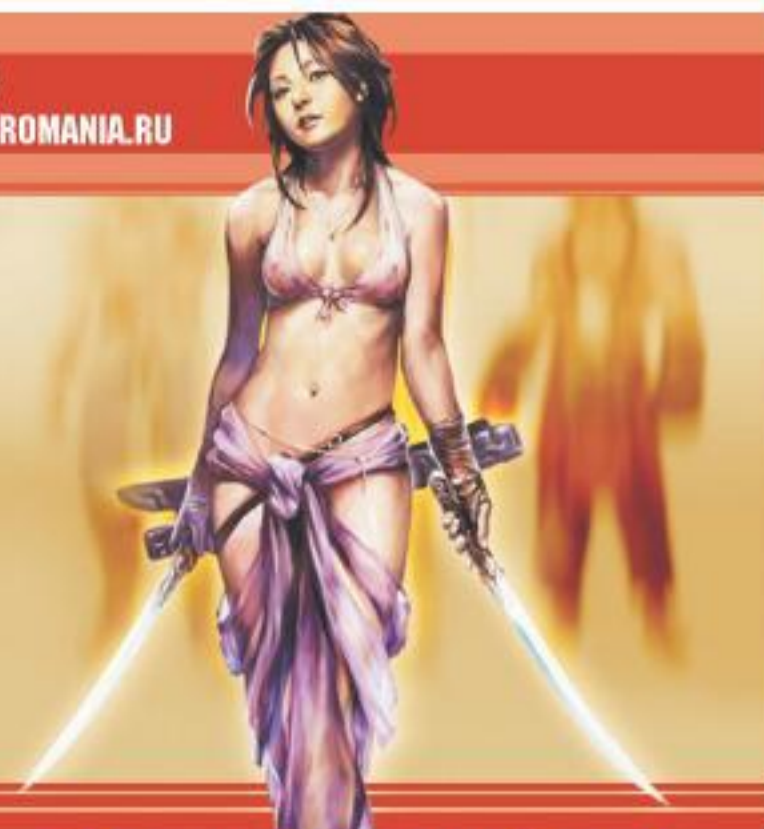
РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

ТИМУР ХОРЕВ
INTERNET@IGROMANIA.RU

TANTRA

ВОСТОЧНАЯ ЭКЗОТИКА



■ Жанр: MMORPG ■ Разработчик: HanbitSoft
■ Трафик: от 4 до 15 Мб/час

www.tantra-online.com

Помериться линейками

Внешне Tantra напоминает бюджетный вариант Lineage 2. Герои отрисованы в элегантном аниме-стиле и анимированы соответствующим образом. На монстрах и NPC разработчики сэкономили: простенькие модели, отсутствие фантазии и текстуры на вид трехлетней давности. Больше всего досталось окружению — уныло-желтая трава и мрачные деревья словно сошли с конвейера, никакого разнообразия.

Игровой процесс в Tantra очень похож на Lineage 2, только труба пониже и дым пожиже. Брони, оружия, монстров — всего намного меньше. Комплект развлекалок для игрока включает в себя дуэли, групповые и индивидуальные бои, совместную охоту на монстров. На верхних уровнях можно один раз перераспределить умения. Ремесленное дело находится в зачаточной стадии развития — можно создавать эликсиры и некоторые виды оружия, улучшать и чинить предметы.



Второй эшелон — и этим все сказано. Баги не всегда исправляются вовремя. Игру периодически взламывают. Администрация иногда игнорирует игроков, но не нужно платить за покупку ключа и дистрибутива, а стоимость подписки ровно в два раза меньше, чем в играх, названия которых у всех на слуху.

Однако если вы действительно хотите попробовать индийской экзотики и не хотите ограничиваться бесплатными двадцатью часами, придется проявить чудеса хитрости. Карты оплаты Tantra Online не купишь в ближайшем супермаркете, если только вы живете не в Сеуле и не в Маниле. А система электронных платежей, на которую сделали ставку авторы игры, считает Россию страной, не достойной внимания. Воистину, эта капризная игра подпустит к себе только самых находчивых. ■

Южная Корея — настоящий рассадник MMORPG всех сортов и калибров. Это замкнутый мирок — корейские игроки и их азиатские соседи копошатся в десятках виртуальных вселенных, о которых мы чаще всего ничего и не знаем. Лишь иногда эти игры попадают в наше информационное пространство. Так мы узнали о **Ragnarok Online**, который уже давно бродит по России и Европе, так на западные сервера и наши шарды пришла **Lineage 2** (первая часть с изометрической графикой за пределами Кореи известной так и не стала).

Но какая азиатская игра не мечтает стать Lineage? Впрочем, некоторым хорошо и в Корее. Я говорю об играх «второго эшелона», чьи разработчики не могут тягаться с монстрами жанра, а вместо этого уповают на маленькое сплоченное сообщество. Как, например, **Tantra Online**.

Убить Бэтмена

Вряд ли вы что-нибудь слышали об этой игре. Релиз Tantra Online состоялся только в Корее, на Филиппинах и в Малайзии. Соваться на официальный сайт без знания корейского языка бессмысленно, так что единственный способ узнать хоть что-то про игру англоязычному и русскоязычному игроку — сходить на филиппинскую страничку www.tantra.com.ph.

Но там вас ждет первое разочарование. Эта игра вовсе не является онлайн-симулятором Камасутры. Перед нами классическая корейская RPG, но в очень забавном мире. Мидгард? Аден? Нет — волшебная Индия. Страна, где за место под солнцем сражаются три бога. Где вместо анекдотов люди рассказывают друг другу мантры, а по вечерам любят открывать чакры. Где воины берут в руки острые закуканы (честно купленные за рупии), а разбойники ловко орудут небольшими аскара. Где люди

объединяются не в гильдии, а в Ашрамы, после чего идут убивать злого босса Ганди.

Троица богов взята из индийской мифологии. Вишну в игре — бог создающий. Брама поддерживает все сущее, а Шива любит танцевать и разрушать. Игра полна ориентального колорита. Слонов, правда, нет: про них забыли. И где, спрашивается, слонопотам Ганеша? Среди игровых боссов затесались Медуза, Чаки, Годзилла, Садако, Киса (Kitty) и Бэтмен — но где слоны?

Убивая монстров, игрок здесь получает свежую прану и повышает уровень, увеличивая у себя четыре чакры (умственную, нервную, сердечную и мускульную) и наращивая тапы. Это звучит слегка заумно, но достаточно перевести все в обычные понятия (НР, характеристики, мана), и все становится просто и ясно.

Правы те, кто говорит «видел одну корейскую MMORPG — считай, что видел все». Игровой процесс в Tantra Online, можно сказать, типовой — качаемся, качаемся и еще раз качаемся. Перемещаясь из одного охотничьего региона в другой, игрок убивает монстров, наращивает уровни и подбирает группу — вместе веселее и проще.

Всего классов восемь, и все они — человеческие. Дева (маги), Азура (воины, ориентированные на криты), Ракшаса (разбойники), Кимнара (амазонки с бронелифчиками), Якса (паладины), Гандарва (монахи-лекари), Гаруда (чародеи, делающие наговоры) и Нага (танки). Звучит все достаточно сложно, но, опять же, ролевая система в Tantra Online очень проста. Четыре базовых характеристики (как в «Сфере»), простой комплект умений для каждого класса, из которых разве что половина действительно пригодится в игре. Злые языки поговаривают, что для успешной игры достаточно всего трех клавиш.



Большую часть времени игроки охотятся на монстров большими группами.



Найти десять отличий от Lineage 2 достаточно сложно. Разве что графика здесь похуже.

ВЕРДИКТ

Далеко не самая лучшая восточная MMORPG, но при этом и самая показательная. Достаточно несколько дней поиграть в «Тантру», чтобы навсегда решить для себя, нравятся ли вам азиатские MMORPG или нет. И именно поэтому игру стоит попробовать всем — хотя бы в рамках trial-периода.

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.0



В первой части материала, посвященного игре по Сети в **GTA: San Andreas** (см. *позапрошлый номер «Игромании»*), мы рассмотрели основные принципы работы многопользовательского мода **MTA: SA**. В сегодняшней статье мы расскажем вам, как настроить и запустить свой выделенный GTA-сервер.

Подготовка игры

Для начала вам необходимо установить клиентскую и серверную часть **MTA: SA** с нашего диска. Причем в первую очередь необходимо установить **MTA: San Andreas Server**, а лишь затем клиент. Инсталляцию обеих программ крайне желательно произвести в один и тот же каталог. Делать все именно в такой последовательности необходимо, чтобы при попытке подсоединиться к любому серверу **MTA: SA** не выдавала сообщение о невозможности загрузки гоночного режима. Если ранее вы уже устанавливали клиентскую часть **MTA**, перед установкой сервера удалите ее.

После инсталляции необходимых компонентов загляните в каталог с установленным сервером. Вы увидите несколько файлов, среди которых нам интересны следующие: **MTA Remote Admin** — система администрирования созданного сервера; **MTA Server** — приложение, позволяющее запустить выделенный сервер; **Rssmapdownloader** — предназначен для загрузки из интернета новых карт. В том же каталоге располагается папка **Mods** с каталогом **Race**, в котором находятся файлы конфигурации **MTA**-сервера, и директория **Maps**, содержащая ряд карт, созданных разработчиками **MTA: SA**.

Настройка сервера

Перед запуском сервера необходимо настроить. В любом текстовом редакторе, например «Блокноте», откройте файл **mtaserver.conf** из каталога **Mods/Race**. Весь файл разбит на несколько блоков, разделенных двумя пустыми строками. Структура каждого блока следующая — ряд закоментированных строк, игнорируемых приложением, в которых содержатся комментарии разработчиков **MTA**, например:

```
# ServerPassword
```

```
# Required: No (Yes if server should be passworded)
```

```
# Purpose: Defines the server password
```

```
# Format — ServerPassword <password>
```

Последняя строка блока представляет собой команду, например:

```
#ServerPassword mypassword
```

Первая часть команды — неизменяемое слово — это своего рода идентификатор, который использует сервер для выяснения предназначения команды, вторая часть — какой-либо параметр, он может быть изменен пользователем в соответствии с определенными правилами.

Если последняя строка первоначально закоментирована, то это означает, что данная команда необязательна — может выполняться сервером, если вы ее впечатали, а может и игнорироваться. Рассмотрим по порядку самые важные блоки, они представлены в формате *Название — Синтаксис — Расшифровка значения переменных (если она неочевидна)*.

Блок1 — ServerName. Команда, задающая название нового сервера.

```
ServerName Untitled MTA:SA Server
```

```
Untitled MTA:SA Server — название сервера
```

(произвольный параметр)

Блок2 — ServerPort. В этом блоке указывается произвольный номер порта в целом числовом формате, к которому будут подключаться игроки.

```
ServerPort 22003
```

```
22003 — значение порта по умолчанию.
```

Блок3 — MaxPlayers. Количество игроков, которые одновременно могут подключиться к серверу. Их количество не должно быть больше 32.

```
MaxPlayers 16
```

Блок4 — ServerPassword. Здесь указывается пароль, который геймеры должны использовать для входа на ваш сервер.

```
#ServerPassword mypassword
```

```
mypassword — пароль, используемый для входа на сервер.
```

Команда по умолчанию закоментирована, то есть изначально пароль у игроков не запрашивается.

Блок5 — ASE. Команда, позволяющая включать/выключать сервер из списка всех **MTA**-серверов.

```
ASE 1
```

Если вы хотите, чтобы ваш сервер отображался в общем списке, оставляйте значение параметра по умолчанию — 1, хотите исключить его из списка, измените значение атрибута 1 на любое другое значение.

Блок6 — AdminServer. Данный блок позволяет включить/выключить дистанционное управление сервером:

```
AdminServer 0
```

Если значение параметра — 1, то система администрирования считается включенной, если любое другое число — выключенной.

Блок7 — AdminPort. Позволяет определить порт доступа к серверу администратора.



Привлечь игроков на сервер не так просто. Необходимо тщательно продумать набор карт и правила заездов.



Гонки на авто порой превращаются в настоящий Carmageddon.

AdminPort 44003

Где 44003 — значение порта.

Блок8 — AdminPass. Данный блок определяет пароль, необходимый для дистанционного администрирования MTA-сервера.

AdminPass myadminpassword

myadminpassword — пароль доступа к панели администрирования сервера.

Блок9 — AllowAdminShutdown. Команда данного блока позволяет включить/выключить возможность дистанционного выключения сервера.

AllowAdminShutdown 0

Если значение параметра равно нулю, то администратор не сможет завершить работу сервера через панель дистанционного управления, если значение атрибута — 1, то такая функция доступна.

Блок10 — LogFile. Команда данного блока позволяет вести запись данных о состоянии сервера в Log-файл.

LogFile mtaserver.log

mtaserver.log — название файла, в который будут заноситься те или иные сведения (можно задать любое название).

Блок11 — AntiCheatEnabled. Функция дает возможность установить/снять античитерскую систему.

AntiCheatEnabled 1

0 — включено, 1 — выключено.

Блок12 — AutoUpdateAntiCheat. Предназначен для поиска обновлений системы античит:

AutoUpdateAntiCheat 1

1 — автоматический поиск при старте сервера, 0 — обновление не выполняется.

Блок 13 — InstantVoteMapEnabled. Блок позволяет включить/выключить режим голосования за выбор новой карты.

InstantVoteMapEnabled 0

1 — активно, 0 — выключено. Разработчики MTA рекомендуют отключить возможность голосования, чтобы избежать ряда багов.

Блок14 — InstantVoteMapPercentage. Функция определяет количество голосов (в процентом отношении), определяющих выбор новой карты.

InstantVoteMapPercentage 80

Переход на новую карту осуществится только если 80% геймеров отдадут проголосуют за. Не рекомендуется ставить значение меньше 70.

Блок15 — InstantVoteMapTimeDelay. Время (в секундах), которое должны выждать геймеры, перед тем как они смогут поучаствовать в голосовании.

InstantVoteMapTimeDelay 90

Время задержки по умолчанию — 90 секунд.

Блок16 — InstantVoteMapGlobalTimeDelay. Минимальное время между голосованиями за смену карты на сервере.

InstantVoteMapGlobalTimeDelay 60

По умолчанию время задержки между голосованиями составляет 60 секунд.

Блок17 — DefaultRespawnTime. Команда определяет время, через которое будет произ-



Если отменить голосование на сервере, то многие игроки покинут MTA через несколько минут. Геймеры любят сами выбирать, на каком уровне устраивать заезды.

веден респаун геймера на игровую карту после входа на сервер или смерти в гонке.

DefaultRespawnTime 10

10 — время «перерождения» по умолчанию, единицы измерения — секунды.

Блок18 — DefaultMapDuration. Командой данного блока устанавливается значение времени, в течение которого будет запущена мультиплеерная миссия.

DefaultMapDuration 600

600 — значение параметра по умолчанию в секундах.

Блок19 — MaxMapDuration. Максимальное время, в течение которого может длиться гонка. По истечении времени произойдет автоматическая смена карты. Данный параметр необходим для карт с динамическим респауном, когда отключен режим голосования.

MaxMapDuration 1200

1200 — время в секундах.

Блок20 — MapNominationEnabled. Голосование, в котором игроки могут проголосовать за любую карту из списка, а не за одну, названную компьютером. Создатели MTA рекомендуют использовать именно этот режим голосования.

MapNominationEnabled 1

1 — включено, 0 — выключено.

Блок21 — MaxNominationMaps. Данным блоком определяется количество карт, за которые смогут проголосовать игроки:

MaxNominationMaps 4

Значение параметра по умолчанию — 4, минимальное количество карт — 2, максимальное — 8.

Блок22 — IncludeLastMapInNomination. Возможность участия последней карты, на которой происходило действие, в номинации на лучшую для следующего раунда.

IncludeLastMapInNomination 1

1 — карта добавляется в список, 0 — исключена из голосования.

Блок23 — Admin. Возможность администрирования сервера геймерами.

#Admin Default password 5

Default — имя админа, password — пароль, 5 — уровень администратора (значение от 1 до 5).

Блок24 — RCON. Блок позволяет управлять пользователями.

RCON kick 4

RCON ban 4

RCON mute 2

RCON unmute 2

kick (ban, mute, unmute) — команда, позволяющая выполнить то или иное действие —



MTA Server является консольным приложением, но при этом обладает широчайшими возможностями настройки.

забанить, «кикнуть» игрока; 4, 2 — уровень админа.

Обратите внимание, что Блок 23 и 24 изменять не рекомендуется! Могут возникнуть сбои в работе. На этом настройка сервера завершена, остается лишь сохранить изменения в файле конфигурации.

Запуск и администрирование

Вот мы и подошли к самому ответственному моменту — активации настроенного и отлаженного сервера. Для этого достаточно запустить файл **MTA Server.exe** из корневого каталога серверной части MTA: SA. Чтобы войти на свой сервер и присоединится к игре, необходимо проделать следующее. Запустить MTA: SA клиент, выбрать пункт меню **Quick Connect**, ввести необходимые сведения — ваш IP (адрес PC в WWW/LAN), порт, пароль сервера (если он установлен) и нажать кнопку **Connect**.

Приложение **MTA Remote Admin.exe**, идущего в комплекте с остальными элементами серверной части MTA, позволяет администрировать запущенный сервер. Загрузите утилиту — перед вами появится панель управления. В поле **Username** вы должны впечатать произвольный ник, в поле **Password** — пароль для доступа администратора, который мы указывали в файле конфигурации сервера, в поле **Host** — IP-адрес сервера, а в окне **Port** — обозначить порт, определенный для доступа админа.

Когда все поля будут заполнены, вам достаточно нажать кнопку **Connect**, чтобы запустить режим администрирования. Вы можете изменять трассы, выбирая нужные в поле **Change Race**, узнавать информацию об игроках, находящихся на сервере, банить их и совершать еще множество действий (суть их понятна из названия соответствующих опций). Обратите внимание, что администрировать собственный выделенный MTA-сервер вам разрешено, даже если вы не заходили в игру.



Мы рассмотрели все этапы по настройке и запуску выделенного сервера, обратили внимание на основные принципы создания мультиплеерных карт, затронули проблемы администрирования MTA-сервера. Теперь в ваших руках все необходимые инструменты, а в голове достаточно знаний, чтобы количество отечественных серверов по GTA:SA в интернете начало расти. ■

РЕДАКТОР КАРТ

В данной статье не поместилось описание того, как создать собственные мультиплеерные карты для GTA: SA. Поэтому мы подробно рассмотрели данный вопрос в игровостроевской «Горячей линии» этого номера. Если вас интересует, как делать уровни для MTA, отправляйтесь прямиком туда.



В то время как на Западе масштабные онлайн-проекты выходят с пулеметной скоростью, в России MMORPG только-только набирают популярность. Издатели и локализаторы все чаще обращают внимание на западные многопользовательские RPG, все больше тайтлов появляется на прилавках магазинов за вполне приемлемые деньги. Но нашим игрокам по-прежнему не хватает игр на родном языке. Не зря ведь большинство разработчиков MMOG утверждают, что если вы не говорите свободно на английском, то больше половины удовольствия от онлайн-ролевых игр пройдет мимо.

На данный момент выбор у русскоязычного геймера небольшой: играть либо в «Сферу» (которая, конечно, хороша, но морально устарела), либо в Shelter Online (самобытна, но многим не нравится). Запасной вариант — дожидаться выхода локализованной версии EverQuest 2 от «Акеллы» (но об этом мы еще подробно поговорим, когда локализованная версия игры появится в продаже).

И вот, похоже, на небосклоне отечественного MMORPG-строения затеплилась еще одна звездочка. Ragnesis Online (www.ragnesis.com) — новая онлайн-ролевка, разрабатываемая командой Intelligent Soft (релиз запланирован на первую половину 2007-го). Мы не хотим строить каких-либо радужных прогнозов — ведь успех онлайн-проекта штука крайне непредсказуемая. Даже очень качественную игру публика может как принять с распростертыми объятиями, так и закидать виртуальными помидорами. Поэтому мы будем оперировать голыми фактами, которые на данной стадии разработки говорят о том, что в недрах студии

зреет крайне необычная игра. По такому случаю мы связались с главным дизайнером игры Сергеем Куликовым и расспросили его обо всем-всем-всем.

Виртуальная вселенная

Основа любой онлайн-ролевой игры — предыстория и сюжет. Без них создать интересный и живой мир практически невозможно. Чтобы игра задышала полной грудью, ее надо пропитать сюжетом, как хороший торт коньяком. Иначе проект может получиться сколь угодно техничным, но совершенно бездушным.

ВМАНУЛЯ Что вообще представляет из себя Ragnesis Online? Игровой мир разработан полностью с нуля или у него есть прототип?



[Куликов]

Ragnesis Online — онлайн-ролевка с огромным миром, история которой полна тайн и загадок, а события прошлого непосредственно влияют на настоящее.

Концепцию мира мы разрабатывали с нуля. Наверное, кто-то придирчивый отыщет сходство с теми или иными мирами, но вряд ли при нынешнем-то разнообразии вселенных, описанных в книгах и играх, можно придумать что-то совершенно новое.

Тем не менее мы создали свой оригинальный, логически целостный мир, который имеет богатую и необычную историю.

ВМАНУЛЯ Что представляет собой игровая вселенная? Какова предыстория игры?



[Куликов]

Это мир под названием Рэгнэзис, который тысячелетия назад был цельным. Его населяли диковинные злобные существа — как разумные (с развитыми магическими способностями), так и больше похожие на животных. Однажды в этот мир пришли могущественные существа, которых нынешние обитатели Рэгнэзиса называют Небожителями. Так уж получилось, что древние твари, населявшие этот мир, атаковали Небожителей и даже сумели уничтожить нескольких из них.

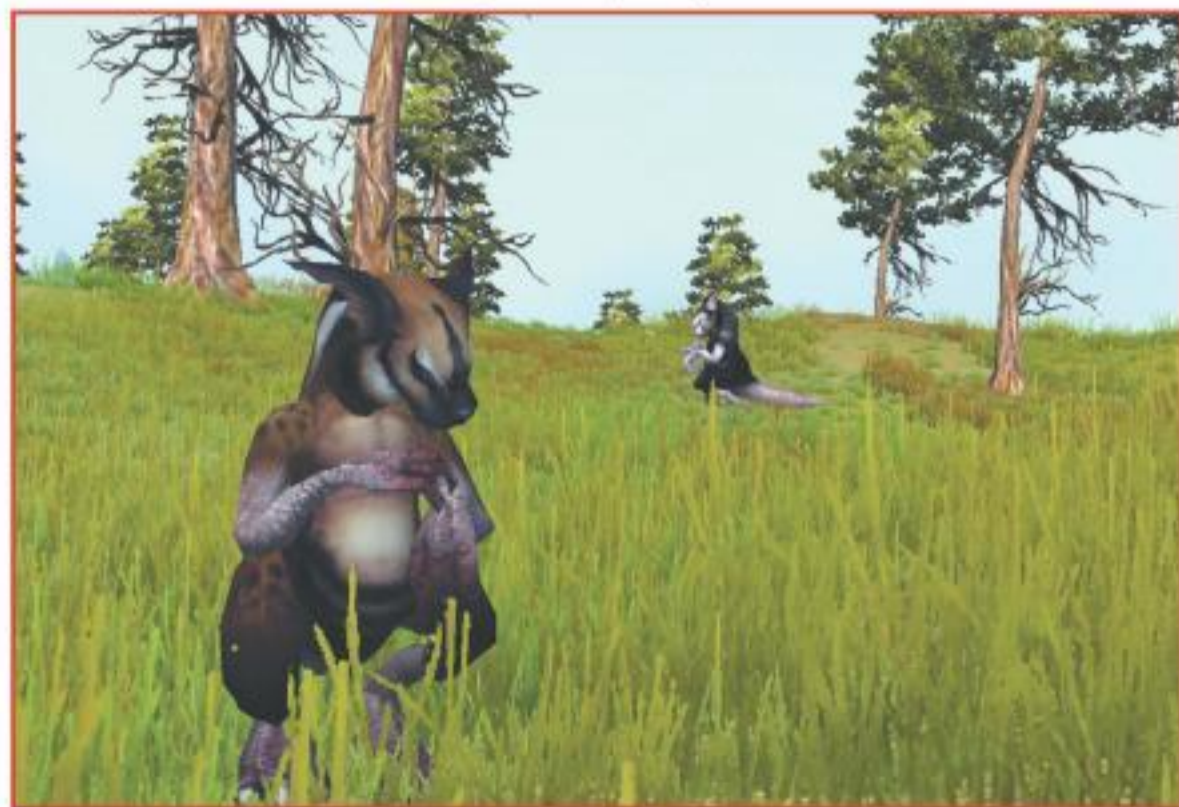
Началась затяжная война, едва не завершившаяся уничтожением Рэгнэзиса. Мир раскололся надвое, выжившие противники Небожителей оказались в изолированной части Рэгнэзиса. Другая (большая) часть мира тоже пострадала, причем пострадала настолько, что Небожителям пришлось, по сути, создавать ее заново. Пятеро божеств преобразили бесплодные земли, насадив на них новую жизнь, а главное — создали новых разумных существ. Каждый из богов сотворил свой народ.

Шли годы, народы постепенно познавали мир, и, в конце концов, Небожители стали уделять им все меньше внимания. Исключением стал создатель этрионов — Лардэн. Он продолжал обучение своего народа, открывал самые сокровенные тайны мироздания. Со временем этрионы возгордились и стали держаться по отношению к другим этносам высокомерно, считая их бездарными, никчемными существами. Лардэн же, ослепленный любовью к своим созданиям, не замечал, что его дары не приносят ни счастья, ни добра в этот мир.

Упустил Лардэн и тот момент, когда несколько властолюбивых жрецов возжелали завладеть энергией мира и уподобиться самим Небожите-



Битвы в игре выглядят очень красочно. Персонажи совершают уклонь, делают подсады и стремительные выпады.



Бестиарий игры весьма своеобразен.

лям. Убежденные, что знают верный способ сравняться с божествами, они совершили сложнейший магический ритуал и тем самым вызвали разрыв энергетических потоков всего Рагнезиса. В итоге мир начал попросту разрушаться — и если бы не Лардэн, сумевший ценою своей жизни остановить катастрофу, Рагнезис бы погиб.

Вот только мир уже никогда не будет прежним. Он превратился в россыпь из сотни островов, плавающих в мертвенном тумане. Привычные пути сообщения были разрушены, тысячи городов навсегда исчезли в бездне вместе с их обитателями; пропала страна этрионов, оказавшаяся в самом центре катастрофы... Весь уцелевший Рагнезис погрузился в хаос.

Со временем наиболее стойкие смогли навести порядок. Чародеи сумели соединить некоторые из городов стабильными магическими порталами, и хотя Небожители, кажется, навсегда отделились от своих неблагодарных созданий, мир постепенно оживал. Ходили слухи, что барьер, изолировавший древних обитателей Рагнезиса, теперь разрушен и они вот-вот попытаются вернуть свои старые земли. Но и без этих слухов обитателям Рагнезиса хватает хлопот: войны между кланами, возникновение тайных запретных культов, множество диковинных тварей, которые появились после катастрофы, жестокие банды, разбойничающие на дорогах и дальних островах... Теперь будущее мира зависит только от его жителей, любой простолюдин может возвыситься до уровня правителя, любой правитель — оказаться свергнутым. Новая история пишется прямо сейчас...

Простота сравнения

Несмотря на то что в России онлайн-игры еще недостаточно распространены, игроки в них уже более-менее разбираются. Многие играли хотя бы в одну MMORPG, а уж читали и слышали обычно про пять-шесть минимум. А это значит, что геймеры имеют возможность сравнивать, анализировать и выбирать лучшее. В этих условиях сделать просто «еще одну онлайн-ролевую игру», пускай даже и на русском языке, недостаточно. Надо как-то выделиться, сделать свою игру отличной от других.

ВМАНУЛЯ С какими MMORPG вы можете сравнить свой проект?



[Куликов]

Поскольку мы изначально стремились создать новый, не похожий на другие мир, однозначно сказать, что Ragnesis Online похож на ту или иную игру, нельзя. Есте-

МАГИЯ ИГРЫ



ВМАНУЛЯ

В каком виде в игре будет представлена магия? У всех ли персонажей будут волшебные способности? Если нет, то чем будет компенсировано отсутствие таких умений?



[Куликов]

В Рагнезисе магия присутствует во всем. Она и в оружии, и в доспехах, и в дорогих украшениях, и в обычной бижутерии. Закаляя клинок, кузнец использует магию, чародей «заправляет» ею жезл и так далее. Оба

направления (путь мага и путь воина) позволяют игроку использовать магию, но по-разному.

Конечно, любители посесть противника в капусту с помощью обычных клинков не будут лишены такой приятной возможности, а более искушенные бойцы смогут нашинковать при помощи заклинаний еще пару-тройку противников посерьезней.

У ценителей основательного подхода к сражениям типа «стенку на стенку» появится выбор, ведь многое будет зависеть от того, что и в каком порядке обрушивать на головы врагов. Магия в Ragnesis Online не просто набор заклинаний, а продуманные механизмы воздействия. Разного рода магические силы по-разному сочетаются друг с другом, заклинания тех или иных магических школ взаимодействуют на основании четких выверенных правил.

При этом игрокам не придется ломать голову и вычерчивать на шпартгалках схемы «что с чем работает»: мы постарались создать систему, понятную на интуитивном уровне. Например, если ваш противник вызвал полчища ядовитых насекомых, против них лучше всего подействует кислотный дождь. Подобная система чар позволяет создавать различные тактические ходы, а не работать по одним и тем же сценариям. В итоге каждый поединок между игроками будет маленьким представлением, всякий раз новым и неожиданным (и, разумеется, зрелищным).

Что самое главное: в поединке между закованным в массивные латы бойцом и подвижным заклинателем все будут решать их индивидуальные характеристики и умения. Иными словами, в Рагнезисе нет единственно выигрышного пути развития, который бы имел преимущество перед другими.

венно, мы присматривались к **Ultima Online**, **Anarchy Online**, **EverQuest 1-2**, **Lineage 2**, **World of Warcraft**, **Star Wars Galaxies**, **Age of Conan**, **Guild Wars** и многим другими тайтлам, чтобы понять, что нравится игрокам и что им хотелось бы увидеть в новом онлайн-мире.

ВМАНУЛЯ

Есть ли какая-то особенность, которая выделяет именно вашу разработку? Кроме ее российского происхождения, разумеется.



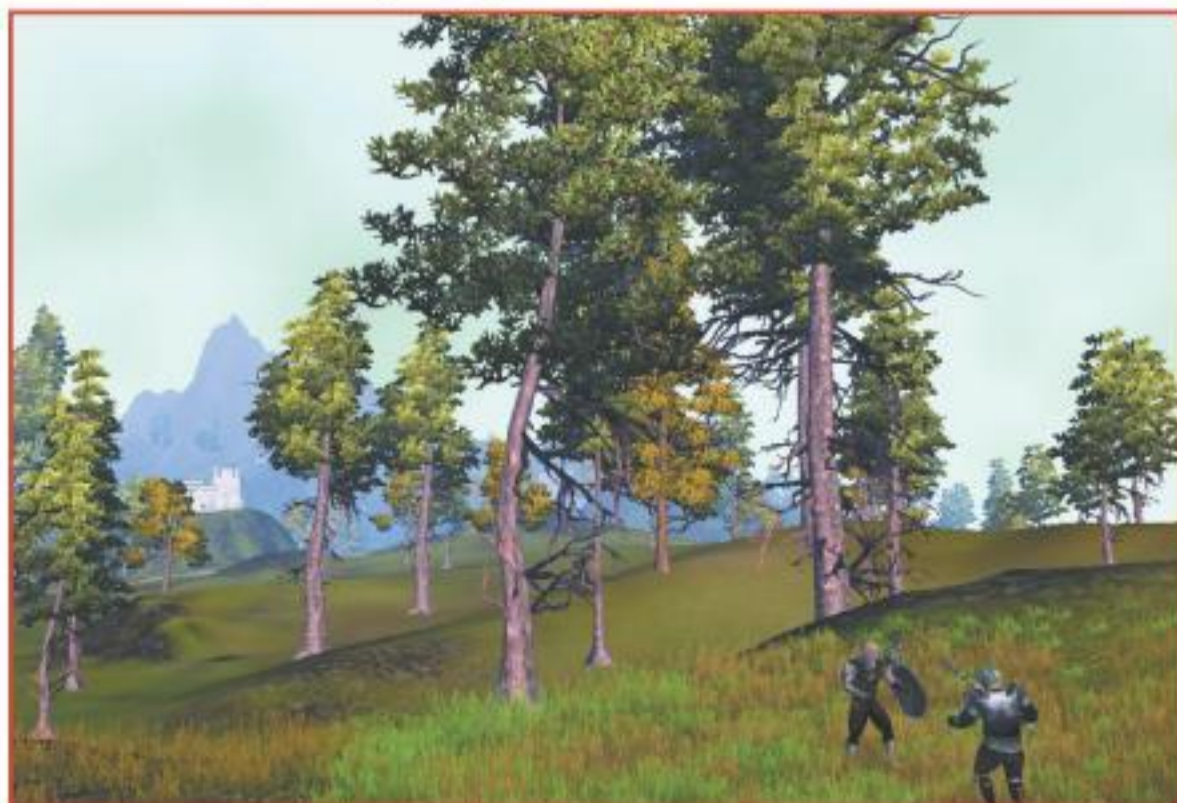
[Куликов]

Мы ставили перед собой задачу создать игру, которая привлекала бы игроков с разными интересами, заставляла их не просто бегать, убивать монстров, генерировать предметы для продажи, но и объединяться в сообщества, способные влиять на события в виртуальном мире. Поэтому социальная составляющая и система крафтинга наряду с увлекательной сюжетной линией квестов являются одними из важнейших особенностей игры.

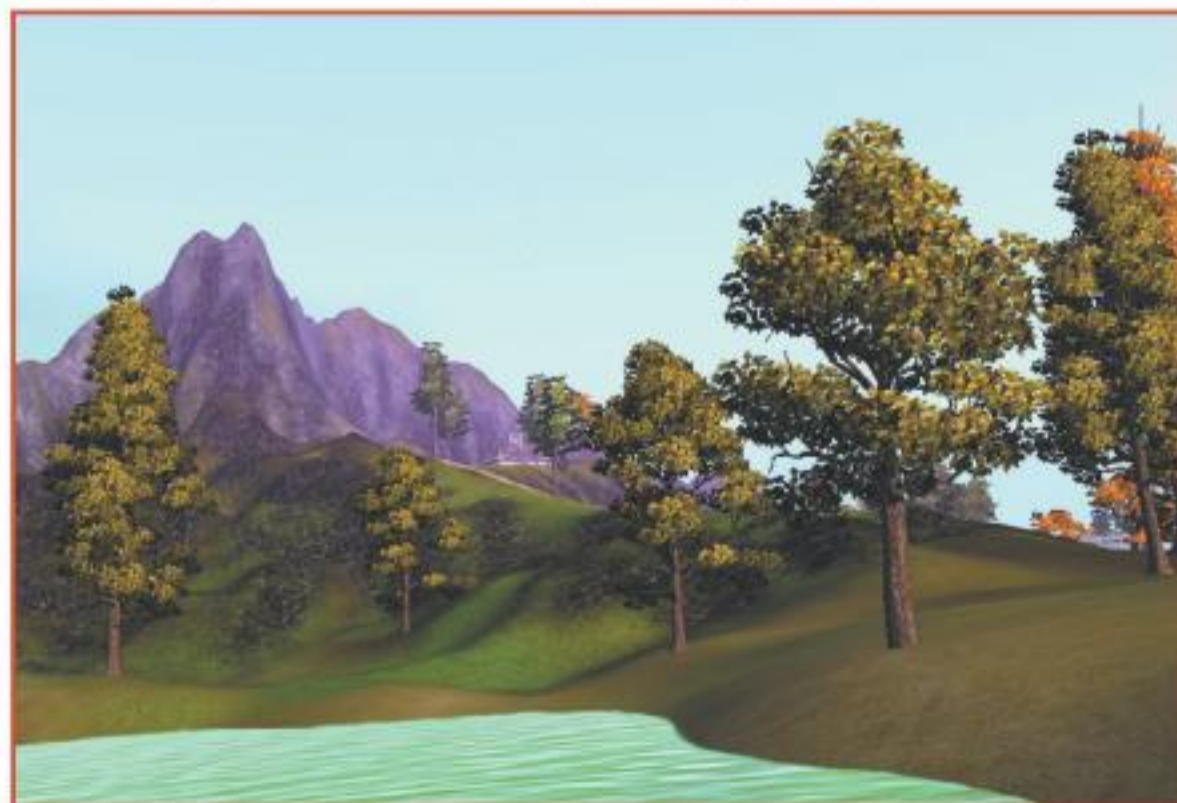
В Ragnesis Online у геймеров есть выбор. Помимо типичного набора объединений (семья, группа, клан), они могут вступать в профессиональные гильдии, религиозные культы, создавать клановые альянсы и становиться гражданами того или иного государства. Объединившись в команду, игроки в мире Рагнезиса могут управлять территориями, устанавливать налоги, наказывать преступников, вести торговлю с другими странами, заключать мирные пакты и объявлять войны.

Что же до квестов, то мы хотим вывести их на новый качественный уровень. Игрок будет получать не банальные разрозненные задания типа «убей-страшную-тварь» или «найди-тушку-любимого-попугая-городского-палача», а эдакие мини-сюжеты, увязанные между собой. Так что, выполняя квесты, игрок или команда будут постепенно знакомиться с миром, узнавать о его прошлом и ввязываться в отнюдь не безопасные политические интриги.

Ну и, конечно же, мы уделяем внимание другим аспектам игры — в первую очередь боевой системе.



Движок игры явно грешит дублированием отдельно взятых элементов ландшафта. Будем надеяться, что к релизу это поправят.



В статике графика Ragnesis Online пока смотрится на три с плюсом. В динамике все несколько лучше.

Пуп игры

Сюжет сюжетом, оригинальность оригинальностью, но основа любой MMORPG это, конечно, геймплей и сеттинг. Из каких ингредиентов приготовлены эти блюда, во многом определяет популярность любой онлайн (да и не только онлайн) игры. Давайте с масштабного аналитического уровня спустимся ниже и посмотрим на конкретные элементы, из которых состоит Ragnesis Online.

ВМАНУЛЯ Как выглядит игровой процесс на начальном этапе?



Мы стараемся создать максимально свободный геймплей, который бы не сковывал игрока жесткими рамками. В начале игры, при формировании персонажа, можно в деталях сформировать внешность своего альтер эго с помощью плавного морфинга лица и тела, выбора прически, цвета кожи, татуировок и прочих деталей. После выбора внешности игрок решает, за какой из четырех народов он будет играть, генерирует себе уникальное имя и начинает определяться с путями своего развития.

ВМАНУЛЯ Сколько всего классов/профессий в игре? Насколько они похожи, чем различаются?



В игре нет классов в привычном понимании этого слова. Есть два направления развития — путь мага и путь воина. Каждое из них дает доступ к тем или иным умениям. Вообще-то изначально мы не хотели делать разделений даже на воина и мага, но потом, внимательно изучив опыт игр, в которых именно так и поступали, мы решили, что игровой баланс важнее и ради него немножко пожертвовали свободой развития.

Решив, что же вам больше по душе — путь мага или воина, вы можете поупражняться в использовании всех типов и видов оружия или заклинаний. Начинающие маги способны насладиться фейерверками заклинаний в любых сочетаниях, например, обрушивая на противника потоки воды и пропуская через нее парочку молний (для большего эффекта).

При этом чем чаще вы пользуетесь тем или иным умением, тем больше повышается ваше мастерство. Характеристики персонажа растут в зависимости от его действий.

ВМАНУЛЯ Не секрет, что в начале игры, когда выбор возможностей велик, можно наделать ошибок, которые потом крайне сложно исправить. Вы это как-то учитываете? Не будут ли возникать ситуации, при которых игрок, скажем, прокачивал совершенно бесполезные для него умения?



Мы обязательно учтем этот нюанс и сделаем так, чтобы вначале, пока игрок еще осваивает умения и приценивается к ним, он мог бы это делать без ущерба для своего дальнейшего развития. Опять же, по ходу игры несложно будет выбрать подходящую именно для вас профессию и стиль. Можно подняться по иерархической лестнице в каком-нибудь клане и стать в итоге его главой, можно возглавить группу бунтовщиков или присоединиться к тайному культу, можно выбрать судьбу дипломата

и связать свою жизнь с придворными интригами, политическими баталиями, а можно остаться таким рыцарем без страха и упрека, воином-одиночкой. Все в ваших руках!

Можно полноценно отыгрывать выбранную роль, можно с утра до вечера крошить монстров в капусту. А если вам больше по душе решение сложных задач — развязывайте хитросплетение тайн и интриг, связанных с сеткой квестов. Мы надеемся, что каждый найдет в Рэгнезисе занятие себе по душе.

ВМАНУЛЯ А что насчет мирных профессий? Какие-нибудь вольные художники, трудолюбивые кузнецы или зачуханные книжные черви?.. Найдется ли им место в Рэгнезисе?



Разумеется. Жизнь не ограничивается только войнами и разрушениями. Вне зависимости от направления развития игрокам будут доступны профессии, позволяющие производить товары, развлекаться, украшать мир и изменять его. Кузнецы, фермеры и торговцы будут соседствовать с актерами, художниками и танцорами. Мы предусмотрели около 15 профессий нескольких типов, среди которых есть основные (производство, добыча, торговля) и дополнительные (развлекательные). Первые связаны между собой технологическими процессами, а развлекательные, как видно из самого названия, служат для забавы игроков.

Можно выбрать несколько профессий и совершенствовать их до наивысших уровней мастерства. Если же кому-то надоест все время махать киркой рудокопа или молотом кузнеца (дескать, не царское это дело) — пожалуйста, можно изменить свой выбор. Только в этом случае не обойдется без потерь, ведь за все нужно платить (и не всегда деньгами).

Основы персонажестроения

Один из самых важных элементов геймплея в MMORPG — создание персонажа и его развитие. Это, можно сказать, чуть ли не половина успеха любой онлайн RPG. Если геймеру будет неинтересно возиться с выбранным им героем, прокачивать характеристики, одевать его в новые штотки, следить за здоровьем и профессиями, то из игры он быстро уйдет.

ВМАНУЛЯ Как в игре построена система характеристик персонажа? Нужно ли в какой-то момент определять, какие характеристики будет развивать данный герой? Это значит, что от каких-то характеристик ему придется отказаться? Или есть некий стандартный набор для каждого класса?



День и ночь в игре. Дымка реализована весьма качественно, а вот облаков можно было бы и добавить.



Персонаж наделен семью врожденными параметрами: сила, ловкость, выносливость и ряд других. Нарращивать их он может, только используя предметы (оружие, доспехи, украшения) и совершенствуя навыки в определенных умениях. Начальные значения характеристик зависят от направления развития и народа, к которому принадлежит персонаж. Направление развития определяет и доступный для изучения набор умений — скажем, насколько хорошо персонаж умеет обходиться с верховыми животными, насколько талантлив в той или иной школе магии.

ВМАНУЛЯ Как распределяются очки между характеристиками? Жестко закрепляются? Или их можно в любой момент перекидать, как это сделано в Guild Wars?



Игроку не нужно распределять очки, поскольку их нет. Умения растут по мере использования, косвенно увеличивая характеристики: здоровье, энергию для заклинаний, грузоподъемность, бодрость... Каждое умение направлено на изменение одного или нескольких подобных параметров — например, постоянное владение двуручным топором увеличивает силу и выносливость, владение коротким кинжалом наращивает ловкость. В итоге игрок своими действиями определяет, что для него важно, а что нет.

По мере выполнения квестов, уничтожения монстров и участия в социальной жизни уровень игрока растет, что является одним из условий доступа к тем или иным игровым возможностям (если вы не достигли 20 уровня, вы не имеете права покупать себе дом).

ВМАНУЛЯ Как построена система скиллов? Характеристики надо развивать или они, что называется, подаются в готовом виде?



Умений (скиллов), о которых раньше мы уже упоминали, в игре два типа: базовые и элитные. Для мага и воина базовые умения свои, и все они доступны (разумеется, воин не может пользоваться умениями мага и наоборот). А вот элитные совсем другое дело — они развивают навыки базовых умений, таких скиллов можно выбрать только фиксированное количество, так что тут придется выбирать. Но это в общем-то и не страшно: как правило, игроки активно используют несколько умений, и к моменту выбора они уже смогут понять, чего именно им хочется.



День и ночь в игре. Дымка реализована весьма качественно, а вот облаков можно было бы и добавить.

Квест квесту рознь

Даже если онлайн-ролевка заточена под PvP, в ней просто обязана быть разветвленная квестовая сетка. Иначе это просто не игра. Если же PvP лишь один из элементов геймплея, задания становятся чуть ли не самым важным элементом. Даже графически слабый проект можно вытянуть за счет интересных квестов, а идеально выверенную в других аспектах RPG — похоронить слабыми квестами.

ИМАНИЯ Как выглядит квестовая сетка в игре? Есть ли некая общая линия главных квестов или все они условно равны по значимости? Есть ли вообще понятие основного сюжета или же игрок просто попадает в мир, в котором надо жить без какой-либо конечной цели?



Квесты — одна из изюминок Рagneзиса. В самом начале игроку придется искать выход со стартовой локации, а для этого нужно выполнить целый ряд заданий, которые открывают путь в большой мир. Дальше сетка квестов становится более многообразной: здесь и заговоры, и бунты, и слухи о древних артефактах, борьба тайных организаций за власть...

Постепенно игрок будет узнавать правду о том, как устроен мир, о Небожителях и обитателях Древнего Рagneзиса. Выбирая ту или иную ветку мини-сюжетов, геймер будет не просто странствовать по миру и открывать его тайны, но и сам создавать новую историю Рagneзиса. Не исключено, что и действия кланов, которыми будут управлять реальные люди, также станут основой новых квестов.

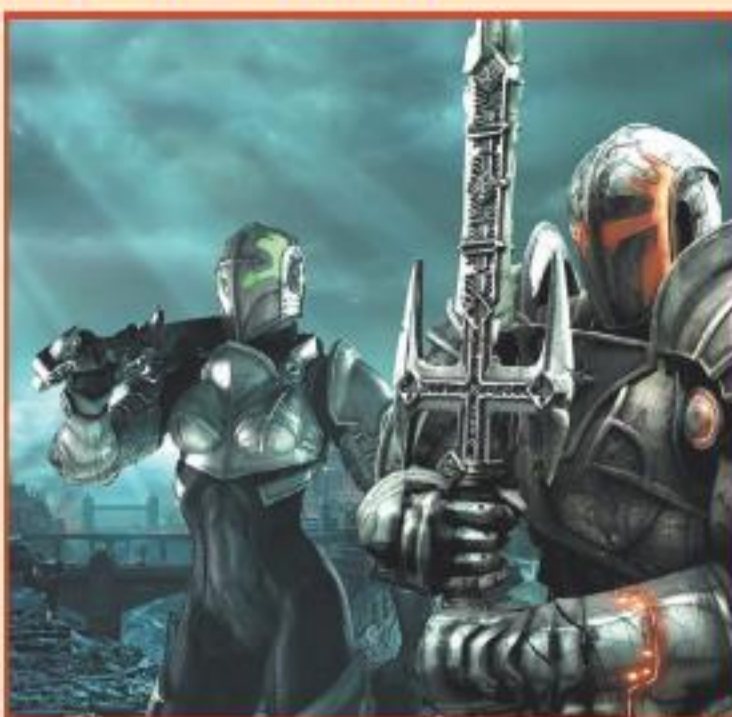
Ну и, конечно, не обойдется без обычных сингловых квестов вроде уничтожения тех или иных чудовищ, добычи ресурсов, исследования территорий. Они помогут игроку и деньжонок подзаработать, и к миру присмотреться, и себя показать.

ИМАНИЯ Как выглядит прохождение квестов? Это инстансовая система, когда для каждой партии генерируется отдельная локация, на которой нет других игроков, а есть только мобы? Или квесты построены по системе открытых локаций, где партии игроков могут встречаться в процессе прохождения одного и того же квеста?



Все зависит от того или иного квеста. Будут такие квесты, которые направляют персонажа в специально создаваемую область. А будут и такие, когда, на-

ПО ТУ СТОРОНУ СМЕРТИ



Крайне важный момент для любой онлайн-ролевой игры — смерть персонажа. Избежать гибели главного героя практически невозможно. Игры, в которых смерть героя это конец игры, давно не делают, но вот система наказания за гибель в разных игровых вселенных построена по-разному. Крайне интересно узнать, как обстоят дела в Ragnesis Online.

ИМАНИЯ Кажется, вы сами проговорились: игрок в Рagneзисе бессмертен. Что же происходит с ним после гибели? Теряются ли при этом вещи и скиллы, снижаются ли характеристики?



Все так: игрок бессмертен, но во время сражения может погибнуть и не раз. Сама концепция мира предусматривает, что физическая смерть не является концом существования. Во вселенной Рagneзиса существует несколько планов бытия. В мире материальном обитают все живые существа, в том числе народы Рagneзиса. Ко-

гда же персонаж погибает, он лишается физического тела, а душа его попадает на другой план бытия: в мир призрачный. Чтобы вернуться обратно в материальный мир, нужно совершить обряд возрождения (фактически переход с одного плана бытия на другой) в специально отведенном для этого месте.

Изначально душа имеет большой запас энергии для возрождений, но длительное пребывание на призрачном плане может привести к падению ее характеристик и негативно сказаться на стоимости возрождения.

ИМАНИЯ То есть бесплатно возродиться не получится?



Конечно, нет! И речь необязательно идет о деньгах, это могут быть какие-либо предметы, часть вашего опыта и много чего еще. Возвращение персонажа из призрачного мира даже после непродолжительной смерти временно уменьшает его характеристики и снимает часть опыта.

Ну и, разумеется, какие-то предметы могут выпадать из его вещмешка, став добычей мародеров.

ИМАНИЯ От чего или от кого зависит возврат к жизни?



От благосклонности Небожителей. Которая, в свою очередь, зависит от набожности персонажа, от того, насколько ревностно он при жизни выполнял соответствующие обряды, вносил пожертвования. В общем, там срабатывает целый ряд факторов, логически увязанных с концепцией игровой вселенной.

пример, одна группа игроков получит задание на охрану каравана, а другая — на его захват. В час «икс» они встречаются на узкой дорожке, по которой к тому же может идти отряд из нейтрального клана, решивший вмешаться в бой и разделить добычу.

В общем, мы стараемся создать как можно больше предпосылок для взаимодействия игроков, ведь мы делаем MMORPG, а большая доля удовольствия в таких играх именно в том, что вы играете с реальными людьми, сотрудничаете или враждуете с ними. Как раз поэтому в Рagneзис будут введены в большом количестве групповые квесты. Но

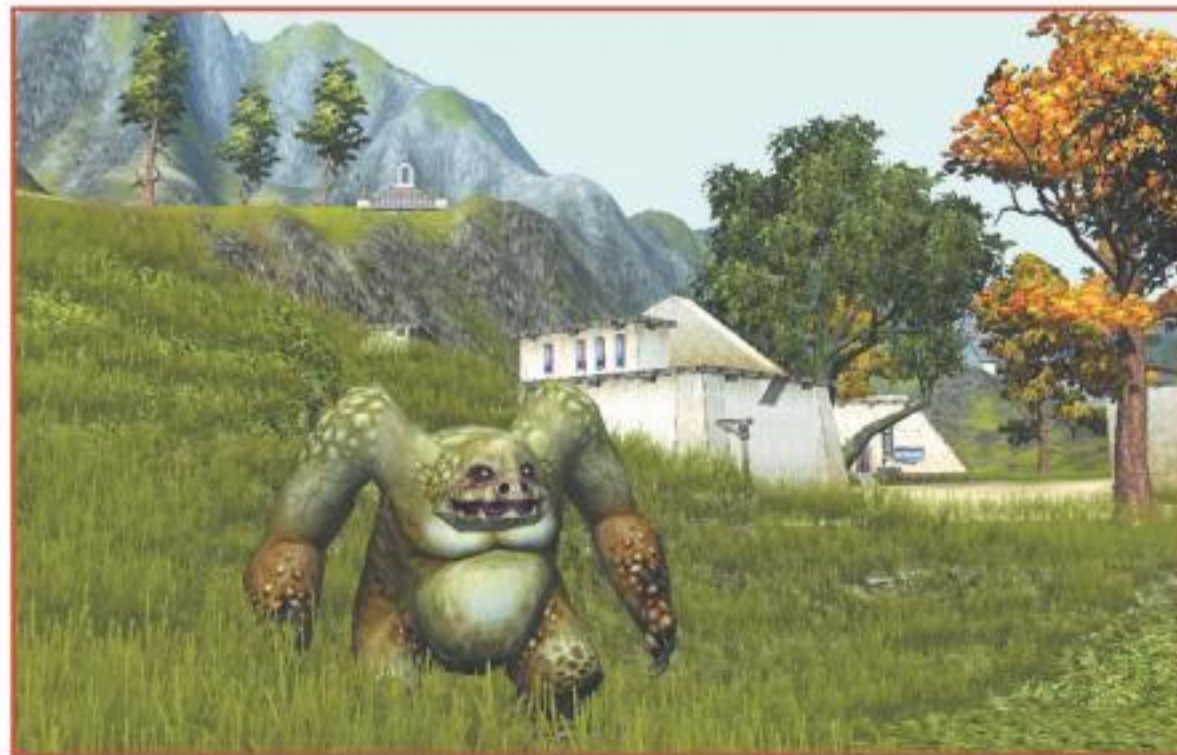
игроки-одиночки, завязанные мизантропы, жадные до экспириенса, тоже не почувствуют себя обделенными.



Мы же в следующем номере продолжим пытаться разработчиков и выясним все, что касается крафтинга в Ragnesis Online, прольем свет на систему взаимодействия между персонажами, определимся, как обстоят дела с разного рода строениями, разберемся, на каких машинах заработает игра, сколько она будет кушать трафика и как будет оплачиваться игровое время. Stay, что называется, tuned. ■



Персонажи выглядят чуть карикатурно. Впрочем, внешний вид здесь настраивается.



Видели бы вы, как этот гигант почесывается, переминается с ноги на ногу и пыхтит.

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

СИЛА В ПЛАЗМЕ

Главным событием российского киберспорта в мае можно считать открытие 25 числа **ASUS Spring 2006** в клубе **4Game**. К самому турниру мы вернемся чуть позже, а пока самое главное: на вечеринке, предшествующей открытию ASUS Spring 2006, состоялся анонс регулярного чемпионата Национальной профессиональной киберспортивной лиги (**НПКЛ**, они же — учредители **4Game**). Начиная с 28 мая, 12 лучших команд России по Counter-Strike будут сражаться за призовой фонд в \$80 000. Лига не лига, чемпионат не чемпионат, но призовой фонд самый крупный в России. Каждый тур будет проходить в **4Game** в виде шоу с обязательным привлечением телевидения (с каналом РТР-Спорт заключен соответствующий договор) и зрительскими абонеменами.

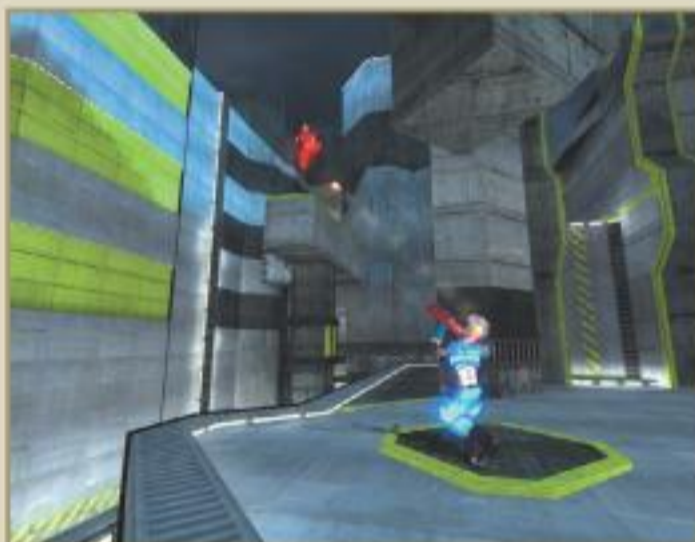
Однако вернемся к клубу. Все посетители сошлись в одном — такого в России еще не было. Первый этаж был полностью отдан турнирам — просторный зал со столиками, бар с кухней и, что самое главное, пресловутые десять компьютеров на сцене с одним большим плазменным монитором по центру и относительно небольшими перед каждым компьютером (чтобы можно было наблюдать за действиями всех игроков сразу). Есть куда пригласить зрителей, которых на турнирах обычно раза в три меньше, чем хотелось бы организаторам.

Еще одно немаловажное для киберспорта событие произошло на последней E3 (подробный репортаж читайте в рубрике «Из первых рук»). Там прошел второй по счету слет всех звезд киберспорта по версии голосовавших на сайте **GGL.com** — **V-Sports All Stars**. Три игры (**Quake 4**, **Warcraft III: The Frozen Throne 1x1** и **Counter-Strike**), 18 участников и \$25 000 на кону. Шоу **V-Sports All Stars** подавалось как противостояние Америки, Азии и Европы. От России поехал **mouz.Cooler**. В соперниках у него оказались американцы **cha0ticz** и **Socrates**, а также швед **Toxic**. Имея все шансы на победу,

WARSAW — НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ FPS



■ Игра использует немного измененный графический движок Quake 2. Как видите, выглядит все очень ярко и красочно.



■ Полет — обычное состояние души и тела в Warsaw.

Некоторое время назад создатели широко известных модов **OSP** и **CPMA** запустили беспрецедентный проект — **Warsow**, бесплатный сетевой экшен, вобравший в себя все самое лучшее от все той же **Quake III Arena**, **QuakeWorld**, **Challenge Promode** и **Painkiller**. В конце мая была выпущена версия 0.11, по функциональности ничем не отличающаяся от настоящих мультиплеерных шутеров: практически полный перечень настроек а-ля **QIII**, возможность игры через интернет, по локальной сети и с компьютерными противниками, несколько игровых карт и не менее игровых режимов игры, начиная с обычного **deathmatch/CTF** и заканчивая **Midair**, о котором вы не так давно могли прочитать в статье по **QuakeWorld**. Физическая модель **Warsow** позволяет игроку передвигаться намного быстрее, чем в **QIII**, не теряя скорости на поворотах, легко преодолевать уступы и лестницы, отталкиваться от стен.

Вряд ли игра заинтересует крупные киберспортивные организации — они уже давно не имеют дело с независимыми проектами, стараясь заработать денег на контрактах с издателями. Да и сам девиз разработчиков **Warsow** («*from gamers to gamers*») к этому не располагает.

Последнюю версию **Warsow** вы сможете найти на нашем DVD в разделе «Киберспорт».

Cooler все же отдал несколько важных игр и занял по итогам турнира лишь второе место. В своем интернет-блоге **Cooler** честно признался, что специально проиграл одну из игр **cha0ticz** и занял второе место, чтобы вместо приза за победу (процессор) получить деньги (\$500). Сам **Антон** сказал, что этот турнир был всего лишь шоу, и предложил подождать до более серьезных соревнований. Первое место по итогам занял швед **SK.Toxic**, в шоу-матче 2x2 он вместе с **Cooler** в ключья разорвал американскую пару — 79 на 18. Отсутствие опыта в LAN-играх по сей день остается одной из главных проблем в США.



■ d1ablo родом из России, но играет он уже давно за другие страны.



■ Перед посеvom команд состоялся показательный матч по CS между **Virtus.pro** и **Rush3D**. Победили **Virtus.pro**. И дружба, конечно.



■ Не нуждающийся в представлении **Fatal1ty** не мог пропустить E3.

читайте в номере:

- ФОТОАППАРАТЫ**
ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛЬНОГО ОТДЫХА
ЗАЩИЩЕННЫЕ КАМЕРЫ
И ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
ДЛЯ АКТИВНОГО ОТДЫХА
- СРАВНЕНИЕ ДВУХМЕГАПКСЕЛЬНЫХ**
КАМЕРОФОНОВ
BENQ-SIEMENS S88, PANTECH PG-6200,
PHILIPS 960, SONY ERICSSON K750I,
VOXTEL 3iD
- БЕСПЛАТНЫЕ ВХОДЯЩИЕ**
С ЛЮБЫХ НОМЕРОВ
ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ
ИЮЛЯ 2006 ГОДА
- КАТАЛОГ**
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ,
КПК, НОУТБУКОВ И СМАРТФОНОВ

тема номера:



БЕСПРОВОДНЫЕ СЕТИ
ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО
ПО ОРГАНИЗАЦИИ БЕСПРОВОДНОЙ СЕТИ

а также:



ЭКСПЕРТИЗА

- :: SONY ERICSSON K790I
- :: TOSHIBA SATELLITE A100
- :: VOXTEL BD60
- :: FLY MX200
- :: SONY ERICSSON Z530I
- :: HP NX8220
- :: ASUS W2JC
- :: PANTECH PG6200
- :: QTEK G100

ПРАКТИКА НОМЕРА

- :: БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ
БЕЗ ТОЧКИ ДОСТУПА
- :: ПЕРЕДАЧА ФОТОГРАФИЙ ПО WI-FI
- :: IP-ТЕЛЕФОНИЯ НА КПК

ИГРЫ ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ

- :: КОНФЛИКТ: БУРА В ПУСТЫНЕ
- :: КОД ДА ВИНЧИ
- :: СЛЕПАЯ ЯРОСТЬ
- :: 50 СЕНТ: БУДЬ БОГАТЫМ
ИЛИ СДОХНИ!
- :: ИНДУРАЙН
- :: GOVERNATOR:
UNLEASHED POWER

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

журнал о том мобильном,
который у тебя уже есть



■ Президент НПКЛ Сергей Широков проводит посев команд на регулярный чемпионат НПКЛ..

В Warcraft III играло всего четыре участника — **Grubby** (Голландия), **ToD** (Франция), **Spirit_Moon** (Южная Корея) и **Lucifer** (тоже из Кореи). Именно в такой последовательности они и расположились на итоговом пьедестале, обозначив крах корейских игроков.

Что же до Counter-Strike, то здесь было создано две сборные — Европы и Америки, которым предстояло сыграть две карты: de_inferno и de_nuke. И вот тут американцы наконец-то отыгрались — обе карты были взяты с большим преимуществом (16:2 и 16:3 соответственно).

Тем временем по всему миру пошла череда квалификаций на **Esport World Cup 2006** (ESWC), который состоится во Франции в начале июля. В России и Швеции этот турнир еще не проходил, а вот в других странах победители уже определились. От Германии, например, поедет **d1ablo** (Quake 4), и пара-

докс здесь заключается в том, что он русский, просто с немецким гражданством. Это уже не первый такой прецедент — Великобританию на чемпионате мира в 2002 году и США на последней ASUS Spring тоже представляли русские — **Dreg** (Quake III Arena) и **Аpo5tol** (Quake 4) соответственно.

Ну и напоследок упомянем о команде нашего журнала — **A-Gaming**. Заняв первое место на ASUS Spring 2006, ребята бодро прыгнули в поезд Москва-Киев и уже на следующий день выиграли отборочные ESCW Украины. Главные конкуренты A-Gaming — харьковская команда **pro100** — заняла лишь 5-6 места. Мотивировать это усталостью никак нельзя — команды были в одинаковом положении. Другое дело, что боевой дух у pro100 был не на высоте — дал о себе знать проигрыш в матче за третье место на ASUS Spring... ■

GIGA-GAMES 2006



В этом году компания **GIGABYTE** при организационной поддержке журнала «Игромания», а также при информационной поддержке **Kingston**, **ATI** и «Руссобит-М» представила новый турнир — **GIGA-GAMES 2006**. В конце апреля состоялись финальные игры весеннего этапа, на которые приехали лучшие игроки России, Украины и Белоруссии. Чемпионат проходил на компьютерах компании «Фронт ПК».

С 19 августа GIGABYTE начинает осенний

этап, который пройдет во всех крупных городах России и ближнего зарубежья по следующему расписанию:

- 19—20 августа — Минск, клуб «V4»;
- 26—27 августа — Ростов-на-Дону, клуб «Турбина»;
- 3 сентября — Нижний Новгород, клуб «Шлюз»;
- 9—10 сентября — Санкт-Петербург, клуб «M19»;
- 16—17 сентября — Екатеринбург, клуб «b100»;
- 23—24 сентября — Новосибирск, клуб «Патриот»;
- 30 сентября — 1 октября — Волгоград, клуб «Нашествие»;
- 7—8 октября — Пермь, клуб «Кислород»;
- 14—15 октября — Киев, клуб «C-club»;
- 28—29 октября — Москва (клуб пока не выбран).

Финал же, как и раньше, пройдет в Москве на еще не анонсированной площадке. Следите за новостями!

ОБУЧЕНИЕ

Станислав «Overmind» Колосков, Сергей «Spail» Крапивенский, Станислав «Lbz» Ломакин

■ STARCRAFT — ИГРАЙ, КАК ЛЕГЕНДА. TSUNAMI, ЧАСТЬ 2

Мы продолжаем знакомить вас с основными принципами игры в **Starcraft: Brood War**, которые вывел легендарный геймер Роберт «Tsunami» Банбери. В прошлом номере была опубликована первая часть статьи о нем, и мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с ней перед прочтением второй части.

Итак, на этот раз мы коснемся следующих нюансов игры за расу зергов:

■ Детальный разбор апгрейдов во всех матчах зерга. Таблица апгрейдов, которые нужно делать юнитам зерга против преобладающих сил противника (составлена самим Tsunami), прилагается.

■ Раскрытие слабостей противника. Речь идет о знании слабостей *каждого* игрока, с кем вам доведется играть. Если игра ведется против человека, с которым вы уже сражались, на основе этого можно делать выводы о его слабостях и сильных сторонах, выстраивать дальнейшую стратегию. Ключевое слово — предсказуемость.

■ Дезинформация противника, эффективные методы разведки. Что лучше всего противопоставить неизвестной стратегии противника? На этот вопрос не найдется ответа до тех пор, пока игрок не разведает, что делает враг.



■ Tsunami



■ ...и его любимая раса.

■ WARCRAFT III — ВСЕ ОБ ОНЛАЙН-ТУРНИРАХ

Ни для кого не секрет, что **Warcraft III** отлично приспособлен для игры через интернет. Благодаря системе **Battle.net** все, что вам нужно сделать, нажать кнопку в меню, зарегистрировать аккаунт и войти в чат. Еще пара нажатий — и вот уже начался автоматический поиск оппонента. Благодаря такой системе новичкам не нужно знакомиться с опытными игроками, для того чтобы начать серьезно тренироваться, как это бывает в любой другой игре, будь то **Quake** или **Counter-Strike**.

Но рано или поздно погоня за статистикой надоедает, лэддер превращается просто в плацдарм для тренировок и хочется попробовать себя в настоящем соревновании. Если вы устали от сражений за цифры и иконки в рамках турниров Battle.net, самое время начать участвовать в регулярных турнирах с реальными призами. С чего стоит начинать неопытным бойцам, на какие соревнования нужно обращать внимание и как себя на них вести — обо всем этом пойдет речь в статье, которую вы найдете **на нашем диске**. Также мы рассмотрим десяток онлайн-турниров, регулярно проходящих на просторах интернета, и разьясим непонятные моменты при регистрации и участии в чемпионатах.



■ QUAKE IV — КАК ВЕСТИ СЕБЯ В ДУЭЛИ (НА ПРИМЕРЕ КАРТЫ PHRANTIC)

Изначальный набор карт в **Quake 4** оставлял желать лучшего, что в итоге вылилось в переход на карты независимых мэпмейкеров. Нынешний список турнирных уровней содержит в себе только одну родную карту — **Raven: Lost Fleet**, да и та переделана умельцами. Самой же популярной картой для Quake 4 с самого начала стала **Phrantic** в исполнении англичанина **Swelt**. В какой-то степени ее можно считать аналогом **ztn3tourney1** в **Quake III Arena**.

Phrantic — карта по всем параметрам простая. Между тем простота ни в коем случае не исключает необходимость шевелить мозгами. С тех пор как первопроходец киберспорта **Деннис «Thresh» Фонг** предложил игрокам думать во время матчей, выезжать на одной стрельбе с каждым годом становится все сложнее. В Quake III Arena после шести лет игры все стреляли просто одинаково, что заставляло уделять больше внимания тактике. Учитывая тот факт, что в Quake 4 добрая половина игроков пришла из Quake III Arena, стрельба вновь отошла на второй план (при этом стрелять хорошо необходимо в любом случае). На смену Thresh'у пришли новые теоретики — такие как американец **cha0ticz** и швед **fooKi**.

В статье, которую вы найдете **на нашем DVD**, будут рассмотрены правила поведения в дуэлях (как на карте Phrantic, так и в дуэлях вообще).



■ cha0ticz и fooKi успели выиграть не один турнир по Q4 и дать не один полезный совет начинающим игрокам.

ТАКЖЕ НА DVD

■ Демки, фотографии и видео с турниров **ASUS Spring 2006** (**Quake 4**, **Counter-Strike**, **Warcraft III**, **Need for Speed: Most Wanted**, **Starcraft: Brood War**), **V-Sports All Stars** (**Counter-Strike**, **Quake 4**, **Warcraft III**), **ESWC** (Россия, Украина, Польша etc.), **Stars War III** (Европа, **Warcraft III**).

■ Все последние игровые дополнения для киберспортивных дисциплин: карты по Quake 4, последняя версия модов **Q4MAX** и **X-Battle** и многое другое.

■ Софт для **Counter-Strike**, **Warcraft III**, **Starcraft: Brood War** и **Quake 4**.

■ Полная версия игры **Warsow**, о которой вы могли прочесть чуть раньше.



■ Mouz.Benq.GeiL.Titan стал победителем отборочных ESWC по России, обыграв в финале Deadman'a.



■ Warsow

Дневник A-Gaming

Капитан Блейд

АНДРЕЙ «B1AD3» ГОРОДЕНСКИЙ

Возраст: 19

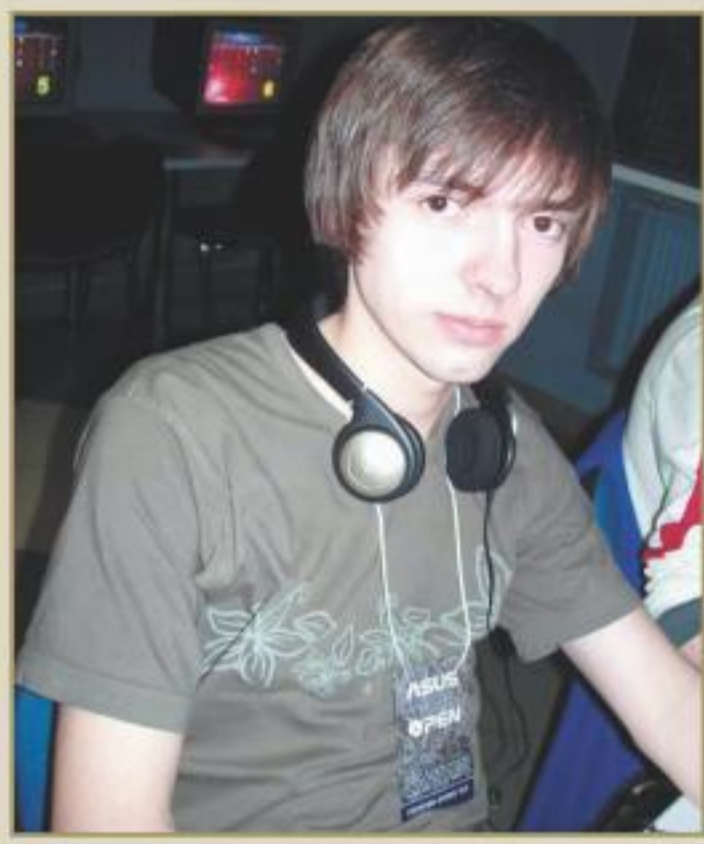
Любимая карта: de_inferno

Любимое оружие: Colt M4A1

Мышь: Microsoft IntelliMouse 1.1

Коврик: SteelPad S&S + SK

Наушники: SteelSound 5H



В прошлом номере мы опубликовали историю тренера **Amazing Gaming** — Сергея «eshk1n» Литвиненко. Теперь настал черед капитана команды. Команды, за два дня сумевшей выиграть все, что только можно было выиграть в СНГ. Встречаем — Андрей «B1ad3» Городенский.

ВМАНУЛЯ Расскажи, как ты пришел в киберспорт и почему решил в нем остаться?



[B1ad3]

Началось все очень просто. Один знакомый затащил меня в клуб. Сначала играл по сетке в старую добрую **Grand Theft Auto**, иногда в стратегии. Когда я стал играть в **Counter-Strike**, у меня даже и мысли не было заниматься компьютерным спортом, но со временем совершенно незаметно переходишь на другой уровень игры. У меня было время, перспективы и, главное, желание. Поэтому о том, чтобы бросить это дело, я как-то сразу и не подумал...

ВМАНУЛЯ Почему ты выбрал именно **Amazing Gaming**?



[B1ad3]

Я считаю, что в этой команде играют лучшие игроки, каждый по-своему уникален, у каждого свой собственный стиль игры. Это именно тот состав, который я хотел когда-то видеть, и это именно те игроки, которых я хотел видеть в этой команде, когда мы ее собирали. Других вариантов я не вижу, иначе это уже будет не тот **A-Gaming**.



■ Vlad3 (справа) и eshk1n. Первый — капитан, второй — тренер **A-Gaming**.

ВМАНУЛЯ О появлении команды нам уже рассказал eshk1n, а как появилось такое название — **Amazing Gaming**?



[B1ad3]

У нас было много разных вариантов названий для команды. **Lunatic Crew**, какой-то там **SQUAD**, тогда же мы придумали **Feel the Skill** (сейчас мы используем это название, когда играем смешанными составами). Мы даже думали взять старое название **Powered by** (когда-то под ним играли eshk1n и weiss), но затем и от него отказались. А потом... а потом как-то само собой на языке завертелось слово «**Amazing**». Это было слишком просто, и я начал подбирать что-нибудь по смыслу. Когда дошел до «**Amazing Gaming**», я понял — это оно.

ВМАНУЛЯ Как ты стал капитаном **A-Gaming**?



[B1ad3]

На тот момент, когда мы собрали команду, у нас не было ни названия, ни тактик, ни менеджера, ни капитана. Eshk1n просто предложил мою кандидатуру, и все согласились...

ВМАНУЛЯ Какие задачи и обязанности лежат на капитане команды?



[B1ad3]

Моя главная задача — координировать действия команды во время игры. Также приходится иногда контролировать своих напарников, часто ребята пытаются взять инициативу в свои руки... После поражения всегда пытаюсь проанализировать ошибки и проконсультировать команду. Иногда даже кричать приходится, но в нашей команде часто бывают типичные ссоры, в такие моменты людей нужно поставить на место и продолжать играть.

ВМАНУЛЯ Приходилось ли тебе прежде быть капитаном команды?



[B1ad3]

Нет! До этого я всегда был стрелком-убийцей, еще участвовал в разработке новых стратегий, часто любил поспорить с капитаном, но не более того. Быть простым игроком намного легче, ты полно-



■ Упорство на грани упертости — лучшее волевое качество любого капитана.

стью концентрируешься на своей игре и стараешься играть со своей командой как единое целое. Капитану намного сложнее, ему нужно играть за всю команду, думать не только про свою игру, но и про всех остальных.

Нужно прокручивать в голове приблизительное расположение твоих товарищей на карте, думать и говорить каждому его действия. Вот почему настолько важна стабильность состава команды: когда команда долгое время играет вместе, появляется взаимопонимание, тот самый тимплей. Ребята начинают понимать друг друга с полуслова. Еще для капитана очень важна информация от тиммейтов, особенно когда играешь за сторону защиты.

ВМАНУЛЯ Пока что у тебя неплохо получается. Как долго еще планируешь заниматься киберспортом? Насколько серьезным занятием в жизни он для тебя представляется? Какой опыт считаешь приобрести?



[B1ad3]

Не знаю, не хочу загадывать. Меня сейчас все устраивает — я получаю настоящее удовольствие от того, чем занимаюсь, и параллельно зарабатываю деньги. В плане впечатлений... мне кажется, существует не так уж много занятий более интересных, чем киберспорт, разве что какой-то другой спорт. Я нашел кучу друзей и просто приятных людей и уверен, что встречу еще больше. Мне бы хотелось, чтобы киберспорт стал основным занятием моей жизни. Однако уровень его развития пока что такой, что, наверное, только следующему поколению повезет. В общем, не хочу особо загораться по этому поводу, на данный момент мне нравится всё. Есть еще непокоренные вершины в киберспорте, так что я не вижу смысла останавливаться. Некоторые люди, например, продолжают свои игровые карьеры в качестве организаторов киберспортивных мероприятий или каких-то новых проектов, есть достаточно возможностей для развития в этой сфере, даже если не играть.

Насчет опыта. Я получаю бесценный опыт общения и взаимодействия с людьми. Научиться эффективно работать в коллективе, уметь привести этот коллектив к определенным результатам — это будет хорошей компенсацией для меня в будущем, что бы ни произошло. ■



ASUS Spring 2006

На следующий день после открытия игрового центра **4Game** (см. новости на первой странице рубрики) стартовал трехдневный марафон под названием **ASUS Spring 2006**. Сразу после зимнего турнира организаторы (портал Cyberfight) объявили о том, что грядут реформы, причем реформы невиданные. В частности, провозглашался отказ от проведения турнира в клубах. Вариантов было много, все как один грандиозные. Однако жизнь распорядилась иначе, и открытие 4Game предрешило судьбу чемпионата.

Второе изменение коснулось набора дисциплин. На этот раз их было пять: **Counter-Strike 1.6 5x5**, **Quake 4**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **FIFA 2006** и **Need for Speed: Most Wanted**. Плюс одна неофициальная дисциплина — **Starcraft: Brood War**. «Неофициальным» Starcraft стал из-за волнений организаторов по поводу посещаемости этого турнира. Каково же было их удивление, когда поиграть в Starcraft пришли 74 человека — больше, чем по любой другой индивидуальной дисциплине.

Ну а третье изменение (изменение ли?) — рост призового фонда до одного миллиона рублей. То есть до \$30 000.

В дисциплине Counter-Strike 1.6 5x5 приняло участие 42 команды из России, Белоруссии, Украины, Казахстана и Молдовы. В фаворитах, как обычно, были россияне **Virtus.pro**, **Begrip** и **Rush3D**, украинцы **A-Gaming** и **pro100**. Всем им удалось пройти групповой этап, также это удалось питерцам из **Spb.Islanders**, от которых не ожидали удачного выступления: несмотря на очень хороший состав, команде не везло в интернет-лигах и на турнирах. Однако на этот раз питерцы сумели не только выйти из группы на первом месте (сдвинув на вторую строчку A-Gaming), но и добраться до суперфинала. Будем надеяться, что и в дальнейшем карьера у этой команды заладится.

Как никогда серьезно подошли к турниру Virtus.pro: за два групповых этапа они не потерпели ни одного поражения и добрались до полуфиналов, где были остановлены A-Gaming. Да и там москвичи сумели дать жару

— на решающей карте (de_luke) они взяли несколько важных раундов подряд, чуть было не совершив, как говорят на профессиональном языке, comeback. Финал между A-Gaming и Spb.Islanders, как и матч за третье место между pro100 и Virtus.pro, проходил в довольно напряженной обстановке, поскольку украинцы опаздывали на поезд в Киев, где уже на следующий день им предстояли отборочные на Esport World Cup 2006...

Здесь самое время вспомнить пару предыдущих турниров по CS в рамках ASUS Open. Осенью 2005 года тройка призеров выглядела так: 1 место — A-Gaming (Украина); 2 место — Rush3D (Россия); 3 место — pro100 (Украина). На зимнем турнире финал получился полностью украинским — pro100 обыграли A-Gaming. Кто-то приписывает украинским командам чрезмерное везение, связанное с олимпийской системой плей-офф (после групповых турниров начинается игра на вылет), однако уже третий турнир подряд Украина имеет два призовых места, что означает только одно — оттуда едут лишь за победой.

Совпадение дат турнира с датами национальных отборочных на ESWC в разных странах лишило ASUS Spring как минимум половины завсегдатаев турнира по Quake 4. На чемпионат не приехали белорус **Cypher** (победитель GigaGames 2006), украинец **Hunter** (главный соперник Cooler'a), остался дома и проживающий в Германии русский игрок **d1ablo** (о нем вы можете почитать в новостях). Все они в итоге поедут защищать честь своих стран на ESWC 2006. Прибавим к этому невяку на турнир по личным причинам **Mikes'a** — и победитель практически известен. Финальная пара **mouz.Cooler** — **Playground.Jibo** виделась наиболее реальной, последний даже имел кое-какие шансы на победу, только вот не заладилось у него все с самого начала. В первой игре финала на карте Phrantic Джибо переоценил свои силы и в открытую полез атаковать, за что и поплатился. Игра на Monsoon сложилась уже не столь прозаично — 12:7 в пользу Cooler'a и его очередное первое место.

Якобы ослабевший статус-кво Андрея Со-

ВЕЧНО МОЛОДОЙ STARCRAFT



Как мы уже сказали, на турнир по Starcraft: Brood War пришло рекордное количество игроков — 74 человека. О причинах такого аншлага мы решили спросить

у одного из топовых российских игроков — **Игоря «Bruce» Уткина**. «Перед турниром организаторы поставили условие — делаем неофициальный турнир по Starcraft. То есть с меньшим призовым фондом и так далее. Приходит меньше 64 человек — больше Starcraft на турнире не будет. А ведь прийти на самом деле есть кому — и играть, и смотреть». Вообще из всех турнирных игр Starcraft: Brood War держит первое место по долголетию — в него играют уже почти девять лет. Почему он еще не надоел? Спросите об этом в Южной Корее, где за 2005 год был продан один миллион дисков с игрой...

болева, более известного как **SK.Deadman**, никак не повлиял на его первое место в номинации Warcraft III 1x1. Интересные заметки можно делать, наблюдая за российской Warcraft-сценой. «Ты играешь множество матчей на Battle.net с большим количеством игроков, регулярно побеждая и считая их, по сути дела, мясом. А затем берешь и проигрываешь им на турнире. Самоуверенность...» — рассуждает **Neypoh**, один из сильнейших варкрафтеров России, занявший на ASUS Spring лишь 5-6 место. Одним из примеров такого рода когда-то считался игрок расы людей **gmc.Kemper**, однако стоит ли сомневаться в его силе после двух одержанных побед на Deadman'ом? Обе победы, к сожалению, не



■ Amazing Gaming (команда «Игромании») оправдала все наши надежды.



■ SK.Deadman вновь доказал свое превосходство над другими игроками в Warcraft III.



■ На турнир по Quake 4 из США приехал наш соотечественник — Apo5tol.

QUAKE 4: У НАС И У НИХ



Приехавший на турнир по Quake 4 из США Алексей «Аро5тол» Альтшуллер не преминул отметить то, как отличается стиль американских и российских игроков в Quake 4. «В США все играют от обороны. На такой вроде бы быстрой карте, как Phrantic, счет может быть 5:3 или 7:2. В России же совершенно другой стиль игры, все ломается вперед как бешеные, с любым оружием. Еще в Америке очень часто пользуются рейлганом, нередко попадают 3—4 раза подряд. Здесь такое реже. Но это не значит, что в России люди плохо из него стреляют».

смогли принести Кемперу первого места ни на Кубке России, ни на ASUS Spring, но начало уже положено. По словам многих профи, Кемпер играл абсолютно незамысловатыми тактиками, но несмотря на это дошел до финала.

Самыми экстравагантными и скрытными участниками ASUS Spring по праву стали игроки в **Need for Speed: Most Wanted**. С победителем турнира USSRxAlan, участником сильнейшего клана по Need for Speed, связана одна из закулисных историй ASUS Spring. Как известно, в киберспорте есть свои секреты и игроки делают все, дабы не «палить» тактики перед соперниками раньше времени. Слово USSRxAlan: «На чемпионате был такой игрок — Hellorush. Когда я отлучился на пару минут, чтобы посмотреть сетку турнира, я заметил, что он подсмотрел настройки моей машины, над которыми я работал не один день и не одну неделю. А ведь от настроек автомобиля зависит 50% успеха». О том, что было дальше, история, понятное дело, умалчивает. ■



■ Уже в первый день турнир посетило более 150 зрителей.

ИТОГИ ТУРНИРА

Counter-Strike 5v5 Masters

- 1 место — A-Gaming (Киев, Украина) — 160 000 рублей
- 2 место — Spb.Islanders (Санкт-Петербург, Россия) — 110 000 рублей
- 3 место — Virtus.pro (Москва, Россия) — 70 000 рублей
- 4 место — pro100 (Харьков, Украина) — 50 000 рублей
- 5—8 места — mtd, Rush3D, Begrip, Team Empire — 27 500 рублей каждой команде

FIFA 2006 1v1

- 1 место — x4-Alex (Санкт-Петербург, Россия) — 16 000 рублей
- 2 место — ae'SB-[OMEGA] (Астана, Казахстан) — 10 000 рублей
- 3 место — Sphil-mNIManuna.c-club (Киев, Украина) — 8 000 рублей

Starcraft: Brood War 1v1

- 1 место — fanatiC.eX (Санкт-Петербург, Россия) — 16 000 рублей
- 2 место — Notforu[S2] (Москва, Россия) — 10 000 рублей
- 3 место — MiG.Scout (Москва, Россия) — 8 000 рублей

Quake 4 1v1

- 1 место — mouz.Cooler (Москва, Россия) — 45 000 рублей
- 2 место — Steel.Jibo (Москва, Россия/Китай) — 35 000 рублей
- 3 место — Nike (Волгоград, Россия) — 25 000 рублей

Warcraft III: The Frozen Throne 1v1

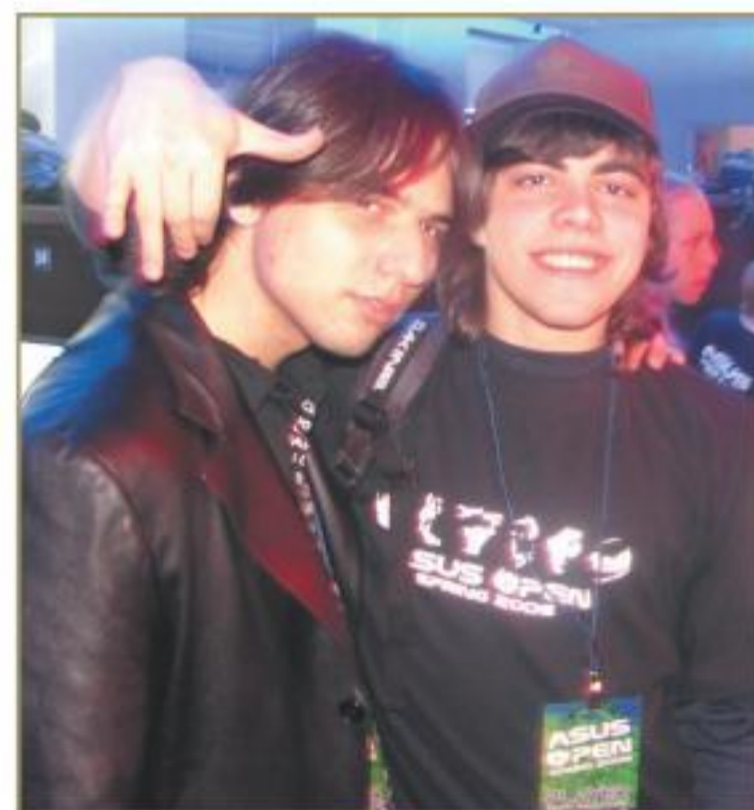
- 1 место — SK.arm70 (Москва, Россия) — 45 000 рублей
- 2 место — gmc.Kemper (Ижевск, Россия) — 35 000 рублей
- 3 место — XyLigan (Москва, Россия) — 25 000 рублей

Need for Speed: Most Wanted

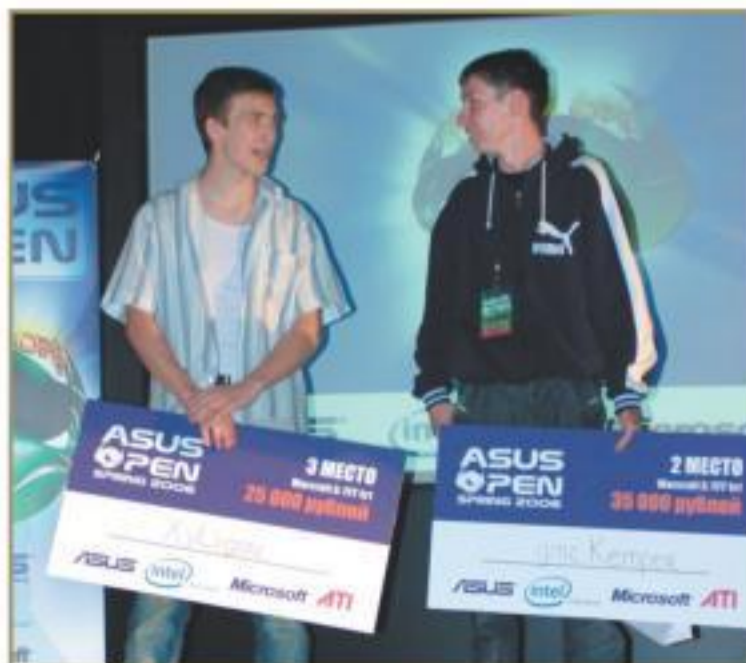
- 1 место — USSRxALAN (Москва, Россия) — 23 000 рублей
- 2 место — USSRxNeonion[C-Club] (Киев, Украина) — 17 000 рублей
- 3 место — USSRxInj3KToR-VC::SS (Москва, Россия) — 12 000 рублей



■ Своей победой на ASUS Spring 2006 Mouz.Cooler восстановил личный статус-кво на турнирах по Quake 4.



■ Лучшие старкрафтеры Санкт-Петербурга — Bruce и EX. EX в итоге займет законное первое место.



■ Хулиган и Кемпер — новое поколение российского Warcraft III.



■ Spb.Islanders неожиданно заняли второе место в дисциплине Counter-Strike.



ЭТОТ ДЕНЬ ПОБЕДЫ

«Игромания» на Flight Simulator Show 2006 в Италии

Если кто-то из любителей киберспорта до сих пор пребывает в уверенности, что кроме вездесущего **Counter-Strike** и практически бессмертного **Quake III Arena** в этом мире больше ничего нет, то этот кто-то глубоко заблуждается. Да, это без сомнения великие игры, по которым приводились, проводятся и еще будут проводиться очень крупные турниры с совершенно безумными призовыми фондами, но свет на них клином не сошелся. Есть еще и такое любопытное явление, как авиационный спорт, где играют в «Ил-2: Штурмовик», **Lock On: Горячие скалы** и даже в **Microsoft Flight Simulator 2004**.

Что интересно — разница между геймерами, увлеченными авиасимуляторами, и теми, кто круглые сутки рубится в **Counter-Strike**, мягко говоря, разительная. Почти как между зверем-боксером и вдумчивым шахматистом: в то время как обычные киберспортсмены, выросшие на **Counter-Strike**, придирчиво изучают штатные карты на предмет выгодных мест для засады, граждане, посвятившие себя авиасимуляторам, изучают историю авиации, штудируют многостраничные описания самолетов и вообще настолько увлечены небом, что диву даешься. Подчас кажется, что посади такого человека за штурвал реального самолета — и он, не смущаясь, поднимет в воздух многотонную машину, долетит до мес-

та назначения и совершит мягкую посадку.

На сегодняшний день признанными лидерами авиационного киберспорта являются итальянцы и, конечно же, россияне. Италия вообще болеет авиасимуляторами. Именно в этой стране придумывают самые потрясающие авиагаджеты, а еще каждый год итальянские ценители авиасимуляторов проводят у себя на родине грандиозное мероприятие под названием **Flight Simulator Show**, в рамках которого проходят различные турниры и презентации новых авиасимов. На это шоу съезжаются поклонники авиации в любом ее проявлении буквально со всего мира, чтобы в комфортной обстановке пообщаться с, так сказать, единомышленниками. Что удивительно, FSS — не безусые подростки, а вполне себе серьезные, неплохо зарабатывающие дяди, которые просто бредят небом и самолетами.

Так вот, с 7 по 9 мая прошло очередное FSS и турнир по «Ил-2: Штурмовик», куда пригласили лучшую российскую команду «SLI» с чертовски сильными игроками: **Кириллом Неустроевым (SLI=Lyrice_40=)**, **Русланом Бедретдиновым (SLI=BeRusa_82=)** и их руководителем — можно даже сказать «папой» — **Михаилом Березанским (SLI=PEGAS_23=)**, который как заправский тренер всячески опекал и наставлял наших бойцов. Российские пилоты показали столь

высокий класс игры, что наши итальянские друзья и по совместительству противники впали в продолжительный транс.

ПОСТОЙ, ПАРОВОЗ

FSS каждый раз проходит в разных городах Италии. На этот раз турнир проводился в солнечном местечке под названием Форли, расположенном почти в 300 километрах от Милана, куда мы, собственно, и прилетели. Как наша делегация добиралась до этого самого Форли — история долгая и драматичная. Дело в том, что наши игроки, наученные горьким опытом предыдущих турниров, четко решили взять с собой всю необходимую для нормальной игры аппаратуру. То есть из Москвы. И не потому, что принимающая сторона не могла обеспечить участников приличными компьютерами (с этим-то как раз проблем не было), а потому, что ребятам намного привычнее играть «своими» джойстиком и на своих машинах. Плюс наша команда давно уже сделала выбор в пользу мониторов фирмы **Sony**, которые выдают качественную картинку, позволяя сосредоточиться на игре, а также видеокарт **ATI**, которыми укомплектованы все системные блоки наших ребят.

А теперь представьте на минутку, что с багажом в виде пары компьютеров, мониторов и прорвы сумок со всеми гаджетами мы пересекли почти пол-Италии. Причем не на комфортабельных автомобилях, а как нормальные люди — на автобусах и электричках, с несколькими пересадками. В общем, было весело, а пилоты Кирилл и Руслан еще и показали, что не только умеют летать на виртуальных самолетах, но и обладают приличной физподготовкой.

Но все когда-нибудь кончается, и в итоге мы все-таки добрались до места назначения. Поселили нас в шикарном отеле, владелец которого сам оказался заядлым фанатом авиасимуляторов. Все три дня шоу он, бросив свой «Мерседес» ценой в несколько сотен тысяч долларов на скверной стоянке, восторженно наблюдал за воздушными битвами на FSS.

НЕ НА ЖИЗНЬ, А НА СМЕРТЬ

Как быстро выяснилось, итальянцы приготовили нашим ребятам самый натуральный сюрприз. Дело в том, что в России пилоты практически всегда на тренировках отрабатывают только обычные бои на истребителях двое на двое, где задача простая — подбить противника и не допустить, чтобы он проделал это с вами. Но, как выяснилось, итальянцы — любители всяческих извращений и напридумывали кучу самых разных номинаций. Первая — защита бомбардировщика. Суть «забавы» в том, что один пилот рулит самолетом, а другой сидит в кресле стрелка и сбивает истребители противника, которые, в свою очередь, должны во что бы то ни стало подбить бомбардировщик. Очки тут начисляются за сбитые самолеты врага, но чтобы их засчитали, нужно добраться до цели целым и невредимым. Если



■ Перед финальным боем наши ребята на сто процентов были уверены в своей победе. И они не ошиблись.



■ Смотреть за тем, как ведут воздушные сражения настоящие профессионалы своего дела — истинное удовольствие даже далекому от симуляторов человеку.



■ Усталые Руслан и Кирилл с честно завоеванными наградами.



■ Российская команда завоевала все четыре кубка во всех четырех номинациях.

ВОЛШЕБНОЕ КРЕСЛО



Кроме всего прочего, команда =SLI= привезла с собой воистину чудесный девайс под названием **ButtKicker**, распространением которого, кстати, занимается все та же компания **Saitek**.

Работает устройство на удивление просто: прикрепляете ButtKicker на обычное кресло, подключаете его к звуковой карте и наслаждаетесь невиданными ранее ощущениями: сообразно звуку, исходящему из звуковой карты, ButtKicker яростно трясет ваше кресло, в полной мере передавая ощущения, например, полета или захода в крутое пике. Что интересно — устройство работает с любыми играми.

Скажем, бегая в каком-нибудь **Condemned**, каждый удар местных бомжей вы будете чувствовать, пардон, своей пятой точкой. Погружение в игру просто недетское.

бомбардировщик в итоге подбили, надо совершить посадку и эвакуировать экипаж.

Со стороны действие выглядит чертовски зрелищно, а уж как Руслан постоянно орет своему напарнику Кириллу что-то вроде «слева идет #\$\$@, вниз уходит #\$\$@, да стреляй же, черт побери!»... Впрочем, несмотря на сложность задания, наши справились блестяще и заняли в данной номинации первое место.

Следующий адский конкурс — гонки на самолетах. Зрелище, надо сказать, незабываемое. Соль в том, что игроки, управляющие боевыми машинами, должны на предельных скоростях лететь по заранее очерченному маршруту, преодолевая в процессе всяческие препятствия. К примеру, необходимо ловко пролететь между двумя заводскими трубами, промахнуть аккуратно под мостом или пронестись над ангаром. Но и это еще не все: в финале участникам надо на полной скорости коснуться колесами взлетной полосы (при этом не рухнуть и не сломать шасси), набрать высоту, пролететь над крутыми горами, а потом буквально на полной скорости совершить посадку из экстремально-крутого пике. Не слабо, а? Причем тут мало просто прийти первым, надо еще умудриться набрать большее количество очков, которые выписывают за четкое исполнение трюков. Разумеется,



■ На Flight Simulator Show кроме вот такого симпатичного самолета был еще и самый натуральный вертолет. Полетать на них, правда, не разрешалось.

Руслан и Кирилл чувствовали себя не шибко уверенно, но крепкая выучка дала о себе знать — ребята безошибочно выполнили все условия конкурса, совершили посадку и снова взяли первые места.

Третья дисциплина называлась «Бомбометание по кораблям». Задача очевидная — прорваться сквозь плотный заслон огня зениток и отправить на корм рыбам как можно больше кораблей. На словах звучит элементарно, а на деле пилоту надо четко рассчитать время сброса бомб, их силу, а также умудриться не угодить под осколки собственного снаряда. Тут снова дали о себе знать многочасовые тренировки, и наши пилоты устроили такое светопреобразование, что только держись. Итог — в активе у =SLI= еще одно первое место.

Ну и, наконец, в финале соревнований состоялась главная и самая интересная номинация — воздушное сражение два на два. Знаете, когда бой в небе, пусть и виртуальном, ведут настоящие профессионалы своего дела, это зрелище сравнимо по красоте с батальными сценами из дорогих голливудских фильмов про Вторую мировую: самолеты выделывают какие-то умопомрачительные финты, закладывают лихие виражи, уходят в чудовищные пике — и все ради одной цели: зайти противнику в хвост и изрешетить его меткими пуле-



■ Вот этот гражданин, больше похожий на мишку, один из главных организаторов шоу и большой поклонник авиации в целом и авиасимуляторов в частности. А вот в обычной жизни он, представьте, работает суровым налоговым инспектором.

метными очередями. Понятно, что наши киберспортсмены выступили блестяще. При всеобщем изумлении зрителей состоялся самый натуральный разгром лучшей итальянской команды **PVI** — основных соперников. Кирилл и Руслан настолько виртуозно управляли самолетами и вели столь прицельную стрельбу, что у итальянских пилотов не осталось вообще ни одного шанса на победу. И это, поверьте, не художественное преувеличение, ибо в шести боях итальянцам ни разу не удалось не то что сбить наших летчиков, но и хотя бы просто попасть в юркие истребители российских пилотов, в то время как игроки PVI валились с небес на землю, словно спелые яблоки.

В самом конце FSS организаторы даже провели еще один шоу-матч, в котором два лучших пилота PVI сразились с Русланом и Кириллом, но и тут наши вышли победителями без единой царапины. В общем, итальянской команде ничего не оставалось, как наградить наших ребят восхищенными аплодисментами и признать, что на данный момент самые сильные виртуальные пилоты живут в России.

После того как отгремели залпы пушек и стих звук моторов, состоялось награждение победителей. Как и ожидалось — Руслан и Кирилл завоевали все четыре кубка во всех номинациях, чем, прямо скажем, порадовали и удивили всех равнодушных к авиационному спорту людей. К слову, победа пришла аккурат к 9 Мая.



Увы, все хорошее быстро заканчивается — три дня в Форли пролетели быстро, и настала пора возвращаться домой. Снова нагруженная дорогостоящим оборудованием и к тому же обвешанная четырьмя блестящими кубками, команда =SLI= отправилась домой.

В заключение скажем, что авиационный спорт — это, если хотите, глоток свежего воздуха в темном царстве разнокалиберных экшенов. Наблюдать за полетами самолетов вашему покорному слуге, например, намного увлекательнее, чем в сотый раз смотреть, как гурьба террористов несется к точке закладки бомбы. Так что Flight Simulator Show получилось действительно уникальным мероприятием, где даже далекому от авиасимуляторов человеку скучно не было. Ну и, кроме того, отдельно хочется сказать о том, что ребята из =SLI= это не на шутку увлеченные своим делом и просто авиацией люди, без которых эти три дня, возможно, не были бы такими веселыми и увлекательными.

Под занавес от всей души благодарим компании **Saitek Russia** и **Saitek Italia** за организацию поездки. Московское представительство **Sony** — за качественные мониторы, благодаря которым, по словам ребят, не в последнюю очередь удалось достичь победы. Также выражаем благодарность компании **ATI** за техническую поддержку и фирме **1C** — за спонсорскую. Кроме того, наш отдельный респект фирме **ButtKicker**, предоставившей нашим пилотам чудо-кресла (что за чудо такое — всенепременно читайте в нашей заметке где-то неподалеку).

P.S. На нашем DVD в рубрике «Киберспорт» всенепременно смотрите записи самых ярких сражений наших ребят на Flight Simulator Show. ■



КОДА ЕКС

5 235

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

City Life



Нажмите **Ctrl + Alt + C** — появится консоль. Вбивайте в нее следующие коды:

- richgirl** — \$100 000;
- Midas** — \$100 000 000;
- Number6** — разблокированы все постройки;
- Concordia** — люди живут в мире и согласии;
- Unlock All Districts** — доступ ко всем локациям.

Hearts of Iron 2: Doomsday

Свежая пачка кодов для **Hearts of Iron 2: Doomsday**. Вводить в консоли, которая вызывается клавишей **F12**.

freedom — в подконтрольной стране можно проводить любые реформы в любой удобный момент времени;

showxy — на экран выводятся координаты положения курсора;

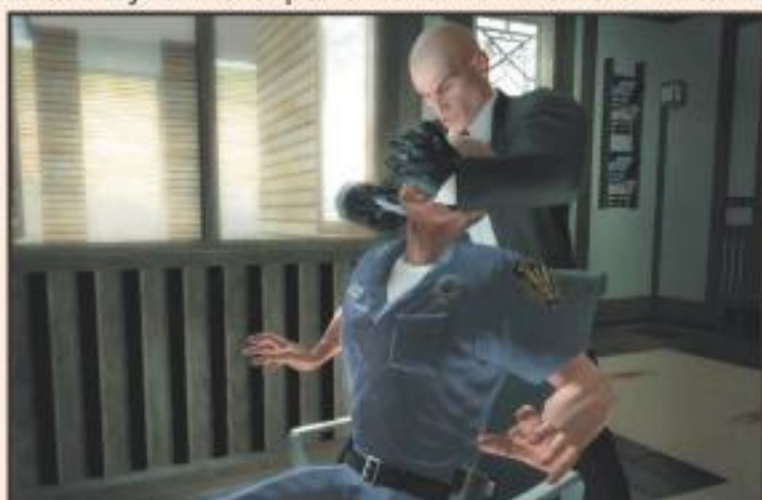
revolt PID — устраивает революцию в указанной провинции. Вместо PID необходимо ввести идентификационный номер провинции. Чтобы его узнать, введите код **showid**. Номера будут отображаться в правом нижнем углу экрана;

alienattack PID — маленькие зеленые человечки попытаются захватить провинцию с номером PID;

teleport PID — телепортирует выбранного юнита в провинцию с номером PID.

Hitman: Blood Money

Найдите в папке с игрой файл **Hitman BloodMoney.ini** и откройте его с помощью «Блокнота». В самом конце припишите строчку **EnableCheats**, сохраните и закройте файл. Начните игру, загрузите любую миссию и нажмите клавишу **C**. На экране появится меню с читами.



Rise of Nations: Rise of Legends



Нажмите **Enter** и вбивайте следующие коды:
/cheat resource X Y # — халявные ресурсы (X — игрок, Y — ресурс, # — количество; например, **/cheat resource red wealth +1000**);

/cheat reveal — открывает всю карту;

/cheat victory — выиграть миссию;

/cheat (ally/peace/war) X — с игроком X заключается альянс, мирный договор или же ему объявляется война (пример: **/cheat war red** — объявляет войну красному игроку);

/cheat mapgen — генерирует случайную карту;

/cheat dominance X Y — под ваш контроль переходит элемент X игрока Y (пример: **/cheat dominance army red** — армия красного игрока переходит под ваш контроль);

/cheat mana X # — добавляет # очков маны герою с именем X (пример: **/cheat mana sawu +1000**);

/cheat finish — ускоряет постройку зданий и юнитов (перед вводом кода необходимо выбрать нужное здание; если в этом здании производится какой-то юнит, его тренировка будет завершена мгновенно);

/cheat tech X tech on — игрок X изучает все технологии;

/cheat safe — вокруг города появляются несколько истребителей и джаггернаутов;

/cheat add X — дарует указанный юнит, строение или предмет (его название вводится вместо X, например, **/cheat add Giant Glass Spider**).

SiN Episodes: Emergence

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда) и введите **sv_cheats 1**. Активируется режим кодов. А сами коды такие:

god — бессмертие;

health 999 — 999 единиц здоровья;

impulse 101 — все оружие и амуниция;

notarget — невидимость;

noclip — прохождение сквозь стены.



E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

Tycoon City: New York

В процессе игры нажмите:

Ctrl + Alt + U — 1000 очков для апгрейдов;

Ctrl + Alt + B — 100 landmark bonds.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



В реестре Windows **Call of Cthulhu** регистрируется под не очень-то цензурным названием **Call of Shit** (от перевода воздержимся). Либо у разработчиков очень специфическое чувство юмора, либо... (april504@yandex.ru).

Mafia: The City of Lost Heaven

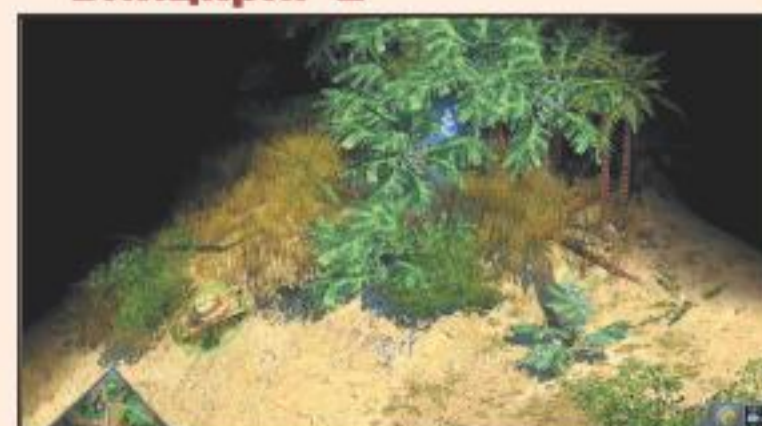
Возьмите любой выдиральщик ресурсов, например **Resource Hacker**, и расковыряйте с его помощью файл **MafiaLauncher.exe** (находится на диске с игрой). Отыщите вкладку **bitmap**, а в ней — папку **PETRA**. Внутри обнаружится весьма пикантная картинка (BIF05@yandex.ru).

The Sims 2: Open for Business



Если у сима развить навык рисования картин, в итоге он сможет изобразить самого Уилла Райта, человека, придумавшего эту игру (Виктор Мокроусов).

Блицкриг 2



Кампания за Германию, вторая глава, миссия «Изошренная прелюдия». За пальмами в юго-западном углу карты спрятан снеговик. Если по снеговика выстрелить из пушки или наехать на него танком, через некоторое время из этого угла появится советский танк KB-2 (SKudrin@inbox.ru).

Космические рейнджеры 2: Доминаторы



Пасхалка находится на планетарной карте Террон, где надо убить босса «зеленых» доминаторов. Прорывайтесь с боем к центральному залу (на север от него засел сам Террон). Двигайтесь направо и освобождайте роботов-камикадзе. Напротив двери, ведущей к Террону, находится пустая комната. Заводите туда одного камикадзе и на ручном управлении взрывайте бомбу. Вселяйтесь в другого робота и любуйтесь на фотки разработчиков, украшающие некогда пустые стены. Иногда, правда, эта пасхалка срабатывает только после предварительного выстрела по стене (**Сергей Васянов**).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

FIFA Manager 06



В FIFA Manager 06 можно абсолютно бесплатно получить в свою команду любого игрока. Для этого сделайте ему крупное предложение (миллионов 200), а когда оно будет принято, просто измените сумму на 0. Отказа, что удивительно, не последует (**Сергей Хохлов**).

The Elders Scrolls 4: Oblivion



В игре есть возможность быстро прокачать все основные способности героя. Как известно, навыки растут по мере их применения. Один из важных скиллов — sneak — можно прокачать в пещерах, найдя место, где за стеной слышно сопение или шаги монстров. Включаем режим sneak, упираемся в стену и активируем автоматический бег (клавиша Q). Через 2—3 часа такой тренировки ваш персонаж превратится в фэнтезийного Сэма Фишера.

Боевые и магические умения можно хорошо прокачать, если получить квест Whom Gods

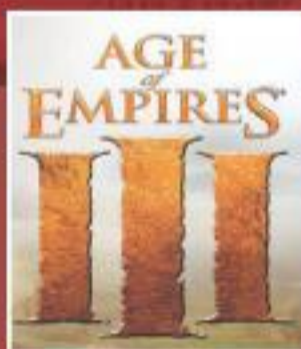
Annoy, в котором некая Rosentia Gallenus просит избавить вас от проклятья проклятого посоха. После того как она отдаст герою посох, проклятье переходит к нему. На самом деле мы получаем четырех вечных спарринг-партнеров. На них можно отрабатывать все боевые и магические навыки, а также защиту. Дело в том, что убитый Everscamp тут же возрождается. Найти в игре постоянно возрождающихся монстров, которые не слишком сильны и не сразу нападают на героя, очень трудно. Отрадно, что наличие таких «телохранителей» никак не влияет на репутацию героя (**Дмитрий Орешников**).

Если вы украли какие-либо предметы, в инвентаре около них будет рисунок в виде руки. Продавать такие вещи нельзя. Чтобы легализовать их, нужно положить ворованные предметы и одну свою вещь в любой сундук. Затем сначала забираете из сундука свою вещь, а потом краденные. Все, теперь они ничем не отличаются от купленных или снятых с монстров предметов (wvg@list.ru).

The Godfather



Существует отличный способ беспрепятственно ездить по дорогам. Если вы движетесь по дороге с двусторонним движением, выезжайте на середину и начинайте сигналить не переставая. Робкие водители будут прижиматься к обочинам. Если же дорога односторонняя, езжайте по направлению движения у левой обочины (alexandriowar@mail.ru).



НАШИ ПРИЗЫ

Ваша пасхалка или хинт попала на страницы «Игромании»? Наши поздравления: вы стали обладателем локализованной версии **Age of Empires 3**, изданной в России фирмой 1С. Заодно проверьте, не забыли ли вы указать свой домашний адрес в письме. Если забыли, отправьте его на ящик winner@igromania.ru или на почтовый адрес редакции.

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD



На нашем DVD в рубрике «КОДЕКС» вы найдете множество трейнеров, сохранений, а также несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). Архив всех разделов «КОДЕКС» ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на DVD в разделе «По журналу».

Сохранения: City Life, Crashday, Heroes of Might and Magic 5, Rogue Trooper, SiN Episodes: Emergence, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter и V8 Supercars 3.

Трейнеры: Civilization 4, Black & White 2: Battle of the Gods, Galactic Civilizations 2: Dread Lords, Heroes of Might and Magic 5, Hitman: Blood Money, Rise & Fall: Civilizations at War, SiN Episodes: Emergence, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tomb Raider: Legend, X-Men: The Official Game.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Полезный софт/Игроманский стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасха-

лок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Книга *Hordes of the Abyss* открывает серию руководств *Fiendish Codex*, которая будет посвящена бесам, дьяволам и прочим обитателям темных миров. «Орды Бездны» рассказывают о демонах или, как они сами себя называют, танарри. Руководство содержит информацию о способностях, тактике и организации демонов, о Бездне (основном месте их обитания), о правителях и демонической одержимости. Навыки, заклинания, снаряжение демонов прилагаются. За 160 страниц просят 30 долларов.

Линейка *Forgotten Realms* пополнится книгой *Mysteries of the Moonsea*. Как явствует из названия, дополнение посвящено Лунному морю, крупному региону на севере Фэйруна. После прочтения «Тайн Лунного моря» мастер сможет использовать в своей кампании такие известные города, как Флан, Мельваунт и Зентил-Кип. Стоимость 160-страничного дополнения — \$30.

Для новичков, только-только начинающих осваивать D&D, Wizards of the Coast выпустила *D&D Player's Kit*. Он содержит спе-

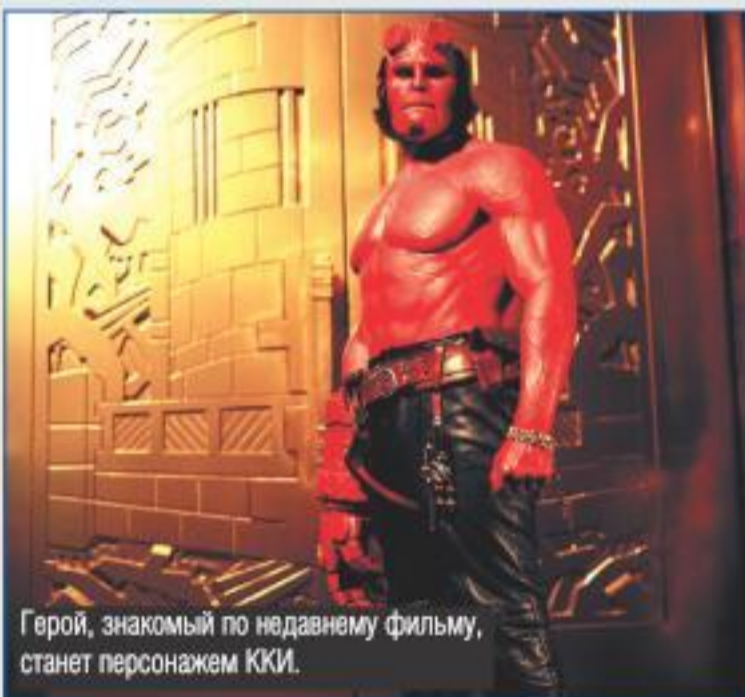


циальную версию основной книги правил (*Player's Handbook*) в мягкой обложке, полный комплект игровых костей и буклет, который должен облегчить задачу по созданию нового персонажа. Набор стоит \$30.

Vs. System

Супергеройская коллекционная карточная игра *Vs. System* уже стала мостиком между двумя главными производителями комиксов — *Marvel* и *DC Comics*. В будущем году игроков ожидает пополнение — новая игра и новые герои. Производитель *Vs. System*, компания *Upper Deck Entertainment*, уже договорилась с независимым издательством *Dark Horse Comics* о приобщении к игре самого известного его героя — Хеллбоя.

Поскольку комиксов про парня из пекла явно меньше, чем про Супермена с Человеком-пауком, да и мир Хеллбоя разработан хоть и добротнo, но не столь тщательно, UDE



Герой, знакомый по недавнему фильму, станет персонажем ККИ.

решила не отводить краснокожему демону полноценный 220-карточный сет. Вместо этого в начале 2007 года увидит свет первая из *Essential Collection* — серия расширений, каждое из которых посвящено одному популярному супергерою. В состав коллекции войдет две 60-карточные колоды, пять фольгированных карт, два счетчика выносливости, книга правил, коробки для карт и репродукция работы художника, в данном случае — Майка Миньолы. 100 репродукций будут подписаны комиксистом. Пока неизвестно, насколько регулярно будут выходить подобные сетy, но число супергероев, истории о которых выпускают независимые издательства, наводит на самые радужные предчувствия.

Magic: The Gathering

Самым первым и самым солидным турниром последнего месяца стал Про-тур Праги, совпавший по времени с релизом «Раскола», третьего сета «Равники». После трех дней непрерывных боев в формате *Ravnica Booster Draft* победа досталась японцу Такуйе Осаве, одолевшему в финале Арона Бракмана. На этот раз топ-8 был относительно непредставительным — к известным магам можно отнести только Антонио де Россу, Квентина Мартина и Суэна Накамуру. Наши игроки тоже засветились на этом турни-

ре. Александр Страхов, Рустам Бакиров и Василий Цапко представляли Россию, а Игорь Гуров, Юрий Коломейко и Андрей Алексеев — Украину. Василий в итоге занял 40 место, а Юрий — 53 место.



Сразу вслед за Про-туром случился очередной *Magic Invitational*. Как обычно, этот турнир собрал всех звезд мировой «Магии». Состязание в самых разных и весьма своеобразных форматах выявило двух лучших игроков — Антуана Руэля и Джеффа Канингема. То ли Джефф играет похуже Матвея Линова (выигравшего у Руэля в прошлом году в Москве), то ли Антуан наконец собрался, но на этот раз французу все же удалось одержать победу.

Однако для нас, любителей, гораздо важнее другие события — региональные чемпионаты, которые уже с мая проходят по всему миру. Расписание российских региональных чемпионатов ищите на сайте www.mymagic.ru, а деклесты западных — на диске журнала. Время подготовиться и выбрать колоду еще есть, ведь последние национальные квалификационные турниры пройдут в августе, а игроки в нашей стране не ограничены в количестве попыток квалифицироваться.

В *Magic Online* все по-прежнему. В начале июня состоялся онлайн-выход «Раскола», в июле наверняка начнется бета-тестирование *Coldsnap*, а про версию *Magic Online 3.0* пока ничего не слышно.





e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

Warhammer и Warhammer 40 000

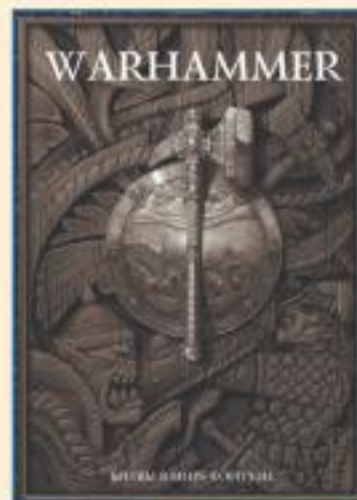
Русское издание

■ Жанр: Военно-тактическая игра с миниатюрами ■ Производитель: Games Workshop
 ■ Распространитель: «Алегрис» ■ Сайт: www.warhammer.ru ■ Количество игроков: 2
 ■ Длительность партии: от 1 часа ■ Язык игры: русский

Уже не первый год стартовый набор настольной тактической игры с миниатюрами **Warhammer Fantasy Battles** продается в комплекте с полностью переведенными на русский язык базовыми правилами. Впрочем, это далеко не единственная книга, необходимая серьезному игроку. На Западе книжные полки варгеймеров ломятся от описаний отдельных армий, вариантов правил, сценариев и разнообразных руководств. В этом году непаханое поле дополнительной Warhammer-литературы начали возделывать и в России.

Оговоримся сразу: многие из этих книг переводили и раньше — как энтузиасты, так и российские распространители. Но такие переводы были зачастую несистематизированы и не могли похвастаться подобающим уровнем печати. Теперь на смену черно-белым, будто распечатанным на лазерном принтере брошюрам приходят полноцветные глянцевые издания. К нынешнему лету стараниями компаний «Алегрис» и «Астероид» на русском языке выпущены по четыре кодекса для фэнтезийного и фантастического «Молотов войны».

Кодекс — это основа вашей Warhammer-армии. Книги правил содержат только общую информацию по каждой из противоборствующих сторон. Подробную историю избранного подразделения, описания отдельных типов входящих в него войск и героев, оружия и артефактов, которыми можно усилить бойцов, выигрышных стратегий, красочные иллюстрации и примеры покраски — все это вы найдете только в армейских кодексах.



Из четырнадцати кодексов **Warhammer Fantasy Battles** уже переведены «Гномы», «Лizardмены», «Королевства огров» и «Лесные эльфы». В рамках **Warhammer 40 000** выпущены русскоязычные «Черные храмовники», «Космические десантники», «Тау», «Тираниды»; ожидают перевода еще 8 книг. К работе над этими изданиями были привлечены заслуженные игроки и многолетние поклонники «Молота войны», поэтому перевод должен максимально удовлетворить всех варгеймеров.

Помимо кодексов, этими же компаниями переведена и напечатана книга «Как красить миниатюры Citadel». Citadel — это фирма, которая выпускает модельные ряды и краски для всех тактических игр с миниатюрами от Games Workshop — не только обоих «Молотов войны», но и «Властелина Колец». Издание рассказывает о том, какие инструменты и материалы использовать для покраски, как собирать миниатюры и готовить их к этому процессу. Описаны такие техники окрашивания, как блендинг, драй-брашинг, глазировка, слоение, смешивание, проливка. Освоить эти приемы помогут 12 пошаговых описаний покраски. В качестве образца для подражания приведены многочисленные фотографии выставочных работ заслуженных художников, в том числе членов известной команды 'Eavy Metal'.

Не за горами новые переводы и новые книги. Проект уже можно назвать уникальным для российского рынка: впервые игровая литература выходит на русском языке в таких масштабах. Несомненно, что издание книг по «Молоту войны» привлечет

к этой игре новых поклонников и положительно скажется на развитии настольно-игровой индустрии в целом.

Петр Тюленев

Геймплей	***** (10)
Игровой мир	***** (10)
Художественный дизайн	***** (8)
Качество изготовления	***** (8)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	***** 9



На диске в разделе «Вне компьютера»

- 1. Vs. System.** Правила коллекционной карточной игры и карты двух сетов.
- 2. Dungeons & Dragons.** Дополнение к Player's Handbook 2 и карты руин.
- 3. AD&D 2nd Edition.** Неизданный приключенческий модуль Ivid The Undying.
- 4. Rocketville.** Новая коробочная стратегия от Avalon Hill.
- 5. War of the Ring.** Полные правила плюс материалы для дополнения Battles of the Third Age.
- 6. Dreamblade.** Спецподборка материалов по новейшему варгейму с коллекционными миниатюрами.
- 7. Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, русские правила игры.



МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!



ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

МЕЛОДИИ

Обязательно замени в коде букву "X" на цифру модели телефона: АКТУНГ! Как загрузить рингтон...

Table of music tracks with columns for track name, artist, and phone number. Includes tracks like 'Lonely', 'Crazy', 'All About Us', etc.

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4040

КАРТИНКИ

Grid of various cartoon and animal-themed ringtones with small images and phone numbers.

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

ВИДЕОРОЛИКИ

Grid of video clips featuring various characters and scenes, including 'Анималия' and 'Я тебя оценю Лю'.

Видеоролики поддерживают: LG T5100, Motorola C650, E1000, E1120, E366, E550, RAZR V3, Rokr E1, V180, V220, V350, V651, V800, V820, V835, V850, V860, Nokia 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6110, 6220, 6230, 6250, 6260, 6270, 6280, 6340, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6690, 6820, 6830, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6920, 7200, 7210, 7220, 7260, 7360, 7370, 7500, 7510, 7710, 7800, 8910, 9000, 9500, E61, E70, N70, N71, N80, N90, N91, N92, N-Gage, QD, Panasonic X300, X700, Pantech PG1200, PG1400, PG3300, Qtek 8020, Sagem My X-7, Samsung D500, D710, E520, E820, X610, GX20, GX22, GX30, GX-E30, GX-L15, G2200, Siemens C645, C670, C675, M65, M75, ME75, S65, S75, S865, S885, SL75, SP75, ST60, SK1, SonyEricsson D750, F500, K500, K550, K506, K700, K700c, K700s, K750, P600, P900, P910, S600, S710, V800, W590, W600, Z1010, Z520, Z900.

Advertisement for 'Знакомства' (Datings) with phone number 9966 and 'ПОДАРОК ДРУГУ!' (Gift to a friend).

Advertisement for 'РАЗЫГРАЙ ДРУГА!' (Play a friend) with phone number 180 and 'ЗВОНИ! ПАРОЛЬ 180'.

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

MP3-РЕАЛТОНЫ

Table of MP3 ringtones with columns for track name, artist, and phone number. Includes tracks like 'Лето', 'Ой, ой', 'Вова-чума', etc.

СУПЕР-ЗВУКИ

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

Table of super sounds with columns for sound name, description, and phone number. Includes sounds like 'Лев', 'Вой', 'Сова', etc.

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

JAVA-ИГРЫ

Grid of Java games including 'Cat: love adventure', 'Cat in Pingutopia', 'Алеша Попович и Тугарин Змей', 'Cat: Coral Beach', 'Diverzant 2', 'S.T.A.B.', 'Base Defender', and 'Kung Fu Fighting'.

ВНИМАНИЕ! Для загрузки цветной картинки, полифонии, видеоролика, супер-звука, mp3-реалтона или java-игры нужен подключенный WAP или WAP-GPRS в телефоне и WAP-у оператора. Служба поддержки: т. (495) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru.

Супер-звук поддерживают: Nokia 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3690, 5140, 6020, 6110, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6690, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 8950, 9000, N-Gage, N-Gage QD, Sony Ericsson F500, K500, K700, K750, P600, P900, Siemens SL55, S65, S75, S85, Panasonic GD-E7, Motorola E365, V220, V80, LG: F2100, G1800, G5600, L1700, T5100, Samsung (все полифонические модели, кроме A600, N600, N620, T500).

Java-игры поддерживают: Nokia 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3550, 3600, 3620, 3650, 3690, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6690, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250, 7260, 7610, 7610, 7650.

**СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF**

«Краткость сестра таланта», — говорили древние греки и сочиняли «Илиаду». «Да, сестра таланта и теща гонорара», — вторил им Лев Николаевич Толстой, дописывая последние строчки «Войны и мира». «Правда сестра?» — удивлялась прекрасная половинка ведущих почты «Игромании», раздумывая, как бы сделать новый выпуск рубрики поинтересней. «В натуре, родственница», — успокаивал Светлану Старпом и норовил ответить на каждое письмо первым.



Огромный блиц-опрос, который невозможно было пропустить (уж больно интересно он оказался составлен — см. поблизости), отъел целых две страницы «Почты», и поговорка о краткости начинала вставать ребром. «Уважаемая леди, а не ответить ли нам сегодня на вопросы уважаемых, безмерно дорогих и почитаемых читателей максимально кратко?» — поинтересовался Старпом. — «Отчего же, право, не ответить? Ради такого дела можно», — ответствовала Светлана. На том и порешили.

ПЛАСТИЛИНОВЫЙ ФРИМЕН

«Здравствуйте, дорогие Алексей и Светлана. Пишут вам фанаты Half-Life 2 из центра Черноземья — г. Липецка. Рады сообщить вам, что Гордон Фриман нашел свое новое воплощение, на этот раз в художественном пластилине. Наш общий друг и просто хороший человек, Сергей

Борисович Репко, вылепил его специально для вашей рубрики».

Скульптор: Репко Сергей Борисович

Фотограф: Спивак Михаил Алексеевич aka SCIFFIN

Тех. поддержка: Фролов Алексей Анатольевич aka SckraT

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**

Здравствуйте, дорогие читатели, вот и закончилось наше месячное расставание. За это время произошло столько интересного, что ни в двух, ни даже в двухстах словах всего этого не перескажешь. Зато на этот вопрос достаточно однозначно отвечает весь наш журнал. Буйство игровой индустрии, стремительный полет компьютерных игр, накал железа и хитросплетение софтвера. От себя могу лишь добавить, что работа над текущим выпуском «Почты» протекала весьма оживленно.

После ответа на вопросы блица мы с Алексеем пришли в некую ажитацию и, как нам показалось, подобрали для последующих кратких ответов самые-самые письма. По крайней мере, нам самим понравилось то, что получилось в итоге. Осталось узнать, понравится ли оно вам. Как всегда ждем ваших писем на наши распростертые в объятьях почтовые ящики.

ПИСЬМО НОМЕРА**ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ**

Здравствуйте, Света и Алексей. Постоянно читаю «Почту» и вот решил задать вам не совсем стандартный вопрос. Как вы думаете, что бы случилось, если бы разработчикам компьютерных игр лет десять-двенадцать назад предложили воспользоваться машиной времени и перенестись в день сегодняшний. Как бы пошло развитие компьютерных игр, знай девелоперы, как выглядят игры сегодня?

Спасибо за внимание и наверняка остроумные ответы, Сергей Павловский (г. Казань).

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РУБИЛ НАОТМАШЬ)**

Оригинальная постановка вопроса. Ответить не так просто, как кажется. Подозреваю, что если таким макаром засвистали бы в будущее большую часть игростроителей, то индустрия виртуальных развлечений надолго бы завязла в болоте. До подрастания нового молодого поколения девелоперов. Налицо довольно тонкий психологический момент. Зная, что в будущем что-то будет сделано лучше, чем делаешь ты, имея тому прямые доказательства, сложно творить что-то самому. Ты понимаешь, что делаешь не лучшее! Руки опускаются, мысли затуманиваются, работа встает...

И сделал бы так, как увидел в будущем, да не можешь — техническая база не позволяет. А делать хуже уже не хочется, ведь знаешь, как оно будет потом. Такая вот хитрая загогулина.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ЕХИДНИЧАЛА И ПОДКАЛЫВАЛА)**

Фи, товарищ Старпом, мужской подход к вопросу: если самец не может сделать что-то лучше, чем все, то он вообще не берется это что-то делать. Ну что за анахронизм? Для меня, например, знание, что когда-то что-то будет существенно лучше, чем есть сейчас, никогда не было стопором в работе. Напротив, я всегда четко знаю, что когда-нибудь (на самом деле очень скоро) любой аспект жизнедеятельности станет лучше, от этого никуда не деться. Так что же, останавливаться в развитии? Нетушки!



Мне кажется, узнай большая часть разработчиков (да-да, и мужчин тоже!) будущее, они, напротив, с пуцей старательностью примутся делать более качественные игры. И, кстати, развитие игровой индустрии в целом от этого не затормозится, а наоборот, пойдет быстрее. Ведь девелоперы увидят, как выглядят тайтлы будущего, обратят внимание на то, каких ошибок стоит избегать, и сразу сделают классную игру, пускай и на несовершенной технической базе.

ПИСЬМО №1

МНОГОЖАНРОВЫЕ ИЗЫСКИ

Привет, леди Светлана, хеллоу, старпом Макаренков. Надеюсь, мое письмо вы опубликуете незамедлительно, потому что вопрос, который я хочу поднять, весьма наболел. Смотрите, что получается. Года так до 1996-го разработчики периодически выпускали так называемые мультижанровые игры. Классический пример — Cyberia. Там был и экшен от первого лица, и симулятор вождения разного транспорта, и даже стратегия в какой-то степени присутствовала. Таких игр было немало, а играть в них могли практически все, потому что в них было что-то от каждого жанра.

А потом как отрубил. Что ни игра, то строгое следование канонам какого-то одного жанра. Что за напасть, почему так получается? Неужели разработчикам при нынешних-то возможностях компьютеров и программ сложно сделать эдакую смесь, которая будет интересна всем геймерам поголовно?

С надеждой на скорый ответ, Женя Самородов из Киева.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СЕРЬЕЗНО РАЗМЫШЛЯЛА)

Думается мне, уважаемый Женя, что причина узкой специализации игр как раз в этом самом прогрессе и заключается. Раньше в рамках отдельно взятого жанра на тогдашних машинах невозможно было развернуться: либо делай что-то совсем уж примитивное, либо пытайся как-то еще заинтересовать игроков. Вот разработчики и выдумывали разные мультижанровые коктейли, совмещали в одной игре относительно невысокого качества аркады, экшены, стратегии, квесты... Возьми каждый элемент в отдельности — ерунда ерундой, а вместе вроде как приличная игра. Потому что есть разнообразие.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

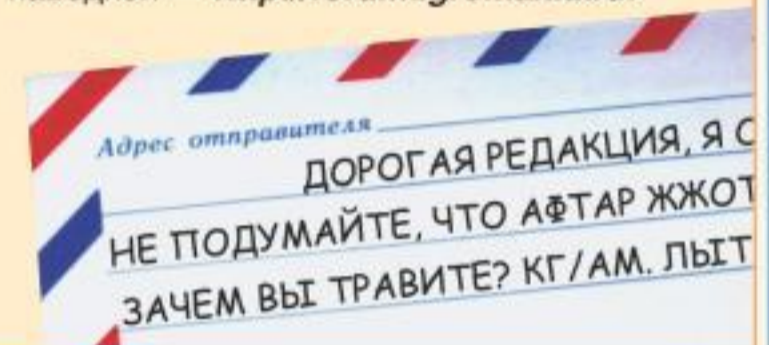
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

— **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



А сейчас мощь компьютеров и программного обеспечения позволяет, что называется, углубиться в жанр, раскрыть все его возможности. Вот девелоперы и стараются во всю, делают игры узкоспециализированные, зато настолько детально проработанные, что порой диву даешься.



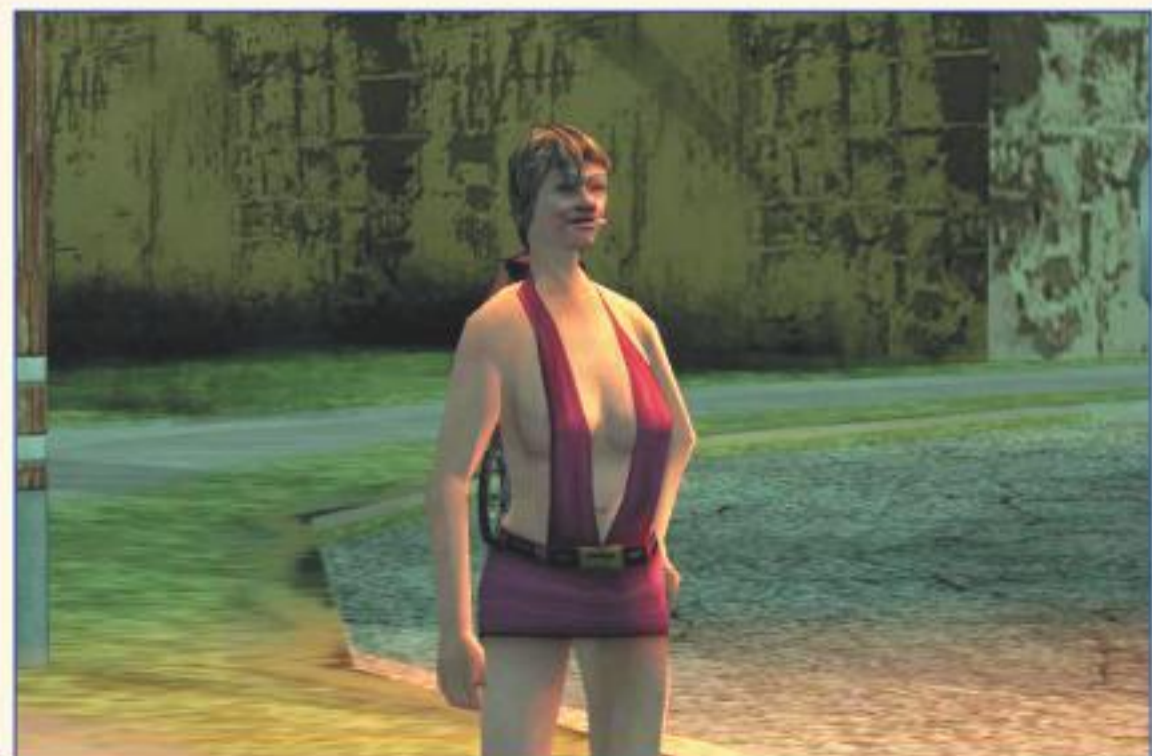
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ФАРШИРОВАЛ ИЗВИЛИНЫ)

Категорически не согласен, что сейчас никто не делает мультижанровых игр. Есть такие. Да, их немного, зато подавляющее большинство шедевры. Один **Project Nomads** (разработчики **Radon Labs**, издатель **CDV Software**) чего стоит. Тут тебе и экшен, и аркадный симулятор, и RPG, и стратегия с тактикой. Выбери — не хочу. Современная техническая база позволяет делать мультижанровые игры значительно лучше, чем прежде.

Однако! Налицо закономерность: этих самых мультижанровых игр действительно стало суще-

ственно меньше. Причин, как мне кажется, две. Первая — количество игр в целом возросло, а количество мультижанровых тайтлов осталось прежним. Вероятно, количество разработчиков, желающих делать «мультижанры», — величина постоянная, а индустрия меж тем растет.

Причина вторая — профессионализация игростроя в целом. Это свойственно любому направлению деятельности человека. Чем шире разрастается какая-то отрасль, тем больше она специализируется. Как муравьи в муравейнике. Отчасти это отражает потребности геймеров. Если лет шесть-семь назад подавляющее большинство игроков были, скажем так, универсалами — играли во все подряд, лишь бы хорошим было, — то сейчас ситуация изменилась. Геймеры четко делятся на поклонников того или иного жанра. Играют, например, только в экшены или только в стратегии. Ну и как таким «специалистам» продать мультижанровый проект? То-то и оно!



Женщины из Сан-Андреаса. Чудо как хороши. Прислал hirurg75.



ПИСЬМО №2

ЦАЦКИ, ФАНФИКИ, ПОБРЯКУШКИ

Обращается к вам геймер из солнечного Сочи! И вот какой у меня вопрос. Меня удивляет несообразительность большинства разработчиков. Почему они не видят своей же собственной выгоды? Ну что стоит выпускать футболки, кепки, пластиковые игрушки, комиксы по мотивам популярных игр. Ведь на этом можно миллионы зарабатывать, а геймеры будут получать уникальные фишки, которыми можно похвастаться перед приятелями. А мы что видим? Ни тебе фигурок в виде главных героев, ни классных комиксов. Почему такая ситуация, и изменится ли она когда-нибудь?

Стас Кликских, г. Санкт-Петербург.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(БЕЗЫДЕЙНО НАСТАВЛЯЛ)

Разработчики не дураки, деньги считать они умеют отлично. Выпуск всяческих фанфиков оправдан только тогда, когда их точно купит определенный процент игроков. Довольно большой процент. Иначе игра не стоит свеч. Весь потенциальный навар вылетит в трубу. Про Россию речи вообще не идет. У нас игры такими тиражами, которые могли бы обеспечить навар от продажи сопроводительного товара, не продаются. Разумеется, только пока.

На Западе — да, многие игры могут обеспечить сборы от продажи побрякушек, и там как раз подобных фишек выходит предостаточно. Тут тебе и модельки в виде героев какого-нибудь Warcraft, и расписные футболочки с Ларами и Дюками, и даже часы с эмблемами Харконненов и прочих Атрейдесов. Выбор есть, и сейчас, кстати, совсем не проблема заказать желаемый экспонат в Россию. Вот только обойдется это ой как недешево.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ХИТРОУМНО МОЗГОЛОМСТВОВАЛА)

Поддержу тему: на Западе действительно всего этого дела достаточно много, но все же не так много, как может показаться. Скажем, киноиндустрия предлагает значительно более широкий выбор различных фигурок/моделек/футболок/кепок/наклеек. Мне кажется,



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



Господа и дамы, спешим донести до вас благую весть. Некоторое время назад на нашем диске поселилась рубрика «Рассказы читателей». Когда-то она у нас уже была, но подло испустила дух — рассказов приходило немного, а те, что приходили, не всегда стоило делать достоянием общественности. Сейчас ситуация заметно улучшилась, рассказов приходит довольно много, поэтому мы решили возобновить публикацию ваших литературных изысков.

Ну а чтобы дополнительно разнообразить контент раздела на диске, либо Светлана, либо я (Старпом) будем в начале каждого рассказа писать маленькую аннотацию, эдакое резюме по прочитанному. Дочитаете «Почту» и можете прямиком направляться на диск, где вас уже ждет первая порция произведений. Ну а когда и их изучите, садитесь поудобней и начинайте писать свой собственный рассказ. Выйдет хорошим — обязательно опубликуем.

причина отчасти в том, что тиражи игр не настолько велики, как, скажем, количество посетителей кинотеатра. С этой точки зрения получается действительно нерентабельно.

А с другой стороны, разработчики пытаются при помощи всех этих побрякушек заставить геймеров покупать подарочные версии игр. То есть не продают «подарочки» отдельно, а засовывают в коробочки и, простите, впаривают за весьма немалые деньги. Уж если фанат, то купишь. А то, что покупает не так уж много народу, с лихвой окупается завышенной ценой.

Также не следует забывать, что средний возраст геймера в той же Америке не 15-17, как у нас в России и странах постсоветского пространства, а около 30. Заставить же покупать различные цацки достаточно взрослого человека не так просто. У него другие интересы, иные взгляды на жизнь, чем у молодежи.

ПИСЬМО №3

ЦЕНА КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТИ

Привет, Алексей, здравствуйте, Светлана. У меня к вам такой интересный вопрос. Часто разработчики тратят огромные деньги, чтобы сделать приличные ролики для своих игр. Я знаю, сколько стоит создание качественного короткометражного трехмерного ролика. Это же чудовищные деньги. Глядя на ролики к очередной игре, я понимаю, что они стоили денег, вполне сравнимых с затратами на всю игру. При этом сама игра может быть далеко не идеальной.

Зачем столько средств тратится на видео, если можно потратить их с умом, например, на доведение до ума игры? А ро-

лики можно ведь и на движке сделать, мы, геймеры, не обидимся. Кстати, если движок будет хороший (а это напрямую зависит от количества денег), то ролики могут выглядеть немногим хуже, чем пререндеренное трехмерное видео.

Николай WerFOOD Сизов (г. Владивосток).

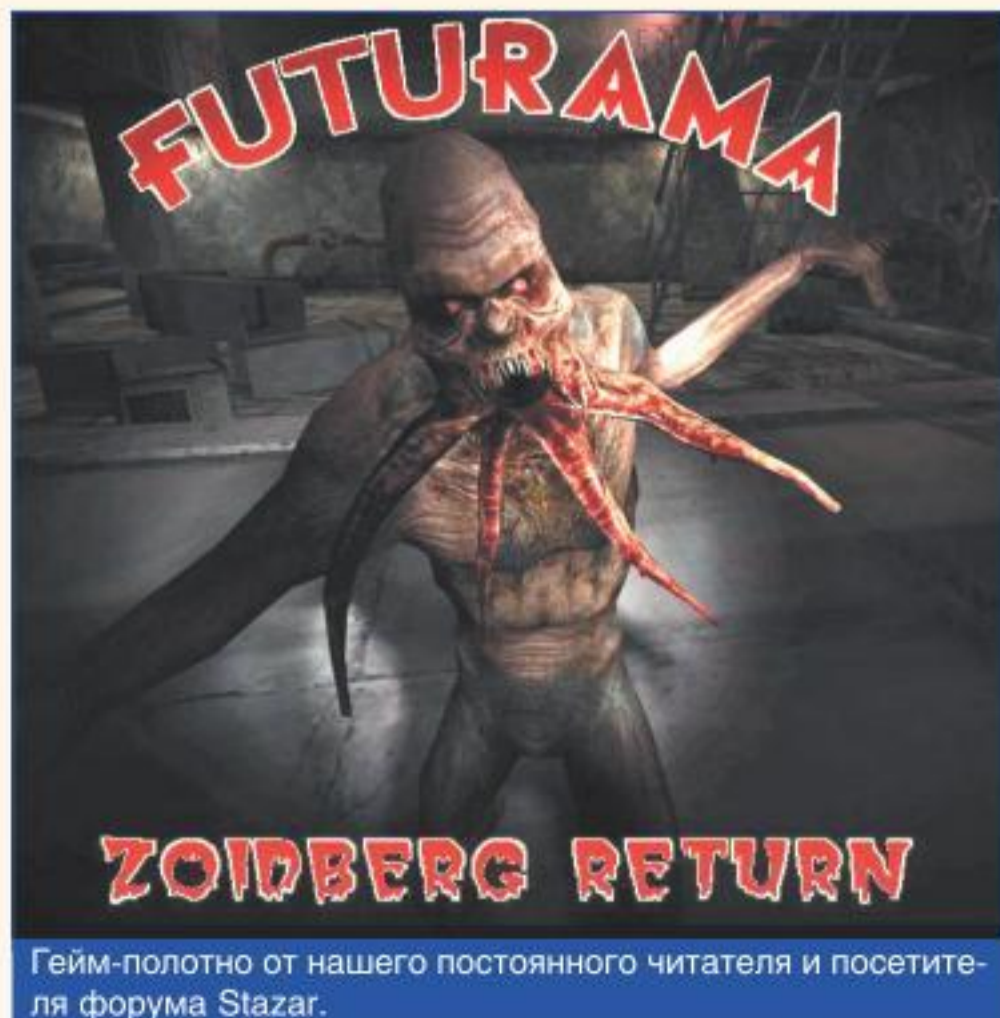
СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ЛОЖИЛАСЬ ГРУДЬЮ НА АМБРАЗУРУ)

На мой взгляд, трехмерная анимация — это самостоятельный вид искусства, достойный самого пристального внимания. И это та самая область, которая при умелом использовании (обязательное условие) не только дополняет компьютерные игры, но и выводит их на совершенно новый уровень. Качественно сделанное анимационное кино иногда превращает даже относительно среднюю игру в произведение искусства. И наоборот, некачественные ролики могут похоронить (ну или, по крайней мере, сильно испортить) качественный по всем остальным параметрам тайтл.

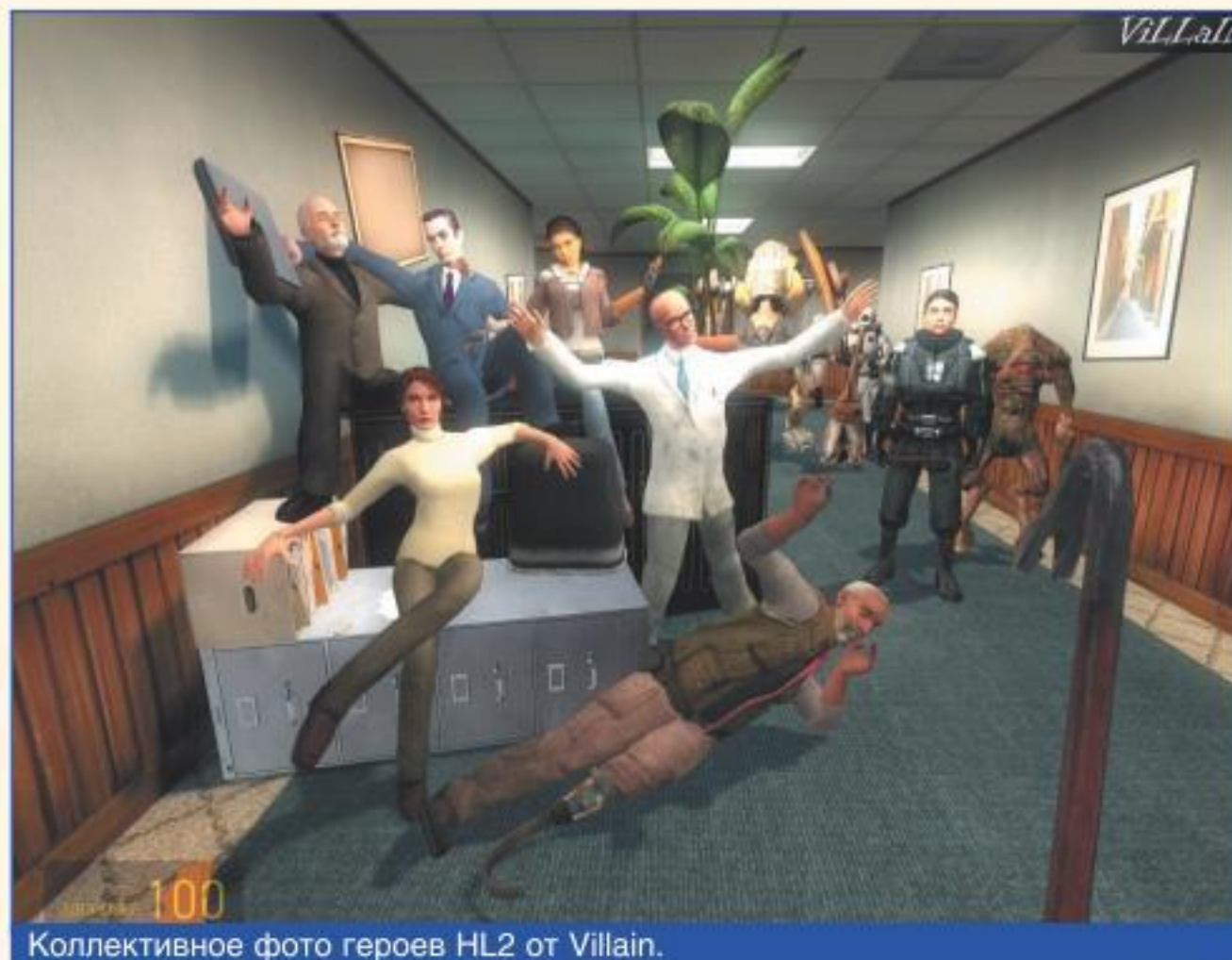
Я не берусь утверждать, что анимационная составляющая обязательна для всех игр и что всем разработчикам нужно стараться внедрить в свои проекты заранее отрендеренные 3D-вставки, но искренне верю, что игр с качественными роликами будет все больше. Собственно, даже и надеяться не нужно: профессиональная киноиндустрия все теснее кооперируется с геймдевом, так что слияние неизбежно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ЗАТЫКАЛ СПИНОЙ БОЙНИЦУ)

Ну-ну, потише! Сколько фанфар, дифирамбов, ментальных оваций. Отлично понимая, что



Гейм-полотно от нашего постоянного читателя и посетителя форума Stazar.



Коллективное фото героев HL2 от Villain.

Светлана нервно дышит к качественным анимационным вставкам в компьютерных играх, спешу остудить ее пыл. Интеграция киноиндустрии и игрового действия действительно идет, но это вовсе не значит, что она будет протекать в форме: «А сварганьте-ка нам еще классный ролик для нашего мега-супер-пулер DOOM 13». Это экстенсивный взгляд на вопрос.

Анимационное кино будет вращаться в игры не в виде пререндеренных роликов, а в виде вполне движковых вставок. Благо современные движки позволяют создавать очень качественное видео в режиме реального времени. Идеально срежиссированные, детально продуманные ролики, логично дополняющие и сменяющие геймплейные моменты. Анимация скриптовых сцен: главный герой в этот момент может быть активен, но направление взгляда игрока по сценарию предопределено.

Возвращаясь к изначальному вопросу — зачем столько денег тратится на видеовставки. Ответу просто: тратится-то их, может, и много, вот только самое дорогое видео, по сути, делается бесплатно. Большинство крупных игровых компаний имеют целые подразделения, целенаправленно занимающиеся видео (это и разработка промо-роликов, и презентаций, и много еще чего). Содержать их все равно надо, и деньги они кушают будь здоров. Видео, которое делается для игр, съедает изрядную долю бюджета, но выплачиваются эти деньги своим же сотрудникам. Оборот капитала идет внутри компании.

Если же ролики заказываются сторонним студиям (что, кстати, крайне редко), то там монета платится уже менее звонкая. Таковы законы бизнеса.

А насчет того, нужны ли классные ролики для игр, ответу так. Отличную игру шикарный ролик оттеняет, делает ее еще более качественной, показывает высококлассность сборки. Плохую же игру никакой ролик не спасет. Геймеры коробочки покупают не для того, чтобы тупо видео смотреть, геймерам нужна игра! И точка!

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Коварные ссылки на ваши мега-ресурсы и гига-порталы продолжают проливным дождем сыпаться на наш адрес. И все бы здорово, но крайне много приходит линков на чужие работы. Неужели вы думаете, что мы не проверяем авторство и копирайты? Впрочем, здорово, что подавляющее большинство все же присылает ссылки на свои собственные сайты и странички. Лучшие из лучших попадают на страницы нашего журнала. Напоминаем:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего ресурса.

1. <http://fifamanager.ru> — сайт про FIFA Manager 06 от EA Sports.

2. <http://redalert3.net.ru> — все о C&C: Generals, Zero Hour, Renegade, Yuri's Revenge, Red Alert 2, Tiberian Sun и Firestorm. Авторские моды и карты, скриншоты и фан-арт народа.

3. <http://muonline.pp.ru> — очень приятный сайт об онлайн-овой RPG MU Online.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Лето в самом разгаре, дорогие читатели. И сколько бы нам всем вместе ни хотелось посидеть денек-другой за монитором, проходя очередной шедевр игрового мира, надо и отдохнуть от компьютера. Поэтому в завершение сегодняшней «Почты» я хочу вам пожелать на пару-тройку недель покинуть пыльные жаркие квартиры и отправиться куда-нибудь на природу. Крым, Черное море, Сочи, Байкал, Карелия, деревня, дача, дальние и сильно зарубежные страны — все они ждут вас.

Ну а когда вы с новыми силами вернетесь из отпусков, мы уже будем поджидать вас с новым выпуском рубрики. И не забывайте: если вдруг в процессе вашего отдыха вам подвернется компьютер с выходом в интернет, обязательно черканите нам пару строчек с интересным вопросом. И можете отдыхать снова. Удачного вам июля, дорогие мои. До скорых встреч!

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

За время прочтения вами «Почты» концепция рубрики не менялась. Краткость — сестра таланта, а гонорар... а черт с ним, с гонораром. Удачного вам отдыха в пампасах и не кашляйте. ■



www.vs-system.ru

Скорость The Flash

Сила Superman

Клуб Галактика - Москва,
м. Багратионовская ул. Кастанаевская, д.4
Клуб Феникс - Санкт-Петербург, Лиговский
проспект, д. 44 Б

...в твоих руках.

Коллекционная карточная игра Justice League of America.

- В издании представлены популярные персонажи вселенной DC Comics.
- Компания UDE проводит турниры Pro Circuit с призовым фондом 1.000.000 \$.
- Издание полностью совместимо со всеми продуктами VS System.
- Иллюстрации выполнены художником Alex Ross.



JUSTICE LEAGUE OF AMERICA and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. (s05)
Upper Deck Entertainment and design are TMs or Reg. TMs of The Upper Deck Company. Vs. System and the card hologram are TMs or Reg. TMs of The Upper Deck Company, LLC. ©2005 The Upper Deck Company. All Rights Reserved.

КЛУБ
НАСТОЛЬНЫХ
ИГР

www.portal-club.com

ПОРТАЛ

Коллекционные
карточные игры

D&D и другие
ролевые игры

Настольные игры

Настольные игры
с миниатюрами

Аксессуары для
настольных игр

Литература в жанре
фэнтези

В клубе «Портал» Вы можете принять участие в официальных турнирах с системой международного рейтинга.

Приняв участие в акциях клуба, Вы сможете выиграть множество призов и подарков.

Адрес клуба: м. Тульская, Серпуховский вал д. 18/30

БЛИЦ-ОПРОС

Здравствуйте, Старпом и Светлана. Мы пишем вам из города Кандалакши. Обычно в письмах вам читатели задают довольно умные и при этом длинные вопросы, а вы еще более умно и длинно на них отвечаете. С одной стороны, это раскрывает вас как личностей, но с другой, в одном выпуске «Почты» вопросов слишком мало, и они мало касаются вас лично. Поэтому ваш психопортрет приходится составлять буквально по крупницам, а нам думается, что практически всем читателям журнала было бы интересно узнать, что вы за люди в обычной жизни. Читая «Почту», всегда кажется, что Алексей — эдакий бравый вояка, рубящий правду-матку при каждом удобном случае, которому все нипочем, а Светлана, напротив, очень нежная и ранимая девушка. Но ведь не бывает так, чтобы во всех жизненных ситуациях ваше поведение вписывалось в означенные рамки.

Мы с ребятами из класса посидели и придумали для вас небольшой блиц-опрос. Вы отвечаете на вопросы из разных областей жизни, а читатели получают возможность разобраться, что вы за люди. Открыть для себя вас новых, не таких, как привыкли думать, читая ответы на вопросы по игровой тематике.

Надеюсь, вы не побоитесь ответить на все вопросы, ведь это будет крайне интересно. Спасибо за внимание. Вопросы — прилагаются.

Борис Сорокин.

Алексей Макаренко [Старпом]: Если собрать воедино количество тестовых вопросов, на которые я за свою жизнь ответил, то наберется материал, тянущий на диссертацию. Но в данном случае вопросы весьма интересны, местами забавны, а отчасти нестандартны. Потому с удовольствием отвечу.



Светлана Померанцева [Светлана]: Мне вопросы тоже понравились. На них можно отвечать без какого-либо самолюбования, и ответы далеко не всегда очевидны даже для тебя самого, именно поэтому тоже отвечу. И вам же, дорогие читатели, настоятельно рекомендую ответить на данные вопросы, возможно, узнаете о себе что-то новое.

Кем хотели стать, когда были маленькими? Почему не стали?

[Старпом]: Когда был совсем маленьким, мечтал стать капитаном ледокола. Когда чуть подрос — дал себе отмашку готовиться на биолога. Собирался окончить биофак МГУ и стать профессиональным герпетологом. Капитаном ледокола не стал, потому что еще в детстве понял, что не люблю холод, но по северным морям в свое время находился достаточно. На биофак поступил, но учиться пошел в медицинский, потому что специальности отчасти смежные, а медицина конкретно у нас в стране несколько более перспективная область, чем «рептилиеведение». Плюс именно эскулапов труд дает, на мой взгляд, идеальный для журналиста кругозор и здоровый уровень цинизма.

[Светлана]: Всегда хотела стать журналистом-фотографом: ездить с камерой по горячим точкам, снимать, делать интересные репортажи. Но мечты, как водится, часто вступают в яростное противоборство с действительностью: попробовала, поняла, что то, о чем мечтала, чуть более экстремальное занятие, чем мне хотелось бы. После чего нашла для себя в журналистике место, которое идеально отвечает внутренним потребностям.

Сколько часов в день вы играете в игры?

[Старпом]: Хм, часов? Иногда и 10 минут не получается, а иногда и 7-8 часов уходит. Если же говорить об играх, которые «не для служебной надобности», а вопреки ей — исключительно для личного удовольствия, то в среднем часа полтора получится или даже меньше.

[Светлана]: Не более двух часов — это точно. Я ведь за компьютером еще и работаю, а глаза надо беречь в любом возрасте.

Назовите ваши самые любимые компьютерные игры?

[Старпом]: Battlefield 2, SWAT 3, Chessmaster.

[Светлана]: UT 2004, Battlefield 2, Worms.

Какие журналы, кроме, разумеется, самой «Игромании», вы читаете регулярно?

[Старпом]: Периодику для удовольствия практически не читаю. Предпочитаю учебники и художественную литературу. Глянec читаю только для того, чтобы быть в курсе.

[Светлана]: Возможно, чуть наивно и банально, но регулярно просматриваю «Космополитен», постоянно прочитываю от корки до корки «Мир фантастики» и с удовольствием пролистываю GEO.

Что для вас ваша работа? Стиль

жизни, только должность, что-то еще?

[Старпом]: Стиль — это что-то искусственно выработанное. Над стилем работают, оттачивают его. В моей работе оттачивается только мастерство, а сама работа — не столько стиль, сколько образ жизни. Мне нравится, и я так живу. Нравилось бы что-то другое — жил бы иначе.

[Светлана]: Я воспринимаю работу в «Игромании» исключите как отдых: возможность делать любимое дело, за которое почему-то еще и деньги платят. Ни за что бы не променяла эту работу на другую, даже значительно лучше оплачиваемую.

Вы узнали, что жить вам осталось ровно один день. Как вы его проведете?

[Старпом]: Попытка провести последний день жизни с каким-то вывертом подразумевает, что до этого дня, не зная о собственной смерти, человек жил как-то не так, как хотел. А тут вдруг — бац, последний день! Как индульгенция, что ли? Я бы прожил так, как и любой другой день моей жизни, с поправкой на то, что они у меня все разные, уникальные. Я каждый день живу так, что ни на что другое его бы не променял. Поэтому и выбирать, как прожить последний день, если такая необходимость возникнет, не придется.

[Светлана]: Я бы точно бросила компьютер и поехала бы за город с друзьями: на какие-нибудь Канары или Карибы за один день, увы, не успеть. Несмотря на то, что компьютер очень люблю, не хотела бы провести за клавиатурой последний день своей жизни: для меня очень важно живое общение с людьми.

Три самых любимых автора и их книги? Отмазки вроде все хороши, каждый по-своему, не принимаются. Всегда есть то, что в данный момент нравится больше всего.

[Старпом]: Стендаль, «Красное и черное». Веллер, «Все о жизни». Галь, «Слово живое и мертвое».

[Светлана]: Дюма, «Три мушкетера». Герберт, цикл «Дюна». Джек Лондон, «Северные рассказы».

Три самых важных увлечения в вашей жизни? Если работа входит в число этих увлечений, то можно не называть.

[Старпом]: Спортивный водный туризм, медицина и ничегонеделание. Хотя когда настоящий джигит ничего не делает, он все равно движется к намеченной цели.

[Светлана]: Общение с друзьями, путешествия и, наверное, чтение (очень много времени на него уходит, как-то раз подсчитала, аж страшно сделалось).

Как отдыхаете летом?

[Старпом]: Либо спортивный туризм (кайки, катамараны), либо в горы с рюкзаком, ну или в морскую экспедицию по северным морям. По-разному, в общем.

[Светлана]: Люблю тепло, поэтому часто отдыхаю на юге, но стараниями Алексея общаюсь в последнее время к более спортивному времяпровождению. И не скажу, что мне это не по душе.

Если бы вы не работали в «Игрома-



БЛИЦ-ОПРОС

нии», то чем бы занимались?

[Старпом]: Скорее всего, ловил бы рыбу в океане, писал бы на досуге книги и получал бы от этого массу удовольствия. Хотя есть подозрение, что мог бы и в игровой индустрии подрабатывать.

[Светлана]: Вне всяких сомнений, занималась бы журналистикой, считайте, что это мое жизненное кредо.

Ваша любимая музыка?

[Старпом]: Спидметал, нью-эйдж, отечественная авторская песня, этника.

[Светлана]: Классический и зарубежный рок, хотя и отечественный могу слушать без содрогания.

Если бы вам вдруг сказали, что вы можете быть редактором только одной рубрики в «Игромании», то какую бы вы выбрали?

[Старпом]: Без вариантов — «Игрострой».

[Светлана]: Я бы «Почту» ни за что не отдала: единственная рубрика, которая дарит столько общения с читателями, хотя, конечно, и в другие немало пишут, но... сами понимаете. Без обратной связи мне работать не так интересно.

Сколько бы вы хотели отдыхать в году?

[Старпом]: Я отдыхаю столько, сколько хочу. Месяца вполне достаточно. Сама работа — это отдых.

[Светлана]: Я бы месяца три точно бы где-нибудь под солнышком позагорала, но не скажу, что мне плохо с моим нынешним отпуском.

Вам предложили сменить внешность — что бы вы в себе поменяли?

[Старпом]: Однозначно выправил бы себе нос, который три раза ломали и которым из-за этого не очень удобно дышать в тридцатиградусный мороз. В остальном все устраивает.

[Светлана]: Женщинам такие вопросы задавать неприлично. Каждая, даже самая раскрасавица наверняка хочет в себе что-то изменить: это основа женской природы — быть хоть чуть-чуть собой недовольной. Но ни одна женщина в этом не признается. Поэтому молчу.

Вам предложили стать знаменитостью (не 200 000 читателей, а значительно больше) — в какой области вы хотели бы стать звездой?

[Старпом]: «Звездность» — вне моей системы личностных ценностей. Мне важно получать удовольствие от творческого процесса, остальное — побочный результат и не имеет большого значения.

[Светлана]: Пожалуй, я бы сыграла несколько ролей в кино: обязательно про любовь и, конечно, очень «звездных».

От разработчиков поступило предложение поучаствовать в создании дорогостоящей компьютерной игры. Какой жанр выберете?

[Старпом]: С удовольствием написал бы сценарий для 3D-экшена. Надоели примитивные клоны.

[Светлана]: Наверное, это немного не девчачье занятие, но очень бы хотелось поработать над сценарием стратегии, скажем, про Вторую мировую: это же такой отличный

повод поднять историческую литературу, до которой не так часто доходят руки.

Что вызывает у вас омерзение? А что презираете?

[Старпом]: Презираю человеческое скудоумие. Считаю, что оно должно быть наказано. Впрочем, обладатели этого «дара» обычно успешно наказывают себя сами, так что вершить возмездие не приходится.

[Светлана]: Ужасно боюсь водяных жуков: можно сказать, что они вызывают у меня омерзение. При этом отдаю себе отчет, что в них нет ничего страшного, но поделаться с собой ничего не могу. А презираю, наверное, слабость характера, но это, конечно, только в мужчинах.

У вас есть возможность сменить место жительства (при сохранении всех прочих жизненных атрибутов). Что бы вы выбрали?

[Старпом]: Возможно, перебрался бы чуть южнее. Куда-нибудь в район Воронежа или даже Новороссийска.

[Светлана]: Я бы хотела жить в Риме: безумно нравится город.

У вас есть цель в жизни? И если нет, что ее заменяет?

[Старпом]: Одновременно целей обычно несколько. Целью жизни не назову ни одну — я точно знаю, когда какая цель будет реализована. После этого буду придумывать новые.

[Светлана]: Я считаю цель жизни очень опасной штукой. Ведь что получается, если такая цель выполнима и ты ее когда-нибудь достигнешь, то дальше и жить незачем? Не надо мне таких целей! А если изначально выбрать недостижимые цели, то если ты хотя бы мало-мальски трезвомыслящий человек, всю жизнь будет терзаться осознанием, что живешь ради чего-то несбыточного.

цепция, то выше уже отвечал на этот вопрос.

[Светлана]: Если нет возможности работать в журналистике, то, вероятно, пошла бы учиться на фотографа и открыла бы собственную студию. А когда Алексей заработает достаточно денег на новый компьютерный журнал, стала бы вести в нем раздел «Почта».

Как относитесь к кровавым играм?

[Старпом]: Конкретно к кровавости в играх — никак не отношусь. Считаю, что это лишь один из элементов геймплея, который может как удачно дополнять игру, так и напроочь гробить весь цимус.

[Светлана]: Я кровь в играх не очень люблю и, даже когда понимаю, что в данном месте она к месту, с удовольствием играла бы без всех этих кишок и красных луж. Но сильного раздражения кровь в играх не вызывает.

Придумайте по пять нестандартных способов использования журнала «Игромания» (бумажной его составляющей).

[Старпом]: Козырек от солнца (продеть нитку и привязать на голову), воронка для пересыпания/переливания, клистирная трубка (только придется туго свернуть), предмет членовредительства (сворачивать трубочкой и устраивать ритуальные бои), рупор.

[Светлана]: Забавный тест на сообразительность. Пожалуй, так: обои на стену, скалка для раскатывания теста, подставка под горячее, перекладина для тарзанки (если свернуть, обязательно выдержит, особенно с новыми 16 страницами), шапку из нее можно сделать (довольно, кстати, красочную).



В стране новый экономический кризис. «Игромания» разваливается! Возможности сделать другой игровой журнал нет. Чем будете заниматься?

[Старпом]: Прямо сейчас и прямо здесь — налажу собственный бизнес, чтобы возможность делать свой журнал появилась. А если вообще, как кон-



0681_954E21



Маздай

Ежемесячная газета
№1

Новости

«Горбатая гора»: The Game



Всезнающим и всепроникающим корреспондентам «Маздая» удалось заполучить уникальную фотографию, на которой Джейк Джиленхал (звезда фильма «Горбатая гора») был заснят в предельно интимной обстановке. Джейка застали в самый неподходящий момент, когда он всецело отдавался своей любимой игре — «Горбатая гора». Как видно из описания на обложке, это симулятор ковбоя.



Большую часть времени игрок проводит на лошади и пасет овец, а в скриптовых роликах... впрочем, нам даже страшно представить, что творится в скриптовых роликах.

Запрещать и не пущать

Законодатели штата Айова готовят очередное наступление на игровую индустрию. Наученные горьким опытом своих коллег из других штатов (где уже пытались принять законы об ограничении продажи игр, которые потом отменялись через суд), айовцы намерены пойти обходным путем и вместо запрета самих игр наставить рога разработчикам. 3DS Max, Maya, Sound Forge, бесплатные звуковые библиотеки и другие средства разработки будут приравнены к прекурсорам, а их оборот будет подлежать обязательному лицензированию.

Учиться, учиться и учиться

Компьютерные игры могут не только лишить нас покоя, сна, свободного времени, здоровья и нескольких десятков лет жизни, но и быть полезным подспорьем во вполне серьезных вещах. Игры уже давно используют для тренировки военных и пилотов, а теперь очередь дошла и до других тайтлов. Относительно недавно компания IO Interactive с гордостью сообщила, что к ней обратились представители определенных кругов и

предложили адаптировать игры Thief: Deadly Shadows и Hitman: Blood Money для тренировки тружеников отмычки и удавки. В обеих играх будет значительно повышена сложность и добавлено множество новых возможностей с тем, чтобы молодые курсанты чувствовали себя как на настоящем задании. В открытую продажу ни один из этих тайтлов не поступит.

1C: Коллекция подружек



Богоспасаемая фирма 1C объявила о скором запуске новой линейки игр — «1C: Коллекция подружек». «Вот уже много лет мы выпускаем одну и ту же муть: экшены, стратегии, квесты, RPG... Сколько можно, в конце же концов? Людям нужно что-то более жизненное», — заявил в интервью один из менеджеров компании. В рамках линейки «Коллекция подружек» 1C планирует выпустить целую серию эротических игр самого разного толка для самой разной аудитории. «В отличие от всего этого хардкорного отстоя, которым сейчас завалены прилавки магазинов, «Подружкам» не потребуется инсталляция, а запускать их можно будет даже на очень слабом по нынешним меркам компьютере. И не только на компьютере — еще и на DVD-плеере!» Релиз первой игры из новой линейки состоится в самые ближайшие месяцы, ну а мы обещаем отрецензиро-

Вам не кажется, что игровая индустрия — невыносимо скучное место? В то время как наши счастливые коллеги из желтой прессы ловят в объектив неприлично глубокое декольте Скарлетт Йоханссон, обсуждают в колонке сплетен последнюю интрижку Бруса Уиллиса и «вставить имя очередной его пассии» или какой фильм получит главный «Оскар» (фильм про геев или фильм про лесбиянок), мы с вами год за годом жуем одну и ту же кашу. Анонсы, релизы, продажи, прогнозы, финансовые отчеты, снова анонсы, снова релизы, снова продажи, повторять до бесконечности. Отдельные товарищи вроде Джека Томпсона пытаются забаламутить это болото, делая громкие заявления и затеывая судебные процессы, но без особого успеха. Где игры на скандальные темы (убивать людей в товарных количествах и заниматься сексом с проститутками уже не в диковинку)? Почему нам ничего не известно о личной жизни известных разработчиков? И где, наконец, пресса, которая должна обо всем этом рассказывать?..

Но если первый и второй вопросы пока заданы в пустоту, то последний вопрос мы возьмемся решить прямо здесь и сейчас. Отныне и во веки веков наша газета обязуется снабжать вас самой интересной информацией об игровой индустрии. Не о каких-то там анонсах и новых играх (кому они нужны?), а о настоящем гламуре.

Дормидонт Геймплейко, главный редактор

вать ее при первой же возможности. Разумеется, с большим количеством скриншотов и обязательным видеообзором.

Nintengirls



Схожую инициативу проявили и в японской фирме Nintendo. Воодушевленная успехом Nintendogs (тамагочи-сим, где нужно ухаживать за щенком), компания Nintendo решила развить идею и выпустить в ближайшем будущем целый набор новых игр той же направленности. Щенки, котята и другие домашние животные пока отправлены лесом — есть более интересные варианты. Например, Nintengirls, симулятор ухаживания за девушкой. Если любовь щенков в Nintendogs можно было купить относительно просто (знай себе купай в тазике и води на прогулки), то девушки из

Dead or Alive-порно

Самая «желтая» новость нынешнего выпуска. Один абсолютно большой японец создал сайт (http://pantser.web.infoseek.co.jp/doa4_gallery.html), где собрал несколько десятков скриншотов из Dead or Alive 4 (Xbox 360). Причем скриншотов весьма специфических: героини игры запечатлены в весьма, гм, вызывающих позах. Остается только гадать, сколько времени и терпения нужно было, чтобы снять такое количество клубнички. Видимо, сказывается воспитание хентаем.



Июль

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

QUICK WARS FACTS

Издатель: NCsoft ● Разработчик: ArenaNet ● Издатель в России: Бука

ИМАХИДА



И ПО МАХУА

JADE EMPIRE™

Июль

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
8	15	22	29	
1	2	9	16	23
			30	



Nintengirls потребуют более внимательного отношения. Покупка подарков, походы в кино и рестораны, романтические прогулки под луной — и все это на регулярной основе, изо дня в день, пока девушка не будет покорена. Через встроенный микрофон Nintendo DS можно будет шептать своей пассии всякие нежности, а уж какие возможности открываются для стилуса...

В прежние годы появление подобной игры от Nintendo, некогда самой пуританской компании, было просто немыслимо, но сейчас времена изменились. Конкуренты наступают на пятки, вот и приходится изворачиваться. Посмотрите хотя бы на майки ее booth babes (фраза «Touching is good», написанная на уровне бюста, звучит весьма и весьма двусмысленно) и гламурную рекламу Nintendo DS.

US-версия Ксюши Собчак



Пэрис Хилтон (американский прототип Ксюши Собчак) регулярно приглашают на презентации игр и разного рода мероприятия, где с ней постоянно приключаются какие-то курьезы. На недавней E3, куда ее затащила компания Gameloft, она должна была представить игру Paris Hilton's Jewel Jam для мобильных телефонов. Пэрис выступила в своем репертуаре: сначала умудрилась опоздать на полтора часа, а потом еще и ошиблась в названии игры, обозвав ее Paris Hilton's Diamond Quest. Представители Gameloft не растерялись и тут же заявили, что игру переименовали, хотя прямо у них за спиной висел плакат с надписью «Paris Hilton's Jewel Jam».

Доска объявлений

Симпатичная гномиха-маг 45 уровня ищет спутника для серьезных RP-отношений, романтических прогулок по инстансам и совместного выполнения эпических квестов. 180/180/180, специализируюсь на ледяной магии, скилл cooking прокачан по максимуму. Потенциальный претендент должен быть ночным эльфом (на худой конец, человеком) не ниже 50 уровня, класс любой, за вычетом друидов и хантеров (аллергия на петов).

Кастинг потенциальных претендентов проводится ежедневно с 22.00 до 00.00 часов по московскому времени в самом центре Iron Forge.

Продам эпический меч Ashbringer. Уникальный, двуручный, 259-389 damage, прочность — 120/120. Б/у, без ржавчины, в отличном состоянии. Очень дорого. Сервер Moonglade, спросить Junluuna.

Braiiins! Need braiiiiins! Braaaaaaaaiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiins! Тел. 453-54-65, спросить Стаббса.

В фокусе



Microsoft давно лелеет мысль о покупке Nintendo, но прежде все это было на уровне слухов. На снимке изображен Питер Мур, вице-президент Microsoft по маркетингу, предельно ясно демонстрирующий намерения компании — подгрести под себя все любое.



Escape, гадящая на Nintendo DS?



Сюрреалистическое зрелище: dev kit'ы PlayStation 3, работающие под Windows XP, — операционной системой главного конкурента Sony.



Звезды шоу-бизнеса познают невыносимую тяжесть бытия на вечеринке в поддержку Xbox 360. Либо Microsoft им недоплатила, либо они накануне перепили.



Производитель консоли и один из первых ее покупателей. А мы еще удивляемся, почему нас, игроков, называется ненормальными.

Информация об издании

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор:
Дормидонт Геймплейко

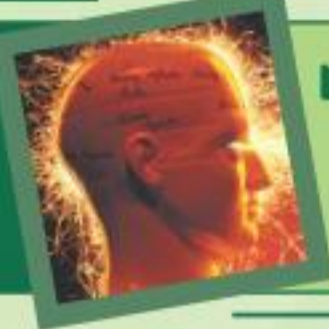
Корреспонденты:
Вадим Невменько, Артем Бубликов

Уборка офиса:
Андрей Александров

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская 1, 5 этаж, курилка
Тираж 543 000

ТЕСТ НОМЕР 71 ДЕЛО В ТРЕХ ЭПИЗОДАХ



Снова и снова напоминаем прописную истину: пожалуйста, не забывайте указывать на конверте или в теме письма (если пишете по e-mail) номер конкурса, в котором вы участвуете. Экономя на такой мелочи, вы экономите на своих призах.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 В *Half-Life 2: Episode One* (всего их, кстати, планируется три) дебютировала новая разновидность монстров:

- А. Гигантские headcrab'ы
- Б. Солдаты-зомби с гранатами (зомбайны)
- В. Зомби, умеющие передвигаться по стенам и потолку
- Г. Муравьиные львы, плюющиеся кислотой
- Д. Сталкеры с ракетницами

2 *Rise of Nations: Rise of Legends* выполнена в очень необычной стилистике: элементы фэнтези здесь соседствуют с паровыми машинами и дирижаблями. По-научному все это дело называется...

- А. Киберпанк
- Б. Нанопанк
- В. Стимпанк

- Г. Retroфутуризм
- Д. Правильного ответа нет

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 Брайан Салливан (главный дизайнер *Titan Quest*) в прошлом работал в *Ensemble Studios*, где приложил руку к созданию *Age of Empires*.

- А. Суцкая правда.
- Б. Глупости говорите.

4 В *X-Men: The Official Game*, приуроченной к выходу кинокартины «Люди Икс: Последняя битва», мы играем за трех персонажей — Wolverine, Nightcrawler и Iceman. При этом Nightcrawler в третью часть фильма так и не попал.

- А. Фактический факт.
- Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5 *A secret room... always my favourite room in a house.*

(Секретная комната... Моя самая любимая комната.)

- А. Stolen
- Б. Tom Clancy's Splinter Cell
- В. Thief: The Dark Project
- Г. Thief 2: The Metal Age
- Д. Thief: Deadly Shadows

6 *You kill millions with a huge starship and you're a war hero. You kill hundreds with a grenade and you're a terrorist.*

(Если уничтожить миллионы людей при помощи космического корабля, тебя назовут героем. Если убить несколько сотен при помощи гранаты, тебя назовут террористом)

- А. Battlezone
- Б. Starlancer
- В. Wing Commander: Prophecy

- Г. Master of Orion 3
- Д. Star Wars: Knights of the Old Republic

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



7 Перед вами скриншот из *Half-Life 2: Episode One*. Вам нужно угадать, из какого он уровня. Название уровня надо указать либо на английском языке (то есть оригинальное), либо на русском, но только так, как это переведено в официальной локализации от «Буки».

НАШИ ПРИЗЫ

В нынешнем тесте всего три призовые «вакансии», но зато и призы соответствующие: MP3-плееры Qumo cute с 512 мегабайтами памяти на борту, функциями FM-радиоприемника, диктофона и даже просмотрщика фотографий. Время работы от аккумулятора — 25 часов. Предоставлены плееры компанией Qumo (www.qumo.ru).



Фотографическая память №7. Июль



Напоминаем правила «Фотографической памяти»: вам нужно расставить картинки из *Half-Life 2: Episode One* в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4.

Десятерым победителям «Фотографической памяти» (выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными

ответами) достанутся диски с игрой *Guild Wars: Factions* (русский издатель — компания «Бука») и по два набора с дезодорантами Gillette.

Письма с ответами шлите на photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Фотографическая память» и ее номером. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «По журналу/Мозговой штурм».





СКРИНТУРС НОМЕР 7 **Июль**

В «Скринтурсе» все по-старому: вы отгадываете, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и присылаете нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе «По журналу/Мозговой штурм»), мы награждаем призами. Если ответы будут правильные, разумеется.

Трое победителей (как обычно, они будут выбраны случайным образом из числа всех писем с правильными ответами) получат в награду за свои труды веб-камеры в виде очаровательных желтых собачек (максимальное разрешение 640*480, интерфейс USB 1.1). Предоставлены веб-камеры компанией Neodrive (www.neodrive.ru).



NEODRIVE



симальное разрешение 640*480, интерфейс USB 1.1). Предоставлены веб-камеры компанией Neodrive (www.neodrive.ru).

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектрон-

ный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №5/2006

Тест №69. Полет Ктулху над гнездом кукушки

В майский тест закралась небольшая, но очень досадная ошибка: в последнем вопросе вместо варианта «В» значился «Д». Все письма, в которых был указан вариант «Д», были, конечно же, приняты.

Правильные ответы

- Г (в The Elder Scrolls IV: Oblivion можно путешествовать верхом на лошадях)
- Д (единственная из перечисленных книг, где Ктулху не упоминается, — «Тварь на пороге»)
- А (экскурсионная программа Tomb Raider: Legend не предусматривала посещение Малайзии)
- А (Blazing Angels: Squadrons of WWII действительно разработана той же компанией, что выпустила в прошлом году Silent Hunter III)
- А (цитата из Mafia: The City of Lost Heaven)

6. В (цитата из Serious Sam II)

7. Д (хватит уже разводиться народ, покупать физический движок для реалистичного «поведения» молочных желез Лары разработчики даже не собирались)

Победители



1. Дмитрий Елисов (delisov@obninsk.ru) — активная акустическая система Odeon AV-701 и DVD-плеер Odeon DVP-100.

2. SckraT (sckrat@mail.ru) — активная акустическая система Odeon AV-100 и все тот же DVD-проигрыватель Odeon DVP-100.

3. Николай Афанасьев (niicolay@rambler.ru) — активная акустическая система Odeon AV-42 плюс DVD-плеер Odeon DVP-100.

Все призы предоставлены компанией Odeon (www.shinco-dvd.ru).

Скринтурс №5. Май

Позапрошлый скринтурс вызвал затруднения лишь по одному пункту — пятому (отдельные граждане путали Ford Street Racing с LA Rush).

Правильные ответы

- Commandos: Strike Force
- SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
- Th3 Plan
- The Godfather
- Ford Street Racing
- Жесть

7. Act of War: High Treason
8. Tycoon City: New York
9. The Elder Scrolls IV: Oblivion

Победители

1. Петр Кулиджанов (Московская обл., г. Химки)
2. Никита Мариненко (Саратовская обл., г. Ртищево)
3. Максим Кукавица (Приморский край, г. Уссурийск)
4. Василий Трехонин (Челябинск)
5. Дмитрий Овчаров (dmitrii_ovcharov@mail.ru)
6. Дмитрий Мухарлямов (Тюменская обл., пос. Уньюган)
7. Андрей Сидоров (Нижний Новгород)
8. [cj2310 \(cj2310@narod.ru\)](mailto:cj2310@narod.ru)
9. Олег Белоусов (респ. Беларусь, г. Слуцк)
10. Александр Кутаисов (Ижевск)

Всем десяти победителям майского скринтурса отправляются рюкзаки производства компании **BAON** (www.baon.ru).



Фотографическая память №5. Май

Правильные ответы

2, 1, 4, 3, 5.

Победители

1. Николай Дельва (Ленинградская обл., г. Всеволожск)
2. Роман Еременко (Саратовская обл., г. Балаково)
3. Валерий Лобанов (г. Тула)



Вышеперечисленная тройка победителей

получает в подарок MP3-плееры **Explay L26** (с 256 мегабайтами памяти на борту) от компании **Explay** (<http://explay.ru>).

EXPLAY

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) The Elder Scrolls V: Lost in Oblivion 2) Call of Cthulhu: Dark Corners of Kremlin 3) The Matrix: Patch for Neo. «Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный ад-

рес, 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, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»,

PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №7, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» №9/2006.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на июльские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **31.07.2006**. 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», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое 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 (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на winner@igromania.ru или на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.*

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. **Проспект Мира**, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

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».



Ивонна Линн
актриса

Снялась в таких фильмах, как:

- «180»
- Living & Dying
- Waldo's Hawaiian Holiday
- The Calling
- Almost Time
- Hat Trick
- «Мошенники»
- «Доктор Ти и его женщины»

Элегантный, но полностью закрытый наряд, какой-нибудь гаджет в руках и личное обаяние самой модели могут дать лучший эффект, чем голое тело с тремя лоскутками одежды (Ивонна пишет о E3 2005 — в этом году обнаженки на выставке не было). С другой стороны, таким вот полуголым девушкам, особенно из элитных агентств, часто платят по \$400-500 в час, в то время как обычные стендистки получают столько же за один день.

Посетителей и участников выставки в той или степени презирают почти все booth babes, но особенно в этом усердствуют те девушки, которые не могут похвастаться без-

E3 глазами booth babe

Меня зовут Ивонна Линн, и я актриса. Еще я очень люблю игры, что совсем уж дико, учитывая мою гендерную принадлежность. Попасть на E3 мне хотелось уже очень давно, но для простого игрока это не так-то просто — выставка предназначена в первую очередь для инсайдеров (разработчиков, издателей, журналистов, оптовых покупателей), лишних людей туда стараются не пускать. Однако настоящий фанат, конечно, всегда найдет выход, нашла его и я, решив поработать в качестве booth babe. То есть, попросту говоря, девушкой-стендисткой.

Работать мне довелось на стенде, где показывали **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, одну из главных игр **Nintendo**. Кроме меня, там были еще две девушки, которые тоже увлекались играми. Все мы были страшно довольны, что нам удалось попасть на E3. Все-таки посмотреть вживую на новую **The Legend of Zelda** и лично пообщаться с **Сигеру Миямото** (легендарный гейм-дизайнер, создатель **Donkey Kong**, **Super Mario Bros.** и той самой **The Legend of Zelda**) — это многого стоит.

Как я и ожидала, работа у booth babe оказалась не сахарная. На каждый день у нас было запланировано лишь два маленьких перерыва (по 15 минут) и один большой, для ланча (1 час). В остальное время отлучиться куда было нельзя, поэтому во время перерывов я вместо ланча и отдыха бегала по выставке.

За те три дня, что шла E3, я успела основательно изучить повадки booth babes. По моим наблюдениям, 99,9% этих девушек абсолютно не разбираются ни в играх, ни в игровой индустрии; даже очевидное, казалось бы, слово

«консоль» им ни о чем не говорит. Впрочем, ничего удивительного тут нет: booth babes набирают из модельных агентств, где их используют на все случаи жизни. Сегодня они улыбаются на выставке медицинского оборудования, завтра — на выставке автомобилей, а послезавтра — на E3.

Если вам каким-то чудом попалась стендистка-геймер, она наверняка будет рада с вами поговорить, поскольку ей самой интересно все, что происходит вокруг. Но даже в этом в случае нужно быть готовым к тому, что вас отошлют, так как: а) кроме вас, с ней пытались заговорить еще несколько тысяч человек; б) кроме вас, с ней фотографировались еще несколько тысяч человек; в) кроме вас, ей делали комплименты еще несколько тысяч человек, и девушку это изрядно достало; г) ей, в конце концов, платят не за разговоры, а за то, чтобы она просто стояла и улыбалась. Просто стоять и улыбаться не так легко, как кажется. Десять часов на высоких каблуках, под оглушительную музыку и неуслышное внимание гиков — это, вообще-то, сущий ад.

Также надо учитывать, что стендистки могут запросто поговорить с самыми известными людьми в игровой индустрии (тогда как всем остальным для этого приходится назначать встречи, распланированные по секундам), и это вселяет в них чувство некоего превосходства. Ну и последняя причина, по которой booth babe может послать вас в понятном каком направлении, — она может быть просто стервой.

Это может показаться странным, но популярность той или иной девушки среди посетителей почти никак не зависит от того, сколько на ней одежды.

упречными внешними данными. Обсуждение того, какие же все вокруг козлы, — самая популярная тема в женских раздевалках на E3. Истории в духе «...а потом этот <censored> полез к моей заднице» здесь можно услышать на каждом шагу. Справедливости ради надо сказать, что какая-то доля истины в этом есть — некоторые мужики действительно распускают руки.

Слухи о том, что стендистки все как одна спят с разработчиками и издателями, — чистой воды домыслы, по крайней мере, я с такими вещами не сталкивалась. E3 — слишком важное событие в игровой индустрии, а график участников выставки слишком плотный для того, чтобы они могли позволить себе подобные развлечения (да и сил на это у них просто не хватит). На закрытые вечеринки, которые проходят по вечерам, booth babes не приглашают, а если и приглашают, то только таких, как я.

Ну и последнее, самое любопытное наблюдение: по моим ощущениям, большинство booth babes просто не представляют себе, какие огромные деньги крутятся в игровой индустрии. Если бы они представляли, отношение к работе на выставке и к самим участникам было бы совершенно другое. Стендистки, как минимум, не упускали бы случая попасть на закрытые вечеринки или охмурить высокопоставленного менеджера, подобно тому, как это происходит в кинематографе (как нам кажется, у игровой индустрии все еще впереди. — Прим. ред.).

Опубликовано с любезного разрешения сайта *Advanced Media Network*. Оригинал статьи находится по адресу <http://wii.advancedmn.com/article.php?artid=6511>



Во Власти Качества

Яркое насыщенное изображение

Жидкокристаллический монитор L1750SG-SN Flatron
 Видимая область 17" (43.18 см) /Точка 0.264 x 0.264 мм
 Яркость 250 кд/м² - типичная /Контрастность 500:1 - типичная
 Подсветка 4 лампы CCFL /Угол обзора 160° по горизонтали, 160° по вертикали
 Время отклика 8 мс /Глубина цвета 16.2 млн. цветов
 Соответствие стандартам TCO'03 /Разрешение 1280x1024@75 Гц

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России) www.lg.ru



Москва: Pronet Group (495)789-38-46, Москва: Неоторг (495)223-23-23, Москва: розничная сеть Polaris (495) 755-55-57, Москва: Ф-Центр (495) 472-64-01, Москва: NT Computer (495) 970-19-30, Москва: Техносила (495) 777-87-77, Москва: Компания Кит (495) 777-66-55, Москва: Flake (495) 236-99-25, Москва: АБ-групп (495) 745-5175, Москва: Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90, Москва: ISM (495) 718-40-20, Москва: Никс (495) 974-33-33, Москва: ОЛДИ (495)105-07-00, Москва: USN Computers (495) 221-72-97, Москва: Старт-Мастер (495) 935-38-52, Москва: Акситек (495) 784-72-24, Москва: Эльдорадо (495) 500-00-00, Москва: Киберэлектроника (495) 504-25-31, Москва: Дилайн (495) 969-22-22, Москва: ULTRA Computers (495) 775-75-66, 729-52-55, Гомель: ДЕЛ (495)250-55-36, Пермь: Гаском (3422) 36-37-75, Волгоград: Волгоградпромграсистема (8442) 90-30-30, Москва: Алмер (495) 101-39-25, Москва: Микросет (495) 924-27-47, Москва: Гипермаркет Санрайз Про (495) 542-80-70, Санкт-Петербург: ДВМ-Нева (812) 325-11-05, Нижневартовск: Ланкорд (3466) 61-22-22, Краснодар:Иманго-Краснодар (861) 2551-552, 2510-915, Новосибирск: Квеста (38322)332-407, Новосибирск: Арсиситек(383) 221-16-89, Волгоград:Техком (8442) 97-59-37, Нижний Новгород: АйТиОн (8312) 74-85-89, Тюмень: Инэкс-Техника (3452)39-00-36, Электросталь: Домотехника (257) 21488, Иркутск: Комтек (3952) 258338,, Иркутск: Билайн (3952) 24-00-24, Красноярск: Альдо (3912) 21-11-45, Липецк: Регард Тур (0742) 48-45-73, Воронеж: Сани (0732) 54-00-00, Воронеж: Рет (0732) 77-93-39, Томск: Стек (3822) 55-71-43, Рязань: ДВК (0912) 90-00-00, Гомель: Компьютер Маркет (0232) 48-10-48, Тюмень: Торговый дом «Весы» (3452) 75-00-00, Оренбург: Гермес-Телеком(3532)536-565, Омск: Технопарк (3812) 57-93-19, Альметьевск: Компьютерный мир (8553) 25-98-48, Воронеж: РИАИ (4732)512-412, Лабытнанги: КЦ Ямал(34992)51-777, Ижевск: ЭЛМИ(3412) 50-50-50, Омск: Лик-2000 (3812) 229-700

“Дина Виктория” официальный дистрибьютор мониторов компании lg electronics на территории РФ. товар сертифицирован

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В тылу



© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

* По версии Gameland Award 2005

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| <p>Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети «Чистый софт»:
ТЦ «Маскино», ул. Микрорайон-Маскино д. 37;
ТЦ «Маскино», Рязанский пр-т 28;
ТЦ «Черемушки», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ «Бурлаковский», пав. А-2 по. Бурлаковского, 53, стр. 2;
ТЦ «Торбушин двор», пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13;
ТЦ «Семёновский», пав. Д-03, Семёновская площадь д. 1, ул. Шолоховая, 11;
1-я ул. Энтузиастов, 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д. 128 кор. 3;
м. Марьино ТК, пав. №19;
ул. Люблинская, 4а;
Береговая пр., 8/1;
ул. М. Березовая, вл. 17;
Смоленск 24, мн;
Б. Ордынка, 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Среднебутовский пр-т;
Бол. Вильямов 26, Дом в гущах;
Русская ул. 27, Дом в гущах в Сокольники;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пр-т 3/5 кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-т 23;
Братиславская ул. 13;
Новая Басманная 31 стр. 1;
Ивана Франко 38 кор. 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полтево д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийская д. 3 (меж Платина);
Новая Краснознаменская 46 кор. 41;
Ярвская 15;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бульво ул. Старослободская д. 16;
Семёновская ул. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-т корп. 1106 Б;
Королевское шоссе д. 20 стр. 1;
Вологодский пр-т д. 1, Калужская пл. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Митуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д. 12, Солянка д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д/111, Земляной вал 33, Мат. Черышкин пр-т 2/5, Драгунская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Углышев 1 А, Народно-олимпийский ул. 22/2</p> | <p>Астрахань
ул. Саудина, 51;
ул. Солдатова, 36;
ул. Ульяновская, 3;
ул.Хорошевская 3 «Перекресток»</p> <p>Великий Новгород
ул. Большая Санкт-Петербургская д.6/11</p> <p>Вильнюс
ул. Альгира, 10 «KELOTE & KO»</p> <p>Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»</p> <p>Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47</p> <p>Волгоград
пр. Ленина, 2-а</p> <p>Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пасса»;
ул.Колыбельная «Лаборатория Различений»;
Остужковская колхоз «Лаборатория Различений»</p> <p>Гелендики
ул.Полески, 33 «Компакт»</p> <p>Губкин
ул. Дзержинского, 113</p> <p>Дзержинск
ул. Гагарина, 51а</p> <p>Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Карлесакая, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б</p> <p>Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Литани»;
ул.Радикала 4 магазин «Салон Тим»</p> <p>Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71</p> <p>Жукковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Ляхова, 1, цокольный этаж, «Матрица»;
ул. Чаловца, 1</p> <p>Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»</p> | <p>Иркутск
Чошпа 19 «ФабрикаТелеком»;
Ленина 15, «Экран»;
Фрунзе 8, «8ИД»;
Ленинская 17, «Торговый Комплекс»;
Кинская 2, «СД-НН»;
Урицкого 13, «Симар»;
Партизанская 1, ТД «Найва»;
Дзержинского 26, «МобОблам»;
Урицкого 1, «Детский мир»</p> <p>Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»</p> <p>Калуга
ул. Кирова, 7/47</p> <p>Кемерово
ул. Тураевского, 22 мн-102</p> <p>Киров
ул. Московская, 11 «Орехи»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17а;
ул.Ворожого, 71</p> <p>Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сова»</p> <p>Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи»</p> <p>Кострома
Красные горы, магазин «4и»;
пл. Октябрьская, 1, универсам «Кострома», 1 этаж, А1</p> <p>Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Полески»</p> <p>Липецк
ул. Ворожого, 3 «Золотой Диск»</p> <p>Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»</p> <p>Лугочорск, Приморский край
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Адриана»</p> <p>Лысьва
ул. Федосеева, 33</p> <p>Махачкала
ул. М. Янгасова, 67</p> <p>Миасс
пр. Октября, 31</p> <p>Минск
ул. Я. Коласа, 1</p> <p>Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В</p> | <p>Новинномыск
ул. Монахова, 17</p> <p>Нефтекамск
ул. Ленина, 15</p> <p>Нефтеюганск
«Росон», мкр. 2, д. 23</p> <p>Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Водяникова, 7/9, м-н «Олимпик»;
ул. Филыпенкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Вой для бухгалтера»</p> <p>Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»</p> <p>Новосибирск
ул. Голубя, 42, «1С:Мультимедиа.Сибирь»</p> <p>Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4</p> <p>Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Рихельевская, 10 «Агоска»
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Карлова 120 ТЦ «Аристократ»;
ул. Гастелло, 90 ТЦ «Аэропорт»</p> <p>Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 районца, 23 место ул. Копылова, 12
Первомайский рынок;
Павлоград-Центр;
Кирова, 12</p> <p>Орел
Красная, 1</p> <p>Орск
ул. Красноманная, 64;</p> <p>Павловский-Посад
ул. Кирова, 23</p> <p>Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»</p> <p>Пермь
ул. Буйбылева, 36, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54, Магазин «Витория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уникова, 13, ТД «Владимир»
ул. Бокранкина, 13, универсам «7Н»</p> <p>Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10</p> | <p>Пушкино, МО
Московский проспект, 5</p> <p>Рига
ул. Дарбениса, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SA «B39»;
ул. Кр. Барона 25, SA «B35»;
ул. Кр. Валдемарса, 73;
ул. Маскавис 357, т/ц «DOLE», SA «B36»</p> <p>Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Экран»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИПРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 96 Магазин «ИПРОПОЛИС»</p> <p>Самара
Московское шоссе, 26, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Старо Загора, 95, стр. 1, ТЦ «Староагортский», секция 9;
ул. Старо Загора, 141, ТЦ «Экспресс»;
ул. Пубкина, 151, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аэрорум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Оубит»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Валентин», секция 333</p> <p>Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Батыревская 37/3;
ул. Советская, 65</p> <p>Сочи
ул. Ленина, 88 «Сервис»</p> <p>Северодвинск
ул. Лесная, 11 ТЦ «Дружба»</p> <p>Североуральск
ул. Молодежная, 10</p> <p>С.-Петербург
ул. Озерека, д. 11
Невский пр-т, 28, «СПБ Дом Книги»;
Канальский пр., 2 маг. «МобОблам»;
Комсомольский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АКБай»;
Синная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стелка, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гонимая, д.13 «ДискПро»;
ул. Марата д.8 «КЕВ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пав. 4-Н, «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68</p> | <p>Восстания, 13
Невский проспект, 35</p> <p>Старый Оскол
мкр. Королева, 26а</p> <p>Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Детер»</p> <p>Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИСАЖ»</p> <p>Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Митиди»;
Приморский б-р, 22, книжные атласы «Империум»</p> <p>Томск
ул. Искитский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Искитский тракт д. 118/1</p> <p>Тюмень
ул. Республики, 62;
Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж</p> <p>Тында
ул. Кр. Прона, 33</p> <p>Уссурийск
ул. Некрасова, 252</p> <p>Уфа
ул. Ласотинкова, 48, ТК «Секторский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Травяная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж</p> <p>Челябинск
ул.Розовская, 281</p> <p>Чусовой
ул. Чапаевского, 8</p> <p>Элиста
ул. Пушкина, 20</p> <p>Якутск
ул. Орденоносцев, 20, «Матрица»
www.ozon.ru
www.bolno.ru</p> |
|--|--|--|--|--|--|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт ТЦ «Черемушки», пав.16-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Бурлаковский», пав. Б-5 пр. Бурлаковского, 53, стр.2; ТЦ «Торбушин двор», пав. Б2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белое», ул. Микрорайон-Маскино, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр.Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Перекресток МКАД с Осташковским шоссе, Перекресток МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Семёновский б-р 13 стр.1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шаповаловское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-т Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер. д. 15/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Чернышевский вл.д.3, Пятницкая д. 3
Партис: Вологодский пр-т д. 1, Калужская пл. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Митуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д. 12, Солянка д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д/111, Земляной вал 33, Мат. Черышкин пр-т 2/5, Драгунская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Углышев 1 А, Народно-олимпийский ул. 22/2
Премьер-Девиз: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон Меб., ул. 13-ая Паролаза д.27/4
Формоза: Трехстанционный переулок д.2, Семёнов д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Автомоторная дом 57
Цифра: Пл. Ворожого 1, Пр-т Бедного 53 ТД Буденновский И-5, Куроевградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12х., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вязники, ул. Вязновская д. 20 А, Динимо, Ленинградский пр-т, 33 А, Жульбино, Хвальныйский б-р, 7/11, Копейки, Митуринский пр-т, 44, Могил, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Вологодский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядрин), Инженерно-Верхнего пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Алуфьевское ш., 40 А, Рамстор, Казарское шоссе, 61, стр.2, Ра истор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Миланская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Яковская ул., 19, Рамстор, Часовая ул. 13, Таганка, Воронеж Радикальская ул. 22, Токстиевский, Люблинская ул. 2, ЦУМ, Патрова ул., 2, эт. 6, Клептер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столца, Кустайская ул., 6, Кокош-Строино, 86 км МКАД, Черомушкин-Новомосковский пр-т, 33/2, СМ - Кадраг, Диск, Ленинский д. 11, Столца Клеветка, АВ-Таганка, Мир Плечти,