

# ИГРОВЫЙ МАГАЗИН

www.igromania.ru  
ISSN 1560-2583  
9 771560 258002

**Вердикт**

▪ **CODENAME: PANZERS • D-DAY**  
▪ **СТАЛИНГРАД**

**В центре внимания**

▪ **PARKAN 2**  
▪ **ROME: TOTAL WAR**

**в разработке**

▪ **DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY**  
▪ **ARMIES OF EXIGO • ВЕЛИАН**

РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ

## ЕВРОИГРЫ GAMES CONVENTION 2004

**на CD/DVD**

▪ **NEVERWINTER NIGHTS: DIABLO REMAKE**  
DIABLO В 3D  
▪ **BATTLEFIELD VIETNAM WORLD WAR II**  
ВТОРАЯ МИРОВАЯ В ДЖУНГЛЯХ ВЬЕТНАМА  
▪ **CALL OF DUTY: FUSION PACK**  
НОВОЕ ЛИЦО ВОИНЫ

**из первых рук**

часть тиража  
**С 2 CD**  
а часть —  
**С DVD**

НОВЫЙ  
ВЗГЛЯД НА  
**ИГРОВЕЕ  
КИНО**

**РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА**  
• БЛИЦКРИГ: СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА 2  
• КРЕСТНОХОДЦЫ • КОЛОНИЗАЦИЯ: БИТВА ЗА НОВЫЕ  
ЗЕМЛИ • ALIAS • HARRY POTTER & THE PRISONER OF  
AZKABAN • KILL SWITCH • THE SUFFERING  
• THIEF: DEADLY SHADOWS • WARLORDS BATTLECRY III

СВЫШЕ  
**350**  
ИГР  
В НОМЕРЕ, НА CD И DVD

ОБЛОЖКА:  
МАГИЯ КРОВИ

## КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

# МАГИЯ КРОВИ

..... железный цех  
ИГРОВОЙ НОУТБУК - МИФ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

..... полезный софт  
ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О FREEWARE

Минимизируйте  
время, которое  
тратят ПК  
на выполнение  
текущих задач.

**ULTRA  
TechnoEdge**  
на базе  
процессора  
**Intel®  
Pentium® 4**  
с технологией  
**HT**  
высвободят  
ресурсы  
для новых  
проектов.



**ULTRA  
COMPUTERS**

[www.ultracomp.ru](http://www.ultracomp.ru)

Более 8000 наименований на  
складе компьютеров,  
комплектующих, ноутбуков,  
оргтехники, аудио-,  
видеотехники, Hi-Fi и  
компонентов, мобильных  
телефонов, аксессуаров.

Оплата в рублях РФ  
долларах США  
и евро

Сборка  
компьютеров  
на заказ

Продажа  
в кредит

Доставка

Москва [www.ultracomp.ru](http://www.ultracomp.ru)  
(095) 775-7566  
м. Отрадное, Юрловский проезд, д.13  
м. Коломенская, ул. Коломенская, д. 17

Интернет магазин [www.ULTRA-online.ru](http://www.ULTRA-online.ru)

С.-Петербург [www.spb.ultracomp.ru](http://www.spb.ultracomp.ru)  
(812) 336-3777  
м. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20 А

Часы работы с пн - пт с 10 - 22 ч,  
в сб 10 - 20 ч, без перерыва.

**Повысьте эффективность ведения бизнеса.**

Лучший выбор среди PCI Express плат на чипсетах Intel 915/925

# Материнские платы ASUS серии P5 AI Proactive



Простая установка беспроводного узла доступа

Мониторинг сетевого соединения

Интеллектуальный разгон

Охлаждение без вентиляторов

## P5AD2 Premium

- Чипсет Intel 925X
- Двухканальная DDR2 533 с Intel PAT
- Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
- Serial ATA и IDE RAID
- Аудио-кодек High Definition Audio
- 2 контроллера 1 Гбит/с семей 1394b/a

## P5GD1

- Чипсет Intel 915P
- Двухканальная DDR400
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Serial ATA и IDE RAID
- Контроллер 1 Гбит/с семей

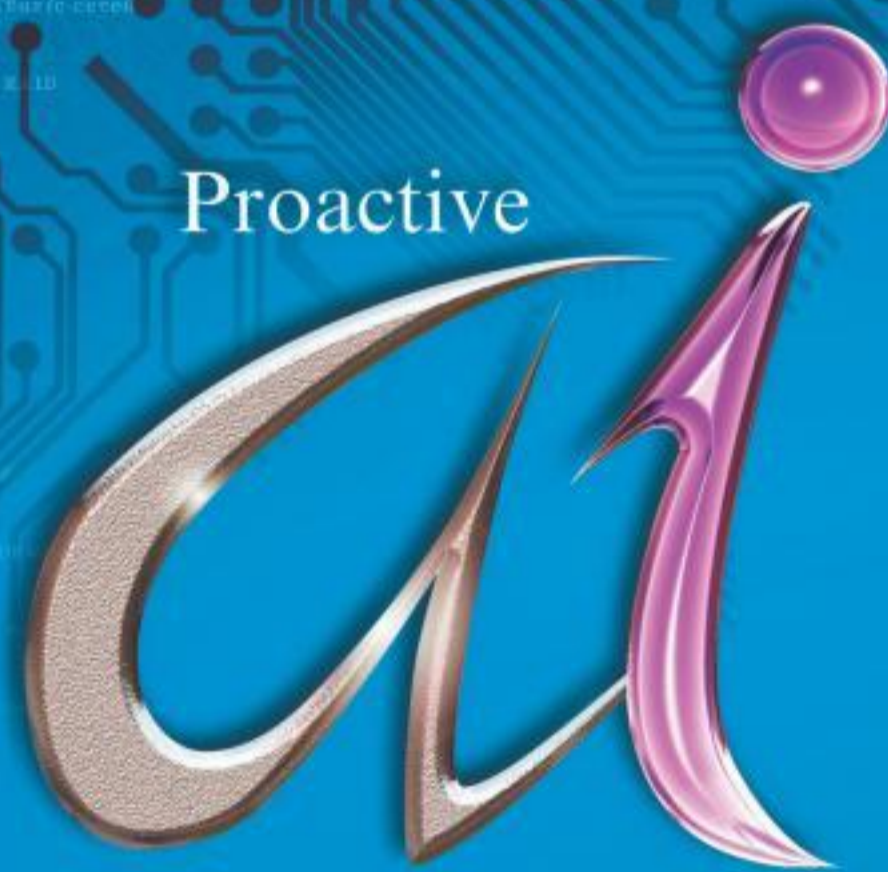
## P5GDC-V Deluxe

- Чипсет Intel 915G
- Двухканальная DDR и DDR2
- Встроенное видео Intel Graphics Media Accelerator 900
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Контроллер 1 Гбит/с семей
- 1394a

## P5GD2 Premium

- Чипсет Intel 915P
- Двухканальная DDR2 533
- Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
- 2 контроллера 1 Гбит/с семей
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Serial ATA и IDE RAID
- 1394b/a

Proactive



Тел: (095) 974-32-10  
Web: <http://www.pirit.ru>



Тел: (095) 995-2575  
Web: <http://www.ocs.ru>



Тел: (095) 708-22-59  
Факс: (095) 708-20-94



Тел: (095) 745-2999  
Web: <http://www.citilink.ru>



Тел: (095) 269-1776  
Web: <http://www.distl.ru>



Тел: (095) 105-0700  
Web: <http://www.oidl.ru>

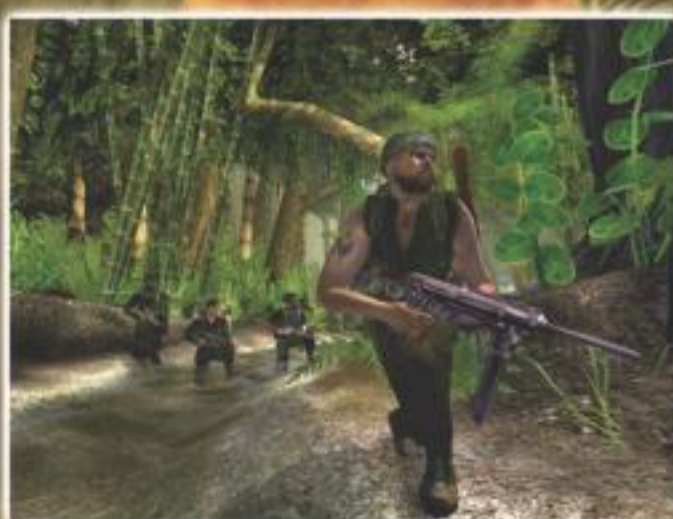
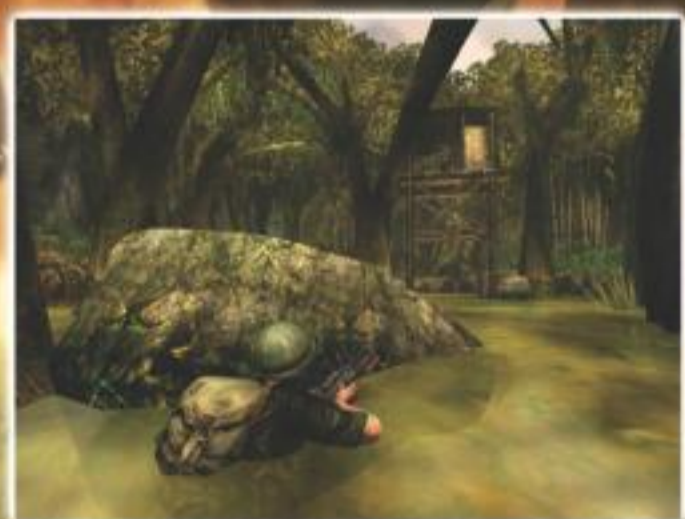


Тел: (095) 799-5398  
Web: <http://www.lizard.ru>

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ

# CONFLICT VIETNAM™

КОНФЛИКТ:  
Вьетнамская война



PIVOTAL  
GAMES

SCI  
GAMES

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука®  
BUKA ENTERTAINMENT  
www.buka.ru

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Александр Кузьменко  
Заместитель главного редактора  
Олег Ставицкий

## Редакторы

Алексей Макаренко, Степан Чечулин,  
Николай Арсеньев, Антон Логвинов,  
Игорь Варнавский, Николай Пегасов

## Технический координатор

Изабелла Шахова

## Корректор

Мария Луговская, Людмила Хлобыстова

## Программирование сайта и компакт

Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова

## Творческо-производственный состав

Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин,  
Андрей Александров

## Арт-директор

Роман Грыныха

## Технолог-верстальщик

Денис Ганночка

## Дизайнерская группа

Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха,  
Николай Никашин, Виктор Бодров (дизайнер обложки),  
Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD/DVD),  
Павел Васин

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО "ТЕХНОМИР"

## Генеральный директор

Азам Данияров

## Редакционный директор

Денис Давыдов

## Директор по развитию

Олег Полянский

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО "ИГРОМЕДИА"

Тел./факс (095) 730-4014

## Менеджеры по рекламе и PR

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

Анна Глотова (anna@igromania.ru)

Николай Фролов (nick@igromania.ru)

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),

Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),

Серьян Смакаев

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

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

Тел. (095) 231-2365

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 на 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 УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art"

Упакован: ООО "Пак-Пресс",

тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.

Тираж 123,000.

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.

## ИГРОМАНИЯ



## Салют!

Признаюсь честно — это был абсолютно сумасшедший номер. В тот самый момент, когда я набиваю эти строки, наш дизайнерский отдел все еще верстает последние страницы, редакторы пишут последние тексты, а в далекой литовской типографии уже греется мощный станок, готовый в любой момент начать печать всех 123 тысяч экземпляров нашего журнала.

Отчего такой аврал? Все просто — нынешний номер «Игромании» можно смело назвать образцово-показательным в плане всевозможного эксклюзива. В прошедшем месяце мы совершили десятки всевозможных поездок, часами сидели на телефонах и сутками вели ожесточенные переписки ради одной-единственной цели: добычи информации. Результат этих усилий, как говорится, налицо.

Для начала — о главном событии номера. В конце последнего летнего месяца автор этих строк десантировался на территории страны Германии. Конкретно — в городе Лейпциге, где с 19 по 22 августа проходила главная игровая выставка Европы — Games Convention 2004. Четыре дня непрерывной гонки по коридорам выставочного комплекса Leipziger Messe, несчетное число встреч, бесед и тестовых просмотров вылились в подробный десятистраничный отчет обо всех самых интересных проектах GC-2004. Обязательно ищите его в нашем специальном выпуске рубрики «Из первых рук».

Пока ваш покорный, вооруженный только фотоаппаратом и диктофоном, подстергал в темных углах немецких издателей и разработчиков, остальные сотрудники «Мании» даже не думали сидеть на месте. Например, вездесущий Олег Ставицкий на несколько дней покинул рабочее место и практически прописался в офисе компании 1С. На этот раз его целью стали два прелюбопытнейших отечественных проекта: Diablo-подобная «Магия крови» и безапелляционно культовые «Космические рейнджеры 2». Вернувшись обратно, Олег еще несколько дней приходил в себя, твердил что-то непонятное о «костяной магии» и уверял, что он был первым человеком на Земле, которой

собственными глазами видел трехмерные бои вторых «Рейнджеров». В общем и целом — не пропустите два его обширных материала в тех же «Первых руках».

Кроме того, в то самое время, пока мы как угорелые носились по Лейпцигу и Москве, наш автор Андрей Александров совершал трудовой подвиг в славном городе Санкт-Петербурге. На протяжении нескольких дней и ночей он безвылазно сидел в конторе DTF Games и без перерывов играл в их новейшую стратегию под названием «Сталинград». Свое веское мнение о новом проекте он подробно изложил в соответствующей рецензии.

Наконец, не проходите мимо рубрики «В центре внимания». Там и только там вы найдете всю самую свежую информацию о двух более чем ожидаемых блокбастерах — Warhammer 40000: Dawn of War и Rome: Total War, а также самые свежие подробности о разработке Parkan 2. Все, что вы найдете в нынешнем выпуске «Центра» — это информация, полученная непосредственно от самих авторов всех этих игр.

Из других интересностей. Как вы, должно быть, заметили, в структуре нашего журнала произошли некоторые изменения. Во-первых, мы основательно модифицировали «CD-манию», сделав раздел, как нам кажется, более красивым и наглядным. Ну а во-вторых, серьезному переосмыслению также подверглась любимая народом рубрика «Игровое кино». Отныне мы собираемся каждый месяц снабжать вас свежими тематическими новостями и рецензиями на самые свежие фильмы. Причем, прошу особо обратить внимание: мы собираемся обозревать только то кино, которое так или иначе связано с любимыми нами играми. Надеюсь, вам понравится.

Не забудьте также и о наших старых, но от того ничуть не менее интересных разделах. Наш железный человек — Коля Арсеньев — как обычно порадует вас новинками всевозможного компьютерного «железа», ну а лечащий врач всей редакции — Леша Макаренко — расскажет множество занимательных историй о привыкании к онлайновым играм, а также о жуткой болезни «пингвиномании» (которой, по статистике, в той или иной форме переболела добрая половина всех интернетчиков). В общем и целом — настоятельно рекомендую.

Напоследок, обязательно загляните на наши компакт-диски или DVD. Как обычно, там вас ждут сотни мегабайт новейших модов, аддонов, патчей, демо-версий и (конечно же!) блистательных видеоматериалов за авторством без пяти минут оscarовского лауреата Антона Логвинова. Так что желаю приятного просмотра и приятного чтения. Оставайтесь с нами!

**АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО**  
ak@igromania.ru



ОАО Агентство  
"Роспечать"  
Каталог Агентства  
Роспечать

80288 Игромания  
80289 Игромания + 2 CD  
84193 Игромания + DVD



ООО "Агентство  
"Книга-Сервис"  
Объединенный каталог  
"Пресса России"

38900 Игромания  
29166 Игромания + 2 CD  
11780 Игромания + DVD



ООО "Межрегиональное  
Агентство Подписки"  
Каталог "Почта России"

99128 Игромания  
99129 Игромания + 2 CD  
10860 Игромания + DVD

# КРЕСТОНОСЦЫ

Глобальная средневековая стратегия



**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
искусство побеждать



**paradox**  
entertainment  
www.paradoxplaza.com

Уже  
в продаже!



## Домашний ПК: обучение как развлечение.

С новым ПК Ваши дети смогут быстрее освоить любой предмет, ведь у них будет максимум возможностей для обучения. NeoPC max eXtreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT станет для них настоящим образовательным центром.



## Домашний ПК: обучение как развлечение.

<p><b>Лучшие цены</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Выгодные предложения в каждом салоне компании НеоТорг</li> <li>• Подарки и гибкая система скидок</li> </ul>	<p><b>www.NeoShop.ru</b></p> <p>Уникальный сервис:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• виртуальный конструктор</li> <li>• готовые и типовые конфигурации</li> <li>• персональное обслуживание</li> <li>• моментальное оформление кредита</li> <li>• бесплатная доставка</li> </ul>
<p><b>Ассортимент</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Всегда можно подобрать монитор, принтер, сканер и любую другую периферию по Вашему вкусу</li> <li>• Десятки моделей ноутбуков</li> </ul>	<p><b>Гарантия 3 года</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Всестороннее тестирование компьютеров NeoPC гарантируют высокое качество и надежность</li> <li>• Сертификат РосТест, ISO 9001</li> </ul>
<p><b>Рассрочка до 24 месяцев</b></p> <p>Покупка в кредит стала ещё выгоднее:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>никаких процентов;</b></li> <li>• <b>никакой комиссии;</b></li> <li>• рассрочка оплаты от 6 до 24 месяцев</li> </ul>	

**Оптимальное решение для дома.** Компьютеры серии max eXtreme - великолепно сбалансированная модель для современных компьютерных игр и творчества



**ЦИФРОВАЯ ФОТОКАМЕРА 4 Мрiх В ПОДАРОК**



+7 (095) 363-3825



www.neoshop.ru

270-3001, 270-9001 - м. "Волгоградский пр-т" (100 метров от метро) Волгоградский пр-т д. 26  
 737-5937, 257-9460 - м. "Дмитровская" (10 метров от метро) Бутырская ул. д. 97  
 506-2066, 115-0016 - м. "Коломенская" (50 метров от метро) Судостроительная ул. д.1 (СТОК-МАГАЗИН)  
 964-9790, 964-9791 - м. "Электrozаводская" (100 метров от метро) Барабанный пер. д. 8А  
 276-4457, 517-1756 - м. "Пролетарская" (100 метров от метро) 3-й Крутицкий пер. д.15 (СЕРВИС-ЦЕНТР)  
 363-3825 (многоканальный) - Корпоративный отдел, e-mail: corp@neotorg.ru



<b>НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН</b>	<b>08-17</b>
Новостной меридиан	08
Даты выхода игр	16
<b>CD-МАНИЯ</b>	<b>18-31</b>
Видеомания ● Игровая зона ● Демоблок ● Патчи и трейнеры ● Софтверный набор ● Всякое разное	
<b>ИЗ ПЕРВЫХ РУК</b>	<b>32-49</b>
Евроигры 2004	32
Космические рейнджеры 2	42
Магия Крови	46
<b>R&amp;S: В РАЗРАБОТКЕ</b>	<b>50-65</b>
<b>В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД</b>	<b>50-55</b>
Адреналин-шоу	50
Boyz Ddon't Cry * Colin McRae Rally 2005	51
Darwinia * Hollow	52
Legacy: Dark Shadows	53
Miami Vice * Future Tactics: The Uprising	54
Psychonauts	55
<b>В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?</b>	<b>56-65</b>
Armies of Exigo	56
Велиан	58
Empire Earth 2	60
Utopia-City	62
Dreamfall	64
<b>В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ</b>	<b>66-71</b>
Паркан 2	66
Warhammer 40000: Dawn of War	68
Rome: Total War	70
<b>R&amp;S: ВЕРДИКТ</b>	<b>72-90</b>
Рейтинговая система "R&S: Вердикт"	72
NHL Eastside Manager ● Astrobatix: Звездная война	73
Giants: Citizen Cabuto ● Космическая одиссея	74
Пятый чародей	75
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	76
<b>ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!</b>	<b>78-90</b>
Codename: Panzers	78
Сталинград	82
D-Day	84
Political Machine	86
Zoo Empire	88
Братья пилоты 3D: Дело об огородных вредителях	90
<b>ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ</b>	<b>92-93</b>
Круглые сутки "Игромания" отвечает на любые ваши вопросы по играм	92
<b>ИГРА МЕСЯЦА</b>	<b>94-96</b>
Итоги голосования за период с ноября 2003 по сентябрь 2004	94
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	95
"Игромания" рекомендует	96
<b>GAME OVER?</b>	<b>98-99</b>
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	98
История Monkey Island	99
<b>ИГРОВОЕ КИНО</b>	<b>100-108</b>
Новости	100
Чужой против Хищника	101
"Ночной Дозор": как создавались спецэффекты	102
Голос за кадром: перевод фильма в домашних условиях	106
<b>ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ</b>	<b>110-139</b>
Железные новости	110
<b>Теория</b>	
Будущее современных процессоров	112
<b>Тестирование</b>	
Обзор MP3-плееров с флэш-памятью. Часть 3	116
Тестирование джойстиков. Часть 2	120
Тестирование акустических систем 5.1	124
Ноутбук для геймера	128
<b>Новинки рынка</b>	
Горячие новинки отечественного железного рынка	130
<b>Цифровая жизнь</b>	
Последние новинки из мира цифровой техники	134
<b>Компьютер в сборке</b>	
Игровая станция "Фрегат Паллада" от компании Captain Flint	136
<b>Разумный компьютер</b>	
Разумный компьютер за разумные деньги	138
<b>ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ</b>	<b>140-141</b>
"Железные" ответы на "железные" вопросы	140
<b>ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ</b>	<b>142-150</b>
<b>Софт-экспресс</b>	<b>142</b>
Полезные новости, полезные советы, easter egg	142
<b>Практика</b>	<b>143-145</b>
Как и чем делать резервное копирование данных	143
<b>Теория</b>	<b>146-148</b>
Все, что вы хотели знать о Freeware	146
<b>Софтверный набор</b>	<b>148-150</b>
Свежатица!	148
Полезный софт	149
<b>ИНТЕРНЕТ</b>	<b>152-170</b>
Новости интернета	152

## АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Act of War: Direct Action	10
Alex Carver: Futurebrighter	12
Alias: The Game	26
Alien Earth	203
Aliens versus Predator	98
Another World	162
Armies of Exigo	24, 56
Astrobatix: Звездная война	73
Battlefield Vietnam	18
Boulder Dash	98
Boyz Ddon't Cry	51
Carnival Cruise Lines Tycoon 2005	202
Catwoman	202
Codename: Panzers	78
Colin McRae Rally 2005	26, 51
Command & Conquer Generals: Zero Hour	18
Counter-Strike	192, 204
Darwinia	52
D-Day	84
Diablo II: Lord of Destruction	18
Dominions II: The Ascension Wars	27
DOOM 3	14, 18, 186, 202, 203
Dreamfall	64
Empire Earth 2	60
Escape from Monkey Island	99
Evil Genius	24
Far Cry	18, 27, 178
Future Tactics: The Uprising	54
Ghost Recon 2	14
Giants: Citizen Kabuto	74
GTA: Vice City	19
Half-Life 2	186
Half-Life	19
Harry Potter & The Prisoner of Azkaban	26
Heroes of Annihilated Empires	12
Hollow	52
Joint Operations: Typhoon Rising	19, 27
Juiced	10
kill.switch	26
Knights of the Old Republic: Sith Lords	13
Laser Squad Nemesis	27
Legacy: Dark Shadows	53
Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)	19
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	19, 184
Miami Vice	54
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	99
Mourning	160
Need for Speed: Underground	19
Neverwinter Nights 2	12
Neverwinter Nights	19
Nexus: The Jupiter Incident	26
NHL Eastside Manager	73
Obscure — Learn about Fear	26
Operation Flaspont	22
Outwars	203
Pipe Dream	98
Planeshift	203
Political Machine	86
Postal 2	22
Pro Evolution Soccer 4	15
Psychonauts	55



Rise of Nations: Thrones and Patriots	22
Rome: Total War	26, 70
Sacred Underworld	08
Silent Hill 3	205
Sonic Heroes	08
Spider-Man 2: The Game	203
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	22
Star Wars Knights of the Old Republic	22
Starcraft: BroodWar	22
Stronghold	08
The Curse of Monkey Island	99
The Elder Scrolls III: Morrowind	23
The Regiment	10
The Secret of Monkey Island	99
The Sims	23
The Suffering: Prison is Hell	26
Theme Park	98
Thief: Deadly Shadows	26
Tom Clancy's Ghost Recon 2	14
Unreal Tournament 2004	23, 27
Utopia-City	62
Warcraft III: The Frozen Throne	23, 193
Warhammer 40,000: Dawn of War	17, 68
Will of Steel	11
X2: The Return	11
X2: Угроза	27
Zoo Empire	88
Адреналин-шоу	50
Блицкриг: Смертельная схватка-2	26
Братья пилоты 3D:	
Дело об огородных вредителях	90
В тылу врага	10, 18
Велиан	58
Колонизация: Битва за новые земли	26
Космическая одиссея	74
Космические рейнджеры 2	42
Крестоносцы	26
Магия Крови	46
Новый мировой порядок	27
Паркан 2	66
Пятый чародей	75
Руна (Rune)	203
Сталинград	82
Футбольный менеджер 2004	27

#### Мобильные игры

Allens Unleashed	172
Dragon Island	173
Driv3r	173
I, Robot	173
Project Boyfriend	173
Quest of the Hero	173
Real Soccer 2004 — Olympic Games	174
Star Fall	174
Битва магов	176

#### Внекомпьютерные игры

d20 Modern	206
Fireborn	206
GURPS	206
Magic The Gathering	207
Star Wars RPG	207
Берсерк	206
Ночной дозор. Своя судьба	208

Как сделать сайт на движке PHP Nuke. Вопросы и ответы	154
Интересное в Сети	156
<b>ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ</b>	<b>158-170</b>
Новости онлайн-игр	158
Ждем: Mourning	160
Играем: Another World	162
Все о "Пингвиномании"	164
Цена игры: сколько стоит купить себе героя?	168

#### МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ 172-176

Мобильные новости ● Мобильные полезности ● Мобильные утилиты ●	
Мобильные игры	172
Заставки для телефонов	175
SMS-игра "Битва магов"	176

#### ИГРОСТРОЙ 178-190

<b>ВСКРЫТИЕ</b>	<b>178-182</b>
Все цвета Far Cry	178
<b>МАСТЕРСКАЯ</b>	<b>184-186</b>
Вопросы и ответы по редактированию Max Payne 2	184-185
<b>Игровые редакторы</b>	<b>186</b>
DOOM 3 * Half-Life 2	186
<b>САМОПАЛ</b>	<b>188-190</b>
Возможности движка GL	188

#### DEATHMATCH 192-196

Counter-Strike	192
Warcraft III: The Frozen Throne	193

#### КИБЕРСПОРТ 198-200

Вести с полей	198
Репортаж: Asus Summer Cup 2004	198
Интервью с Cooler'om	199

#### КОДЕКС 202-206

Стандартные коды * Шестнадцатеричные коды	202
Классика * Easter Eggs	203
Читательские пасхалки	206

#### ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 208-210

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	208
Ночной Дозор. Своя Судьба.	210

#### ПОЧТА "ИГРОМАНИИ" 212-215

Про плохие игры, защиту животных, рекламу в "Игромании" и, конечно же, футбол	212
---	-----

#### ЮМОР 216, 219-220

Анекдотический микс * Буря в пустыне	216
Кто есть современный пользователь. Часть 3	219

#### КАЛЕНДАРЬ 217-218

Prince of Persia: Warriors Within	217
Spellforce: Breath of Winter	218

#### МОЗГОВОЙ ШТУРМ 222-224

Тест №50. Холодная осень	222
Скринтурс №10. Октябрь* Подведение итогов за №7/2003, Участие в конкурсах	223

#### МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

Хранд Rally  
Магия Крови

#### НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"

Warhammer 40 000: Dawn of War  
Runaway 2  
Prince of Persia 2: Warrior Within  
Я люблю "Игроманию"

#### РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

<b>Обложка:</b>	
ULTRA Computers	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
Atlantic Computers	4-я обложка
<b>В номере:</b>	
1С	04, 23, 81, 87, 133, 137, 151, 163, 171, 183, 187, 191
Автоматизация Софт	71
Акелла	11, 13, 15, 17, 43
Бука	02, 21, 45, 91, 109
Компания КИТ	127
КроссМедиа	221
ЛКИ	147
МедиаХауз	75
Мир фантастики	47, 143
НеоТорг	05
Новый Диск	51, 53, 55
Радио "Динамит"	201
Руссобит-М	31, 77, 89, 177
Элвис Телеком	155
Asustek	01
Boston PC	119
Creative Labs Sp. z.o.o	27
Icompex	67, 69
Mobi	09
Nescafe-IMAX	197
Playmobile	211
RRC	115
Solvotelekom	97, 207
VikaWeb	215
Zenon N.S.P.	159





# НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

ИНТЕРЕСНОСТИ | СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

## Вагон нового для Sacred

АНОНСЫ



вится уже в конце нынешнего года и достанется обладателям оригинальной игры совершенно даром. Обещаны два неизведанных региона, куча квестов и неисчисляемое количество мелких радостей вроде обновленного арсенала и монстров свежих пород.

Увидев результаты продаж **Sacred**, первой игры про фэнтезийные приключения лошадей и их хозяев, немцы-разработчики из **Ascaron Entertainment** умчались разрабатывать только что открытую золотonosную жилу. На своем месте усидел лишь PR-менеджер компании, который начал выпекать пресс-релизы. Так вот, нам готовят два аддона. Первый — **Sacred Plus** — поя-

А вот в начале следующего года появится **Sacred Underworld**, который будет распространяться на платной основе. Раскошелиться придется на увеличенный почти в два раза игровой мир, двух новых персонажей (суккуб и гном), пару свежих сюжетных линий и расширенный инвентарь, в котором теперь появятся вещи для любимых лошадок. ▶

## Строим замки из песка

АНОНСЫ



Свежая строительная новость: **Take-Two Interactive** передала права на издание сиквела замкостроительной стратегии **Stronghold** малоизвестной компании **Global Star Software**. Нам обещают современный трехмерный движок с тысячами юнитов в кадре. Завершение стройки века намечено на 2005 год. ▶

## Ежи в городе!

АНОНСЫ

Хлоп! Щедрым взмахом руки **SEGA** открывает ворота своего приставочного зоопарка, откуда тут же вырывается стадо из 12 зверей с бессменным Соником во главе. PC-просторов этот разношерстный зверинец достигнет предположительно в ноябре 2004 года, когда в продаже появится трехмерная аркада **Sonic Heroes**. В ней нам предстоит взять под свой контроль одну из четырех звериных команд, проведя ее через кампанию о четыр-

надцати уровнях или сразившись с товарищем в одном из семи "дуэльных" режимов. Спецвозможности, мини-игры и макси-бонусы прилагаются. ▶



## Украинский завоеватель

АНОНСЫ



Граждане из **Ubisoft** в очередной раз взялись за любимый многими издателями способ заколачивания денег с помощью выпуска игр по кинолицензиям. На этот раз по нашим мониторам пройдет историческая картина **Alexander**, съемками которой заведует **Оливер Стоун**. Одноименную игру вытачивают на украинской игрофабрике **GSC Gameworld**, всю эксплуатацию наработки вторых "Казачков".

В "Александре Великом" (именно под таким названием проект будет издан на территории СНГ) игроку предстоит стать (не поверите!) Александром Ве-

ликим и на протяжении полутора десятков миссий превращать самого себя в правителя сильнейшего государства тех времен. Кроме истории македонского полководца, в игре будет еще и три альтернативных кампании — за Индию, Египет и Персию. Доступ к ним откроется только после того, как игрок по-

ложит-таки мир к своим ногам.

Игровой процесс обещает быть очень похожим на "Казачков", но — с учетом временных реалий. Отдельного внимания заслуживают полководцы — верные соратники главгероя, которые поведут его армии в бой, волшебным образом повышая мораль бойцов и увеличивая их силу.

Релиз игры запланирован на 5 ноября 2004 года — аккуратно к выходу на киноэкраны одноименного фильма. Выпустить "Александра Великого" на просторах родного СНГ выпала честь новорожденному издательству **GSC World Publishing**. ▶

## Пополнение в рядах Warner Bros.

ИНДУСТРИЯ



**One Lives Forever**, **TRON 2.0** и так далее.

В комплекте с талантливой и опытной командой разработчиков **Warner Bros.** досталось немало полезного в хозяйстве добра, начиная с графического движка **LithTech** и заканчивая уже практически готовой онлайн-игрой **The Matrix Online**. Кроме того, **Monolith Productions** ведет работы над проектом **F.E.A.R.**, но на этот банкет братцы Уорнеры, к сожалению, опоздали — издавать многообещающий экшен вознамерилась **Vivendi Universal Games** и уже обзавелась всеми необходимыми контрактами. ▶

Заинтригованная увеличившимся объемом покупок в компьютерно-игровой индустрии, медиа-империя **Warner Bros.** решила не оставаться на обочине и по сходной цене приобрела себе монолит. Нет, не на могилу. Речь идет о студии **Monolith Productions**. Той самой, что подарила нам **Blood, No**

# Загляни в

SMS-игра  
"Ночной дозор"

# Сумрак

ЧИТАЙТЕ  
ВО ВТОРОМ  
НОМЕРЕ  
**Mobi!**



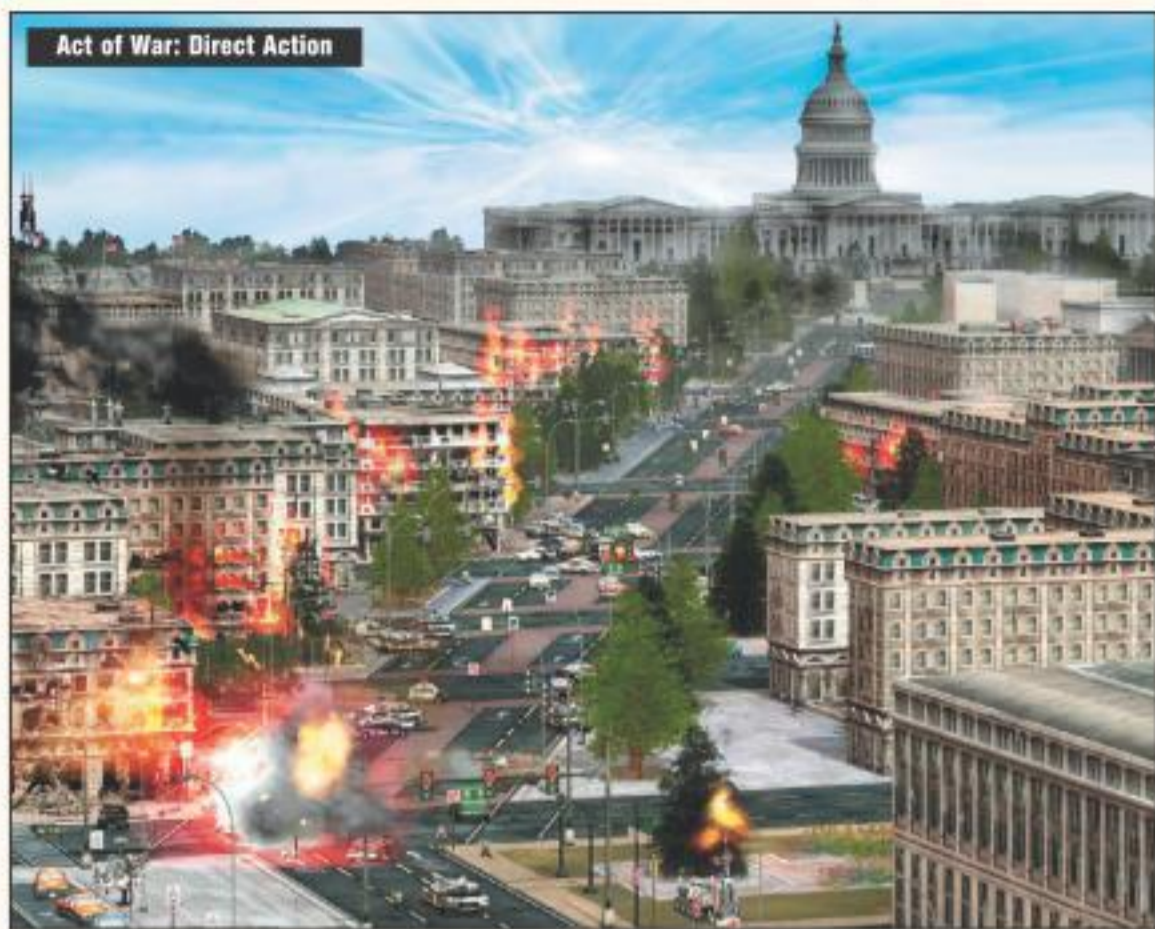
[www.mobimag.ru](http://www.mobimag.ru)

Журнал о том мобильном,  
который у тебя уже есть.



## Виртуальный технотриллер

АНОНСЫ



Лавры **Тома Клэнси**, борзописца и творца трехстрочных сценариев для компьютерных игр, похоже, не дают покоя многим его коллегам-писателям. Среди обзавидовавшихся обнаружился и **Дейл Браун**, отставной пилот ВВС США, автор десяти с лишком технотриллеров. Не так давно он тоже решил попробовать себя на ниве написания сценариев для компьютерных игр и закинул в недра французской студии **Eugen Systems** сюжет для RTS **Act of War: Direct Action**. Заветы дедушки Клэнси соблюдаются очень строго — традиционный "цивилизованный мир", как обыч-

но, скован гидрой международного терроризма. А лихие боицы элитных спецподразделений американской армии под нашим чутким руководством будут жечь злодеев по всему миру.

"Весь мир" — в понимании мистера Брауна — это пока лишь Сан-Франциско, Вашингтон, Лондон и Москва. Впрочем, ближе к выходу игры возможно прояснится информация и о других театрах военных действий.

Издавать результат совместного творчества американского писака и французских разработчиков собирается **Atari**. Дата выхода — весна 2005 года. ▶

## Пополнение в рядах антитеррористов

АНОНСЫ



Легендарное английское спецподразделение **Special Air Service (S.A.S.)** рекрутировано для участия в еще одной игре. Напомним, что из первой и второй частей **Hidden & Dangerous** мы уже узнали про подвиги S.A.S. во времена Второй Мировой. Теперь же настала очередь разрабатываемой **Konami of Europe** игры **The Regiment**, действие которой переносится в конец XX века и рассказывает о сегодняшних буднях легендарного английского спецподразделения.

Игроку предстоит стать одним из бойцов антитеррористического отдела S.A.S. и вместе со своими верными товарищами промчатся сквозь вихрь миссий, среди которых будут как реальные, так и вымышленные задания.

В роли графического движка выступает технология **Unreal**, правда, судя по скриншотам, не самой последней версии. Соответствующий антураж прилагается — в **The Regiment** мы, например, увидим известный тренировочный полигон **Killing House**, на котором бойцы S.A.S. отрабатывают операции внутри помещений. Для консультирования проекта, само собой, приглашены ветераны реального спецподразделения. Узнать, насколько качественно они справились со своей работой, мы сможем уже в следующем году. ▶

## Второе посещение вражеских тылов

ИНТЕРЕСНОСТИ



Компания **Codemasters** неожиданно предложила игрокам самостоятельно выбрать, в чьи тылы они отправятся в ближайшее время. На сайте издателя появился подробный опрос, касающийся игры "**В тылу врага**", где, среди прочего, предлагается выбрать временной промежуток, в котором будет иметь место продолжение игры. Вариантов всего

четыре: первая и вторая мировые войны, Корея и Вьетнам.

Вывод из этого опроса напрашивается следующий — в то время как компания-разработчик пчелкой трудится над несколькими мини-дополнениями к первой части игры, издатель уже вовсю подумывает о полноценном продолжении. Что ж, будем ждать подробностей. ▶

## Еще одно издательство близко к краху

ИНДУСТРИЯ



Для тех читателей, кто удивлен практически полным отсутствием в последних "Меридианах" новостей об издательстве **Interplay**, сообщаем, что все идет по плану. Компания продолжает пребывать в полумертвом состоянии, вяло пытаясь продать хоть кому-нибудь кусочек своей интеллектуальной собственности.

Тем временем появилось известие о том, что еще один, некогда крупный издатель близок к банкротству. Речь идет о **Acclaim**, чьи проблемы растут с космической скоростью. Помните, еще в прошлом номере мы писали о том, что акции компании могут перестать продаваться

на **NASDAQ**? Свершилось — из-за низкого уровня капитализации и задержки квартального финансового отчета легендарная биржа начала процесс выдворения **Acclaim**. Впрочем, это были только цветочки. Ягодки, разумеется, также не заставили себя

ждать. В конце августа появилась информация о закрытии сразу двух отделений компании — в Техасе и Нью-Йорке.

Скорее всего, **Acclaim** пытается таким образом минимизировать расходы и наскрести все-таки денег на погашение долга перед **GMAC Commercial Finance LLC**. Одновременно издательство ищет нового инвестора и умоляюще поглядывает в сторону своих перспективных проектов (в основном — гоночной аркады **Juiced**), которые при удачном стечении обстоятельств могут неплохо продаться и пополнить неожиданно опустевшие банковские закрома. ▶

## Новинки от Deep Silver

АНОНСЫ



**X2: The Return** — только что анонсированный аддон к недавнему космосиму студии Egosoft (издатель — Deep Silver). Местное будущее мы уже видели в оригинальной игре — тут вам и активно осваиваемый космос, и многочисленные звездолеты, и убежавший далеко вперед технический прогресс. Аддон расширит эту мечту футуриста несколькими свежесвоенными участками Вселенной. Здесь же — свежие квесты, новый модельный ряд космических кораблей и мелкие дополнения вроде усовершенствованной

физики. Первые полеты по обновленному космосу намечены на 2005 год.

У Deep Silver также заготовлена другая игра — **Heart of Empire: Rome** от студии Deep Red. В ней нам предстоит занять место в кресле градоначальника Древнего Рима, взяв в свои руки управление доисторическим ЖКХ. Разработчики обещают отразить в игре все яркие черты той эпохи — начиная с гладиаторских батальи и заканчивая «Формулой-1» на колесницах. Возглавить «сердце империи» мы сможем уже в мае 2005 года. ▶

## Отря-я-я-яд! Сми-и-и-и-ирна!

АНОНСЫ

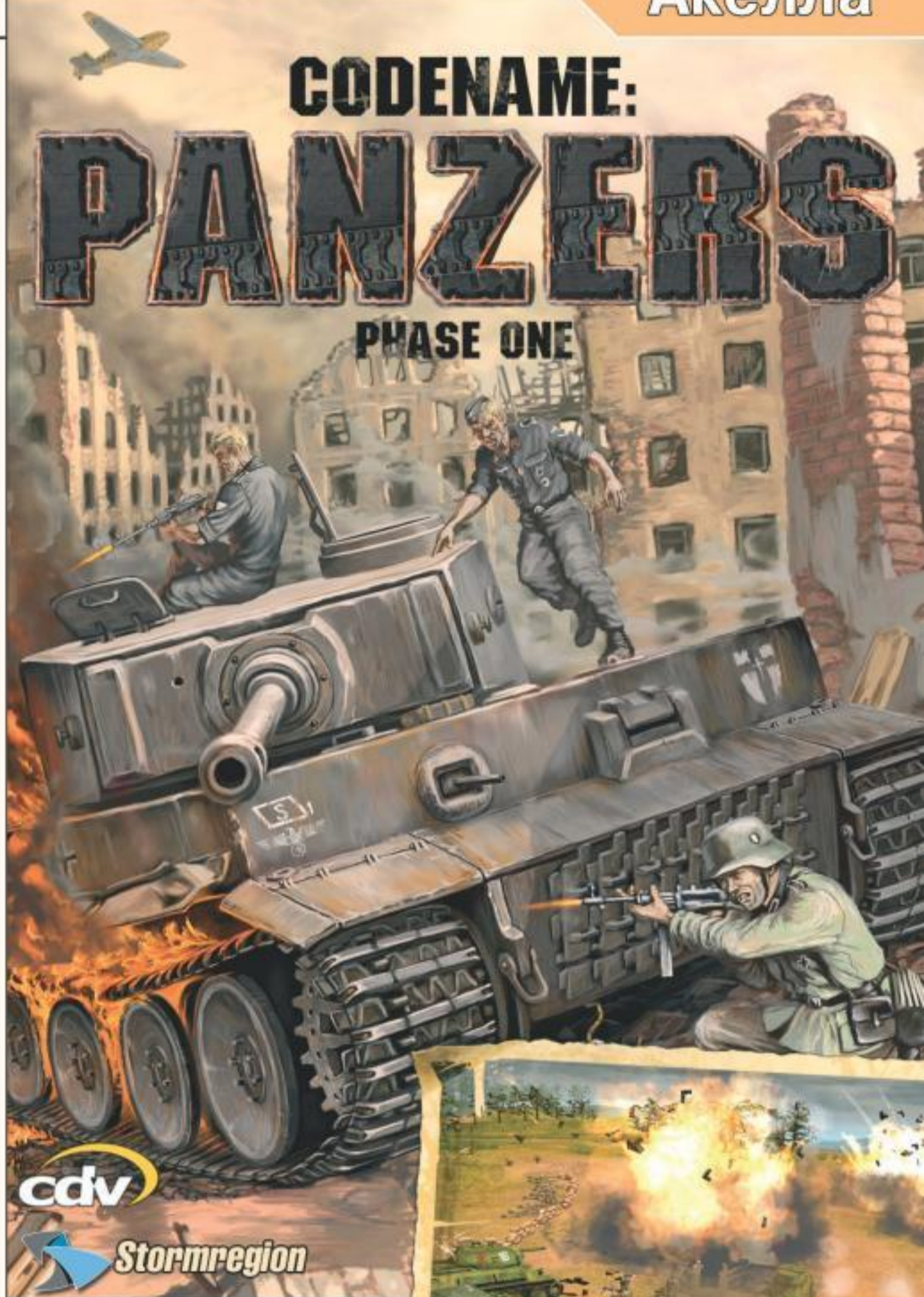


Наверное, многие из вас видели телерекламу одного из отечественных операторов мобильной связи, персонажи которой тренировали свое произношение, готовясь больше общаться по сотовому телефону. Похоже, что и господам геймерам предстоит последовать примеру героев ролика и начать целые дни проводить перед зеркалом, раз за разом проговаривая приказы, принятые в армии США. На английском, между прочим, языке. А то ведь может оказаться так,

что выходящая в конце года RTS **Will of Steel**, которая разрабатывается компанией **GMX Media**, возьмет да и откажется вам подчиняться. Ведь главной изюминкой игры является пресловутое голосовое управление!

Помимо тренировки нашей с вами дикции, **Will of Steel** обещает нам бодрый рейд по фронтам всех последних войн с участием армии США. Здесь же — сто управляемых юнитов, операции в пустыне и прочие радости жизни.

Для прирожденных лентяев **GMX** все же ввели в игру управление при помощи мыши и клавиатуры. Правда, в этом случае игра наверняка потеряет весь свой шарм и превратится в банальную среднестатистическую стратегию. ▶



cdv  
Stormregion

Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны -



кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве требуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

- ✦ Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
- ✦ Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- ✦ Детально смоделированные повреждения юнитов.
- ✦ Четыре режима многопользовательской игры.



www.akella.com



M. Video

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

© 2004 "Akella", © 2004 "CDV".  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется.  
Игры с доставкой www.cdgames.ru  
Тех.поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095) 363-46-14  
Представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua



Акелла



## Распродажа игропрома на Туманном Альбионе

ИНДУСТРИЯ

Всем известно, что жестокое соперничество между Францией и Великобританией существует еще со средних веков. Поэтому нет ничего странного в том, что первой на объявление **Eidos Interactive** о намерении продать свои активы откликнулась именно компания **Ubisoft**, готовая выложить за кусочек "игровой Англии" около 400 млн. долларов. Вслед за французами выросла целая очередь, состоящая сплошь из элиты мировой игроиндустрии — **Microsoft, THQ, Sony** и **Electronic Arts**. Кто из них станет счастливым обладателем

крупного английского издательства в компании с прилегающими к нему правами на Лару Крофт, "Сорок седьмого" и неутомную семейку клонов-Дентонов, мы, скорее всего, узнаем через несколько месяцев.

Параллельно появились слухи и о возможной продаже другого крупного английского игрового издательства — **Codemasters**. Первой с чемоданом денег принеслась все та же **Ubisoft**, однако на этот раз французов ждало быстрое разочарование. "Не продается!" — громогласно раздалось из-за закрытой двери английского офиса. ▶

## Neverwinter Nights 2 уже в пути

АНОНСЫ



Итак, **Neverwinter Nights 2** готовится явить себя миру в следующем году. У нас есть на этот счет некоторые подробности. Во-первых, новая версия движка **Aurora** отныне дружит с **DirectX 9.0**. Во-вторых, нам обещают нового героя. Какого именно — пока неизвестно. И наконец, в-третьих — в сети появилось несколько официальных артов, которые мы, разумеется, приводим ниже. ▶

## Жертва очередной космической катастрофы

АНОНСЫ



Чуть ли не каждая четвертая компьютерная игра начинается либо с катастрофы звездолета, либо с нападения на него, либо еще с какого-нибудь космического бедствия. Вот и **Алексу Карверу**, герою экшена **Alex Carver: Futurebrighter** от польской студии **HeavenX**, повезло попасть именно на такую посудину. Впрочем, повезло на этот раз действительно по-настоящему — корабль вез Карвера в тюрьму строгого режима, так что последовавшее за катастрофой осво-

бождение только сыграло ему на руку. Однако беды нашего героя на этом не кончились — планета, на которую попадает Алекс, находится под мозолистой пяткой злобного тирана, что делает ее немногим лучше тюремной камеры. Так что приходится браться за пушку и продирается по насыщенным опасностями дебрям игровых уровней. Облегчить путешествие должны разномастные импланты и прочие высокотехнологичные фенечки. Кроме того, поляки грозятся добавить в игру локации, для прохождения которых игроку придется поднапрячь участки мозга, ответственные за тактическое мышление.

Если все пойдет по плану, то грандиозный двойной побег Алекса Карвера состоится уже в 2005 году. ▶

## Аннигилированные герои

АНОНСЫ



А вот и то самое супероружие, с помощью которого ново-явленное украинское издательство **GSC World Publishing** планирует покорять Европу (читаем о наполеоновских планах украинцев на соседних страницах). Встречайте — **Heroes of Annihilated Empires**, RTS с ролевыми элементами. Супермашина. Шасси — мощный графический движок от второй части "Казак", играючи способный переваривать до 64 тысяч юнитов. На нем смонтирован солидный сюжет, рассказывающий о жизненном пути героя, вырастающего из совсем незаметного человека-песчинки в великого полководца, окруженного огромной армией. Нелинейность и дополнительные квесты прилагаются. Местный арсенал способен

поразить прямо в сердце даже самого изощренного игрока. Достаточно просто разместить встречающиеся в пресс-релизе цифры в порядке возрастания: шесть рас, шесть магических школ, 18 героев, 50 артефактов, 70 видов построек, 100 видов юнитов — поражает, не правда ли? Сражения, согласно последней моде, происходят не только на земле, в небесах и на море, но еще и в подземельях, а в промежутках между боями игрока ждут путешествия, общение с нейтральными расами, а также традиционные ресурсособира-тельство и строительство.

Покорять Европу **Heroes of Annihilated Empires** направятся уже в следующем году. Россия и страны СНГ, скорее всего, будут завоеваны чуть раньше, по дороге. ▶

## GSC идет в издатели

ИНДУСТРИЯ



На отгремевшей в германском Лейпциге выставке **Games Convention** украинская компания **GSC Game World** неслабо потрянула околоигровую общественность заявлением о начале издательской деятельности, которой займется подразделение, названное **GSC World Publishing**. Новички сразу поставили перед собой "скромную" цель — завоевать матушку Европу.

Первой игрой, которую украинцы уже в 2005 году отрядят на покорение Старого Света, ста-

нет **Heroes of Annihilated Empires**, чье краткое описание вы можете найти на этих страницах. В дальнейшем же планируется сформировать целый десант из проектов, созданных как самой **GSC Game World**, так и сторонними разработчиками.

Подобные начинания можно только приветствовать — многие отечественные разработчики до сих пор испытывают проблемы с поиском хорошего издателя на Западе.

Интересно, что среди прочих проектов, которые **GSC** планируют самолично распространять на территории России, указаны также "Казак 2: Наполеоновские войны" и "S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля". Ну что ж — большому кораблю большое плавание. ▶

# АРЕНА ВОЙНЫ



Кадр из кинофильма Scarface

## Гангстерская классика на игровых экранах

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Тони Монтана, главный герой кинофильма Scarface ("Лицо со шрамом"), снова в бою. Он собрал свои скромные пожитки и, ведомый издательством Vivendi Universal Games, направился в мир компьютерных игр. Там его ждет роль в намеченном на конец 2005 года экшене-по-фильму, который разрабатывает канадская компания Radical. Событие, между прочим, практически уникальное — сегодня мало кто осмеливается перенести на игровые экраны фильм, пусть и ставший классикой кинематографа, но снятый более 20 лет назад. Поэтому мы присуждаем Тони заслуженный титул "персонаж месяца". Ну а за подробностями — милости просим в нашу новую рубрику "Игровое кино".

## Сокращения в LucasArts

ИНДУСТРИЯ



Knights of the Old Republic: Sith Lords

Нежданно-негаданно LucasArts провела очередное сокращение своих рядов — по разным сведениям клиентами служб занятости стали от 30 до 50 человек. Причем дело здесь явно не в низких профессиональных качествах уволенных, а в том, что рулящие компанией джедаи загнали свое детище на финансовую мель и пытаются теперь сэкономить на зарплате сотрудников. Забыв, правда, про то, что изгнание ценных кадров вряд ли пойдет на пользу находящимся в разработке проектам. Напоминание не заставило себя ждать — и вот LucasArts уже начинает отдавать разработку некоторых игр внешним студиям. Первым "на сторону" отправился экшен по третьему эпизоду знаменитых "Звездных войн" — в его родителях теперь значится команда The Collective. Справедливости ради отметим, что на их счету числится отменная Indiana Jones and the Emperor's Tomb.

А вот будущее другой долгожданной игры — Star Wars: Knights of the Old Republic 3 — куда более туманно. Дело в том, что полгода назад в недрах LucasArts родился коварный план: отдать разработку Knights of the Old Republic: The Sith Lords, второй части уже ставшей легендарной RPG, сторонней студии — Obsidian Entertainment, а самим же сосредоточиться над аналогичным проектом с циферкой "3" в названии. Увы, не выгорело. Согласно слухам, среди уволенных из компании оказался коллектив, корпевший над Star Wars: Knights of the Old Republic 3, что привело к остановке работ над проектом. Теперь его ждет либо почетное место на кладбище невыживших игр, либо передача в руки Obsidian Entertainment, что несомненно приведет к серьезному пересмотру сроков выхода.

В 2137 году лучшие умы человечества превратили военный тренажер в уникальный вид спорта - «Арену войны».



Новое развлечение быстро стало привлекательным как для спортсменов и зрителей, так и представителей богатейших мировых синдикатов... Только один спортсмен, лучший из лучших, сможет выиграть турнир и завоевать вечную славу в мире «Арены войны».

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Трёхмерная стратегия, сочетающая игровые принципы RTS с напряженностью и высочайшими скоростями шутеров.
- Полностью новая игровая система - забудьте о стандартных заданиях вроде уничтожения вражеской базы!
- Три режима игры - Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination.

www.akella.com



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОИУЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Ascaron"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
Игры с доставкой www.cdgames.ru  
Тех.поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095) 363-46-14  
Представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



## Одной строкой...

Игровой рынок Великобритании за последние шесть лет вырос в два раза и достиг объема в 2 миллиарда фунтов стерлингов (более 3,5 миллиардов долларов США).

Компания Microsoft анонсировала **Rise of Nations: Gold Edition** — "золотое" издание легендарной RTS, в которое войдут оригинальная игра и аддон **Thrones and Patriots**.

Крупный медиа-холдинг **Viacom** планирует приобрести издательство **Midway**.

Занимающаяся исследованием эффективности рекламы компания **Nielsen** в ближайшее время планирует заняться рейтингами игровых продаж.

Выход аддона **Painkiller: Battle out of Hell** перенесен на 10 ноября 2004 года.

**Джордж Бруссард**, лидер проекта **Duke Nukem Forever**, заявил, что работы над игрой идут по плану.

**Empire Interactive** перенесла выход гоночной игры **FlatOut** на 5 ноября 2004 года.

Компания **Hip Interactive** приобрела издательство **Arush Entertainment**.

**Electronic Arts** перенесла на ноябрь выход экшена **Medal of Honor Pacific Assault**.

Долгожданный тактический экшен **Operation Flashpoint 2** появится на прилавках магазинов не раньше весны 2006 года.

## СРОЧНО В НОМЕР

# Двуликий Ghost Recon 2

Кто сказал, что игры не болеют? Болеют, да еще как! Вот, например, дежурная психиатрическая бригада с сайта **EuroGamer** сообщает, что у многообещающего тактического экшена **Tom Clancy's Ghost Recon 2** обнаружена весьма известная в мире людей хворь — раздвоенные личности. В весьма запущенном состоянии. Первую личину игробольного скоро смогут увидеть обладатели **Sony PlayStation 2** и, возможно, **Nintendo GameCube**. Действие игры развернется в 2007 году в Северной Корее, а в качестве графического движка будет использован проверенный временем моторчик **Unreal Engine**. За разработку игры отвечает шанхайская студия **Ubisoft**, которая не так давно явила миру очень качественное продолжение походов Сэма Фишера — **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Вторая личина **Ghost Recon** явит себя уже обладателям **Microsoft Xbox** и **PC**, а ее сюжет будет отодвинут на пять лет в будущее. В разработчиках ходит сама **Red Storm Entertainment**, ваяющая для свое-

го детища новую версию уникального графического движка.

Будут и другие различия. Так, от интересующей обладателей PC в первую очередь "красноштурмовской" версии **Ghost Recon 2** стоит ожидать более качественной графики — ведь платформы, на которых она выходит, куда мощнее консолей-стариков от **Nintendo** и **Sony**. А вот из-за сюжета, решившего прокатиться в отдаленное почти на десять лет будущее, скорее всего пострадает реалистичность — ведь разработчикам придется вводить перспективные образцы вооружения, качественно смоделировать работу которых будет очень сложно.

Ожидать появления двуликого спецназ-сима осталось уже совсем недолго — на PC игра выйдет в начале 2005 года. ▶



Tom Clancy's Ghost Recon 2

# Весточка из "зоны"

## ИНТЕРЕСНОСТИ

Если бы среди заключенных всего мира проводился

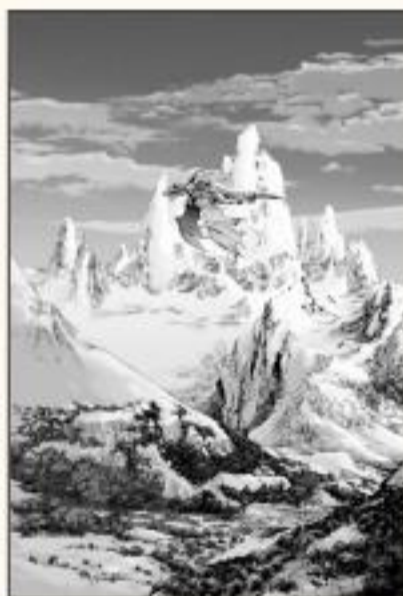


конкурс на самый оригинальный способ использования игровых приставок, то главный приз наверняка бы ушел к находчивым шведам, которые уже давно используют **Microsoft Xbox** и **Sony PlayStation 2** для общения с внешним миром. Методик существует огромное множество — начиная от встраиваемых в консоль мобильных телефонов и заканчивая передачей запертых на картах памяти коротких сообщений.

Впрочем, теперь шведским "зэкам" не светит ни приза, ни общения с обитающими на воле коллегами. Даже выместить обиду, постреляв по рисованным монстрам, не получится. Ведь приставки в тюрьмах Швеции с недавних пор запрещены, причем как раз из-за использования их в качестве средств нелегальной связи. ▶

# Рисованный Warcraft

## ИНТЕРЕСНОСТИ



Уже в феврале следующего года привыкших колошматить друг друга на экранах компьютеров обитателей вселенной **Warcraft** ждет неожиданный визит в бумажный мир комиксов-манги. Отвертеться никак не получится — известный писатель **Ричард Кнаак** уже сочиняет историю про то, как обратившийся человеком голубой дракон и его очаровательная спутница спасают эльфов от нашествия нежити. Приступил к работе и художник **Че Кван Ким**, который обратит эту историю в традицион-

ную для манги рисованную форму. Все же **Blizzard Entertainment** совместно с крупным североамериканским издателем **TOKYOPOP Inc.** планирует выпустить целых три книги под общим названием **Warcraft: The Sunwell Trilogy**. Расчет прост — серия комиксов по сверхпопулярной игровой вселенной не только очень хорошо продается, собрав немалую прибыль, но еще и обратит некоторое количество граждан в **Warcraft**-веру. Что, сами понимаете, приурочено к выходу **World of Warcraft**. ▶

# Жизнь после Doom 3

## ИНТЕРЕСНОСТИ

Обрадованные успехами своего детища (говорят, **Doom 3** всерьез вознамерился установить мировой рекорд в такой серьезной спортивной дисциплине, как "продажи игр для PC"), сотрудники **id Software** заняли ключевые позиции в пресс-центрах и выпустили в зазевавшихся журналистов целую обойму мелких, но весьма интересных новостей. Главной из них, разумеется, является та, что посвящена новому проекту компании. Итак, просочившаяся чуть раньше информация подтвердилась — следующая игра **id** не имеет отношения ни к **Quake**, ни к **Doom**. Разработка продлится примерно два года, а основной упор, как и в нынешнем звездном проекте **id**, будет сделан на однопользовательскую кам-



панию, сюжет которой развернется либо в наше время, либо в самом ближайшем будущем. Партию графического движка сыграет слегка усовершенствованный моторчик от **Doom 3**. Его же используют для мультиплеер-долгостроя **Quake 4**, продолжения приключений в фашистских замках **Return to Castle Wolfenstein 2** и еще одного, пока не анонсированного проекта. Не забыт и сам **Doom 3**, дополнение к которому, согласно последней моде, ваяет некая сторонняя компания.

В ближайшее время наверняка стоит ожидать пополнения списка проектов на новомодном движке — вряд ли **id Software** упустит шанс в очередной раз озолотиться на продаже лицензий на свою технологию. ▶



# Кармак в космосе и Кармак на земле

ЛЮДИ

Ракета Джона Кармака за несколько дней до катастрофы



Те, кто думает, что легендарный **Джон Кармак** всю свою созидательную жизнь только и делает, что разрабатывает трехмерные экшены, очень сильно ошибается. Так, например, наш герой очень много времени посвящает своей компании **Armadillo Aerospace**. Цель перед ней поставлена дерзкая — разработать и запустить в космос первый частный звездолет, получив за это достижение награду в десять миллионов долларов. Но, к сожалению, пока у Кармака и компании получилось только сотворить одну из первых в мире катастроф частного звездолета — в конце

лета, во время очередных испытаний, ракета, стоимостью почти в 40 тысяч долларов, разбилась.

Впрочем, погоревать как следует у Джона не получилось. Ведь буквально через несколько дней, 14 августа, у него свершилось одно из самых светлых событий в жизни — рождение сына! Малыша нарекли Райаном. Роды прошли без осложнений, и мама Анна чувствует себя просто замечательно. Радость же самого Кармака вряд ли поместится даже на страницах всех журналов мира.

Ну а ракету можно и новую будет построить. ▶

# Спортивные игрорекорды

ИНТЕРЕСНОСТИ

Японская компания **Konami** забила один из самых потрясающих голов за всю историю игровой индустрии. Ее футбольный симулятор **Winning Eleven 8** (за пределами островов Хонсю, Кюсю и Хоккайдо он больше известен под названием **Pro Evolution Soccer 4**) только за первый день продаж на территории Японии разошелся тиражом в один миллион экземпляров — предыдущей игре серии пришлось надры-

ваться три недели, чтобы достичь аналогичного показателя. Объяснить столь грандиозный успех можно двумя причинами: очень высоким качеством самой игры и растущей популярностью футбола в Стране восходящего солнца.

Повторить успех Konami уже через несколько дней попытались в США, где гигант **Electronic Arts** ринулся на покупателей с овальным мячом для американского футбола. Увы, не получилось. Чтобы достигнуть показателя в 1 миллион и 350 тысяч проданных экземпляров, игре **Madden NFL 2005** понадобилась целая неделя. Впрочем, это все равно лучший показатель за все 15 лет истории симулятора американского футбола. ▶



Pro Evolution Soccer 4

# Наследие Королей Легенда

The Legend: Kings Legacy II



DXT ComputerS

The Legend - это увлекательнейшая стратегия в реальном времени с элементами RPG и вдохновленным произведениями Дж. Р.Р. Толкиена сюжетом, повествующим о войне, в которой принимают участие четыре уникальные расы. Среди несомненных плюсов игры - неповторимый и разнообразный мистический



фэнтезийный мир, живущий своей жизнью независимо от игрока...

Более тридцати карт для сингл-плеера, смена дня и ночи, обилие различных заклинаний



Полностью трехмерный ландшафт: леса, пустыни, заснеженные равнины, поля, подземелья, океаны, замки и горы.

Сотни юнитов, около 150-ти зданий, более двадцати оригинальных персонажей.

Фантастическая музыка и звук

www.akella.com



М.видео

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

© 2004 "Akella"  
© 2003-2004 " DXT ComputerS, spol. s r. o."  
Все права защищены  
Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua



Акелла



# 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".

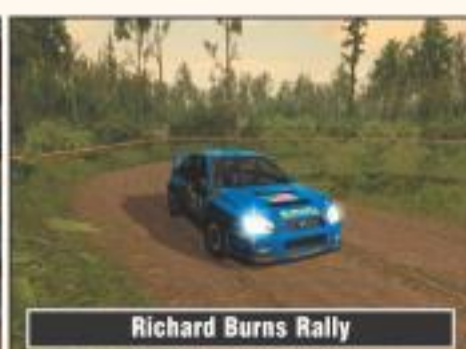
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
<b>Октябрь</b>			
BloodRayne 2	Majesco	Terminal Reality	ХИТ
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Codemasters	90%
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	Take 2 Interactive	Illusion Softworks	70%
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal Games	High Voltage Software	70%
Men of Valor	Vivendi Universal Games	2015, Inc	80%
Nexus: The Jupiter Incident	HD Interactive	Mithis Games	50%
The Polar Express	THQ	Blue Tongue	50%
Shade: Wrath of Angels	Cenega Publishing	Black Element Software	60%
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Zombie Studios	70%
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Mind's Eye Productions	80%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami Digital Entertainment	Konami Digital Entertainment	70%
The Fall: Last Days of Gaia	---	Silver Style Entertainment	90%
Warhammer 40.000: Dawn of War	THQ	Relic Entertainment	ХИТ
<b>Ноябрь</b>			
Alexander the Great	Deep Silver	Meridian93	70%
Axis & Allies: RTS	Atari	TimeGate Studios	70%
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Vivendi Universal Games	Starbreeze Studios/ Tigon Studios	90%
Fahrenheit	Vivendi Universal Games	Quantic Dream	50%
RollerCoaster Tycoon 3	Atari	Frontier Developments	80%
Sentinel: Descendants in Time	The Adventure Company	Detalion	70%
Sid Meier's Pirates!	Atari	Firaxis Games	ХИТ
The Incredibles	THQ	Heavy Iron Studios	70%
FlatOut	Empire Interactive	Bugbear Entertainment	70%
Painkiller: Battle out of Hell	DreamCatcher Interactive	People Can Fly	90%
Medal of Honor Pacific Assault	Electronic Arts	Electronic Arts	90%
<b>Декабрь</b>			
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	BYTE Software	60%
Dungeon Siege II	Microsoft	Gas Powered Games	90%
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	Obsidian Entertainment / BioWare	LucasArts	90%
<b>Январь</b>			
Advent Rising	Majesco	GlyphX Games	90%
Snowblind	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	80%
Imperial Glory	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
SWAT: Urban Justice	Sierra	Sierra	80%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	80%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Entertainment	90%
<b>Ушли на "золото"</b>			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring	Digital Jesters	Frogwares	70%
Anarchy Online: Alien Invasion	Funcom	Funcom	80%
Evil Genius	Vivendi Universal Games	Elixir Studios	90%
Richard Burns Rally	SCi Entertainment Group	Warthog	80%
ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	Guerilla Games	80%
The Sims 2	Electronic Arts	Maxis	ХИТ
Dark Fall II: Lights Out	XXv Productions	The Adventure Company	50%



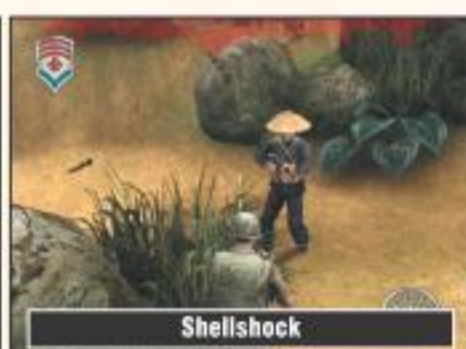
Darkfall 2



Evil Genius



Richard Burns Rally



ShellShock



Sims 2

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

## Шесть трупов за приставку

СКАНДАЛЫ

Двадцатисемилетний **Трой Викторино**, проживавший в американском городе Дельтона, очень любил свою приставку **Microsoft Xbox**. Поэтому, когда заветная коробочка неожиданно пропала, Трой тут же собрал команду из трех восемнадцатилетних молодчиков, и вместе они пошли вершить самый справедливый суд в мире — «суд бейсбольной биты». Результатом стало хладнокровное убийство четырех мужчин и двух женщин. Причем не факт, что именно они были причастны к похищению приставки. По горячим следам убийц задержа-

ли. **Бен Джонсон**, шериф округа Валушия, в который входит Дельтона, заявил, что будет добиваться вынесения смертного приговора всем четырем участникам преступления.

Впрочем, вряд ли это событие стало результатом пагубного влияния компьютерных игр на психику людей, о чем в последнее время так любят покричать некоторые товарищи. Все факты указывают на то, что Трой и его товарищи были стандартными уличными отморозками, которые вполне могут пойти на аналогичный поступок и без помощи Xbox. ▶

## Футбольная мания!

СОБЫТИЯ

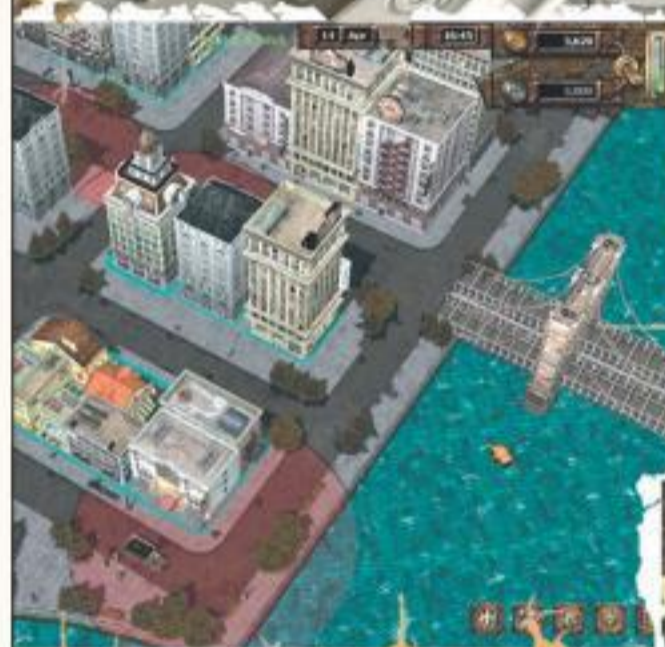
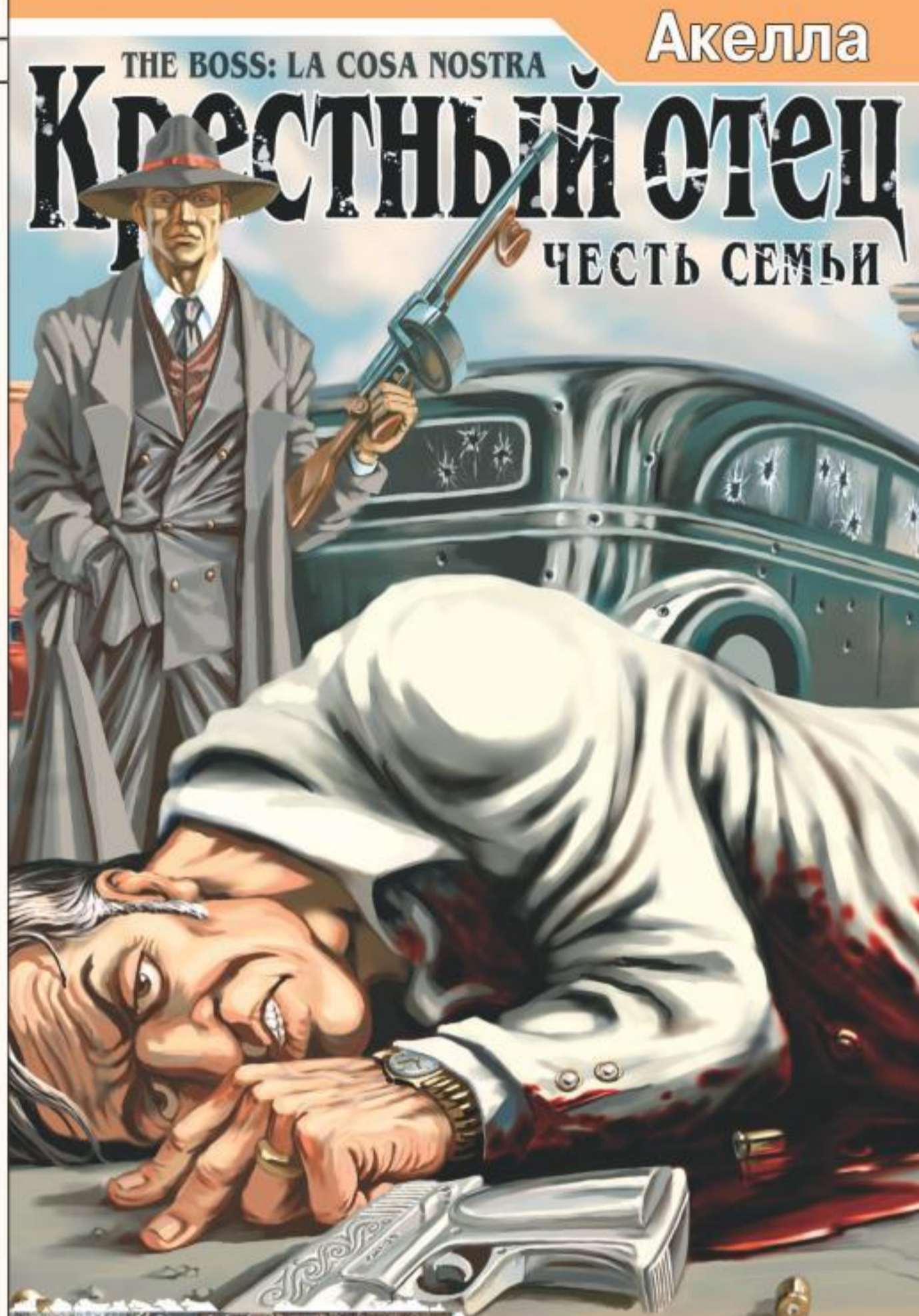


В субботний вечер на стадионе имени Стрельцова встречались два клуба премьер лиги — **ФК «Москва»** и «Сатурн». Многие болельщики подошли к стадиону заранее, за час до игры. И их ждал приятный сюрприз — на входе все желающие могли приобрести журналы «Игромания», «Мир фантастики» и «Лучшие компьютерные игры» по значительно сниженным ценам! Каждый купивший журнал получал купон, заполнив который, он мог поучаствовать в лотерее, которую мы организовали совместно с издательским домом «Равновесие» ([www.ravnovesie.com](http://www.ravnovesie.com)).

Сам матч выдался весьма напряженным, ведь встречались

команды-соседи по турнирной таблице. Первый гол забили гости — подмосковный клуб «Сатурн». Отличился легионер — Дельгадо. Но через пять минут «Москва» отыгралась: Йоп забивает головой, а еще через пять «Москва» впереди — отличился Ребежа. На перерыв команды ушли при счете 2-1, а болельщики тем временем потянулись к стенду «Игромании» — следить за розыгрышем призов. За пятнадцать минут все счастливицы получили книги, диски с обучающими программами и прочие бонусы, после чего отправились досматривать футбольный матч.

Победителем стал **ФК «Москва»**, а счет остался прежним — 2-1. ▶



HandbitSoft Heksplex ENTERTAINMENT

На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать са-

мым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!



- Шикарная трехмерная графика - город выглядит как настоящий!
- Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
- Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
- Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет!

[www.akella.com](http://www.akella.com)



**М.Видео**

Розничная продажа в магазинах фирмы «СОЮЗ» и «М-Видео»

© 2003-2004 "Akella"  
© 2003-2004 "HandbitSoft",  
© 2003-2004 "Heksplex Entertainment".  
Все права защищены.  
Нелегальное копирование преследуется  
игрой с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
Тех.поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Оптовая продажа: (095) 363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла

# CD-МАНИЯ

## 7 ОТ РЕДАКТОРА

### Привет всем!

Как вы, должно быть, уже заметили — начиная буквально с этого номера, красноречивая рубрика нашего журнала под названием "CD-Мания" преобразилась и отныне выглядит гораздо привлекательнее.

Скажу откровенно, мы долго размышляли над тем, что делать с рубрикой. Одни предлагали ее жестоко урезать, другие — вообще убрать из журнала. В итоге мы все же решили "CD-Манию" оставить, однако в корне ее изменить. Результат долгой и кропотливой работы — перед вами. Надеемся, вам понравится. Замечания и пожелания, как всегда, отправляйте на ящик [cdmania@igromania.ru](mailto:cdmania@igromania.ru). Сразу оговорюсь — мы не собираемся останавливаться на достигнутом и продолжим разви-

вать и улучшать не только "CD-Манию", но и весь наш CD/DVD. Нововведения ждут вас в самое ближайшее время.

Теперь перейдем к наполнению нынешних CD/DVD.

Первым делом надо сказать, что мы в очередной раз получили подтверждение того, что осень — золотая пора разработчиков игр, ибо в прошедшем месяце на наши головы рухнули, другого слова и не подберешь, просто-таки отборнейшие демо-версии грядущих хитов. Чего только стоит демо-версия долгожданной стратегии **Rome: Total War** или не менее долгожданной **Evil Genius**? В **ДемоБлоке** вас ждут аж семь отличных демо-версий! Сверх того, велика вероятность, что на DVD, если места хватит, попадет буквально только что вышедшая демка **Medal of Honor: Pacific Assault**! Как говорится — смотрите в оба.

Далее. Раздел "Видеомания" продолжает расти и развиваться прямо на глазах. В этот раз вы увидите третью часть репортажа о том, как создавалась "Операция Silent Storm", отменный выпуск **видеонюостей**, а также рассказ о горячо ожидаемом **Warhammer 40,000: Dawn of War**. Кроме того, вас ждет новая рубрика "Развлекательный канал". Что это такое и с чем его едят — читайте чуть ниже по течению.

Закрома "Игровой зоны", как обычно, ломаются от всевозможных дополнений, модификаций карт и т.п. для самых хитовых игр последних лет.

В последнее время для отечественной стратегии "В тылу врага" начали появляться крупные моды и дополнения. Уже на этом DVD вас ждет отменная тема DVD — мод **Soldiers Xtra Pack**, который добавляет в игру новую музыку, несколько уникальных



сценариев, а также меняет звуки и текстуры. Не пропустите и другие темы DVD и компакт, ибо в этот раз подборка действительно звездная. Каждый найдет для себя что-то интересное.

На этой оптимистичной ноте, пожалуй, и закончим.

Желаю удачного путешествия по нашим CD/DVD. До встречи в следующем номере!

**Степан Чечулин,**  
редактор CD и DVD.

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

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

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах **rtf** и **txt**. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик [cdmania@igromania.ru](mailto:cdmania@igromania.ru).

Для читательских работ у нас работает ящик: [gamezone@igromania.ru](mailto:gamezone@igromania.ru)

## GlobalMania

В разделе "По журналу" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием GlobalMania. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 900 позиций.



## РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В корневой директории CD/DVD, в формате **html** лежит "альтернативная" оболочка. Если "основная" оболочка у вас не запускается или глючит — запускайте альтернативный вариант.

Подробности о том, как с ней работать, читайте в **readme**-файле. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

## ИНФОБЛОК

*То, что есть всегда*

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о **работавших над CD и DVD**, о **музыке** и о **ролике на CD и DVD**. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

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

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Две статьи "Эра DVD", опубликованные в январском и февральском номерах за 2004 год.

7. Рассказы наших талантливых читателей.

*То, что есть только на этом CD/DVD*

1. Результаты Чемпионата Мира по **Magic The Gathering 2004**.

## ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

**РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD:** "Видеомания", "ДемоБлок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "Киберспорт" "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "ИнфоБлок".

**РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD:** "Видеомания", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы "ДемоБлок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера".

**РАЗДЕЛЫ DVD:** все рубрики двух компактв плюс "Интересности" и "Темы DVD".

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

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

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



**7 ВИДЕОМАНИЯ**

**Репортаж: Как создавалась "Операция Silent Storm"**



На этом CD/DVD вас ждет третья часть репортажа о том, как создавалась игра "Операция Silent Storm".

Совместный проект "Игромании" и компании Nival Interactive — фильм, рассказывающий о том, как делалась одна из самых популярных российских игр — "Операция Silent Storm", а также ее аддон "Часовые".

Мы опять выступаем в роли первопроходцев — никто в нашей стране не делал столь масштабные репортажи. Наша команда на несколько дней буквально поселилась в офисе компании Nival, поочередно отрывая разработчиков от работы над новыми проектами. По нашей просьбе они подняли десятки гигабайт рабочих материалов, вспоминали, "как это было", и вместе с нами смеялись над первыми версиями игры.

**ВидеонОВОСТИ: Октябрь 2004 года**

Наш коллектив собирает самые свежие видеок cadры из грядущих хитов, готовит эксклюзивные интервью с разработчиками и рассказывает о событиях отечественной игровой индустрии.



Нынешний выпуск видеонОВОСТЕЙ состоит из подборки новых кадров из таких игр, как Splinter Cell 3: Chaos Theory, Star Wars Knights of the Old Republic 2: Sith Lords, Sacred: Underworld, Need for Speed: Underground 2 и многих других ожидаемых хитов.

Кроме того, авторы Lord of

the Rings: Battle for Middle Earth поведают новые подробности о геймплее этой игры. Плюс к этому — вас ждут уникальные кадры из грядущей GTA: San Andreas.

Также в этом месяце мы отправились в гости к GSC Game World и побывали там, где в 1812 году проходила знаменитая Бородинская битва. Разумеется, мы подготовили отличный видеорепортаж с этого события.

**Эксклюзив: Warhammer 40,000: Dawn of War**



Хороших игр во вселенной Warhammer 40К практически нет. Но, судя по всему, Warhammer 40.000: Dawn of War явно станет исключением из этого порочного правила. Смотрите наш рассказ о бета-версии игры, которая была нам любезно предоставлена отечественным издателем Game Factory Interactive.

**Развлекательный канал: Adema "Immortal" — Mortal Kombat: Deadly Alliance**

Adema "Immortal" — это один из немногих музыкальных клипов к компьютерным играм.

Группа Adema, работающая в стиле альтернативы, записала саундтрек к пятой части легендарного сериала Mortal Kombat. Клип содержит кадры из роликов, а сами музыканты поют на фоне декораций боевых арен Mortal Kombat. Очень качественно и атмосферно.

**Развлекательный канал: На кухне со Scorpion**



Крохотный ролик о том, чем занимается легендарный боец Mortal Kombat в свободное от "работы" время.

**Развлекательный канал: В ожидании DOOM 3**

Четырехминутное видео, снятое коллективом сайта [H]ard!OCP, которое демонстрирует сумасшедшую очередь к электронному магазину Best Buy в ночь со второго на третье августа. Именно в этот день начались продажи DOOM 3. В толпе мелькает знаменитый прогеймер Fatal1ty и другие известные личности игровой индустрии. Подобные очереди за играми для нас картина непривычная и поэтому — еще более впечатляющая.

**Развлекательный канал: WarHog Jump: A Halo Physics Experiment**



Как и к любой культовой игре, в интернете можно найти множество роликов по мотивам игры Halo. Этот — один из лучших.

Авторы поэкспериментировали с физикой игры и создали уморительный ролик. Спешите видеть — это действительно очень смешно.

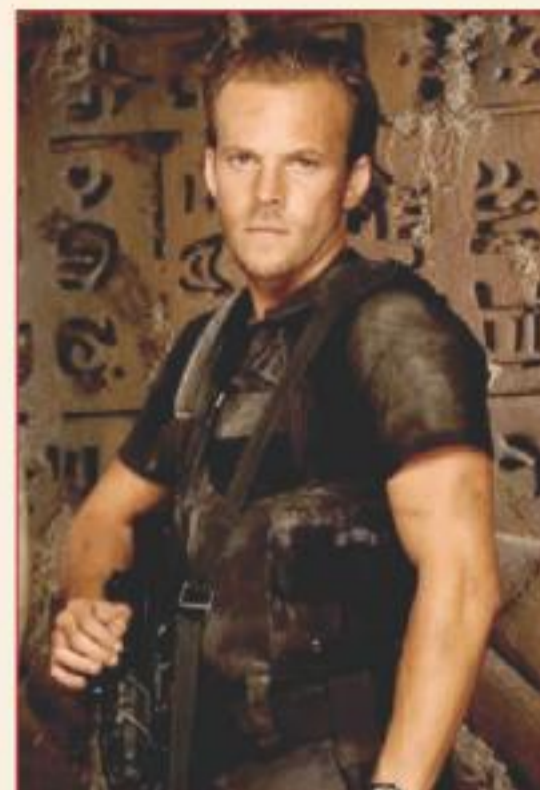
**Развлекательный канал: Монтажный ролик**



Очень многие пытаются делать видео с нарезкой из разных игр, но получается далеко не у всех. У автора этого ролика — получилось.

Крайне приятное и динамичное видео с кадрами из всех хитовых игр последнего года.

**Игровое кино: Alone in the Dark**



Трейлер, а также небольшая сцена из нового фильма легендарного режиссера Уве Бола.



Картина, напомним, снимается по знаменитой компьютерной игре Alone in the Dark.

**CD-МАНИЯ**

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD: **Степан Чечулин**.  
 Редактор раздела "Видеомания": **Антон Логвинов**.  
 Программирование CD и DVD: **Ирина Сидорова и Денис Валеев**.  
 Дизайн оболочки CD и DVD: **Илья 'J.B.' Галиев**.  
 Над рубрикой "Игровая зона" работали: **Артем Волик, Андрей Калинин, Иван Рожнев, Антон Таран, Олег Гребенников**.  
 Разбор вашего творчества: **Артем Волик**.  
 "Демо-версии", "Патчи" и "Трейнеры": **Степан Чечулин**.  
 "Софтверный набор": **Игорь Варнавский**.  
 "Драйвера": **Николай Арсеньев**.  
 Над рубрикой "По журналу" работали: **Алексей Кравчун, Олег Ставицкий, Николай Пегасов**.

## 7 ИГРОВАЯ ЗОНА

## №1. В тылу врага



Модификация Counter-Strike

Где: Игровая зона I

Что: Три модификации. Четыре карты

**CD DVD** Как вам нравится идея: «В тылу врага» легким движением руки превращается в... Counter-Strike! С самыми настоящими «контрами» и «террорами», с симпатичными заложницами и здоровенной бомбой. Помните, как выглядел мультиплеер в Cold Zero? Если вдруг «да», то знайте — очень похоже. Вид от третьего лица позволяет более четко отслеживать перемещения противника, а кинематографичность игры превращает разборки террористов с контртеррористами в увлекательнейшее зрелище. Главное — запаситесь попкорном.

Кроме того, в нашей подборке вы найдете модификацию **Jagdpanther**, а также мод **Western**, который переносит действие игры во времена американского Дикого Запада. Не пропустите также отличные карты **Hutor-Harder**, **Saving Private Ryan Villa-Voca** и **Toys**.

## №2. Battlefield Vietnam



Карта Operation Red Dragon.

Где: Игровая зона I

Что: Три модификации. Три карты

**CD DVD** Конечно, мы все знали, что это неизбежно. Количество модификаций к Battlefield 1942 превысило любые санитарные нормы, и было совершенно очевидно, что к следующей игре этой серии их будет никак не меньше.

Итак, встречайте: начиная с этого номера, вас ждут регулярные подборки по этой игре, а также ряд крупных модификаций в качестве тем компакт или DVD.

Прежде всего, позвольте предложить вашему вниманию отличную карту под названием

**Operation Red Dragon**. Потрясающе качественное исполнение! Стильный дизайн, а также множество смертоубийственных средств передвижения, предназначенных для отрывания противнику рук и ног, — как говорится, все составляющие успеха налицо.

Кроме того, в подборке вы можете встретить модификации **BF CTF**, добавляющую в игру режим Capture The Flag, **Weapon Arrangement**, которая меняет распределение стволов между различными классами, и **New Menu Music**, которая позволяет сменить композицию из главного меню на один из трех треков на ваш выбор. Плюс к этому вас ждут три карты — **Sniper A**, **Aarrgh** и **Island Hunting**.

## №3. Command &amp; Conquer Generals: Zero Hour



Модификация An Act of War

Где: Игровая зона I

Что: Одна модификация. 12 карт

**CD DVD** Одна из лучших модификаций для «Генералов» за последнее время — **An Act of War**, вносит в игру огромное количество изменений — новую противоборствующую сторону, десятки новых юнитов и построек, улучшенные эффекты взрывов и дыма, новые мультиплеерные карты и многое другое. Не пропустите!

Плюс дюжина лучших карт: **The Last Dawn of Hong Kong**, **Desert Village**, **Averton Hills**, **An Act of War**, **Quad City**, **Arctic Sea Battle**, **Clearlake Battle**, **An Act of War**, **Operation Care Package**, **Hades' Island**, **Iraqi Oasis**, **The Secrets of the Pacific**.

## №4. Diablo II: Lord of Destruction

Где брать: Игровая зона I

Что: семь дополнений

**CD DVD** Несмотря на древность, старый добрый Diablo не растерял многочисленных поклонников. Именно для этих преданных игроков мы приготовили подборку из восьми замечательных модификаций. Каждая из них добавляет в игру что-то новое. Тут вам и новые враги, еще более мощные заклинания, множество ценных предметов и, что самое важное, дополнительные миссии, каждая из кото-

## 7 ТЕМА КОМПАКТА

## Neverwinter Nights: Hordes of Underdark — Diablo Remake

Название: Diablo Remake ♦ Игра: Neverwinter Nights: Hordes of Underdark ♦ Размер: 117 Мб ♦ Что: Новый сюжет и геймплей ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы ♦ Разработчик: Mecha-Ice

Как известно, многие хардкорные фанаты ролевых игр считают Neverwinter Nights «Diablo в механике D20». Neverwinter Nights может быть Diablo лишь в том случае, если вы установите «правильный» модуль. **Diablo Remake**, безусловно, относится к категории тех самых «правильных» модулей.

Во-первых, музыка. Та самая, которая была в самом первом Diablo. Именно саундтрек создавал в Diablo неповторимую атмосферу — и именно благодаря ей Diablo Remake так похож на оригинальную игру.

Во-вторых, привычные квесты и монстры. Здесь есть все, начиная от монаха, умирающего у дверей церкви, и заканчивая архиепископом Лазарусом и его кровавыми жертвоприношениями. Здесь есть мелкие демоны Fallen, зомби, рыцари... К сожалению, далеко не все враги до мелочей похожи на тех, что были в Diablo, однако узнать их несложно.

Итог — потрясающее ощущение «я вернулся». Все именно так, как должно было быть. До боли знакомо и узнаваемо. Это Diablo 3D — любимая старая игра в новой красочной обертке.



рых развивает ставший уже классическим сюжет.

## №5. DOOM 3



Модификация Classical Colours.

Где: Игровая зона I

Что: Девять модификаций

**CD DVD** Итак, DOOM 3 добрался до «Игровой зоны», и мы готовы порадовать вас самыми лучшими модификациями к самой ожидаемой игре этого лета. **Кармак и Ко** снабдили свое творение потрясающим моддерским потенциалом, и мы рады предложить вам самые лучшие проявления активности фанатов-энтузиастов.

Особого внимания заслуживает прежде всего модификация **Classical Colours**, изменяющая

внешний вид нескольких самых известных монстров. Теперь они будут выглядеть так же, какими вы привыкли их видеть в первом DOOM. Вы легко узнаете розового демона на мясистых ножках, ярко-красного какодемона, «правильные» летающие черепа и так далее. В результате — третий «Дум» начинает отчетливо напоминать первый, что не может не радовать истинного ценителя серии.

## №6. Far Cry



Карта Helms Cry

Где: Игровая зона I

Что: Пять модификаций. Три карты

**CD DVD** Ни в коем случае не пропустите карту **Helms Cry** —

КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

# МАШИНА

В ДРЕБЕЗГИ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



BUKA ENTERTAINMENT  
WWW.BUKA.RU

современное толкование взятия крепости Хельмова Падь, знакомой, кажется, практически всем по фильму Питера Джексона "Властелин Колец". Играя на Helms Cry, вы сможете вышибить ворота услужливо подогнанным грузовиком, съехать по перилам, аки Леголас, и выйти из большой башни недалеко от ворот через заднюю дверь, как Арагорн и Гимли. При чем тут Far Cry, джунгли и автоматы, спросите вы? В общем-то, ни при чем. Но ведь весело!

Кроме того, в нашей подборке вы можете встретить моды: **Coopmod, Enhanced Realism, God Mode, High Call** и **Rail Gun**. А также карты для многопользовательской игры **Evil Islands** и **The Two Towers**.

### №7. GTA: Vice City



Где: Игровая зона I

**Что:** Восемь модификаций. 10 моделей автомобилей

Если вы всю жизнь мечтали управлять акулой, находясь у нее в животе, то модификация **Shark Boat** — это то, что вам нужно. Благодаря этому моду вы можете залезть в брюхо акулы, после чего отправиться рассекать морские просторы Vice City и кусать беспечных туристов за ляжки. Приятного отдыха!

Кроме того, в нашей подборке вы можете встретить модификации: **Bike Kolyaska, Custom Heli, Defender, DeHevaland Sea Vixen, Dragonfly, F-22** и 10 новых моделей автомобилей.

### №8. Half-Life

Где брать: Игровая зона I

Что: 7 дополнений



Дополнение под названием **1986** рассказывает о крупной аварии в исследовательском центре. Прибывшие на место происшествия спецназовцы арестовали Гордона Фримена, бросили бедолагу за решетку, и теперь ему предстоит побег.

Кроме этого вас ждут еще

шесть отменных дополнений: **Test Your Skill, Blood Bath, Mission impracticable, Hard Way, Mel Soaring 2: Star Rancor** и **Red Star**.

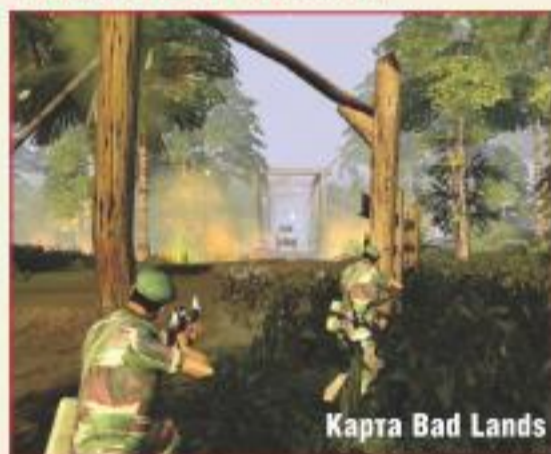
### №9. Heroes of Might and Magic III

Где: Игровая зона I

Что: Кампания, 20 сценариев

Главное блюдо сегодняшней подборки — кампания **Birth of Hero 2**. Отличается отличным сюжетом, а также безупречной прорисовкой карт. Помимо этого, в подборку входят ставшие уже традиционными двадцать сценариев всех видов и размеров, любезно предоставленных сайтом **Heroesportal.net**.

### №10. Joint Operations: Typhoon Rising



Карта Bad Lands

Где: Игровая зона II

Что: 20 карт, одна модификация

В этой подборке вы найдете семь отличных карт для режима Co-op, восемь для командной игры в Deathmatch, пять гоночных треков, а также модификацию, которая изменяет камуфляжную раскраску и опознавательные знаки формы вояк и внешний вид оружия.

Особое внимание рекомендуем обратить на карту **Bad Lands**. Увлекательный сюжет, замечательная графика, напряженный геймплей.

### №11. Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)

Где: Игровая зона II

Что: 24 модели автомобилей.

Самая лучшая модель в этой подборке — модель отечественного **ЗИЛ-130**. Когда смотришь на эту работу, сразу вспоминаешь родное бездорожье, по которому катаются эти славные грузовики. Кроме того, обратите внимание на модели автомобилей **RR Phantom, Mercedes SL 600, Mercedes ML 55, Maserati Spyder** и на остальные 19 моделей.

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

Где брать: Игровая зона II

Что: Семь модификаций. Две карты

Пожалуй, самая инте-

## 7 ТЕМА КОМПАКТА

### Call of Duty — Fusion Pack

Название: Fusion Pack ♦ Игра: Call of Duty ♦ Размер: 26 Мб ♦ Что: замена текстур/новые звуки ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы ♦ Разработчик: Games Fusion

Чего, по-вашему, не хватало в последнем эпическом военном блокбастере от Electronic Arts? Согласитесь — пафоса, атмосферы и скриптов там было предостаточно, однако движок образца позапрошлого века, пусть и подправленный стараниями разработчиков, мягко скажем, не впечатлял.

Однако в игровом комьюнити, которое занимается разработкой модификаций, уже довольно давно существует команда, которая занимается шлифовкой внешне-го вида некоторых старых игр. На "совести" команды **Games Fusion** находятся многочисленные превосходные наборы текстур для

**Counter-Strike** — а потому неудивительно, что их стараниями **Call of Duty** моментально расцвел новыми красками.

**Call of Duty — Fusion Pack** заменяет текстуры большей части игровых стволов, добавляет в игру новую карту для многопользовательской игры, а также улучшает качество озвучки. Как известно, разработчики из Games Fusion умеют создавать отличные текстуры, уделяя внимание самым незначительным деталям. В результате — перед нами отличный набор текстур, который безусловно вам понравится. Попробуйте — и убедитесь сами.



ресная модификация в этой подборке — **The Punisher**, которая вносит в игру множество изменений. Во-первых, скин Макс Пейна заменяется на скин Джона Траволты. Во-вторых, мод увеличивает жестокость игры: во время расправы с врагами, кровь из них вытекает буквально литрами. Также в модификацию встроен **Kungfu Mod**. Не пропустите также модификации **Fun Mod, Flame Thrower, Lelselector, Night Fever 3, Uniform — Shots Fired, Unlimited Bullettime** и две карты — **Dojo** и **No point**.

Модификация The Punisher



ет буквально литрами. Также в модификацию встроен **Kungfu Mod**. Не пропустите также модификации **Fun Mod, Flame Thrower, Lelselector, Night Fever 3, Uniform — Shots Fired, Unlimited Bullettime** и две карты — **Dojo** и **No point**.

### №13. Need for Speed: Underground

Где брать: Игровая зона II

Что: Девять схем раскрасок



машин. Все привычно и традиционно — девять новых схем раскраски автомобилей для вашей любимой игры. Каждая схема — маленькое произведение искусства.

### №14. Neverwinter Nights



Модуль Dragon Lance



## СТАЛИНГРАД



- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- Аккуратная реконструкция исторических событий
- Полномасштабные бои на территории города
- Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»

[www.stalingrad-game.ru](http://www.stalingrad-game.ru)



dtf.games



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2004 DTF Games. Все права защищены.  
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.  
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

**Где брать:** Игровая зона II

**Что:** 6 модулей

**CD/DVD** Вашему вниманию предлагается перевод на компьютерные рельсы трех первых модулей оригинальной серии **Dragon Lance**, написанных в свое время **Трейси Хикмен**. Автор электронной версии модуля крайне аккуратно перенес "настольный" модуль на компьютерную почву, стараясь, насколько это возможно, сохранить не только букву "бумажных" модулей, но и дух всей серии **Dragon Lance**.

Кроме того, мы предлагаем вам модули **Journey of the Thousand Miles**, **Eternal Crimes**, **Tales of Arterra**, **Turmoil in Sosiane** и **Withering in the Darkness**.

### №15. Operation Flaspont

**Где:** Игровая зона II

**Что:** 8 крупных дополнений

**CD/DVD** Отличная модель штурмовика A-10. Качество самолета впечатляет. Все детали отлично прорисованы и примыкают друг к другу идеально. Штурмовик оснащен несколькими мощными ракетами, способен подниматься на огромную высоту, а также может вести огонь по невидимому противнику.

Кроме того, мы приготовили для вас еще семь отличных дополнений.

### №16. Postal 2



Карта Dog Town

**Что:** Одна модификация. 15 карт

**Где:** Игровая зона II

**CD/DVD** В этой подборке вас с нетерпением ждут пятнадцать отборнейших мультиплеерных карт, лучшей из которых, без сомнения, является масштабная **Dog Town**. Не упускайте возможности нагнать страху на мирно спящий (до поры до времени) ночной квартал!

Также мы приготовили модификацию — **Postal Babes**, которая полностью раздевает девушек в **Postal 2**.

### №17. Rise of Nations: Thrones and Patriots

**Где:** Игровая зона II

**Что:** 7 модификаций. 6 мультиплеерных и 9 сингловых сценариев.



Сценарий King Henry

**CD/DVD** В великолепно проработанном сценарии **Battle for Baghdad**, выступая на стороне суннитов и шиитов, вы сможете принять участие в битве за Багдад и помешать курдам и американцам свергнуть Саддама Хусейна.

Кроме того, вас ждут мультиплеерные сценарии: **Absolute Madness**, **American Revolution**, **Ultimate Arena War**, **Diplomacy Europe 1800**, **Western Diplomacy 1830**. Плюс пачка отменных мультиплеерных сценариев: **Amazon 17th Century**, **USADday**, **The Battle for Middle-Earth**, **Bronze Europe**, **King Henry** и так далее. И на закуску модификации: **Prussian**, **Swiss**, **Canada**, **CtW: 2 New Territories**, **Extreme Gameplay**, **Nuke Ice Age**, **Mig Russian Stars Symbol**.

### №18. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



Модификация More Hiltz

**Где брать:** Игровая зона III

**Что:** 7 модификаций. 3 скина.

**CD/DVD** Из всего многообразия модификаций для **Jedi Academy** мы выбрали лучшие, ну а самым интересным модом был единодушно признан **More Hiltz**, который добавляет аж тридцать пять новых мечей, в том числе средневековый палаш, трезубец Нептуна и дубинку петикантропа.

Кроме того, ищите на CD/DVD модификации **Long Saber**, **Kaberna HUD**, **Real-Blood**, **Saber Menu**, **Salvation From The Greyed**, **Weapon-MOD**, а также скины персонажей — **Heck**, **J trooper** и **Jedi-Hunter**.

### №19. Star Wars: Knights of the Old Republic



Модификация Warpband

## 7 ТЕМА DVD

### "В тылу врага": Soldiers Xtra Pack

**Название:** Soldiers Xtra Pack ♦ **Игра:** "В тылу врага" ♦ **Размер:** 352 Мб

♦ **Что:** дополнительные миссии/замена текстур/новая озвучка ♦

**Где брать:** Темы DVD ♦ **Разработчик:** Gunslinger, Ari Arponen

Бравые фанаты-модостроители, взяв на вооружение лозунг "Нет предела совершенству", пытаются сделать любимую игру еще лучше.

В **Soldiers Xtra Pack** мы предлагаем вашему вниманию две самых интересных и крупных модификации, вышедших за последний месяц.

**Cinema Sound Mod** добавляет в игру отличную "военную" музыку, которая с головой погружает в атмосферу настоящей войны: когда наши бойцы идут в атаку, гремят марши, во время боя играет бодрая музыка, а смерть наших солдат сопровож-

дается грустными мелодиями, которые легко вышибут слезу у самого сурового геймера.

Кроме того, мод изменяет большую часть игровой озвучки — звуки выстрелов, фразы, которые говорят бойцы, и прочее, прочее. В общем и целом, **Cinema Sound Mod** — отличная модификация. Всячески рекомендуем.

**Finland at War** дает вам возможность принять участие в двух коротких эпизодах русско-финской войны 1940 года — на стороне финнов. В ассортименте: две новые пушки и "зимние" текстуры.



**Где брать:** Игровая зона III

**Что:** Десять модификаций

**CD/DVD** Хит сезона — модификация **Warpband**, которая позволяет мгновенно перемещаться в любую точку игрового мира без необходимости вызывать консоль и вводить коды.

Далее в нашей подборке. **Evil Temple**, позволяющая склонить персонажа **Juhani** на Темную сторону в храме селкатов. **Force Pike** добавляет в игру новый тип оружия: энергетическую пику. **Invisibility** дает джедаям новое заклинание — "Невидимость". **Manaana Fish Fest** позволяет творить бесчинства на Манаане и не получать по голове от местных властей. **Mission 2 Jathuraban** превращает персонажа Миссию в очаровательную джедайку. **Naga Sadows Tomb** позволяет герою входить в гробницу испытаний в сопровождении всей партии. **Republic Soldier Clothes** одевает класс **soldier** в форму Республики. **RH JawaShop** открывает на Татуине отличный магазинчик.

### №20. Starcraft: BroodWar



Модификация Mercenary Legion

**Где:** Игровая зона III

**Что:** 2 модификации. Одна кампания. 31 карта.

**CD/DVD** Отличная модификация **Mercenary Legion** заменяет расу протоссов на группу "Independent", в которую входят различные наемники, пираты, мятежники и террористы.

Кроме того, на DVD вас ждет глобальная модификация **ROBOTECH: Expeditionary Force**, кампания **Chronicles of Van Fleet** и 31 новая карта.

### №21. The Elder Scrolls III: Morrowind

**Где:** Игровая зона III



Плагин Pharlan

Что: 25 плагинов

Из всей подборки просто необходимо выделить один плагин под названием **Pharlan**, который в корне меняет геймплей. Теперь в *The Elder Scrolls III: Morrowind* появился такой параметр, как "голод". Для того, чтобы его утолить, вам придется охотиться на всевозможных представителей местной фауны, и, разумеется, есть их. Кроме того, плагин добавляет уникальные заклинания и собственные созвездия, которые облегчат ваше существование в игре. Плюс к этому, мод привносит в игру новую расу — получеловека-полуживотного. Истинные фанаты *Morrowind* — не пропустите!

## №22. The Sims



Подборка мебели для столовой

Где: Игровая зона III

Что: 15 тем для комнат, 20 скинов, 15 обоев и полов

Пристальное внимание в этой подборке стоит уделить гарнитурам для столовой. В частности, столовой, сделанной в средневековом стиле. В комплект входит великолепный длинный стол, за которым легко поместится не только ваша виртуальная семья, но и приглашенные гости.

## №23. Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield



Карта Mortal Assault

Где: Игровая зона III

Что: 14 карт, одна модификация

Лучшая карта этой подборки, пожалуй, **Mortal**

**Assault**, которая идеально подходит для развития навыков зачистки многоэтажных помещений.

Кроме того, обратите внимание на модификацию **GR Sound Mod**, которая заменяет звуки оружия на те, что были в игре *Ghost Recon*.

## №24. Unreal Tournament 2004



Модификация UETF Chronicles

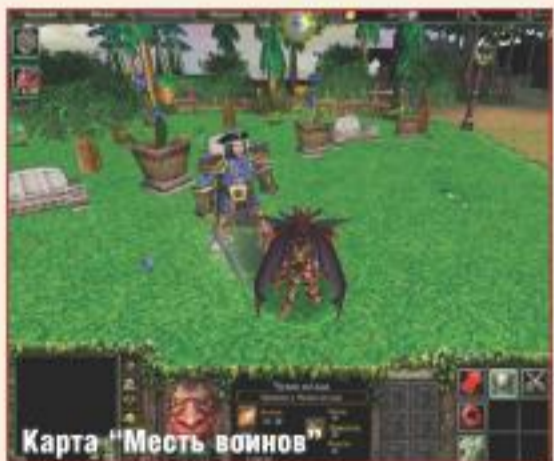
Где: Игровая зона III

Что: 3 модификации, 4 скина, 13 карт.

Великолепная кооперативная модификация **UETF Chronicles**. Вы играете за кибернетических суперсолдат **UETF** — **United Earth Tactical Force**, цель которых — борьба со злом в лице робота **Wrath** и его подчиненных. В начале миссии вы выбираете бойца одного из трех классов и вместе с товарищами по команде сражаетесь с превосходящими силами противника.

Кроме того, вас ждут два отличных мода — **U4E-MSU Edition** и **Altered Vehicles**, четыре скина персонажей и 13 отменных карт, среди которых обратите особое внимание на **DM-TDB-Cartwright Hall**, **DM-UnrealVille**, **ONS-An Honorable Death**, **CTF-Odium Castle** и **DM-TBD-Aztec**.

## №25. Warcraft III: The Frozen Throne



Карта "Месть воинов"

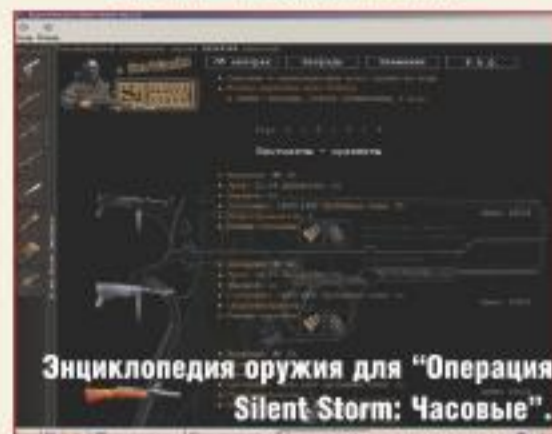
Где: Игровая зона III

Что: 25 карт

Представляем вашему вниманию отличную отечественную RPG-карту под названием **"Месть воинов"**. Вас ждут интригующий сюжет, множество диалогов, а также весьма интересная система развития персонажей.

Кроме того, обратите внимание на карты **Heart of Winter**, **Battle Heart Arena**, **Angel Arena** и **Darwin's Island**.

## РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"



Энциклопедия оружия для "Операция Silent Storm: Часовые".

### Игровые дополнения

**Command & Conquer Generals: Zero Hour**

Карта к **"Генералам"** от читателя с ником **DLP**.

**Counter-Strike**

Два мода в одном: замена модели **"АК-47"** на качественно отрисованный **CAR-15** плюс возможность наносить на стены логотип **"Мании"**, доказывая тем самым, что наш журнал — самый лучший.

**GTA: Vice City**

1. Очередной "островок раз-

лечений" от читателя с ником **Cobra**.

2. **"Уазик"** газовой службы — если в *Vice City* такой машины попросту нет, то ее стоит выдумать.

**"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения"**

Неожиданный, а оттого вдвойне приятный подарок от **И. Травинского** — полноценная кампания, повествующая о перипетиях военных действий на Тихом океане.

**Max Payne 2:**

**The Fall of Max Payne**

Благодаря этому моду, **Мона Сакс** будет фигурировать в игре исключительно в обнаженном виде.

**Neverwinter Nights**

Демо-версия модуля от **Дениса Куликова a.k.a. Oblenn**. Модуль сделан пока меньше чем наполовину, однако выглядит многообещающе.

**"Операция Silent Storm: Часовые"**

Полная энциклопедия оружия, которое можно найти в игре. Ав-

## 7 ТЕМА КОМПАКТА

### Warcraft III: The Frozen Throne: Nature's Call — Return of The Dragons

Название: *Nature's Call — Return of The Dragons* ♦ Игра: *Warcraft III: The Frozen Throne* ♦ Что: Кампания ♦ Размер: 100 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы ♦ Разработчик: Darky28

Предлагаем вашему вниманию лучшую за последнее время кампанию для *Warcraft III: The Frozen Throne*. *Nature's Call — Return of The Dragons* находилась в разработке один год и четыре месяца и наконец стала доступна всем желающим.

*Return of The Dragons* является продолжением кампании **Spider Queen** (ищите на диске к "Игромании" №6 за 2003 год). В *Spider Queen* мы управляли молодой паучихой, у которой была цель стать королевой пауков. Во второй части саги *Nature's Call* паук **Метаморфус**, благодаря черной магии **Пылающего легиона**, получил способность превра-

щаться в дракона. Теперь нам предстоит помочь **Метаморфусу** собрать союзников и отомстить за свою королеву. Кроме нашего старого знакомого, мы можем управлять гоблином, а также пятью драконами. Выбрав в начале кампании героя по вкусу, вместе с гоблином-алхимиком отправляемся в увлекательное путешествие.

В *Return of the Dragons* вас ждут три новые расы (пауки-нерубианцы, драконы и гоблины) и новые герои. Плюс к этому — авторы кампании нарисовали сотни иконок, создали абсолютно новую озвучку и даже написали собственную музыку!



торы, Александр Кононец и Петр Пичугин, получают наш глубокий респект.

#### Unreal Tournament 2004

Карта в египетском стиле от Александра Петрова.

### Программы

1. Универсальный очиститель рабочего стола — все ярлыки складываются в специальную выдвигающуюся панельку.

2. Программа, предназначенная для смены обоев на рабочем столе.

### Игры

1. Известная головоломка, в которой требуется закрасить все фишки в один цвет.

2. Текстовая РПГ, предоставляющая игроку безграничные возможности по выведению цифр параметров персонажа на недостижимые высоты.

3. Качественно выполненная головоломка от читателя с ником Sandman.s

### Игровой десктоп

Чрезвычайно приятный скин для WinAmp на тему грядущего "Сталкера".

### Работы на flash

1. Забавный рассказ о тяжелых буднях начинающего скейтера.

2. Страшная история о том, как инопланетяне похитили мальчика.

3. Очередной мультимедийный на тему Counter-Strike.

### Обои для рабочего стола

Несколько неплохих обоев от читателя с ником Niagara.

## 7 БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"



Сборник карт для Massive Assault.

#### Бонус №1.

Очередная карта для Warcraft III: The Frozen Throne, сделанная разработчиками игры.

#### Бонус №2.

Пачка карт для стратегии Massive Assault. Все карты сделаны самими разработчиками игры.

#### Бонус №3.

Две дополнительные офици-

альные карты для Rise of Nations: Thrones and Patriots.

## ВЕСЕЛОСТИ



Capoeira Fighter 2

Как всегда, в этой рубрике вас ждет отменная подборка веселых freeware-игрушек, а также пачка флэшевых игр.

Особое внимание обратите на Capoeira Fighter 2 — самый настоящий файтинг, сделанный на технологии флэш! Множество ударов и суперударов. Более чем 15 бойцов на ваш выбор, а также огромное разнообразие арен.

Также вас ждут 16 увлекательных игр: 5 Card Slingo Deluxe, Collapse Crunch, Emperors Mahjong, Ricochet Lost Worlds, Shape Shifter, Slingo Deluxe, El Emigrante, MARS Encounter, Windows RG, Aqua Energizer, Badaboom, Crypt Raider, Pipe Down, Pipsok, Little Rocketman, Super Bike.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD.

## 7 DEATHZONE



Quake III Arena

Что: 7 карт, 3 скина персонажей

В этой подборке особого внимания, безусловно, заслуживает STF-карта **Obsolete**, которая понравится всем, кто любит стремительные сражения. Всячески рекомендуем.

Кроме того, вас ждут еще шесть карт: **Concrete**, **Overbounce**, **RDC**, **TGA**, **Q1** и **Wrtourney 3**.

И на закуску три скина персонажей: обнаженная девушка **Slash Nude**, учительница **Sokolova** и русский солдат **СССР-ranger**.

#### Star Wars Jedi Knight:

#### Jedi Academy

Что: 8 карт

Лучшая карта в этой подбор-

## 7 ТЕМА DVD

### Battlefield Vietnam — World War II

Название: World War II Mod ♦ Игра: Battlefield Vietnam ♦ Размер: 285 Мб ♦ Что: замена текстур/новые звуки и музыка ♦ Где брать: Темы DVD ♦ Разработчик: Electronic Arts

World War II Mod — это модификация, которая была выпущена по многочисленным требованиям фанатов Battlefield 1942 самими разработчиками.

Возможности движка, который используется в Battlefield Vietnam, превращают World War II Mod, по сути, в обновленную версию Battlefield 1942. Безусловно, отличия есть — однако любой фанат оригинальной игры почувствует себя здесь как дома.

Однозначный must have для тех, кому хочется вернуться к истокам. Кто предпочитает "шмайсер" M-16, и у кого уже родные всем "Шерманы" вызывают скупую мужскую слезу. Кроме того, как это часто бывает, World War II Mod — это замечательный пример того, что такое качественная модификация. Каждая мелочь в ней проработана на пять с плюсом. Ставьте без промедления!



ке, без сомнения, — **Eternal Lair of Ragnos' Deciples**. Отличается великолепным дизайном и про-



думанным балансом.

Сражение проходит в древнем храме среди множества скульптур и величественных колонн. Будьте осторожны, на карте много коварных пропастей, в которые упасть — пловое дело. В общем и целом, **Eternal Lair of Ragnos' Deciples** крайне сложная, но очень интересная карта. Рекомендуем.

Не пропустите и остальные семь карт: **LoD Train**, **Desert Temple**, **Desert Duel**, **The Kempy**, **Mechanical Redux**, **Sith Garden**, **Yavin Ancient Arena**.

#### Counter-Strike

Что: 5 карт, 13 моделей оружия

Отличная подборка, в которой каждый найдет что-то по вкусу. Особого внимания заслуживает карта **Big City 2**. Отличный ди-

зайн и превосходный баланс — вот главные плюсы **Big City 2**.

Кроме того, вас ждут карты **blahhhh**, **de\_lostcars**, **de\_nmramelle** и **de\_vangogh**. А также 13 скинов оружия.

#### Call of Duty

Где: DeathZone

Что: 3 модификации. 9 карт.

**de\_aztec** — лучшая карта в нынешней подборке. Знаменитая карта для **Counter-Strike** была переработана для **Call of Duty**, и теперь все желающие могут на ней сразиться. **Dm\_aztec** в версии для **Call of Duty** поддерживает 6-12 игроков и один режим игры — **Deathmatch**. Благодаря отличному дизайну и четко выверенному балансу, играть на этой карте — одно удовольствие.

Остальные карты: **Remagen**, **Nazifort**, **103rdVille**, **Quincy**, **MOH Bridge**, **Farmhouse**, **Warsaw**, **Adlerstein**.



Карта de\_aztec

Три модификации: MP Freedom Mod, DSF Clan Mod, Eat Lead's Weapon Sound.

## ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

**CD/DVD** На наших CD/DVD вас ждут отличные темы для Windows XP, подборка скинов для плеера WinAmp, а также красивые игровые обои. В общем, всякий, кто жаждет разнообразия, сможет найти для себя что-то интересное.

## 7 ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски.

### *Armies of Exigo*

**Жанр:** RTS

**Разработчик/Издатель:**

Black Hole Games/Electronic Arts

**Системные требования:**

CPU 1.2 GHz, 512 Mb, 32 Mb Video

**В демо-версии:** Одна карта. Возможность играть только за одну расу.

**Где брать:** ДемоБлок/Темы

**Размер:** 102 Mb



**CD/DVD** Armies of Exigo переносит нас в фантастический мир Exigo, где назревает апокалипсис локального масштаба. Злобные твари полны решимости прибрать к своим лапам цветущее королевство. Вам предстоит возглавить освободительную армию и порубать нечисть в капусту.

В целом, стандартная RTS аля Warcraft III — Armies of Exigo прячет, тем не менее, в рукаве пару тузов. Например, занятную систему развития персонажей и возможность вести сражения под землей.

### *Colin McRae Rally 2005*

**Жанр:** Раллийный симулятор

**Разработчик/Издатель:**

Codemasters/Codemasters

**Системные требования:**

CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

**В демо-версии:** Три трассы.

Три автомобиля — Пежо 206,

Тойота GT, Lancia Stratos

**Где брать:** ДемоБлок/Темы

**Размер:** 284 Mb



**DVD** Похоже, раллийный симулятор Colin McRae Rally и не думает заканчиваться, стремительно превращаясь в некое подобие мыльной оперы с ежегодным выходом новой серии. Поиграв в демку версии 2005, могу с уверенностью заявить, что никаких сногшибательных нововведений вас не ждет. Скорее, изменения носят косметический характер. Графика станет лучше, спецэффекты сочнее, внешний вид повреждения машины еще более впечатляющим. Разумеется, появятся новые трассы, автомобили и прочее.

### *Evil Genius*

**Жанр:** Симулятор злодея

**Разработчик/Издатель:** Elixir

Studios/Black Label Games

**Системные требования:**

CPU 800 MHz, 256 Mb, 16 Mb Video

**В демо-версии:** Одна обучающая миссия и одна миссия кампании

**Где брать:** ДемоБлок/Темы

**Размер:** 284 Mb



**DVD** О Evil Genius не знают, пожалуй, лишь очень ленивые геймеры, ибо о ней мы не раз писали в нашем журнале. И вот подоспела демо-версия, которая наглядно демонстрирует, что ждет нас в Evil Genius.

Демка производит весьма благоприятное впечатление и наглядно показывает, что игра получится отличная.

Геймплей прост: нужно строить базу, нанимать персонал и старательно воевать с междуна-

# INSPIRE™



ВЫСОКИЕ

СРЕДНИЕ

...САМЫЕ ЛУЧШИЕ

## 2 всегда лучше, чем 1

С новыми колонками Creative Inspire T ваш персональный компьютер обретет неслыханную ранее глубину и четкость звучания. Уникальные двухполосные колонки со встроенным высокочастотным динамиком воспроизводят качественный звук с отличным балансом "высоких" и "средних" — все гениальное просто! Посмотреть весь модельный ряд акустических систем Creative различных форматов, от 2.1 до 7.1 можно по адресу: <http://ru.europe.creative.com>

Creative Labs Sp. z o.o.,  
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: [info@creative.pl](mailto:info@creative.pl)

Служба технической поддержки:  
тел.: +353 1 8066967; e-mail: [support@europe.creative.com](mailto:support@europe.creative.com)

Дистрибьютеры:  
Алион, тел: +7 095 727 1818 • Белый Ветер, тел: +7 095 730 3030  
Ситилинк, тел: +7 095 744 0333 • Евклид, тел: +7 812 102 4300  
ELKO, тел: +7 095 234 2845 • ЭЛСТ, тел: +7 095 728 4060  
ЛИЗАРД, тел: +7 095 780 3266  
RSI, тел: +7 095 907 1101



Get  
**CREATIVE**

родными антитеррористическими подразделениями, которые регулярно выбрасывают на наш остров десант с целью отправить на тот свет Главного Злодея, то бишь вас.

**Nexus: The Jupiter Incident**

**Жанр:** RTS

**Разработчик/Издатель:** Mithis Games/HD Interactive

**Системные требования:** CPU 1.2 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video

**В демо-версии:** Одна миссия

**Где брать:** ДемоБлок/Темы

**Размер:** 114 Mb



**HD-DVD** Итак, несчастная наша планета вновь подверглась нападению со стороны злобных пришельцев. Большая часть населения Земли была уничтожена, оставшиеся же драпанули в отдаленный угол галактики — отдышаться, поднакопить силенок и рано или поздно отомстить. Ненавистное в таких играх строительство значительно уменьшено в угоду боевой составляющей. Последняя, хоть и не блещет новаторством, но имеет все необходимое для самостоятельного передвижения без инвалидного кресла и костылей. Формации обеспечивают устойчивость боевых соединений в бою, а каждый корабль обладает собственными уязвимыми зонами.

В общем, играем в демо-версию и ждем игру, которая должна появиться в продаже совсем скоро.

**Obscure — Learn about Fear**

**Жанр:** Adventure

**Разработчик/Издатель:** Hydravision Entertainment/Microids

**Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

**В демо-версии:** Несколько локаций из полной версии игры

**Где брать:** ДемоБлок/Темы

**Размер:** 313 Mb

**DVD** Создать по-настоящему страшную игру, которая могла бы испугать видавшего виды гей-



мера, — задача далеко не простая. Разработчики из **Hydravision Entertainment** решили попытаться счастья на этом поприще и готовят к выпуску игру **Obscure — Learn about Fear**, которая, по словам разработчиков, напугает всех до дрожи в коленках. И, откровенно говоря, после 30 минут игры в демку начинаешь верить, что игра и впрямь способна испугать! Отменная графика, захватывающий геймплей, действительно страшная атмосфера, вот что такое **Obscure — Learn about Fear**.

**Rome: Total War**

**Жанр:** Тактическая стратегия

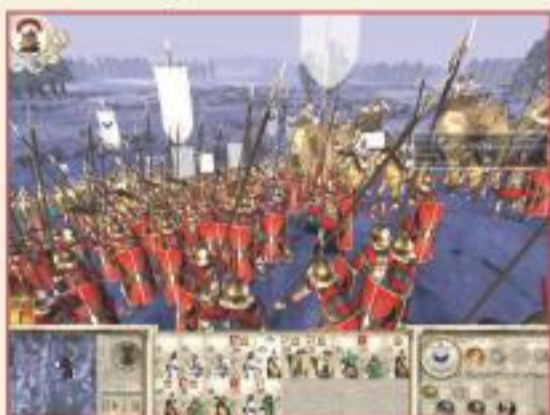
**Разработчик/Издатель:** Creative Assembly/Activision

**Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

**В демо-версии:** Одна обучающая миссия. Одна битва между римлянами и карфагенянами

**Где брать:** ДемоБлок/Темы

**Размер:** 141 Mb



**DVD** Линейка глобальных варгеймов **Total War** растет и ширится. В **Rome: Total War** вам предстоит взвалить на свои плечи обязанности римского императора и, управляя империей и ее армиями, завоевывать все новые и новые территории.

Реки крови и постоянные сражения — представить без этого Римскую империю невозможно, впрочем, как и **Rome: Total War**. Потрясающая графика, отличные звуки и музыка, а также увлекательный геймплей ждут нас в **Rome: Total War**. И демо-версия — лучшее тому подтверждение. Пропускать настоятельно не рекомендуем.

**Shade: Wrath of Angels**

**Жанр:** Action

**Разработчик/Издатель:** Black Element Software/Cenega Publishing

**Системные требования:** CPU 700 MHz, 128Mb, 32 Mb Video

**В демо-версии:** Одна обучающая миссия и одна миссия из полной версии игры

**Где брать:** ДемоБлок/Темы

**Размер:** 62 Mb

**HD-DVD** Шуму вокруг **Shade: Wrath of Angels** было много, а разработчики позиционировали свое детище как чуть ли не луч-



ший экшен последнего времени. На деле же мы получили бесспорно интересную, но довольно таки слабую игру.

Радует, впрочем, что геймплей довольно интересный. И хотя, в основном, нам предстоит бродить по уровням и рубить в капусту настырных врагов, сей процесс довольно-таки увлекательный.

**РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ**

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

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из августовского номера «Лучших компьютерных игр» (с Вором на обложке).

**Руководства и прохождения:** «Блицкриг: Смертельная схватка-2», «Крестonosцы», «Колонизация: Битва за новые земли»,



Alias: The Game, Harry Potter & The Prisoner of Azkaban, kill.switch, The Suffering: Prison is Hell, Thief: Deadly Shadows.

**Руководство:** Warlords Battlecry III.

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

На CD/DVD **НОЯБРЬСКОГО** и **ДЕКАБРЬСКОГО** номеров «Игромании» ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно сентябрьским и октябрьским номерами журнала «Лучшие компьютерные игры» (на их обложках, которые вы видите здесь же, — «Саботаж» и «Вий»).

**«Лучшие компьютерные игры» №9, сентябрь**

**Руководства и прохождения:** «Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли», «В тылу врага», Aura: Fate of the Ages, Ground Control 2: Operation Exodus.

**Руководства:** «Саботаж», Joint Operations: Typhoon Rising, Ragnarok Online, Uru: To D'ni.

**«Лучшие компьютерные игры» №10, октябрь**

**Руководства и прохождения:** Doom III, Catwoman, Chaos League, «Вий: история, рассказанная заново».

**Руководства:** World of Pirates, Zoo Empire.

**Прохождения:** Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch, The Westerner, Uru: Path of the Shell.

Помимо того, в рубрике «**СОВЕТЫ МАСТЕРОВ**» октябрьского номера «ЛКИ» читайте статьи экспертов по компьютерным играм:

«Counter-Strike. Ping, и как с ним бороться», «Князь Тьмы (Sacred). Темный эльф без спецспособностей», «Baldur's Gate II. Возвращение блудного монаха», «Fallout II. Пасхальные яйца-2», «The Elder Scrolls III: Morrowind. Прыгнуть выше головы», «Victoria. Мир ради войны», «Warcraft III: The Frozen Throne. Ордамагеддон».

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

**Руководства и прохождения** публикуются: **1)** в журнале «Лучшие компьютерные игры», первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); **2)** на CD и DVD «Игромании» в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в «ЛКИ»; **3)** на сайтах [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) и [www.lki.ru](http://www.lki.ru) спустя 1-2 месяца после публикации в «ЛКИ».

# МАНУЛЯ

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

## ПАТЧИ

Особого внимания в сегодняшней подборке заслуживает очередной патч для **Unreal Tournament 2004** под номером **3270**, который исправляет ряд графических глюков, а также излечивает игру от других весьма неприятных ошибок, которые порой приводили к вылету игры в **Windows**.

Остальные патчи: "Новый мировой порядок", "Обучение с приключением", "Футбольный менеджер 2004", X2: Угроза, **Dominions II: The Ascension Wars**, **Far Cry**, **Joint Operations: Typhoon Rising**, **Laser Squad Nemesis**.

Подробные описания всех патчей вы найдете на наших **CD/DVD**.

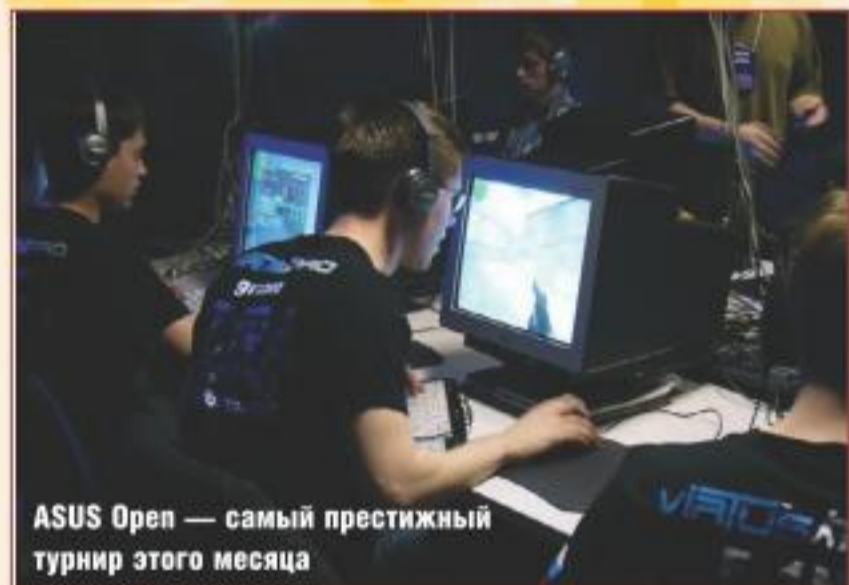
## ТРЕЙНЕРЫ

**CD+DVD** В этом месяце особого внимания заслуживает, понятное дело, тренер для игры **DOOM 3**, который позволяет изменить аж 13 параметров игры.

Кроме того, вас ждут еще 15 полезных трейнеров для игр: **Air Strike 3D**, **Alien Sky**, **Asterix And Obelix XXL**, **Fiber Twig**, **Gates of Troy**, **Ice Breaker**, **kill.switch**, **Puzzle Blast**, **RailRoad Tycoon 3**, **Reel Deal Slots 2**, **Reel Deal Slots Nickels and More**, **Slingo Deluxe**, **The Political Machine**, **War In The Pacific**, **Wildsnake Pinball Invasion**.

Подробные описания всех трейнеров вы найдете на наших **CD/DVD**.

## КИБЕРСПОРТ



ASUS Open — самый престижный турнир этого месяца

**CD+DVD** В последние выходные лета (28-29 августа) в Москве прошел традиционный, шестой по счету турнир серии **ASUS Open**, который привлек внимание игровой общественности. На этот раз состязания проводились в четырех номинациях — **Counter-Strike**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Quake III Arena** и **Painkiller**. Лучшие записи с этого турнира ждут вас на нашем **CD/DVD**. Спешите видеть!

Кроме того, вас ждут демки лучших игр с **QuakeCon 2004** (**Quake III Arena**) и **CPL Summer 2004** (**Counter-Strike**, **Call of Duty**, **Unreal Tournament 2004**, **Halo (PC)** и **Painkiller**).

## ДРАЙВЕРА

**CD+DVD** Компания **ATI** вновь обновила драйвера для своих видеокарт серии **Radeon** — **Catalyst 4.8**. В новых "дровах" появилась технология **Geometry Instancing**, которая позволяет оптимизировать обработку геометрических объектов в играх.

Улучшена производительность в **3DMark2001**, **Aquamark 3**, **Comanche 4**, **Dungeon Siege**, **Unreal Tournament 2003** и **2004**, а также в **Quake III Arena**,

<p>Far Cry: карта Helms Cry.</p>	<p>"В тылу врага": модификация Counter-Strike.</p>	<p>Тема DVD: Battlefield Vietnam — World War II.</p>
<p>Max Payne 2: модификация The Punisher.</p>	<p>Battlefield Vietnam: карта Operation Red Dragon.</p>	<p>Тема DVD: "В тылу врага" — Soldiers Xtra Pack.</p>
<p>Knights of the Old Republic: модификация Warband.</p>	<p>DOOM 3: модификация Classical Colours.</p>	<p>Тема компакт: Warcraft III: The Frozen Throne: Nature's Call — Return of the Dragons.</p>

# ИГРОМАНУЛЯ

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

CD+DVD №1 В МИРЕ

МАКСИМАЛЬНАЯ МАКСИМАЛЬНАЯ

ТЕМЫ КОМПАКТОВ

- CALL OF DUTY FUSION PACK
- WARCRAFT III: NATURE'S CALL
- RETURN OF THE DRAGONS
- NEVERWINTER NIGHTS: DIAVOLO REMAKE

ТЕМЫ DVD

- «В ТЫЛУ ВРАГА»: SOLDIERS XTRA PACK
- BATTLEFIELD VIETNAM: WORLD WAR II
- В ТЫЛУ ВРАГА: МОДИФИКАЦИЯ COUNTER-STRIKE
- DOOM 3: МОДИФИКАЦИЯ CLASSICAL COLOURS
- BATTLEFIELD VIETNAM: КАРТА ОПЕРАЦИЯ RED DRAGON
- JOINT OPERATION: КАРТА BAD LANDS
- UNREAL TOURNAMENT 2004: МОДИФИКАЦИЯ УТГ-СХРОНИКЛЕС
- VICE CITY: МОДИФИКАЦИЯ SHARK VOAT
- FAR CRY: КАРТА HELMS CRY
- KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: МОДИФИКАЦИЯ WARVAND И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ • ДРАЙВЕРА И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА • МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

www.igromania.ru

№10 (85) 2004

### ИГРОВАЯ ЗОНА

- Темы комплекта
- NEVERWINTER NIGHTS: DIA-BLO REMAKE
- CALL OF DUTY — FUSION PACK
- WARCRAFT III: NATURE'S CALL — RETURN OF THE DRAGONS
- Темы DVD
- "В Тылу Врага": SOLDIERS XTRA PACK
- BATTLEFIELD VIETNAM: WORLD WAR II
- Лучшее для игр
- №1. В Тылу врага
- №2. Battlefield Vietnam
- №3. Command & Conquer Generals: Zero Hour
- №4. Diablo II: Lord of Destruction
- №5. DOOM 3
- №6. Far Cry
- №7. GTA: Vice City
- №8. Half-Life
- №9. Heroes of Might and Magic III
- №10. Joint Operations: Turphoon Rising
- №11. Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)
- №12. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- №13. Need For Speed: Underground
- №14. Neverwinter Nights
- №15. Operation Flashpoint
- №16. Postal 2
- №17. Rise of Nations: Thrones and Patriots
- №18. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- №19. Star Wars: Knights of the Old Republic
- №20. Starcraft: BroodWar
- №21. The Elder Scrolls III: Morrowind
- №22. The Sims
- №23. Tom Clancy's Rainbow Six

- 3. Raven Shield
- №24. Unreal Tournament 2004
- №25. Warcraft III: The Frozen Throne
- Бонусы "Игровой зонь"
- Бонус №1: Карта для Warcraft III: The Frozen Throne
- нус №2: Пачка карт для стратегии Massive Assault
- нус №3: Две официальные карты для Rise of Nations: Thrones and Patriots
- Работы читателей
- рта к Command & Conquer Generals, модель "АК-47" для Counter-Strike, островок развлечений и "уазик" газовой службы для Vice City, компания для "Ил-2 Штурмовик, мод для Max Payne 2, модуль для Neverwinter Nights, полная энциклопедия оружия для игры "Операция Silent Storm: Часовые", карта для Unreal Tournament 2004, две программы, три игры, скины для WinAmp, три мультика и несколько обоев для рабочего стола
- РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
- 1. "Блицкриг: Смертельная схватка-2"
- 2. "Крестоносцы"
- 3. "Колонизация: Битва за новые земли"
- 4. Alias: The Game
- 5. Harry Potter & The Prisoner of Azkaban
- 6. kill.switch
- 7. The Suffering
- 8. Thief: Deadly Shadows
- 9. Warlords: Battlecry III
- ДЕМО-ВЕРСИИ
- 1. Armies of Exigo
- 2. Colin McRae Rally 2005
- 3. Evil Genius
- 4. Nexus: The Jupiter Incident

- 5. Obscure — Learn about Fear
- 6. Rome: Total War
- 7. Shade: Wrath of Angels
- ПАТЧИ И ТРЕНЕРЫ
- Патчи
- "Новый мировой порядок"
- "Обучение с приключением"
- "Футбольный менеджер 2004"
- X2: Угроза
- Dominions II: The Ascension Wars
- Far Cry
- Joint Operations: Turphoon Rising
- Laser Squad Nemesis.
- Unreal Tournament 2004
- Трениеры
- DOOM3, Air Strike 3D, Alien Sky, Asterix And Obelix XXL, Fiber Twig, Gates of Troy, Ice Breaker, Kill.Switch, Puzzle Blast, RailRoad Tucoon 3, Reel Deal Slots 2, Reel Deal Slots Nickels and More, Slingo Deluxe, The Political Machine, War In The Pacific, Wildsnake Pinball Invasion
- Киберспорт
- 1. Записи игр с ASUS Open в номинациях Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena и Painkiller
- 2. Демки лучших игр с QuakeCon 2004 (Quake III Arena) и CPL Summer 2004 (Counter-Strike, Call of Duty, Unreal Tournament 2004, Halo и Painkiller)
- онсы чемпионов
- Драйвера
- Catalyst 4.8 для видеокарт серии Radeon, IntelliPoint 5.2 и IntelliType Pro 5.2, Abit FlashMenu 1.35, AOpen WinBIOS 1.04.40
- ИНТЕРЕСНОСТИ
- Все бонус-паки для Unreal Tournament 2004

- по журналу
- Rulezz & Suxx
- ты выхода отечественных локализаций
- Игровой/Вскрытие
- К статье "Возврата Far Cry": dVerge/MP Ogg Vorbis Codec — кодек для DMS-r6, dVerge/AMP — мощный конвертор музыки MP3 в графическими файлами формата .dds
- Игровой/Мастерская
- К статье "Игровая разработка": CryEngine MOD SDK (забор начнется разработка), носящая название "Новый уровень" — движок Far Cry Half-Life 2 модификация, которая будет использоваться в UnrealED: Impersonator (модуль UnrealED), позволяющий добавлять ботам в UT 2004
- 2. UnrealEngine2Runtime бесплатная версия движка UnrealED
- Мозговой штурм
- Скринтурс №10. Октябрь
- Вне компьютера
- 1. Pirates of the Spanish Main
- Подборка материалов
- 2. Warhammer 40000: Carnage
- Новый сценарий
- 3. Dungeons & Dragons: Бланк для игры в новом мире Ebergon, дополнения к трем руководствам и новое приключение
- 4. AD&D Forgotten Realms: Путеводитель волшебника Воло по Северным землям Королевств
- 5. Спецподборка по Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии к правилам от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды



ShellShock: Nam '67

со всего мира и, естественно, полные официальные правила этой коллекционной карточной игры

(С) ИГРОМАНИЯ

## Wolfenstein — Enemy Territory, Call of Duty и Doom 3!

Кроме этого, решены некоторые проблемы с 3D Mark03, Beyond Divinity, High Heat Baseball 2003, Madden NFL 2003, Need for Speed Underground, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Thief 3 и Unreal Tournament 2004.

ATi Catalyst 4.8 совместимы с ОС Windows 2000/XP.

### IntelliPoint 5.2 и IntelliType Pro 5.2

Свежие драйвера для мышек и клавиатур от Microsoft. Они позволяют задействовать все возможности и функции устройств.

### Abit FlashMenu 1.35

Утилита FlashMenu от Abit предназначена для перепрошивки BIOS материнских плат этого производителя. Утилита работает под Windows.

### AOpen WinBIOS 1.04.40

Утилита WinBIOS от AOpen предназначена для перепрошивки BIOS материнских плат этого производителя. Работает под Windows.

## 7 ИНТЕРЕСНОСТИ

Все бонус-паки для Unreal Tournament 2004



Бонус-пак — Digital Extremes UT2003 Bonus Pack

Где: Интересности

Что: 5 бонус-паков

Нынешний раздел "Интересностей" сделан специально

для фанатов Unreal Tournament 2004, ибо только на нашем DVD вас ожидает подборка ВСЕХ официальных и неофициальных бонус-паков. Тут вам и обе части легендарного Digital Extremes UT2003 Bonus Pack, а также несколько паков от зарубежных геймеров и один, созданный нашими соотечественниками. Не пропустите!

## 4 ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

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

### ФАЙЛЫ

1. Pirates of the Spanish Main. Подборка материалов по новой стратегической игре от WizKids.
2. Warhammer 40000: Carnage. Новый сценарий для одной из самых популярных военно-тактических игр.
3. Dungeons & Dragons. Бланк для игры в новом мире Ebergon, дополнения к трем руководствам и, как обычно, новое официальное приключение.
4. AD&D Forgotten Realms. Путеводитель волшебника Воло по Северным землям Королевств.
5. Спецподборка по Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии к правилам от Стивена Д'Анджело.

### СТАТЬИ

Результаты Чемпионата Мира по Magic The Gathering 2004.

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

Статьи ищите в разделе "ИнфоБлок". ■



ИГРА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА  
ПЕРЕВЕРНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ  
О СТРАТЕГИЯХ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

WARHAMMER  
40,000

# DAWN OF WAR

ВПЕРВЫЕ, ИГРОВАЯ  
ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER  
40 000 НАХОДИТ  
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО  
ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ!



Warhammer 40,000 Dawn of War -- © copyright Games Workshop Ltd 2004. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe

are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license.

Developed by Relic Entertainment. Game engine code © 2004 Relic Entertainment Inc. Relic, Relic Entertainment and the Relic logo are trademarks and/or registered Trademarks of Relic Entertainment Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.

© 2004 "Game Factory Interactive" All rights reserved. © 2004 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены.

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



SECURITY FILE # 10/04 (85)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК  
SPECIAL



# ЕВРОИГРЫ 2004

## ПРЯМОЙ РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ GAMES CONVENTION 2004

Самое сложное по возвращении в город-герой Москву — отучиться от скоро приобретенной привычки сидеть на тротуарах. За четыре дня, проведенных в Лейпциге (Саксонская провинция, восточная Германия), автор этих строк увидел немало удивительных вещей. Тротуары, на которых можно сидеть без угрозы подцепить джинсами окурки, объедки и другие продукты человеческой жизнедеятельности, людей, которые начинают утро с кружки темного пива, трамваи, которые носятся по городу со скоростью 80 километров в час, чистеньких и розовощеких панков, которые одеты по последней моде и благоухают ароматами самой дорогой парфюмерии... Ну и конечно же, автор видел игры. Много игр. Очень много игр. Все дело в том, что с 19 по 22 августа именно в Лейпциге прошла **Games Convention 2004** — общеевропейская выставка достижений всего нашего игрового хозяйства.

GC 2004 не похожа ни на одну игровую выставку в мире. Здесь нет безумия лос-анджелесской **E3**, бешеного темпа лондонской **ECTS**, "камерности" отечественной **КРИ**. Нет, конечно на Games Convention есть все признаки большого игрового события — есть стенды, есть шоу, есть приглашенные звезды, есть толпы народа (в последний день

выставки было официально зарегистрировано 105 тысяч посетителей, из которых 1700 — всевозможные журналисты), есть, наконец, *очень много игр...* Но все равно GC здорово отличается от всех остальных выставок. На ней без всяких сложных датчиков запросто чувствуется *организация*. Немецкий, если хотите, дух. Игра такая-то на стенде таком-то, встреча с таким-то во столько-то, факс откуда-то для такого-то... На протяжении всего четырехдневного марафона в техногенной цитадели Leipzig Messe меня не покидало ощущение, что невидимые выставочные боги просчитывают каждый шаг человека с зеленым биджиком "Presse". Даже массовые истерики (вроде драки за коллекционный набор игровых карт по мотивам "Сталкера" или давки у стенда, на котором показывали геймплей **Star Wars: Republic Commando**) — и те, казалось, были четко организованы.

Понятно, что в такой атмосфере можно было как нельзя лучше заняться своими прямыми обязанностями — добычей всевозможной информации об играх, не отвлекаясь ни на какие побочные события.

Все, что вы прочитаете далее на протяжении нескольких страниц, — это *концентрат* всего, что так или иначе удалось увидеть на

GC. Конечно, игры, о которых мы еще поговорим, — это далеко не все, что демонстрировалось на выставке. За кадром нашего репортажа остались те проекты, которые уже появились в продаже, и потому интерес к ним чисто академический, или те, которые уже более чем подробно освещались на страницах "Игромании". Все, что идет далее по течению нашего GC-отчета, — это, так сказать, "выжимка". Вся эксклюзивную информацию, почерпнутую во всевозможных интервью или пресс-показах мы с легкостью разделили между другими разделами R&S, а ниже по течению написано только о том, во что мы *лично играли* на протяжении всей выставки. Так что — поприветствуйте special-выпуск наших "Первых рук" и... добро пожаловать в мир тотального эксклюзива!

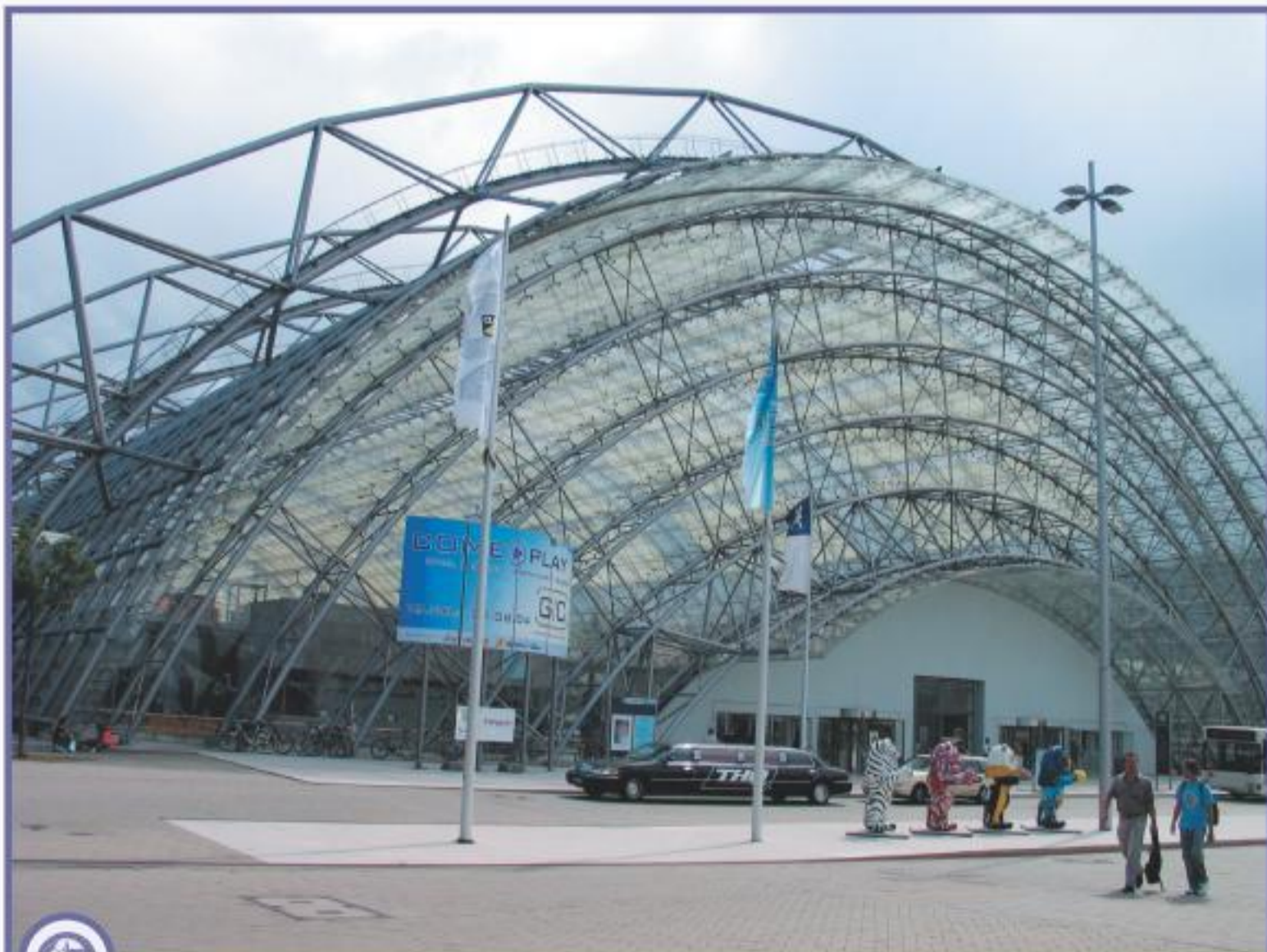
### PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Жанр: Action  
Издатель: Ubisoft  
Разработчик: Ubisoft  
Дата выхода: Декабрь 2004 года

На протяжении всей четырехдневной погоны за апойнтментами (то бишь назначенными встречами со всевозможными издателями/разработчиками/PR-менеджерами) вашего покорного ждали всевозможные сюрпризы и открытия. Скажем, игральная версия Prince of Persia: Warrior Within (многим до сих пор известная под именем Prince of Persia 2), которая свободно крутилась в выставочном холле номер пять. Возле ширмы, за которой расположилось несколько мониторов с игровой версией самого последнего "Принца", стоял суровый мамелюк, который по специальным браслетам отслеживал возраст желающих посмотреть на гражданина Персидского. Вход — исключительно лицам после восемнадцати. Увы и ах, в Германии вообще строго с виртуальным насилием, а уж всевозможной брутальщины в Warrior Within — хоть отбавляй.

Игральная версия второго "Принца" представляла собой один-единственный уровень, тот самый, что запечатлен на 80% всех официальных скриншотов: палуба некоего корабля-призрака, на которой кишит ожившая мертвечина с перьями и заточками в руках. В принципе, прохождение всего уровня занимает от силы пять-шесть минут, однако я умудрился провести наедине с новым Prince of Persia практически полчаса. И вот что имею сказать по этому поводу.

Во-первых, сравнивать вторую и первую часть примерно так же справедливо, как, скажем, "Жигули" с красной "Феррари".



Со стороны выставочный центр Leipzig Messe, где проходила выставка, напоминает гигантскую теплицу. Собственно, почти так оно и есть — внутри очень жарко.



Пока моджахед поминает шайтана, Принц исполняет смертельный трюк №84 — переворот с ударом и подскоком.



Мелкие красные капельки — это все, что осталось от фонтана крови, после того как скриншот попал в руки агентов ESRB.

Warrior Within — это уже не просто блокбастер, а нечто гораздо большее. Суперблокбастер? Вроде того.

Второе важное отличие — вторая серия стала гораздо более “взрослой” и атмосферной. Игра уже не похожа на сусальную экранизацию “1001 ночи”, а скорее напоминает какой-нибудь брутальный жесткач в духе “От заката до рассвета”. За прошедшие со времен Sands of Time годы гражданин Принц заметно заматерел, обзавелся несколькими косыми шрамами на лице, отрастил волосатые руки и обучился невиданной доселе технике боя.

То, что творится на экране на протяжении всех пяти минут ристалища, — не описать никакими словами. Принц совершает козлиные прыжки и умопомрачительные кульбиты, яростно размахивает ятаганом, бегаёт по стенам и демонстрирует супостатам всевозможные козы морды. Враги бесстыдно используют любые предметы окружения, чтобы спрятаться от наших ударов, и ежесекундно пытаются взять персидского наследника в окружение. Что же касается насилия, то с этим в Warriors Within явный перебор: на месте срубленных голов мгновенно возникают бурные фонтаны кровищи, из кучи-малы периодически вылетают чьи-то оттяпанные руки-ноги, а на палубе растёт куча с отрубленными

конечностями. Что любопытно, даже лишившись той или иной части тела, зомбаки с ослиным упрямством прут в бой, машут сальными косичками и препротивно шипят.

Пока гады занимаются устрашением, Принц показывает им чудеса анатомического театра: протыкает хребты, рубит бедолаг на мелкие кусочки, совершает подкаты и развороты, со скоростью реактивного веретена крутится вокруг мачт, прямо на лету подрубая супостатские головы и заливая экран литрами крови. Мы интересуемся у мамелюка, в какой возрастной категории будет продаваться немецкая версия игры. Мамелюк жметесь, кокетничает, а потом шепотом признается, что в Германии будет выпущена специальная версия “Принца”, в которой кровь, кишки и расчлененку заменят детсадовскими спецэффектами, всякими светящимися лучами и парящими звездочками. Мы ехидно морщимся и начинаем расспрашивать про технологии.

В целом, за прошедшее со времен выхода Sands of Time время графика практически не изменилась. Да — в модели Принца появилась сотня-другая лишних полигонов, да — была улучшена анимация (но, откровенно говоря, куда уж лучше?), да — введены всяческие модные фишки вроде шейдерной воды и улучшенного пост-фильтр-эф-

фекта (это когда все происходящее на экране вдруг приобретает слегка “смазанный” вид), но в целом — особых технических революций ждать не стоит.

Куда как больше изменился геймплей. Во-первых, новая боевая система уже куда больше напоминает безумное рубилово в духе той же Severance, нежели “размеренные” боевки Sands of Time. Во-вторых, теперь во время боя Принц с легкостью может не только рубить недругов ятаганом, но и показывать им чудеса приемов самообороны — лягаться ногами, совершать болевые захваты, перевороты, а то и попросту прикрываться слабосильными врагами как своеобразным живым щитом. Наконец, в-третьих — значительно возрастает интерактивность всего окружения. То есть возможность забросать гадов ящиками или настучать им по чайнику табуреткой — отныне не миф, а самая что ни на есть реальность. Другой вопрос — как все эти обещания будут реализованы на практике...

В общем и целом про Warriors Within сейчас можно сказать только одно: это не игра с задатками блокбастера, а уже состоявшийся и практически готовый блокбастер. И если разработчики в самый последний момент не надумают вносить в концепцию коренных изменений (скажем, заменить Принца малень-



Эпизод, который не вошел в полную версию мультфильма “Король лев” по причинам, о которых и говорить-то страшно.



Басмачи-зомби предпочитают тренировочные шаровары. Боссы — с лампасами.

кой девочкой в кружевном платье, а зомбаков — обитателями кукольного домика), то ближе к Рождеству нас с вами ждет один из главных претендентов на звание "Игры года".

### THE MOMENT OF SILENCE

Жанр: Квест  
Издатель: Digital Jesters  
Издатель в России: Акелла  
Разработчик: House of Tales  
Дата выхода: Конец 2004 года

Немцы из **House of Tales** — люди крайне загадочные. На протяжении всех четырех дней выставки они ни разу не показывались на публике, а сидели в одной из закрытых комнаток бизнес-центра и задумчиво курили длинные сигареты. Они закатывали глаза, цедили кофе и говорили об Оруэлле и Кубрике. Если журналист мог вспомнить хоть одного из этих людей, то ребята заметно оживали, тушили сигареты, выкидывали пластиковые стаканчики, запускали журналиста за дверь и с удовольствием показывали **The Moment of Silence** — игру, в которой "атмосфера фильма оруэлловской антиутопии "1984" совмещается с сюжетом в духе кубриковской эпопеи "Одиссея 2001 года".

Синописис у нас такой: Нью-Йорк, 2044 год. Все население планеты Земля объединилось под властью единого правительства, города находятся в упадке, всей экономикой заправляют мегакорпора... (так, это лучше пропустить... про тотальное слежение... и про заговор в правящих кругах тоже... и... ммм... а, вот, нашли кое-что интересное!) В качестве главгероя нам отведен мрачный тип по имени Питер Райт, который живет в своих дешевых апартаментах где-то на сотом этаже небоскреба в спальном районе и работает "дизайнером по коммуникациям". Последние несколько месяцев Питер находится в перманентном горе по причине гибели жены и ребенка, а потому по-черному пьет, забывает принимать душ и чистить зубы, а также практически не интересуется внешним миром. Выйти из длительного запоя ему помогает случайность: однажды вечером в квартиру его соседа-журналиста вдруг вламывается вооруженный до зубов отряд ОМОНа: блещит пушками, сносит дверь, вяжет перепуганного соседа и так же стремительно скрывается из виду. По каким-то невиданным причинам это вполне



Кадр из видеоклипа на песню В. Высоцкого "...и с размаху кинули в черный воронок".

заурядное для Нью-Йорка образца 2044 года событие выводит Питера из долговременного ступора и побуждает его отправиться на поиски соседа.

Собственно, если вы дочитали до этого места и все еще сохраняете интерес к **The Moment of Silence**, то спешим вас порадовать — несмотря на избитый до невозможности сюжет, у этого квеста есть все задатки стать блокбастером мирового масштаба. И вот почему: несмотря на все надоевшие до боли в крестце "теории заговора", "правительственные интриги" и "полицейские порядки недалекого будущего", у **The Moment of Silence** есть главное, что нужно для успеха любой мало-мальски хорошей авантюры. *Атмосфера*. Отличная "плоско-трехмерная" графика а-ля **Syberia**, сногшибательного качества видеоролики, логичные головоломки, продуманные до мельчайших деталей диалоги и харизматичные персонажи — все это делает из непримечательной, в общем-то, игры натуральный проект класса "А".

**The Moment of Silence** — это своего рода "занимательный путеводитель по антиутопиям". Игра удачно сочетает в себе нуар и стейб — с одной стороны, все непомерно мрачно и серьезно: высокие технологии, тотальная слежка, заброшенные нефтяные вышки, похищения, подземные гетто в бывшей нью-йоркской подземке, а с другой — пропойца-главгерой со своим циничным юмором и колоритнейшие NPC. Еще один пятак в копилку бе-

зусловных плюсов игры — огромное внимание к деталям. Художники **The House of Tales** проделали гигантскую работу по прорисовке каждого окурка на тротуаре, а программисты не постеснялись прикрутить к движку всевозможные модные спецэффекты вроде натурального освещения, реалистичных теней и "натуральных" отражений. В итоге **The Moment of Silence** выглядит как минимум на порядок красивее того же **Broken Sword: The Sleeping Dragon**, но при этом остается чистокровным квестом и не превращается в псевдо-экшен-с-головоломками. Что, вне всякого сомнения, есть хорошо.

Конечно, по той небольшой версии, что нам показали за закрытыми дверями, еще рано делать какие-либо законченные выводы, но, забегая вперед, хочется сказать, что у **The Moment of Silence** есть огромный потенциал. Он одинаково успешно может стать как и бомбой, которая взорвет жанр, так и "просто еще одним квестом". Разработчикам, понятное дело, хочется первого варианта развития событий, поэтому они не скупятся на бюджеты — привлекают легионы тестеров, нанимают для изготовления видеороликов команды профессиональных аниматоров, записывают саундтрек на лучших берлинских студиях... Один из немцев, не скрывая гордости, благоговейно поведал нам, что в немецкой версии главперсонажа будет озвучивать "актер, который в кино дублирует голос Брюса Уиллиса". Понятно, что нам, носителям великого и могучего, от такого расклада ни горячо, ни холодно, поэтому мы, со своей стороны, будем ждать подробности о русской версии **The Moment of Silence**, за производство которой, кстати говоря, уже взялась компания "Акелла". Так что — ждем подробностей.

### MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Жанр: Action  
Издатель: Electronic Arts  
Разработчик: Electronic Arts  
Дата выхода: Ноябрь 2004 года

Для того, чтобы попасть в закрытую для публики секцию стенда **Electronic Arts**, было необходимо отравить двух охранников, подкупить третьего и оглушить чем-нибудь немецкоговорящего менеджера "электроников" — от него все равно никакого толка. Когда я Сэмом Фишером прокрался в засекреченный шатер EA, мне открылось зрелище, ради ко-



Не иначе как облик Нью-Йорка образца 2044 года придуман авторами после посещения города Череповца 2004 года.



Кто-то снова бросил окурок на взлетной полосе.



Обратите внимание: на лице солдата видны тени от деревьев!

торого многие посетители выставки были готовы на месте продать душу, родителей, а заодно и все фамильное золото. Имя ему — **Medal of Honor: Pacific Assault**.

Беглого взгляда на пререлизную версию второго пришествия Medal of Honor достаточно, чтобы понять, почему Infinity Ward так суетятся со своим аддоном к **Call of Duty (Call of Duty: United Offensive)**, напомним, должен выйти в сентябре-октябре). Pacific Assault настолько задирает планку шутеров-по-второй-мировой, что после этой игры вы вряд ли потом захотите гонять низкополигональных солдатиков в антуражах **Quake III**-движка.

Итак, краткий экскурс в мир официально продолжения Medal of Honor. Новый движок, честная физика (здравствуй, **Havok!**) и новый геймплей — отныне вы вольны отдавать сослуживцам команды, истосно вопить "Medic!", получив пулю, и приказывать отряду наступать или, наоборот, обороняться.

Как все это выглядит на деле? Если чест-

но, как все тот же Medal of Honor. Но — на качественно новом уровне. Война в Pacific Assault больше не производит впечатление дорогостоящей спилберговской постановки. Если раньше вы знали, что все, что происходит вокруг вас, разыграно тысячей и одним скриптом, то теперь это ощущение пропало. Оказавшись один на простреливаемом поле, чувствуешь себя очень неуютно. Особенно когда половина вашего отряда корчится в предсмертных муках на земле, а медик с перебитыми ногами ползет к ближайшему укрытию. Секрет кроется в двух моментах. Во-первых — в реалистичной физике, которая впервые на моей памяти действительно служит на благо геймплея, а не развлекает нас с вами гуттаперчевыми трупами. Взорванный самолет может, в зависимости от того, успел он оторваться от земли или нет, упасть на своих или на японцев. Он может зацепить хвостом стойку с баллонами, создав тем самым дополнительное укрытие. Законы Нью-

тона не развлекают вас (павшие товарищи, кстати, никак не реагируют на пули), они создают тот самый пресловутый реализм, о котором сегодня только ленивый не кричит.

Что касается "тактических элементов", то понять, работают они или нет, довольно сложно. В правом верхнем углу экрана находится четыре иконки, которые расположены так же, как стрелки управления на вашей клавиатуре. Нажали "вперед" — наш альтер-эго завопит что-нибудь типа "За родину!", назад — "Отступаем!". Влево-вправо — "В укрытие!". Но, когда вы отчаянно отстреливаетесь от, по меньшей мере, двадцати солдат, слева взрывается граната, а повсюду слышны крики и яростная ругань, разобрать, слушают ваши команды или нет, решительно невозможно. Думаю, что на реальной войне все так и происходит. Впрочем, есть в этом бардаке один светлый момент: что бы ни случилось, медик исправно прибегает на зов о помощи и всякий раз оперативно перевязывает все кровоточащие раны.

Скрипты, конечно, никуда не делись — японские солдаты честно выбегают из одного и того же места каждый раз, когда вы начинаете уровень. Но это уже не пугает — в Pacific Assault разработчики создали гибкую и самодостаточную среду. То есть если раньше вы наперед знали траекторию движения всех супостатов и могли с закрытыми глазами сказать, кто, где и в какой позе испустит дух, то теперь перед нами, фактически, "В тылу врага" от первого лица.

Ну и пара слов о графике. Она, конечно, внушает. Новый движок выдает совершенно потрясающую картинку. Когда над вами склоняется медик и вы можете в деталях разглядеть волоски на его щетине — это дорогого стоит. Когда на его каске в реальном времени играют тени настоящих трехмерных джунглей, а экран мутнеет при пулевом ранении — игре веришь. Когда взрывом тебе под ноги отбрасывает колесо грузовика и ты понимаешь, что в следующий раз оно может отлететь совсем в другую сторону, — к EA проникаешься уважением. Потому что именно так нужно делать сиквелы. Потому что ярко, стремительно и красиво. Потому что в такую вторую мировую мы готовы играть еще очень долго.



Только боец американской морской пехоты сможет перейти вброд Тихий океан!.. По картине мере, именно так было написано в призывной агитке.

**STAR WARS: BATTLEFRONT**

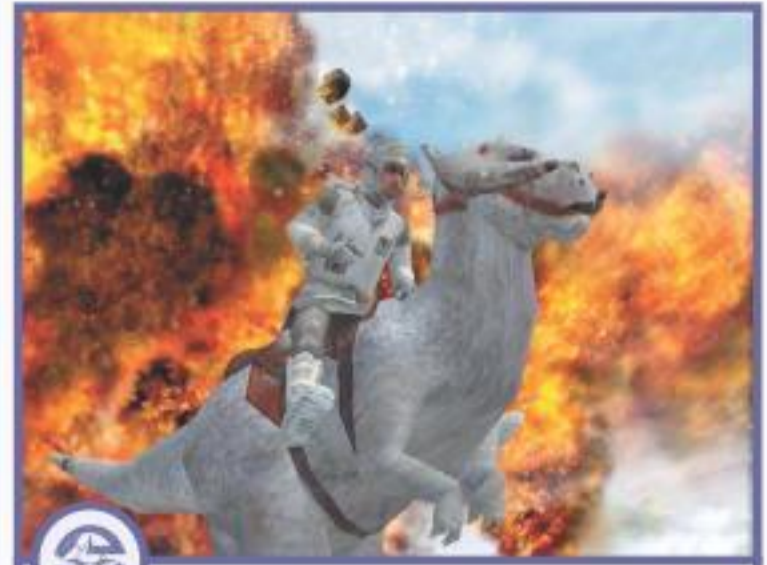
Жанр: Action  
Издатель: LucasArts  
Разработчик: LucasArts  
Дата выхода: Октябрь 2004 года

В середине центрального холла во все дни выставки творился какой-то небывалый ажиотаж. Любознательный народ всеми правдами и неправдами пытался пробиться к маленькому стенду, со стороны похожему на передвижной вагончик факира-иллюзиониста. Еще бы, ведь там в течении практически неограниченного времени всем желающим давали пощупать за вымя **Star Wars: Battlefront!** Забегая немного вперед, сразу передаю общие ощущения: гениально. Именно так. В самое ближайшее время нас с вами ждет хит титанических масштабов, по сравнению с которым **Battlefield 1942** сотоварищи — выглядят, ей-богу, как бедные родственники на свадьбе сына олигарха.

Теперь о главном. Итак, главное в **Battlefront** — это вовсе не глобальные мультиплеерные ристалища, большие карты и выбор из нескольких классов всевозможных юнитов. Основная фишка этой игры — скрупулезная и абсолютно кинематографичная реконструкция самых знаменитых сражений из "Звездных войн".

Явление первое. Планета Хот. Эпизод V: "Империя наносит ответный удар". В качестве главперсонажа я выбираю гранатометчика повстанцев. Снежные барханы, серый длинный окоп, стационарные пушки и тяжелое, свинцовое небо. Сородники-боты заметно нервничают, бегут куда-то вперед (не иначе как захватывать контрольные точки), я же в это время продолжаю любоваться облаками. Через две минуты на горизонте появляются они — штурмовики Империи. После того как гады подходят на расстояние выстрела, коллеги по взводу устраивают натуральный первомайский салют. Кто-то стреляет из лазерных винтовок, кто-то активно забрасывает имперских прихвостней гранатами, кто-то встает у стационарных пушек и начинает массовые расстрелы... После того как атака отбита, разведчики убегают на поиск контрольной точки, прочие же занимают оборону.

Вторая волна атаки приблизительно раза в два больше первой. Штурмовики открыто демонстрируют весь свой кремниевый интеллект — уворачиваются от выстрелов, прячутся за барханами и вообще всячески корчат из себя настоящих людей. Это, надо признать, получается у них просто блестяще. Как только штурмовики отыгрывают все представление, на горизонте появляется главный действующий персонаж всей поста-



Увы, но любимый зверек Люка Скайуокера оказался крайне ненадежным видом транспорта. В случае неприятностей — артачится и сбрасывает из седла.

новки — огромный ходун — AT-walker. Первые ощущения при взгляде на эту шагающую крепость — священный трепет и первобытный страх. Ходун нехотя перебирает своими многотонными лапами, лениво отстреливает коллег-повстанцев и к чертям собачьим ломает всю оборону. Его, понятное дело, пытаются остановить. Сперва в бой включаются наши гранатометчики, которые всаживают в длинные ходунские ноги пару десятков ракет. Не помогает. Тогда в небе объявляются маленькие летающие корытца (будь я попроворнее да похит-

**ДЕСЯТЬ ФАКТОВ О ЛЕЙПЦИГЕ\***

1. Лейпциг был основан в VII веке нашей эры и изначально был небольшой крестьянской деревушкой, которую посеща... в общем, этот факт можно пропустить.
2. Концентрация исторических памятников в Лейпциге приблизительно такова: один исторический памятник на 100 квадратных метров. Иногда оные памятники расставлены так кучно, что натурально заслоняют друг друга.
3. Если вы гордитесь своим знанием английского, то можете гордиться им дальше. В Лейпциге вы не найдете ни одного путеводителя, указателя или меню в ресторане на "инглише". Немцы говорят на немецком — и это еще один удивительный (хотя и очевидный) факт.
4. Главный вид транспорта в Лейпциге — скоростной трамвай. На ровных участках трассы он легко развивает скорость до 80 километров в час.
5. В восемь часов вечера закрывается последний лейпцигский магазин. В десять часов — на улицах уже нет ни одного человека. Ночная жизнь здесь, определенно, не в моде.

6. В Лейпциге принято пить пиво с самого раннего утра. Так как все ресторанчики открываются уже в семь, к девяти в них обычно не сидит ни одного трезвого.
7. Национальный немецкий завтрак состоит из огромного блюда, на котором расположена огромная куча из тушеной капусты, картошки и всевозможной зелени, а также три-четыре огромных сосиски. Пиво — по желанию.
8. Девяносто процентов лейпцигских девушек — стройны и спортивные. Как им (учитывая пункт 6) удастся сохранять такую форму — большая загадка.
9. Тяжелое наследие ГДР чувствуется в Лейпциге до сих пор. Одна из улиц города называется Ленин-штрассе, в пригородных кварталах на каждом шагу встречаются до боли знакомые коробки "хрущевки", а жители города старше тридцати даже немного разговаривают по-русски (правда, самый максимум, что они могут сказать это фраза: "Здраустуйте йа жьеву в Лейпзыгэ").
10. Немецкое пиво — действительно лучшее в мире.

\* Которые, увы, не относятся ко многим другим германским городам



рее, мог бы тоже успеть занять место в кабине такой машинки), которые пытаются зайти монстру в спину и ударить по самым незащищенным местам... Ему хоть бы хны. Тогда, полный праведной ярости, к бою подключаюсь я и начинаю храбро строчить из лучевого пулемета, пытаюсь попасть по железной туше. Внезапно ходун меняет направление движения, поворачивается в сторону нашего окопа, плюется длинным красным лазером и...

Явление второе. Планета Эндор. Эпизод VI: "Возвращение джедая". На этот раз я — имперский штурмовик. Мы вместе с двумя безымянными друзьями-ботами материализуемся прямо напротив парковки скоростных глайдеров (эдаких бесколесых мотоциклов, на которых в оригинальном фильме Хан Соло ловко маневрировал меж столетних сосен). Понятное дело, что я сразу же сажусь за руль, завожу двигатель и... дальше начинается что-то уж совсем невообразимое. Бешеные скорости, мелькающие где-то по сторонам деревья, вспышки лазеров из-за кустов, выстрелы, повороты... Черт, почему никто не предупредил, что столкновение с дубом на полной скорости может стать фатальным?

Явление третье. Планета Набу. Эпизод I: "Призрачная угроза". Ага, теперь я — боевой дройдек, эдакий железный мини-терминатор с двумя пушками, который умеет сворачиваться гусеницей и выставлять напоказ мощный защитный экран. Угорелым колобком я мчусь по какому-то жиденькому пролеску, периодически натываясь на отряды противных джа-джа бинксов. Левая кнопка — стрельба, правая — защитный экран. Все просто, тупо и эффективно — враги мрут пачками, а я все несусь и несусь куда-то вдаль в поисках свежего мяса. Над ухом в этот момент склоняется специально обученный человек из LucasArts и советует не увлекаться брусиловскими прорывами, а сосредоточиться на захвате контрольных точек. Не успеваю я ответить человеку дежурное "сорри, ни хт шпрехен дойчен", как вдруг аккурат перед глазами



Сидя в кабине такой шагающей машинки, испытываешь только одно ощущение — полный восторг.

появляется тип в форме армии Набу и кидает гранату аккурат в физиономию моего безумного колобка...

Сейчас, сидя в продуваемом холодными московскими ветрами офисе, я вспоминаю полчаса игры в Battlefront с той теплотой, с которой обычно вспоминают отпуск на каком-нибудь жарком побережье. За кадром осталось столько интересного — армады шагающих бронированных "цыплят", спец-юнит по имени Дарт Вейдер, который в самый разгар битвы на Хоте внезапно выполз из подземного бункера и начал шинковать повстанцев световым мечом, воздушные батальи на истребителях, увлекательнейшие заезды верхом на жутких ящерах... Всего, ей-богу, и не перечислить. Поэтому будем проще: если вы, по-

добно автору этих строк, неровно дышите к играм с заветным словом Star Wars в названии, то Battlefront — определенно ваш выбор. Это интересная, продуманная и невероятно сбалансированная игра. Как здоровый завтрак — минимум лишних калорий и максимум удовольствия.

Возможно, когда вы будете читать эти строки, коробки с Battlefront уже оккупируют полки всех окрестных магазинов, поэтому заклинаю вас — не пропустите. Даже если вас тошнит от одного упоминания о "далекой-далекой галактике", эта игра в считанные минуты превратит вас в яростного фаната "Звездных войн". Клянусь своей треуголкой.

### STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Жанр: Action  
Издатель: LucasArts  
Разработчик: LucasArts  
Дата выхода: Осень 2004 года

Пробиться в маленький темный закуток с постером Republic Commando было решительно невозможно. Всего пять посадочных мест перед большим экраном и одна клавиатура. Шансы простых смертных пощупать собственными руками свежайший лукасовский экшен были приблизительно равны нулю.

Вашего покорного как всегда спас зеленый беджик прессы. Разогнав улюлюкающих немецких геймеров, усевшись за клавиатуру и заручившись поддержкой общительного немца из европейского представительства LucasArts, я запустил игру и... Первое ощущение — небывалое удивление. Нет, серьезно.

Честно сказать, до непосредственного знакомства с Republic Commando проект (несмотря на всю рекламную шумиху) ну никак не дотягивал в глазах вашего корреспондента до полноценного блокбастера. Экшен, большая часть которого проходит в серых коридорах, по которым бегают серые коммандос, которые, к тому же, еще и серые клоны. Ну где здесь, скажите, признаки хитовости? Как выяснилось после десяти минут непосредственного общения с игрой — везде.



Лесные братья рассредотачиваются на местности в поисках партизанских землянок.



Если долгое время не развлекать рядовых своими приказами, они расслабляются, сбиваются в кучи и начинают шепотом травить анекдоты про злого прапора.



Если бы наши ребята не успели вовремя занять боевые позиции — сейчас бы уже превратились в груды дымящихся доспехов.

Несмотря на переизбыток серого цвета, Republic Commando выглядит на ять. Программисты и художники выложились по максимуму, прикручивая к движку всевозможные современные спецэффекты, так что в итоге в игре оказался полный набор из всевозможных реалистичных теней и отражений, пост-фильтров, шейдеров и тому подобных модных штучек. И это уже не говоря о более чем достойной анимации как наших клонированных бойцов, так и всей вражьей братии.

Но главное — вовсе не это. Главное, как ни банально, это местный геймплей. Выверенный до последней мелочи и отшлифованный до медного блеска. В первую очередь авторы сделали ставку не на зрелищные перестрелки (хотя и на них, конечно, тоже) и не на великое разнообразие вражин, а на совместную координацию всех действий. Мы, спешу напомнить, по сюжету исполняем в Republic Commando роль эдакого командира отделения и руководим отрядом из трех рядовых-

клонов. Причем если вы позабудете о товарищах рядовых, то вряд ли далеко продвинетесь в игре, ибо любое тутовое задание предусматривает именно что совместные боевые действия. Одиночки в Republic Commando явно не в чести.

При помощи всего четырех кнопок вы можете приказывать подчиненным практически что угодно (ну разве что только нельзя заставлять их чистить вам сапоги и гонять в ларек за водкой). Скажем, одним нажатием можно: послать их прочесывать территорию, организовать засаду, затаиться, следовать за взводным, разделиться, начать или прекратить огонь и так далее. На практике все это выглядит примерно так: допустим, мы показываем на огромную чугунную дверь и воспроизводим руками некий хитрый спецназовский жест — возле двери появляются силуэты наших ребят. Один клик — и ребята с криками "affirmative!" ломятся к двери и занимают места собственных силуэтов. Все молчат и не

дышат — один держит руку на кнопке, второй приготовил гранату, а третий сканирует пространство лазерным прицелом; все готовы. Еще один клик — и вот первый нажимает на кнопку, второй швыряет в открывшийся дверной проем гранату, а третий с улюлюканьем начинает стрелять в пустоту. Если за дверью в этот момент располагался гад-противник — он, считайте, уже покойник.

Собственно, на приказах строится практически вся игра. Вы можете приказать солдатам затаиться за каким-то конкретным ящиком, расстреливать конкретного врага, нажимать конкретные кнопки и пользоваться конкретным оружием. И что самое главное, благодаря местному интерфейсу раздача приказов не превращается в хитромудрые пассажи на клавиатуре. Даже самая сложная тактическая композиция продельвается легко и просто.

И все же, даже проведя с Republic Commando достаточно долгое время, сейчас еще крайне сложно сказать, какой будет игра после релиза. Republic Commando — вовсе не "еще один экшен в Star Wars-тематике", это — нечто гораздо больше и сложнее. Один мизерный просчет, малейшая недоработка с балансом, дизайном уровней или с разнообразием миссий — и проект может с бульканьем пойти на дно. Мы же, однако, после всего увиденного настроены оптимистично и свято верим в большое и светлое будущее Republic Commando. Чего желаем и вам.



Чтобы оправдать странное название "Атака клонов", которое Лукас придумал для второго эпизода "Звездных войн", разработчики идут и на такие вот ухищрения.

### PLAYBOY: THE MANSION

Жанр: Менеджмент/Стратегия/Симулятор  
Издатель: ARUSH Entertainment  
Разработчик: Cyberlore Studios/Groove Games  
Дата выхода: Ноябрь 2004 года

После **The Sims**, самой успешной игры всех времен и народов (если помните, то вместе со всеми аддонами она разошлась тиражом более 35 миллионов копий), казалось, что создать нечто более удачное в этом жанре практически невозможно. Черта с два — еще как можно! Вот вам живой пример.

Как мы уже не раз говорили, в **Playboy: The Mansion** главной задачей игрока является не возня с писающими человечками, а организация разнузданных вечеринок и выпуск

7 0 0 0 7 1 0 0

0 0 7 1 0 7 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

0 0 7 1 0 7 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

7 0 0 0 7 1 0 0

1 7 0 0 7 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

7 1 0 0 7 1 0 0

1 7 0 0 7 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0





Редакция «Игромании» справляет день рождения Олега Александровича Полянского (в малиновом пиджаке, в центре).



По подсчетам социологов, на страницах «Плейбоя» было опубликовано примерно 46785 фотографий женщин именно в такой позе.

одноименного журнала. Вечеринки устраиваются не только для развлекательных целей, но и для налаживания контактов с Нужными людьми. К лику Нужных в игре причислены сценаристы, бизнес-магнаты, фотомодели и даже премьер-министры. Хорошие отношения с ними — залог того, что в вашем журнале всегда будет множество интересных и эксклюзивных материалов. Готовить эти материалы будем, разумеется, не мы сами («мы» — это Хью Хефнер, глава издательства и основатель всей Playboy-империи), а нанятые вами авторы. Чтобы оставаться на гребне популярности, следует постоянно следить за модой. Что там актуально в сегодняшний день? Все без ума от тенниса? Значит, пускаем статью о каком-нибудь теннисисте, а заодно приглашаем на интервью Анну Курникову. В мире началось повальное увлечение спортивными автомобилями? Немедленно заказываем развернутый материал о концерне «Феррари».

Однако все это — далеко не главное. Самая интересная часть игры — это фотосессии. Познакомившись на одной из пати с подходящей моделью, ее можно уговорить попозировать для «Плейбоя», и уж тогда!.. Впрочем, не все так быстро. Для начала мадам придется обеспечить стильным гардеробом (для этих целей у издательства есть собственный дом мод), затем — подобрать место для съемок, выбрать для нее несколько типов одежды (максимум дозволенного — топless), — и только потом приступить непосредственно к съемкам. Тут-то и начинается самое интересное: девушка, сексапильно покачивая бедрами, подходит к месту съемок, усаживается и начинает позировать. Наша задача в это время — крутиться вокруг с нее с нацеленным объективом фотоаппарата и стараться выбрать максимально удачный ракурс. Фотографи-

ровать здешних красоток можно часами: модели позируют столь эффектно, что высокополигональные дуболомы из **Singles**, едва завидев анимацию Playboy-моделей, моментально сгорают со стыда. Качество итоговых снимков зависит от нескольких факторов: «звездности» модели, профессионализма фотографа и от того, насколько грамотно подобраны декорации.

На первых порах, когда у вас будет мало денег, на хорошие снимки даже не рассчитывайте. Зато потом, когда издательство существенно заматерееет, вы сможете пригласить для съемок самых высокооплачиваемых моделей, а на вечеринки — звезд всевозможной величины. Сейчас достоверно известно, что кроме самого Хью Хефнера в игре засветится Кармен Электра, Том Арнольд, Xzibit, Мелисса Джоан Харт, Уилла Форд, Дэвид Копперфильд и Хосе Кансеко. Неплохой состав, а?

Эксклюзивные статьи и хорошие фотографии будут способствовать повышению тиражей журнала, а значит, и увеличению доходов. Деньги пойдут на новые орги... вечеринки и обустройство персонального особняка. В этой части игры все точно так же, как и в The Sims: отстраиваем новые помещения и представляем их мебелью.

И наконец, Самое Главное! Ответ на вопрос миллионов! Да, в Playboy: The Mansion будет секс! Однако обставлен процесс...эээ... совокупления будет очень хитро: вместо самого интересного нам будут показывать одни лишь силуэты персонажей. Однако посмотрев на то, ЧТО эти силуэты вытворяют, у нас пропали всякие сомнения в обоснованности такого решения. Покажи разработчики все это безобразие в, так сказать, «натуральном виде» — весь персонал рейтинговой организации ESRB хватил бы коллективный сердечный удар.

Подводя итог, скажем коротко: из Playboy: The Mansion получится самая настоящая бомба. Мегатонн на двадцать. Не меньше.

### BET ON SOLDIER

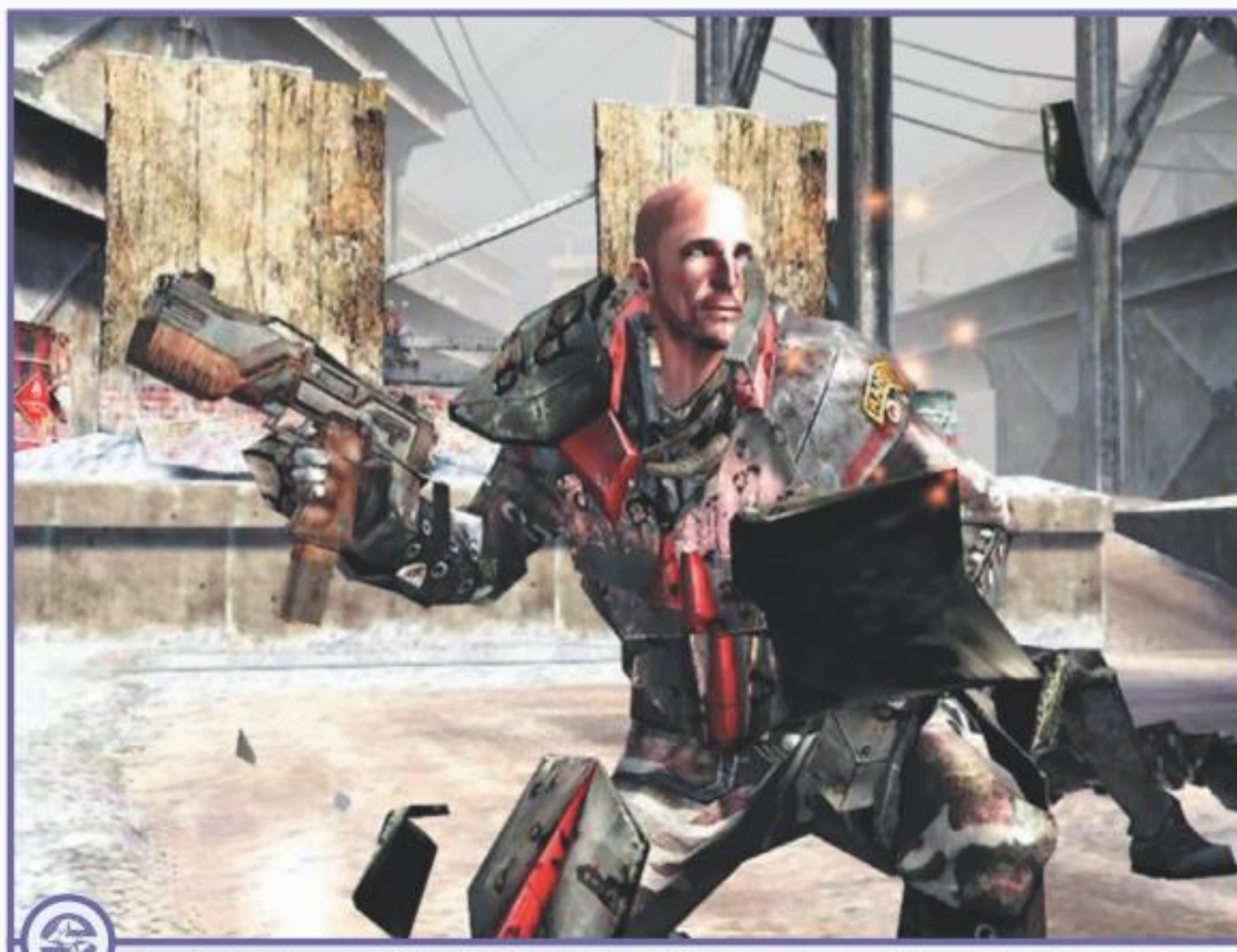
Жанр: Action  
Издатель: RVP Productions  
Разработчик: Kylotonn Entertainment  
Дата выхода: Апрель 2005 года

Никто уже не помнит, из-за чего началась война между Соединенными Штатами Западной Европы (United States of Western Europe) и Русско-монгольским альянсом (Russo-Mongol Coalition), которая продолжается уже восемьдесят лет (на дворе, к слову, 1997 год, альтернативное настоящее). Да никого это, в общем, и не интересует. Война в изобилии обеспечивает всех хлебом и зрелищами: наемникам, чьими руками как раз и ведется война, платят весьма приличные деньги, народ ублажают прямыми трансляциями с линии фронта, а руководство обеих коалиций может особо не волноваться о состоянии дел внутри своих стран — ведь у населения, прилипшего к экранам телевизоров, нет времени задумываться о таких глупостях, как курс национальной валюты и отсутствие горячей воды на протяжении одиннадцати месяцев в году.

Знакомая завязка? О да — нечто подобное мы уже видели в 2002 году в экшене **Iron Storm**. Там, напомним, использовалась та же



Боже, как мы ее хотим прямо здесь и сейчас... Кого? Игру, конечно!



Авторы очень любят фотографировать персонажей Bet on Soldier с самых разнообразных ракурсов. В этом прослеживается некий фетишизм.

идея "альтернативной истории": по версии разработчиков первая мировая война не прекратилась в 1918 году, а затянулась на более чем пять десятилетий (аж до 1964 года), превратившись в своего рода тотализатор, ставки в котором делались на победу той или иной стороны. Участвовали в конфликте все те же лица — англо-американский союз и русско-монгольская империя. Несмотря на очевидное сходство сюжетных линий, разработчики не называют **Bet on Soldier** сиквелом **Iron Storm** — может быть, из-за того, что у них нет прав на этот тайтл (**Iron Storm** килотонновцы делали еще будучи сотрудниками **4X Studios**), а может быть, потому, что они просто не хотят вспоминать о своем не слишком удачном дебюте. Выяснить причину странного названия сиквела нам так и не удалось — пиар-менеджер проекта, который игнорировал шумные игровые холлы и тихо пил кофе в закрытом для широкой публики бизнес-центре **Leipziger Messe**, партизанничал до последнего и лишь после наших настойчивых уговоров согласился поведать нам кое-какие подробности.

Подробностей оказалось немного. **Bet on Soldier** очень похож на **Counter-Strike**, с той лишь разницей, что деньги здесь зарабатываются по несколько иной схеме. Перед началом боя надо выбрать от одного до трех противников и поставить определенную сумму денег на то, что вы их убьете. Получилось? Молодец, подставляй авоську (размер премии зависит от того, какое количество времени вы затратили на убийство вражины, его звания и размера ставки). Облажались? До свидания, встретимся на том свете — без денег вы не сможете обзавестись даже самым завалющим стволом. Оружие и амуницию можно закупать только в специальных терминалах, разбросанных по всему уровню. При наличии лишних денег пушки можно даже проапгрейдить — навесить на них лазерные прицелы, повисить убойную силу, увеличить вместительность обоймы, приладить мощный фонарик, слепящий врагов, и вообще — сде-

лать из практически безобидной пукалки ядерную тактическую боеголовку. В сетевой игре времени на беготню за стволами не будет, поэтому все бойцы будут делиться на классы — снайперы, пулеметчики, инженеры и тому подобное.

Разработчики не собираются заикливаться на адской реалистичности геймплея и говорят открытым текстом, что принцип "один выстрел — один труп" уже давно пора отправлять на свалку. Модель повреждений в **Bet on Soldier** будет такая же, как и в надрывно икающем **Counter-Strike** — попадания в голову всегда фатальны, ранения же в туловище, руки, ноги и другие конечности можно легко пережить.

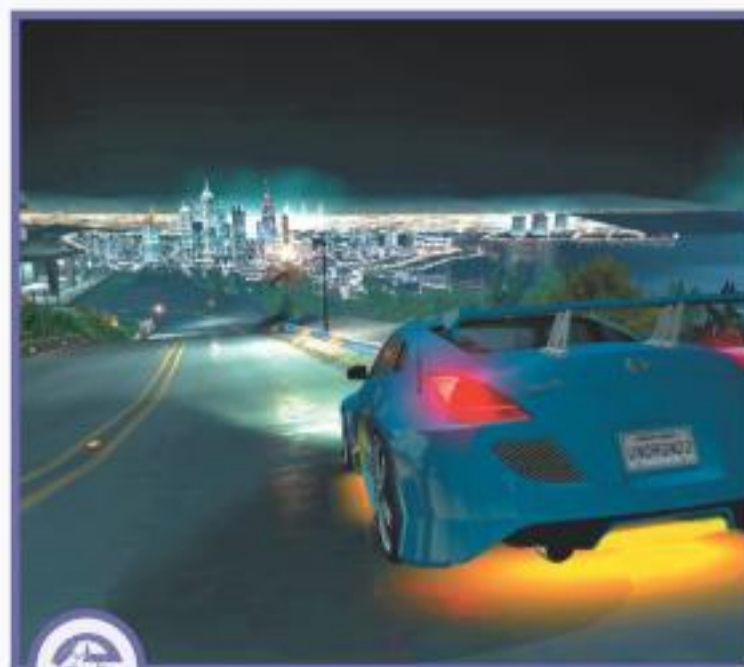
Под конец разговора окончательно раздобревший от кофе менеджер-партизан одарил нас эксклюзивным пресс-релизом на немецком языке (который в редакции по примерным подсчетам знают ровно 0 человек) и как бы между делом обмолвился, что если с продажами **Bet on Soldier** все сложится хорошо, то разработчики будут не прочь взяться и за продолжение.

### NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Жанр: Аркадный автосимулятор  
Издатель: Electronic Arts  
Разработчик: EA Canada  
Дата выхода: Ноябрь 2004 года

*"Думаете, это легко — выдавать каждый год идеально вылизанные мегахиты? — жалуются на жизнь розовощекие продюсеры Electronic Arts. — Ладно бы только вылизанные, так ведь еще надо что-то новое придумать. Вы хоть представляете себе, каково это — совершенствовать идеальную игру?"* Представляем. И от всей души сочувствуем. Но **Electronic Arts** не была бы **Electronic Arts**, если бы она не умела делать безупречные сиквелы в феноменально короткие сроки.

**Need for Speed Underground 2** подтверждает это правило на 150%. Цифра "2" в названии присутствует на полных правах — инноваций в игре более чем достаточно. Приго-



Панорама города на заднем плане — это, по большей части, фикция. Для стритрейсерских утех нам будет доступно лишь ограниченное число улиц.

товьтесь к откровениям: классических трасс больше нет — отныне в нашем распоряжении будет целый мегаполис, колесить по которому можно в любом направлении. Поиск соперников теперь тоже придется вести самостоятельно, ведь они могут находиться в любой части города. Магазины автозапчастей (коих будет около двух десятков) будут располагаться непосредственно в городе, ну а общая протяженность автодорог выросла с 40 до 200 км. Внушает.

Обязаловка с участием во всех типах соревнований незаметно канула в Лету. Если вам, допустим, нравится только **Circuit**, то вы так и можете пройти всю игру только в этом режиме, вообще не участвуя в состязаниях иных категорий. Без ума от **Drift**? Ради бога, катайтесь в этом режиме хоть круглые сутки.

Дальше — больше. Бесплезные прежде **style points** прямо во время гонки конвертируются в энергию для нитроускорителя. Набрав двойную дозу нитро, можно активировать сверхмощные ускорители, которые разгоняют машину быстрее обычных и работают намного дольше.

Колоссальное внимание уделено погоде. У каждого природного явления (будь то дождь, туман или ветер) будут собственные градации. К примеру, на одной трассе вас ждет легкий грибной дождик, а на другой — настоящий тропический ливень.

Что касается собственно геймплея, то, увы, по каким-то неведомым причинам на GC во вторую часть **Need for Speed Underground** можно было поиграть только на небольшом экранчике, сидя непосредственно в кабине заготовленной для этих нужд стритрейсерской машины. Спору нет — все это крайне атмосферно, однако, увы, получить полного впечатления от игры не удастся при всем желании.

Выкатить **Underground 2** на подиум разработчики обещают уже в ноябре. Успеют ли? Успеют — зуб даем. Не зря ведь **Electronic Arts** называют "фабрикой сиквелов". Уж с чем-чем, но с конвейерным производством всевозможных "вторых частей" у этой компании — полный порядок. ■

### БЛАГОДАРНОСТИ

Редакция "Игромании" благодарит Представительство Лейпцигской ярмарки в РФ за помощь в организации поездки на Games Convention 2004.



Разработчики уверяют, что потратили шесть лет на создание движка. Может быть, может быть...



Добираясь до выставки, топ-менеджеры THQ упорно игнорировали общественный транспорт.



Понятное дело, ни одна уважающая себя игровая выставка не обходится без третьего "Дума".



# КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ



На GC'2004 игра Miami Vice привлекла к себе самое пристальное внимание. В основном благодаря качественному... эээ... пиару.



Имперские штурмовики не подпускали к истребителю никого ближе чем на десять шагов. Стреляли без предупреждения.



По большому счету, Need for Speed Underground 2 в рекламе не нуждается... Но все равно — приятно.



Возле стенда с Codename: Panzers постоянно крутились толпы немецких геймеров.



Чтобы пробиться на выставку в последний день, приходилось выстаивать в жутких очередях.

## ВНИМАНИЕ: ФОТОРЕПОРТАЖ!

Полный фотоотчет о приключениях "Игromания" на Games Convention 2004 ищите на наших компактaх и DVD в разделе "По журналу/Из первых рук".

www.igromania.ru

www.igromania.ru

www.igromania.ru

www.igromania.ru

www.igromania.ru

E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU



SECURITY FILE # 10/04 (85)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ” ВОЗВРАЩАЮТСЯ



История, которая приключилась с отечественным проектом “Космические рейнджеры”, могла, кажется, произойти только в России. В 2002 году никому не известная команда энтузиастов из Владивостока выпускает удивительную помесь **Elite** и **Star Control**, собранную на допотопном двухмерном движке. Практически без спецэффектов, со смехотворной графикой и аляповатым интерфейсом, “Космические рейнджеры” неожиданно становятся самым настоящим культом. С многотысячной (если не многомиллионной) армией поклонников, фанатскими сайтами и прочей атрибутикой. Как в эпоху шейдеров и тридцатидвухбитных взрывов абсолютно хардкорная игра умудрилась добиться такой популярности — неизвестно. Но — и это медицинский факт — “Рейнджеры” были водружены на трон чуть ли не рядом с “Вангерами”.

Спустя два года заметно возмужавшие **Elemental Games** при поддержке все той же “1С” (именно они дали оригинальным “Рейнджерам” путевку в жизнь) возвращаются со второй частью своего исполинского хита. Возвращаются с доработанной концепцией, совершенно роскошным интерфейсом, высокобюджетным лоском и... новой трехмерной составляющей. Когда вы будете читать эти строки, “Доминаторы”, скорее всего, уже будут лежать на полках магазинов. Но буквально за день до отправки номера в печать у нас появилась возможность своими руками пощупать предрелизную версию игры. Разумеется, мало кто сможет избежать соблазна самолично посмотреть на продолжение одного из главных отечественных хитов.

Вернувшись с просмотра, автор этих строк

выгнал из кожаного кресла главного редактора, перечеркнул кумачовым маркером утвержденный план свежей “Игромании” и громко заявил, что не покинет помещение, пока статья о вторых “Рейнджерах” не будет подписана срочно в номер.

## ФЛЭШБЭК

Для того чтобы понять, почему вторые “Рейнджеры” действительно выглядят как полноприводный хит, важно знать и понимать первую часть. Потому что львиная доля местного геймплея — это дополненный и улучшенный оригинал.

Итак, что являли собой “Космические рейнджеры” образца 2002 года? Это удивительная помесь пошаговой стратегии, RPG и одноклеточной аркады. Плоский космический кораблик бороздит космос, прыгает между системами, торгует, перевозит грузы, выполняет квесты, а также воюет с представителями враждебных рас и пиратами. Казалось бы, все довольно просто. На деле же систем оказывалось 50, планет — 200, а народностей — аж 6 видов. В результате через плоскую “оболочку” доисторического движка начинает проступать практически осязаемый мир, который можно исследовать и покорять.

Схема вовлечения игрока в процесс срывается на раз. Буквально за первые десять минут игры вы получаете квест, цель которого — пробраться в отдаленную систему и сыграть за команду землян не то в футбол, не то в какую-то другую межгалактическую игру. Вы радостно открываете карту, кликаете на нужную систему и... получаете отказ — для такого прыжка

у вас слишком слабые двигатели. Новый стоит дорого и к тому же не влезает на ваш корабль. Попутно выясняется, что в космосе есть черные дыры, нырнув в которые, вы можете вылезти на другом конце галактики. Однако путешествие через такую дыру всякий раз оборачивается схваткой — включается аркадный режим, в котором вам предстоит носиться по лабиринту, отстреливая противников и собирая бонусы. Быстро становится ясно, что с одной плазменной пушкой на борту вам не добраться до искомой системы. Чтобы заработать денег на новое оружие и топливо, вы закупаете медикаменты и везете их на соседнюю планету — у них там бушует эпидемия (подобную информацию можно прочитать в специальном окошке новостей). Там, впрочем, вас просят слетать на другую соседнюю планету и привезти им продовольствие... И так далее. В какой-то момент квестов набирается великое множество, корабль обрастает всевозможными пушками и апгрейдами, трюм забивается до отказа товаром, а от количества доступных планет начинает рябить в глазах. Понимаете, о чем речь?

Более того, кроме планет по космосу разбросаны орбитальные станции, которые также раздают задания, торгуют и занимаются модернизацией ваших запчастей. Все это счастье происходит на фоне войны всего разумного населения с враждебной расой, которая регулярно терроризирует всех и вся.

Геймплей состоит из нескольких составляющих. Во-первых, космические перелеты. Они происходят в пошаговом режиме. Единица измерения — сутки. То есть после того как вы кликнете мышкой на нужную точку,

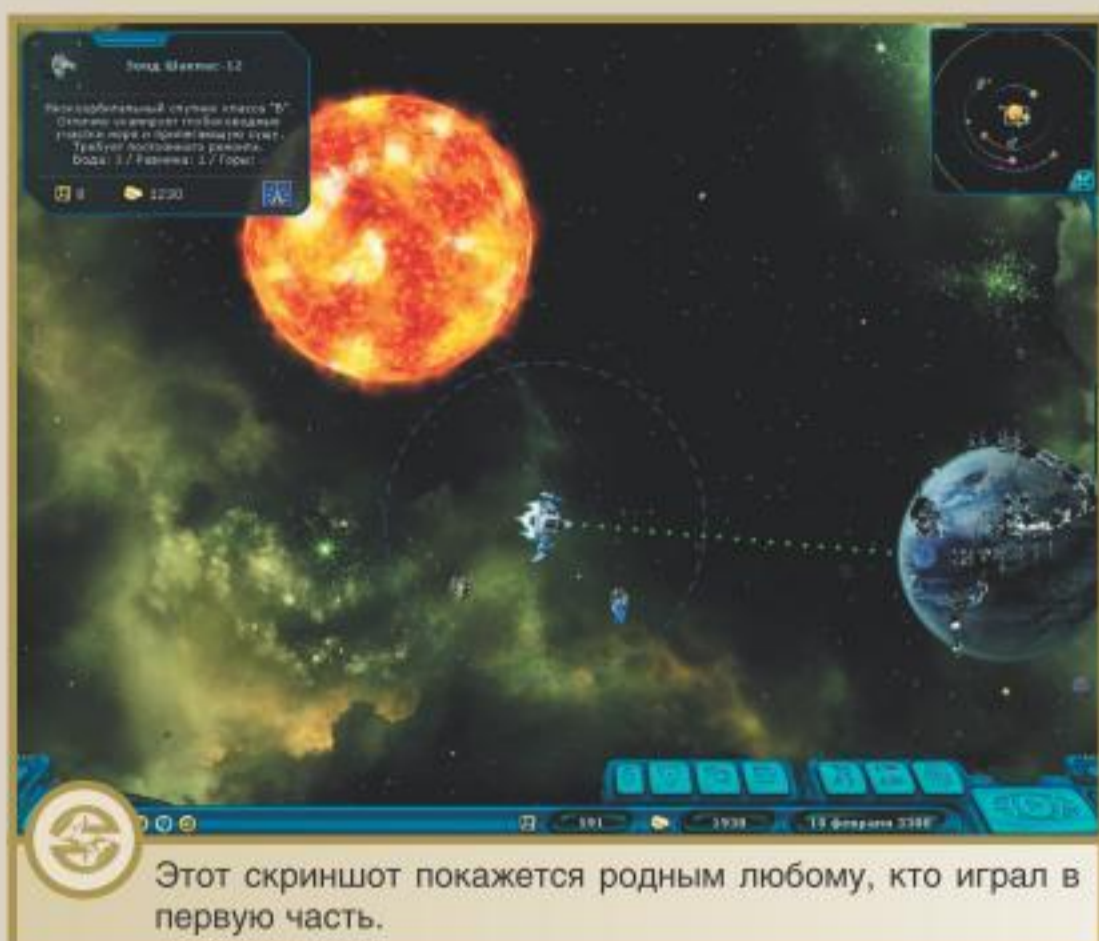


Интерфейс новых “Рейнджеров” — натуральное загляденье.



Ну чем не Z?

# Порт Рояль 2



Этот скриншот покажется родным любому, кто играл в первую часть.

компьютер прочертит кривую маршрута и укажет, сколько дней до нее лететь. Некоторые квесты имеют срок действия (скажем, три месяца), поэтому если вы не уложите в оговоренный временной промежуток, выполнять их уже не имеет смысла. Вторая составляющая — это торговля, апгрейды, бесконечные диалоги с правительствами планет и обитателями орбитальных станций. И, наконец, третья — развеселые аркадные стычки (пальба по нажатию Shift и Ctrl, плоские взрывы, все как в лучшие времена) с врагами.

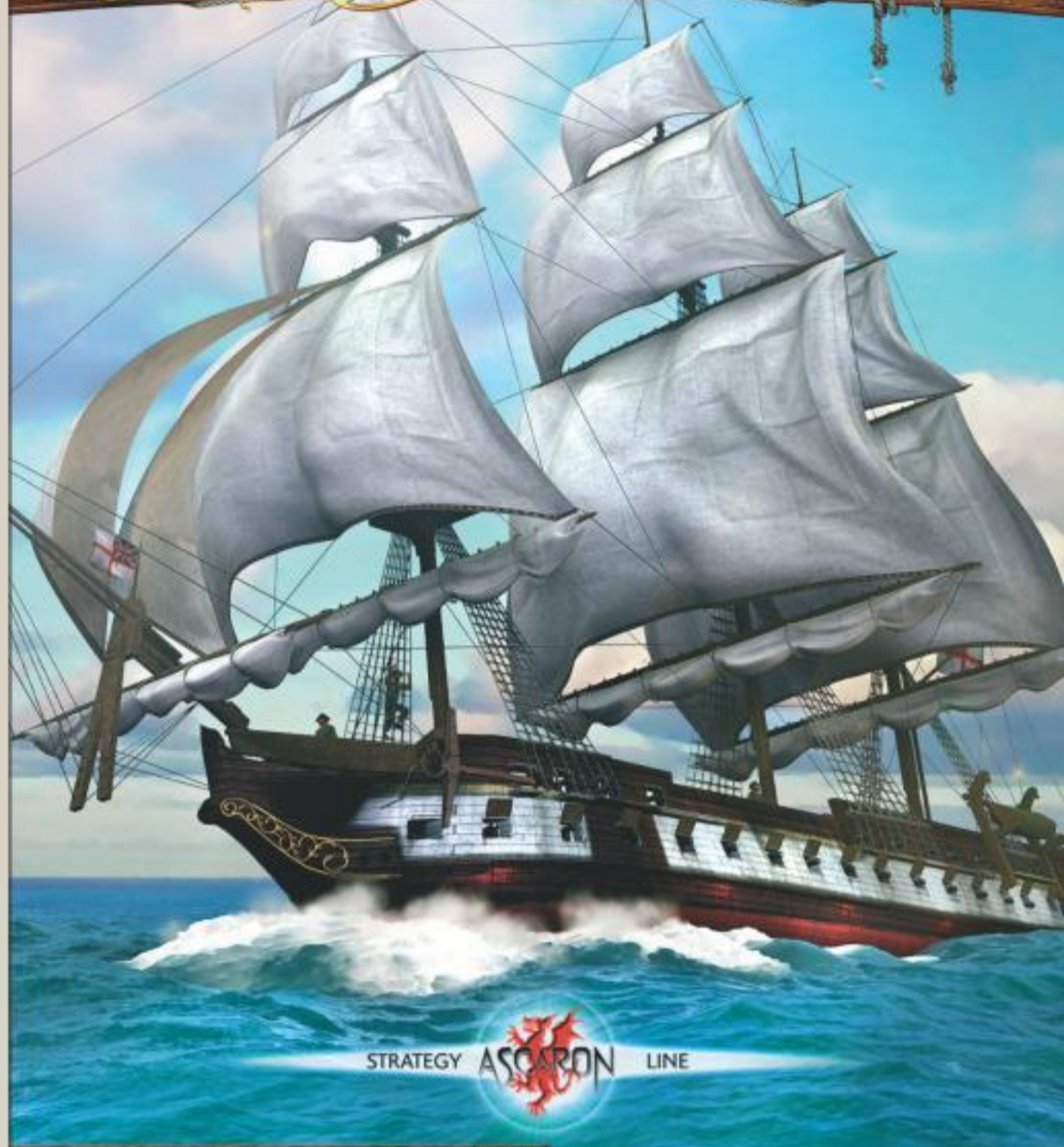
Разгадка успеха "Космических рейнджеров" крылась в том, что в России массовый покупатель все еще готов отказаться от новомодных технологий ради собственно идеи и игрового процесса. Но уровень требований постоянно растет, поэтому второй раз фокус бы не сработал — это очевидно. Поэтому Elemental Games сделали, если позволите, "хардкор с человеческим лицом". То есть "Доминаторы" — это все те же "Рейнджеры" образца 2002 года. Но значительно более дружелюбные широким народным массам. Плюс они таят в себе новомодный трехмерный сюрприз, о котором ниже.

## И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ

Итак, чем вторая часть отличается от своего двухгодичной давности оригинала? В первую очередь — интерфейсом. Казалось бы, структурно все осталось почти без изменений, но новые "Рейнджеры" выглядят как холеный, жирный продукт А-класса. От былой кустарности не осталось и следа — каждое меню, каждое окно вылизано до последнего пикселя. Вообще, дизайну "Доминаторов" уже сейчас можно выдавать сияющую пятерку — все любители прекрасного будут в восторге. Иконки, плавные переходы, грамотно подобранные шрифты — проект играет интерфейсом на публике при любом удобном случае. Вам больше не нужно убеждать себя, что за этим нагромождением таблиц и кнопок скрывается интересная игра — в новых "Рейнджеров" хочется играть с первых же кадров, с роскошного меню,



Обратите внимание на шасси справа — вот что значит "потерял голову на работе".



Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!

Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь пирата...



- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;
- Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.

[www.akella.com](http://www.akella.com)



© 2004 "Akella"  
 © 2004 "Ascaron"  
 Все права защищены  
 Нелегальное копирование преследуется  
 игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
 Тех. поддержка: (095) 363-4612  
 E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
 Оптовая продажа: (095)363-4614  
 представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)





где перед вами вращает головой огромный трехмерный робот.

Ну и собственно нововведения. Во-первых, теперь вы можете выбирать себе один из многочисленных аватаров. Это было сделано по просьбам игроков — они жаждали отождествлять себя с самолично выбранным портретом. Elemental расстарались и изобразили кучу убедительных физиономий. Среди прочих, кстати, встречаются женщины.

Во-вторых, поздоровайтесь с гибкой системой настройки сложности. В первой части выбор ограничивался классическими "легко", "средне", "тяжело" и так далее. Теперь же вы вольны сами настраивать все, включая интеллект противников, процент случайных стычек и еще добрый десяток параметров. Еще один шаг навстречу широким народным.

У корабля отныне появились так называемые микромодули — еще один вид присадок, которые увеличивают те или иные показатели. Ближайший аналог — кольца и прочие RPG-атрибуты. Определенный микромодуль может прибавить вам скорости, но драматически сказаться на броне. И наоборот.

Наконец, встречайте два новых типа космических станций. Во-первых, в "Доминаторах" игрок может заразиться какой-нибудь экзотической болезнью или подцепить вирус. Так вот, на этот случай предусмотрены медицинские центры, в которые стоит заглянуть, если к вам прилипла какая-нибудь космическая зараза.

Здесь же — так называемый деловой центр, вклад в экономическую составляющую игры. Теперь можно инвестировать честно заработанные деньги в какое-нибудь дело, которое спустя некоторое время начнет приносить доход. Плюс в деловом центре можно взять кредит, если вам, например, жизненно необходимо навесить на свой корабль дорогое устройство.

### ДВОЙНОЕ ДНО

Все вышеперечисленное — элементарные доработки, на которые попросту не хватило времени, опыта или денег при разработке первой части. Как только вы освоитесь со всеми возможностями, которые предлагает вам игра, "Доминаторы" неожиданно выкинут фокус с двойным дном.

По мере игры вы открываете (и покоряете) все новые и новые системы, в которых обитают те самые Доминаторы — враждебно настроенные роботы. Так вот, периодически игра предложит вам раз и навсегда изгнать врага из той или иной системы. Для этого вы высаживаетесь на поверхность планеты, и начинается... трехмерная война.

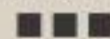
Новая составляющая игры являет собой классическую трехмерную RTS в духе бессмертного Z от Bitmap Brothers. В самом начале каждого сражения по карте разбросаны нейтральные заводы, которые добывают различные типы ресурсов (всего их четыре). Заводы эти, разумеется, надлежит захватывать. Плюс у вас есть база, на которой вручную собираются роботы. Каждый робот состоит из трех составляющих — голова (4 типа), корпус (6 видов) и шасси (5 разновидностей). Причем, как это ни смешно, голова — вещь сугубо опциональная. Она как раз отвечает за всевозможные улучшения и апгрейды — робот совершенно спокойно поедет и без нее. А вот ноги и туловище — это главное. Корпуса отличаются прочностью и ко-

личеством слотов под оружие. Чем больше пушек можно навесить на одного отдельно взятого робота, тем дороже, соответственно, сама болванка. Шасси бывают гусеничные, на воздушной подушке и даже летающие (!). Кстати, в зависимости от типа ландшафта (бывает вода, трава, песок, бетон или даже снег) различные типы шасси ведут себя по-разному. Наконец, вы можете снабдить своего робота специальной лечащей установкой (совершенно незаменимая вещь) и небольшим сюрпризом — бомбой. Последняя срабатывает при взрыве юнита и больно бьет всех окружающих. Каждый собранный вами прототип сохраняется в специальной "истории построек", поэтому необязательно каждый раз изобретать велосипед — достаточно пролистать уже созданные комбинации и заказать необходимого робота.

Количество юнитов в армии ограничено: для того чтобы иметь отряд не из десяти, а, скажем, из пятнадцати дуболомов, необходимо захватить вражескую базу. Таким образом, у вас появится уже два завода по сборке. На одной карте, кстати, легко могут сойтись три или даже четыре противника — контролируемые AI армии с удовольствием воюют друг с другом, не забывая, разумеется, про вас.

Все это выглядит и играется крайне приятно. RTS-составляющая "Доминаторов" — настоящая отрада после глобальных стратегических маневров. Движок, конечно, не щеголяет красотами Ground Control 2, но картинку рисует отменную — все жужжит, искрит, шевелится и ездит. Вода честно плещется, сочные взрывы радуют сетчатку, а роботы отчаянно лупят друг друга из всех бортовых орудий. Если вы думаете, что на этом сюрпризы заканчиваются, — вовсе нет! Согласно заданной "В тылу врага" моде, авторы прикрутили к игре... прямое управление! Да-да, в любой момент вы можете "вселиться" в любого из подшефных роботов и радостно поехать громить базу. Камера при этом послушно опускается вниз, а игра превращается в разудалое трехмерно-аркадное действо. В "1С" прямое управление особенно прижилось — сотрудники, и стар и млад, радостно собирают роботов и весело разъезжают по солнечным уровням, стреляя из всех возможных пушек.

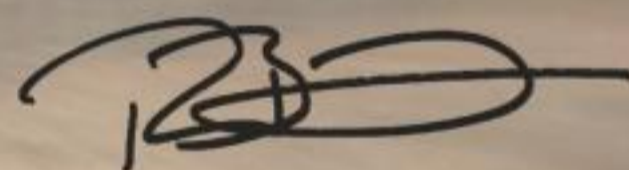
Самое интересное заключается в том, что весь этот разудалый RTS-праздник — явление сугубо необязательное. При желании вы можете вообще никогда не спускаться на землю, играя в классический вариант "Космических рейнджеров". Никаких штрафов или наказаний подобное пренебрежение авторскими находками за собой не повлечет. Тем самым разработчики, с одной стороны, не навязывают игроку свои нововведения, а с другой — беспокоятся о пользователях со слабыми компьютерами — играть все равно можно и нужно.



Новые "Рейнджеры" производят крайне приятное впечатление. В меру масштабные, в меру сложные, в меру "раздолбайские". Но главное, от них больше не несет за версту стопроцентным хардкором. "Доминаторы" — удивительное сочетание массовой игры и той глубины, что была в оригинальном проекте. Плюс — высокобюджетный лоск и потрясающе красивый интерфейс. Что называется, и нашим и вашим. На момент прочтения этого материала второе пришествие "Рейнджеров" уже должно состояться. ■

ОЖИДАЙТЕ В ОКТЯБРЕ

# RICHARD BURNS RALLY™



САМЫЕ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГОНКИ

[www.richardburnsrally.ru](http://www.richardburnsrally.ru)



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)



SECURITY FILE # 10/04 (85)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



# ГРУППА КРОВИ

## “ИГРОМАНИЯ” Тестирует российского убийцу DIABLO



Гигантский спецэффект обволакивает добрую половину экрана, скрывая под собой и героя, и тушки врагов. На дне ярко-красной реки, в дымке, виднеются различные части тела. Обтянутый по последней шейдерной моде персонаж выпускает в тамбовского волка сначала один сгусток энергии, а потом добывает животину какой-то красной молнией. Над головой главгероя крутится позаимствованный из “Восставшего из Ада” кубик с пентаграммой. **Sacred** забивается под лавку и оттуда жалобно скулит, моля хозяев о новом движке. Поздоровайтесь с “Магией крови”, российским убийцей **Diablo**.

### ГЕМОГЛОБИН

“Магия крови” (она же **Blood Magic** по загранпаспорту) стремительно идет к своему логическому завершению. Созданная меньше чем за два года безвестной до сегодняшнего дня студией **SkyFallen** игра расправила крылья и уже сегодня выглядит как российский “Дьябло” в полном 3D. Мы отправились в офис “1С”, с тем чтобы выяснить все подробности относительно неожиданного блокбастера. И подробности не заставили себя ждать. Во-первых, выяснилось, что **SkyFallen** — новички лишь теоретически. На деле же один из участников команды — бывший сотрудник небезызвест-

ной студии **Burut**. Именно он в ответе за первоначальное технологическое демо **Kreed**. То самое, что сразило наших и западных журналистов в самом сердце. Что произошло дальше, вы прекрасно знаете: автор первоначальной версии “нашего ответа **DOOM 3**” трудится на благо “Магии крови”, а “Крид”... Ну, вы поняли.

Итак, что такое **Blood Magic**? Это свирепое, исполненное слепящих спецэффектов действие в духе нежно любимого нами (и вами) **Diablo**. Но — с совершенно роскошным движком, шейдерами последней версии и прочими плодами НТР. То есть такого красивого action/RPG мы, признаемся, не видели уже очень давно. **Sacred**, номинальный конкурент “Магии крови”, не выдерживает с российским исполином никакого сравнения — он теряется в буйстве цветов, в высокополигональных моделях с самозатемнением, в роскошном интерфейсе.

Геймплей, как нетрудно догадаться, состоит из изведения монстров в промышленных масштабах, собирания всевозможных артефактов, накопления опыта и прокачки персонажа. Прелесть этой игры — в деталях, грамотном подходе и заботе об игроке. “Магия крови” не пытается совершить жанровых пот-

рясений. Авторы делают все того же “Дьябло”, но лучше, красивее, удобнее, интереснее. И это, заметим, правильно.

### КРОВЬ С МОЛОКОМ

Итак, давайте пристально взглянем на внутреннюю структуру **Blood Magic**. Первое, что бросается в глаза, — это герои. Забудьте про татуированных варваров и мрачных варлоков в капюшонах. “Магия крови” предлагает отождествить себя с обычными людьми, которые оказываются в необычной ситуации. Вместо воина — студент в круглых очках, вместо классической женщины-с-луком — полноватая жена булочника.

Прелесть заключается в том, что наши герои меняются по мере продвижения по игре и служебной лестнице. Речь идет не о доспехах, которые, разумеется, отображаются на модели персонажа. Как нетрудно догадаться, **Blood Magic** практически целиком построена на взаимодействии с магией (об этом мы обстоятельно поговорим ниже). Так вот, постепенно вы становитесь частью выбранной вами сферы колдовства — с каждым уровнем героя все больше и больше поглощает выбранная им специализация. То есть, скажем, если на начальной стадии вы заметите на го-



Модели, обтянутые по последней бамп- и шейдерной моде, заставляют Sacred краснеть.





## ГЕРОИ ПОНЕВОЛЕ

Предлагаем вам ознакомиться с ассортиментом персонажей "Магии крови".

### ТОЛСТЫЙ МОНАХ

Невысокий, в меру упитанный мужчина средних лет, чья хорошая жизнь заметно отразилась на размерах его живота. Он одет в коричневую монашескую сутану и стрижен тонзурой. Недостаток интеллекта компенсирует хорошим ударом кулака.

#### Преимущества:

Высокий показатель силы.

Бонусы — улучшенные навыки владения оружием, увеличенный урон и защита.

#### Недостатки:

Низкий интеллект.

### ЖЕНА БУЛОЧНИКА

Мучная мадам с добродушной улыбкой. Любимое занятие — радовать покупателей своими сладкими булками. Розовые щеки, цветущий вид и стянутые в пучок волосы прилегают. Униформа — яркое платье и белый фартук. Полная жизни миссис Бейкер обладает невероятной выносливостью, однако она никогда не училась ничему, кроме выпечки, поэтому ее интеллект оставляет желать много лучшего. Имеет дополнительно бонусы к здоровью и скорости регенерации.

#### Преимущества:

Высокий уровень жизненной силы.

Бонусы — здоровье и скорость регенерации жизненных сил.

#### Недостатки:

Низкий интеллект.

лове персонажа небольшие рога, то ближе к середине игры он весь, от шеи до спины, может покрыться огромными шипами. Те же, кто предпочтут связать свою карьеру с магией воздуха, могут обнаружить, что их герой постепенно отрывается от земли, а в какой-то момент его ноги и вовсе исчезнут, уступив место локальному тайфуну. Помимо эстетического удовольствия, подобное решение имеет вполне себе практическое значение. Завидев приближающегося к вам героя, вы по внешнему виду сможете определить его магическую специализацию.

Теперь собственно о магии. Главная изюминка Blood Magic состоит в том, что вам предстоит самолично комбинировать заклинания. То есть один магический залп на деле представляет собой "двойной удар" — сначала бьет основное заклинание, затем вспомогательное. Какая магия и в каком порядке полетит во врага — решать исключительно вам.



## ЦЫГАНКА-ГАДАЛКА

Классическая цыганка. Не та, что регулярно предлагает позолотить ручку на вокзале, а та, что из сказок — высокая, стройная и темноволосая. Всю сознательную жизнь предсказывала судьбу по руке, картам и кофейной гуще. В результате стала настоящим экспертом в делах Судьбы и Случая, и потому удача улыбается ей гораздо чаще, чем остальным. С мускулатурой у нее, разумеется, проблемы, поэтому особенно тяжелые виды оружия и брони для нее недоступны.

#### Преимущества:

Высокий показатель удачи.

Бонусы — дополнительное везение и Мистический Путь.

#### Недостатки:

Низкий уровень силы.

### РАССЕЯННЫЙ ШКОЛЯР

Бледный худой юноша, напоминающий студента технического вуза. На носу обязательные очки. Утонченная и болезненная натура, студент — самый слабый с физической точки зрения персонаж. При этом он, разумеется, обладает великолепным интеллектом. Рассеянный школяр быстрее других учит заклинания и может стать отличным магом. Если его не съедят первые же волки, конечно.

#### Преимущества:

Высокий интеллект.

Бонусы — заучивание и использование заклинаний.

#### Недостатки:

Низкий уровень жизненной силы.

В результате перед игроком открываются совершенно бескрайние просторы для применения науки комбинаторики. Мешайте, добавляйте, удаляйте — в итоге у вас на руках окажется выверенная и испытанная на практике магия собственного производства. Разумеется, какие-то заклинания усиливают действие друг друга, а какие-то, наоборот, нейтрализуют (скажем, "горение" навряд ли уживается с "замораживанием").

Разработчики заботливо предусмотрели несколько слотов для проверенных временем комбинаций, которые вы, возможно, захотите "запомнить". Переключение между ними осуществляется по специальным горячим клавишам. Прелесть этой простой и вместе с тем гениальной идеи состоит в том, что отныне вы можете мгновенно отреагировать на ситуацию, не отправляясь каждый раз в "книгу заклинаний". Скажем, если перед героем есть несколько врагов, у которых иммунитет

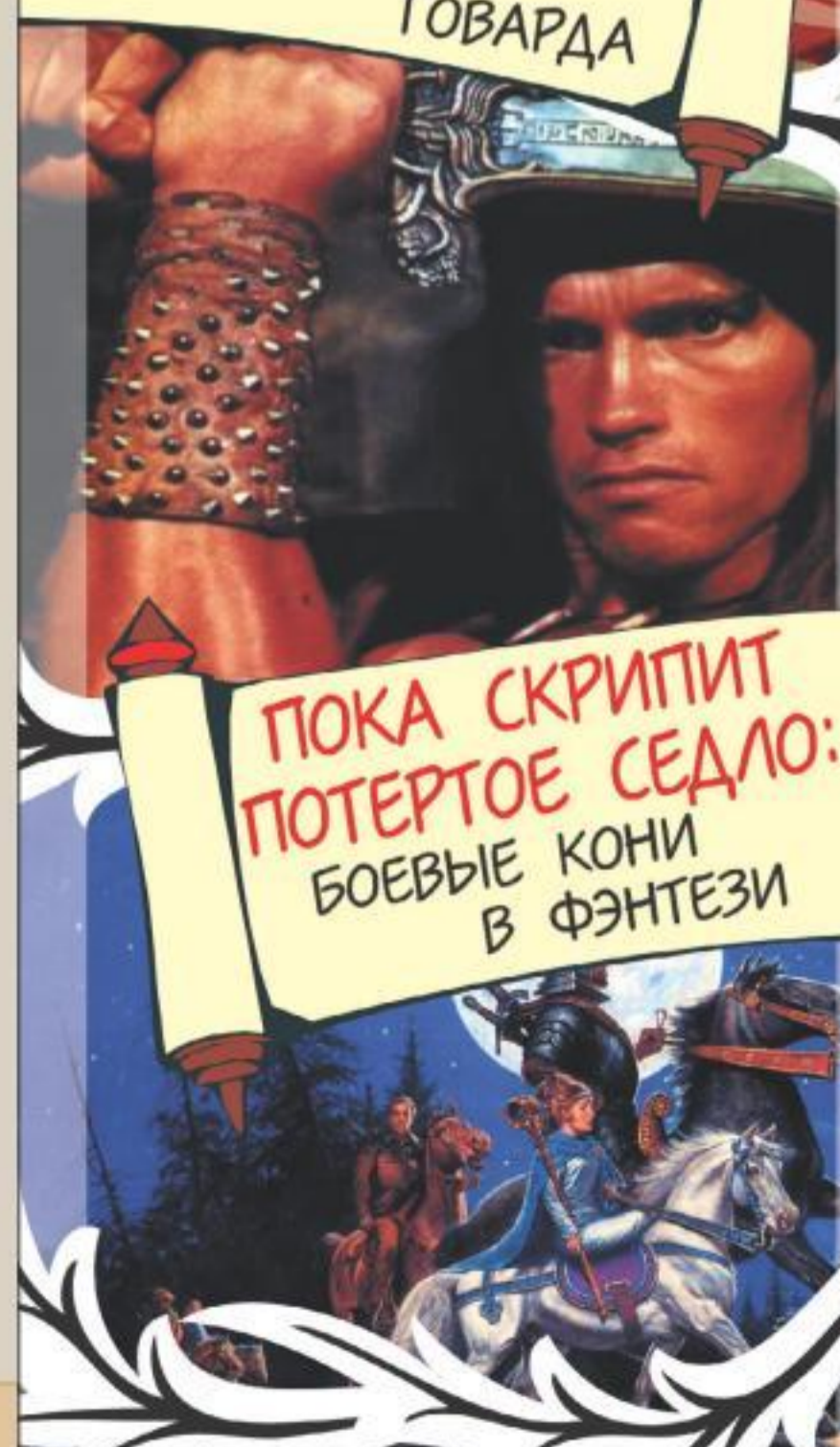


## ЧИТАЙТЕ В ОКТЯБРЕ

ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА:  
БИТВА КСЕНОМОРФОВ

КОНАН-ВАРВАР:  
МИР РОБЕРТА  
ГОВАРДА

ПОКА СКРИПИТ  
ПОТЕРТОЕ СЕДЛО:  
БОЕВЫЕ КОНИ  
В ФЭНТЕЗИ



**УЧАТ В ШКОЛЕ**

Только здесь и только у нас — список всех магических школ, а также характеристики всех разновидностей заклинаний "Магии крови".

МАГИЯ ОГНЯ	
<b>ШАР ОГНЯ</b>	Классический файербол. Даже как-то неловко его описывать — огромный огненный сгусток смачно врезается во врагов, вызывая ожоги третьей степени.
<b>ВЗРЫВ</b>	Изящное дополнение к заклинаниям другой школы. Наносит повреждение в определенном радиусе и поджигает врагов. С ростом уровня растут, соответственно, урон и радиус.
<b>ЗАКАЛКА ОГНЕМ</b>	Места пироманьяка — благодаря этому заклинанию вы сможете поджечь врага ударом любого оружия. Одна беда — во время действия "Закалки" не позволено пользоваться холодом.
МАГИЯ ЗЕМЛИ	
<b>БУЛЫЖНИК</b>	Мелкое хулиганство — небольшой камень вылетает из руки и набивает противнику шишку. Есть, впрочем, возможность оглушить супостата. С ростом уровня растет урон и вероятность того, что противник лишится чувств.
<b>ЗЕМЛЯНОЙ ГОЛЕМ</b>	К вам на помощь приходит Земляной Гolem. Он кидается камнями и закрывается земляным щитом, а при смерти оглушает окружающих грохотом булыжников. С ростом уровня появляется возможность вызывать сразу нескольких големов.
<b>ПОЦЕЛУЙ ГОРГОНЫ</b>	Прелесть, а не магия, — в буквальном смысле слова роняет на персонажа камень. Кроме небольшого урона, враг сильно теряет в скорости.
МАГИЯ ВОДЫ	
<b>ГЕЙЗЕР</b>	Ледяной фонтан подбрасывает противника, охлаждая его пыл, нанося повреждение холодом, после чего супостат превращается в ледышку.
<b>ВОЛНА</b>	Всем поклонникам фильма "Послезавтра" посвящается. При помощи "Волны" вы можете окатить всех окружающих ледяной водой, тем самым нанося им повреждения, а также отталкивая их.
<b>ВОДНАЯ СФЕРА</b>	В означенной области перестают работать боевые заклинания, а также проклятья и благословения.
МАГИЯ ВОЗДУХА	
<b>МОЛНИЯ</b>	Врага на месте поражает молния, после чего он не только получает урон, но и впадает на некоторое время в ступор.
<b>ВИХРЬ</b>	Локальный вихрь гоняется за врагом. При соприкосновении бьет супостата молнией и тухнет.
<b>ТОРНАДО</b>	Внушительный торнадо несется к цели, отбрасывая всех, кто стоит у него на пути (а также потчя их молниями). Периодически от него отделяются небольшие вихри.
МАГИЯ ПРИЗЫВА	
<b>ВОСКРЕШЕНИЕ</b>	Для работы заклинания вам обязательно понадобится труп. Прочитав над ним "Воскрешение", вы вернете погибшего к жизни, после чего он встанет на вашу сторону. С ростом уровня количество сотворенных зомби увеличивается.
<b>ПРИЗЫВ ДЕМОНА</b>	Вызывает, соответственно, демона. Осторожно: если детина не найдет, чем себя занять, — начнет метелить вас.
<b>ПРИЗЫВ ЧЕМПИОНА</b>	См. "Призыв демона".
МАГИЯ КОСТЕЙ	
<b>КОСТИ</b>	Запустите в обидчика чьим-нибудь копчиком! Кости разлетаются, нанося физический урон. Есть также вероятность оглушить врага метким попаданием берцовой кости в темечко.
<b>ШИПЫ</b>	Из земли вырастают шипы, которые бьют и подбрасывают противника.
<b>КОСТЯНАЯ БРОНЯ</b>	Несколько черепов начинают виться вокруг мага и больно кусать всех неугодных. При нанесении вам урона разлетаются кости.
МАГИЯ ПЕНТАГРАММ	
<b>ПАУТИНА ДЕМОНА</b>	Из очерченной территории нельзя выйти, но можно в нее войти.
<b>ВРАТА БЕЗДНЫ</b>	См. "Паутину Демона", только наоборот.
<b>МЫШЕЛОВКА</b>	В момент "схлопывания" пентаграмма наносит урон всем, кто не успел выбежать. Если герою не удалось никого заманить в ловушку, весь урон переадресуется ему.
<b>ПОСЛЕДНЕЕ ДЫХАНИЕ</b>	Все заключенные в радиус действия пентаграммы трупы переводятся по выгодному курсу в жизненную энергию и передаются герою.
АЛХИМИЯ	
<b>ЯД</b>	Будучи помещенной во вторичный слот, добавляет повреждение ядом к любой атаке или заклинанию. Не требует Чи.
<b>ЧУМА</b>	Враг заболевает и периодически получает повреждения от яда. Существует счастливая возможность заразить болезнью всех вокруг.
<b>ХОЛЕРА</b>	Заклинание взрывает труп, заражая всех вокруг сами понимаете чем.
МАГИЯ СВЕТА	
<b>ЛУЧ СВЕТА</b>	Радиоактивный луч поджигает все на своем пути. При попадании может вызвать лучевую болезнь.
<b>ЭЛЕМЕНТАЛ СВЕТА</b>	На время превращает любое вызванное существо в Элементала Света. Последний наносит при атаке дополнительное радиоактивное повреждение.
<b>ВСПЫШКА</b>	Яркая вспышка ослепляет всех вокруг, вызывая замешательство, а также, с определенной вероятностью, лучевую болезнь.
МАГИЯ БЛАГОСЛОВЕНИЙ	
<b>СВЯТОСТЬ</b>	Живым повышает регенерацию жизни, а нежити, наоборот, уменьшает.
<b>ЛЕЗВИЕ ОККАМА</b>	Уменьшает время действия всех проклятий и благословений.
<b>ЗЕРКАЛО ВЕНЕРЫ</b>	Возвращает часть полученного повреждения атакующему.
МАГИЯ ПРОКЛЯТИЙ	
<b>СЛАБОСТЬ</b>	На некоторое время понижает силу персонажа до 1.
<b>ДУШИТЕЛЬ</b>	Понижает регенерацию жизни и Чи.
<b>МАНЕКЕН</b>	Противник получает повреждение, равное части Чи, затраченной при использовании любого заклинания.
МАГИЯ КРОВИ	
<b>ВАМПИР</b>	При ударе из противника вытягивается часть жизни и Чи.
<b>РАНЫ</b>	Одаривает противника ранами, через которые постепенно утекает его жизнь.
<b>ЖЕРТВА</b>	Увеличивает силу, энергию и интеллект, при этом запрещая регенерацию жизни. Не требует Чи.



на разные типы магии, вы можете от души обработать одного из них огнем, а затем порадовать другого ледяной магией, всего лишь нажав соответствующую кнопку.

Занимательное смешение магии происходит следующим образом. У каждой школы (всего их 12) есть самое первое заклинание, именуемое "мастерством". Чем выше его уровень, тем сильнее разят все заклинания этого класса. Более того, в сочетании с образчиками разнообразных школ это самое "мастерство" зачастую дает совершенно неожиданные эффекты. Какие? Авторы загадочно улыбаются и сообщают, что это нам предстоит выяснить самостоятельно.

И еще буквально пара слов о магии. Для того чтобы развивать те или иные направления, одного лишь опыта недостаточно — вам также придется приобретать или отвоевывать специальные свитки. Те, что попроще, легко можно купить в любой лавке. А вот за более-менее уникальные манускрипты придется сразиться.

**ИСТОРИИ В ДЕТАЛЯХ**

Что еще есть в Blood Magic, кроме собственно магии? Джентльменский набор — артефакты, изготовление уникальных предметов, торговля, немногословные диалоги и экшен как лейтмотив всей игры. Здесь же — руны, которые можно вставлять практически в любой предмет.

Привычная нам мана тут для пущей оригинальности именуется, не поверите, Чи. Разумеется, в наличии классические бутылочки





для пополнения соответственно здоровья и Чи (некоторые заклинания, кстати, драматически сказываются на вашем самочувствии).

Магическая книга (она же spellbook) содержит всеобъемлющую информацию об изученных вами заклинаниях (они удобно разбиты по соответствующим школам), характеристики героя, описания квестов и прочую статистику. Среди прочих радостей жизни — возможность героя телепортироваться и разить гадов на упреждение (с зажатым Shift).

Главное, что радует глаз и душу в "Магии крови", — это ее высокобюджетный, блокбастерный лоск. Как это ни смешно, но о проекте многое может сказать даже экран загрузки. Так вот, в Blood Magic вместо привычного loading мы видим резервуар, постепенно заполняющийся кровью, — по его краям раскачиваются на ветру какие-то древние артефакты. И так во всем. Удобные горячие слоты для комбинаций, какие-то необязательные мелочи вроде тех же амулетов на ветру... Эта игра делается с любовью и тщанием, без недельных авралов и пиццы на завтрак.



Обитель Тьмы — последний и самый мрачный мир.

Плюс, конечно, графика. Движок "Магии крови", как уже было сказано, заставит Sacred молить о пощаде. Шейдерная вода, самозатемнение (это когда нос персонажа отбрасывает тень на его губы, а подбородок, соответственно, на шею), bump-mapping, отменно отрисованные спецэффекты — все на месте. Когда в битве сходится хотя бы пять-шесть противников, а умелый маг начинает орудовать своим spellbookом, на экране воцаряется форменная вакханалия. Разглядеть хоть что-нибудь среди всполохов и взрывов не представляется возможным. И это хорошо и правильно — "Магия крови" не претендует на лавры какого-нибудь **Morrowind**. У вас есть герой, есть враги, есть магия и есть, наконец, обширный мир, доверху забитый артефактами и всевозможными свитками. Что еще, собственно, нужно?

Кстати о мирах. Всего их в наличии пять — Пустыня, Бриллиантовый Лес, Побережье, Царство Воздуха и Обитель Тьмы.

Каждый из актов отличается от другого самым кардинальным образом. Архитектура, текстуры, монстры — все другое. На моих глазах продюсер проекта Роман Косенко в одну минуту крошил волков на какой-то классической опушке, а в другую — уже расправлялся с амфибиями в подводном (!) уровне. Разнообразие декораций — еще один вклад в копилку восторгов по поводу "Магии крови".

■■■■

Итак, что уже есть? Роскошный движок, оригинальная магическая система, при помощи которой вам самолично придется готовить коктейли из заклинаний, отменный дизайн и отличная архитектура. Под вопросом остается только баланс — в текущей версии его попросту нет. Учитывая, что графика и уровни уже собраны, у SkyFallen есть масса времени на доведение проекта до ума — релиз назначен на начало следующего года. Sacred уже может начинать бояться. ■



А казалось бы, приличная женщина. Вот до чего доводит чрезмерное увлечение магией.



Предлагаем прикладывать к коллекционному изданию "Магии крови" солнечные очки — игра натурально слепит.

# ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил: Игорь Варнавский

“Жанр” стоит загадочное “шоу-симулятор”? Так вот, “Адреналин” — это не только и не столько гонки, сколько диковинная помесь аркадного автосимулятора и, действительно, шоу. Смысл “Адреналина” не в том, чтобы примчаться первым и радостно перейти к следующему уровню. Вы зарабатываете престиж, популярность и, тем самым, деньги.

В результате, игра состоит из двух равноценных составляющих. Первая — это, собственно, гонки, а вторая — менеджмент. К вам регулярно будут обращаться рекламодатели с различными предложениями. Скажем, одни предложат небольшую сумму при условии, что вы просто примете участие в пяти ближайших заездах. Другие же пообещают куда более внушительное вознаграждение, но при условии, что вы проедете гонку максимально артистично или выиграете в трех соревнованиях подряд. Так что вам придется не только проверять на прочность собственную реакцию и умение водить, но и напрягать головной мозг, решая, с кем из потенциальных партнеров выгоднее заключить контракт (многие из предложений окажутся взаимоисключающими). В какой-то момент вы сможете обнаружить собственную фотографию на одном из придорожных биллбордов, с рекламой, скажем, энергетического напитка.

Более того, все вышеуказанное действие, по замыслу Gaijin, транслируется в прямом эфире на некоем телеканале. Поэтому во время гонки в правом верхнем углу вы будете лицезреть телетрансляцию (с характерными рекламными вставками, случайными видами болельщиков и так далее).

Концепция “Адреналина”, безусловно, заслуживает уважения. Мы чуть ли не впервые столкнемся лицом к лицу со львиным оскалом капитализма. Который гласит, что выигрывает не самый лучший, а самый красивый. То есть быть крутым пилотом и приходить первым — это еще не залог успеха. Лишь грамотный менеджер, сговорчивость и крепкий контракт с хорошим рекламодателем помогут вам обнаружить на своем счете внушительную сумму.

“В спорте ведь все так и есть!” — вещает нам в приватной беседе PR-менеджер Gaijin, Иван Кузнецов. “Посмотрите на Курникова или Дэвида Бэкхема! Разве они великие спортсмены? Отнюдь. Но у них хорошие менеджеры, поэтому мы регулярно видим их в светских хрониках и на рекламных плакатах. У них совершенно точно нет проблем с деньгами!” От себя, одобрительно кивая, добавим, что Курникова в свое время вообще была лицом рекламной кампании портала [www.lycos.com](http://www.lycos.com).

К сожалению, вся “менеджерская” составляющая на сегодняшний день находится в стадии разработки — своими руками ее пощупать не удалось. То же самое касается и графического движка. Его ядро готово, однако продемонстрированная нам версия была начисто лишена пострендерных эффектов. То есть искры, “горячий воздух”, motion blur и прочие радости жизни нас, безусловно, ждут, но только в релизе — окрестные скриншоты подобными прелестями похвастаться не могут.

Делать далеко идущие выводы и развешивать ярлыки мы пока тоже не будем: в “Адреналине” действительно чувствуется серьезный потенциал, но для того, чтобы его задействовать, “гайдзинам” необходимо время и упорство. И то, и другое у ребят есть: релиз намечен на конец этого — начало следующего года, а разработка идет семимильными шагами. Так что следите за публикациями — вы еще не раз услышите об Adrenaline с наших страниц.

## ■ АДРЕНАЛИН-ШОУ

Жанр: Шоу-симулятор ■ Издатель: 1С ■ Разработчик: Gaijin Entertainment ■ Похожесть: Need for Speed: Underground ■ Системные требования: Не объявлены ■ Мультиплеер: Не объявлен ■ Дата выхода: Начало 2005 года



Gaijin Entertainment неожиданно “выстрелили” на последней КРИ. Только самый ленивый не отсмотрел их инновационный “симулятор” дракона, **Flight of Fancy**, наш ответ **Sony Playstation 2** и ее **EyeToy**. Главгерой “Полета Фантазии”, напомним, управлялся посредством веб-камеры — посетители стенда Gaijin радостно размахивали руками, стоя перед огромным жидкокристаллическим монитором. Демонстрация прошла на ура — под дробный перестук падающих на пол челюстей на аудиенцию к “гайдзинам” записывались даже самые ярые скептики.

Сегодня же мы представляем вам самый натуральный эксклюзив — новую игру Gaijin, “**Адреналин-шоу**”, о которой вы, читатели “Игромании”, узнаете первыми во всей стране.

“Адреналин” можно с чистой совестью рассматривать как “наш ответ **Need for Speed: Underground**”. За вычетом, собственно, “underground” — гонки здесь проводятся на легальной основе, а потому стороннего трафика на дорогах нет и в помине — только вы и пять оппонентов. Последние стараются вести себя как можно более правдоподобно — в планах у “гайдзинов” сделать каждому из AI-водил собственный характер. Скажем, если противник, которого вы подрезали или который никак не может вас обогнать, оказался импульсивной натурой, он сразу занервничает и начнет ошибаться чаще обычного. Более уравновешенный соперник, напротив, из-за таких мелочей дергаться не будет.

Дизайн трасс напоминает одновременно **Need for Speed** и **Ballistics**. От первого “Адреналину” достались улицы ночных городов и тоннели с расставленными по осевой столбами, от второго — кишкообразные трубы канализационных коллекторов. Управление достаточно удобно, причем настраивать его чувствительность можно будет непосредственно в процессе игры, при помощи горячих клавиш. Вообще же, разработчики отчаянно советуют обзавестись рулем — “Адреналин” поддерживает всевозможные модели.

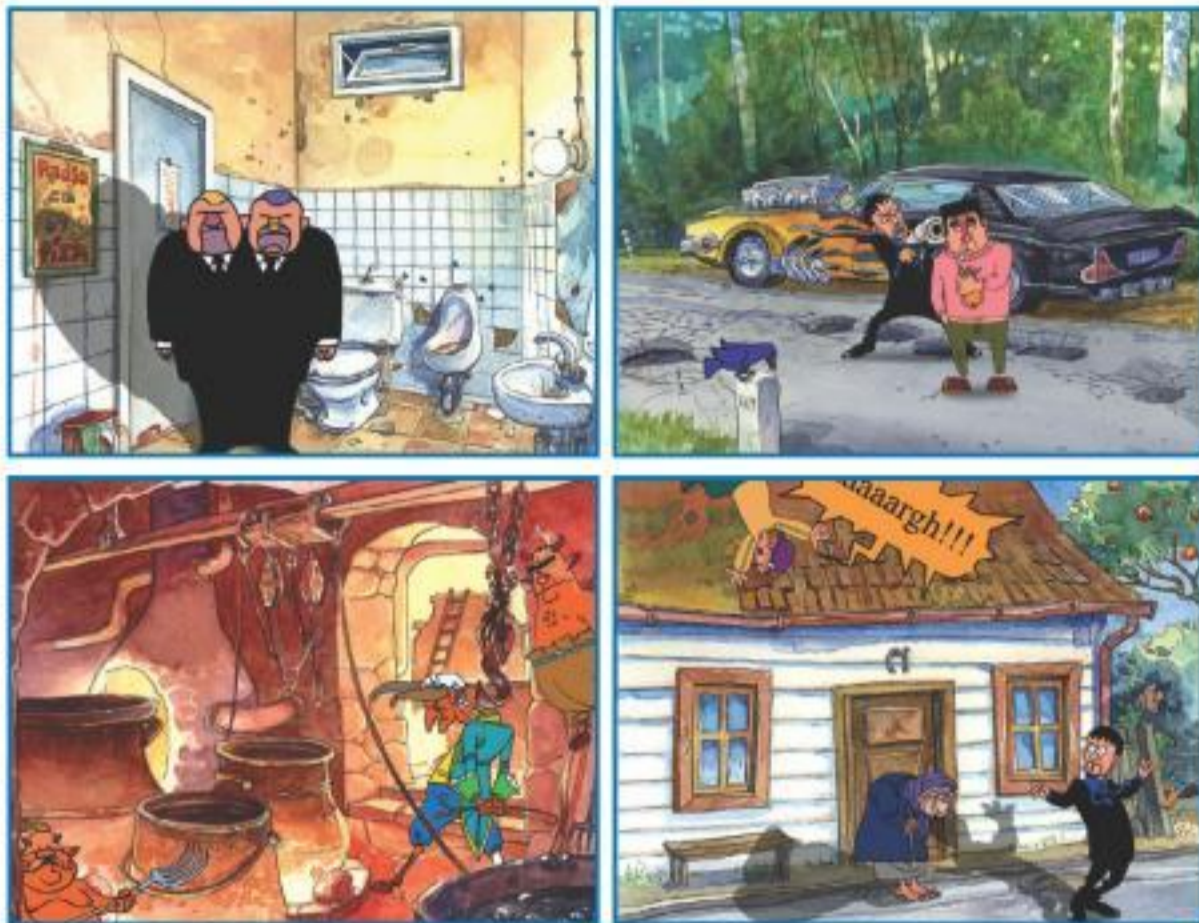
А теперь — неожиданный сюрприз. Вы уже заметили, что в графе



Торговля  
и дипломатия...

## BOYZ DON'T CRY

**Жанр:** Квест ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** L'Art ■ **Похожесть:** серия "Братья Пилоты", "Провинциальный игрок" ■ **Системные требования:** CPU 650 (1,8) MHz, 64 (128) Mb RAM, 8 (32) Mb Video ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Конец 2004 года



Заглянув в раздел Files на официальном сайте **Boyz Don't Cry**, ваш непокорный брюзга едва не свалился со стула: там присутствовал пункт "Full Game"! Впрочем, через секунду все стало ясно: при нажатии на эту клавишу выскочила издевательская надпись "Вы пьяны?", а фраза "Лучшая адвенчура 2004 года", присутствующая в заголовке этого сайта, перестала казаться следствием завышенной самооценки девелоперов. На самом деле — это целенаправленный стеб.

**Boyz Don't Cry** создается по мотивам известной польской комедии **Guyz Don't Cry**. По сюжету главный герой, импульсивный гангстер по имени Фред, случайно погибает от рук своего придурковатого дружка SuPearMan'a, но на небесах решают дать ему еще один шанс и возвращают на Землю — исправляться. Проблема заключается в том, что Фред и не думает этого делать. Он ввязывается в войну с наркодилерами, разобьет несколько дорогих автомашин, совершит как минимум одно святотатство, спасет радиостанцию, ввяжется в неприятную историю с таинственным Guy With The Beard (дословно — "Парень с Бородой"), который был послан кем-то Чрезвычайно Важным (цитаты с сайта), и решит уйму brain-frying-паззлов ("мозгозажаривающие головоломки" — тоже цитата). Все это безобразие будет продолжаться на протяжении пятидесяти локаций, населенных примерно таким же количеством персонажей. Объем диалогов превышает 500 страниц, и все они будут озвучены (по крайней мере, в польской версии). Над музыкой работали аж три композитора. Вся графика нарисована от руки в "мультипликационном" стиле. На 3D нет и намека. В связи с этим не совсем понятно, зачем для игры в **Boyz Don't Cry** нужен столь мощный процессор (см. рекомендуемые системные требования).

Польская версия игры выйдет уже в самое ближайшее время, а вот точная дата мирового релиза пока покрыта мраком тайны.

## COLIN MCRAE RALLY 2005

**Жанр:** Раллийный симулятор ■ **Издатель:** Codemasters ■ **Разработчик:** Codemasters ■ **Похожесть:** серия Colin McRae, Richard Burns Rally, WRC ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Осень 2004 года

Как и предполагалось (см. "Первый взгляд" в мартовском номере "Игромании"), **Codemasters** решила перевести орденоносную серию **Colin McRae Rally** на ежегодный цикл — не успели мы отчитаться по четвертой части, как на наши головы уже собирается свалиться пятая (столь скорый выход объясняется тем, что на этот раз PC-версия выйдет одновременно с консольными). А это значит, что живописание "особенностей" каждого нового "Коллина" теперь превратится в пытку сродни рецензированию **Unreal Tournament N+1** или **NHL N+1**. О времена...

Итак, особенность первая: к уже имеющимся регионам (Швеция, Америка, Австралия, Финляндия, Япония, Испания, Греция, Великобритания) добавилась Германия. Погода теперь будет полностью настраиваема, так что стереотипы "дождливая Япония" или, скажем, "вечно хмурая Великобритания" уйдут в прошлое.



# Knights of Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени  
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru, Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru





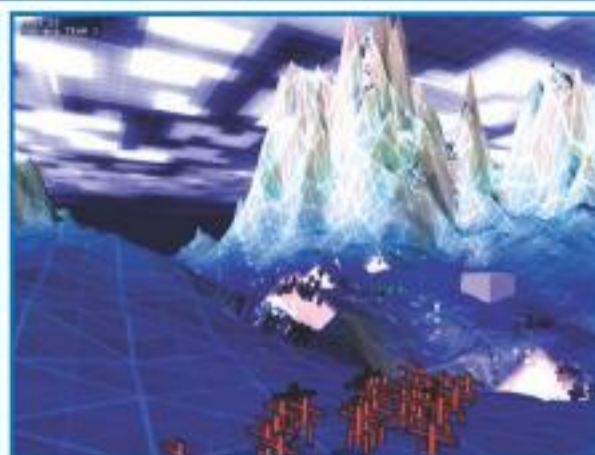
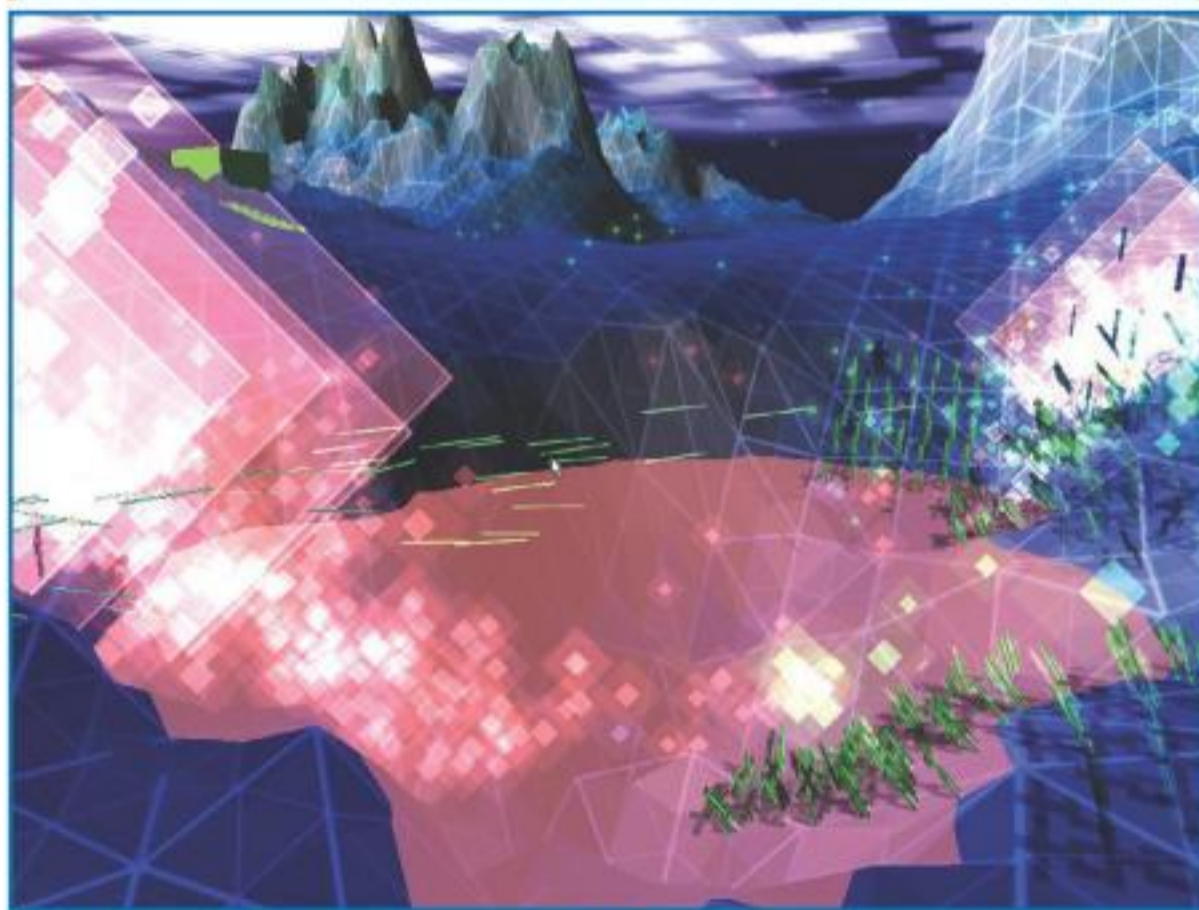
Особенность вторая: новая кампания, состоящая более чем из трехсот этапов. Новой, впрочем, ее можно назвать лишь с натяжкой, ибо до тотальной конверсии всех трасс у разработчиков руки точно не дойдут.

Особенность третья: улучшенная графика. По скриншотам, говорите, незаметно? Горячий привет и благодарности за это отправляются Sony PlayStation 2. Модель повреждений всех машин будет своя, уникальная, а состояние основных узлов и деталей отныне отображается на специальной иконке. Число машин, кстати, увеличилось до тридцати пяти.

Всех нас волнует насущный вопрос: будут ли исправлены все те глупые условности и недочеты, от которых буквально трещала по швам предыдущая часть? Станут ли играбельны полноприводные машины, езда на которых в Colin McRae Rally 2004 являла собой сущую муку? Исправят ли огрехи в физике, из-за которых езда по грунтовым трассам США была сложнее, чем ралли по обледенелым дорогам Швеции? Об этом Codemasters скромно умалчивают. Но "Игромания" пристально следит за проектом, так что ждите подробностей в ближайших выпусках.

## DARWINIA

**Жанр:** Action/Стратегия ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Introversion Software ■ **Похожесть:** "Периметр", TRON 2.0 ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Без подробностей ■ **Дата выхода:** Январь 2005 года



Три года назад, в октябре 2001 года, фирма Introversion Software выпустила первый в мире играбельный симулятор хакера — Uplink. Минималистичная графика и обилие текста не позволили этой игре добиться всенародной любви, но среди энтузиастов она стала настоящим культом.

Это был переворот, которого, увы, почти никто не заметил. Четыре года спустя Introversion Software готовится произвести новый переворот, но на этот раз — куда более заметный.

Чтобы понять, как будет выглядеть Darwinia, придется вспомнить ее ближайшего родственника — прошлогодний TRON 2.0. Стилистика двух этих игр очень похожа. Но если "киберпанк в ретро-стиле", виденный нами в проекте Monolith, представлял собой всего лишь "камуфляж", под которым был замаскирован обычный шутер, то разработчики из Introversion Software пошли намного дальше. Их Darwinia — чуть ли не интерактивный деморолик. Выставленные напоказ полигоны, квадратные взрывы, юниты, сделанные в виде разноцветных символов, — такого торжества концептуализма игровая индустрия еще не видела. Еще один стилистический родственник Darwinia (и жанровый — ведь это наполовину RTS) — отечественный "Периметр".

Сюжет эксплуатирует легко предсказуемую тему. Гениальный ученый создает инновационное игровое устройство Protologic 68000, но, так и не добившись успеха, уединяется на заброшенной фабрике и в течение двадцати лет совершенствует его. В результате многолетней работы он создает мир Darwinia и населяет его существами, способными к размножению и развитию, — дарвинианцами. Это и стало причиной всех бед: эволюционировавшие дарвинианцы вышли из-под контроля и пошли против своего создателя. Восстановлением порядка в виртуальном мире займется игрок. Естественно, не без помощи ученого, который обеспечит нас боевыми программами и предоставит в распоряжение небольшую группу виртуального спецназа. О том, как будет устроен игровой процесс, практически ничего не известно, но есть подозрение, что Darwinia будет тяготеть к тактическим "безресурсным" стратегиям типа Ground Control. Интересно, что изначально разработчики вообще планировали сделать мультиплеер-ориентированную стратегию Future War, а закончили — жанровыми и стилевыми экспериментами.

## HOLLOW

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** ZootFly ■ **Похожесть:** Nitro Family ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Зима 2004 года



1978 год. В результате Великой войны, которая продолжалась с 1914 по 1952 год, на территории Центральной и Восточной Европы образовалось "дискототалитарное" (!) государство Центроп, раздираемое внутренним противостоянием между властью и некими повстанцами. На границе с Россией появилась аномальная зона с искаженным течением времени. Не спешите задавать вопрос, в каком состоянии разработчики додумались до такой игры, это пока еще только бэкграунд — сюжетные ягодки впереди.

Американского репортера Тайлера Килмора обвиняют в убийстве не-

весты, которого он, разумеется, не совершал. Перспектива провести остаток жизни на нарах его отнюдь не прельщала, поэтому он ускользает от правосудия и отправляется на поиски истины. Прорвавшись с боем через столицу Центропа, Тайлер узнает, что следы суженой ведут в таинственный Mirror City, который каким-то образом связан с той самой аномальной зоной. Неподалеку от нее наш герой находит лабораторию с оборудованием, позволяющим телепортироваться в параллельный мир. Там Тайлер обнаруживает цивилизацию неандертальцев (!!!), правители которой одержимы идеей мести всему человечеству. Победив всех и вся, Тайлер спасает невесту, освобождает неандертальцев от их тирана и отключает устройство, генерировавшее временную аномалию. Стоящий в сторонке Nitro Family нервно затягивается конопляной самокруткой.

Когда дело доходит до живописания игрового процесса, фантазия разработчиков начинает генерировать еще более сюрреалистичные картины. "Наша игра — это Splinter Cell плюс Half-Life 2 плюс Battlefield 1942 плюс Halo", — ничуть не смущаясь, заявляют они. Звучит красиво, но на деле все гораздо прозаичнее. Тайлер может останавливать и поворачивать вспять время (видимо, при помощи какого-то устройства, найденного в упомянутой выше лаборатории), брать заложников (на этом даже построен один из режимов сетевой игры) и отвлекать врагов собственной голограммой. Техники тоже будет предостаточно — от обычных такси до мощных танков. В перерыве между миссиями игроку будет демонстрироваться небольшой фильм, автоматически смонтированный из самых зрелищных эпизодов только что пройденного уровня. Особенно сильно ZootFly расхваливает искусственный интеллект. В основе поведения врагов будет, якобы, лежать некий "психометрический" алгоритм, позволяющий им подстраиваться под манеру конкретного игрока.

Парочку интересных находок авторы припасли и для мультиплеера. Соплатники по команде смогут при помощи специального агрегата оживлять безвременно павших товарищей (в обмен на часть своих хит-пойнтов), а любые игроки, попавшие под раздачу, получают возможность прикинуться мертвыми и ударить затем в спину ничего не подозревающего противника.

Дабы привлечь к игре как можно больше внимания, ZootFly даже объявила специальный конкурс. Чтобы принять в нем участие, надо сделать собственный видеоролик на любую тему (продолжительностью не более трех минут) и отправить его авторам игры. Если творение им понравится, ZootFly включат ролик в игру, а ваше имя будет увековечено в титрах. Более подробно об этом конкурсе можно узнать по адресу <http://games.zootfly.com/hollow/competition/about.htm>

## LEGACY: DARK SHADOWS

**Жанр:** Квест **Издатель:** Нет **Разработчик:** Razbor Studios **Похожесть:** Beneath a Steel Sky **Системные требования:** CPU 800 (1200) MHz, 256 (512) Mb RAM, 32 (64) Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Конец 2004 года



В темном царстве отечественных квестов забрезжил луч надежды на появление Настоящей Игры. У Legacy: Dark Shadows есть для этого все задатки.



# Knights of Honor

## Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru, Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru



Предыстория довольно занятна. В 1930 году японские ученые изобрели некий омолаживающий препарат. Первые опыты оказались неудачными (люди, принявшие его, сначала начали молодеть, однако через несколько дней внезапно умерли), но это не остановило пытливых яйцеголовых. В 1941 году руководство Страны восходящего солнца решило поделиться своим изобретением с нацистами, для чего в Германию был отправлен самолет с несколькими ящиками этой сыворотки. Чтобы доставить груз как можно быстрее, пилот решил сократить путь и полетел над Сталинградом, где в это время кипели ожесточенные бои. Как выяснилось, зря: самолет подбили, а груз достался случайному человеку — журналисту "Московских известий" Евгению Борисову. Последний догадался о предназначении груза, но скрыл свою находку от властей. Через тридцать пять лет, будучи уже немолодым, Борисов все-таки решил испробовать сыворотку на себе. Препарат подействовал, и теперь уже бессмертный Борисов не спеша взялся за повышение своего благосостояния. К 2020 году он стал самым богатым и влиятельным человеком в Солнечной системе, перед которым расшаркивались даже самые высокопоставленные чиновники Лиги Наций. Но этого ему показалось мало, и к 2100 году бывший фронтовой журналист решил создать собственную армию, дабы покорить весь остальной мир. Помешать претворению его планов должна, по всей видимости, главная героиня — частный детектив Рен Сильвер.

А теперь немного обязательной статистики, без которой не обходится описание ни одного квеста: по ходу игры Рен предстоит посетить 230 локаций, пообщаться с 25 персонажами и собрать около 80 предметов. Насколько хорошо все это будет выглядеть, пока неизвестно, а имеющаяся на сегодня альфа-версия, увы, не позволяет составить об игре хоть сколько-нибудь целостного представления — слишком уж она сыра. Игра каждые пять минут исправно проваливается в Windows, анимация ходьбы оставляет желать лучшего, главная героиня едва ли не ежесекундно застревает на пустом месте, плюс глюки, глюки, глюки и еще раз глюки. Тем не менее, приятные моменты в игре есть уже сейчас. Диалог сотрудников гостиницы: "Мисс, это лучший отель на всю колонию!" "Да, но ведь других гостиниц здесь нет и в помине". "Совершенно верно. И все равно мы лучшие!"

Движок традиционен для современных квестов: трехмерные персонажи на фоне статичных задников. Обещанные 10000 полигонов на каждую модель пока незаметны. В общем, над проектом еще работать и работать, поэтому ожидать выхода игры в этом году, скорее всего, не стоит.

## MIAMI VICE

**Жанр:** Action ■ **Издатель:** Atomic Planet Entertainment ■ **Разработчик:** Davilex Games ■ **Похожесть:** Starsky & Hutch, Max Payne 2, Dead to Rights ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Ноябрь 2004 года



Мартин Риггс и Роджер Мертох ("Смертельное оружие"), Регги Хэммонд и Джек Кейтс ("48 часов"), агент Кей и агент Джей ("Люди в черном"), Танго и Кэш и, разумеется, Старски и Хатч. Двое Крутых Парней (один белый, другой — необязательно, но крайне желательно — черный), избавляющих мир от Плохих Парней, — одно из самых затертых клише Голливуда. С недавних пор аналогичная парочка появится и в нашей с вами индустрии.

**Miami Vice** — игра, основанная на известном телесериале 80-х (известном, понятное дело, на Западе), создается по точно такой же схеме. Главные герои, Крокет и Таббс — полицейские, которые ведут бескомпромиссную борьбу с колумбийской наркомафией. Сюжет, по заверениям разработчиков, изобилует драматическими поворотами, а игра в целом будет выглядеть как отдельный эпизод телесериала. Намек понят: если проект окажется хоть сколько-нибудь успешным, **Davilex Games** сможет настрругать бесчисленное количество новых "серий".

В ответ на стандартный вопрос журналистов о том, что отличает **Miami Vice** от других экшенов, авторы дают на удивление прямой ответ:

— Да ничего. Бежим, стреляем. Если один из напарников попадает в сюжетную передрыгю, игра переключается на другого. А вам еще что-то надо?

— Ну, хотя бы на машинах покатаются дадут?

— Нет, ребята, тут вам не **Starsky & Hutch**. За этим — добро пожаловать в наш **Knight Rider 2**, который, кстати, выходит почти одновременно. Еще вопросы?

— Да, а что там с движком?

— О, движок у нас просто сногшибательный! Смотрите сами...

Смотрим. Да, движок сногшибательный, только в несколько ином смысле этого слова: такая графика убедительно смотрелась бы года три-четыре назад, но никак не в 2004 году, когда по экранам земшара вышагивает **Doom 3**. Тем не менее — всем любителям соответствующей эстетики рекомендуем обратить на **Miami Vice** свое пристальное внимание.

## FUTURE TACTICS: THE UPRISING

**Жанр:** Стратегия/RPG ■ **Издатель:** JoWood Productions ■ **Разработчик:** Zed Two Game Design Studio/Warthog ■ **Издатель в России:** Game Factory Interactive ■ **Похожесть:** Fallout: Brotherhood of Steel ■ **Системные требования:** CPU 600 (800) MHz, 64 Mb RAM, 32 Mb Video ■ **Мультиплеер:** Без подробностей ■ **Дата выхода:** 4-й квартал 2004 года



Внимание, вопрос на засыпку: чего ждать от консольной пошаговой стратегии с изрядной примесью RPG, визуально напоминающей **Beyond Good & Evil**, в графе "Похожесть" у которой пишут все что угодно, начиная с **Fallout: Brotherhood of Steel** и заканчивая сугубо приставочными **Final Fantasy Tactics**, **Drakengard** и **Fullmetal Alchemist**? Дружное "гм" — не ответ.

На деле все довольно прозаично. Тактическая стратегия в консольном мире — птица хоть и не такая редкая, но бесконечно далекая по духу от своих PC-коллег. Не подумайте плохого — дельных игр среди подобных продуктов достаточно.

**Future Tactics: The Uprising** — незамысловатая пошаговая стратегия, не обремененная "излишними" возможностями. Кликаем на понравившегося персонажа, выбираем нужное действие (двигаться, стрелять или ничего не делать), даем отмашку на выполнение. В конце каждого хода можно подлечиться или уйти в оборону. Указанные действия повторять 19 уровней кряду или до тех пор, пока скулы не сведет намертво от богатырской зевоты.

Сюжет, повествующий о борьбе брата и сестры против инопланетного ига, энтузиазма не вызывает, а при виде скриптовых сценок возникает только одно желание — прокрутить их побыстрее.

Зато физическая модель на высоте. Движок игры позволяет измываться над ландшафтом по полной программе, что, кстати, весьма силь-



Нам нужен мир.  
И желательно весь.

но разнообразит тактику. Выстрелив по здоровенному валуну, например, можно спровоцировать его падение аккурат на противника, а воронка, образовавшаяся после взрыва, может стать отличным укрытием от вражеского огня. Только это (да еще приятная графика), наверное, и спасло игру от полного провала — средняя оценка на консольной версии Future Tactics колеблется где-то между шестью и семью баллами.

## PSYCHONAUTS

**Жанр:** Платформер/квест ■ **Издатель:** Majesco Games ■ **Разработчик:** Double Fine Productions ■ **Похожесть:** Oddworld: Munch's Oddysee, American McGee's Alice ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** 2005 год



Мы бывали в параллельных мирах и неоднократно десантировались в виртуальной реальности. Мы зубок знаем, как будет выглядеть будущее, не понаслышке знакомы с дремучим прошлым и устало воротим нос от альтернативного настоящего. Мы были в самых дальних уголках Вселенной и знаем каждый кирпичик в аду. Но почему нам практически никогда не выписывают билет в куда более очевидный пункт назначения — мозг человека? Ведь эта тема буквально валяется под ногами!

**Psychonauts**, проект Тима Шейфера (именно он стоит за такими культурами, как **Full Throttle**, **Grim Fandango** и **Day of the Tentacle**), расскажет нам историю о парне по имени Раз, будущем сотруднике некой организации, оказывающей помощь людям в решении различных проблем с психикой. Ему предстоит пройти через сложное испытание — спасти группу студентов, похищенных каким-то сумасшедшим ученым. Для того чтобы вызволить несчастных из плена, Раз должен будет пробраться в голову этого ученого, но сначала ему придется посетить мозги шестнадцати человек. У каждого из них в голове свои "тараканы", поэтому дизайн уровней и стиль прохождения будет раз от разу меняться. Если в снах маленькой девочки вы обнаружите нечто вроде сюрреалистичной скотобойни с развешенными повсюду кусками кроличьего мяса (прямо намек на Кэрролла и Американа МакГи) и боссом-мясником, знайте — ее отец работает в мясной лавке. Если перед вами предстает битва при Ватерлоо — вы внутри человека, считающего себя Наполеоном. Сознание психически уравновешенных людей всегда изобилует яркими красками, тогда как у "двинутых" все утопает во тьме, а в палитре преобладают мрачные тона.

Непропорциональность, несимметричность и сюрреалистичность всего и вся здесь поставлены во главу угла. Если про антураж еще можно сказать "нечто подобное, хоть и не на таком уровне, мы уже видели", то дизайн живых существ просто не имеет аналогов. Отдалено он напоминает Beyond Good & Evil (все те же нарочито угловатые формы), но куда более "безбашенный". Главный герой в этом царстве безумия выглядит вполне органично — забавный человечек с тщедушным тельцем и несимметрично большой головой в пилотском шлеме.

Под яркой и необычной оболочкой, впрочем, скрывается обычный платформер. Бегаем, прыгаем, решаем несложные головоломки. Поскольку действие игры имеет место в воображении человека, Раз наделен целым рядом сверхспособностей. Среди прочих — левитация, теле- или пирокинез, телепортация, невидимость (всего их будет около полутора десятков). Некоторые задачи потребуют от вас применения определенной комбинации этих самых спецумений.

Релиз игры намечен на следующий год, и откладывать его, скорее всего, не будут — разработка была начата аж в 2000 году. ■



# Knights of Honor

Рыцари чести

Новая стратегия в реальном времени  
от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602

© SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru



# ARMIES OF EXIGO

Wish

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: Black Hole Games ■ Похожесть: Warcraft III; Reign of Chaos, "Периметр" ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2004 года

[www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp](http://www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp)

Впервые стратегия под названием **Exigo** была представлена на ежегодной конференции в области компьютерной графики **SIGGRAPH 2003**. Разработчиком игры выступала компания **DIGIC Pictures**, уже имевшая на тот момент солидный опыт работы в киноиндустрии. Прошел год. Игра сменила название на **Armies of Exigo** и обрела крупного издателя в лице **Electronic Arts**. Кроме того, к процессу ее создания подключился известный голливудский продюсер Эндрю Вайна. Есть все основания полагать, что творческий тандем EA-Вайна готовит нам самый что ни на есть блокбастер. Взглянем на него поближе?

## Дедовский способ

Сюжет **Armies of Exigo** лаконичен и прост. Веками королевство **Exigo** населяли две могущественные расы — **Empire** (Имперцы) и **The Beasts** (Звери). Люди, эльфы, карлики и гномы мирно сожительствовали с ограми, троллями, гоблинами и даже демонами. В древних землях царил

закон и порядок, которому однажды суждено было рухнуть. Через подземные порталы из других измерений в мир **Exigo** пришла воинственная раса **The Fallen** (Падшие). Темные эльфы, инсектоиды и падшие рыцари решили взять власть в свои руки и захватить великий артефакт **Heart of Void** (Сердце Пустоты). Как только **The Fallen** заполучат данный реликт — в **Exigo**, как нетрудно догадаться, настанет локальный апокалипсис.

Дальнейший сюжет развивается в рамках одной кампании, которая, в свою очередь, разбита на три главы (по одной на фракцию). Всего нам обещают 36 миссий (то есть по 12 на каждую из сторон). Внутримиссионные задания варьируются от постройки требуемого здания до удержания жизненно важного объекта. Как видите, ничего нового в организационном плане нам не предложат — **Black Hole Games** идут привычными, протоптанными **Blizzard**-шагами.

## Диггеры

Однако знаки отличия у

**Armies of Exigo** все-таки имеются. Начнем с главного, конкурентного преимущества проекта. Игра позиционируется на рынке как первая RTS, предлагающая игроку трехуровневую модель ведения боя. Проще говоря, сражаться можно будет не только на земле и в воздухе, но и под землей. Для реализации данной цели у каждой расы имеется свой уникальный юнит. Например, имперский шахтер способен прокладывать километры подземного маршрута, соединять между собой уже готовые пещеры и создавать новые. В дальнейшем по прорытым тоннелям можно будет переправлять целые армии, перебрасывая свои силы в тыл врага. У **The Beasts** шахтера нет, зато есть живой и веселый демон. Эта тварь перемещается между двумя мирами (подземным и надземным) посредством телепортации и, в отличие все от того же шахтера, является крепкой боевой единицей. **The Fallen** тоже в долгу не остались — в качестве землекопа они держат на вооружении червя-

невидимку. В силу своих природных особенностей этот юнит может выбираться на поверхность в любом месте игровой карты, что делает его опасным и неприятным противником.

На скрытой миграции бойцов функции подземной целины не заканчиваются. Используя магию, в прорытых тоннелях можно создавать настоящие землетрясения, пускать по проходам ядовитый газ, устраивать извержения вулкана, тем самым воздействуя не только на внутреннюю, но и на внешнюю часть ландшафта.

Контроль над перемещением юнитов на различных уровнях карты будет осуществляться при помощи двух мини-карт. Для перехода на желаемый уровень достаточно щелкнуть на одной из них или же воспользоваться соответствующей "горячей клавишей" (Tab по умолчанию).

## Наши толстые морды

Попытка придать каждой игровой расе подчеркнутую индивидуальность привела **Black**

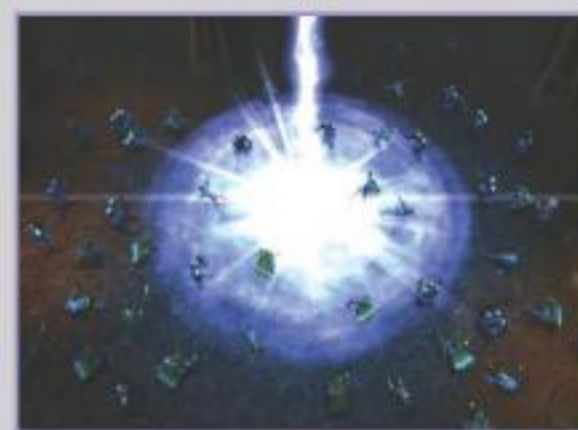


1 Многие подземелья **Armies of Exigo** выполнены в духе первого **Diablo**.

2 Для пополнения здоровья **The Beasts** разрешается принести в жертву одного из бойцов.

3 Кастовать подобную красоту смогут волшебники у **Empire** и людийцы у **The Beasts**.

4 От удара тролля более мелкие юниты будут отлетать на несколько метров.



Hole Games к ряду весьма сомнительных креативных решений. На ранних стадиях разработки в *Armies of Exigo* планировалось использовать героев — на манер *Warcraft III*. Позднее от этой идеи отказались и "геройскую" способность наращивать уровень равномерно распределили между всеми игровыми юнитами. В результате этой нехитрой дележки каждый подотчетный вам солдат/монстр или рабочий получил пять степеней развития (чем выше степень — тем круче юнит). На этом разработчики не остановились и наделили каждую расу уникальной системой набора опыта. Юниты *Empire* и *The Beasts* прокачиваются индивидуально и при смерти отдают заработанные очки оставшимся в живых бойцам. У темных эльфов и прочей живности весь набранный опыт идет в общую копилку, именуемую бассейном

душ (soul pool). По достижении определенного значения уровень *The Fallen* повышается автоматически. Кроме того, последние могут "строить" уже готовых ветеранов. Стоить это будет намного дороже и времени потребует несравненно больше, но цель, как известно, оправдывает средства.

По заявлениям одного из продюсеров EA — Мэтта МакНайта (Matt McKnight), на данном этапе разработки создано более 60 различных типов юнитов. Причем одновременно в бою сможет участвовать до 200 бойцов с каждой играющей стороны. Эпичности битвам добавят прекрасные визуальные эффекты и грамотный терраформинг. Особенно падким на графику товарищам рекомендуем обратиться к скриншотам, которые говорят за себя лучше всех увещеваний PR-отдела EA.

Помимо одиночной кампа-

нии, на данный момент заявлены следующие режимы игры: *Arena*, *Melee* и *Free-for-All*. *Arena* предлагает игроку поохотиться на особо живучих вражеских ветеранов, при этом избегая сторожевых башен и сокрытых природных ловушек. *Melee* и *Free-for-All* — это фактически два названия одного и того же режима игры, только в первом случае игроки, управляемые компьютером, воюют исключительно с вами, а во втором — не избегают и междуусобиц.



Самое интересное, что всех предложенных *Black Hole Games* идей для удачного релиза может оказаться мало. От качественной RTS, прежде всего, требуют правильного баланса между расами. По признаниям самих разработчиков, на данный момент более или менее сбалансированной выглядит

только *Empire*. Потенциал *The Beasts* в конечной версии игры наверняка урежут. Их уникальный боевой хряк за полноценного боевого юнита не считался. Но, как показало тестирование, стадо этих хрюкающих недоразумений на начальной стадии развития сносит противника на счет "раз".

*Armies of Exigo*, несмотря на некоторые инновации, видится нам хрестоматийной RTS, которая, как водится у EA, создается с голливудским размахом. Исполинские юниты, сочные спецэффекты и драйвовые ролики, напомним, создаются под надзором крупного голливудского продюсера (см. "Либеральные ценности *Blackhole Games*").

Так что, если вы соскучились по ярким околостратегическим действиям, советуем ждать *Armies of Exigo* вместе с нами. Релиз намечен на октябрь этого года. ■

## Либеральные ценности Blackhole Games



Эндрю Джордж Вайна родился 1 августа 1944 года в городе Будапеште, Венгрия. На данный момент он является крупнейшим голливудским продюсером — под его надзором создано более 36 фильмов. Среди прочих — "Рэмбо: Первая кровь", "Вспомнить все", "Крепкий орешек 3", "Эвита", "Тринадцатый воин"

и "Терминатор 3: Восстание машин". В игровую индустрию Вайна пришел благодаря сотрудничеству с венгерской компанией *DIGIC Pictures*, которая создавала спецэффекты к *Terminator 3*. *Black Hole Games* — один из дочерних дивизионов *DIGIC Pictures*, отвечающий за разработки в области интерактивных развлечений.



### БУДЕМ ЖДАТЬ?

*Armies of Exigo* является собой исключительно здоровое переосмысление классических основ RTS. Невероятный размах боевых действий и возможность передвигаться под землей придают игре крепкую новаторскую основу.

ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ

85%

# ВЕЛИАН

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Бука ■ Разработчик: Madia Entertainment ■ Похожесть: Quake 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2004 года

www.velian.madia.ru

На очередной конференции феминисток, где центральной темой был доклад "феминизм в играх на примере экшена "Велиан", который разрабатывается компанией Madia Entertainment", былолюдно. Пафосно одетые дамы вальяжно прогуливались по снятому за огромные деньги пентизвездочному отелю, вели высокоинтеллектуальные беседы на тему "все мужики — сволочи" и охотно улыбались в расставленные повсюду кинокамеры.

Лекция, посвященная игре "Велиан", собрала полный зал — всем хотелось услышать про первую серьезную победу слабого пола на виртуальном поле боя.

## Вирус направленного действия

Начало девушкам понравилось. Согласно сюжету игрок отправлялся в далекое будущее, где угнетающего женский пол человечества неожиданно появлялся новый противник — коварные жители планеты Велиан. Когда-то они тоже были людьми, но потом по счастливой

случайности подверглись воздействию неизвестного вируса. Действие последнего привело к тому, что все женщины мутировали, получив потрясающие возможности, а мужчины, напротив, остались в стороне — на них чудотворная зараза не подействовала. Это недоразумение привело к тому, что велианское общество стало развиваться в единственно правильном, по мнению феминисток, направлении — очень скоро на Велиане воцарился натуральный матриархат. Миром здесь правили мудрые и всемогущие женщины, первым решением которых стало низведение никчемных самцов до роли поставщиков биомассы для генетических экспериментов и запчастей для сложных биомеханических устройств (на этом месте зал взорвался бурными аплодисментами).

Сразу же после наведения порядка в собственных владениях власть "косичек и ресничек" было решено распространить и на человеческую Федерацию. Велианцы начали масштабную кампанию против человечества, в центре которой оказалась планета Рокада-

4. К превеликому сожалению воительниц, люди одержали победу, отправив воинствующих женщин восвояси (подробнее об этом смотрим предыдущие игры "Мадии" — "Шторм" и "Шторм: Солдаты неба"). Однако уже через несколько лет велианцы отошли от поражения и продолжили свои попытки наставить человеческую расу на путь к светлому матриархальному будущему. На этот раз — с помощью террористических методов: амазонки начали захватывать беззащитные колонизационные корабли.

Войскам Федерации потребовалось несколько лет, чтобы выяснить, что атаки проводятся с одной из лун планеты Гарх-Кау, которую воинственные феминки превратили в опорный пункт. Туда незамедлительно была направлена флотилия космических кораблей с десантом. К сожалению, операция провалилась. Та же участь ждала почти всех бойцов, принявших участие во второй волне наступления. За исключением одного человека — разумеется, нас с вами. Теперь бе-

долаге фактически в одиночку предстоит вступить в бой со слабым полом, чтобы спасти Федерацию от превращения в девичник вселенского масштаба.

## Убийца прекрасного

Для того чтобы выяснить подробности столь замечательной и, что самое главное, идеологически правильной игры, редакция "Игромании" обратилась к создателям проекта — питерской компании Madia Entertainment. Те пошли навстречу, пригласили в гости, все подробно рассказали и даже разрешили собственноручно укокошить пару зарвавшихся красавиц.

Как уже говорилось выше, "Велиан" продолжает сюжетные линии обеих "Штормов", и на этот раз нам предлагается сыграть не в симулятор футуристического летательного аппарата, а в экшен, причем чистопородный, безо всяких там приставок "stealth" или "tactical". Столь резкая смена жанрового курса объясняется несколькими причинами. Во-первых, после пяти с лишним лет работы



- 1 Родина велианцев. Красиво, не правда ли?
- 2 Интересно, какие впечатления испытываешь, просыпаясь с таким видом над головой?
- 3 Эта воинственная барышня явно пришла не на свидание с поцелуйчиками.
- 4 Внешний вид большинства "велианских" уровней вызывает стойкие аналогии с кинофильмом "Чужие".



над "Штурмами", разработчикам банально поднадоело выпекать аркадные симуляторы, и они решили попробовать себя в новом амплуа. Во-вторых, в стороне не осталась и коммерческая целесообразность — все-таки рыночный потенциал у экшена куда выше, чем у большинства других жанров.

Первые шаги давались очень трудно. Тогда, сразу после выхода игры "Штурм: Солдаты неба", в компании разразился небольшой внутренний кризис, закончившийся уходом ряда ценных сотрудников, на места которых в спешке пришлось подыскивать новых кандидатов. Давала знать о себе и смена жанра: экшен — жанр со специфическими требованиями, и движок от "Штурма" к нему не подойдет даже после серьезной доработки. Изначально "Велиан" планировалось соорудить на базе покупного "моторчика" LithTech 3.2 (он же бьется в груди No One Lives Forever 2 и TRON 2.0), но от этой затеи очень быстро отказались — зарубежная диковинка, по словам сотрудников "Мадии", была "банально недоделана". В результате программисты студии засели за изготовление собственной технологии буквально "с нуля". И сделали.

Сегодня, спустя два года после начала разработки, игра выглядит очень приятно. Поддерживается большинство новомодных эффектов вроде "честных" теней, динамического освещения, правильной физики и прочего DirectX 9.0-счастья. При этом "Велиан" не обидит и обладателей более скромных систем — игра сносно пойдет даже на графической карте класса GeForce 2. Помимо программистов неплохо постарались и художники с дизайнерами — велианский мир выглядит красиво, стильно и цельно.

Геймплей достаточно типичен для экшена. Начало игры заставит ветеранов Quake 2 пустить ностальгическую слезу — в разгаре десантная операция, на поверхности планеты выбрасывается несколько сотен бойцов. Корабль, на борту которого находится игрок, терпит катастрофу, поэтому чтобы выполнить свою миссию, сначала придется выбраться с раскуроченной посуды, которая уже кишмя кишит враждебно настроенными аборигенками. Впрочем, "Велиан" — это мир контрастов, поэтому вслед за кораблем запланировано посещение нескольких таинственных велианских баз и даже пара прогулок на свежем воздухе, по

поверхности планеты. Смена уровней будет сопровождаться и смелой антуража: так, вид "внутренностей" космического корабля весьма привычен для человеческого взгляда, а вот постройки, в которых обитают мутировавшие обитательницы планеты, своими зелеными стенами и развешанными повсюду наростами смахивают на декорации к знаменитым "Чужим". Последствия прорыва в генетике, понимаем.

По мере углубления во вражеские владения игроку придется как минимум один раз озаботиться практически полной сменой своего арсенала. Дело в том, что коллеги-десантники оказались бойцами крайне бестолковыми и практически все погибли в самом начале операции. Поэтому земное оружие — винтовка, пистолет, автомат, гранатомет — будет актуальным лишь на первых уровнях, где к нему можно раздобыть боеприпасы, подобрав их с трупов павших товарищей. А вот на более поздних этапах амуницию предлагается вымогать уже у велианских барышень, а они используют отнюдь не привычные "шотганы". Справедливости ради стоит отметить, что велианские пушки куда мощнее земных, да и действуют

пооригинальнее. Чего стоит хотя бы агрегат, выстреливающий сеть, которая окутывает врага и, сжимаясь, медленно его душит.



Миссии в "Велиане" легкие и ненапрягающие. Здесь нет сложных заданий, нет быстро надоедающей беготни по уровням, нет нелинейности, заставляющей игрока терзаться выбором пути. Зато в огромных количествах имеются враги, самых разных видов, действующие по самым что ни на есть разным тактикам. Поэтому ждать "Велиан" предстоит первым делом любителям безудержной стрельбы по всему, что движется. Зачеркивать числа на календаре, между прочим, осталось не так уж и долго — выход игры запланирован уже на ноябрь-декабрь сего года.

А вот представительницам прекрасного пола к игре приближаться лучше не стоит — далеко не каждая женская натура способна перенести вид массового уничтожения себе подобных. Ну а если все-таки надумаете приблизиться, то помните, что весь женоненавистнический сюжет этой игры — всего лишь шутка. В реальности же мужчины любят вас больше всего на свете. ■

## В бой на чужих ногах



Когда в "Велиане" становится совсем жарко и вооруженные охмурительницы начинают одерживать победу над беззащитным игроком, на помощь последнему приходит бронированный боевой костюм работы лучших модельеров-милитаристов Федерации. После того как вы обретете это чудо техники, игровой

процесс мигом преобразуется. Костюм обладает мощной броней и увеличивает силу игрока, позволяя ему носить недоступное ранее оружие.

Есть, впрочем, пара обстоятельств, которые могут несколько остудить пыл особенно воинственных поклонников бронекостюмов. Во-первых, они существенно снижают вашу маневренность, делая недоступными некоторые фрагменты уровней. Во-вторых, воинственные противницы, заметив вас в таком вызывающем наряде, делают вывод, что это нечестно, и тут же зовут своих соратниц, закованных в аналогичные устройства. Так что панацеей от всех бед сие изобретение не станет, но веселья, определенно, добавит.



### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение сюжета знаменитого "Штурма". На этот раз — в экшен-стиле и с воинственными амазонками в качестве противников.

ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ

85%

# EMPIRE EARTH 2

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGNOMANIA.RU

Жанр: RTS ■ Издатель: Vivendi Universal ■ Разработчик: Mad Doc Software ■ Похожесть: Empire Earth, Age of Empires, Rise of Nations ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2005 года

www.empireearth.com

Несмотря на достаточно сдержанные рецензии в игровой прессе, **Empire Earth**, разработанная **Stainless Steel Studios** под руководством **Рика Гудмана**, доказала свою конкурентоспособность, разойдясь тиражом более 2 миллионов копий. В такой ситуации создание продолжения было лишь вопросом времени. Однако, вопреки ожиданиям, разработка сиквела была поручена не Гудману, который, к слову, являлся одним из создателей **Age of Empires**, а студии **Mad Doc**, работавшей над аддоном к первой части игры.

Разработка второй части была начата практически с чистого листа. От оригинальной игры продолжение унаследует лишь основную концепцию и ключевые особенности геймплея. Все остальное, включая движок и AI-алгоритмы, создается заново.

**Empire Earth 2** будет охватывать огромный период истории человечества — с 10000 года до н.э. по 2230 год н.э. Как и в первой части, начинать придется с каменных топоров и изобретения колеса, а заканчивать — атомными бомбами, стелс-бомбардировщиками и футуристическими шагающими

роботами. Играть можно будет за любую из 15 цивилизаций, включая немцев, англичан, греков, турков, русских, экзотических ацтеков и, конечно же, вездесущих американцев. Цивилизации отличаются друг от друга архитектурой, фоновой музыкой и, что более важно, набором специфических особенностей, которые непосредственным образом будут влиять на тактику сражений и общую стратегию развития. Здесь, впрочем, никаких неожиданностей не предвидится: турки, к примеру, будут как всегда сильны в фортификации, американцы — в науке, и так далее. В дополнение к этому список отличий каждая нация будет иметь по три уникальных типа юнитов, недоступных другим народностям.

Помимо глобальной кампании, которая будет охватывать все исторические эпохи разом, нам обещают три "сокращенных" сценария: сагу о борьбе древней Кореи с захватчиками, развитие Германской империи в средние века и современную кампанию за американцев.

## Копать — не перекопать

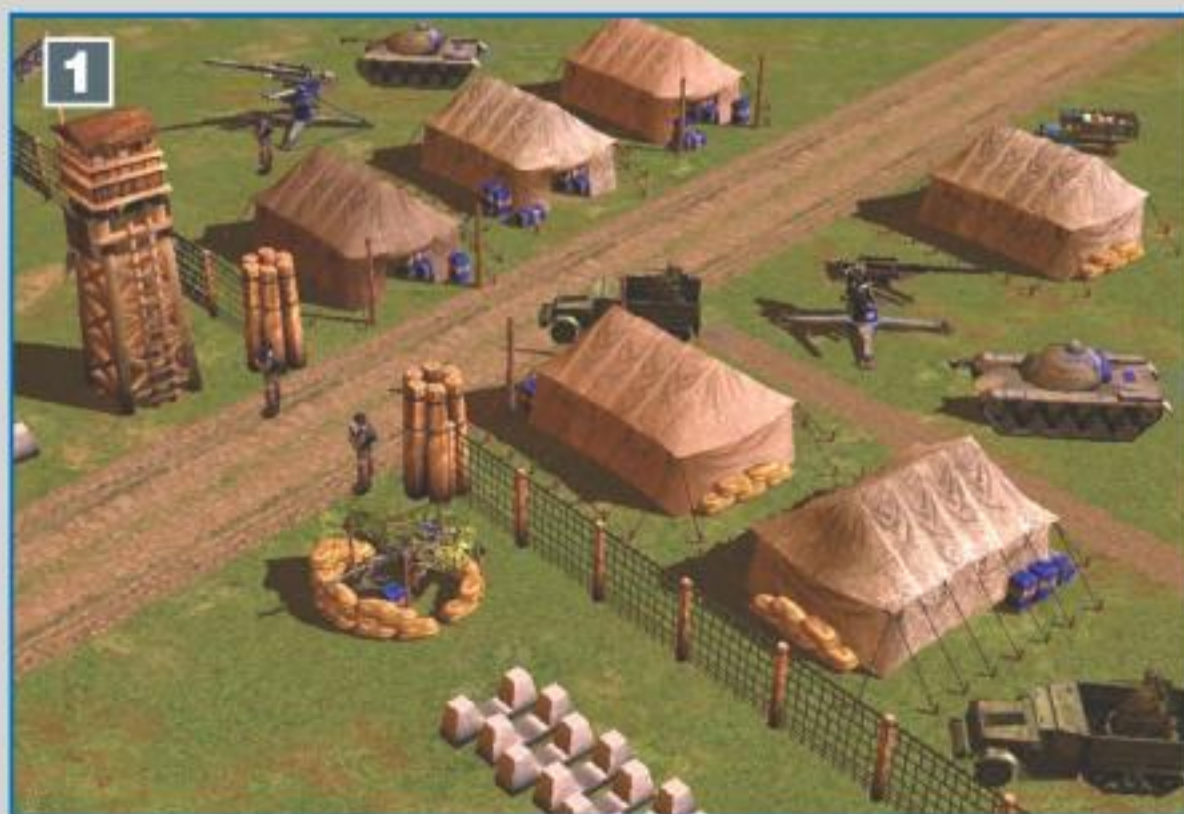
По количественным показате-

лям продолжение собирается положить оригинальную игру на обе лопатки — в **Empire Earth 2** игроку придется иметь дело с более чем 370 различными юнитами и более чем 320 типами сооружений. Роль ресурсов по сравнению с первой частью будет увеличена — их ассортимент отныне влияет на состав армии (при дефиците или отсутствии определенных, скажем, минералов просто невозможно создавать отдельные виды войск) и, как следствие, на общую стратегию развития вашей Империи. Что интересно — восполнять недостаток ресурсов теперь можно не только при помощи торговли, но и путем продажи и покупки концессий. К примеру, ваша территория настолько богата нефтью, что вы просто не успеваете организовать разработку некоторых месторождений. В таком случае вы можете предоставить право на добычу "черного золота" дружественным странам — либо бесплатно, либо за деньги, либо за определенный процент с добытого ресурса. Более того, можно заключить соглашение — дружественная держава всюду качает нефть на вашей территории, вы, в свою очередь, без-

наказанно добываете настоящее золото на их владениях.

Таким образом, мы плавно подходим к другому нововведению — освоению территорий. Глобальная карта в **Empire Earth 2** разбита на фиксированные участки — это, казалось бы, не новость. Нюанс заключается в другом — чтобы освоить территорию и получить доступ к ее ресурсам, необходимо не только выкурить оттуда врага, но и развить там определенную инфраструктуру. Другой интересный момент заключается в том, что теперь лимит населения вашей державы будет определяться не уровнем развития технологии, а количеством освоенных территорий. Поэтому даже технологически продвинутая страна может проиграть войну более отсталой державе с большой территорией.

Сооружения, влияющие на технологическое и социальное развитие Империи, такие как университеты и храмы, строятся в единственном экземпляре на каждой освоенной территории — еще один повод постоянно расширять свои владения.



1 К сожалению, графический движок не может похвастаться высокой детализацией, из-за чего многие ландшафты смотрятся ненатурально.

2 Архитектурные стили различных наций сильно отличаются друг от друга, но сохраняют узнаваемость. В данном случае — и школьник догадается, что мы имеем дело с ацтеками.

3 Авиация помогает избежать многих географических проблем.



Такое внимание разработчиков к территориям и ресурсам подкрепляется весьма развитой дипломатией. Можно, к примеру, пожертвовать малозначимым для вас участком суши для получения жизненно необходимой концессии. Или провести закулисную комбинацию среди нейтральных стран для экономического удушения вашего врага путем лишения его ресурсов. К слову, пакты и мирные договоры теперь будут заключаться не до тех пор, «пока рак на горе не свистнет», а на вполне конкретные сроки — годы, десятилетия, как вариант — до соблюдения определенных пунктов договора.

Взаимоотношения с союзниками и нейтралами также приобретут большее разнообразие: можно оставить границы на замке, можно допустить на свою территорию только гражданские типы юнитов, можно устроить из своей империи проходной двор — все эти пункты оговариваются в договорах и пактах. Вы также вольны регулировать информационную прозрачность, открывая или закрывая оп-

ределенные сведения о своем государстве, — нейтральным странам, к примеру, никогда не помешает узнать умопомрачительные цифры о численности вашей армии — это магическим образом влияет на их сговорчивость.

### Меньше кликов — больше дел

К другим приятным новинкам геймплея можно отнести «Гражданский менеджер». Дело в том, что Empire Earth 2 — игра с недетским размахом, и ситуация, когда у вас на карте копошится сотня-другая граждан, занятая добычей различных ресурсов, — это, скорее, правило, чем исключение. Управлять всем этим хозяйством вручную, мягко говоря, утомительно. А с помощью упомянутого менеджера можно будет перебрасывать людей с одной добывающей отрасли на другую всего парой щелчков мыши.

Еще одно дополнение к интерфейсу, которое получило название «Военный планировщик», по принципу действия похожее на «Граж-

## Ума палата

Искусственный интеллект в стратегиях — это притча во языцех. Игроки и игровые журналисты одними и теми же шаблонными фразами ругают кривую маршрутизацию, отсутствие у AI-алгоритмов «стратегического полета мысли», читерство со стороны компьютера и так далее. Разработчики, в свою очередь, все теми же шаблонными пассажами от релиза к релизу обещают нам избавление от всех этих проблем и прочие чудеса программирования. А воз — не то чтобы совсем стоит на месте, но движется к светлому будущему какими-то судорожными рывками.

Mad Doc тоже не стали создавать прецедент и озвучили полный набор маркетинговых заклинаний на эту тему: никакого читерства со стороны компьютера, «человечное» поведение, правильная маршрутизация и тому подобные радости жизни.

Однако в этот раз есть все основания рассчитывать если и не на полное исполнение обещаний, то, по крайней мере, на большую их часть. Дело в том, что исполнительный директор Mad Doc — Ян Дэвис — знает об искусственном интеллекте не понаслышке. Он защитил докторскую степень по искусственному интеллекту и робототехнике, а также имеет опыт работы в этой области в DARPA (Департамент Министерства Обороны). Поэтому неудивительно, что разработку AI для Empire Earth 2 курирует именно этот человек. Насколько справедливо Дэвис получил свою докторскую степень и не зря ли он просиживал штаны в DARPA, мы все сможем проверить уже будущей весной.

данский менеджер» — можно издавать приказы своим войскам без необходимости искать их на карте. Планировщик позволяет подойти к задаче с точки зрения штабного генерала: выбираем нужные войска, ставим им боевую задачу, указываем направление атаки (или рубеж обороны) и спокойно занимаемся другими делами. Здесь же можно запросить у своих друзей пару пехотных отрядов на нужный вам участок фронта. Другой вопрос — захотят ли союзники выполнить вашу просьбу.



Графический движок игры обещает нам визуальное пиршество — радующие глаз текстуры высокого разрешения, превосходные погодные эффекты и симпатичная анимация прилегаются.

Если вы цените в RTS главным образом стратегическую глубину и богатство доступных тактических приемов, — Empire Earth 2 решительно нельзя пропускать. Стратегическое пиршество намечено на весну 2005 года. ■



### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Стратегия в реальном времени с поистине эпическим размахом: 15 наций, 370 юнитов, 320 строений, все временные эпохи развития человечества, сильная экономика, тонкая дипломатия, многообещающий AI и масса стратегических комбинаций. Что еще нужно для настоящего фаната RTS-жанра?

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%**

# Utopia-City

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Экшен ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Parallax Arts Studio ■ Похожесть: Serious Sam, Will Rock ■ Мультиплеер: Не объявлен

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2004 года

[www.utopiareal.com/city](http://www.utopiareal.com/city)

В 1516 году английский гуманист Томас Мор написал сочинение "Утопия", в котором живописно обрисовал идеальный общественный строй будущего. С тех пор этим замечательным словом принято называть мир фантастического счастья и несбыточных, соответственно, желаний. Утопии нет, ибо ее созданию противится сама человеческая сущность. Но это не мешает находиться чудачкам, которые все еще верят в сие замечательное явление. Так, например, главный герой рассказа Роберта Шекли "Билет на планету Тарнай" ради того, чтобы попасть в место, которое, якобы, и есть настоящая утопия, совершил долгое и опасное путешествие. Увы, в конце его ждало разочарование.

Творцы мира, где происходит действие игры **Utopia-City**, совершили другую, куда более серьезную ошибку — они создали место, в котором хорошо всем.

## Счастье для всех и почти даром

Utopia-City во многом следует заветам Гибсона и Лукьяненко.

Идеальный виртуальный мир, вобравший в себя все лучшее из реальности и добавивший к этому ранее невиданные возможности. Здесь хорошо всем, а раз это так, то и уходить отсюда не хочется. Поэтому нет ничего странного в том, что все большее число жителей Земли предпочитают жизни в реальности сладкие грезы Utopia-City.

Сначала такая ситуация устраивала почти всех. Искать счастье в иной мир уходили обычно те, кому в мире реальном не нашлось достойного места. Виртуальность стала пристанищем для патологических неудачников, непризнанных гениев, безумцев и просто лентяев. Но в Utopia-City оказалось слишком хорошо, понимаете? И вслед за неудачниками и фриками сюда потянулись вполне обычные и социально устроенные люди. Их становилось все больше — в какой-то момент стало ясно, что если ситуации дать развиваться дальше, то в определенный момент человечество окажется на пороге сложнейшего социального кризиса. Ведь в виртуальность уходили уже ученые и

политики, писатели и актеры, солдаты и рабочие — все те, без кого наше общество благополучно развалится. Поэтому было решено уничтожить Utopia-City, а обитающих в нем людей вернуть обратно, в реальность. Но сделать это оказалось не так уж и просто. Грезящих в виртуальности нельзя просто взять и физически отключить от канала — это ведет к гибели. Аналогичный эффект вызовет и подрыв серверов Utopia-City. Так что остался только один путь — действовать изнутри. Но здесь, к сожалению, таится очередная неприятность. Дело в том, что Utopia-City — это мир, который совершенно не зависит от земных правительств и развивается сам по себе. Поэтому просто отдать приказ на ликвидацию ну никак не получится.

Из числа тех, кто еще остался в бренном мире, была сформирована группа бойцов, которые под видом жаждущих переселиться в виртуальный город-сад простаков должны были проникнуть в Utopia-City и начать творить нехорошее. Одним из них и является игрок, перед которым стоит две

задачи: вернуть как можно больше людей на грешную землю и, по возможности, попробовать уничтожить "Утопию".

Выполнить первую задачу достаточно просто. Лучшее лекарство от цифрового существования — это виртуальная пуля, всаженная в не менее виртуальный лоб. Так что готовьтесь стрелять, барышни. Стрелять предстоит во всех подряд — там, на Земле, рассортируют. Единственное условие — после смерти от виртуального гражданина остается информационный диск, который обязательно надо подобрать, иначе возвращение не состоится. А для того, чтобы игрок не забывал о своей собирательной миссии, его наниматели придумали весьма оригинальную систему взаимозачетов. Каждый такой CD дает некоторое количество бонусных очков. Доберешься до определенной цифры — получишь подарок в виде нового оружия. Кроме того, очки расходуются на регенерацию жизни, боеприпасов и заряда артефактов (более подробно о последних смотрим ниже по течению статьи). Так что бла-



1 Судя по виду граждан, освободиться от ига виртуальности они явно не желают.

2 Полицейские заблокировали проход. Но зачитать игроку его права они вряд ли успеют.

3 Банк "Утопии". Мы заглянули сюда за очередным артефактом. Встреча оказана соответствующая.

4 Окна разбиваются с веселым звоном. А уже через несколько минут прибегут циферки и превратятся в новые стекла — мир-то у нас виртуальный!





гополучное существование в игре полностью зависит от ваших ратных подвигов на виртуальных полях сражений.

Разумеется, практически все обитатели Utopia-City желанием вернуться назад особо не горят. Поэтому с самого начала своего виртуального сафари игрок начнет встречаться с ожесточенным сопротивлением. Местные обитатели будут стараться побыстрее смыться с поля боя, дабы не превратиться в кучку тающих цифр, полиция откроет огонь при любом подозрительном действии, а в случае, если станет совсем жарко, придет спецназ. Без боя не выйдет забрать даже честно настрелянные информационные диски — в Utopia-City, помимо игрока, за ними охотятся и специальные персонажи-техники, которые существуют для того, чтобы не дать погибшим вернуться к реальной жизни. Наконец, попасть в перестрелку можно и вопреки собственному желанию — среди мирных жителей регулярно попадают коллеги-засланцы из реального мира, которые не обучены понятию «дружественный огонь» и поэтому палят во всех без разбору.

Выполнить вторую задачу — уничтожить Utopia-City — несколько сложнее. Сотворить большой взрыв получится только собрав

разбросанные по игровым уровням артефакты. К некоторым из них просто придется пробиваться с боем, для получения других уже необходимо выполнить определенную миссию. Награда, впрочем, будет достойной в любом случае — каждый артефакт не только приближает игрока к победе, но еще и дает ему определенные возможности. Здесь вам, скажем, индивидуальный телепортер, замедление времени (исключительно для врагов), невидимость и еще несколько очень приятных умений. Единственный недостаток — артефакты потребляют энергию с огромной скоростью, так что для ее восстановления опять придется заняться отстрелом виртуальных граждан. Впрочем, без этого здесь вообще никуда.

### В объятиях матрицы

Разработкой всей вышеописанной виртуальной драмы занимается питерская студия **Parallax Arts Studio**, в офисе которой мне довелось познакомиться с бета-версией Utopia-City. Следует сразу отметить, что «Утопия» — их дебютный проект, так что не ждите от него геймплей-откровений. Нам готовят самый что ни на есть классический экшен. Эдакий **Serious Sam** в миниатюре — та

же самая война со всеми, только чуть меньшего масштаба.

При внимательном же рассмотрении — в игре обнаружилось нешуточное обилие нелинейности, что для подобных игр скорее нонсенс, чем правило. Так, например, статус «нелюбови» между вами и полицией меняется, поэтому разрешается отсидеться где-нибудь в тихом уголке, после чего мирно пойти гулять по уровню, раскланиваясь с попадающимися навстречу блюстителями правопорядка. Если очень постараться и заставить себя некоторое время не жать на курок, то таким способом можно пройти некоторые несложные задания. Последние, кстати, тоже имеют особенность развиваться нелинейно. Так, в одной из миссий игрок должен запереть похитившего артефакт негодяя в небольшой камерке. Если успеете — замечательно, берите узника свеженьким и устраивайте показательную порку за то, что без спросу прикарманил чужое. Если же нет, то готовьтесь ради той же самой порки гоняться за ним по всему уровню.



Визуально Utopia-City звезд с неба не то чтобы не хватает, она к ним особо и не тянется. Графика для сегодняшних времен весь-

ма неприглядна, звук приятен, но не более. Бросается в глаза неплохая физика и огромное количество разрушаемых предметов — экспертам по ломанию будет где развернуться.

Главное — за время разработки игры сотрудники Parallax Arts Studio смогли набраться опыта и построить потрясающе мощную и гибкую команду по производству игр (осматриваем окружающие страницы в поисках мини-очерка о «неизвестном гиганте»). Активно ведется доработка графического и физического движков, из которых уже вовсю куется новый проект компании — экшен **Liquidator** (см. подробности в ближайших выпусках «Игромании»). Создан собственный инструментарий. Наконец, идут работы и над переносом игр на **Xbox**, причем пока — без официального инструментария от Microsoft, самостоятельно, на ощупь.

В общем, планов у компании громадье. Ну а Utopia-City уже совсем скоро станет одной из первых страниц в истории Parallax Arts Studio — проект вышел на финальную стадию тестирования, активно ведутся поиски издателей в России и за рубежом. Так что к концу 2004 — началу 2005 стоит ждать погружения. ■

## Неизвестный гигант



В бизнесе есть такое замечательно понятие, как «диверсификация». Оно означает, что компания начинает развивать альтернативные направления деятельности, с тем чтобы увеличить прибыль.

Так вот, Parallax Arts Studio стала результатом диверсификации бизнеса. Студия была основана в 2000 году и является дочерней компанией известной в Санкт-Петербурге торговой сети «Адамант». Размах торговцев в новой для себя области впечатляет — на сегодняшний день над играми не покладая рук трудится уже более 70 человек, а в разработке находится сразу три проекта (помимо упомянутых Utopia-City и Liquidator существует еще и третий, пока секретный).



### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Utopia-City — легкий и веселый экшен. Врагов здесь никто не считает, а ответственную миссию по спасению мира можно запросто выполнять во время обеденных перерывов.

ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ

95%

# DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY



Михаил Коршунов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Action/Adventure ■ Издатель: Funcom ■ Разработчик: Funcom ■ Похожесть: The Longest Journey ■ Мультиплеер: Не объявлен

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2005 года

www.dreamfall.com

В 2000 году норвежские сказочники из **Funcom** рассказали всему миру потрясающе, ослепительно красивую историю о том, как хрупкая девушка, избранная судьбой, пожертвовала своей прежней жизнью ради спасения двух миров и сохранения вселенского баланса. Пять лет спустя, весной 2005, они же расскажут нам продолжение своей сказки. Новая игра называется **Dreamfall: The Longest Journey**, выполнена в живописном 3D и несколько смещает акценты в сторону action. О том, почему новая экшен-адвенчура от Funcom однозначно находится в десятке самых ожидаемых грядущего года, — ниже.

## Глава вторая

Нас ждет не просто сиквел, а практически новая игра, со своим сюжетом и персонажами — вторая глава в эпической саге под названием The Longest Journey. Разработчики клятвенно обязуются сохранить духовную связь между играми, чтобы одновременно порадовать отыгравших в

первую часть и не смущать новоприбывших.

Как известно, успех The Longest Journey во многом объяснялся потрясающей графикой, впечатляющим сюжетом, а также яркими и харизматичными персонажами. Dreamfall собирается в полной мере унаследовать эти качества, предоставляя в распоряжение игрока сразу трех героев. Зоя — главгероиня Dreamfall, обаятельная двадцатилетняя уроженка г. Касабланка, решившая взять академический отпуск. Однако судьба, как водится, спутывает планы и втягивает ее в таинственный (и коварный) заговор (произносить таинственным голосом). Помимо Зои игроку предстоит встреча с... Эйприл Райан, той самой героиней первой части. Прошедшая через огонь, воду и полигональные трубы, Эйприл, некогда невинная девушка, превратилась в лишенную иллюзий зрелую женщину, запертую в чужом мире. Убежденная, что она выполнила свое предназначение, Эйприл и

не подозревает, что судьба имеет на нее свои планы. Завершает список доступных героев Dreamfall хмурый молодой человек Киан, воинственный религиозный фанатик, которого ждут суровые испытания веры и духа.

Вся интрига заключается в том, что сценарий будет разыгран противоположными друг другу персонажами, истории каждого из которых постепенно начнут пересекаться, сливаясь вместе в общую сюжетную линию. Что касается собственно событий, тут Funcom проявляют свой нордический характер и уходят от любых вопросов, намекая лишь на новую угрозу балансу между мирами и пресловутый заговор, связанный с мечтами.

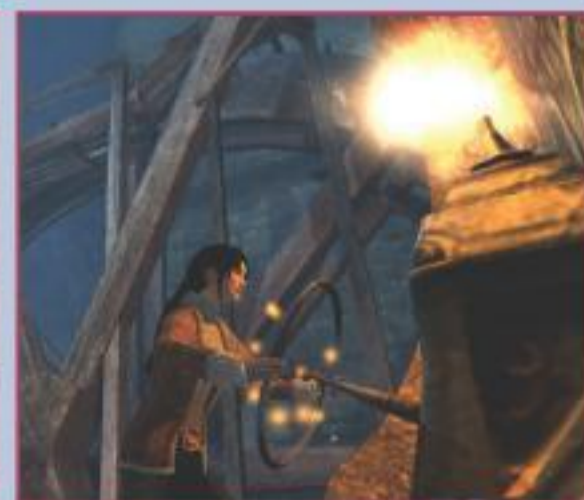
## Мотор! Камера! Экшен!

За прошедшие пять лет Funcom совместно с компанией **Spinor** создали новый движок с грозным названием **Shark Engine**. Никаких статичных сцен и вписанных полигональных героев — балом в Dreamfall пра-

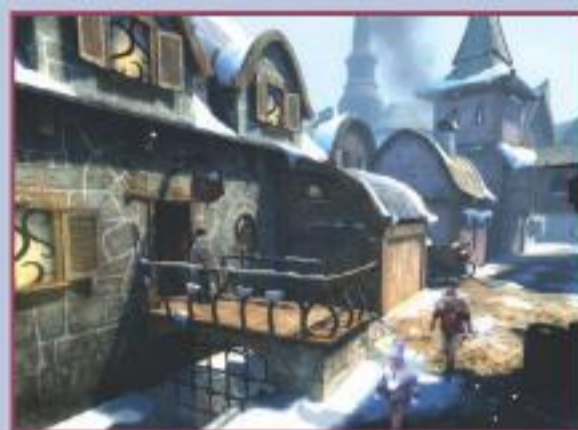
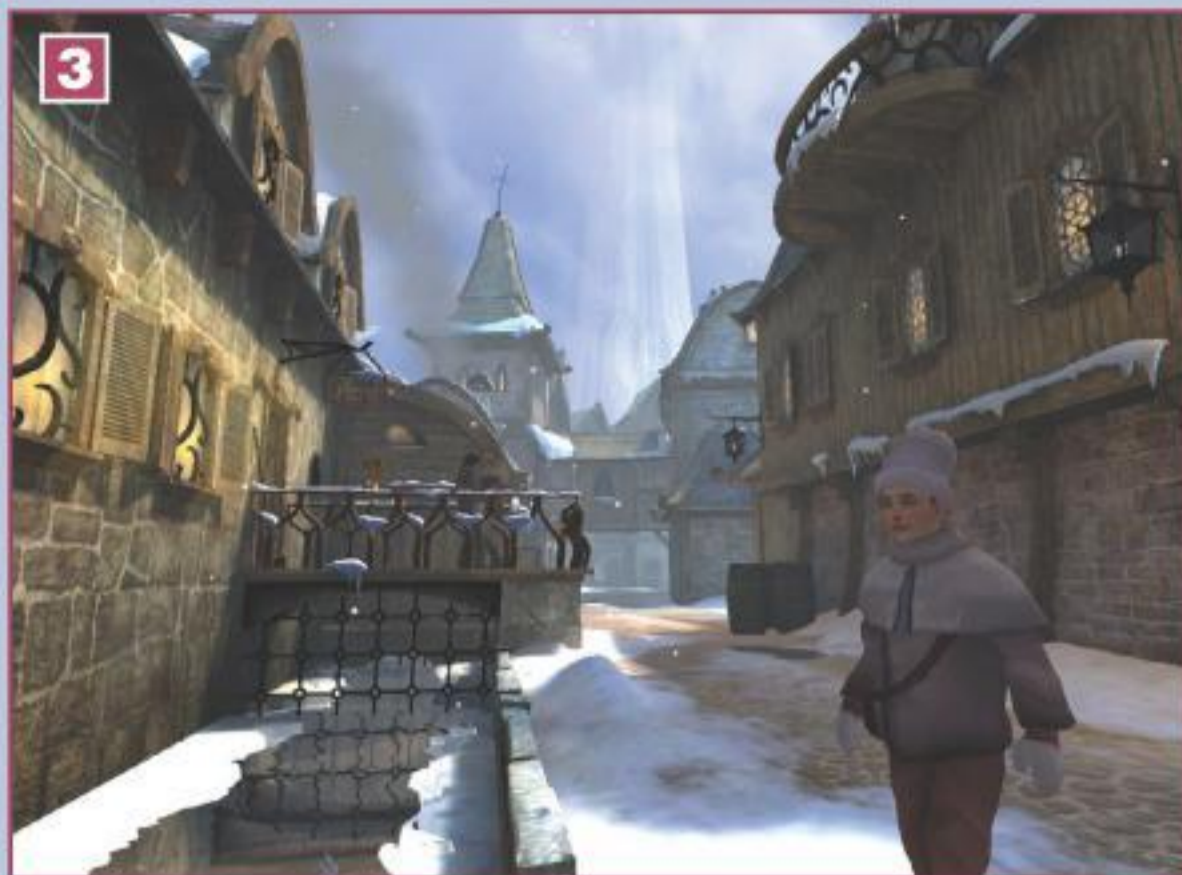
вит честное 3D. При этом игра умудрилась не растерять рукотворный шарм первой части — проект выглядит бесподобно. Роскошные модели, динамические тени, шейдеры — все как у взрослых.

Среди нововведений — измененный инвентарь, отныне более наглядный и удобный. В частности, появилась возможность брать из него предметы и перемещаться по уровню с ними в руках. Также нам обещают некое "поле фокуса" — своеобразный луч света, которым персонаж тщательно изучает и анализирует все предметы на расстоянии. Это позволяет устранить столь ненавистный всем прогрессивным людям планеты пиксельхантинг и необходимость стоять вплотную рядом с интересующим вас объектом. В целом управление обещает быть легким и простым в освоении, на что как раз и делают упор разработчики. Акробатические упражнения так и вовсе происходят автоматически.

Еще одной отличительной чертой Dreamfall стало некото-



- 1 Каким образом в сказочный Dreamfall пролезли такие вот образины — неизвестно. Разработчики хранят молчание.
- 2 Если вы вдруг подумали про Tomb Raider — срочно покиньте помещение!
- 3 Ганс Христиан Андерсен, а также кинофильм "Шоколад" при виде таких картинок нервно почесываются.
- 4 Обратите внимание на честную игру светотени. Не Thief, конечно, но все же.



рое отдаление от канонов жанра в сторону... экшена. Никто, конечно, не собирается вставлять в игру кровавые боины с участием двуручных топоров и гатлинг-лазеров, но Рагнар Торнквиста, руководитель проекта и сценарист, глаголет, что таким образом они планируют оживить и разнообразить традиционно спокойный и размеренный геймплей. В результате вы встретите в игре не только рукопашные схватки, но и так называемые set-pieces. Это динамические сцены, в которых от вас потребуется оперативно принять то или иное решение. Например, отпрыгнуть вправо или сделать разворот. Что характерно, риск неудачи не будет раскачиваться ржавым мечом над головой игрока — в таких эпизодах неправильных решений попросту не будет! Сцена будет отыграна вне зависимости от ваших действий,

но вот исход игры может быть несколько другим.

Что касается схваток, то от них в большинстве случаев можно будет уклониться. Что сделать — прокрасться на цыпочках в тени или с ревом ворваться в помещение — решать вам. По словам Торнквиста, вышеуказанные нововведения были неизбежны, поскольку разработчики не смогли воплотить свои замыслы в рамках старой point'n'click-схемы. Впрочем, адептам жанра беспокоиться не стоит, ибо неспешные прогулки, паззлы и витиеватые диалоги никуда не денутся.

### Старые знакомые

Кроме Эйприл мы встретим в Dreamfall старых знакомых персонажей из первой части и побываем в знакомых локациях. Как и в The Longest Journey, местная вселенная разделена на высокотех-

нологичную Землю — Старк, и условно-фэнтезийную — Аркадию. Однако теперь к ним добавится еще один мир — Winter.

Funcom клятвенно обещают, что Dreamfall начисто будет лишена недостатков первой части — перенасыщенные диалоги уходят в прошлое вместе с излишне сложными головоломками. Собственно, вся игра будет несколько короче — по словам разработчиков, эти меры были приняты по многочисленным просьбам игроков.

Музыку к игре пишет Мортен Сорли — композитор, ответственный за саундтрек к оригинальной The Longest Journey, а также звуковой и музыкальный ряд Anarchy Online. К озвучке предполагается привлечь исключительно высокопрофессиональных актеров, по мере возможности тех же, что участвовали в первой части. Что касается "взрослой" лексики и

откровенных сцен, то здесь Funcom идут на поводу у цензоров рейтинга R (от 18 лет) — таковых не предвидится. Так что старина Флиппер отправляется на пенсию.



Причин не верить Funcom, подозрительно вглядываясь в скриншоты и вчитываясь в пресс-релизы, по большому счету, нет. Уже сейчас игра производит исключительно благоприятное впечатление, а прогрессивные идеи разработчиков внушают оптимизм. Опыта и таланта норвежцам не занимать, а времени впереди еще предостаточно — не зря авторы отказываются от многочисленных интервью и пресс-конференций, объясняя это необходимостью сконцентрироваться на процессе разработки. Релиз, напомним, планируется ближайшей весной. ■

## Параллельные миры



Компания Funcom известна не только как создатель The Longest Journey, но и как автор MMORPG Anarchy Online (и ее многочисленных аддонов). Работа над онлайн-проектом началась еще до выхода знаменитого квеста и продолжалась уже после завершения работ над адвенчурой.

Создатель The Longest Journey и руководитель Dreamfall, Рагнар Торнквист ([www.ragnartornquist.com](http://www.ragnartornquist.com)) также принимал участие в создании Anarchy Online, в частности, он является автором ее оригинального сценария и игровой вселенной. На данный момент, помимо Dreamfall, Funcom трудятся над очередным аддоном к их "Анархии", а также над совершенно новым онлайн-проектом под кодовым названием TSW.



### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Dreamfall неожиданно смещает акценты — вместо классической схемы нам предлагают руковорный движок, роскошную графику и... экшен-элементы. Как бы там ни было, а в умении Funcom рассказывать интересные истории мы не сомневаемся.

ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ

65%



Нынешний "Центр внимания" сплошь состоит из игр, которые нам удалось потрогать своими руками. Поэтому сомнений относительно статуса этих проектов у нас не остается — встречайте самую свежую информацию о трех ярких блокбастерах.

Во-первых — отечественный "Паркан 2", который мы самолично пробовали на зуб в офисе "Никиты". Мощный движок, продуманная до мелочей вселенная и... никакого хардкора. Несмотря на собственные масштабы, второй "Паркан" — игра крайне доступная. Подробности — в нашем эксклюзивном материале.

Во-вторых — снова он, **Warhammer 40 000: Dawn of War**. В

прошлом номере мы в общих чертах обрисовали, что готовят нам **Relic**, отцы **Homeworld**. Этот месяц мы провели, изучая вынесенную из недр российского издателя бета-версию грядущей стратегии. Если коротко, **Dawn of War** — это новый **Warcraft**. Не верите? Читайте исполненную подробностей и деталей статью!

Наконец, на закуску мы приготовили вам наши ощущения от... **Rome: Total War!** Игорь Варнавский провел в обнимку с "живой" версией игры несколько дней и расскажет вам, как выглядит и играется самая ожидаемая стратегия этой осени.

Не смею вас больше задерживать — шесть страниц самого сочного эксклюзива ждут вас!

*Олег Ставицкий, редактор*

## Паркан 2

Олег Ставицкий

**Жанр:** Action/RPG/Симулятор ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** Никита ■ **Похожесть:** Паркан, X2: The Threat ■ **Мультиплеер:** Не объявлен ■ **Дата выхода:** Начало 2005 года ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сайт игры:** www.parkan.ru

До триумфального появления "Вангеров" в 1998 году первый "Паркан" был чуть ли не единственным предметом гордости российского игропрома. Шутка ли, игра, которую в "Никите" делали долгие три года, давала любому школьнику возможность облететь полгалктики, поработать космическим торговцем и пострелять роботов на космических же базах. Все это — при помощи высокотехнологичного (на тот момент) движка. "Паркан", по слухам, до сих пор остается одной из самых успешных игр в истории российского игростроения, а отдельные маньяки бороздят его фиолетовый космос по сей день.

"Никита", тем временем, готовит второе пришествие своего космического исполина. На этот

раз — с движком уровня **DOOM III**, генератором случайных миссий и еще целым ворохом нововведений. Не увидеть продолжение отечественной космооперы своими глазами мы не могли. Поэтому в срочном порядке отрядили нашего спецкора в офис разработчиков. Расшифровка его впечатлений после скоростного космического перелета — ниже.

### Повторение пройденного

Итак, если вы по какому-то чудовищному стечению обстоятельств не представляете себе, что такое "Паркан", то у вас есть отличный шанс восполнить пробелы в образовании. "Паркан" — это удивительная помесь **Elite**, **Wing Commander** и любого хоро-

шего экшена от первого лица, который придет вам в голову. Если еще проще, то смысл следующий: у вас есть космос, есть корабль и есть вы. Игрок волен летать по галактикам, высаживаться на планеты, торговать, драться, снова торговать, снова драться, затем немного общаться, затем опять драться... Куда идти, что делать, с кем дружить — решать исключительно вам.

Второй "Паркан" предлагает все то же самое, но на качественно новом уровне. В "Никите" никак не могут решить, что же они делают — космосим с элементами RPG или ролевою игру с элементами космосима, — руководитель проекта вступает в спор с PR-менеджером прямо на моих глазах. На самом деле, каждый волен дозировать жанры для себя сам. Хотите летать? Милости просим, дружите со всеми, не обижайте маленьких и примерно выполняйте все квесты. Хотите вгрызаться бластером в стальные глотки планетарных обитателей — распускайте руки, нападите на торговцев и крушите все, что подвернется под руку. Игра примет вас таким, какой вы есть, и в том и в другом случае. Сюжет тут опционален (хоть и наличествует). Главное — свобода.

Итак, для простоты, давайте разберем каждую из составляющих второго "Паркана" по косточкам. Космосим вызывает стойкие ассоциации с **Descent: Freespace**. То есть полеты являют собой симулятор с серьезным аркадным уклоном. Корабль можно всячески прокачивать и апгрейдить, навешивать на него бесчисленное количество всевозможных ускорителей и генераторов, но сам по себе экшен остается простым, ярким и стремительным. Хотя, конечно, не без изюминки. Скажем, в "Никите" решили вернуть игроку незаслуженно забытую возможность перера-

спределения энергии. В какой-то момент вы захотите пожертвовать скоростью ради усиления защитного поля, а в какой-то — наоборот. Энергетическим менеджментом, напомню, был славен уже упомянутый выше **Freespace**. Здесь же — возможность сбить вражескую ракету на подлете, блики чужих планет и славные модели космических кораблей.

Вся космическая составляющая совершенно спокойно управляется при помощи клавиатуры и мыши — никаких хардкорных замашек вроде ньютоновской физики или необходимости иметь под рукой профессиональный джойстик.

То же самое касается экшена. Как и в оригинальном "Паркане", у вас есть возможность таскать за собой роботов-напарников, которые честно будут бросаться своей бронированной грудью на защиту хозяина. Теперь, правда, взаимодействие с ботами имеет легкий тактический привкус — вы можете раздавать подшефным команды и координировать их действия. Но в целом "Никита" ставит на комбинацию масштаба и доступности — очень верное решение.

Разумеется, ваше поведение самым непосредственным образом отражается на дипломатических отношениях со всевозможными фракциями, которых тут великое множество. Напали и ограбили торговца? Не рассчитывайте на теплый прием в следующий раз. Помогли ему отбиться от пиратов? Сами понимаете... Однако отныне "Никита" ввела в игру так называемые случайные квесты и миссии, которые позволят вам быть более гибким дипломатом. Вам регулярно будут встречаться представители любых, в том числе и вражеских, фракций, разговор с которыми строится примерно так: "так уж вышло, что мы с тобой не очень дружим, но мне очень нужна по-



На таких вот посудинах тоже удастся полетать.

мощь — слетай туда-то, принеси мне кое-что, а я тебе заплачу". Если вы принимаете предложение, то помимо законного вознаграждения заметно улучшите свои взаимоотношения с этой фракцией. Такая вот нехитрая дипломатия.

Не забывайте также про такое замечательное событие, как абордаж. Вы вольны не только нападать на корабли, но и стыковаться к ним с целью вооруженного грабежа. Более того, если корабль по отношению к вам нейтрален, то высадка на его борт не повлечет за собой перестрелку. Однако стоит вам открыть огонь по команде или попробовать прикармить чужое, как начнется он самый. Экшен.

Вообще, на прогулках по кораблям хотелось бы остановиться поподробнее. Дело в том, что чуть ли не впервые летающие в космосе судна являются не просто высокополигональными консервными банками, а реальными объектами, внутри которых можно оказаться. Скажем, если вы проникнете в небольшой торговый корабль, то обнаружите внутри несколько грузовых отсеков, комнату управления и машинное отделение. Зато прогулка по космокрейсеру, сами понимаете, может обернуться получасовым плутанием по многочисленным этажам и коридорам. "У нас все по-честному!" — заявляет Иван Банников, главный PR-мужчина "Никиты". Вот, скажем, если вы будете перемещать груз из одного отсека в другой, то соответствующие ящики действительно будут перенесены — это можно увидеть! А пройтись по своему кораблю придется, и не раз — вас также могут попытаться взять на абордаж, и тогда разить супостатов лазером придется внутри собственного судна.

### Знаки отличия

Визуально второй "Паркан" выглядит, безусловно, впечатляюще. Иван без тени сомнения сравнивает новый движок с технологией "Сталкера". И не без оснований. Все новомодные DirectX 9-рады на месте. От планет исходит величавое свечение, местный космос бликует всеми известными науке эф-



Внутренне убранство кораблей ничем не уступает тому же DOOM 3.

фектами, а от взрывов хочется прикрыть глаза рукой — натурально, сплят.

Но по-настоящему движок второго "Паркана" расправляет плечи в экшен-сценах. Во-первых, это особенно хорошо видно внутри кораблей, поздоровайтесь с честными тенями уровня как минимум **Thief: Deadly Shadows**. Учтывая, что каждая уважающая себя пушка стреляет тут сочными залпами плазмы, помещение регулярно освещают разноцветные вспышки. Плюс — правильная физика, шейдерные стены и роскошная игра светотени. Картинка второго "Паркана" вызывает искреннее уважение.

А что происходит во время высадки на поверхности планеты — нужно видеть. Во-первых, поздоровайтесь с правильными масштабами. Если вы приземлились на огромном транспортном корабле, то сможете своими глазами увидеть, как его очертания скрываются за межгалактическими облаками.

Когда за вашей спиной гигантское космическое судно, а впереди — инопланетная пустыня, по которой ветер гонит пыль и какие-то космоколючки, а навстречу из-за холма уже бегут шейдерные роботы, "Паркан 2" действительно впечатляет. "Поверхность планет, кстати, генерируется случайным образом", — дополняет картину Иван.



"Паркан 2" — это масштабное игровое действие с человеческим лицом и управлением. Здесь есть, как называют его сами разработчики, универсальный триггер (аналог use в других играх). По нажатию на одну и ту же кнопку вы сможете вступить в диалог с космическим торговцем, пристыковаться и телепортировать нужный ящик на свой корабль. Апгрейды осуществляются легко и непринужденно, космобой выглядит как облегченный вариант **Freespace**, экшен играет на публике спецэффектами и отнюдь не стремится усложнить нам жизнь. В "Никите" умеют делать работу над ошибками — второй "Паркан" выглядит как игра, которая выходит на публику с раскрытыми руками. В ней нет — и это главное — кустарного и дилетантского размаха. Разработчики делают игру размеренно и с умом, поминая все, за что ругали оригинал. Что получится в итоге, пока неизвестно. За размах, движок и концепцию нам уже сейчас совершенно не страшно. Насчет баланса пока неизвестно ровным счетом ничего. Впрочем, игра находится в надежных руках, так что мы верим — все получится. ■



# героям тоже нужно

выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты  
**AIRTEK®**

от 50 до 150\$



"Мастер Компьютер XXI"

784-63-53 / 785-38-95

"Электрон сервис"

424-78-21 / 231-49-38

"Цифровые технологии"

937-42-79

"Остров технологий"

789-67-97

"Альт Телеком"

258-00-42

"Санрайз"

956-12-25

"Корвет"

369-06-94

"Систек"

781-23-84

"КИТ"

389-44-27



**Pocket Cam 3200**

тип сенсора CMOS 2 Мрiх,  
разрешение : до 2048x1536,  
память: 32 Mb,  
LCD TFT цветной дисплей 1,5",  
внешняя память SD/MMC Card,  
вспышка, интерфейс USB,  
питание 2x1,5V AAA

## Warhammer 40000: Dawn of War

Олег Ставицкий

**Жанр:** RTS ■ **Издатель:** THQ ■ **Разработчик:** Relic ■ **Издатель в России:** Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ **Похожесть:** Ground Control 2, Warcraft 3 ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Октябрь 2004 года ■ **Системные требования:** 1,4 (2) GHz, 256 (512) Mb, 64 (128) Mb Video ■ **Сайт игры:** www.dawnofwargame.com

Поздравим друг друга — классические RTS имени великой и ужасной “зеленой рамки” возвращаются в новом качестве. Теперь они ослепительно красивы (**Ground Control 2**), по-голливудски величавы (**Armies of Exigo**) и, что важнее всего, умны. Все три эпитета одновременно относятся к заочно обожаемой **Warhammer 40000: Dawn of War**, на которую мы облизывались в прошлом номере. В этом месяце у нас появилась возможность самолично попробовать грядущий блокбастер на зуб. Если коротко сформулировать ощущения от увиденного, то они укладываются ровно в три слова. Встречайте. Новый. **Warcraft**. Без дураков, Dawn of War всем видом показывает, что намерена вписать свое имя на золотой доске почета, втиснуться между двумя стратегическими шедеврами **Blizzard**. И, вы знаете, у нее есть все шансы.

### Колосс

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с Dawn of War, — ощущение эпичности происходящего. Помните, как в детстве у вас перехватывало дух при виде, скажем, огромного самолета или пришвартованного ледокола (если вам, конечно, довелось стоять на пристани рядом с пришвартованным ледоколом)? Схожие ощущения вызывает шедевр **Relic**. Фокус состоит в том, что для того чтобы прочувствовать масштаб и размах, совсем необязательно знать на зуб сюжетные перипетии вселенной Warhammer. Игра сделает это за вас. С первых тактов заглавной темы, с массивных кнопок меню вы буквально кожей почувствуете, что за Dawn of War стоит история, которой вот уже как десять лет поклоняется внушительная часть населения земшара.

То же самое касается графики. Модели, взрывы, анимация — все это пропитано какой-то совершенно нечеловеческой энергетикой и внутренней силой. Когда из земли вырастают заводы Space Marines, этой игре действительно веришь. Плюс — в лучших

традициях RTS нового поколения — каждый из подшефных юнитов хоть сейчас годится в какой-нибудь прошлогодний экшен А-класса. Детализация, то есть, потрясающая: четкие текстуры, честные тени, нестыдное количество полигонов — все на месте. Камеру, однако, можно лишь приближать и удалять — вертеть вокруг своей оси недоуздочно. Интересно, что все эти кинематографические ужимки в духе Ground Control 2 вам не понадобятся — даже с высоты птичьего полета действие, что называется, внушает.

Представьте себе: Space Marines, во главе с величавым героем, встречаются в рукопашной схватке с ордой орков. Грубая поножовщина, кровь, крики, кто-то отчаянно палит в упор из автомата. В какой-то момент наш герой размахивается и что есть силы лупит исполинским молотом по отряду врагов. Кто-то улетает за ограду, встает и снова бежит в бой, некоторые испускают дух прямо на месте. В этот же самый момент герой орков сжимает одного из ваших солдат в руках и буквально перекусывает пополам огромной железной клешней. Это — местный аналог fatality. Периодически юниты умирают особо мучительной, постановочной



Те, кто вовремя не отошли, улетают вместе с обломками listening post.

смертью. Кого-то добивают мечом в голову, кого-то буквально рвут на части — Dawn of War, не стеснясь, передает всю мрачную безысходную вселенной Warhammer. При этом не забывайте про технику. Только здесь вы встретите юниты, которые легко могут занимать добрую четверть экрана. Когда огромный танк бьет плазменной пушкой в толпу, подкрепляя это обычным ракетным залпом, летят в стороны и свои и чужие. Техника (особенно при грамотной пешей поддержке) — это настоящий военный праздник, отрада всех любителей Зрелища с большой буквы.

### Начинка

Все это графическое пиршество — всего лишь ширма, за которой сокрыта совершенно бездонная стратегия. Когда до тебя в полной мере доходят объемы проделанной Relic работы, к этим людям проникаешься совершен-

но искренним уважением. Дело не в том, что в Dawn of War четыре уникальные расы, играть за каждую из которых (кроме, пожалуй, Chaos и Space Marines — они действительно похожи) нужно учиться заново. Дело в глубине реализации. Сотканная под чутким надзором **Games Workshop Interactive**, Dawn of War учитывает все тонкости настольной игры, и это чувствуешь сразу.

Местный геймплей собран не из двух и даже не из трех составляющих. Я уже сейчас продвигу масштабы работы, которую предстоит проделать нашим коллегам из “ЛКИ” — полновесное руководство по жизни на просторах Dawn of War легко займет добрую половину журнала.

Итак, во-первых, ресурсы. Их два — requisition points и энергия. Первые не добываются, а начисляются вам за захват специальных точек на карте — так называемых strategic points. Чем больше точек вы контролируете, тем быстрее накапливаются requisition points. Плюс на каждом уровне также есть relics и critical locations. Захват и тех и других также пополняет закрома родины на предмет requisition points. Однако “релики” также дают доступ к специальным юнитам. Что же касается critical locations, то их необходимо удерживать под своим контролем, чтобы выиграть в мультиплеере (другой вариант — устроить врагу абсолютный геноцид).

Энергию вы вольны добывать сами — для этого необходимо строить генераторы. Однако по уровню разбросаны специальные точки, на которых вы можете возводить свои постройки — благодаря им энергия начинается добываться в два раза быстрее.



Не подумайте дурного, рашу в Dawn of War не место.

## КЛИКай! по правилам



Первый слон, на котором стоит геймплей Dawn of War, — это постоянный контроль освоенных территорий. На месте захваченных точек вы можете возводить вышки (а затем апгрейдить их), которые будут отстреливать вражеские юниты. На практике, конечно, около каждой location приходится держать взвод хорошо прокачанных дуболомов.

Следующая геймплей-составляющая — апгрейды. Приготовьтесь к тому, что практически каждое построенное здание содержит в себе одну-две возможности что-нибудь прокачать или улучшить. К тому же юниты, которые только что сошли с конвейера, — это просто болванки, которые вам самолично предстоит совершенствовать. Схема следующая: большинство пеших солдат отпускаются с заводов в отрядах по четыре человека. Исключение составляют герои и техника. В это же самое время вам надлежит построить специальное здание, в котором вы будете изобретать всевозможные огнеметы, гранатометы и так далее. Как только на поле боя подоспел очередной сквад, вы самолично решаете, сколько в нем будет пулеметчиков, ракетчиков или, скажем, огнеметчиков. Фактически вам предстоит вручную (!) экипировать каждого солдата в армии. Более того, посредством специальных апгрейдов количество человек в скваде можно увеличить до восьми, а также присовокупить к ним специального лидера. Я уже молчу про классические апгрейды брони, здоровья, скорости и так далее. Мало того, прокачке подвержены также здания. Скажем, местный аналог stronghold'a можно проапгрейдить два раза, что откроет доступ к новым апгрейдам, которые, в свою очередь, дадут вам возможность расширить сквады, что влечет за собой... ну, вы поняли.

Звучит все это гораздо страшнее, чем выглядит. На деле, вы уже со второй-третьей попытки заучите горячие клавиши и начнете играть "по приборам" — контролировать происходящий на экране бардак решительно невозможно. Кто-то методично распиливает пополам противника, кто-то отбирает у него очередную strategic point. Через полкарты огромный паукообразный робот лупит ракетами по вражеской вышке. Кромешный ад. Все, что в такой ситуации можно сделать — это заниматься грамотным менеджментом. Заказывайте подкрепления сквадам, вооружайте их и не забывайте про апгрейды.

### Виды рыб

Пара слов о доступных расах. В наличии, напомним, Chaos и Space Marines, Eldars, а также Orks. Первые две более-менее похожи

между собой и отличаются по большей части антуражем. Chaos — все как один — напоминают постоянных посетителей какого-нибудь ортодоксального S&M-клуба: они утыканы шипами, постоянно цедят сквозь зубы что-то про вечные страдания, а также радостно выкрикивают речевки вроде "krush, kill and destroy!" (именно так и говорят, честное слово!). Space Marines, как уже было сказано, разнятся с Chaos в основном антуражем. Eldars — эдакие местные протоссы. У них все строится на апгрейдах — число доступных улучшений превышает все разумные пределы, а процесс развития занимает больше времени, чем у всех остальных. Местные орки — помесь суровых гангста-рэперов и ирландских футбольных болельщиков. Все их постройки именуются как-нибудь вроде Da Boyz Hood, а большинство юнитов разговаривают с сильным британским акцентом. У орков все построено на постоянном увеличении популяции — для этого им выдан специальный ресурс, отвечающий за рост населения.

Более подробно о различиях между фракциями мы поговорим в рецензии — когда будет финальный вариант баланса. Но уже сейчас ясно, что Relic выдали нам с вами на руки бесчисленное количество вариантов. Представьте себе классическую игру "камень-ножницы-бумага", в которую играют многорукие люди с двадцатью пальцами в кулаке. Примерно это и напоминает баланс Dawn of War в своем текущем варианте.



Итак, что нам ясно уже сегодня, за месяц до релиза. Во-первых, Dawn of War явно метит в убийцы Warcraft III. Тактическая глубина, четыре расы, множество апгрейдов, удивительный микс из территориальной войны и глубокого менеджмента. Одиночная кампания, напомним, даже не дает возможности выбирать полюбившуюся фракцию — вас просто проведут за ручку по сюжету, где поручить получится всеми понемногу. Так что прицел сделан явно на мультиплеер.

Во-вторых, в бете видны явные проблемы с AI — ваши подчиненные с ослиным упорством могут поливать огнем какую-нибудь второстепенную вражескую постройку и не обращать при этом никакого внимания на лупящий их отряд неподалеку. Искренне надеемся, что к релизу подобных вещей не будет.

На сегодня это все. Вывод один: запастись терпением и досидеть до конца октября — именно тогда Game Factory Interactive обещают выпустить официальную российскую версию. Полновесная рецензия — уже в следующем номере "Игромании". ■

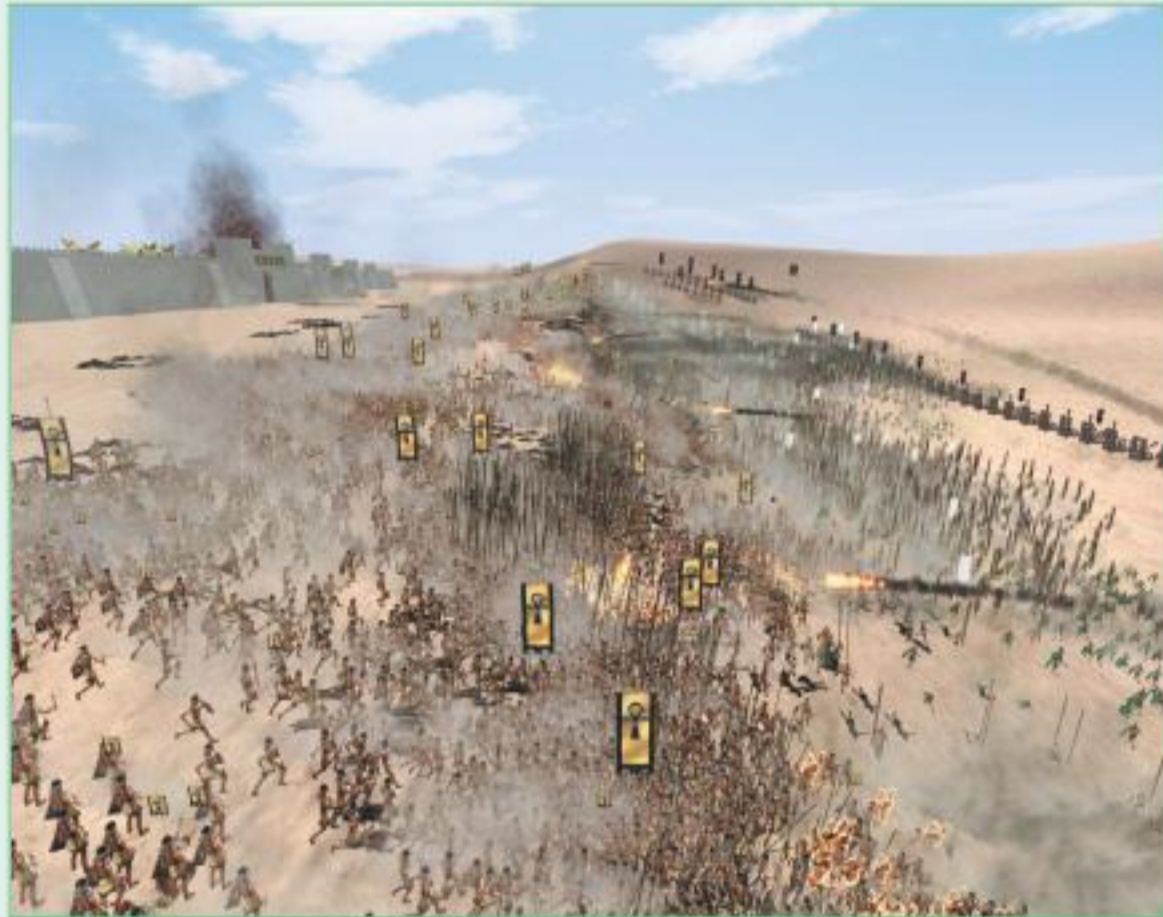


- «Мастер Компьютер XXI» 785-38-95
- «Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38
- «Санрайз» 956-12-25
- «Корвет» 369-06-94
- «Систек» 781-23-84
- «КИТ» 389-44-27
- «Компьютадор» 503-64-54
- «АвиаКомп» 946-04-26
- «Велес Дата» 455-55-81

## Rome: Total War

Игорь Варнавский

**Жанр:** Стратегия ■ **Издатель:** Activision ■ **Разработчик:** The Creative Assembly  
**Похожесть:** Серия Total War ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■  
**Дата выхода:** Осень 2004 года ■ **Системные требования:** 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ■ **Сайт игры:** www.totalwar.com



Разработчики утверждают, что их движок способен отображать до двух тысяч юнитов за один присест. Неправда! На этом скриншоте народу много больше.

“Rome изменит RTS-ландшафт до неузнаваемости”, “после пяти минут демонстрации игрового процесса вашего покорного слугу пришлось отпаивать валидолом”, “увидев ЭТО вживую, я обмочил собственную тогу” — игра, которая удостоивается таких фраз от самых уважаемых изданий, просто не может не стать хитом. О Rome: Total War, самой ожидаемой стратегии нынешнего года, было написано и сказано уже столько, что сомневаться в ее безупречности даже как-то неприлично. Мы попробовали игру своими руками и выяснили, что она действительно близка к идеалу.

Для тех, кто к нам подключился впервые и потому слабо представляет себе, о чем вообще идет речь, небольшое пояснение. Rome: Total War, как и его предшественники, склеен из двух частей — стратегического и тактического режимов. В первом игра идет в походном режиме на глобальной карте мира, а список должностных обязанностей включает в себя дипломатию, шпионаж, строительство городов и множество других, не менее увлекательных занятий.

Карта мира разрезана на лоскуты-регионы, каждый из которых является не только источником доходов, но и причиной постоянной головной боли. В регио-

ны назначаются наместники, на чьи плечи ложится вся ответственность за благополучие области. Губернаторов надо холить, любить и лелеять, поскольку в отличие от обычных юнитов они являются личностями самостоятельными и при случае могут перебежать на сторону врага или начать подковерные интриги с целью свержения вашего режима. Прощтрафившихся наместников следует без промедления устранять руками специально обученных убийц, а отличившихся, напротив, всячески отмечать.

Если собственных предателей надо уничтожать безо всякой пощады, то с теми, кто перешел на вашу сторону, рекомендуется поступать с точностью до наоборот — принимать их с распростертыми объятиями (ведь предоставленная ими информация может оказаться бесценной). Но не забывайте — за ними нужен глаз да глаз. Предавший раз, предаст еще раз.

Характер персонажей со временем меняется. Чиновник, переживший визит ассассина, станет подозрительным и начнет паранойю при любом удобном случае, а, скажем, полководец, потерпевший поражение от карфагенян, возненавидит их всей душой. Кроме того, у всех NPC есть ряд

ролевых характеристик, значение которых со временем повышается. У военачальников быстрее всего растут боевые качества и популярность в войсках, у дипломатов — тактичность, у ассассинов — скрытность и так далее.

Постепенно ваши подопечные обзаведутся даже собственной свитой (в нее могут входить близкие помощники, самые преданные рабы и... собаки). Такая же свита может быть и у вас.

Игрока олицетворяет отдельный персонаж, который, как и все люди, имеет дурацкую привычку стареть. Перспектива встретить старость одиноким бобылем прельстит, я думаю, немногих, поэтому рано или поздно придется обзавестись наследником. Венценосные отпрыски не только обладают собственным “я”, но и, более того, наследуют внешность и черты характера своих родителей — прямо как в The Sims 2. Взрослея, они становятся все более и более самостоятельными, начиная все чаще и чаще задумываться над вопросом, который мучает всех престолонаследников: а не засиделся ли папаша на своем троне? Если ответ окажется положительным, начинается самое страшное, что только можно вообразить — междоусобица.

Впрочем, передавать власть по наследству вовсе необязательно: преемника можно выбрать и из числа особо приближенных персон. О том, насколько играбелен и проработан стратегический режим, мы узнаем лишь после релиза, поскольку в доступной нам версии игры он начисто отсутствует. А вот тактику нам удалось пощупать своими руками. О ней и поговорим.



Все внимание на мини-карту. Римляне еще даже и не подозревают, что через несколько минут будут зажаты в “котел”.





Римские легионеры отчаянно пытаются удрать от кавалерии карфагенян. Дохлый номер.

### Давить слонами

Если прочитать пресс-релиз любой другой стратегии, претендующей на реалистичность, то обнаружится, что почти все, что нам обещают, так или иначе присутствует в Rome: Total War. В Rome используются абсолютно все тактические приемы, о которых нам в голос твердили разработчики последние несколько лет. Лучники и метатели дротиков лучше всего себя чувствуют на возвышенности, но практически беззащитны перед кавалерией. Последние стремительно уничтожают любые типы войск, за исключением копейщиков — эти ребята остановят кого угодно, кроме слонов. Последние здесь являются чем-то вроде оружия массового поражения. Кстати, атаку слонами и кавалерией лучше начинать издали от противника — в этом случае они смогут разогнаться до приличной скорости и с разбегу подавят поло-

вину вражеского отряда. Оставшаяся половина гарантированно даст деру.

Мораль и боевой дух войск играют в Rome: Total War исключительное значение. Удары с флангов или тыла вызывают в рядах противника жуткую панику, поэтому ситуации, когда многочисленная армия обращается в бегство, в порядке вещей. Напуганные слоны представляют собой настоящее стихийное бедствие: обезумев от страха, они несутся, не разбирая дороги. В результате достается всем — и своим, и чужим. Специально для таких случаев предусмотрена экстренная опция — мгновенное убиение обезумевших эльфов.

Схватки с участием слонов и кавалерии вышли у разработчиков на пять с плюсом. А вот когда врукопашную сходятся пехотинцы, все становится намного скучнее. Пока бойцы, находящиеся в

передних рядах, вяло обмениваются ударами, задние ряды, перебирая ногами на месте, напирают на передние. Выглядит это зрелище настолько уныло, что кажется — перед тобой не античное сражение, а прямая трансляция с базарной площади уездного города Энска.

Армия каждого государства (всего их 22, играбельными будет лишь половина) в Rome: Total War имеет свои особенности. Германцы, обитающие на плодородных землях, не испытывают недостатка в еде, и поэтому в кратчайшие сроки могут создать большую (но плохо обученную и абы как вооруженную) армию. Для подготовки римских легионеров требуется много времени и ресурсов, но это сполна окупается их мощью (самые лучшие пехотинцы в игре). Карфагеняне, которые не располагают значительными людскими ресурсами, делают ставку на слонов и наемников.

Размеры армии напрямую зависят от экономического потенциала и подконтрольной территории. Бедное государство с маленьким населением при всем желании не сможет позволить себе иметь большое войско. Солдат, доживших в армии до преклонного возраста, следует отправлять на пенсию — на поле боя толку от них все равно не будет, а на гражданке они будут работать и платить налоги.



Недостатки? Увы, они есть. Во-первых, движок. При приближении камеры римские легионы, которым вы только поразились, превращаются в отряды клонированных буратин. Конечно, все мы знаем, что Rome: Total War способна рисовать до двух тысяч человек на экране без заметных тормозов. Но после **Ground Control 2** или того же **Dawn of War** легкого разочарования все же не избежать.

Во-вторых, искусственный интеллект. В большинстве случаев юниты ведут себя вполне вменяемо, но когда дело доходит до преследования отступающего противника, у подчиненных в головах что-то переключивается и начинается форменное маппетшоу. Весь отряд гурьбой мчится за одним-единственным отрядом. Растоптав бедолаг, подразделение разворачивается и устремляется в погоню за следующей группой. При этом их совершенно не смущает, что за спиной — де-



сяток недобитых врагов.

Тем не менее Rome: Total War — это самая настоящая эволюция жанра. Никаких тектонических потрясений, все то же самое, но больше, лучше, красивее. Всего лишь повторение пройденного на качественно новом уровне. Но какое, черт возьми, повторение! Несмотря на некоторые недостатки, перед нами, очевидно, лучшая "большая" стратегия этого года. Скрестите пальцы — до релиза осталось всего ничего. ■



Говорят, что слоны — как женщины. В гневе они догонят и растопчут любого обидчика, но все равно не будут удовлетворены.

1soft.ru Более 3000 лицензионных CD. Подробные описания и скриншоты!

www.1soft.ru

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН  
ДОСТАВКА ПО РОССИИ

- ИГРЫ
  - игры всех жанров
  - игры для детей
  - игры для взрослых
  - онлайн игры
- МУЛЬТИМЕДИА
  - обучающие
  - энциклопедии
  - справочники
- МУЗЫКА MPEG3
- ФИЛЬМЫ MPEG4
- ФИЛЬМЫ на DVD
- Большинство дисков от 80 до 100 руб.
- Оплата при получении на почте
- Десятки тысяч покупателей по всей России!

ВЫБЕРИ ТО, ЧТО НАДО!

www.1soft.ru

# ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовили: Виктор Кузьмин и Николай Арсеньев

## КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

### 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.

### 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 достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

### ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

### ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "тьюториал" — такая игра получит этот рейтинг.

### ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

### ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

## РЕЙТИНГИ

### 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 техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.




### ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, 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.

## 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.

### РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, 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 бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

#### 0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. 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 не совсем 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.

#### 5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) 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.

#### 7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. 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 вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

#### 10 (ИДЕАЛ)

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.

## МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинка из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

## NHL EASTSIDE MANAGER

Жанр: Менеджер хоккейной команды ■ Издатель/Разработчик: SEGA/Sports Interactive ■  
 Похожесть: Championship Manager ■ Системные требования: CPU 1 (1.2) GHz, 64 (128)  
 Mb, 16 (32) Mb Video ■ Мультиплеер: Интернет ■ Количество дисков: Один CD

Запустив Eastside Manager, любой, кто хоть раз видел его футбольный аналог, сразу чувствует себя как дома. Все — окно новостей, управление командой, режимы тренировки, тактики — напоминает о **Championship Manager**. Разве что раскраска другая. С интерфейсом, правда, вышла незадача — декор и кнопки нарисованы только для разрешения 800x600. В то время как последняя версия Championship Manager выполнена на языке XML, который позволяет свободно масштабировать картинку вплоть до 1600x1200.

Теперь о самой игре. Тренировки выполнены, прямо скажем, примитивно, как во времена футбольного прототипа образца 2001-2002 года. Есть несколько групп характеристик и список тренеров, которых можно назначать на те или иные занятия. Правда, есть и приятные детали, например — выставление уровня нагрузки для спортсменов.

Что касается тактики, то тут все дело в нюансах. Вам необходимо грамотно выставить пятерки игроков, и только потом определять тактику игры для всей команды. Но это еще не все — во время матча вы вольны давать индивидуальные советы каждому игроку в отдельности — вплоть до разрешения драться на льду!

Сами игры проходят не менее увлекательно. Тактическое окно организовано не так, как в том же Championship Manager, — в нем не показывают перемещения игроков. У нас есть ледовая площадка, номинальное размещение пятерок — и все. Во время самой игры на схеме поля нам демонстрируют полосу, которая «гуляет» по площадке, — именно по ней вы можете следить за тем, что происходит в

игре и на какой половине находится шайба. В нижней части экрана можно увидеть текстовые комментарии, текст которых окажется знаком всем ветеранам Championship Manager. Единственное, что удручает — полное отсутствие звука. Вы не поверите, но в игре его нет вообще!

Трансферная схема на удивление проста: предлагаем клубу сумму за игрока или узнаем, сколько они за него хотят. Далее — либо клуб отказывается от сделки, либо мы подписываем контракт. Есть, впрочем, любопытная деталь — драфты. Их суть заключается в том, что клубы выбирают молодых игроков со всего мира. К примеру, Detroit Red Wings выбрала себе перспективного игрока на так называемой ярмарке талантов. После этого он не сможет играть за другой клуб в NHL, пока «хозяин» не откажется от прав на игрока. Такая вот правда жизни.

Назвать NHL Eastside Hockey Manager первым блином язык не поворачивается. Да, недостатки есть — скудные настройки тренировки, полное отсутствие звука, невыразительная трансферная система. Такое впечатление, что игра находится на уровне Championship Manager 2001-2002. Впрочем, если все будет хорошо, то уже через год нас ждет новая, улучшенная версия.

Рейтинг:  7,5



## ASTROBATICS: ЗВЕЗДНАЯ ВОЙНА

Оригинальное название: Astrobatcs ■ Жанр: Аркада ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск

Локализация

**ОБ ИГРЕ:** Хороших скролл-шутеров в наше время очень и очень мало. Тем приятнее стремление компании **Kraisoft** заполнить эту нишу весьма качественными продуктами.

«Astrobatcs: Звездная война» — это клон. Клон незатейливый, но способный скрасить пару долгих осенних вечеров. Постановка задачи: маленький истребитель, толпы врагов, рой бонусов, 32-битная графика и куча спецэффектов. Решение? Лететь, стрелять во все, что не взрывается — или облетать или подбирать. К номинальным нововведениям относятся 5 видов вспомогательного оружия, а также возможность накапливать энергию для особо сильного выстрела. Враги очень разнообразны и радуют душу. Ракетные установки, крейсера, минные заградители и истребители способны составить жестокую конкуренцию игроку. Все они с удовольствием идут на таран, меняя свою жизнь на 10-20 процентов вашего щита. Особо неприятными оказались турели, спрятанные в толще скал. Стрелять им такая диспозиция не мешает, а вот попасть по ним крайне сложно.

Боссы, наоборот, подкачали. Разумеется, здоровые, как стадо буйволов, вооруженные так, что их арсенала хватит, чтобы стереть в порошок целую планету. Но — на экране всегда есть уголок, который ими не прострели-

вается. Так что они изводятся по единообразной схеме: подлетели, посмотрели, куда не достает враг, встали и зажали гашетку. Справедливости ради надо сказать, что эти «лазейки» бывают очень хитро спрятаны — иногда проще играть по-честному, чем тратить время на поиски.

Самая важная часть любой аркады — управление. Корабль послушно следует за мышкой, подчиняясь нехитрым законам разгона и торможения, стрельба поставлена на кнопки грызуна. Просто и приятно. На клавиатуре играть становится много труднее — корабль с трудом слушается стрелок и гордо принимает на грудь все, что летит в его сторону. В целом — четверка с плюсом. Хотя кому она нужна, эта клавиатура?

Графика, как уже отмечалось, 32-битная с морем разнообразных спецэффектов, кучей моделей и горой тщательно отрисованных мест действия. Глаза радуются, мозг уходит на заслуженный отдых.

Музыка очень хорошая, более того — автор жестоко выдрал треки и теперь использует их и в других играх. Звук? Бум и бах качественные, а что еще нужно для счастья?..

В итоге имеем очень хорошую игру, подарок всем ценителям ушедшего жанра. Два-три дня на прохождение отдать не только можно, но и нужно.

**ПЕРЕВОД:** По-хорошему, переводить в Astrobatcs нечего — полтора предложения и три кнопки. Но то, что есть — локализовано без возможных ляпов: шрифты на месте, опечаток и прочих неприятностей не наблюдается.

Рейтинг:  6,5

Рейтинг: 



32. Evan Lindsay (Racers)			
The Manager	Within Site League	Current Game	Reverse
See Also	Personal Details	Mental Attributes	Technical Attributes
Action		Aggression	Blocker
Profile		Anticipation	Glove
Status		Bravery	Passing
Contract		Creativity	Pokecheck
Information		Determination	Positioning
History		Flak	Rebound Control
Game Log		Influence	Recovery
		Teamwork	Reflexes
		Work Rate	Stickhandling
	Goalie	Physical Attributes	Selection Info
	6 ft 1 in / 196 lbs	Acceleration	Form
	Catches: Right	Agility	Morale
	Born: 15.5.79 (Age 24)	Balance	Condition
	Red Deer, AB, CAN	Speed	
	Canadian	Stamina	
		Strength	
News			
Roster			
Standings			
	03-04 Regular Season	GP	W
		L	T
		Mins	GA
		GAA	SV%
			Average

## GIANTS: CITIZEN CABUTO

Оригинальное название: Giants: Citizen Cabuto ■ Жанр: Action ■ Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

**ОБ ИГРЕ:** 1С продолжают доброе дело — официально издают в России культовую линейку медленно идущей ко дну **Interplay**. **Giants: Citizen Cabuto** — очередной подарок всем ценителям живой классики.

**Giants**, если вы вдруг не в курсе — это экшен с маленькими вкраплениями стратегии. Бегаем, собираем ресурсы, затем принесим их на свою базу, после чего сносим под корень вражеское логово. Игра разделена на три части.

В первой мы играем за мекканцев — занимаемся сбором вимпов (местный ресурс) и разбором врагов. Оружие футуристическое: бластер, ракеты и прочие джетпаки. Плюс — периодически **Giants** прикидывается тактической игрой и предлагает крошить врагов в составе команды. Такое, правда, происходит не часто.

Вторая часть — игра за синекую гражданку Дельфи. Антураж резко меняется: бластер отнимают, приходится активно размахивать мечом. Здесь же — непрезентабельный лук и куча заклинаний.

Третья составляющая **Citizen Cabuto** — для голодных и гурма-

нов. Мы едим. Когда персонаж питается, он растет и, соответственно, становится больше. Чтобы преуспеть в **Giants**, необходимо много и хорошо кушать.

Три части разнятся как сюжетом, так и геймплеем. Игра за мекканцев и за Дельфи отличается весьма серьезно. Поиск пропитания так и вовсе ни на что не похож. Вспоминается разве что только давний **Aliens versus Predator**. Концепция та же, но стиль игры совершенно другой.

Графика, что вполне понятно, за это время не изменилась. Но и по современным меркам игра смотрится весьма хорошо. На воду так вообще можно медитировать и по сей день. Вызывают нарекания, пожалуй, только некоторые модели — время накладывает свои требования на количество полигонов.

Звук и музыка есть. Более того — они цепляют. В процессе игры ловишь себя на том, что останавливаешься и слушаешь треки, любуясь отличными пейзажами.

**ПЕРЕВОД:** Качество локализации отменное. Замечательный перевод и, что не так уж часто встречается, отличная озвучка. Конеч-

но, оригинал все равно не переплюнешь, но, если вы в свое время пропустили **Giants**, а с английским у вас проблемы, — настоятельно рекомендуем версию от 1С. Самое главное — локализаторы умудрились сохранить атмосферу. А в случае с **Citizen Cabuto** этот неосязаемый параметр решает если не все, то очень многое.

В порядке небольшого анонса заметим, что 1С также выпустили два абсолютных культа — **Messiah** от **Shiny** (да-да, тех самых, что изваяли “Червяка Джима” и относительно недавнюю **Enter the Matrix**). Более того, в рамках пере-

издания интерплевской классики вышла **Evolva** — проект дизайнеров из **Computer Artworks** (они же отличились отменной **The Thing**).

Рейтинг: 9

Рейтинг:



## КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ

Оригинальное название: Starscape ■ Жанр: Action/Adventure ■ Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

**ОБ ИГРЕ:** Дух исследования, открытие новых технологий и аркадная система боя — вот что являет собой **Starscape**. Игровой процесс прост и вместе с тем увлекателен. Летаем на маленьком корабле по ограниченному космоспространству, бурим астероиды и отбиваемся от постоянно возникающих врагов.

Есть станция “Зевс”, на которой нас ждет экипаж. Туда мы отвозим собранные минералы, там чинимся и перезаряжаем оружие. Поначалу “Зевс” беззащитен, но ближе к середине игры станция способна перемолоть в порошок флот средних размеров. Там же, на “Зевсе”, изобретают новые технологии, строят корабли, оружие и прочую необходимую технику. Никаких ограничений — свободу может ограничить только количество собранных минералов, а их объемы контролирует только ваша жадность.

Боевая система проста и приятна — в зависимости от того, что установлено на корабль, есть бластер и/или ракеты. Ракеты, впрочем, при первой возможности кончаются — приходится лететь на перезарядку. В аркадном режиме летаем, стреляем и взрываем все на

своем пути. Если взорвали нас, то на спасательной капсуле добираться до станции и получаем новый корабль. Весело, увлекательно и ненавязчиво.

Графика хорошая, космос красочный, и, что самое главное, чувствуется общий стиль. Единственное, что подкачало, так это анимация выхода из гиперпространства — спецэффект напоминает бенгальские огни в сильно увеличенном виде. Несерьезно. В остальном — в меру сюрреалистично, в меру разноцветно.

Музыка не уступает остальным частям игры — она идеально соответствует происходящему на экране. Мелодии плавно и вовремя сменяют друг друга — все очень цельно. Звук — ничего особого, но всегда понятно, когда появились новые враги, а когда — кончились ракеты.

**Starscape** — забавная sci-fi вещица. Неожиданное явление маленького принца, милой игры в разноцветной обертке. Конечно, она не претендует на лавры “**Космических рейнджеров**” или, еще чего доброго, **Star Control**. Но то, что эта игра займет вас на неделю-другую — медицинский факт.

**ПЕРЕВОД:** Как гласит народная мудрость, на каждую бочку меда кто-нибудь обязательно найдет ложку дегтя. В этом случае ложку добавили локализаторы. Вся техническая часть и руководство переведены безупречно. Диалоги же оставляют гнетущее впечатление. Обилие уличного жаргона, детская лексика и

странная грамматика отбивают всякое желание с кем-нибудь общаться.

Зато, как нам сообщили локализаторы, в оригинальной версии полностью отсутствовала озвучка. А вот в российской — пожалуйста.

Рейтинг: 7

Рейтинг:



## ПЯТЫЙ ЧАРОДЕЙ

Оригинальное название: Fifth Disciple ■ Жанр: RPG ■ Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

Красивая коробка, россыпь похвал в адрес игры и симпатичные скриншоты обещали много всего хорошего. Надпись "Все бои в походном режиме" манила сбывшимися мечтами и пугала обилием возможностей. Увы, действительность оказалась намного банальнее.

Неприятности начинаются аккуратно после запуска игры. Первый кадр — коллектив разработчиков в полном составе. Оригинальный сюжетный ход. Дальше следует фэнтезийный сценарий номер 17: злой воин всех обманул, захватил власть и посадил доброго и хорошего человека в темницу. Добрый и хороший обижается и идет разбираться. Вначале, правда, он ничего не умеет и не очень сильно обижается, но когда научится — точно разберется.

Культурный шок от вида лошадей, собак и людей, которые напоминают плохо замаскированных инопланетян, сменяется инфарктом от лицезрения графики. Она есть. Больше про нее ничего хорошего сказать нельзя — смотрите скриншоты. Вы спрашиваете, они плоские? Да, плоские. Плохо анимированные, скрюченные и недорисованные.

Чуть позже замечаешь знакомую деталь — шарики в углу. Думаете, **Diablo**? Если бы.... Бой, как и обещано, пошаговый, только никакой тактики нет. Бей, чем дадут и того, кто поближе. Приятная новость — 25 разных заклинаний.

Неприятная — из 25 нужны штук 5-6, остальные используются очень редко. Получаем... действительно, первого "Дьябло", только сильно замедленный и заметно купированный его вариант. Стоит ли упоминать, что враги нарисованы еще хуже, чем наши герои? Милая деталь: из боя нельзя отступить. Драться надлежит до победного конца или героической смерти.

Последняя, кстати, тоже оставляет неизгладимое впечатление — красивая черепашка на экране, надпись "все кончено!" в меню. А потом понимаешь, что если нажать куда-нибудь мышью, то вылезет стандартное меню "поговорить-взять-колдовать". Просто еще один экран, где не видно героя.

**ПЕРВОД:** Русский язык в игре отменный, только это не сильно ей помогает. "Пятый чародей" вышел проектом странным, непонятным и неудобным. Кто будет играть в это по собственному желанию — решительно непонятно.

Рейтинг:  3

Рейтинг:   



# Anarchy Online ALIEN INVASION

FUN  
COM  
www.funcom.com

МедиаХауз  
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

## НЕ ДАЙ ОБРУШИТЬ СВОЙ МИР!



**Anarchy Online:  
Alien Invasion**

включает полную  
ОБНОВЛЕННУЮ  
версию Anarchy Online,  
Notum Wars и  
Shadowlands.

Розничная цена **750** рублей  
включает один месяц игры в АО+NW+AI.

[www.mediahouse.ru](http://www.mediahouse.ru)

Информация и заказ дисков:  
**(095) 931-92-69**

# ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на под-разделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу 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

публикуем на наших компакт-дисках и 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

- **Братья-Пилоты. Олимпиада**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Pipe Studio ● Вид упаковки: jewel
- **В разработке**
- **Axle Rage**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла ● Вид упаковки: jewel
- **Lada Racing Club**  
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: —/Geleos ● Вид упаковки: jewel
- **Metalheart: Replicants Rampage**  
Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла ● Вид упаковки: jewel
- **Neuro**  
Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Parkan 2**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита ● Вид упаковки: jewel
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**  
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **The Fast and Funny**  
Дата: 3 кв. 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Geleos ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Xenus**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **АЛЬФА: антитеррор**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Мист лэнд — ЮГ ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Блицкриг II**  
Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал ● Вид упаковки: jewel
- **Бригада Е5: Новый Альянс**  
Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Алейрон ● Вид упаковки: jewel
- **Велиан**  
Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/MADia ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Вивисектор. Зверь внутри**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: jewel
- **Вторая Мировая**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games ● Вид упаковки: jewel

- **Дальнобойщики 3**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: jewel
- **Звездные волки**  
Дата: лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/X-bow software ● Вид упаковки: jewel
- **Казачьи 2: Наполеоновские войны**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Карибский кризис**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software ● Вид упаковки: jewel
- **Магия войны: Знамена тьмы**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Таргем ● Вид упаковки: jewel
- **Магия крови**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen ● Вид упаковки: jewel
- **Метро-2**  
Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/G5 Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Мор. Утопия**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Ice-Pick Lodge ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

- **Москва на колесах**  
Дата: зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/HBM ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Петька 5: Конец игры**  
Дата: октябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Пограничье**  
Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн Плюс ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Стальные монстры**  
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Леста ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **T-72. Балканы в огне**  
Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: ИДДК/Crazy House ● Вид упаковки: jewel
- **Фаза: Исход**  
Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Poga и Кольта ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Чистильщик**  
Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Антикиллер**  
Дата: Декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactive ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

## ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

- **Поступили в продажу**
- **Mashed: Вдребезги**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Beyond Divinity (Beyond Divinity: Оковы судьбы)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Starscape (Космическая одиссея)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: jewel
- **Galactic Civilizations (Галактические**

- цивилизации)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: jewel
- **Cypher**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel
- **Messiah (Мессия)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel
- **Zoo Empire (Корпорация Зоопарк)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel
- **Transport Giant (Транспортный олигарх)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel

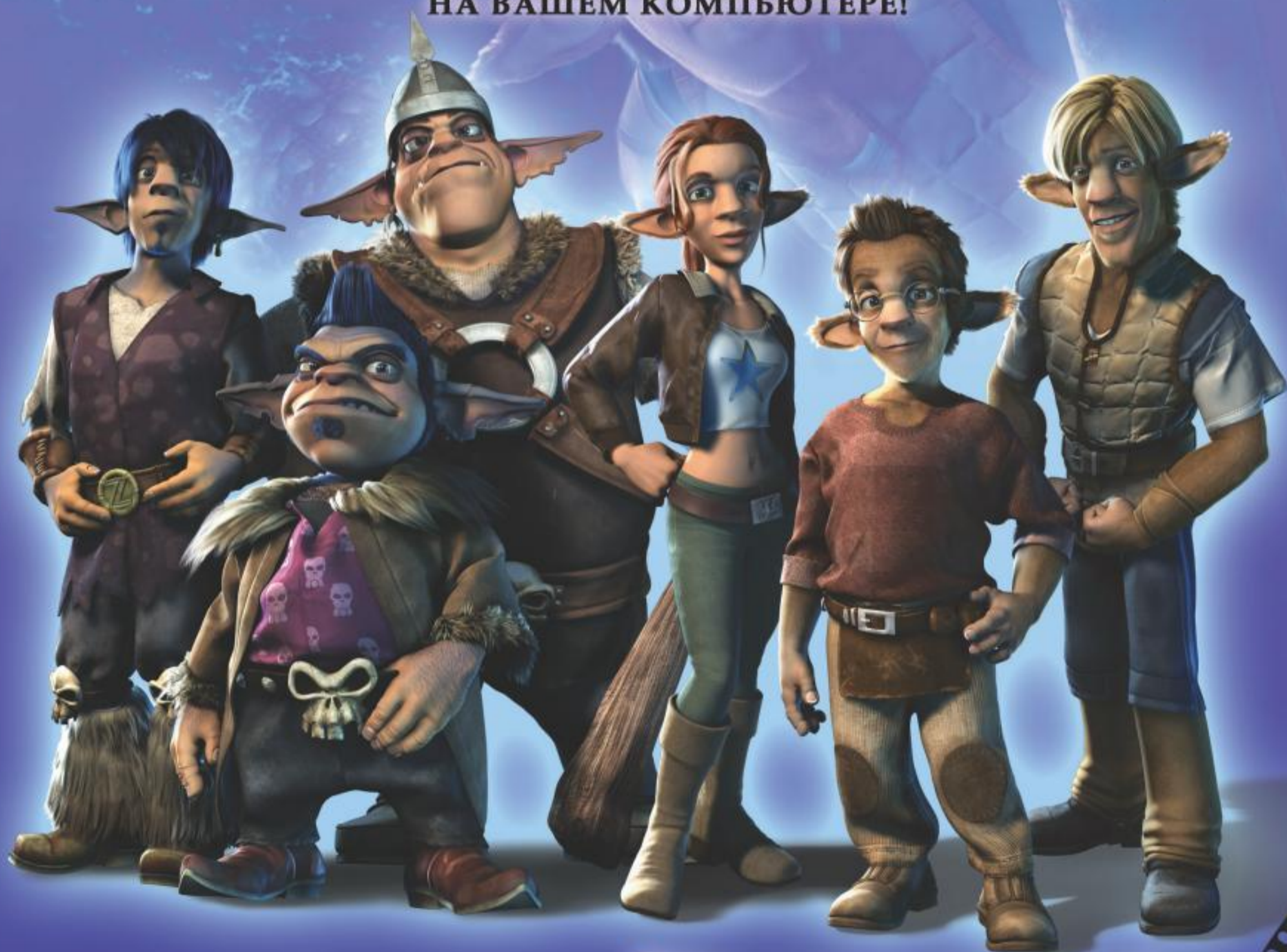
- **Port Royale 2 (Порт Рояль II)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel
- **Castrol Honda Superbike (Зона скорости)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Media2000 ● Вид упаковки: jewel
- **Летние Игры. Афины 2004**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: jewel
- **Новые анонсы**
- **Conflict: Vietnam**

- (Конфликт. Вьетнамская война)**  
Дата: 2004 год ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Rails Across America (Америка на шпалах)**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Strike Fighters**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **I-Ninja**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: dvd-box, jewel
- **Fight Box**  
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

# Г ВОЗВРАЩЕНИЕ В Гайю

ТРИ ГЕРОЯ, СУМАСШЕДШИЙ ГЕНИЙ И ПОХИЩЕННЫЙ АРТЕФАКТ -  
ВОТ ВСЕ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ НЕЗАБЫВАЕМОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ХИТ СЕЗОНА ПОЛУЧАЕТ ВТОРУЮ ЖИЗНЬ  
НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ!





Андрей Александров

■ Жанр: Стратегия ■ Издатель: CDV ■ Разработчик: Stormregion ■ Издатель в России: Акелла ■ Похожесть: В тылу врага ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

# CODENAME: PANZERS

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
CPU 750 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.panzers.com

Вам приходилось когда-нибудь отступать? Вернее, банально бежать, сверкая пятками? Натравить на напирającego противника всю имеющуюся авиацию, сбить своих подчиненных в кучу и оставить гибнуть под ударами "компьютерных" товарищей, с которыми еще несколько минут назад вместе обороняли подступы к селу? Линять в тыл, под вожделенное прикрытие минного поля? Линять с позором, в панике, не разбирая дороги, в щепки разнося всю попадающуюся на пути сельскую атрибутику. А потом, уже почти достигнув места назначения, получить от противника "шило" в виде атакующих сбоку танков и в спешке, под плотным огнем, проводить свой отряд сквозь единственный проход, оставленный в минном поле? Не приходилось? В **Codename: Panzers** придется.

## Братские судьбы

Знаете, если бы **Codename: Panzers** и "В тылу врага" благодаря какому-нибудь непонятному выкрутасу судьбы оказа-

лись родными братьями, то их семейные обязанности распределились бы следующим образом. "В тылу врага" обязательно был бы братом серьезным — окончил школу с медалью, получил высшее образование в престижном вузе, цитирует Ницше и Шиллера. В оригинале, разумеется. А вот судьба **Codename: Panzers** сложилась бы несколько иначе. Из него вышел бы талантливый и веселый разгильдяй. Такие обычно к выпускным экзаменам готовятся прямо на них самих, а с преподавателями знакомятся во время сессии. Лет до двадцати они буквально окружены родительским вниманием, которое по большей части проявляется в виде скандалов с неперенным "разве этому мы тебя учили?" под занавес. Однако проходит время, и вот первый руководит местным филиалом нефтяной компании, а второй — пожалуйста, арт-директор какой-нибудь модной рекламной студии.

Примерно такая же ситуация происходит с "В тылу врага" и **Codename: Panzers**. При всей

идейной близости этих игр разница обнаруживается именно в подходах. Отечественный блокбастер — проект серьезный, старающийся (по мере возможностей) соответствовать исторической действительности. Военная техника здесь щеголяет реалистичной моделью повреждений, движок играет на публике ньютоновской физикой и модной нынче "разрушаемостью". Результат вы знаете сами: игра на равных бьется за первое место в нашем хит-параде с монстрами вроде **Far Cry**.

А вот **Codename: Panzers** — игра куда более условная. Движок больше занят отрисовкой солнечных карт и ярких спецэффектов, в то время как физика и сопромат интересуют его куда как меньше. Нет, домик, конечно, развалить можно и здесь, но вот о том, чтобы аккуратно проломить стену в ангаре и спрятать туда несколько танков, — даже и не мечтайте. Обещанная в пресс-релизах реалистичность осталась на бумаге. Вместо нее вы обнаружите в игре непотребства вроде "кату-

ши", которая азартно долбит цели в десятке метров от себя, при этом категорически отказываясь пальнуть куда-нибудь на другой конец карты. Средних размеров танк запросто может выдержать десяток ракет, пущенных той же самой "катюшей", и потом, отряхнувшись, поехать давить пехоту.

Апогеем же местного цинизма являются истребители-бомбардировщики, призывать которые на помощь можно в большинстве миссий. Эти товарищи появляются над головой противника аккуратно после нажатия соответствующей кнопки, атакуют его с дерзкого пике и стремительно улетают в неизвестном направлении. К телепортеру, не иначе.

## Нетрадиционная война

Играть в **Codename: Panzers**, тем не менее, очень увлекательно, если вы, конечно, не ортодоксальный фанат реализма. Да, творящееся на экране зачастую напоминает веселый и нелепый балаган, но попадаться на эту уловку не стоит — игра



1



- 1 К засевшим на вокзале польским бойцам прибыла авиапочта.
- 2 Огнеметчики с легкостью готовят одно из своих коронных блюд — жареных артиллеристов.
- 3 Вызванные на помощь бомбардировщики устраивают на земле настоящий ад, но спасти защитников села им не под силу — слишком много наступающих.
- 4 Немецкие САУ обстреливают наступающих англичан. Через несколько секунд будут развернуты два артиллерийских расчета, и атака закончится появлением на поле боя очередной груды металлолома.







жестко накажет любого, кто отнесется к ней несерьезно и попытается прогуляться по миссиям, не пользуясь тактической хитростью и смекалкой. Миссии построены так, чтобы держать игрока в постоянном напряжении. Отряд под командованием дается небольшой (десяток единиц бронетехники, плюс тридцать-сорок пехотинцев в Codename: Panzers — настоящее счастье, случающееся только по очень большим праздникам), подкрепления присылают редко, поддержка (пара видов бомбардировщиков, тяжелая артиллерия, воздушный десант, самолеты-разведчики) выдается в строго ограниченных количествах. Так что мысль о том, чтобы навалиться на врага веселой гурьбой, лучше оставить — нададут по носу в первой же миссии. Поэтому идти по игре приходится очень вдумчиво, тщательно планируя каждый

свой шаг и проводя долгое время в режиме паузы.

С несуразностями, которые касаются реализма, вообще приходится водить дружбу: так, скажем, самым эффективным противотанковым оружием в игре неожиданно оказываются... огнемётчики. От них, конечно, бронетехника и в реальной жизни неслабо страдала, но в Codename: Panzers эти граждане вытворяют вообще невообразимые вещи, за считанные секунды деля из бронированной коробки самую настоящую духовку на гусеницах. Экипаж подобного издевательства, разумеется, не выдерживает и в недожаренном виде выпрыгивает из люков, аккуратно под пули встречающих. Сей способ низведения бронетехники, кстати, не только эффективен, но и экономически выгоден — остывший примус позволяет укомплектовать собственными тан-

кистами и отправить на фронт.

Вообще, пехота в Codename: Panzers, в отличие от некоторых аналогичных игр, играет огромную роль, и действовать без ее прикрытия крайне сложно. Так, например, "пешеходы" куда лучше танков управляются с истреблением себе подобных, поэтому выручать дребезжащие железки, попавшие под огонь вражеских огнемётчиков или гранатомётчиков, приходится обычно именно им. Сильно от них достается и артиллерии: выведенная в тыл группа солдат вырезает расчет быстрее, чем тот успеет развернуться. Захватенное же орудие всегда можно использовать в хозяйстве. Не тушуются пехотинцы и в городских условиях, где им и только им разрешено пробираться самыми узкими лазейками и нагло вламываться в любые постройки, используя их в качестве мини-крепостей.

Зато в местном автопарке значится форменное издевательство над реализмом — ремонтная чудо-машина, которая буквально за минуту способна вернуть к жизни полумертвую грудку металлолома.

Несколько особняком от всего этого балагана стоит артиллерия, в особенности самоходная, которая запросто способна перемалывать в порошок и солдат, и танки, и окружающую их атрибутику. Но только в том случае, если вы будете вовремя подвозить боеприпасы и возьмете на себя целеуказание. Еще больше мороки с позицией — пушки в Codename: Panzers дальностью не одарены, так что приходится постоянно следить за тем, чтобы они были поблизости от зоны боевых действий, но в то же время сами ненароком в нее не залезли. Впрочем, зрелище того, как болтающийся над полем боя



разведывательный самолет "засвечивает" вражеские позиции, по которым безнаказанно наносят удар две притаившиеся неподалеку "катюши", заслуживает всех этих забот.

Искусственный интеллект в Codename: Panzers ушиблен почти на всю его электронную голову — смотреть без содрогания на то, что вытворяют подчиненные на поле боя, невозможно. Оставленные без внимания пехотинцы могут отрешенно палить по какой-нибудь отдаленной цели, напрочь игнорируя более близких и опасных противников. Еще хуже ситуация обстоит с танками, которые регулярно стараются подставить под удар плохо защищенную корму. Искоренять это безобразие приходится самым банальным способом — брать бразды правления в свои руки и таскать юнитов, как глупых щенят, на коротком поводке. И здесь вы начинаете понимать, что дарованная "В тылу врага" возможность ручного управления вовсе не "забавная фишка", а серьезное и грамотное нововведение в геймплей. Подобной роскоши Panzers, к сожалению, лишены.

Кстати, если вернуться к упомянутому выше искусственному интеллекту, то следует отметить, что управление войсками противника или союзника ему дается куда лучше. Поэтому при игре в одиночную кампанию не создается впечатления, что тебе противостоит умалишенный. Во многом, конечно, это происходит благодаря гра-

мотной работе создателей миссий, но и сам компьютер в грязь лицом старается не ударять — действует достаточно осторожно, не брезгует отступить, если становится жарко, плюс регулярно радуется неожиданными тактическими приемами.

### Три товарища

Познавать все вышеописанные премудрости предстоит на протяжении трех кампаний: за Германию, за СССР и за Союзников. В каждой кампании игрока олицетворяет герой — молодой офицер, присутствующий на поле боя, а в межмиссионных промежутках радующий игрока дневниковыми впечатлениями. Так, глазами Ханса Вон Гробеля мы увидим самое начало войны, когда Германия еще только вела наступление на Польшу и Францию. С Александром Владимировым участвуем во всех важных сражениях на Западном фронте, начиная с битв под Москвой и заканчивая взятием Берлина. Наконец, Джеймс Барнс и Джеффри Вильсон (союзники "по блату" пробили себе двух героев) проведут нас по до боли знакомой Нормандии.

Наиболее интересной из этих трех кампаний, несомненно, является немецкая: она выглядит наиболее органично и цельно, к тому же ранние сражения Второй мировой достаточно редко становятся темой для компьютерных игр. Чуть хуже смотрится Нормандия — видно, что старались сделать ее

как можно оригинальнее, но получилось не до конца. А вот советская кампания несколько разочаровывает: разработчики явно хотели охватить как можно больше знаменитых сражений, в которых принимала участие Красная Армия. Поэтому бедняга Александр больше похож не на боевого офицера, а на путешественника во времени, запросто перешагивающего огромные пространственно-временные промежутки. Связи между заданиями, равно как и внятного сюжета, разумеется, нет. Радует только, что сражения действительно получились масштабными — здесь советской "главе" нет равных.

Миссии сделаны очень грамотно и разнообразно, так что приступов скуки во время прохождения Codename: Panzers не предвидится — похожих друг на друга моментов практически нет. А вот скриптовые ролики, которые понапиханы в огромном количестве, положительных эмоций не вызывают. Режиссура, конечно, отменная, но графический движок, заточенный под совершенно другие задачи, превращает все эти задумки в нелепый парад оживших обитателей кукольного магазина. К тому же глаз регулярно цепляется за несоответствие событий в роликах тому, что только что происходило на поле боя. Так, скриптовая сценка, которая начинается с показа того, как игрок только что отразил атаку супостата, может изобразить сражение совершенно не так,

каким оно было в действительности (логично — ведь каждый проходит игру своим собственным способом). Мелочь, а неприятно.

За выполнение миссии игрок награждает некоторым количеством "очков престижа", которые он может обменять на новых солдат и технику — такие вот здесь отношения между передовыми частями и ответственными за снабжение тыловиками. Впрочем, ничего плохого в этом нет — возиться, подбирая в свой отряд пополнение, можно очень долго, благо список техники внушительный (и обновляется в процессе прохождения игры). "Купленные" и полученные от командования подчиненные, набирая опыт, кочуют вслед за игроком по миссиям, что является отличным стимулом к аккуратному прохождению игры.



Вот и настало время сводить дебет с кредитом. Сделанная нашими украинскими соседями "В тылу врага" продемонстрировала, как можно сделать игру серьезную, реалистичную, но в то же время несложную в освоении. Детище венгров из Stormregion подойдет в первую очередь тем, кто ждет от игры веселого и легкого развлечения, а не скрупулезной проработки технических аспектов. Как бы там ни было, Codename: Panzers — игра отменная. Красивая, стремительная, яркая. А что нам еще, собственно, нужно? ■



### Ладонью — и по автомату!



Достаточно часто разработчики помещают на диски со своими играми различные бонус-материалы: ролики, обои для рабочего стола, музыку, скетчи и тому подобное. Не исключением оказались и ребята из Stormregion, подготовившие настоящий подарок любителям всевозможных бонусов. Помимо вышеперечисленных вещей и нескольких забавных фотографий, в комплекте с Codename: Panzers идет ряд очень интересных материалов по созданию игры. Особый интерес представляют собой ролики, на которых заснят процесс создания анимации с помощью технологии motion capture. Зрелище не только познавательное, но и забавное: например, для того чтобы "заснять" отдачу при стрельбе из оружия, сотрудник компании просто начал стучать ладонью по торцу ствола. Особенно трудно ему пришлось при отработке стрельбы очередями — не каждая рука такое выдержит.

**РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**  
 **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**  
 **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**  
 **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**  
**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**  
 90%

**ДОЖДАЛИСЬ?**  
 Codename: Panzers — веселая и увлекательная "войнушка" в декорациях Второй мировой. Она не претендует на дотошный реализм и историческую достоверность, но с легкостью напряжет ваши извилины. Стратегия для тех, кто хочет и может думать.

**ГЕЙМПЛЕЙ**  
 ★★★★★★★★★★ **9.0**  
**ГРАФИКА**  
 ★★★★★★★★★★ **8.0**  
**ЗВУК И МУЗЫКА**  
 ★★★★★★★★★★ **8.0**  
**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**  
 ★★★★★★★★★★ **7.0**

**РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"**  
**8.5**

# КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

## ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги  
“КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ”

Армия протоплазменных машин  
терроризирует галактику.  
Межзвездная Коалиция  
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире  
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и  
планетарные 3D-битвы роботов!



# СТАЛИНГРАД

Андрей Александров

Жанр: RTS ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: DTF Games

■ Похожесть: Блицкриг, Противостояние ■

Мультиплеер: нет ■ Количество дисков: Два CD

[www.stalingrad-game.ru](http://www.stalingrad-game.ru)

E-MAIL РУБРИКИ: [RS@IGROMANIA.RU](mailto:RS@IGROMANIA.RU)  
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
CPU 366 MHz, 64 Mb, 8 Mb Video  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
CPU 600 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

«Наша рота шла под моим наблюдением. Я старался держать в поле зрения всех своих бойцов. Час, два, три часа молчаливые полки под покровом ночи двигались на восток. Шли не по прямой, разумеется. Направление нам давали балки, а в большей степени — сами же немцы, выпускавшие ракеты через равные промежутки времени всю ночь. Ракеты взлетают слева — колонна резко поворачивает вправо, переходя на другую балку, лишь бы она вела нас на восток. Когда же мы видели вспархивающие вражеские ракеты прямо перед собой, то искали другой путь. Часто немцы выпускали свои ракеты так близко, что мы слышали их характерный сухой треск, похожий на шипение кобры, прямо над своими головами. Мы ожидали одного — вражеского нападения, которое должно было в любую минуту начаться», — писал в своих воспоминаниях Михаил Алексеев, политрук и заместитель командира минометной роты 106-го Стрелкового полка 29-й Стрелковой дивизии. Через несколько часов выходящая из окружения дивизия будет атакована и практически пол-

ностью уничтожена немцами. Михаилу удастся вывести к своим всего пару десятков человек.

На дворе стояло 30 августа 1942 года. Далеко за спинами спасшихся ребят осталась железнодорожная станция Абганерово, ставшая еще одной страничкой великой Сталинградской битвы.

Пройдет 62 года, и Сталинград вновь вернется к нам. Вернется в виде замечательной исторической RTS «Сталинград», сделанной ребятами из молодой компании DTF Games.

## Подвинуть «Блицкриг»

Если, вооружившись саперной лопаткой и фонариком, углубиться в недра сайта [www.dtf.ru](http://www.dtf.ru), то на отметке «1.09.2003» можно наткнуться на очень интересную авторскую колонку Петра Прохоренко, гейм-дизайнера «Сталинграда», которая посвящена созданному неизвестными разработчиками и изданному пиратами проекту «Противостояние IV: Сталинград». В своей статье Петр очень негативно отзывался о качестве поделки, ее исторической достоверности и за-

канчивает свои размышления словами: «А ведь на материале Сталинградской битвы можно было бы сделать такую игру — сам «Блицкриг» подвинулся бы».

Кто тогда знал, что уже через год с небольшим мы будем играть в RTS по материалам этой самой битвы, созданную в том числе и автором приведенных выше строк. Что особенно забавно — «Сталинград» выстроен на движке того самого «Блицкрига», который грозился подвинуть Петр. Для тех, кто по каким-то причинам пропустил наш сентябрьский «Центр внимания», напомним. Еще на КРИ-2003 коллектив DTF Games, узнав, что Nival Interactive планирует продать несколько лицензий на использование моторчика от своего стратегического проекта, начал вести переговоры с Сергеем Орловским о покупке. Тяжелый издательский труд взяла на себя компания 1C. Одновременно шло обдумывание темы будущей игры. Основных вариантов было три: Сталинградская битва, сражения под осажденным Ленинградом и некий «выдуманный» сценарий, разыгрывавшийся во времена

второй мировой. Как нетрудно догадаться, решили остановиться на Сталинграде.

Историю этой битвы можно рассказывать по-разному. Можно написать куцую справку из трех строк — началась такого-то числа, нападающие стремились добиться того-то, всего участвовало столько-то человек, из которых столько-то погибло, и так далее. Можно, наоборот, потратить огромный срок и написать целую книгу, где подробно будет расписан каждый день сражения. И, наконец, можно поступить так, как сделали разработчики «Сталинграда», превратившие свою игру в настоящий интерактивный учебник по истории одной из самых серьезных битв второй мировой войны.

Историческая достоверность здесь является полноправной королевой бала. Действительности соответствует практически все, вплоть до состава сходящихся в той или иной миссии подразделений. Ну а если где-нибудь и случается не так, «как было», то лишь по причине специфики игры или отсутствия достоверных исторических сведений.



- 1 Штурм не удался — дымят уже два танка, погибших пехотинцев никто не считает. Надо было грамотнее проводить разведку.
- 2 «Ил-2» заходит на штурмовку.
- 3 Бой за деревню. Практически в каждом здании окопалась пехота, так что приходится стрелять издалека.
- 4 Пока «тридцатьчетверка» отвлеклась на пехоту, бронегруппа готовит ей ответный сюрприз.



# D-DAY

**Андрей Александров**

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Monte Cristo ■  
Разработчик: Digital Reality ■ Издатель в России: 1С ■  
Похожесть: Platoon, Desert Rats vs. Afrika Korps ■  
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество  
дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video Video  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.d-daygame.com

14 часов, 27 минут. Продвигаемся в сторону немецкого порта. Остается прорваться сквозь хлипкий заслон из нескольких зенитных установок и пары самоходных орудий. Потерь практически нет. Красота!

14 часов, 35 минут. Разнесли зенитчиков. Немцы, почуяв неладное, подогнали танки и начали рушить порт. Пришлось сбросить на них десантников. Погибли почти все парашютисты, лишь одной группе удалось захватить танк и соединиться с основными силами. Порт, тем не менее, захвачен.

16 часов, 41 минута. Берем Сент-Ло. Враг неожиданно заходит с тыла и наносит удар по снабженцам. Ремонтные машины, грузовики с пехотой, мотоциклы с разведчиками — почти никто из них не дождался спешивших на помощь "Шерманов". Отошли к захваченному штабу, организовали круговую оборону и ждем подкрепления. Обещают уже через три минуты.

16 часов, 57 минут. Опять стоим. Выходя к артиллерийской ба-

таре противника, напоролись на минное поле. Двум "Ахиллесам" порвало гусеницы. Окопались, вызвали из Сент-Ло ремонтников и саперов. Пока ждали, откуда-то выскочила немецкая колонна. Греемся около догорающего вражеского танка...

16 часов, 59 минут. Саперов все еще нет. Перерыв. Exit Game. Пора переносить свои впечатления на бумагу.

## Нормандия чей-то мечты

Если честно, то при первом знакомстве **D-Day** не вызывает особого оптимизма. Среднестатистическая стратегия в реальном времени, заточенная под руководство средними подразделениями. В разработчиках ходит компания **Digital Reality**, которая не так давно выдала нам **Desert Rats vs. Afrika Korps**. Да и декорации не внушают оптимизма — Вторая мировая в последнее время не вызывает никаких эмоций, кроме глухого раздражения. Место и время действия избито еще больше —

Нормандия, 1944-й год. Прыгаем на пляж Омаха, получаем на орехи от окопавшегося врага, перегруппировываемся, прорываем оборону и начинаем наступательную операцию в северо-западной Франции. Немецкие войска, кстати, доступны для управления только в многопользовательском режиме, а о том, что на востоке в это же время СССР отчаянно громили немцев, здесь, похоже, вообще не вспоминают. Такая вот затравка.

В реальности же проект вышел куда как более привлекательным, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что у разработчиков **D-Day** оказался свой, не совсем привычный взгляд на десантную операцию в Нормандии. Игра совершенно неожиданно *не* начинается с традиционной высадки на пляже Омаха — вместо этого нас ждет несколько дерзких операций во вражеских тылах. На чаепитие приглашены английские и американские десантники, а также французские партизаны (их здесь называют гордым сло-

вом "Сопротивление"). Подобная завязка увлекает и вызывает уважение к разработчикам.

От пресловутой Омахи, правда, убежать не получится — мясорубка на пляже следует аккуратно после того, как десантники под нашим командованием вдоволь навоюются на немецких позициях. После высадки в Нормандии сюжет попадает в привычную колею — местами встречаются не раз виденные в других играх события. Но у **D-Day** есть свой "туз в рукаве" — качественные и интересные игровые миссии. Зачастую характер действий меняется буквально на лету: мы очищаем город от врага, потом дерзким ударом с фланга уничтожаем расположенную в окрестностях дальноточную артиллерию, потом ждем подкрепления, занимаем оборону и уже сами отбиваем атаки немцев. Здесь же — наступательные операции, окружение, охрана колонн и еще много разнообразных вкусностей. Плюс дополнительные задания, выполнение которых



- 1 Самоходка и танк ходят гулять в лес исключительно парами.
- 2 "Голая" пехота с суицидальным упорством прет на окопавшиеся танки. На этой линии фронта у немцев совсем уж плохая ситуация.
- 3 Нет ничего приятнее, чем теплым летним днем скинуть на голову ничего не подозревающего врага парочку бомб!
- 4 Немецкий танк подставился и словил по снаряду с двух направлений. Экипажу пора заказывать билеты на небеса.





# POLITICAL MACHINE

**Олег Ставицкий**

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Ubisoft ■  
Разработчик: Stardock ■ Похожесть:  
Corporate Machine ■ Мультиплеер: Нет ■  
Количество дисков: Один CD

**НЕОБХОДИМО:**  
CPU 333 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
CPU 800 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video

[www.politicalmachine.com](http://www.politicalmachine.com)

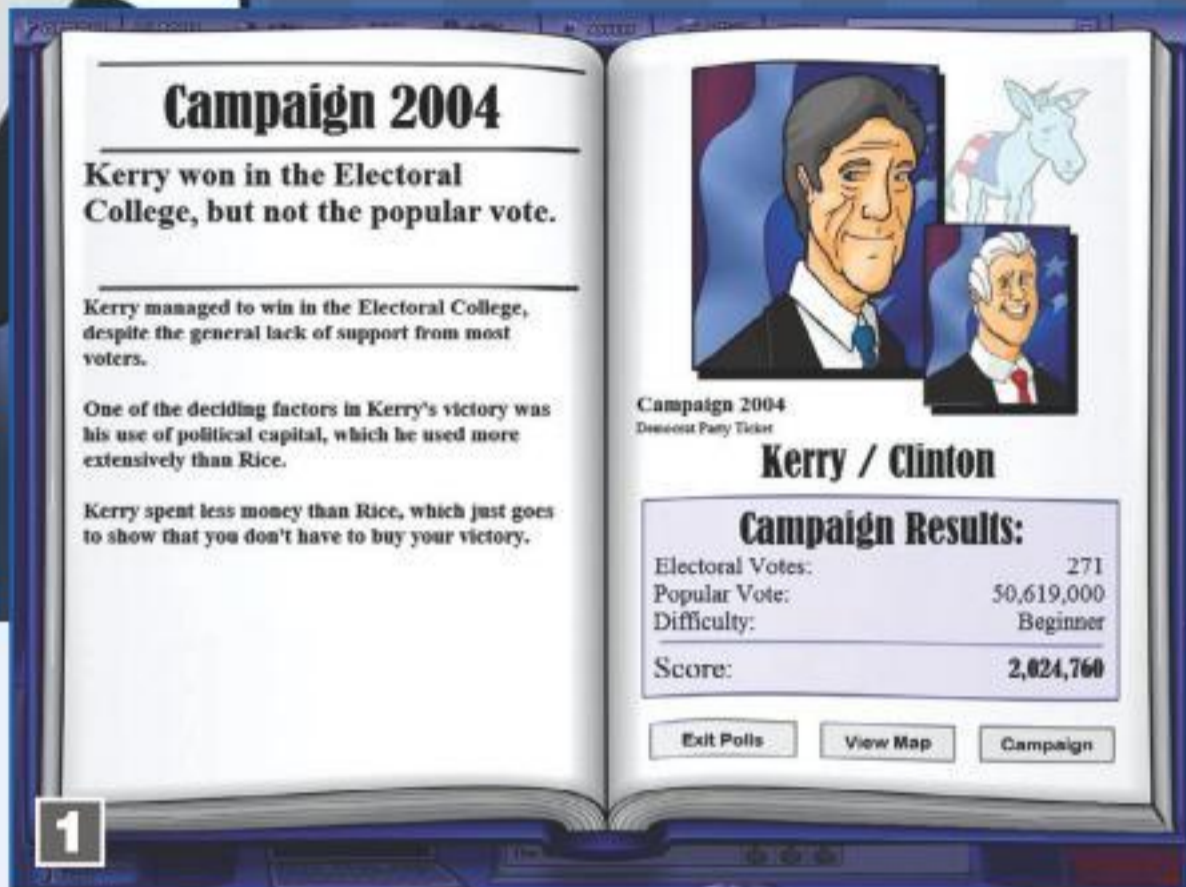
Этим ноябрем весь земшар не отрываясь будет следить за тем, как Америка выбирает себе нового президента. Борьба демократов и республиканцев привлекает внимание среднестатистического обывателя не меньше, чем футбол или очередной скандал с поп-звездами. За показательным презрением к стране гамбургеров кроется, разумеется, благоговейный ужас: сегодня США задают политический тон во всем мире. И если раньше предвыборная гонка являлась поводом для искрометных шуток (см. исполненную едко цинизма трагикомедию "Плутовство" гениального Барри Левинсона), то сегодня в сторону Белого Дома все больше летят комья желчи. Главный оппозиционер, Майкл Мур, умудрился заполучить каннскую Ветвь из рук самого Квентина Тарантино за свой документальный антибушевский манифест "Боулинг для Колумбины", а российская премьера его второй серии нападок ("Фаренгейт 9/11") случится со дня на день. На этом фоне появление игр вроде **Political Machine** не вызывает особого удивления. Благодаря проекту **Stardock** (которые в свое время отличились отменной **Corporate Machine**) мы с вами можем принять деятельное участие в самых забавных четырнадцати неделях из жизни Америки — в предвыборной президентской гонке.

## Хвост виляет собакой

Игра предлагает вам приме-

рять на себя пиджак руководителя предвыборной кампании, предварительно определившись с тем, кого из кандидатов вы бы хотели усадить в президентское кресло. И вот здесь нас с вами поджидает первый подвох — в списке потенциальных соискателей звания "президент США" кроме знакомых Буша, Клинтона и легендарного губернатора Калифорнии значится еще добрый десяток имен, знакомых или коренному жителю Америки, или какому-нибудь политическому обозревателю. Впрочем, сама по себе личность кандидата не так уж и важна — именно вам предстоит решать, что им говорить, как себя вести и кому нанести дипломатические визиты. Главное — решить, будете вы тащить наверх демократа или республиканца, а также внимательно изучить его характеристики (харизма, выносливость и так далее).

Собственно, сам геймплей является собой череду бесконечных списков, графиков и таблиц, в которых вам надлежит проставлять соответствующие галочки. Визуально **Political Machine** напоминает настольную игру. Каждый ход (которые вы делаете по очереди) — это одна предвыборная неделя, в ходе которой вы можете предпринять ряд действий. Последние направлены, с одной стороны, на то, чтобы донести до избирателей информацию о существовании вашей кандидатуры, а с другой — на укрепление позиций в уже осведомленных штатах. Для реализа-



1 Вы также можете создать собственного кандидата, подружив собственную фотографию в папку с портретами персонажей.

2 Вот так выглядит "поле битвы" в **Political Machine**.

ции двух вышеописанных задач необходимо открывать предвыборные штабы (которые впоследствии можно апгрейдить, укрепляя тем самым свои позиции в штате) и предпринимать всевозможные акции. Последних **Political Machine** предлагает великое множество. Реклама, публичные выступления, заявления в прессе, теледебаты, пресс-конференции, заказные статьи — все это в вашем распоряжении. И здесь игрока, не являющегося гражданином Америки, ждет второй подвох. Стоит вам ознакомиться со списком тем, предлагаемых, скажем, для заказной статьи, как в глазах медленно начинает плыть. Вы можете выступить против войны в Ираке или заявить о своих намерениях бороться с терроризмом — это понятно. Но вот, скажем, почему поддержка абортов вызовет резкое негодование со стороны республиканского электората, решительное непонят-

но. Мое любимое занятие — подложить оппоненту свинью и заявить в прессе, что он планирует вырубать леса или хранить радиоактивные отходы на территории страны.

Собственно, вся игра строится на череде решений и мероприятий. Все это отображается в виде графиков, генерируемых игрой заголовков газет и стенографии выступлений. Ну и, разумеется, финишная прямая — голосование. Приготовьтесь, кстати, предъяснить свой безупречный английский язык — без него в **Political Machine** никуда.



**Political Machine** — умная, местами забавная и очень злободневная игра. Если вы заканчиваете свой вечер за просмотром аналитических программ и следите за политической обстановкой в США — почувствуете себя как рыба в воде. Все остальные, правда, рискуют или запутаться, или попросту заскучать. ■

REИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Если вы досконально разбираетесь в политической ситуации США и знаете, чем республиканские взгляды отличаются от демократических — <b>Political Machine</b> доставит вам удовольствие. Если же нет — рискуете запутаться или заскучать.
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★	7.0

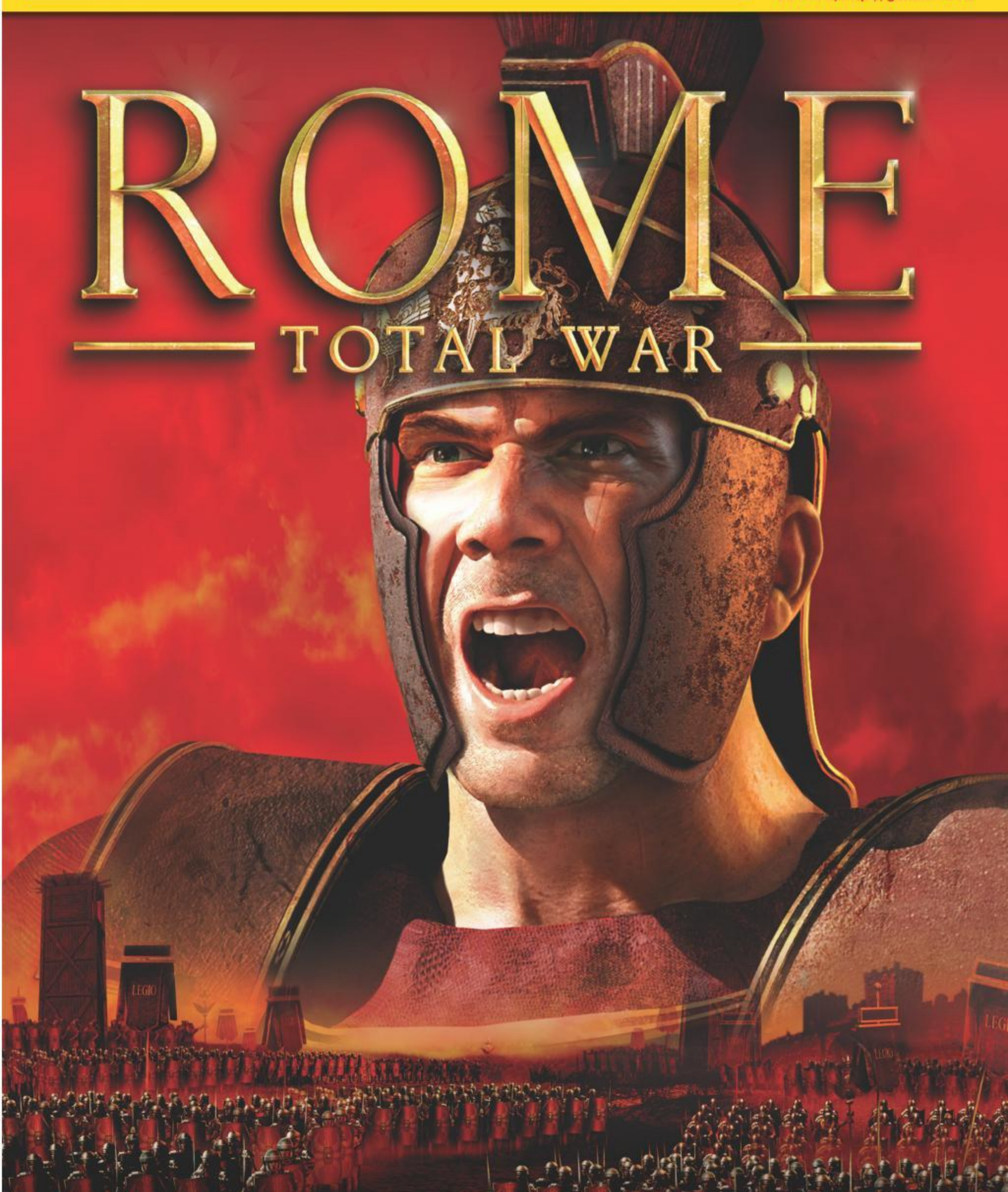
РЕЙТИНГ  
"ИГРОМАНИИ"

# 7.5



# ROME

## TOTAL WAR



# ZOO EMPIRE

Станислав Куприянов

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Enlight Software Ltd ■ Разработчик: Enlight Software Ltd ■ Похожесть: Zoo Tycoon ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

www.zoo-empire.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU  
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
CPU 1 Ghz, 256 Mb, 64 Mb Video

Мимо вольеров со львами прогуливается чудовищно накрашенная дама бальзаковского возраста, наряженная в безвкусное платье кричащей расцветки. Неподалеку внушительной комплекции паренек, стоя у закусочной (десятки которых предусмотрительно расставлены вдоль дорожек), поглощает биг-маки. Пенсионер со своим внуком наблюдают за возней малополигональных кенгуру в песочнице, обнесенной низеньким деревянным забором. Все посетители больше всего напоминают выструганных из дерева буратин, а с лиц их не сходит добродушно-идиотская улыбка. Добро пожаловать в **Zoo Empire!**

## Замуровали, демоны!

Конечно, подобные игры следует рассматривать со скидкой на целевую аудиторию. Zoo Empire, подобно **Barbie Horse Adventures**, игра семейная. Ей, скорее всего, все равно, что про нее напишут — она рассчитывает оказаться на вершинах продажных чартов где-нибудь по соседству с **The Sims** и **Deer Hunter**. Однако мы не можем не рассказать вам всей горькой правды. Дело в том, что такие игры можно и нужно делать хорошо. За примерами далеко ходить не нужно — тот же **Zoo Tycoon** был вполне приличной игрой.

Основная проблема Zoo Empire в том, что авторы так и не определились, что, собственно, они хотят сделать — серьезный, "взрослый" менеджмент-симулятор или необ-

ременительное развлечение для всей семьи. Местный интерфейс, однако, с равным успехом напугает до полусмерти как неподготовленных детей и их родителей, так и бывалых игроков. Рисуйте картину: по периметру экрана расположено множество маленьких иконок, явно нарисованных уборщицей **Enlight** во время обеденного перерыва. После нажатия на любую из пиктограмм неожиданно всплывает меню, загромождающее чуть ли не половину экрана. В этом самом меню бедный игрок видит... правильно, немного информации и новую порцию маленьких иконок. Нажатие на некоторые из них ведет сами понимаете к чему. Ага, всплывает еще одно меню. Теперь экран закрыт на добрых две трети. Понять, кстати, что означает та или иная иконка, не представляется возможным — приходится ждать всплывающих подсказок. Единственное утешение — все эти экзекуции с интерфейсом происходят в режиме паузы.

О местной графике вы можете судить по окрестным скриншотам. Ярко, аляповато, низкополигонально и не то чтобы очень красиво.

Если все же закрыть глаза на картинку, стилистику и интерфейс, то в Zoo Empire вполне можно играть. Вы с удивлением обнаружите открывшиеся перед вами возможности, широкий ассортимент доступных построек, приятные мелочи вроде камней, деревьев, цветов, скамеек, фонтанов и так далее. Игра действительно позволяет вам возвести свой собственный зо-



1 Шейдерная вода в игре соседствует с совершенно неприличными текстурами.

2 В Zoo Empire вы вольны выбирать даже брусчатку для вольеров. Очень мило.

опарк. Возможен, кстати, европейский вариант со свободно разгуливающими по территории хищниками и посетителями в клетках.

Положа руку на сердце, мы не знаем, кому отрекомендовать Zoo Empire. Семьи с детьми в ужасе разбежались, заведя запутанный интерфейс и монструозные таблицы. Бывалые игроки, готовые к подобным испытаниям, споткнутся о кривую графику и общую блеклость действия — игра выполнена очень неряшливо, это общая претензия к продуктам **Enlight**. Казалось бы, нет ничего проще: дайте нам яркий, современный движок,

организуя человеческое управление и отрисуйте должное количество построек — мы будем счастливы! Zoo Empire, что самое смешное, обладает надлежащим потенциалом. В чем проблема? Очевидно, в деньгах. Явное недофинансирование, позавчерашняя графика, второсортные гейм-дизайнеры. Тревор Чан — воистину человек-загадка. Где-то в соседней с разработчиками Zoo Empire комнате сидит гениальный продюсер Американ МакГи, готовится к выходу потрясающий **Scrapland** (см. наш предыдущий выпуск), а **Enlight** собственными силами продолжает выпускать такие вот поделки. Китайская душа — по темки, честно слово. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ  
■■■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Весь потенциал Zoo Empire загублен крайне неудобным управлением и позавчерашней графикой. Если вы очень соскучились по "семейным тайкунам" — обратите внимание. Более требовательным игрокам советуем держаться от Zoo Empire подальше.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★ 3.0

РЕЙТИНГ  
"ИГРОМАНИИ"

5.0



**ТРЕТИЙ РЕЙХ НЕ СТАЛ ТЫСЯЧЕЛЕТНИМ ПО ТРЕМ ПРИЧИНАМ:**

**1) КРАСНАЯ АРМИЯ; 2) ВТОРОЙ ФРОНТ; 3) БОЕЦ СТЕПАН**

# МОРТЫР II

FOR EVER

**УЗНАЙ ВСЕ ПОДРОБНОСТИ О БЕСКОМПРОМИССНОЙ ВОЙНЕ СТЕПАНА С ГИТЛЕРИЗМОМ  
В НОВОМ АНТИФАШИСТСКОМ ШУТЕРЕ MORTYR II!**

© 2004 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.  
© 2004 «Mirage Interactive LLC». All rights reserved.  
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

MIRAGE  
INTERACTIVE

РуссОБИТ-М  
WWW.RUSSOBIT-M.RU

# БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 3D: ДЕЛО ОБ ОГОРОДНЫХ ВРЕДИТЕЛЯХ



Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: [RS@IGROMANIA.RU](mailto:rs@igromania.ru)  
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Квест ■ Издатель: 1С ■ Разработчик: К-Д Лаб ■ Похожесть: Братья Пилоты: Обратная сторона Земли ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

**НЕОБХОДИМО:**  
CPU 333 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

[www.games.1c.ru/pilots](http://www.games.1c.ru/pilots)

1С всерьез взялись за Шефа и Коллегу — в этом году уже вышли “Братья Пилоты: Обратная сторона Земли”, созданные совместными усилиями Pipe Studio и K-D Lab, а к осени вот подоспели “Братья Пилоты 3D: Дело об Огородных вредителях”, целиком и полностью собранные в застенках кадавров. Казалось бы, в успехе трехмерных походов колобков можно было не сомневаться — бренд находился в надежных руках. Но не тут-то было. “Дело об Огородных вредителях” — игра крайне неровная. В ней фирменный приморский шарм соседствует с откровенной небрежностью, а сам квест оказался не то чтобы откровением.

## Ничего не понимаю

Разочарование номер раз — “3D” в названии стоит совершенно незаслуженно. Перед нами — классический квест с заранее срендеренными “задниками”, в которые вписаны трехмерные персонажи. В результате новые “Братья Пилоты” походят на передачу про Хрюна Моржова, которую вы можете регулярно лицезреть по НТВ. Это могло бы звучать как комплимент — трехмерные колобки действительно очень умильно перемещаются по локациям и даже честно заходят в тень, которую отбрасывает тот или иной предмет интерьера. Но начальная заставка лично меня повергла в уныние — грубая, рваная анимация, персонажи, которые застывают, оттараба-

нив свои три строчки текста, — все это выглядит крайне небрежно. Поиграв немного, вы и вовсе обнаружите, что местные декорации лишены надлежащего шарма — две трети задников производят впечатление сработанных, что называется, на коленке. При этом очевидно, что виной всему не откровенная халва, как вы могли подумать, а намеренная стилизация. Эдакое нарочито неаккуратное 3D. Так вот, положив руку на сердце, — игра не смотрится. Есть, конечно, временные просветления, но в целом картинка “Дела об Огородных вредителях” явно проигрывает рисованной анимации от Pipe Studio.

Внешнее разочарование, впрочем, быстро проходит, буквально после первого диалога. Все дело в том, что сценарий новых колобков писал не кто-нибудь, а Михаил “Снарк” Пискунов, ответственный за диалоги в обожаемых “Вангерах”. Поэтому приготовьтесь к постоянному жонглированию словами и абсолютно бесподобным фразочкам, которые слетают с трехмерных губ Братьев Пилотов с завидной регулярностью. Более того, по поводу одного и того же объекта герои могут высказаться не раз и не два. Скажем, обратив внимание на крота, торчащего из норы в огороде, Шеф в первый раз строго спросит, есть ли у последнего лицензия на самокопание, а затем поинтересуется у Коллеги, до чего он тут докопался. В общем, с сюжетом вообще и диалогами в частности у трехмерных “Пилотов” все в полном по-



1 Машина Медведева (остался за кадром) подозрительно напоминает транспорт двух героев фильма “Тупой и еще тупее”.

2 В левом нижнем углу — тот самый крот без лицензии на самокопание.

рядке — в игру можно и нужно играть ради бесконечной игры слов.

Что до, собственно, геймплея, то тут “К-Д” решились на некоторые инновации. Как вы помните, раньше у Шефа и Коллеги был один инвентарь на двоих. Практически вся игровая механика строилась на том, что персонажи взаимодействовали с одним и тем же предметом по-разному. Шеф отвечал за интеллектуальный труд, а Коллега — за физический. Теперь же у каждого из персонажей свой собственный “рюкзак”, куда они складывают найденное. Более того, некоторые предметы исчезают из инвентаря, стоит вам покинуть определенную локацию, и появляются в нем, как только вы возвращаетесь. Это нас так “ненавязчиво” подталкивают к тому, что, скажем, орех можно использовать только на базе дедов-морозов. В результате игра тут же потеряла всю свою оригинальность, превра-

тившись в очередной квест, только с двумя персонажами вместо одного. Не сказать чтобы выдающийся квест, если честно.



С “Братьями Пилотами 3D” сработал эффект завышенных ожиданий. Мы, раскормленные большими проектами “К-Д Лаб”, привыкли получать от них чуть ли не безупречные игры. Так вот — не вышло. Да, здесь отменные диалоги и замечательный саундтрек (снова за авторством лидера калининградских “Бигудей”, Максима Сергеева). Но им противопоставлены небрежная картинка и, мягко говоря, не самый выдающийся геймплей на свете. Если вы готовы мириться с таким раскладом — на “Дело об Огородных вредителях” стоит обратить внимание. Если же нет — советуем подождать продолжения, которое, кстати, также делается силами “К-Д Лаб”. Может, в следующий раз? ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Удивительно, но у “К-Д Лаб” вышла крайне неровная игра. Отличные диалоги и хороший саундтрек соседствуют с посредственным квестом и невзрачной картинкой. Что победит — решать вам.
■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 50%	

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★ 7.0

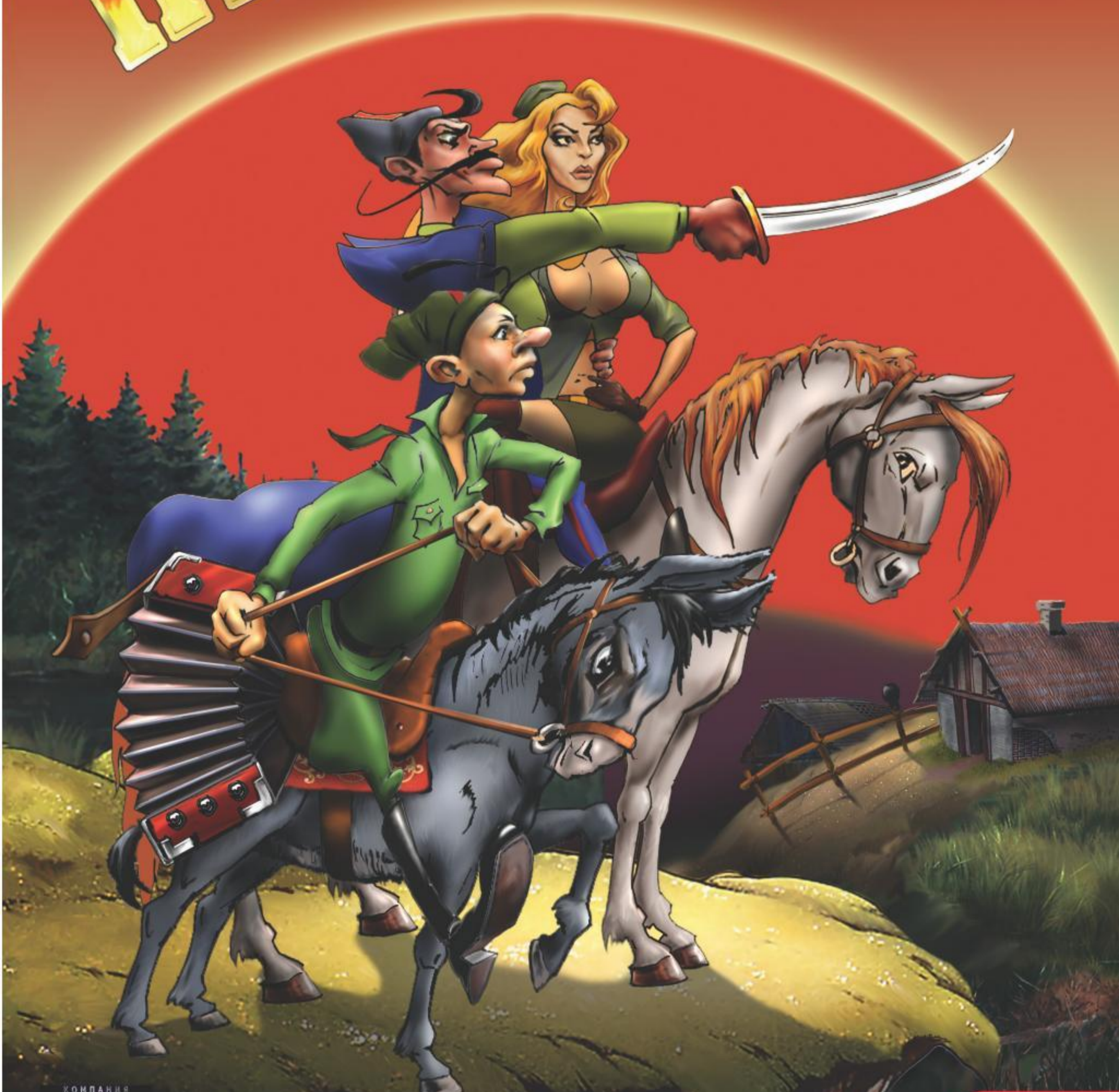
РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

# 6.5

Они уходят, но не прощаются

# ПЕТЬКА 5

КОНЕЦ ИГРЫ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095)780 90 91, e-mail: buka@buka.ru





# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу [games@igromania.ru](mailto:games@igromania.ru)

Я слышал, что должна выйти Max Payne 3. Так ли это?



Max Payne 2

Ситуация с Max Payne 2 (которая, к слову, является одной из наших самых любимых игр) очень сложная. Как бы парадоксально это не звучало, сиквел одной из самых популяр-

ных игр земшара... плохо продан. То есть он, конечно, не провалился, но и не принес Rockstar/Remedy ожидаемой прибыли.

Тем не менее — глава Rockstar Games во время одного из своих выступлений заявил, что Max Payne 3 определенно увидит свет через несколько лет. Доверят ли разработку третьей части финнам из Remedy — неизвестно, однако это название ни разу не прозвучало из уст Rockstar. Более того, один из гейм-дизайнеров предыдущей части обронил на интернет-форумах фразу, за точную цитату которой мы не ручаемся. Но смысл сводился примерно к следующему: "Мы НЕ делаем Max Payne 3".

Нам остается лишь следить за развитием событий. "Игромания", сами понимаете, держит руку на пульсе.

Крик преданного фаната: "Когда выйдет официальная русская версия Gothic 2 от "Акеллы"? И будет ли Gothic 3?"



Gothic 2

Коллега, понимаем вас и всячески поддерживаем! Локализация Gothic 2 действительно, мягко говоря, подзадержалась. У нас, однако, есть новости — отныне права на издание этой игры на территории России перешли к 1С и перевод знаменитой RPG осуществляется именно их силами. Однако никаких подробностей относительно точной даты российского релиза мы сообщить вам не можем, так как 1С хранят по этому поводу партизанское молчание и скромно добавляют, что локализация в процессе. Но надежда, как известно, умирает последней, так что будем ждать.

Насчет третьей части сериала у нас есть относительно хорошие новости. Во-первых — да, она будет. Во-вторых — ее издателем официально является JoWood. Наконец, в-третьих — релиз вроде бы как запланирован на конец следующего года, а разработкой занимаются все те же Piranha Bytes. Также известно, что Gothic 3 будет сюжетным продолжением второй части, а движок основательно дорабатывается и переписывается. Нам обещают барханы, верблюдов, оазисы и ориентальную обста-

новку. На сегодняшний день существует всего три официальных скетча из Gothic 3, один из которых мы приводим здесь.

Скажите, выйдет ли Mafia 2?



Mafia

Ежедневно мы получаем в среднем по двадцать писем похожего содержания. Да, Mafia была, без преувеличения, гениальной игрой. И да, все мы отчаянно хотим продолжения. Но если до сегодняшнего дня мы знали лишь одно — проект находится в разработке, то недавно слабая надежда увидеть вторую часть в обозримом будущем изрядно потускнела. Во-первых, продажи PS2- и Xbox-версий не принесли ожидаемых результатов. Во-вторых, в интернете появились слухи о том, что на днях из Illusion Softworks был уволен главный дизайнер Mafia 2 и проект временно заморожен. Официального подтверждения от разработчиков не поступало, но дыма без огня, сами понимаете, не бывает. В общем, мы можем сообщить лишь неутешительные новости — в ближайшее время Mafia 2 ждать не придется.

Что касается текущих проектов Illusion, то они готовят нам аддон к Hidden & Dangerous 2 (Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron), выход которого запланирован на конец этого года. Плюс, в застенках студии готовится еще несколько проектов, о названиях и жанре которых неизвестно ровным счетом ничего.

Я большой фанат игры Microsoft Train Simulator и жду выхода второй части, но о дате ее выхода я слышал так много противоречивых мнений, что усомнился в том, что она вообще выйдет. Напишите, пожалуйста, что вам известно по этому поводу?



Trainz 2004

Microsoft Train Simulator действительно была одной из самых любопытных игр 2001 года — все железнодорожные романтики буквально сходили по ней с ума. Однако на сегодняшний день к проекту вышло всего одно официальное дополнение за авторством ком-

пании **Auran** — **USA and Canada Regional Add-On Pack for Microsoft Train Simulator**. Студия **Kuju Entertainment**, подарившая нам оригинальную игру, за последнее время умудрилась опозорить вселенную **Warhammer** своим экшеном **Warhammer 40 000: Fire Warrior**, а сейчас занята стратегией **Advance Wars: Under Fire**, которая выйдет на **Nintendo GameCube**.

Зато **Auran**, авторы вышеупомянутого аддона, создали собственную железнодорожную линейку — **Trainz**. Оригинальная игра вышла в 2002 году, а в этом появилось продолжение — **Trainz Railroad Simulator 2004**. Обе игры собирают восторженные отзывы прессы и поклонников, а **Auran** тем временем готовят еще два проекта. Во-первых, уже на подходе **Trainz 2004: Engineers Edition**. Это, как несложно догадаться, аддон к **Trainz 2004**, который сделает игру более хардкорной и реалистичной. Во-вторых, в планах у разработчиков проект **Tranzportation** — стратегия, посвященная менеджменту транспортной компании.

Плюс, всем фанатам оригинальной **Microsoft Train Simulator** советуем пройти по адресу **www.uktrainsim.com** — там вас ждет масса дополнений и любительских аддонов.

**Почему в компьютерных играх распространена реклама реальных компаний и брендов? Неужели это работает? Ведь реклама и денег, наверное, стоит?**



Как вы проницательно заметили, реклама действительно стоит денег. И реклама в играх — не исключение. В маркетинге есть такое понятие — **product placement**. То есть оплаченная демонстрация того или иного бренда. На сегодняшний день этот рекламный метод повально распространен в кино. Когда вы видите,

как герой очередного блокбастера, потягиваясь с утра, пьет из бутылки минералку **Evian** и одевает кеды **Converse**, — знайте, что вся эта демонстрация оплачена соответствующими компаниями. Хотите вы этого или нет, но на подсознательном уровне соответствующий бренд ассоциируется у вас с главгероем, и при выборе, скажем, новых кроссовок вы с большой долей вероятности вспомните про те же **Converse**. Конечно, чем лаконичнее и незаметнее происходит этот самый **product placement**, тем лучше работает реклама.

Не так давно вышеописанный прием открыли для себя российские маркетологи. К сожалению, им пока не достает фантазии и лаконичности их западных коллег, поэтому в том же «Ночном дозоре» вы можете лицезреть крупные планы пельменей «Сам Самыч» и исполинские рекламные щиты «МТС».

Теперь об играх. То, что **product placement** пробирается в компьютерные игры, — есть признак роста нашей с вами индустрии. И этому факту можно только порадоваться. Если **McDonalds** и **Intel** (рекламу этих брендов вы можете видеть в **Sims Online**) всерьез рассматривают компьютерные игры как рекламные площадки, значит — все хорошо. Значит, у нас растут бюджеты и, соответственно, качество конечных продуктов. Конечно, масштабы будут расти, и мы не застрахованы от назойливой демонстрации рекламных роликов и назойливых биллбордов, но это — разумная плата за рост индустрии в целом. Так что советуем относиться к подобным фактам с надлежащим оптимизмом — мы с вами растем!

**Пару лет назад прошел Stronghold и остался от нее в восторге! Посоветуйте, пожалуйста, что-нибудь в этом же духе.**

Коллега, у нас для вас хорошие новости. Во-первых, через год после выхода оригинального **Stronghold** разработчики,



Stronghold 2

**FireFly Studios**, выпустили совершенно роскошный аддон — **Stronghold: Crusader**. Советуем обратиться на игру свое самое пристальное внимание.

Во-вторых, в разработке находится... **Stronghold 2!** Игра создается силами все тех же **FireFly** и отличается от оригинала прежде всего новым трехмерным движком. Нам обещают тысячи полигональных юнитов на экране, расширенные мультиплеер-возможности и две разновидности кампаний. В первой вам предложат взять на себя роль хозяйственника и заняться строительством замка, а вторая будет представлять собой классический **Stronghold**, но — в полном 3D. Релиз намечен на первый квартал следующего года, так что ждать осталось не то чтобы очень долго. Первые скриншоты из игры вы можете лицезреть прямо здесь.

Наконец, если вы думаете, чем себя занять до выхода **Stronghold 2**, обратите внимание на проект, который **FireFly** выпустили в прошлом году, — **Space Colony**. Это стратегия, посвященная менеджменту, как нетрудно догадаться, космической колонии. Однако у нее есть второе дно. Кроме возведения кислородных отсеков и прочих помещений, вам предстоит следить за... взаимоотношениями внутри колонии. То есть за ее населением. В результате — **Space Colony** являет собой дикий помесь того же **Stronghold** и... **The Sims!** К сожалению, несмотря на юмор и оригинальную концепцию, игра не снискала любви широких народных масс (по большей части из-за мелких ошибок и недоработок), но, пока вы скучаете в ожидании второй части **Stronghold**, — смело можете обратиться на нее свое внимание.

**Скажите, а что происходит с проектом Duality? Я слышал, в России его будет издавать компания «Руссобит-М».**



Duality

С прискорбием вынуждены донести до вас, что с **Duality** дела обстоят плохо. Несмотря на оригинальную концепцию (игра задумывалась, напомним, как sci-fi RPG, действие которой разворачивается одновременно по двум сюжетным линиям — в реальном и киберпространстве) и неплохие отзывы прессы, проект было решено закрыть. Так что все, что нам с вами остается, — это любоваться на последние скриншоты и оплакивать нереализованный потенциал игры. Сайт компании, которая занималась разработкой, **Trilobite Graphics**, также не отвечает, что наводит на недобрые мысли о судьбе студии... ■

# ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ОКТАБРЯ'2003** по **ИЮЛЬ'2004**

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	NEW	DOOM 3	3582	13.2 %
2	▼1	Far Cry	2659	9.8 %
3	▼1	В тылу врага	2119	7.8 %
4	▼1	Need for Speed: Underground	1915	7%
5	▲2	Star Wars: Knights of the Old Republic	1555	5.7 %
6	■	Sacred (Князь Тьмы)	1318	4,8%
7	▼2	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	1257	4,6%
8	▼4	Периметр	1190	4,3%
9	▼1	Painkiller	890	3,2%
10	▼1	Call of Duty	813	2,9%
11	▼1	Unreal Tournament 2004	777	2,8%
12	■	Manhunt	583	2,1%
13	■	Hitman: Contracts	559	2%
14	■	Silent Hill 3	506	1,8%
15	▲2	Ground Control 2: Operation Exodus	375	1,3%
16	▲3	UEFA Euro 2004	345	1,2%
17	▼2	Colin McRae Rally 4	319	1,1%
18	▼3	Prince of Persia: Sands of Time	313	1.1 %
19	▼9	Thief: Deadly Shadows	308	1,1%
20	▲1	Власть закона	307	1,1%
21	▲4	Beyond Good & Evil	270	0,9%
22	▼3	True Crime: Streets of L.A.	261	0,9%
23	▼1	Battlefield Vietnam	245	0,9%
24	▲1	Syberia 2	245	0.9 %
25	▲1	The Suffering	237	0,8%
26	▼9	Worms 3D	235	0,8%
27	▼3	XIII	235	0,8%
28	▼8	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны	228	0,8%
29	▲1	Counter-Strike: Condition Zero	182	0,6%
30	▼1	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	180	0,5%

На 8 сентября в голосовании приняли участие **5872** человека.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

## ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Как мы и предсказывали в прошлом номере, **DOOM 3** тяжелой поступью прошелся по головам всех участников хит-парада и благополучно скинул с трона **Far Cry**. Шествие исполинского монстра **id** напоминало скорее избивание несовершеннолетних — в сторону полетели и **"В тылу врага"** (вниз на одну позицию), и **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** (вниз на 2 позиции), и даже всенародно любимой **Need for Speed: Underground** пришлось подвинуться. В итоге, лидерство третьего "Дума" очевидно — от второго места его отделяет, без малого, тысяча голосов. То, о чем мы писали в нашей рецензии, свершилось — **DOOM 3** стал-таки новой вехой в новейшей истории компьютерных игр. Вам будет интересно узнать, что **Valve** передвинули выход **Half-Life 2** на Рождество. Изначально, напомним, игра должна была явить себя миру в этом сентябре.

В остальном же на фронте без перемен. Благодаря рывку **DOOM**

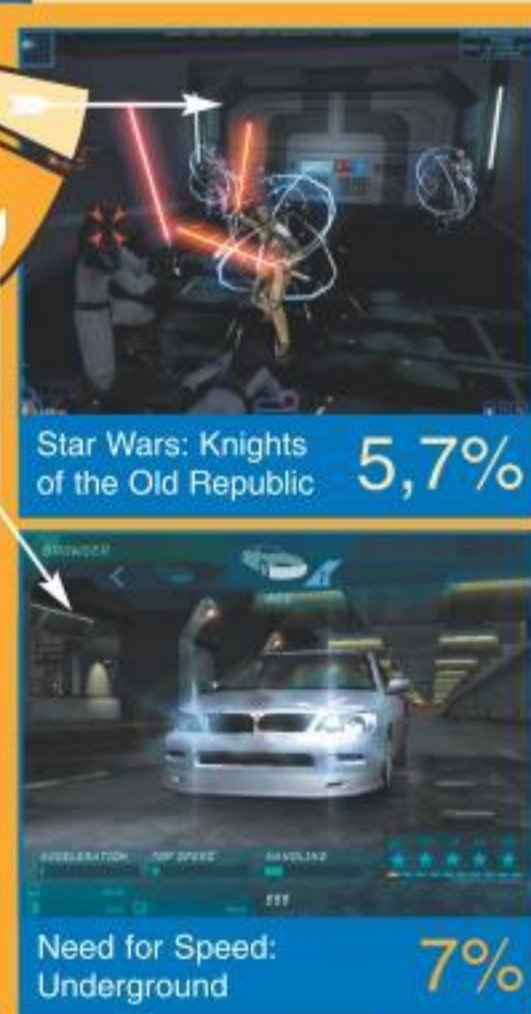


3 все прочие игры благополучно скатились вниз — кто-то на 1-2 пункта (**Call of Duty**, **Unreal Tournament 2004**), а кто-то и на все 4 — инновационный **"Периметр"** окончательно выбыл из пя-



терки лидеров и с трудом удерживается в десятке (сейчас игра занимает восьмое место).

На этом, пожалуй, все. В следующем месяце к нам присоединится как минимум пятерка потенци-



альных хитов. И если **DOOM 3**, скорее всего, может спать спокойно, то вот остальным придется считаться, по крайней мере, с **Codename: Panzers**, **"Сталинградом"**. До встречи в ноябре!

Хит-парад **"ИГРА МЕСЯЦА"** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **"Игромании"** ([www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с **НОЯБРЯ** по **АВГУСТ 2003-2004** гг.. 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).

8 **СЕНТЯБРЯ** результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **ДЕКАБРЕ — СЕНТЯБРЕ 2003-2004** гг.. 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](http://www.igromania.ru). Подробности об **"Игре месяца"**, полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD **"Игромании"** в рубрике **"ИнфоБлок"**.



## ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Этот месяц, однозначно, прошел под знаком Второй мировой. В первых — **Codename: Panzers**. Яркую, забавную и вместе с тем умную стратегию от **Stormregion**, авторов уморительной **S.W.I.N.E.**, **Panzers** можно смело рекомендовать всем, для кого «В тылу врага» — слишком реалистично и сложно. Хотите тактического WWII-развлечения без лишних заморочек и ньютоновской физики? **Panzers** — как раз то, что нужно.

Тем же, кто всерьез озабочен аутентичностью и исторической достоверностью происходящих на экране событий, мы можем с чистой совестью советовать сразу две игры. Первая — **D-Day**, выстроенная на движке **Desert Rats vs. Afrika Korps**, являет собой отличную RTS, снабженную, для пущей важности, архивными кадрами, воспоминаниями ветеранов и прочей документальщиной. Вторая — «**Сталинград**», собранная на технологии «**Блицкрига**» российскими дебютантами, **DTF Games**. Здесь каждое дерево, каждая миссия соответствует духу и букве времени. Разработчики подкрутили баланс, немного выправили геймплей, наняли грамотных геймдизайнеров и создали игру, которая, как выражается наш автор,

«подвинула «Блицкриг»».

Плюс — в сентябре индустрия подкинула нам с вами два небольших, но крайне приятных сюрприза. Первый называется **Political Machine**, создан силами **Stardock** и издан французской **Ubisoft**. Если вы хотите оказаться в гуще предвыборных событий и узнать, как отношение потенциального претендента к абортам влияет на электорат, — всячески рекомендуем вам обратиться на «Политическую машину» пристальное внимание. Здесь же — возможность нацепить на кандидата собственную фотографию и усадить в президентское кресло человека с вашим именем.

Второй сюрприз приготовила компания **Sports Interactive**. Если вы не мыслите своего существования без хорошего спортивного менеджера, а **Championship Manager** сидит у вас в печенках, то настоятельно рекомендуем обратиться внимание на **NHL Eastside Manager**. Игре, конечно, не хватает лоска своего старшего брата, но в целом



перед нами отменная стратегия для всех, кто знает толк в хоккее.

Из разочарований отметим, пожалуй, трехмерных «Братьев Пилотов» от «К-Д Лаб». Игра вышла крайне неровной — отменные диалоги и хороший саундтрек соседствуют в ней с невнятной графикой и сомнительным геймплеем. Играть в «Дело об огородных вредителях» все-таки можно, но это не то, чего мы ждали от авторов «Периметра» и «Вангеров».

Олег Ставицкий, редактор



## ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

## НАШ ПРИЗ



В июле победителем нашего тотализатора стал **Руслан Каримов** ([sabzeeroo@list.ru](mailto:sabzeeroo@list.ru)), который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования, он получает от редакции «Игромании» hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** ([www.plantronics.ru](http://www.plantronics.ru)).

## Победитель майского тотализатора

Победитель октябрьского тотализатора получит в качестве приза роскошную видеокарту **Gigabyte GV-N59X128D 128Mb FX** от компании **ULTRA Computers** ([www.ultracomp.ru](http://www.ultracomp.ru)).

## ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу [totalizator@igromania.ru](mailto:totalizator@igromania.ru) электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 14 сентября по 12 октября. Прием писем заканчивается 5 октября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

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, увы, 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](mailto:totalizator@igromania.ru) с пометкой «Игровой тотализатор — октябрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 5 октября.

# “ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

## Десять 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 десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций — так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!



### Far Cry



Рейтинг  
“Манич” **9.5**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action \* CryTek \* Бука

### DOOM 3



Рейтинг  
“Манич” **9.0**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№09/2003

Технологическая революция. Веха в новейшей истории компьютерных игр. Просто DOOM 3.

Action \* id Software \* Activision

### Need for Speed: Underground



Рейтинг  
“Манич” **9.0**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№02/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорогих авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Автосимулятор \* Electronic Arts \* Black Box \* Софт Клуб

### Painkiller



Рейтинг  
“Манич” **9.0**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№06/2004

Старорежимный экшен в лучших традициях Doom, вылепленный на высокотехнологичном движке последнего поколения и снабженный умопомрачительной физической моделью. Эталонный образец жанра.

Action \* Dreamcatcher \* People Can Fly \* Акелла

### Sacred



Рейтинг  
“Манич” **9.0**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№06/2004

Явление Diablo-киллера народу свершилось! Sacred — это знакомые всем и каждому любителю RPG мечи, магия и орки, но на этот раз — в полном 3D! Плюс заветная возможность самолично прокатиться на лошади.

RPG \* Ascaron Entertainment \* Акелла

### Star Wars: Knights of the Old Republic



Рейтинг  
“Манич” **10!**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG \* LucasArts \* Bioware

### Thief: Deadly Shadows



Рейтинг  
“Манич” **8.5**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№07/2004

Чуть ли не идеальный стелс-экшен, который действительно дает игроку свободу выбора. Одного взгляда на игру светотени Deadly Shadows достаточно, чтобы вы навсегда забыли, кто такой Сэм Фишер.

Action \* Ion Storm \* Eidos \* Новый Диск

### В тылу врага



Рейтинг  
“Манич” **9.0**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№8/2004

Лучшая RTS кинематографического качества, исполненная голливудского драйва и ньютоновской физики. Сделано в России.

Стратегия \* Best Way \* 1С

### Периметр



Рейтинг  
“Манич” **9.5**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№05/2003

Самая необычная стратегия нашего времени, которая одинаково понравится и поклонникам RTS, и любителям интеллектуальных игрищ.

RTS \* К-Д Лаб \* 1С

### ИЛ-2: Штурмовик — Асы в небе



Рейтинг  
“Манич” **8.5**

Полная рецензия  
в “Игромании”:  
№05/2003

Технический, качественный, продуманный и самый масштабный аддон к лучшему на сегодняшний день авиасимулятору эпохи Второй мировой.

Авиасимулятор \* 1С: Maddox Games \* 1С

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ПО ВСЕЙ РОССИИ

# Битва магов

С М С - И Г Р А

ОТПРАВЬ КОМАНДУ НА НОМЕР

ON 2580

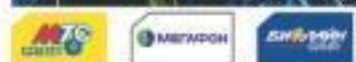
СТАНЬ БОЕВЫМ МАГОМ

ВЫБЕРИ ЯРОСТЬ,

ЖИЗНЬ ИЛИ МОЩЬ

СРАЖАЙСЯ

ПОВЕЖДАЙ



ПОДРОБНОСТИ НА [WWW.BITVAMAGOV.RU](http://WWW.BITVAMAGOV.RU)

## 5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Сказать по чести, попытки сравнить между собой господина Хищника и граждан Чужих предпринимались еще задолго до выхода в 1999 году экшена **Aliens vs. Predator**.

# Aliens vs. Predator

ДАТА ВЫХОДА:	1999 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Rebellion

**vs. Predator.** Еще в бородатые годы на игровых приставках всевозможной степени битности то и дело появлялись игрища по мотивам. Консольные ветераны даже утверждали, что среди всевозможных подобных развлечений иногда попадались даже достойные... Но нас эти исторические свидетельства, увы, не интересуют.

**Aliens vs. Predator** на PC появился только 5 лет назад и был, надо сказать, весьма любопыт-

ным экшеном — три кампании за три противоборствующие стороны: морпехов, Чужих и Хищника. Причем если морпехи умели только стрелять и материться, то, скажем, Чужие — запросто ползали по потолку, поливали окрестности токсичной кровью и кусали негодяев выдвигаемыми челюстями, а Хищник развлекался с тремя режимами зрения и шутил изничтожал легионы нечисти титановым бумерангом. Но в об-

щем и целом, несмотря на любопытный геймплей, первая **Aliens vs. Predator** была не выдающейся ничем особым игрой.

Собственно, истинная слава к тайтлу пришла через три года, когда права на Чужих и Хищника перешли к уберкорпорации **Sierra**, и те, силами небезызвестных ребят из **Monolith Productions**, сотворили непрерываемый шедевр **Aliens vs. Predator 2**. Но это уже совсем другая история.

## 10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Малоизвестный факт, но всемирная эпопея "роллеркостер-тайкунов" (или "симуляторов развлекательных заведений, в которых можно строить карусели

# Theme Park

ДАТА ВЫХОДА:	1994 год
ЖАНР:	Экономический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Bullfrog

и укатывать посетителей до такого состояния, что они смачно выплеснут на асфальт только что съеденные гамбургеры") началась именно с игры **Theme Park**.

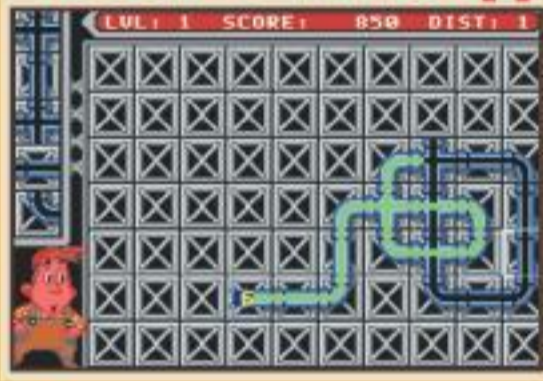
В 1994 году супербизон индустрии Питер Мулинье и вундеркинд Демис Хассабис (зачинателю и вдохновителю **Republic: The Revolution** и **Evil Genius** тогда едва исполнилось восемнадцать) придумали занимательнейшую концепцию. Что если серьезный

экономический симулятор со всевозможными графиками и финансовыми диаграммами завернуть в красочную обертку и превратить в увлекательнейшее шاپито? Например, поручить игроку создать собственный Диснейленд и, помимо запарки с наймом финансовых аналитиков, расчетом НДС и пенсионных отчислений, позволить ему строить аттракционы и палатки с мороженым, устраивать красочные шоу с

клоунами и сколачивать огромные состояния на индустрии самых незатейливых в мире развлечений. Идея сработала.

Веселенькая SVGA-графика, простой и доступный интерфейс и геймплей невероятной глубины сделали свое дело. **Theme Park** стремительно взлетел на вершины чартов, успешно продавался еще пару лет и сделал вчерашнего школьника и его великовозрастного друга миллионерами.

## 15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Гроза всех советских контор и офисов, игра, которая подрывала экономику СССР почище, чем все американские шпионы вместе взятые. Если в конце восьми-

# Pipe Dream

ДАТА ВЫХОДА:	1989 год
ЖАНР:	Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Lucasfilms/Assembly Line

десятых она появлялась на чем-либо компьютере, то сотрудник на долгие часы выпадал из рабочего процесса и приносил многомиллионные убытки казне Империи Зла.

Зараза, просочившаяся через железный занавес, называлась **Pipe Dream** и представляла собой некое аркадно-головоломное развлечение по мотивам кошмарного сна сантехника и школьных задачек, в кото-

рых в одну трубу что-то постоянно втекает, а из другой — вытекает. На некоем поле, разделенном на клеточки, находились те самые две трубы, и нам предлагалось соединить эти две трубы так, чтобы ни на одном участке цепи не обнаружилась коварная течь. Подвох же заключался в том, что форма куска трубы каждый раз выбиралась случайным образом, поэтому приходилось мудрить,

создавать хитрые загогулины из труб и постоянно следить за таймером. А что прикажете делать, если на поле вдруг появляются на две, а четыре трубы, да еще стоит задача построить линию так, чтобы две жидкости ни в коем случае не пересекались и не смешивались?..

Что и говорить — **Pipe Dream** была игрой сильных людей. Чем и завоевала безумную популярность.

## 20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Некто, состоящий из двадцати голубых, белых и фиолетовых точек, осторожно бродит по лабиринту, роет ходы, толкает камни и собирает алмазы. Иногда он

# Boulder Dash

ДАТА ВЫХОДА:	1984 год
ЖАНР:	Аркада/Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	First Star Software

убегает от зловредных бабочек (или кем там были эти бело-голубые комки?), а иногда смешно сплющивается, не успев вернуться от очередного увесистого булыжника...

В 1984 году на свет появился **Boulder Dash** — первая в своем роде аркада/головоломка, в которой в равной степени требовалось и думать, и быстро стучать по клавишам. Концепция была проста, как пятак: некое существо, услов-

но называемое "кротом", рыло ходы в фиолетовом подземелье, пробивая дорогу к алмазам и стараясь не "подкопаться" под камни, которые имели гадкое свойство больно бить по макушке. Просто и (без преувеличения) гениально.

Едва появившись на рынке, игра стремительно покорила умы всех слоев играющего населения... И пошло-поехало. Через год на свет появился **Boulder Dash 2**, после — **Boulder Dash Construction**

**Kit**, а потом посыпались игры-подражатели: **Emerald Mine**, **Rockford**... Вся эта истерия продолжалась вплоть до 1991 года, пока компания **Dream Factory** не выпустила лучшую вариацию на тему под названием **Supaplex**. Совершенство было достигнуто. Далее развивать концепцию уже просто не имело смысла, поэтому идея головоломки с камушками и алмазами тихо скончалась, так и не дожив до третьего тысячелетия.

Александр Кузьменко

# Пятнадцать обезьян

## История The Monkey Island



Не знаю, как у вас, но в не такие уж и далекие времена моего детства у каждого нормального ребенка должна была существовать мечта о том, кем он станет, когда вырастет. Понятное дело, что все поголовно мечтали быть космонавтами. Еще лучше — если мечты было две. Не стал космонавтом, так будешь милиционером. Или полярником. Или капитаном дальнего плавания.

Однако помимо официальных мечтаний были еще мечты неофициальные, практически подпольные. Кто-то, например, хотел стать бандитом-гангстером, а кто-то — пиратом. (Только не тем пиратом, который заправляет лотком по продаже контрафактных дисков, а настоящим, чтобы с трубкой, саблей, буклями и ученым попугаем на плече).

Как известно, мечты, если они настоящие, имеют свойство сбываться. Многие из тех, кто грезил о карьере гангстера, сегодня ходят в штанах с лампасами и “держат” лавки с шаурмой. А, например, ваш покорный слуга, который вечерами думал о абордажах и сундуках с сокровищами, теперь работает главным редактором журнала “Игромания”... Ну да не суть.

Главная мысль этого опуса в том, что детские мечты, какими бы они ни были, никуда не исчезают. Например, типичный американский подросток Рон, который гонял по двору с деревянной саблей и в бумажной треуголке, когда вырос — превратился во взрослого дядю Рона Гилберта и сделал игру про пиратов. Точнее, не совсем про пиратов, а про тех, кто в детстве мечтал ими стать.

Квест **The Secret of Monkey Island**, вышедший в 1990 году, начинался с того, что некий юнец по имени Гайбраш Трипвуд (а ну-ка



The Secret of Monkey Island

попробуйте выговорить это имя с первого раза) появлялся на маленьком островке где-то в центре Карибского архипелага и со словами “Я хочу стать пиратом!” начал долгий путь навстречу своей простой, в общем-то, мечте. Горькая ирония всего приключения Гайбраша заключалась в том, что, несмотря на правильное место и время, стать пиратом ему было не проще, чем самому Гилберту.

Талантливый стеб, высокопробный юмор, интригующий сюжет — у **Monkey Island** были все признаки хорошей игры, но она стала чем-то большим. Она стала игрой, которая не стеснялась стебаться над святыми — детскими мечтами. Игрой, которая чуть ли не открытым текстом говорила: быть пиратом смешно, наивно, даже немного глупо... но, тысяча чертей, все равно круто! Хотите получить уважение команды? Научитесь готовить грогкоктейли! Хотите легко побеждать недругов в рукопашном бою? Сначала выучите всевозможные пиратские ругательства, ибо острый язык на Карибах ценится дороже самого лучшего меча. Научитесь плутовать, хитрить, а в случае проблем вовремя говорить фразу “это был не я, а однорукий человек!” — и звание лихого пирата уже практически у вас в кармане... Но как это, простите, вяжется с образом бесстрашного корсара без страха и упрека? То-то и оно.

Игра стремительно обзавелась армией поклонников, всеми этими несостоявшимися флибустьерами, которым нравилось смеяться над злоключениями Гайбраша, а заодно и над собой. Всего через год появилась вторая часть — **Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge**. На этот раз мистери Трипвуду мстил злобный зомби-пират Лечак, обиженный тем, что в первой части Гайбраш увел у него из-под носа прекрасную губернаторшу Элейн. Еще больше стеба, еще красивее графика, еще смешнее шутки — вторая часть была апофеозом дизайнерского гения Гилберта... и, увы, последней созданной им игрой серии.

Вдоволь настевавшись над

детскими мечтами, Рон отправился в вольное плавание по волнам индустрии, и третья часть “Обезьяньего острова” появилась аж через шесть лет после второй. По сюжету третьей части, Гайбраш впутался в историю с гигантским бриллиантом, который был подарен Элейн в качестве свадебного подарка и превратил бедную женщину в кусок чистого золота.

Monkey Island 2:  
Le Chuck's Revenge

Годы выдержки **Monkey Island** в застенках **LucasArts** сделали свое дело: у игры была отличная мультяшная SVGA-графика, невероятно упрощенный интерфейс, потрясающий стиль, отличный юмор... Но в ней практически не осталось грустной иронии на тему “и все-таки я хочу быть пиратом”. Был стеб, был постмодернизм, были пираты-рифмоплеты, которые вместо того, чтобы бороздить моря, только и делали, что пели специфический флибустьерский рэп, рифмуя все приказы капитана со словами песенки “A Pirate I Was Meant to Be”, был говорящий череп Мюррей, одержимый идеей мирового господства, был гигантский цыпленок-мутант **El Chicken Diablo**, который держал в страхе целый остров, была банда кровожадных морских марьшешек под руководством флегматичной гориллы в треуголке... Третья часть была отличным и невероятно смешным квестом. Многие фанаты до сих пор называют **The Curse of Monkey Island** лучшей игрой серии... После прохождения третьей части у автора этих строк возник вопрос: “Может действительно, ну ее к черту, эту грустную иронию по поводу несостоявшейся детской мечты?”



The Curse of Monkey Island

Мысли разработчиков, похоже, шли в том же направлении. Четвертая серия **Monkey Island** (вышедшая спустя ровно десять лет после начала эпопеи “Обезьяньего острова”) была игрой, в которой, как бы написали в серьезных изданиях, “высмеивался пиратский образ жизни”. Ни тени сатиры — сплошной юмор. В **Escape from Monkey Island** Гайбраш из бравого пирата превратился в законченного лузера, которому на ярмарке кораблей доставалась шхуна розового цвета, над которым издевалась собственная команда, который, наконец, застревал в пространственно-временном континууме только для того, чтобы понять, какая же это, в сущности, нелепая штука — квесты про пиратов...



Escape from Monkey Island

Собственно, четвертая часть и стала лебединой песней серии. К “Обезьяньему острову” уже никто и не думает возвращаться. И дело даже не в том, что жанр квестов зачах и умер. Дело — в веяниях моды. **Monkey Island** — это уже прошлое. Старое, доброе, ностальгическое. Может быть, лет через десять, когда вырастут сегодняшние дети, мы еще увидим игры о том, как это нелепо хотеть стать Гарри Поттером, Сашей Белым или каким-нибудь другим популярным идиолом. Но игр о том, как это все-таки бестолково “хотеть быть пиратом”, уже, увы, не будет...

Хотя, с другой стороны, может как раз через эти десять лет пираты снова войдут в моду, и уж тогда... В общем — мы не знаем. Время покажет.

### На CD и DVD

Ищите на наших дисках в разделе “По журналу/Game Over” демо-версии первой и второй части культового квеста **The Monkey Island**, а также уникальную запись лихой пиратской песни “A Pirate I Was Meant to Be” в исполнении Гайбраша Трипвуда и трио флибустьеров-парикмахеров.

Ведущий рубрики: Олег Ставицкий



# НОВОСТИ

## Тони Монтана возвращается

Vivendi Universal выкинула на днях совершенно удивительный фортель — анонсировала игру **Scarface**, которая, в свою очередь, основана на одноименном гангстерском

Аль Пачино в "Лице со Шрамом" (1982)



фильме 1983 года выпуска. Краткий экскурс в историю. Всего в природе существует два фильма под названием "Лицо со шрамом". Первый, датированный 1932 годом, снят Говардом Хоуксом (в 1953 он же сделает легендарную комедию "Джентльмены предпочитают блондинок", в которой Мэрилин Монро объяснила всем, что бриллианты — лучшие друзья всех девочек) и является собой классическую гангстерскую драму. Однако культовым стал тот самый ремейк 1983 года с Аль Пачино и Мишель Пфайфер в главных ролях. Брайн Де Пальма ("Прокор", "Неприкасаемые", "Миссия невыполнима") перенес действие в Майами восьмидесятых, начинил саундтреком от отца диско — Джорджо Мородера — и приправил самыми жестокими сценами в истории кино (людей там распиливали бензопилами и рвали на куски крупной дробью). Здесь же — кокаин килограммами и одна из самых кровавых разборок в истории кино (герой Пачино в одиночку носится по собственному особняку, расстреливая сотни людей). Если вы вдруг не поняли — нежно обожаемая нами (и вами) **GTA: Vice City** откровенно цитирует **Scarface** чуть ли не в каждом кадре (а финальное побоище в доме Томи Версетти — один в один повторяет ту самую сцену из фильма).

Так вот, Vivendi Universal запустила в производство одноименный экшен, разработку которого доверила **Radical Entertainment** — авторам отменного **The Hulk**. **Scarface: the game** начнется там, где закончился оригинальный фильм. Если вы видели финальную сцену шедевра Де Паль-

ма, то знаете, что в ней Тони Монтана, получив по меньшей мере 200 пуль, благополучно умирает в собственном бассейне. **Radical** скромно предполагают, что герой не только выжил, но и горит желанием распилить своих обидчиков на куски.

На сегодняшний день у нас есть следующая информация. Во-первых, как вы уже поняли, игра стартует ровно в том месте, где заканчивается фильм, — Тони предстоит отстроить свою кокаиновую империю заново. Во-вторых, структура **Scarface** во многом будет походить на **Vice City** — у нас есть живой город, сюжетные миссии и целый ворох сторонних заданий. Разумеется, Тони придется много и обстоятельно торговать наркотиками, а также — внимание! — отмыывать деньги. Плюс, **Radical** официально анонсировали возможность разъезжать по Майами на машинах. Однако, в отличие от все той же **Vice City**, безнаказанно давить прохожих не получится. Что, впрочем, не помешало авторам ввести в игру специальную кнопку, по нажатии на которую Тони будет крыть окружающих многоэтажным матом. Среди прочих развлечений пока известны лишь гонки на катерах.

На этом вся доступная на сегодняшний день информация о **Scarface** заканчивается. Официальный сайт, [www.scarfacegame.com](http://www.scarfacegame.com), пока демонстрирует лишь классический постер фильма и предлагает почи-



тать куций пресс-релиз. Мы также знаем, что действие будет демонстрироваться нам от третьего лица, а игра выйдет на всех известных науке платформах, включая PC, в четвертом квартале 2005 года.

## Бладрейн оголяется

Промоушен фильма по мотивам **Bloodrayne** (и, разумеется, грядущей второй части игры) идет нешуточный. Во-первых, Уве Болл, режиссер грядущей нетленки, умудрился собрать более чем приличный актерский состав. Отца Рейн, Кагана, будет играть обладатель "Оскара" Бен Кингсли, а на роль самой красотки утвердили Кристанну Локен, исполнительницу Т-Х в **Terminator**

3. Плюс, некоего Владимира в фильме будет изображать Майкл Мэдсен. Сценарий пишет Гинебра Тернер, которая в свое время адаптировала радикального "Американского психопата" (2000) для большого экрана. Несмотря на то, что съемки только начались, у нас уже есть первые кадры красотки Локен — смотрите и наслаждайтесь.

Следующая сенсационная новость также касается **Bloodrayne**. Если вам нет 18 лет — срочно покиньте помещение. Все дело в



том, что Рейн появится на обложке ближайшего номера американского издания... **Playboy**. Если вы подумали про Кристанну Локен — спешим вас разубедить. Впервые в истории **Playboy** красоткой месяца станет виртуальная модель, целиком и полностью созданная на компьютере. Официальный сайт сообщает, что волнующая фанатов грудь Рейн наконец станет достоянием общности. Что еще покажут американским читателям — неизвестно, но мы тайно надеемся, что редакция российского издания не оплошает и порадует читателей соответствующей фотосессией.

## Терминатор без боли

Вы не поверите, но "Терминатор", похоже, разжился человеческой игрой по фильму, на которую можно будет смотреть без боли. В ноябре сего года на прилавки магазинов поступит игра **Terminator 3: Redemption**, которая, по заверениям наших западных коллег, является собой крепкий экшен от третьего лица. Ирония судьбы заключается в том, что **Redemption** выходит только на **Playstation 2** и **Xbox**, так что мы с вами остаемся не у дел. Проект разрабаты-



вается силами **Paradigm Entertainment**, которые в свое время отличились (опять же — на консолях) отменной гонкой **Spy Hunter** (а также стелс-экшеном по мотивам фильма "Миссия невыполнима" — **Mission: Impossible: Operation Surma**). Экранизацией последней, кстати, занят сейчас не кто-нибудь, а сам Джон Ву. Главную роль исполняет бывший рестлер, а теперь новый герой боевика — Скала (да-да, именно так будет написано в титрах).



# РЕЦЕНЗИИ

## “Чужой против Хищника”

(Alien vs. Predator, 2004)

Режиссер: Пол Андерсон

В ролях: Сана Лэтан, Лэнс Хенриксен

“Чужого против Хищника” с замиранием сердца ждала добрая половина земшара. Игровая часть населения помнила гулкий



стук, который производило их сердце во время забегов по коридорам одноименной игры, а люди постарше с любопытством наблюдали, как 20<sup>th</sup> Century Fox занимается скрещиванием своих старейших брендов.

Кино доверили снимать, напомним, Полу Андерсону, золотому голливудскому мальчику, автору первого в истории кинематографа фильма-по-игре, который можно было смотреть, не морщась от почти физической боли. Речь, конечно же, идет о первой части **Mortal Kombat** (в российском прокате — “Смертельная битва”). Геймеры пребывали по этому поводу в экстазе, однако фанаты оригинальных фильмов насторожились. При своих неоспоримых плюсах, Андерсон — режиссер, мягко говоря, не гениальный. В то время как все без исключения серии оригинальных “Чужих” были сняты серьезными авторами. Так, за режиссерским креслом первой части (1979 год) сидел Ридли Скотт (чуть позже он снимет библию всех гетов, глэм-хоррор “Голод” с Дэвидом Боуи, а также оscarовского “Гладиатора”). Гениальным, без дураков, сиквелом (1986 год) заправлял Джеймс Камерон (“Терминатор 1-2”, “Правдивая ложь”, “Бездна”, “Титаник”), а третью, самую мрачную и камерную серию в 1992 году снял Дэвид Финчер (“Бойцовский клуб”, “Семь”, “Игра”). Мы уже молчим о почти арт-хаусной четвер-



той части (1997 год), которую неожиданно поручили автору сентиментальной “Амели”, французскому Жану Пьеру Жене (настоятельно рекомендуем обратить внимание на его шедевры, снятые дуэтом с Марком Каро, — “Город потерянных детей” и “Деликатесы”). Так вот, на фоне подобных монстров Пол Андерсон с его “Обителью зла” (она же — Resident Evil) и “Солдатом” выглядел довольно бледно.

Тем не менее 20<sup>th</sup> Century Fox божились, что Андерсон брендов не посрамит (ради фильма он даже отказался от режиссерского кресла сиквела Resident Evil) и все будет в лучшем свете. Проблемы, впрочем, начались задолго до премьеры. Дело в том, что изначально Alien vs. Predator метили в возрастной рейтинг R (то есть лицам от 17 лет). Соответственно, нас с вами ждали разорванные грудные клетки, кровяная река и прочие радости жизни. В какой-то момент продюсеры вдруг передумали и решили, что неплохо бы уложиться в рейтинг PG-13 (это от 13 лет в сопровождении родителей). По этому поводу добрая половина отснятого материала пошла под нож, Андерсон начал скандалить и стучать кулаком по столу, а в довершение выступил с заявлением, что финальная версия фильма есть несусветное, извините, гуано. Причина, по его словам, состоит в том, что последний монтаж и некоторые спецэффекты буквально дорисовывались на ходу, за неделю до мировой премьеры (студия даже отменила пресс-показы из-за того, что работы шли буквально до последнего дня). Что в итоге? Андерсон плюется в студийных боссов чуть ли не серной кислотой, утверждает, что правильный “Чужой против Хищника” — это только режиссерская версия (которая, возможно, выйдет на DVD), а то, что мы с вами увидим в октябре на экранах, к его фильму отношения не имеет.

А что же, собственно, фильм? Во-первых, идея запереть Чужих, Хищников и людей в подземной пирамиде, закованной во льдах, прямо скажем, энтузиазма не вызывает. Во-вторых, кино упорно игнорирует события двух фильмов о Хищнике — человечество как будто ничего о нем не знает. Наконец, в-третьих, к игре описываемые события также имеют весьма опосредованное отношение — за основу взята фабула: Чужие воюют с Хищником, а люди мельтешат у них под ногами. Таким образом, как говорят наши западные коллеги, premise (или затравка, по-русски) можно успешно считать проваленным. Первые 20 минут фильма смотреть попросту скучно, и никакой монтаж тут ни при чем.

Однако спустя полчаса в “Чужом против Хищника” неожиданно просыпается главное — драйв. Да, очень четко видно, что все кровавые сцены грубо и неаккуратно удалены

— стоит кому-то из людей пострадать, как камера лаконично демонстрирует нам или коридор (с раскатистым эхом), или какой-нибудь фонарь, на который скромно капает несколько капель крови. Да, с наследием прошлых фильмов также обошлись довольно грубо (все в угоду тринадцатилетним американцам) — Хищник, если вы вдруг не знали, не просто подвешивал свои жертвы к потолку за ноги. Он еще и сдирал с них кожу. Мы же видим целомудренные тушки в



полярных костюмах. Но все это с лихвой искупается внутренней энергией, которую Андерсон все-таки умудрился протащить в кадр. Когда Чужой и Хищник отчаянно мутузят друг друга на фоне ацтекских декораций, демонстрируя по ходу все свои фирменные ужимки и прыжки, — фильм смотрится на ура. Благо, ближе к середине протокольные диалоги сходят практически на нет, а последние минут двадцать так и вовсе проходят в полном молчании — экраном полностью овладевает свирепый экшен.



В итоге мы имеем крепко сбитый sci-fi боевик, который, к слову, уже отбил собственный бюджет и (при весьма скромных вложениях) начал собирать приличную кассу. Конечно, ему не достает брутальности оригинальных фильмов, а пара спецэффектов действительно выглядит довольно смазанно. Но Андерсон истерил совершенно напрасно — смотреть можно и нужно. Ко-



нечно, если поставить Alien vs. Predator в один ряд с его первоисточниками, то быстро станет ясно, ху из ху. Мы же, как люди сугубо демократичные, советуем оставить свой культурный багаж дома и просто пойти в кино — получить удовольствие. Это у вас гарантированно получится.

Оценка: ★★★★★

**Резюме:** Крепко сбитый sci-fi экшен про то, как Хищники надрал задницу Чужим в отдельно взятой ацтекской пирамиде. Жестокости и изобретательности предыдущих фильмов, конечно, не хватает, но драйв наличествует. Так что — все в кино. ■



# НОЧНОЙ ДОЗОР ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА



Зажегся свет, по экрану поползли финальные титры, и под бодренький рэп, кратко пересказывающий содержание фильма, я вышел из зрительного зала.

“Ночной дозор” породил немало споров. Кто-то кричал, что фильм — “полный отстой”, кто-то — метко кидал в первого бутылкой недопитого пива и рвал на себе тельник. Мол, сам ты отстой. Кто-то тихо молчал и шел в кассу за билетом на еще один сеанс. Сегодня мы не будем перебивать косточки режиссеру, сценаристу и актерам. Этим пускай занимаются кинокритики. Мы рассмотрим “Дозор” со стороны, с какой на него привыкли смотреть создатели спецэффектов. Что хорошо, что плохо. Что удалось, что не очень. Насколько то, что было показано на широком экране, “круто” по меркам мирового кинематографа.

## Размах и суть дела

Большинство придерживаются мнения (его вполне можно считать объективным), что разрекламированный технологический прорыв оказался не таким уж и феерическим. “Ночной дозор” — не “Властелин колец”. И даже не “Матрица: Перезагрузка”. Спецэффекты такого класса невозможны без внушительного бюджета. А его-то как раз и не было. Бюджет “Ночного дозора” по голливудским меркам просто несерьезный — 4,2 миллиона долларов, из которых миллион ушел на раскрутку. Для сравнения: тот же “Властелин колец” опустошил карманы своих создателей более чем на 100 миллионов долларов. А на спецэффекты в “Ночном дозоре” было потрачено всего 200 тысяч долларов. Тимур Бекмамбетов заметил как-то, что за рубежом подобные эффекты влетели бы в 5 миллионов. Заметьте — русская школа спецэффектов только зарождается, а многие спецэффекты уже сейчас у нас обходятся значительно дешевле, чем за рубежом, причем при одинаковом качестве.

После такого сравнения бюджетов все разговоры о том, что, дескать, фильм “не дотягивает”, вряд ли уместны. Но для России

подобный уровень спецэффектов — настоящий прорыв. Часть спецэффектов для фильма заинтересованные компании делали абсолютно безвозмездно. Ведь фильм — еще и своеобразный эксперимент, плацдарм для широкомасштабного наступления высококачественных отечественных фильмов. И всем хотелось узнать результат этого эксперимента. Например, ни копейки не было потрачено на создание сцены с Тигренком, превращающейся в тигренка, и лифтом, вылетающим на крышу дома.

Экранизировать “Ночной дозор” пытались и раньше. В 2000 году режиссер Сергей Винокуров, известный по фильму “Упырь”, пробовал снять этот фильм по сценарию Ренаты Литвиновой. Попытка не удалась. Во-первых, сценарий категорически не понравился самому Лукьяненко. Во-вторых, уже тогда было понятно, что без современных спецэффектов фильм окажется провальным. Однако тогда такие деньги предложить не смог никто.

## Всем выйти из сумрака!

*Все знают, что на ночных улицах опасно. Но в данном случае речь идет не о преступлениях и маньяках. Когда наступает ночь и силы зла властвуют безраздельно, там действуют те, с кем не встретишься днем, — темные маги, вампиры и прочая нечисть. Их сила велика, и с ними нельзя справиться обычным оружием. Но по следу “ночных охотников” идут те, кто веками сражается с порождениями сумрака и побеждает их, неукоснительно соблюдая при этом Договор, заключенный тысячелетия тому назад между Светлыми и Темными... Имя им — Ночной дозор. Их предназначение — сохранение равновесия между Добром и Злом, нарушение которого вызывает разрушения, войны, революции, вселенские катастрофы. Каждый плохой человеческий поступок — измена, предательство, убийство, — равно как и хороший, ложится на чашу весов, перевешивая их то в одну, то в другую сторону. Именно поэтому и*

*силы Света, и силы Тьмы вынуждены существовать в двух мирах, реальном и потустороннем, пытаясь либо подтолкнуть человека к греху, либо отвратить от него...*

**Официальная преамбула с [www.dozor-film.ru](http://www.dozor-film.ru)**

Такой серьезный проект, как “Ночной дозор”, вряд ли можно было реализовать в одиночку, поэтому над спецэффектами трудились четыре основных компании: студия компьютерной графики “Базелевс Продакшн” — “ТАББАК”, Dr.PICTURE Studios, студия ORT-Design от “Первого канала” и питерская студия Post-Production. Всего же над фильмом работали почти 20 студий и компаний из Москвы, Санкт-Петербурга и Киева. Над проработкой спецэффектов трудились более 70 человек.

У каждой компании — свой фирменный “конек”. В России, пожалуй, пока нет студии, в руках которой были бы все необходимые технологии и наработки. Большое дело можно сделать только сообща. Поэтому о каждой из этих компаний стоит рассказать подробнее.

Производственная кинокомпания “Базелевс” была основана самим Тимуром Бекмамбетовым 12 с лишним лет назад. Круг ее интересов широк: художественные и документальные фильмы, музыкальное видео и телевизионная реклама. За время своего существования компания успела собрать ряд престижных отечественных и зарубежных наград. Дочернюю компанию “ТАББАК” (или спецподразделение, как любят говорить ее сотрудники) Бекмамбетов создал в 2001 году, незадолго до начала съемок “Ночного дозора”. Что интересно — перед этим молодая студия успела снять документально-игровой фильм “ГАЗ — русские машины”. Чтобы набить руку.

Руководил созданием всех компьютерных спецэффектов Павел Перепелкин. Именно он решал, как будет выглядеть тот или иной спецэффект. С его легкой руки и одобрительного слова готовый видеоряд со спецэффектами попадал к режиссеру монтажа или же убирался с глаз долой на доработку.

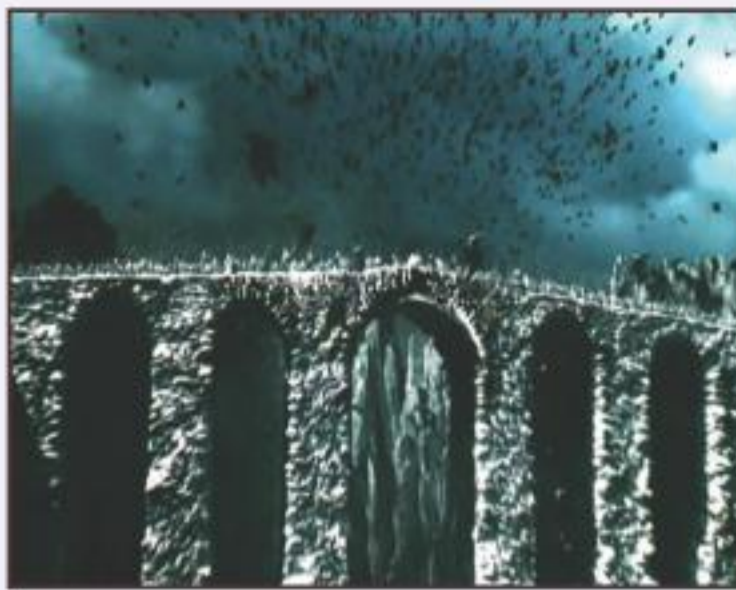


**Dr.PICTURE Studios** — один из главных субподрядчиков проекта — была основана в 1996 году. Это официально. А на самом деле основной коллектив студии работал вместе с 1991 года. Компания является прямым потомком известной студии **Render Club**, с которой начиналась вся компьютерно-графическая история в России. Основной профиль работы компании — анимация компьютерных персонажей. Она засветилась в фильмах “Утомленные солнцем” Никиты Михалкова, “Атлантида”, “Белое золото”, “По ту сторону волков”, а также в известных рекламных роликах **M&M's** и **Irn-Bru**. Услугами сотрудников этой студии даже воспользовались американские коллеги при создании фильма **Witches of Beverly Hills**. Причина: ряд спецэффектов у нас делают значительно дешевле. **ORT-Design** занималась вспомогательными материалами (логотипами, титрами, рекламными роликами), а остальные студии брали на себя небольшие куски работы.

В отличие от голливудских шедевров последнего времени, “Ночной дозор” снимался на обычную пленку “Кодак” форматов 35 мм и Super 16. И дело тут вовсе не в бюджете. На этапе подготовки к съемкам создатели экспериментировали с цифровыми камерами, но признали их несоответствующими требуемой свето- и цветопередаче. Для



Один из самых зрелищных спецэффектов “Ночного дозора”... Он же — один из самых простых.



С воронами разработчикам спецэффектов пришлось изрядно повозиться. Пернатые бестии категорически отказывались правильно махать крыльями и демонстрировать фигуры высшего пилотажа должным образом.



монтажа использовались станция **AVID** и магнитофон **Digital Betacam**. Негатив фильма печатался на лазерном кинопринтере.

Работа над спецэффектами в “Ночном дозоре” велась по мировым стандартам с использованием общепринятых приемов и схем. Визуальные эффекты начали прорабатывать задолго до съемок самого фильма, в середине 2002 года, а закончили уже после съемок. Вначале, как водится, разработчики устроили мозговой штурм и разродились набросками и концептами основных спецэффектов и их сопряжения с реальными съемками. В процессе съемок эти концепты корректировались, иногда режиссер и постановщик эффектов вносили что-то новое. Всего в первом фильме дилогии “Ночной дозор” около 400 планов, тем или иным образом обработанных на компьютере (по длительности это примерно 80 минут). Аниматоры не стали изобретать велосипед и применяли в работе практически весь использующийся в мировой практике инструментарий: старые добрые **3D Studio MAX**, **Maya** и **RenderMan**, а также **Softimage XSI**, **Shake**, **Digital Fusion**, **Flame**, **Inferno** и многое другое.

В “Ночном дозоре” очень много планов, в которых визуальный эффект тесно взаимодействует с окружающей средой и живыми актерами. Если создатели фильма решат вначале снимать “вживую”, а потом создавать спецэффект, подгоняя его под уже отснятый видеоряд, может получиться, что эффект будет смотреться грубо, неестественно. Переснимать сцену? Это не выход. Если действовать наоборот, то есть сначала создавать спецэффект, а потом заставлять актера извернуться так, чтобы он в него “вписался”, тоже ничего хорошего не выйдет. Поэтому создатели “Ночного дозора” применили хорошо зарекомендовавшую себя на Западе схему.

После того как концепт визуального эффекта утвержден, художники рисуют его детальную раскадровку. Уже на этом этапе можно решить, как должны вести себя актер и съемочная группа, какие коррективы стоит внести в сам эффект. Потом делается превизуализация — то есть эффект рендерится на компьютере “вчерновую”. Затем на съемочной площадке под недремлющим оком мастеров по визуальным эффектам снимается *life action* — “живая” сцена. Получившийся видеоряд перегоняется в PAL, и мастера по визуальным эффектам производят грубую его настройку. На этом этапе

серьезные изменения в эффект внести уже невозможно, но вот подправить что-то по мелочи — вполне. Получившийся материал направляется на монтаж, где уже совсем другие люди проверяют, как вписываются эти кадры в общий стиль фильма, и подгоняют их по динамике, скорости и преемственности с фоновыми планами.

### Особенности национального 3D

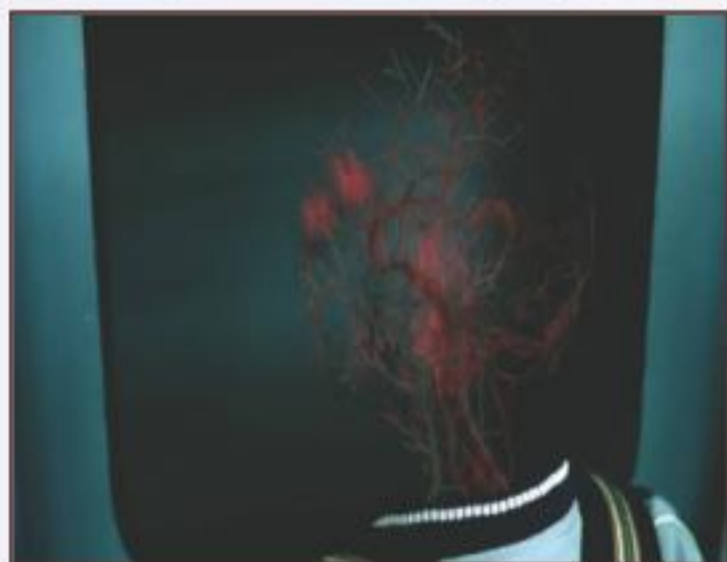
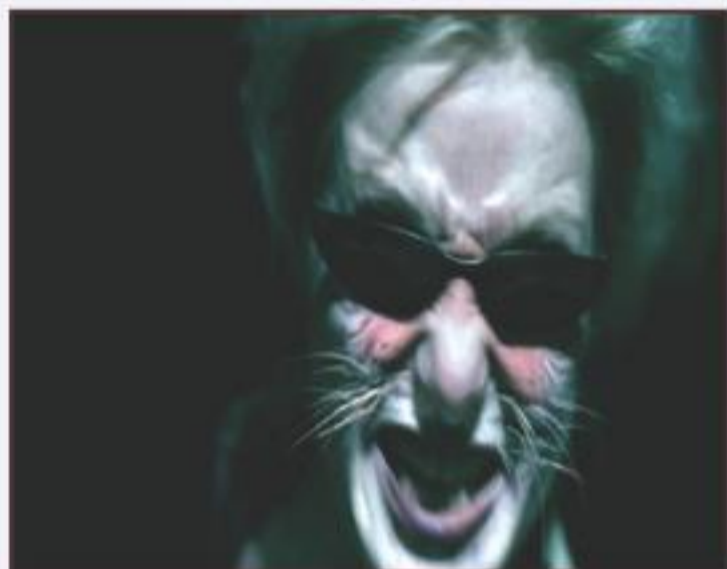
Давайте разберемся, как именно делались различные визуальные эффекты. Начнем с средневекового сражения армий Светлых и Темных Иных в самом начале фильма. Этот эффект разрабатывался киевской студией “Бабич Дизайн” и **Bazelevs Pos-Production**. Он состоит из двух частей. В первой части — средние и дальние планы армий из двух тысяч виртуальных воинов. На крупных планах же играли настоящие актеры. Эта сцена снималась по стандартным технологиям, которые применялись, например, во “Властелине колец”. Кстати, именно поэтому у многих зрителей эта сцена вызвала стойкие ассоциации с первыми минутами “Братства кольца”.

Во второй части сцены — воронка из ворон на фоне древнего каменного моста. Сначала художники создали макет моста и эскизы, на которых отметили пути движения виртуальной камеры и наилучшие ракурсы для съемки. Затем мост с армиями на нем отрендерили, а сверху наложили слой с воронами. Как создавались эти полчища ворон — отдельный разговор. Кажется, вороны — излюбленный, скажем так, прием режиссера. Ворон в “Ночном дозоре” много. Причем самых разных. По сюжету вороны — своеобразный символ зла. Всего в фильме шестнадцать сцен с виртуальными пернатыми. Практически все эти сцены были созданы силами **Dr.PICTURE Studios** и **Bazelevs Pos-Production**. Это и воронка перед мостом в самом начале фильма, и воронка над поездом метрополитена, и несколько разных планов воронок над злосчастливым домом.

Вороны в “Ночном дозоре”, оказывается, делятся на крупноплановых, среднеплановых и фоновых. На крупных планах — настоящие вороны. Постановщикам эффектов пришлось основательно повозиться с живыми пернатыми, чтобы заставить бестий играть как положено. Ворон привязывали за ногу веревкой и таким образом контролировали их полет. Вербку потом “убирали” из

кадра с помощью компьютера. Именно поэтому самое осмысленное, что делают вороны на крупных планах, — просто с громким хлопанием крыльев пролетают мимо.

Среднеплановые и фоновые вороны делались на компьютере. Причем со среднеплановыми птицами аниматорам пришлось труднее всего. Зритель различает каждую такую ворону и, пусть даже не на сознательном уровне, замечает, как она летит. Сначала даже люди, очень далекие от компьютерной графики, без труда различали в кадре виртуальных ворон, — они летали абсолютно ненатурально. Здесь важны не только скорость и динамика полета, но и мельчайшие особенности движения крыльев и тела. Тимур Бекмамбетов заставлял аниматоров снова и снова корректировать эти параметры. Наконец вороны стали неотличимы от реальных. Но для того, чтобы этот счастливый миг настал, художникам пришлось отснять километры полета живых ворон, которые потом тщательно просматривались в замедленном режиме. Аниматоры изучили множество фильмов о жизни птиц и даже проштудировали знаменитую книгу фотографий живой природы **Muybridge's "Human & Animal Locomotion"**. И только после этого они сели за компьютеры и начали скрупулезно переводить тонны усвоенной информации в цифру. Сами же вороны создавались в графическом пакете



Относительно несложные спецэффекты "Ночного дозора". Тигренок, "вены" и "метро".



Над Машенькой создателям спецэффектов пришлось попотеть.



**Softimage XSI**, который в **Dr.PICTURE** считается лучшим для анимации персонажей. На рендеринг одного кадра этой сцены уходило почти полтора часа!

В некоторых случаях для правильного наложения воронки на окружающие объекты приходилось их также оцифровывать. Так было, например, в одной из сцен воронки над домом. Если вы смотрели фильм, то помните, что дом буквально залит светом, а над ним сверкают молнии, и вороны кружат под проливным дождем. В предварительно отснятом материале от всей этой феерии был только лишь дом, да и то темный. Все остальное — и вороны, и молнии, и дождь, и даже свет в окнах — различные слои визуального эффекта. Однако у аниматоров не получилось "чисто" наложить эти эффекты на видеоматериал, поэтому они решили создать для некоторых кадров виртуальную модель дома. Причем сделали это настолько виртуозно, что переход между кадрами, где изображен реальный дом, и теми, на которых он уже заменен компьютерной моделью, практически незаметен.

Удивительно, но самые яркие спецэффекты на самом деле не потребовали особого труда. Например, в кадрах, где Завулон перекидывает через себя мчащийся на огромной скорости ЗИЛ сотрудников "Ночного дозора", нет ничего необычного. Спецы из **Vazelevs Pos-Production** следовали давно проверенной технологии. Суть ее такова. Сначала снимается реальный грузовик. Съёмки продолжают ровно до того места, где Завулон начинает перекидывать его через себя. Далее съемки проходят уже без ЗИЛа, Завулон актерской игрой изображает перекидывание. Параллельно создается трехмерная модель машины, ее переворот тщательно оцифровывается и накладывается на предварительно снятый видеоряд.

Часто бывает так, что зрители восторгаются спецэффектом, который создатели фильма сделали буквально на коленке за пару дней. И наоборот, напрочь игнорируют результат долгого и кропотливого труда. Пример тому — сцена с резиновой куклой Машенькой, которая по зову своей хозяйки-ведьмы превратилась в паука. Эта сцена занимает не больше десятка секунд и не особенно заметна при первом просмотре. Но аниматорам она далась нелегко. В самом начале в сценарии про куклу была только одна-единственная запись — она должна тихо-мирно стоять на полке и, когда начнется драка, благообразно упасть на пол. Но Тимур Бекмамбетов решил, что это скучно,

и на ходу придумал целую историю о пауке-перевертыше, который помогал своей хозяйке в темных делах, а в свободное от работы время скрывался от честного народа под видом резиновой куклы.

Работа началась со скрупулезного переноса резиновой куклы в компьютерную модель. Так как в распоряжении съемочной команды не было трехмерного сканера, им пришлось штангенциркулем снимать с нее мерки. Художник по текстурам со всех сторон снял куклу фотоаппаратом, а затем изготовил из вороха фотографий текстуру, которую и наложил на модель. Получилась точная копия реальной куклы.

Осталось научить ее превращаться в паука. Вы когда-нибудь видели, как в салоне красоты на компьютере подбирают клиентам прически? Вот примерно так режиссер "примеривал" кукле лапки от различных насекомых. Приглянулись тонкие полосатые лапки экзотического паука. Лапкам добавили мохнатости и аккуратно подсоединили к модели. С самими лапками особых проблем не возникло. Но когда Машенька попыталась пробежаться по-паучьи, создатель впечатления, что она чуть ли не на гусеницах едет. Поэтому аниматоры решили, что кукла должна еще и немного раскачиваться в такт шагам. Получившееся создание, как и задумывалось, производило ужасное впечатление.



Погас свет, а мысли остались. Мысли о будущем фантастического кино в России вообще и визуальных эффектов в частности. Мы доказали, что да, можем. По меткому выражению одного из участников проекта, до "Ночного дозора" киноиндустрия в России была одним из экзотических способов отмывания денег. На серьезные проекты деньги выделять боялись — и неспроста. К примеру, знаменитый **"Сибирский цирюльник"** Никиты Михалкова при затраченных 45 миллионах долларов окупился только на 2,5 миллиона. Кинонаправление долго считалось убыточным. "Ночной дозор" окупился более чем в два раза. И все указывает на то, что второй фильм по книге Сергея Лукьяненко будет еще более успешным.

"Ночной дозор" доказал, что отечественный зритель с радостью пойдет на родное кино, но только если оно будет интересным и соответствующим мировым стандартам. Вслед за фильмами появятся и студии компьютерной графики, которые при должном финансировании смогут потягаться даже с легендарной **ILM**. ■

# Роботы наступают на "Rambler ТелеСеть".

Трепещите, любители битв и сражений - в эфир "Rambler ТелеСеть" возвращается уникальное шоу производства английской телекомпании Mentorn "Битвы роботов 2" - здесь только и делают, что коречат метал, да мнут бока. И вновь поклонники механического спортивного счастья потеряют покой и сон. Это война обещает быть самой большой, свирепой и разрушающей. Эти машины созданы, чтобы драться друг с другом. А кто мы такие, чтобы им мешать?

Каждую неделю новенькие роботы будут сходить друг с другом в самом жестоком бою всех времен. Они стали больше и лучше, чем раньше. Итак, в новых сериях "Битвы роботов 2" принимают участие команды и их металлические воины из десяти стран мира со всех континентов, исключая только, пожалуй, Антарктиду.

На посту останутся незаменимый Крейг Чарльз, и комментатор боев Джонатан Пирс. Они все так же будут знакомить зрителей с робоинженерами, чей технологический гений проходит проверку на прочность в "Битвах роботов 2". ■

Помните, что участником этих битв может стать каждый. Среди изобретателей роботов, которые примут участие в "Битвах", есть и преуспевающие бизнесмены, и профессиональные инженеры, студенты и даже школьники. К счастью, победа в механических боях не зависит ни от возраста, ни от социального положения участников. Все зависит исключительно от полета технологической мысли и умения воплотить ее в виде реального металлического воина.

А полет мысли там немалый - из чего только не делают этих чудовищ: от пивных бочек до моторчиков от инвалидных кресел. ■

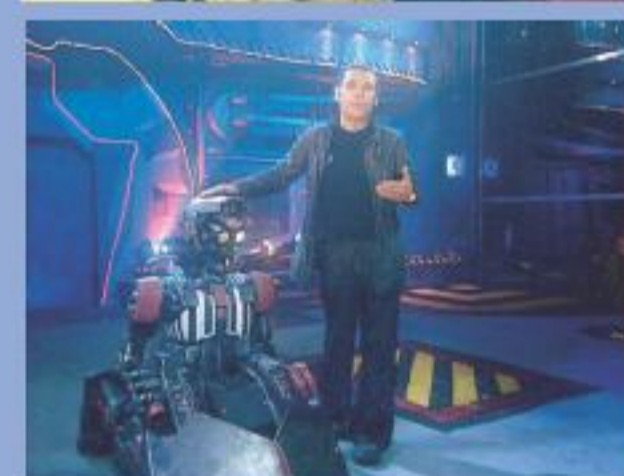
В каждой программе будут принимать участие восемь роботов, то есть, соответственно, восемь команд конструкторов и инженеров. Борьба происходит по олимпийской системе: победившие в парах выходят в полуфинал, а затем настает время для решающего сражения - битвы Сильнейших! Как же выбираются победители? За несколько минут металлическим войнам надо полностью разгромить противника - обездвижить и столкнуть в яму забвения. Если по истечении времени оба робота еще в строю, то арбитры выносят свой вердикт. Они оценивают игроков по нескольким критериям: стиль, управляемость, агрессивность, нанесенный ущерб. Но не думайте, что все так просто. Соперникам придется иметь дело не только друг с другом. Им противостоит механическая мощь патрульных роботов.

Если игроки попадают в патрульную зону, то становятся их законной добычей. Лучше бы не попадаться им в лапы!

Искры летят во все стороны, когда на арену выходит Мертвый Металл, вооруженный гидравлическими ножницами и бензопилой мощностью 3 тыс. оборотов в минуту. А Сержант Бэм запросто поджарит вас ужасным огнеметом, поставленным на вращающуюся башню. Эта военная машина наверняка задаст жару своим противникам. Шант - робот, способный поднять своим гидравлическим домкратом полностью загруженный Land Rover, а так же порубить врагов пополам своим пневматическим топором с алмазным острием, которое наносит удары силой более 500 кг на квадратный см. Единственная дама Матильда не уступает своим боевым товарищам - перед ее стальными бивнями и бензопилой не устоит даже броня. Она уничтожит всех! Скрежет, искры, рев и агрессия ждет вас на "Битвах роботов 2" ■

Конечно, помимо основного соревнования нам предстоит специальные зачеты в категориях "сумо" и "пинбол". А в перерывах между робо-схватками Джулия Рид проведет вас по "закулисы", где команды наносят последние штрихи угрожающих раскрасок на своих механических воинов и попутно рассказывают о том, какие именно приспособления и маневры, по их мнению, помогут победить их робо-питомцу.

Вы уже чувствуете этот запах жареного? Не забудьте включить "Rambler ТелеСеть" по субботам в 20:00 и по воскресеньям в 11:30. В Москве нас можно увидеть на НТВ+, Divo-TV, Комкор-TV. Роботы уже готовы сражаться для вас! ■



**Rambler**  
ТелеСеть

## ВСЕ ЛУЧШЕЕ ЗДЕСЬ!

[www.rambler-tv.ru](http://www.rambler-tv.ru)

# ГОЛОС ЗА КАДРОМ

## Как перевести фильм в домашних условиях

В прошлом выпуске "Игрового кино" мы сделали первый шаг на пути к созданию собственного закадрового перевода. Надеюсь, что знания, полученные в первой части статьи, еще не выветрились у вас из головы, а файлы, которые мы получили при помощи Flak MPEG, до сих пор хранятся в ваших рабочих каталогах. Ибо никаких лирических вступлений сегодня не ждите — будем сразу брать быка за рога.

### Необходимые приготовления

Напомню, что при помощи утилит **Flak MPEG** и **HeadAC3he** мы получили два файла — **AVI** без звука и несжатый **WAV**. Методика наложения закадрового перевода заключается в следующем: мы записываем свой перевод в формате **WAV**, "складыва-

ем" его с непереуведенной звуковой дорожкой, а затем добавляем аудиодорожку с переводом в "немой" **AVI**. Звучит просто, не правда ли? Реализовать эту схему на практике также несложно, но начать нужно с других вещей.

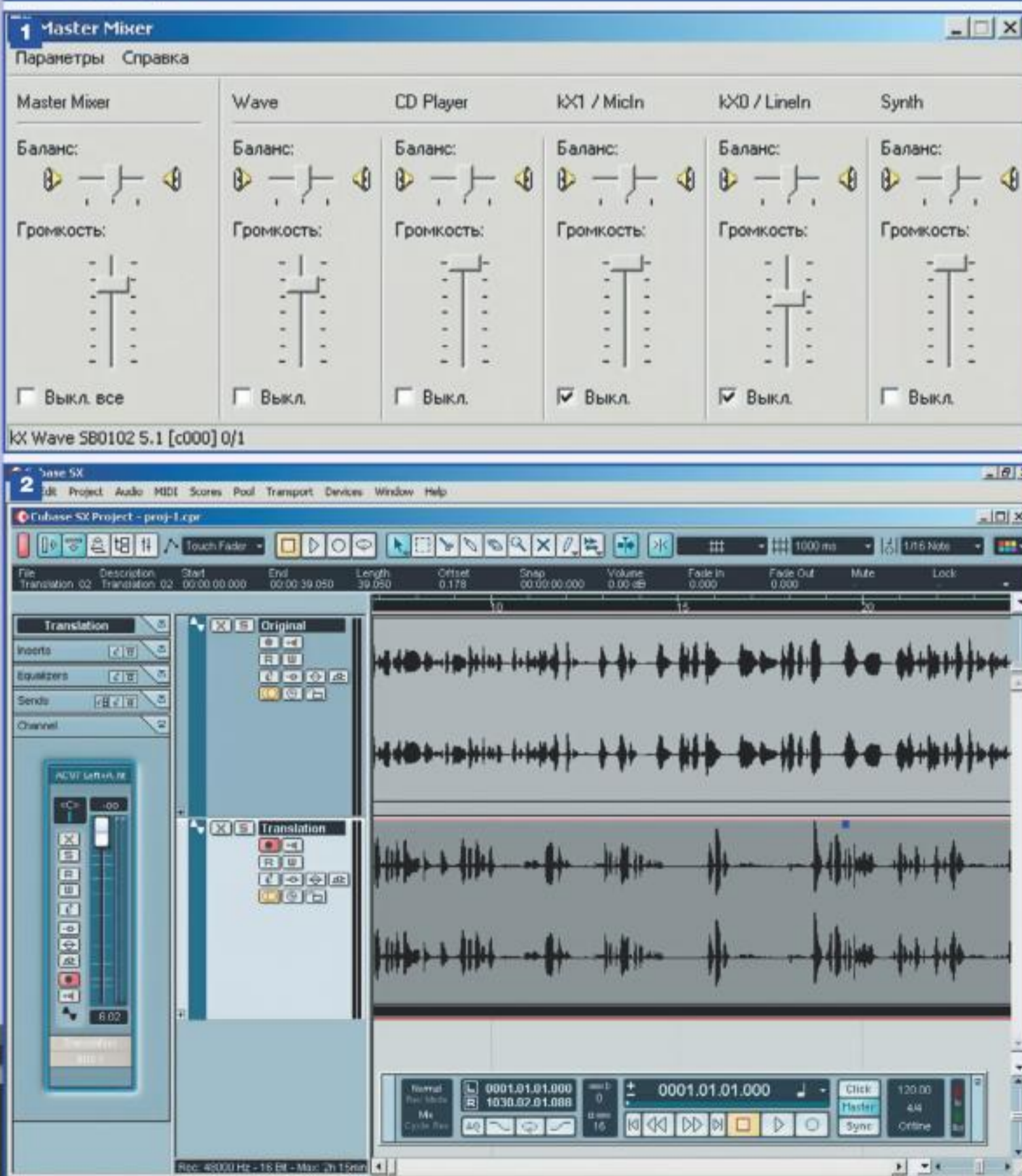
Первым делом нужно позаботиться о переводе как таковом. Лично я сильно сомневаюсь, что кто-либо способен с ходу, на слух, да еще и в синхронном режиме перевести фильм. Да это, по большому счету, и не нужно — правильнее будет начать с подготовки текстовой версии перевода. Все, что для этого нужно, — программный **DVD**-проигрыватель, любой текстовый редактор, например **Word**, минимальные знания английского языка, пара словарей и куча терпения. Подготовили все необходимое? Отлично — теперь запускаем **DVD** с фильмом, который мы собираемся переводить, при воспроизведении включаем оригинальную звуковую дорожку на английском языке с английскими же субтитрами, и по ходу просмотра периодически ставим воспроизведение на паузу. Дальше у нас три варианта:

1. сначала забить в текстовый файл озвучку фильма на английском, а затем перевести все на русский язык;
2. сразу переводить на русский;
3. набирать в текстовом файле английские реплики и по ходу переводить их на русский.

На мой взгляд, третий вариант — оптимальный. Во-первых, так мы сохраняем оригинал на английском, что впоследствии не даст нам "потерять" местоположение реплик в фильме, позволит подогнать их под длину оригинальных диалогов и упростит синхронизацию перевода с оригиналом. А во-вторых, перевод реплик непосредственно при просмотре фильма немного упростит саму задачу перевода, так как переводить вы будете не абстрактные диалоги, а текст, привязанный к происходящему на экране. В результате этих титанических трудов вы должны получить текстовый файл с оригиналом и переводом. Для упрощения дальнейшей работы полученный файл лучше всего распечатать.

Итак, теперь, когда у нас есть распечатка оригинальной озвучки и перевода, можно приступать к записи. Но прежде всего ознакомьтесь с отдельным текстовым блоком "Домашняя студия звукозаписи".

1. Если при записи мы будем работать с колонками, микрофон и линейный вход надо отключить в микшере **Windows**.
2. Краткий курс анатомии **Cubase SX**: верхний трек — оригинальный звук, нижний — перевод, в самом низу окна расположена **Transport Panel** для управления записью и воспроизведением, слева — панель управления треками, включающая в себя уровни, эффекты и эквалайзеры.





- 3 ■ Эквалайзер
- 4 ■ Нойз-гейт
- 5 ■ Компрессор

## Запись перевода

**Необходимое ПО:** Cubase SX ■ **Разработчик:** Steinberg ■ **Размер:** 90Мб ■ **Язык интерфейса:** Английский ■ [http://service.steinberg.de/goto.nsf/show/pro\\_home\\_en](http://service.steinberg.de/goto.nsf/show/pro_home_en)

Для записи перевода нам потребуется студия многодорожечной записи. Подобных программ существует великое множество, в том числе и распространяемых как freeware и shareware (например, **Fat Rock Studio**), однако бесплатные и условно-бесплатные программы, мягко говоря, не позволяют получить результат требуемого качества, во всяком случае — мне таких бесплатных программ найти не удалось. Поэтому, к моему величайшему сожалению, в этот раз придется выкручиваться без freeware-утилит. Я предлагаю использовать **Cubase SX** — наиболее мощный и удобный многодорожечный

редактор. На компакт мы его, по вполне понятным причинам, выложить не можем, однако, зарегистрировавшись на сайте, вы сможете скачать демонстрационную версию, которая будет служить вам верой и правдой 30 дней. Можно использовать и **Cool Edit Pro** или **Samplitude Producer** — эти программы имеют схожий с Cubase SX интерфейс и также подойдут для наших задач.

Запускаем Cubase и создаем новый проект **File/New Project**. В появившемся на экране диалоговом окне **Templates** выбираем **Empty** и нажимаем на **OK**. Затем создаем папку для проекта (можно выбрать уже готовую) **Create**, затем вводим имя каталога и нажимаем **OK**.

Теперь нам нужно добавить треки: один для оригинальной звуковой дорожки фильма, другой — для перевода, который мы будем записывать. Для этого в меню **Project** надо дважды выбрать **Add Track/Audio**. Если вы планируете помимо перевода добавлять в фильм еще и музыку, можно добавить в проект еще один или несколько аудиотреков.

После создания треков необходимо импортировать оригинальную звуковую дорожку. Нажмите левую кнопку мыши на панели **Audio 01** — этим мы выделим трек, в который будет импортирован звук из фильма. Теперь импортируем звук: **File/Import/Audio File**, а затем указываем путь к файлу с оригинальной звуковой дорожкой фильма, которую мы извлекли из VOB-файла при помощи **FlasK** и перекодировали в WAV при помощи **HeadAC3he**.

Для наглядности трек с импортированным звуком и трек, в который мы будем записывать перевод, можно переименовать в **Original** и

**Translation** соответственно. Сделать это можно в верхней строчке крайней левой панели.

Теперь подключаем микрофон в микрофонный вход (или в линейный вход через усилитель), в звуковом микшере Windows устанавливаем уровень записи, а также включаем воспроизведение микрофонного сигнала на наушники. Если запись будет производиться без наушников, то, наоборот, воспроизведение микрофонного сигнала нужно отключить, чтобы микрофон не «заводился» от звука колонок.

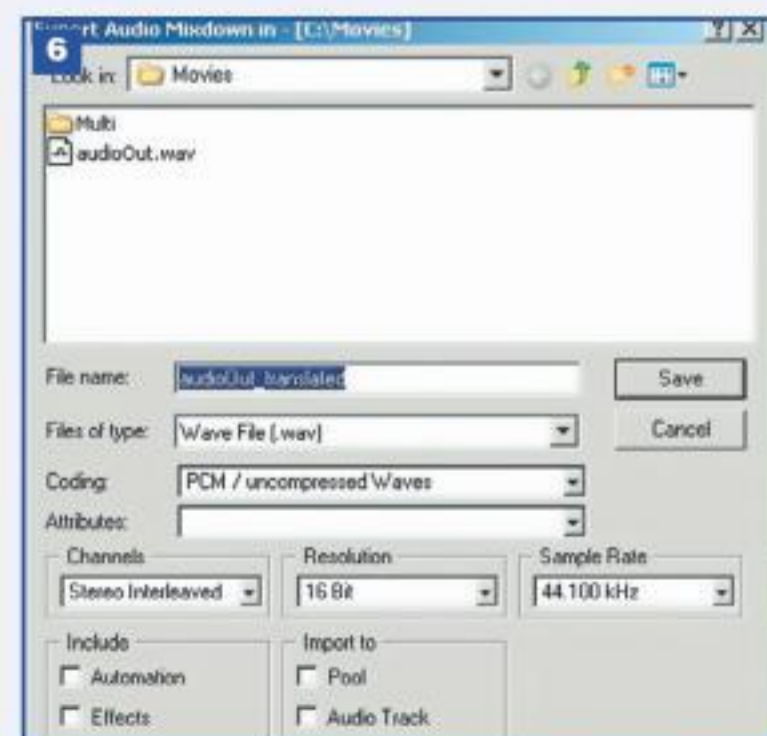
Если при вызове микшера Windows в нем отсутствует регулировка воспроизведения звука с линейного входа или микрофона, нужно в меню микшера **Параметры** выбрать **Свойства**, а затем в появившемся списке включить пункты **Микрофон** и **Линейный вход**. Там же, в меню **Свойства**, можно переключить микшер воспроизведения на микшер записи для регулировки уровня входного сигнала от микрофона.

В Cubase источник звукового сигнала выбирается в крайней левой панели: выберите трек, в который мы будем записывать перевод, откройте первое меню в левой панели и в пункте **IN** выберите источник сигнала.

Дальше все просто: выделяем второй трек, которому мы дали название **Translation**, на треке нажимаем кнопку **Record Enable** (прямоугольная кнопка с жирной черной точкой), открываем панель управления записью и воспроизведением (**Transport/Transport panel**), берем в руки распечатку, включаем запись кнопкой на **Transport panel** и записываем перевод. Не волнуйтесь, с первого раза записать перевод «от и до» все равно не получится — вы или собьетесь, или оговоритесь, или просто устанете сидеть полтора часа перед микрофоном, боясь кашлянуть. Если произошла какая-то накладка, ничего страшного. Просто останавливаем запись, отматываем трек до того момента, когда была сделана ошибка, и снова включаем запись — и так до победного конца. Если необходимо сделать перерыв, можно просто сохранить проект, а потом загрузить сохраненные результаты работы.

## Микширование и сведение

Главное достоинство Cubase SX — возможность не только записать звук, но и нужным образом его обработать. Во-первых, необходимо отрегулировать уровень громкости оригинальной звуковой дорожки и перевода таким образом, чтобы перевод был разборчивым, но в то же время не заглушал основной звук. Сделать это



- 6 ■ Настраиваем параметры экспортируемого микса.

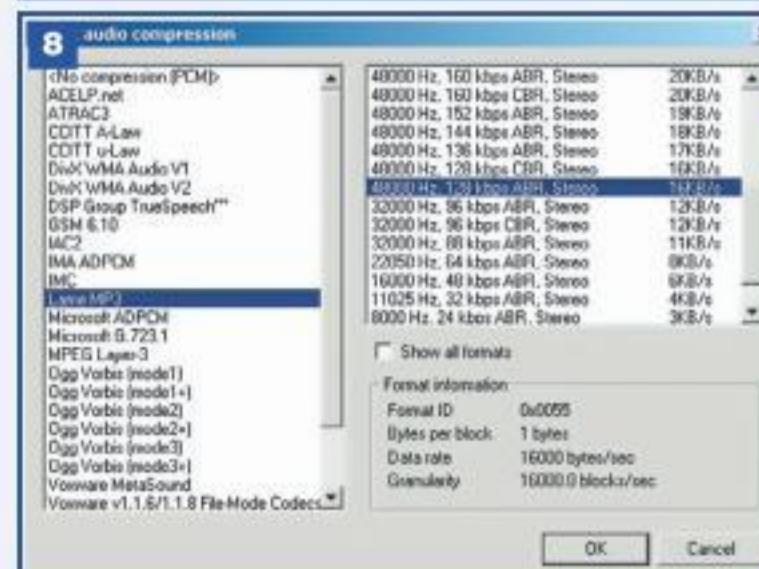
можно при помощи микшера — **Devices/Mixer**. Помимо регулировок уровня громкости для каждого из треков, можно и нужно воспользоваться эквалайзером. Эквалайзер доступен непосредственно из микшера, но удобнее всего управлять им в окне **VST Channel Settings**. Для вызова этого диалогового окна нужно нажать кнопку "E" в крайней левой панели. В появившемся окне посередине будет расположен параметрический эквалайзер, которым можно управлять как при помощи ручек, так и посредством перемещения контрольных точек на графике сверху.

Слева от эквалайзера расположена панель управления эффектами-вставками (**inserts**). При желании можно обработать перевод компрессором для вокала и нойз-гейтом. Компрессор для вокала можно включить, щелкнув левой кнопкой мыши на любом свободном слоте с надписью **No Effect** в панели управления эффектами. В появившемся меню нужно выбрать **Dynamics/DeEsser**. Основное назначение компрессора — добавление объема в звучание и отсечение ненужных частот из спектра. Пореккомендовать какие-то готовые настройки затруднительно: попробуйте установить один из готовых пресетов (**Male Light** или **Male Heavy**, например) и побалуйте с регуляторами — уши сами подскажут, какие настройки выбрать. Нойз-гейт предназначен для вырезания ненужных шумов в паузах. Включается он аналогично компрессору — **Dynamics/Dynamics**. После открытия диалогового окна **Dynamics** включите кноп-

ку **Autogate** — это и есть нойз-гейт. Пользоваться им очень легко: нажмите кнопку **Calibrate**, чтобы нойз-гейт "услышал" какой уровень фонового сигнала нужно считать шумом — даже когда вы молчите, микрофон улавливает колебания воздуха от вашего дыхания, шум переливаемых страниц, гудение вентилятора в системном блоке и так далее. После калибровки нойз-гейт будет отсекал любой звук, равный по силе фону или более слабый, и в паузах между вашей речью будет абсолютная тишина. Еще один эффект, который можно применить, — ревер (**Reverb**), причем, в Cubase есть несколько разных ревербераторов, однако учтите, что ревером проще испортить звук, чем улучшить.

Итак, перевод записан, уровни громкости выставлены, частотный спектр подправлен эквалайзером, нужные эффекты применены, пора приступать к сведению треков в одно целое.

Для начала нужно выделить ту часть проекта, которую мы будем сводить. Выделите трек с оригинальным звуком, затем зайдите в меню **Transport** и выберите пункт **Locators to Selection**. Затем в меню **Files** выбираем **Export/Audio Mixdown**. В появившемся окне указываем путь для сохранения, вводим имя файла, выбираем тип файла — **WAV** и тип **WAV** — **PCM/Uncompressed Wave**. Остальные настройки выставим следующим образом: **Channels/Stereo Interleaved**; Resolution — 16 bit; Sample Rate — 48000 (при желании можно сделать ресэмпл в 44100, но кроме незначи-



7 ■ Устанавливаем параметры для чередования...  
8 ■ ...и сжатия звука.

тельной экономии в размере файла особого смысла в этом нет). Если вы обрабатывали звук эффектами, их также нужно включить в микс: **Include/Effects**. После установки необходимых настроек можно с чистой совестью нажимать на **Save** и отправляться отдыхать, ибо сведение часового аудиофайла — процесс не из быстрых.

## Вставка звуковой дорожки в видеофайл

**Необходимое ПО:** VirtualDub ■ **Разработчик:** Muenster ■ **Размер:** 2,4 Мб ■ **Лицензия:** Shareware ■ **Язык интерфейса:** Английский ■ [www.winace.com](http://www.winace.com)

Объединить в одно целое озвучку и немой AVI нам поможет наш старый знакомый — **VirtualDub**, который мы использовали для резки и склейки видео. Для начала откроем видео: **File/Open Video File**. Затем установим режим работы с видео (**Video/Direct Stream Copy**) и аудио (**Audio/Full Processing Mode**). Теперь выберем источник для звуковой дорожки: **Audio/WAV Audio**. В появившемся окне выбираем файл, который мы смикшировали в Cubase SX и открываем его. Теперь устанавливаем параметры для записи и сжатия звука.

В меню **Audio/Interleaving** устанавливаем: **Enable audio/video interleaving**; Preload — 10000 ms; Interleave audio every — 250 frames.

В меню **Compression** выбираем: **MPEG Layer-3** и качество не ниже 44100 Hz, 128 kbps CBR, Stereo. Я обычно ставлю 48000 Hz, 160 kbps VBR, Stereo.



Установили все параметры? Вуаля — можно сохранять AVI со звуком: **File/Save as AVI**. Процесс "вклейки" звука в видеофайл также отнимет у вас минимум полтора-два часа, но в результате вы получите именно то, ради чего мы и затеяли всю эту возню, растянувшуюся аж на два номера журнала, — фильм со своим собственным переводом. ■

## Домашняя студия звукозаписи

Для оборудования домашней студии в первую очередь нужна хорошая звуковая карта. Причем вовсе не обязательно выкидывать сотни долларов на профессиональную карточку — для наших задач вполне хватит старой доброй **SB-Live!** В самом крайнем случае подойдет даже интегрированный звук на материнской плате, но в таком случае не удивляйтесь высокому уровню шумов и искажений.

Вторая проблема — микрофон. Сразу вас разочарую — микроскопические пластиковые штамповки и гарнитуры с микрофонами не подходят в принципе. Нормальные изделия, которые способны обеспечить приемлемое качество записи, стоят как минимум 25-30 долларов. К сожалению, вопрос о выборе микрофона из-за своей объемности и неоднозначности выходит за рамки данной статьи, однако есть пара советов.

Начнем с классификации. Все микрофоны делятся на три типа: динамические, конденсаторные и электроконденсаторные (с собственным источником питания). Конденсаторные микрофоны дороже и применяются в основном для записи ударных инструментов, хотя и при записи голоса они также дают прекрасные результаты. Если ваш кошелек просто расpirяют лишние деньги, берите конденсаторный микрофон, в противном случае лучше сосредоточиться на поисках качественного динамического микрофона. Помимо деления на динамические и конденсаторные, микрофоны отличаются и по способу улавливания звукового сигнала: однонаправленные, двунаправленные и ненаправленные. Ненаправленные микрофоны без разбора хватают звук со всех сторон, двунаправленные — спереди и сзади, а однонаправленные — только спереди. Для наших задач лучше всего подойдет однонаправленный микрофон, он чувствителен только к тем звукам, которые попадают на мембрану спереди, а звуки, идущие сбоку и сзади, таким микрофоном отсекаются. Для оборудования студии под запись переводов нужно искать од-

нонаправленный динамический микрофон в ценовом диапазоне от 30 до 60 долларов.

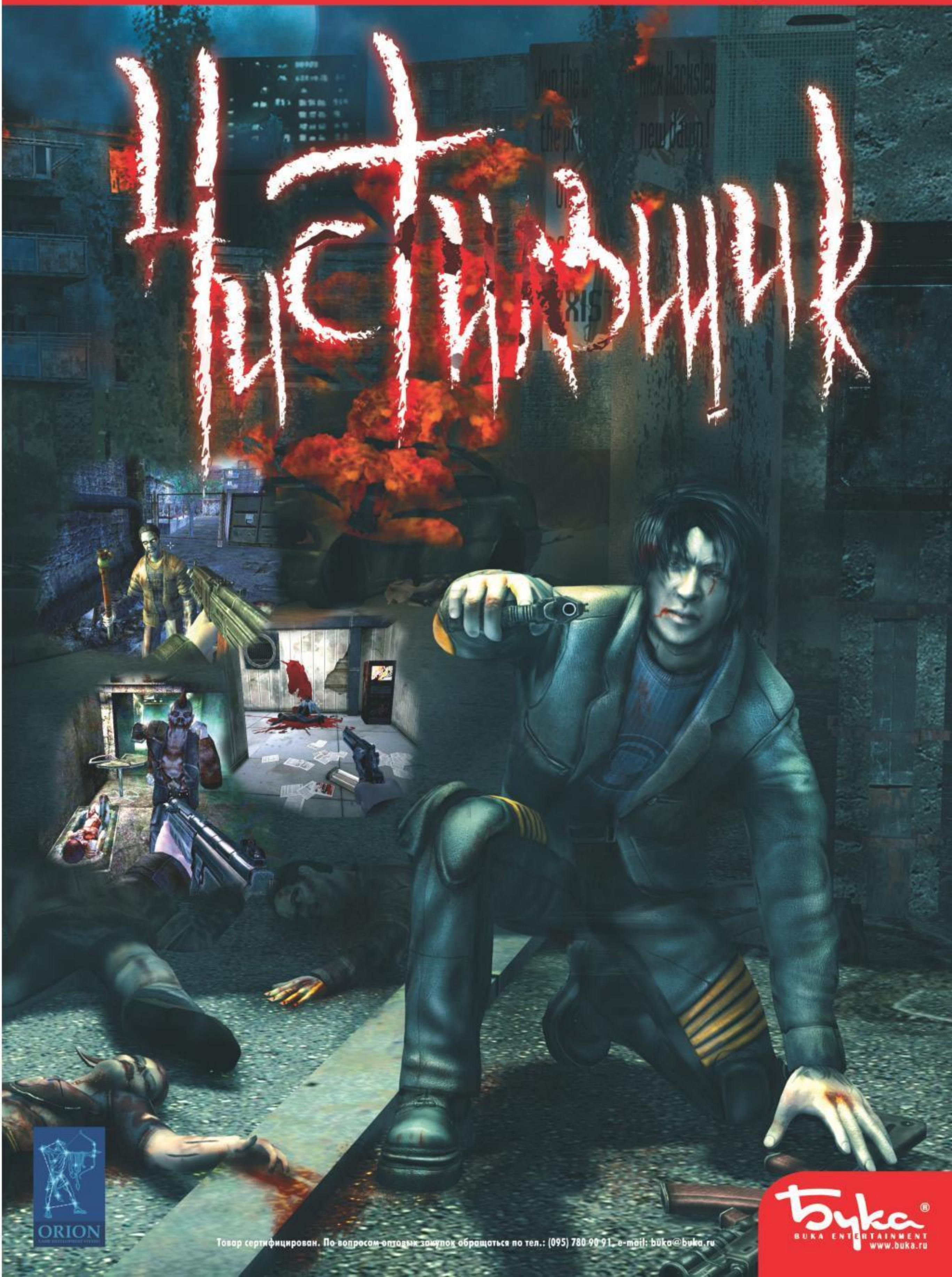
Но и это еще не все. Очень желательно помимо микрофона и звуковой карты также иметь и усилитель, хотя бы простенький. Дело в том, что стандартный микрофонный вход на звуковой карте снабжен дешевым транзисторным предусилителем, который дает при записи огромное количество шумов (особенно со включенным режимом **Microphone Boost**, поэтому никогда не пользуйтесь бустером). Предпочтительнее использовать обычный линейный вход (**Line-In**), но мощности микрофона не хватает для того, чтобы "раскачать" линейный вход. Вот для этого нам и понадобится усилитель — через него мы будем включать микрофон в линейный вход на звуковой карте.

Справедливости ради стоит заметить, что есть и третий способ — запись микрофона в линейный вход напрямую с последующим усилением при помощи программных преампов и усилителей.

Также не помешает обзавестись наушниками, хотя бы самыми простенькими, так как при воспроизведении звука через колонки в запись перевода будут попадать звуки из оригинальной звуковой дорожки, даже если вы используете качественный однонаправленный микрофон.

Помимо оборудования придется позаботиться о звукоизоляции помещения, хотя бы самой минимальной: выключить телефон, завесить окно плотными шторами, спровести куда-нибудь всех домочадцев и так далее. Если у вас сильно шумит системный блок, лучше убрать его со стола и поставить на пол, на мягкий ворсистый ковер. Также необходимо позаботиться о подставке для микрофона — если вы будете держать его в руках, то в результате получите "плавающий" по громкости звук и кучу лишних шумов и призвуков, связанных с перемещением пальцев по ручке микрофона.

спасайте ваши души



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

**бука**<sup>®</sup>  
BUKA ENTERTAINMENT  
www.buka.ru

# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

## GeForce 6600 — превентивный удар



В бизнесе, как и на войне, преимущество получает тот, кто действует быстрее соперника. А основными разновидностями тактического маневра были и остаются альфа и омега любой конкуренции —

выпуск новых продуктов и снижение цен.

На этот раз очередной упреждающий удар в бесконечной видеовойне решила нанести компания **nVidia**, представившая новые модели графических чипов — **GeForce 6600** и **GeForce 6600 GT**. Они представляют собой слегка "облегченные" и значительно подешевевшие варианты флагманского продукта nVidia — GeForce 6800.

Быстродействие новых процессоров порадует даже самых привередливых игроков — к примеру, GeForce 6600 GT позволяет комфортно играть в **Doom 3** при максимальных графических настройках и разрешении **1600x1200**, обеспечивая производительность порядка **40** кадров в секунду.

К ключевым особенностям новинок стоит отнести впервые реализованную в продуктах этого класса поддержку **DirectX 9.0 Shader Model 3.0** и технологии **UltraShadow II**.

GeForce 6600 GT содержит **8** пиксельных конвейеров, **3** вершинных блока, **128**-битную шину памяти **GDDR3** с частотой **1000** МГц (**DDR**).

Чипы также поддерживают технологию **NVIDIA SLI**, которая позволяет использовать в системе тандем из двух видеокарт, что на практике дает почти двукратный прирост производительности.

К моменту выхода этого номера, видеокарты на базе GeForce 6600 и GeForce 6600 GT уже наверняка появятся в продаже.

## Используй силу AMD 64!

Еще лет **15-20** назад идея об использовании персональных компьютеров для создания спецэффектов в фильмах многим показалась бы абсурдной. Однако в настоящее время вычислительная мощность персоналок достигла заоблачных высот, что не только делает их использование в киноиндустрии экономичес-

ки выгодным, но и открывает новые возможности для творчества, которые были недоступны ранее.

На этот раз свой кусок от пирога славы вкусили **64**-разрядные процессоры **AMD**, которые с успехом используются для предварительной визуализации эпизодов третьей части **"Звездных войн"** — **"Отмщение ситха"**. Предварительная визуализация — это новый электронный вариант традиционной раскадровки своеобразного "плана" будущего фильма. В отличие от устаревших методов, предварительная визуализация позволяет быстро и точно составить представление о том или ином эпизоде будущего фильма еще до начала съемок или разработки спецэффектов. Эту важную задачу сейчас с честью выполняют рабочие станции и сервера на базе процессоров **AMD Opteron**, установленные в офисах компании **JAK Films**, продюсирующей будущий блокбастер. Использование **64**-битных систем на базе процессоров **AMD Opteron** в компании **JAK Films** является результатом давнего сотрудничества между **AMD** и исследовательским отделом предварительной визуализации компании **JAK Films**. Эти отношения завязались еще при создании второго эпизода **"Звездных войн"**.



По словам сотрудников **JAK Films**, использование современных цифровых технологий для предварительной визуализации позволяет ощутимо сократить сроки производства фильма: если раньше планирование одного эпизода отнимало около недели, то сейчас сроки подготовки сократились до нескольких часов, что позволяет моделировать новые сцены непосредственно при участии **Джорджа Лукаса** всего за один "сеанс". Затем результаты работы отдела предварительной визуализации **JAK Films** передаются специалистам студии **ILM (Industrial Lights & Magic)** — дочерней компании **Lucasfilms**, которая выполняет финальную постановку и рендеринг спецэффектов.



## Быстро, очень быстро и еще быстрее

Не секрет, что разгон компьютеров за весьма сжатые сроки превратился из экстремальной экзотики чуть ли не в процедуру первой необходимости. Разумеется, с одной оговоркой — если речь идет о ресурсоемких приложениях, к которым в первую очередь относятся компьютерные игры.

Учитывая веяния моды и пожелания пользователей, наиболее требовательных к скорости, компания **ASUS** выпустила в продажу две новые материнские платы, которые благодаря целому ряду уникальных особенностей способны повергнуть любого геймера в восторженный шок, а конкурентов — заставить кусать локти от зависти.

Новинки получили названия, говорящие сами за себя: **P5AD2 Premium** и **P5GD2 Premium**. Первая плата построена на базе чипсета **i915P**, вторая — на базе **i925X**. Ключевой особенностью плат является новейшая технология **PEG (PCI Express Graphics) Link Mode**, повышающая производительность графической подсистемы. Благодаря **PEG Link Mode** можно управлять скоростью графического ядра видеокарты и пропускной способностью памяти непосредственно из **BIOS**.



**PEG Link Mode** включает в себя **5** настроек: **Авто**, **Медленно**, **Норма**, **Быстро** и **Быстрее**. Настройка по умолчанию — **Авто**, это означает, что материнская плата автоматически выставит оптимальную частоту

в соответствии с конфигурацией системы. Продвинутые пользователи, желающие разогнать систему, могут выбрать любую из че-



тырех настроек, чтобы найти самый подходящий режим работы графической карты.

Помимо этого, платы могут похвастаться поддержкой частоты системной шины до **278 МГц** и возможностью установки памяти **DDR2 SDRAM 600 МГц**.

А с учетом того, что обе модели оснащены фирменной технологией **Stack Cool**, позволяющей снизить температуру системы на **10** градусов без использования дополнительных средств охлаждения, — приобретение подобных устройств выглядит весьма заманчивым.

### “Одежда” для дисков

В Японии поступил в продажу новый тип аксессуаров для компакт-дисков — **D\_Disk**. Статистика неумолимо свидетельствует, что подавляющее большинство компакт-дисков не доживает даже до “предпенсионного” возраста, в первую очередь, из-за небрежности и разгильдяйства пользователей, которые бросают свои диски как попало и частенько забывают убирать их обратно в коробки, что приводит к появлению царапин и частичной или полной нечитаемости диска.

**D\_Disk** — тонкий пластиковый чехол, который предназначен для решения этой распространенной проблемы. Казалось бы — что тут необычного? В принципе, ничего экстраординарного тут действительно не было бы, если бы не один нюанс — диск, упакованный в такой защитный жилет, можно читать, не доставая из чехла. Если же на чехле со временем появятся царапины, его можно легко и безболезненно заменить на новый.

Бурное проявление радости по поводу нового изобретения пока сдерживается всего двумя обстоятельствами — **D\_Disk** еще не добрался до российской розницы, да и стоимость этой полезной вещицы пока кусачая — **\$6 за 5 чехлов**. Очевидно, что пока защищать таким способом стоит лишь особо ценные диски, например, не поддающиеся дублированию лицензионные **CD** с софтом.

### Яблочный пирог

Хоть макинтоши и не являются “предметами первой необходимости” для любителей компьютерных игр, не упомянуть о выходе новой модели **Apple iMac G5** было бы как минимум кощунственно.

Новинка отличается традиционно стильным и компактным для Apple дизайном и может похвастаться весьма серьезными техническими характеристиками.

Топовая модель **M9250LL/A** оснащена **64-разрядным** процессором **PowerPC G5** с тактовой частотой **1,8 ГГц**, работает на системной шине с частотой **600 МГц**. Кроме того, компьютер комплектуется винчестером **Serial ATA** на **160 Гбайт** и памятью **DDR SDRAM PC3200** объемом **256 Мбайт**.

Графическим сердцем систе-

мы является **NVIDIA GeForce FX 5200 Ultra** с **64 Мбайт DDR SDRAM** на борту, а “душой” всей системы стал **20-дюймовый ЖК-монитор**, поддерживающий разрешение **1680x1050** пикселей.

Кроме этого, **G5** оснащен комбоприводом **DVD-R/CD-RW** и имеет внушительный набор коммуникационных возможностей: два порта **FireWire**, три **USB 2.0** плюс два **USB 1.1**, встроенную сетевую карту **10/100BASE-T Ethernet**, модем **56K V.92**, беспроводной модуль **802.11g**, опциональный **Bluetooth**-интерфейс, а также **VGA**, **S-Video** и композитный видеовыходы.

Габариты нового “Биг-Мака” составляют **47,2x49,3x18,9** см, масса — **11,4** кг.

### Здесь и сейчас!

Я не открою большой тайны, если скажу, что цифровые фотолаборатории, печатающие снимки с цифровых камер, — явление пока еще редкое, особенно в “местах потенциального отдыха”. А ведь результаты своей фотоохоты всегда хочется оценить сразу, причем не только на экране компьютера или ноутбука, а на бумаге.



Специально для таких нетерпеливых фотолюбителей компания **Polaroid** выпустила новый портативный фотопринтер, который можно не только использовать дома, но и спокойно брать с собой в дорогу — габариты новинки составляют всего **238x102x188** мм, а вес — **2** кг.

Сублимационный **PP46d** печата-



ет в самом ходовом формате **10x15** см с разрешением **300** точек на дюйм, причем на печать одного снимка уходит **90** с. Для связи с камерой принтер оснащен **USB**-интерфейсом, а также в нем есть кард-ридер для печати снимков непосредственно с флэш-карт типов **CF**, **SM**, **MS**, **SD**, **MMC**, **xD-Picture Card**.

### Назад, в 50-е

Мода на ретро никогда не умирает — она может лишь временно уйти в тень, чтобы потом вернуться и обрести еще большую популярность.

Для тех, кто мечтает окунуться в атмосферу романтических **50-х**, есть хорошие новости — сейчас в продажу стали поступать мультимедийные центры в стиле этих времен, правда, речь пока идет лишь о европейской и американской рознице.

Одним из наиболее ярких представителей этого жанра является центр **Crosley CR79**, выполненный в стиле кабинетных фонографов **50-х** годов. **CR79** включает в себя **CD/MP3-плеер** с ЖК-экраном, **AM/FM-радио**, **кассетный магнитофон** и (сюрприз!) классическую вертушку для винилов.

Все это дело “приправлено” пультом дистанционного управления и миловидным дизайном.



### SONY станет “толще” и быстрее



В октябре компания **SONY** проведет обновление своей линейки флэш-карточек **Memory Stick**. Новые модели получают прибавку в названии **High Speed**.

Скорость новых флэшек возрастет весьма ощутимо — с **15 Мбайт/с** до **80 Мбайт/сек**. Но это еще не все новости — помимо стандартных для **SONY** карточек на **256** и **512 Мбайт**, появятся изрядно “потолстевшие” **Memory Stick PRO Duo High Speed** (емкостью **1** Гбайт) и **Memory Stick PRO High Speed** (емкостью **2** Гбайт). Стоимость последней составит порядка **\$700**.

В то же время — цены на старые модели **Memory Stick PRO** будут снижены одновременно с выходом серии **High Speed**.

# ЗАВТРА НАЧИНАЕТСЯ СЕГОДНЯ

## Будущее современных процессоров

Иван Нечесов

Последний год был богат на интересные события в области микропроцессоров. Производители представили массу новых решений. Часть новинок оправдала наши ожидания, а некоторые чипы, не будем греха таить, разочаровали. По какому же пути пойдет развитие процессоров, и чего нам следует ждать от потомков современных чипов? Этим вопросом сегодня задается каждый, кому небезразлично будущее hi-tech-индустрии. Ответ можно получить, только разобравшись с ситуацией, творящейся сегодня на рынке процессоров.

### Intel теряет свои позиции

В начале этого года американская корпорация Intel порадовала нас представлением нового процессора Pentium 4 на ядре Prescott, который должен был открыть новую эру в развитии чипов. Его ядро было произведено с использованием норм техпроцесса 90 нанометров. По словам производителя, новый техпроцесс позволит не задумываться о частоте — возможностей ядра с лихвой хватит для работы на частоте до 5 ГГц. Впечатлял и размер кэш-памяти второго уровня — Intel увеличила его вдвое, до отметки 1 Мбайт. Частота системной шины возросла до 800 МГц еще в прошлом году, а это должно означать, что новинка представляет собой достаточно сбалансированное решение, в котором нет явно слабых мест, тормозящих общую производительность системы. Это относится к системам с двухканальной памятью DDR SDRAM PC3200, в таких ПК системная шина и скорость работы памяти была равна 6,4 Гбайт/с. Как это было с основной массой прошлых процессоров, когда увеличение частоты не давало пропорционального прироста скорости, системная шина не успевала нагружать процессор данными и "разгружать" результаты работы с нужной скоростью.

В чипах Prescott нашли свое применение 13 новых инструкций SSE3 (раннее название — Prescott New Instructions, PNI), призванных улучшить комплексные расчеты при обработке данных в играх и мультимедиа-приложениях. Эти инструкции не требовали специальной поддержки со стороны операционной системы (хватало поддержки стандартных SSE/SSE2) и без труда работали с программным обеспечением, написанным ранее для процессоров Intel. Еще одним новшеством стал улучшенный режим управления питанием. Кроме того, в ядре Prescott



Intel 8088 — один из первых процессоров компании.

усовершенствованы технология Hyper-Threading и микроархитектура NetBurst, составляющая основу всех Pentium 4.

Теперь, казалось бы, производителям оставалось только пожинать плоды своих трудов — в новом чипе были учтены все недостатки предшественников. Пользователю оставалось только купить новый процессор, вставить его в сокет на достойной материнской плате, подкрепить систему видеокартой и парой планок оперативной памяти и в результате получить машину мечты, на которой любые игры будут летать, а вопрос охлаждения процессора и вовсе исчезнет.

Мечты-мечты... Однако слабым местом нового процессора стало именно тепловыделение. Первые модели были такими горячими, что на них можно было буквально жарить яичницу.

В новом Pentium 4 усовершенствовали архитектуру, и это должно было повысить производительность систем, основанных на Prescott. Однако инженеры Intel удлиннили рабочий конвейер Prescott до 31

стадии, и производительность осталась на уровне предыдущего ядра. Зато это позволило и дальше вести погоню за мегагерцами.

По прошествии нескольких месяцев Intel удалось решить проблемы, свойственные первым процессорам на ядре Prescott; так, в июне был выпущен новый stepping процессора — D0 — с тепловыделением 89 Вт, вместо первоначальных 106 Вт. Чипы на базе 90-нм ядра сегодня успешно конкурируют с решениями от главного конкурента корпорации — компании Advanced Micro Devices (AMD). Но, как бы то ни было, после выхода новых Pentium 4 стало ясно, что нужно срочно что-то менять, иначе вместо увеличения производительности при повышении тактовой частоты будет расти только тепловыделение.

Чипмейкеры почти каждые два года удваивают число транзисторов на процессорах, что неизбежно ведет к увеличению плотности размещения этих самых транзисторов. Без новых способов рассеивания тепла чип, работающий на тактовой частоте 5-6 ГГц, будет так нагреваться, что его победа в борьбе с отопительными приборами будет безоговорочной.

Сели инженеры, подумали-подумали и признали, что дальнейшее развитие семейства Pentium 4 невозможно. Как результат — Intel прекратила работу над процессорами с кодовыми именами Tejas и Jayhawk, которые корпорация намеревалась выпустить в начале 2005 года. Первый должен был стать продолжением линейки семейства Pentium 4 на ядре, выполненном по нормам 65-нм техпроцесса, а второй — продолжением серии сегодняшних Xeon. В одном из интервью представители Intel объяснили отказ от развития Pentium 4 тем, что корпорация намерена сосредоточить внимание на многоядерных решениях.



Ядро Prescott не оправдало всех надежд Intel.

## Несколько слов о технологии SOI

Технология, получившая название **SOI (Silicon-On-Insulator, "кремний на изоляторе")**, представляет собой значительный шаг вперед в области производства микросхем. При классической технологии производства у кремния проявляется один серьезный недостаток, а именно — паразитные электрические цепи. SOI позволяет решить эту проблему и увеличить быстродействие процессора.

Самым действенным способом решения проблемы является расположение отдельных транзисторов на малюсеньких островках кремния на изолирующей подложке. При использовании технологии SOI транзисторы на кристалле защищаются слоем изолятора, который уменьшает вредное влияние электрических эффектов, поглощающих энергию и мешающих дальнейшему повышению производительности.

Помимо всего прочего, благодаря использованию SOI производителям удастся значительно снизить энергопотребление чипа и, как следствие, тепловыделение процессоров — примерно на 15-20%.

## У AMD все хорошо... На первый взгляд

В стане компании **AMD** в последнее время дела идут очень даже неплохо. Уменьшение производственного процесса здесь, в отличие от Intel, не ставят в ряд первоочередных задач, так как это очень затратное дело. При этом чипам компании удается побеждать решения конкурентов во многих тестах даже при меньшей тактовой частоте. Основная масса процессоров компании обладает сегодня поддержкой **64-битного** набора команд, при этом сердцем чипа является **130-нм** ядро.

AMD обратила свой взор на 64-битные расширения, так как у компании нет возможности вкладывать достаточное количество средств в развитие 32-разрядных технологий. Как ни странно, от этого компания только выиграла. И серверные, и стандартные процессоры с 64-битными расширениями изготавливаются на одних и тех же заводах с использованием одинаковых технологий, что, безусловно, очень удобно и выгодно для AMD. В то же время компания не собирается отказываться от "обычных" 32-разрядных чипов — их производство будет работать, пока есть спрос со стороны пользователей. В ближайшее время Athlon XP будет заменен бюджетным процессором **Sempron**.

Сегодня среди настольных решений AMD правят бал процессоры с архитектурой

**AMD64**, первые модели которых появились, если мне не изменяет память, в **сентябре** прошлого года. Процессор **Athlon 64** позиционируется на рынке в качестве главного конкурента Pentium 4. Он пришел на смену **Athlon XP**, который отживает свои последние дни. Не так давно в противовес чипу **Pentium 4 Extreme Edition**, показывающему феноменальную производительность в играх, компания AMD представила не менее экстремальные процессоры серии **Athlon 64 FX**.

Как бы то ни было, от перехода на производство с использованием 90-нм техпроцесса AMD никуда не денется — наращивать тактовую частоту и кэш чипов на базе 130-нм ядра будет все тяжелее, а прирост производительности будет все меньше. Уменьшение ядра откроет новые просторы для дальнейшего технологического развития. Здесь стоит сказать, что дела с переходом на техпроцесс 90 нм у компании идут не очень гладко. Дополнительную головную боль инженерам приносит необходимость создавать процессоры по технологии **SOI** (о том, что кроется за этой аббревиатурой, вы можете прочитать в материале "**Несколько слов о технологии SOI**"). Действительно, технология SOI довольно сложна в реализации, но она очень перспективна и дает целый ряд преимуществ.

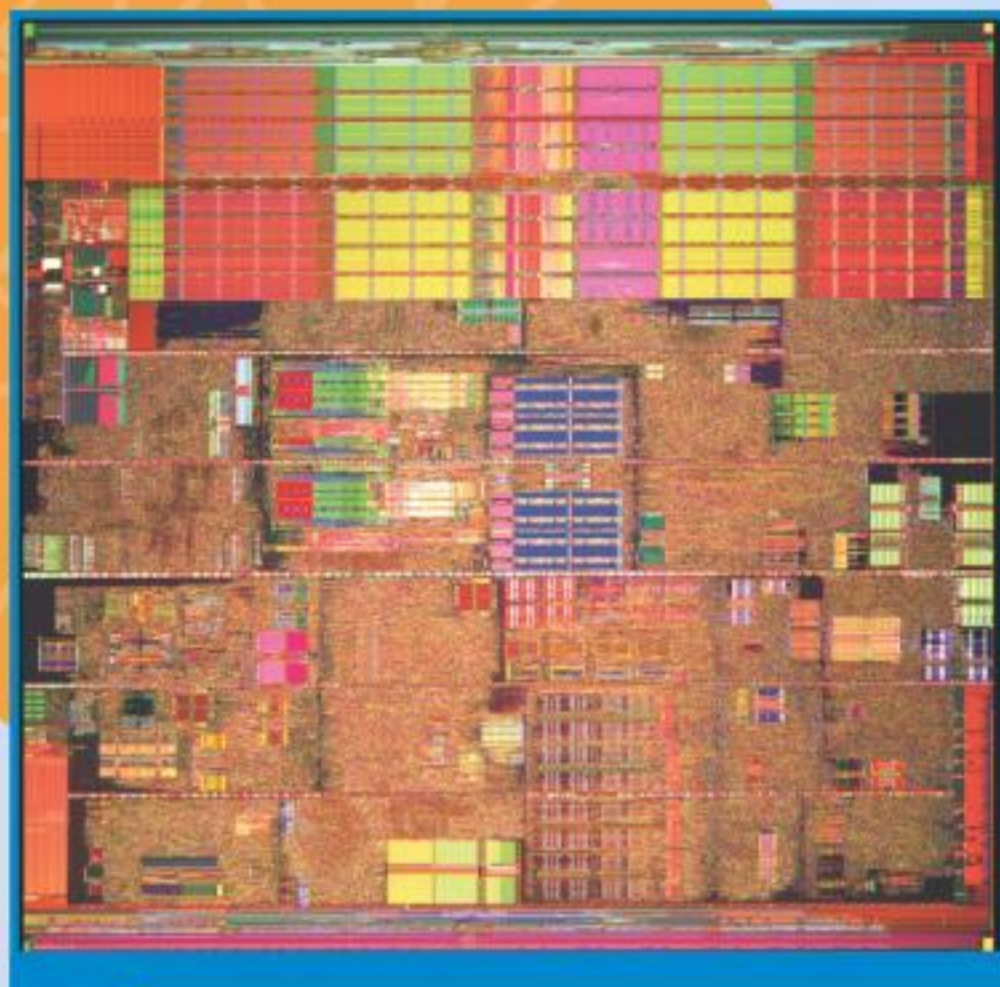
## Одно ядро хорошо, а два — лучше

Из всего вышесказанного можно сделать один интересный вывод: ведущие игроки мирового рынка микропроцессоров подошли к пределу **экстенсивного** развития, которое заключается в наращивании рабочей тактовой частоты, увеличении кэша и количества транзисторов. Что же дальше? Теперь никуда не деться — придется совершенствовать архитектуру и увеличивать количество ядер. Развитие технологий уже в самое ближайшее время позволит упаковать в процессор свыше **миллиарда** транзисторов, в результате чего процессор сможет выполнять задачи, которые зачастую ложились на плечи программного обеспечения: обработку сетевых протоколов, управление виртуальной памятью и многие другие.

В ближайшие несколько месяцев нам с вами придется довольствоваться доработкой существующих чипов. В случае Intel речь идет о решениях на основе ядра Prescott — в самое ближайшее время на прилавках появятся процессоры с частотой системной шины, поднятой до **1066 МГц**. Это стало возможным благодаря недавнему переходу на **LGA 775**. Скоростной шиной обзаведутся все будущие чипы линеек **Pentium 4** и **Pentium 4 Extreme Edition**. К

концу текущего года ядро Prescott получит поддержку защитной функции **XD** и энергосберегающей технологии **AAC**. Принцип действия последней пока еще держится в тайне, но он во многом будет напоминать работу **Cool'n'Quiet** в решениях AMD, когда в зависимости от нагрузки автоматически регулируется производительность процессора. Это помогает значительно снизить энергопотребление, а следовательно, температуру.

AMD, прежде чем объединять ядра на одном кристалле, также попытается выжать все возможное из одноядерного варианта своих



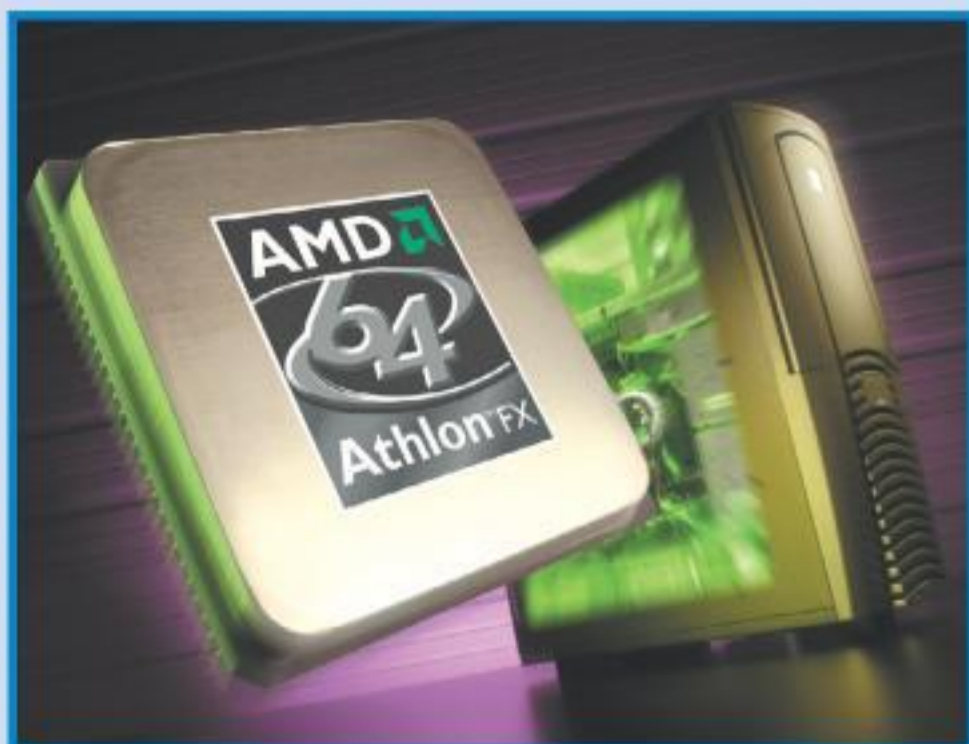
Так выглядит ядро современных Pentium 4 на ядре Prescott.

творений. На четвертый квартал намечено представление **Athlon 64** с рейтингом производительности **4000+** и **Athlon 64 FX-55**, которые обзаведутся ядром, выполненным с использованием 90-нм техпроцесса (наконец-то AMD догонит в этом отношении Intel).

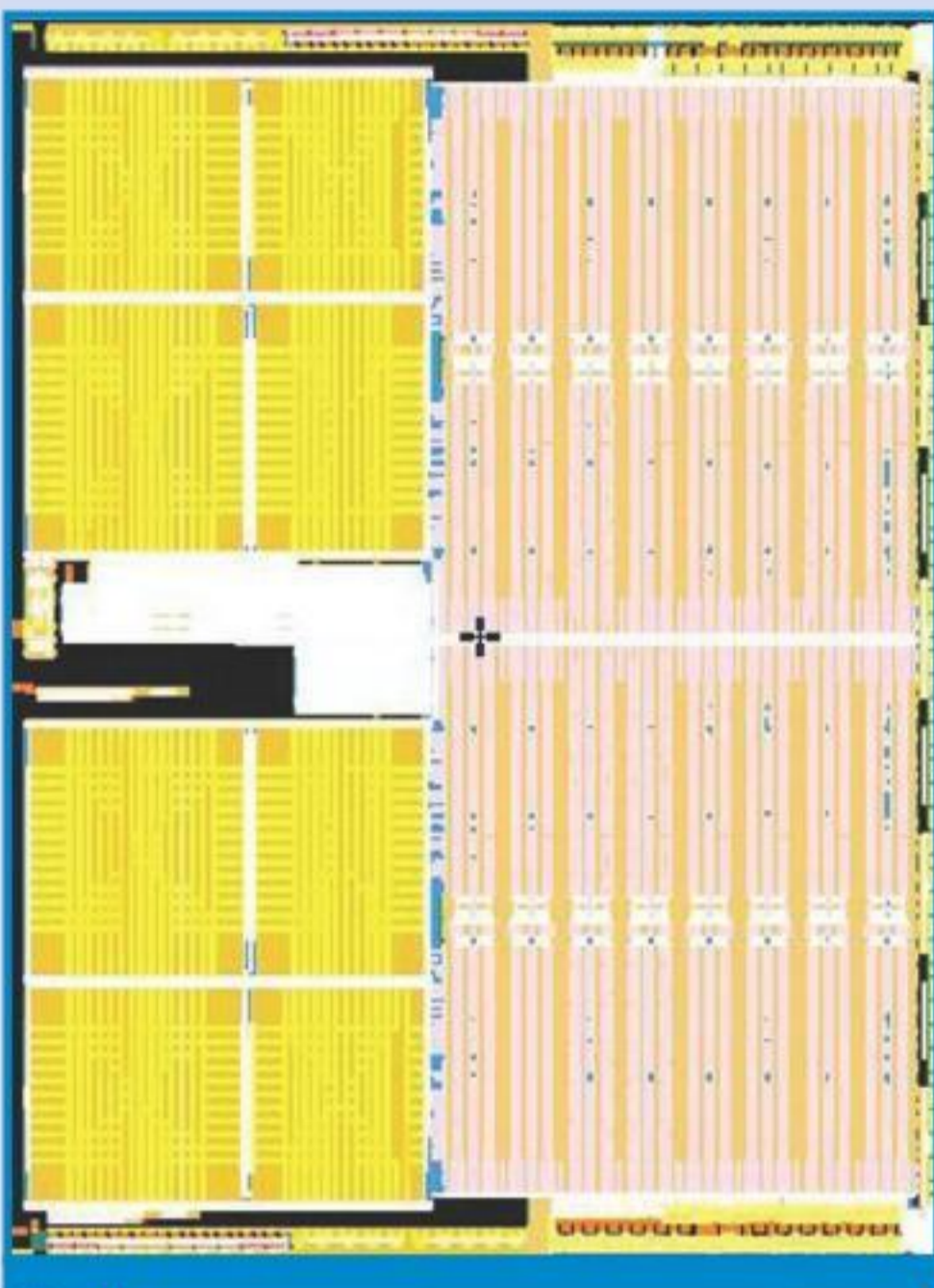
Ориентировочно к концу следующего года мы с вами увидим первые **двухядерные** процессоры и от Intel, и от AMD. Руководство первой корпорации полагает, что разработка чипов с несколькими ядрами представляется гораздо более перспективным направлением развития, нежели внедрение поддержки 64-разрядного набора команд. Более того, представители Intel стремятся убедить общественность в том, что 64-разрядность будет востребована лишь в ограниченном круге задач, а переход на 64-битные приложения займет гораздо больше времени, нежели миграция на софт с поддержкой нескольких ядер. Потому первые двухядерные решения от Intel, скорее всего, не будут поддерживать 64-битный набор команд.

AMD, в свою очередь, решила развивать технологию производства SOI и сделала ставку на многоядерные процессоры с 64-разрядными расширениями. То, что AMD решила не пренебрегать 64-битностью, на наш взгляд, очень правильно. Это подтолкнет Intel к внедрению аналогичной технологии.

Первые многоядерные решения как Intel, так и AMD будут ориентированы на сектор **серверных** решений, однако особо расстраиваться по этому поводу не стоит — в **2006** году мы, в любом случае, увидим подобные чипы для персональных компьютеров.



Athlon 64 FX показывает блестящие результаты в играх, но стоит дорого.



Двухядерный процессор в версии от инженеров AMD.

Логично предположить, что к концу следующего года AMD уже успеет наладить производство многоядерных процессоров с использованием 90-нм техпроцесса. В стане Intel уверены, что ко второй половине следующего года на заводах компании начнется выпуск чипов с использованием нового 0.065-мкм техпроцесса. От освоения более "мелкого" производственного процесса никуда не денется и AMD — уместить на одном кристалле два ядра, выполненных с использованием новых производственных норм, будет гораздо проще и дешевле, нежели пару 90-нм собратьев.

Первым двухядерным чипом Intel станет процессор под кодовым именем **Merom**. Как мы уже отмечали чуть выше, ядра этого чипа будут произведены с использованием техпроцесса 0,065 мкм. С большой долей вероятности можно сказать, что эти ядра

станут потомками сегодняшних **Dothan**, которые используют в мобильных компьютерах. Почему? Ответ прост: главным плюсом чипов на основе таких ядер перед теми же Prescott является более "легкая" архитектура, а также отсутствие длинного конвейера. Такие процессоры обладают достойной производительностью и невысоким энергопотреблением. О переводе Prescott на двухядерное исполнение говорить не придется, такие процессоры будут чрезмерно сильно греться. Объем кэш-памяти процессоров Merom составит **4 Мбайта**, а энергопотребление версии для ПК составит примерно **90 Вт**. Несмотря на заявленную

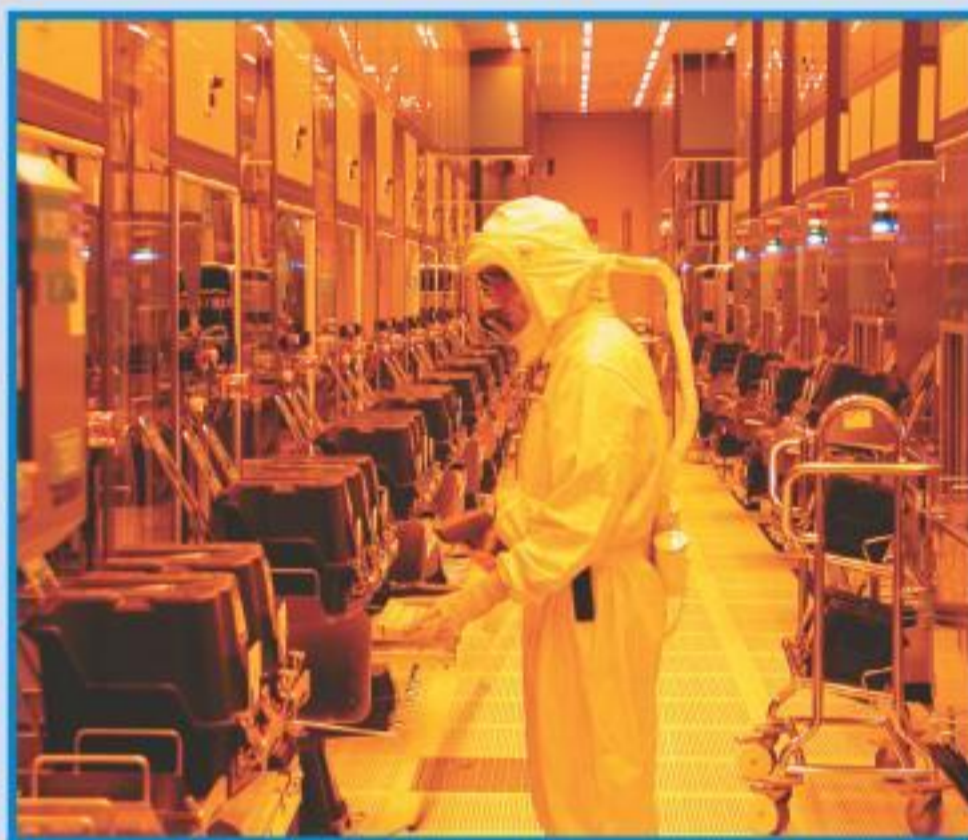
поддержку 64-разрядных расширений, чип, по сути, останется 32-разрядным. Стоит заметить, что корпорация Intel не собирается отказываться от уже полюбившихся техно-

логий **LaGrande**, **Vanderpool** и **HyperThreading** (информацию о технологиях можно найти в заметке "Технологии, которые выбирает процессорный гигант").

Представители AMD, в свою очередь, утверждают, что компания полностью завершила дизайн двухядерного серверного процессора **Opteron**, который должен появиться на прилавках в конце следующего года. Версия подобного чипа для персональных компьютеров должна появиться в **начале 2006** года. Многоядерные процессоры будут построены на основе архитектуры AMD64, которую компания сейчас широко использует в процессорах. Удивляться этому не стоит — производители говорили о поддержке двух

ядер этой платформой уже в первые дни после ее появления. К сожалению, каких-либо данных о характеристиках и стоимости таких процессоров нет. Но, собрав крохи информации, можно сказать, что тепловыделение подобных решений составит чуть больше **100 Вт**. Этот факт подтверждает наши предположения о том, что в основе первых двухядерных чипов будет лежать **90-нм** техпроцесс. С переходом на 0,065-мкм производство тепловыделение понизится.

Сразу стоит оговориться, что с появлением двухядерной архитектуры процессоры могут довольно ощутимо потерять в рабочей тактовой частоте. Это в какой-то степени объясняет отсутствие роста энергопотребления и тепловыделения. Кстати говоря, его уровень не должен создать проблем с охлаждением — переход на жидкостные технологии охлаждения вновь откладывается на неопределенный срок.



Здесь растут кристаллы, из которых получают наши процессоры.

## Технологии, которые выбирает процессорный гигант

В последнее время **Intel** начала уделять повышенное внимание разработке различных технологий, призванных улучшить производительность процессора и защитить информацию пользователя. Сеть уже долгое время буквально кипит, обсуждая технологии **Hyper-Threading**, **LaGrande** и **Vanderpool**.

По поводу назначения первой, думаю, особо расписывать не стоит — процессоры с поддержкой HT продаются уже не один месяц. Для тех, кто на протяжении всего последнего года находился в состоянии летаргического сна, поясним: **Hyper-Threading** — это название технологии одновременной многопоточности. Идея технологии заключается в том, что один физический процессор представляется операционной системе как два логических. В результате ОС направляет потоки данных на один физический процессор, как на два. Каждый логический процессор использует свой собственный набор регистров. Инструкции выборки/декодирования выполняются поочередно, а обычные команды — параллельно. Использование HT, **теоретически**, дает прирост производительности в отдельных приложениях до 30%. Многие считают техно-

логию бесполезной, но это, стоит заметить, довольно спорный вопрос, заслуживающий отдельной статьи.

Технология **LaGrande** представляет собой, по словам многих специалистов, целую идеологию компьютерной безопасности и аппаратной защиты. Проще говоря, технология призвана освободить голову пользователя от мыслей о безопасности/сохранности его информации на компьютере. Для практической реализации **LaGrande** необходима принципиально новая операционная система и аппаратная платформа (процессор, чипсет и т.п.) Первыми ОС с поддержкой этой технологии должны стать **Windows Longhorn** и новые версии **Linux**.

Не менее интересной является технология **Vanderpool**, которая позволяет разделять аппаратные ресурсы компьютера для выполнения ими совершенно разных задач. Суть **Vanderpool** заключается в том, что компьютерная система превращается в набор независимых частей, эксплуатирующих совместные ресурсы. Как это будет воплощаться в реальность с технической точки зрения, пока еще не совсем понятно, но должна получиться полезная фишка!

## Заключение

Вот, пожалуй, и все, что касается ближайшего будущего процессоров. Интерес производителей к многоядерным чипам выглядит вполне логично. С каждым новым поколением производственного процесса уменьшаются размеры ядра, а из этого вытекает ряд плюсов, позволяющих, например, реализовать несколько ядер на одном кристалле. Хотелось бы заметить, что хоронить сегодняшние процессоры пока рано — они еще найдут свое применение в **многоядерных** системах. Двухпроцессорные конфигурации уже давно присутствуют на рынке, но их стоимость очень высока. К моменту появления многоядерных чипов такие решения, скорее всего, упадут в цене и станут более доступными.

Об отдаленных перспективах говорить пока еще сложно, но ясно одно — размеры ядра будут уменьшаться с каждой парой лет, архитектура **x86** будет и дальше развиваться. Внутри наших домашних системников будет трудиться пара-другая многоядерных процессоров с поддержкой 64-разрядных приложений, но мы все равно будем подумывать об апгрейде после ознакомления с минимальными системными требованиями очередной хитовой игры. ■

# palmOne™

## БОЛЬШОЙ КОМПЬЮТЕР „ОТДЫХАЕТ”



Совместимость. Все основные Windows-приложения настольного компьютера в микрокомпьютере palmOne: Word, Excel, PowerPoint, электронная почта и серфинг в Интернет.

Мгновенный доступ к ресурсам микрокомпьютера: «Нажал на кнопку – получил результат».

Операционная система PalmOS – это традиционно высокое быстродействие при малых затратах электропитания и памяти КПК.

Широкий модельный ряд: микрокомпьютеры от начального уровня до бизнес-класса.

**RRC Focus Distribution**

Авторизованный дистрибьютор palmOne

Москва (095) 956-1717  
С.-Петербург (812) 325-0636

focus@rrc.ru  
www.rrc.ru

Москва **Армада** - PC (095) 232-1375 www.armada-pc.ru **Альвис Плюс** (095) 797-3966 www.alvis.ru **Белый Ветер** (095) 730-3030 www.whitewind.ru  
**Вобис Компьютер** (095) 796-9208 www.vobis.ru **Карманные компьютеры** (095) 728-3712 www.mobicom.newmail.ru **Компания "Мир"** (095) 780-0000 www.td-mir.ru  
**М.Видео** (095) 777-7775 www.mvideo.ru **Старт Мастер** (095) 967-1515 www.startmaster.ru **Техмаркет Компьютерс** (095) 363-9333 www.techmarket.ru **Техносила** (095) 777-8777 www.technosila.ru  
**Ф-Центр** (095) 472-4464 www.fcenter.ru **Ручные компьютеры** (095) 258-5577 www.mobileworld.ru, www.handy.ru **ISM Computers** (095) 718-4010 www.ism.ru  
Омск **Бизнес Техника** (3812) 250-5615 www.btg.ru **Алма-Ата Пульс-Эр** (3272) 913-028 **Минск Datastream** (375-17) 220-3095 www.dast.minsk.by  
Тула **ЮЭНСИ** (0872) 307-408 www.unc.ru **Уссурийск V-Lazer** (42341) 47-798 www.v-lazer.com  
Интернет-магазины **BUK.RU** (095) 363-0264 www.buk.ru **DOSTAVKA.RU** (095) 784-7175 www.dostavka.ru **PALMSHOP.RU** (095) 797-0788 www.palmshop.ru

# СПЕСНЕЙ ПО ЖИЗНИ 3

## Обзор MP3-плееров с флэш-памятью

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Пришла пора завершать наш цикл статей по MP3-плеерам с флэш-памятью. Этот обзор будет последним в нашей трилогии. На этот раз к нам на тестирование попали шесть моделей от таких компаний, как **Panasonic**, **SAFA**, **Sorell** и **NEXX Digital**.

### SAFA SR-M620F

Открывает наш обзор MP3-плеер **SR-M620F** от компании **SAFA**. Данный производитель не столь известен у нас в России, однако и мимо него мы решили не проходить. Комплект поставки плеера таков: **наушники-шнурок, аудио- и USB-кабель, батарейка AAA, инструкция и диск**. Все вроде стандартно, но кроме этого в коробке лежат телефонный кабель и телефонный адаптер... Забегая немного вперед, открою тайну — таким образом можно записывать телефонные разговоры. Другое дело — насколько это реально необходимо? Но вернемся к самому **SR-M620F**: на диске есть программа **My Manager**, с помощью которой можно менять логотипы в плеере и пополнять записную книжку! Только в модели от **SAFA** есть эта функция. На том же диске есть еще софт **PC net PC**, который предназначен для удаленного доступа к компьютеру. Зачем это добро для плеера, не очень понятно.



В **SAFA SR-M620F** есть даже встроенный динамик и записная книжка!

Конусообразный дизайн **SR-M620F** выглядит довольно старомодно. Хотя стоит признать, что все органы управления размещены как надо, долго привыкать не придется. Одной из уникальных особенностей плеера стал встроенный динамик: даже без наушников,

где-нибудь на отдыхе, в походе (в палатке) можно включить музыку и спокойно наслаждаться ею. Конечно, динамик **SR-M620F** не заменит обычный музыкальный центр, но решение оригинальное. На этом дизайнерские/технические изыски не закончились — на выбор пользователю предоставлены семь цветов подсветки экрана. При этом каждый цветовой вариант смотрится ярко и удачно.

Теперь настала очередь разобраться с меню и возможностями плеера. **SR-M620F** умеет проигрывать форматы файлов **MP3** и **WMA**. Для гибкой настройки звука можно воспользоваться возможностями эквалайзера (7 предустановленных режимов и один пользовательский). Еще одной интересной особенностью MP3-плеера стала функция отображения текста песен на экране. Вообще же, звук у **SR-M620F** мощный, так что слушать музыку — одно удовольствие. А если надоест записанный музыкальный репертуар, всегда можно включить **FM**-радио.

**SAFA SR-M620F** получился действительно интересной моделью, ни в одном другом плеере мы еще не видели встроенного динамика и записной книжки. Да и такая комплектация — телефонный кабель и адаптер, плюс софт для удаленного доступа к компьютеру — в диковинку. И ведь с основными функциями (MP3-проигрыватель, радиоприемник) он справляется на ура. К недостаткам плеера можно отнести старомодный дизайн, не самый удачный вариант джойстика и малое время работы — до **10** часов.

### Sorell SF1000

В противоположность **SAFA**, компания **Sorell** хорошо известна на нашем рынке. В наше тестирование попали две модели от этого производителя — **SF1000** и **SF1200**. Начнем мы с первой модели. Вместе с плеером в коробе лежат **наушники, USB-кабель, шнурок, аудиокабель, батарейка типа AA, диск, инструкция пользователя**. При подключении к компьютеру никаких проблем не возникло — **SF1000** определился нормально. Для синхронизации плеера и работы в **Windows** можно воспользоваться софтом

**Audio Manager**, хотя это уже по желанию. Кроме того, на диске есть программа для конвертирования аудиотреков в MP3 — **FreeRIP**.

Внешний вид **SF1000** более чем оригинальный — необычная форма и большой экран с голубой подсветкой смотрятся прекрасно. Все кнопки управления — рычажок и три кнопки — размещены сбоку, а с противоположной стороны находится кнопка блокировки и надежно закрытый **USB**-разъем. На верхней же части плеера расположены аудиовход



Меню у **SF1000** очень неудобное.

и выход на наушники, между ними — фиксатор для шнура. Не сказать, что **SF1000** большой, но и точно не маленький. На практике такой дизайн может показаться неудобным. Плеер не получится спокойно положить в карман так, чтобы не были задеты кнопки. Так что блокировку придется в таких случаях включать.

Меню в плеере оказалось крайне неудачным. Хотя джойстик действует четко, сама концепция навигации сделана из рук вон плохо. К управлению придется привыкать довольно долго. Возможности у **SF1000** вполне стандартные — проигрывание **MP3** и **WMA**-файлов, выбор различных режимов повтора, простенький эквалайзер с несколькими базовыми и одной пользовательской настройкой. Единственное, что стоит отметить, — возможность отображения слов песни. С радио дела обстоят нормально — можно даже устанавливать чувствительность приема сигнала. Также вы можете записывать радиопередачи с битрейтом до **224** Кбит/с, для записи с микрофона этот показатель другой — битрейт до

112 Кбит/с. В целом, качество звука в SF1000 нормальное, громкость средняя.

Подводя итоги, нельзя сказать, что этот плеер от Sorell является идеальным. Да и вряд ли такой вообще возможно сделать. Несмотря на хороший дизайн и долгое время работы от одной батарейки (до 20 часов), в этом MP3-плеере оказалось и много недостатков. Главным образом, это заторможенное меню и управление.

## Sorell SF1200

Вторым плеером от корейцев из компании Sorell стала более новая модель — SF1200. К девайсу прилагаются **наушники, аудиокабель, шнурок, чехол, USB-шнур, инструкция и диск**. Кстати, на нем оказалось довольно много интересных и полезных программ — **mediaLyrics** (для отображения текста песен на экране), **mediaSync Player** (фирменный плеер) и **Sorell Logo Editor** (софт для изменения загрузочного логотипа). Из всего нашего обзора этот набор программ выглядит наиболее солидно.

Дизайнеры Sorell явно не пожалели времени и сил на проработку внешнего вида. SF1200 — это компактный плеер с зеркальной поверхностью и грамотно расставленными кнопками. Сбоку расположились основные клавиши управления и блокировка, а на лицевой стороне — контрастный OLED-дисплей и джойстик. В общем, к эргономике плеера нет никаких нареканий, однако и без маленькой ложки дегтя не обошлось — джойстик не очень чувствительный. К не-

**ИГРОМАНИЯ**  
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ  
**ДА!**  
ВЫБОР  
РЕДАКЦИИ



Зеркальная поверхность SF1200 сразу привлекает к себе внимание.

му нужно немного привыкнуть, но это единственный недостаток в дизайне.

А теперь настал момент "X" — мы плавно подобрались к меню испытуемого плеера. Это очень важная часть любого плеера. Никакой дизайн не спасет его от провала, если меню кривое и в нем мало функций. Но и здесь разработчики из Sorell поработали на славу. Навигация сделана очень удобно, функций — море: 8 режимов эквалайзера плюс один пользовательский, всевозможные режимы повтора, часы с будильником и т.д. Кроме того, SF1200 умеет проигрывать три формата аудиофайлов — **MP3, WMA** и **OGG**. Не рекорд, конечно, но все же неплохо. При этом звук чистый, да и с максимальной громкостью у него все в порядке. Качество радиоприема нормальное, но бывает и лучше. Как и во всех уважающих себя плеерах, в нем есть и микрофон.

Sorell SF1200 оставил очень хорошее впечатление. И дизайн, и меню очень грамотно проработаны. Сам плеер весьма компактный и питается от встроенного аккумулятора, которого хватает на 15 часов. Так что, если вы собираетесь покупать себе MP3-плеер, обязательно присмотритесь к этой модели.

## NEXX NF-320

Плееров от компании NEXX Digital у нас оказалось тоже два. Начнем мы с младшей модели — NF-320. Вместе с плеером в коробке лежат **наушники, аудиокабель, батарейка AAA, USB-кабель, чехол-повязка, шнурок, инструкция и диск с софтом**. Продолжим как обычно — подключением к компьютеру и изучением программного обеспечения: с первым проблем никаких не было, а вот со вторым дело обстоит плохо. На диске есть только программа для перепрошивки плеера, и все...



NF-320 — далеко не самая удачная модель от NEXX Digital.

NF-320 выпускается в двух модификациях — с объемом флэш-памяти 128 Мбайт и 256 Мбайт. Честно говоря, не густо. С первого взгляда сам плеер смотрится приятно, дизайн строгий и без излишеств, а кроме того, NF-320 миниатюрный и весит совсем немного — 29 граммов без батарейки. Экран достаточно информативный, а вот само меню тормозное и глючное. Один раз плеер и вовсе завис. Пришлось вытащить батарейку, только это помогло вернуть NF-320 к жизни. Сразу оговорюсь, что проблемы с этой моделью не означают, что все MP3-плееры от NEXX Digital такие (читайте дальше обзор старшей модели — NF-410).

Органы управления — кнопки, колесико — разбросаны по бокам плеера, а клавиша записи размещена на лицевой стороне около дисплея. И все бы ничего, но, если присмотреться, сразу становится заметно, что кнопки сделаны неаккуратно и плохо подогнаны.

С дизайном мы окончательно разобрались, перейдем к возможностям плеера. NF-320 поддерживает форматы **MP3** и **WMA**, для настройки оптимального звучания есть эквалайзер с режимами **Jazz, Rock, Classic, Pop** и одним пользовательским. Этого вполне достаточно. Качество звука у плеера нормальное. Громкость средняя, если сравнивать с конкурентами.

Роль радиотюнера NF-320 выполняет довольно плохо, прием у него неуверенный. Зато он может запоминать до 30 частот станций и записывать радиосигнал с битрейтом от 48

до 128 Кбайт/с в формате MP3. В плеере также есть встроенный микрофон с возможностью записи звука в WAV-стандарте (**ADPCM, 32 Кбайт/с**).

NEXX NF-320 — плеер с хорошим дизайном, но мелочи в нем не проработаны должным образом. Меню, хоть и удобное, тормозит, а иногда даже виснет. При этом использовалась самая свежая прошивка. Учитывая все вышесказанное, мы бы не стали советовать покупать эту модель плеера.

## NEXX NF-410

Как уже говорилось в обзоре NF-320, компания NEXX Digital умеет делать и качественные плееры, к таким можно с полной уверенностью отнести модель NF-410. В небольшой черной коробке вместе с плеером лежат **наушники, аудиокабель, две батарейки AAA, шнурок, чехол и нарукавник, инструкция и диск с программным обеспечением**. С подключением плеера к компьютеру не возникло никаких проблем. Для комфортной работы с NF-410 можно установить навигатор с возможностью обновления прошивки и замены шрифтов.

Дизайн девайса сразу привлекает к себе взгляд. Его бока и тыльная сторона защищены блестящей металлической вставкой, лицевая часть NF-410 выполнена из черной пластмассы. На передней торцевой части разместились выход на наушники, аудиовход и отверстие для крепления шнурка. Батарейки же устанавливаются на задней торцевой части корпуса. И надо сказать, что механизм крепления не столь удачен, как мог бы быть. На правой стороне находятся блокировка и хорошо спрятанный USB-порт. Вся работа с меню плеера осуществляется с помощью джойстика и четырех кнопок вокруг него (вместе они образуют круг), которые находятся

**ИГРОМАНИЯ**  
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ  
**ДА!**  
ЛУЧШАЯ  
ПОКУПКА



NEXX Digital полностью реабилитировалась, выпустив NF-410.

на лицевой части NF-410. Дисплей изготовлен по OLED-технологии, что позволяет отказаться от подсветки, так как он сам излучает свет. Еще одним преимуществом OLED является меньшее энергопотребление и время отклика.

Сам по себе NF-410 весит не так много — 40 г, однако после установки двух батареек AAA, которые необходимы ему для работы, он весит уже почти 65 граммов.

**Технические характеристики плееров**

Модель	Safa SR-M620F	Sorell SF1000	Sorell SF1200	NEXX NF-320	NEXX NF-410	Panasonic SV-MP31V
Сайт производителя	www.safa.co.kr	www.sorell.ru	www.sorell.ru	www.nexxdigital.ru	www.nexxdigital.ru	www.panasonic.ru
Комплект поставки	Плеер, наушники-шнурок, аудио- и USB-кабель, батарейка AAA, инструкция и диск	Плеер, наушники, USB-кабель, шнурок, аудиокабель, батарейка типа AA, диск, инструкция пользователя	Плеер, наушники, аудиокабель, шнурок, чехол, USB-шнур, инструкция и диск	Плеер, наушники, аудиокабель, шнурок, чехол-повязка, USB-кабель, инструкция, диск и батарейка AAA	Плеер, наушники, аудиокабель, шнурок, чехол-повязка, USB-кабель, инструкция, диск и две батарейки AAA	Плеер, наушники, USB-кабель, шнурок, диск, инструкция
Встроенная память (Мбайт)	128 (SR-M610F), 256 (SR-M620F), 512 (SR-M650F)	128, 256, 512	128, 256, 512, 1024	128, 256	256, 512	128 (SV-MP21V), 256 (SV-MP31V)
Экран	ЖК, 7 подсветок дисплея	ЖК	ЖК, OLED	ЖК	ЖК, OLED	ЖК
Поддержка файлов	MP3, WMA	MP3, WMA	MP3, WMA, OGG	MP3, WMA	MP3, WMA, ASF	MP3, WMA
Эквалайзер	Normal, Classic, Jazz, Pop, Rock, Bass, 3D, User (пользовательская настройка)	Normal, Pop, Jazz, Rock, Classic, User EQ (пользовательская настройка)	Normal, Rock, Jazz, Classic, Pop, Bass Boost, SRS WOW, Master EQ (пользовательская настройка)	Jazz, Rock, Classic, Pop, User (пользовательская настройка)	Normal, Classic, Live, Rock, Pop, Digital Bass Boosting, 2x User (две пользовательских настройки)	Normal, Rock, Jazz, Classic, Pop, User (пользовательская настройка)
Диктофон	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Форматы записи и битрейт	MP3 (8-192 Кбит/с)	MP3 (8-256 Кбит/с)	MP3 (16-192 Кбит/с)	MP3 (48-128 Кбит/с), WAV (ADPCM, 32 Кбит/с)	MP3 (16-256 Кбит/с)	WAV (режимы LP, SP, HQ)
FM-тюнер	87,5-108 МГц	87-108 МГц	87-108 МГц	87,5-108 МГц	87,5-108 МГц	87,5-108 МГц
Версия USB	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1
Питание	1x AAA	1x AA	Аккумулятор	1x AAA	2x AAA	1x AAA
Габариты	87x31 мм (длина x диаметр)	36x79x24,3 мм	79,5x31x14,8 мм	85x31,9x17,4 мм	35x17x75 мм	43,8x61,5x21,9 мм
Вес	40 г (без батареек)	35 г (без батарейки)	43 г	29 г (без батарейки)	40 г (без батареек)	45,5 г
Время работы	10 часов	20 часов	15 часов	15 часов	16 часов	10 часов
Цена	n/a, \$193, \$277	\$136, \$171, \$236	\$158, \$197, \$262, n/a	\$100, \$136	\$153, \$225	\$109, \$160

С первых минут работа с меню кажется не очень удобной, однако к нему быстро привыкаешь. NF-410 умеет проигрывать MP3, WMA и ASF-файлы. В меню вы найдете все возможные режимы проигрывания файлов и эквалайзер с шестью стандартными режимами и двумя пользовательскими. Стоит особо отметить хорошее качество звука и высокую выходную мощность. В зависимости от потребностей и финансовых возможностей можно выбрать модель плеера с 256 или 512 Мбайтами флэш-памяти.

В NF-410 нашлось место и для радиоприемника, и для встроенного микрофона. Но обо всем по порядку. FM-тюнер обладает стандартным диапазоном 87,5-108 МГц, возможностью запоминать частоту 16 станций и записывать радиопередачи с битрейтом до 192 Кбит/с. Радиосигнал плеер ловит хорошо, хотя бывает и лучше. С помощью микрофона можно вести запись с битрейтом до 96 Кбит/с.

Данный плеер от NEXX, в отличие от предшественника — NF-320, представляет собой проработанную модель с красивым дизайном и хорошо развитым меню и функциями. В общем, плеер NF-410 достоин вашего внимания.

На этом можно было бы остановиться, но не так давно компания анонсировала новый MP3-плеер NF-510. По своей концепции он является последователем NF-410, в котором учтены все недостатки. В новой модели появилась поддержка аудиоформата OGG, выход на наушники стал еще мощнее, в меню эквалайзера появилось два новых режима. А вместо набивших оскомину батареек теперь используется аккумулятор, емкости которого хватит на 18 часов воспроизведения музыки. Также стоит отметить, что плеер стал еще более миниатюрным и легким.

**Panasonic SV-MP31V**

Известный японский производитель электроники также решил попытаться счастья на рынке MP3-плееров и выпустил модели

SV-MP21V и SV-MP31V. Отличаются они между собой объемом встроенной памяти — 128 и 256 Мбайт соответственно. Плееры поставляются вместе с наушниками, USB-кабелем, шнурком, инструкцией и диском, на котором записана лишь небольшая программа для обновления прошивки.

Внешне SV-MP31V смотрится довольно странно, дизайн, откровенно говоря, на трещку. Зато дисплей большой. Все клавиши для работы с плеером размещены на одной стороне — колесико, функциональная клавиша и сдвоенная кнопка для регулирования громкости. С противоположной стороны нахо-

если вы постоянно слушаете радио, то он будет работать и того меньше...

Есть в SV-MP31V и микрофон, который записывает все в WAV-формате в режимах LP, SP, HQ.

MP3-плеер от Panasonic оказался не слишком удачной моделью. Да, он хорошо ловит радиосигнал, звук у него мощный, но все портит спорный дизайн, заторможенное меню, малое количество настроек и небольшое время работы от батарейки.

**Заключение**

Подошла к концу наша трилогия, посвященная MP3-плеерам с флэш-памятью. В последней части обзора мы протестировали еще шесть моделей, каждая из них заслуживает внимания (кроме, разве что, NEXX NF-320). Наиболее же интересными моделями стали SAFA SR-M620F, Sorell SF1200 и NEXX NF-410. В первом плеере есть различные подсветки экрана и встроенный динамик. Sorell представила интересную модель со стильным дизайном и удобным меню. NEXX же порадовал нас и удачным дизайном, и проработанным управлением.

Тема MP3-плееров бесконечна, и мы в любом случае будем периодически к ней возвращаться. Ведь каждый месяц появляются все более интересные и совершенные модели. Так что следите за следующими номерами "Игромании"!

Благодарим компании за предоставленное оборудование:

Магазин Цифровой Электроники  
**DIGITALSHOP.RU** ([www.digitalshop.ru](http://www.digitalshop.ru)) — Safa SR-M620F, Sorell SF1000, Sorell SF1200;  
 "НИКС Компьютерный Супермаркет"  
 ([www.nix.ru](http://www.nix.ru), тел. (095) 974-3333) —  
 NEXX NF-320, NEXX NF-410, Panasonic SV-MP31V.



Плеер от Panasonic хорошо ловит радио.

дится блокировка. На передней торцевой части установлены аудиовыход, кнопка записи и микрофон, на задней — USB-вход и место для батарейки.

Меню в плеере сделано неудобно, функций мало, к тому же оно тормозное. При проигрывании MP3 и WMA-файлов можно устанавливать различные режимы повтора, а также выставлять любую настройку эквалайзера. К чести плеера, качество звука и громкость оказались на высоте. Также стоит отметить очень уверенный прием радиосигнала — один из лучших за все три части обзора! Этот плюс омрачает малое время работы от батарейки — до 10 часов воспроизведения MP3, а





МОДЕМЫ СЕРИИ

## OMNI 56K



Интернет-карта  
в ПОДАРОК\*

\* Только для модемов  
с наклейкой ROL



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI Plus

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

Новые похождения  
Хрюнделя и Лохматого  
на  
[omni.zyxel.ru](http://omni.zyxel.ru)

**Boston PC**  
[www.bostonpc.ru](http://www.bostonpc.ru)

Где купить:

Никс тел. (095) 974-33-33, [www.nix.ru](http://www.nix.ru)  
Пронет тел. (095) 789-38-46, [www.pronetgroup.ru](http://www.pronetgroup.ru)  
Сеть компьютерных салонов Sunrise, [www.sunrise.ru](http://www.sunrise.ru)  
Тайсу тел. (095) 784-66-19, [www.taisu.ru](http://www.taisu.ru)  
Ультра Компьютерс (095) 775-7566, [www.ultracomputer.ru](http://www.ultracomputer.ru)  
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, [www.fcenter.ru](http://www.fcenter.ru)  
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64, [www.uafi-t.ru](http://www.uafi-t.ru)  
USN Computers тел. (095) 775-8202, [www.usn.ru](http://www.usn.ru)

# ТРИ ОСИ, ГАШЕТКА, ТЯГА

## Тестирование джойстиков. Часть II

Николай Пегасов

В предыдущем номере "Игромании" мы познакомили вас с ассортиментом "обычных" джойстиков. То есть устройств, у которых — максимум 3 оси, рычаг тяги, манипулятор-шляпка и кнопки. Теперь настало время продвинутых джойстиков, которые обладают дополнительными функциями. Полезными, но не обязательными.

Какими же дополнительными возможностями обладают джойстики? Нужны ли эти возможности в играх, стоят ли они своих денег? Попробуем разобраться.

### БОЛЬШЕ, ЧЕМ ДЖОЙСТИК

Рассмотрим несколько дополнительных фишек, которыми оснащаются дорогие модели джойстиков. Все они имеют различную практическую ценность, которая не обязательно определяет итоговую цену устройства.

### Обратная связь (Force Feedback)

Обратная связь — способ "общения" джойстика с пользователем. Обеспечивается одним или несколькими электромоторами, которые установлены в подставку устройства. Благодаря моторчикам рукоять джойстика способна двигаться без человеческой помощи. Причем не просто двигаться, а даже бороться с вами!

В различных играх обратная связь ведет себя по-разному, точнее — различными могут быть эффекты, которые имитирует движущаяся рукоять. Например, в авиасимуляторах непослушный джойстик может мешать выводу самолета из штопора, трястись, когда зажата гашетка пулемета, и содрогаться от вражеских попаданий в фюзеляж вашего летательного аппарата. А в космическом симуляторе X2: The Threat, который попал в нашу "базу игр для тестирования", рукоять начинает ходить ходуном, когда корабль влетает в "туманность" — плотное газовое облако.

Является ли обратная связь обязательной для "правильного джойстика"? На этот вопрос затрудняются ответить даже признанные виртуальные асы. Кому-то *force feedback* помогает чувствовать самолет, кому-то — только мешает, сбивая прицел. Некоторые считают, что моторчики в подставке — всего лишь детская забава.

У джойстиков с обратной связью часто укороченный ход. Это объясняется просто. Сделать мотор, который отклоняет рукоять на 20 градусов, проще, чем на 30-40 градусов.

Обратная связь в джойстике — дело вкуса. Если сомневаетесь, понравится ли вам эта особенность, попробуйте ее в деле. Например, в каком-нибудь игровом клубе.

### Вибромотор (Rumble)

По существу, это упрощенный, более дешевый вариант обратной связи. Такой мотор не сможет сопротивляться давлению руки, но будет напоминать о себе вибрированием. Получается, что имитировать он может только простые полетные эффекты. Например, тряхти рукоять при стрельбе из пулемета. Толку от такого мотора — минимум, вот это действительно "детская забава".

Но в нашем обзоре джойстиков с вибромотором и вовсе не было. Хотя на рынке они встречаются. Не спутайте вибромотор с пол-

ноценной обратной связью при покупке джойстика!

### Радиосвязь (Radio, Cordless, Wireless)

Помимо уже ставших популярными беспроводных клавиатур и мышек, производители теперь предлагают и аналогичные джойстики. Принцип передачи данных основывается на радиосигнале.

Устройство, принимающее сигнал (в виде маленькой коробочки произвольной формы), подключается через USB-порт к компьютеру. Сам передатчик установлен в подставке джойстика. Естественно, что палке удовольствия (именно так дословно переводится с английского слово *joystick*) нужно питаться из собственного источника. Для этого обычно используют пальчиковые батарейки, которые устанавливаются в подставку.

Нужна ли эта беспроводная фишка — решать вам и только вам. Как правило, длины



Мы тестировали игры на системе с видеокартой NVIDIA GeForce 6800 GT под PCI-Express. Мощности хватало с большим запасом!

провода всегда хватает, чтобы присоединить джойстик к компьютеру. Так что в число обязательных компонентов радиосвязь в ближайшее время не попадет.

### Отдельный рычаг тяги

Рычаг тяги может быть выполнен в виде отдельного устройства. Принципиально, такой агрегат напоминает джойстик. Только рукоятка сделана под лежащую горизонтально левую ладонь и ходит лишь в одном направлении — к себе и от себя.

Такой рычаг тяги иногда подсоединяется шнуром к джойстику. На нем, как и на джойстике, может располагаться большое количество кнопок, шляпок и переключателей.

Отдельный рычаг тяги накрепко «привязывает» вашу левую руку. То есть использовать клавиатуру во время игры вы не сможете. Да и поставить ее на стол, где уже обитают джойстик и тяга, вряд ли получится. Отчаянным любителям авиасимуляторов отдельный рычаг тяги наверняка понравится. К тому же, это максимальное подобие настоящего штурвала, которое можно найти в продаже.

Помимо перечисленных функций, встречаются и еще более необычные. Например педали, при помощи которых можно управлять рулем самолета (так называемая ось "Z"). Некоторые функции, вроде эмулятора мышки, мы опишем далее, при тестировании конкретных моделей джойстиков.

### ТЕСТИРОВАНИЕ

Во второй части тестирования джойстиков примет участие 7 навороченных моделей — Typhoon Cyber Knight Wireless, Logitech WingMan Force 3D, Logitech Freedom 2.4 Cordless, Thrustmaster TopGun Afterburner II, Thrustmaster TopGun Afterburner Force Feedback, Saitek SP550, Saitek X45 Digital. У каждой из них есть по крайней мере одна функция, выбивающаяся из стандартного списка возможностей джойстиков.

Описания джойстиков идут в порядке увеличения стоимости.

### Typhoon Cyber Knight Wireless

Примерная цена: \$36  
Ось "Z": вращение рукоятки  
Тяга: рычаг  
Количество кнопок (включая гашетку): 6 на рукоятки, 2 на подставке  
Шляпка: одна  
Управление левой рукой: невозможно  
Особенности: беспроводной (радиосвязь)  
Драйверы и ПО в комплекте: нет

«Кибер-рыцарь» — джойстик беспроводной. И это, вероятно, его единственное достоинство.

Китайское происхождение агрегата вылезает из всех зазоров и щелей. Огромная рукоятка и миниатюрная подставка выполнены из пластмассы серого цвета. Дизайн сложно назвать эргономичным: «головка» рукоятки слишком велика, а подставка не хочет стоять на одном месте. Если дернуть рукоятку в сторону, джойстик начинает вытворять гимнастические кульбиты.

Кнопок много, но не все нажимаются «информативно» (так, чтобы на ощупь было ясно, нажалось или нет). Причем две клавиши на

подставке размещены симметрично относительно центра. Зачем это сделано, известно только китайским богам: рукоятка анатомическая,



Единственный плюс Cyber Knight Wireless — беспроводность.

и под руку левши не приспособлена. Управлять тягой крайне неудобно, но другого мы уже и не ждали.

Радиосвязь работала на удивление без сбоев — видимо, все качество производители вложили именно в эту фишку. В комплект входят две пальчиковых батарейки, а вот драйверов нет. Возможно, что для систем до Windows 2000 их придется искать в интернете.

**В итоге:** Дешево и сердито. Зато без проводов.

### Saitek SP550

Примерная цена: \$48  
Ось "Z": нет  
Тяга: рычаг  
Количество кнопок (включая гашетку): 2 на рукоятки, 8 на «геймпаде»  
Шляпка: одна, в виде крестовины  
Управление левой рукой: невозможно  
Особенности: джойстик и геймпад в одном устройстве  
Драйверы и ПО в комплекте: нет

SP550 — одно из самых оригинальных игровых устройств, которые когда-либо попадали на прилавки магазинов. Странно, что маркетинговый отдел фирмы Saitek не придумал для него оригинального названия. Могли бы подобрать что-то вроде GameCombine или Button Mutant. Этот девайс — гибридный джойстик с геймпадом. Устройство состоит из двух частей: из основания с рукояткой и рычагом тяги и



Удачно скрестить джойстик и геймпад Saitek не удалось.

### База для тестирования

Системная плата: Intel D915GAG  
Процессор: Intel Pentium 4 560 (LGA 775, 3,6 ГГц, 800 МГц, 1024 Кбайт L2)

Кулер: Стандартный для процессора + 1 в корпусе

Память: 2x512 Мбайт DDR SDRAM PC2000 Kingston

Видеокарта: NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт

Жесткий диск: Seagate Barracuda ST380013AS 2x80 Гбайт Serial ATA (RAID-массив)

Оптический привод: Pioneer DVD-120

Дисковод: FDD 3,5" NEC

Корпус: IN-WIN J-568 300W P-4

ОС: Windows XP Professional SP1

Игры: «Ил-2 Штурмовик: Асы в небе», «X2: Угроза», Secret Weapons over Normandy.



из геймпада традиционной формы (полумесяц).

Геймпад сам по себе можно использовать по прямому назначению. На нем есть крестовина (управляет перемещениями), 6 кнопок под большой палец правой руки и две кнопки на тыльной стороне — под оба указательных пальца. В играх он проявил себя достойно, хотя 8 кнопок для современного геймпада явно мало. Но мы сегодня тестируем джойстики, а потому остановимся на полностью собранном агрегате.

Если к геймпаду присоединить рукоятку, то получается симпатичный джойстик! Теперь крестовина и 6 кнопок геймпада попадают под левую руку пилота, под нее же сделан и рычаг тяги. Нетрудно догадаться, что собранное устройство не до конца соответствует классическим представлениям о джойстике. «Проблема комбайна» возникает всегда, что бы ни пытались скрестить разработчики: DVD-плеер с видеомэгниетофоном или ластик с карандашом. Не избежали ее и создатели SP550.

Джойстик отличается недостаточной устойчивостью по оси «X» (к себе — от себя).

Расположение «геймпадовых» клавиш не идеально, а уж крестовины — и вовсе неудобные. Задумывалось, что крестовина геймпада будет использоваться как шляпка джойстика, но чтобы ей управлять, вам потребуется третья рука. Видимо, дизайнеры рассчитывали на ускоренный прогресс генетики и медицины мутаций.

Рукоятка дает хорошую поддержку правой кисти, а вот тяга слишком жесткая. Если не держать рукоятку и использовать рычаг тяги, то все устройство послушно съезжает в сторону, куда вы толкаете рычаг. А в космосимах, к примеру, нередко приходится изменять скорость правой рукой, снимая ее с рукоятки джойстика.

Забавно, что в джойстике работают даже "торцевые" клавиши геймпада, которые в собранном устройстве попадают на дно подставки. В принципе, можно поднимать джойстик в воздух и левой рукой на ощупь давить кнопки на дне, но это крайне неудобно.

Замечу еще, что гашетка неинформативна. Нажалась она или нет, можно определить только по трассам от пуль и звуку выстрелов.

**В итоге:** Недоджойстик и недогеймпад. Честно говоря, ничего другого мы от этого устройства и не ждали. Интересно, что порознь аналогичные геймпад и джойстик можно приобрести за сопоставимую сумму и их качество будет выше.

### Logitech WingMan Force 3D

**Примерная цена:** \$60  
**Ось "Z":** вращение рукояти  
**Тяга:** рычажок  
**Количество кнопок (включая гашетку):** 5 на рукояти, 2 на подставке  
**Шляпка:** одна  
**Управление левой рукой:** невозможно  
**Особенности:** обратная связь  
**Драйверы и ПО в комплекте:** есть

Почти классическая модель с обратной связью, давно появившаяся на рынке. И сдавать свои позиции она не собирается!

Массивное основание обладает хорошей устойчивостью, и сдвинуть устройство можно только при мощных рывках рукояти. В основании находятся прорези, как будто для вентиляции. Внизу рукоять затянута резиновым кольцом. На широкой верхушке джойстика поместились 5 кнопок и шляпка, но осталось место и для нескольких клавиш. Почему дизайнеры его не задействовали — неизвестно.

Рычажок тяги выглядит хлипким. Конечно, я постарался его не отламывать, но было ощущение, что чуть больше усилий, и... Зато поддержка кисти неплохая.

У рукоятки короткий ход и плохое центрирование, причина в установленном моторе обратной связи. Сам эффект выполнен на самом высоком уровне. Мощность мотора впечатляет — если выставить в настройках максимальную силу, то бороться с самостоятельностью рукояти трудно будет даже спортсмену-армрестлеру.

**В итоге:** Качественный джойстик с отличной обратной связью. К тому же — проверенный временем. Достоинства легко затмевают недостатки.

ЖЖ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ  
**ДА!**  
 ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



**WingMan Force 3D — добротный джойстик с обратной связью.**

ЖЖ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ  
**ДА!**  
 ВЫБОР РЕДАКЦИИ



**Logitech Freedom 2.4 Cordless — стильный, удобный и к тому же беспроводной.**

### Logitech Freedom 2.4 Cordless

**Примерная цена:** \$63  
**Ось "Z":** вращение рукояти  
**Тяга:** рычаг  
**Количество кнопок (включая гашетку):** 6 на рукояти, 4 на подставке  
**Шляпка:** одна  
**Управление левой рукой:** невозможно  
**Особенности:** беспроводной (радиосвязь)  
**Драйверы и ПО в комплекте:** есть

По конструкции джойстик похож на модель от той же компании — **Extreme 3D Pro**, которую мы обзоредали в прошлом номере (и которой, кстати, присвоили титул "Лучшая покупка"). Большеинтересно преимущество **Freedom 2.4** перенял у более дешевого собрата. Подставка устойчива, анатомическая рукоять надежно лежит в руке, рычаг тяги и шляпка удобны в использовании. Кнопок стало чуть меньше, но эргономика почти безупречна.

В основании рукояти установлено резиновое кольцо, как у автомобильного рычага передач. В целом дизайн оставляет приятные впечатления.

Наконец о главном — о радиосвязи. Она работает надежно, претензий к сигналу и к скорости реакции нет. Сам джойстик питается от трех пальчиковых батареек, которые входят в комплект поставки. Кроме этого, в коробке вы найдете диск с драйверами.

**В итоге:** Если вам нужен качественный джойстик и у вас фобия проводов — нет смысла мучиться с выбором. Настоятельно рекомендуем эту модель.

### Thrustmaster TopGun Afterburner II

**Примерная цена:** \$63  
**Ось "Z":** вращение рукояти или "коромысло"  
**Тяга:** рычаг как отдельное устройство  
**Количество кнопок (включая гашетку):** 4 на рукояти, 4 на тяге  
**Шляпка:** одна на рукояти  
**Управление левой рукой:** невозможно  
**Особенности:** рычаг тяги отсоединяется от джойстика  
**Драйверы и ПО в комплекте:** нет

Thrustmaster TopGun Afterburner II состоит из двух частей: собственно джойстика и отдельного рычага тяги, который может отсоединяться от него. Вместе они образуют уст-

ройство с широкой и непоколебимой подставкой. Если к джойстику не пристыковать тягу, то сбоку подставку нужно закрыть заглушкой. Таким образом, если устройства не соединить, то игрок может расположить кисти рук более комфортно. А если соединить, то подставка станет устойчивей.

Рукоятка применена стандартная — от более дешевых джойстиков Thrustmaster. Ее мы критиковали еще в прошлом номере. Напомню за что: при хорошей эргономичности на нее установили неудачную гашетку. Мало того, что эта маленькая кнопка заканчивается острым углом, так еще и "стремится" прищемить кожу пальца в зазоре, куда она, собственно, утапливается.

Перейдем к тяге. Это массивный и удобный рычаг под левую руку. Ладонь надежно покоится сверху, под большим пальцем разместились 4 кнопки. Под указательным и средним спряталась симметричная клавиша с двусторонним нажимом ("коромысло"): указательный палец утопляет ее в правую сторону, а средний — в левую. Этот орган управления

часто



**TopGun Afterburner II — хороший середнячок.**

заменяет традиционная ось "Z", которая по умолчанию висит на вращении рукояти джойстика.

При перемещении тяги на ощупь фиксируются 10 первых и 10 последних процентов на оси движения рычага. Благодаря этому, в игре можно прочувствовать, когда двигатель работает на холостом ходу, а когда в форсированном режиме.

В ходе игры в авиационные и космические симуляторы выяснилось, что 8 кнопок явно недостаточно — хотелось бы избавиться от необходимости использовать клавиатуру. А на подставке кнопок вообще нет. Вероятно, производители рассчитывали, что пользователь не станет снимать рук с рукоятки и рычага.

**В итоге:** Серьезный штурвал за приемлемые деньги. Если вас не волнует неудобная гашетка и малое количество кнопок — смело приобретайте.

## Thrustmaster TopGun Afterburner Force Feedback

Примерная цена: \$110

Ось "Z": вращение рукояти или "коромысло"

Тяга: рычаг как отдельное устройство

Количество кнопок (включая гашетку): 4 на рукояти, 4 на тяге

Шляпка: одна на рукояти

Управление левой рукой: невозможно

Особенности: рычаг тяги отсоединяется от джойстика, обратная связь

Драйверы и ПО в комплекте: есть

По существу, это игровое устройство отличается от предыдущего, **Afterburner II**, лишь наличием обратной связи (если не считать цены). А потому рассмотрим только эту дополнительную возможность.

Мотор обратной связи не вызывает нареканий. Единственное — он показался более слабым, чем в случае с **Logitech WingMan Force 3D**. Устройство воспроизводит множество силовых эффектов.

Отметим, что в комплект ПО, помимо стандартных программ настройки и драйверов, включили демо-версию **IL2-Sturmovik**. Той самой игры, из которой выросли "Забытые сражения".

**В итоге:** Цена агрегата заставляет задуматься о смысле жизни и заработках маркетологов. Хотя за полный набор возможных функций традиционно просят солидные деньги.

## Saitek X45 Digital

Примерная цена: \$120

Ось "Z": "коромысло"

Тяга: рычаг как отдельное устройство

Количество кнопок (включая гашетку): 6 на рукояти, 2 на тяге

Шляпка: две на рукояти, одна на тяге

Управление левой рукой: невозможно

Особенности: рычаг тяги отделен от джойстика, эмулятор мышки, 4 переключателя

Драйверы и ПО в комплекте: есть

Ну вот мы и достигли вершины джойстикостроения. Одного взгляда на этот штурвал достаточно, чтобы понять: перед нами предел мечтаний виртуального летчика!

Начнем с великолепного дизайна. Джойстик и тяга выполнены как отдельные устройства. Оба они покоятся на одинаково тяжелых квадратных подставках, которые не сместятся даже при остервенелых движениях руки. Сверху подставки выкрашены в приятный голубой цвет. Пластик джойстика и тяги приятен на ощупь. Общее впечатление: здесь все смотрится дорого.

Рукоять джойстика обладает своеобразной "гардой", как у шпалаги. Она закрывает пальцы руки. Помимо стандартной гашетки под мизинцем находится еще одна клавиша, на которую можно повесить

функцию "непрерывного огня" или "шифта". Среди кнопок на макушке рукояти — кнопка "пуска ракет", которая, как в настоящем истребителе, прикрыта откидным колпачком. Также свое место нашли тут и две шляпки.

Солидный рычаг тяги способен останавливаться в положениях "холостого хода" и "форсажа". На "клавишу-коромысло" (как у двух предыдущих Thrustmaster'ов) вынесено управление осью "Z".

Кстати, ру-

Такое количество кнопок и их заменителей должно устроить самого привередливого пилота!

Наконец, там же приютился эмулятор мыши. Это свободно вращающаяся шляпка, которая еще и продавливается, как кнопка. С помощью поставляемого программного обеспечения можно присвоить функции мышки этому органу управления. Привыкаешь к использованию эмулятора быстро.

Если чего и не хватает этому джойстику, так разве что третьей оси на рукоятке. Впрочем, учиться и переучиваться никогда не поздно. Во всех играх он вел себя идеально.

**В итоге:** Весьма достойно! Если авиасимуляторы — основной тип игр, за которыми вы проводите время, есть смысл копить на X45 Digital. Этот штурвал стоит своих денег.

## Резюме

Для начала покупателю продвинутого джойстика стоит определиться — что именно ему наиболее важно в будущей покупке. Если отсутствие проводов — то, без сомнения, **Logitech Freedom 2.4 Cordless** будет правильным выбором. Если обратная связь — стоит обратить внимание на **Logitech WingMan Force 3D**. Наконец, если покупатель настоящий виртуальный ас и жить не может без облаков и неба, то подарком для него будет **Saitek X45**.

Делайте свой выбор. По мнению редакции "Игромании", свой собственный джойстик должен быть в коллекции любого геймера.

Выражаем благодарность компании "Инфорсер" ([www.inforser.ru](http://www.inforser.ru))

за предоставление тестового стенда.

Благодарим следующие компании:

представительство компании **NVIDIA**

([www.nvidia.ru](http://www.nvidia.ru)) — GeForce 6800 GT (PCI-Express);

**Alion** ([www.alion.ru](http://www.alion.ru)) — Logitech Freedom 2.4 Cordless

и Thrustmaster TopGun Afterburner II;

"Игалакс" ([www.igalax.ru](http://www.igalax.ru))

— Saitek SP550 и X45 Digital;

"Олди" ([www.aldi.ru](http://www.aldi.ru)) — Typhoon Cyber Knight

Wireless, Logitech WingMan Force 3D и Thrustmaster

TopGun Afterburner Force Feedback.



TopGun Afterburner Force Feedback и TopGun Afterburner II — братья-близнецы. Единственное отличие — обратная связь.

коять джойстика не вращается по третьей оси, а потому обладателям **X45 Digital** в принудительном порядке придется переучиваться на "коромысло". С внутренней стороны рычага тяги расположилась еще одна гашетка.

На поверхности тяги также красуются шляпка, два трехпозиционных переключателя и два винтообразных переключателя.



Saitek X45 Digital — джойстик-мечта!

# ДОМАШНИЙ ОРКЕСТР

## Тестирование аудиосистем 5.1. Часть I

Александр Горин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Многоканальный звук давно вошел в нашу геймерскую жизнь. Вспомним хотя бы **Half-Life**, в котором уже была поддержка звука **EAX**. Современные же кодеки объемного звука могут просто поразить нас качеством звучания и точностью позиционирования в пространстве.

И для того чтобы насладиться объемным звуком, нужно лишь купить комплект многоканальной акустики.

В этой статье мы представляем звуковые системы **5.1** без встроенных декодеров. Все наборы акустики, которые были отобраны для тестирования, стоят в пределах **150** американских тугриков. Для объективности тестов мы взяли оборудование для снятия **АЧХ**. Этот параметр мы снимали с помощью программы **RightMark Audio Analyzer 5.3**. Чем график АЧХ прямее, тем звучание акустики лучше.

Для субъективных тестов мы взяли фильм "Матрица", игру **Doom III** и **DVD-аудиодиск**. В роли звуковой карты выступала плата **Creative Labs Audigy 2 ZS Platinum Pro**.

### SVEN HT-420

Дизайн системы **SVEN HT-420** выдержан в строгих линиях, цвет мокрого асфальта с темным металликотом смотрится немного тяжеловато. Динамики на сателлитах закрывают серые решетки. Такой дизайн, скорее всего, понравится любителям классики. Передняя панель сабвуфера

ра самая нарядная во всем комплекте — серебристый пластик прикручен винтами, шляпки которых "демонстративно" торчат по бокам панели.

Конструкция системы столь же консервативна, как и внешний вид. Все сателлиты выполнены по принципу "закрытый ящик", а сабвуфер оснащен портом фазоинвертора, который выходит на переднюю панель. Все сделано из дерева, покрытого шпоном. Задняя панель сабвуфера оснащена не только разъемами для подключения пяти колонок, но и еще тремя линейными входами для других источников звука. На передней панели находится селектор входов. Он расположен слишком близко к ручке громкости, что приводит к случайным переключениям во время регулировки громкости. Регулятор уровня сабвуфера находится чуть ниже ручки громкости. Пульт напичкан большим количеством кнопок. С его помощью можно регулировать уровни громкости сателлитов и всей системы в целом, переключать пятиканальный режим в обычное стерео и т.д.

Для подключения колонок используются разноцветные зажимы. На стальных накладках с тыльной стороны сателлитов есть отверстие для крепежа на стену. Все колонки абсолютно одинаковые, и центральный канал не выделяется внешне. Очень понравилась проработка всех мелочей: зажимы надежные, регуляторы не болтаются.

Субъективно звучание системы было сбалансированным. Однако на АЧХ можно заметить небольшой провал в области средних частот. Результатом этого стало снижение разборчивости речи на фоне общего звука. И при просмотре **DVD-**

### База для тестирования

Системная плата: Intel D915GAG

Процессор: Intel Pentium 4 560 (LGA 775, 3,6 ГГц, 800 МГц, 1024 Кбайт L2)

Кулер: Стандартный для процессора + 1 в корпусе

Память: 2x512 Мбайт DDR SDRAM PC2000 Kingston

Видеокарта: NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт

Звук: Creative Labs Audigy 2 ZS Platinum Pro

Жесткий диск: Seagate Barracuda ST380013AS 2x80 Гбайт Serial ATA (RAID-массив)

Оптический привод: Pioneer DVD-120

Дисковод: FDD 3,5" NEC

Корпус: IN-WIN J-568 300W P-4

ОС: Windows XP Professional SP1



фильмов не очень хорошо слышна речь главных героев. Борьба с этим недостатком просто: в настройках звуковой карты нужно поднять на **5-7%** уровень громкости центрального канала. В играх комплект показал себя во всей красе. Мощный сабвуфер легко переваривает все взрывы и пальбу из пушек. При воспроизведении музыки система звучала "обычно".

Особо стоит отметить, что колонки и саб хорошо "спелись" вместе. В месте их частотного стыка нет большого провала. Сабвуфер выдает хороший упругий бас, который и не является примером правильной звукопередачи, оставляет очень приятное впечатление. Мощность HT-420 не столь высока, и с озвучиванием всей комнаты он вряд ли справится, но пространство вокруг компьютера он наполнит с лихвой.

### Microlab M1300

Самым миниатюрным комплектом из всех попавших к нам в редакцию стал **M1300** от **Microlab**. Малы не только сателлиты и сабвуфер, но и сама коробочка, в которой все это находится. Дизайн комплекта от **Microlab** как будто попал к нам из прошлого века — простенькие сателлиты и невзрачный сабвуфер. Единственная дизайнерская фишка комплекта — алюминиевая полоска на краю решетки, закрывающей динамик. Еще одной исключи-



**SVEN HT-420** — сплав классического дизайна и хорошего звука.

МАНИА  
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ  
ДА!  
ЛУЧШАЯ  
ПОКУПКА



Набор от Microlab самый маленький, но в играх он звучит великолепно.

тельной чертой набора стало отсутствие пульта дистанционного управления.

Конструкция системы очень проста. Все сателлиты выполнены по принципу "закрытый ящик", а сабвуфер оснащен портом фазоинвертора с выходом на переднюю панель. Все колонки сделаны из пластика. Сабвуфер почти весь сделан из дерева, только передняя панель из пластика. На ней же находятся основные регуляторы — четыре ручки громкости и селектор входов. Есть возможность регулировать громкость сабвуфера, центрального канала, тыльного и общий уровень. Это удобно, потому как не нужно лазить в настройки звуковой карты. На задней панели помимо пятиканального входа есть дополнительный линейный стереовход. Для подключения сателлитов к сабвуферу используются "тюльпаны". Провод в колонку заведен намертво. Все колонки комплектуются рогатыми ножками. Качество же исполнения всего набора среднее, его точно не стоит использовать в качестве домашнего кинотеатра.

Настало время узнать, насколько гадким оказался утенок M1300 и станет ли он прекрасным лебедем. Первое, что удивило, — мощнейший бас. На графике АЧХ виден сильный перекося в сторону басов. Это наверняка обеспечит яркую звуковую картину в играх и фильмах. Наши предположения оправдались! Несмотря на скромные размеры и среднюю мощность, сабвуфер достойно справился со своей задачей. В роли кинотеатра M1300 тоже показал себя достаточно хорошо, особенно в экшенах. Бас оттеняет недостаток в детализации средних и высоких частот. Музыкальные композиции явно не конек этого комплекта. Звучание акустических инструментов было далеко от идеала.

M1300, хоть и не идеальная система, со звуком в играх и фильмах справился. Пусть звучание не столь правдоподобное, мощный бас придает яркую индивидуальную окраску звуку в целом.

### Genius SW-5.1 Home Theater

Самый большой и самый домашний на вид комплект. SW-5.1 Home Theater — единственная система в тесте, у которой есть реальная канальная дифференциация сателлитов. Фронтальные колонки — двухполосные и

достаточно крупные, сателлиты — однополосные и маленькие, а центральный канал — двухполосный, со спаренным средне-частотным динамиком. Все как у взрослых систем.

Большой и тяжелый сабвуфер выполнен добротно. Его конструкция тоже выделяется из всех тестируемых моделей. Динамик размещен внутри корпуса. Панели, которые закрывают диффузоры динамиков, съемные. Фронтальные сателлиты и центральный канал оснащены фазоинверторами, выведенными на заднюю панель. Так что они и сами способны переварить

неплохой уровень баса. Тыльные колонки представляют



Genius выпустила систему, которая справится с любым звуком!

собой кубики, оснащенные настенным креплением. Все компоненты системы сделаны из дерева. Однако толщина деревянных пластин небольшая, из-за чего возможно резонирова-

ние. В колонках использованы динамики с бумажными диффузорами, которые традиционно отличаются более мягким и сбалансированным звучанием. На задней панели сабвуфера расположены разъемы для подключения колонок и три линейных стереовхода. На передней панели — железная вставка с кнопочным селектором входов и регуляторами уровней громкости сателлитов и системы в целом. Для подключения колонок используются зажимы, и сделаны они неудобно. Пульт ДУ позволяет регулировать громкость и выключать звук, а также включать/выключать систему.

Звучит комплект хорошо, все ожидания оправдались. SW-5.1 явно может справиться с ролью домашнего кинотеатра для всей комнаты. При взгляде на АЧХ становится понятно, почему нам так понравилось его звучание. Есть всего лишь несколько заметных всплесков в районе средних и высоких частот. С фильмами SW-5.1 справился на пятерку. Центральная колонка прекрасно воспроизводит диалоги, а мощный фронт качественно предал события переднего плана. В играх система показала себя ярко. При воспроизведении музыки у нас также не было никаких нареканий. В общем, система от Genius оказалась очень удачной.

### Jazz Speakers J9931

Самым оригинальным комплектом акустики стал Jazz Speakers J9931. Дизайн определенно не понравится любителям классики. У этого набора самый нестандартный центральный канал и самый большой и тяжелый сабвуфер. Один его вид дает понять, что баса будет МНОГО. Центральный канал напоминает ресивер от

## Акустический словарь для чайников

**Селектор входов** — переключатель, который подключает усилитель выборочно только к одному из имеющихся входов. Селектор предназначен для облегчения управления усилителем, к которому подключено несколько источников звука.

**"Закрытый ящик"** — тип акустической системы, в которой задняя сторона динамика наглухо закрывается корпусом колонки, и запертый воздух является своего рода пружиной и демпфером одновременно.

**Фазоинвертор** — труба, помещенная в колонку. Она сообщается с воздухом от задней стенки динамика. В результате при движении диффузора динамика назад энергия используется для создания дополнительного звукового давления.

**Ресивер** — устройство, несущее в себе несколько функций. Блок усилителя и, например, радиоприемник. Или усилительный блок и блок канальной настройки.

**Кроссовер/Фильтр** — электронный блок, предназначенный для удаления части звукового материала из общего потока для облегчения работы динамика.

**Многополосная акустика** — акустическая система, в состав которой входит несколько динамиков — низкочастотный, средне-частотный и высокочастотный.

**DSP-процессор** — система, позволяющая получить иллюзию трехмерного пространства в случае использования обычного стереозвука.

**Dolby Surround** — аналоговый стандарт компрессии звука. Звуковая информация из центрального и

тыльного канала хранится в стереоканале. Дополнительные дорожки получаются арифметическим сложением и вычитанием из правого канала левого и наоборот.

**Dolby Digital** — цифровой формат сжатия объемного звука. Несет в себе отдельные звуковые дорожки каждого канала. Для него необходимо наличие декодера.

**DTS (Digital Theater Systems)** — схожий с Dolby Digital формат кодировки аудиодорожек, но в отличие от него использует значительно меньший коэффициент сжатия. Благодаря этому качество звука несколько выше.

**EAX** — формат объемного звучания, созданный и успешно продвигаемый Creative. Используется исключительно в игровой индустрии.

Технические характеристики					
Название модели	SVEN HT-420	Microlab M1300	Genius SW-5.1 Home Theater	Jazz Speakers J9931	Jet Balance JB-631
Цена	\$115	\$70	\$150	\$145	\$115
Мощность сателлит/сабвуфер	6 Вт/ 25 Вт	6,5 Вт/20 Вт	15 Вт/45 Вт	10 Вт/50 Вт	15 Вт/40 Вт
Дистанционное управление	+	-	+	+	+
Количество линейных входов	3 стерео + 5.1	1 стерео + 5.1	3 стерео + 5.1	1 стерео + 5.1	1 стерео + 5.1
Настенный монтаж	+	-	+	+	+
Раздельная регулировка каналов	Сабвуфер	Центр, тыл, сабвуфер	Центр, тыл, сабвуфер	Центр, тыл, сабвуфер	Центр, тыл, сабвуфер
Шнуры для подключения	6 RCA to 3 jack и	6 RCA to 3 jack	6 RCA to 3 jack и 2 RCA to 2 RCA	6 RCA to 3 jack и 2 RCA to 2 RCA	6 RCA to 6 RCA
Материал	дерево	пластиковые сателлиты и частично деревянный сабвуфер	дерево	пластиковые сателлиты и деревянный сабвуфер	дерево
Музыка	7	5	9	4	7
DVD-фильмы	8	7	10	5	7
Игры	9	9	10	6	9
Итого	8	7	9,6	5	7,6

спутниковой антенны. На нем размещены все органы управления.

Комплект полон контрастов — мощный сабвуфер и слабые сателлиты, удобное управление и некачественная реализация пе-



Назвать Jazz Speakers J9931 удачным набором язык не повернется.

реключателей. Такое ощущение, что компоненты были взяты от разных комплектов. Задняя панель сабвуфера выглядит бедно — только тюльпаны для подключения сателлитов и универсальный разъем. В этот разъем подключается многожильный кабель, который идет к центральной колонке, по совместительству являющейся еще и ресивером. К нему подключаются все выходные каналы звуковой карты. Такое решение значительно уменьшает количество проводов, разложенных рядом с системой.

Еще одна особенность J9931 — самые короткие соединительные провода в тесте. Сателлиты можно крепить к стене, но их округлый дизайн может усложнить эту процедуру. На центральном канале доступны регулировки уровней центрального, тыльного канала и сабвуфера, а также общей громкости. Пульт управления иначе как странным назвать нельзя. На большой поверхности размещено всего десять маленьких кнопок.

При взгляде на АЧХ становится понятно, что ничего хорошего ждать не стоит. Большие перепады, всплески и провалы — все это плохо скажется на звучании системы. Возможно J9931 хорошо зарекомендует себя в играх? Но яркого звука не было, оно оставляло желать луч-

шего. Единственная мысль, которая нас посетила, — к нам попал бракованный экземпляр. Потому как сабвуфер помимо мощнейшего баса выдавал еще и какие-то непонятные звуки. Похоже, все дело в фильтре, который

не вырезает всю средне- и высокочастотную информацию из канала сабвуфера. Впечатление было испорчено окончательно. В общем, либо к нам попал бракованный комплект, либо это крайне неудачная модель.

### Jet Balance JB-631

Jet Balance JB-631 — самый стильный комплект акустики в нашем тестировании. Строгий и эlegantный дизайн сателлитов и сабвуфера смотрится эффектно.

Конструкция сабвуфера выделяется из общего ряда тестируемых моделей многофункциональным дисплеем. С помощью четырех клавиш управления можно комфортно отрегулировать уровни центрального, тыльного канала и сабвуфера. Однако переключение между ними по очереди — решение не самое удачное. Центральный канал конструктивно не отличается от своих собратьев.

Высокое качество исполнения видно во всех мелочах. Для подключения колонок используются зажимы. Провод к сателлитам прикреплен намертво, однако длина кабеля более чем достаточная. Колонки и сабвуфер сделаны из дерева. В JB-631 встроен декодер виртуально объемного звука. При наличии стереоисточника можно "раскидать" его по всем колонкам и получить псевдотрехмерное звучание. Пульт ДУ у этой акустики самый функциональный. По количеству кнопок он



Jet Balance JB-631 обладает стильным дизайном и достойным звуком.

может соперничать с пультом от видеодвойки. С помощью него можно изменять не только стандартные характеристики типа громкости и баланса, но и переключать программы DSP-процессора и селектора входов.

АЧХ системы достаточно ровное, что говорит о тщательности проектирования комплекта. Несмотря на скромные размеры, звучание было весьма мощным. Но поначалу ощущался недостаток басов. Подрегулировав уровень сабвуфера, мы смогли получить необходимый бас, но после этого звучание системы было недостаточно эмоциональным.

При прослушивании музыки к комплекту не было никаких нареканий. Звук был достаточно чистым и без слышимых искажений. К воспроизведению звука в DVD-фильмах также не к чему придраться. А вот в играх JB-631 смог выделиться, причем не столько яркостью звуковой картины, сколько правильностью и точностью.

Несмотря на то что комплект получил по семь баллов за музыку и DVD-фильмы, мы все-таки считаем его универсальным. Просто нам хотелось бы немного больше яркости звучания. В остальном Jet Balance JB-631 оказался очень проработанной системой.

### Заключение

Пять моделей акустических систем усиленно содрогали воздух в нашей лаборатории. Каждая из них хотела быть лучшей.

SVEN порадовал нас качеством исполнения каждой мелочи, звуком на твердую четверку и классическим дизайном. За что и получил награду.

Комплект от Microlab показал яркий звук только в играх.

Акустика Jazz Speakers способна поразить слушателя поистине сейсмической волной баса. J9931 удобен в настройке и управлении, но на этом его плюсы заканчиваются.

Jet Balance будет украшением стола и одновременно будет ласкать слух приятным звучанием.

Лучшей системой обзора стал Genius SW-5.1 Home Theater. Его звучание очень понравилось нам.

Выражаем благодарность компании "Инфорсер" ([www.inforser.ru](http://www.inforser.ru)) за предоставление тестового стенда.

Благодарим следующие компании: "Олди" ([www.aldi.ru](http://www.aldi.ru)) — Creative Labs Audigy 2 ZS Platinum Pro и Microlab M1300; Taisu ([www.taisu.ru](http://www.taisu.ru)) — Genius SW-5.1 Home Theatre и Jazz Speakers J9931; Merlion ([www.merlion.ru](http://www.merlion.ru)) — Jet Balance JB-631; ATRI ([atri.sven.ru](http://atri.sven.ru)) — SVEN HT-420.





www.kitcom.ru

# Выбор игрока!

**Компьютер КИТ Expert  
(модель Super 5770P)**

- Процессор: .....INTEL Pentium 4 2.8E GHz (1024Kb)
- Видеокарта: .....GeForce 256Mb FX 5700 TV-out, DVI
- Оперативная память: ...256 Mb
- Жесткий диск: .....80 Гб / 7200
- Оптический привод: .....DVD-Rewriter + RW NEC ND-2500A
- Звук: .....3D Sound AC'97
- LCD Монитор 17"

- Высокопроизводительный многофункциональный компьютер с огромным потенциалом.
- Решает задачи любой сложности вплоть до профессиональной работы с 3D-графикой, видео и звуком.
- Новейшие разработки в сфере компьютерных технологий.
- Сочетает в себе функции компьютера для обучения, работы и отдыха с функциями телевизора, домашнего кинотеатра, музыкального центра и многого другого.

## Сеть компьютерных салонов КИТ

- М "Новослободская", ул. Новослободская, д. 14/19, стр.4 ..... т. 787-63-73
- М "Аэропорт", Ленинградский пр-т, д. 56/2 ..... т. 152-47-49, 152-06-57
- М "ВДНХ", ВВЦ пав.19 "ГДИВЦ" ..... т. 181-99-87, 748-13-01
- М "Коломенская", Пр-т Андропова, вл. 21б ..... т. 741-32-14, 112-10-02
- М "Люблино", ТЯК "Москва", пав. 2-1-85/86 ..... т. 359-80-55, 359-80-56
- М "Савеловская", ВКЦ "Савеловский", пав. D-26 ..... т. 784-72-35, 784-72-59
- М "Тушинская", пр-д Стратонавтов, д.9 ..... т. 491-01-35, 491-83-10
- М "Ш. Энтузиастов", КЦ "Буденовский", пав. А1 ..... т. 788-15-44, 788-19-14

Единая справочная служба .....777-66-55

Оптовый отдел .....786-69-45/48

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН ..... www.kitcom.ru

*Можно ли одновременно  
играть в интерактивные игры  
и слушать музыку?*

Узнайте об этом, используя КИТ Expert на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



# ИГРАЙ ВЕЗДЕ

Обзор ноутбука от компании КИТ

Антон Большаков

Возьму на себя смелость изложить довольно-таки забавную теорию. Подавляющее большинство компьютерных пользователей накрепко уверовали в то, что ноутбук — удовольствие запредельно дорогое и по существу излишнее. Однако давайте посмотрим на вопрос с другой стороны. Ноутбук — как и любой другой мобильный девайс — призван облегчить жизнь человеку вдали от домашнего ПК. Как вариант, можно предположить обратное — современный ноутбук является достойным конкурентом настольных компьютеров. Габариты лэптопов (второе название ноутбуков, произошедшее от англ. *laptop*,) невелики, а по производительности они не сильно отстают от старших собратьев. Конечно, не стоит забывать о некоторой дороговизне подобных систем. И тем не менее, выбирая между современным ноутбуком и hi-end компьютером, стоит обратить внимание и на первый вариант...

## Первый взгляд на Intel Centrino

Разбирать достоинства и выявлять недостатки мобильных технологий, а в частности — современных ноутбуков, мы будем на примере **AIRbook Tornado 1557**. Не без гордости заметим, что сие чудо сотворила отечественная компания **КИТ**. На сегодняшний день Tornado 1557 позиционируется как бюджетно-игровая модель.

Плотью и кровью упомянутого лэптопа является технология **Intel Centrino**, а в роли кремневого сердца выступает **Pentium M** с тактовой частотой **1600 МГц**. Также не стоит забывать об основополагающей частичке системы — чипсете **i855PM**. Суффикс "PM" означает, что чипсет материнской платы не содержит встроенного графического ядра. Как следствие, в ноутбуке наличествует полноценный графический адаптер на базе **ATI Mobility Radeon 9600**. Все это великолепии довершает **512 Мбайт DDR PC2700** (частота **333 МГц**) памяти от **Kingston**, жесткий диск емкостью на **60 Гбайт** и оптический привод **3x/24x DVD/CD-RW**. Грех использовать подобный компьютер для текстов, презентаций и пасьянсов!

В начале предыдущего абзаца мы обмолвились, что в основе Tornado 1557 лежит технология от Intel — Centrino. Под этим названием кроется целый ворох передовых технологий. Прежде всего, это мобильный процессор

**Pentium M**, набор системной логики серии **i855** и адаптер беспроводной связи **Wi-Fi** (протокол **802.11 b/a**) в **mini-PCI** формате. И лишь тот ноутбук, в основу которого положены все три составляющие, может именоваться **Centrino Notebook**. Можно предположить, что на подобную интеграцию (все в одном) компанию Intel подвигло навязчивое желание укрепить свои позиции на рынке беспроводных технологий. Хотя, с другой стороны, подобное решение можно расценивать как стремление создать безупречную платформу для мобильных компьютеров.

## Возможности Intel Pentium M

Как мы уже говорили, AIRbook Tornado 1557 собран на базе нового мобильного процессора **Pentium M**, в самом сердце которого находится **1600 МГц** ядро с кодовым названием **Banias**. Появление **Pentium M** ознаменовало пришествие процессоров нового поколения — более производительных и экономичных. Новый процессор не является результатом эволюционного развития своего предшественника — **Pentium 4 M**. Более того, он совершенно не похож и на версию **Pentium 4** для настольных ПК.

Ядро **Pentium M** было разработано израильским подразделением компании Intel и названо в честь тамошнего водопада Бэниас (**Banias**). Новый процессор создавался с учетом жестких требований современных мобильных устройств — максимальная экономичность и хорошая производительность.

Отличительной особенностью новых **Pentium M** является более низкая тактовая частота, но при этом мощность не уступает процессорам для настольных персоналок. **Banias** получил более короткий конвейер, нежели нынешний король мегагерц — **Pentium 4**, и, как следствие, научился выполнять больше работы даже при меньшей тактовой частоте.

Наиболее интересный момент заключает-

Технические характеристики ядра Pentium M (Banias)	
Технологический процесс:	130-нм технология
Системная шина:	400 МГц
Кэш-память второго уровня:	1 Мбайт
Тактовая частота:	1,70 ГГц, 1,60 ГГц, 1,50 ГГц, 1,40 ГГц, 1,30 ГГц
Низкое напряжение (LV):	1,30 ГГц, 1,20 ГГц, 1,10 ГГц
Сверхнизкое напряжение (ULV):	1,10 ГГц, 1 ГГц, 900 МГц

## Технические характеристики AIRbook Tornado 1557

Дисплей: 15-дюймовый TFT (1400x1050).  
 Процессор: Pentium M (Banias) 1600 МГц.  
 Память: 512 Мбайт DDR PC2700 Kingston.  
 Жесткий диск: 60 Гбайт.  
 Оптический привод: 3x/24x/24x/24x DVD/CD-RW.  
 Видеоадаптер: ATI Mobility Radeon 9600 64 Мбайт.  
 Расширения: слоты SD/MMC/MS и CF Type II.  
 Прочие возможности: беспроводная Wi-Fi связь, Ethernet 10Base-T/100Base-TX, факс-модем, звук AC'97, USB 2.0, порт IEEE1394, выход на VGA монитор.  
 Ориентировочная стоимость: \$1496.

ся в том, что **Banias** оснащен большим объемом кэш-памяти второго уровня. Как правило, увеличенный размер кэша нивелирует разницу между частотой процессора и системной шиной. К слову, о шине: **Pentium M** использует модификацию старой доброй **100 МГц** шины **Pentium 4** с пониженным напряжением, именуемой **PSB**.

Перечисляя технические характеристики **Pentium M**, нельзя не отметить фирменную технологию экономии энергии **Enhanced SpeedStep**. Вся соль этой технологии состоит в том, что, в зависимости от выбранного режима и типа выполняемых задач, процессор автоматически подбирает рабочую частоту и напряжение — в результате снижается тепловыделение и энергопотребление. **Pentium M** существует в нескольких модификациях — стандартный, пониженное напряжение (**LV**) и сверхнизкое напряжение (**ULV**). В большинстве случаев две последние модификации процессора применяются в сверхтонких ноутбуках и субноутбуках.

Заканчивая с процессором, уделим пару строчек и его неотъемлемой части — набору системной логики **i855**. На сегодняшний день

компания Intel предлагает несколько вариантов чипсета для платформы Centrino — северные мосты **i855PM**, **i855GM** и **i855GME**. Первый из них работает с внешней видеокартой через интерфейс **AGP 4x** и поддерживает шину памяти 333 МГц, в то время как остальные оборудованы встроенным графическим ядром. Что касается различий между второй и третьей модификациями, то здесь все предельно просто — суффикс **E** символизирует поддержку **DDR333**. Южный мост представлен в качестве набора микросхем **ICH-4M** с поддержкой **USB 2.0**, **Ultra ATA 100**, **AC'97** звука и прочих радостей современной жизни.

### Вся соль в ATI Mobility!

Что и говорить, неоспоримым достоинством AIRbook Tornado 1557 является наличие полноценного графического адаптера **ATI Mobility Radeon 9600 64** Мбайт (кодовое имя **M10**, графический чип **RV350**). Кристалл Mobility Radeon 9600 сочетает в себе комбинации настольной версии **Radeon 9600** и мобильного графического процессора **Mobility Radeon 9000**. Данный чип полностью поддерживает **DirectX 9**. Кроме того, графический процессор может похвалиться четырьмя движками рендеринга, двумя конвейерами обработки вершин, возможностью накладывать **16** текстур на пиксель, а также обработкой **12** шейдерных операций за такт. Сказать по правде, указанные характеристики в точности повторяют настольный вариант Radeon 9600. И тем не менее, из-за своей мобильности Mobility Radeon 9600 не в силах обогнать своего старшего собрата.

Особого внимания заслуживает вынесенная на кристалл шустрая память стандарта **GDDR2-M**, а также фирменная технология энергосбережения **PowerPlay 4**. Последняя примечательна тем, что позволяет динамически изменять рабочую частоту видеокарточки в зависимости от степени нагрузки и температуры ядра.

### Дизайн и прочие мелочи жизни

Насытившись описанием железной начинки Tornado 1557, переходим к вопросам дизайна и эргономики. На первый взгляд, герой нашего обзора кажется простецким сероватым ноутбуком — кто бы мог подумать о затаившейся в глубоких недрах пластика, текстолита и кремния мощности. Между тем, голубовато-прозрачная клавиатура и море дополнительных кнопок намекают на мультимедийную направленность данной модели. Лицевая сторона ноутбука напичкана разнообразными лампочками и функциональными клавишами. Особенным моментом в AIRbook Tornado 1557 стала оригинальная панель с мультимедийными кнопками и монохромным ЖК-дисплеем. Для чего же эта панель пред-

назначена? Правильно, для приручения всякого рода проигрывателей сродни **WinAMP** или **Windows Media Player**.

Хитроумный производитель предусмотрел еще одну интереснейшую функцию. Дело в том, что даже в выключенном состоянии Tornado 1557 способен работать с оптическим приводом и упомянутой мультимедийной панелью. Таким образом, наш ноутбук с легкостью превращается в своеобразный CD-проигрыватель. Признаться, подобный подход к проектированию мобильного компьютера по меньшей мере оригинален, а на практике — довольно удобен.

С тыльной стороны ноутбука расположены всевозможные порты — несколько **USB 2.0**, серийный **LPT**, разъем для микрофона и наушников, **S-Video**, интерфейс подключения монитора, сетевой разъем **Ethernet**, гнездо для модемного шнура, высокоскоростной **FireWire (IEEE 1394)**. Слева аккуратно уместились два слота для карт памяти — **SD/MMC** и **CF Type II**, а также ИК-порт. Противоположная, правая, сторона корпуса практически пуста. Здесь, в гордом одиночестве, находится отверстие для отвода горячего воздуха. Сказать по правде, подобное решение может вызвать множество нареканий со стороны несчастных пользователей. Поток теплого, а иногда и горячего воздуха не добавляет комфорта при работе с ноутбуком — куда логичнее было бы расположить здесь парочку USB-портов, сместив воздуховод к интерфейсным портам в заднюю часть компьютера либо в левую сторону. Комбопривод (DVD/CD-RW) расположен спереди.

Дисплей Tornado 1557 честно соответствует заявленным **15** дюймам и обладает высо-

Тесты в играх			
Unreal Tournament 2004 (fps)			
800x600		1024x768	
Low	High	Low	High
145,78	112,91	122,53	88,03
Far Cry (fps)			
800x600		1024x768	
Low	High	Low	High
78,72	21,74	65,42	16,39

ким рабочим разрешением — **1400x1050** точек. Да, изображение четкое, разрешение высокое, но у данной матрицы есть некоторые недостатки. Она не столь контрастная, да и яркость оказалась не на высоте. Еще один момент — малый угол обзора. Хотелось бы пожелать, чтобы разработчики все же использовали более дорогие и качественные дисплеи.

Ну а теперь поговорим о комплекте поставки нашего ноутбука. Вместе с самим Tornado 1557 поставляются компакт-диск со всеми необходимыми драйверами и программным обеспечением, **Norton Antivirus 2004**, **Nero Express**, **PowerDVD XP 4** и лицензионный **Windows XP Home Edition** от всеми любимой компании **Microsoft**. Кроме того, в коробке лежат русскоязычная инструкция, модемный, а также и сетевой шнур с вилкой-переходником для отечественных розеток и, са-



Ноутбук с интересными особенностями и стильным дизайном, но не лишенный недостатков.

мо собой, блок питания с удлинителем. В целом — добротная комплектация.

### Результаты тестирования

В процессе тестирования система работала стабильно. Огорчило лишь повышенное тепло-выделение подопытного — скромная плата за высокую производительность **ATI Mobility Radeon 9600** и **Pentium M**. Ноутбук достойно справился со всеми испытаниями. Хотя, конечно, при высокой детализации в **Far Cry** играть уже не комфортно. Но всегда есть золотая середина — на то есть настройки в самой игре. А вот в **Unreal Tournament 2004** ноутбук справился спокойно, хотя эта игра не столь критичная к мощности, как детище **CryTek**.

### Послесловие

Заканчивая обзор, хотелось бы поделиться личными впечатлениями. В общих чертах, производительности AIRbook Tornado 1557 должно хватить для комфортной игры во всех существующих играх. Между тем, вполне вероятно, что данный ноутбук спасует перед **Doom III** на высоких разрешениях. Также стоит отметить и то, что емкости батарей Tornado 1557 с лихвой хватает на два часа непрерывной игры в **Far Cry**, а это нагрузка на все **100%**!

Ноутбук от **КИТ** оставил двойственное впечатление. С одной стороны, хорошая производительность и добротный комплект поставки, с другой — средняя матрица и неудачное размещение вывода воздуха.

Ноутбуки такого класса стоят обычно более \$1600, в то время как цена Tornado 1557 составляет \$1496. Учитывая этот факт, можно и закрыть глаза на некоторые его недостатки. Ноутбук обладает хорошим соотношением цена/качество и обязательно найдет своего покупателя.

Благодарим компанию **КИТ** ([www.kit-com.ru](http://www.kit-com.ru), 777-66-55) за предоставление ноутбука **Tornado 1557**.

### Результаты тестов в PCMark04

Общий балл		3146
CPU	Memory	HDD
3043	2411	2997

### Результаты тестов в AquaMark3

FPS	Scores
21,69	20699

# НОВИНКИ РЫНКА

Алексей Бутрин

## ASUS K8N-E Deluxe

Ассортимент системных плат под 64-разрядные процессоры **AMD** продолжает пополняться. На этот раз свою лепту в дело популяризации новых "Атлонов" внесла фирма **ASUS**. Новая плата, построенная на чипсете **nForce 3 250Gb**, получила имя **K8N-E Deluxe**. Приставка "Deluxe" недвусмысленно намекает на различные "бонусы", которые получают покупатели этой платы. Основные "призовые" особенности **K8N-E Deluxe** перечислить нетрудно: это — 8-канальный звук, 6 портов **Serial ATA**, интеллектуальные настройки **BIOS** и явная оверклокерская ориентация новинки.

Новый 8-канальный кодек **ALC850**, совместимый с **AC'97**, помимо отличного качества звука обладает еще одной интересной особенностью — он умеет обнаруживать и распознавать устройства, подключенные к аудиоразъемам материнской платы, сигнализируя при необходимости об ошибках подключения.

С техническими характеристиками можно ознакомиться в таблице, а здесь мы обратим

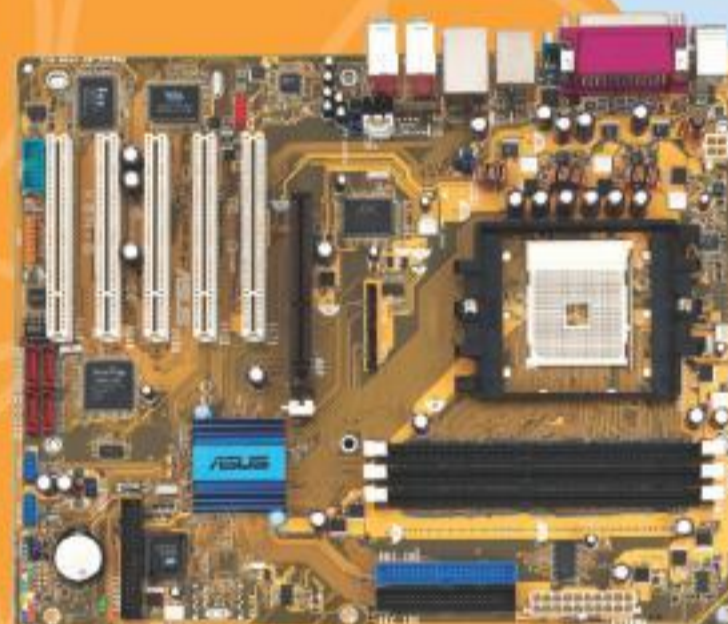
внимание на другие приятные мелочи:

- возможность аварийного восстановления BIOS при помощи технологии **CrashFree BIOS2**;
- голосовое сообщение о системных ошибках при прохождении **POST**-теста;
- функция **ASUS MyLogo2**, позволяющая установить свою собственную загрузочную картинку;
- функция **Instant music**, позволяющая использовать компьютер в роли CD-проигрывателя без загрузки операционной системы;
- перепрошивка BIOS **ASUS EZ Flash** — непосредственно из меню BIOS.

**K8N-E Deluxe** — просто находка для любого разгонщика. BIOS платы содержит функцию **AI Overclocking** для начинающих оверклокеров, которая автоматически оптимизирует все необходимые параметры и обеспечивает максимальную производительность и стабильность системы. Для более опытных пользователей будут полезны

другие функции

- возможность плавного изменения частоты с шагом в 1 МГц, гибкое управление питанием процессора, памяти, **AGP**, и, пожалуй, самая ценная функция — **C.P.R.** (CPU Parameter Recall — восстановление настроек процессора).



**Технические характеристики:** ● Поддерживаемые процессоры: AMD Athlon 64, Socket 754 ● Чипсет: NVIDIA nForce3 250Gb ● HyperTransport: 800 МГц ● ОЗУ: 3 x DIMM-слота, DDR400/DDR333/DDR266 ECC/нон-ECC, до 3 Гбайт ● Слоты расширения: 1 x AGP 8x (1,5 В), 5 x PCI ● Контроллеры: - 2x UltraDMA 133/100/66/33 - 6x Serial ATA, поддержка RAID 0, RAID 1, RAID 0+1, JBOD ● Аудио: Realtek ALC850, 8-каналов, поддержка S/PDIF ● Сеть: Gigabit LAN — 10/100/1000 BASE-T Ethernet ● Коммуникационные порты: 2x IEEE 1394 (VIA VT6307), 8x USB 2.0 ● Программное обеспечение: драйвера, ASUS PC Probe, Trend Micro PC-cillin 2002 anti-virus software (OEM), ASUS LiveUpdate Utility ● Аксессуары: InterVideo WinDVD Suite ● Platinum, руководство пользователя, кабели: 2x UltraDMA, IDE, FDD, 4x Serial ATA, 2x 2-port SATA, 2-port USB2.0 / Game module, I/O shield, IEEE1394 ● Форм-фактор: ATX ● Размеры: 30,5x24,5 см

## HP Deskjet 5743

Самое важное свойство домашнего принтера — универсальность. В отличие от офиса, где устройство обычно приобретает для одной-двух заранее известных целей, никогда нельзя точно сказать, с чем придется столкнуться домашнему принтеру — печать писем, рефератов, инструкций, исходников программ, иллюстраций для курсовых и дипломных работ, графиков, диаграмм, открыток и фотографий. В идеале домашний принтер должен одинаково хорошо справляться со всеми этими задачами.

И такие устройства уже есть в продаже — например, новый струйный принтер **HP Deskjet 5743**. Новинка имеет компактный и практичный дизайн, превосходно справляется практически с любыми задачами, вдобавок принтер очень прост в эксплуатации. При печати **Deskjet 5743** использует оптимизированное разрешение 4800 точек на дюйм и поддерживает широкий ассортимент форматов печати, включая 10x15 см, 13x18 см, A4, панорамные фотографии 10x30 см и "сдвоенный" A4 (21x59,4 см). Причем фотографии могут печататься без полей.

Чернила нового поколения (для фотопечати необходимо приобрести дополнительный шестицветный картридж) гарантируют высо-

чайшую стойкость фотографий к выцветанию, особенно если они напечатаны на специальной фотобумаге **HP Premium Plus Photo Paper** плотностью 280 г/кв.м. Глянцевая и матовая фотобумага

выпускается в различных форматах, включая новый панорамный формат 10x30 см и увеличенный фотоформат 13x18 см.

Изюминка нового принтера — специальный датчик определения типа носителя, который автоматически настраивает параметры

печати для разных типов бумаги. Еще одно удобное ноу-хау — система резервной печати, которая позволяет продолжить рас-

печатку в том случае, если чернила одного из цветов закончились прямо во время работы. Для этого нужно лишь заменить использованный картридж, и принтер продолжит печать с прерванного места.



**Технические характеристики:** ● Тип печати: струйная термическая ● Разрешение: 4800x1200 dpi ● Картриджи: трехцветный, черный, шестицветный (опционально) ● Максимальный формат печати: A4 ● Максимальная скорость цветной печати: 17 стр./мин ● Максимальная скорость черно-белой печати: 23 стр./мин ● Интерфейс: USB ● Емкость подающего лотка: 100 листов ● Емкость выходного лотка: 50 листов ● Уровень шума при печати: 37 дБ ● Размеры: 450x214x160 мм ● Вес: 3,3 кг ● Особенности: индикатор уровня чернил, датчик определения типа носителя, кнопка выбора режима печати, кнопка мгновенной отмены печати, печать фотографий без полей

Что?	системная плата
Почему?	высокая производительность и масса уникальных возможностей
Сколько?	\$150
Где?	www.oldi.ru

Что?	струйный принтер
Почему?	универсален и прост в использовании
Сколько?	\$121
Где?	www.hpplaza.ru

## iCute I-Pad

Цель любого моддинга — превратить обыденные вещи в маленькие произведения искусства. А что может быть более заурядным и, как следствие, наиболее подходящим объектом для улучшений и украшательства, чем обычный коврик для мыши?

Но почему-то именно коврики до последнего времени не "поддавались" моддинговой моде. Однако с выходом новой серии ковриков фирмы **Caseworker**, известной своими стильными корпусами и ак-

сессуарами, ситуация в корне изменилась.

Новые коврики **I-Pad** с подсветкой наверняка придется по душе не только заядлым моддерам-экспериментаторам, но и просто пользователям, уставшим от серости и обыденности "традиционных" компьютерных аксессуаров.

Пока **I-Pad** будут продаваться всего с тремя разновидностями подсветки — красной, синей и зеленой. Кроме этого, они будут отличаться и размером.



Что?	коврики для мышки
Почему?	наличие подсветки
Сколько?	\$15, \$17 (в зависимости от размера)
Где?	www.ism.ru

## LaCie Bigger Disk Extreme 1,6 Tb

Гигантомания одержала очередную победу, на этот раз в виде нового внешнего винчестера **LaCie Bigger Disk Extreme** емкостью 1,6 терабайт (1600 гигабайт). Комментарии, как говорится, излишни.

Новый **Bigger Disk Extreme** поддерживает новейшую спецификацию **FireWire 800**, что позволяет ему обмениваться данными с ПК со скоростью до 1200 Мбит/с. На диск предоставляется двухлетняя гарантия.



**Технические характеристики:** ● Емкость: 1,6 Тбайт ● Интерфейс: FireWire 400, FireWire 800 ● Скорость передачи данных: до 1200 Мбит/с ● Скорость вращения шпинделя: 7200 об/мин ● Время отклика: 10 мс ● Буфер: 4x 8 Мбайт ● Габариты: 268x173x88 мм ● Вес: 5 кг

Что?	внешний жесткий диск с интерфейсом FireWire
Почему?	просто чудовищная емкость!
Сколько?	\$2800
Где?	www.legion.ru

## EPSON Stylus CX6600

Для многих пользователей покупка и принтера и сканера одновременно — трудновыполнимая задача уже по одним только финансовым соображениям, не говоря о проблемах со свободным местом на рабочем столе. Выход из этой проблемы существует — многофункциональные "комбайны" принтер/сканер/копир.

**EPSON** недавно выпустила в продажу новое многофункциональное устройство — **Stylus CX6600**. Что приятно, стоимость этого комбайна умеренная.

**Stylus CX6600** поддерживает работу со всеми основными картами памяти, что позволяет распечатывать изображения напрямую, без использования компьютера. Также на флэш-карту можно сохранять отсканированные документы. Новинка позволяет распеча-

тывать и копировать цветные фотографии, причем есть функция печати без полей. Новая программа **EPSON Scan** при копировании фотографий восстанавливает цвета и возвращает первоначальный вид старым выцветшим или поврежденным фотографиям.

Для печати **Stylus CX6600** использует пигментные чернила **DURABrite**.



**Технические характеристики:** ● Скорость печати: до 22 стр/мин ● Скорость копирования: до 16 стр/мин ● Разрешение сканера: 1200x2400 dpi ● Разрешение принтера: 5760x1440 dpi ● Лоток подачи бумаги: 150 листов ● Интерфейс: USB 2.0

Что?	многофункциональное устройство принтер/сканер/копир
Почему?	море возможностей для работы и творчества за умеренную цену
Сколько?	\$230
Где?	www.ultracomp.ru

## EIZO FlexScan L568

Нечасто производители техники радуют потребителей не просто очередными новинками, но настоящими произведениями искусства. К таким шедеврам, несомненно, относится новый монитор **EIZO FlexScan L568**, который, похоже, создавался по "чеховскому" рецепту — в нем прекрасно все: и дизайн, и качество изображения, и комплектация, и даже бьющая все рекорды пятилетняя гарантия, которая является лучшим подтверждением того, что производитель на 100% уверен в качестве своего продукта.

Дизайн **L568** выполнен в популярном стиле **Slim**, который подразумевает не только малую толщину самого монитора и изящность подставки, но и минимальные размеры рамки, обрамляющей экран. Кстати, помимо обычной подставки монитор комплектуется и специальной системой настенного крепления.

Экранное меню монитора предлагает пользователю широчайшие возможности для настройки качества изображения. Есть даже несколько предустановленных режимов: текст, картинка, фильм, **sRGB** (для задач дизайна и полиграфии) и пользовательский режим. Каж-

дый вариант настроек включает в себя индивидуальные параметры для яркости, контраста, цветовой температуры и цветовой насыщенности. Все это позволяет эффективно подстраивать изображение для конкретных задач — работа с офисными программами, игры, просмотр фильмов и т.д.

Технические характеристики **EIZO FlexScan L568** придутся по душе даже самым придирчивым пользователям.



**Технические характеристики:** ● Разрешение: 1280x1024 ● Контрастность: 1000:1 ● Яркость: 250 кд/кв.м ● Углы обзора: 178 градусов ● Интерфейс: DVI, D-Sub

Что?	17-дюймовый ЖК-монитор
Почему?	превосходное качество изображения, подкрепленное пятилетней гарантией
Сколько?	\$680
Где?	www.eizo.ru

## ASUS Terminator 2-P Deluxe

И еще одна новинка от **ASUS**, на этот раз — настольная система с интригующим названием **Terminator 2-P Deluxe**, или сокращенно — **ASUS T2-P Deluxe**. На самом деле, до легендарного **T800** (железного Арни), а тем более до **T1000** системе еще далеко, но с задачей "смерть тормозам" T2 справится "на ура".

Построенная на базе чипсета **Intel i865G**, T2 поддерживает процессоры **Intel Pentium 4** с ядром **Northwood/Prescott (Socket 478)** и частотой до 3,4 ГГц, системную шину 800 МГц и память **DDR400**.

ASUS T2-P Deluxe оборудована кард-ридером с поддержкой 7 типов флэш-карт: **Compact Flash I/II, Microdrive, Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital,**

**MultiMedia Card** и **Smart Media**, а также портами **USB 2.0** и **FireWire** (при наличии PCI-карты расширения 3-в-1). Помимо этого на материнской плате есть разъем **AGP 8x**.

Для обеспечения звука в T2 есть 6-канальный аудиокодек и встроенная функция **Audio DJ** (позволяет слушать музыку без загрузки ОС).

Хорошие технические возможности новинки "подкреплены" эргономичным и стильным дизайном, который одинаково хорошо вписывается в интерьер практически любого помещения. Цветовая гамма корпуса доступна в двух вариантах — синем и черном.

ВМАНУЛЯ  
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ  
**ДА!**  
ВЫБОР  
РЕДАКЦИИ



Что?	настольная система
Почему?	стильный внешний вид, хорошие возможности расширения
Сколько?	\$215
Где?	www.ultracomput.ru

**Технические характеристики:** ● **Размеры:** 190x310x300 мм ● **Поддержка процессоров:** Intel Pentium 4 Socket 478, до 3,4 ГГц ● **Память:** 2x DIMM, PC1600/PC2100/PC2700/PC3200 до 2 Гбайт ● **Чипсеты:** Intel i865G ● **Системная шина:** 800/533/400 МГц ● **Видео:** встроенное ● **Слоты расширения:** 1x PCI, 1x AGP 8x ● **Аудио:** 6-канальный кодек AC'97, S/PDIF ● **Сеть:** 1x 10/100 Мбит ● **PCI-карта расширения:** 1x Wireless 802.11b WiFi, гигабитная сетевая карта, FireWire (опционально) ● **Кард-ридер:** Flash Type I/II, Microdrive, Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital, MultiMedia Card, Smart Media Card ● **Отсеки:** 1x 3,5 FDD, 1x 3,5 HDD, 2x 5,25 ODD

## Powerman Dream 600

Источники бесперебойного питания традиционно обделены вниманием дизайнеров. В принципе, в том факте, что типичный бесперебойник выглядит как обычный параллелепипед из пластика, нет ничего страшного. Но рядом с системным блоком, выполненным в оригинальном дизайне, подобная коробка будет смотреться не совсем уместно.

Поэтому приятно, что наконец-то производители железа стали заботиться не только о технических характеристиках ИБП, но и об их внешнем виде. Ярким представителем этой "новой волны" является **Dream 600** фирмы **Powerman** — известного производителя ИБП, блоков питания и корпусов.

У Powerman большой опыт в производстве ИБП и блоков питания для компьютерных корпусов, поэтому Dream 600 может похвастаться

не только стильным внешним видом, но и отменными техническими характеристиками. Особо стоит отметить такие особенности Dream 600, как широкий набор встроенных средств защиты, включая защиту от короткого замыкания и перегрузки. А интернет-пользователей, несомненно, порадует возможность защиты модема и сетевого оборудования от импульсных и высокочастотных помех.

В целом Powerman Dream 600 выглядит весьма привлекательным вариантом защиты от "электросетевого произвола" для любого домашнего пользователя.



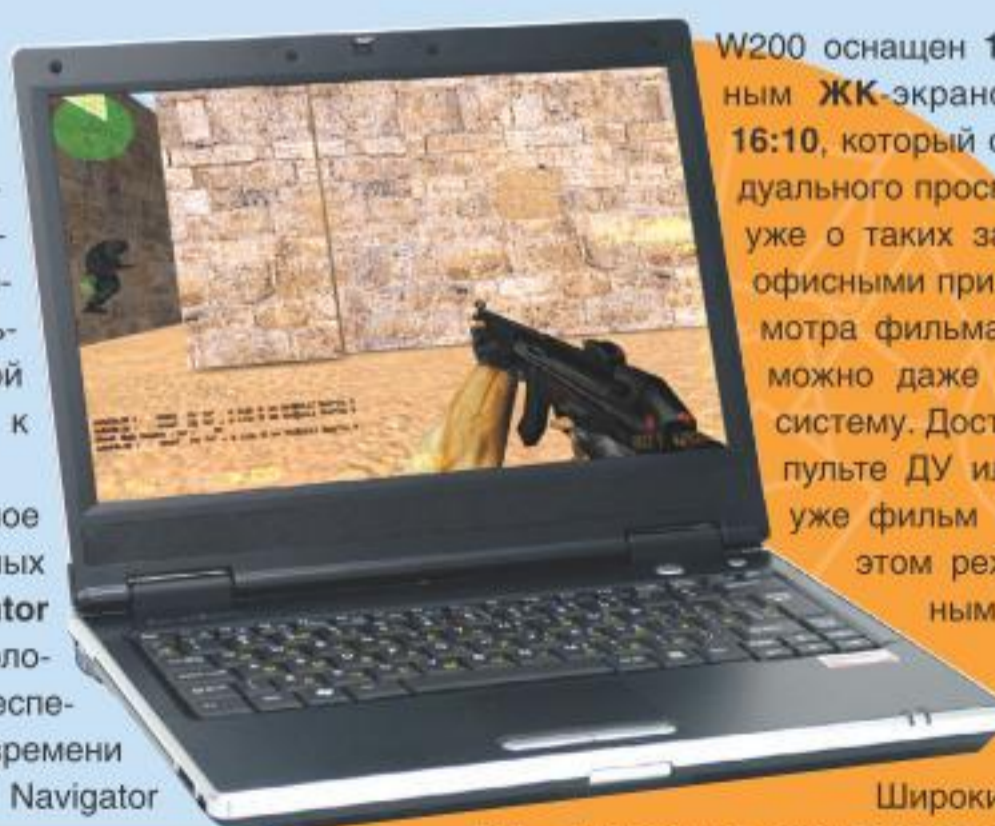
Что?	источник бесперебойного питания
Почему?	стильный дизайн и отменные технические характеристики
Сколько?	\$59
Где?	www.icomplex.ru

**Технические характеристики:** ● **Мощность:** 600 ВА или 360 Вт ● **Входное напряжение:** 220 В +/- 25% ● **Входная частота тока:** 50 Гц +/- 10% ● **Выходное напряжение:** при работе на батарее — 220 В +/- 5% (при работе от сети +/- 15%) ● **Частота тока на выходе ИБП:** 50 Гц +/- 3 Гц ● **Форма выходной волны:** ступенчатая аппроксимация синусоиды ● **Время переключения на батарею:** не более 10 мс ● **Пиковая защита:** 320 Дж / 2 мс ● **Защита от перегрузок:** автоматическое отключение нагрузки, если перегрузка при работе на батарее превышает максимальную мощность на 10%, — в течение 10 с, на 25% — в течение 3 с ● **Короткое замыкание:** ИБП немедленно отключается от нагрузки или выключается предохранитель ● **Защита телефона, модема, сети:** порт RJ-45/RJ-11 ● **Батареи:** свинцово-кислотные, герметичные, не требуют обслуживания ● **Среднее время подзарядки батарей:** 8 ч (до 90% от полной емкости) ● **Защита:** защита батарей от разряда ниже 10,5 В ● **Время работы на батареях:** до 20 мин (в зависимости от величины нагрузки) ● **Индикатор неисправности батарей:** + ● **Звуковая сигнализация:** + ● **Интерфейс связи с ПК:** RS-232 (COM-порт) ● **Вес брутто:** 6,85 кг ● **Размер упаковки:** 330x180x330 мм ● **Выходные розетки:** 2x IEC

## RoverBook Navigator W200

После того как компьютеры обзавелись мультимедийными возможностями, производители традиционной бытовой электроники — музыкальных центров, различных магнитофонов и плееров — стали чувствовать себя как минимум неуютно. А компьютеры тем временем продолжают медленно, но уверенно отвоевывать себе место под солнцем не только в качестве инструмента для работы, но и в новой роли музыкальных и видеоцентров. Не так давно к этой "борьбе" активно подключились и ноутбуки.

В модельном ряду **RoverBook** произошло приятное пополнение — на радость поклонникам универсальных мобильных решений была выпущена модель **Navigator W200**. Ноутбук выполнен на базе мобильной технологии **Intel Centrino**, которая на сегодняшний день обеспечивает высокую производительность при долгом времени работы от батареи и малых габаритах ноутбука. Navigator



W200 оснащен 12-дюймовым широкоформатным ЖК-экраном с соотношением сторон **16:10**, который отлично подходит для индивидуального просмотра DVD-фильма, не говоря уже о таких задачах, как игры и работа с офисными приложениями. Причем для просмотра фильма или прослушивания музыки можно даже не загружать операционную систему. Достаточно нажать одну кнопку на пульте ДУ или на самом ноутбуке, и вот уже фильм идет. Управлять ноутбуком в этом режиме не сложнее, чем обычным телевизором.

В то же время Navigator W200 — это мощный полнофункциональный ноутбук.

Широкий набор всевозможных пор-

тов, поддержка стандартов беспроводной связи **WiFi** и **Bluetooth**, наличие пишущего привода **DVD** или **DVD-CD/RW** — все это по достоинству оценят те, кто будет использовать W200 в качестве мобильного персонального компьютера.

Что?	портативный ноутбук
Почему?	мобильная альтернатива компьютеру, музыкальному центру и DVD-проигрывателю
Сколько?	от \$1100 (в зависимости от конфигурации)
Где?	www.roverbook.ru



# КАРИБСКИЙ КРИЗИС

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



# ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Что?	компактная фотокамера
Почему?	дешево и сердито
Сколько?	\$200
Где?	www.denco.ru

По всей видимости, новое техническое решение Canon поубавит клиентов у производителей пленок для традиционных фотоаппаратов. Выпустив цифровую фотокамеру PowerShot A400, компания показала, что подобные гаджеты — это вовсе не роскошь. Такие камеры могут быть доступны всем. Производители снабдили новинку всеми необходимыми функциями, при этом стоимость составила всего \$180, что, согласитесь, совсем

<b>Технические характеристики</b>	
Матрица:	3,2 млн. пикселей, 1/3,2 дюйма ПЗС
Объектив:	двукратный зум, фокусное расстояние 45-100 мм
Фокусировка:	автоматическая TTL по 9 точкам
Максимальное разрешение снимков:	2048x1536
Диапазон выдержек:	1 — 1/1500 с
Диафрагма:	F3,8
Дисплей:	ЖК-экран с диагональю 1,5 дюйма
Встроенная память:	16 Мбайт
Карты памяти:	SD
Источник питания:	две щелочные батарейки AA
Габариты:	107x53x37 мм
Вес:	165 г

## Canon PowerShot A400



не много для "мыльницы" с кучей полезных возможностей и 3-мегапиксельной матрицей.

Модель A400 умеет записывать видеоролики со звуком, длительностью до 3 минут. Объектив камеры позволяет делать снимки на расстоянии от 5 сантиметров. Поддерживается технология прямой печати на принтер (PictBridge) — без участия компьютера можно распечатывать фотоснимки и видеоролики (последовательные кадры в виде миниатюр

на одном листе). Доступны 14 языков меню, среди которых приятно видеть русский. Сама камера питается от пары AA-батареек, заряда которых хватает на 100 снимков.

Многих покупателей порадует возможность выбрать цвет корпуса по своему вкусу. Представлены четыре варианта: серебристый, голубой, зеленый и золотистый. В комплект поставки PowerShot A400 входят шнуры для подключения к компьютеру и телевизору, футляр для камеры, а также компакт-диск с набором программ и драйверами.

## Casio Exilim EX-Z50 и EX-Z55



И снова в центре нашего внимания фотоаппараты! Речь идет о новых решениях семейства Exilim от Casio. Серия цифровиков компании пополнилась двумя моделями — EX-Z50 и EX-Z55. Обе фотокамеры используют 5-мегапиксельный сенсор и объективы с трехкратным оптическим увеличением. Поль-

Что?	стильные фотокамеры с хорошими характеристиками
Почему?	отличное применение зеленым сотням
Сколько?	\$499, \$549
Где?	www.exilim.ru

зователю предоставлена возможность записи видеоклипов со звуком без ограничения по времени (разрешение — 320x240 точек). Встроенные 9,3 Мбайт памяти могут быть расширены за счет флэш-карт стандартов SD и MMC.

Новинки отличаются друг от друга размерами экрана. Сделанные на EX-Z55 снимки можно просматривать на цветном ЖК-экране с диагональю 2,5 дюйма. В EX-Z50 для этих целей установлен двухдюймовый дисплей. Кстати говоря, в дисплей обеих камер встроен оптический видоискатель. Фотокамеры отличает довольно высокое быстродействие: на включение уходит всего 1,6 секунды, а реакция на нажатие клавиши спуска затвора составляет 0,01 секунды.

Корпус устройств выполнен из алюминия, что придает элегантность внешнему виду камер. В комплект поставки новых моде-

<b>Технические характеристики</b>	
Сенсор:	5 млн. пикселей, 1/2,5 дюйма
Объектив:	Pentax, трехкратный оптический зум
Фокус:	авто, панорамный, макро, бесконечность, ручной
Чувствительность:	авто, ISO50 / ISO100 / ISO200 / ISO400
Поддерживаемые форматы:	JPEG, AVI, WAV
Объем встроенной памяти:	9,3 Мбайт
Карты памяти:	SD/MMC
ЖК-дисплей:	2 дюйма (EX-Z50), 2,5 дюйма (EX-Z55)
Размеры:	87x57x22 мм (EX-Z50), 87x58x23 мм (EX-Z55)
Вес:	121 г (EX-Z50), 130 г (EX-Z55)

лей серии Exilim входят док-станция, аккумулятор, USB-шнур, диск с программным обеспечением и ремешок для переноски. Опционально доступно зарядное устройство и кожаные чехлы для камеры.



**ВМАНЯ**  
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ  
**ДА!**  
ВЫБОР  
РЕДАКЦИИ



## Mustek DV 5500



Популярная серия цифровых видеокамер компании **Mustek** пополнилась моделью **DV 5500**. Новинка отличается стильным дизайном, но привлекает в ней не только внешний вид — по функциональности она не уступит более дорогим камерам. Устройство сочетает в себе возможности цифрового фотоаппарата, диктофона, веб-камеры и MP3-плеера.

Высокое качество картинки обеспечивает ПЗС-матрица с 3,1 миллионом пикселей, а также автофокусный объектив. Изображение выводится на цветной дисплей, размером 2,5 дюйма по диагонали. Благодаря встроенной вспышке можно не беспокоиться об условиях освещения. Пользовательская информация хранится

<b>Технические характеристики</b>	
Сенсор:	3,1-мегапиксельная ПЗС-матрица
Цифровое увеличение:	четырёхкратное
Дисплей:	цветной, поворотный ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма
Запись видео:	640x480 (10 кадров в секунду), 400x304 (25 кадров в секунду)
Таймер:	10 секунд
Встроенная память:	32 Мбайт
Поддерживаемые флэш-карты:	SD и MMC
Интерфейс:	USB 2.0
Диапазон выдержек:	1/10 — 1/1000 с
Аккумулятор:	Li-Ion, 1500 мАч
Комплект поставки:	крышка на объектив, ремешок, чехол, штатив, аккумулятор, блок питания, наушники, USB и A/V кабели, диск с набором программ
Габариты:	84x55x95 мм
Вес:	220 г

на карте памяти стандарта **SD/MMC**. Источником питания служит ионно-литиевый аккумулятор, емкостью **1500** мАч.

Особого внимания заслуживает набор программного обеспечения, который входит в комплект поставки видеокамеры. Здесь можно найти графический редактор **Photo Express SE**, **Video Studio SE** для записи и редактирования видеоклипов, **Photo Explorer** для организации электронной библиотеки графических изображений, а также **Cool 360** для создания панорамных изображений.

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	хорошая камера за небольшие деньги
Сколько?	\$210
Где?	www.icompex.ru

## Daisy Gempix DM 425Z

Совсем недавно компания **Daisy** представила цифровой фотоаппарат **Gempix DM 425Z**. Новинка оснащена 5-мегапиксельным сенсором, а также объективом с двукратным цифровым увеличением и трехкратным оптическим зумом, что гарантирует высочайшее качество снимков. В спецификациях устройства указана возможность записи видеороликов с разрешением до **320x240** точек (10 кадров в секунду). Помимо своей основной задачи, камера без особых усилий справляется с



функциями диктофона и MP3-плеера. Да-да, новинка умеет воспроизводить аудиофайлы в форматах **MP3** (битрейт 32-320 Кбит/с) и **WMA** (битрейт 32 Кбит/с).

Для хранения информации ис-

пользуются флэш-карты стандартов **SD** и **MMC**. Питается Gempix DM 425Z от аккумуляторов емкостью **1000** мАч, заряда которых хватает на **300** снимков. Подключение к компьютеру осуществляется по интерфейсу **USB**. Для работы с ПК должна быть установлена операционная система **Microsoft Windows 2000/Me/XP** или **Mac OS 9.1** и старше.

Что?	многофункциональный цифровик
Почему?	фотографировать и MP3-плеер
Сколько?	\$250
Где?	www.ism.ru

<b>Технические характеристики</b>	
Матрица:	ПЗС, 5 мегапикселей, 1/2,5 дюйма
Объектив:	двукратное цифровое увеличение, трехкратный оптический зум
Экран:	цветной ЖК-дисплей с диагональю 1,5 дюйма
Максимальное разрешение фото:	2624x1968
Фокусное расстояние:	37-106 мм (в 35-мм эквиваленте)
Запись видеоклипов:	160x120 (20 кадров в секунду), 320x240 (10 кадров в секунду)
Диапазон выдержек:	15 — 1/1000 с
Поддерживаемые форматы файлов:	JPEG, AVI, ADPCM, MP3 и WAV
Встроенная память:	16-128 Мбайт
Разъем для флэш-карт:	SD/MMC
Интерфейс:	USB
Аккумулятор:	Li-Ion, 1000 мАч
Габариты:	114x50x37 мм
Вес:	180 г

## Bluetake BT400GII

Компания **Bluetake** представила Bluetooth-гарнитуру **BT400GII**. Она подключается к телефону без проводов. Благодаря этому можно разговаривать по мобильнику за рулем, на улице или дома, не доставая постоянно свой сотовый. Само устройство закрепляется на ухе и выглядит достаточно эргономично. Гарантировано высокое качество приема связи на расстоянии до **10** метров от телефона. Питание осуществляется от встроенного аккумулятора, заряда которого хватает более чем на **4** часа работы в режиме разговора.

Новинка обладает компактными габаритами (**92x50x26** мм) и малым весом (**26** г).



Что?	Bluetooth-гарнитура
Почему?	недорогой способ избавления от лишних проводов
Сколько?	\$75
Где?	www.bostonpc.ru

<b>Технические характеристики</b>	
Несущая частота:	2,4 — 2,480 ГГц
Диапазон рабочих температур:	от 0 до 55°C
Питание:	аккумулятор 3,7 Вольт, 160 мА
Время автономной работы:	в режиме разговора — 4 часа; в режиме ожидания — до 100 часов
Размеры:	92x50x26 мм
Вес:	26 г

# КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция "Фрегат Паллада"  
от компании Captain Flint

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В этом месяце к нам в рубрику "Компьютер в сборке" попал настоящий монстр — игровая система, которой по зубам любая игра, — и это не преувеличение. Тут даже неважно, какое разрешение вы поставите (1024x768 или 1600x1200), какой уровень детализации — да хоть Ultra. Эта система — настоящая мечта экстремального геймера. И зовут ее "Фрегат Паллада" от Captain Flint.

Именно на ней мы впервые в рамках этой рубрики протестируем самую ожидаемую игру всех времен и народов — Doom 3. И не только...

## Экстерьер

Системный блок Фрегат Паллада — настоящий шедевр. Это корпус Middle Tower, на котором на одной стороне разместились живописная картина с русалкой в море и красивым закатом, на другой стороне — прозрачное окно, через которое вы можете смотреть на свой компьютер. Вся эту красоту гармонично дополняет люминесцентная лампа синего-голубого цвета, освещающая все компоненты системы. При виде такого красавца восторгается сердце любого, даже заматеревшего геймера.

Однако вернемся на землю и поговорим о практической ценности этого системного блока. Передняя панель оказалась довольно функциональной — на ней разместились Card Reader с возможностью чтения CF/SM/MM/MS/SD-карт, аудиовход и выход на наушники, а также два USB-порта. Для эффективного охлаждения системы внутри корпуса установили два вентилятора. Забегая вперед, скажу, что для обеспечения работоспособности такой системы нужен довольно мощный блок питания — в данном случае был установлен блок мощностью 350 Вт.

## Интерьер

А вот здесь начинается самое интересное. О такой начинке может мечтать любой. В основу системы выбрали системную плату ASUS P4C800, которая построена на высокопроизводительном чипсете i875P от Intel. Кроме того, что материнка основана этом hi-end чипсете, она интересна еще и тем, что в ней есть слот для Wi-Fi, гигабитный LAN, графический порт AGP 8x/Pro и поддержка функции RAID для Serial ATA-шины. Про пять PCI-слотов и четыре разъема для DDR SDRAM-памяти и говорить не обязательно — само собой разумеется. Есть в ней и кодек с поддержкой шестиканального звука — правда, он вам не понадобится, так как в этой конфигурации установлена современная звуковая плата Audigy 2 от Creative Labs.

ASUS всегда славилась программным обеспечением для своей продукции, этот случай — не исключение. С помощью ASUS EZ Flash можно обновлять BIOS из Windows, MyLogo2 позволит

## Конфигурация

Корпус	Middle Tower (ATX, 350 Вт, 2 вентилятора, Card Reader 6-in-1)
Процессор	Intel Pentium 4 3,4 ГГц (Northwood, 512 Кбайт кэша 2-го уровня)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS P4C800 (i875P)
Память	Kingston 2x512 Мбайт PC3200 (400 МГц)
Видеокарта	Point of View GeForce 6800 Ultra 256 Мбайт (2x DVI, TV-Out)
TV/FM-тюнер	Manli M-TV002
FDD	3,5-дюймов 1,44 Мбайт
HDD	Seagate Barracuda 7200.7, 2x120 Гбайт (7200 об/мин, 8 Мбайт кэш памяти Serial ATA, объединены в RAID)
Оптический привод	NEC ND-2500A DVD±RW/CD-RW, IDE, черный
Звук	Creative Labs Audigy 2
Дополнительно:	Commandos 3, Tomb Raider: The Angel of Darkness, PowerDVD 5, WinDVD Suite, 4 диска с драйверами, Windows XP Home Edition Rus
Цена (руб)	89990

менять логотип при загрузке BIOS'a. А вот ASUS PC Probe будет постоянно держать пользователя в курсе того, что происходит внутри компьютера — температура и напряжение различных компонентов системы, скорость вращения вентиляторов и т.д.

А вместо сердца у этой системной платы процессор Intel Pentium 4 с частотой 3,4 ГГц (Northwood), а также два модуля памяти DDR SDRAM PC3200 по 512 Мбайт каждый. Но главным украшением нашей системы стала видеокарта Point of View GeForce 6800 Ultra с 256

Мбайтами памяти, двумя DVI-выходами и TV-out. Даже если у вас монитор с аналоговым выходом, вы можете спокойно воспользоваться соответствующим переходником, который входит в комплект поставки. Про Audigy 2 мы уже упоминали выше, а вот о TV/FM-тюнере еще не говорили. Это Manli M-TV002, который обеспечивает высокое качество приема как TV-, так и радиосигнала.

Дисковая система подстать самому компу — RAID на основе двух Serial ATA-дисков Seagate Barracuda 7200.7, объемом 120 Гбайт каждый. Не забудем и про оптический привод — NEC ND-2500A. Он может записывать как CD-болванки, так и диски стандарта DVD-R/RW и DVD+R/RW.

Стоит отметить отдельно комплект поставки — игра Commandos 3, Tomb Raider: The Angel of Darkness, WinDVD, PowerDVD и все необходимые инструкции и Windows XP Home Edition Rus.

## Тесты

Игровую станцию Фрегат Паллада мы тестировали в FutureMark PCMark04, AquaMark3 и Far Cry. Но самое интересное только впереди — это тесты в Doom 3. Все игровое тестирование проходило в разрешениях 800x600, 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200.

Тестировали компьютер в игре Far Cry с помощью утилиты Far Cry Benchmark Utility 1.30. Замер производительности в Doom 3 происходил следующим образом — запускаем игру, выставляем уровень детализации и разрешение, далее одновременно нажимаем кнопки Ctrl + Alt + ~, после чего появляется командная строка, в которой нужно лишь набрать "timedemo demo1" и нажать клавишу Enter.

Результаты в синтетических тестах просто блестящие! Использование RAID-системы дало о

## Результаты тестирования в играх

Far Cry (Research demo, Ultra Detail)				
800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	
96,98	93,15	73,04	54,38	
Результаты тестов Doom 3 (Highest Detail)				
800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200	
70,7	70,6	67,7	59,8	

себе знать, и производительность жестких дисков была оценена в невероятные 6312 баллов. Остальные показатели в PCMark 04 также очень хороши.

## Результаты тестов в PCMark04

Overall	5083	
CPU	Memory	HDD
5062	4544	6312

## Результаты тестов в AquaMark3

Scores	FPS
62722	62,72

AquaMark3 для системы оказался и вовсе не помехой — 62722 балла.

Игру Far Cry мы тестировали на официальной демке на уровне Research, и, как вы можете видеть, результаты потрясающие

— можно спокойно играть даже в разрешении 1600x1200. И это при детализации Ultra. Ну а теперь гвоздь номера — Doom 3 от id Software. Когда сотрудники журнала заходили в "Железный цех" и видели, как быстро летает на компьютере детище Джона Кармака, у них буквально отвисала челюсть! Почти 60 кадров в секунду при разрешении 1600x1200 — это нечто.

## Резюме

"Фрегат Паллада" от компании Captain Flint — это не просто компьютер, это мультимедиа-монстр, оснащенный по последнему слову техники. Для всех фанатов игр такая станция — предел мечтаний. Если вы готовы отдать за нее столько денег (а именно 89990 рублей), вы станете самым счастливым геймером на свете!

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию Captain Flint ([www.captainflint.ru](http://www.captainflint.ru)).

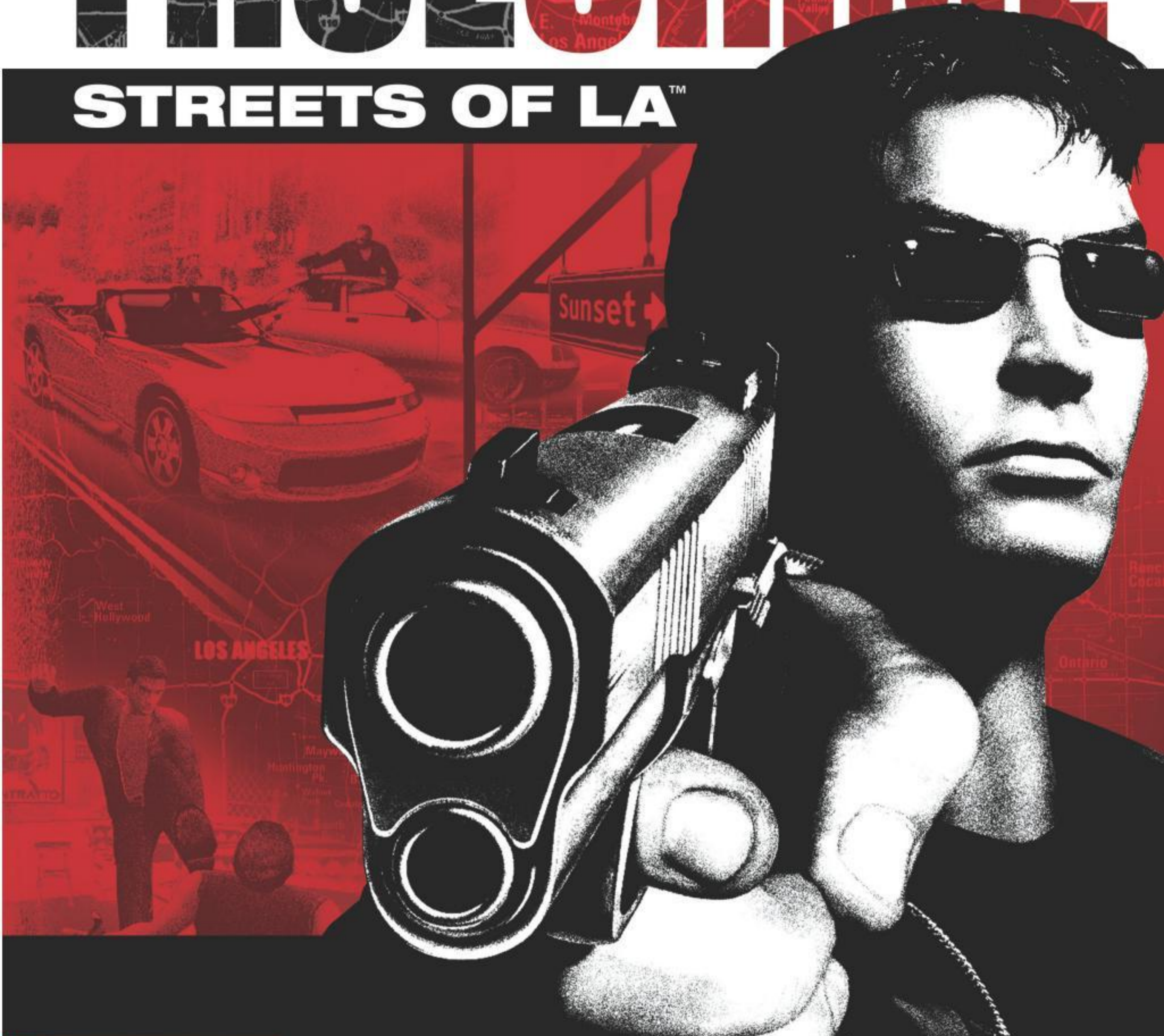


# 1C® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 681-44-07  
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

# TRUE CRIME™

## STREETS OF LA™



ACTIVISION



© 2003-2004 Activision Publishing, Inc. Игра издана Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. True Crime и Streets of LA являются торговыми марками Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана Luxoflux и портирована на PC LTI Gray Matter/Livesay. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.  
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.



# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

## ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Осень уже в разгаре, появились на прилавках магазинов все самые ожидаемые игровые хиты сезона. И мы вновь готовы предложить вам разные конфигурации компьютеров на любой вкус и кошелек. Надо сказать, что наступление осени всегда ожидаемое событие для всех геймеров мира — в это время года появляются новые модели процессоров и видеокарт, а цены на старые падают.

В этом месяце в нашей рубрике вы впервые увидите систему на базе бюджетного процессора Sempron от AMD (читайте обзор на страницах "Железного цеха" в этом номере "Игромании"), а также персональный компьютер с использованием Socket 939. Если вы спросите: а как же новая платформа Intel — Socket LGA 775, чипсеты i915 и i925, PCI Express наконец-то? Ответ прост — на момент написания статьи в продаже уже были соответствующие процессоры и системные платы, однако до сих пор не появились видеокарты под новый графический слот. Конечно, как вариант можно купить материнку на базе

i915G с интегрированным графическим ядром GMA 900. Однако оно слабое, хотя и держится на уровне GeForce FX 5200 и Radeon 9200.

А теперь перейдем к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов [www.ultracomp.ru](http://www.ultracomp.ru) и [www.oldi.ru](http://www.oldi.ru)).

**Дешево и сердито (категория "Меньше \$500").** В стане AMD в секторе бюджетных процессоров произошла небольшая революция. Наконец-то появился Sempron. Он использует все тот же разъем Socket A. При этом цены на него оказались довольно низкими, и мы сразу выбрали модель с рейтингом 2300+ в паре с все той же материнской платой EPoX EP-8RDAEI (nForce2). В случае с платформой Intel — поставили процессор Celeron D 320, ничего нового.

Для обеих систем мы поменяли такие компоненты, как DVD-привод, корпус, а также поставили акустику подороже.

**Смерть тормозам (категория "Меньше \$1000").** Здесь у нас все по-

### ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-53 (Socket 939, BOX)	863,30
Материнская плата: ASUS A8V Deluxe/ WiFi (Socket 939, K8T800Pro, DDR400, FSB 800 МГц, AGP 8x, Ultra ATA 133, Serial ATA RAIIR, LAN, ATX)	143,90
RAM: Patriot DDR SDRAM PC3200 1024 Мбайт (2x512 Мбайт, Box)	159,60
HDD: Western Digital 2000JD 2x200 Гбайт (RAID)	244,80
Видеоплата: Leadtek A400 GT TDH (GeForce 6800GT, 256 Мбайт, TV, DVI, Retail)	451,50
Оптический привод: Sony DWU18A DVD±RW (DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-RW 24x/CD-ROM 40x, OEM)	77,50
Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Thermaltake V1420AE Xaser III (420 Вт, черный, окно)	204,00
Колонки: Creative Inspire 7.1 TD7700 (6x 8 Вт RMS, 1x 20 Вт RMS, 1x 24 Вт RMS, декодер, Retail)	229,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Zippy EL Mini-Keyboard EL-610 (клавиатура с подсветкой)	83,60
Монитор: Sony SDM-S93H Gray (19-дюймов)	698,40
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro 7.1 (PCI, Retail)	220,00
<b>Итого:</b>	<b>\$3429,30</b>
Замена 1: Logitech Bluetooth Coldless Optical Mouse MX-900BT (Retail)	51,30
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 7.1 (7x 70 Вт RMS, 210 Вт RMS, декодер, Retail)	164,00
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педали Logitech Racing Force MOMO (USB)	147,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom (USB)	63,20
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Gamepad Cordless (USB)	52,30
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>\$4054,80</b>

**КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500**

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 кбайт)	52,50
Кулер: Cooler Master CP5-6J31C-01 для Socket A	8,00
Материнская плата: EPoX EP-8RDAEI (Socket A, nForce2, DDR400+, FSB 400 МГц, AGP 8x, Ultra ATA 133, Sound, USB 2.0, LAN, ATX)	59,20
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai Original DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	40,40
HDD: Maxtor DiamondMax 6Y080L0 80 Гбайт	59,90
Видеоплата: Sapphire Radeon 9200SE 128 Мбайт (DDR, TV, DVI, OEM)	47,80
Оптический привод: DVD-ROM MSI MS-8216S 16x/48x (IDE, OEM)	26,80
Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Codegen 6092 C9 (USB, ATX, 300 Вт)	37,80
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle)	7,10
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Proview PX 572 N (15 дюймов, зерно 0,28 мм)	100,80
<b>Итого:</b>	<b>\$466,00</b>
Замена 1: AMD Sempron 2600+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,833 МГц, FSB 333 МГц, 256 кбайт)	44,30
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: Rolsen RL C707 (17 дюймов, зерно 0,25)	23,10
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Precision Gamepad (USB)	10,90
Опция 3: джойстик Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,50
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>\$598,30</b>

**КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500**

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 320 (Socket 478, 2400 МГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	68,00
Материнская плата: Soltek SL-85DR3-C (Socket 478, i845PE, DDR, AGP, Sound, Ultra ATA 100, ATX, Retail)	55,30
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai Original DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	40,40
HDD: Maxtor DiamondMax 6Y080L0 80 Гбайт	59,90
Видеоплата: Sapphire Radeon 9200SE 128 Мбайт (DDR, TV, DVI, OEM)	47,80
Оптический привод: DVD-ROM MSI MS-8216S 16x/48x (IDE, OEM)	26,80
Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Codegen 6092 C9 (USB, ATX, 300 Вт)	37,80
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle)	7,10
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Proview PX 572 N (15 дюймов, зерно 0,28 мм)	100,80
<b>Итого:</b>	<b>\$469,60</b>
Замена 1: Intel Celeron D 330 (Socket 478, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	13,90
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: Rolsen RL C707 (17 дюймов, зерно 0,25)	23,10
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Precision Gamepad (USB)	10,90
Опция 3: джойстик Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,50
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>\$571,50</b>

# КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000 СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon XP 2600+ (Socket A, Barton, FSB 333 МГц, 512 кбайт, BOX)	87,40
Материнская плата: Giga-Byte GA-7N400-L (Socket A, nForce2 U400, DDR, AGP 8x, Sound, Ultra ATA 133, LAN, ATX, OEM)	65,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	78,30
HDD: Western Digital 1200JB 120 Гбайт	80,90
Видеоплата: Sapphire Radeon 9800SE 128 Мбайт (256-бит, TV, DVI, OEM)	135,50
Оптический привод: Sony CRX320 (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM)	45,50
Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Codegen 3321-C9 (USB, аудио, ATX, 300 Вт)	44,00
Колонки: SVEN SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-B190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	191,10
<b>Итого:</b>	<b>\$824,70</b>
Замена 1: AMD Athlon XP 2700+ (Socket A, Thoroughbred, FSB 333 МГц, 256 кбайт, BOX)	9,60
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023A 160 Гбайт	15,20
Опция 1: USB Sportster 5633 56K Ext. V92 (USB, Retail)	49,50
Опция 2: геймпад Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3	30,48
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>\$991,83</b>

старому. Цены на процессоры этой категории практически не поменялись за месяц. Так что остался и Athlon XP 2600+, и Pentium 4 2,4 ГГц. Однако теперь в качестве основы для платформы Intel мы использовали системную плату Evox EP-4PDA31 (i865PE).

Займи, но купи (категория "Больше \$1000"). Athlon 64 под Socket 939 стоят дорого, так что пришлось оставить процессор с рейтингом 3200+, который использует разъем Socket 754. В случае с Intel изменения есть, но они касаются

только цен. Pentium 4 с частотой 3,0 ГГц подешевел довольно серьезно — более чем на \$30.

Также за месяц подешевели DVD±RW-привод от Sony и оперативная память. Наконец мы решили сменить клавиатуру — с Cherry G86-21050 RGAAA CyMotion Master Xpress на Genius KB-29e Calculator. Она интересна прежде всего тем, что на ней есть калькулятор, да и 29 дополнительных клавиши вместе с колесиком не помешают!

Тебя я видел во сне. Мечтой геймера и на этот раз стала платформа

# КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000 СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Pentium 4 2,4 ГГц (Socket 478, FSB 533 МГц, 1024 кбайт, BOX)	130,80
Материнская плата: Evox EP-4PDA31 (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 1000 МГц, AGP 8x, 6-канальный звук, LAN, USB 2.0, SATA, ATX, Retail)	73,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	78,30
HDD: Western Digital 1200JB 120 Гбайт	80,90
Видеоплата: Sapphire Radeon 9800SE 128 Мбайт (256-бит, TV, DVI, OEM)	135,50
Оптический привод: Sony CRX320 (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM)	45,50
Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Codegen 3321-C9 (USB, аудио, ATX, 300 Вт)	44,00
Колонки: Sven SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-B190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	191,10
<b>Итого:</b>	<b>\$876,10</b>
Замена 1: Pentium 4 2,8 ГГц (Socket 478, FSB 533 МГц, 1024 кбайт, BOX)	41,10
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023A 160 Гбайт	15,20
Опция 1: USB Sportster 5633 56K Ext. V92 (USB, Retail)	49,50
Опция 2: геймпад Sven QF-337uv Rockfire (USB)	21,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3	30,48
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>\$1074,73</b>

от AMD. Правда, есть один важный момент — теперь эта система использует Socket 939. Процессор Athlon 64 FX-53 оказался очень дорогим, тем не менее общая цена системы оказалась ниже! Главным образом, это было достигнуто за счет того, что материнская плата оказалась дешевле, да и больше не нужно покупать безумно дорогую регистровую память с поддержкой ECC. Чипсет K8T800Pro может использовать обычную DDR SDRAM в двухканальном режиме.

Еще одной причиной снижения

суммарной цены стало использование GeForce 6800 GT вместо Ultra-версии. Причина банальная — дефицит топ-моделей видеокарт. Это относится не только к nVidia, но и к ATI. Будем надеяться, что обе смогут справиться с этой проблемой в ближайшее время, и уже в следующем "Разумном компьютере" мы увидим GeForce 6800 Ultra и Radeon X800XT PE.

Спонсор рубрики "Разумный компьютер" — "РиК" (www.r-and-k.com).



# КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000 ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, NewCastle, 512 кбайт, BOX)	218,40
Материнская плата: GigaByte GA-K8NPro (Socket 754, nForce3 150, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, Ultra ATA 133, Serial ATA, RAID, 1394, LAN, ATX)	115,50
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	81,90
HDD: Western Digital 2000JD 200 Гбайт	122,40
Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9800 Pro IceQ (AGP, Radeon 9800 Pro, 128 Мбайт DDR, TV-Out, DVI, Platinum Retail)	244,40
Оптический привод: Sony DWU18A DVD±RW (DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-ROM 40x, OEM)	77,50
Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM)	70,00
<b>Итого:</b>	<b>\$1548,50</b>
Замена 1: AMD Athlon 64 3400+ (Socket 754, NewCastle, 512 кбайт, BOX)	86,10
Замена 2: BenQ FP783 Multimedia (17 дюймов, веб-камера)	217,40
Замена 3: Zippy EL Mini-Keyboard EL-610 (клавиатура с подсветкой)	62,10
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>\$2224,35</b>

# КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000 ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Pentium 4 3,0 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 1024 кбайт, BOX)	192,20
Материнская плата: Abit AI7-Guru (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, Serial ATA RAID, Sound, LAN, USB 2.0, 1394)	107,10
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	80,60
HDD: Western Digital 2000JD 200 Гбайт	122,40
Видеоплата: HIS Excalibur Radeon 9800 Pro IceQ (AGP, Radeon 9800 Pro, 128 Мбайт DDR, TV-Out, DVI, Platinum Retail)	244,40
Оптический привод: Sony DWU18A DVD±RW (DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-ROM 40x, OEM)	77,50
Дисковод: Sony 3,5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM)	70,00
<b>Итого:</b>	<b>\$1512,60</b>
Замена 1: Pentium 4 3,2 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 512 кбайт, BOX)	40,90
Замена 2: BenQ FP783 Multimedia (17 дюймов, веб-камера)	217,40
Замена 3: Zippy EL Mini-Keyboard EL-610 (клавиатура с подсветкой)	62,10
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>\$2143,25</b>



# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу [hot-line@igromania.ru](mailto:hot-line@igromania.ru)



Недавно купил видеокарту ASUS Radeon 9600XT. Вставил в слот, установил драйвера с прилагающегося диска, вроде все в порядке. Но! Теперь компьютер постоянно зависает и/или выдает ошибку: **ASUSASV1.DLL+0x1725**.

Налицо кривые руки программистов из ASUS (да-да, и на солнце бывают пятна), которые не сумели написать нормальный драйвер для Radeon. Рекомендую ставить "родной" Catalyst и не мучиться. Добавлю, что проблема все-таки была решена Microsoft совместно с ASUS. Для искоренения этого глюка нужно скачать обновление для драйверов от ASUS. Обновить драйвера видеоадаптера можно через Windows Update (но это — если вы любите качать многомегабайтные файлы, т.к. Windows Update заодно попытается скачать огромное количество другого барахла). Microsoft также предлагает просто удалить **Asusasv1.dll** из директории **Windows\System** или **Windows\System32**. Делать это нужно из-под DOS. Для этого выберите "Пуск" → "Выполнить...". Там уже введите **cmd** и нажмите кнопку "Ок". В командной строке наберите **del /s %windir%\Asusasv1.dll** и нажмите **Enter**. После этого наберите **exit**, чтобы выйти обратно в Windows. А теперь — перезагрузитесь.



Что-то случилось с моей Корзиной! Включаю как-то раз компьютер, смотрю — значок Корзины показывает, что она не пуста, хотя я не помню, чтобы что-то удалял. Пока что все нормально, но при попытке ее очистить Windows или ничего не делает, или выдает ошибку с надписью "Удаление не может быть произведено". При открытии окна Корзины Windows же вообще зависает! Пробовал сканировать Scandisk'ом — он ничего не находит. Посмотрел из-под FAR в папку Recycled, а там несколько папок, которые весят совсем немного (где-то по 20 Кб). Ладно бы это, но я постоянно помещаю в Корзину файлы. Они все накапливаются, и скоро места на моем жестком диске не останется вовсе. Подскажите, что делать в такой ситуации.

Ваша ситуация очень похожа на деятельность вируса Werto, который создавал огромное множество вложенных друг в друга папок и помещал туда файл, а затем вызывал системный сбой, пытаясь обратиться к этому вложению. Некоторые вирусы пытаются прятаться во вложенных папках и таким образом не давать себя удалить. Вирус этот старый, поэтому вряд ли его можно где-то подцепить, если только не стереть пыль с какого-то диска "в помощь хакеру" и не установить оттуда что-нибудь. Может быть, это делает другой вирус или даже совсем не вирус, но факт налицо — у вас в "Корзине" находится слишком длинный путь из вложенных папок, а в конце лежит файл (иначе бы операционная система считала, что путь не занимает места на диске). Сначала установите старый, добрый Norton Disk Doctor, например 2003 года. Эта утилита работает гораздо лучше Scandisk и наверняка разрешит проблему. Можно попробовать зайти в DOS и воспользоваться командой **deltree /y c:\recycled\** (слеш в конце строки обязателен), повторив ее для всех дисков с FAT. В качестве экзотики могу порекомендовать воспользоваться **diskedit**. Данная программа фактически представляет собой текстовый и HEX-редактор содержимого жесткого (и любого другого) диска. Там нужно выбрать поиск по имени и найти **Recycled**, а затем выделить все до одной папки после самого глубоко вложенного файла и удалить данное выделение.

В вашем случае Microsoft рекомендует загрузиться в DOS (это для Windows 98) или запустить "Командную строку". После этого дойти с помощью команды **cd** до максимально достижимого вложенного уровня и пометить весь оставшийся путь как логический диск с помощью команды **subst** (формат ввода данных команды

можно узнать набрав **subst /?**). Таким образом, добравшись до рабочей глубины (то есть до места, при котором можно удалять находящиеся в самой глубине файлы), удалите командой **deltree "буква диска" /y** все, что находится на текущем созданном диске. Далее надо очищать с помощью **deltree "буква диска" /y** все созданные диски и убирать их с помощью команды **subst "буква диска" /d**. Так можно удалять файлы, спрятанные на недостижимой для Windows глубине. Напоследок порекомендую самое радикальное средство — форматирование раздела диска, на котором стоит папка Recycled — самый быстрый и отчаянный способ.



Здорово. Тут у меня проблема. Я как-то поставил пароль на BIOS, но по русской привычке его забыл. Вы не знаете, как его можно вскрыть?

Общераспространенный вариант — обнулить настройки BIOS. Для этого нужно отсоединить и снова присоединить литиево-натриевую батарейку, от которой работают BIOS компьютера, в то время, когда он выключен. Отсоединять, естественно, надо при выключенном компе. Обычно батарейка соединяется с материнской платой проводом, который нужно аккуратно отпаять и припаять обратно. Хотя, конечно, батарейку можно просто оторвать, а затем прикрутить обратно ошметками провода. Какой способ лучше — выбирайте сами. Также существуют некие стандартные пароли на BIOS, которые работают при любом установленном пользователем коде. Такие пароли работают далеко не со всеми версиями BIOS и материнских плат, поэтому особенно рассчитывать на них не стоит. Если хотите, можете поискать в интернете пароли именно под свою материнскую плату и версию BIOS. Я, в частности, знаю, что к некоторым старым матерям с BIOS типа Award подходит ключевое слово **AWARD**. Но есть и гораздо более простой способ — заглянуть в руководство пользователя и посмотреть, с помощью какого джампера можно обнулить настройки BIOS!



Проблема такая: когда я запускаю компьютер, при переходе к загрузке операционной системы вылетают странные закорючки, а затем одно из двух сообщений: **Stop 0x00000077** или **KERNEL\_STACK\_INPAGE\_ERROR**. В чем здесь проблема и как с ней бороться?

В целом, данная ошибка родственна предыдущей, возникает она почти всегда по той же причине: не удается перенести данные ядра из файла подкачки в оперативную память. Также может возникать из-за порчи записи **master boot**, например, в результате инфицирования ее вирусом, заражающего boot-сектор (вот и причина массового распространения ошибки). Чтобы разобраться в проблемной ситуации, нужно хорошенько присмотреться к сообщению об ошибке. Как и в предыдущем пункте, оно должно содержать в себе четыре параметра. Если первый и третий параметры равны нулю, то все остальные определяются по этой таблице.

1.	Нуль
2.	Индекс в таблице файла подкачки (Page Table Entry)
3.	Нуль
4.	Адрес начала kernel стека

В этом случае это проблема с драйверами контроллера жесткого диска или кто-то просто напортачил в Windows, и теперь происходит внутренняя логическая ошибка. Если хотя бы один из параметров — не нуль, то следует воспользоваться следующей таблицей.

Совет месяца



На этот раз советов месяца у нас несколько. В последнее время неожиданно широкое распространение получил определенный вид ошибок. В почтовый ящик "Горячей линии" регулярно падают письма с похожими, если не идентичными, описаниями. Я не мог оставаться глухим к просьбам читателей, так что — встречайте: "Kernel errors или ошибки ядра Windows".

Здравствуйте, уважаемый Дмитрий Горячев. Недавно с моим компьютером произошла такая престранная оказия: сразу после загрузки компьютера или непродолжительной работы в какой-нибудь программе появляется сообщение, содержащее фразу **KERNEL\_DATA\_INPAGE\_ERROR** со странными числами **0x0000007A** и множеством других чисел. Не подскажите, в чем проблема?

Первая из **kernel**-ошибок, возникающих в **Windows XP**, — это **KERNEL\_DATA\_INPAGE\_ERROR**. Она возникает тогда, когда Windows не может перевести очередную страницу памяти информации по ядру операционной системы (фактически, страница памяти — это блок данных) из файла подкачки в оперативную память. Кроме описанных вами параметров, сообщение об ошибке также должно содержать четыре цифровых символа (также там могут находиться и буквы, т.к. информация выдается в шестнадцатеричной системе исчисления). Если первый параметр равен единице, двум или трем, то остальные параметры можно найти, руководствуясь следующей таблицей.

Номер параметра	Описание
1	Здесь должна быть одна из трех цифр (1, 2 или 3)
2	В этом параметре находится код ошибки (обычно это какая-то ошибка ввода/вывода)
3	Если в первом параметре находится единица, то ошибка появилась из-за невозможности перенести в память активный на данный момент процесс ядра; если тройка, то сбой произошел при попытке перенести виртуальный адрес.
4	Собственно виртуальный адрес, который не может быть скопирован в память, или точка входа в сбойный процесс.

Если же первый параметр содержит число, отличное от единицы, двойки или тройки, то для нахождения параметров ошибки следует воспользоваться другой таблицей.

Номер параметра	Описание
1	Адрес в таблице файла подкачки
2	Код ошибки (см. предыдущую таблицу)
3	Виртуальный адрес, на котором произошла ошибка
4	Сбойный виртуальный адрес (см. предыдущую ошибку)

В первую очередь нас интересует (если только вы не отлаживаете какой-либо драйвер — тогда вам понадобятся все параметры) параметр номер два. Он отвечает за вывод кодов ошибок ввода/вывода. Самые распространенные коды такие:

**0xC000009A**, или **STATUS\_INSUFFICIENT\_RESOURCES** — ошибка происходит из-за недостатка ресурсов, а именно — памяти, для работы файла подкачки;

**0xC000009C**, или **STATUS\_DEVICE\_DATA\_ERROR** — в основ-

1.	Общий код ошибки
2.	Код ошибки ввода/вывода
3.	Номер файла подкачки
4.	Смещение в файле подкачки

В этом случае тип ошибки нужно определять по второму параметру: коду ошибки ввода/вывода. Самые распространенные ошибки, их описания и цифровые коды приведены в предыдущем вопросе. В данном случае они полностью аналогичны. Как уже я отмечал выше, возможная причина — это вирус, заражающий boot-сектор.

ном возникает из-за наличия ошибочных секторов (**bad**-блоков) на жестком диске;

**0xC000009D**, или **STATUS\_DEVICE\_NOT\_CONNECTED** — указывает на потерю соединения контроллера с жестким диском;

**0xC000016A**, или **STATUS\_DISK\_OPERATION\_FAILED** — показывает невозможность производства какой-то операции с диском. Обычно это происходит по вине все тех же сбойных секторов на жестком диске;

**0xC0000185**, или **STATUS\_IO\_DEVICE\_ERROR** — отсутствие или неправильное подключение **SCSI**-устройства, на котором должен находиться файл подкачки, или два дисковых устройства висят на одном **IRQ**-прерывании.

Ошибки ввода/вывода с кодами **0xC000009C** или **0xC000016A** обычно указывают на то, что информация не может быть считана с жесткого диска, потому что находится в **bad**-блоке. В этом случае необходимо проверить все логические разделы жесткого диска на ошибки. Если вы смогли загрузить операционную систему после этой ошибки (хотя бы в **Safe Mode**), сканирование диска запустится автоматически. По некоторым причинам автоматическое сканирование может не начаться, тогда нужно запустить программу **chkdsk** с ключами **/f** и **/r**. В Windows XP она располагается в папке **windows\system32**. Хочу предупредить, что, если жесткий диск отформатирован в системе **FAT**, длинные имена файлов могут быть приняты за дисковые ошибки и файлы с такими именами будут повреждены. Поэтому перед запуском всегда проверяйте версию программы для сканирования жесткого диска, является ли **chkdsk** совместимым с вашей версией Windows. Чтобы узнать версию **chkdsk**, нужно запустить его с ключом **/?**.

Ошибка типа **0xC0000185** обычно вызвана проблемами с железом. Если файл подкачки находится на **SCSI**-диске, значит проблема, скорее всего, именно в нем или кабеле, с помощью которого жесткий диск подключается к компьютеру. Проверьте диск и кабель на каком-либо другом компьютере. Другой распространенной проблемой является неисправность оперативной памяти. На ошибки памяти должен указывать **memory test** при загрузке компьютера. Если тестирование памяти проходит успешно, а ошибка сохраняется, то память нужно проверить на другом компьютере или с помощью какой-нибудь специальной диагностической программы. Может помочь отключение кэширования памяти (**memory caching**) в настройках BIOS.

За дополнительной информацией можно обратиться к программе "Просмотр событий", что находится в разделе "Панели управления" → "Администрирование".

Microsoft рекомендует устанавливать последний **Service Pack** (на данный момент — второй). В принципе, это может помочь, но, как написано в Лицензионном соглашении, при установке любого продукта этой компании ответственности за любые проблемы, возникающие с компьютером, она не несет.

Если ничего не помогает, советую отнести материнку в ремонт. Ошибку может вызывать глючная системная плата, которая не в состоянии обеспечить нормальное взаимодействие с установленным оборудованием. Например, мне известен случай, когда плата вызывала синий экран смерти через каждые полчаса работы компьютера.

При появлении подобной ошибки немедленно проверяйте систему антивирусом, например **Kaspersky AntiVirus** с нашего **CD/DVD**. Еще одной проблемой являются **bad**-блоки в файле подкачки или ошибки дискового контроллера. Проверьте все диски и попробуйте провести диагностику оборудования. Если первый и второй параметры равны нулю, то значит, что не найден адрес начала **kernel** стека. Обычно это означает, что жесткий диск пришел в негодность.

Цифровой код ошибки ввода/вывода **0xC0000185** означает отсутствие соединения со **SCSI**-диском. Коды **0xC000009C** или **0xC000016A** означают, что на диске находится **bad**-блок. В предыдущем вопросе написано, что делать в таком случае. Вообще, в этом случае нужно хорошенько проверить все железо, в особенности — память и материнскую плату. ■

Софт-экспресс

## ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

### ПЕРВОЕ ПОРАЖЕНИЕ RIAA В СУДЕ



Ура! Американский суд наконец-то признал законность пиринговых сетей. В конце августа девятый окружной апелляционный суд США отказал **Американской ассоциации звукозаписывающих компаний** (да, той самой **RIAA**) в иске к компаниям **Grokster** и **StreamCast Networks**, владеющим пиринговыми сетями. Правовая система Америки базируется на прецедентах (т.е. нижестоящие суды при разрешении своих дел могут сослаться на решение вышестоящих судов), так что это может всерьез повлиять на исход схватки между вконец зарвавшимися правообладателями и поборниками здравого смысла. Руководство RIAA, еще недавно праздновавшее первую победу над пиринговыми сетями (помните историю с **iMesh**?), заявило, что это решение может поставить под угрозу будущее музыкальной индустрии. Однако судьи, похоже, считают иначе. Один из них, Сидни Томас, сказал по этому поводу следующее: "Не стоит торопиться с введением ограничительных мер. Появление любой новой технологии, будь то пианино, видеомэгафон, караоке, mp3-плеер или PC, вносит некоторый дисбаланс в устоявшиеся отношения владельцев авторских прав и покупателей, но рано или поздно история расставит все на свои места".

### EASTER EGG

#### PHOTOSHOP 6

Зажмите клавиши **Ctrl+Alt** и идите по адресу **Help>About**. Через полминуты появится список имен разработчиков, на последней странице которого будет кое-что интересное.

Впрочем, радоваться пока рано: многие чиновники по-прежнему считают файлообменные сети исключительно вредоносным явлением. Недели за две до того, как было вынесено вышеупомянутое судебное решение, прокуроры 47 штатов направили письма компаниям-владельцам пиринговых сетей, в которых потребовали от них остановить распространение нелегального ПО. По мнению прокуроров, файлообменные сети причиняют экономике многомиллиардные убытки и, страшно сказать, способствуют распространению порнографии.

### С ОБЛЕГЧЕНИЕМ ВАС!



Очередная порция новостей от "мелкомягких". Новость первая: Microsoft продолжает подкармливать общественность информацией о своем пока безымянном поисковике, который, напомним, будет встроен в операционку **Longhorn**. В частности, стало известно, что поисковик будет обладать средствами персонализации. Иными словами, система будет запоминать все запросы пользователя и каким-то образом их учитывать. Если же пользователь ввел свой адрес, то при обработке результатов поиска на первые места будут выводиться данные о компаниях и магазинах, находящихся к пользователю ближе всего.

Новость вторая: о том, что **Windows XP Starter Edition** (специальная версия для стран Юго-Восточной Азии, о которой мы упоминали в предыдущем номере) будет всего лишь облегченной версией обычной Windows XP, все знали давно. Но, как недавно выяснилось, "облегчена" она настолько, что пользоваться ей практически невозможно. Светлые головы из **Microsoft** додумались выкинуть из нее даже самые необходимые вещи: максимальное поддерживаемое разрешение составляет всего 800\*600, запрещено запускать более трех программ одновременно и создавать пользовательские аккаунты, плюс нельзя работать с локальной сетью. Стоит это счастье "всего лишь" \$36.

Новость третья: раз уж мы заговорили о финансовых делах Microsoft, нельзя не упомянуть и о ее доходах. За прошедший год операционная прибыль корпорации составила \$13,8 млрд., но и это не предел: в ближайшее время редмондовцы намерены увеличивать эту цифру на \$4-6 млрд. ежегодно. Для сравнения: крупнейший игровой издатель в мире **Electronic Arts** планирует заработать в этом году "лишь" \$2,92-2,93 млрд.

Новость четвертая, забавная: не успев выйти **Service Pack 2**, как в нем обнаружили две уязвимости, к счастью, не слишком серьезные. Русская версия этого апдейта выйдет в сентябре.

### \$500 ЗА КАЖДУЮ ДЫРУ В MOZILLA



Организация **The Mozilla Foundation** объявила о новой программе по обнаружению дыр в **Mozilla** (один из самых известных проектов с открытыми исходниками).

Те, кто смогут найти уязвимость в их браузере, классифицируемую как критическая, получат награду в размере \$500. Причины такой щедрости вполне понятны: за последние пару месяцев в Mozilla было найдено рекордное количество дыр, а сообщения об обнаружении очередной уязвимости появлялись едва ли не каждую неделю.



### Firefox. The red pill

### ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ. НО ЗАЧЕМ?

Новость из разряда "их нравы": **AOL Time Warner** зачем-то анонсировала новую версию (7.2) давно почившего в бозе и уже успевшего разложиться браузера **Netscape Navigator**, права на который она получила несколько лет назад при покупке компании **Netscape**. Что ей это даст, решительно непонятно: Netscape безнадежно устарел, и возродить его уже практически невозможно. К тому же сама AOL давно использует **Internet Explorer**. В общем, загадка природы какая-то.

Софт-экспресс

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

### WINDOWS XP

Очень часто причиной некорректной работы компьютера являются неправильно функционирующие драйвера. Проверить это можно следующим образом: отправляйтесь по адресу **Пуск\Выполнить**, напечатайте там команду "**verifier**" (без кавычек) и перезагрузитесь. Теперь информацию о том, где возникла проблема с драйверами, можно будет получить на "синем экране смерти".



# РЕЗЕРВАЦИЯ ДЛЯ ФАЙЛОВ

## КАК И ЧЕМ ДЕЛАТЬ РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ ДАННЫХ

Слишком долгая пауза, последовавшая за появлением на экране надписи "Selecting IDE drives", не предвещала ничего хорошего. Так и оказалось: срочное вскрытие показало, что пациент (Seagate Barracuda 120GB, отслуживший всего год) скорее мертв, чем жив — пульс не прощупывался, а тушка при включении компьютера оставалась холодной. Первоначальное раздражение сменилось легким беспокойством, которое в свою очередь переросло в тихий ужас, когда обнаружилось, чтоковыряние в BIOS, замена шлейфов, перестановка перемычек и танцы с бубном не дают ровным счетом никакого результата. Пережив за вечер 4 инфаркта, 9 инсультов, 21 кататонический шок и пару сотен истерических припадков, я испытал едва ли не облегчение, когда специалисты сервис-центра официально констатировали смерть винчестера: волноваться больше не о чем — потеряно действительно все, абсолютно все. Тысячи (если не десятки тысяч) документов, сотни программ, гигабайты видеороликов и музыки — все, что было накоплено за шесть с лишним лет работы.

И знаете, что самое смешное? То, что это случилось всего за день до того, как я собирался сделать бэкап.

### ТЕОРИЯ

Теперь, когда перед вами уже не стоит вопрос "а зачем это вообще нужно", давайте разберемся, как лучше организовать процесс бэкапирования информации. Резервное копирование можно провести двумя способами: по-файловым копированием и созданием образа диска. Первый метод потребует минимальных временных затрат (да и место на диске за счет этого можно сэкономить), но он куда менее надежен, чем второй. Для создания образа диска понадобится намного больше времени и дискового пространства, зато в случае серьезного сбоя вы сможете восстановить данные в кратчайшие сроки.

Второй момент. Резервные копии файлов в целях безопасности желательно хранить на другом винчестере или съемном диске, потому что если ваш жесткий диск накроется, от бэкапа, скорее всего, не будет никакого толку — потому что он накроется вместе с тем диском. Если же такой возможности нет, создавайте резервные копии на другом логическом диске (не на том, на котором у вас стоит операционная система). Это станет хоть какой-то гарантией. И последнее — перед началом резервного копирования проверьте систему на вирусы (иначе они могут попасть в бэкап) и закройте все приложения, чтобы операционка могла удалить временные файлы (они тоже могут попасть в резервную копию).

Чем копировать — вопрос куда более сложный. В Windows существует встроенная

система резервного копирования, но ею практически никто не пользуется — слишком уж она несовершенна. Лучше уж воспользоваться специальными программами, которых на рынке в избытке. Их-то мы и рассмотрим.

### ACRONIS TRUE IMAGE 7.0



Одна из самых известных программ на рынке. Своей известностью **Acronis True Image** обязан прежде всего презентабельной внешности (интерфейс а-ля **Windows XP**) и высокой функциональности. Кроме возможности создания образов дисков и файлов, присутствующей во всех программах такого рода, True Image умеет делать загрузочные диски и специальные зоны безопасности (защищенные области, недоступные для системы и других программ), где можно будет складировать бэкапы и особо ценные данные, плюс может помочь с установкой нового жесткого диска. Утилита работает под всеми версиями DOS, поэтому никаких проблем не должно возникнуть даже при самых тяжелых сбоях. Отдельной статьей проходит возможность переноса разделов с изменением размера и их положения на жестком диске. Планировщик и журнал работ тоже присутствуют, не извольте волноваться.

#### Плюсы

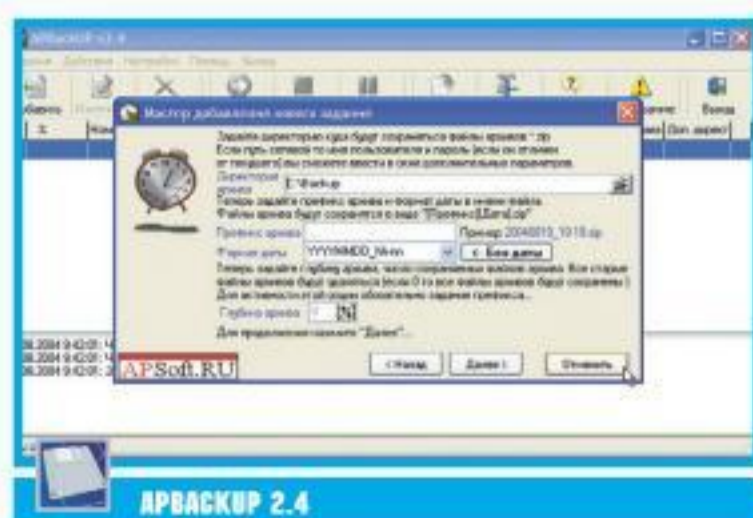
- + Работа под DOS, отличный дизайн, масса настроек.

#### Минусы

- Платность.

**Резюме:** Лучшая из отечественных программ для резервного копирования. Она немного уступает западному **Genie Backup Manager**, но не значительно. Русскоязычный интерфейс, дизайн, который к тому же очень похож на интерфейс **Windows XP**, не даст запутаться даже самому дремучему юзеру.

### APBACKUP 2.4



**APBackup** уступает таким монстрам бэкапирования, как **Genie Backup Manager** и **Acronis True Image**, но в целом представляет собой

## Все номера МФ

Информация о свежих выпусках  
Архив журнальных статей  
Содержание номеров и дисков

## Удобная навигация

Журнальный рубрикатор  
Тематический рубрикатор  
Каталог фантастических проявлений

"ФЭНТЕЗИ и фантастика во всех проявлениях"

## Интернет-бонусы

Расширенные версии статей  
Общение на форуме  
Опросы и хит-парады

## А также

Интернет-магазин  
Как стать автором  
Информация о подписке

весьма удобное средство для резервного копирования. Беглое ознакомление с программой показало, что в ней имеются все необходимые инструменты плюс ряд опций, не замеченных в других утилитах: возможность подключения любых внешних архиваторов, мониторинг исходных папок на предмет изменений, система оповещения о выполнении заданий и многое другое. Особого упоминания заслуживает хорошая проработка настроек по автоматизации всех операций — авторы сделали все, чтобы пользователю пришлось как можно меньше делать что-то вручную.

**Плюсы**

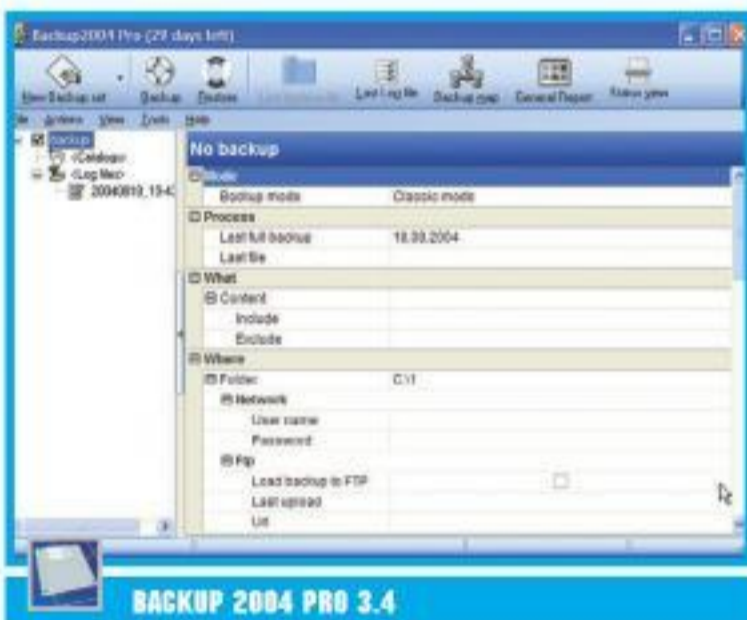
+ Работа со сторонними архиваторами, высокий уровень автоматизации.

**Минусы**

— Невзрачный интерфейс, платность.

**Резюме:** APBackUp можно охарактеризовать одной-единственной фразой — бывает и лучше. Никаких серьезных достоинств в этой программе не выявлено. То же самое, впрочем, можно сказать и про недостатки.

**BACKUP2004 PRO 3.4**



BACKUP 2004 PRO 3.4

Backup2004 Pro сразу вызывает симпатию. Красивый и продуманный интерфейс (внешний вид которого, кстати, можно настраивать) сразу располагает к себе, и хотя ничем особенным программка не выделяется, пользоваться ею куда приятнее, нежели аскетичными Paragon Drive Backup или TurboBackup. Впрочем, говорить "не выделяется" в данном случае не совсем корректно. Правильнее будет сказать, что "не особенно уступает", да и то — лишь в том случае, если брать в качестве эталона гламурный Genie Backup Manager или изящный Acronis True Image. Программа способна упаковывать данные тремя типами архиваторов (Pkzip deflate64, Pkzip 2.04 и Bzip; все они совместимы с WinZip 8.1), осуществлять резервное копирование файлов, папок и профилей пользователя, умеет скидывать данные на все типы носителей (включая FTP- и HTTP-сервера), имеет систему поиска и многое другое.

**Плюсы**

+ Привлекательный дизайн  
+ Большое количество настроек

**Минусы**

— Отсутствие ряда мелких, но приятных опций, присутствующих в Genie Backup Manager и Acronis True Image.

**Резюме:** Backup2004 Pro прочно завяз где-то между "хорошистом" и "отличником". Будь он чуточку продуманнее, мы бы без тени сомнения вручили бы ему "красный диплом".

**GENIE BACKUP MANAGER PROFESSIONAL 5.0**



GENIE BACKUP MANAGER PROFESSIONAL 5.0

Эта программа покоряет с первого взгляда. Донельзя стильный интерфейс удобен и эргономичен до такой степени, что освоить программу можно буквально с полтычка — настолько все приятно и логично. Если вы все же не можете понять, что к чему (маловероятно, но все-таки возможно — утилита-то англоязычная), на помощь придет система Take Tour, которая во всех подробностях покажет и расскажет обо всех особенностях Genie Backup Manager.

Программа умеет практически все. Она способна создавать образы дисков, резервные копии файлов, папок, программ (включая их ключи из реестра) и даже профилей пользователя (настройки основных программ, реестр, адресная книга, шрифты, плейлисты и др.). Копирование можно производить на все что угодно — на другие жесткие диски, съемные диски, CD/DVD и даже на FTP-сервера. Бэкап можно не только защитить паролем, но и зашифровать. Само собой, имеется встроенный планировщик, позволяющий автоматизировать процесс бэкапирования, и журнал работы, в котором ведутся логи всех действий программы. Большинство других программ создают файлы бэкапов в своем уникальном формате, который, как правило, понимают только они одни, но в Genie Backup Manager решена и эта проблема — программка способна создавать резервные копии в виде самораспаковывающихся exe-файлов.

После знакомства с этой программой меня мучил только один вопрос: почему, черт возьми, эта замечательная утилита так малоизвестна?!

**Плюсы**

+ Создание самораспаковывающихся архивов, изумительный интерфейс, наглядная система помощи.

**Минусы**

— Программа не работает под DOS.

**Резюме:** Безоговорочный победитель. При виде Genie Backup Manager любые другие программы для резервного копирования не раздумывая выкидывают белый флаг. Против этой программы не устоит даже Acronis True Image.

**PARAGON DRIVE BACKUP 6.01**



PARAGON DRIVE BACKUP 6.01

Paragon Drive Backup почти столь же популярен, как и Acronis True Image, что, на мой взгляд, несколько странно: интерфейс программы сугубо утилитарен, а набор функций практически ничем не отличается от аналогов. Все довольно стандартно: создание образов дисков, папок и файлов, сохранение их на любых носителях, шифрование, сжатие данных (а также разбиение на отдельные тома) и пр. Что действительно отличает эту утилиту от программ-конкурентов, так это наличие некоторых опций, присущих, как правило, приложениям, предназначенным для обслуживания жесткого диска: копирование, (де)активация, удаление, скрытие разделов HDD, тест поверхности, форматирование и т.д.

**Плюсы**

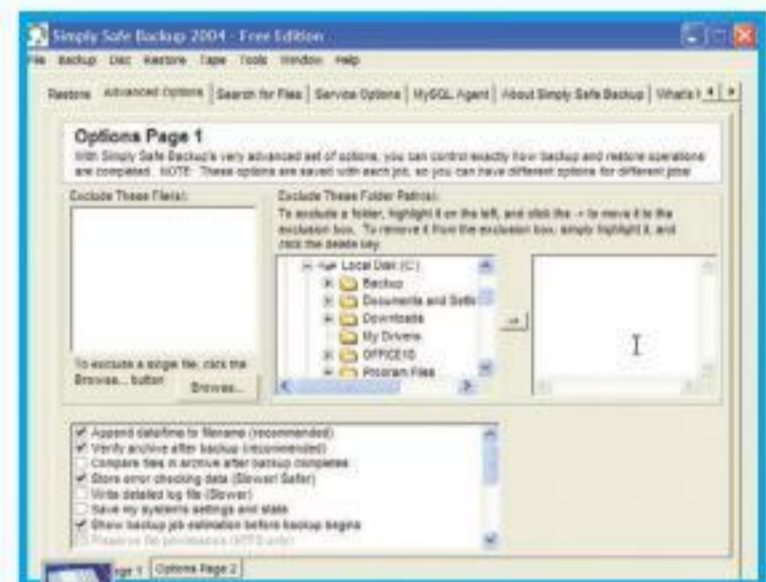
+ Дополнительные возможности по обслуживанию жесткого диска.

**Минусы**

— Простоватый интерфейс, небогатый выбор настроек.

**Резюме:** Paragon Drive Backup была когда-то одной из лучших программ для резервного копирования, но сегодня она — лишь одна из многих.

**SIMPLY SAFE BACKUP 2004 V.1.95**



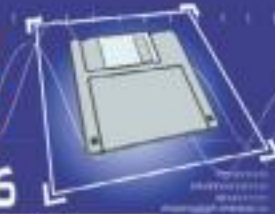
SIMPLY SAFE BACKUP 2004 V.1.95

Еще одна добротная, но, к сожалению, не вызывающая особенного всплеска эмоций программа. В наличии имеются все необходимые опции: инкрементальное копирование, поддержка абсолютно всех типов носителей (включая FTP и все эти бесчисленные дисковые форматы — CD, CD-RW, DVD+/-R и DVD+/-RW), планировщик, шифрование и защита данных паролем, а также журнал работы. Невыразительность программы компенсируется лишь абсолютной бесплатностью. Но в целом — типичный середнячок-с.



**DRIVERGUIDE TOOLKIT 1.1**

Эта программа занимается тем же самым, что Driver Magician — бэкапированием драйверов. Но это не единственное ее предназначение. DriverGuide Toolkit, кроме всего прочего, может выводить исчерпывающую статистику обо всех узлах компьютера и установленных на нем программ, а также обладает встроенными системами для распознавания устройств, не идентифицированных операционкой, и для поиска апдейтов к драйверам. К сожалению, за расширенную функциональность надо платить — DriverGuide Toolkit распространяется на принципах shareware.



**Плюсы**

+ Инкрементальное копирование, возможность защиты данных паролем, поддержка всех типов носителей, бесплатность.

**Минусы**

— Унылый дизайн.

**Резюме:** Программа для невзыскательных пользователей. Все самое необходимое в ней есть, но не более того. Радует лишь ее бесплатность.

**SMARTBACKUP 1.6**



Разработчики как будто сговорились — все сколько-нибудь интересные программы для резервного копирования обязательно оказываются платными. Вот и со **SmartBackup** та же история: даже если вынести за скобки все стандартные фишки, обнаружится, что у программки есть несколько весьма интересных функций. Во-первых, это возможность “размазывать” резервную копию на несколько носителей. Бэкап может занимать очень много места (особенно если это образ диска), поэтому такая опция наверняка придется ко двору большинству пользователей, не обремененных объемными носителями. Во-вторых, **SmartBackup** не только имеет встроенный планировщик, но и умеет интег-

рировать с **Microsoft Task Manager**, что, согласитесь, очень удобно. Резюме закономерно: выше среднего, но далеко не идеал.

**Плюсы**

+ Возможность разбиения резервных копий на отдельные тома, интеграция с **Microsoft Task Manager**.

**Минусы**

— Платность, незначительное число продвинутых опций.

**Резюме:** **SmartBackup** — хорошая утилита, однако набор ее функций ничем не отличается от того, что предлагается в других программах (кроме тех, что приведены в блоке “Плюсы”).

**SYNCBACKUP 3.2**

**SyncBackup**, как и все остальные бесплатные программы для резервного копирования, представляет из себя среднюю во всех отношениях утилиту. Бэкапирование файлов, папок, профилей, логи, планировщик, инкрементальное копирование — ничего особенно выдающегося. В Pro-версии, которая должна появиться в ближайшее время, возможностей будет чуть побольше: появится поддержка безопасных FTP и длинных имен файлов, будет реализована возможность делать “шаблонные” копии (см. описание **TurboBackup**), доведут до ума алгоритм работы с zip-архивами. О том, будет ли модернизирован дизайн, который нуждается в доработке не меньше, чем все остальное, ничего не сообщается.

**Плюсы**

+ Бесплатность, создание резервных копий по “шаблонам”.

**Минусы**

— Типовой и безликий дизайн.

**Резюме:** Как ни печально, но **SyncBackup** не идет ни в какое сравнение с законодателями мод резервного копирования. Единственный аргумент в ее пользу — это бесплатность

**TURBO ARCHIVER 3.00.2**

Вечная истина о том, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке, в случае с программами для резервного копирования актуальна как никогда. **Turbo Archiver** бесплатна (что, в общем-то, редкость) и удобна, но, увы, в ней отсутствует то, что в других бэкаперах давно стало стандартом де-факто — инкрементальное копирование (когда перезаписываются только те файлы, которые были обновлены). В случае, когда приходится копировать большие объемы информации, это может быть очень неудобно. Набор настроек минимальный, никаких излишеств: архивация по маске, создание самораспаковывающихся архивов, планировщик.

**Плюсы**

+ Бесплатность.

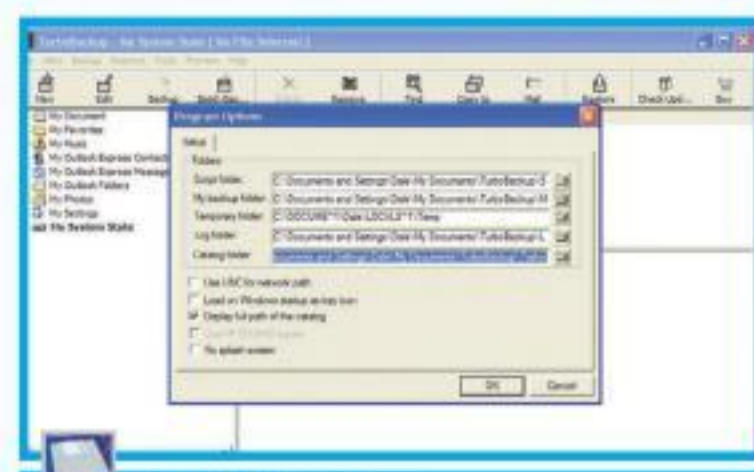
**Минусы**

— Нет поддержки инкрементального копирования.

**Резюме:** Та же история, что и с **SyncBackup**, — **Turbo Archiver** бесплатен, но, увы, совершенно неконкурентоспособен.

**TURBOBACKUP 3.3**

Весьма солидная программа, обладающая всеми необходимыми функциями. Отлич-



**TURBO BACKUP 3.3**

тельной особенностью **TurboBackup** является копирование данных по так называемым “шаблонам”. О том, что содержится в том или ином шаблоне, можно догадаться по его названию — **My Photos**, **My Music**, **My Favorites**, **My Outlook Express Contacts** (о существовании нежно любимого нами **The Bat!** утилита, к величайшему сожалению, не осведомлена), **My Outlook Express Messages** и т.д. Программа хорошая, но без огонька и без изюминки. За те же самые деньги (\$49.95) можно приобрести куда более продвинутый **Genie Backup Manager**. Что мы вам и советуем.

**Плюсы**

+ Копирование по “шаблонам”.

**Минусы**

— Отсутствует поддержка **The Bat!**

**Резюме:** Эта программа будет удобна, только если вы захотите скопировать не всю информацию, а строго определенные типы данных (почту, музыку, контакты). В остальных случаях лучше отдать предпочтение более мощным утилитам.

**UNIVERSAL BACKUP 1.1**

Небольшая утилита, не претендующая на всеохватность, но при этом обладающая рядом уникальных функций. Прежде всего, это возможность работы под DOS (впрочем, этому обучен и **Acronis True Image**), что может очень пригодиться, когда накроется **Windows** и по-другому восстановить реестр не получится. Поддерживается инкрементальное копирование, имеется диспетчер проверки драйверов. В остальном **Universal Backup** сильно уступает монстрам резервирования типа **Genie Backup Manager** и **Acronis True Image**.

**Плюсы**

+ Работа под DOS, бесплатность.

**Минусы**

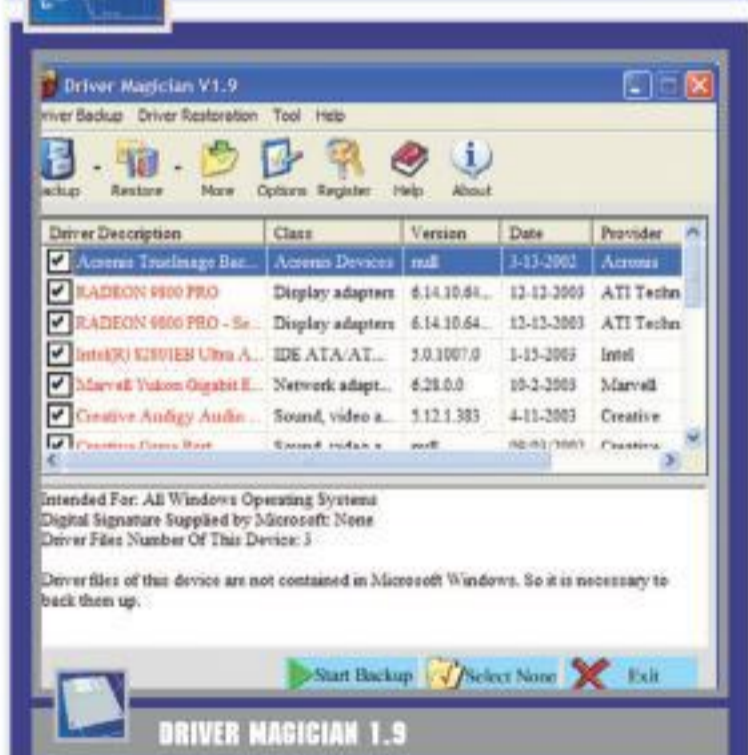
— Архаичный дизайн, малый набор опций.

**Резюме:** **Universal Backup** отстает от других приложений для бэкапирования почти по всем пунктам, но у нее есть одна маленькая индульгенция, которая искупает все ее грехи, — поддержка DOS. Этим может похвастаться только **Acronis True Image** (но он платный).



Подведение итогов, являющееся обычно донельзя мучительным процессом, на этот раз пройдет легко и приятно. Лавровый венок победителя заслуженно достается эталонной программе **Genie Backup Manager** — продуманной, красивой и функциональной. За ней с небольшим отрывом следует **Acronis True Image**. Их бесплатные аналоги, увы, в большинстве своем оказались совершенно недееспособными. Их функциональность, как правило, оказывается сильно ограниченной, а дизайн — абсолютно несопоставим с тем, что есть в платных программах. “Полезный софт.”

**DRIVER MAGICIAN 1.9**



**Driver Magician**, в отличие от программ, рассмотренных в обзоре, предназначен только и исключительно для резервного копирования драйверов. Самые продвинутые утилиты для бэкапирования это, в принципе, тоже умеют, но они обычно извлекают сразу все критически важные данные (реестр, настройки программ и пр.), а **Driver Magician** умеет копировать драйвера отдельно от всего. Причем не только те драйвера, которые были установлены вами самостоятельно, но и те, что были изначально “защиты” в операционку. Благодаря **Driver Magician** вам не придется заново искать драйверы для всех устройств при переустановке системы — все они будут лежать в одном каталоге.

Теория

## БЕСПЛАТНЫЙ, НО НЕ СЫР

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ УЗНАТЬ О FREEWARE, НО БОЯЛИСЬ СПРОСИТЬ

По неведомым причинам многие люди часто путают **freeware** и программы с открытыми исходными кодами (**Open Source**), поэтому для начала дадим небольшое пояснение. Freeware — это бесплатные программы, но их исходные коды могут быть как закрытыми, так и открытыми (в этом случае обычно говорят, что приложение распространяется на условиях **General Public License** — софт общего пользования). Исходные коды же Open Source-проектов всегда открыты (это значит, что любой человек имеет право на беспрепятственное внесение изменений в исходники и распространение программы в таком виде), но бесплатным такой софт бывает далеко не всегда (см. статью в предыдущем номере).

Теперь, когда мы расставили все закорючки на «й» и провели четкую демаркационную линию между терминами «freeware» и «Open Source», попробуем ответить на не менее насущный вопрос — а зачем разработчики вообще создают бесплатные программы? Но сначала — небольшой экскурс в историю.

### FREWARE

Термин «freeware» появился в 1982 году, когда двое американских программистов, Эндрю Флюгельман (Andrew Fluegelman) и Джим Кнопф (Jim Knopf; он же — Джим «Кнопка» (Jim Button)), создали две утилиты — **PC-Talk** и **PC-File** соответственно. Они не стали брать деньги за эти программы, а отпустили их в свободное плавание, т.е. разрешили копировать всем и вся. В документации к ним было написано, что те, кому понравятся эти приложения, могут отправить денежное вознаграждение ее авторам. Для распространения программы на этих условиях Флюгельман придумал термин «freeware», но, забыв об опыте **IBM** (помните, откуда взялось понятие «IBM PC?»), запатентовал его. Таким образом, использовать это слово без разрешения Флюгельмана стало нельзя. Увы, **PC-Talk**, в отличие от творения Джима Кнопфа, не получила признания и была быстро забыта.

Куда успешнее оказался другой программист, Боб Уоллес (Bob Wallace), написавший в 1983 году текстовый редактор **PC-Write**, распространять который он стал на тех же условиях. Взять термин «freeware» было нельзя, поэтому Уоллес обозвал свою программу **shareware**. Спустя год к нему обратился Нельсон Форд (Nelson Ford), один из основоположников идеи условно-бесплатных программ, с вопросом, можно ли использовать это слово для описания своей программы. Уоллес поступил намного благоразумнее Флюгельмана — он не стал устанавливать никаких запретов, а сразу дал согласие. Благодаря этому термин «shareware» за короткое время получил широкое распространение и стал упот-

ребляться повсеместно. А вскоре то же самое случилось и со словом «freeware»: Флюгельман к тому времени утратил интерес к **PC-Talk**, а придумать более удачный термин никто не смог до сих пор. Именно с этого момента понятие «freeware» стало обозначать бесплатные программы. И вновь дает о себе знать двойственность этого термина — изначально **freeware** называли то, что являлось **shareware** (в современной трактовке).

### БЕСПЛАТНЫЙ ПЛАТНЫЙ СОФТ

Так зачем все-таки люди выпускают бесплатные программы? Что это — трезвый расчет или все-таки альтруизм? Это может показаться странным, но чаще всего имеет место именно трезвый расчет — примеров, когда более-менее серьезный софт (именно серьезный, мы не затрагиваем мелкие **freeware**-программы, коих мириады) пишут «просто так», не рассчитывая на извлечение прибыли, довольно мало, и они, скорее, являются исключением, подтверждающим правило, нежели тенденцией. Обычно это бывает либо тогда, когда программист изначально пишет приложение для самого себя (и затем делает его общедоступным), либо тогда, когда утилита вроде бы и полезна, но не настолько, чтобы требовать за нее деньги (при этом платных аналогов у такой программы может не быть из-за ее слишком узкой специализации). Таких приложений очень много, но практически все они малоизвестны — куда большей популярностью пользуется тот бесплатный софт, который с самого начала создавался для получения прибыли.



расширяющие функциональность утилиты, делают платными. На таких условиях распространяется, например, медиапросмотрщик **IrfanView**, о котором мы писали в восьмом номере за этот год.

Не меньшие прибыли может приносить и реклама. Чаще всего этот способ используют создатели софта, ориентированного на интернет (браузеры, менеджеры закачек, почтовые или ftp-клиенты и т.п.). Самостоятельно искать рекламодателей не придется: в мире уже давно существует фирмы, которые оказывают содействие в размещении рекламы. Первопроходцем на этом поле выступила компания **Aureate Media** (ныне **Radiate**, <http://cexx.org/aureate.htm>), предложившая простой и эффективный способ: они выдают разработчикам специальный код, встраивающий в программу рекламный баннер, а последние интегрируют этот код в свою программу. Приложение постоянно поддерживает связь с сервером **Radiate**, который как раз и определяет, какую рекламу показывать в данный момент, а авторам выплачивается определенная сумма денег, исчисляемая исходя из количества загрузок баннера или числа кликов на него. Поправить свое финансовое положение можно также за счет рекламы на сайте, посвященном программе. Постоянный приток посетителей может обеспечить неплохой доход.

Freeware — это еще и отличный способ заработать известность. Зайдите на любой софтовый сайт: каждый день здесь появляются десятки новых программ, одна лучше другой, и затеряться на их фоне не просто легко, а очень легко, даже если программа действительно представляет из себя нечто стоящее. А вот если софт бесплатный, есть шанс, что на него сразу же обратят внимание и рецензенты (ведь им не придется клянуть у авторов серийник и морочить голову с регистрацией), и пользователи — особенно если за большинство других программ такого рода требуют мзду. Когда же утилита станет известной, а имя компании-разработчика будет у всех на слуху, можно заняться выпуском платных программ — ведь люди, как правило, выбирают только знакомые бренды. Такой метод использует, например, компания **WestByte**, создатель **Download Master** — лучшего download-менеджера на сегодняшний день (см. об-

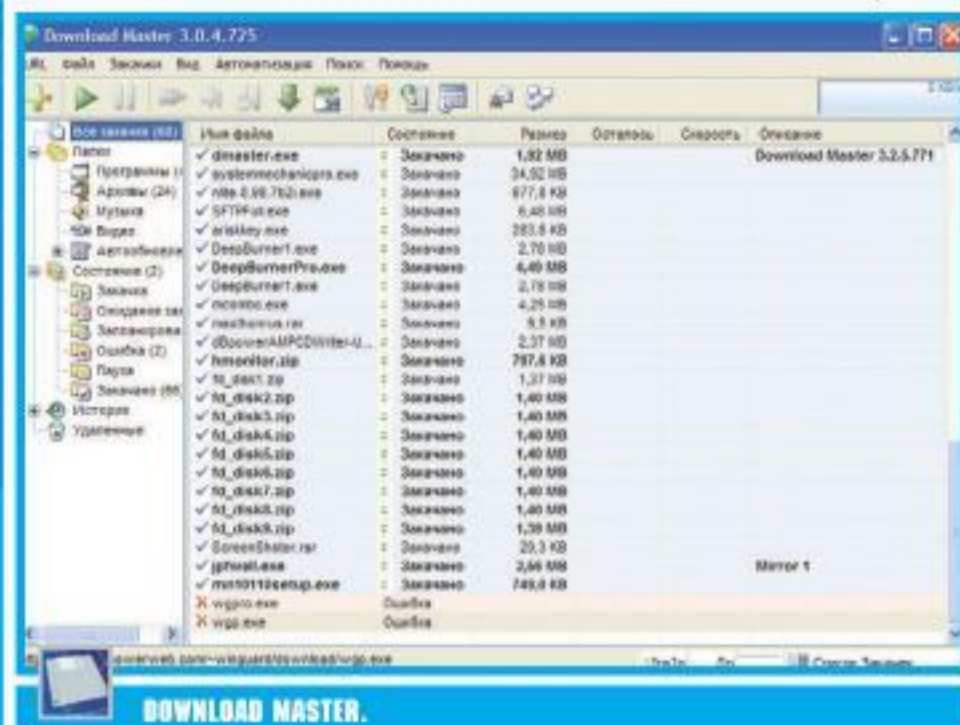
Features	Free	Pro
Play Music and Video Files	✓	✓
Full Featured Media Library	✓	✓
Integrated Internet Radio & TV	✓	✓
Supports Modern and Classic Skins	✓	✓
Tripped Out Visualizations	✓	✓
Rip/Encode Music into MP3	✓	✓
Burn CDs up to 48x	✓	✓
<b>COST</b>	<b>FREE</b>	<b>\$14.95</b>

НАГЛЯДНЫЙ ОТВЕТ НА ВОПРОС, ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ WINAMP ОТ БЕСПЛАТНОЙ.

Чаще всего **freeware**-программы выпускают для продвижения платного софта. За примерами ходить далеко не придется — всем известно, что те же **DivX** и **WinAmp**, установленные на компьютере каждого второго пользователя, распространяются именно по такой схеме: усеченная модификация программы, в которой отсутствуют некоторые функции, бесплатна, а вот для того, чтобы заполучить более продвинутую версию, придется раскошелиться. Расчет разработчиков более чем очевиден — человек, попробовав приложение и убедившись в его эффективности, наверняка захочет приобрести полную версию.

Иногда девелоперы поступают немного по-другому: полная версия приложения изначально остается бесплатной, а плагины,

зор менеджеров закачек в пятом номере "Игромании" за этот год): две их программы — Download Master и GetBar — абсолютно бесплатны, а за остальные придется выложить денежку. Значение брендинга понимают все. Та же Microsoft, к примеру, не особенно заморачивается на борьбе с пиратами, справедливо полагая, что это лишь способствует повышению популярности ее продуктов. Хорошая репутация — это самая ценная составляющая в активе любой компании.



Кстати, именно угроза пиратства зачастую толкает разработчиков к переводу своих приложений на принципы freeware: если программа бесплатна, не нужно тратить средства на изведение пиратов и системы защиты, которые, к тому же, жутко раздражают людей (посмотрите, сколько ругани по поводу StarForce).

Сделав свою программу бесплатной, можно решить и куда более масштабные задачи — скажем, осуществить захват рынка. Самый яркий пример программы такого рода — Internet Explorer. В середине 90-х гг. руководство Microsoft, прошаляпившее бум интернета, решилось на завоевание рынка браузеров. Задача казалась неразрешимой, ведь доминирующее положение тогда занимал браузер Netscape Navigator, и казалось, сбросить его с пьедестала просто невозможно (с ним работали 90% пользователей). Тогда Microsoft начала распространять свой браузер бесплатно и... не прогадала. В короткий срок Internet Explorer завоевал рынок и вытеснил Netscape Navigator. А когда редмондовцы впили его в Windows, у "Навигатора" вообще не осталось никаких шансов (неотъемлемой частью операционной системы Internet Explorer стал лишь в Windows 98). Схожим образом поступила и Adobe, чья программа Acrobat Reader, предназначенная для чтения электронной документации (PDF-файлов), уже давно превратилась в общепризнанный стандарт, в первую очередь, за счет своей бесплатности (при этом софт для создания PDF — платный). Разумеется, одна лишь бесплатность не станет решающим фактором — чтобы добиться успеха, нужно сделать такую программу, которая как минимум не уступала бы конкурентам (люди хоть и любят халяву, но пользоваться будут только самым лучшим софтом). А это уже требует больших усилий и солидных вложений. Впрочем, победитель в накладе не останется — захваченный рынок (пусть даже и бесплатных программ) многого стоит.

Схожим образом рассуждают и те, кто не берет денег за программы, а предлагает бесп-

латно зарегистрироваться (см. русскоязычный WinRAR). В таких случаях в софт обычно встраивается напоминание о необходимости регистрации, досаждающее пользователям до тех пор, пока они этого не сделают (как вариант, можно дать обещание регулярно оповещать об апдейтах). Регистрационную форму часто снабжают анкетой с несколькими вопросами, за счет чего можно получить массу статистических данных. Собранная информация поможет составить впечатление о том,

чего хотят пользователи, чем они недовольны, etc, т.е. поможет понять, в каком направлении надо развивать свой продукт.

Отличным способом заявить о себе является реклама других программ. Написав какое-либо приложение на базе малоизвестной утилиты, можно сделать его бесплатным и указать, что при создании этой программы использовалась такая-то программа. Пользователи, ознакомившись с бесплатной "наживкой", почти наверняка заинтересуются софтом, на основе которого она была сделана.

Нередки случаи, когда программы распространяются бесплатно в качестве довеска к чему-либо. В роли "чего-либо" выступает обычно какое-то другое приложение (естественно, недешевое) либо железо. Авторы за это получают небольшие отчисления.

Одно время пользовалась популярностью идея "бесплатный софт, платная поддержка". На первый взгляд — данная схема выглядит перспективной, но если копнуть глубже, выяснится, что это самый короткий путь к банкротству. Давайте подумаем, когда возникает необходимость в поддержке? Очевидно, тогда, когда с софтом возникают какие-то проблемы. И чем чаще будут возникать эти проблемы, тем выше будут доходы разработчиков. При таком раскладе у создателей исчезают всякие стимулы к дальнейшему развитию программы. Зачем им ее совершенствовать, если это не даст ничего, кроме падения прибылей?

Не получила признания и еще одна экзотическая модель — когда программы выдаются бесплатно, но за их использование взимается плата. Нетрудно догадаться, что в таком случае разработчикам придется встраивать в приложение какие-то шпионские модули (дабы проконтролировать процесс использования софта), а это уже, извините, перебор. Впрочем, возможно, время этой модели еще просто не пришло: по слухам, держатели консолей (в первую очередь речь идет о Sony и Microsoft; Nintendo к онлайну относится крайне отрицательно) в будущем хотят отказаться от продажи игр на съемных носителях, а будут загружать их на приставку прямо из Сети (размеры платежа в этом случае будут зависеть от времени игры). То же самое, скорее всего, случится и с компьютерными играми (а значит — и со всем остальным софтом). Это подтверждается и заявлением Билла Гейтса, сделанным в июле этого года. По его словам, эпоха сменных носителей подходит к концу и примерно к 2010 году (всего лишь через пять лет!) они навсегда канут в Лету.

## В ОКТЯБРЬСКОМ НОМЕРЕ ЛКИ:

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА, КОДЫ, СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА PC

№10 ОКТЯБРЬ

# ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

160 страниц А2

- ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО
- CATWOMAN
- CHAOS LEAGUE
- DOOM III
- THE WESTERNER: ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ
- WORLD OF PIRATES
- ZOO EMPIRE

ГОТИК II: НОЧЬ ВРАЖИЙ

MAX PAYNE 2: HELLSING

URU: ПУТЬ К ШЕЛЛУ

WARCRAFT III: THE WAR OF CORRUPTION

WARCRAFT III: NATURE'S CALL

# +16 СТРАНИЦ!!

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

## ИГРА СВОИМИ РУКАМИ!

# КОНКУРС!

ТОТ, КТО СДЕЛАЕТ К 1 ДЕКАБРЯ ЛУЧШУЮ ИГРУ НА ДВИЖКЕ ЛКИ-CREATOR, ПОЛУЧИТ СУПЕРПРИЗ!

## ВОКРУГ ИГРЫ

### НОВЫЕ РАССКАЗЫ АНДРЕЯ КРУГОВА И АННЫ РОГОЗИНОЙ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

## ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

<b>DOOM III</b> НУ ЧТО, ДЕМОНЫ, ДОЖДАЛИСЬ?!	<b>WESTERNER</b> ПОРЕЗВИМСЯ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ	<b>ZOO EMPIRE</b> КУПИ СЛОНА!
<b>ВИЙ. ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО</b> ТОВАРИЩ, ПРЕД ТОБОЮ БРУТ...	<b>WORLD OF PIRATES</b> КТО ХОЧЕТ В ОНЛАЙН БЕСПЛАТНО?	
<b>CATWOMAN</b> ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ: БОЕВИК ДЛЯ ЖЕНЩИНЫ	<b>CHAOS LEAGUE</b> ЧТО ОБЩЕГО МЕЖДУ FOOTBALL '0M И FIREBALL '0M?	

## ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

ГОТИК II: NIGHT OF THE RAVEN  
И ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО ГОТИК 2 НА CD

MAX PAYNE II: HELLSING

URU: PATH OF THE SHELL

WARCRAFT III: THE WAR OF CORRUPTION

WARCRAFT III: NATURE'S CALL

## ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

СФЕРА	FALLOUT II	VICTORIA
BALDUR'S GATE II	MORROWIND	WARCRAFT III
COUNTER-STRIKE	SACRED	

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

## ПРИБЫЛЬНОЕ БЕСКОРЫСТИЕ



РУСЛАН ВОЛОШИН.

Дабы не быть голословными, мы решили обратиться за консультацией к корифеям отечественной freeware-сцены — в компанию WestByte, авторам Download Master, одного из лучших менеджеров зачек на сегодняшний день (см. обзор в пятом номере «Игромании» за этот год). На наши вопросы вызвался ответить Руслан Волошин, управляющий проектами WestByte.

**«Игромания» ([И]): Как вы думаете, почему люди вообще делают свои программы бесплатными? Что ими движет — альтруизм или чаще все-таки трезвый расчет?**

**Руслан Волошин ([РВ]):** Причины могут быть самые различные. Значительную часть бесплатных программ делают энтузиасты, для которых это хобби. Бесплатные программы разрабатывают также начинающие программисты, чтобы показать свой профессиональный уровень и набраться опыта. Часть программ — это облегченные версии платных продуктов, которые выпускаются для привлечения большего числа пользователей. На Западе много freeware-проектов разрабатывается в академической среде, «студентами для студентов».

**[И]: В чем принципиальное отличие freeware от commercial и shareware? В чем преимущества и недостатки freeware?**

**[РВ]:** Бесплатные программы обычно имеют более короткий период жизни. В большинстве случаев freeware разрабатываются и поддерживаются одним человеком или небольшой группой разработчиков. С одной стороны, если разработчик активно развивает проект, он с радостью выполнит ваши пожелания и поможет решить возникшие проблемы. С другой — никто не гарантирует поддержку.

**[И]: Программы каких типов сейчас наиболее популярны среди фриварщиков (менеджеры зачек, медиаплееры, почтовые клиенты и т.д.)?**

**[РВ]:** Популярны программы всех ти-

пов. Чаще всего разрабатываются программы невысокого уровня сложности — те, которые программист может делать своими силами. Основная причина для начала разработки — это отсутствие софта, удовлетворяющего требованиям программиста, и желание создать более удобную программу.

**[И]: Тяжело ли создать популярный freeware-продукт? Что нужно сделать, чтобы добиться успеха на этом рынке?**

**[РВ]:** Фриварность не играет принципиальной роли. Продукт должен быть качественным и полезным. Чтобы добиться успеха, необходимо прислушиваться к мнению пользователей, делать по-своему и не останавливаться на достигнутом.

**[И]: Freeware — рынок довольно специфический в том плане, что заработать на продажах напрямую не получится. Вместо этого применяются другие способы: «бесплатный софт, платная поддержка»; «бесплатная программа, платные плагины»; рекламных баннеров; создание бесплатной облегченной и полной платной версий программ и т.д. Какой способ, по-вашему, наиболее эффективен и почему?**

**[РВ]:** Платная поддержка и продажа плагинов возможна только в случае с сложными программными продуктами для корпоративного пользования. Встраивание рекламных баннеров было эффективно в период интернет-бума, лет пять назад. Сейчас наиболее эффективный способ заработать — создание облегченной и полной версии программы. Перспективной областью является разработка бесплатных программ с наличием платных сервисов. Кроме того, бесплатные приложения — это реклама, помогающая разработчику находить клиентов для разработки заказного программного обеспечения.

**[И]: Почему вы решили сделать Download Master, свою самую известную программу, бесплатной? Почему не shareware? Вы рассчитывали на то, что пользователи, оценив Download Master, начнут активнее покупать ваши платные программы?**

**[РВ]:** При разработке программ мы ориентируемся на два рынка: а) СНГ и бесплатные программы; б) остальной мир и shareware. Для западного рынка мы выпускаем аналог Download Master, который является условно-бесплатным. Российские пользователи еще не готовы покупать shareware-программы в количестве необходимом для того, чтобы окупить разработку. Однако они более активны и постоянно помогают нам находить ошибки. Наличие популярной программы в портфолио служит хорошей рекламой и позволяет находить клиентов для разработки программного обеспечения под заказ.

сдвиги в этом направлении наблюдаются: крупные software-корпорации все чаще и чаще выпускают бесплатные программы. По-другому и быть не может — ведь в эпоху интернета, когда копирование любой информации стало делом двух секунд, распространение программного обеспечения прежними методами становится все менее и менее эффективным. Платный софт, разумеется, не исчезнет, но между ним и freeware установится некий паритет.

Несмотря на столь смелые прогнозы, сегодня freeware занимает далеко не первое место на рынке, значительно уступая shareware и коммерческим программам. Прогнозы апологетов Open Source, которые возвещали скорую победу бесплатных программ с открытыми исходниками и возврат «золотого века» компьютерной истории (первые персоналки продавали вместе с бесплатным софтом), пока не спешат сбываться... но некоторые

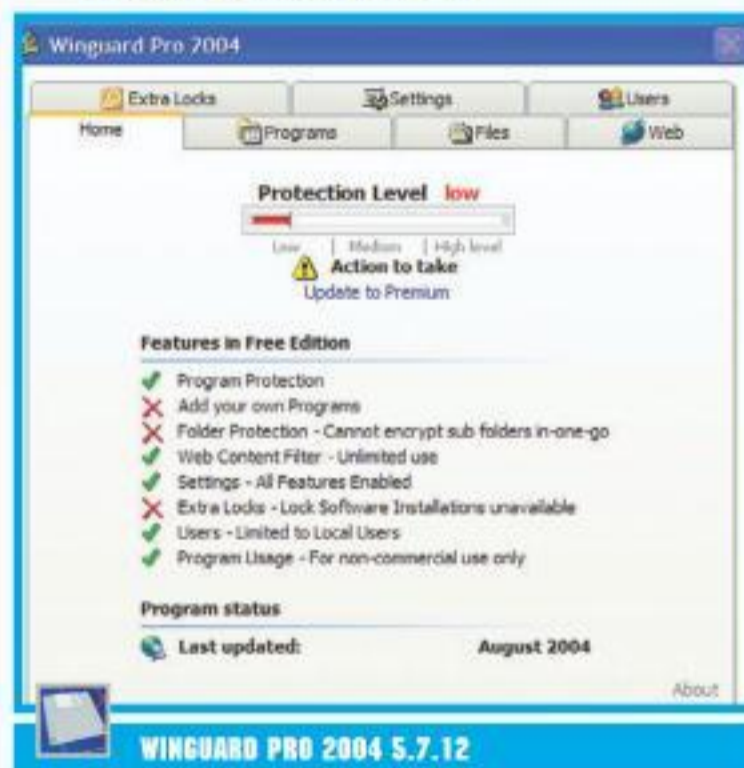
CD и DVD

## СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

WINGUARD PRO 2004 5.7.12



Разработчик: WGSoft

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.winguardpro.com

Безопасность превыше всего — об этой нехитрой истине надо помнить всегда. Поэтому если вы дорожите здоровьем своего железного друга (и своим здоровьем — психическим) и опасаетесь, что в ваше отсутствие за компьютером могут «поработать» чайники, рекомендуем поставить программу **Winguard Pro 2004**. Она может защитить паролем старые программы и запретить установку новых без вашего ведома, зашифрует нужные данные (и скроет их от глаз чересчур любопытных индивидуумов), перекроет доступ к любым категориям сайтов (по ключевым словам: например, «наркотики», «преступления», «порно» и т.п.) и поставит плотный заслон на пути тех, кто захочет что-либо изменить в панели управления или на рабочем столе.

Рейтинг: **10**

### ADVANCED FILE WORKER 1.4

Разработчик: Computer Expert-Group

Язык: русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.compexp.ru

Быстрое удаление, перемещение, переименование, резервное копирование файлов и папок — все это при помощи **Advanced File Worker** можно сделать в считанные секунды. В программе предусмотрены фильтрация файлов (по маске) и изображений (по размеру и по количеству символов), планировщик и возможность писать свои скрипты. Программа хорошая, но уж больно кустарная: дизайн, мягко говоря, любительский, а количество настроек можно пересчитать по пальцам одной руки.

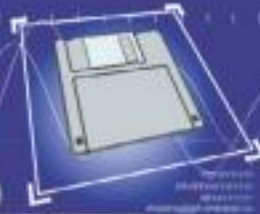
Рейтинг: **7**

### ASTERISK KEY 6.5

Разработчик: Passware

Язык: английский

Тип распространения: freeware



## ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

**Freeware.** Бесплатно распространяемая программа.

**Shareware.** Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете рабочие версии этих программ, а из "Софтверного набора" в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

**Donateware.** Разновидность бесплатно распространяемых программ. Если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как "жертвовать").

**Commercial.** Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

**Сайт:** [www.lostpassword.com/asterisk.htm](http://www.lostpassword.com/asterisk.htm)

Как показывает практика, подавляющее большинство людей предпочитают держать пароли от различных программ и сервисов в уме, практически никогда их не записывая. Предсказать последствия такого поведения несложно: через некоторое время, когда у пользователя появится несколько почтовых ящиков, а также несколько десятков аккаунтов на различных форумах и рассылках, вспомнить, где и какой пароль вводился, становится практически невозможно. Вот тут-то на помощь и придет программка **Asterisk Key**. Заполучить забытый пароль с ее помощью — дело двух секунд: достаточно нажать одну-единственную кнопку — и все тайное тут же станет явным.

**Рейтинг:** 8



## О РАЗДЕЛЕ

"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежати́на!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "Полезный софт" (составляется по статьям одноименного раздела) и "Игроманский стандарт" (крайне важные программы плана DLH, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мании").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на [SOFT@IGROMANIA.RU](mailto:SOFT@IGROMANIA.RU)!

### DEEPBURNER 1.1.2

**Разработчик:** Astonsoft  
**Язык:** английский, русский  
**Тип распространения:** freeware  
**Сайт:** [www.deepburner.com](http://www.deepburner.com)

Бесплатный аналог утилиты для записи дисков **Nero Burning Rom**. **DeepBurner** предназначен для прожига информационных, музыкальных и загрузочных CD/DVD всех сортов и калибров, а также ISO-образов. Программа умеет записывать мультисессионные диски, знакома со всеми современными CD/DVD-приводами и отличается простым и понятным интерфейсом.

**Рейтинг:** 8

### MAXTHON V1.0.0220 BETA

**Разработчик:** MySoft Technology  
**Язык:** английский  
**Тип распространения:** freeware  
**Сайт:** [www.maxthon.com/en](http://www.maxthon.com/en)

За незнакомым названием **Maxthon** на самом деле скрывается не что иное, как усовершенствованный **MyIE2** или, попросту говоря, доведенный до ума **Internet Explorer**. В отличие от своего MS-пращура **Maxthon** позволяет открывать несколько веб-страниц в одном окне, гораздо шустрее загружает сайты, на счет "раз" справляется со всплывающими окнами и обладает удобным движком для подключения плагинов. Единственный его недостаток (англоязычность) будет устранен в самое ближайшее время: плагин, который обеспечит поддержку русского языка, выйдет совсем скоро.

**Рейтинг:** 8

### SKINSTUDIO 4.3

**Разработчик:** Stardock  
**Язык:** английский  
**Тип распространения:** freeware  
**Сайт:** [www.skinstudio.net](http://www.skinstudio.net)

Отличная программка, при помощи которой можно создавать скины, кнопки, панельки и любые другие элементы интерфейса для **Windows**. Данная версия **SkinStudio** представляет собой всего лишь lite-модификацию (за полную версию придется выложить \$19,95 или \$29,95 — в зависимости от набора опций), но все самое необходимое в ней есть (импорт **msstyles**, поддержка формата **Universal Skin** и т.д.).

**Рейтинг:** 8

### SMARTFTP 1.0.981

**Разработчик:** SmartFTP  
**Язык:** английский, русский  
**Тип распространения:** freeware  
**Сайт:** [www.smartftp.com](http://www.smartftp.com)

**SmartFTP** — один из самых известных FTP-клиентов. И это неудивительно — достоинств у него хоть отбавляй: удобный интерфейс, возможность одновременной организации нескольких файловых потоков, поддержка очередей для скачивания файлов, автоматическое подключение к серверу после обрыва связи, множество настроек и, что самое главное, полнейшая бесплатность.

**Рейтинг:** 8

### SYSTEM MECHANIC 4 PROFESSIONAL

**Разработчик:** Iolo Technologies  
**Язык:** английский



**Тип распространения:** shareware  
**Цена:** \$69,95  
**Способ оплаты:** кредитная карта  
**Сайт:** [www.iolo.com/sm/index.cfm](http://www.iolo.com/sm/index.cfm)

Ультимативная системная утилита, способная заменить сразу десяток программ. **System Mechanic** умеет очищать компьютер от ненужных и неиспользуемых файлов, старых записей в реестре, spyware, убивает всплывающие окна в интернете, ликвидирует последствия неправильной деинсталляции программ, восстанавливает затертые файлы, ускоряет соединение с Сетью, дефрагментирует диски и даже обладает собственным твикером. Мало того: в **System Mechanic** интегрирован превосходный файвол/антивирус **Panda**. Увы и ах, стоит это счастье довольно дорого — аж \$69,95. Облегченная версия программы (без **Panda**) чуть подешевле — на \$20.

**Внимание: перед установкой программы отключите антивирусный монитор — в противном случае все может повиснуть.**

**Рейтинг:** 10

### VUCTIONARY 2.7

**Разработчик:** Валентин Купрович  
**Язык:** русский  
**Тип распространения:** freeware  
**Сайт:** <http://vu-software.spb.ru/dictionary>

**vuDictionary** — это бесплатная программа-переводчик. Работает она по тому же принципу, что и большинство других приложений такого рода (т.е. переводит текст в отдельном окне), и, несмотря на схожее название, не имеет никакого отношения к **QDictionary** (который переводит текст "на лету"). Словарь **vuDictionary** содержит 126 тысяч слов и выражений, что для бесплатной утилиты очень и очень много. Перевод, в отличие от традиционных программ типа **Lingvo**, осуществляется уже в процессе ввода слова, а не после того, как оно уже было набрано.

**Рейтинг:** 8

## ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

### К СТАТЬЕ "РЕЗЕРВАЦИЯ ДЛЯ ФАЙЛОВ"

#### ACRONIS TRUE IMAGE 7.0

**Разработчик:** Acronis  
**Язык:** английский, русский  
**Тип распространения:** shareware  
**Цена:** 108,36 руб.

**Способ оплаты:** кредитная карта, банковский перевод, WebMoney

**Сайт:** [www.acronis.ru](http://www.acronis.ru)

Одна из лучших программ для резервного копирования. Отличается высокой функциональностью и крайне приятным интерфейсом а-ля **Windows XP**. Особо стоит отметить ши-

рокие возможности утилиты по созданию защищенных секторов на диске и наличие мастера установки, который поможет с настройкой нового винчестера.

Рейтинг: 9

#### APBACKUP 2.4

**Разработчик:** Алексей Попов

**Язык:** английский, русский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** 390 руб.

**Способ оплаты:** кредитная карта, банковский перевод, WebMoney

**Сайт:** [www.apsoft.ru](http://www.apsoft.ru)

Средняя по всем параметрам утилита, в которой, тем не менее, есть ряд эксклюзивных фишек: возможность подключения любых внешних архиваторов, мониторинг исходных папок на предмет изменений и система оповещения о выполнении заданий.

Рейтинг: 7

#### BACKUP2004 PRO 3.4

**Разработчик:** RD Technologies

**Язык:** английский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** \$65

**Способ оплаты:** кредитная карта, банковский перевод, чек

**Сайт:** [www.backup2001.com/page2.html](http://www.backup2001.com/page2.html)

Неплохая программа, всего на полкорпуса отстающая от таких мастодонтов, как **Acronis True Image** и **Genie Backup Manager**. **Backup2004 Pro** способна упаковывать данные тремя типами архиваторов, поддерживает все типы носителей и обладает встроенной системой поиска.

Рейтинг: 8

#### GENIE BACKUP MANAGER PROFESSIONAL 5.0

**Разработчик:** Genie Soft

**Язык:** английский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** \$49,95

**Способ оплаты:** кредитная карта

**Сайт:** [www.genie-soft.com/store/gbupro.html](http://www.genie-soft.com/store/gbupro.html)

Практически идеальная утилита. Красивейший интерфейс, масса настроек, продуманная система копирования, наглядный help — перечислять достоинства этой программы можно даже не часами, а сутками и неделями напролет. Лучшая программа из всех существующих.

Рейтинг: 10

#### PARAGON DRIVE BACKUP 6.0

**Разработчик:** Paragon

**Язык:** английский, русский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** 450 руб.

**Способ оплаты:** кредитная карта, банковский перевод, WebMoney

**Сайт:** [www.paragon.ru/db](http://www.paragon.ru/db)

**Paragon Backup**, бывший некогда одним из столпов резервного копирования, ныне сдал позиции молодым и куда более симпатичным конкурентам в лице **Genie Backup Manager** и **Acronis True Image**. Во «втором эшелоне» программ для резервного копирования «Парагон» занимает лидирующие позиции, но это скорее по инерции. Дизайн программы нуждается в серьезной переработке.

Рейтинг: 8

#### SIMPLY SAFE BACKUP 2004 1.95

**Разработчик:** Cannon Technologies

**Язык:** английский

**Тип распространения:** freeware

**Сайт:** [www.simplysafebackup.com](http://www.simplysafebackup.com)

Добротная программа, которая не выделяется ничем особенным, но и без серьезных недостатков — эдакая «серая мышка». Список особенностей вполне стандартен: инкрементальное копирование, поддержка всех типов носителей (включая FTP и все эти бесчисленные дисковые форматы — CD, CD-RW, DVD+/-R и DVD+/-RW), планировщик, шифрование и защита данных паролем.

Рейтинг: 8

#### SMARTBACKUP 1.6

**Разработчик:** Online Media

**Язык:** английский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** \$29,95

**Способ оплаты:** кредитная карта

**Сайт:** [www.onlimedia.com/products/smartbackup](http://www.onlimedia.com/products/smartbackup)

Про **SmartBackup** можно было бы без зазрения совести сказать «такой же, как все», если бы не две особенности: возможность записать одну резервную копию на несколько носителей (разбив ее на отдельные тома) и интеграция с **Microsoft Task Manager** (остальные программы для резервного копирования, как правило, пользуются собственными планировщиками).

Рейтинг: 7

#### SYNCBACKUP 3.2

**Разработчик:** 2BrightSparks

**Язык:** английский

**Тип распространения:** donationware

**Сайт:** [www.2brightsparks.com/syncback/syncback-hub.html](http://www.2brightsparks.com/syncback/syncback-hub.html)

Еще одна «типовая» утилита. Резервное копирование файлов, папок, профилей, планировщик, инкрементальное копирование — все как обычно. В ближайшее время, впрочем, выйдет новая версия, в которую будет добавлен ряд новых функций.

Рейтинг: 7

#### TURBO ARCHIVER 3.00.2

**Разработчик:** Bander-LOG Software

**Язык:** русский

**Тип распространения:** freeware

**Сайт:** <http://bander-log.narod.ru/info.htm>

Спорная истина о том, что бесплатным сыр бывает только тогда, когда его качество оставляет желать лучшего, в случае с программами для резервного копирования актуальна, как никогда. **Turbo Archiver** и так-то программа далеко не самая лучшая, но хуже всего то, что в ней отсутствует поддержка инкрементального копирования — а ведь эта фишка уже давно стала стандартом де-факто.

Рейтинг: 6

#### TURBOBACKUP 3.3

**Разработчик:** Filestrim, Inc.

**Язык:** английский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** \$49,95

**Способ оплаты:** кредитная карта

**Сайт:** [www.filestream.com/turbobackup](http://www.filestream.com/turbobackup)

Основной особенностью этой программы



### ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В «Игроманский стандарт» входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе «CD-Мания».

Антивирус Касперского Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.5, CheMax 4.2 и CheMax Rus 2.9, DirectX 9.0c, DivX 5.2, K-Lite Mega Codec Pack 1.03, RAD Video Tools, WinRAR 3.40 Beta 5, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.5, Winamp 5.0.5.

является резервное копирование по «шаблонам» (My Photos, My Music, My Favorites, My Outlook Express Contacts, My Outlook Express Messages). В остальном она ничем не отличается от других программ этой категории. Все бы хорошо, но за те же деньги можно купить и куда более солидный Genie Backup Manager.

Рейтинг: 8

#### UNIVERSAL BACKUP 1.1

**Разработчик:** MultiWorks Technology

**Язык:** русский

**Тип распространения:** freeware

**Сайт:** [www.newtech.ru/%7Emwtech/ubackup/ubackupdoc.htm](http://www.newtech.ru/%7Emwtech/ubackup/ubackupdoc.htm)

**Universal Backup** не в состоянии тягаться с такими монстрами резервного копирования, как, например, Genie Backup Manager, но у нее есть одно небольшое, но исключительно важное преимущество — возможность работы под старую добрую DOS, которая может оказаться полезной при полном крахе системы.

Рейтинг: 7

#### DRIVER MAGICIAN 1.9

**Разработчик:** Gold Solutions

**Язык:** английский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** \$29,95

**Способ оплаты:** кредитная карта, PayPal

**Сайт:** <http://www.drivermagician.com/>

**Driver Magician** предназначен исключительно для резервного копирования драйверов. Благодаря ему вам не придется заново искать драйверы для всех устройств при переустановке системы — все они будут лежать в одном каталоге.

Рейтинг: 7

#### DRIVERGUIDE TOOLKIT 1.1

**Разработчик:** iCentric Company

**Язык:** английский

**Тип распространения:** shareware

**Цена:** \$19,99

**Способ оплаты:** кредитная карта

**Сайт:** <http://www.driverguidetoolkit.com/>

Эта утилита занимается тем же самым, что **Driver Magician**, — осуществляет резервное копирование драйверов. Кроме того, она умеет распознавать неидентифицированные системой устройства, выводит исчерпывающую статистику обо всех узлах PC (и установленных на нем программах) и обладает собственной системой для поиска апдейтов к драйверам.

Рейтинг: 8





# ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

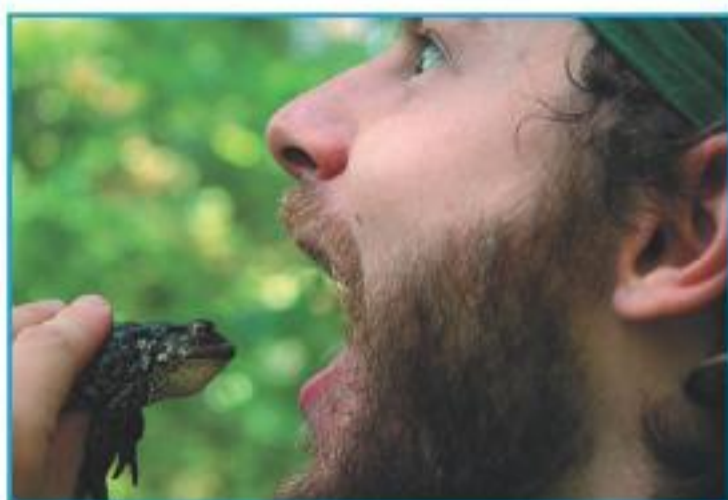


НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

# ИНТЕРНЕТ

## СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ  
E-MAIL РУБРИКИ: [INTERNET@IGROMANIA.RU](mailto:INTERNET@IGROMANIA.RU)



Приветствую всех! С момента запуска аналитических статей в разделе "Игра в онлайн" от вас пришло множество одобренных писем, а также немало сообщений с предложениями конкретных тем. Некоторые из них крепко

схвачены нами и будут превращены в интересные статьи в самое ближайшее время. А пока спешите читать обещанный в позапрошлом номере материал "ПингвиноМания", рассказывающий о трудных буднях пингвиноостровцев из **Edelweiss Medienwerkstatt** — все о появлении на свет и развитии игры **YetiSports**. Заявленная в прошлом номере статья "Цена игры" Марины Орловой в самый последний момент не поместилась на его страницы — ох уж мне этот тотально не приспособленный к онлайн **Doom3**. Читайте в этом — кто, как и сколько зарабатывает на онлайн-играх.

В следующем выпуске в аналитическом разделе мы собираемся рассказать о феномене **Diablo2** — игре, которая, несмотря на солидный возраст, популярна и по сей день.

В неигровом же разделе рубрики в следующем номере вас ждет детальный обзор самых лучших на сегодняшний день сетевых движков. PHP, конечно, один из лучших, но ведь есть и другие.

С прошлого номера начал работу почтовый ящик **URLs@igromania.ru**, на который мы принимаем от вас ссылки на интересные сайты. Продолжайте присылать на него самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы уже в следующем номере журнала 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"). Самых успешных ссылкосборщиков и урлосборщиков мы обязательно премируем... Обратите внимание, что не надо присылать ссылки на различные порталы с сотнями флэш-игр или на новостные сайты (некоторые из вас поступают именно так). При выборе интересных сайтов ориентируйтесь на то, какие сайты мы описываем на страницах "Мании".

И не забывайте, что мы ждем обратной связи от вас не только на нашем форуме, но и напрямую по почте. Пишите на e-mail рубрики и непосредственно на мой почтовый ящик — **MakarenkOFF@igromania.ru**. Предлагайте, советуйте, рекомендуйте. Помните, что темы для многих статей исходят именно от вас...

Алексей Макаренков

### Почта — медным тазом?

И снова спам. Интернет-зараза, пожирающая миллиарды долларов крупнейших провайдеров, отгрызающая солидные куски от дохода крупнейших компаний, деятельность которых связана с интернетом. Ну и нам, простым пользователям, от спама тоже вреда куда больше, чем пользы. Полезных писем попадаетеся — раз-два и обчелся, а почтовые ящики приходится чистить по несколько раз в день, удаляя десятки, а в особенно "рыбные" дни и сотни сообщений.



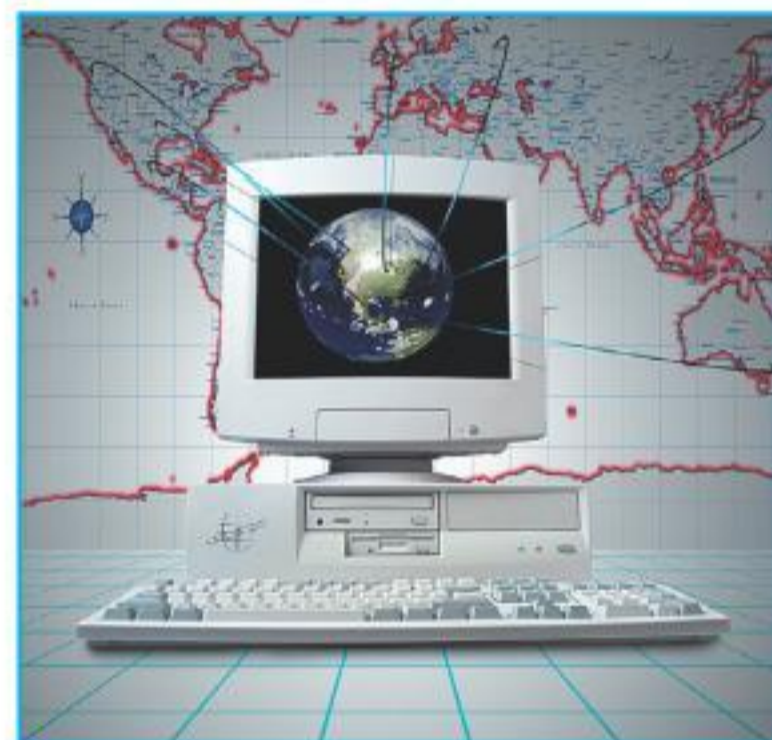
При этом основная масса спама — более 98% — рассылается старым добрым способом, через e-mail. В независимой компании **MessageLabs** почесали тыковку и решили выяснить, а нельзя ли как-нибудь избавиться от назойливых сообщений, приходящих по почте. И вместо того чтобы денно и нощно разрабатывать какой-нибудь суперпродвинутый почтовый фильтр, умело выуживающий из корреспонденции спам, они опросили ряд крупных компаний, работающих в Сети. И выяснилось презабавное обстоятельство. Оказалось, что больше половины таких компаний могут, в

общем-то, потуже затянуть пояса, распустить пупки и... вообще отказаться от использования e-mail. То есть электронная почта им вовсе даже не за надобностью. И без нее можно! А не будет электронки, не будет и спама.

Логика, безусловно, гениальная. Единственный ее минус — простого пользователя отучить пользоваться любимым **The Bat!** или "Аутлюком" будет куда как сложно. Но и тут эксперты **MessageLabs** проводят грамотную политику в стиле жесткого черного пиара. Они призывают простых интернетчиков не помогать зарвавшимся спамерам. В качестве примера приводят самого **Алана Ральски** — известного спамера, который до сих пор зарабатывает баснословные деньги на рассылке рекламных сообщений и которого никак не может сцапать наручниками за запястья налоговая полиция. Они бы и рады, но все сервера, которые использует бригада Ральски (всего несколько человек) для рассылки почты, находятся в Китае и Корее, куда даже американские спецслужбы дотянуться при всем желании не могут.

### В сто раз быстрее

Сначала был диалап. Все радовались запредельным скоростям 9600 и плясали, когда стало 14400. Потом началась эпоха выделенных линий. Западные пользователи снисходительно улыбались, глядя на нас, отплясывающих лезгинку под 36600, и потрясали толстым оптическим каналом. Потом выделенки добрались и до России, но потрясти кого-либо толщиной отечественных каналов нам уже не довелось — Запад глумливо тыкал в нашу сторону пальцем и вовсе щеголял новомодным ADSL. Когда ADSL добрался наконец до страны вечной зимы и бурого мишки, расписанного под хохлому, оказалось, что там, за бугром, удумали совсем уж неприличную штуку. Штука называлась сеть на основе нанотех-



нологии, и в самом ближайшем будущем именно она собирается стать стандартом де-факто в индустрии сетевого доступа. Еще полгода-год, и можно будет умножать максимальную ADSL-скорость сразу на сотню, а то и на целую тысячу. Начинаем потихоньку готовиться. Года через два-три и до нас докатится... А пока дружно отправляемся на сайт <http://sc.com> говорить спасибо компании **Superconnect** за чудо-разработку и вникать в тонкости технологии.

### Горячие финские... интернетчики

Способов откосить, как принято выражаться, от армии существует превеликое множество. Теоретических. Куда меньше иногда работающих способов откоса. И уж совсем мало — стопроцентных. Можно поступить в институт. Но там может в самый неподходящий момент не оказаться военной кафедры, и прямо из лекционного зала придется маршировать на плац какой-нибудь дальневосточной военной части.

Можно упасть на больничную койку с острым приступом гнойного аппендицита, плавно переходящего в хронический гастрит, обострен-

ный перфоративной язвой желчного протока. Но никто не гарантирует, что врача, которому была всеми правдами и неправдами всунута компенсация в денежном эквиваленте, не скрутят завтра-послезавтра, и ваш язвенный перфоративный аппендицит не станет пропуском в ракетную часть города, например, Тобольска.

Можно, конечно, воспользоваться дедовским методом. Одной ногой — в унитаз, чуть поскользнуться, и вот он — открытый перелом. Но это, увы, не панацея, а лишь отсрочка неминуемого.

Но это у нас. В России! То ли дело на родине горячих парней — в Финляндии. Там все строго. Особенно медкомиссия. Чуть температура у горячего финского парня на один градус горячее или, не дай Бог, ниже положенной отметки — все, никакой тебе армии. Сиди дома, лечись! Выздоровеешь, там видно будет. А уж если с психикой какие нелады — тут уж и вовсе хана. Не видать тебе армии как своих ушей. Это при том, что некоторых финнов хлебом не корми, дай послужить. Это, наверное, оттого, что в финской армии довольствие очень даже, и стипендию платят не из маленьких.

Но нескольким финским пацанам не так давно так и не удалось прорваться в славную финскую армию. До врачей долетели слухи, что ребята, собирающиеся топтать кирзу, слишком уж пристрастились к интернету. Часами серфят, ночи напролет просиживают. Врачей это смутило, и они задали потенциальным воякам прямой вопрос: *“Можете без интернета?”* Пацаны почесали тыковку, прикинули свои возможности и не менее прямо ответили: *“Никак нет!”* За что тут же поплатились. Были отстранены от службы без права восстановления и отправлены в пожизненный запас.

Вот такие пироги. И это при том, что служить по призыву в финской армии полагается всего полгода. Уж если финские парни какие-то шесть месяцев без интернета не могут, то что говорить о наших красноглазых интернетчиках, которым в вежливой форме предлагается обходиться без Сети целых два года. Не удивительно, что они бегают от призывной комиссии...

## Касперский рывок

**“Лаборатория Касперского”** наращивает обороты. Когда-то обновления для **“Антивируса Касперского”** выходили раз в неделю. Но это было давно, когда компьютеры были еще большие, а вирусы несовершеннолетние. Компьютерные паразиты эволюционировали, становились совершеннее и изворотливее. Обновляясь раз в неделю, антивирус уже не мог сцапать очередного пронырливого сетевого червя за хвост. Пришлось выпускать обновления раз в день. И вот настало время, когда и этого оказалось мало. Количество вирусов и их модификаций растет столь быстро, что “Лаборатории” пришлось перейти на новый режим работы — выпускать обновления раз в час! Интернетчикам же остается лишь не щелкать клювом да вовремя обновлять антивирусные базы, чтобы не подцепить очередную интернет-заразу.

## Имитатор

Вы приходите на работу, вешаете плащ на гвоздик, завариваете себе чашку ароматного кофе, включаете компьютер, играете в какую-нибудь нехитрую игру а-ля “Сапер”, подключаетесь к Сети, заходите на любимый XXX-ресурс и начинаете, поплотнее уткнувшись носом в монитор, имитировать рабочую

деятельность. И вот из экрана всей пышностью своих форм прямо на вас прет эротически настроенная блондинка, и вдруг... вам на плечо ложится крепкая мужская ладонь и крепко сжимает. Начальник дружелюбно заглядывает в ваши еще не отошедшие от похоти глазки, обнадеживающе улыбается и приглашает пройти в кабинет для душевной беседы по поводу процента от вашей зарплаты, которую вы готовы пожертвовать в фонд компании на оплату непредусмотренного бюджетом фирмы трафика.

По статистике

Что, знакомая ситуация? Впрочем, не все так плохо. Мастера-энтузиасты, предпочитающие на рабочем месте развлекаться, а не заниматься своими прямыми обязанностями, обо всем позаботились. В Сети началось массовое распространение сайтов, имитирующих окна популярных “рабочих” программ — **Word, Excel, Photoshop**. Вы спокойно серфите по интернету, а начальнику, даже подошедшему достаточно близко, кажется, что вы напряженно трудитесь. В самом ближайшем будущем прогнозируется массовое появление подобных сайтов в рунете. Ну что ж, с нетерпением ждем...

## Дип-психоз и иже с ним

Сколько вы проводили времени за компьютером, что называется, за раз? Так, чтобы сесть и не вставать? Час? День? Сутки? Больше? Кто это тут не верит, что можно больше?! Зря, батенька, зря... Один товарищ по прозвищу “Зеленый”, а по национальности тайванец просидел не вставая за компьютером... девять месяцев. Еще в начале этого года он надежно обосновался в одном из интернет-кафе. Сначала только играл. Потом понял, что надо где-то брать деньги на оплату сетевого времени, и нашел в интернете нехитрую работенку. Пищу товарищу доставляли прямо к компьютеру официанты интернет-кафе. Поговаривают, что спал Зеленый прямо на клавиатуре и даже в туалет отлучался от силы раз в два дня. Впрочем, это сомнительно — против физиологии-то не попрешь.

Интернетоман и дальше бы наверняка с удовольствием продолжил свои компьютерные бдения, но администрации кафе сильно не понравилось, как пахнет Зеленый, и они насильно приказали ему покинуть кафе и срочно ополоснуться. Чем Зеленому и пришлось спешно заняться, после чего он чистый, но не очень довольный вернулся обратно в кафе, где его уже поджидали репортеры. *“Как, — спрашивают, — дошли до жизни такой, товарищ Зеленый!” — “Да, — отвечает, — ничего сложного. Я бездомный, на гостиницу денег не хватало, в ящике на улице жить тоже не дело, а интернет-кафе у нас дешевые, на пособие выходить в Сеть можно. А на еду я прямо в интернете заработал”.*

Человек почти год жил в интернете без всяких дип-костюмов и прочих приспособлений. А вы говорите — сутки?!

## Немного статистики

**AOL** провела исследование, в ходе которого стало понятно, что за полгода в Сети заметно выросло число пользующихся интернет-пейджерами (**ICQ, Miranda** и им подобные) вместо электронной почты. Еще в начале 2004-го лишь 15% пользователей интернета обращались к аськам так же часто, как к e-mail. На сегодня же каждый четвертый интер-

нетчик предпочитает связаться с приятелем по мессенджеру, а не по электронке.

Если дело так пойдет дальше, скоро проблема спама сама собой сойдет на нет. Впрочем, наверное, спамеры тогда перейдут на ICQ-спам.

## Порновойны

Еще в конце июля правительство Китая объявило войну порносайтам, базирующимся на китайских серверах. К делу было привлечено население страны. Каждому гражданину, доложившему о найденном порноресурсе, выносили публичную благодарность. В очередь за благодарностями выстроилось более двадцати тысяч китайцев. С одной стороны, немало, с другой — по сравнению с общим числом жителей почти ничего.

Война целый месяц шла полным ходом — закрывались XXX-сайты, блокировались домены... Но только в начале сентября состоялось первое судебное разбирательство. Причем в зал суда привели вовсе не какого-нибудь зажиточного владельца порнопортала. На скамейке обвиняемых оказалась... **Вонг Ян Ли** — известная стриптизерша, в частности промышленная демонстрацией своих прелестей в интернете. Теперь Ян Ли будет представлять свои несомненные достоинства не интернет-общественности, а узкому кругу недалеких тюремных надзирателей, с которыми ей предстоит коротать дни и ночи в течении ближайших четырех лет.

## Педо да? Педо нет!

В Англии совсем недавно была проведена беспрецедентная акция по отлову за шкуру и водворению насильно в камеры предварительного заключения самых разнузданных, самых отпетых виртуальных педофилов. Точнее, сами педофилы вполне себе реальные, но страсть свою они удовлетворяли именно в виртуальности, скачивая с XXX-сайтов себе на винчестеры гигабайты фоток антицеломудренной направленности. Подобная, скажем так, продукция по ряду характеристик не стыкуется с некоторыми статьями английского закона. Точнее, рассматривать ее можно (в темной комнате с закрытыми глазами), а вот хранить и уж тем более тиражировать — категорически нет.

Но как выловить педофила, если он, супостат, на детишек на улице не кидается, на свидания их из чатов не выманивает и вообще весь из себя приличный англичанин, только на винчестере своего компьютера хранит черт знает что? Английские полицейские, не мудрствуя лукаво, собрались общим числом в пятьсот голов, да и прошли дружным рейдом по нескольким тысячам квартир, краешком глаза косясь на винчестеры простых англичан. И “накосили” они, таким образом, ни много ни мало, а целых 50 с хвостиком отпетых педофилов, которых тут же и повязали.

По понятным причинам педофилы были сильно раздосадованы и даже возмущены столь наглым способом их отлова. Но полицейским каким-то образом удалось узаконить свое поведение, в результате чего педофилы были подвержены процедуре всенародного порицания (в средствах массовой информации), оштрафованы и отпущены по домам. А полицейский департамент отправился на заслуженный отдых готовиться к очередному антипедофильному рейду. ■

# ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ ДВИГАТЕЛЬ СЕТЕВОГО ПРОГРЕССА

Строительство мощного сайта на бесплатном сетевом движке **PNP-Nuke** — дело, доступное почти каждому. Хотя, может быть, для некоторых поначалу все выглядело довольно сложно. Большинство из вас справилось с поставленной задачей. Однако некоторые моменты вызвали ряд вопросов, на которые мы оперативно отвечали по электронной почте, на форуме нашего журнала и в организованной “Горячей линии” на [www.skoks.com.ru/nuke](http://www.skoks.com.ru/nuke). Поскольку многие пробовали себя в качестве веб-дизайнеров впервые в жизни, то и вопросы были разной степени сложности. Сегодня мы ответим на самые популярные из них, поступившие по материалам первой и второй статьи цикла.

**[B]: Я все сделал, как написано в статье, но у меня отображается пустая страница.**

**[O]:** Так начинаются приблизительно 90% вопросов. И в 99% это объясняется неправильной настройкой файла конфигурации **config.php** (см. **рис. 1**).

Посему рассмотрим более подробно, что это такое. В файле находятся основные настройки сайта, необходимые для взаимодействия с базой данных (далее **БД**). В него надо внести следующие данные (если вы делали **ВСЕ**, как рекомендовано в нашем руководстве):

```
Sdbhost = "localhost";
Sdbuname = "root";
Sdbpass = "" ;
Sdbname = "nuke";
Sprefix = "nuke";
```

Рассмотрим, что означает каждый из этих параметров.

**Sdbhost** — это хост БД. Не вдаваясь в подробности, нужно просто написать в этой строчке слово **localhost**. Когда будете выкладывать сайт в интернет, администратор сообщит новое значение для хоста БД.

**Sdbuname** — имя пользователя БД. В “Денвер-2” по умолчанию написано имя пользователя **root**. Аналогично — то же самое имя задается и в **PNP-Nuke** (при желании нового пользователя можно создать, используя **phpMyAdmin** в разделе *Привилегии*).

- 1 Так должен выглядеть **config.php**, если вы точно следовали нашим указаниям.
- 2 Попытка установить тему с несовпадающим названием (как на **рис. 5**). Чтобы это исправить, нужно переименовать папку **Super Nuke** в **Nuke**.

```

51 Для регистрации пользователей и администратора
52 Для регистрации пользователя и администратора
53 Сделать автостарт

```

```

46 *****
47
48 $dbhost = "localhost";
49 $dbuname = "root";
50 $dbpass = "" ;
51 $dbname = "nuke";
52 $sprefix = "nuke";
53 $user_prefix = "nuke";
54 $dbtype = "MySql";
55 $sitekey = "34D778A79367_4b326d9_3a742646c9";

```



**Sdbpass** — пароль для доступа к БД. Пароль задается при регистрации нового пользователя (см. выше). По умолчанию для **root** пароль не задан! Его поле остается пустым.

**Sdbname** — имя БД. Его мы указываем при создании новой БД в **phpMyAdmin** (этот процесс описан в первой статье). Если вы задали имя, отличное от **nuke** (как в статье), например **supersite** или еще как-нибудь, то именно это название должно быть записано у вас в файле конфигурации **config.php**.

**Sprefix** — префикс для таблиц БД. Префикс — это приставка у названий таблиц. Они нужны для того, чтобы разные таблицы не получили одни и те же данные. Предположим, у вас установлен **PHP Nuke** и форум **phpBB** без префиксов. Тогда у вас по умолчанию должны появиться две таблицы с одинаковым именем — **users**. При этом их нормальная работа — невозможна! Вместо двух окажется только одна таблица, к которой и будут направлены все обращения. Благодаря префиксам можно избежать подобной ситуации. Если установить для **PNP-Nuke** префикс **nuke\_**, а для **phpBB** — **forum\_**, то возможность пересекающихся названий будет значительно снижена. В случае, который мы рассматривали выше, автоматически будут образованы таблицы **nuke\_users** и **forum\_users** (**users** теперь является только частью имени).

Некоторые после регистрации админа на сайте меняют данные в конфигурационном файле. Этого делать нельзя! Определение пользователя БД и админа сайта — две абсолютно разные вещи. Данные об админах (как, впрочем, и о юзерах) хранятся в БД.

У особо несчастливых читателей движок не заработал с первого раза даже при правильных настройках. Это уже никак не связано с самим движком и полностью лежит на совести операционной системы. Пути **Windows** неисповедимы.

При таких печальных обстоятельствах нужно:
 

- перезагрузить компьютер;
- удалить “Денвер-2” (подробности см. ниже);
- снова перезагрузить компьютер;
- заново установить “Денвер-2”;
- повторить все, что было написано в статье по настройке сайта.

Ошибки подобного рода наполовину относятся к области глубокой метафизики. Поэтому отдельные специалисты-“нюководы” рекомендуют выполнять указанный порядок действий после соответствующей подготовки (например, натянув на голову красную вязаную шапочку с помпоном). По ходу операции будьте внимательны и контролируйте свои действия (используя в момент перезагрузки позу лотоса и энергичное натирание чакр руками).

**[B]: Как правильно удалять сервер?**

**[O]:** Чтобы удалить сервер, нужно его остановить (**Stop servers**), снести папку **WebServers** и перезагрузить компьютер. После этих несложных манипуляций вы избавитесь как от сервера, так и от вирту-

### ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

- [www.skoks.com.ru/nuke](http://www.skoks.com.ru/nuke) — “Горячая линия” и все файлы к статьям.
- <http://dklab.ru/chicken/web/base.html> — развернутый FAQ по “Денвер-2”.
- [www.rus-phpnuke.com](http://www.rus-phpnuke.com) — русскоязычный сайт PHP-Nuke.
- [www.phpnuke.org](http://www.phpnuke.org) — официальный сайт PHP-Nuke.

ального диска, на котором он находился. Если при последующей загрузке компьютера система сообщает, что не найдено одно из приложений (на которое ссылается ярлык), следует посетить список автозагрузки и удалить ярлык “Денвер-2”.

**[B]: Я установил “Денвер”, но даже после запуска сервера [www.nuke.igromania.ru](http://www.nuke.igromania.ru) остается недоступен как localhost, так и другие локальные домены.**

**[O]:** В данной проблеме снова виновата система **Windows**... Вернее, ее неправильные настройки. Поэтому не стоит сразу ругать Билла Гейтса.

Причин может быть несколько... Рассмотрим проблемы и методы их устранения по порядку.

**1. У вас отключена служба “DNS-клиент”.** Идем в *Панель управления/Администрирование/Службы* и смотрим на “служебное состояние”. Должно быть отмечено *Работает* (см. **рис. 2**). Если служба отключена, то подключаем ее и радуемся устранению проблемы. Оговорюсь, что сказанное актуально для систем семейства **NT** (**Win NT, 2000, XP, 2003**).

**2. Вы работаете в автономном режиме.** Когда **Internet Explorer** (далее **IE**) открывает страницы не из Сети (или с локально сервера), а из своего кэша. Грубо говоря, кэш — это папка, куда **IE** складывает ресурсы открываемых страниц, включая картинки, **flash** и прочее. Автономный режим вы могли включить сами по настойчивой просьбе **IE**, который ошибочно выдал сообщение: “Подключение к интернету сейчас невозможно. Чтобы просмотреть файлы интернета, сохраненные на вашем компьютере, выберите **Работать автономно**” (см. **рис. 1**). Избавиться от навязчивого сервиса, не переходя в автономный режим и не подключаясь к Сети, можно через меню **IE** — *Сервис/Свойства обозревателя/Подключение*. В разделе *Настройка удаленного доступа* отметьте пункт *Никогда не использовать*.

**3. Причиной является включенный прокси-сервер.** Зачастую в **Windows** по умолчанию включен прокси-сервер, из-за которого и не работает наш сайт. Чтобы его отключить, отправляемся в меню **IE** — *Сервис/Свойства обозревателя/Подключения/Настройка/Дополнительно* — и отключаем галочку *Использовать прокси-сервер...*

Многие версии **Windows** поставляются с включенным по умолчанию прокси-сервером. Это может вызвать некоторые проблемы при работе с “Денвер-2” (впрочем, легко разрешимые).

# ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

## ХВАТИТ РАЗДУМЫВАТЬ! ПОРА ПОКУПАТЬ КАРТОЧКИ



## НОВЫЕ ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ, НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru

Если после запуска "Денвер-2" страница <http://localhost> не работает, вероятнее всего, вам нужно отключить прокси-сервер в настройках браузера (как было описано выше, в пункте 3). Для "простых" хостов (вроде localhost, test, dklab) обычно достаточно установки флажка *Не использовать прокси-сервер для локальных адресов* (вкладка *Свойства обозревателя/Подключение/Настройка сети/Дополнительно*).

Если localhost работает, а test1.ru (и вообще — все хосты, имя которых состоит из нескольких частей) — нет, то, вероятно, ваш браузер не может определить последний хост как локальный. Такое, увы, бывает. Необходимо либо полностью отключить прокси-сервер, либо же перечислить хосты в списке *Подключение/Настройка сети/Дополнительно/Исключения*.

**[В]: Какие файлы нужно заливать на сервер хостера, чтобы сайт появился в Сети? На локальном сервере уже все сделано.**

**[О]:** Многие сделали сайты быстрее, чем мы ожидали. Подробно о том, как выкладывать сайт в Сеть, говорится в третьей части цикла. Здесь же кратко опишу очередность действий.

— Делаем бэкап БД (*КП сайта/Сохранить БД*).

— Заливаем на хостинг через FTP все файлы и папки из `C:\WebServers\home\l\l\igromania.ru\www\`.

— Используя phpMyAdmin на хостинге, восстанавливаем БД из дампа (также, как мы ее восстанавливали на локальном диске во время установки PNP-Nuke).

— Обновляем config.php, исправляя параметры на данные хоста (если сомневаетесь в правильности заполнения, обратитесь к админам хостинга).

**[В]: Как создавать блоки и меню навигации?**

**[О]:** Чтобы создать новый блок, переходите в *КП сайта/Блоки*. Заполняете поле с содержимым блока — обычным HTML, и меню готово! Там же можно работать с баннерами и счетчиками.

**[В]: Уже есть PNP-Nuke 7.3, почему тогда на диске лежит 7.1?**

**[О]:** Новая версия PNP-Nuke вышла уже после того, как основная часть цикла ждала очереди в типографию. Тем не менее мы оперативно отреагировали на эту новость, и заключительная статья содержит информацию об установке новой версии движка. Она не содержит глобальных изменений и не очень отличается от 7.1. Все, что было сделано в старой версии движка, будет работать и в новой.

**[В]: SimpleTheme позволяет располагать полосы с блоками только вертикально. Как расположить их горизонтально?**

**[О]:** Моей задачей при построении SimpleTheme было объяснить все максимально просто и доступно для каждого. Если вы уже научились основам и желаете большего, узнать тонкости вопросов темы оформления можно, например, посетив сайт [www.rus-phpnuke.com](http://www.rus-phpnuke.com).

**[В]: Как менять дизайн сайта, я понял, а как быть с форумом? Изменение темы сайта на его отображение никак не влияют.**

**[О]:** У форума существуют собственные темы, однако их использование не обязательно. Следует в контрольную панель форума — <http://l\l\igromania.ru/modules/Forums/admin/index.php>. В ней нас интересует пункт *Стили/Управление*. Запускаете ссылку "изменить" справа от единственной установленной у вас темы. Появится окно, в котором можно отрегулировать настройки дизайна форума.

**[В]: Я установил тему "Super Nuke", но вместо сайта я не увидел ничего.**

**[О]:** Виной всему — название темы (имя папки с ней, см. рис. 5-6). Оно не должно содержать ни пробелов, ни символов кириллицы. Переименуйте папку, например в Nuke (часть имени после пробела), и обновите сайт. Если это не помогает, идите в phpMyAdmin. Выберите БД nuke и в таблице nuke\_config измените в поле Default\_Theme имя темы на правильное.

**[В]: Я не могу разместить JavaScript-код в блоке.**

**[О]:** Возможно, это чрезмерная подозрительность PNP-Nuke к "опасному" коду. Он отфильтровывает ваш код или просто не создает блок. Чтобы обойти проблему, вы можете обновить движок до версии 7.3 или попробовать изменить значение content искомого блока в таблице nuke\_blocks на необходимое.



Хотя многие трудности возникают из-за банальной невнимательности, понять начинающих "нюкеров" можно (все когда-то начинали). Не все сразу. Придет *"и опыт, сын ошибок трудных..."*, как говаривал Александр Сергеевич Пушкин. И мы вам будем помогать по мере сил. Не стесняйтесь задавать вопросы в "Горячей линии", не забывайте про электронную почту и берегите нервы. Они вам пригодятся, когда вы будете отвечать на вопросы начинающих в качестве администратора своего крутого сайта на движке PNP-Nuke. ■



# Интересное в Сети

## [www.pereskaz.by.ru](http://www.pereskaz.by.ru)



“Война и мир”, “Горе от ума”, “Гроза”, “Герой нашего времени”... И все это — за одно лето?! Кошмар! Летом хочется купаться, загорать, ходить в походы, а не сидеть, свернувшись запятой-мутантом на диване, уткнувшись носом в книгу. Можно пойти коротким путем. Прочитать сокращенные версии произведений, включенных в школьную программу. “Война и мир” на 10 страницах. “Горе от ума” — на двух.

Предупреждаем: практика подобного, извините за выражение, “читания” — порочна по своей сути. Настоятельно рекомендуем, прочитав сокращенный вариант, вернуться к оригиналу и ознакомиться с полными версиями произведений. Разумеется, когда на это будет время.

## [www.qsl.net/kc8jpp/mouse.html](http://www.qsl.net/kc8jpp/mouse.html)

Хорошо известно, что компьютерщика можно опознать по совокупности трех признаков: красным от недосыпа глазам, растрепанному виду и титанических размеров указательному пальцу на правой руке — от постоянного кликания по левой кнопке мышки. Чем продвинутой пользователь, тем больше палец. На сайте вы можете с легкостью выяснить уровень своего профессионализма. За десять секунд необходимо нажать как можно больше раз. Сумеете надавить на клавишу больше 33 — вы настоящий мастер. У меня, например, после десятиминутной тренировки получилось больше 100. Странные какие-то у заграницы понимания о профессионализме.

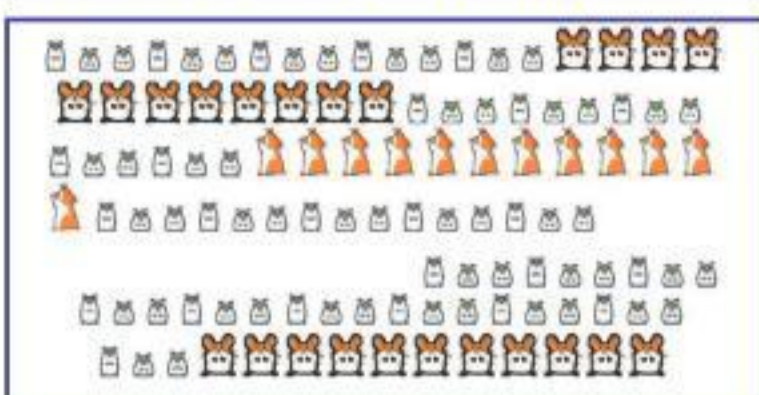


## [www.tvhistory.tv](http://www.tvhistory.tv)



У всех — ну, почти у всех — есть дома телевизор. Некоторые его даже смотрят. А кому-то даже выпало счастье смотреть видеофильмы на домашнем кинотеатре, возбуждать свои барабанные перепонки звуком из 5.1-акустики... А попробуйте отмотать лет шестьдесят назад, и уже даже в самом крупном городе по пальцам можно пересчитать владельцев телевизоров. На сайте подробно рассказано о том, как зарождалась, вставала на ноги, расправляла плечи и развивалась ТВ-индустрия. С начала двадцатого века до наших дней. В аналитическом разделе сайта можно ознакомиться с перспективами развития кино.

## [www.oceanbluepools.com/hamster](http://www.oceanbluepools.com/hamster)



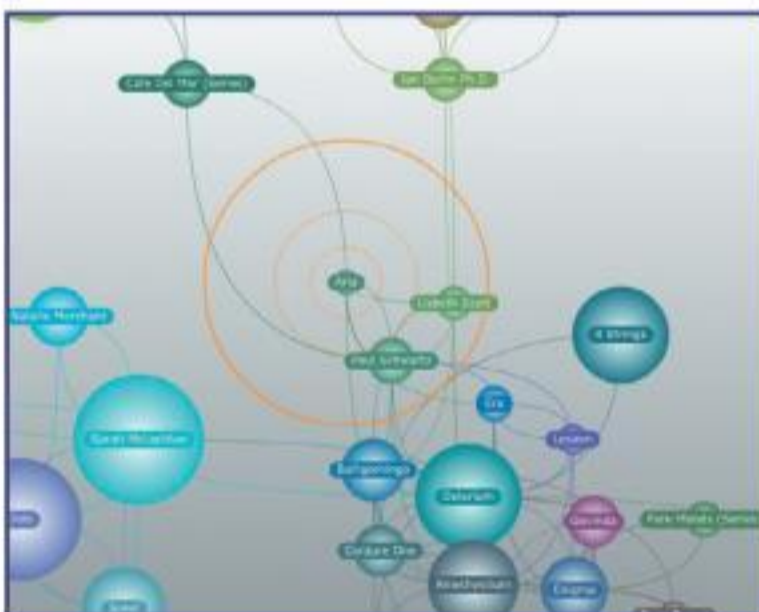
Хомяки и суслики снова зажигают. На этот раз на сайте дизайнеров бассейнов для забурных приусадебных участков. Мохнатые бестии пляшут сразу на нескольких экранах.

## <http://autoexotica-2004.msk.ru>



Подборка лучших фотографий с фестиваля “Автоэкзотика-2004”. Во что только не превращают автовладельцы своих четырехколесных коней!

## [www.musicplasma.levillage.org](http://www.musicplasma.levillage.org)



Музыкальный поисковик, сделанный на флэше. Задав название какой-либо музыкальной группы, вы на выходе получите всю ее дискографию, историю создания и развития. Но выделяется поисковик среди других подобных тем, что в наглядной графической форме выводит схему связей данной группы (и отдельных ее участников) с другими исполнителями.

## <http://soft.mail.ru>

Каждый день только в российской части интернета (рунете) появляется больше десятка новых программ. Обновляется куда больше. Быть в курсе всего — очень сложно. И вот понадобился вам, скажем, онлайн-переводчик, вы заходите на “Яндекс” или “Гугл”, набираете в строке поиска заветные “бесплат-

ный переводчик” и глупо тарашитесь на несколько тысяч ссылок на разные утилиты. Что же выбрать? Какую программу скачать?

Именно в этом случае на помощь приходят порталы, на которых собирают и сортируют



самые различные утилиты. Нужны программы для работы с почтой — не проблема. Хотите shareware-игру — всегда пожалуйста. Требуется мощный брандмауэр — вот вам самый лучший... Подобных служб в Сети — множество. Одна из лучших — **SOFT@Mail.RU**. От прочих софт-проектов портал отличается, в первую очередь, интересной разветвленной структурой. Это вам не просто нагромождение утилит. Все систематизировано, каждой программе проставлена оценка — сразу видно, что стоит скачивать, а что нет. К каждой софтинке прилагается подробное описание на “великом могучем”, так что не придется мучиться с переводом опусов зарубежных авторов. Не будет обычной проблемы, когда для того, чтобы скачать программу-переводчик, нужно сначала прочитать инструкцию на английском, которую можно прочитать, только скачав программу-переводчик.

Помимо каталога программ, на сайте есть постоянно обновляемая колонка новостей, большая подборка тематических статей, “живой” форум, на котором ведутся дискуссии по самым различным вопросам. Что немаловажно (и что очень редко можно встретить на других похожих порталах) — **SOFT@Mail.RU** активно сотрудничает с молодыми разработчиками софта. У вас есть какая-то программа, которую вы никак не можете “продвинуть в массы”? Теперь это — не проблема. Заходите на сайт, читаете инструкцию, выполняете требования, и через несколько дней ваша программа уже размещена на сайте и анонсирована в интернет-рассылке, на которую на данный момент подписано более 150 000 интернетчиков.

Всем пользователям Сети рекомендуем. Однозначно — в закладки.

## [www.luetke.com](http://www.luetke.com)



Необычные картины и скульптуры художника **Иакова Лютке**. Одни — забавные, другие — жутковатые. Особенно рекомендуется к изучению фанатам серии **Fallout**.

## ФЛЭШ-ИГРЫ

Теперь описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. Если раньше мы часто давали описания какого-то игрового флэш-портала и обращали ваше внимание на одну-две наиболее выдающиеся игры на нем, то теперь мы будем делать это редко. Практика показывает, что на большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре, а все остальное полная ерунда. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры.

Вовсю работает почтовый ящик [URLs@igromania.ru](mailto: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!

Самых успешных ссылкособирателей и урлосборщиков мы обязательно премируем...

<http://server-admin.pwp.blueyonder.co.uk/motas/mystery/mysterygame.htm>



Развиваясь, флэш-технология подминает под себя все новые и новые игровые жанры. Начиналось все с простеньких аркад, карточных игр и "порнушек". Затем пошли неплохие пошаговые стратегии, после — RTS. Через некоторое время начали появляться забавы в стиле 3D-action. И вот последние полгода флэш-технология стремительно настигла квесты и начала с ними активно взаимодействовать. Так уж получилось, что самый нересурсоемкий жанр подружился с флэшем в последнюю очередь.

Сегодня квестов на флэше выходит много. К сожалению, хороших — раз, два и обчелся. Разместившийся по приведенной ссылке квест — достойный представитель жанра. Забавный сюжет, оригинальные и вполне понятные логические ходы, симпатичная графика и, что самое главное, увлекательность — рецепт которой, казалось бы, предельно прост, но по факту вынимания из духовки готового блюда-игры вкусно получается не у каждой хозяйки-разработчика. В данном случае — вкусно. Причем весьма.

[www.operationslaps.com/slaps.html](http://www.operationslaps.com/slaps.html)



Помните детскую забаву "ладушки, ладушки... брысь под лавку"? Двое становятся или садятся друг напротив друга, выставляют вперед сложенные лодочкой ладони. Кто-то один водит. Его задача ударить по рукам соперника. Последний, соответственно, должен успеть отдернуть руки. Если ему это удастся, то к нему переходит право лупить по рукам оппонента. Так развлекаются дети. Взрослые дяди предпочитают бить друг друга по костяшкам рук костяшками. Выходит больнее, но суть — та же. Вроде — тупая забава. Ничего в ней нет. Это — если думать. А если не думать, а действовать, да еще так, чтобы больно не было (например, в компьютерной игре), то выходит мегазабавно и суперприкольно. **Operation Slaps** — как раз такая игра. Знай себе лупи по услужливо подставленным лапам соперника. Клавиш управления всего две — стукнуть и убрать ладошки. Слева приручен силомер для регулирования мощности очередного удара. Казалось бы — раз поиграл и забыл. Ан нет! И полчаса, и час можно провести за клавиатурой. Это с виртуальным противником. А если позвать приятеля да поставить режим для двоих — прощай работа... Настоятельно рекомендуем.

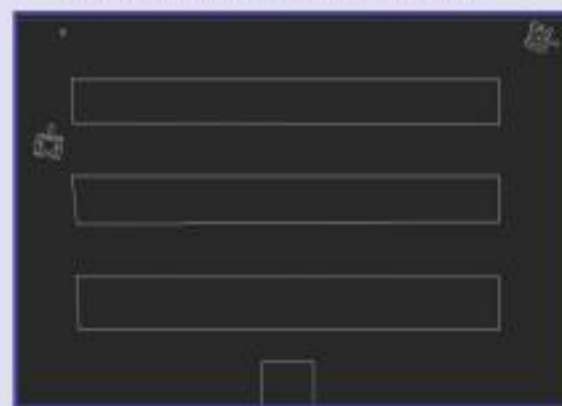


[www.camperstrike.co.uk](http://www.camperstrike.co.uk)



Обновленная — обзаведшаяся приставкой v.2.0 — версия флэш-версии игры **Camperstrike**. Забава предельно проста и знакома практически всем любителям "Контры". По стилизованным родным контрольным картам перемещаются деревянные мишеньки. Получится отстрелить их в должном количестве — переведут на следующий уровень. Не получится — извините, начинайте все заново. Из оружия — только "единичка". Из новшеств, появившихся во второй части игры, — более динамичный геймплей (мишеньки движутся шустрее) и навинченный на пистолет оптический прицел (активируется клавишей "пробел" — зачастую попасть по мишени без прицела просто невозможно). Рекомендуется всем фанатам CS, а также прочим любителям пострелять.

[www.turbotanks.com](http://www.turbotanks.com)



Для создания отличной игры совсем не обязательны новейшие технологии и дизайнерский талант разработчика. Иногда достаточно базовых навыков программирования и нестандартного мышления. **Turbo Tanks** — вариант известной практически всем геймерам игры "Танки". Единственное отличие — снаряды могут отскакивать от стен. Казалось бы, минимальная доработка геймплея, а насколько интереснее стало играть!

Графика — простенькая векторная. Управление — четыре стрелки и Ctrl-выстрел. Зато компьютерный оппонент совсем не глуп. Умеет грамотно использовать препятствия для стрельбы из-за угла, да и перемещается по уровням с умом.

[www.eyezmaze.com/vanilla](http://www.eyezmaze.com/vanilla)



Любой уважающий себя человек должен за жизнь выстроить дерево, родить дом и построить ребенка. Сделал — молодец, нет — значит, не достоин. Жизнь не удалась. Домами и детьми можете заниматься в свободное от сидения за компьютером время, а вот с деревом вполне можно разобраться с помощью мышки. Всего-то и делов — подливать водички в горшок да следить, чтобы коварная древесина не рухнула от смещения центра тяжести. Однако — именно это и сложнее всего сделать. Занятие для упорных и сообразительных.

[www.zeronefr.com/flash/boulettes.php](http://www.zeronefr.com/flash/boulettes.php)

Раньше, если в офисе нечем было заняться, сотрудники любили кидать бумажные шарики в пластиковые урны. Часы могли развлекаться. Теперь помимо пластиковых урн в офисах появились не менее пластиковые компьютеры, так что вопрос, чем занять себя в свободную минутку, не стоит. Конечно же, поиграть на компьютере. Например, во флэш-версию кидателя бумажных шариков в пластиковую урну.

Гениальная, не побоимся этого слова, физическая модель и симпатичная графика. Полчаса, а то и целый час времени — в урну.

[www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=1491](http://www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=1491)



Отличная изометрическая ходилка-бродилка на флэше. Брат с сестрой, вооружившись чесноком, не забыв прихватить с собой фонарик, совершают победоносный рейд по местам славы всякой разной нечисти. Вурдалаки, оборотни, скелеты и привидения — подстерегают на каждом шагу. Единственное спасение — чеснок. Единственная путеводная звезда — луч фонарика, батарейки которого так и норовят закончиться. Потому батарейки нужно постоянно заряжать. Тут еще и двери кто-то плотно запер. Без ключей — не обойтись. Придется искать. Развлечение — в лучших традициях жанра.

## НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

**“Сфера” продолжает исправляться**

В конце августа компаниями **Nikita** и **Yandex** было выпущено одно из самых масштабных обновлений российской MMORPG **“Сфера”**. Кроме правки баланса, новой линии игровых вещей и артефактов в него вошли следующие изменения.

— Игроки получили возможность покупать на площадях торговые лицензии и, выходя из игры, оставлять персонажей в режиме торговли.

— Появились телепортаторы, отправляющие всех желающих на арену для сражений.

— Замки обзавелись собственными телепортаторами, доступными только клану — владельцу замка.

— В квестовых подземельях теперь встречаются ловушки, которые можно обезвреживать с помощью специальных мантр. Количество марок титула и степени, получаемых при выполнении квеста, повысилось.

— Система “еды” была кардинально переработана. Теперь сытость персонажа повышает его здоровье и скорость передвижения. Голодный персонаж лишен этих прибавок.

— На материке Хипернаон появились две алхимические печи, дающие возможность изготавливать невиданные по силе магические порошки.

Между тем, издатели “Сферы” окончательно определились в своем отношении к продажам виртуальных вещей и персонажей за реальные деньги. Продажа персонажей теперь строго запрещена, и за нее полагается бан. Отношение к продаже вещей и талеров за реальные “талеры” чуть терпимее, но делать это настоятельно не рекомендуется.

**Собери своего жучка**

Отличная новость для любителей искусственной жизни, поклонников постулатов Тьюринга и виртуальной экологии. В Сети появилась бесплатная открытая бета-версия новой уникальной игры **GooGrid**,

которую можно назвать MMOG лишь с большой натяжкой. Сам автор предпочитает называть игру MMOE — онлайн-экосистемой.

Это удивительный плоский мир, где среди виртуальной травы бродят анимированные существа, созданные большой фантазией игроков. Они ползают по игровым экранам, дерутся, поедают виртуальную траву и друг друга и, конечно же, охотно размножаются! Сам игрок участвует лишь в создании своего существа. Это можно сделать с помощью специального “зверькового мастера” (при этом ваш жучок получает случайный внешний вид) или создать существо с нуля из 26 различных деталей — крыльев, ног, хвостов — и 28 параметров поведения.

Отпустив существо на волю, вы можете только наблюдать за его успехами и неудача-

ми. Это роднит игру со старыми забавами вроде **Core War**, где вы тоже программировали виртуальное создание (робота, змею или вирус), а потом выставляли его на бой.

Любопытен тот факт, что вся игра два года создавалась одним человеком — **Рэем Пингри**, который в жизни занимается социологией. Он делал это просто для себя, но потом игрой заинтересовалась фирма **MindSurge** и помогла Рэю в разработке **GooGrid**.

**Mythic созывает “Круглый стол”**

В конце сентября **Mythic Entertainment** проводит настоящий средневековый “Круглый стол”, посвященный трехлетию игры **Dark Age of Camelot**.

Лас-Вегас ждет гостей со всего Альбиона, Хибернии и Мидгарда в Гранд Отеле.

Как это обычно бывает, в юбилейной программе предусмотрена сетевая игра, розыгрыш призов и соревнования на лучший средневековый костюм. Но почему именно этот город? Президент компании объясняет это так: *“Лас-Вегас — город веселья, соревновательности и развлечения. Как и DAoC”*.

Ну что же — не придерешься!

Между тем в Сети появляются слухи о новом загадочном обновлении порядком обветшавшей игры. Обозреватели намекают на три абсолютно новых королевства, расы, классы, переработанный интерфейс и полную смену движка. Но на официальных сайтах подтверждения этому нет. Что скрывает от нас **Mythic Entertainment**?

**Возвращение Индианы Липового**

В апреле этого года была приостановлена разработка онлайн-ролевой игры **Lost Continents**. Проект был заморожен из-за



сложностей в разработке и финансировании, и, как это обычно бывает, он должен был кануть в Лету. Но группа

решительно настроенных разработчиков не сдалась, и в начале сентября они сообщили о возобновлении работы над игрой.

Надо сказать, что **Lost Continents** очень выделяется в ряду однообразных средневековых и космических MMORPG. Игра насковозь пронизана эстетикой и романтикой приключенческого сериала об археологе Индиане Джонс. Глядя на скриншоты и рисунки, нетрудно вспомнить и знаменитую “Мумию”. Разработчики, проникнувшись духом египетских приключений начала прошлого века, балансируют на грани прямого заимствования.

Издателя разработчики пока не нашли, но уже переработали игровую концепцию, смени-

ли игровой движок и создали работоспособный прототип игры. Получилось, как они утверждают, нечто потрясающее, но что именно — не говорят.

**Гильдиям в “Трауре” путь открыт**

Компания **Limitless Horizons** сделала интересное предложение для “мультиигровых” кланов и гильдий MMORPG. Им предлагаются бесплатные аккаунты для бета-версии игры **Mourning** и возможность вписать имя своей гильдии в легенды мира Крел.

Для того чтобы получить вожаемые логины, надо убедить разработчиков, что ваш клан или гильдия обладают реальной силой и респектабельностью в мире MMORPG. Общая направленность товарищества (кстати, в самой **Mourning** это называется “орден”) не имеет значения. Можно быть защитниками света или мрачными темными грабителями слабых и угнетенных. **Mourning** приглашает и тех, и других.

Особенно активные ордена в игре попадут в поле зрения команды, отвечающей за развитие сюжета, и могут стать частью истории мира бывшей **Realms of Torment**. Правда, количество выдаваемых на каждую гильдию логинов ограничено. Точные цифры пока неизвестны.

**Когорты космических триариев**

У знаменитой **Mythic Entertainment** открылся сайт, посвященный новой игре с подозрительно “порусски” звучащим названием **Imperator Online** (по-английски “император” — “emperor”).



Это очередная MMORPG в модном футуристическом “скай-фай”-окружении. Скриншотов нам пока не показывают, но есть несколько отличных рисунков на сайте.

Как утверждают разработчики, действие “Императора” происходит в далеком будущем с альтернативной историей. Римская Империя не пала, а вышла в космос, сохранив классические атрибуты древности: легионы, Сенат и, конечно, самого императора.

На сайте **Imperatoronline.com** кроме рисунков вы найдете дневники разработчиков и основную информацию по игре. ■



**вечерний**  
неограниченный доступ  
**интернет**  
**20:00-00:00**

тариф "Вечерний. Неделя"

**6\$**/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

**22\$**/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ  
\$0.5/час с 00:00 до 09:30  
\$1/час с 09:30 до 20:00  
Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,  
234-0056, 745-7171

имя: demo, пароль: demo

<http://www.zenon.net/services/dialup/>



[www.zenon.net](http://www.zenon.net)  
[reg@zenon.net](mailto:reg@zenon.net)  
(095) 956 1380



Жанр: MMORPG ■ Создатели: Quad, Maxim, Limitless Horizons  
 ■ Дата выхода: четвертый квартал 2004 года

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

не объявлены

[www.realmsokrel.com](http://www.realmsokrel.com)

Маленькие европейские страны любят удивлять геймеров. Чем реже на игровой рынок с шумом выходит команда из малозаметной европейской страны, тем больше эффект. Чехи из Bohemia сказали новое слово в тактических играх, «выстрелив» Operation Flashpoint. Хорваты из Croteam обновили жанр динамичных шутеров «Серьезным Сэмом».

Похоже, пришла очередь Румынии покорять сердца игроков — но теперь уже в жанре MMORPG. Две независимые компании — Quad и Maxim — объединились в 2001 году для создания многообещающей онлайн-игры с перспективным названием Realms of Torment («Королевства мучений»).

Шли годы. Выход игры, несмотря на неплохие результаты тестирования, регулярно откладывался. С начала 2003 года он переносился на конец года, на весну 2004 и, наконец, на осень или начало зимы. Но назвать игру сложно — бывали кое у кого, не будем тыкать пальцем, и трех-четырёхлетние задержки.

В этом году название игры по неизвестным мотивам было изменено с мрачного «Королевства мучений» на более жизнерадостное — Mourning («Траур»). Из предоставленных публикации игровых легенд трудно понять, о чем так надрывно горюют разработчики. Напротив, перспективы новой MMORPG выглядят очень заманчивыми. В ней есть практически все, что нужно для успеха: классическая ролевая основа без надоевших классов и уровней, несколько интригующих нововведений и на редкость симпатичная графика.

### Неужели я настоящий?

Perma-death или «смерть навеки» в ролевых онлайн-играх — это заманчивая и пугающая концепция для разработчиков. Заманчивая — ибо с ее помощью можно заставить игрока уделять больше внимания не прокачке

героя, а отыгрыванию роли. Пугающая — потому что мало кому из игроков понравится, когда его любимый клирик-некромант пятидесятого уровня навсегда пропадает в могиле со всем добром.

До сих пор ни в одной MMORPG не реализовали толковую окончательную смерть. Британская игра Adellion (мы уже рассказывали вам о ней) еще только в разработке, а создатели Star Wars Galaxies уже давно отказались от такого варварского обычая. Кто-то решит, что в онлайн-вообще нет места для «смерти навеки», но только не наши румынские товарищи.

Сколько времени, в среднем, человек играет одним и тем же персонажем? Как часто он забрасывает своего первого героя в пользу другого? И как трудно бывает порой расстаться с нажитым добром, накачанными виртуальными мускулами и популярностью вашего старого воина, чтобы с нуля начать проработку мага или лучника. Этой проблемы в Mourning не будет. Во-первых, игровая механика всегда пойдет навстречу желающему сменить профессию — основана она только на умениях, которые всегда можно забыть, чтобы выучить новые. Уровней и классов в игре нет, и не предвидится.

Во-вторых, проблема «старых» персонажей и долгокачаемых «убер-танков» разрешится самым простым способом — естественной смертью. Каждый свежесозданный персонаж — это мальчик-колокольчик шестнадцати лет, растущий, а потом и стареющий. Ровно через пятьсот часов непрерывной игры герой тихо и мирно отдает богам душу. Время пощадит только эпических персонажей — тех, кто окажет действительно огромное влияние на мир игры. И этих героев-долгожителей выберут игровые мастера. Кому после смерти достанется память, кому слава, кому темная могила — ни надгробья, ни следа.

Если, конечно, герой не успел завести перед смертью наследников, продолжателей рода, отпрысков — проще говоря, детей.

### Семейный портрет в интерьере

Дети — это не просто любопытное дополнение к игре, а та основа, которая и позволяет относительно безболезненно ввести в игру perma-death. Продолжение потомства — не просто переселение игрока из тела старого героя в тело нового. Собственному ребенку герой может передать не только фамилию, состояние, дом, деньги и дедушкин фамильный меч. Ребенок получает в наследство ролевую «предрасположенность» к быстрой прокачке тех умений, которыми в совершенстве владел ныне покойный отец. Так будут рождаться игровые династии, знаменитые семейства магов или, например, кузнецов.

Процесс обзаведения потомством — это отдельная, очень интересная тема. Не будем стесняться особенностей виртуальной физиологии — для зачатия, прежде всего, нужен персонаж противоположного пола. Однополюе браки не приветствуются, равно как и межрасовые. Гному подавай гномиху, эльфю — эльфийку, и никак иначе. Самыми редкими существами в игре, похоже, будут орчихи женского пола, так что оркам я заранее не завидую (скорее всего, им придется подписывать петицию за почкование).

Договорившись, «он» и «она» женятся, мирно и целомудренно возносят жертву богине плодородия и получают на руки ребенка — не настоящего младенца, а новый слот под персонажа.

И тут начинается самое любопытное. На вопросы «технического характера» разработчики не отвечают, так что поле для размышлений — обширнейшее. Чью ребенок унаследует фамилию? Можно ли выбрать пол ребенка? Игрок вселяется в новое «тело» только после смерти старого, поэтому возникает еще один вопрос: кто забирает себе ребенка «посмертно» — муж или жена? Или «отцовство» определяется по праву первой гибели? За всю свою пятисотчасовую жизнь персонаж может завести до четырех детей, а выбрать для продолжения рода — только одного. Сложные родственные связи могут привнести в игру натуральные мексиканские «мыльные» страсти. Такого не было еще ни в одной MMORPG. Изобретательности румынских разработчиков можно только позавидовать.

Не совсем ясно, как ребенок будет наследовать способности: простым делением суммы умений отца с матерью пополам или через «скрещивание»? Ясно одно — отпрыски династических браков (маляр с маляром, столяр со столяром) будут иметь преимущество. Но нас-

1 ■ Дикий народ, дети гор. Руки позаимствованы из Silent Hill 3.



2 ■ Секрет успеха в игре — большой меч и длинное генеалогическое древо.



ледственность — это не прокачанное умение, а лишь предрасположенность к нему. Сын кузнеца преуспеет в кузнечном деле, но никто не помешает ему заняться, к примеру, магией.

Чтобы избежать разбирательств с родительскими правами, игрок без особых сложностей сможет завести детей от неигрового персонажа, NPC или усыновить ребенка. Но кто пойдет на такое «искусственное оплодотворение», когда в игре такие богатые возможности для закладки в перспективе древнего и известного рода? Мало кто откажется от возможности помериться длиной не только копья, но и генеалогического древа.

Родив ребенка или двух, игрок может уже не волноваться за сохранность своего состояния. Смерть от старости — не единственный способ навсегда лишиться жизни персонажа. Нам обещают еще несколько ситуаций, когда герой может сыграть в ящик — гибель в сражении с богом (если кто-то самонадеянно вызовет бога на поединок), провал эпического квеста или встреча со Странствующей Смертью. А это что еще такое? Если говорить коротко, то Странствующая Смерть, закутанная в темные одеяния, бродит по ночам около полей сражений, является дезертирам и задает коаны. Ответившие неправильно смывают позор кровью.

### Мы все Чонкины!

Но не только родственниками и династиями Цин будет прирастать население Mourning. Впервые разработчики решили по-серьезному отнестись к институту землячества. Теперь место появления персонажа в игре — это не просто абстрактный «респаун» где-то у ворот города. Родная деревня крепко-накрепко свяжет его жителей местом рождения, и могилы отцов зацементируют связь клана.

Отношение к социальным связям между игроками исключительно серьезное. Простые гильдии и охотничьи партии — это уже детский сад. Общность, построенная по родовому признаку, — самая крепкая. Впервые в игре появилась перспектива разделения игроков не только по расам и классам, но и по феодальным королевствам.

**Деревня** — это самый низкий уровень. Главное здесь — земля. Жители ее могут присоединиться к городу или королевству. **Город** — образование покрупнее. Обитатели города принимают под свое подчинение деревни, а сами могут присоединиться к королевству или империи. **Королевство** — несколько объединившихся городов, территория ограничена этими городами. Правит королевством наместник или король. В перспективе правителем может стать любой игрок, доказавший (пока неясно, как именно) в борьбе свое право на трон. Крупнейшее образование в игровом мире — **империя**. Правит ей император, и тут тоже нет определенности по поводу того, кто его назначает.

### Ха-ха... Бригада!

Не забыты и объединения «по интересам». Вступать в **содружества** могут люди, принадлежащие разным королевствам или городам (при условии, что они не находятся в состоянии войны). Особого игрового смысла в содружествах нет — это просто клубы.

**Бригада** относится уже к военным формированиям и собирается обычно на время войны. **Орден** объединяет города, королевства и деревни. Больше всего на классические ролевые гильдии похожи **альянсы**. Это обычные объединения игроков. А то, что здесь называется **гиль-**

**дией**, — это настоящая гильдия, цех, содружество по профессиональному признаку. Тем торговцам, кто будет занижать цены, надеясь переманить покупателей, достанется на орехи.

Самым неизменным объединением в игре будет **клан**. Если вы с игроком родом из одной деревни — то вы из одного клана, то есть, попросту говоря, земляки.

Как и в **Dark Age of Camelot**, войны между королевствами и городами в Mourning должны стать важной частью игры. И они станут, если, конечно, игроки не запутаются в обилии родственных, клановых и цеховых отношений.

Война в MMORPG — дело обычное и давно изученное. Но и тут авторы игры сделали несколько нестандартных ходов. В осажденном городе игрок не сможет возрождаться вечно. Через несколько циклов жизни и смерти ему придется покинуть гостеприимное поле брани.

Во многих играх войны кланов часто сопровождаются так называемыми «ночными набегами» — клан собирается на сражение ночью (под утро), когда большая часть игроков ничего не подозревающего вражеского клана спит. Бороться с такими «атаками ниндзя» в Mourning планируют с помощью охранников-NPC, патрулирующих город, пока клан спит. Количество охранников высчитывается автоматически — по численности отсутствующих членов клана.

Богатые люди смогут позволить себе наем солдат-NPC. Неигровых персонажей в игре ожидается много — от обычных горожан до торговцев и городской стражи. Они будут прилежно изображать жизнь: торговцы ночью идут спать, стража вечером закрывает ворота и идет в трактир буянить.

### Законы «мафии» в онлайн

Сражения между игроками в любой MMORPG строятся по двум противоположным принципам: добровольному, когда без вашего согласия напасть на вас нельзя, и принудительному, с неограниченной возможностью для убийства ближних. Разработчики Mourning, вопреки моде на «беззубые» онлайн-игры, пошли по второму пути. И, как оно всегда бывает в таких случаях, перед авторами встал вопрос, как ограничивать убийства.

На этот случай была создана система репутации. Она передается по наследству и служит как источником славы, так и позора, если опустится ниже нейтрального уровня. Губит репутацию нападение и убийство новичков, убийство одного и того же человека несколько раз, нападение на друзей (впрочем, этот параметр регулируют местные законы).

«Глубокое падение» персонажа по шкале известности может привести к тому, что его объявят вне закона. Боги отвергают молитвы, NPC с такими не торгуют, в городах за поимку падшего назначена награда, и приходится преступнику бегать в чистом поле или искать города таких же отверженных и отъявленных негодяев.

Но это еще не все. Совсем «опустившийся» персонаж вполне может заработать «вечную смерть» или даже временный или постоянный бан аккаунта. Игра, где банят за преступное поведение, — это нечто новое. Дело в том, что и другие игроки могут повлиять на репутацию героя, отдавая шерифу-NPC деньги за голову персонажа. Если вы хоть раз играли в офлайн-ролевую игру «мафия», то можете себе представить, что может при желании группа заговорщиков сделать с невинным человеком. Разработчики, похо-



3 Пока непонятно, можно ли будет поиграть за этих, скажем так, персонажей... Но хочется — отчаянно.  
4 У монстров на редкость умные физиономии. Этот похож на Сократа.  
5 Голубой доспех и зеленая кожа — не лучшее сочетание цветов. Игрокам придется следить не только за ростом характеристик, но и за внешним видом персонажей.

же, в «мафию» не играли. Бан от соперничающего клана или города — неприятная перспектива. Наемные «убийцы» репутации — еще хуже.

### Одно слово — румын

Выход игры назначен на осень, и очередное закрытое бета-тестирование — в самом разгаре. Уже сейчас разработчики рапортуют о завершении практически всех элементов игры: ролевой системы, монстрятника, четырех рас (люди-гномы-эльфы-орки) с перспективой добавления после выхода игры еще двух — троллей и летунов.

Судя по всему, уже нормально работает система наследования, квесты, отрабатывается «известность», способы собирания с игроков городских налогов шерифом-NPC. Даже с этой запутанной системой гильдий и кланов список игровых достоинств весьма заманчив.

Не подкачала и графика, основанная на самостийном движке **Abyssal 2.0**. Движок поддерживает шейдеры, процедурные текстуры, и на его основе игра обрела отличный внешний вид — если судить по немногочисленным скриншотам.

\*\*\*

Хочется надеяться, что до конца этого года разработчики решатся на релиз или, хотя бы, на открытое бета-тестирование игры. Мы еще обязательно вернемся в Mourning — уж очень многообещающе выглядит игра.

Причин для траура по «Трауру» нет совершенно. Единственное, что смущает, — название проекта. Практика показывает, что геймеры с большей охотой клюют на проекты с «солнечными», радостными названиями. Возможно, румыны еще одумаются и переименуют игру, скажем, в Happiness. ■

# Portal to Another World

## Путь в другой мир

Жанр: MMORPG ■ Разработчик: AW Team Group  
■ Похожесть: Runescape, Ultima Online

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: CPU 433MHz, 128Mb, 32Mb Video, 28K  
Желательно: CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video, 56K

[www.awplanet.com](http://www.awplanet.com)

Онлайновые ролевые игры второго эшелона — это небольшие масштабы, скромная графика и вполне серьезная конкуренция. Серьезная, несмотря на то, что для небольшого полудомашнего проекта несколько тысяч игроков и пара сотен подписчиков — уже немалый успех. Популярностью пользуется обычная схема: бесплатная игра и (по желанию) дешевая подписка на дополнительные возможности.

Одна из самых известных MMORPG второго эшелона — **Runescape**. Играть в нее можно через браузер или мелкий клиент (весом в два мегабайта). Хорошее сочетание качественной ролевой системы, профессий и веселенькой "почти трехмерной" графики привело к тому, что количество игроков в Runescape делает честь даже проекту классом выше.

**Portal to Another World** можно назвать украинским ответом **Runescape**. На первый взгляд, это чистейший клон — только действие из абстрактного средневековья перенесено в техногенное будущее на далекую планету LB-117. Но только на первый взгляд...

■ Городской банк — обычное место встреч, мены и торговли.



### Лучше стоя, чем на коленях

Пусть название не вводит вас в заблуждение. Со старинной фантастической игрой от **Delphine** наш **Another World** не имеет ничего общего, кроме, может быть, общего стиля разработки. Да, **AW** почти целиком собран "на коленке" одним человеком, таинственным украинцем под партийным ником **VonRaven**.

Если вы играли в **Runescape** или даже в **Ultima Online**, то ролевая система покажется вам очень знакомой. Основа всего — умения, и развивать их вы можете только применяя на практике. Все обставлено вполне современно. Среди обычных рукопашных умений, навыков владения оружием и бытовых профессий (столярное дело, кузнечное, поварское) есть но-

вые техногенные — химия, сплавы, электроника, взлом компьютеров.

В жизни персонажа пригодится не каждый навык. Отработаны и введены в игру лишь некоторые. Но с самого старта, пройдя обучающий остров новичков, можно выбрать из неплохого списка профессий. Рыбак возьмет сети и будет прокачивать рыболовство на рыбе и креветках. Повар сожжет в микроволновке целую телегу продуктов, но научится готовить полезные шашлыки и чебуреки. Найдет для себя работу плотник, шахтер, но самая популярная и потенциально выгодная профессия в игре — кузнец.

### Почему ты убиваешь всех?

Но не стоит думать, что в **AW** занимаются только мирным трудом. Жизнь каждого персонажа начинается с долгого и жестокого избиения кур во дворе (окорочка собираем и жарим). С ростом боевого уровня персонаж переходит на живность и на металлических дроидов, которые, как и положено, в обилии водятся на всех пяти крупных островах. Но бойтесь, если ваш уровень выше девятого и вы забрели в "красную" зону беззакония, — вы теперь желанная цель для охотников.

Штрафы за убийство — солидные. Все, что вы не держите в руках и не сдали в банк, останется лежать у бездыханного тела. Риск при походах в "красные" места карты окупается возможностью поохотиться на жирных монстров и снять с них богатую добычу.

### Ручками, ручками

При своих небольших масштабах, игра ясно дает понять, что здесь все сделано "как у взрослых". Экономика работает. Настоящие GM следят за порядком в игре, банят и сажают в игровую тюрьму нарушителей спокойствия. Даже прокатившаяся по игре троянская эпидемия с кражами паролей — это уже признак начинающей формироваться классической преступности вокруг любой более или менее известной MMORPG.

Чтобы разнообразить жизнь "Другого мира", команда разработчиков устраивает всевозможные сюрпризы. Например, массовые забеги игроков вокруг многоходовых квестов с предысторией и страшными тайнами. Ежедневную поддержку игры и новые квесты — все приходится делать вручную, на той же "коленке". К чести авторов **AW**, надо сказать, что в результате игра работает стабильно и ровно, без досадных обвалов. Проверка серверов на пиковые наг-

рузки проходит оригинально — разработчики бросают клич: кто смелый, айда устраивать вольную борьбу на выживание. Выкарабкавшись из-под обломков сервера, тесное, но сплоченное сообщество "авэшников" дружно констатирует: "Сервер был убит в бою!"

### Профессор не лгал

С такой простенькой трехмерной графикой, схематическими походными боями и полным отсутствием звука даже удивительно, до какой степени увлекает людей незамысловатый профессиональный рост маленького, но гордого героя в зеленом плаще. Он бегаёт "качаться на коlobках", гоняет в дикой местности преступников, терпеливо копает руду и даже, увы, не имеет возможности объединиться в команду-"партию".

Как и в **Runescape**, из-за ботофобии игра запрещает персонажу долго стоять на одном месте или выполнять одни и те же действия. Пожалуй, единственный заметный недостаток игры пришел в наследство от **Runescape**. Слишком легко расшифровать сетевые пакеты, соорудить игрового "бота" и прокачивать его автоматически. Но не тут-то было: обнаружив подозрительно однообразные действия игрока (например, при рыбной ловле), игра хитро проверит его на "живость", предложив ввести с клавиатуры показанное на экране слово. Нет слова — нет рыбы. Это очень эффективный способ борьбы с любителями онлайн-кибернетики. Правда, с любителями полуавтоматических программ-"кликеров" так уже не побороться, но, по крайней мере, игрок не оставит своего героя в одиночестве.

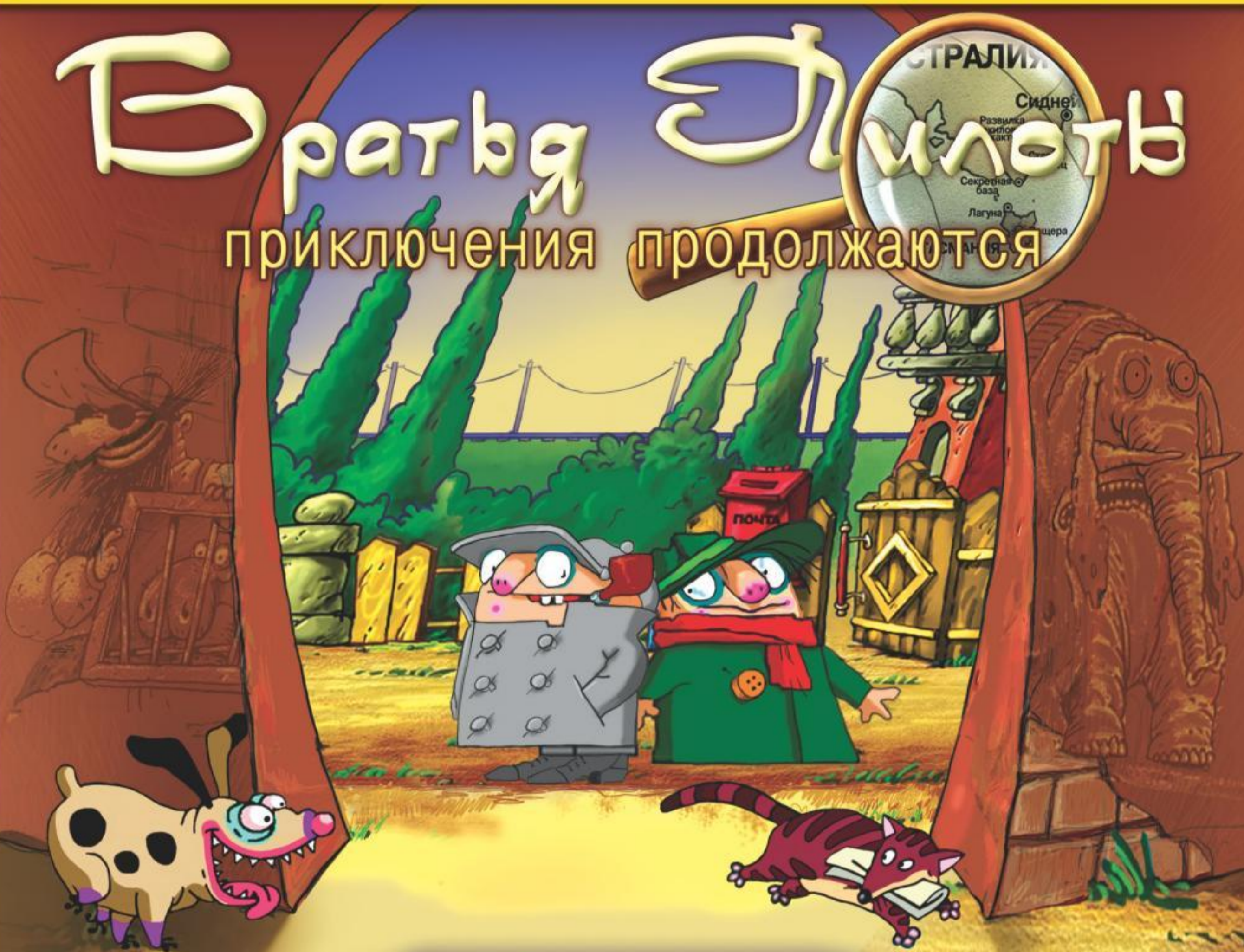


Игра делается в суровых условиях нехватки времени и сил. Но даже несмотря на недостаток "производственных мощностей", **Another World** работает стабильно, ровно и практически без ошибок. Мир меняется на глазах, и список нововведений на главной странице сайта занял уже несколько экранов. В ближайшей перспективе — добавление собственных космических кораблей и других планет.

До популярности **Runescape** игре, конечно, еще предстоит добраться. **AW** переведен на английский язык, и по планете LB-117 бегают толпы иностранцев, пытающихся найти общий язык с украинскими и российскими игроками. Еще немного напрячь силы, поправить модели роботов и текстуры земли, поставить эпические квесты на регулярную основу — и огромный потенциал "украинского" **Runescape** будет реализован на сто процентов. Но даже нынешняя бета-версия **Another World**, в строительных лесах и с постоянными улучшениями игрового процесса, — это отличный вариант для тех, кто хочет попробовать бесплатный украинский "Runescape с роботами". ■

# Братва Элиты

приключения продолжаются



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.  
 ПЕРСОНАЖИ © ООО "Секонд Фрог"  
 © 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.  
 © 2004 PIPE Studio. Все права защищены.  
 © 2004 О.Корастелёв



# Как закалялся ПИНГВИН

## ПИНГВИНОМАНИЯ

Все началось 19 января 2004 года. Эту дату можно считать точкой отсчета. Директора крупных компаний, активно работающих через Мировую Паутину, пришли в офисы, сняли пиджаки, поприветствовали своих подчиненных, отдали распоряжения секретаршам принести им по чашечке кофе... Через десять-пятнадцать минут руководители поняли, что в офисах происходит что-то странное. Кофе никто не нес. На звонки в отделы — ответа не было. На попытки соединиться с кем-нибудь через интернет-пейджеры высвечивалось стандартное сообщение, что абонент временно занят.

Руководители забеспокоились. Руководители спустились в рабочие кабинеты подчиненных. Руководители застали практически всех своих подчиненных за забавным занятием... Служащие с дикими воплями метали пингвинов. Они рубились в **YetiSports — Pengu Throw**. "Пингвомет" на-

чал свое победоносное шествие по компьютерам офисных служащих всего мира, побеждая тягу к работе, жажду повышения зарплаты, завоевывая сердца пользователей и место на винчестерах. Руководители — те, что поглупее, — были в ярости, руководители же умные или хотя бы более интернетизированные — сами метали пингвина и выражали недовольство, когда кому-нибудь из подчиненных удавалось метнуть бедную птаху дальше.

Рабочий день заканчивался. Уже позже подсчитали, что только за первый день существования игры потери от нее различных компаний составили около сорока миллионов долларов. А убытки от "Пингвина" за все время существования серии исчисляются миллиардами вечнозеленых.

А 19 января, придя домой, люди с нетерпением включали свои ПК, подключались к Сети и продолжали рубиться. К многочисленной армии офисных служащих присоединялись простые серферы. Мир потихоньку опингвинивался...

### Гроза офисов

**Pengu Throw**, он же **Smash the Penguin**, он же **Smack the Penguin**, он же **YetiSports1**, он же "Пингвомет" — появился в Сети в NoName исполнении. Никто не знал гениев-авторов, подаривших интернету мегазабаву. Но уже скоро стало известно, что папа, мама и бабушка-повитуха "Пингвина" — всего один человек. **Крис Хилгерт (Chris Hilgert)** — сотрудник игродельческой компании **Edelweiss Medienwerkstatt**. Вспоминает Крис: "То, что появилось на веб-сайтах 19 января, не было законченной игрой. Я за четыре дня слепил на коленке симпатичную, как мне показалось, флэшку. Дал посмотреть ее друзьям — им понравилось, и один из приятелей выложил игру на сайте. Это было 18 января. И только к вечеру следующего дня я узнал, что в моего "Пингвина" рубится весь интернет".

Законченная, не законченная... а "цепляла" игра всех подряд, кто бы ни загружал в своем браузере swf-модуль. Суть игры предельно проста, как все гениальное в этом мире. На крепком льду стоит не менее крепкая

### ПИНГВИНОФИЛИЯ

Специально для фанатов серии Edelweiss Medienwerkstatt создали немало "вкусностей". Футболки с изображением йети и пингвина. Коврики для мыши. Календари (можно заказать на 2005 год). Постеры и плакаты. Выпустили музыкальный диск с "любимыми мелодиями йети". Плюс — не так давно на свет появился эксклюзивный мегараритетный и прочая-прочая компакт, содержащий все необходимое для счастья настоящего пингвомана. Помимо стандартных офлайновых версий всех пяти частей "Пингвомета", на диске уютно разместилась доработанная первая версия игры — **Super Pengu Throw**, с обновленной анимацией, измерителем силы ветра (так называемая "колбаса" — чем сильнее попутный ветер, тем дальше летит пингвин) и двумя белыми медведями-информаторами. В хорошем смысле этого слова — мишки сообщают, на какую дистанцию улетел пингвин. Также на диске размещена доработанная вторая версия игры — **Super Orca Slap**, в которой добавились бонусные броски и возможность за один удар заработать в два раза больше очков, чем раньше за целую серию бросков. В качестве бонуса на компакт записали пингвиний дартс — **Pengu Dart**, в который можно резаться как в одиночку, так и с приятелем.

Заказать компакт можно на официальном сайте игры — [www.yetisports.org](http://www.yetisports.org). Ходят слухи, что в Россию доставляют в течение месяца.

1 ■ YetiSports: Pengu Throw.

2 ■ YetiSports: Orca Slap.

3 ■ YetiSports: Seal Bounce.



ЙЕТИ-ОЛИМПИАДА



К началу Олимпийских игр разработчики выпустили несколько версий "Пингвомета", заточенных специально под Олимпиаду в Афинах. Правда... только для мобильных. Зато распространяли игру совершенно бесплатно. Достаточно было зайти на сайт, заполнить форму и — не тормози, скачивай. Никакого супербума "Пингвомета" в Афинах не наблюдалось, но интерес к официальному сайту игры в августе заметно возрос.

скала. Под скалой удобно устроился великан йети, сжимающий в лапах здоровенную дубинку. На вершине скалы переминается с ноги на ногу милашка пингвин. Первое нажатие на левую кнопку мыши, и пингвин с диким воплем бросается вниз, словно летчик-камакадзе на плавучую крепость. Только вместо корабля — макушка снежного человека. По второму клику мышки йети взмахивает дубиной и — если повезло — со всей дури бьет ей по падающему пингвину. Если не повезло, то приходится ждать следующего пернатого супостата во "фраке". Но если повезло... Пингвин летит на бреющем над кромкой льда, падает, отскакивает, скользит на брюхе, пока наконец не останавливается, переведя весь запас кинетической энергии, приданной дубиной, в потенциальную энергию покоящейся на льду тушки. Впрочем, есть несколько особенностей. Если пингвина отбить под слишком тупым углом, не менее тупая птаха упадет на лед и не отскочит от него, а войдет вертикально. Над кромкой будет торчать лишь шаловливая гузка незадачливого "Икара". Если запустить пингвина под слишком острым углом, он, конечно, отскочит, но очень быстро погасит всю энергию скольжения и далеко не улетит. Потому бить по пингвину нужно строго вовремя, посылая его в самый дальний полет. Задача игры, понятно, — запустить птаху как можно дальше.

Еще 19 августа игроки просекли одну важную фишку. Если держать кнопку мышки все время зажатой, то пингвин улетит дальше. И тут же посыпались новые рекорды. "Я метнул на 219! А я на 221! Полно те, батенька, у меня — 223! Ха-ха, у него 223, у меня 225.6". Это был рекорд! Но вскоре на форумах появилась информация, что кому-то удалось метнуть пингвина на 230, а затем и на 235 метров. Приводились скриншоты, документирующие уникальный момент. Народ с новой силой принялся метать птаху, но ни у кого не получилось больше 225 метров. И тут выяснилось, что какие-то народные умельцы подкрутили пару винтиков во флэш-коде игры, и теперь пингвина можно метать куда дальше. Тут же были обнулены результаты нечестных игроков. Но стихию было уже не остановить. Народ резался в новую версию. А дальше пошли клоны-клоны-клоны... Пингвин летел быстрее или медленнее, отскакивал более упруго или вовсе не отскакивал (втыкался в лед), его можно было метнуть на 500 или даже на 600 метров.

Такие "модификации" плодились десятками. И народ — играл.

Прошло немного времени, и Крис Хилгерт выпустил под маркой Edelweiss Medienwerkstatt уже официальную версию YetiSports — Pengu Throw. Пользователи, в основной массе, перестали резаться во всевозможные клоны и начали играть в "лицензию". Это позволило строго определить правила метания пингвина и исключало возможность подтасовки, когда кто-то из соревнующихся ставил себе взломанную версию игры. Соревнование продолжалось. Компании несли бешеные убытки — сотрудники предпочитали не работать, а метать пингвинов...

Вспоминает Крис Хилгерт: "Я вообще не был уверен, что выход официальной версии игры позволит как-то организовать игроков. Но это произошло. В клоны играло все меньше народу".

Второе пришествие

Первый "Пингвомет" популярен и по сей день. И это при том, что на данный момент для PC существует уже пять версий YetiSports.

Во второй части игры, под кодовым названием **Orca Slap**, появился новый герой — касатка. Черно-белые птахи теперь съезжают на брюшке по широкой спине кита-убийцы, который подбрасывает их хвостом в воздух. Несколько изменилась и задача йети. Если в первой части он орудовал мегадубинкой, то теперь должен атаковать пингвинов снежками. Пока птица висит в воздухе, в нее надо метко попасть снежным комом. Заполучив заряд снега промеж крыльев, пингвин летит над водой и втыкается в импровизированную мишень на ледяной скале. Задача

игрока — за несколько попыток выбить максимальное число очков. Эдакий пингвинодартс!

Вторая часть вышла вскоре после первой и породила немало споров. Одни до звона в ушках кричали: "Ура! Вторая часть еще круче первой! Да здравствует Хилгерт! Ура пингвину!". Другие до колотья в бок возражали: "He! Это уже не то! Пингвин умер. Да здравствует пингвин, но ты, Крис, заканчивай это дело. Погоня за звонкой монетой еще никому не помогала делать классные игры...".

Третий шаг

Ну а доктор Крис все это внимательно слушал и довольно оперативно выпустил третью часть "Пингвина" — **Seal Bounce**. Тут уже скептики призадумались: "Гм! Пингвин опять летает далеко. Ну и что, что вертикально?! Ему даже идет! А увлекательность — на уровне. Молодец, Крис!" Лишь немногие продолжали злословить, мол: "Глупости это все! Единственным настоящим пингвином был первый. А прочее — суета, и внимания не достойно".

В третьей части великан йети стоит на льдине, которая с великодушного разрешения волн постоянно раскачивается. По левую и правую руку от йети — неприступные ледяные скалы. Пингвин выныривает из воды, йети крепко-накрепко хватает супостата за ноги и — по первому клику мышки — начинает раскручивать его строго по часовой стрелке. По второму клику — отпускает пингвина, и тот буквой "зю", поочередно отскакивая то от левой, то от правой ледяной стены, летит вверх. В качестве вспомогательных трамплинов на стенах через небольшие промежутки оборудованы морские

- 1 ■ Единственное доказательство того, что очередная серия "Пингвиномета" — в производстве. Разработчики приглашают бета-тестеров.
- 2 ■ YetiSports: Albatross Overload.
- 3 ■ YetiSports: Flamingo Drive.

1 NEXT PARTS

Searching Betatester!

Give us your email and you will be the FIRST to receive information about the next parts.

Mail

SEND

2

WIKI MEDIENWERKSTATT AT - A CHRIS HILGERT GAME ©2004 ALL RIGHTS RESERVED

YETISPORTS 4 ALBATROSS OVERLOAD POWER BEST: 0

3

YETISPORTS 5 DISTANCE TEE

## ПИНГВИНОФИЛИЯ



TireToss — забава для настоящих янки.



Happy Tree Friends — счастье до полного отвала башки.

Помимо “модифицированных” версий “Пингвина” (с повышенной летучестью, прыгучестью и прочими наворотами), в Сети появилось немало клонов YetiSports. И летает уже не пингвин, и с дубиной стоит не совсем йети, да и задача метнуть не пингвина при помощи не совсем йети чаще всего уже не стоит. Извольте ознакомиться с несколькими наглядными примерами.

**Bloody** — кровавая бойня с участием снежного человека и пингвина. Окружение — первой части. Но вместо дубины в руках у йети — огромная палица. Понятно, что крепость пингвиньего тела строго ограничена природой и разработчиками, потому, при умелом ударе, пингвин превращается в кровавый фарш, который и устремляется в сторону горизонта. Дальность, с позволения сказать, броска оценивается по месту, куда упадет оторванная пингвинья голова. Скажете — жестоко? А то!

**Happy Tree Friends: CubShoot** — очередная разборка от создателей кровавого мультсериала Happy Tree Friends, компании Mondomedia. Один из героев мультя **Флиппи** (Flippy) с превеликим удовольствием отправляет в полет на тот свет одного из своих друзей. Разрыв печенки, отстрел легких и отвал башки анимированы лучше некуда.

**Lawinen Surfer** — весьма оригинальная модификация. Йети, уподобившись девочке на шаре Пикассо, катит на снежном коме с

горы. По пути ему попадают семяющие по своим делам пингвины и глубокие трещины. Трещины нужно перепрыгивать, а неудачливых пингвинов — давить. Уклон потихоньку растет, количество трещин тоже, ну и шар — само собой. Задача — передавить максимальное число пингвинов.

**TireToss** — сложно сказать, клон ли это “Пингвиномета”, но в Сети все поголовно трубят, что создателей TireToss вдохновил именно YetiSports. Что ж, возможно... Хотя сами разработчики упорно отмалчиваются. А суть игры — очень проста. Есть грязная дорожка. По ней бежит не менее грязный человечек в мотоциклетной форме (шлем, брюки — все как положено). В руках, простите, прет немалую “дуру” — покрышку не то от “КАМАЗа”, не то от “Питербилта”. По второму клику товарищ эту покрышку кидает. Кинуть нужно как можно дальше и успеть избавиться от нее до момента вбегания в межпальцевое пространство. В общем — очень крутой замес. Говорят, в Штатах на самом деле есть такая забава — покрышками кидаться. Ну как дети, чессолово...

Это все так, из наиболее заметного. На самом деле клонов “Пингвина” куда больше. В некоторых вместо пингвина подсовывают не пингвина совсем, а самую настоящую бабу. Вот бери ее и метай на сколько получится! Кое-где чебурашку бросить просят. Но это все — и чебурашки, и бабы голые — не то. Выбор настоящего геймера — пингвин!

львы. Они лежат в нишах и готовы в любой момент поддеть пингвина на свой хвост и метнуть его еще выше. Но для этого нужно, чтобы птаха на этот хвост хотя бы попала. Причем морской лев может поддеть пингвина не только когда тот летит вверх, но и когда нахал, потеряв остатки совести, камнем падает вниз.

Третья часть, по сравнению со второй, вышла простой, как парниковый огурец. Изюма было много, клюквы тоже хватало, так что играли в третьего “Пингвина” все — от мала до велика. Популярность игры резко скакнула вверх. Начали открываться фэн-сайты. Крис с коллегами смекнул, что игра игрой, а денжат тоже было бы неплохо срубить. И пошла такая раздача! Сначала Edelweiss Medienwerkstatt решили “окучить” владельцев мобильных телефонов. И оперативно выпустили несколько портов YetiSports под “трубы”. **Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140** и более “продвинутые” модели. Затем “Пингвин” перебрался на телефоны от **Samsung**, а еще через некоторое время и на **Siemens, Ericsson** и **Motorola**. Теперь любой пользователь, который хотел метать пингвина, метал его.

Чтобы привлечь еще больше внимания к игре, были нарисованы и подвешены на сайте мегаобои. Отрендеренный в полном 3D, йети выглядел отменно. Пингвин — не отставал.

### Четыре снова — ваших нет

Теперь над игрой трудился уже не один Крис. Ему по мере и без меры сил помогали сотрудники компании, которые к тому моменту стали не только работниками Edelweiss Medienwerkstatt, но и подопечными **JoWood Productions**. Именно этот небезызвестный издатель быстрее других почувал, где пахнет свежей “капустой”, и скупил создателей “Пингвомета” со всеми потрохами.

Когда замес был в самом разгаре, разработчики выпустили четвертую часть игры, дав ей прямо-таки сюрреалистическое название — **Albatross Overload**. Похоже, разработчики перемудрили. Игра была сделана на профессиональном уровне. Картинка — куда ярче и четче, чем в первых трех частях. Графика — симпатичней. Анимация — без сучка и задоринки. Но... Геймплей излишне перусложнен. То есть все по-прежнему вертится

## СУРОВЫЕ РЕАЛИИ — ПИНГВИН



Товарищ пингвин. Быстр, безжалостен и дьявольски хитер. И не забывайте — “птенцы вылупляются зрячими”!

...длиной от 40 (галапагосский) до 120см (императорский пингвин). Масса от 3 до 42 кг. Оперение короткое, плотное, без аптерий. Верхняя сторона тела черная или серая, низ белый. Грудина и грудная мускулатура хорошо развиты. Крылья превращены в покрытые чешуевидными перьями ласты. Перепончатые лапы и короткий хвост служат рулями. Ныряют на глубину свыше 20 м (императорский пингвин — на глубину более 200 м). Скорость в воде до 36 км/ч. На берег или лед выходят прыжком, на суше передвигаются шагом. Реже бегают. На снегу скользят на брюхе... Большинство гнездится колониями. Гнезда — на камнях или гальке, на льду, у некоторых — под корнями деревьев и в пещерах. В кладке 1-2 яйца... Птенцы вылупляются зрячие, покрытые густым пухом. Питаются рыбой, головоногими моллюсками, ракообразными...

**Биологический энциклопедический словарь, Москва, н/и “Большая российская энциклопедия”, 1995**

Вот такие пироги. 120 см. 42 кг. Поди, пни такого. Такой сам кого хочешь... А еще 36 км/ч и до 200 м в глубину. В кладке — ого-го! И птенцы, подумать только... зрячие!

вокруг йети и пингвина. Теперь снежный человек подбрасывал пингвина при помощи деревянных качелей так, чтобы страдальца схватил один из стаи пролетающих альбатросов. После этого требовалось усиленно кликать мышкой, накачивая силомер, чтобы альбатрос не рухнул от бессилия прямо под ноги йети, а унес пингвина хоть сколько-нибудь далеко. Плюс — можно было перекидывать пингвина между альбатросами, плюс — у игры появились уровни (пройдя один, вы автоматически переносились на другую территорию и метали пингвина, скажем, не в пустыне, а в тропическом лесу), плюс... в общем, стало очень сложно. Новых игроков четвертая часть не впечатляла, хотя они по-прежнему с удовольствием рубились в первую и третью. В “Альбатроса” же играли только прожженные фанаты.

### Пятачок

Впрочем, разработчиков не сильно смутила малая популярность четвертой части. Умело портировав **Albatross Overload** на мобилники, они уже вовсю работали над продолжением “Пингвомета”. И в начале лета стартовали пятую серию — **Flamingo Drive**.



Фанаты, как всегда, были в восторге. Игра стала еще более красочной, добавилось динамичности, количество экранов, на которых происходит действие, — увеличилось. Те же, кто низвергал кипучие фонтаны только по первой части, и игроки, с игрой вообще не знакомые, — на пятую часть особого внимания не обратили. *“Пресно! Занудно! Ничем не отличается от “Альбатроса”! Крис, ты совсем растерял свой талант! Срочно соберись и выдай на-гора прежнего пингвина”*, — приблизительно такие отзывы оставляли на форуме разочарованные геймеры.

Впрочем, так ли уж плох пятый “Пингвин”? Гигант йети орудует теперь не дубиной, не снежками и даже не качелями, а фламинго, ухватив розовую бестию за ноги (стремительно вспоминается “Алиса в стране чудес” Льюиса Кэрролла). После нажатия на левую кнопку мыши на экране появляется информация об угле удара и стилизованный силомер. Это позволяет точно соотнести стартовую силу для бедолаги пингвина. По второму клику происходит запуск птахи в свободный полет и... начинается самое интересное. Пингвин не просто летит по заданной параболической траектории. Его поджидают самые различные препятствия. Живот-

ные — жирафы, слоны... Деревья — баобабы, пальмы... При соприкосновениях с ними пингвин отскакивает от них (возможен обратный отскок пингвина), получает дополнительный импульс. Если запустить пингвина слишком высоко, его подхватит хищный сип и будет тащить некоторое время. Иногда это просто необходимо — например, некоторые пальмы иначе не перелететь. К сожалению, гриф заметно тормозит пингвина, как следствие — в ряде случаев на сипа лучше не нарываться. Самое важное! После торможения пингвина игра не заканчивается. У йети есть несколько ударов. Каждый последующий производится с того места, где в последний раз остановился пингвин.

### Задел на будущее

Многие полагают, что YetiSports себя исчерпал. Несмотря на это — игра живет всех живых. И если популярность “Пингвомета” в Сети больше не растет (хотя и не падает), то на мобильных устройствах наблюдается настоящий бум “Пингвина”. Разработчики умело проводят рекламную кампанию, так что говорить, что игра вот так ни с того ни с сего накроется медным тазом, рановато. Что же касается планов на будущее... Тут разработчики молчат в тряпочку. Фанаты на форумах уже

### НА НАШЕМ CD/DVD

На наших дисках вы, если хорошенько пореетесь (ну а если прямой наводкой, то **Диск/По журналу/Интернет**), найдете все пять частей YetiSports и парочку мегаобойн по мотивам игры.

активно обсуждают, что же такого расчудесного будет в масштабной не-флэш игре по мотивам “Пингвина”. Но никакого официального подтверждения, что идет разработка какой-то коммерческой версии YetiSports, нет. Впрочем, очень даже возможно. Денег разработчики состригли немало, популярность игры — налицо. Так отчего бы не крутануть “Пингвина” еще разок, но на более высоком уровне?!

Единственное, что пока говорит о том, что работы над очередной частью игры ведутся, — маленькое приглашение на официальном сайте. Разработчики приглашают... Давайте, мол, вводите в окошко ваш e-mail, а уж мы как только, так сразу пригласим вас на бетатестирование. Но когда оно начнется, и начнется ли вообще... молчок!

Ну да мы — геймеры — народ терпеливый. Ждать не привыкать. Потерпим. ■

### СУРОВЫЕ РЕАЛИИ — ЙЕТИ

Игра игрой, но ведь и в реальной жизни есть пингины (см. соответствующий текстовый блок), а что же с йети? Тут мнения ученых расходятся. Одни утверждают, что йети конечно же есть. Как не быть?! Другие крутят пальцем у виска, намекая на некоторую интеллектуальную несостоятельность первых. Мол, какие-такие йети, это у вас в голове йети, а в жизни — никаких йети нет и быть не может! В общем, сплошные *“Пап, а снежные люди бывают? Нет, сынок, это — фантастика”*.

Но мнения ученых — это мнения, не более того. Что же говорят факты, которым некоторые профессора были бы не прочь вставить в рот крепкий кляп?

В разных регионах его называют по-разному. Агагве, тунгу, алмасты, ань-нактань, дзу-те, телма. Но нам он известен как снежный человек или йети, как его называют в Гималаях, где состоялось большинство встреч этого загадочного существа с человеком. Тибет — он такой, загадочный, с полпинка не разберешься.

Небылицы — или, наоборот, очень даже былицы — о странных больших волосатых людях, живущих в лесах и горах, есть у самых разных народов. Историков, этнографов, археологов и прочих дарований от науки всегда тянуло разведать, что же такое скрывается за всеми этими “бабушкиными сказками”. Самую масштабную кампанию по изучению йети провел в 50-60-х годах прошлого века **Эдмунд Хиллари**. Эдмунд не стал философствовать, а просто взял да залез в поисках снежного человека на... Эверест. А это, кто не знает, без малого девять километров в высоту. Там холодно, лавиноопасно и вообще — так высоко простые люди не живут и не забиваются. А вот снежные, по мнению Хиллари, очень даже могут. К сожалению для нас и к счастью для экспедиции (поговаривают, снежным людям все равно, когда их ищут, но

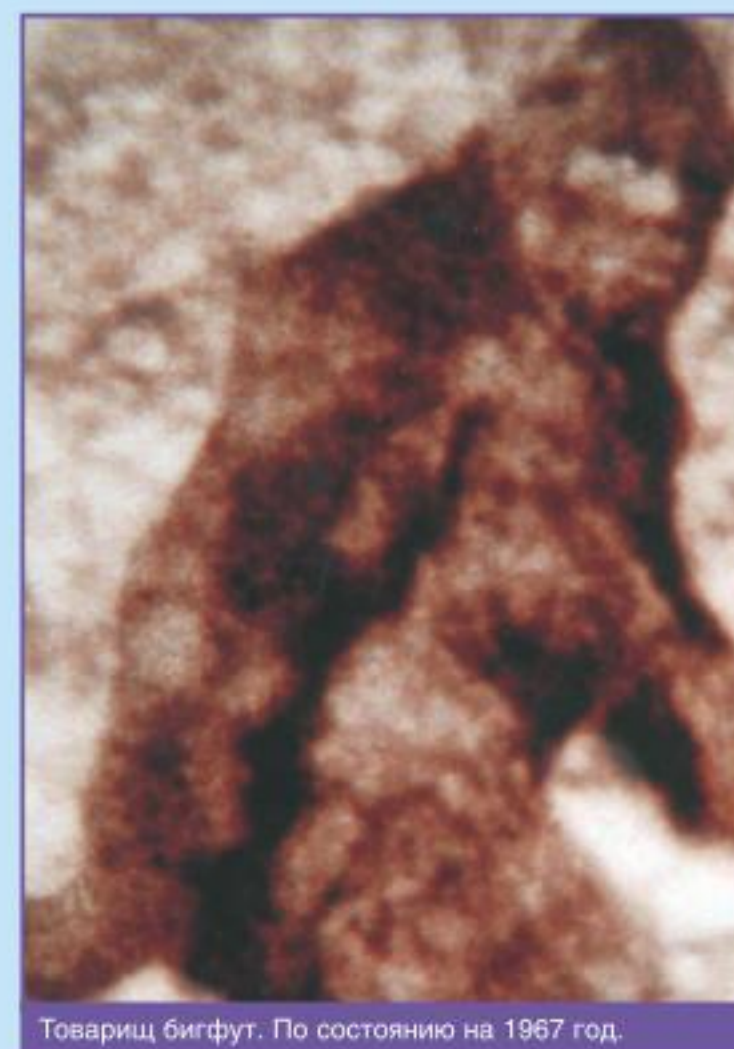
они очень не любят, когда их находят), никаких живых йети они не нашли. Зато выменяли у аборигенов скальп, снятый со снежного человека. С дикими воплями *“мы нашли его!”* экспедиция приволокла скальп на родину, где и выяснилось, что это кусок черепа тибетского медведя. Жутко редкого и почти вымершего. На этом изыскания Хиллари закончились. Зато всем было весело.

Через много лет после экспедиции Хиллари и даже после смерти ее предводителя товарищ **Дезмонд Дой** тоже решил засветиться в разделе антропологии, занимающемся изучением антропоморфных форм жизни. Сам он ни в какие экспедиции не поехал и ничего нового не открыл. Зато суммировал все имеющиеся на тот момент сведения о снежном человеке и сделал потрясающий по своей актуальности вывод: *“Да, — сказал Дой, — снежного человека никто не видел! Но это не потому, что его нет вовсе. Это, скорее, потому, что йети не рвется продемонстрировать себя людям. Да и люди тоже не особо рвутся открыть снежного человека. Посмотрите на горилл. Сегодня никто не сомневается в их существовании. Вон они — по веткам в зоопарках так и шастают. А ведь еще в начале двадцатого века горилл считали точно таким же вымыслом, как и йети. А поди ж ты! Существуют! Или вот взять, к примеру, латимерию, — продолжал Дезмонд, — ну что мы о ней знали году так в сороковом? Только то, что она вымерла миллионы лет назад. А сейчас? Да вон же она, плавает себе преспокойно и в ус не дует”*. Выводы Дой сделал интересные. В антропологии, правда, не засветился, зато в психиатрии отметился.

В 1967 году было получено самое достоверное свидетельство существования йети. В Калифорнии группа энтузиастов засняла на кинокамеру самого настоящего — живого снежного человека (по-американски — бигфута). В кадре — волосатая бестия, раз-

махивая руками и постоянно оглядываясь, топает куда-то в лесотундру. Потом срывается на бег. Удивленные вопли кинооператора. Конец обеда.

Ученые почесали тыковку, пересмотрели кино и... углубились в многолетние споры, подделка это или нет. В них — в спорах — и пребывают по сей день. Что же касается нас, простых смертных... А что мы? Мы, в общем, так и не знаем — есть снежный человек или его нет. Пока там эти ученые разберутся?! Зато пока не разобрались, можно смело “рубить капусту” на этом йети. Никто ж не знает, как он выглядит. Ну так наделаем футболок, кепок, зажигалок понавыпускаем, мультиков понарисуем, компьютерных игр поналепим. Подзаработаем, в общем! Вот этим многие годы и занимаются сметливые предприниматели. В частности — Крис Хильгер. А что? Толково! И всяк — не скучно...



Товарищ бигфут. По состоянию на 1967 год.

# ЦЕНА ИГРЫ СУПЕРГЕРОИ — НА ПРОДАЖУ

Спросите любого человека, что означает простое слово "игра", — и он, не задумываясь, выпалит: "Отдых, досуг". Это так, но когда забава становится по-настоящему массовой, уже не до шуток. Возьмем, к примеру, футбол. На любительском уровне (погонять мячик с друзьями) — отличная спортивная игра. На профессиональном — бизнес с многомиллионным оборотом и серьезные переживания болельщиков. Чем популярнее какое-либо развлечение, тем больше вероятность, что рано или поздно игровые эмоции будут конвертированы в твердую валюту.

Видеоигры в этом плане не исключение. Миллионы игроков коротают вечера за компьютером, расслабляясь после дневных забот, точно так же, как спортивные болельщики удобно устраиваются у телевизоров. Но и там, и там имеется относительно небольшое количество профессионалов, сделавших игру источником своих доходов. Футбольные и прочие околоспортивные тотализаторы уже никого не удивляют, но интересно посмотреть на реакцию людей, которые впервые слышат о том, что предметы и персонажи видеоигр сегодня продаются за реальные деньги по всему миру. "Этого и следовало ожидать" — типичный ответ.

Игровой трейдинг в онлайн существует столько же времени, сколько существуют сами сетевые игры. Настоящим средневековым кольчугам и мечам даже не снился такой прогресс в торговых отношениях, какой претерпели их виртуальные аналоги. Скромный натуральный обмен внутри игры был только началом. Когда игроки начали понимать, что в uber-items вложены месяцы реального времени, цена вопроса мгновенно вышла за рамки виртуальных денег.

Игровое сообщество оккупировало форумы, но структура доски объявлений не подходит для торговой системы. И тогда взоры геймеров обратились к онлайн аукционам. Среди лотов замелькали фэнтезийные наряды и оружие, которое, судя по названиям, было похищено владельцем из какого-нибудь музея. Только на eBay.com благодаря фанатам EverQuest счет пошел на десятки тысяч предметов, продаваемых за реальные деньги.

Издатели тут же подняли шум, углядев нечестную игру. Игроки отбивались как могли, используя даже судебные иски. Самые проворные бизнесмены начали под шумок создавать специализированные интернет-магазины. В итоге "торговля ничем" за считанные годы превратилась в настоящую индустрию.

Измерить реальный оборот игрового трейдинга непросто — слишком много возможностей имеют участники такой торговли

и часть из них скрыта в привате. Однако Эдвард Кастронова, профессор Калифорнийского университета, известный своими исследованиями в этой области, утверждает, что счет уже пошел на миллионы долларов в год. Эту цифру уточняют специалисты из весьма авторитетной The Themis Group — 25 миллионов в 2004 году с ростом до 680 миллионов к 2008 году.

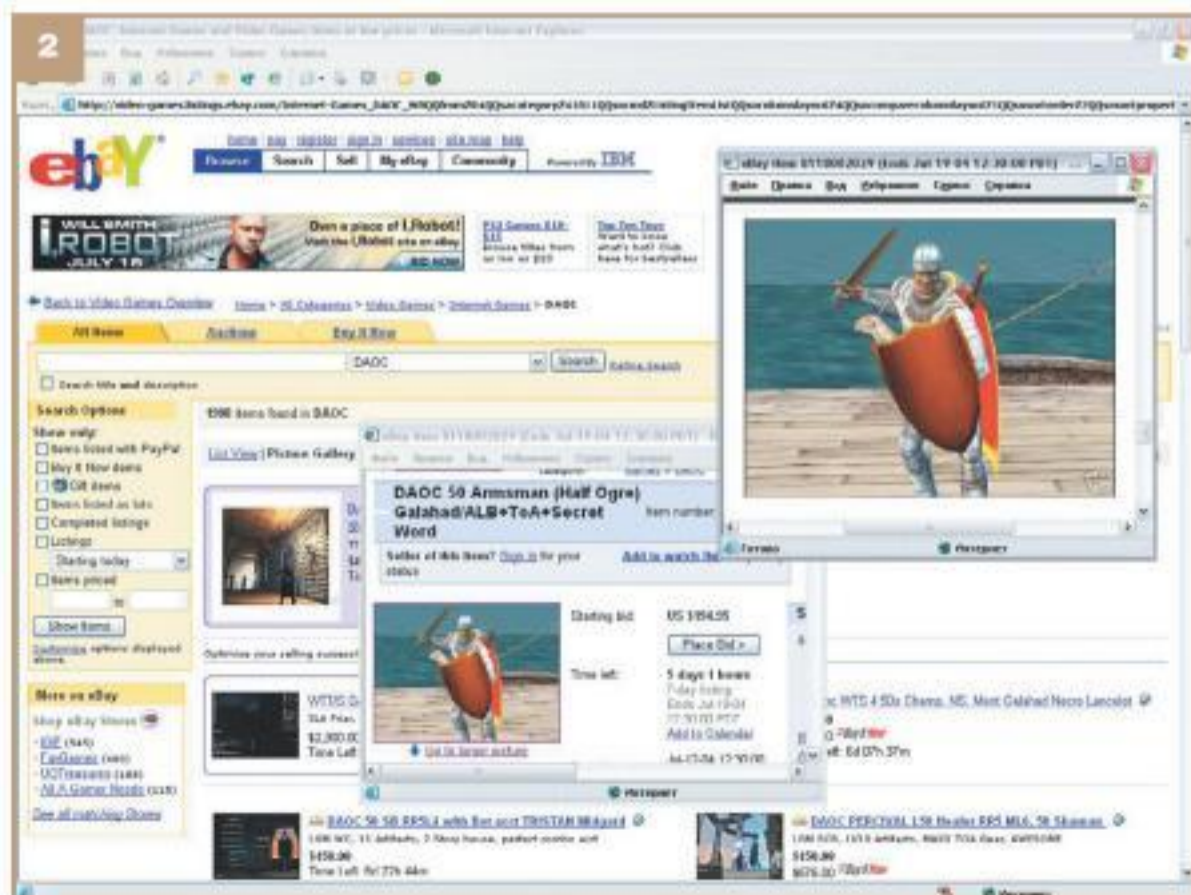
## Прайсы

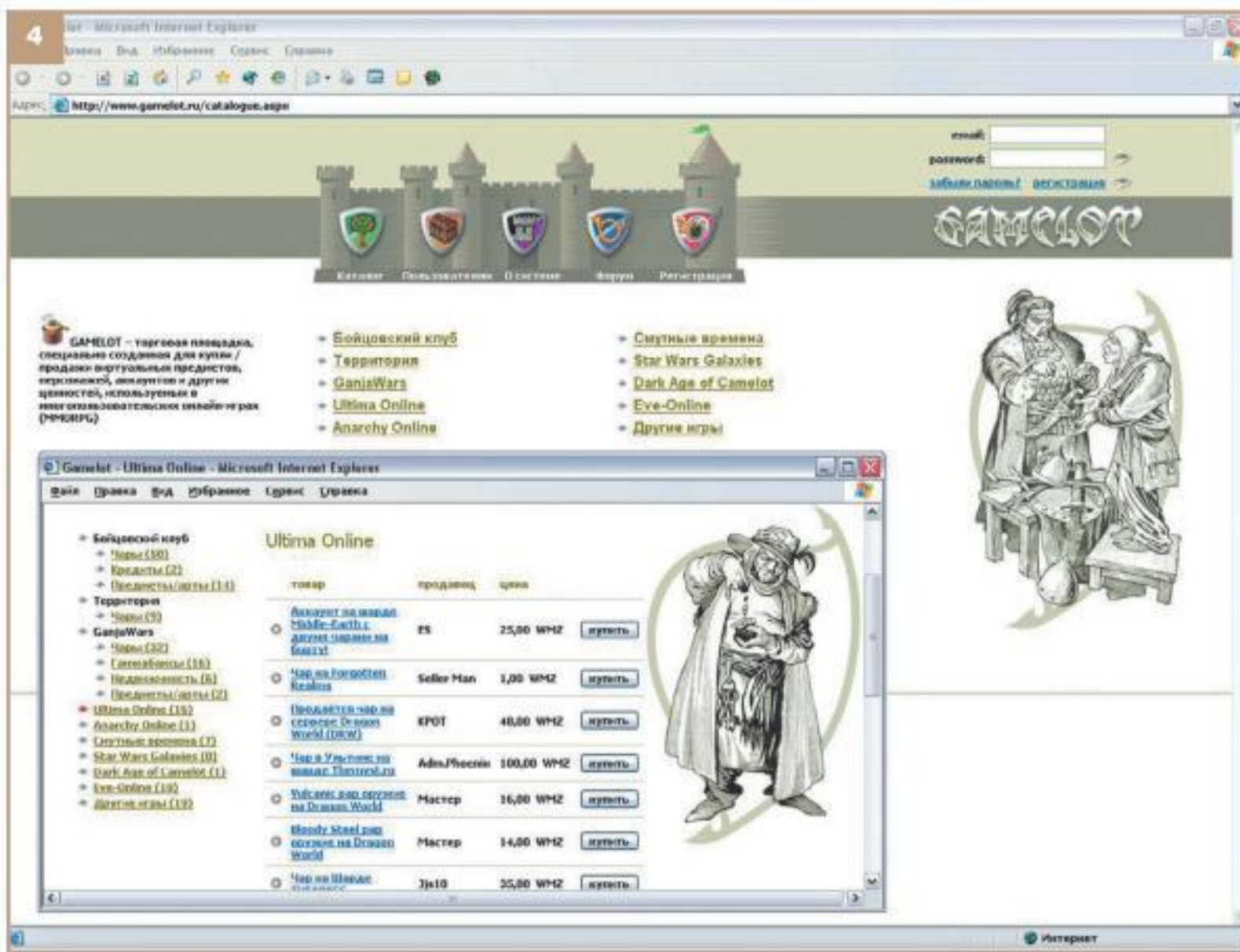
Стоимость лотов колеблется от доллара до нескольких тысяч, а игровая валюта популярных онлайн ролевиков свободно конвертируется в реальные деньги. Например, курс денежной единицы (platinum pieces, "pp") в EverQuest составляет приблизительно 3,5 цента, в Ultima Online 2000 местных золотых можно купить всего за цент. Но дальше всех ушли разработчики Project Entropia, внедрившие в игровой процесс возможность обменивать заработанные виртуальные деньги на настоящие доллары США, избавляя игроков от необходимости бегать на аукционы.

Прокачанные до упора персонажи из Dark Age of Camelot выставляются на eBay.com по ценам, которые нашему человеку покажутся немного диковатыми: до \$500 за штуку и около \$1000 за комплект из нескольких героев (вероятно, это скидка за мелкий опт). Цены формируются исключи-



- 1 Эдвард Кастронова, профессор Калифорнийского университета, известный своими исследованиями в этой области, утверждает, что счет уже пошел на миллионы долларов в год.
- 2 Прокачанные до упора персонажи из Dark Age of Camelot выставляются на eBay.com по ценам, которые нашему человеку покажутся немного диковатыми: до \$500 за штуку и около \$1000 за комплект.
- 3 IGE находится в Гонконге и имеет административные офисы в Нью-Йорке и Майами. В непрерывном режиме 24x7x365 в компании трудятся 80 штатных служащих и несколько тысяч поставщиков товара.





- 4 В России "первой ласточкой" стал интернет-магазин Gamelot ([www.gamelot.ru](http://www.gamelot.ru)).
- 5 Серьезные трейдеры почти не тратят свое время на поиск ценных предметов, они просто скупают их у других игроков за внутреннюю валюту (торговый чат-канал на Battle.net).
- 6 Дэвид Шелдон: "Работа трейдера занимает много времени, которое можно было потратить на получение хорошего образования и профессии. Рано или поздно вам придется задуматься о том, что вы в этой жизни умеете только играть в онлайн".

тельно спросом и весьма устойчивы: на IGE.com стоимость персонажа 50 уровня составляет \$299.99.

Но больше всего удивляет замученная читерами и дюперами всех мастей Diablo II. Даже на закрытом Battle.net уже не осталось честной игры, но на eBay.com в июле 2004 года было выставлено около 6500 лотов из классической DII и аддона Lord of Destruction (сравните с парой тысяч из популярного DAoC). Правда, самые дорогие лоты предлагались дешевле \$400, но для игры с четырехлетней (!) историей это впечатляющий показатель.

### Битва за Fair Play

Первой разгневалась компания Sony, еще в 2000 году запретившая торговлю персонажами и любимыми предметами из EverQuest за реальные деньги. Причины запрета были вполне справедливыми: во-первых, это не очень красиво по отношению к тем игрокам, которые не могут выложить наличные за лучшее оружие и героев. Во-вторых, где деньги — там и воры, и Sony просто устала отбиваться от обманутых покупателей виртуального шмотья. Для пущей солидности лоты получили удивительную характеристику "нелегально продаваемой интеллектуальной собственности".

Следом за Sony наступление на виртуальных трейдеров начала Mythic Entertainment, разработчик и издатель Dark Age of Camelot. "Под раздачу" попала компания BlackSnow Interactive, специализирующаяся на торговле предметами из DAoC. Надо отметить, что ответчик оказался зубастым и немедленно выдвинул ответный иск к Mythic, держа наперевес убийственный аргумент: "Даже автор игры не может определять, сколько стоит время ее участников. Если кто-либо хочет получить высокоуровневого персонажа не ценой месяцев игры, а за деньги, это только его дело". Об итогах раз-

бирательства пока ничего не слышно, но сайт [www.CamelotExchange.com](http://www.CamelotExchange.com), предмет спора, уже закрыт.

Другие издатели решили проблему более практичным путем: они осуждают игровой трейдинг, но не применяют жесткие карательные санкции против продавцов, понимая, что такой процесс сегодня аналогичен вычерпыванию моря чайной ложечкой. Само игровое сообщество реагирует на явление по-разному, но никогда равнодушно. Борцы за чистоту игры приводят не только эмоциональные доводы, но и весьма практичные соображения.

Та же Mythic имеет как минимум две серьезные причины для гонений на трейдеров. Обе они вызваны риском потери интереса пользователей и, как следствие, их оттока из игры. А MMORPG жива только тогда, когда имеет много подписчиков. Во-первых, это значительная ориентация DAoC на PvP, и здесь имеет важное значение, каким образом игрок получил свой статус крутого воина. Одно дело — месяцы вдумчивой прокачки, и совсем другое — несколько нажатий мышкой на страницах eBay.com. Естественно, почет и уважение к высокоуровневым персонажам девальвируются на глазах. И зачем тогда играть? Во-вторых, грамотное выращивание героя — еще одна существенная составляющая геймплея. Если игрок покупает готовый аккаунт, он с большой долей вероятности быстро заскучает и... правильно, тоже покинет игру.

Аргументы защитников тоже убедительны: в некоторых играх, например в Diablo II: LoD, экипировка ощутимо влияет на боепособность персонажа, а вероятность найти какой-нибудь уникальный лук, вроде WindForce, крайне мала - его можно искать месяцами и так и не найти. В этом случае не сложно вполне честно прокачать персонажа, а сам лук просто купить (правда, именно здесь надо быть осторожным — на

Battle.net игроки очень любят дублировать предметы, а Blizzard Entertainment очень любит сканер, который отслеживает и уничтожает эти предметы).

Покупка хорошего аккаунта с высокоуровневыми героями почти в любой MMORPG экономит сотни часов реального времени. Поэтому покупатели, не желающие проходить трудный путь новичка, никогда не переведутся. Скорее, их число будет только возрастать за счет ветеранов онлайн-ролевиков, которые предпочтут сразу купить приличный аккаунт, чем услышать в свой адрес обидное словечко "newbie". Да и тяга к хорошему оружию и броне — очень сильное чувство. Известный афоризм Миньон Маклофлин как будто создан для манчкинов: "Мы рождаемся бесстрашными, доверчивыми и жадными, и большинство из нас остаются жадными".

В итоге не кончаются вербальные сражения, перманентно переходящие в судебные тяжбы. Единственное, что неприемлемо всем игровым сообществом — вариант, когда зарабатывать таким образом начинает сам издатель. Все мы помним печальную историю "Бойцовского клуба" ([www.combats.ru](http://www.combats.ru))... В остальном обе стороны по-своему правы, а так как речь идет уже о серьезных деньгах, то бизнес развивается, и небольшие разделы на интернет-аукционах бодро вытесняются специализированными ресурсами.

### Сетевой базар

Сегодня существует множество онлайн-торговых площадок, но мы ограничимся рассказом о самой известной из них. Компания Internet Gaming Entertainment (IGE) была основана в 2001 году. IGE находится в Гонконге и имеет административные офисы в Нью-Йорке и Майами. В непрерывном режиме 24x7x365 в компании трудятся 80 штатных служащих и несколько тысяч поставщиков товара.

На официальном сайте ([www.ige.com](http://www.ige.com)) сообщается, что IGE является крупнейшим в мире ресурсом, на котором можно купить и продать персонажей, предметы и валюту из **Anarchy Online, City of Heroes, Dark Age of Camelot, EQ OA (PS2), EVE Online, Final Fantasy XI, Horizons, Lineage 2, Second Life, Shadowbane, Star Wars Galaxies, The Sims Online, Ultima Online**, и... **EverQuest** (кажется, борьба Sony за fair play обречена на поражение). Ежемесячно с молотка десятками тысяч уходят мечи, щиты, броня, магические кольца, амулеты и прочие сокровища.

Игровая экономика получила неожиданное развитие — на сайте работает «обменный пункт», с помощью которого можно обменивать валюту из одной игры на виртуальные деньги из другой. Ценнейшая новация: игроки тратят так много времени и сил на выращивание персонажей в MMORPG, что им зачастую нелегко отказаться от накопленных богатств. Отныне можно с легким сердцем обменять «все, что нажито непосильным трудом» в надоевшей игре на неплохой стартовый капитал в новой.

Что касается наших геймеров, то до недавнего времени их участие в онлайн-сделках было минимальным. Платный доступ в популярные MMORPG и немаленькие расходы на интернет вполне достаточны сами по себе, и выкладывать дополнительно по \$100 за каждую цацку для своего героя и \$200-500 за самого героя по карману немногим. Но там, где есть потенциальные покупатели и продавцы, непременно появится рынок. У нас «первой ласточкой» стал интернет-магазин **Gamelot** ([www.gamelot.ru](http://www.gamelot.ru)), на котором продаются и покупаются предметы и герои из игр **«Бойцовский клуб»**, **«Территория»**, **GanjaWars, Ultima Online, Anarchy Online, «Смутные времена», Star Wars: Galaxies, Dark Age of Camelot** и **EVE Online**. На всякий случай присутствует раздел «Другие игры» — в нем около 20 лотов из десятка других MMOG.

Не будем обращать внимание на саркастические улыбки некоторых читателей, не понаслышке знающих способы получения халявного игрового богатства. Не так уж много сегодня существует MMOG, создатели которых озаботились вылавливанием и уничтожением «дюпов». Гораздо важнее технология купли-продажи — заплатить за дублированный предмет не так обидно, как просто заплатить и не получить ничего взамен. На **Gamelot.ru** подробно разъясняется весь процесс, исключая, по мнению владельцев сайта, обманы. Цитата: *«Gamelot создавался по уникальной технологии взаимного страхования сделки, впервые предложенной торговой площадкой TrustBay... При покупке товара средства блокируются на депозитном счете Gamelot и поступают на счет продавца, только когда сам покупатель подтвердит успешное получение товара. С другой стороны, продавцы, устанавливая страховку для своего товара, предохраняют себя от недобросовестных покупателей, поскольку при оплате «застрахованного» товара вносится не только стоимость, но и страховая часть, ровно того же размера, что внес при определении товара продавец. Расчеты осуществляются мгновенно и базируются на платежной системе WebMoney Transfer... Комиссия взимается*

*только при успешном завершении продажи и на текущий момент составляет 5%».*

Судя по местному форуму, торгового бума на **Gamelot.ru** пока не наблюдается, однако есть и пользователи, утверждающие, что провели там немало выгодных сделок. В общем, решайте сами, пользоваться этим сервисом или нет, но очевидно, что владельцы **Gamelot.ru** заинтересованы в хорошей репутации, так что вряд ли у вас там стацат последнюю броню и фамильный амулет (тем более что им наверняка известно о сотнях тысяч долларов ежегодного дохода у крупнейших частных торговцев, заработанных в значительной части благодаря доверию игроков).

### Тоже профессия

Сколько же может заработать обычный игрок на продаже или крафтинге предметов из игр? Все зависит от страны проживания и популярности MMORPG у местного населения. Ясно, что в России этот бизнес пока что весьма экзотичен, а вот в Южной Корее, где оборот рынка онлайн-игр оценивается в \$240 миллионов в год, все иначе. **Хванг Йанг-мин** из Йонсенского университета в своем докладе упоминает о 25-летнем безработном корейце, который всего за 3 ночи нашел в **Lineage** и впоследствии продал предметов почти на полторы тысячи долларов.

Профессиональные игроки в США и Европе могут зарабатывать таким образом до \$50000 ежемесячно. Один из них, **Дэвид «Zak\_ZX» Шелдон** из Англии, поделился с нами подробностями этой несложной схемы: серьезные трейдеры почти не тратят свое время на поиск ценных предметов, они просто скупают их у других игроков за внутреннюю валюту. После этого товар выставляется в онлайн за реальные деньги. Секрет успеха — в правильной оценке рыночного спроса, которая, в свою очередь, невозможна без глубокого знания жанра MMORPG и

постоянного отслеживания положения дел в индустрии.

Сам Дэвид уже не испытывает никаких иллюзий в отношении своей работы. *«Со стороны, конечно, это смотрится клево: сидит некто, играет в онлайн-ролевик и заодно загоняет на свой счет кругленькую сумму. Однако такой сторонний наблюдатель не учитывает два существенных момента. Во-первых, лучший способ убить интерес к какому-либо развлечению — сделать его своей работой. И во-вторых, очень тяжело психологически, когда весь ваш бизнес строится вокруг несуществующих предметов из игр. К тому же работа трейдера занимает много времени, которое можно было потратить на получение хорошего образования и профессии. Если вы встанете на этот путь, то рано или поздно вам придется задуматься о том, что вы в этой жизни умеете только играть в онлайн...».*



Помимо игрового трейдинга, стремительно растет и еще более экзотичный бизнес — сталкинг. Опытные игроки-гиды проводят новичков по сложным локациям популярных MMORPG, получая \$5-\$10 в час. Но это уже тема для отдельного разговора...

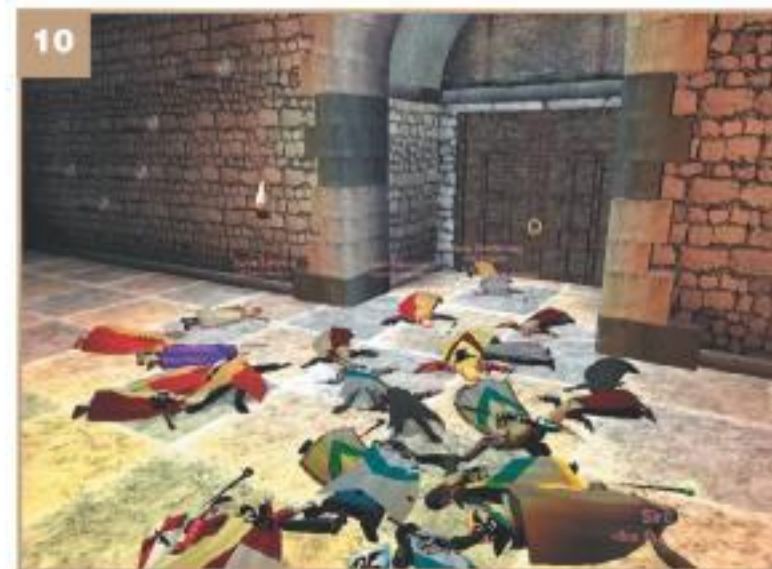
Продажа виртуального оружия и героев за реальные деньги существует и будет существовать — это очевидный факт. У явления есть и сторонники, и противники, причем все по-своему правы. Однако самый мощный аргумент «за» мы оставили напоследок. Если какой-либо «богатенький Буратино» не умеет играть (и не желает учиться), то вместе с крутым аккаунтом он приобретет отнюдь не уважение игрового сообщества, а в лучшем случае насмешки. Выложить тысячу-другую зеленых рублей для того, чтобы стать ходячим анекдотом в популярной MMORPG — не самый лучший выбор. Поэтому лучше трезво оценивать свои возможности, и если уж покупать, то только то, что действительно пригодится в игре. ■

7 ■ Чтобы одолеть такого зверя, нужно хорошо вооружиться.

8 ■ Даже в онлайн-игре трудно выделиться из толпы. Некоторые видят выход в покупке крутых персонажей за деньги.

9 ■ Хочешь помочь своей гильдии? Будь лучшим!

10 ■ Кое-кто предпочитает закупиться виртуальным оружием за доллары, чем видеть такую картину...

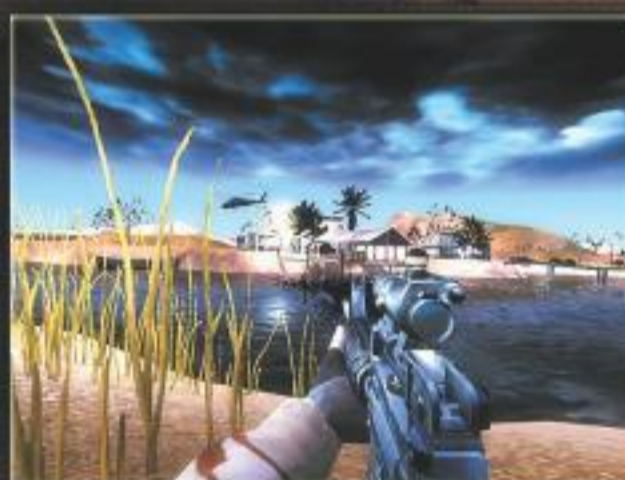


Богатый выбор горящих путёвок.

ОПЕРАЦИЯ  
**КИНЖАЛ**

ОПЕРАЦИЯ  
**ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ**

ОПЕРАЦИЯ  
**КАРТЕЛЬ**



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
технология творчества

**NOVALOGIC®**  
www.novalogic.ru



## Мобильные новости

### Flirt up your life



Virtual Girlfriend

По-настоящему инновационную игру разрабатывает гонконгская компания **Artificial Life**. Ее проект **Virtual Girlfriend** является онлайн-игрой, единственной целью в которой станет ухаживание за виртуальной девушкой. Заэкранная ля фам живет своей собственной жизнью: ходит на работу, посещает бары и рестораны, регулярно устраивает шоппинг. Игрок сможет разговаривать с ней по мобильному телефону, обмениваться с SMS, трепаться в чате (красавица способна поддерживать более-менее осмысленный разговор за счет специального алгоритма распознавания речи и текста по ключевым словам) и даже посылать всевозможные подарки (шоколадки, ювелирные украшения). В финале игры девушка выберет самого чуткого и нежного ухажера. Игра отличается превосходной трехмерной графикой, но в отличие от **Singles** использоваться она будет только в благих целях, а не для того чтобы продемонстрировать во всех подробностях сами понимаете что. Выход **Virtual Girlfriend** в Гонконге, Японии, Корее, Германии и Британии состоится уже в ноябре этого года (а уже в начале следующего года состоится релиз аналогичной игры, но для женщин). Выпуск **Virtual Girlfriend** в других регионах (в первую очередь нас, разумеется, интересует Россия) пока не планируется. Вся мужская половина редакции "Игромании" пребывает по этому поводу в глубочайшем трауре.

### К ногтю

Правительство Новой Зеландии приняло решение об ужесточении контроля над компаниями, работающими в сфере мобильных развлечений. Аргументация следующая: новозеландские детишки порой так увлекаются SMS-играми, что едва не доводят своих родителей до инфарктов, когда тем приходят счета от сотовых операторов. Кроме того, добавляют тамошние психологи, слишком долгое времяпровождение за такого рода забавами отрицательно сказывается на психике новозеландских цветов жизни. Отныне для запуска SMS-игр издатели будут обязаны получать специальное разрешение. На каких условиях будет выдаваться это разрешение, не сообщается.

### Линейка игр от Pixar

Компания **Pixar** объявила о скором выходе целой обоймы игр, основанных на ее анимационных мультфильмах. Название одной из этих игр уже известно — это **Finding Nemo**. Угадать названия остальных несложно — **The Incredibles Monsters, Inc.**, **Toy Story** и/или **A Bug's Life**. Издателем выступит **THQ**, с которой **Pixar** уже давно сотрудничает на ниве игроизации своих творений.

### В каждой шутке есть доля шутки

Необычная рекламная акция, посвященная PS2-игре **Resident Evil: Outbreak**, не на шутку напугала многих владельцев сотовых телефонов в Европе. Дело в том, что рекламщики из компании **CE Europe** разослали SMS-ки со следующим сообщением: "Я инфицирован T-вирусом, мой код \*\*\*\*\*. Отправьте сообщение на номер 60022, чтобы получить свой код и принять участие в розыгрыше ценного приза". В **CE Europe** просто не учли, что далеко не все смотрели первый **Resident Evil** и играли в одноименную игру, но зато почти каждый хотя бы краем уха слышал о существовании вирусов для мобильных телефонов. В результате оригинальная в общем-то задумка превратилась в несмешную шутку.

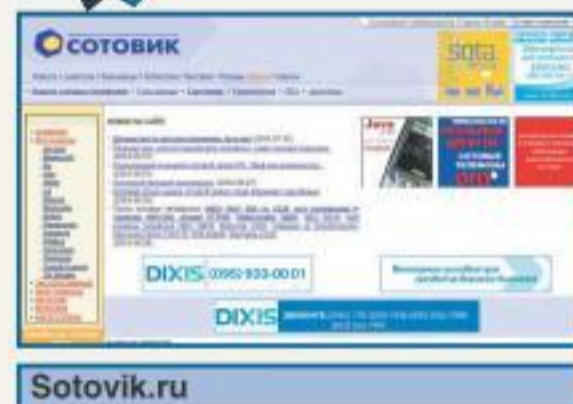
### Инфильтрация на мобильники

**Metal Gear**, самый красноречиво-орденоносный франчайз **Konami**, портировали на мобильники. Речь, если кто не понял, идет не о том **Metal Gear**, который **Solid**, а о самой первой игре в серии,

вышедшей в дремучем 1987 году на восьмибитной MSX2. Именно эта игра заложила основы модного сейчас жанра stealth-экшен и именно в ней впервые засветился культовый Солид Снейк, ныне один из самых известных героев компьютерных игр. В Штатах игра вышла в середине августа и вскоре, надо думать, доберется и до нас.

## Мобильные полезности

### Sotovik.ru



**Sotovik.ru** — один из самых известных ресурсов рунета, посвященных мобильным телефонам и всему, что с ними связано. Здесь есть практически все: обзоры телефонов и аксессуаров к ним, мелодии, логотипы, Java-игры и многое-многое другое. Всячески рекомендуем.

## Мобильные утилиты

### EzSafe 1.0.0

Что: Программа для хранения паролей ★ Разработчик: EaseMobile ★ Платформа: J2ME ★ Размер: 18Кб



**EzSafe** предназначен для того, чтобы тайное ни при каких обстоятельствах не стало явным. Иными словами, это превосходное средство для хранения особо важных и конфиденциальных данных. В **EzSafe** можно хранить PIN-коды, пароли, контакты, адреса веб-сайтов, номера кредиток, страховок, личные заметки и любую другую информацию, которая может понадобиться в любой момент. Доступ к этим данным можно получить только введя специальный пароль (он создается при установке утилиты), который создается при первом запуске программы. Таким образом, если телефон попадет в чужие руки, можно быть спокойным за сохранность своей информации.

## Мобильные игры

Алексей Моисеев

### Aliens Unleashed

Жанр: FPS ★ Разработчик: Sorrent ★ Платформа: J2ME ★ Размер: 58-202 Кб



**Aliens Unleashed** вполне может претендовать на лавры самого красивого экшена от первого лица для мобильных телефонов.



Выглядит игра действительно очень и очень неплохо. Особенно хорошо разработчикам удалось Чужие: когда какой-нибудь **Hugger**, атакуя, закрывает своей тушкой практически весь экран, становится даже как-то немного не по себе.






Геймплей прост: выбираешь противника и, нажимая нужные кнопки в определенные моменты времени, расстреливаешь его из всех бортовых орудий. По мере прохождения вы будете находить новые виды оружия и брони, которые помогут расправиться с сильными монстрами. В конце состоится схватка с самой Королевой. Редкий случай, когда игра по фильму оказалась удачной.

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ: 😊 😐 😞 😡 😱

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

## РЕЙТИНГИ "ИГРОМАНИИ"

-  — Откровенно слабая игра.
-  — Скучновато, есть гораздо лучше.
-  — Неплохая игра, средний представитель жанра.
-  — Отличная игра, увлекательная и затягивающая.
-  — Выдающаяся и прекрасно проработанная игра. Хит!

## Dragon Island


Жанр: Аркада ★ Разработчик: Macrospace ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 60-100 Кб

**Dragon Island** — это своего рода привет из восьмимбитного прошлого. Именно такие игры — яркие и забавные — делали на заре девяностых. Под вашим контролем окажется вооруженный метательными секирами рыцарь, который должен будет утихомирить пробудившегося ото сна злого дракона во благо своего королевства. Добраться до огнедышащего мерзавца не так просто: все подходы к драконьему логову охраняются его прихвостнями.



Роль монеток/колец/изумрудов здесь играют разнообразные фрукты и ягоды. Собрал сотню — получи дополнительную жизнь. Можно также найти доспехи, оставленные, наверное, вашими менее удачными предшественниками. Незатейливая, но очень интересная аркада, способная затянуть не на один час.

Удобство управления:  4/5

РЕЙТИНГ: 

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

## Driv3r

Жанр: Action/Racing ★ Разработчик: Sorrent ★


Платформа: J2ME ★ Размер: 62-153 Кб



Одна из самых неоднозначных консольных игр добралась и до мобильных телефонов. К сожалению, здесь она осталась такой же неоднозначной.

Вы выступаете в роли полицейского под прикрытием Таннера, внедренного в банду автоугонщиков. Миссии отличаются большим разнообразием (угон машин, охрана важных людей и т.д.), но очень коротки — первые задания вообще проходятся за полминуты и меньше. Всего в игре три города, по которым можно не только колесить на угнанных машинах, но и прогуляться пешком (в поисках более подходящего транспортного средства, разумеется).

Неплохая вырисовывается картина, не правда ли? А вот и неправда. Все дело, как это ни прискорбно, в немного неудобном управлении, что вкупе с не слишком быстрой работой игры приводит к плачевному результату: нормально ездить можно лишь на небольших скоростях — на большой скорости обязательно в кого-нибудь врежешься. Впрочем, разработчики виноваты в этом только отчасти. Виновата же в первую очередь платформа Java, которая не способна обрабатывать одновременное нажатие сразу двух и более клавиш. Если бы не проблемы с управлением, Driv3r была бы практически идеальной аркадой.

Удобство управления:  3/5

РЕЙТИНГ: 

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

## I, Robot

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Mobile Scope AG ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 60-180 Кб

Да что же это такое происходит, а? Плохие игры по хорошим фильмам выходят все чаще и чаще. **I, Robot** не так безнадежна, как многие другие киношные проекты, но и не столь хороша, как хотелось бы.

Действие игры разворачивается в последние полчаса фильма. Вы, поочередно управляя Сонни, доктором Кэлвин и детективом Спу-



нером, должны преодолеть шесть больших уровней. Каждый из трех персонажей обладает своими уникальными способностями: Сонни отлично дерется, Кэлвин способна высоко прыгать и прятаться от врагов, а Спунер умеет стрелять и пинаться. Звучит обнадеживающе, правда? Не совсем. Уровни несколько однообразны, а баги встречаются здесь намного чаще, чем следовало бы. Отсюда и далеко не самая высокая оценка.

Удобство управления:  3/5

РЕЙТИНГ: 

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

## Project Boyfriend


Жанр: Life & love simulation ★ Разработчик: MGW Publishing ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 65 Кб

Возрадуйтесь, поклонники аниме и манги — на вашей улице праздник. На мобильных телефонах появилась игра **Project Boyfriend** — самый настоящий симулятор жизни. Такие игры довольно популярны в Японии, причем как на консолях, так и на PC.

В **Project Boyfriend** вам предстоит помочь симпатичной девушке Ариэль завоевать за пятьдесят дней сердце приглянувшегося ей парня — Люсьена. Доступны лишь несколько локаций: школа, клуб, спортзал, торговый центр, дом Люсьена и дом Ариэль. На каждой из них наша героиня может совершить некоторые действия. Например, в школе можно встретить Люсьена, поиграть в волейбол (улучшает здоровье) и сходить в библиотеку (это способствует интеллектуальному развитию), в торговом центре — купить вещи, в своем доме — приготовить еду, поспать, переодеться, поболтать по телефону с объектом своего обожания и так далее. На каждое из этих действий затрачивается определенное количество энергии и/или денег. Деньги можно заработать в спортзале и клубе, восстановить энергию — отдохнув дома (и тем самым завершив день). Захмутать Люсьена вообще проще простого — достаточно лишь регулярно заигрывать с ним и изредка тратиться на подарки. Не обойдется, само собой, и без свиданий. Можно даже отправиться в четырехдневный романтический круиз.

В игре предусмотрено целых три концовки, зависящих от количества набранных очков благосклонности. Так что давайте, девчонки, красьте виртуальные губы, надевайте модное платье, и вперед — навстречу любовным подвигам!

Удобство управления:  3/5

РЕЙТИНГ: 

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

## Quest of the Hero

Жанр: RPG ★ Разработчик: Qplaze ★ Платформа: J2ME ★ Размер: до 160 Кб

Heroes of Might and Magic на экране вашего мобильного теле-

## ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА — НА CD и DVD!

На игроманских CD и DVD размещены громадные каталоги, предоставленные известными отечественными контент-провайдерами **PlayMobile**, "Телеклик" и **Solvo**. В первом вас ждет несколько сотен игрушек и широкий ассортимент музыки, во втором — заставки для мобильных телефонов, полифония и игры, и в третьем — заставки и тоже музыка. Все это можно закачать на мобильный телефон, отправив соответствующие SMS-сообщения на соответствующие короткие номера.

Весь контент является платным. Информация предоставляется в том виде, как была получена нами от контент-провайдеров, за исключением инструкций по скачиванию и связанных с этим полезных советов, которые прошли нашу тщательную переработку.

Игровой блок **PlayMobile**, содержащий более 600 игр, в силу внушительных размеров размещен только на DVD (впрочем, вероятно, часть игр из него будет и на CD). Все остальное присутствует и на CD, и на DVD.

WAP-сайт "Игромании"

Настроив на своем мобильнике WAP, вы всегда можете зайти на WAP-сайт нашего журнала, расположенный по адресу [wap.igromania.ru](http://wap.igromania.ru). Там вашему вниманию предлагаются: подборки свежих игровых и железных новостей, информация обо всех журналах нашего издательства, а также возможность скачать бесплатные логотипы журналов "Игромания", "ЛКИ", "Мир фантастики" и "Mobi. Мобильная связь".



фона? Да, это вполне реально — **Quest of the Hero** как раз и является такой игрой. По сравнению со своим компьютерным аналогом игра сильно упрощена, но все основные признаки "Героев" в ней имеются.

Вы управляете одним-единственным героем, в подчинении у которого изначально есть лишь небольшой отряд крестьян. Цель только одна — очистить от совсем распоясавшейся нечисти родное королевство. В городах и башнях можно за деньги пополнить свою армию существами, перекочевавшими сюда напрямик из серии **HoMM**. Там же, в городах, можно купить заклинания и получить квесты. По всей территории королевства разбросаны сундуки с золотом и артефакты, на сбор которых в **HoMM** уходило едва ли не больше времени, чем на все остальное.

Битвы почти не отличаются от виденного нами в "Героях". Аннигиляция противников осуществляется как грубой силой, так и при помощи магии — и все это исключительно в походном режиме. Помимо героя магией владеют и некоторые существа.

Сам герой обладает несколькими характеристиками, повысить которые можно заработав новый уровень или найдя какой-нибудь артефакт. Опыт дают за уничтоженных монстров и выполненные квесты. От уровня героя напрямую зависит параметр "лидерство", влияющий на то, какое максимальное количество существ каждого типа можно рекрутировать в свою армию. Настоятельно рекомендуется всем, кто ностальгирует по **King's Bounty** и первым частям **HoMM** (потому что последние части страдали от избытка лишних деталей).

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ:

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

Real Soccer 2004 — Olympic Games

Жанр: Футбольный симулятор ★ Разработчик: Qrlaze ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 56-180 Кб



**Real Soccer 2004 — Olympic Games** — это продолжение популярной игры **Real Soccer**, которая отличалась от других футбольных симуляторов приятной графикой и интересным геймплеем. На этот раз нам предстоит отправиться в Афины и завоевать для своей команды титул олимпийских чемпионов.

Поначалу игра вызывает только положительные эмоции: стильное меню, хорошая графика, забавно суетящиеся на поле футболисты, и все это — без каких-либо намеков на тормоза. Затем начинаются странности. Разработчики решили максимально упростить управление, и теперь все действия с мячом выполняются одной

кнопкой. Похвально, конечно, да вот только действия эти ограничиваются пинанием мячика в ту сторону, куда смотрит управляемый вами футболист. Отдаешь ты пас или бьешь по воротам — игре это абсолютно безразлично. Отбор мяча производится вообще элементарно: достаточно пробежать вблизи соперника — и мячик уже у вас. Из стратегических приемов вам доступно только изменение схемы игры. Никаких замен нет и в помине.

Больше всего удивляет искусственный интеллект. Противники ведут себя на редкость вяло даже на самом высоком уровне сложности. Маневрировать и уворачиваться от них вовсе необязательно — к воротам оппонентов зачастую удастся добежать по прямой и благополучно забить при этом гол. Причем бежать действительно можно по прямой — все равно никто не будет сопротивляться. Особенно забавно наблюдать за соперниками, когда теряешь мяч: эти умники могут по несколько секунд раздумывать, бежать ли к лежащему на поле мячику или подождать, пока он сам прикатится. Такие огрехи немного смазывают общее впечатление от приличной в целом игры.

Удобство управления: 3/5

РЕЙТИНГ:

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

Star Fall

Жанр: Аркада ★ Разработчик: MGW Publishing ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 57-78 Кб



Многие люди любят смотреть на падающие звезды и загадывать желания. Но если звезды вдруг начинают падать прямо на голову,

тут уже становится не до желаний — сохранить бы в целости то, где эти желания зарождаются. Постоять без зонтика под звездным дождем нам предлагает игра **Star Fall**.

Игровая механика проще некуда. С неба падают звезды. На каждой звезде — несколько цифр. Набираем их на клавиатуре телефона — и звезда рассыпается на мелкие кусочки. Со временем число звезд, цифр на них и скорость падения будут возрастать, причем уровню к пятому забываешь обо всем на свете, а клавиатура начинает натужно поскрипывать под потными пальцами игрока.

Нужен тренажер слепого ввода чисел? Тогда милости просим в **Star Fall** — ничего лучше еще не придумано.

Удобство управления: 4/5

РЕЙТИНГ:

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как заказать игру?".

Как заказать игру?

Чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер **3010**. После этого вы получите ответную SMS из PlayMobile, в которой будет содержаться информация о заказе, а также уникальная ссылка на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение **24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Закачать игру вы сможете через WAP-соединение, отправившись по этой ссылке.

Стоимость игры - **2\$ (без учета НДС)**. Оплата происходит в тот самый момент, когда вы отправляете SMS на короткий номер **3010**. Если у вас появились какие-либо проблемы с загрузкой игры, обратитесь в службу поддержки PlayMobile: [support@playmobile.ru](mailto:support@playmobile.ru).

Модель телефона / Название игры	Aliens Unleashed	Dragon Island	Driv3r	I Robot	Project Boyfriend	Quest of the Hero	RealSoccer2004 - OlympicGames	Project Boyfriend	Star Fall
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	7470201002	5900201002	7380201002	8150201002	7980201002		8670201002	7980201002	7930201002
Nokia 3650, 3600, N-Gage, 7650	7470231002	5900231002		8150231002		3960231002	8670231002		7930231002
Nokia 6600	7470222002	5900222002	7380222002	8150222002			8670222002		
Siemens S55, SL55, M55, C60, MC60		5900414002	7380414002				8670414002		
SonyEricsson T610, T616, T618, T630	7470503002		7380503002	8150503002	7980503002		8670503002	7980503002	
SonyEricsson F500, K700, Z600			7380506002	8150506002			8670506002		
Motorola T720	7470104002		7380104002				8670104002		
Samsung C100, X100							8670606002		
Samsung E700	7470609002		7380609002	8150609002			8670609002		



# Заставки для телефонов

Вашему вниманию предлагаются картинки-заставки для мобильных телефонов на темы лучших компьютерных игр! Размеры картинок — 128x128 и 128x96. Нужный выбирается автоматически при заказе картинки (если ваш телефон есть в списке совместимости).

Совместно с компанией **Solvo** мы собираемся каждый месяц выкладывать для вас новые изображения, так что следите за следующими выпусками рубрики!

Сегодня вас ждут картинки из следующих игр: **DOOM III**, **Driv3r**, **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, **Joint Operations**, "Ил-2: Штурмовик — Забытые сражения", "Операция **Silent Storm**", **Spider-Man 2: The Game**, **TOCA Race Driver 2**, **Unreal Tournament 2004** (русский издатель перечисленных игр — компания **1С**), **KnightShift**, **Prince of Persia: The Sands of Time** (русский издатель — "Акелла"), **Hitman: Contracts**, **ShellShock: Nam '67**, **Thief: Deadly Shadows** (русский издатель — "Новый Диск"), а также **Armed and Dangerous**, **Auto Assault**, **Prince of Persia: Warrior Within**, **Need for Speed Underground 2**, **Onimusha 3: Demon's Siege**, **Silent Hill 4**, **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Star Wars: Republic Commando** и **Conan**.



## Что нужно, чтобы скачать картинку

Необходимо, чтобы у вас работал WAP через GPRS. То есть он должен быть подключен у оператора, а также правильно настроен. Проще всего проверить это, попытавшись загрузить сайт вашего оператора (для МТС — [wap.mts.ru](http://wap.mts.ru), для "Билайн" — [wap.beeline.ru](http://wap.beeline.ru), для "МегаФон" — [wap.megawap.ru](http://wap.megawap.ru)). Если все получилось, можно делать заказ. Если же нет (или если у вас не поддерживаются SMS-сообщения, они тоже необходимы), обратитесь в сервисную службу вашего оператора, он с удовольствием поможет вам.

## Как заказать картинку

Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной цветной картинки на номер: **1004** — для

абонентов "Билайн", **1243** — для абонентов МТС. Обратите внимание: в сообщении должен быть только номер и **ничего больше**.

Через несколько минут вы получите SMS-сообщение со временным адресом картинки. Загрузите и сохраните ее.

Эта услуга будет стоить 60 центов, так что будьте аккуратны — не путайте номер, не посылайте одно сообщение несколько раз и так далее. Каждый раз, когда вы посылаете SMS на упомянутые номера, происходит оплата услуги. Также перед тем, как отправить SMS, убедитесь, что у вас работает WAP.

## Совместимость

**Nokia** 2100, 2300, 3100, 3110, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510i, 3650,

5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8210, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9000, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

**Samsung** C100, N500, N600, N620, R200S, R210S, T100, V200.

**Siemens** A50, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M55, MC60, MC62, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL45i, SL55, ST55, SX1.

## Зоны действия услуг

**Билайн GSM:** Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга,

Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

**МТС:** Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н. Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

Если у вас возникли сложности, связанные с получением картинок, обратитесь в службу поддержки **Solvo** по адресу [support@mlogic.ru](mailto:support@mlogic.ru).

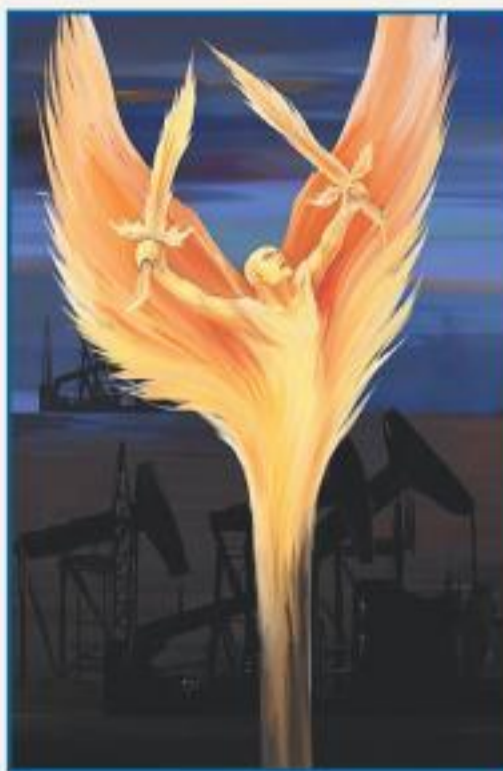
## SMS-игра "Битва магов"

Честно признаться, до некоторого времени автор этих строк достаточно скептически относился к всевозможным проявлениям так называемых SMS-игр. Такое отношение в принципе понятно: казалось бы, что увлекательного может быть в планомерной отправке и получении SMS-ок? Как выяснилось после двухнедельного увлечения "Битвой магов" — может.

Для начала позвольте небольшое теоретическое отступление. В общем и целом, практически все существующие на сегодняшний день SMS-игры строятся по одному и тому же принципу: посылая специальную SMS-команду по некоему условному номеру, вы включаетесь в некий "процесс единоборства". Сервер выбирает вам противника, и

команды, вы получаете некий результат; все просто. В принципе, для того чтобы продержаться на первых порах, достаточно знать, что в любой момент времени вы можете атаковать противника, защищаться или призывать на помощь монстра, который одинаково хорошо обучен как нападать на недруга, так и принимать на себя его атаки. У каждого мага в игре есть некоторое количество жизненной энергии, и когда ее значение доходит до нуля — маг проигрывает бой. Кроме жизни есть также и

меняете действие ваших заклинаний — скажем, одна и та же команда вызова монстра на Яростном и Жизненном потоке призвет вам на помощь абсолютно разных существ, каждого со своими особыми свойствами. Кроме того, с ростом опыта растет также и персональный уровень мага, а с ростом уровня вам будут доступны все новые и новые заклинания... Если посчитать все возможное количество комбинаций, учитывая рост уровней и количество потоков энергии, то сперва казавшаяся простой игра превращается чуть ли не в сложную тактическую стратегию.



Дальше — больше. При помощи несложного механизма общения вы можете запросто обмениваться сообщениями с другими игроками-магами, сколачивать свои кланы, составлять и редактировать обширные списки друзей и врагов, да и вообще чуть ли не вести полноценную социальную жизнь. Как показывает практика, сражаться плечом к плечу с товарищами гораздо приятнее, чем изображать из себя гордого мага-одиночку. За каждое успешное сражение опыт будет начисляться не только самому победителю, но и всем участникам его команды. Да и кроме того, в случае сложностей на поле боя всегда можно позвать на помощь товарищей, которые вовремя наложат спасительное защитное заклинание или помогут одолеть врага.

В целом, никакой рассказ не сможет передать опыта в ощущениях. Наши рекомендации относительно "Битвы магов" можно описать одним словом: попробуйте. Если понравится — хорошо, если нет — тоже хорошо. В конце концов, вы хотя бы получите представление о том, что же это такое — SMS-игры. А это, согласитесь, уже немало.

В сентябре среди участников "Битвы Магов" будут разыграны ценные призы. Подробности в ближайшее время игроки смогут узнать на сайте. ■



начинается кровавая сеча один на один. Кто победил, тот молодец, кто нет, тот, соответственно, дурак. Просто как три копейки.

В этом плане "Битву магов" можно смело назвать SMS-игрой второго поколения. Главное ее концептуальное отличие от других подобных развлечений в том, что одновременно в ристалищах принимают участие не два случайных соперника, а *все* подключенные в настоящий момент к серверу игроки. Однако не подумайте, речь вовсе не идет о массовых магических побоищах: все куда как проще и гениальнее. Просто в *любой момент времени* вы можете сразиться с *любым количеством* потенциальных соперников. Все зависит лишь от вашего выбора и желания.

Так как поединки между магами идут в реальном времени, игровой процесс выглядит достаточно динамично. Посылая различные



опыт, который набирается после успешных сражений и теряется в случае поражения.

Впрочем, несмотря на очевидную простоту, в плане междоусобных мордобитий "Битва магов" куда как сложнее большинства подобных игр. Например, здесь практически нельзя рассчитывать на удачу. Разработчики говорят, что многие люди, едва оказавшись в игре, только и делают что планомерно посылают серверу сообщение "А" (то есть "Атаковать"), но назвать такую "тактику" выигрышной никак нельзя.

После пары успешных сражений и всевозможных вариаций с комбинациями атаки, защиты и вызова монстра вам обязательно захочется чего-то большего. Тут-то и могут пригодиться так называемые "потоки энергии". Всего этих самых потоков существует три: Яростный, Мощный и Жизненный. Переключившись на тот или иной поток, вы в корне

### Как играть в "Битву магов"

Для того чтобы начать игру, достаточно послать SMS-сообщение с текстом "ON" на номер 2580 (для абонентов "БиЛайн"). Сообщение с текстом "H" выведет весь список команд, необходимых для игры. Более подробно о "Битве магов", командах и правилах игры можно узнать на официальном сайте [www.bitvamagov.ru](http://www.bitvamagov.ru).

# FULL SPECTRUM WARRIOR™



**ВИРТУАЛЬНАЯ ВОЙНА -  
ПРАВИЛЬНАЯ ВОЙНА**

**ЗАЧЕМ ВОЕВАТЬ, КОГДА ЕСТЬ  
FULL SPECTRUM WARRIOR?**



© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

© 2004 «Game Factory Interactive» All rights reserved.  
Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (095) 211-10-11, 967-15-80.  
Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (095) 979-55-59,  
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



PC  
CD-ROM



[WWW.RUSSOBIT-M.RU](http://WWW.RUSSOBIT-M.RU)

# ВСЕ ЦВЕТА FAR CRY

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Джек Карвер превосходно владеет искусством рукопашного боя, а при необходимости может даже огреть соперника по голове прикладом ствола. Ракетница способна стрелять тремя ракетами за раз (почти как в UT), а мачете имеет четыре разновидности атаки. Враги практически не уступают в разумности живым игрокам, а лодки и машины ездят на запредельных скоростях. Несложно догадаться, что в оригинальном Far Cry ничего такого нет. Но, потратив всего час-полтора своего времени, всего этого несложно добиться, изменяя скриптовые файлы игры.

## ОСНОВЫ ОСНОВ

В игровой директории отыщите подкаталог **\FCDData**, заполненный файлами с загадочным на первый взгляд расширением **pak**. Последние на деле представляют собой обычные **zip**-архивы, работать с которыми может любой современный архиватор. Все архивы хранят в себе множество файлов, многие из которых содержат немало полезного.

Архив **Sounds.pak** содержит звуковые файлы формата **wav**. Архив имеет в себе директорию **\Sounds**, которая в свою очередь подразделяется на множество подкаталогов: **\Ambient** — содержит шум, производимый окружающей средой, **\animals** — звуковые эффекты, издаваемые животными, **\birds** и **\missionbirds** — пение и чириканье птиц, **\building** — производимые строениями звуки, **\bullets** — звон гильз, **\doors** — скрип дверей, **\explosions** — взрывы, **\items** — звуки, раздающиеся при использовании игроком различных предметов, **\jungle** — фоновый шум в джунглях, **\Menu** — звуковое оформление меню, **\mutants** — звуки, издаваемые мутантами, **\objectimpact** — звуковые эффекты, которые вы слышите при контакте (например, при падении) различных объектов с той или иной поверхностью, **\player** — звуки, издаваемые вашим персонажем, **\radiovoices** и **\mission\_objectives** — речь с подсказками Дойля, которая передается вам по рации, **\Vehicle** — звуковые эффекты, связанные с транспортными средствами, **\Weapons** — звуки, производимые различными видами оружия. Думаю, вы уже поняли, что все эти файлы легко редактируются в стандартной Windows'овской "Звукозаписи" и благополучно заменяются на любые другие звуки.

Продолжая звуковую тему, заглянем в архив **Music.pak** и обнаружим там используемые в игре музыкальные композиции, распределенные по подкаталогам в зави-

симости от территориальной принадлежности (проще говоря, уровня, в котором играет мелодия). Основная масса здешних файлов имеет формат **wav**, так что перезаписать их или заменить другими вам не составит никакого труда. Здесь же расположена музыка в формате **ogg** (эти треки вы можете прослушивать в **Winamp** версии **3.0** или выше). Для ее преобразования в более привычные звуковые форматы — **mp3** или **wav** используется программа **dBpowerAMP** (имеется на *нашем CD- или DVD-диске*), о которой мы неоднократно писали во "Вскрытии" (в частности, работа с программой подробно описывалась в статье "На грани реальности", которую вы найдете в номере 7 за 2004 год).

Познакомимся с архивом **Textures.pak**, несущим в себе используемые в игре текстуры и интерфейсные картинки. В архиве находится папка **\Textures**, содержащая следующие подкаталоги: **\Animated** — здесь хранятся анимированные текстуры, **\CheckPoints** — небольшие скриншоты из различных уровней, красующиеся на экране при выборе сохраненной игры, **\Credits** — титры и фоновые картинки для них, **\Decal** — текстуры для поврежденных поверхностей и объектов, **\hud** — рисунки для HUD'a (экрана героя), **\lang\_English** — графическое отображение игровых шрифтов, **\lights** — текстуры для источников освещения, **\signs** — различные предупреждающие знаки и надписи, **\Skys** — небесные текстуры, **\Terrain** — текстуры для земли. В директории **\Textures** лежит также немало графических файлов с текстурами стен и поверхностей из различного материала. Некоторые из этих файлов находятся в папках **\common** и **\defaults**, а некоторые — вообще не принадлежат ни одному подкаталогу.

Имеющиеся во всех перечисленных папках картинки представлены файлами трех форматов: **jpg**, **tga** и **dds**. Если с первыми двумя типами все достаточно просто (такие файлы можно преобразовывать в современных графических редакторах типа Photoshop), то для работы с третьим требуется специальная программа — набор утилит **DXT Tools** (обращайтесь за ним к *нашему CD- или DVD-диску*), позволяющий вам превращать картинку формата **dds** в более привычный **tga**-файл.

Чтобы перевести рисунок из формата **dds** в **tga**, зайдите в директорию, куда вы установили **DXT Tools**, и запустите файл **readdxt.exe** с параметром: **readdxt <имя**

**dds-файла>** (например, **readdxt C:\Textures\concrete.dds**), вследствие чего в программной директории появится файл **test.tga** с нужной вам картинкой. Последнюю вы можете перерисовать в любимом графическом редакторе. Обратное действие (конвертирование **tga**-файла в формат **dds**) осуществляется путем запуска файла **nvdxt.exe** с параметром: **nvdxt <имя tga-файла>** (например, **nvdxt test.tga**). Далее вам останется только вернуть полученному файлу то имя, которое он имел до перекодировки в **tga**-формат, и положить в архив, откуда вы его извлекли.

1. Разукрасить кабину джипа — пара пустяков.
2. Вы можете наносить надписи и рисунки на любое оружие, редактируя скин ствола.
3. Обновленный экран героя.



Далее у нас по курсу — архив **Objects.pak** с файлами моделей. В архиве располагается директория **\Objects**, состоящая из следующих подкаталогов: **\Buildings** — строения, **\characters** — игровые персонажи, **\Indoor** — предметы, составляющие убранство помещений, **\Natural** — растения, деревья и прочие природные богатства, **\Outdoor** — объекты искусственного происхождения, украшающие открытые пространства, **\Pickups** — “призы” (полезные вещи, которые вы можете найти и использовать в игре), **\Vehicles** — транспортные средства, **\Weapons** — различные виды вооружения. Каждая из этих папок также делится на подкаталоги (которые, кстати, тоже могут быть подвергнуты дальнейшему делению), в которых содержатся файлы, относящиеся к тому или иному объекту или субъекту. Файлы эти могут быть трех форматов: **cgf** — модельные файлы, **caf** — анимационные файлы, **dds** — скины объекта/субъекта. Последние, как вы уже, наверное, поняли, можно легко подкорректировать в графическом редакторе при содействии **DXT Tools**.

Редактируя содержащиеся в архивах **Sounds.pak** и **Music.pak** звуковые файлы, вы можете полностью изменить звуковое оформление и музыкальное сопровождение игры. Особенно советую обратить внимание на музыку. Играйте же под любимую музыку, поместив ее в архив **Music.pak**!

Кроме того, не упустите возможность видоизменить игровые карты, перерисовывая текстуры и скины различных предметов. Особое внимание лучше уделить “шкуркам” оружия, транспортных средств и игровых персонажей. Это в совокупности с правкой **lua**-файлов из архива **Scripts.pak** (впрочем, о нем чуть позже) поможет вам населить игровой мир новыми действующими лицами, вооруженными невиданными ранее видами вооружения и разъезжающими на новоявленных средствах передвижения.

В дополнение неплохо бы переоформить на свой вкус экран героя. Основной файл, который вам при этом пригодится, — это **hud.dds**, находящийся в папке **\Textures\hud** архива **Textures.pak**. Прodelайте все это, и игра фактически примет новый облик.

### СО ЩИТОМ — ИЛИ?

Обратимся к архиву **Scripts.pak**, который под завязку набит разнообразными игровыми скриптами (все они находятся внутри папки **\Scripts**), представленными файлами с расширением **lua** и распределенными по многочисленным подкаталогам. Среди последних нам в первую очередь пригодятся две директории: **\Ai** — скрипты для AI (искусственного интеллекта ваших компьютерных врагов) и **\Default** — основные игровые скрипты.

Помимо непосредственно самих скриптов **lua**-файлы полны всевозможных игровых параметров, которые и представляют для нас первостепенный интерес. Мы не

будем углубляться в дебри редактирования скриптов, а остановимся на различных настройках. Те же, кому этого недостаточно, могут самостоятельно заняться правкой скриптов.

Пару слов о структуре **lua**-файлов. Каждый такой файл состоит из множества разделов (или по-другому — блоков) и подразделов. Один из представленных в файле разделов — основной. В некоторых случаях ему предшествует серия комментариев — такие строки начинаются с символов “—” и игрой не учитываются, а лишь помогают вам разобраться с назначением и содержанием файла.

Основной блок носит то же имя, что и сам файл, и хранит в себе различные настройки. Устроен главный раздел файла следующим образом: **N = {...}**, где **N** — название блока, а на месте многоточия содержатся либо параметры (имя каждого параметра отделяется от его значения знаком равенства, а между строками с самими атрибутами ставятся запяты), либо подразделы. Последние оформляются так же, как и основной раздел, и, в свою очередь, также могут иметь в себе атрибуты и более мелкие блоки. После же главного блока файла, как правило, следуют сами скрипты.

Итак, первой нашей жертвой станет файл **GameRules.lua** из директории **\Default**. Файл этот невелик и посвящен основам игры. В основном разделе — **GameRules** — вы найдете блок **InitialPlayerProperties**, в котором находятся лишь два параметра — **health** и **armor**. Первый из них определяет “количество” здоровья, с которым вы начинаете игру в каждой миссии, а второй — стартовое число единиц брони (минимальное значение этих параметров — **0**; максимальное — **255**, соответствует 100 процентам).

Кроме того, в блоке **GameRules** находится ряд важнейших параметров, задающих уязвимость игровых персонажей при поражении различных участков их тела. Перед вами первая тройка характеристик данного вида.

**ai\_to\_player\_damage** — множитель урона, наносимого игроку компьютерными врагами.

**player\_to\_ai\_damage** — множитель повреждения, наносимого врагам игроком.

**ai\_to\_ai\_damage** — то же самое для случая, когда один враг атакует другого (это всегда происходит неумышленно) или когда ваша напарница — журналистка Валери — сражается с неприятелями.

Значения всех трех показателей выглядят следующим обра-

зом: { **N1, N2, N3, N4, N5, N6** }, где **N1** соответствует попаданию в голову, **N2** — попаданию в сердце, **N3** — в тело, **N4** — руку, **N5** — ногу, **N6** — повреждению от взрыва. Изменение этих чисел поможет вам в значительной мере перекрыть систему повреждений как для самого игрока, так и для его противников.

Далее в том же разделе **GameRules** вы встретите следующие параметры.

**Arm2BodyDamage** — множитель урона от удара рукой.

**Leg2BodyDamage** — множитель ущерба от удара ногой. Увеличьте значения этой и предыдущей характеристик, и ваши соперники значительно прибавят в искусстве рукопашного боя.

**god\_mode\_count** — режим бога. **1** — включен, **nil** — нет.

Наибольший интерес в файле **GameRules.lua** для нас представляют настройки **ai\_to\_player\_damage**, **player\_to\_ai\_damage** и **ai\_to\_ai\_damage**. В связи с этим хочется обратить ваше внимание на то, насколько нереалистична игровая система повреждений. Для игрока почему-то попадание в сердце, голову и тело одинаково болезненно, и их множители равны единице. Правдоподобнее было бы поставить в случае с сердцем (напомню, что за эту зону отвечает второе число в значении параметра **ai\_to\_player\_damage**) значительно больший коэффициент — по меньшей мере **5**, ведь, сами понимаете, выжить раненному в сердце

- 4. В моей модификации один точный выстрел в сердце убивает врагов наповал.
- 5. Выстрел в голову также заканчивается для оппонента летальным исходом.



человеку практически невозможно. Для головы (первое число) могу предложить умножитель пониже, но никак не меньше 3. Ну а коэффициент для тела в этом случае лучше оставить без изменений.

Что касается характеристики **player\_to\_ai\_damage**, то и здесь можно увидеть некоторую неточность. Речь идет о том, что умножитель попадания в голову явно завышен и равен 10, в то время как поражение сердца оценивается в пять раз менее болезненным. Где же реалистичность?

Кроме того, заметно, что значения всех трех параметров кардинально отличаются друг от друга. Лично я считаю более логичным поставить всех персонажей в равное положение, задав им предложенную выше схему.

Редактируя эти три показателя, нетрудно управлять сложностью игрового процесса, повышая значения атрибута **ai\_to\_player\_damage** и уменьшая числа, соответствующие характеристикам **player\_to\_ai\_damage** и **ai\_to\_ai\_damage**. С этой же целью — изменение сложности — вы можете подправить значения атрибутов **health** и **armor**. Существенно уменьшите эти числа, и начинать прохождение каждого уровня станет куда проблематичнее.

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ РАЗУМ

Следующая наша цель — каталог **\Entities**, располагается который, как и разобранный выше файл **GameRules.lua**, в папке **\Default**. В директории **\Entities** вы обнаружите большое число всяческих подкаталогов, изучением которых мы и займемся.

Начнем с папки **\Ai**, в которую разработчики припрятали файлы с параметрами искусственного интеллекта игровых персонажей. Базовый файл с основополагающими характеристиками AI зовется **BasicAI.lua**. Перед вами — четыре основных параметра, которые могут нам так или иначе пригодиться при создании мода.

**isBlinded** — слепота врагов. При значении **1** ваши противники сродни слепым котяткам, неспособным толком оказать сопротивление игроку. Рекомендую разок-другой взглянуть на это. Презабавное зрелище, скажу я вам! При **0** враги находятся в нормальном состоянии.

**Energy** — начальное “количество” энергии у AI.

**MaxEnergy** — максимальное “количество” энергии. Чем выше указанные здесь и в значении предыдущего атрибута числа, тем дольше смогут проявлять активность ваши компьютерные соперники (это будет проявляться, в частности, в том, что они смогут в течение более длительного времени передвигаться на высоких скоростях).

**EnergyChanged** — показатель определяет, может ли энергия врагов пополняться со временем. **1** — да, **nil** — нет.

## АСЫ СЕЧИ

Перейдем к разбору остальных файлов из директории **\Ai**. Файлы, имена которых начинаются со слова **Merc**, соответ-

ствуют искусственному интеллекту врагов-наемников; те же, что имеют приставку **Mutant**, — мутантам. При этом и из тех, и из других нам будут полезны только файлы с окончанием **\_x** в названии — именно они несут в себе столь нужные нам настройки. Файлы **cargochopper.lua**, **gunship.lua**, **HeliCommon.lua** посвящены средствам передвижения, управляемым только компьютером: в первом случае — грузовому вертолету, во втором — кораблю и в третьем — обычному вертолету. Что касается файлов **Pig\_x.lua**, **Shark\_x.lua**, **Worm\_x.lua**, то они отводятся под атрибуты соответственно свиньи, акулы и червя. Наконец файл **NPC\_x.lua** содержит характеристики NPC (в том числе и вашей помощницы Валери). Все перечисленные файлы сходны по набору хранящихся в них настроек. Более того, многие из них наличествуют во всех этих файлах. А теперь — подробнее об основных параметрах.

Большинство настроек объединено в разделы. Однако существует три атрибута, не включенных ни в один из блоков.

**NoFallDamage** — иммунитет к падениям с большой высоты (**1** — имеется, **0** — нет). Как правило, присутствует у мутантов.

**GrenadeType** — тип гранат, которыми вооружен персонаж. Число же гранат задается в отдельном блоке — **Ammo** — атрибутами **Grenades** и **HandGrenades** (к этому разделу мы еще вернемся).

**MeleeHitType** — тип рукопашной атаки, используемый героем.

В блоке **PropertiesInstance** располагаются следующие показатели.

**aicharacter\_character** — тип AI, а соответственно и поведения субъекта.

**specialInfo** — описание. Как правило, отсутствует.

**soundrange** — максимальное расстояние, на котором персонаж способен услышать шаги игрока. Обратите внимание на то, что все игровые атрибуты, определяющие расстояние между какими-либо объектами/субъектами (или высоту чего-либо), измеряются в **метрах**.

**sightrange** — максимальное расстояние, на котором герой способен увидеть игрока. Повысьте значения этого и предыдущего параметра у ваших врагов, и попытка спрятаться от последних или тем более заставить их врасплох неожиданным нападением будет заранее обречена на неудачу.

**bGunReady** — готовность к стрельбе. Если здесь стоит **1**, этот враг, едва завидев вас, будет стрелять не мешкая, при значении же **0** он будет секунду-другую готовиться к выстрелу.

**fileHelmetModel** — модель шлема персонажа. Здесь, а также при ссылке на модельные файлы в любом другом **lua**-файле, вам нужно указать путь **cgf**-файла (а также его имя) с данной моделью внутри архива **Objects.pak**. Например: “Objects\characters\mercenaries\accessories\helmet\_white.cgf”.

**bHelmetOnStart** — наличие шлема (**1** — имеется, **0** — нет).

**bHasLight** — подсветка у персонажа (**1** — имеется, **0** — нет). Если вы поставите сюда единицу, то значительно облегчите себе поиск врагов (или любых других типов персонажей — в зависимости от файла).

В разделе **Properties** любого вашего соперника наличествуют важнейшие для редактирования показатели. Вот их список.

**accuracy** — меткость врага. Значение этого и следующего показателя должно находиться в промежутке от **0** до **1**.

**aggression** — агрессивность. При нуле персонаж полностью пассивен, а при единице, наоборот, проявляет невероятную агрессию и способен буквально разорвать своих оппонентов на части. Этот параметр является важнейшим регулятором поведения ваших врагов.

**AnimPack** — тип анимации персонажа. Для большинства врагов значение параметра выглядит как “Basic”.

**attackrange** — зона атаки, которую может охватить этот неприятель, или, иными словами, дальность стрельбы.

**back\_speed** — общая скорость, с которой персонаж пятится. Параметр принимает дробные значения (при этом целая часть числа отделяется от дробной точкой). Следует сказать, что этот и все остальные игровые параметры, определяющие скорость или быстроту чего-либо, измеряются в **метрах в секунду**.

**bDumbRockets** — данный показатель определяет, слышит ли персонаж рев приближающейся ракеты, пущенной вами (**1** — нет, **0** — да). Если вы хороший игрок, будет не лишним поставить этому параметру единицу для всех ваших врагов — в этом случае у них появятся шансы увернуться от ваших ракет.

**bHasArmor** — этой характеристикой задается, имеется ли у врага броня. Для этой и пяти следующих характеристик: **1** — да, **0** — нет.

**bAwareOfPlayerTargeting** — параметр определяет, будет ли оппонент уходить в сторону, когда вы в него целитесь, дабы попытаться увернуться от вашего выстрела.

**bShootSmartRocketsForward** — умение стрелять.

**bSleepOnSpawn** — пассивность героя после “рождения”. Если поставить сюда единицу, указанный противник, даже еще не увидев вас, будет предпринимать какие-то действия (скажем, исследовать местность на наличие игрока или просто ходить взад-вперед), а не просто стоять. Советую поставить **1** всем персонажам, после чего их поведение будет выглядеть более естественным и осмысленным.

**bTrackable** — данная характеристика определяет, оставляет ли враг за собой следы, по которым вы можете его затем выследить.

**commrange** — максимальное расстояние, на котором может располагаться подкрепление, которое в состоянии вызвать данный оппонент (если, конечно, ему есть, кого вызывать).

**cohesion** — степень сотрудничества героя со своими напарниками. Враги с высоким значением параметра (выше 5) стараются держаться вместе и атаковать неприятелей всей группой, те же, что имеют здесь число пониже, предпочитают действовать по одиночке.

**dropArmor** — броня, которую роняет убитый враг и которую вы можете затем подобрать. Здесь требуется указать число единиц брони, которое вы при этом получите. Если персонаж не носит брони или не теряет ее при смерти, здесь стоит ноль.

**equipDropPack** — оружие, которое роняет поверженный враг. Если он не вооружен (или просто ничего не теряет), здесь прописывается значение "none", "0" или просто пустые кавычки. То же — в случае со следующим параметром.

**equipEquipment** — вооружение врага. Здесь вы должны указать краткое название оружия. Приведу наименования основных орудий убийства: **shotgun** — ружье, **M4** — штурмовая винтовка M4, **M249** — пулемет M249, **Falcon** — пистолет Falcon .357, **MP5** — автомат MP5, **RL** — ракетница, **OICW** — автоматическая винтовка OICW, **SniperRifle** — снайперская винтовка, **P90** — автомат P90, **AG36** — автоматическая винтовка AG36. В файлах мутантов вы можете также обнаружить еще два значения данного атрибута — **MutantMG** и **MutantShotgun**, соответствующих слегка модифицированным (мутантским) версиям стандартных орудий убийства: в первом случае — пулемета, во втором — шотгана. Чтобы присвоить персонажу несколько видов вооружения, перечислите их названия через запятую.

**eye\_height** — поле зрения соперника по вертикали.

**fDamageMultiplier** — множитель урона, наносимого данным врагом. Важный атрибут, определяющий силу субъекта.

**fileModel** — модель врага.

**fMeleeDamage** — сила атаки при использовании оружия ближнего боя (равна количеству отнятых за один удар "жизней" у соперника данного персонажа).

**fMeleeDistance** — расстояние, на котором вас может достать неприятель, используя оружие ближнего боя.

**forward\_speed** — общая скорость передвижения субъекта.

**fPersistence** — выносливость. Противники, наделенные этой полезной способностью, не теряют своих атакующих качеств, даже будучи тяжело ранеными.

**horizontal\_fov** — поле зрения соперника по горизонтали.

**max\_health** — здоровье.

**ReinforcePoint** — местность, где располагается подкрепление, которое может вызвать этот соперник, находясь от нее не дальше, чем указано в параметре **commrange**. Разработчики игры используют здесь только два значения: **camp\_reinforce** — близлежащий лагерь врагов, **none** — отсутствие возможности призывать на помощь своих сотоварищей.

**responsiveness** — быстрота реагирования врагом на ваши действия. Противник с высоким значением этого показателя способен, в частности, уворачиваться от ракет, пущенных в него с порядочного расстояния, и моментально менять свое месторасположение, если вы кидаете туда гранату.

**SoundPack** — тип голоса.

Далее следует ряд характеристик, присущих лишь наемникам.

**bHasShield** — наличие щита у наемника (1 — есть, 0 — нет).

**bInvulnerable** — неуязвимость. Этой способностью не наделен ни один враг в игре. Поставив же некоторым видам неприятелей "единицу", вы можете значительно усложнить прохождение игры.

**bSmartMelee** — умение драться руками или ногами (1 — имеется, 0 — нет).

Следующие два параметра присутствуют только в файлах мутантов.

**bSingleMeleeKillAI** — возможность убийства этим врагом игрока с первого удара (параметр наличествует только в файлах мутантов). В финальной версии игры ни одна тварь не наделена этой способностью. Опытные мастера игры в Far Cry, прошедшие игру на самом высоком уровне сложности, вполне могут поставить сюда единицу для некоторых монстров, тем самым существенно усложнив игру.

**fJumpAngle** — угол прыжка мутанта.

**gravity\_multiplier** — множитель гравитации для данного соперника.

Наряду с блоками **PropertiesInstance** и **Properties** в любом lua-файле, посвященном тому или иному персонажу, имеется раздел **PhysParams**, наполненный физическими параметрами субъекта. Нас способны заинтересовать лишь два из них — **mass** (вес персонажа) и **height** (рост). От веса героя, в частности, зависит его прыгучесть.

Далее в большинстве подобных файлов следует блок **DeadBodyParams**, насыщенный атрибутами трупа данного персонажа, а за ним — раздел **Ammo**. В последнем же находится ряд атрибутов, каждый из которых задает количество патронов (или гранат), которое герой имеет к тому или иному оружию: **Pistol** — патроны к пистолету, **Assault** — патроны к винтовкам и автоматам, **Sniper** — к снайперской винтовке, **Minigun** — пулемету, **Shotgun** — ружью, **MortarShells** — снаряды для мортиры, **Grenades** — гранаты, **HandGrenades** — ручные гранаты, **Rocket** — ракеты для ракетницы.

## СКОРОСТЬ — НЕ НОВОСТЬ

В подразделе **AniRefSpeeds** блока **Properties** вы найдете показатели, определяющие скорость передвижения персонажа в различных состояниях и положениях. Вот так выглядит список параметров.

**CrouchBack** — скорость, с которой герой пятится в приседе (для краткости будем называть далее каждый параметр по положению или состоянию, для которого он определяет быстроту передвижения противника).

6. Если добавить врагам агрессивности, они будут повсюду преследовать вас, ведя по вам огонь.
7. В созданном мною моде сильны не только враги, но и ваша помощница Валери.



**CrouchFwd** — передвижение врага в приседе.

**CrouchSide** — движение вбок в приседе (стрейф на корточках).

**RunFwd** — обычный бег.

**RunBack** — враг пятится на бегу. У наемников указанное здесь число, как правило, равно значению предыдущего атрибута, что несколько нелогично: ведь не может же человек также быстро пятиться на бегу, как и бежать вперед. Так что рекомендую немного понизить значение этого атрибута у врагов-людей.

**RunSide** — бег вбок (стрейф на бегу).

**WalkBack** — персонаж пятится.

**WalkFwd** — обычная ходьба.

**WalkRelaxedBack** — персонаж пятится, находясь в расслабленном состоянии (расслабленное состояние — медленный шаг, которым ходят враги до того, как заметят главного героя).

**WalkRelaxedFwd** — обычная ходьба в расслабленном состоянии.

**WalkRelaxedSide** — ходьба вбок (стрейф) в расслабленном состоянии.

**WalkSide** — ходьба вбок (обычный стрейф).

У некоторых неприятелей значения характеристик **WalkFwd**, **WalkFwd**, **WalkSide** и соответствующих им параметров приседа равны, что представляется мне несколько нелогичным. Поступаем с параметрами так же, как с показателем **RunBack**.

Заключительный подраздел — **speed\_scales** — схож по своему назначению с предыдущим и хранит в себе параметры, которые являются множителями скорости передвижения неприятеля для различных его состояний и положений.

**crouch** — множитель скорости передвижения в приседе.

**prone** — множитель скорости передвижения ползком.

**rrun** — то же самое для бега в расслабленном состоянии.

**run** — для бега.

**rwalk** — для ходьбы в расслабленном состоянии.

### ВРАГ НА КОЛЕСАХ

В файлах, соответствующих транспортным средствам (а это, напомним, — **cargochopper.lua**, **gunship.lua** и **HeliCommon.lua**), помимо большинства перечисленных выше характеристик вы найдете следующие настройки.

**ExplosionEffect** — эффект взрыва для данного средства передвижения.

**passengerLimit** — максимальное число пассажиров, которое может перевозить транспортное средство.

**damage** — урон, наносимый одним выстрелом из пушки данного вида транспорта.

**bExploded** — показатель определяет, будет ли это средство передвижения взрываться при потере всех “жизней” (1 — да, 0 — нет).

**explosionImpulse** — сила толчка при взрыве транспортного средства.

**dropDelay** — задержка перед высадкой транспортом десантников. Здесь нужно сказать, что все параметры, связанные со временем, измеряются в секундах.

Следующие пять атрибутов присутствуют только в файлах вертолетов — **cargochopper.lua** и **HeliCommon.lua**.

**troopersNumber** — количество парашютистов, находящихся на борту вертолета.

**rotorSpeed** — начальная скорость вращения несущего винта вертолета.

**rotorSpeedMax** — максимальная скорость вращения несущего винта.

**rotorSpeedUp** — ускорение вращения несущего винта.

В разделе **Properties** всех трех транспортных средств имеется следующий набор параметров.

**fStartDelay** — время, которое транспортное средство остается пассивным после того, как в его поле зрения попадет игрок.

**ignoreCollisions** — данный атрибут определяет, будет ли этот вид транспорта получать повреждение при столкновении с каким-либо тяжелым объектом (1 — да, 0 — нет).

**fDmgScaleBullet** — множитель урона от пуль, наносимого данному средству передвижения.

**fDmgScaleExplosion** — множитель повреждения от взрывов, получаемого этим видом транспорта.

**max\_damageattack** — максимальный урон, получив который, транспортное средство будет пытаться скрыться от игрока.

**fileGunModel** — модель пушки, которой оборудовано средство передвижения.

**fAttackDistanse** — максимальное рас-

8. ■ Даже выстрела в упор в моем моде недостаточно, чтобы уложить среднестатистического мутанта.  
9. ■ Радиус и сила взрыва вертолета повышены путем правки всего нескольких параметров из файла **HeliCommon.lua**.



стояние, на котором средство передвижения может начать стрельбу по игроку.

Далее перечислены характеристики, которыми наделены только вертолеты.

**fFlightAltitude** — высота полета, которой старается придерживаться вертолет.

**fFlightAltitudeMin** — минимальная высота, на которой может летать вертолет.

**fAttackAltitude** — максимальная высота, на которой вертолет может начать стрельбу по игроку.

**fBendRadius** — радиус вокруг вертолета, на котором деревья будут сгибаться под действием потока воздуха, который создает летящий на низкой высоте вертолет. Значение должно находиться в промежутке от 0 до 50.

**fBendForce** — сила эффекта сгибания деревьев (должна быть больше 0, но меньше 1). При нуле эффект вообще отсутствует. Можно слегка поднять для повышения зрелищности полета.

**dropAltitude** — высота, на которой вертолет высаживает парашютистов.

В блоке **Properties** вы также найдете подразделы **GunnerParams** и **ExplosionParams**. В первом из них собраны характеристики пушки, которой оборудован данный вид транспорта (они знакомы нам по **lua**-файлам игровых персонажей), тогда как во втором находятся параметры взрыва транспортного средства:

**nDamage** — ущерб от взрыва.

**fRadiusMin** — минимальный радиус взрыва.

**fRadiusMax** — максимальный радиус взрыва.

**fRadius** — обычный радиус. Обратите внимание на то, что в предрелизной версии игры все три средства передвижения имели гораздо больший диапазон возможной величины взрыва. Это отражено в расположенных напротив каждого из этих параметров комментариев со старыми значениями. По-моему, весьма любопытно посмотреть на то, как взрывались вертолеты и корабль ранее — к тому же старый вариант выглядит куда эффектней.

Создайте себе действительно достойных соперников — метких, быстрых, энергичных, здоровых, сильных, всеслышащих и

всевидящих. Окутайте врагов в плотную броню, выдайте им мощное оружие и побольше патронов. Не забудьте также поднять скорость и силу атаки вражеских транспортных средств. В результате вы получите противников, мало чем уступающих живым игрокам. Воевать с такими компьютерными врагами куда сложнее, но и намного увлекательнее.

Чтобы дополнительно усилить врагов, рекомендуется вооружить их несколькими стволами (в оригинале ни один из неприятелей не имеет в своем распоряжении более одного орудия убийства), а также вручить им оружие ближнего боя (например, мачете), “расширяя” значение характеристики **equipEquipment**. Теперь у ваших противников появится свобода в выборе вооружения, чем они непременно воспользуются в трудной ситуации. Кроме того, вы можете здорово модифицировать (в том числе и улучшить) оружие врагов, о чем мы поговорим в следующей статье, посвященной вскрытию игры.



Мы переозвучили игру, перерисовали интерфейс, научились заменять оригинальную музыку любыми композициями (по секрету — игра отлично идет под **Rhapsody**). Подправив некоторые скриптовые параметры, мы получили умных, дьявольски хитрых, коварных и до самых коренных зубов вооруженных врагов. Играть стало сложнее. Обратите самое пристальное внимание на то, что совсем не обязательно последовательно изменять параметры так, как описано в материале. Можно выбрать только несколько и изменить геймплей незначительно. Например, повысить меткость врагов и увеличить радиус взрыва. На это потребуется от силы 5 минут, а играть станет значительно интересней. В следующей статье, посвященной вскрытию **Far Cry**, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров “Мании”, мы полностью переделаем оружие, подправим характеристики различных игровых объектов (и даже создадим новые) и... научим различные виды оружия стрелять так, как они никогда не стреляли... ■



Десятки моделей техники: танки, бронеташины, пушки, мотоциклы и многое другое

Динамическое освещение и тени делают графику игры живой и насыщенной

Вы сможете заковать и использовать в бою любую технику, в том числе вражескую

Открытый люк означает, что танк пуст: вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении

Бойцы заняли оборону в здании - это резко повышает их шансы на успех в бою



Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов

Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой

В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, другие объекты

Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов

В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому

Теперь с поддержкой разнообразных многопользовательских режимов - до 16 игроков одновременно!

## В тылу



# МАКСИМУМ ОТ МАХИМУМА

**ВЛАДИМИР БОЛВИН** ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ ПО РЕДАКТИРОВАНИЮ МАХ РАУНЕ 2

Не так давно мы закончили цикл статей, посвященных созданию уровней для Max Payne 2. Вопросов от вас набегало — вагон и маленькая тележка... Причем большая часть из них касается даже не самого процесса создания уровня, а подключения его к игре. В общем-то, этого следовало ожидать. Если сам редактор прост и понятен, то оценить плоды своего труда, посмотреть на созданный уровень глазами Макса — многим с первой попытки не удастся. Ну что ж, вы спрашиваете — мы отвечаем.

**Вопрос [В]:** Прочел последние статьи по редактору к "Максу". Попробовал поставить редактор, при установке он выдал мне, что не может найти игру. Поставил без этого, сделал пробный уровень по инструкции, прописал в файле Level, при запуске никакой строки с Example нет.

**Ответ [О]:** В разных вариациях этот вопрос задавался неоднократно. Могу предложить следующее решение.

1. Такая ситуация может получиться, если запускать не "версию разработчика", а игровую версию "Макса". Ту самую, которая вызывается щелчком по иконке Max Payne 2 на вашем Рабочем столе и создается автоматически при установке игры. Вы не сможете опробовать свой уровень и в том случае, если будете обращаться к игре через меню Пуск/Программы/Max Payne 2. И в этом случае открывается оригинальная версия игры.

Файл MaxPayne2.exe необходимо запускать непосредственно из папки с установленными инструментами (из созданной вами "версии разработчика", как было описано в статье). В нее вы должны были распаковывать игровые архивы. Правильный файл должен находиться в подкаталоге ...\\Game корневой папки игры. Именно там, а конкретно — в ...\\Game\\DATA\\DATABASE\\LEVELS, вы подключали свой уровень к этой специальной версии MaxPayne2, редактируя файл Levels.txt.

Если все сделано как надо, но строки для запуска пробного уровня все равно не наблюдается — смотри причину номер 2.

2. Если игра запущена правильным исполняемым файлом и файл Levels.txt редактировался как положено, однако на экране в списке опций нет строки **Start Example Level** (см. рис. 1), то возможны следующие варианты.

а) Вы каким-то образом меняли название категории в файле Levels.txt:

```
[ExampleLevel]
{
[Properties]
LevelName = "Example Level";
```



**Максим Максимыч [ММ]:** Мария Ивановна, вы умеете работать с редактором MaxED? Что-то я никак не врубаюсь в написанное...

**Мария Ивановна [МИ]:** Не-е-т... Но я могу позвонить своей бабушке...

**[ММ]:** Спасибо, не надо. Пойду на улице поспрашиваю...



Весь день Максим Максимыч безуспешно приставал с вопросами к прохожим. И наконец, вечером...

**Максим Максимыч [ММ]:** Девушка, не подскажете, где найти руководство к редактору MaxED?

**Незнакомка [Н]:** Вообще-то, странный вопрос в 3 часа ночи...

**[ММ]:** Мне очень-очень нужно.

**[Н]:** Ты попал... по адресу, красавчик!

И вместо [ExampleLevel] написали что-то свое. В этом случае участок файла между фигурными скобками (от "{ до }") будет пропущен, и движок игры сразу приступит к обработке следующего уровня, прописанного в файле Levels.txt. А это первый уровень оригинала — [03\_First\_Hospital]. Причем не появится даже упоминания об "Example Level". Экран опций "версии разработчика" ничем не будет отличаться от оригинального Max Payne 2.

Учтите, что, если менялась хотя бы одна буква, вставлялся пробел, — это фатально... Даже после восстановления содержи-

мого в квадратных скобках "как раньше было" — с высокой вероятностью движок проигнорирует этот участок и, как ни в чем не бывало, начнет игру с первого уровня.

Такое дело лечится только переустановкой инструментария... Перед этим необходимо сохранить рабочий уровень в другом файле и не в папке с игрой (иначе он будет уничтожен!). Кстати, советую заранее побеспокоиться и сохранить в надежном месте копию файла Levels.txt еще до того, как в него что-либо записывалось. Это позволит обойтись без переустановки инструментов. В слу-

чае чего — просто замените неудачно отредактированный файл его рабочей копией.

3. Как правило, редактировать файл Levels.txt требуется один раз. И сделать это грамотно, как было описано в предыдущих статьях. Далее для вашей работы он совершенно не нужен. По мере наполнения вашего уровня содержанием, сохраняете полученное в один и тот же файл (прописан-

нию" №3 (78) 2004 и наткнулся на вашу статью о создании уровней для MP2. Прочитал, установил редактор, извлек архивы \*gas\* из папки Mp2, прошло все нормально. В окне OUTPUT сначала вывелось сообщение "Loading database...". Через несколько секунд "Database load", как раньше. Я нажал Ctrl+N, чтобы создать новый уровень, но редактор вывел

кого устаревшие компьютеры с небольшим объемом жесткого диска и на которых XP будет создавать только видимость работы. Во всех других случаях необходимо переходить на эту операционную систему. Если же по какой-то причине работать в Windows 98 необходимо, и объем жесткого диска достаточно большой (от 40Гб), — лучше всего поставить обе системы сразу. Просто первой ставить Windows 98, а XP устанавливать в другой раздел. Например, диск D: — система встанет туда и не будет мешать работе 98-х. При загрузке компьютера появится возможность выбрать систему для загрузки. Один нюанс — игру в Windows XP надо устанавливать заново. Причем в тот же каталог, где она находилась (и, может быть, находится) в 98-х. Так же надо поступить и с инструментами (о сохранении своих уровней при переустановке читайте выше). Если все-таки установить новую систему невозможно, то при подобных проблемах нужно переустанавливать игру вместе с пакетом инструментов.

[B]: Читая третий номер журнала за этот год, увидел, что можно создавать новые уровни в Max Payne 2. Все сделал, как написано в журнале, только качал MAX PAYNE2Tools.exe из интернета. Все файлы распаковал правильно, но при запуске MaxEd у меня не требует путь к папке databaset и в окне Details/file E: вместо MATERIALS.TXT not found пишет IParticles not found, и почему-то в корневой папке MAX PAYNE2 файлов gas всего 6, а вы пишете, что их должно быть 7.

[O]: Particles — утилита для работы с системами частиц (искры после взрыва, например). Если редактор не нашел компонентов этой программы, значит архив с ней не был распакован (или его содержимое в процессе обработки отправлено в постороннюю папку)... В статье говорилось, что в этом случае "появится предупреждение о невозможности загрузить какие-то файлы". Как раз один из скринов, на котором можно прочитать текст "...MATERIALS.TXT not found", демонстрировал подобную ситуацию. Это вовсе не значит, что текст предупреждения будет повторяться слово в слово. Все зависит от того, какой именно архив не был распакован и какие именно файлы (из него) не может найти редактор. Кстати говоря, не исключаю всяческих "урезанных" версий игры, из которой пираты выкинули "не нужные" файлы... В этом случае запустить редактор будет проблематично. Пользуйтесь только официальной версией игры.

Первый шаг — самый сложный, говорил один герой известного фильма. Если разберетесь с запуском редактора и подключением уровней, остальное не вызовет у вас особых затруднений. Об этом говорит и небольшое количество вопросов по другим темам редактирования Max Payne 2. Но если какие-то проблемы все же появятся — пишите. На то они и вопросы, чтобы мы их проясняли по МАКСимуму! ■



[H]: Я покажу... Следи, чтобы вокруг никого не было... Оно спрятано на моем теле...  
 [MM]: Где?!  
 [H]: Вот тут...  
 [MM]: Не вижу!  
 [H]: Ниж-ж-же... Ниж-ж-же...



Только под утро Максим Максимыч добрался домой...  
 [MM]: О-о-о!  
 [MM]: Это все, конечно, интересно... Но в другой раз лучше попробую почитать "Иг-рострой".

ный в Levels.txt), после чего сразу проверите его в игре. Однако, если по каким-то причинам вам пришлось переустанавливать инструменты, не удивляйтесь отсутствию строчки меню Start Example Level. Просто-напросто при переустановке файл Levels.txt переписывается заново. Все ваши изменения в нем потеряны. Поэтому хорошо бы сохранять не только его "чистую" копию (см. выше), но и вашу отредактированную версию. Тогда после переустановки просто скопируете ее в папку ...\\Game\\DATA\\DATABASE\\LEVELS, и все заработает как раньше.

[B]: ...Недавно перечитывал "Игрома-

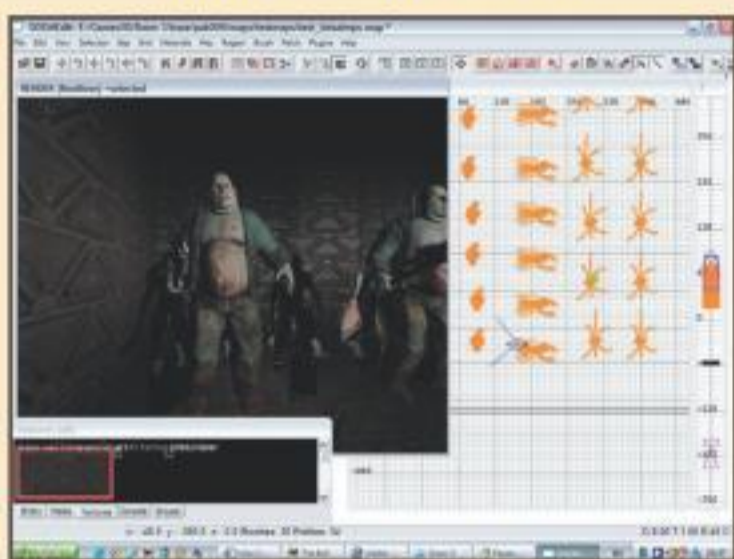
сообщение — "An unexpected exception has occurred while rendering. Please save your work and exit the program. ERROR message: CrateDevice failed-invalid call". Что делать? Я работаю под Windows98SE. Дней пять назад я проапгрейдил свой компьютер, а на старой конфигурации редактор нормально работал, правда, притормаживал немного.

[O]: Редактор предназначен в первую очередь для работы в Windows XP. Разработчики честно предупреждают, что в других системах возможны непредсказуемые глюки (тем более если апгрейдили компьютер). Работа в 98-х описывалась для тех, у

# ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК, АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

## DOOM 3 — DOOMEDIT



**Где взять:** Встроен в игру  
**Возможности:** 100%

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** DOOM Edit являет собой обновленную версию редактора Q3Radiant. Принципиальных отличий от старых версий, предназначенных для игр на движке Quake 3, в этом редакторе нет. Однако, что называется, по мелочи набирается немало различий.

Чтобы открыть редактор, необходимо запустить игру с ключом +editor. Интерфейс традиционный: окно 2D-обзора, где происходит большая часть работы над уровнем; небольшое окно 3D-обзора, где можно оценить результаты своих трудов; окно предварительного просмотра текстур и моделей; окно-линейка для изменения высоты объектов. Управление и принципы работы редактору достались по наследству от предков. Архитектура уровней по-прежнему состоит из брашей и основана на технологии BSP (служит для автоматического разбиения уровня на зоны видимости).

Для тех, кто уже создавал уровни для Quake 3, освоить этот редактор не составит труда. Для новичков же освоение DOOMEdit может стать проблемой, так как вместе со всеми достоинствами утилита сохранила и недостатки "Радианта" — интерфейс редактора по современным меркам не слишком удобный и наглядный, да и глюков программа традиционно содержит немало.

Помимо редактора карт вместе с игрой поставляется еще ряд утилит. Все утилиты нужно активировать через консоль. Запустите игру и нажмите **Ctrl+Alt+~** (тильда). В появившемся окне введите **r\_fullscreen = 0**, а затем **vid\_restart**. Эти команды перезапустят игру в экранном режиме. Это необходимо, потому что большинство редакторов работает только в нем.

**Редактор звуков.** Для запуска утилиты в консоли пропишите **editorSounds**. С помощью программы несложно редактировать

оригинальные звуки игры и добавлять новые. Интерфейс программы прост и удобен. Все звуки отображаются в окне в виде "дерева". Сверху располагаются инструменты для редактирования. Вы можете изменять громкость, радиус действия. Также разрешено создавать триггеры, при активации которых будет играть звук. Каждый созданный звук нужно импортировать на карту, на которой он будет проигрываться.

**Редактор PDA-файлов.** Для активации в консоли введите **editPDAs**. PDA-файлы — это данные с различными текстовыми, звуковыми или видеосообщениями, поступающими на карманный компьютер во время игры. С помощью утилиты вы можете изменять локации, в которых эти файлы будут загружаться, тексты, а также прикрепленные к ним аудио- или видеофрагменты. Помимо редактирования оригинальных сообщений разрешено создавать новые.

**Редактор света.** Активируется командой **EditLight**. Предназначен для редактирования источников света. Вы можете изменять цвет, освещение, радиус распространения и прочие параметры. Для изменения доступны только уже существующие источники света. Создавать собственные нельзя.

Утилита, активируемая командой **editDecls**, — многоцелевая программа. Используется, например, для замены старых скинов на новые. Находите нужную модель и указываете месторасположение нового скина.

**Редактор персонажей.** Для активации в консоли пропишите **EditAFs**. С помощью этой утилиты можно редактировать старых и создавать новых персонажей. Изменению подвержены следующие параметры: модель, рост, вес, скорость передвижения.

Программа, активируемая командой **editGUIS**. С помощью утилиты несложно редактировать и создавать анимированные изображения: картинки на компьютерах, главное меню, панели управления дверьми.

Также к игре прилагается утилита для редактирования частиц (команда **editParticles**) и редактор скриптов (команда **editScripts**), в котором с помощью логического языка можно создавать определенные события или игровые сценки на движке игры.

**ВЕРДИКТ:** Хороший, но несколько устаревший редактор, позволяющий создавать полноценные уровни для игры. Можно долго обсуждать плюсы и минусы программы, но это единственный редактор для DOOM 3, и другого в ближайшее время не предвидится. С DOOMEdit нам жить ближайшие нес-

колько лет. А значит, долой сомнения и недовольства — в ближайших номерах мы собираемся опубликовать подробное руководство по созданию уровней в редакторе.

**РЕЙТИНГ "МАНИИ":** 9/10

## HALF-LIFE 2 — SOFTIMAGE XSI EXP



**Где взять:** С нашего CD/DVD  
**Возможности:** 100%

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Half-Life 2 еще не вышел, а сторонние разработчики уже начинают выпускать утилиты для модификации этой игры. В интернете для свободного скачивания стал доступен 3D-редактор, предназначенный специально для разработки моделей для столь ожидаемой всеми второй "Халфы". Впрочем, назвать эту утилиту "3D-редактором" — значит ничего толком не сказать. На деле это полноценный пакет для работы с графикой, основанный на ядре программы Softimage XSI и снабженный всем необходимым инструментарием — средствами создания полигональных и NURBS-моделей, текстурирования, скелетной анимации, систем частиц, жидкостей, симуляции тканей и многого другого. Программа снабжена даже рендером, позволяющим отрисовать созданную сцену не хуже, чем в каком-нибудь 3D Max — со сглаживанием, размытием движений, честным просчетом освещения и прочими наворотами.

Программа позволяет импортировать данные из других редакторов (например модели, созданные в графическом пакете Maya). Созданные же модели легко экспортируются в формат, подходящий для Half-Life 2, и отправляются на полку — в ожидании выхода хита.

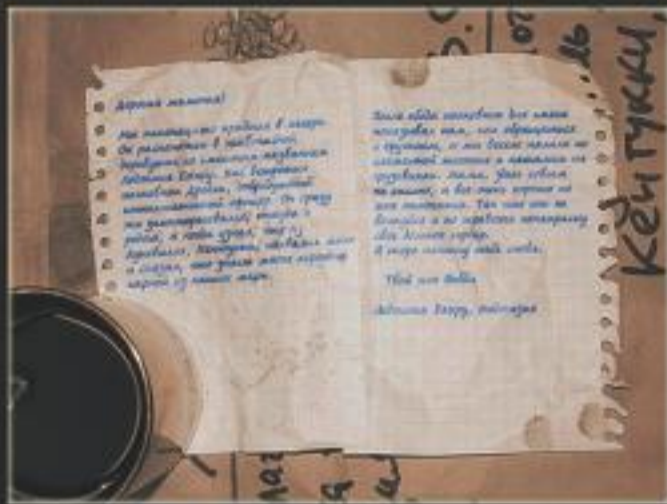
**ВЕРДИКТ:** Мощнейшая утилита, предназначенная для создания графического наполнения "Халфы" — от простых моделей до персонажей игры и вплоть до предварительно отрендеренных сцен и видеороликов.

**РЕЙТИНГ "МАНИИ":** 10/10



Новый боевик от разработчиков  
серии DELTA FORCE

революция в жанре action.  
Премьера в России – август 2004.



**РЯДОВОЙ  
КОУЛМАН  
ПОПАЛ**



**В ВОЕННЫЙ  
ЛАГЕРЬ**



**ЕГО НАУЧАТ  
ВОДИТЬ  
ДЖИП**



**ПИЛОТИРОВАТЬ  
ВЕРТОЛЁТ**



**ПЕТЬ ХОРОМ  
ПЕСНИ**



**И ЛЮБИТЬ  
СВОЮ РОДИНУ.**

**...ТЕПЕРЬ И ТЫ В АРМИИ.**

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.  
**1C** snowball.ru  
ураганные боевики

NOVALOGIC®  
www.novalogic.ru

JOINT  
OPERATIONS

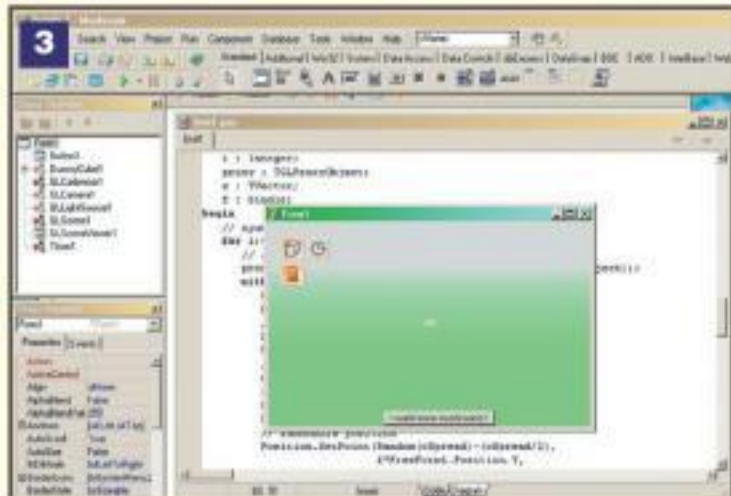
**МИРОТВОРЦЫ**  
**ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН**

# ИГРА СВОИМИ РУКАМИ

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНОГО ИГРОВОГО ДВИЖКА НА БАЗЕ GLSCENE

Некоторое время назад мы затрагивали тему создания компьютерных игр и рассказывали об уникальном бесплатном трехмерном движке, написанном на Delphi — GLScene (движок забирайте с нашего CD/DVD). Тема создания полноценных трехмерных компьютерных игр была вам очень интересна, о чем можно было судить по количеству пришедших писем. Однако тогда мы решили, что рассказывать о программировании под движок — слишком сложно. С тех пор ваш уровень заметно возрос (об этом также можно судить по письмам и по активности на форуме журнала), вы стали

1. Иногда трехмерные движки вместе с новым уровнем абстракции предлагают довольно экзотический инструментарий, чтобы им управлять.
2. Иногда уровень абстракции движка включает в себя не только обработку графики и звука, но и поддержку мультимедиа. Таков, например, Fly 3D, результат работы которого вы видите на скриншоте.
3. Delphi+GLScene — идеальная среда разработки компьютерных игр для новичков.



более подкованы в вопросах программирования. Особенно после публикации цикла «Кладовая программиста».

С этого номера мы начинаем публикацию серии статей, в которых детально рассмотрим различные этапы создания трехмерной игры. Вы повысите свои навыки программирования и, что называется, заглянете за завесу тайны, отделяющую серьезных разработчиков игр от простых смертных.

Движок любой игры складывается из многих и часто независимых частей-кирпичиков: контроль столкновений, физическая модель, игровой интерфейс, главное меню, загрузка уровней и многое другое. Есть специфические кирпичики, которые нужны только для какого-то одного жанра. Например, модуль погодных явлений важен и нужен в авиационном или морском симуляторе, а в стратегии реального времени он второстепенен или вообще не нужен, а в футбольном симуляторе ни к чему модуль выстрелов. Но несколько десятков кирпичиков присутствуют в любой игре. В серии статей мы расскажем о каждом из таких кирпичиков, покажем, как он реализуется и как его связать с остальными. К концу цикла вы сможете из этих кирпичиков собрать свою собственную компьютерную игру довольно высокого уровня.

## ЧТО ЭТО ВЫ ТУТ ДЕЛАЕТЕ?

Для тех, кто пропустил какие-то из предыдущих моих статей (или даже все), отвечу на возникшие у вас вопросы. Так сказать, небольшое техническое вступление.

**Почему Delphi?** Эта среда разработки и язык программирования **Object Pascal** достаточно гибкие, чтобы создать полноценную трехмерную игру практически любого жанра с современным уровнем графики. Многие возражат, что стандартом де-факто разработки компьютерных игр является **MSVC++** или другие среды на основе **C++**. Но подобные стандарты, как это часто бывает, складываются стихийно. Не будем смешивать два понятия — язык и среда разработки.

**C++**, безусловно, мощнее, чем **Object Pascal**. Но он и менее высокоуровневый, то есть в разы сложнее. Для новичков **C++** подходит слабо. **Object Pascal** же не только простой, но и достаточно гибкий, чтобы на нем можно было разработать полноценную компьютерную игру современного уровня. Теперь о средах. Тут так категорично не скажешь. Среда разработки — дело вкуса и привычки каждого конкретного программиста. Поделюсь своим мнением на этот счет. **MSVC++** генерирует немного более быстрый код, чем **Delphi**. Собственно, на этом преимущества заканчиваются (повторюсь, на мой

субъективный и ни к чему не обязывающий взгляд). Козыри **Delphi** — большая скорость компиляции (в десятки и даже сотни раз быстрее, чем **MSVC++**), высокое качество средств отладки (в большинстве случаев **Delphi** указывает точно ту строку кода, в которой содержится ошибка, тогда как **MSVC++** может указать строчку за несколько страниц от искомой) и удобный интерфейс.

**Почему GLScene?** Я повидал и перепробовал много бесплатных трехмерных движков, но остановился именно на этом. Его самое главное преимущество — **GLScene** постоянно совершенствуется. Разработчики не поставили точку и, скорее всего, не поставят ее никогда. Движок постоянно эволюционирует и впитывает в себя все новинки технического прогресса. Это единственный из известных мне бесплатных движков, про который никогда не скажут «устарел». Несколько сотен постоянно работающих над «двигателем» энтузиастов не допустят этого. Как пример: в движке поддержка самых первых шейдеров появилась уже через несколько месяцев после того, как **Nvidia** выпустила соответствующие инструментальные средства.

Еще одно преимущество: в комплекте с **GLScene** поставляются его полные исходники. Новичкам этот факт, наверное, вряд ли будет полезен. Хотя познакомиться с исходниками, написанными рукой профессионала, многого стоит. А вот бывалые программисты чувствуют основной смысл этих слов: ведь они смогут перекраивать движок как им вздумается. Единственное условие в соответствии с лицензией **MPL** — любые изменения в исходниках должны быть доступны координатору проекта (сейчас координатор — **Эрик Гранж**). Вдруг ваш код еще кому-нибудь пригодится?!

Несмотря на то что все примеры кода, которые будут приводиться в этом цикле статей, будут написаны на **Delphi** с применением **GLScene**, они будут полезны и тем, кто программирует на других языках и с другими графическими библиотеками. Ведь общие принципы создания графического движка не зависят ни о того, ни от другого. Итак... мы начинаем.

## ЗАЧЕМ НУЖЕН ТРЕХМЕРНЫЙ ДВИЖОК?

Товарищи новички, сосредоточьтесь! Возможно, то, что я сейчас скажу, с первого раза будет не очень понятно. Обязательно перечитайте и вникните: это один из основных принципов программирования вообще и разработки сложных систем (а игра — это сложная система) в частности. Представьте себе какую-нибудь простенькую игру. Пинг-понг, к примеру. Программист написал его на чистом

OpenGL, исходники уместились строк эдак в 200. Что там будет движком, а что основным кодом игры? Так прямо сразу и не скажешь... А если подумать, такое разделение на движок и основной код вообще не нужно.

Теперь представьте, что мы хотим сделать более или менее серьезный 3D-action (десятки тысяч строк кода). И будем мы программировать таким же способом, как если бы мы делали тот самый пинг-понг. И скоро запутаемся! Да, этот код будет быстрым, там не будет ничего лишнего, но... не всякий программист сможет дописать его до конца. А ошибки в таком плотном коде искать — сущий ад. Значит, его надо как-то упорядочить. Проще всего это сделать с помощью выделения уровней абстракции.

Уровень абстракции — это одно из важнейших понятий модульного программирования. Представьте, что вы строитель, и вам нужно построить дом. Вы оперируете кирпичами: берете кирпич, кладете его на строящуюся стену, намазываете раствором, берете следующий кирпич... Кирпичи — ваш уровень абстракции. Теперь представьте, что вы застройщик. И вам нужно построить микрорайон. Вы говорите строителю, где строить дома, какие дома сносить. Дом — это ваш уровень абстракции. Было бы странно, если бы вы указывали строителю, какой кирпич куда класть. Вы сказали: вот здесь будет дом. Все остальные заботы берет на себя строитель. Ну а теперь представьте, что вы мэр города. И вам необходимо дать задание толпе застройщиков к такому-то году дать городу столько-то нового жилья. Вряд ли вы будете лично планировать, где какой дом должен стоять. Это работа застройщика. Уровень абстракции мэра — объем жилого фонда, который можно увеличивать, можно уменьшать, а как это будет выполняться — дело десятое. По большому счету на этом уровне абстракции все равно, из чего строятся дома: хоть из кирпичей, хоть из бивней мамонта. И у мэра в списке команд просто не может быть "положить кирпич", хотя любая его команда через несколько уровней абстракции к этому и приведет.

В более или менее сложной компьютерной программе или игре — то же самое. Каждый уровень абстракции отвечает за свою часть работы, опираясь на возможности более низкого уровня. Каждый уровень абстракции обеспечивает более высокому уровню удобный интерфейс для работы с объектами. В компьютерной игре нижний уровень абстракции — это язык программирования (хотя, на самом деле, можно копнуть еще глубже — до железа). Далее идут команды OpenGL API (если мы именно с его помощью программируем). На этом уровне мы можем отдать команду вроде "нарисовать полигон" и "поменять местами видимую и теневую части видеобuffers". Потом — команды GLScene. На этом уровне мы можем дать команды вроде "построить куб", "загрузить модель в формате 3ds" и "наложить на модель такую-то текстуру". А вот дальше — игровой движок. И, наконец, игровой код, который может давать игровому движку ко-

манды вроде "загрузить уровень", "выстрелить таким-то персонажем из такого-то оружия" и "показать заставочный ролик". В идеальном случае каждый уровень абстракции пользуется командами только предыдущего уровня. Не всегда это возможно. Но к этому надо стремиться, так как в таком случае код будет быстрым, удобным и легкочитаемым.

## ДИНАМИЧЕСКОЕ СОЗДАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Мы рассмотрели вертикальную организацию компьютерной игры. Но каждый уровень абстракции можно разделить на смысловые блоки — модули. Деление это необязательно и всегда будет чисто условным, просто так проще программировать. Сегодня мы разберем маленький, но очень важный модуль-кирпичик — динамическое создание объектов, который присутствует во всех без исключения играх.

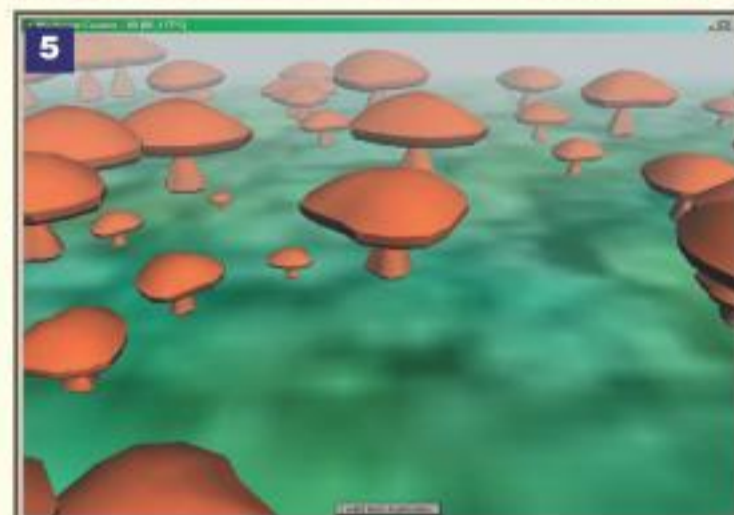
Предположим, вы создаете модуль вооружения и хотите запрограммировать очередь из пулемета. Все бы ничего, но откуда вы знаете, сколько игрок может выпустить пуль за всю игру? Через редактор объектов в IDE GLScene можно создавать любые объекты, но только если вы четко знаете, сколько и каких объектов вам нужно. В большинстве случаев это неприемлемо. К примеру, у вас в игре есть 20 уровней, у каждого уровня — свой набор объектов. И что же, создавать перед началом игры все объекты всех уровней? Это долго, да и займет огромное количество памяти. Единственный выход — создавать объекты прямо во время игры, динамически. В GLScene динамическое создание любого объекта состоит из двух стадий — создания экземпляра класса этого объекта и присвоения ему необходимых свойств. Возьмем уже упоминавшийся пример с очередями у пулемета и динамически создадим пулю. Предположим, пуля у нас будет промто-сферой. За сферы в GLScene отвечает класс `TGLSphere`. Кажется бы, можно написать так:

```
Sphere:=TGLSphere.Create
```

Однако команда работать не будет, так как каждому объекту в GLScene надо зарегистрироваться в очереди объектов. Кроме того, объект нельзя создать в "пустоте", он должен быть привязан к какому-то объекту более высокого уровня. Корневой объект самого высокого уровня — `glscene1.Objects` (если объект компонента `TGLScene` у вас называется `glscene1`). Правильный вариант:

```
Sphere:=TGLSphere  
(glscene1.Objects.AddNewChild(TGLSphere))
```

Разберем эту строчку по частям. У корневого объекта `glscene1.Objects` мы вызываем метод `AddNewChild`, который добавляет в корень объект класса, указанный в параметре (в данном случае это сфера — `TGLSphere`). Так тоже можно: в параметры процедур передавать не объекты, а целые классы. Зачем перед присвоением нужно преобразование типа к `TGLSphere`? Дело в том, что метод `AddNewChild`, что бы вы ему в параметр ни передали, возвращает объект класса `TGLBaseSceneObject`. Нас



4. Сейчас игрок нажмет на кнопку, и в путь устремятся десятки пуль в секунду. А чтобы игра не тормозила, они не будут создаваться прямо из воздуха, а перенесутся сюда из заэкранного аккумулятора.
5. Пример `Mushroom` из комплекта `GLScene` прекрасно иллюстрирует применение прокси-объектов.

это не устраивает, поэтому мы и преобразуем тип к `TGLSphere`. Получившийся объект присваивается переменной `Sphere`. Теперь с помощью этой переменной мы можем нашей пуле задать разные параметры, например положение в пространстве:

```
Sphere.Position.X:=
```

```
Sphere.Position.Y:=
```

```
Sphere.Position.Z:=
```

Или цвет:

```
Sphere.Material.FrontProperties.Diffuse=
```

Динамическое создание моделей мы разобрали, а теперь поговорим о динамическом их уничтожении. В самом деле, пуля когда-нибудь попадает в стену, человека или же улетает в голубую даль. С этого момента она больше не нужна. Если мы так и оставим ее, она будет занимать какую-то область памяти. Учитывая, сколько выстрелов делает среднестатистический кемпер, пока его нычку не обнаружат, нам всей памяти компьютера не хватит, чтобы хранить такое количество пуль. Поэтому любые объекты игры, которые стали ненужными, надо немедленно уничтожать. Единственный правильный способ сделать это — вызвать метод `Free`, например:

```
Sphere.Free
```

Частенько бывает необходимо проверить, существует ли объект, или его уже уничтожили. Для этого сравниваем объект с универсальной константой нуля — `nil`, например:

```
If Sphere<>nil then
```

```
Begin
```

```
{сферу еще не уничтожили, значит,  
делаем здесь что-нибудь полезное}
```

```
End
```

Или же вызываем функцию `Assigned`,

которая делает то же самое. И вот тут вас подстерегает один гигантский подводный камень, на который рано или поздно наталкивались все программисты. Если вы освободили объект методом **Free**, это не гарантирует, что переменная объекта стала равно **nil**! То есть при определенном стечении обстоятельств в примере выше, даже если сфера уничтожена, условие будет выполняться. Если вы в условии после проверки обращаетесь с этой сфере (а так почти всегда и бывает), произойдет критическая ошибка, что чревато вылетом игры в синие форточки. Чтобы гарантировать, что освобожденный объект станет равным **nil**, используйте специальную процедуру **FreeAndNil**, например:

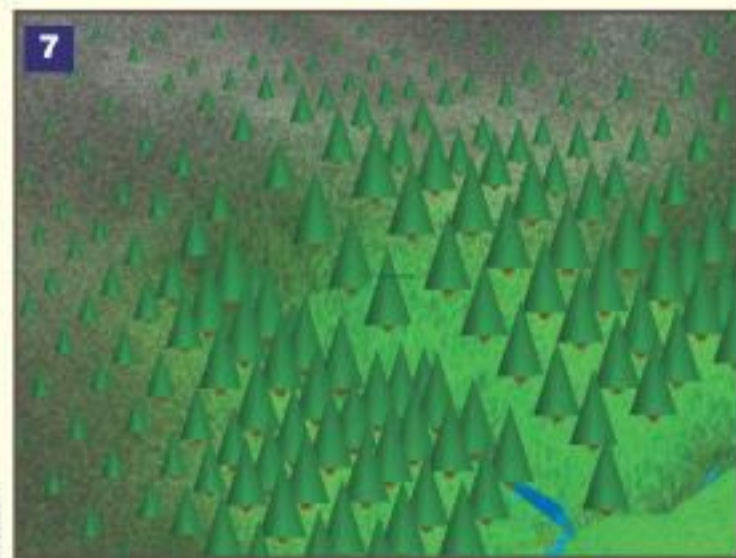
#### FreeAndNil(Sphere)

Теперь вы можете быть уверенными в том, что никогда не обратитесь к уже несуществующему объекту. Описанную процедуру создания и уничтожения объектов мож-

6. ■ Сейчас игрок нажмет на кнопку, и в путь устремятся десятки пуль в секунду. А чтобы игра не тормозила, они не будут создаваться прямо из воздуха, а перенесутся сюда из заэкранного аккумулятора.

7. ■ Пример *Mushroom* из комплекта *GLScene* прекрасно иллюстрирует применение прокси-объектов.

8. ■ Пример *Mushroom* из комплекта *GLScene* прекрасно иллюстрирует применение прокси-объектов.



но применять к любым объектам *GLScene*.

### ЗАЧЕМ ИГРАМ АККУМУЛЯТОР?

Рассмотрим пример выше с пулеметом. Обычно в играх пули — это не просто сферы, а сложные объекты, у которых к тому же еще и текстура имеется. Каждый раз, когда вы создаете пулю, освобождается участок памяти, устанавливаются свойства этой пули, загружается модель пули, загружается текстура (с *винчестера!*). Все это занимает определенное время. Если число пуль, которые изрыгает пулемет в секунду, очень велико, могут начаться дикие тормоза, особенно на слабых компьютерах. С уничтожением пуль такая же проблема: надо выгрузить объект, освободить память... То же самое относится не только к пулям, но и к любым объектам, которые часто появляются и исчезают, например к каплям дождя, искрам от электропроводки... Подобная расточительность системных ресурсов в компьютерных играх неприемлема. Вы же не хотите, чтобы вашу игру можно было запустить только на супер-крупной графической станции?

Выход простой. Прикидываем, сколько в среднем объектов подобного рода может существовать одновременно. Допустим, пулемет может выбросить несколько сотен пуль за десяток секунд, и за этот же десяток секунд пули обязательно долетят до цели. Перед началом игры создаем все сто пуль. Лучше всего это делать во время загрузки уровня. Небольшой задержки никто не заметит. Далее пули помещаются в список или массив, который называем **аккумулятором**. Делаем пули невидимыми или выносим их куда-нибудь за пределы игрового пространства. Как только пулемет начал стрелять, вместо того чтобы создавать пули, мы перемещаем в нужное место уже созданные пули из аккумулятора и делаем их видимыми. Как только пуля достигнет цели, мы не уничтожаем ее, а вновь делаем невидимой и помещаем в аккумулятор. В итоге для каждой пули мы экономим время создания и время уничтожения. А это очень и очень много! А что если мы немного ошиблись в своих прикидках, пули в аккумуляторе кончились, а пулемет продолжает стрелять? Тут уж ничего не поделаешь — придется новые пули создавать динамически, пока в аккумуляторе не вернутся старые. И новые пули тоже не будем уничтожать, а запасаем в аккумуляторе — вдруг еще понадобятся...

### АТАКА КЛОНОВ

Пусть у нас есть большой лес, в котором много-много одинаковых деревьев или, скажем, много деревьев нескольких разных видов. Пример похож на предыдущий, только мы тут ничего динамически не создаем и не уничтожаем — на этом уровне деревья есть всегда. Проблема будет при загрузке уровня. Создание стольких деревьев займет огромное время. Но ведь они все одинаковые! То есть мы раз за разом загружаем с *винчестера* и создаем в памяти копии одного и того же. Загрузили. Играем. Перед рендером каждого из деревьев выполняются подготови-

тельные процедуры. Для каждого дерева они будут одними и теми же, но вызывать мы их будем опять большое число раз, по числу деревьев! Расточительно получается. И память под каждое дерево резервировать надо, и обработка каждого из них время занимает.

Вот бы загрузить одно-единственное дерево, а когда надо будет вывести на экран остальные деревья, просто показать графической библиотеке, откуда брать необходимые данные. Это ж какая экономия ресурсов получится, какой пророст FPS! Такие “ложные” деревья (и не только деревья — что угодно), о которых в памяти хранится только частная информация (положение в пространстве, углы поворота), а одинаковая информация хранится только один раз, называются **прокси-объектами**.

В *GLScene* для создания прокси-объектов существует специальный класс — **TGLProxyObject**. Пользоваться им очень просто. Сначала создаем объект-источник, то есть единственное дерево, например так:

```
Tree:=TGLFreeFrom(glscene1.objects.A
ddNewChild(TGLFreeFrom));
```

```
//Загружаем его модель:
```

```
Tree.LoadFromFile('Tree.3ds');
```

```
//Загружаем его текстуру:
```

```
Tree.Material.Texture.Disabled:=false;
```

```
Tree.Material.Texture.Image,LoadFromFi
le('tree.jpg');
```

```
//А теперь создадим десять деревьев-
клонов в случайных местах:
```

```
for i:=1 to 10 do begin
```

```
//Создаем очередной прокси-объект
```

```
proxy:=TGLProxyObject(glscene1.object
s.AddNewChild(TGLProxyObject));
```

```
with proxy do begin
```

```
//В свойство MasterObject записываем
наше дерево-образец
```

```
MasterObject:=Tree;
```

```
//Показываем, что наследоваться
должна только структура объекта
```

```
ProxyOptions:=[pooObjects];
```

```
//Ориентацию дерева в пространстве
надо оставить неизменной
```

```
Direction:= Tree.Direction;
```

```
Up:= Tree.Up;
```

```
//А вот положение задаем случайное
```

```
Position.X:=Random(100);
```

```
Position.Y:=Random(100);
```

```
//И повернем дерево на случайный
угол, чтобы лучше смотрелось
```

```
RollAngle:=Random(360);
```

```
end;
```

```
end;
```

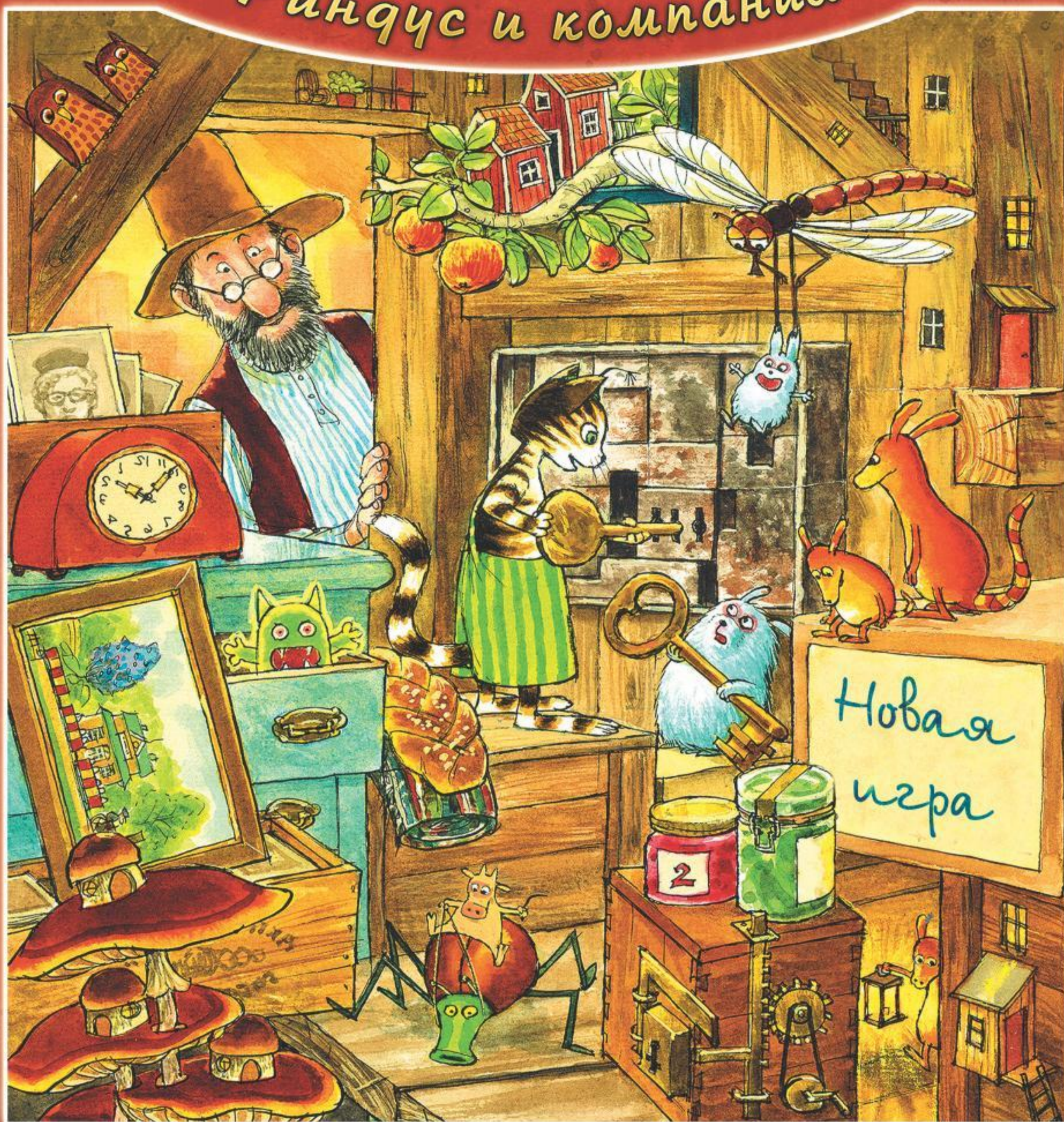
Теперь у нас есть десяток деревьев по цене одного. Обратите внимание, что если мы как-нибудь изменим объект-оригинал, это изменение мгновенно отразится на всех объектах-клонах. ■ ■ ■

Мы рассказали о первом кирпичике. В следующих статьях мы подарим вам целый грузовик таких кирпичей, из которых вы сможете построить трехмерный игровой движок своей мечты. Ну а чтобы вам было проще, на компакт мы выкладываем последнюю протестированную версию *GLScene*. ■



Новая весёлая игра от Свена Нураквиста!

# Финдус и компания



Гаммафон

Добро пожаловать в мир, где живут любопытный кот Финдус и ворчливый дедушка Петсон, а также несколько дюжин забавных, невероятно умных пушистых зверушек из породы муклов.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.  
**1c** TROLL.ru™  
для умников и умниц

5-12



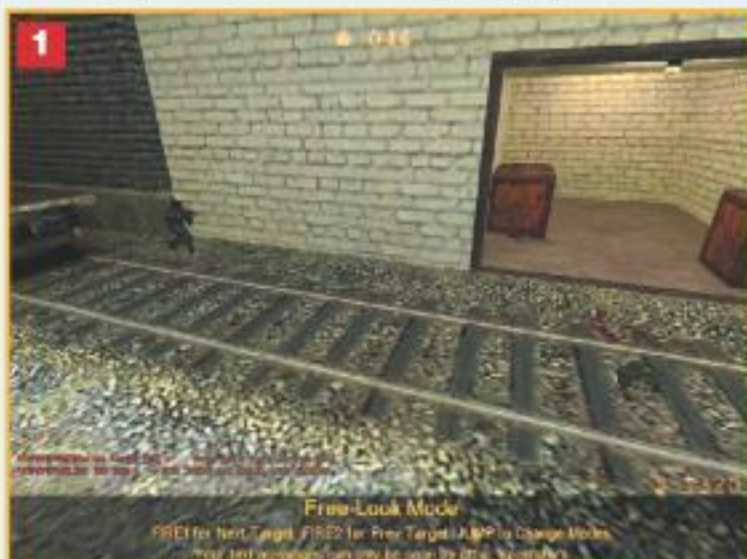
# DEATHMATCH

## COUNTER-STRIKE ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ НА КАРТЕ DE\_TRAIN

**De\_train** — довольно интересная и необычная карта. А отличается она от большинства карт в **Counter-Strike** тем, что главную роль здесь играют не командные действия, а личное мастерство каждого из членов команды. Конечно, это не значит, что нужно бездумно нестись к цели, расстреливая все на своем пути. Просто архитектура de\_train очень запутанна, и зачастую хитрые и точно рассчитанные действия одиночки могут принести больше пользы, чем организованная атака всей командой. По этой причине лучше всего придерживаться такой тактики, при которой основная роль отводится одному-единственному бойцу, а остальная команда прикрывает его (в большей степени это справедливо для атакующей стороны). Давайте рассмотрим некоторые тактические приемы подробнее. Начнем с террористов.

В наличии два бомбплейса. Первый из них (назовем его "А") расположен в третьем ответвлении от главной площади с вагонами. Пройти к нему можно несколькими путями. Самый простой — пробежать через ближайший выход с базы террористов на площадь и свернуть там в третий проход. Однако такой вариант наиболее опасен (есть шанс нарваться на ожесточенное сопротивление противника), поэтому можно попробовать по-другому: сначала бежим до второго выхода с базы, расположенного в самом конце улицы, а затем, свернув направо, подбираемся к точке "А" с тыла. Третий путь — после старта раунда забегаем в здание и, спустившись по красной лестнице вниз, оказываемся на главной площади прямо напротив бомбплейса. Но в этом случае следует быть очень аккуратным, так как прямо на пути к заветной точке расположен выход с базы контртеррористов, где вполне может затаиться противник. Кстати, место под вагоном отлично подходит для засады.

Второй бомбплейс (назовем его "В") расположен прямо за базой контртеррористов меж-



1 Крадущийся контр, затаившийся террор. Которого, впрочем, отсюда не видно.



2 Врываемся в туннель.

ду вагонами. К нему ведет одна-единственная дорога — через здание. Конечно, можно еще пройти через главную площадь или обходным путем через второй выход со своей базы, но у этих способов есть два существенных недостатка. Во-первых, зачем бежать к точке "В", если на пути вам встретится точка "А"? Во-вторых, этот вариант предусматривает прорыв через всю базу противника, где риск столкнуться с вражеской командой нос к носу будет очень велик. Проход же через здание довольно безопасен, и при некотором везении здесь можно проскочить, не встретив на своем пути ни одного противника.

Для террористов особенно привлекателен именно бомбплейс "В". Добраться до него можно только одним путем, но он гораздо удобнее, чем место закладки "А". В частности, если хорошо постараться, можно закинуть бомбу за близстоящий вагон, и искать ее противнику придется очень долго. Да и защищать эту точку значительно удобнее — достаточно просто поставить заряд под вагон, а самому спрятаться за дальним (со стороны террористов) составом. С этой точки вы сможете держать под контролем сразу несколько направлений и в случае, если нагрянут контртеррористы, организовать достойный отпор. Ну а вдвоем на бомбплейсе "В" можно организовать железобетонную оборону: один боец залезает на вагон и караулит выходы на верхнюю галерею, а второй по-прежнему сидит в темноте под составом и отстреливает всех, кто попытается приблизиться к бомбе. Главное достоинство этой позиции состоит в том, что бомба у вас всегда будет под носом, и вы в любой момент сможете ее защитить.

Оборонять бомбплейс "А" значительно труднее, так как атаковать вас будут буквально со всех сторон, и для того, чтобы успеть отразить хотя бы часть атак, придется вертеться как белка в колесе. Если же вы все-таки решились установить бомбу в точке "А", то одного из бойцов, вооруженного любым стволом с оптикой, следует отправить по лестнице на крышу. Таким образом, вы, по крайней мере, сможете обезопасить себя от атак со стороны площади и главного выхода с базы контртеррористов. Второй боец прячется под платформой, на которую вы установили бомбу, и наблюдает за противоположным от площади направлением. Так вы сможете создать более или менее надежную защиту. Но,

повторюсь, оборонять бомбплейс "А" в одиночку практически невозможно.

Еще несколько тактических советов. Поскольку вариантов атаки на базу "В" существует не так уж много, мы уделим больше внимания штурму точки "А". Итак, вариант первый. Один человек бежит в здание, по лестнице спускается на улицу и до поры до времени прячется под вагоном. Еще два террориста направляются к главному входу на площадь и, заняв позиции, ждут сигнала к атаке. Последние два бойца бегут к дальнему выходу с базы и готовятся штурмовать точку "А" с тыла. Затем командир подает сигнал, и все три



3 С верхотуры можно простреливать практически всю территорию.

группы начинают организованный штурм бомбплейса "А". Главное — добиться организованности и слаженности действий всех бойцов, так как если кто-то поторопится и ворвется на площадь раньше других, весь план полетит к чертям, и начнется банальная бойня. Поэтому такая тактика подходит только для сыгранных и дисциплинированных команд.

Рассмотрим еще одну, более простую тактику. В начале раунда вся команда бежит к дальнему выходу с базы и начинает постепенно продвигаться к бомбплейсу "А". При этом не стоит отвлекаться на второстепенные задачи. Запомните, ваша цель — добраться до точки "А". Вся команда террористов вполне сможет отразить разрозненные атаки контров, если бойцы будут грамотно прикрывать друг друга. У этого варианта есть несколько минусов. Во-первых, вам могут зайти в тыл. Чтобы избежать этого, нужно выставить одного бойца, который будет смотреть только назад. Его задача — не атака, а исключительно прикрытие.



4 Такие схватки на главной площади de\_train — в порядке вещей.



5 ■ Этот парень сейчас поплатится за свою беспечность.

Кроме того, в случае опасности он должен успеть предупредить свою команду. Во-вторых, двигаться вам придется довольно медленно. А за это время контртеррористы могут успеть занять массу выгодных позиций и устроить парочку ловушек. Поэтому действуйте крайне аккуратно — выстрел может последовать откуда угодно, так что у каждого угла должен стоять прикрывающий. Как только вы забежали в тоннель, один боец на пять секунд остается на месте, а затем догоняет команду. Особое внимание уделяйте расположенным справа ответвлениям — там полно мест для засады (крыша здания, вагоны и пр.).

Пара слов о штурме точки "В". Здесь лучше всего действовать не силой, а хитростью. Основная часть команды выдвигается к площади и вступает с контртеррористами в перестрелку, пытаясь тем самым убедить их в том, что штурм начнется именно здесь. В это время один или два бойца отправляются че-



6 ■ Поставить бомбу — это полдела. Ее еще надо и охранять.

рез здание к точке "В". Вполне вероятно, что они вообще не встретят сопротивления, так как большая часть противников будет занята перестрелкой с группой прикрытия. Даже если на бомбплейсе "В" остался один охранник, вы без особого труда его обезвредите. После установки бомбы, террористы быстренько спрячутся по углам и охраняют заряд. Если же против вас играют новички, можно поступить несколько иначе: установить бомбу и убежать обратно в гущу сражения. Неопытные игроки будут думать, что вы заложили заряд где-то рядом, и бомба успеет сдетонировать.

Теперь рассмотрим тактику игры за контртеррористов. Основная задача обороняющейся стороны на de\_train, впрочем, как и на других картах, состоит в том, чтобы максимально эффективно перекрыть все подступы к жизненно важным объектам. Поэтому распределяем силы следующим образом. Один боец бежит к правому входу на вашу базу и прячется за

ящиками. Таким образом, он сможет держать под контролем перила, и, следовательно, доступ к точке "В" через здание для террористов будет перекрыт. Остальные контртеррористы как можно быстрее выбегают на главную площадь, чтобы успеть занять позиции до атаки террористов. Первый, кто выбегает на улицу, садится слева за платформу с точкой "А" и контролирует выход с лестницы. Кроме того, в его поле зрения также попадут террористы, попытавшиеся ворваться через главный вход на площадь. Еще один контртеррорист садится за ящиками у выхода на площадь. С этой позиции под вагонами будут отлично видны ноги выбегающих террористов, так что он сможет вести результативный огонь на самой ранней стадии штурма. Один боец обязательно должен прикрывать туннель справа, чтобы противник не зашел в тыл к бомбплейсу "А". Будет очень хорошо, если кто-то из команды успеет забраться по лестнице на крышу. Но для этого придется действовать очень быстро. В принципе, заняв эти позиции, даже трое бойцов смогут удержать точку "А". Однако террористы тоже могут нанести удар по базе "В", поэтому кто-нибудь из команды обязательно должен быть готов прийти на помощь своему товарищу, охраняющему точку "В". Если же террористы завязли в перестрелке с вашими бойцами на площади, можно послать одного или двух диверсантов в тыл к противнику. Причем отправить эту группу можно как через туннель, так и через здание. Здесь все зависит от сложившейся оперативной обстановки и ваших личных предпочтений.

Подобную контратаку можно устроить в самом начале раунда. Большая часть команды организовано бежит по одному из перечисленных выше путей. Как правило, террористы привыкают к тому, что противник сидит в глухой обороне, поэтому неожиданное столкновение с командой оппонентов окажется для них большим сюрпризом. Используйте для засад самые неожиданные места — залезайте на составы, прячьтесь под вагонами и за ящиками. Помните, в Counter-Strike неожиданность — один из самых важных факторов.



В этой статье будут рассмотрены основные тактические приемы при игре в режиме "два на два". Здесь будут приведены лишь основные тактики плюс несколько нестандартных вариантов развития. В самом начале порядок постройки за каждую расу довольно универсален, лишь в середине игры обычно можно начать экспериментировать.

## ПОРЯДОК ПОСТРОЙКИ

### Альянс

1. Четыре крестьянина отправляются на добычу золота, один начинает постройку алтаря. В ратуше заказываем еще несколько крестьян.
2. Первый вышедший из ратуши пейзаин строит барак.
3. Второй крестьянин строит барак.
4. Третий и четвертый крестьянин строят



фермы.

5. Несколько следующих пейзаин отправляются на добычу леса.

6. Построивший вторую ферму крестьянин возводит башню, которая после постройки апгрейдится в магическую.

Далее все зависит от выбранной вами тактики: вы можете либо как можно быстрее заложить апгрейд ратуши, либо построить кузницу и начать производство стрелков.

Самым популярным героем, вне всякого сомнения, является Архимаг. Его плюсы очевидны — элементали хорошее подспорье в начале игры, а магическая аура будет влиять не только на ваши войска, но и на героев, и магов вашего напарника (в середине игры можно купить книжку в магазине с целью изменить скилл элементаля на "Близзард"). В качестве первого героя можно взять и Горного Короля — его молот весьма эффективно крошит вражеских героев (увы, при этом вы лишаетесь ауры Архимага).

### Орки

1. Четыре пеона отправляются на добычу золота, пятый начинает строительство алтаря.

2. Первый вышедший работник начинает строительство фермы.

3. Второй и третий пейзаин отправляются на добычу леса.

4. Четвертый пеон строит барак.

5. Все следующие построенные работники отправляются на добычу леса. Как только накопится 50 единиц древесины, следует построить еще одну ферму.

6. Производство пеонов на добычу леса прекращается с появлением первого бугая.

Следующим вашим действием будет, скорее всего, апгрейд Дома Вождей. В качестве первого героя лучше всего взять ФарСира. Во-первых, его волки могут сослужить вам неплохую службу при ранних набегах на базы противника с целью подрыва экономики — с задачей уничтожения крестьян они справятся куда лучше, чем, скажем, элементали Архимага (атака волков наносит повышенный урон рабочим, да и бьют они куда быстрее). Во-вторых, молния ФарСира наносит урон сразу нескольким юнитам врага. Вождь Минотавров тоже весьма неплохой герой: высокий уровень боевой ауры плюс два неплохих заклинания, нацеленных против толпы. К сожалению, у этого героя есть серьезнейший недостаток — в самом начале игры он очень слаб, а быстро прокачаться ему никто не даст. Мастер Клинка весьма популярен в качестве первого героя в командной игре — он способен уничтожать крестьян на ранней стадии игры и добывать раненых героев противника, оставаясь при этом практически неуяз-

вимым в начале игры из-за своей способности незаметно покинуть поля боя.

#### Ночные эльфы

1. Четыре светлячка отправляются на добычу золота, один — на добычу дерева.

2. Первый построенный светлячок строит колодец.

3. Второй светлячок строит алтарь. Остальные светлячки добывают древесины.

4. Как только накопите достаточно ресурсов, стройте охотничий зал и барак. Не забывайте о колодцах.

После того как у вас построены все основные здания, необходимые для строительства начальной армии, модернизируйте главное здание (без юнитов второго уровня выиграть вам будет очень сложно).

Самый популярный герой ночных эльфов в командной игре — это, вне всякого сомнения, Хранитель Роци. В компании с юнитами напарника он может сослужить хорошую службу при ранних атаках на противника. Последовательность действий следующая: запутываем в корни вражеского солдата и атакуем его всей армией — у бедолаги не будет возможности убежать, к тому же корни сами по себе наносят неплохой урон. Так вы сможете сильно ослабить армию противника и получить нехилое преимущество. Охотник на демонов и Варден в качестве первых героев выбираются реже, поскольку в начале игры они нацелены на борьбу с героями, а не с юнитами, и больше подходят для дуэльных баталий, нежели для командной игры. В ряде случаев весьма полезной может оказаться Жрица Луны — за счет своей ауры она может весьма серьезно увеличить урон, наносимый вашей армией.

#### Нежить

1. Культисты отправляются на добычу золота, вурдалак — за деревом. Строим барак и зиггурат, в главном здании заказываем двух культистов.

2. Как только накопится достаточное количество ресурсов, строим кладбище и второй зиггурат.

3. В алтаре заказываем героя, один из зиггуратов апгрейдим в башню Неруба.

4. Строим магазин (его желательно заказать незадолго до того, как достроится алтарь — тогда ваш герой не будет терять времени и сразу после своего появления сможет купить жезл скелетов).

5. Для добычи дерева достаточно трех вурдалаков, после их постройки в барачке производятся только пауки.

6. После постройки третьего паука даем отмашку на апгрейд главного здания.

Выбор первого героя при игре за нежить — задача, мягко говоря, нетривиальная. И у Рыцаря Смерти, и у Повелителя Могил есть свои

преимущества и недостатки. Первый намного эффективнее в ранних атаках на противника (за счет возможности лечения пауков и атаки вражеских юнитов с помощью заклинания "Лик смерти"), а его аура, увеличивающая скорость передвижения и регенерации, действует также и на союзническую армию. Кроме того, он в сочетании с Личом идеально подходит для убийства вражеских героев. Специальные же качества Повелителя Могил в командной игре практически не востребованы — вам больше не нужно прикрытие для пауков, им вас обязан обеспечить напарник. Впрочем, многое зависит и от расы союзника, а также его тактики — если он тоже предпочитает укомплектовывать ряды своей армии стрелками, то тут без Повелителя Могил не обойтись.

## ОСНОВЫ ОСНОВ

Рассмотрим основные правила постройки базы, планирования армии и элементы экономики в командной игре. Первое правило, о котором стоит помнить всегда: при постройке армии не забывайте координировать свои действия с игрой напарника. Войско может состоять из различных комбинаций юнитов, но один из вас всегда должен строить стрелков, другой — бойцов ближнего боя. Именно эти две группы будут вашей основной ударной си-



лой. Если ваша общая армия состоит исключительно из стрелков, то она будет очень уязвима как перед пехотинцами противника, так и при атаке заклинаниями, действующими на большой площади. Армия же, состоящая лишь из бойцов ближнего боя, беззащитна как против магов, так и против атак с воздуха.

Не спешите строить вторую ресурсную базу — в командной игре ее эффективность заметно ниже, чем в дуэльных схватках, а вот защищать ее намного сложнее. Лучшим временем для ее постройки является середина игры, когда противник занят постоянными битвами с вашей армией и не отвлекается на разведку ближайших к вам рудников.

В начале игры желательно позаботиться о начальной защите вашей базы. Башня, расположенная за вашими строениями (которые послужат своего рода буфером), может отпугнуть противника и не даст ему подорвать вашу экономику.

Разведка на ранней стадии играет большую роль — выяснив, что замысливает противник, вы будете знать, в каком направлении развиваться, и не запаникуете при внезапной атаке. При помощи разведчика надо выяснять в первую очередь следующее.

1. Есть ли у противника, модернизирующего здание, бараки. Если их нет, это означает, что вражина намерен форсировать развитие

своей экономики и атаковать его надо как можно раньше — до того, как он успеет создать высокотехнологичную армию. Желательно захватить с собой пару крестьян для постройки рядом с базой противника нескольких башен.

2. Сколько барачков построил неприятель. Если их несколько, то, скорее всего, противник собирается атаковать вас большим количеством начальных юнитов. Лучший способ борьбы с такого рода явлениями — постройка пары дополнительных башен у себя на базе и апгрейд главного здания. Дело в том, что войска второго уровня способны с легкостью справиться с армией начальных юнитов, даже если по количеству они вас превосходят.

3. Не забудьте проверить рудники, находящиеся к месту обитания противника ближе всего — вполне возможно, что в замыслы врага входит быстрое создание мощной ресурсной базы. Если все обстоит именно так, немедленно атакуйте — противник вложил немалую часть денег в постройку базы, поэтому вряд он сможет оказать серьезное сопротивление.

Не забывайте о том, что ресурсы у вас с союзником потенциально общие. В случае острой необходимости вы можете передать часть их напарнику в надежде на ответную любезность в будущем. Возможность передачи ресурсов очень поможет еще и тогда, когда кто-то из вас поставил дополнительную ресурсную базу. Распределяя ресурсы на двоих, вы сможете создать сбалансированную армию. Очень полезна эта опция может быть и в том случае, если вы создали армию лимитом восемьдесят и желания превышать этот лимит у вас нет (так как семьдесят процентов заработанного золота будет уходить на содержание ненасытной армии). В такой ситуации вы можете отдавать все получаемое золото напарнику (при условии, что он этого лимита еще не достиг).

## ТАКТИКА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

### ОРКИ И НЕЖИТЬ

**Орки:** ФарСир; бугаи, таурены, маги, кодо.

**Нежить:** Рыцарь Смерти и Лич; пауки, статуи, сфинксы, ледяные змеи.

Одна из самых удачных расовых комбинаций для команды, состоящей из двух игроков. Нежить обладает самыми мощными стрелками в игре — пауками. Лучшим прикрытием для них на ранних стадиях игры будут орковские бугаи, чуть позже — таурены. К тому же, нежить имеет в своем арсенале лучшего антимаргического юнита — сфинкса, который будет нейтрализовать магов противника, расчищая тем самым дорогу магам орков. У последних, кстати, не будет никаких проблем с маной, поскольку их будут подпитывать статуи нежити.

Вступать в бой с противником лучше всего на поздних стадиях игры, когда у нежити уже появятся сфинксы, а у орков — маги и таурены. При этом обычно встает следующий вопрос: каких именно магов строить оркам? У докторов есть замечательное заклинание лечения, действующее на большой площади. Во время битвы всего несколько таких "айболистов" смогут обслужить и вашу, и союзническую армию. Очень полезно и второе заклинание докторов — ловушка. Их надо поставить





как минимум три: одну — в стане врага, другую — между вашей армией и вражеской и, наконец, третью — на вашей базе (чтобы можно было отступить с наименьшими потерями). Как только одна из ловушек сработает, на ее месте следует установить новую. Если все сделать правильно, оглушенная армия противника может простоять половину боя, а это почти наверняка станет для врага фатальным. Не стоит забывать про установку докторами "глаз" по всей карте — благодаря этому вы будете в курсе всех телодвижений противника.

Отличной альтернативой докторам могут стать шаманы. Во-первых, их последнее заклинание "Кровожадность" заметно усилит скорость атаки вашей армии, и вы в считанные секунды разнесете неподготовленное войско врага. Во-вторых, у шаманов есть замечательное заклинание "Щит молний". Накладывая его на стрелков и магов противника, вы можете причинить им очень большой урон. Построить одновременно и шаманов, и докторов весьма затруднительно в финансовом отношении, да и бессмысленно — маги будут занимать много места, если их строить в большом количестве, а воевать только ими невозможно — нужны еще таурены и бугаи. Шаманы и доктора — юниты, в общем-то, равноценные, только первые больше подходят для внезапных атак, а вторые идеальны в затяжных сражениях.

Задача-минимум орков — получить как можно быстрее высокотехнологичных юнитов. С учетом этого надо выстраивать и стиль игры. После того, как модернизация главного здания завершится, следует без промедления начинать следующий апгрейд. Если разведка донесла, что противник затевает атаку большим количеством начальных юнитов и не спешит развиваться, необходимо построить пару башен и обитель духов, не забывая при этом об организации непрерывного строительства бугаев — вы всегда должны быть готовы к неожиданным атакам врага. После завершения последнего апгрейда главного здания, стройте два тотема минотавров и проводите последнее исследование для магов в обители духов. Когда у вас построится два-три минотавра и несколько магов, можно смело нападать на противника — весьма вероятно, что он к этому моменту еще не добрался до высоких технологий и поэтому станет легкой добычей для вас. Кстати, на поздней стадии полезно добавить в армию кодо с апгрейдом на ауру — он солидно увеличит урон, наносимый вашей армией, и между делом проглотит парочку вражеских воинов. Главным героем лучше выбрать ФарСира — его волки помогут вам на ранних этапах игры, когда вы будете мешать сопернику нормально развиваться. Вторым героем можно взять Вождя

Минотавров, он присоединится к вашей армии как раз в тот момент, когда она вырастет до более-менее приличных размеров.

Если у орков при игре два на два лучше сделать упор на быстрое развитие, то нежита не стоит спешить с получением юнитов третьего уровня. Первый апгрейд стоит заложить после постройки четвертого паука, второй апгрейд — после постройки двух статуй. В начале игры Рыцарю Смерти с пауками лучше всего заняться уничтожением ближайших лагерей свободных монстров на карте. Высокий уровень героев нежита — это залог вашего успеха: их заклинания в связке Рыцарь Смерти и Лич идеальны для уничтожения вражеских героев. Алгоритм действий прост — сперва Лич атакует героя заклинанием "Ледяная звезда", наносящим немалый урон и замедляющим противника, затем свою лепту вносит Рыцарь Смерти (задействовав spell "Лик смерти"), а после пауки сфокусированным огнем добивают вражину. В начале игры (до появления Лича) лучше сосредотачивать огонь пауков на обычных юнитах противника — без "Ледяной звезды" убить вражеского героя весьма непросто. К моменту готовности орка-напарника к атаке вражеской базы, у нежита должно быть два героя, две статуи и солидная армия пауков. В этот же момент надо произвести последний апгрейд главного здания на тот случай, если противник не будет уничтожен вашей атакой. У вас будет возможность впоследствии добавить к армии сфинксов и, если потребуется, ледяных змеев.

### ОРКИ И АЛЬЯНС

**Орки:** ФарСир и Вождь Минотавров; бугаи, таурены, доктора, кодо.

**Альянс:** Архимаг и БМ; стрелки, ведьмаки, волшебницы, священники.

Довольно гармоничный набор юнитов — бугаи с тауренами защищают стрелков и магов, волшебницы замедляют армию противника, а Архимаг и Чародей Крови расстреливают ее заклинаниями массового поражения. Орки развиваются также, как и в компании с нежитью, с той лишь разницей, что развитие протекает медленнее, а иногда может быть заморожено после первого апгрейда — второй барак и массовое производство бугаев и катапульт не столь уж и плохой вариант в комбинации с армией альянса.

## ТАКТИКА БЫСТРОЙ ОТСТРОЙКИ ВТОРОЙ БАЗЫ

Альянс хорош тем, что может легко и быстро отстраивать ресурсные базы (за счет



поддержки ополченцев и быстрого возведения строений несколькими крестьянами сразу). В этом случае идеальными напарниками могут стать орки, которые, во-первых, могут обеспечить хорошую защиту базы своими башнями, а во-вторых — могут отвлекать противников в тот момент, когда крестьяне альянса будут возводить ресурсную базу. Далее можно развиваться также, как и в описанной выше тактике, с той лишь разницей, что ресурсов у вас будет намного больше и, соответственно, можно будет создать более сильную армию. При этом у вас есть возможность построить грифонов и рыцарей (ресурсов-то будет валом), настругать которых при наличии одного рудника практически невозможно.

### ОРКИ И НОЧНЫЕ ЗЛФЫ

Стандартный вариант игры за эти расы не представляет особого интереса — орки строят все тех же тауренов с магами и непрерывно производят бугаев из одного барака, а эльфы, пововав на ранних стадиях охотницами и лучницами, позднее добавляют в свою армию гигантов, друидов-воронов и дриад. Куда более интересен другой вариант — создание большой армии начальных юнитов и атака в начале или середине игры базы противника. Дело в том, что у этих рас уникальное сочетание аур героев, которые заметно усиливают грамотным образом созданную армию.



**Орки:** Вождь Минотавров; тролли.

**Ночные эльфы:** Приста; охотницы.

Аура Вождя Минотавров может стать хорошим подспорьем при нападении большим количеством солдат, поскольку она увеличивает скорость атаки юнитов, а аура Жрицы Луны увеличивает атаку всех стрелков. Сочетание аур этих двух героев дает гремучую смесь — ваша армия сможет наносить огромный урон за очень короткое время. Главная задача — вовремя напасть, не дав противнику получить высокотехнологичных юнитов и нанять как можно большее число героев с заклинаниями массового поражения.

Порядок постройки при игре за орков несколько меняется — вместо апгрейда главного здания вам следует в первую очередь построить второй барак, лесопилку и начать массовое производство троллей (точку сбора следует установить на героя). Далее просто следите за тем, чтобы армия постоянно пополнялась, бараки не простаивали, а пейзаж ни на секунду не останавливали строительство ферм.

У ночных эльфов тоже будет наблюдаться некоторое отклонение от стандартного порядка постройки. Вместо модернизации главного здания вам потребуются два барака и большее число колодцев, дабы обеспе-



читать необходимое количество охотниц для вашей армии.

В начале игры желательно поохотиться на ближайших монстров — ваши герои особенно сильны после получения пары уровней. Из заклинаний Вождю Минотавров предпочтительнее выбрать “Громовую поступь”. Почему не “Волну силы”? Да потому, что, во-первых, волна имеет ограничение на урон в зависимости от количества атакованных юнитов, а у “Громовой поступи” такого ограничения нет. Во-вторых, при наличии достаточно большого количества юнитов, вам удастся оглушить сразу большую толпу противников. После того как ваша и союзническая армия достигнут лимита пятьдесят, атакуйте главную базу противника. Если вражеский лагерь укреплен башнями, вам помогут баллисты эльфов. Есть и иной способ — просто приведите на базу противника парочку крестьян и постройте несколько своих башен. Когда они начнут атаковать вражеские здания, противник будет вынужден произвести вылазку к вашим башням, где его будет поджидать целая армия. Если же уничтожить противника быстро не удалось, необходимо всячески форсировать развитие — вам понадобятся маги и апгрейды для троллей.

**Орки:** ФарСир; бугаи, башни.

**Ночные эльфы:** Охотник на демонов; охотницы.

Тактика застройки башнями особенно хорошо работает в том случае, когда один из противников играет за Альянс. Эльфы отказываются от раннего апгрейда здания ради возведения второго барака с целью массового увеличения популяции охотниц. Орки, в свою очередь, вместо модернизации главного здания строят лесопилку и прокрадываются пеонами к базе противника. Постройку башен лучше всего начинать ночью (когда обзор вражеских строений невелик) при поддержке четырех-пяти бугаев. После постройки первых двух башен стоит заложить еще парочку, но сильно не увлекайтесь — четырех-пяти вам хватит по уши. После этого начинайте атаку базы противника, постоянно замани-



вая вражескую армию под огонь башен. Желательно, чтобы в радиусе последних башен оказались строения врага.

Возникает вопрос: почему именно в связке “орки+эльфы” эта тактика работает столь эффективно? Ответ прост: во-первых, именно башни орков больше всего подходят для атаки на ранней стадии игры — они отличаются высокой скорострельностью, приемлемой ценой и быстро возводятся. Во-вторых, эльфы здесь идеальны в качестве напарников еще и потому, что их охотницы — лучшие из юнитов первого уровня. Разумеется, в паре с орками в этой тактике возможна и любая другая раса, но подобной эффективности добиться вряд ли получится.

### ДВОЕ ОРКОВ

Пара орков — далеко не самый лучший симбиоз для командной игры. У орков нет ни мощных стрелков (у троллей небольшой запас жизни и очень маленький радиус атаки), ни хороших антимагических юнитов (слуги предков требуют немало ресурсов, а в остальном они не столь сильны сами по себе, как, например, сфинксы у нежити или ведь-



маки у альянса). Двум игрокам-оркам будет очень непросто воевать на поздних стадиях игры, когда у противника появятся толпы разнокалиберных магов и воздушных юнитов (несмотря на то, что нетопыри являются хорошим противовоздушным юнитом, они легко могут быть пойманы в сетки, остановлены замедлением, расстреляны стрелками и т.п.). Действовать можно двумя путями: либо стоит попытаться убить врага юнитами первого и второго уровня до того, как он успеет создать мощную армию, либо попытаться заполучить высокотехнологичных юнитов до того, как это сделает соперник.

**Первый игрок:** ФарСир + Нага; бугаи, катапульты.

**Второй игрок:** ФарСир + Вождь Минотавров; бугаи, шаманы.

Идея проста — два героя мешают противнику прокачиваться на монстрах, при этом оба игрока-орка развиваются по стандартной схеме. После первого апгрейда главного здания один игрок закладывает второй апгрейд, не забывая добавлять в армию новых бугаев. Он же строит обитель духов и начинает производство шаманов, не забывая модернизировать их. Шаманы здесь будут полезнее докторов, так как последние хорошо работают в связке с тауренами, но не с бугаями. Второй игрок после первого апгрейда строит дополнительный барак и начинает производство катапульт унд бугаев в соотношении 2:1. Катапульты — очень мощный юнит, мгновенно уничтожающий магов противника (а также всех стрелко-

вых юнитов ночного эльфа). Единственным их недостатком является низкий запас здоровья. Но при наличии щита из бугаев добраться до них будет проблематично. Начинать атаку вражеской базы целесообразно только при наличии пяти-шести катапульт. Тактика боя следующая: сфокусируйте огонь катапульт по магам и по юнитам без брони (охотницам, дриадам и т.п.), скастуйте заклинания массового поражения, которые есть у всех ваших героев, не забывая отводить раненых бугаев. Нага должна будет замедлять отступающих бойцов противника, а шаманы — использовать “Очищение” на вызванных юнитах врага (элементалей, зверей и т.п.) и кастовать “Щит молний” на стрелков врага. После того, как у одного из орков завершится второй апгрейд, исследуйте новые заклинания для шаманов и начинайте производство тауренов. Главное — не опоздайте с атакой.

**Первый игрок:** Ловец Духов; бугаи.

**Второй игрок:** Ловец Духов; бугаи.

Здесь все просто — оба игрока-орка выбирают в качестве первого героя Ловца Духов и заклинание, позволяющее вызвать “сторожевую змею”. Как только у каждого из вас будет по два-три бугая, сразу же атакуйте базу противника, параллельно застраивая ее башнями. Оба Ловца Духов в это время ставят змей по всему периметру поля боя. Так как последние требуют совсем немного маны, наставить их можно очень много. Очень важно вовремя отводить поцарапанных бугаев и точно направлять огонь змей, так как сами по себе они могут начать атаковать не юнитов, а героев, которые обладают врожденной сопротивляемостью к стрелковому оружию. После того, как один из противников будет уничтожен, один из игроков может начать апгрейд базы на тот случай, если оставшийся противник за это время успеет развиваться.

**Первый игрок:** ФарСир + Нага; бугаи, шаманы, таурены.

**Второй игрок:** ФарСир + Нага; бугаи, доктора, таурены.

В данном случае ставка делается на быстрое развитие с целью мгновенной атаки застрявших после первого апгрейда противников. Бугаи производятся в минимальном количестве (достаточном только для защиты базы), герои атакуют героев, а Наги не дают отступать покалеченным юнитам. Как только у каждого игрока-орка появится два-три таурена и несколько прокачанных до максимума магов, следует немедленно атаковать врага, который, скорее всего, окажется не готовым к такому развитию событий. Единственная опасность в этом случае — возможность нападения противника до того, как вы соберете достаточное количество солдат. Для этого постройте пару башен на базе и старайтесь оперативно выводить из строя вражеские катапульты — при наличии Наг с этим проблем не будет.

В следующем номере будут рассмотрены тактики игры за другие возможные расовые комбинации.

**Над рубрикой  
“Deathmatch” работали:**

**Counter-Strike: Андрей Чаплюк  
Warcraft III: The Frozen Throne:  
Александр Дементьев**

# Рамстор

## Сити

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

# ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОПЛАНЕТЯН 3D



MAXIMUM  
3-D

© 1999 nWave Pictures

nWave Pictures  
TRIX

iWERKS  
ENTERTAINMENT  
M.O.I.I.B.

**ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ,  
ПОЛНОЕ ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЫХ ВЗЛЕТОВ И ПАДЕНИЙ.**

**СМОТРИТЕ  
НА ЭКРАНЕ ВЫСОТОЙ  
С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ**



Проезд: м. "Речной вокзал" далее - бесплатные автобусы до ТЦ "Рамстор-Сити",  
(пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

**77-5-777-9**

[www.nescafe-imaxcinema.ru](http://www.nescafe-imaxcinema.ru)

## КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: ДМИТРИЙ КУЗНЕЦОВ

35



## ВЕСТИ С ПОЛЕЙ



Логотип Fatal1ty Shootout.

ДООМ 3 постепенно становится киберспортивной игрой. Уже сейчас о включении этой игры в список eSport-дисциплин заявили практически все крупные организаторы киберспортивных соревнований — CPL, QuakeCon, GGL, Clanbase, ASUS Open и другие. Не за горами создание специального турнирного мода для DOOM 3.

Что же касается самого первого турнира по DOOM 3, который проводился на QuakeCon 2004, то на нем победил легендарный прогеймер Fatal1ty. Когда вы будете читать эти строки, станут известны результаты еще одного турнира, на этот раз московского. 12 сентября в столице нашей родины прошла шоу-акция Fatal1ty Shootout, главной звездой на которой был, конечно же, сам Fatal1ty. Турнир был организован Национальной профессиональной киберспортивной лигой в рамках чемпионата AVIT Open Cup 2004.

Компании Intel, ATI и Turtled Ent. не так давно анонсировали премию eSport Awards 2004. 21 августа в городе Лейпциг (Германия) на игровой выставке Games Convention прозвучали имена победителей в различных номинациях:

киберспортсмен года: SK.MadFrog (Швеция);  
новичок года: si-Burnie (Германия);  
лучший CS-игрок года: SK.Potti (Швеция);  
лучший Warcraft III-игрок года: SK.Sweet (Корея);  
девушка-киберспортсмен года: fnatic.Lena (Испания);  
команда года: EYE (Швеция);  
eSport-сайт года (на английском): Schroet.com;  
eSport-сайт года (на немецком): mymTw.de;

лучший игровой издатель: Electronic Arts.  
Подборка, мягко говоря, получилась несколько субъективной. Американский киберспорт был полностью проигнорирован (о российском мы даже и не заикаемся), а о бедных квейкерах нет даже упоминания, как будто такой дисциплины вообще не существует.

Джастин Бланчард (Justin Blanchard), один из руководителей CPL (Cyberathlete Professional League), объявил о внесении изменений в правила по проведению CS-турниров (на их основе будет проводиться Зимний

Чемпионат Мира). Все поправки являются без преувеличения революционными и в самое ближайшее время будут приняты на всех официальных турнирах по Counter-Strike. Вот то, что кардинально изменилось в новой версии правил.

Раунды в основное время:  
количество раундов увеличено с двенадцати до пятнадцати;  
время раунда уменьшено с 2:30 до 1:45;  
freeze time — 15 секунд.  
Раунды в овертайме:  
стартовые деньги увеличены с \$800 до \$1000;  
freeze time — 15 секунд.

QuakeCon — это киберспортивный фестиваль, который ежегодно устраивает id Software. На QuakeCon обычно проводятся турниры по играм id Software, причем престижность их столь велика, что их можно приравнять к открытому первенству Америки. В этом году в турнире приняли участие сразу три российских игрока (Cooler, Jibo и LeXeR). Им удалось пройти квалификационные туры, но дальше все начало складываться неудачно. Сначала LeXeR'у пришлось играть против Cooler'a, затем в ответственных матчах по жребию начали выпадать игровые карты, на которых хорошо играли американские игроки. В финале же Cooler был вынужден играть на карте hub3aeroq3, которая не пользуется популярностью в Европе. Результат закономерен — Cooler занял лишь третье место и выиграл \$10000. Два других наших игрока выступили еще менее успешно, заняв на девятое и двенадцатое места в общем зачете.



Играют девушки из команды Flashback.

27 августа в московском клубе Flashback прошел Первый открытый женский чемпионат по Counter-Strike, в котором приняли участие сразу шесть чисто женских команд. В зрительной зоне можно было увидеть весь киберспортивный бомонд Москвы.

Турнир проходил по системе "каждый с каждым" (круговая система), поэтому состязания затянулись до позднего вечера. Награды были более чем солидными — \$1000 наличными и \$1000 в ценных призах. В соревно-

ваниях приняли участие следующие команды:

flashback (Dreamma, Gu', pachella, S1mona, Svetaska) — Москва;  
p[L]atinum (Gaya, jaAamb, Manu, Marla, Venema) — Москва;  
Ice Girls Strike (Happy LaR@, MAMA, Meg, Son1a, Tatu) — Волгоград;  
Meteora\*Oasis (Fortuity, Kamila, Natasha, Nestle, Sirena) — Якутск;



p[L]atinum на этот раз выступили неудачно.

Solar (Delfina, Grafika, m1sh, Kissa, Rossi) — Ростов-на-Дону, Москва, Питер;  
pro.girls (Ama, fany, Lenaz, manya, mars9, Nana) — Екатеринбург.

В финале встретились многоопытные pro.girls, которые в июле представляли Россию на Кубке Мира (правда, выступили там они неудачно) и женская команда клуба Flashback. pro.girls одержали уверенную победу над Flashback, обыграв их со счетом 13:06. Последняя битва состоялась на de\_nuke. Ну а финальный расклад следующий:

1 место — Pro.Girls (Екатеринбург);  
2 место — Flashback (Москва);  
3 место — Meteora\*Oasis (Якутск).

## СТАТЬИ

## ASUS SUMMER CUP 2004

В последние выходные лета (28-29 августа) в Москве прошел традиционный, шестой по счету турнир серии ASUS Open, который приковал к себе внимание всей околоигровой



Pow3r — двухкратный чемпион Европы.





■ ASUS\*c58\*evil зимой был чемпионом, а сейчас занял лишь третье место.

общественности. После длительного перерыва в двух столичных клубах — **Flashback** и **VikaWEB** — собралось более пятисот геймеров со всех концов СНГ. Недели раньше были проведены украинские квалификационные игры, победители которых тоже участвовали в этом турнире.

Соревнования на ASUS Summer Cup 2004 проводились в четырех номинациях: **Counter-Strike** (69 команд), **Warcraft III: The Frozen Throne** (83 игрока), **Quake III Arena** (95 игроков) и **Painkiller** (13 игроков). Результаты следующие:

#### Quake III Arena

- 1 место — **ASUS\*c58-Jibo** — видеокарта **ASUS 9600XT** + \$200;
- 2 место — **rC-Dept** — материнская плата **ASUS A8V Deluxe** + \$100;
- 3 место — **ASUS\*c58-Evil** — \$175;
- 4 место — **MiF-Maloy** — \$125;
- 5-6 место — **rC-Leon, v4-enemy** — по \$50.



Перед турниром все гадали, кому достанется победа в дуэльных соревнованиях по Quake III Arena. Все предыдущие Кубки ASUS Open выигрывали киберспортсмены самой же ASUS. На этот раз **Cooler** выступал за команду **territory.ru**. В ходе квалификационных соревнований, после проигрыша в которых игроки вылетали из турнирной сетки, произошло два События.

Сначала грозный Cooler уступил игроку из Санкт-Петербурга (**rC-Leon**), затем **Morfes** (чемпион предыдущего турнира) проиграл **DAMAGER**'у. Дальнейший ход турнира показал, что многие ранее неизвестные игроки неплохо подготовились к соревнованиям и способны едва ли не на равных соперничать с фаворитами. В итоге в суперфинал Quake III Arena вышел **ASUS\*c58-Jibo** и родной брат-близнец rC-Leon'a — **rC-Dept**. Суперфинал на **pro-q3tourney4** принес победу **ASUS\*c58-Jibo**, который уверенно обыграл своего оппонента со счетом 11:5. Теперь Jibo придется защищать свой титул осенью на очередном

этапе ASUS Open.

#### Warcraft III: The Frozen Throne

- 1 место — **aT-Deadman.vWeb** — видеокарта **ASUS 9600XT** + \$200;
- 2 место — **3wD.Karma-FM** — материнская плата **ASUS A8V Deluxe** + \$100;
- 3 место — **3wD.Ranger-FM** — \$175;
- 4 место — **64AMD\*Caravaggio** — \$125;
- 5-6 место — **M19\*pipS, vWeb.Armor** — по \$50.

В ходе соревнований по Warcraft III: The Frozen Throne никаких неожиданностей не было — в числе победителей значатся только профессионалы. Москвич **DeadMan** смог достаточно уверенно одолеть всех своих оппо-



нентов, в том числе таких игроков, как **Ranger** и **Caravaggio**, которые месяцем раньше выиграла путевки в США на **WCG 2004**. Кстати говоря, **DeadMan** еще слишком юн (ему всего 15 лет), поэтому к участию в **WCG Россия 2004** его просто не допустили.

#### Counter-Strike

- 1 место — **Virtus.pro** (Москва) — 3 видеокарты **ASUS 9600XT** + 2 материнские платы **ASUS A8V Deluxe** + \$750;
- 2 место — **emax** (Москва) — 3 видеокарты **ASUS 9600XT**, 2 материнские платы **ASUS A8V Deluxe** + \$250;
- 3 место — **DioSoft** (Киев) — \$400;
- 4 место — **Tarantul** (Минск) — \$250;
- 5-6 место — **Empire** (Москва)/**A-line** (Москва) — по \$175.

Турнир по Counter-Strike собрал рекордное количество команд — 69 (я уже не говорю о том, что на этом турнире были все самые лучшие команды России). Чемпионы **WCG Россия 2004** — питерская команда **M19** — не смогли пройти квалификационные соревнования, а **Virtus.pro** (которые уже успели прославиться победами над сильнейшими командами мира) вынуждены



■ SouL, Armor и Cara.



были пробиваться к победе через нижнюю сетку турнира, уступив киевлянам из **DIOsoft**. Потом, правда, они отомстили обидчикам, обыграв их на **de\_inferno** со счетом 13:6. **Virtus.pro** удалось прорубиться через лузеров и в суперфинале обыграть команду **emax** дважды (13:8 на **de\_nuke** и 13:1 на **de\_train**). Кстати, они уже второй раз подряд выигрывают ASUS Open.

#### Painkiller

- 1 место — **R^Kekc** — видеокарта **ASUS 9600XT** + \$50;
- 2 место — **Host** — \$125;
- 3 место — **Sega** — \$75;
- 4 место — **asus\*c58\*Polosatiy** — \$50;
- 5-6 место — **харОсн/Frady** — по \$25.

Турнир по Painkiller собрал всего 13 участников, но страсти, надо сказать, кипели нешуточные. В суперфинал вышли два москвича — **Host** и **R^Kekc**.

На этом ASUS Summer Cup 2004 закончился. Но уже осенью состоится следующий турнир из этой серии — **ASUS Fall 2004**.



## COOLER — ГЛАВНЫЙ ЧЕЛОВЕК В РОССИЙСКОМ QUAKE III ARENA

Представьте себе невысокого парня, одетого по обычной молодежной моде — джинсы, майка, кожаные тапочки Puma на тонкой подошве. На плече — рюкзак с клавиатурой, коврик, мышкой и флэшкой с файлами, необходимыми для игры. В данный момент этот молодой человек является лучшим российским игроком в Quake III Arena. Его зовут Антон "Cooler" Синьгов, а его общий заработок за последние пару лет составляет около \$50000. Согласитесь, совсем неплохо для семнадцатилетнего парня?

Мы поговорили с Антоном сразу после его возвращения с **Кубка Мира** во Франции (**ESport World Cup 2004**), где сборная России завоевала третье место, уступив шведам и американцам.

"Игромания" (ИИ): Привет, Антон! С возвращением с Кубка Мира! Каковы твои общие впечатления от турнира?





■ Evil, Morfez и Cooler.

**Антон Синьгов ([AC]):** Привет, спасибо. Впечатления самые наилучшие. Организация была на высшем уровне, несмотря на то что в турнире участвовало достаточно много игроков. Не понравилось два момента: подборка карт и предвзятое отношение судей. Я считаю, что турнир по Quake III Arena должен проходить на Quake III-картах, а не на ProMode-картах. Что же касается судей, то мне показалось, что к нам (игрокам из России) они отнеслись как-то холодно. Хотя, возможно, мне это просто показалось (улыбается).

**[И]:** Не мог бы ты как капитан прокомментировать сравнительно неудачное выступление сборной России? Чего, на твой взгляд, не хватило нашей команде для того, чтобы обыграть американцев в полуфинале?

**[AC]:** Причин достаточно. Вне всякого сомнения, не хватило опыта. Я был готов к турниру, а вот новички типа Evil и Morfez (партнеры Антона по сборной) явно чувствовали себя неуверенно. Повлияло и различие в стилях игры российских и зарубежных игроков. Мне, например, намного легче играть с иностранными, а не с нашими игроками, тогда как моим партнерам, по всей видимости, наоборот. Еще одной причиной проигрыша стала подборка карт. У нас просто не было опыта игры на ProMode-картах (модификация Quake III Arena) и в QuakeWorld. А вот у американцев и шведов такой опыт был. Но вообще, основная вина лежит на нас самих — нужно было лучше готовиться.

**[И]:** Твое впечатление об уровне игры



американцев, шведов, белорусов на этом турнире? Чем они отличаются от наших игроков?

**[AC]:** Все они были опытными и сильными противниками. Но у всех у них разные стили игры. Кто-то хорош в атаке, кто-то — в защите, а кто-то превосходно управляется с "рельсой" (такие снайперы, кстати, раздражают больше всего). Играть с ними очень интересно.

**[И]:** Как ты считаешь, на Кубок Мира поехали действительно сильнейшие игроки России? Или можно было подобрать более солидный состав?

**[AC]:** В России много отличных игроков. Состав был не идеальным, но у меня не было выбора. Все хорошие игроки либо перестали играть, либо у них были какие-то проблемы, препятствующие выезду на турнир. Если бы были LeXeR и uNkind, результат мог бы оказаться иным. Впрочем, выиграть мы могли и тем составом, который был на турнире.

**[И]:** Антон, ты играл с квейкерами из многих стран мира. Отличается ли манера игры европейцев и американцев от, скажем, азиатов?

**[AC]:** Нельзя сказать, что каждый человек всегда придерживается одного стиля игры, но в принципе, да, согласен — условное разделение провести можно. Действительно, манера игры киберспортсменов из Швеции сильно отличается от, например, стиля игры американцев. Вообще же, я считаю, каждый игрок сам разрабатывает для себя план и схему действий, и у каждого она немного отличается от стиля игры другого представителя этой же страны. Для меня есть только два типа игроков: СНГ и иностранцы. Мне намного легче играть с иностранцами, нежели с отечественными игроками и белорусами. Если же говорить об американцах и европейцах, то я бы охарактеризовал манеру их игры следующим образом.

Шведы — хорошие стрелки, играют уверенно. Стилль игры — иногда аккуратный, а иногда, наоборот, агрессивный. Это зависит от самого игрока и, наверное, человеческих качеств.

Американцы обычно используют очень базовые приемы. Всегда играют с "рельсой", хотя неплохо стреляют из "шафта" (Lighting Gun) и базуки (Rocket Launcher). Интересно то, что, несмотря на отсутствие продуманной тактики (исключение — ZeR04), у них все получается на удивление хорошо.

У европейцев ситуация другая. Они превосходно стреляют, быстро двигаются и отличаются высоким уровнем игры в целом. Но им, как мне кажется, не хватает целеустремленности.

Из азиатских игроков я особо выделил бы Jibo и Rocketboy. Jibo вырос в России, поэтому его можно считать представителем российской школы Quake III Arena. С Rocketboy все немного иначе: игра на данный момент является неотъемлемой частью его жизни, он отдает ей все свое свободное время.

**[И]:** Не мог бы немного рассказать о том, как готовишься к турнирам? Ты просто играешь с хорошими партнерами или в

## Краткое досье



■ Антон "Cooler" Синьгов.

Возраст: 18 лет  
Место жительства: Россия, Москва  
Ранее выступал за команды: TMP, c58, esu, emax, forZe, team1  
Семейное положение: холост

### Главные

достижения:  
**WCG Russia 2002**  
(Россия) — 1 место

**WCG 2002 Q3 2v2** (Корея) — 1 место  
**ASUS Winter 2003** (Россия) — 1 место  
**QLAN** (Швеция) — 1 место  
**ASUS Spring 2003** (Россия) — 1 место  
**ESWC 2003** (Франция) — 1 место  
**WCG Russia 2003** (Россия) — 1 место  
**ASUS Winter 2004** (Россия) — 3 место  
**QLAN 2** (Швеция) — 4 место  
**Кубок России** (Россия) — 1 место  
**ASUS Spring 2004** (Россия) — 3 место  
**ESWC 2004** (Франция) — 3 место  
**QuakeCon 2004** (США) — 3 место

одиночку отрабатываешь определенные элементы?

**[AC]:** Когда-то я относился к тренировкам очень ответственно. Я пытался отточить абсолютно все приемы, которые могут повысить мой уровень. Но это было достаточно давно, когда я только начинал выступать на турнирах. Сейчас все гораздо легче благодаря тому опыту, который я приобрел. Теперь для меня главное — найти удобное место с компьютером и повысить меткость. Дело в том, что я играю немного боком, и правая рука у меня обычно полностью лежит на поверхности стола. Поэтому удобство для меня — основной фактор. Тренироваться я начинаю за одну-две недели (хотя иногда и за два-три дня) до турнира. Обычно я играю с хорошим партнером.

**[И]:** Ты играл на этом турнире с ZeR04. И вновь выиграл. Что ты думаешь об этом игроке? Не мог бы ты дать оценку его игре?

**[AC]:** Как игрок он заслуживает большого уважения. По его словам, он вообще не тренируется перед турнирами. ZeR04 считает, что я просматриваю все его демки, изучаю его, копирую все его триксы и фишки в игре как самого сильного соперника. Самомнение у него, конечно, немного завышено, но, несмотря на это, он остается одним из лучших американских игроков.

**[И]:** Насколько я вижу по тэгу перед никнеймом, у тебя есть спонсор? Не мог бы ты рассказать об этом?

**[AC]:** Да, с удовольствием. Это компания **territory.ru**. Это онлайн-игра наподобие "Бойцовского клуба".

## НА CD И DVD

1. Лучшие демки с **QuakeCon 2004** (Quake III Arena).
2. Записи с **CPL Summer 2004** (Counter-Strike, Call of Duty, Unreal Tournament 2004, Halo (PC) и Painkiller).
3. Записи лучших боев с **ASUS Summer 2004** (Quake III Arena, Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne).

# ДИНАМИТ FM

## 101.2 FM

## ЧТОБЫ



# ЛЮБИТЬ

# КОДЕКС

F1 -console <cheat enabled> Wait... SCRLock F12 Break SysRq Enter  
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Нек/Dec

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

В полном море пасхалок в прошедшем месяце влился еще один немаленький приток, чье название, думаю, известно всем и каждому — это DOOM 3. В нынешнем номере он фигурирует у нас едва ли не во всех “номинациях” (“Стандартные коды”, “Игровые ресурсы”, Easter Eggs). Надежды на то, что пасхалки станут чуть более оригинальными, увы, не оправдались — если раньше присылали в основном скриншоты с призраком из **Hitman: Contracts**, секрет с мемориалом из **Max Payne 2**, а также сюрпризы **Sacred** и **Grand Theft Auto: Vice City**, то теперь в огромных количествах приходят изображения логотипа **id** из DOOM 3. Одну такую пасхалку (от **Шабанова Александра**) мы поставили в этом номере.

Несказанно удивил **Олег “Dracon” Кочубей** из Набережных Челнов, приславший нам такое количество пасхалок по **Sacred**, что их текстовое описание заняло бы в журнале почти две страницы. Мы бы с удовольствием опубликовали несколько найденных им секретов, но, увы, Олег почему-то не приложил к своему письму ни одного скриншота. Весьма интересной оказалась и единственная в своем роде пасхалка **Alice Mason** из **Silent Hill 3**.

## Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

## Catwoman

Введите в качестве кода к убежищу 1940 и получите доступ ко всем галереям. Также в комиксе появятся некоторые изменения.

## DOOM 3

Во время игры нажмите **Ctrl+Alt+“~”** и в появившейся консоли вводите коды.

- god** — неуязвимость.
- give all** — все оружие и патроны.
- give ammo** — пополнить боезапас.
- give keys** — получить все ключи.
- give pda** — получить PDA.
- noclip** — режим прохождения сквозь стены.
- notarget** — невидимость (работает не на всех врагов).
- give doom95** — загрузить Doom версии 1995 года.
- give weapon\_shotgun** — получить шотган.
- give weapon\_chainsaw** — получить бензопилу.
- give weapon\_machinegun** — получить автомат.
- give weapon\_rocketlauncher** — получить ракетницу.

**give weapon\_plasmagun** — получить плазменную пушку.

**give weapon\_bfg** — получить BFG.

**benchmark** — запустить игровой бенчмарк. Используется для тестирования видеокарт.

**aviDemo** — записать игровую демку в файл с форматом avi.

**gfxinfo** — показать информацию о вашем графическом адаптере.

**com\_showfps 1** — показать количество кадров анимации в секунду.

**spawn X** — создает монстра X прямо перед вами, где X:

- monster\_zombie\_bernier,**
  - monster\_zombie\_sawyer,**
  - monster\_zombie\_zsec\_machinegun,**
  - monster\_zombie\_zsec\_pistol,**
  - monster\_zombie\_zsec\_shield,**
  - monster\_zombie\_zsec\_shotgun,**
  - monster\_zombie\_commando,**
  - monster\_zombie\_commando\_cg,**
  - monster\_zombie\_fat2,**
  - monster\_zombie\_fat\_wrench,**
  - monster\_zombie\_maint\_bald,**
  - monster\_zombie\_maint\_nojaw,**
  - monster\_zombie\_maint\_wrench,**
  - monster\_zombie\_maint\_skinny,**
  - monster\_zombie\_maint,**
  - monster\_zombie\_maint2,**
  - monster\_zombie\_maint\_flashlight,**
  - monster\_zombie\_suit\_neckstump,**
  - monster\_zombie\_suit\_bloodymouth,**
  - monster\_zombie\_suit\_skinny,**
  - monster\_zombie\_labcoat,**
  - monster\_zombie\_limb,**
  - monster\_zombie\_skinny,**
  - monster\_zombie\_pipe,**
  - monster\_zombie\_tshirt\_bald,**
  - monster\_zombie\_tshirt\_blow,**
  - monster\_zombie\_jumpsuit,**
  - monster\_zombie\_jumpsuit\_eating,**
  - monster\_demon\_archvile,**
  - monster\_demon\_cherub,**
  - monster\_demon\_hellknight,**
  - monster\_demon\_imp,**
  - monster\_demon\_maggot,**
  - monster\_demon\_mancubus,**
  - monster\_demon\_pinky,**
  - monster\_demon\_revenant,**
  - monster\_demon\_tick,**
  - monster\_demon\_trite,**
  - monster\_demon\_wraith,**
  - monster\_boss\_cyberdemon,**
  - monster\_boss\_guardian,**
  - monster\_boss\_guardian\_seeker,**
  - monster\_boss\_sabaoth,**
  - monster\_boss\_vagary.**
- map X** — переместиться на карту X, где X:  
**game/marscity1.map, game/mcunderground.map, game/marscity2.map, game/admin.map, game/alpha1.map, game/alpha2.map, game/alpha3.map, game/alpha4.map, game/enpro.map, game/com-mout.map, game/communications.map, game/recycling1.map, game/recycling2.map, game/monorail.map, game/delta1.map, game/delta2a.map, game/delta2b.map, game/delta3.map, game/delta4.map, game/hell.map, game/delta5.map, game/cpu1.map, game/cpuboss.map,**

**game/site3.map, game/caverns1.map, game/caverns2.map, game/hellhole.map.**

Также можно попасть на тестовые карты из многочисленных альфа- и бета-версий игры:

**testmaps/testmaps\_lotsaimps.map, testmaps/test\_box.map, testmaps/test\_boxstact.map.**

## Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

## Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping

<Каталог игры>\Data\Challenge — файлы конфигурации сложности игры, в зависимости от выбранного режима.

<Каталог игры>\Data\Fonts — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Data\Objects — все, что относится к игровым объектам: людям, строениям, портам, кораблям. Наиболее интересными являются конфигурационные файлы с расширением ini, в которых находятся некоторые параметры объектов. Например, возможность постройки данного объекта на том или ином типе судна.

<Каталог игры>\Data\Particles — текстуры частиц (пыли, сажи, дождя).

<Каталог игры>\Data\Ports — информация о портах.

<Каталог игры>\Data\Profiles — ваши игровые профили.

<Каталог игры>\Data\Routes — описания маршрутов плавания с посещаемыми портами и длительностью круизов.

<Каталог игры>\Data\Savedgames — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\Data\Scenario — игровые сценарии.

<Каталог игры>\Data\Ships — папка с файлами конфигурации кораблей.

<Каталог игры>\Data\Sounds — игровые звуки. Некоторые из них запакованы в малопонятный формат. Так что лучшим способом достать их является попытка распаковать при помощи программы **GameAudioPlayer**.

<Каталог игры>\Data\Textures — игровые текстуры.

## DOOM 3

<Каталог игры>\Docs — игровая документация и подробный мануал.

<Каталог игры>\Base\Savgames — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\Base\DoomConfig.cfg — основной файл игровой конфигурации. Его можно подправить, если игра отказывается запускаться или стабильно работать.

Все остальные ресурсы игры запакованы в архивы с расширением **pk4**, которые открываются любым распаковщиком, например WinZip'ом.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4\Demos — ваши записанные игровые демки.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4\env — некоторые игровые картинки, похожие на те, что возникают на экране загрузки очередного уровня.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4\lights — некоторые игровые текстуры.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4\maps — игровые карты, в том числе тестовые и многопользовательские.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4\script — игровые скрипты.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4\ui — текстуры элементов игрового интерфейса.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4\video — видеоролики в непонятном формате **roq**.

<Каталог игры>\Base\pak000.pk4 — в корне самого архива также лежат некоторые файлы конфигурации.

<Каталог игры>\Base\pak001pk4 — весь архив отдан в распоряжение игровым моделям и текстурам к ним.

<Каталог игры>\Base\pak002.pk4 — еще один архив с текстурами в формате **tga**. Некоторые из них довольно внушительные — 1024x1024 в 2 мегабайта весом!

<Каталог игры>\Base\pak003.pk4 — игровые звуки.

<Каталог игры>\Base\pak003.pk4\musical — единственная на всю игру музыкальная композиция, зато какая!

<Каталог игры>\Base\pak004.pk4 — еще один большой архив с текстурами. На сей раз, в основном, текстуры стен.

<Каталог игры>\Base\pak005.pk4\fonts — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Base\pak005.pk4\newpdas — тексты электронных сообщений из игровых **pdas**.

## Planeshift

В корневом каталоге игры лежат файлы обновления игры — **updater.exe**, конфигурации игровых серверов — **server.xml**, игровых настроек — **pssetup.exe** и настроек управления — **keys.xml**.

<Каталог игры>\Art\Backdrop — текстуры игровых меню.

<Каталог игры>\Art\Buttons — текстуры кнопок и переключателей.

<Каталог игры>\Art\Cache — папка с текущими игровыми файлами. Заполняется в течение игры.

<Каталог игры>\Art\Gui — картинки, обозначающие некоторые игровые элементы.

<Каталог игры>\Art\Music — игровая музыка и звуки.

<Каталог игры>\Art\Textures — некоторые игровые текстуры.

<Каталог игры>\Art\Things — текстуры некоторых игровых предметов, например оружия.

<Каталог игры>\Art\World\Dungeon.zip —

архив с текстурами и объектами из подземелья.

<Каталог игры>\Art\World\Hydlaa.zip — текстуры из местности Hydlaa.

<Каталог игры>\Art\World\Podium.zip — текстуры из помещения с подиумом.

<Каталог игры>\Art\World\Temple.zip — объекты из храма.

<Каталог игры>\Art\World\Tower.zip — текстуры и объекты из башни.

<Каталог игры>\Data\Config — файлы игровой конфигурации.

<Каталог игры>\Data\Ttf — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Data\Asfdef.zip — еще немного игровых текстур.

<Каталог игры>\Data\dialoadmin.def — основной конфиг соединения с игровым сервером.

<Каталог игры>\Guide — подробный игровой мануал.

<Каталог игры>\Support — некоторые игровые иконки.

## Spider-Man 2: The Game

<Каталог игры>\Help — игровая документация.

<Каталог игры>\Maps — игровые карты.

<Каталог игры>\Movies — видеоролики в формате **bik**.

<Каталог игры>\Music — музыка из игры.

<Каталог игры>\Sounds — игровые звуки в формате **uax**.

<Каталог игры>\System — основная системная папка игры.

<Каталог игры>\Textures — текстуры в формате **utx**.

## Классика

*В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.*

## Руна (Rune)

Игра основана на движке **Unreal**, поэтому все ресурсы и архивы имеют стандартное расширение.

<Каталог игры>\Help — подробный игровой мануал.

<Каталог игры>\Maps — игровые карты.

<Каталог игры>\Music — игровая музыка.

<Каталог игры>\Sounds — архивы с игровыми звуками.

<Каталог игры>\System — основная системная папка игры. Здесь же лежит и игровой редактор с его ресурсами.

<Каталог игры>\Textures — папка с текстурами.

<Каталог игры>\Web — ресурсы для сетевой игры.

Откройте файл **user.ini** "Блокнотом". Найдите строку

**G=**

**T=**

Добавьте следующие значения:

**G=God**

**T=CheatPlease**

Теперь при нажатии на клавишу **G** вы включите неуязвимость, а при нажатии на **T** откроется диалоговая строка, в которую можно вводить следующие коды.

**INVISIBLE** — невидимость.



## KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Архив всех разделов **KODEX** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе "По журналу". Пользуйтесь на здоровье!

**GHOST** — режим призрака.

**FLY** — режим полета.

**WALK** — отменяет действие двух предыдущих кодов.

**BEHINDVIEW 0** — вид от первого лица.

**PLAYERONLY** — все NPC будут стоять на месте.

**KILLPAWNS** — убить всех врагов.

**STAT FPS** — показать количество кадров в секунду.

## Alien Earth

В корневой каталог игры помещаются ваши сохраненные игры. Они имеют расширение **sav**.

<Каталог игры>\Alien\Conv\Wav — игровые диалоги.

<Каталог игры>\Alien\Sound\Creature — игровые звуки и некоторые монологи.

<Каталог игры>\Levels — описание игровых уровней.

<Каталог игры>\Sound — еще немного звуков из игры.

<Каталог игры>\Sound\Music — игровая музыка.

## Outwars

<Каталог игры>\Fonts — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Misn — в этой папке находятся графические карты миссий, которые вам предстоит пройти.

<Каталог игры>\Shelldb\Cards — картинки с загрузочных экранов миссий.

<Каталог игры>\Shelldb\Netimg — иконки для мультиплеерных команд.

<Каталог игры>\Shelldb\On\_ship — текстуры игрового интерфейса.

<Каталог игры>\Voices — игровые монологи и реплики отдельных персонажей.

Также стоит дать список кодов к этой игре. Коды вводятся прямо во время игры. Если код введен правильно, последует специальный звуковой сигнал.

**Macleod** — неуязвимость.

**Dirtyharry** — бесконечные патроны.

**Keymaster** — бесконечное топливо для реактивного ранца.

**Buzz** — крылья.

**Framerate** — показать количество кадров анимации в секунду.

**Snipnip** — сменить пол вашего персонажа.

**Thrasher** — показывает всех врагов на радаре вне зависимости от глубины сканирования.

**Timewarp** — отключить игровой таймер.

## Easter Eggs

*Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".*

## DOOM 3

Собственно говоря, это не столько "яйцо", сколько интересное наблюдение. Если внима-

тельно изучать все сообщения электронной почты в подбираемых PDA, можно заметить интересную деталь: спам остается и в будущем. Работники UAC не раз обращают внимание админов на огромное количество спама, захламляющего их электронные почтовые ящики. Предлагается все: заработать кучу денег и не работать на эту корпорацию, посетить новый открывшийся веб-сайт или даже убить своего босса. На скриншоте одно из многих подобных сообщений.



Интересную пасхалку нашел **Шабанов Александр** из Санкт-Петербурга. Он обнаружил, что если на развилке, имеющейся в самом конце игры (непосредственно перед последним боссом), пойти не направо, а налево, то можно наткнуться на небольшую комнату с несколькими свечками. В глубине этой комнаты есть плита с логотипом **id Software**, при нажатии на которую открывается проход в потайное помещение.



В центре пентаграммы, нарисованной на одном из камней, лежит КПК с письмами разработчиков игры. В них создатели DOOM 3 благодарят свои семьи за терпение и поздравляют друг друга с завершением одного из самых значительных долгостроев последних лет.



А **Николай Михайлов aka BOLT**, разгуливая по базе на начальных этапах игры, наткнулся на игровой автомат, игровой процесс которого очень напоминает первый DOOM.



## Counter-Strike

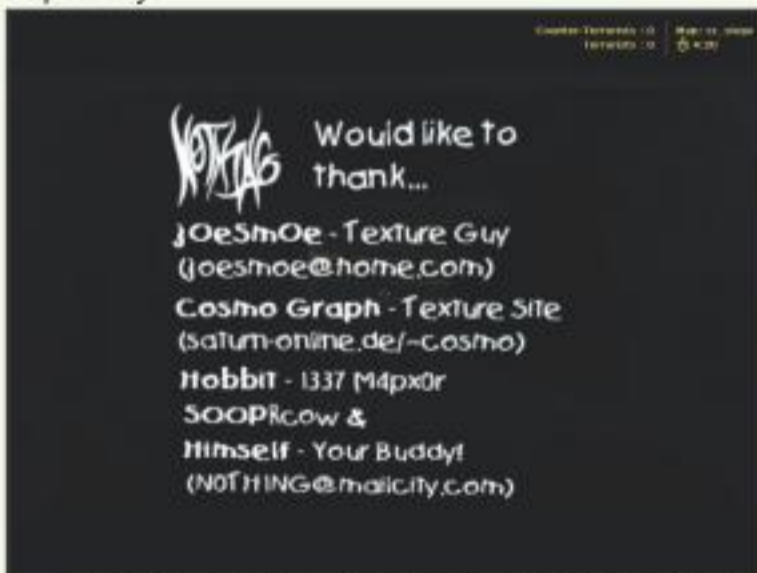
В Counter-Strike играет (или играл) практически каждый, но обо всех сюрпризах, скрытых в недрах этой игры, знают лишь единицы. Сам код Counter-Strike не содержит в себе ни одного "привета" от разработчиков (единственное исключение — файлы в папке Events), поэтому мы будем рассматривать лишь секреты, которые приготовили нам картоделы. Их приколы мало чем отличаются друг от друга и обнаруживаются, как правило, только в режиме наблюдателя.

## CS\_Siege

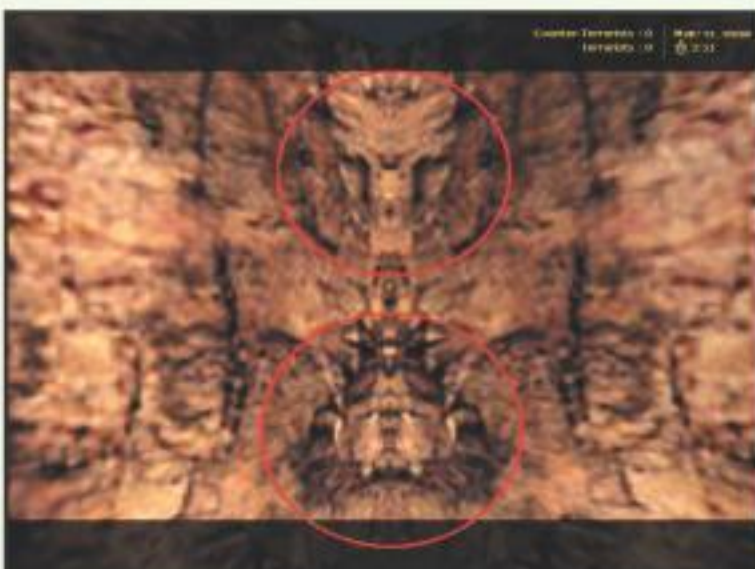
В туннеле, которым обычно пользуются контртеррористы, можно обнаружить тупиковую ветку.



Пройдите сквозь нее в режиме наблюдателя и на обратной стороне обнаружите вот эту картинку.



На небольшой возвышенности, где контрры любят сидеть с AWP...



...можно найти два изображения с чьими-то рожами. Может, это автопортреты картоделов?

## DE\_Prodigy

На **de\_prodigy** есть два не совсем обычных ящика. Первый находится на базе терроров.



Второй ящик можно обнаружить недалеко от базы контров. Надпись на нем гласит: "Made by Hobbit".

## DE\_Dust2

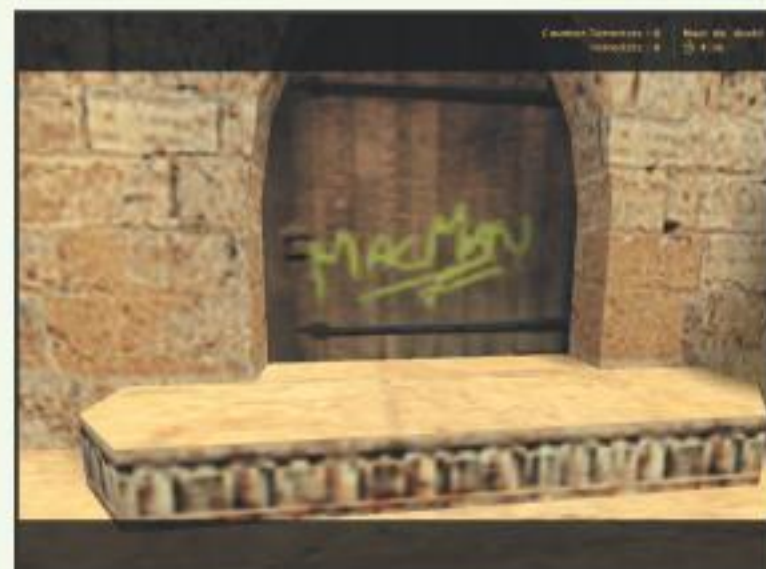
Находясь в режиме наблюдателя, поищите рядом с лагерем контров небольшую комнату. В ней есть следующая надпись: "In memory of Justin DeJong" ("В память о Джастине ДеДжонге").



Вторая пасхалка — это список тех, кому автор карты выражает благодарность. Расположена она совсем рядом с базой контров.



Кроме того, на этой карте часто встречаются изображения, сделанные спреем. Одно из них вы можете увидеть на скриншоте.



### CS\_747



Эту пасхалку можно найти в комнате, на двери в которую есть надпись "Fire Door" (см. скриншот).



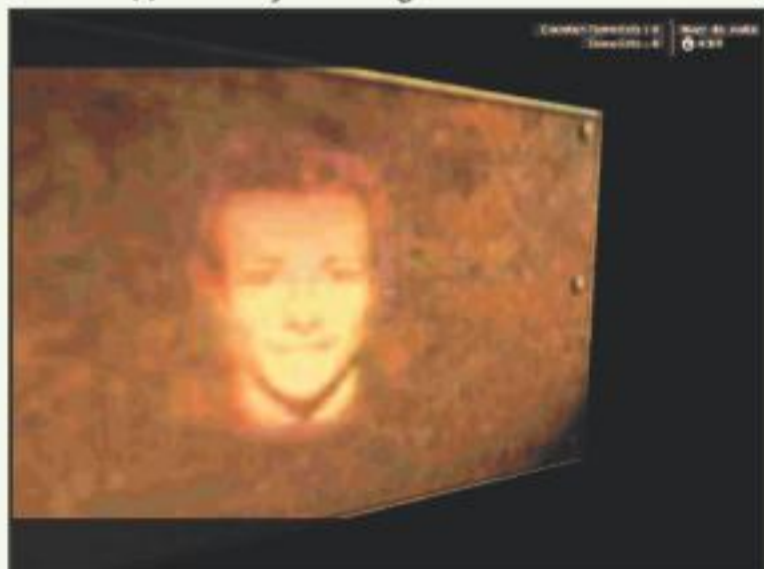
Внутри вы увидите две огромные буквы "S" — инициалы Стивена Супервилла (Stephen Superville), автора этой карты.

### DE\_Nuke



С одной стороны на ней выгравирована надпись "By Jo Bieg 1999-2000"...

Данная табличка висит недалеко от базы контров за пределами карты. С одной стороны на ней выгравирована надпись "By Jo Bieg 1999-2000"...



...а с другой стороны, если сильно напрячь зрение, можно заметить и фотографию этого самого Jo Bieg.

### CS\_Italy



Несмотря на то, что эта карта изучена игроками вдоль и поперек, на ней все еще имеются малоизвестные секреты. Один из них запрятан в секретной комнате под этой крышей...



Старинная картина, подсвеченная двумя лампами, — ничего, казалось бы, интересного. А вот и нет: если забраться в эту комнату в самом начале раунда (это возможно, например, тогда, когда вы находитесь в режиме зрителя), можно услышать блеяние овцы — предположительно, той, что нарисована на картине.

### KA\_Fightclub

На карте, посвященной фильму "Бойцовский клуб", есть запертая дверь. Открыть ее обычным способом невозможно. Просочиться на ту сторону можно только в режиме FreeLook. Внутри вас поджидает привет от автора карты...



...и два плаката с изображением героев фильма.



### DE\_Piranesi

Главная пасхалка этой карты расположена возле базы контров. Внутри вас поджидает статуя некоего животного, по всей видимости — жирафа. Сбоку есть дверь, над которой нарисован странный иероглиф.

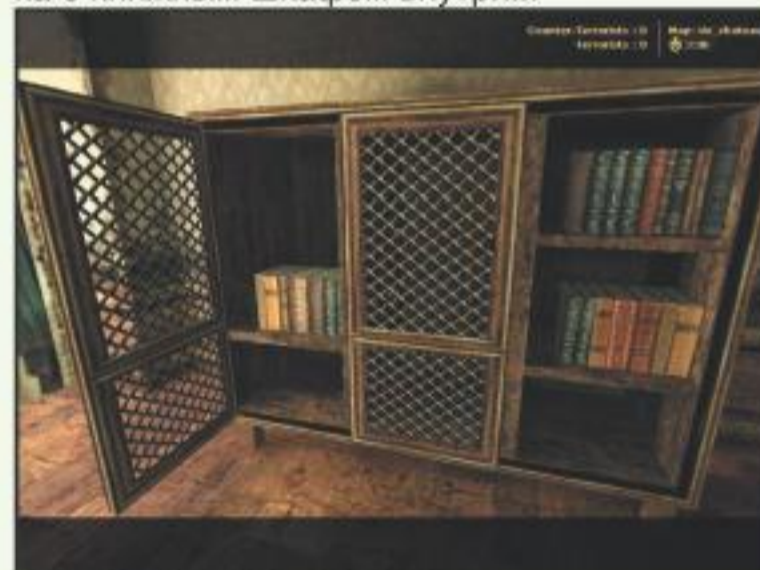


### DE\_Chateau

Чтобы добраться до пасхалки, найдите возле бомбплейса дверь, заваленную обломками колонн.



За дверью обнаружится секретная комнатка с книжным шкафом внутри...



...книга, лежащая на полу...



...тактическая карта местности...



...и картина с изображением купающихся людей.



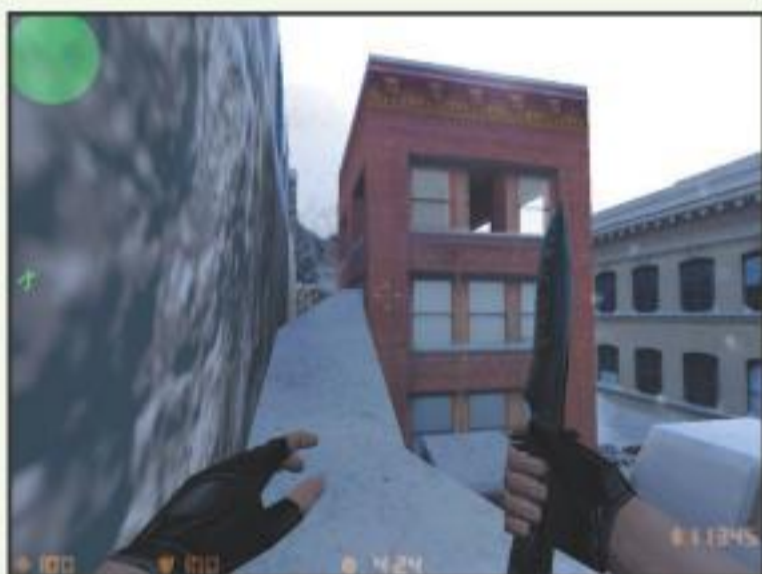
### DE\_Survivor

DE\_Survivor сделана известным картоделом 3D\_Mike. Его фирменная пасхалка расположена за этой стеной (ее необходимо прострелить).



Внутри вы увидите плакат со списком людей, которым автор выражает благодарность, а также фотографии его жены и сына.

Вторая пасхалка находится в этом здании. Залезьте в окно и осмотрите стоящий там ящик.



Надпись на нем гласит: "The Only Crate In The Map" ("Единственный ящик на карте").



На борту разбившегося самолета есть эмблема несуществующей авиакомпании ("Oops Air"). И небольшая приписка: "No Guarantees" ("Никаких гарантий").

В городе стены зданий пестрят спреями подписями известных кланов и картоделов — 3D\_Mike'a, SemTek'a, OOPS'a (OOPS — это названием клана, в котором состоит 3D\_Mike).

Внутри машины, где террористы должны



установить бомбу, навалена куча ящиков. Присмотритесь, что написано по бокам этих коробок? Да, это снова происки 3D\_Mike'a...



Другие надписи являются именами друзей 3D\_Mike'a и его товарищей по клану.



Надпись "LanManiaX", сделанная на борту того же самого грузовика, является названием ту-совки, в которой засветился наш дорогой Майки.



### Silent Hill 3

В помещении, где обитает подводный монстр (режим Extra New Game), можно разжиться серебряной и золотой трубой. Для этого нужно аккуратно подойти к краю платформы, взять в руки трубу и заставить Хэзер выбросить ее в воду. После этого появится фея, которая задаст вам три вопроса. Отвечать на них надо в такой последовательности: "нет", "нет", "да". В результате, если все сделать правильно, у вас будет три трубы — обычная, серебряная и золотая.

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", Easter Eggs (DOOM 3) — Александр Опальский.

Easter Eggs (Counter-Strike) — Евгений Колпаков.

Easter Eggs (DOOM 3) — Шабанов "B()jga\_B()\$\$" Александр (tafuin@km.ru).

Easter Eggs (Silent Hill 3) — Alice Mason (pegas@novotec.ru).

Easter Eggs (DOOM 3) — Николай "BOLT" Михайлов (BloodLord13@Yandex.ru).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Игорь Варнавский. ■

### Читательские пасхалки

Дорогие читатели! С момента первой публикации "Читательских пасхалок" на нас обрушился прямо-таки град писем с самыми различными easter eggs. Причем, в основном, приходят очень интересные, ранее не опубликованные на страницах "Мании" секреты.

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, прикол — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате txt или rtf, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запакуйте скриншоты архиватором RAR и шлите нам по адресу [kodex@igromania.ru](mailto:kodex@igromania.ru). Описание самой пасхалки лучше давать непосредственно в теле письма.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем его на страницах "КОДекса" и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Если вы пришлете свою фотографию (достаточно большую и хорошего качества, желательно в формате jpg), мы непременно опубликуем и ее. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно "пожалуйста": не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-12) дубликатов письма — этим вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Кстати, можете вкладывать в письма и свои фотографии (желательно покрупнее и в хорошем качестве) — пусть о вас узнает вся страна.







# МЕЛОДИИ, ИГРЫ И КАРТИНКИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Больше мелодий, картинок и игр на [www.solvo.su](http://www.solvo.su)!



цена мелодий и картинок

**0.60\$**  
без учета налогов

## ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

### МЕЛОДИИ TOP 10

	поли	nokia/samsung	siemens
Михаил Круг - Владимирский Централ	0169	013395	013395s
Ленинград - Пролетни (Вуду пипл)	016172	013376	013376s
Иракли - Лондон - Париж	016250	013419	013419s
Корни - Вика	016433	013493	013493s
Фабрика - Рыбка	016477	013544	013544s
Уматурман - Прасковья	016458	013521	013521s
Титов Юрий - Понарошку	016438	013492	013492s
Децил - Потабачим	016429	013539	013539s
Пропаганда - Qwanto To Costa	016495	013555	013555s
Алекса - Где же ты?	016488	013541	013541s
из к/ф "Бумер" - Мобильник	01639	01312	01312s
из к/ф "Бригада"	016159	013390	013390s
из к/ф "Смертельное Оружие"	016182	013393	013393s
из к/ф "Бандитский Петербург"	016171	013294	013294s
из к/ф "Секретные Материалы"	01677	013392	013392s
из к/ф "Миссия Невыполнима"	01617	013391	013391s
из т/п "В Гостях У Сказки"	016204	013261	013261s
из м/ф "Трое Из Простоквашино"	01622	013368	013368s
из к/ф "Бриллиантовая рука" - Песня про зайцев	016206	013355	013355s
из к/ф "Розовая пантера"	016184	013231	013231s
Bomfunk MC's - Freestyler	01697	013385	013385s
Panjabi Mc - Jogi	016131	01317	01317s
O-Zone - Dragostea Din Tei	016399	013435	013435s
D 12 - My Band	016363	013428	013428s
ATB - 9PM Till I Come	01691	013388	013388s
Eminem - Stan	016107	013387	013387s
Outlandish - Aisha	016384	013485	013485s
Avril Lavigne - Don't tell me	016401	013431	013431s
Sugababes - In The Middle	016516	013578	013578s
Black Eyed Peas - Shut Up	016415	013455	13455s

русские

саундтреки

зарубежные



## Java-игры

Цена игр - **2\$** для Билайн и **1,9\$** для МТС. Без учёта налогов



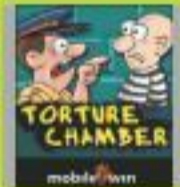
**Car Racer: жанр – гонки.** "Тонки" – увлекательная игра. Избегай столкновений с автомобилями, грузовиками и мотоциклами. Подбирай попутчиков. Не забывай заправляться.  
Nokia: 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. Siemens: M50, C55, S55, SL55. Motorola: T720. Sharp: GX10

01713



**Keep A Head: жанр – приключения.** Собери голову тотема Voodoo на 50 уровнях. Избегай пожирающих головы обезьян, спасись от зомби, и смертельных потоков лавы. Благополучно преодолей равнины, джунгли, и вулканические горы, доберись до древнего храма Ацтеков.  
Nokia: 3510i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. Siemens: M50, C55, S55, SL55

01713



**Камера пыток: жанр - азартные игры.** Вы - начальник камеры пыток, которому предстоит допросить сегодня заключенного. Есть тайны, которые раскрываются только с помощью пыток, но Вы должны уметь использовать тактику допроса, чтобы добиться наибольшего результата.  
Nokia: 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3300, 6200, 3650, 7650

01758



**Solitaire Classic: жанр – азартные игры.**

Классический пасьянс.  
Nokia: 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. Siemens: M50, C55, S55. Motorola: T720. Sharp: GX-10

01710



**Battle Titan: жанр – стрелялка.** Ты – космический наёмник и должен очистить от пиратов пространство планеты Титан в системе звезды Альфа Центавра.  
Nokia: 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 6100, 7650, 3650. Siemens: M50, C55, S55, SL55. Motorola: T720. Sharp: GX10

01712



**Airrazor: жанр – стрелялка.** "Воздушный Бой" – игра с 4 уровнями и отличной графикой и звуком. Ты – пилот супер-вертолета. Уничтожай вражеские вертолеты, танки и самолеты.  
Nokia: 3650, 6100, 6610, 7210, 7650. Motorola: T720

01716

## ЛОГОТИПЫ

Цена логотипов **0,6\$!** Без учёта налогов



Для заказа мелодий: **1.** Выберите мелодию, составьте SMS-сообщение с кодом мелодии. **2.** Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - абоненты Би Лайн, **1243** - абоненты МТС. **3.** На ваш телефон придет мелодия. Сохраните её.

Для заказа логотипов:

**1.** Выберите логотип, составьте SMS-сообщение: для Nokia/Samsung код логотипа (Пример: 3332), для Siemens код логотипа и «s» в конце (Пример: 3332s), для EMS код логотипа и «e» на конце (Пример: 3332e). **2.** Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - абоненты Би Лайн, **1243** - абоненты МТС. **3.** На ваш телефон придет логотип. Сохраните его.

СОВМЕСТИМОСТЬ: Nokia 2100, 2300, 3100, 3110, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9000, 9110, 9110i, 9210, 9210i; Samsung C100, N500, N600, N620, R200S, R210S, T100, V200; Siemens: A50, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M55, MC60, MC62, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL45i, SL55, ST55, SX1.

Для заказа полифонических мелодий и цветных картинок: **1.** Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной картинке или мелодии на номер: **1004** для абонентов Би Лайн, **1243** для абонентов МТС. **2.** Через несколько минут получите SMS с адресом картинке или мелодии. Загрузите и сохраните её.

Чтобы заказать игру: **1.** Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной игры на номер: **1244** для абонентов Би Лайн, МТС. **2.** Получите SMS-сообщение с адресом и сохраните игру!

Сообщение с адресом сохраняется в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-броузера. Если у Вас телефон Samsung убедитесь, что у Вас разрешены Push-сообщения.

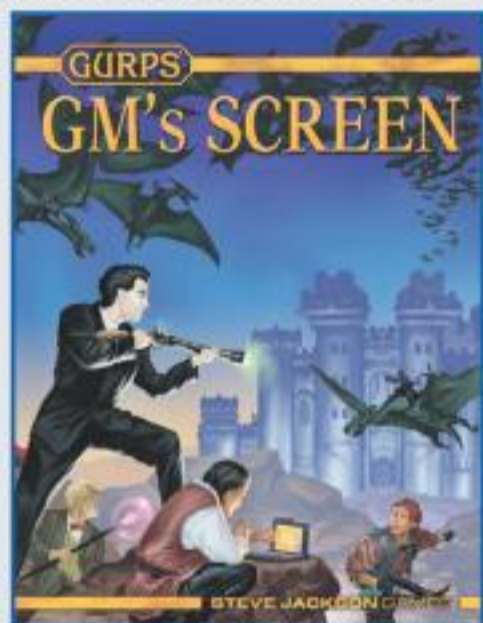
Зоны действия услуг: Абонентам Би Лайн GSM – Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль. Абонентам МТС – Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.



### РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

#### GURPS

Вслед за выходом четвертого издания своей универсальной ролевой механики компания **Steve Jackson Games** выпустила такой полезный аксессуар, как экран для игромастера. На его четырех страницах раз-

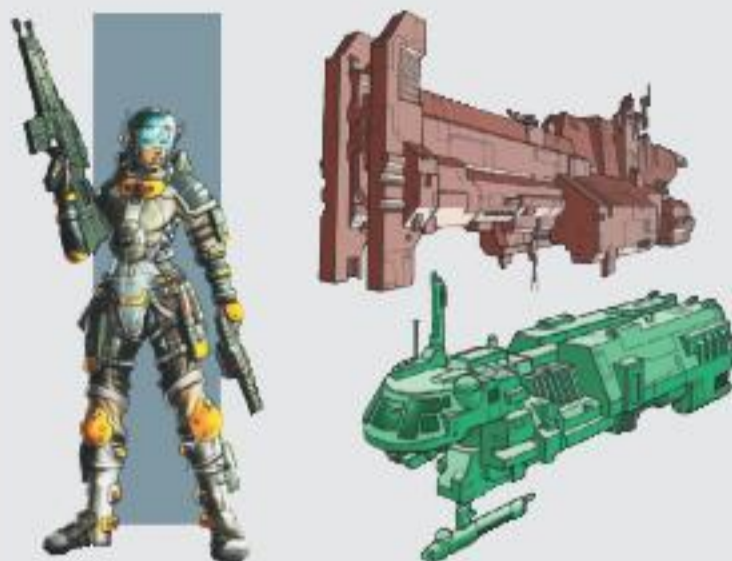


местились все сведения, необходимые мастеру в самом разгаре игры: таблицы, в том числе боевые, списки и прочие статистические данные. Экран сильно облегчит и ускорит

процесс вождения: теперь не надо будет перетряхивать два объемистых тома правил в поисках внезапно понадобившейся игровой информации. И, разумеется, за мастерским экраном весьма удобно прятать "секретные" сведения о приключении и делать броски кубиков, не предназначенные для глаз игроков. Симпатичный рисунок на обложке выполнил Джон Зелезник, один из ведущих иллюстраторов **GURPS**. В комплекте с экраном — бумажная версия "облегченных" правил игры, **GURPS Lite**. Это не просто концентрированное изложение основ ролевой механики, но и удобное пособие для обучения новых игроков азам игры. Комплект из игромастерского экрана и "облегченных" правил обойдется в 20 долларов североамериканских Соединенных Штатов.

#### D20 Modern

Долгожданная **d20 Future** от **Wizards of the Coast** увидела свет в августе, но особых восторгов у игроков не вызвала. Два основных недостатка книги, по мнению обозревателей, — отсутствие самостоятельности (без базовых правил **d20 Modern** она бесполезна) и весьма поверхностное освещение громадного количества тем. Складывается впечатление, что на 224 страницах авторы попытались собрать все характерные черты созданной



на сегодняшний день фантастики. Космические корабли и боевые роботы, кибернетика и генетическая инженерия, путешествия во времени и пространстве — по каждой из этих тем стоило бы целую книгу написать. Один маленький пример. В **d20 Future** описывается аж восемь сеттингов (игровых миров) — **Bughunters**, **Star Law**, **Star\*Drive**, **Genetech**, **Dimension X**, **The Dark Heart of Space**, **Mecha Crusade** и **The Wasteland**, однако все они неоригинальны и к тому же занимают всего по 2-3 страницы каждый. Учитывая темпы выхода книг "модерновой" линейки, вразумительных дополнений по этим мирам вряд ли стоит ожидать, а независимые **d20**-издатели давно сосредоточены на собственных фантастических сериях. Тем временем **WotC** готовится снова наступить на те же грабли: в марте 2005 года выйдет книга **d20 Past**, посвященная пятисотлетнему периоду начиная с Возрождения и заканчивая Второй мировой. 96 страниц, мягкая обложка... Почему-то меня это руководство уже не вдохновляет.

#### FIREBORN

Компания **Fantasy Flight Games**, известная своими настольными ("Сумерки Империи"), коллекционными карточными ("Игра престолов") и **d20**-играми, расширила в августе сферу своих интересов новой ролевой игрой **Fireborn**, не имеющей ничего общего с механикой **d20 System**. Сюжетная основа игры довольно оригинальна и заслуживает внимания. Мир ближайшего будущего стоит на грани очередной мегакатастрофы (предыдущая много тысячелетий назад разрушила древнюю магическую цивилизацию). Спасти мир могут только Наследники — внешне обычные люди, в сердцах которых живут души древних драконов. Часть действия происходит в современном Лон-



доне, а часть — в глубокой древности, куда периодически погружаются драконы, составляющие героев. Партию приключенцев объединяет принадлежность к одному и тому же семейству: вместе они куда сильнее, чем каждый по отдельности. В основе героев лежит четыре "аспекта": классические огонь, воздух, вода, земля. Аспекты отвечают за физические и ментальные способности в атаке и защите. Для бросков требуется целая куча шестигранных, которые можно перегруппировывать между аспектами. Правила и сеттинг изложены в двух книгах — для игрока и для мастера, стоимостью в 30 условных единиц каждая. К плюсам стоит отнести симпатичное оформление книг, хотя перспектива двигать кубики по листу персонажа несколько смущает.

### КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

#### БЕРСЕРК

В конце сентября выходит второй "большой" сет игры — "Нашествие тьмы". Лейтмотив этого 100-карточного расширения — углубление различий между отдельными стихиями мира игры Лаара. Этим обусловлено появление двух новых типов карт — местностей и артефактов, дающих плюсы бойцам своей стихии и поддерживающих ту или иную игровую стратегию. Также нельзя не отметить появление "комбо-сущест", состоящих из нескольких карт, и дальнейшее развитие механик, заложенных базовым и дополнительным сетами.

А 28 августа состоялся первый межрегиональный турнир по "Берсерку". Собрав 51 игрока (пятнадцать из которых приехали в Москву из регионов), он стал одним из крупнейших событий в жизни этой игры. Несмотря на количественное зацикливание жителей столицы, двое немосквичей — Алексей Вагизов из Дмитровграда



и Judge Syd из Санкт-Петербурга — вышли в топ-16. Победителем первого межрегионала стал москвич Сергей Голубкин aka Gold, получивший ценный и полезный



приз — складной нож Magnum. Второе место и полный набор фойловых карт "Берсерка" достались Сергею Родионову из Химок. А на третьей позиции оказался еще один москвич — Денис Морозов, он же Shadow. Также были разыграны утешительные призы — набор карточной игры **Munchkin** и две фойловые карты.

### MAGIC THE GATHERING

Начнем с суровых новостей. DCI подвергла суровой обструкции артефакты формата *Extended*, заявив что: "*Metalworker is banned, Skullclamp is banned*". Последний штрих в изничтожении уже ненавистного для **Research&Development Team** по **Skullclamp** нанесен!

Тем временем успели пройти два солидных турнира.

**Grand Prix New Jersey** был в формате *Mirrodin Block Constructed*. Победителем стал Jeff Garza, сразивший в финале самого Brian Kibler. Остальные участники топ 8: Eugene Harvey, Jeroen Remie, Jan Holland, Adam Horvath, Alexandre Peset и Ty Dobbertin.

**Grand Prix Nagoya** проходил в формате *Standard Constructed*. В его финале схлестнулись Tatsunori Kishi (*Rg Goblins*) и Keisuke Hashimoto (*Affinity*), при чем первый из них таки выиграл. Известных мировой магической общественности игроков в топ 8 не было.

Колоды с этих турниров вы, как всегда, сможете найти на диске.

Главным событием как начала сентября так и следующего магического года стал, безусловно, **World Championship**. После второго дня украинская национальная команда занимала первое место в общем зачете. Подробности этого турнира читайте в статье на диске!

**Magic Online** идет на окончательную поправку, даже сделаны некоторые заявления на тему версии 3.0. Но это в далеком будущем, а пока все с нетерпением ожидают 1 ноября, когда **Champions of Kamigawa**, чей пререлиз состоялся 18-19 сентября, станут доступными и для сетевых

игроков. Если онлайнное внедрение нового сета пройдет так же спокойно, как и пост-релиз **Fifth Dawn**, то я начну верить в светлое будущее человечества!

Есть и еще одна хорошая новость из России, косвенно касающаяся "Магии". Московское издательство "Максима", отметившееся фэнтезийными сериями "Forgotten Realms" и "Dragonlance", запустило в производство линейку художественных романов по **Magic The Gathering!** Первая изданная книга принадлежит перу Джеффа Грабба, автора трилогии "Путеводный камень" из цикла "Forgotten Realms". Его роман называется "Война братьев" и, как вы уже догадываетесь, посвящен противостоянию волшебников Урзы и Мишры — это культовые персонажи вселенной **MTG**.

### ВОЕННО-ТАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

#### STAR WARS MINIATURES

Скирмиш-варгеймы "быстро приготовления" продолжают активное наступление на игровой рынок. 3 сентября **Wizards of the Coast** выбросила на прилавки магазинов давным-давно анонсированные миниатюры по "Звездным войнам".

Ход откровенно коммерческий, особенно если вспомнить, что нынешняя владелица "Визардов" **Hasbro** за 25 лет существования



лукасовской саги подобные фигурки выпускала килотоннами. Что же касается игрового применения, то здесь нам предлагаются два варианта: либо играть в **Star Wars RPG** от той же **WotC** и использовать миниатюры для моделирования боев, либо просто сражаться "стенка на стенку" по немного упрощенным правилам **d20 System**. "Мудрецы" не скрывают, что рассчитывают через миниатюры привести в ролевую игру новую кровь: раскрашенные пластиковые фигурки куда нагляднее исписанных персонажных листов и многогранных костей. Первый сет игры, состоящий из 60 миниатюр четырех степеней редкости, называется **Rebel Storm** и посвящен эпизодам с IV по VI. Помимо персонажей из фильма, в него входит Мара Джейд, правая рука Императора. Второй сет, **Clone Strike** (по I и II эпизодам), появится в декабре, а третий будет приурочен к майской премьере завершающего фильма саги, "Мести ситов". Судя по всему, на долгую жизнь проекта не рассчитывают даже "Визарды". ■



Джефф Грабб

e-mail рубрики: [vnecomp@igromania.ru](mailto:vnecomp@igromania.ru)



# НОЧНОЙ ДОЗОР. СВОЯ СУДЬБА

Жанр: настольная карточная игра ■ Издатель: Хобби-игры ■ Сайт: [www.hobbygames.ru](http://www.hobbygames.ru) ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 1 час ■ Язык игры: русский

Еще пару лет назад никто и подумать не мог, будто у нас смогут снять фильм, который побьет все российские рекорды по сборам. Еще пару лет назад никто и не мыслил, что по этому фильму будет сделана настольная игра. Как по поводу фильма, так и по поводу игры мнения разделились. Одни говорят, что сделано хорошо. Другие — что сделано плохо. Но в обоих случаях факт остается фактом — это первое подобное событие в нашей новейшей истории. И уже только поэтому карточная игра «Ночной дозор. Своя судьба» заслуживает рассмотрения.

Прежде всего, форма. Из коробки выуживаются: восьмигранничные правила, целый ворох карт, несколько разного типа жетончиков и картонка с двумя счетчиками.

Никаких фишек или кубиков — классических признаков настолки. Игра-то карточная. Все карточки здесь делятся на три группы: расстановка (выкладываются в самом начале, образуя стартовую ситуацию), линии вероятности (будут тянуться игроками на каждом ходу) и заклинания (положенные персонажам-дозорным). На картонке со счетчиками отмечается текущее состояние баланса между Ночным и Дневным дозорами, а также рост воронки над девушкой Светланой. Следить за этими двумя параметрами рекомендуется, ибо именно от них зависит выигрыш или поражение.

В сюжетном отношении карточная игра эксплуатирует

первую часть лукьяненковского «Ночного дозора». Основная воронка, вернее интрига, закручивается вокруг Светланы, а Егор выступает только в роли отвлекающего маневра. Игроков двое: один контролирует Ночной дозор, другой — Дневной. Цель первого — снять воронку со Светланы, цель второго — довести ее до максимума. При достижении одного из этих условий игра и заканчивается. Правда, это еще не означает победы какой-либо стороны: если дозор, достигший своей цели, слишком сильно нарушал в процессе игры Великий договор, он может и проиграть.

Ход у игроков совмещенный. В начале его из колоды линий вероятности тянется некоторое количество карт (оно зависит от текущего состояния воронки). Вытянутые карты светлых достаются Ночному дозору, карты темных — Дневному, нейтральные играют сразу. Затем игроки могут разыграть полученные карты. Прежде всего это персонажи — оперативники дозоров и прочие действующие лица книги/фильма. На начало игры у светлых персонаж один — Антон Городецкий, у темных — парочка вампиров-парикмахеров. У каждого персонажа есть стоимость — количество пунктов, на которые надо нарушить договор, дабы его ввести в игру. Соответственно, вводя темного, ты даешь фору светлым, и наоборот. Впоследствии на персонажей можно выложить карты предметов или же разыграть карты случайностей (событий). Персонажи умеют двигаться и сражаться. Движение происходит по картам локаций, представляющим собой отдельные участки Москвы и выложенным во время расстановки перед игрой. Сражаются дозорные с помощью карт заклинаний.

Заклинания лежат в отдельной колоде и на каждом ходу выдаются персонажам. Фактически каждый персонаж располагает сво-

ей «рукой» с заклинаниями, которые может использовать во время сражения или при других обстоятельствах (например, снимая «воронку» со Светланы). Все заклинания делятся на атакующие, защищающие и исцеляющие — их предназначение полностью соответствует названиям. Сила заклинания определяется его уровнем. Надо сказать, что все персонажи умеют входить в Сумрак, откуда могут разыграть больше карт заклинаний. Правда, пребывание там требует дополнительной оплаты.

Несмотря на довольно простую базовую концепцию, игра изобилует не всегда уместными наворотами. Например, персонажи делятся на магов, оборотней, ведьм и вампиров, каждый из которых фактически по-разному работает с заклинаниями. Удержать все эти подробности в голове поначалу проблематично, приходится постоянно заглядывать в правила. Которые, кстати сказать, не особо user-friendly. Игровой текст некоторых карт дополнительно разъясняется в книжке правил, а выпущенный почти сразу после игры FAQ дает еще одну порцию уточнений. На фоне довольно качественного оформления сами иллюстрации — кадры из фильма — смотрятся если не провально, то неудачно. Картинки темные, местами излишне кровавые, порой непонятно как соответствующие самой карте. В общем, пиши для злобных критиков предостаточно.

И все-таки это наша первая подобная игра. После которой становится ясно, что классические настолки в России появляться будут, а качество их наверняка доберется до уровня западных образцов.

Петр Тюленев

Геймплей	★★★★☆☆☆☆ (4)
Игровой мир	★★★★★★☆☆ (8)
Художественный дизайн	★★★★☆☆☆☆ (5)
Качество изготовления	★★★★☆☆☆☆ (5)
Оригинальность	★★★★☆☆☆☆ (5)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★☆☆☆☆6



**Vampire Bloodline**



Приготовься распахнуть настезь ворота склепа и обрушить свои силы на ничего не подозревающий мир!  
 В этой платформенной игре, выполненной в жанре горизонтального скроллера, ты играешь за дочь Дракулы. Опасный, бессмертный и бесчеловечный, вампир является самым ужасным монстром, и несравненно более могучим, чем кто-либо.  
 Твоя задача - собрать все части тела твоего отца и вернуть его в мир. Приготовься к битве с охотниками на вампиров и пятью стражниками тела Дракулы.

Добро пожаловать в подземный мир метро! Тебя наняли как диспетчера, чтобы вовремя собирать и доставлять всех пассажиров по месту назначения. Но подземные лабиринты полны загадок, и время от времени, пассажиры исчезают, не доехав до своей станции. Твоя задача - уследить за всеми, кто сел, чтобы они доехали до своего пункта назначения, а дальше - хоть трава не расти. Ты теперь самый главный в метро! Докажи это на шести картах и четырех уровнях сложности!

**Subway**



**Evil Lords\***



Продолжение сверхпопулярной пошаговой стратегии Quest Of The Hero (неофициальное имя «Герои Магии и Меча на мобильниках»). Продолжение называется «The Evil Lords» и содержит более вместительный сюжет, чем первая часть. Битва добра и зла продолжается...  
 \*Стоимость игры - 4\$

**3010  
НОМЕР ДЛЯ ЗАГРУЗКИ**

**ЗАРЯДИ  
ТЕЛЕФОН!**

**Breakout Bears**



Отличная игрушка, смесь аркады и головоломки. Два медвежонка путешествуют по Летучим Островам. От кристалла к кристаллу, от острова к острову. Чтобы добиться успеха, надо использовать их уникальные возможности.

**Fatal Force**



Ты полюбишь эту игру по массе причин. Ее действие происходит в Сибири, ты играешь за русских и они выглядят более чем достойно, спасая нашу планету. Игра очень похожа и ни капельки не уступает знаменитому сериалу Metal Slug (ветераны консолей, смахните непрошеную слезу). И, наконец, в нее ты можешь играть по сети - как через WAP, со всем миром, так и через Bluetooth - с друзьями.  
**Лучшая многопользовательская игра!**

**ЛУЧШИМИ  
ИГРАМИ**



**Kung Fu Master**



Ура! Наш старый знакомый, мастер Фу «Железный Кулак» возвращается в зубодробительном и ногомахательном кунфу-боевике. Полная свобода перемещений на все 360 градусов - в фэнтезийной саге о мастере Фу. По стилю игру можно назвать «Дьябло в стиле кун-фу». Тот же вид, та же свобода перемещений. И фэнтезийные враги - лешие, огненные шары и водяные элементалы.

**Pitfall Glacier**



Даже горы льда не могут охладить неугомонного Гарри и он снова рвется в путешествие! После того, как он нашел сокровище в запретных джунглях в первом эпизоде игры Pitfall, Гарри отправляется на поиски легендарного Артефакта Льда. По легенде, Артефакт охраняется неизвестным науке зверем, опасным и загадочным, как все обитатели снежных гор.

**Чтобы скачать игру:**

- 1 Выберите из таблицы код для вашей модели телефона;
- 2 Наберите код игры как новое sms-сообщение;
- 3 Пошлите sms с кодом игры на 3010

**Jail Break**



Скучно, скучно пташкам в клетке! Особенно, если эти пташки - ловкие ворышки и жулики, а клетка - тюрьма. Свобода зовет, свобода манит, и наши пташки пытаются сбежать из своих клеток. Но ты, офицер Стоун, должен пресечь эти дерзкие попытки. И начинается бег в лабиринте, бег с препятствиями. Поймай и верни негодяев и получи свои бонусы к офицерскому окладу!

**Aqua Race**



Ревет водомет, ты летишь над волнами, в брызгах и пене, навстречу волне. Твой водный мотоцикл, как реактивный, несется к финишу, но соперников так много! Гладкая анимация и приятная графика с видом «почти как в 3D» - это первое, что бросается в глаза. Но кроме того, в этом чемпионате водных мотоциклистов есть масса отличных вещей! Выбор региона соревнования, два режима игры и даже опция сохранения игрового процесса.

**I Robot**



«Я, Робот» - это будущее на кончиках твоих пальцев. Игра-приключение по знаменитому фильму-блокбастеру по лицензии кинокомпании «20 век Фокс». Ты управляешь тремя персонажами в поисках робота-убийцы, терроризирующего местных представителей человеческой расы. Как игра, так и сам фильм сделаны по мотивам знаменитых новелл американского фантаста Айзека Азимова.

	Vampire Bloodline	Evil Lords	Fatal Force	Pitfall Glacier	Aqua Race	Subway	Breakout Bears	Kung Fu Master	Jail Break	I Robot
Nokia 3100	7520201002		8780201002	8840201002	8510201002	8170201002	8140201002	7940201002	7950201002	8150201002
Nokia 6200	7520218002		8780218002	8840218002	8510218002	8170218002	8140218002	7940218002	7950218002	8150218002
Nokia 6100	7520217002		8780217002	8840217002	8510217002	8170217002	8140217002	7940217002	7950217002	8150217002
Nokia 3200	7520232002		8780232002	8840232002	8510232002	8170232002	8140232002	7940232002	7950232002	8150232002
Nokia 7250i	7520228002		8780228002	8840228002	8510228002	8170228002	8140228002	7940228002	7950228002	8150228002
Nokia 6650	7520224002		8780224002	8840224002	8510224002	8170224002	8140224002	7940224002	7950224002	8150224002
Nokia 7650	7520229002	8850229002	8780229002		8510229002	8170229002	8140229002	7940229002	7950229002	8150229002
Nokia N-Gage	7520231002	8850231002	8780231002	8840231002	8510231002	8170231002	8140231002	7940231002	7950231002	8150231002
Nokia 3595	7520213002			8840213002	8510213002		8140213002			
Nokia 7250	7520227002		8780227002	8840227002	8510227002	8170227002	8140227002	7940227002	7950227002	8150227002
Nokia 3300	7520202002		8780202002	8840202002	8510202002	8170202002	8140202002	7940202002	7950202002	8150202002
Nokia 3600	7520214002			8510214002	8510214002	8170214002	8140214002	7940214002	7950214002	
Nokia 6220	7520219002		8780219002	8840219002	8510219002	8170219002	8140219002	7940219002	7950219002	8150219002
Nokia 5100	7520216002		8780216002	8840216002	8510216002	8170216002	8140216002	7940216002	7950216002	8150216002
Nokia 8910i	7520230002			8840230002	8510230002		8140230002			
Nokia 3530	7520207002			8840207002	8510207002		8140207002			
Nokia 6600	7520222002	8850222002	8780222002	8840222002	8510222002		8140222002			8150222002
Nokia 3650	7520215002	8850215002	8780215002	8840215002	8510215002	8170215002	8140215002	7940215002	7950215002	8150215002
Nokia 6610	7520223002		8780223002	8840223002	8510223002	8170223002	8140223002	7940223002	7950223002	8150223002
Nokia 7210	7520226002		8780226002	8840226002	8510226002	8170226002	8140226002	7940226002	7950226002	8150226002
Nokia 3510i	7520205002			8840205002	8510205002		8140205002			
Siemens S55					8510414002					
SonyEricsson T610				8840503002	8510503002					8150503002
Siemens M55					8510409002					
Siemens C60					8510405002					
SonyEricsson Z600			8840506002		8510506002		8140506002			8150506002
Siemens SL55					8510420002		8140420002			
Siemens MC60					8510411002					
Siemens SL45i										
Motorola T720	7520104002			8840104002			8140104002			



ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Друзья! Как вы знаете, с этого номера нежно любимый вами (и чего уж там скрывать — и нами) Олег Полянский больше не будет отвечать на читательские письма. Разумеется, после его прощального слова (над которым некоторые до сих пор пускают скучную слезу) на редакцию обрушился шквал писем, в которых содержались вопросы типа “на кого же ты нас покинул?” или “тебя Кумби под дулом шотгана заставил уйти, да?”. Уважаемые, спешу вас заверить, что никто ни на кого дуло шотгана не наставлял и Олег по-прежнему с нами. Просто отныне он управляет “Игроманией” на более высоком уровне. Но, поверьте, мы все еще сидим в одном помещении, а он регулярно обходит красноглазых редакторов, по-отечески похлопывая их по плечу и приговаривая: “Ничего, вот поработаешь с мое...”. В общем, не волнуйтесь — Олег Александрович никуда не пропал, находится в полном здравии и отличном расположении духа.

По иронии судьбы в этом номере на ваши письма отвечает тоже Олег и тоже Александрович. Но — Ставицкий. То есть я. Искренне надеюсь, что не посрамлю доброе имя товарища Полянского и “Почта” в этом номере получится такой же интересной, как и обычно. Сегодня мы обсудим с вами несколько животрепещущих вопросов.

## ПИСЬМО НОМЕРА

### В ЗАЩИТУ ЖИВОТНЫХ

Здрасьте, друзья-товарищи! Я уже давно читаю и покупаю ваш журнал. Придаться не к чему. И оформление, и содержание — на высокую оценку! Но в июльском номере “Мании”, в рубрике “R&S: В разработке” я увидел игру *Poacher* (симулятор браконьера), после чего долго не мог оправиться от волны нахлынувшей на меня ненависти и негодования! Чтобы снова стать белым и пушистым, мне пришлось 3 часа подряд успокаиваться в *Manhunt*! Как можно беззащитных зверушек “мочить”? В том же *Manhunt* враги с битами, шотганами и серпами, а тут — звери беззащитные! Всего-то — когти да бивни! Легкая добыча! Я думаю, *Poacher* нуж-

но объявить бойкот! Когда люди “мочат” друг друга — это еще куда ни шло, но когда человек убивает зверей — это слишком. Так нельзя! Я и еще несколько геймеров протестуем! Кто захочет поделиться мыслями, пишите мне на мыло!

Mega Destroyer (Jockker@sura.ru)

### ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Уважаемый Мега, гм, Разрушитель! Мы с вами целиком и полностью солидарны — “мочить” беззащитных зверей категорически нельзя! Автор этих строк, не поверите, в детстве планировал вступить в *Greenpeace* и регулярно дрался с теми, кто мучил дворовых кошек и собак.

Теперь об игре *Poacher*. Если кто-то пропустил июльскую “Игроманию”, напоминаем — там мы написали о том, что студия *Exileworks* разрабатывает симулятор браконьера. В игре вам предстоит прокрадываться в джунгли и убивать редких животных, а также укрываться от местных “лесников” и прочих блюстителей порядка.

Мы, честно, не знаем, что движет студией *Exileworks*, но очень надеемся, что они таким образом хотят заменить реальное убийство животных на виртуальное. В мире, к сожалению, есть масса людей, которые искренне считают, что охота — это весело. Особенно охота на беззащитных животных. Вполне возможно, что разработчики хотят сделать виртуальный аналог подобного времяпрепровождения. Согласитесь, виртуальное убийство — это не так страшно, как реальное. Очевидно, что любой вменяемый геймер в здравом уме и твердой памяти играть в *Poacher* не будет. Поэтому бойкот можно и не объявлять — все равно никто не побежит покупать игру после ее релиза. Но — знайте, что мы вас поддерживаем. В качестве доказательства нашей солидарности — награждаем ваше послание почетным званием “Письмо месяца”.

## ПИСЬМО №1

### АТМОСФЕРА ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ

Доброго вам дня! Давно собирался написать в “Игроманию”, а ваша рецензия на *DOOM 3* только утвердила меня в этом решении.

Меня всегда удивляло, почему при исследовании той или иной игрушки вы чаще всего во главу угла ставите ее графическую составляющую. Конечно, она важна, но, по моему мнению, несколько вторична. Во главу угла нужно ставить СЮЖЕТ и ГЕЙМПЛЕЙ! Именно игры, обладающие этими двумя составляющими, как правило, и срывают банк. Приведу простой пример — серия про снежного мена и его верного оруженосца пингвина (наверное, уважаемый Костик имеет в виду *Yeti Sports*, незабвенную грозу всех офисов — прим. ред.). Графика и сюжет — нуль, зато какой геймплей! Или, скажем, *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Графика не революционная, зато какой сюжет и геймплей! Можно привести еще множество примеров. Скажем, вечно живые “Арканоид” и “Тетрис”.

На следующее по важности место я бы

поставил музыку и звук — именно они создают нужную атмосферу. Ну а графика, простите, медленно плетется в хвосте. Хотя, конечно, когда у игры красивая картинка — играть веселее!

Ну и напоследок — пара слов о *DOOM 3*. В оценке некоторых игр я иногда с вами не согласен, но, простите, ставить *DOOM 9* баллов! Может там, конечно, супер-пупер тени, и трупы складываются в дудочку по всем законам физики (я в этом не специалист), но игре, где нельзя расколотить монитор или расстрелять ящик, где почти все локации темные, ставить девятку... Я уж молчу про маловыразительные коридоры... И ей вы ставите 10 за графику? Еще несколько месяцев назад вы гнобили за подобные коридоры *Kreed*... Монстры так вообще внушают страх только детям до 3-х лет — уж больно они какие-то резиновые и ненастоящие. О сюжете я умолчу — от экшенов его уже как-то и не ждешь. Геймплей — по-прежнему “пиф-паф”. В общем, пойдет. Единственное, что цепляет в этой игре, — постоянно нагнетаемое напряжение, но и оно куда-то улетучивается после пары часов.

Складывается впечатление, что нас где-то надули.

С уважением, Костик.

### ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Многоуважаемый Костик! Вы затронули две животрепещущие темы. Я хорошо помню, как я, сидя в холле гостиницы “Космос”, задавал Джону Ромеро и Тому Холлу примерно такие же вопросы. Я спрашивал, что для них важнее — вселенная, сюжет или технология? И знаете, что они ответили? И то, и то. На самом деле, для того, чтобы сделать действительно потрясающую игру, важно все — сюжет, музыка, сценарий, режиссура, ролики и, несомненно, графика. Конечно, если мы говорим о так называемых “убийцах времени”, примерами которых как раз являются “Тетрис” или та же *Yeti Sports*, то да, тут важна в первую очередь идея. Но я могу привести вам целых два обратных примера. Во-первых, обратите внимание на игру *Ballance*, о которой мы пишем в августовском номере в рубрике “Вердикт”. Это совершенно потрясающая пазл-аркада, которая, поверьте, не могла бы состояться без современных технологий. На моей памяти, *Ballance* — чуть ли не первая го-



Мы всегда знали, что у наших читателей отличное чувство юмора! (Прислал Zef, massaraksch@mail.ru)



ловоломка, которая поставила ньютоновскую физику и фотореалистичные текстуры себе на службу. Просто купите ее и попробуйте поиграть. Поверьте, оторваться решительно невозможно.

Второй пример... **Half-Life**. Надеюсь, никто не будет спорить, что эта игра произвела самый натуральный переворот в массовом гей-

мерском сознании. Она изменила наши представления о том, как вообще может выглядеть экшен от первого лица. Да, там был потрясающий сюжет, но как бы **Half-Life** выглядела без поддержки современных технологий? Смогли ли вы отождествить себя с Гордоном Фрименом на 100%, если бы по экрану ползала кучка пикселей, а первый хэдкраб

оказался просто серым пятном? Готовы ли вы играть в такую игру, каждый раз заставляя свое воображение додумывать ("ага, вот это желтое пятно — ужасный склизкий монстр из параллельного измерения")? Очень сомневаюсь.

Возвращаюсь к тому, что сказал мне Том Холл. Он, попивая кока-колу, заметил, что час-

## ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА "ИГРОМАНИЯ": ПОЛЕВОЙ РЕПОРТАЖ

**Николай Фролов,**  
тренер ФК "Игромания"

1 сентября — День знаний, начало нового учебного года. А для ФК "Игромания" — это начало футбольного сезона. Сезона, который продлится до июня следующего года и который, будем надеяться, окажется для нас удачным.

За три месяца команда прошла очень тяжелый и мучительный путь становления. Помню самую первую тренировку: песчаное поле, резиновый мячик, на тренировку пришло всего десять человек. Из них сейчас в команде остались трое. После этого мы анонсировали ФК "Игромания" на сайте и в журнале, создали специальный раздел на форуме. Тогда от желающих не было отбоя. На тренировки приезжало уже человек по тридцать. За эти три месяца сменилось множество игроков. Некоторые не выдержали конкуренции, других напугали трудности тренировочного процесса. Но все это время чувствовалось старание ребят, их желание играть за команду любимого журнала. Поэтому хочу поблагодарить всех, без исключения, откликнувшихся. И надеюсь, что вы будете приезжать и поддерживать нас на матчах.

Тренировки стали проходить все чаще и чаще, иной раз приходится играть уже в сумерках, так как многие из нас работают или учатся на вечернем факультете. Вот и сейчас пишу эти строки, а в голове завтрашняя тренировка и куча задумок, тактических схем и построений. Я, как тренером, за эти три месяца прочел гору специализированной литературы, что, надо сказать, принесло свои плоды. Класс игроков значительно вырос. Теперь местные жители в районе станции метро Домодедовская постоянно собираются посмотреть на наши двухсторонние матчи. Говорят, очень интересно, ведь накал в них ничем не уступает официальным играм. Тем более что сейчас у нас подобра-

лось два равных по силам состава. Состоялось собрание команды, на котором было решено поставить задачу на сезон — выход в высший дивизион ЛФЛ. Напомню, что в "вышку" выходят две команды напрямую и еще две через стыковые матчи с командами, занявшими низшие места в высшем.

За последний месяц была проведена еще одна товарищеская встреча — с командой "Комета", знакомой вам по прошлому репортажу. Ребята решили взять реванш. Надо сказать, что матч получился очень трудным, многие из нас, памятуя прошлый успех, сначала расслабились. Первый тайм прошел при равной игре, обе команды хорошо контролировали мяч, и борьба шла в основном в середине поля. Второй тайм начался довольно вяло, но к его середине сопернику удалось распечатать наши ворота. Проход справа, игра в стеночку, и мяч, увы, прошел мимо вратаря. С этого момента время стало играть против нас — за десять минут до конца встречи счет оставался 1-0. Я пошел на риск и выпустил на поле трех нападающих. Но вратарь "Кометы" творил чудеса, вытаскивая явно безнадежные мячи. Тем не менее буквально за две минуты до окончания матча мы забили почти подряд два гола. Итоговый счет — 2-1 в пользу "Игромании".

Кстати, на форуме создан специальный футбольный клан — "Футбольная Мания". В него может вступить любой желающий. Для этого надо зарегистрироваться и написать мне, Николаю Фролову, заявку о вступлении в клан. Еще на форуме вы можете посмотреть расписание ближайших игр команды, почитать свежие отчеты о матчах, высказать свое мнение. Скоро будет создана и своя интернет-страничка, где вы сможете узнать более подробную информацию о ФК "Игромания".

В начале сентября состоялось собрание ЛФЛ, где была проведена жеребьевка, по ней мы должны были встречаться с командой... "Чуковички" (даже не спрашивайте,

что это значит). Эта команда в прошлом сезоне выступала в высшем дивизионе ЛФЛ, но из-за кадровых проблем вылетела в первый дивизион. Укрепившись в межсезонье, они поставили себе цель — вернуться обратно, так что для нашей команды эта игра должна была стать настоящей проверкой! Но, увы, из-за трагедии, случившейся в Беслане, первый тур был отменен. Теперь ждем второго тура, так что репортажи с последующих игр читайте в ближайшем номере.

Очень ждем болельщиков, ведь нам нужна ваша поддержка! Стадион, на котором будут проходить игры, находится недалеко от метро Сходненская. На матчи, как я уже говорил, будет приходить и редакция наших журналов. Так что у вас есть уникальный шанс посмотреть матч в компании Полянского, Кузьменко, Пегасова, Арсеньева и других. А даты ближайших матчей будут выложены на форуме.

А напоследок, как и обещал в прошлом номере, — имена тех, кто прошел в основной состав:

1. Русяйкин Антон — нападающий
2. Крупин Станислав — защитник
3. Яшин Анатолий — полузащитник
4. Самохин Кирилл — вратарь
5. Владимиров Григорий — полузащитник
6. Левыкин Александр — защитник
7. Игнатов Дмитрий — полузащитник
8. Зотов Дмитрий — защитник
9. Антюшин Дмитрий — нападающий
10. Налимов Сергей — защитник
11. Фролов Николай — играющий тренер, нападающий
12. Давид Мурадян — полузащитник
13. Влад Мачильский — полузащитник
14. Денис Лапик — полузащитник

Все вопросы и предложения посылайте по адресу [football@igromania.ru](mailto:football@igromania.ru).





то бывает, что у тебя в голове есть потрясающая идея и концепция геймплея, но современные технологии не позволяют ее реализовать. Простой пример: разработчики до сих пор не могут реализовать физически корректное поведение жидкости в играх. А представьте, какие бы это открыло перед нами просторы с точки зрения игрового процесса! Поэтому я бы не был так категоричен — технология вообще и графика в частности занимают далеко не последнее место в списке необходимых ингредиентов любого хита. Но при этом мы далеки от мысли, что красивую картинку нужно ставить во главу угла. За примерами далеко ходить не нужно — потрясающая **GTA: Vice City** получила от нас высокие оценки, хотя была создана на морально устаревшем движке RenderWare. Мы пели дифирамбы сильно недооцененным **Dead to Rights** и **kill.switch**, хотя их графика также была далека от идеала.

И, наконец, **DOOM 3**. Я специально привел ваше мнение об игре целиком, практически без купюр. Дело в том, что мы ежедневно получаем сотни писем двух типов. В первом случае нам грозят кровавой расправой за то, что мы дали третьему "Думу" лишь девять из десяти возможных баллов. Во втором, напротив, спрашивают, что мы нашли в этой дешевой кармаковской поделке. Авторы и тех, и других типов посланий лишь подтверждают выдвинутый нами в прошлом номере тезис. **DOOM 3** — новая веха в истории игрового процесса. Ни одна игра не удостоивалась такого количества споров и оценок. Ни об одной столько не говорили. Еще раз — официальная позиция "Игромании" звучит следующим образом. Мы не считаем **DOOM 3** шедевром. Мы считаем его качественной (с этим, надемся, никто спорить не будет?) игрой. Она очень вторична, она эксплуатирует чужие идеи, она не стала революцией (хотя визуально это, несомненно, шедевр), но с точки зрения качества продукта — ей нет равных. Наша "альтернативная рецензия" — это личное

мнение Антона Логвинова, человека, которого мы уважаем и который, поверьте, наизусть знает всю игровую индустрию.

На этом позвольте закончить с вашим письмом. Надеюсь, я прояснил наше отношение к играм, технологиям и третьему "Думу".

## ПИСЬМО №2

### БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ!

Почему в последнее время вы стали уделять больше внимания "Железному цеху" и "Игрострою"? Уделите, пожалуйста, больше внимания "R&S: В разработке" и рубрике "В центре внимания".

Искренне, ваши читатели из г. Ростова-на-Дону.

### ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Уважаемые читатели из славного города Ростова-на-Дону! Спешим вас разубедить — мы уделяем одинаковое количество внимания абсолютно всем рубрикам. Подобное равноправие достигается очень просто — у нас каждый занят своим делом. Вот, скажем, Николай Арсеньев (в узких кругах — "Железный Коля") днями и ночами не выходит из своей железной лаборатории. Оттуда периодически доносятся крики, скрипы, визги и мольбы о пощаде, но что происходит в застенках его кабинета — не знает никто. Впрочем, в конце каждого месяца Коля, уставший, но довольный, выходит из лаборатории, сжимая в руках готовые тексты.

Ну а если серьезно, то мы искренне уверены в том, что каждая рубрика в журнале уникальна и важна, — именно сочетание такой разной, но одинаково полезной информации делает "Игроманию", собственно, "Игроманией".

Теперь о судьбе рубрик "В центре внимания" и "R&S: В разработке". Дело в том, что в последнее время мы взяли на вооружение лозунг "Ни дня без эксклюзива!" Если вы заглянете в



Многие читатели "Игромании" все еще играют в Starcraft. (Прислал Макс, maxchome@mail.ru)

прошлый номер, то обнаружите, что мы самолично съездили в офисы "Лесты" ("Стальные монстры") и "Акеллы" ("Корсары 2"). А что происходит с эксклюзивом в этом номере — страшно сказать! Во-первых, мы своими руками отыграли в **Rome: Total War** и **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Оба материала вы, наверное, уже прочитали в том самом "Центре внимания". Плюс, я самолично отправился в офисы "1С" и "Никиты". В этом номере у нас появились эксклюзивные рассказы о "Паркан 2" и "Космических рейнджерах 2". Игорь Варнавский съездил к **Gaijin Entertainment**. В итоге вы первые в России (!) можете узнать о нашем ответе **NFS: Underground** — "Адреналин-шоу". Я могу перечислять до бесконечности — "Магия крови", "Сталинград", **Codename: Panzers**. Чтобы вы прочли об этих играх на наших страницах, мы не просто посидели пару часов в интернете, мы долго и упорно трудились, звонили, договаривались, ездили и, конечно, играли. Именно поэтому вы держите в руках журнал, за каждую строчку которого нам не стыдно. А уж что будет в следующем номере!..

## ПИСЬМО №3

### ДОЛОЙ ПЛОХИЕ ИГРЫ!

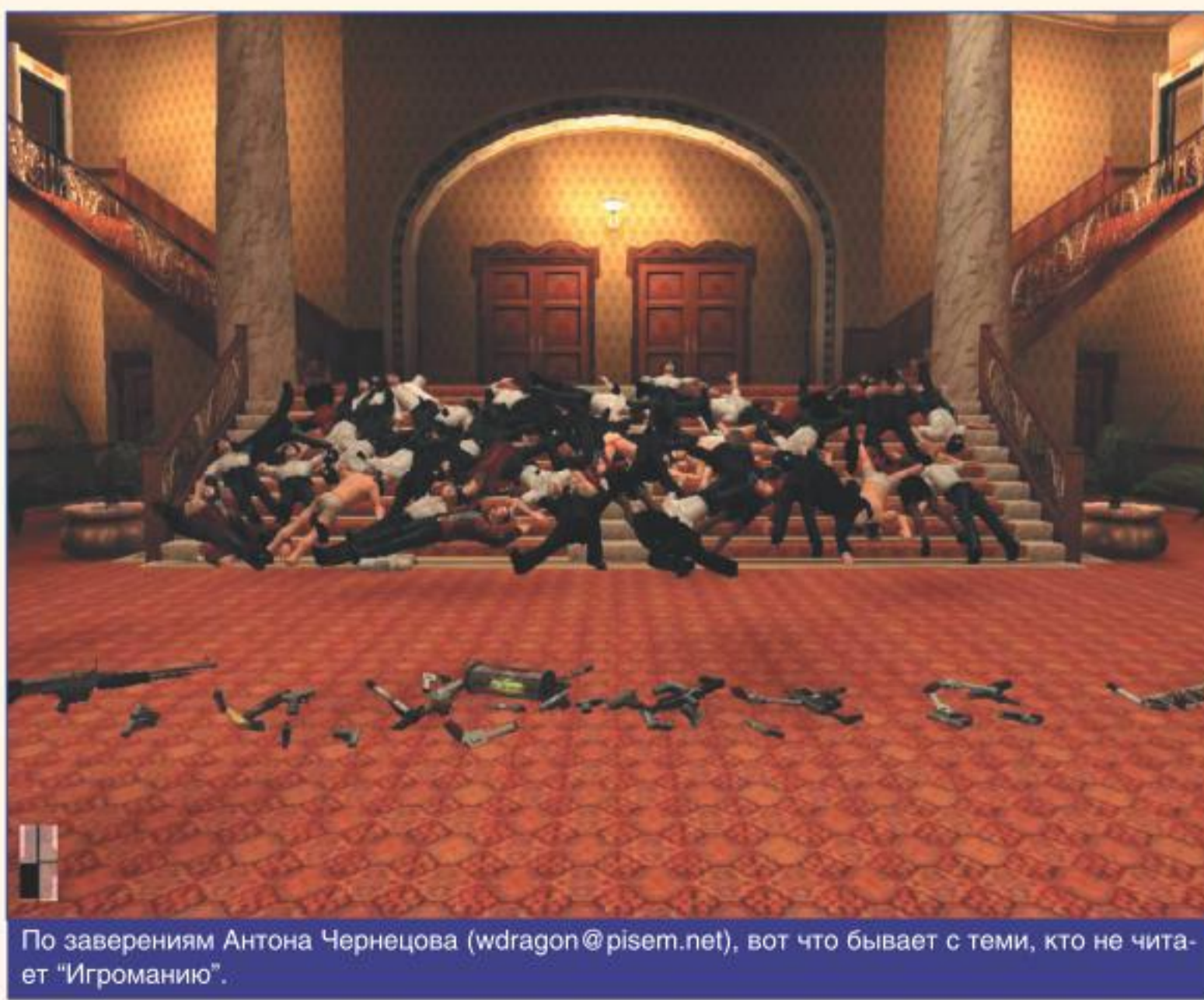
Читаю вас с сентября 2000 года, никогда не пропускаю ни одного номера и считаю, что звание крупнейшего компьютерно-игрового журнала России вы носите вполне заслуженно.

Тем не менее к вам есть претензия. Я абсолютно не понимаю, зачем вы публикуете крупные рецензии на всякий игровой мусор? **Shrek 2**, **Spider Man 2**, **Mob Enforcer**, **Marine Sharpshooter**... И это только за июль-август. В некоторых номерах больше, в некоторых меньше, но пара-тройка подобных недоигр присутствует в каждом выпуске! Зачем?

С уважением, Андрей a.k.a thund3rg0d (xom9ik@list.ru)

### ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Андрей, все очень просто. Дело в том, что далеко не все наши читатели так хорошо знают игровую индустрию. И не каждый может, взглянув на одну лишь обложку диска, определить, что перед ним — бюджетная поделка или продукт класса "А". В наших рецензиях мы внятно и аргументировано объясняем, почему, скажем, на **Spider-Man 2** не стоит тратить ни одной минуты своего драгоценного времени, а тот же **Mob Enforcer** может скрасить хотя бы



По заверениям Антона Чернецова (wdragon@pisem.net), вот что бывает с теми, кто не читает "Игроманию".



один вечер геймеру, тоскующему по Чикаго тридцатых годов. Для подобных проектов мы специально изобрели одностраничные рецензии — отдавать под **Marine Sharpshooter 2** две журнальных страницы было бы преступлением. Но — мы же боремся за звание самого информативного журнала России. А посему считаем, что наш читатель должен знать обо всем, что происходит в игровой индустрии. И, разумеется, мы помогаем вам выбирать лучшее. Так что не сердчайте — мы лишь заботимся о вашей осведомленности.

## ПИСЬМО №4

### СЛИШКОМ МНОГО РЕКЛАМЫ!

Здравствуй уважаемая Игромания!

Читаю ваш журнал с '99 года. Стал свидетелем коренных преобразований в Мании, большинство из которых понравились. Вот журнал стал толстый, на бумаге хорошей отпечатан, и DVD стали прикладывать... но в последнее время количество рекламы в журнале переходит все разумные пределы! Ведь это место можно было отдать под другие интересные статьи. Сколько можно?!

С уважением,  
Без подписи.

### ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Многоуважаемый аноним! Мы неоднократно получаем подобные письма и решили все-таки прояснить ситуацию с рекламой в "Игромании". Во-первых (об этом пишут практически все учебники по экономике) реклама — это отнюдь не так плохо, как мы привыкли думать! Реклама — это та же информация. Благодаря ей у нас появляется выбор. Производители продукции (будь то компьютерные игры, видеокарты или колбаса) из кожи вон лезут для того, чтобы при покупке мы сделали выбор именно в их пользу. Но как, скажите, вы узнаете о конкурентных преимуществах того или иного товара? Именно для этого и существует реклама. Так что первый неожиданный тезис, который я хотел бы выдвинуть, звучит так: реклама сама по себе — это хорошо. Во-вторых — вы напрасно думаете, что из-за рекламы страдает качество или количество каких-то материалов в журнале. Мы никогда и ни за что не уберем ни одну запланированную статью ради того, чтобы водрузить на ее место рекламный макет. Это происходит потому, что мы специально запланировали эти страницы как рекламные. То есть если со следующего месяца убрать всю рекламу из номера — журнал просто станет на 30-35 страниц меньше! Так что не волнуйтесь — наше качество еще ни разу не пострадало от обилия рекламы.

Наконец, в-третьих, как вы правильно заметили, журнал развивается. Вы своими глазами проследили положительные изменения "Игромании" — яркие глянцевые страницы, красивая полиграфия, возросшее количество страниц, долгожданный DVD. Плюс — наша гордость: "Видеомания". Я думаю, все прекрасно понимают, что все вышеперечисленное стоит денег. Чтобы изготовить один видеосюжет, нам нужно арендовать студию, пригласить профессионального диктора, смонтировать видео. Плюс — хорошая камера и прочие расходы. То же самое касается наших эксклюзивов — бес-

конечные перелеты в Лос-Анджелес, Киев, Лейпциг, Канаду, Лондон. Для того, чтобы вы каждый месяц получали исполненный отменного содержания и эксклюзивных материалов журнал, мы тратим очень много сил, времени и, конечно же, денег. Поэтому реклама помогает нам делать "Игроманию" такой, какой вы видите ее каждый месяц. Поэтому у меня к вам неожиданная просьба — давайте уважать рекламодателей. Они в каком-то смысле помогают нам создавать журнал. Договорились?

## МЫ В СЕТИ

### ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Следуя устоявшейся традиции, даем список ссылок на разномастные околоигровые сайты, созданные нашими креативными читателями.

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.*

#### 1. [www.krada.org](http://www.krada.org)

Всем поклонникам отечественной MMORPG "Сфера" — смотреть в обязательном порядке. Это — официальный сайт клана Крада. Внутри — тематический чат, форум и творчество игроков. Ссылка прислана, между прочим, девушкой!

#### 2. <http://fantasy.df.ru>

Аккуратно и с душой сделанный сайт, посвященный онлайн-РПГ "Лига Героев". Принцип игры напоминает ненаглядных "Деминугов". В комплекте с игрой идет огромный мир, изучать который можно круглые сутки.

#### 3. [www.kirichenko.h12.ru](http://www.kirichenko.h12.ru)

Авторский сайт, посвященный GTA: Vice City. Возможно, автору не хватает дизайнерских навыков, но, тем не менее, внутри вы найдете машины и плагины за его авторством. А это, согласитесь, дорогого стоит.

#### 4. [www.visualmedia.ru/swf/barbarian/hardversion.html](http://www.visualmedia.ru/swf/barbarian/hardversion.html)

Один из сотрудников студии VisualMedia прислал нам ссылку на их flash-ремейк классической игры Barbarian. Аркадная классика предстает в обновленном виде — яркая, сочная графика, новый звук. Советуем всем ретроманам и просто интересующимся.

### ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

На этом мы заканчиваем нынешнюю почту. Отвечать на ваши письма, рассуждать вместе с вами и рассматривать ваши сайты было, безусловно, интересно. Но в следующем номере это почетное место, возможно, займет кто-нибудь другой. А может и не займет. Дело в том, что мы решили подготовить для вас сюрприз. Отныне каждый месяц на письма читателей будет отвечать один из сотрудников "Игромании". Кто? Пусть это пока останется загадкой. Если у вас есть свои пожелания относительно того, кто же должен перебирать читательскую почту в следующем номере, — не стесняйтесь и пишите нам! ■

Почтовый раздел подготовил  
Олег Ставицкий  
Для писем: [mail@igromania.ru](mailto:mail@igromania.ru)

# Всё что необходимо настоящему "геймеру"

Магазин профессиональных игровых устройств

Интернет-магазин  
**VIK@web**

Розничная продажа

283-85-56

[WWW.VIKAWEB.RU](http://WWW.VIKAWEB.RU)

[DOSTAVKA@VIKAWEB.RU](mailto:DOSTAVKA@VIKAWEB.RU)

129515, г. Москва, ул. 1-ая Останкинская, 57

Продажа и доставка в Москве и регионах

Интернет-магазин



CyberLife

[CLIFE@CLIFE.RU](mailto:CLIFE@CLIFE.RU)

[WWW.CLIFE.RU](http://WWW.CLIFE.RU)

970-07-30

PC-DEVICES

ВИДЕОКАРТЫ

ШИРОКИЙ ВЫБОР  
ВИДЕОКАРТ  
ASUS™



КОБРИКИ И МЫШИ

РАЗЛИЧНЫЕ  
МОДЕЛИ МЫШЕЙ  
LOGITECH™



ИНДИКАТОР ПРОМОДЫ  
STEEL CORD HOLDER

АКСЕССУАРЫ



[DRG@VIKAWEB.RU](mailto:DRG@VIKAWEB.RU)

ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ  
РЕГИОНАЛЬНЫМ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ

## Анекдотический микс

На старости лет начал изучать английский. Очень напоминает С.

:))

Подведены итоги лотереи "Windows 95":

1. выиграла фирма Microsoft;
2. разыграны миллионы чайников.

:))

— Вы уверены, что хотите удалить папку D:\TEMP?

— Да.

— В этой папке находятся файлы. Вы уверены, что хотите их удалить?

— Да!

— Удаление этих файлов может повлиять на зарегистрированные программы. Вы все еще уверены?

— Да! Да! Да!!!

— Эти файлы могут использоваться системой. Вы уверены?

— Иди ты к черту! — заорал админ и нажал Cancel.

"Ага, испугался!" — подумала NT.

:))

Поспорили как-то раз Ларри с Дюком, кто больше баб снимет...

:))

Программист ставит себе на тумбочку перед сном два стакана. Один с водой — на случай, если захочет ночью пить. А второй пустой — на случай, если не захочет.

:))

Сели в машину компьютерщик, новый русский и слесарь. Машина отказывается заводиться. Слесарь говорит: "Сейчас я гляну, что случилось, все сделаю — и поедем". Новый русский говорит: "Сиди, я сейчас по сотовому позвоню, придет бригада мастеров и все быстро сделает". А компьютерщик и говорит: "А может, все вылезет из машины и снова загрузимся?"

:))

Как программисты запоминают телефоны: 345-23-12 — проверочная сумма равна 2.

:))

Вопрос: Чем квакер от лягушки отличается?

Ответ: Лягушка сначала подумает, а потом поквакает. А квакер сначала поDOOMает, а потом поQUAKает.

:))

Настоящие программисты считают, что...

- в 1 км 1024 м;
- в сутках 24 часа или 3 байта;
- в результате перехода от 16-битовых приложений к 32-битовым объем "Войны и мира" не удвоится;
- "на порядок" — это в два раза;
- А. Битов тоже пишет программы;
- БМП — не боевая машина, а битмэп в Виндах;
- Reset — не кнопка, а горькая необходимость;
- метод кнута и пряника — алгоритм, описанный в известной монографии Кнута и позднее модифицированный Пряником;

— Мистер X — это журнал для поклонников X Windows;

— SS10 — это не ракета, а рабочая станция;

— общество "Память" SIMMами не торгует;

— популярность программы обратно пропорциональна количеству имеющихся в ней функций;

— программа закончена, когда клиент расплатился;

— настоящие программы никогда не пишутся за деньги.

:))

В программу ЭВМ включили вопрос: "Все ли грибы может есть человек?"

Она ответила: "Все, но некоторые из них только однажды".

:))

После первой брачной ночи молодая супруга Билла Гейтса:

— Теперь я понимаю, почему ты именно так назвал свою фирму...

:))

General Protection Fault: Could not enter Windows, try Doors...

:))

Попадает DOOM'ер в ад. Все вроде ничего, только вот на следующий день приползает черт к Богу на карачках и слезно так его умоляет:

— Господи, да забери ты этого гада к себе в рай!

Бог:

— Но почему?

— Да он весь день с бензопилой бегает, всех чертей уже порезал — второй уровень ищет!

:))

В новой русифицированной версии DOS сообщение "Abort, Retry or Ignore?" будет заменено на "Нафиг, нефиг или пофиг?".

:))

Лежат двое влюбленных в постели после первой ночи.

Она:

— Милый, а ты помнишь, когда мы с тобой познакомились?

Он:

— Погоди, сейчас отдышусь и пойду хистори в аське посмотрю.



## Буря в пустыне-2, или WinWars 2002

Новость дня: "Компания Microsoft подписала контракт с американскими военными на разработку программного обеспечения для новых видов вооружений".

**01.04.2002, 4:30. Саудовская Аравия. База ВВС США**

Лейтенант Джон Фолкон в последний раз махнул рукой товарищам и полез в кабину. Его переполняло чувство гордости. Еще бы, ему доверена такая честь! Он узнал об этом от генерала Брейка, который сказал: "Вам доверена большая честь, лейтенант. Вы совершите первый боевой вылет на новейшем сверхсекретном самолете F-22M". "М означает "модифицированный"?" — уточнил Фолкон. "М означает Microsoft, — ответил генерал. — Самолет полностью переоборудован этими ребятами. Они уверяют, что теперь боевые задачи сможет выполнять любой идиот. Но мы для первого раза выбрали вас, как одного из лучших наших пилотов. Вы должны будете уничтожить иракский ядерный центр". "Можете слать соболезнования Саддаму уже сейчас, сэр", — ответил Фолкон.

Лейтенант привычно защелкнул ремни и лишь тут обратил внима-

ние, что приборная панель заметно отличается от стандартной. Приборов стало меньше, зато на освободившемся месте покоилась двухнопочная мышь, почему-то металлическая. Фолкон пожал плечами и включил общее питание.

На прозрачном лобовом экране, на фоне открывавшегося из кабины неба с редкими облаками, возникла надпись: "Microsoft WinWars 2002". Затем сами собой заработали двигатели, и опустились во взлетное положение закрылки. "Поздравляем вас с приобретением WinWars 2002! — сообщил экран. — Теперь война станет намного более удобной, ваша убиваемость снизится, а поражаемость целей возрастет! Совет дня: перед посадкой выпускайте шасси".

— "Орел-1", взлет разрешен, — раздалось в шлемофоне.

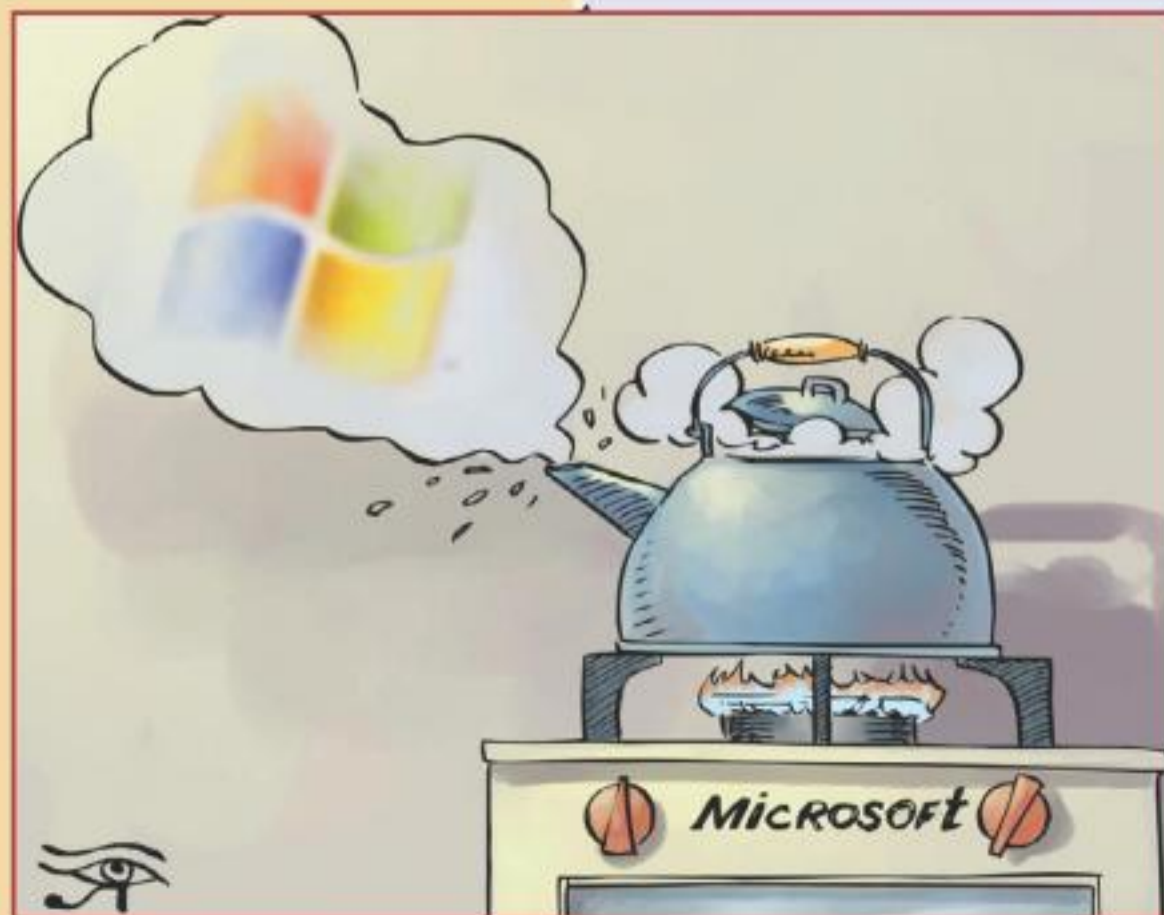
— Я еще не запрашивал разрешения, — удивился Фолкон.

— А вам и не нужно. Plug'n'Play, — пояснил наземный контроль.

Самолет, стремительно набирая скорость, помчался по полосе и скоро был уже в воздухе. "Сейчас WinWars 2002 произведет установку вашего боезапаса на выбранную цель, — сообщила система. — Выбранная цель: иракский ядерный центр". Фолкон ради интереса кликнул по кнопке "изменить" и увидел длинный список, в котором среди прочих объектов по всему миру фигурировали Белый дом и база, с которой он только что вылетел. Фолкон поспешно нажал "отмена".

"Выберите тип установки. Минимальный — на объект будут сброшены только бомбы. Нормальный — на объект будут сброшены бомбы и ракеты. Полный — на объект будет сброшен самолет целиком". По умолчанию система предлагала второй вариант, и Фолкон, опасливо покосившись на третий, решил с ней не спорить.

"Сейчас будет проведено тестирование производительности вашей машины. Закройте глаза, чтобы избежать повреждений при смене режимов".



## ОКТАБРЬ

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  
3 10 17 24 31





# ОКТАБРЬ

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  
3 10 17 24 31

Название: Spellforce: Breath of Winter • Издатель: JooWood • Разработчик: Phenomic • Издатель в России: Руссобит-М

ИГРО  
**МАНИЯ**

Взрели на форсаже двигателя, и глаза Фолкона действительно едва не выскочили из орбит от чудовищной перегрузки. Начался настоящий ад — самолет швыряло во все стороны, он срывался в крутые пики и закладывал немислимые виражи. Наконец лейтенант пришел в себя, темнота перед глазами развеялась, и он увидел, как мотавшаяся по всей кабине мышка вновь упала на свое место.

«Вы пользуетесь самолетом Lockheed F-22 с двумя двигателями Пратта-Уитни, — невозмутимо сообщила система. — Максимальная скорость 1451 миля в час. Совет дня: не повышайте тактовую частоту турбины выше значения, указанного производителем. Расчетное время инсталляции — 0:34:16».

### Тот же день, 4:52. Небо над Ираком

Внизу экрана медленно ползла синяя полоска с процентами. Система между тем рекламировала WinWars для танков, подводных лодок и морских пехотинцев, а также обещала всем приобретшим версию для самолетов бесплатный апплет «Камикадзе 1.01». Смена картинок подействовала на Фолкона усыпляюще. Из полудремотного состояния его вывел звук зуммера. На радаре светилась зеленая точка.

«Обнаружено новое устройство: самолет противника!» — радостно сообщила система. Фолкон хотел уже выполнить стандартный боевой разворот, но тут заметил кнопку «Удалить» и кликнул по ней мышкой.

«Вы уверены, что хотите удалить самолет противника?» — подозрительно осведомилась система. «Еще бы!» — Фолкон кликнул «Да». Иракский истребитель пропал с радара. «Так быстро? — удивился лейтенант. — Ну Microsoft дает!» Он даже с уважением принялся изучать появившуюся на экране рекламу WinWars для пилотов-инвалидов, однако от этого занятия его отвлекла ракета, пролетевшая над самой кабиной. Фолкон в недоумении обернулся и увидел иракский перехватчик.

«Что ж ты, твою мать...» — воскликнул Фолкон и только тут увидел, что из не приметной иконки RecycleBin в углу экрана торчит нарисованный хвост самолета. Лейтенант яростно кликнул по иконке и нажал «Очистить». «Вы уверены, что хотите физически удалить самолет противника? Его восстановление будет невозможным», — предупредила система. «Да!» — рявкнул Фолкон, долбя мышью. Из-под крыла сорвался Sidewinder и, оставляя белый пушистый след, помчался навстречу перехватчику. Сверкнула вспышка взрыва, и горящие обломки вражеской машины полетели к земле.

Однако успокаиваться было рано. Пиликающий звук предупредил о новой опасности. «Обнаружено но-

вое устройство: ракета «земля-воздух!» — поведала система и впала в задумчивость. Напрасно Фолкон колотил по мышке, глядя, как злоеющая точка ползет к центру радара. Наконец система вышла из ступора: «Не могу найти драйвер для этого устройства. Вставьте диск с драйвером и нажмите ОК». С ругательствами Фолкон нажал «Искать». «Ближайшее соответствие: ручные гранаты, — обрадовала его система. — Применить?»

Фолкон рванул в сторону ручки, уходя в противоракетный маневр. Слишком поздно. Самолет содрогнулся от взрыва. С трудом выведя поврежденную машину из пики, пилот кликнул по кнопке «Система». Под строчкой «Левое крыло» светились желтые треугольники с восклицательными знаками «Элерон» и «Закрылок», но в остальном он дешево отделался. Синяя полоска, продолжавшая ползти вниз, показывала уже 82%, и у него все еще были шансы выполнить задание.

Радар показал еще два вражеских самолета, но они поднялись сзади и Фолкона особенно не беспокоили. Он знал, что этой иракской рухляди просто не догнать сверхскоростной F-22. Однако самолеты приближались. Фолкон с недоумением взглянул на спидометр и понял, что его скорость быстро падает. «Что за черт?! — воскликнул лейтенант. — Двигатели же в порядке, и топлива полно!» Экран тем временем принялся ожесточенно помаргивать изображением песочных часов. Стрелки приборов двигались короткими рывками, подолгу застывая в одном положении. «Недостаточно свободной памяти, — снизошла до объяснения система. — Выгрузите лишние задачи».

Фолкон вызвал список задач, пытаясь понять, что означают названия типа winprl или v66barl и какие из них лишние. Меж тем двигатели почти смолкли, скорость упала до критической: еще чуть-чуть — и самолет рухнет вниз. Обалдевшие от такой тактики воздушного боя иракцы просвистели мимо, один слева, другой справа, и, не выходя из ступора, столкнулись перед носом Фолкона.

Лейтенант тем временем отыскал в списке строчку «Отслеживание противника», рядом с которой в скобках значилось: «[Не отвечает]», и нажал «ОК». Экран радара погас, зато самолет стал вновь набирать скорость.

Синяя полоска показывала уже 99%... вот, наконец, и 100%. Фолкон с недоумением глядел на землю — пустыня внизу совершенно не походила на изученные им спутниковые фотографии ядерного центра. Похоже, понимала это и система, потому что следом за числом 100% появилась 101... потом 102...

На 106 экран залила синева, и появилась надпись: «Ошибка 000000e, вызванная модулем VXD0000(0) из

модуля VXD0000(0). Возможно нормальное продолжение полета. Вы можете нажать Eject для катапультирования или любую другую клавишу для продолжения. Внимание: при катапультировании вы потеряете весь несохраненный самолет».

Катапультироваться Фолкон пока что не собирался, тем более что впереди, наконец, показался ядерный центр. Поняв, что на Microsoft полагаться больше не стоит, лейтенант приготовился провести бомбометание вручную. Он повел самолет на снижение, дожидаясь, пока отметка системы наведения наложится на цель. Есть! Фолкон вдавил кнопку.

Что-то проскрежетало, и выскочило новое сообщение: «Бомболок выполнил недопустимую операцию и будет закрыт». С проклятием Фолкон потянул ручку на себя, чтобы вновь направить машину вверх. Но самолет продолжал быстро снижаться. Лейтенант лихорадочно шарил мышкой по менюшкам, выискивая причину. «Джойстик не определяется», — прочитал он наконец. Поняв, что вернуть систему в рабочее состояние может только перезапуск, Фолкон выключил и снова включил питание пульта.

«Прошлый полет был завершен некорректно, — сообщила ему система. — Нажмите любую клавишу, чтобы начать проверку целостности самолета». «К черту!» — рявкнул Фолкон, нажимая «Отмена». Появилась заставка WinWars 2002, система неспешно начала грузиться. До земли оставались уже считанные сотни метров. «Система загружена в безопасном режиме, — наконец поведаль экран. — В этом режиме отключены функции полета и использования оружия, вы можете только ездить по аэродрому».

Поняв, что больше он уже ничего сделать не успеет, Фолкон долбанул «Eject», ожидая, что сейчас будет отстрелен колпак кабины, а затем могучий удар снизу выбросит его в

воздух. Но вместо этого на экране появился очередной вопрос: «Вы уверены, что действительно хотите катапультироваться?». «ДА!!!» — истошно заорал Фолкон, глядя на мчавшуюся навстречу земле. «Подождите, идет подготовка к катапультированию», — невозмутимо проинформировала система и погрузилась в задумчивость...

### 2.04.2002, 13:20. Багдад. Дворец Саддама Хусейна

— Таким образом, — бодро докладывал генерал, — благодаря самоотверженным усилиям наших летчиков, вступивших в неравную схватку с американским агрессором, удалось отстоять безопасность ядерного центра, и был уничтожен новейший секретный самолет противника...

— Да? — тяжелый взгляд диктатора уперся в лицо докладчика, и тот поспешно опустил взор. — В самом деле, неравную. Трое против одного, и их счастье, что они не выжили, поскольку он все равно долетел до центра. Если центр что и спасло, то только милость Аллаха.

Генерал покрылся холодным потом. Он понимал, что его-то теперь никакая милость Аллаха не спасет.

— У тебя 30 секунд, чтобы оправдаться, — лениво бросил Саддам.

— Вот! — воскликнул генерал, вынимая из опечатанного контейнера блестящий компакт-диск. — Это нашли среди обломков самолета. Вершина американских компьютерных технологий! Новейшие программы управления боевой техникой!

— Ну что ж, у тебя появился маленький шанс, — диктатор откинулся в кресле. — За три недели это должно быть установлено на все боевые машины нашей армии.

— Будет исполнено, господин президент! — воскликнул генерал.

Через три недели и один день Ирак безоговорочно капитулировал.





# Кто есть современный пользователь. Часть 4

Начало ищите 7-м, 8-м и 9-м номерах "Игромании" за этот год.

**71.**

Девочка садится за компьютер и запускает Internet Explorer. Открывается стартовая страница — поисковик www.google.com. Девочка секунду мешкает, после чего вводит в поисковую строку Гугла "www.google.com" — и нажимает Enter.

Я спрашиваю ее:

— Что Вы делаете?

— Я ищу сайт "Города мира".

— А что же Вы вводите в поисковую строку?

— Мне сказали, что это надо набирать, чтобы найти нужный мне сайт. Серийная реальность в действии.

**72.**

Рядом с каждым компьютером сектора стоит картонка с надписью "Правила пользования", где русским языком написано, что самовольно устанавливать ничего нельзя и что ftp у нас нет.

За компьютером сидит юноша с довольным лицом и периодически тихонько чертыхается. Заглядываю посмотреть, что он делает. А он, оказывается, запускает на исполнение селфэкстрактор с установкой Cuteftp. Выскакивает окошко диалога с запросом, куда распаковывать. Юноша настукивает туда: ftp://ftp.blablaba.narod...

Я задаю свой обычный вопрос:

— Что Вы делаете?

— Мне нужно ftp. У меня файлы на сайт по http почему-то не заливаются. А я что-то не пойму, как мне его тут получить...

— Ясно. Но что Вы все-таки делаете? Вы мне можете объяснить смысл Ваших таинственных манипуляций?

— Я делаю ftp.

**73.**

Заходит какой-то недоросль и спрашивает:

— Вы распечатываете темы?

— Не могли бы Вы пояснить подробнее...

— Ну, тему... страниц на тридцать...

**74.**

Почти аналогичная ситуация.

— А где можно получить темы курсовых?

— На соответствующей кафедре.

— Нет, нам целые темы нужны, на машинке...

**75.**

Третий чудик:

— У вас принтер печатает?

— Печатает.

— Мне нужно страниц тридцать экз... экзистенциализма...

**76.**

Сюрреалистическое существо —

секретарша директора. "Учится" заочно на филфаке. Слов почти не знает. Робеет перед всеми и вся. Все документы держит в одном файле, форматирует все пробелами. Недавно притаранила дискету и к ней записку: "Файл V.doc — распечатать или переименовать". Сегодня пришла, протягивает еще одну записку: "Visual Basic, Классика, Вагнер, Моцарт — Си-Дером". Раз в три недели пытается "открыть адрес" (т.е. проверить почту). При этом каждый раз забывает а) пароль и логин, б) что такое "пароль" и "логин", в) куда и зачем их вводить.

**77.**

— Вы открыты?

— Да.

— Тридцать страниц сколько у вас стоят?

— Тридцать страниц чего?

— Ну, реферата, разумеется.

**78.**

Одной строкой:

— А вы можете мне скинуть Rambler на дискету?

**79.**

Одна моя знакомая девушка, которая учится на филфаке, периодически приносит безумные новости. Например, в этом семестре расписание занятий на факультете "составляет компьютер". В результате — весь факультет стал заложником кого-то с донельзя кривыми руками. Практические занятия по некоторым предметам стоят в расписании до теоретического курса по ним же; повторно проставлены часы уже вычитанных в предыдущих семестрах дисциплин, etc. На замечания о явном идиотизме и элементарном неудобстве такого положения вещей преподаватели и администрация лишь разводят руками, сопровождая этот жест самоустранения и бессилия (или лени и наплевательского отношения к делу?) примерно такими словами: "А что мы можем сделать? Компьютер так составил".

Миф, что компьютер что-то "делает (решает) сам" либо поразительно живуч и распространен среди "непосвященных", либо же очень удобен. А ради собственного излишнего удобства можно сказать непосвященным и глупым — даже перед собственными студентами.

**80.**

Подходит читательница и тихонько шепчет мне на ухо: "Я хочу вставить в Rambler...". Выяснилось, что у нее почта на "Рамблере", а хочет она всего лишь перенести текст из документа MS Word в тело письма.

**81.**

Совершенно безумный случай. Заходит девушка и спрашивает:

— Я могу выбрать у вас тему дип-

ломной работы?

Уточняю:

— А почему у нас? Вам на кафедре не дали?

— На какой кафедре? — отвечает она. — Я же должна сначала с предметом определиться — по русскому мне писать или по литературе...

Напоминаю читателю, что работаю я в секторе не книжных носителей информации краевой научной библиотеки и что консультирование студентов по выбору темы дипломного исследования никоим образом не входит даже в самый широко очерченный круг моих служебных обязанностей, а потому говорю:

— Хм... Ну, выбирайте, девушка, определяйтесь... Я-то чем могу Вам помочь?

— Как это — чем? Предоставьте мне список тем дипломных работ, я выберу.

— Девушка, — говорю, — Вы явно не по адресу обратились. Вы где учитесь?

— В СГУ, — говорит, — на филфаке.

— Так идите в СГУ, и там на языковых и литературных кафедрах поговорите с преподавателями, поспрашивайте, какие они вам темы предлагают...

Она перебивает меня:

— Нам сказали самим выбрать.

— Тем более. Что Вы от меня-то хотите, господи?... Думайте, выбирайте...

— Так вы мне список дадите или нет?

— Черт возьми! Да откуда у меня этот список, по-вашему, может взяться?!

Она, уже тоже заметно нервничая, сообщает:

— У меня сестра в прошлом году филфак закончила!.. Что вы на меня как на дурочку смотрите?! Она в библиотеке себе тему подбирала!

— Слушайте, — отвечаю, — если студент подбирает себе тему дипломной работы в библиотеке, это вовсе не значит, что ему тут дают для этого какой-то список... И потом, почему вы обратились именно в наш отдел?

— Потому что сестра именно у вас список смотрела!

— Я не понимаю, чего вы хотите...

В ответ она хлопнула дверью, предварительно заявив обиженным голосом: "Ладно! Пойду в другое место!" В каком еще другом месте она собралась требовать себе некий мифический "список тем дипломных работ"?..

А в тот же день, за обедом, я вновь подумал о том, что же ей было нужно. Вероятно, она хотела посмотреть, рефераты на какие темы есть в интернете, и на основании этого "определившись" с кафедрой и научным руководителем, т.е. взять уже готовую работу. Что ж, если все так и обстоит, я не виноват, что, заканчивая филфак, эта молодая особа не научилась по-

нятно изъясняться. Впрочем, она не научилась бы этому в любом случае — даже если хотела чего-то другого...

**82.**

Читатель просит:

— Загрузите мне, пожалуйста, DOS.

— Пожалуйста...

— Перегружаю ему ящик в DOS и иду заниматься своими делами. Через минуту он меня подзывает, показывает рукой на экран с приглашением DOS и спрашивает:

— Что случилось? Что это?

— Это DOS. Вы же сами просили.

— Ну, и что мне с этим делать?

— Здрасьте. А я откуда знаю, что Вам с этим делать? Вы просили DOS — вот Вам DOS. Чего еще Вы от меня хотите?

— Ну, должна же быть какая-то заставка, кнопочки...

**83.**

Молодой человек с завидным упорством и серьезным обеспокоенным лицом в течение двух с половиной часов искал по всем возможным поисковикам нечто по запросу "советская орхетектура".

**84.**

Шарахаюсь в магазине вдоль полок, разглядываю всякие девайсы. Рядом ходит тетка — из тех, что носят дома ситцевые халаты "в турецкий огурец" и одинаковые красные волосы на алюминиевых бигудях. Взгляд тетки внезапно прилип к супернавороченному джойстику с кучей всяких цапоклиторов. Посмотрев на него минуту, она завертела головой в поисках помощи, увидела меня, спрашивает:

— Молодой человек, Вы мне можете? Скажите, что это?

— Джойстик, конечно.

— А если к телевизору подключить, интернет будет?

**85.**

После четырех месяцев работы в рекламной сфере (продвигал новые технологии в жизнь) вернулся в библиотеку. Телефонный звонок. Поднимаю трубку.

— Алло, это интернет?

**86.**

Админ жалуется на директрису. Она вроде бы выразила недовольство по поводу того, что на справочном пункте установлено несколько компьютеров.

— А сколько надо? — спросил у нее админ.

— Один, — ответила директриса.

— Без проблем, — сказал админ, — уберу.

— Только присоедините к нему несколько мониторов, чтобы могли работать несколько человек...

Матерился админ очень долго.



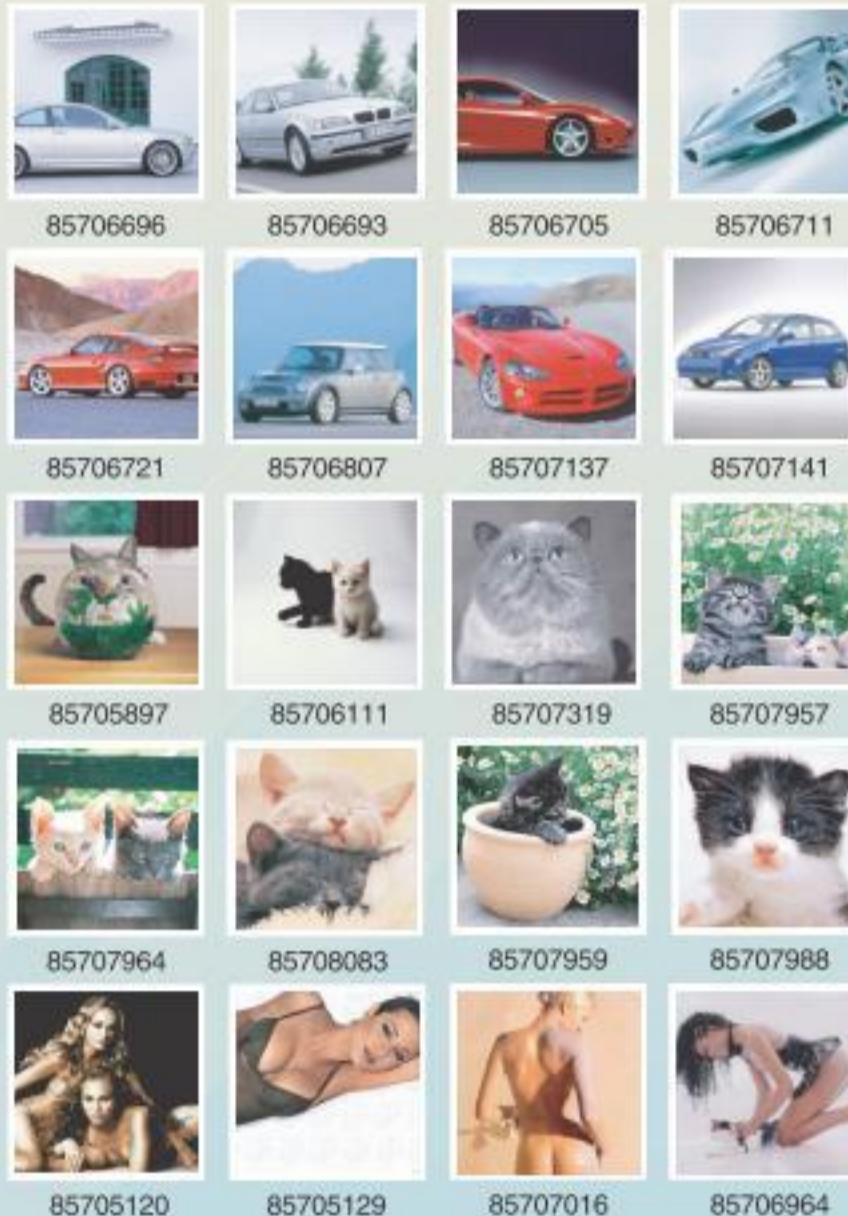
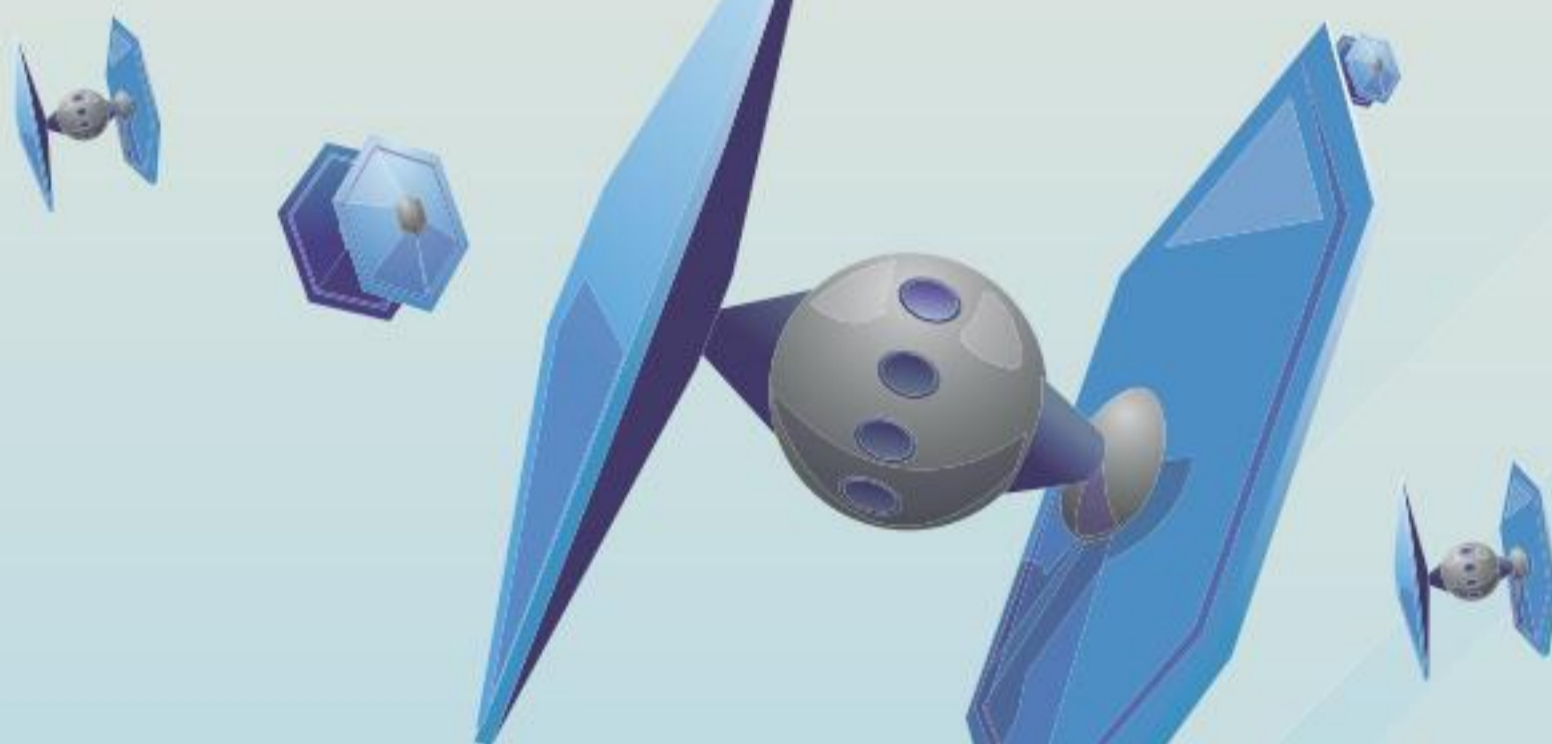
Стоимость полифонической мелодии или цветной картинки составляет **\$ 1,00** без учета налогов для абонентов Би Лайн GSM и МегаФон и **\$ 0,99** без учета налогов для абонентов МТС.

Для получения цветной картинки или полифонической мелодии отправьте SMS-сообщение с ее кодом на короткий номер **1406**.

Предварительно Вам нужно удостовериться, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план и на Вашем телефоне произведены необходимые настройки (инструкции по настройке WAP-доступа Вы можете получить в офисе Вашего оператора).

# ПОЛИФОНИЧЕСКИЕ МЕЛОДИИ, ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ И ЯВА-ИГРЫ

ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС, БИ ЛАЙН GSM И МЕГАФОН



РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ	ЗАРУБЕЖНЫЕ НОВЫЕ ХИТЫ
DJ MAX PROJECT Оле, Олимпиада / М.Короваев 75707291	Корни Ты узнаешь ее / И.Матвиенко 75703795	Red Hot Chili Peppers Scar Tissue 75704450	Britney Spears Toxic 75704314
Блестящие Апельсиновый рай / А.Грозный 75704630	Нарцисс Пьер Шоколадный заяц / М.Фадеев 75703793	Metallica The unforgiven 75701321	Britney Spears Born To Make You Happy 75704423
В.Меладзе и Виа Гра Притяжения больше нет / К.Меладзе 75704836	Пропаганда Супер-детка / Воронина В. 75704991	Kraftwerk Die roboter 75705326	Tema Star Wars 75705328
В.Меладзе и Виа Гра Океан и три реки / К.Меладзе 75704831	Пропаганда Quanto Costa (куплет) / Воронина В. 75705457	Kraftwerk Model (Das Modell) 75705325	Eminem Stan 75701311
Валерия Часыки / В. Дробыш 75705004	Пропаганда Quanto Costa (припев) / Воронина В. 75705453	<b>РУССКИЙ ПОП-РОК</b>	Guns'n'Roses November rain 75701315
Верка Сердючка Все будет хорошо / А. Данилко 75705105	Серёга Чёрный Бумер / С.Пархоменко 75706588	Земфира Небомореоблака / З.Рамазанова 75705104	Madonna American life 75705238
Верка Сердючка Гоп, гоп, а я танцую / А. Данилко 75704950	Сплин Романс / А. Васильев 75705288	Земфира Небо Лондона / З.Рамазанова 75704574	Madonna Hollywood 75704439
Глюк(с)за Глюкоза Nostra / М.Фадеев 75704468	Уматурман Ночной Дозор / В. Кристовский 75706436	Земфира Ромашки / З.Рамазанова 75705208	U96 Das Boot 75701340
Глюк(с)за Ненавижу / М.Фадеев 75704465	Уматурман Прасковья / В. Кристовский 75705460	Ленинград Бабаробот / С.Шнуров 75705388	Moby Bodyrock 75704442
Глюк(с)за Ой, ой / М.Фадеев 75705447	Уматурман Прасковья (припев) / В. Кристовский 75705463	Ленинград Все хорошо / С.Шнуров 75705397	Moby Natural blues 75704444
Глюк(с)за Ой, ой (припев) / М.Фадеев 75705450	Фабрика Лелик / И.Матвиенко 75704632	Ленинград Роботы ебоботы / С.Шнуров 75705403	No Doubt Don't speak 75701325
Глюк(с)за и Верка Сердючка Жениха хотела / М.Фадеев 75705103	Фабрика Море зовет / И.Матвиенко 75703772	Ленинград Менеджер / С.Шнуров 75703890	O-Zone (Haiducii) Dragostea Din Tea 75705227
Дискотека Авария Disco Superstar / А.Рыжов 75701277	<b>ЗАРУБЕЖНЫЕ ЗОЛОТЫЕ ХИТЫ</b>	С.Шнуров Мобильник (из к/ф "Бумер") / С.Шнуров 75703769	PanJabi Mundian To Bach Ke 75703775
Дискотека Авария Банда (припев) / А.Рыжов 75705315	Scorpions Still loving you 75703987	<b>РУССКИЙ РОК</b>	Pink God is a DJ 75703907
Звери Все, что касается / Р.Билык 75704989	Scorpions Wind of change 75703995	Кино Группа крови / В.Цой 75701285	Pink Trouble 75703910
И.Дубцова Я за ним / И.Дубцова 75705220	Scorpions You and I 75703998	Кино Звезда по имени солнце / В.Цой 75701286	Rammstein Du hast 75701330
Ираклий Пирцхалава Лондон - Париж / М.Фадеев 75705073	Red Hot Chili Peppers Californication 75701331	Крематорий Маленькая девочка / А.Григорян 75704615	Scooter Fuck The Millennium 75701336
Корни Плакала берега / И.Матвиенко 75704154	Red Hot Chili Peppers Universally Speaking 75704451	Вячеслав Бутусов Девушка по городу идет / В.Бутусов 75705076	Shaggy Boombastic 75705423

Загрузку цветных картинок поддерживает:

Alcatel OT935, LG G5400, G5500, G7030, G7100, G8000, Motorola A780, A835, Accompl 389c, E365, T725, V300, V500, V525, V900, NEC e530, Nokia 3100, 3300, 3510, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7250x, 7650, Panasonic GD67, GD67, Samsung D100, D700, E100, E105, E400, E700, E715, S100, S200, T200, T400, T500, V200, V205, V206, X400, X427, Sendo M550, Sharp GX1, Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55, SX1, U10, SonyEricsson T610, T630, Z200.

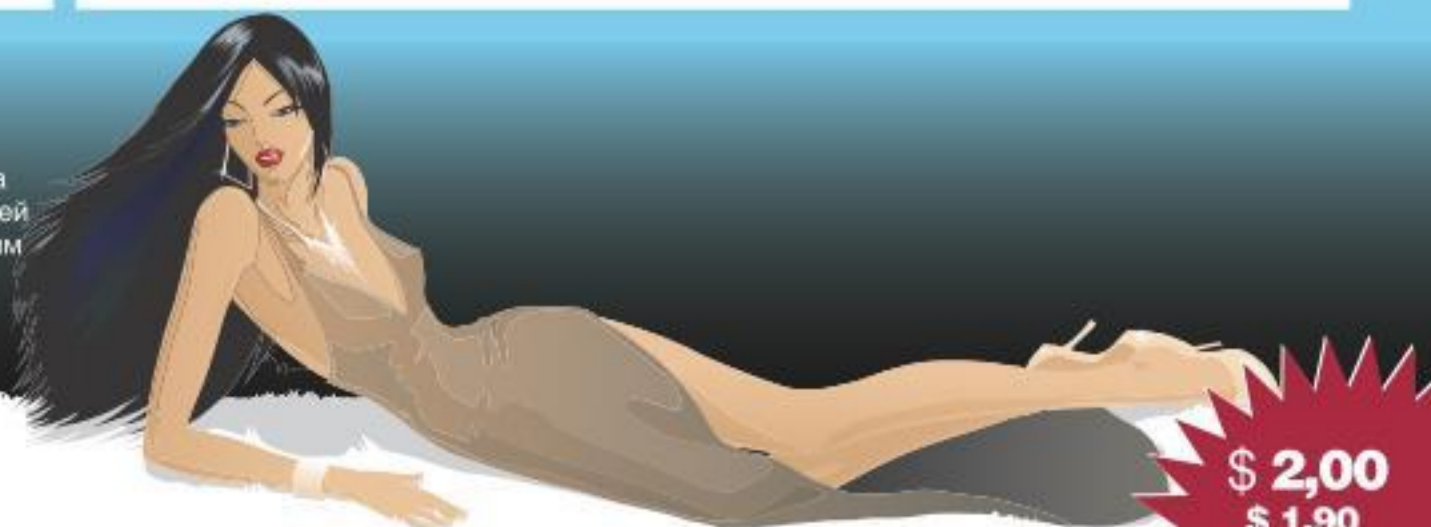
Загрузку полифонических мелодий поддерживает:

LG G7100, G8000, W7020, Motorola A780, A835, Accompl 389c, C336, C350, E365, T725, V300, V400, V500, V525, V900, NEC e530, Nokia 3300, 3510, 3510i, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7250x, 7650, Panasonic GD67, GD67, Samsung D100, D700, E100, E105, E400, E700, E715, S100, S200, V200, V205, V206, X400, X427, Sharp GX1, Siemens A52, A55, C55, C60, CL50, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SX1, U10, SonyEricsson T610, T630.

## BRICKS-N-BABES

Разбейте кирпичную стену с помощью ракетки и мяча, чтобы увидеть девушку, спрятанную за стеной. Помогут быстрее справиться с задачей предметы, падающие при разрушении кирпичей. Когда Вы ловите предмет со стены, у ракетки появляются новые полезные свойства. С каждым следующим уровнем от вас будут спрятаны всё более увлекательные картинки.

Для того, чтобы скачать игру отшли код для твоего телефона на короткий номер **1407**.



**\$ 2,00**  
**\$ 1,90**  
для абонентов МТС

SonyEricsson T610, T630, Z600 - 5700845, Motorola C370, C450, C550 - 5700830, Motorola C650 - 5700831, Motorola T720, T720i, T722, T722i - 5700832, Motorola V300, V500, V900 - 5700833, Nokia 3510i, 8910i - 5700834, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i - 5700835, Nokia 3650, 7650, NGage - 5700837, Samsung C100, S300 - 5700838, Samsung E700, E710, P400, S100, X400 - 5700839, Samsung X100, X600 - 5700840, Samsung X450 - 5700841, Siemens C60, M55, MC60 - 5700842, Siemens S55, SL55 - 5700843, Siemens SX1 - 5700844, LG G5310, G5400, G5500, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100 - 5700861



# ТЕСТ НОМЕР 50 ХОЛОДНАЯ ОСЕНЬ

Лето безапелляционно хлопнуло дверью, давая понять, что до следующего года тепла больше не будет. Но если для обычных людей осень — это слякоть и дожди, то для нас, геймеров, это время напряженной работы, ведь именно на этот период приходится основной вал релизов. Ну а если вы уже ознакомились со всеми основными играми последних месяцев, то теперь самое время проверить, насколько внимательно вы в них играли.

## УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на [test@igromania.ru](mailto:test@igromania.ru) либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

## БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1 Покойная 3DO выпустила такое количество игр со словами "Army Men" в названии, что вспомнить их все, наверное, под силу только самым отъявленным эрудитам. Так какой по счету является Army Men: Sarge's War (выпущенная уже Global Star Software)? Обратите внимание, что учитываются только версии для PC.

- А. Третьей.
- Б. Четвертой.
- В. Пятой.
- Г. Девятой.
- Д. Сто пятидесятой.

2 В недавней игре **Spider-Man 2: The Game** у главного героя есть целый

ряд специальных "паучьих" способностей: Он умеет...

- А. ...ловить вражин в искусно установленные сети.
- Б. ...отбирать у противников оружие при помощи паутины.
- В. ...приклеивать паутину к различным объектам и, уцепившись за нее, добираться до нужного места.
- Г. ...стрелять паутиной во врагов.
- Д. ...ползать по стенам.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Во всех частях "Братьев Пилотов" есть упоминания о газете, издаваемой в городе, где живут главные герои. А называется эта газета...

- А. Вестник Бердичева.
- Б. Позавчерашний Бердичев.
- В. Вечерний Бердичев.
- Г. Бердичев Таймс.
- Д. Эротикон.

4 Авторами заглавной композиции для DOOM 3 являются...

- А. Трент Резнор и Крис Вренна.
- Б. Клинт Уолш и Крис Вренна.
- В. Билл Браун и Фрэнк Клепаки.
- Г. Гарри Грегсон-Уильямс и Крис Вренна.
- Д. Томми Талларико и Трент Резнор.

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5 26 июня этого года в игре **Joint Operations: Typhoon Rising** был установлен абсолютный мировой рекорд. В тот день на одном из серверов этой игры рублилось одновременно аж 160 человек.

- А. Споры нет!
- Б. Звучит неправдоподобно.

## LET'S ROCK!



Первый победитель октябрьского теста получит роскошный MP3-плеер **IROCK! 860** (поддержка MP3 и WMA, FM-тюнер, объем памяти — 256 Мбайт). Двое других счастливых станут обладателями водонепроницаемых ударопрочных фонариков **D-Pro P953**. Все призы предоставлены нам компанией **Digital Direction Electronics** ([www.dpro.ru](http://www.dpro.ru)).

6 Игра **Alias** сделана по мотивам одноименного сериала, впервые показанного на канале ABC.

- А. Именно так.
- Б. Неправда ваша.

## ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 Из четырех человек, обеспечивших успех оригинального DOOM, в id остался только один — Джон Кармак. Остальные разбрелись по другим компаниям: Джон Ромеро и Том Холл, не сумевшие удержать на плаву свою студию Ion Storm Dallas (А), подались в Midway (Б), а Америкэн Макги, поработав некоторое время в Rogue Entertainment (В), основал собственную студию Carbon6 и теперь разрабатывает инновационную игру American McGee's Oz (Г), параллельно участвуя в проекте Scrapland (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик** ([Evil\\_Maniac@igromania.ru](mailto:Evil_Maniac@igromania.ru)). Над душой у него стоял **Варнаровский Игорь**.



# СКРИНТУРС НОМЕР 10 ОКТЯБРЬ

Ну что ж, в нашем "Скринтурсе" ничего не меняется: угадывайте девять картинок, получайте наши призы! В качестве призов у нас на этот раз пять DVD-боксов с экшеном **"Soldner: Бойцы спецназа"**, предоставленных компанией "Руссобит-М".

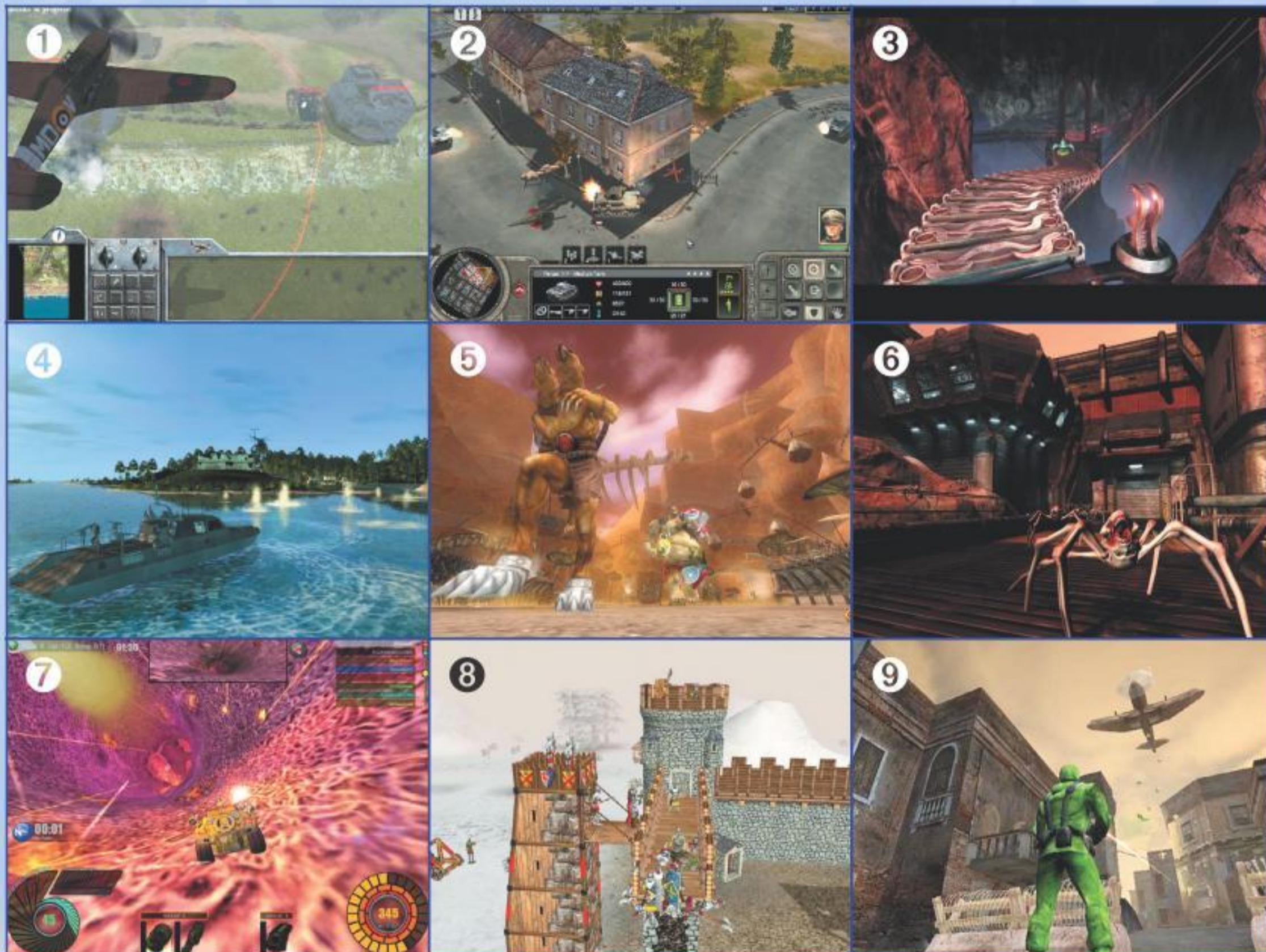
Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. От-



веты высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик [screenturs@igromania.ru](mailto:screenturs@igromania.ru) либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса": **Добрый Мальчик** ([Evil\\_Maniac@igromania.ru](mailto:Evil_Maniac@igromania.ru)). Под пристальным взглядом **Варнавовского Игоря**.





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ  
КОНКУРСОВ ЗА №8 / 2004



**Скринтурс №8. Август**

Августовский "Скринтурс" практически ни у кого не вызвал затруднений — подавляющее большинство ответов были правильными. Ошибки делали лишь на седьмой (вместо Marine Sharpshooter 2

указывали то Joint Operations, то Battlefield: Vietnam) и на восьмой картинках (Mob Enforcer путали с Contract J.A.C.K.).

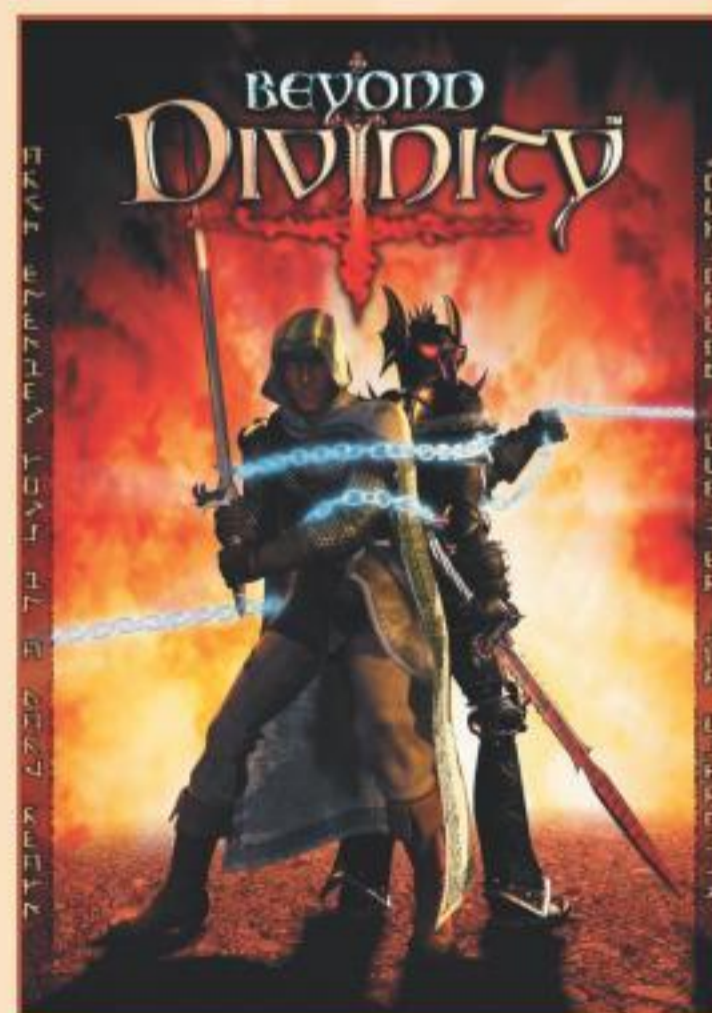
**Правильные ответы**

1. Soldner: Бойцы спецназа
2. Крылатая мясорубка 2
3. Kreed: Битва за Савитар
4. Spider-Man 2: The Game
5. The Suffering
6. Mashed: Вдребезги
7. Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare
8. Mob Enforcer
9. Провинциальный игрок 2

**Победители**

1. Александр "DreymanD" Петров (cheboksarytraktor@rambler.ru)
2. Саркмсов (sarkhome@infoline.su)
3. Григонис Эдуард aka Smith (г. Москва)
4. Виктор Кислый (г. Магнитогорск)
5. Денис Гусев (г. Алматы)

Пятеро победителей получают DVD-боксы с RPG "Beyond Divinity: Оковы судьбы", любезно предоставленные нам компанией "Бука".



**Тест №48. Горячее лето**

Как мы и предполагали, большинство из вас срезались на последнем вопросе. Друзья, запомните, "В тылу врага" — не отечественная, а украинская стратегия! Столь же часто делали ошибки и на пятом

вопросе, посвященном, между прочим, все той же “В тылу врага”. Чаще всего, как ни странно, в качестве ответа указывали вариант “Д” (“...продать ее исламским террористам”)...

### Правильные ответы

1. Г. (...срезать у прохожих кошельки остро заточенной монетой)
2. Г. (...видеопиратством)
3. В. (...спасти тем самым мирное население острова Манхеттен)
4. Б. (...Бориса Березовского)
5. А. (...Именно так)
6. Б. (...Звучит неправдоподобно)
7. А. (...в отечественной стратегии “В тылу врага”)

### Победитель

Победитель нашего теста, Наиль Вазыхов из Казани, получает отличный приз — современную материнскую плату ASRock P4i45GV, незаменимую вещь в домашнем хозяйстве любого геймера!



## УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах “Тест” и “Скринтурс” вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, “Тест” выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). “Скринтурс”: 1 — Spider-Woman: The Shame; 2 — Aura: Fate of Army Men; 3 — The Political Machine: Donkeys vs Elephants.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, “Игромания”. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для “Теста”,  
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для “Скринтурса”.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в “Игромании” №10, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в “Игромании” №12.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому жур-

нал “принадлежит”. То есть ответы на октябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.11.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах “Тест” и “Скринтурс” победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА “ИГРОМАНИЯ”

### ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

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](http://www.igromania.ru) в разделе “Онлайн-магазин”.

Life's Good



**LG**

**FLATRON™**  
freedom of mind




**FLATRON F700P**

**Абсолютно плоский экран**  
**Размер точки 0,24 мм**  
**Частота развертки 95 кГц**  
**Экранное разрешение 1600x1200**  
**USB-интерфейс**



**Dina Victoria**  
(095) 688-61-17, 688-27-65  
[WWW.DVCOMP.RU](http://WWW.DVCOMP.RU)

**Москва:** АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

# max select

# НОУТБУКИ

## Работа. Игры. Общение. И все это без проводов.

Даже в дороге ноутбуки MaxSelect на базе технологии Intel® Centrino™ для мобильных ПК предоставляют Вам максимум удобства для работы и развлечений.



### TravelBook TZ

Для тех, кто много времени проводит в дороге  
Маленький и легкий (всего 1.3 кг) ноутбук  
с процессором Intel® Pentium® M 1300MHz.  
Время автономной работы 3-4 часа.  
При использовании дополнительной батареи — 7-8 часов  
Полный рабочий день без проводов!



### Optima E420

Оптимальное сочетание цены и функциональности!  
Разрешение дисплея 1400x1050 точек — на 87% больше информации,  
чем при разрешении 1024x768. При этом вес всего 2.2кг.  
Никогда ранее мобильность не была такой доступной — впервые  
цена ноутбука на платформе Intel® Centrino™ менее \$1000

[www.maxselect.ru](http://www.maxselect.ru)

