КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

МЕГА ПОСТЕРЫ
- JAGGED ALLIANCE 3D
- LADA RACING CLUB

4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

CD DVD №1 В МИРЕ

WWW.IGROMANIA.RU

АПРЕЛЬ
№ 04
2005
[91]

ИГРОМАНИЯ

ВИДЕООБЗОРЫ

REPUBLIC COMMANDO
BROTHERS IN ARMS
SECOND SIGHT И ДРУГИЕ!

224 страницы

свыше 8ГБ ДВУХСЛОЙНЫЙ DVD

ВЕРДИКТ

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

THE FALL: ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА

FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

PLAYBOY: THE MANSION

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EX MACHINA

JAGGED ALLIANCE 3D

часть тиража С 2 CD а часть – с двухслойным DVD

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

ИГРЫ ПО РОМАНАМ СТРУГАЦКИХ

ОТЕЛЬ "У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА"

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

НА CD И DVD
ВИДЕОМАНИЯ
НОВЫЙ СЕЗОН

свыше 350 ИГР
В НОМЕРЕ, НА CD и DVD

ОБЛОЖКА: ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

НА CD/DVD

ROME: TOTAL WAR - ROME: TOTAL REALISM
CD+DVD ИСТОРИЧЕСКИ ДОСТОВЕРНЫЙ РИМ

KOTOR - REIGN OF THE SITH
CD+DVD ТЕМНАЯ СТОРОНА СИЛЫ

DUNGEON SIEGE: ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ
DVD "АЛЛОДЫ" ВОЗВРАЩАЮТСЯ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ОБЗОР ПРОГРАММ-РОЗЫГРЫШЕЙ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЕЙШИХ ВИДЕОКАРТ

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ВИДЕОМАНИЯ ▸ ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА COLD FEAR, СОЗДАНИЕ PARKAN 2, ВИДЕОНОВОСТИ • **ИГРОСТРОЙ** ▸ НОВОЕ ОРУЖИЕ В THE CHRONICLES OF RIDDICK • СОЗДАНИЕ КВЕСТОВ ДЛЯ "КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ 2" • **ИНТЕРНЕТ** ▸ ЖИВОЙ ЖУРНАЛ • **ИГРА В ОНЛАЙНЕ** ▸ GUILD WARS, SOCIOLONTRON
HALF-LIFE 2 • MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT • MORTYR 2 • NEED FOR SPEED UNDERFROUND 2 • PAINKILLER: БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА • SID MEIER'S PIRATES PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN • ZOO TYCOON II • АЛЕКСАНДР

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

Приобретите ULTRA TehnoEdge High Torque на базе процессора Intel Pentium 4 с технологией HT. Избежав возрастающих расходов на техническую поддержку старых ПК,Вы можете повысить продуктивность работы Вашей компании.

Доставка

Продажа в кредит

Оплата в рублях РФ, долларах США и евро

Сборка компьютеров на заказ

Программа поощрения постоянных клиентов:
www.club.ultracomp.ru

Более 12000 наименований на складе компьютеров,комплектующих, ноутбуков, оргтехники, аудио-,видеотехники, Hi-Fi и компонентов, мобильных телефонов, аксессуаров.

Москва www.ultracomp.ru
(095) 775 7566
м.Отрадное, Юрловский проезд, д.13
м.Коломенская, ул.Коломенская, д.17
С.-Петербург www.spb.ultracomp.ru
(812) 336 3777
м.Кировский завод,
ул.Возрождения, д.20А
Итернет магазины:
www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru
Для диллеров:
www.dealers.ultracomp.ru
dealers@ultracomp.ru

ULTRA COMPUTERS

Intel,логотип Intel, Intel Inside,логотип Intel Inside,Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon,Intel SpeedStep,Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

www.asusnb.ru

ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

Весь Мир у Вас в **Кармане**

Первый КПК со Встроенной 1.3-Мегапиксельной Цифровой Камерой

Пора забыть
о ноутбуке,
цифровой камере,
MP3 плеере
и диктофоне ····
ASUS MYPAL A730
заменит все это.

MYPAL Pocket PC
A730
Первый КПК со Встроенной
1.3-Мегапиксельной Цифровой Камерой

1 Встроенная цифровая камера с разрешением 1.3 мегапикселя
- Первая встроенная камера с разрешением 1.3 мегапикселя с функциями видеокамеры!
- Трансфлективный TFT ЖК-дисплей 3.7" в качестве видоискателя - гораздо больше, чем у любой камеры

2 Большой VGA-дисплей с высоким разрешением
- VGA-дисплей 3.7" с разрешением 640x480 прекрасно подходит для работы с графическими и видео-приложениями
- Функция разворота экрана на 90° позволяет более комфортно работать с документами и в Интернете

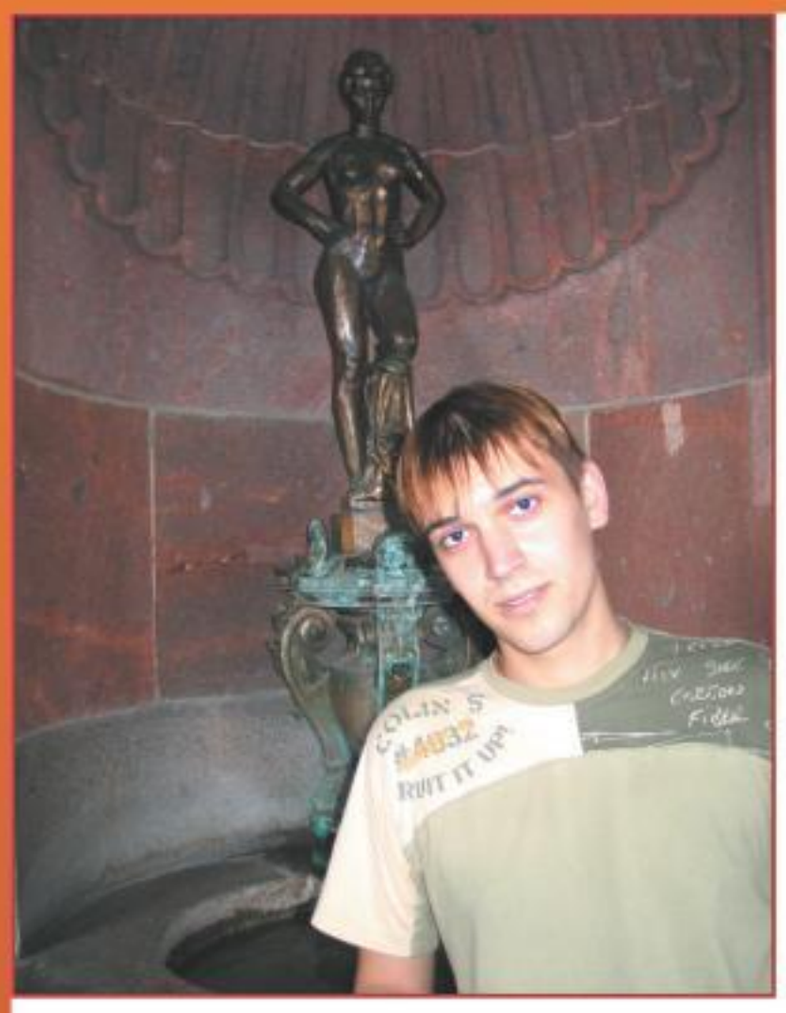
3 Производительность и возможности расширения
- модель оснащена новейшим процессором Intel® PXA270
- поддержка технологии Bluetooth, USB и слот расширения CF/SDIO

Гарантия 1 год
Служба технической поддержки asus@rrc.ru

RRC Тел: (095) 956-1717, 133-5320; Факс: (095) 133-5230; Web: www.rrc.ru

ИГРОМАНИЯ

№04 (91) 2005



Всем привет!

Спешу доложить, друзья, что наш паровоз по имени «Игромания» по-прежнему вперед летит и даже не думает останавливаться. 8,5-гигабайтный двухслойный DVD, которым, начиная с предыдущего номера, комплектуется солидная часть тиража журнала, это всего лишь один из этапов очень большого пути. Мы продолжаем интенсивно осваивать двухслойную целину, и уже с этого дня с DVD произошли серьезные изменения. Например, наша орденоносная «Видеомания» (которой, кстати говоря, в этом месяце исполняется ровно год) сделала существенный шаг... хотя какой там шаг — настоящий скачок вперед. Отныне это не просто раздел на диске, а *отдельный полномасштабный проект* в рамках всея «Игромании». В честь такого события главный видеоман планеты Антон Логвинов (перед чьим гением давно трепещут Оливер Стоун, Джордж Лукас и даже Рената Литвинова) заготовил для вас множество крайне приятных сюрпризов. А ведь дальше — будет только больше, так что — следите за развитием событий.

Меж тем — не диском единым, друзья. Семь дней в неделю и двадцать четыре часа в сутки мы не прекращаем совершенствовать и сам журнал. Надеюсь, в этом номере вас приятно удивит рубрика «В центре внимания». Начиная с сегодняшнего дня «В центре» мы будем максимально детально и подробно (чего мы чисто физически не могли делать раньше в рамках обычных статей из серии «Будем ждать?») рассказывать вам о самых интересных играх, которые еще только находятся в разработке. Открывает нынешний «Центр» массивный материал о двух готовящихся проектах по мотивам романов братьев Стругацких: о квесте «Отель «У погибшего альпиниста» и о планетарного масштаба RPG — «Трудно быть богом».

Из других изменений: уже с этой «Мании» мы начинаем серьезно преобразовывать многие старые, но тем не менее заслуженные разделы. Изменения уже коснулись «Киберспорта» и «Deathmatch'a» — которые в самом скором времени более чем существенно преобразятся. Также в ближайших номерах основательно улучшится весь блок статей R&S (надеюсь, повышенный уровень эксклюзивности тамошних материалов заметен уже сегодня). И, наконец, следующие пару месяцев мы проведем в подготовке еще одного, массивного и принципиально нового игрового раздела. В общем — оставайтесь на нашей волне.

Теперь о делах текущих. За прошедший месяц вышло несколько игр, на которые совершенно однозначно стоит обратить свое внимание. В первую очередь стоит сказать о продолжении одной из лучших RPG всех времен и народов — Star Wars: Knights of the Old Republic II. Несмотря на практически сиамскую схожесть с первой частью, сиквел Knights of the Old Republic ловко перехватил переходящее знамя самой любимой ролевой игры всей редакции и украл по несколько суток из жизни каждого из нас. Практически ноздря в ноздрю со Star Wars в этом месяце идет и долгожданный The Fall (который стараниями русских издателей наконец-то добрел и до нашей страны). Идейный наследник великого и ужасного Fallout оказался на удивление хорош, так что всем любителям постапокалиптических RPG — наши самые настоятельные рекомендации.

Также из заметных явлений месяца: выход Playboy: The Mansion — игры о невыносимой легкости бытия медиа-магнатов; а также задорной трэш-стратегии Freedom Force vs. The 3rd Reich, в которой супермены всех цветов и калибров храбро предотвращают угрозу мирового фашизма и раскрывают коварные заговоры агентов Сил Зла. Увлекает весь этот балаган — страсть как сильно.

Наконец, последнее. Друзья, этот номер «Игромании» выходит в апреле месяце, в самом начале которого все сознательное человечество празднует международный день всеобщего хорошего настроения. Или попросту — *первое апреля*. Так что не удивляйтесь, если вдруг обнаружите на страницах этого номера что-нибудь странное, необычное, сверхъестественное, короче говоря — что-нибудь натурально первоапрельское.

Не удивляйтесь, а лучше срочно пишите нам о своих удивительных находках (по какому адресу — обязательно см. в разделе «Почта»). Ну а самых находчивых мы потом обязательно наградим чем-нибудь ценным, абсолютно уникальным и стопроцентно первоапрельским, в общем — дерзайте.

Ну а на сегодня это все. До встречи в мае!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренков, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев

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

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс **(095) 730-4014**
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru)
Дмитрий Емельянов (emelya@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 UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.

Тираж 154,150.

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.

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

Ты знаешь, что случилось.

Мор

УТОПИЯ

Ice-Pick Lodge
разработка игр

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

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 06-13
Новостной меридиан 06
Даты выхода игр 12

CD-МАНИЯ 14-27
Игровая зона * Демоблок * Патчи и трейнеры * Разделы на CD и DVD * Драйвера * Всякое разное

ВИДЕОМАНИЯ 28-29
Ежемесячный выпуск игрового видео от «Игромании» 28

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 30-35
Ex Machine 30
Jagged Alliance 3D 34

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 36-49
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД 36-39
1944: Battle of the Bulge * Daemonica 36
Heavyweight Thunder 37
The Godfather * Завтра война 38
Сматывай удочки 39
Антикиллер * Бой с тенью 40
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ? 42-49
Star Wars: Empire at War 42
Empire Earth II 44
Creature Conflict: The Clan Wars 46
Psychonauts 48

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 50-55
Splinter Cell: Chaos Theory 50
Lada Racing Club 54

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 56-62
Отель «У погибшего альпиниста» 56
Трудно быть богом 58

R&S: ВЕРДИКТ 64-92
Рейтинговая система «R&S: Вердикт» 64
Спартак. Футбольный менеджер 65
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 66
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ! 68-92
Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords 68
The Fall: Последние дни мира 72
Freedom Force vs The 3rd Reich 74
Playboy: The Mansion 76
Colin McRae Rally 2005 78
Forgotten Realms: Demon Stone 80
House of the Dead III 82
Robots 84
TMNT Mutant Melee 86
Football Manager 2005 88
S.C.S. — Dangerous Waters 90
Карибский кризис 92

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 94-96
Круглые сутки “Игромания” отвечает на любые ваши вопросы по играм 94

ИГРА МЕСЯЦА 98-100
Итоги голосования за период с апреля 2004 по февраль 2005 98
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор 99
“Игромания” рекомендует 100

GAME OVER? 102
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 102

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 104-131
Железные новости 104
Теория
Blu-Ray против HD-DVD 106
Тестирование
Тестирование девяти middle-end и high-end видеокарт под PCI Express 108
Обзор системных плат на чипсете i925XE и Pentium 4 Extreme Edition 112
Обзор звуковой карты Creative Audigy 4 Pro 116
Антикварная лавка
История компании Apple — часть 2 118
Железные новинки
Горячие новинки отечественного железного рынка 120
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 124
Новая линейка от...
Canon 126
Компьютер в сборке
Игровая станция Wiener Energy A от компании «РиК» 128
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 130

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 132-133
“Железные” ответы на “железные” вопросы 132

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 134-143
Софт-экспресс 134
Теория 136
Незаменимые программы, о которых вы ничего не знали 136
Практика 138-140
Обзор программ-розыгрышей 138
Софтверный набор 142-143
Свежатина! 142
Полезный софт 143

АНТИХАКЕР 144-145
Инкогнито онлайн 144

ИНТЕРНЕТ 146-167
Новости интернета 146
Интернет-мошенничество как оно есть 148

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

.kkrieger 94
18 стальных колес: Пыль дорог 16
1944: Battle of the Bulge 36
6GUN 09
AirStrike II Gulf War 16
Alien Legion 15
Amen: The Awakening 15
America 2 15
Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura 07
Arcturus 15
Area 51 06
Battlefield Vietnam 21
Blood 15
Blood 2 15
BloodLine: Линия крови 24
Call of Duty 10
Call of Duty: United Offensive 23
Civilization III: Conquests 22
Codename: Panzers — Phase Two 08
Colin McRae Rally 2005 78
Command & Conquer: Generals — Zero Hour 17
Command & Conquer: Renegade 2 15
Commando 102
Counter-Strike: Source 23
Creature Conflict: The Clan Wars 46
Crime Life: Gang Wars 10
Crusader: No Remorse 102
Daemonica 36
Delta Force: Nex Gen 10
DOOM 3 16
Duke Nukem Forever 96
Dune Generations 15
Dungeon Siege 20, 24
Empire Earth II 24, 44
Empire Earth II 44
Ex Machina 30
Excalibur 15
Far Cry 15, 17, 194
Fear & Respect 06
Femme Fatale 94
FIFA Soccer 2005 18
FlatOut 16
Football Manager 2005 88
Forgotten Realms: Demon Stone 80
Freedom Force vs The 3rd Reich ...24, 74, 192
Gauntlet: Seven Sorrows 06
Grand Theft Auto: San Andreas 10
Grand Theft Auto: Vice City 21
Guild Wars 162
Half-Life 2 .....21, 26, 94, 172, 174, 194
Heavyweight Thunder 37
Heroes of Might & Magic 3,5: Во имя богов 19
Heroes of Might and Magic IV 20
Hexen: Beyond Heretic 15
House of the Dead III 82
Inflator 16
Jagged Alliance 3D 34, 218
Joint Operations: Typhoon Rising 23
Kid Mystic 16
King of the Ball 16, 54
Lada Racing Club 54
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 195
Mafia: The City of Lost Heaven 18
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim 102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 17
Medal of Honor Pacific Assault 17, 26
Metal Combat 13
Mordor Mountain 16
Mortyr 2 26
Need for Speed Underground 2 .....22, 26
Neverwinter Nights 18
Operation Flashpoint 18
Outlaws 15
Painkiller: Битва за пределами ада ...26, 194
Playboy: The Mansion 76, 195
Prince of Persia: Warrior Within 26, 193
Psychonauts 48
Quake II 15
Quake III Arena 23
Redneck Rampage 15
Richard Burns Rally 16
Rise & Fall: Civilizations at War 08
Rise of Nations: Thrones and Patriots 19

Rise of the Triad 15
Robots 84
Rome: Total War 18
S.C.S. — Dangerous Waters 90
Save the Ring 16
Scrapland 192
Sea Volves 15
Sid Meier's Pirates! 26, 195
Sin 2 15
Sociolotron 160
Spellforce: The Order of Dawn 16
Splinter Cell: Chaos Theory 24, 50
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy 23
Star Wars: Empire at War 42
Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords ...68, 192, 217
Star Wars: Knights of the Old Republic 20
Star Wars: Obi-Wan 15
Starcraft: Ghost 96
Stellar 7 102
Still Life 24
Sudden Strike: Битва за ресурсы 192
SWAT 4 26
Terminator 3: Rise of the Machines 15
Terminator: Future Shock 15
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay 170, 192
The Elder Scrolls III: Morrowind 22
The Fall: Последние дни мира 72
The Godfather 38
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 16
The Matrix: Path of Neo 06
The Sims 2 17
The Sims 2: Nightlife 08
The Temple of Elemental Evil 07
TMNT Mutant Melee 86, 192
Unreal Tournament 2004 .....15, 22
Vampire: The Masquerade — Bloodlines 07
Warcraft III 20
Warhammer 40000: Dawn of War 19, 194
Witchaven 15
Wolfschanze 1944 07
Xeno Assault II 16
Zoo Tycoon II 26
Zzed 16
Антикиллер 26
АЛЬФА Антитеррор 16
Антикиллер 40
Бой с тенью 40
Братки 06
Блицкриг 23
Власть Закона 16
Завтра война 38
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе 19
Карибский кризис 16, 92
Космические Рейнджеры 2 176
Космическая одиссея 16
Красная акула 194
Магия войны: Знамена тьмы 16
Меркурий-8 192
Механоиды 16
Отель «У погибшего альпиниста» 56
Перл-Харбор 16
Противостояние IV 21
Серп и молот 10
Спартак. Футбольный менеджер 65
Сматывай удочки 39
Трудно быть богом 58
Ферма Джо 16
Чистильщик 16

Мобильные игры
Black Hole 168
Buffy — The Vampire Slayer 168
Coffee Princess 169
Empire Counterattack 169
Playman Winter Games 169
Real Tournament 169

Внекомпьютерные игры
AD&D Forgotten Realms 202
d20 system 202
Dungeons & Dragons 200, 202
Magic The Gathering 200, 202
Sid Meier's Civilization 202
Warcraft Boardgame 202
Берсерк 200

Живой журнал 150
Интересное в Сети 156

ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ 158-167
Новости онлайновых игр 158
Ждем: Sociolotron 160
Ждем: Guild Wars 162
Аналитика: Как играть по модему 164

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ 168-169
Мобильные новости * Мобильные утилиты 168
Мобильные игры 169

ИГРОСТРОЙ 174-191

ВСКРЫТИЕ 170-172
Новый арсенал товарища Риддика 170
NPC и транспорт Half-Life 172

МАСТЕРСКАЯ 174-184
Редактор Half-Life 2, часть 3 174
Создание квестов для «Космических Рейнджеров 2» 176
Игровое редактирование 180
Как принимают на работу в игровую компанию 182

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРОСТРОЙ 186-187
Горячие ответы на любые "игростроевские" вопросы 186

САМОПАЛ 188-191
Сравнение лучших программ трехмерной графики 188

КОДЕКС 192-195
Стандартные коды 192
Easter Eggs 193

КИБЕРСПОРТ 196-199
Вести с полей 196
Обзор программ для просмотра демок 198

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 200-202
Новости внекомпьютерных игр 200
Sid Meier's Civilization. Русское издание 202

ИГРОВОЕ КИНО 204-206
Создание домашней студии звукозаписи 204

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 208-214
Старпом, Света, Коля, Огнетушитель Порошковый ОПЗ(з) и крабы по двадцать рублей – в новом выпуске нашей «Почты»! 210

ЮМОР 216, 219
Рассказ "Спамфлет» 216, 219

КАЛЕНДАРЬ 217-218
Star Wars: Knights of the Old Republic II 217
Jagged Alliance 3D 218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 220-222
Тест №57 220
Скринтурс №04. Апрель* Подведение итогов за №02/2005 221
Участие в конкурсах 222

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Jagged Alliance 3D
Lada Racing Club

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
The Stolen
Mercenaries
Brothers in Arms
World of Warcraft

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

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

В номере:
1C 53, 63, 67, 71, 85, 87, 91, 93, 95, 97, 173, 181
ASRock 113
Asus 01
Boston PC 105, 111
Cafemax 25
Digitex 59
Foxconn 129
GSC Game World 41
Icompex 213
Kingmax 121
KOSS 23
Leadtek 117
Lite-Project 21
Nescafe-IMAX 224
Nikita 197
Oklick 109
Playmobile 207
Powercom 65
Ru Center 69
Samsung 127
Solvo International 137, 203
USN Computers 115
Zenon N.S.P. 155
Акелла 07, 09, 11, 13, 31, 37, 39
Бука 03, 33, 61
Геймтехнолоджи 51
Гран При 185
Игроград 135
Информ-Мобил 201
Мир Фэнтези 211
Новый Диск 19, 83, 103, 159, 179
Руссобит-М 89, 101, 141, 167
ТехноМир 215
Ф-Центр 123
Элвис-Телеком 147
Яндекс 223

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
игры слухи индустрия россия и снг интересности слухи

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Бойся и уважай!

АНОНСЫ

Жил-был на свете парнишка по прозвищу Голди. Как и любой законопослушный уголовничек, он отсидел в тюряге полагающийся срок, а потом, аккурат к началу сюжета игры **Fear & Respect,** вышел на свободу и направился в Южный Централ, к своей банде. Что дальше? А дальше у нас по плану ураганный экшен в негритянском районе. Сюжет нелинеен: только от действий игрока будет зависеть то, как станут относиться к Голди многочисленные группировки.

За сценарий игры отвечает сам **Джон Синглтон**, автор таких известных кинолент, как «Двойной форсаж», «Шафт» и «Парни южного централа». В роли Голди выступит **Снуп Догг —** человек, съевший не одного пуделя-гриль на игре таких персонажей.

Разработку Fear & Respect ведет студия **Edge of Reality**, а издателем является **Midway Games**. Выход Голди из тюрьмы запланирован на конец года. ◗

Будете знать, как обижать императора!

АНОНСЫ

Давным-давно в далеком фэнтезийном мире собрались четыре героя и решили убить императора. Последний, однако, обладал невиданным могуществом, и поэтому ему не составило труда изловить наглецов да приколотить их к огромному дереву. Живьем. На очень много лет. Потом наши герои все-таки освободились и, ознакомившись с изменившейся геополитической ситуацией, поняли: императора надо не мочить, а лечить. От страшного помутнения рассудка, случившегося после того, как дяденька грохнул свою супругу...

Такую вот маразматическую завязку сюжета выдумали сценаристы для ролевой игры **Gauntlet: Seven Sorrows**. К счастью, с остальным у проекта полный порядок. Игровой процесс обещает быть простым, но захватывающим: носимся по уровням, батальонами изводим врагов, собираем предметы и потихонечку прокачиваемся. Вдобавок к этому прилагается оригинальная боевая система, многопользовательский режим на четыре человека и симпатичная, хоть и без изысков, графика.

Также следует отметить, что в работе над игрой принимает активное участие одна из легенд игровой индустрии — всем нам хорошо известный **Джон Ромеро**. Сможет ли он сделать из Gauntlet: Seven Sorrows настоящую конфетку, мы узнаем уже в конце этого года. ◗

Братки, не стреляйте друг друга

АНОНСЫ

Ну, граждане безработные спортсмены?! Пятки вместе, носки врозь, пальцы распальцевать! Это чо за прикид такой? Руба-ашка и брю-юки? В фила-армонию собрался? Сменить на пиджак «Ху Гоу Босс» и штаны «Ад и Дас»! И всех остальных это тоже касается — теперь надо одеваться прилично! Почему? Да потому что мы банда! И мы — главные герои суперигры «**Братки**», которую делает «вэзэлабская» группировка. Крышуют их, кстати, авторитетные москали из **Game Factory Interactive**. Так что все заметано, мужики! Ближе к лету этого года нас ждет увлекательная поездка в ближайший райцентр. В этом раю земном позволяется все: брать «дань» с рынков, ездить на стрелки, разводить барыг и палить из всех стволов! Враги? Ерунда: ментов — купим, конкурентов — подвинем в могилу! Беда у нас, собственно, одна: нет настоящего бригадира, способного встать во главе банды. Впрочем, может, им станет тот, кто читает эти строки? ◗

Инопланетяне отправляются на PC

АНОНСЫ

В Неваде упала летающая тарелка. Вот, вроде, живешь, не мешаешь никому, а потом — плюмс! — и с неба прямо в невадский чернозем грохается посудина, битком набитая зелеными человечками. Зачем, спрашивается, упали? Оказывается, сотрудники **Midway Studios Austin** попросили. Им, видишь ли, игру **Area 51** делать надо. А в ней на месте упавшей тарелки построят базу, на которую навезут ученых с охранниками. Через некоторое время к ним, разумеется, присоединятся вирус, способный одним махом уничтожить все человечество, и инопланетяне, поналезшие из своего межпланетного корыта. Скрепя сердце, руководство базы решит устроить карантин и закупорит все входы и выходы. Играть мы будем за специалиста по всякой вирусной заразе, который пробернется в место катастрофы, все вынюхает, всех вылечит, да еще и мир заодно спасет.

Ну, а теперь новость месяца: насладиться этой замечательной историей смогут и обладатели PC. Да, друзья, да! Area 51, долгожданный экшен, разрабатываемый при участии самого **Уоррена Спектора**, заглянет и в наши степи. Причем уже в апреле нынешнего года. ◗

Нео возвращается!

АНОНСЫ

Кто у нас там еще не погружался в Матрицу? Вы? А что — прошляпили **Enter the Matrix**? Или стошнило при первом же нырке? Впрочем, неважно. Скоро у всех нас появится еще один шанс совершить пару заплывов по несущимся бурным потоком зеленым символам. **The Matrix: Path of Neo —** так называется свежеанонсированный экшен от **Atari**. Виртуальный «Путь Нео» очень похож на тропинку, которой наш герой прошел по сюжету кинотрилогии: игра предложит принять участие в самых интересных эпизодах всех трех фильмов. Геройский коллектив с Морфеусом во главе, видеовставки и ураганный саундтрек прилагаются.

Больше подробностей об игре пока не известно. Начало блужданий Нео намечено на зиму 2005. ◗

СРОЧНО В НОМЕР

Вымираем

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

На кладбище игровых разработчиков — два свеженасыпанных холмика. С могильных плит на нас смотрят скромные надписи: **Ion Storm** (1996-2005) и **Troika Games** (1998-2005). Издохли. Обе. Скорее всего, окончательно.

Первым отбушевал ионный шторм. Еще в ноябре прошлого года некогда легендарная студия, давшая жизнь Джей-Си Дентону, клонировавшая Алекса Ди и вырастившая одного из самых легендарных воров прошлого, лишилась своего лидера — **Уоррена Спектора**. В конце января в Сети появились и первые слухи о том, что все, конец агонии, Ion Storm ждет закрытие. Люди, мол, из компании бегут табунами, анонсов нет и не будет — какая тут, к черту, жизнь? Увы, так в итоге и получилось: 11 февраля 2005 года стало официальной датой смерти компании. Боссы **Eidos Interactive** (именно ей принадлежала Ion Storm) постарались сохранить лицо, промямлив нечто про укрупнение, выживание и консолидацию, после чего уволили три десятка сотрудников компании. Те же, кто остался, скорее всего, будут переведены в студию **Crystal Dynamics**, где, как известно, тоже готовят киберпанк и скармливают его потребителям.

Очень похоже развивалась и судьба Troika Games. Началось все опять со слухов. Мол, выдохлась «тройка», нет у нее уже сил тянуть повозку, загруженную проблемами, бедами, да еще и, наверное, долгами. И не спасут ее уже ни **Тимоти Кейн**, ни **Лео Боярски**, ни **Джейсон Андерсон**, ни даже сам черт в ступе. Некоторое время «лошадки» вяло отбрыкивались, ну а 25 февраля ноги с копытами легли параллельно земле — компания объявила о своем закрытии. За плечами у созданной тройкой легендарных разработчиков «тройки» осталось ровно три проекта: **Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura**, **The Temple of Elemental Evil** и **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Игры эти, надо сказать, являются далеко не худшими представителями своего племени, компанию будет за что вспоминать. ◗

Кто еще на Вторую мировую?

АНОНСЫ

Wolfschanze 1944

В некоторых упражнениях китайского учения Тай Цзы для достижения определенного результата рекомендуется изо всех сил стремиться к результату противоположному. Ничего не поняли? Ну вот, смотрите, в последних номерах «Игромании» мы несколько раз писали о том, что тема Второй мировой войны в играх избита и банальна и что стоит, наверное, и про что-нибудь другое игры делать. Что получилось в результате? Вот, например, малоизвестная польская компания **Calaris Studio** анонсировала **Wolfschanze 1944**. Дальше можете додумать сами. 1944 год, Вторая мировая. Немецкий полковник Клаус Шенк фон Стауффенберг в компании с несколькими своими коллегами совершает попытку покушения на Адольфа Гитлера, и она... не проваливается, нет. Ибо в отличие от реальной жизни, в которой бедолагу Клауса ждало поражение, выдуманная поляками альтернативная история будет целиком зависеть от действий игроков, и, возможно, злюка-тиран все-таки отправится на тот свет вне очереди.

К сожалению, больше похвастаться полякам нечем. Жанр — наибанальнейший экшен. Графика — средненькая. Да и опыта создания зрелищных и качественных игр у Calaris Studio, в общем-то, нет.

Дата начала операции «Покушение» будет объявлена позднее. ◗

Акелла

В Городе, погрязшем в хаосе и коррупции, даже герои давно перебрались по ту сторону закона. Прелестная Аня Романова - первоклассный вор, оснащенный по последнему слову техники. Луи Палмер - ее верный друг и незаменимый координатор. Вместе они промышляют искусным воровством. Едва не попавшись на последнем задании, Аня жаждет расквитаться с таинственной шпионкой Breeze, подставившей ее, а заодно и с тем смельчаком, что посмел бросить вызов звездному дуэту...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромные детализированные локации, кишащие чуткой охраной
- Совершенное оружие и шпионские гаджеты с несколькими режимами использования

- Безупречный AI противника, интеллектуальные системы безопасности
- Ставка на ловкость и скрытность: бескомпромиссным секьюрити лучше не попадаться на глаза
- Зрелищная анимация и поражающая воображение графика

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

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

© 2005 "Akella"
© 2005 "Blue 52"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

«Вторая фаза» начнется совсем скоро

АНОНСЫ

Codename: Panzers — Phase Two

Нет на свете зверя страшнее, чем голодный югославский партизан. Он в одиночку способен отправить на тот свет роту гитлеровцев, по пути разломав на запчасти парочку «Королевских тигров». Поэтому разрабатываемую студией **Stromregion** игру **Codename: Panzers — Phase Two** стоит ждать уже хотя бы за то, что в ней можно будет играть за этих экзотических вояк. Другие две стороны куда более банальны: англичане, действующие совместно с американцами, и немцы с итальянцами. Колошматить друг друга вся эта братия будет в следующих точках земшара: Европе, Северной Африке и на Балканах. Вдобавок обещается два десятка новых юнитов, улучшенная графика и множество мелких добавлений. Выход игры запланирован на лето этого года. ◗

Цезарь на поле брани

АНОНСЫ

Rise & Fall: Civilizations at War

Как победить в войне между цивилизациями, когда с одной стороны поджимают банальные штампы, а с другой — конкуренты типа **Rome: Total War**? Хитрецы из **Stainless Steel Studios**, работающие над RTS **Rise & Fall: Civilizations at War**, кажется, знают ответ на этот вопрос. По их мнению, надо пригласить на поле брани героев-полководцев вроде Гая Юлия Цезаря или Александра Великого и дать игрокам поуправлять этими легендарными личностями. Прямо при помощи вида от третьего лица. При этом каждый герой, разумеется, будет обладать определенными уникальными умениями, грамотное использование которых сможет преломить ситуацию на поле боя.

С другой стороны у нас — достаточно серьезная стратегия в реальном времени. Восемь уникальных рас, около сотни видов юнитов, наземные и морские баталии. Плюс очень красивая графика. Перспективная, в общем, вырисовывается игра. Единственный вопрос, который волнует нашу редакцию, — как разработчики собираются скрестить вертолет с газонокосилкой? То есть каким образом будет реализован «плавный и безболезненный» переход между экшеном от третьего лица и RTS. Ответят нам, скорее всего, ближе к концу 2005 года — именно на это время запланирован выход игры. ◗

Хочешь спать? Иди играть!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Вас мучают кошмары? Каждую ночь вам снятся стаи озверевших горилл, заполнившие улицы, или, что еще хуже, Зинаида Козявкина, на которой вам вдруг пришлось жениться? Потом же вы просыпаетесь в холодном поту, долго ворочаетесь под одеялом, думая — а не послать ли к черту этот сон и не пойти ли лучше поиграть на компьютере? Так сходите и поиграйте! Ведь, как доказывает исследование **Джейн Гакенбах**, канадского профессора психологии и социологии, компьютерные игры улучшают качество сновидений: они становятся более яркими и насыщенными. Более того, по мнению Джейн, самые «продвинутые» игроки даже способны управлять своими видениями. Представьте, как после двух лет, проведенных за играми, вы наконец-то расстреляете ненавистных горилл, а Зинаиду Козявкину отправите в дом престарелых. Здорово ведь будет, правда? ◗

Стукнем законами по играм!

ИНТЕРЕСНОСТИ

В Сумасшедших Штатах Америки зарегистрировано еще два случая заражения игрофобией. Эта новая болезнь чаще всего поражает людей, занимающихся законотворческой деятельностью. Заразившийся ею покрывается маленькими зелеными прыщами и начинает энергично выдумывать законы, направленные против компьютерных игр.

Первый наш пациент — Даг Стонер, сенатор штата Джорджия. Заболел так называемой «лейландской игрофобией». Симптомы банальны: как и легендарный Лейланд Ли (читайте об этом проказнике в наших предыдущих выпусках), он строчит законы, ограничивающие продажи жестоких игр и обязывающие владельцев магазинов размещать возле прилавков с играми специальные информационные материалы. Стандартная, в общем, история.

Куда более серьезный случай зарегистрирован в штате Вашингтон. Настолько серьезный, что медики даже не сообщают фамилию заболевшего. Идея воистину гениальна: разработчики и издатели должны нести уголовную ответственность, если какая-нибудь из их игр сподвигла несовершеннолетнего на совершение преступления. Теперь малолетние преступники получают реальный шанс уйти от ответа, заявив о том, что во всем виноваты мерзкие игроделы: ведь выяснить истинные психологические мотивы преступления всегда было очень и очень сложно. ◗

Ubisoft и Electronic Arts: война продолжается

ИНДУСТРИЯ

Менеджеры компании **Ubisoft**, похоже, выработали единую стратегию противодействия **Electronic Arts**, которая, как известно, уже приобрела 20% акций французского издательства и не против выкупить его целиком. Итак, основная линия обороны будет проходить по территории Канады. Ubisoft планирует к 2010 году довести число своих сотрудников в этой стране до умопомрачительной цифры в тысячу человек. Для этого, во-первых, будет увеличен штат монреальского отделения компании. Во-вторых, Ubisoft планирует активно скупать расположенные в Канаде студии. Первая ласточка уже бьется в клетке: **Microids Canada**, раньше бывшая собственностью компании **Microdis**, теперь принадлежит «Уби».

Забавно, но поддержать Ubisoft неожиданно решило правительство Канады. Помимо Министерства образования (подробнее об их совместном с «Уби» образовательном проекте читайте по соседству), деньги компании дают организации Emploi-Quebec и Investissement Quebec. Понять их можно: повышение активности Ubisoft принесет Канаде новые рабочие места. Да и налогов платиться поболее будет. ◗

По притонам и дискотекам

АНОНСЫ

Что делает человек, окончив университет? Разумеется, забрасывает диплом на самую дальнюю полку, напяливает шмотку помоднее и растворяется в ночи, где уже танцуются танцы, льется бухишка и творится прочий разврат. Знают об этом и в **Maxis**. Поэтому сразу после **The Sims 2: University** махоньких полигональных человечков решено направить в **The Sims 2: Nightlife** — очередной аддон, посвященный, как все уже догадались, ночной жизни. Подробности разработчики держат в секрете, но мы и сами можем их придумать: слева — дискотека, справа — бар, а прямо на том месте, где вы сейчас стоите, вообще-то принято делать woo-hoo.

Разумеется, останавливаться только на двух аддонах **Electronic Arts** не собирается: кто же откажется еще поэксплуатировать курицу, которая несет золотые яйца? Интересно, что ждет нас после «ночной жизни»? Медвытрезвитель? ◗

«Тайфун» отправится домой

АНОНСЫ

Несколько лет назад в одном захудалом городке некий злодей угнал, представьте себе, настоящий троллейбус. С самыми настоящими пассажирами! Шуму было — на всю нашу необъятную родину. А вот в экшене **6GUN**, разрабатываемом студией **BattleBorne Entertainment**, идейные последователи сего злодея угнали подводную лодку «Тайфун». С самыми настоящими баллистическими ракетами на борту! Шуму не было совсем. Ибо баллистические ракеты — это вам не бабушки с авоськами: полетят — мало не покажется (разработчики не знают, что для запуска ракет с российских подводных лодок требуется подтверждение со спутника, — простим им их невежество). Так что шуметь и кричать уже поздно. Лучше просто позвать наказывать террористов спецподразделение Gunslinders, командиром которого предстоит стать игроку.

С ходу вернуть «Тайфун» на дачу командующего Северным флотом не получится: для этого придется продираться через двенадцать игровых миссий, поделенных на четыре кампании. Изводить нам предстоит в основном террористов всех пород и мастей, поэтому нет ничего странного в том, что боевая система игры будет максимально приближена к серии **Tom Clancy's Rainbow Six**. Выйдет игра не раньше 2006 года — «Тайфун» ведь еще надо угнать. ◗

Работайте, негры, солнце еще высоко

СКАНДАЛЫ

Exploitation Arts снова в деле! Только мы вроде стали забывать о грандиозном скандале между топ-менеджментом **Electronic Arts** и рядовыми сотрудниками издательства, как он разгорелся с новой силой. В конце февраля **Линдер Хасти**, программист компании, подал в суд на EA. Требования истца банальны: выплатить полагающиеся ему сверхурочные. Вердикт суда пока неизвестен.

Этот случай еще раз показывает, что, несмотря на оптимистичные заявления боссов EA, проблемы с персоналом до сих пор не решены. ◗

За рулем — с четырех лет!

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Geo Prism, автомобиль нашего героя

А у нас на этот раз безымянный «персонаж месяца»! Это простой четырехлетний малыш из штата Миннесота, имя и фамилию которого насквозь политкорретные западные газеты указывать отказались. Сюжет, тем не менее, фантастический. Сконцентрируйтесь и представьте себе следующую сцену. Полвторого ночи, уютный домик где-то на окраине городка Сэндлейк. Во дворике, как и полагается, автомобиль — Geo Prism. Неожиданно дверь дома открывается, и на пороге появляется наш четырехлетний супергерой. Уверенной походкой он направляется к авто, забирается внутрь и... заведя его, уезжает в ночь. Проехав полкилометра, он напарывается на полицейских, которые, увидев что за рулем машины никого нет (четыре года — это ведь совсем махонький малыш!), решили задержать самодвижущийся экипаж.

Дальше была обязательная порка и несколько воспитательных бесед, в ходе которых выяснилось, что малышу очень захотелось поиграть в новую гоночную игру. Прямо посреди ночи, ага. А так как мама спала, то он просто «позаимствовал» у нее ключи и отправился на автомобиле в ближайший магазин. Восхитительно! Скорее всего, к шестнадцати годам наш карапуз станет как минимум Шумахером. ◗

Акелла

БОЙ С ТЕНЬЮ

СМОТРИТЕ ФИЛЬМ
ПОКУПАЙТЕ ИГРУ
С 17 МАРТА

ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

pc cdrom

«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской киноиндустрии 2005 года - фильму "Бой с Тенью". Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидают бывшие соратники-бандиты и самые яростные соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

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

© 2005 "Akella"
© 2005 ЗАО «Централ Партнершип»
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

Одной строкой...

Компания **TKO Software**, разработчик экшена **Medal of Honor: Pacific Assault**, провела серьезное сокращение штатов: на улицу отправились порядка шестидесяти человек.

Французское издательство **Ubisoft** объявило о том, что начинает заниматься разработкой спортивных игр; первым подобным проектом будет безымянный пока симулятор гольфа.

THQ и **Relic Entertainment** анонсировали **Winter Assault** — первый аддон к **Warhammer 40.000: Dawn of War**.

Отечественные компании «**Бурут**» и «**Акелла**» подписали договор о долгосрочном сотрудничестве и уже ведут работы над первым совместным проектом.

Легендарному игровому сериалу **The Sims** исполнилось пять лет.

Выход проекта **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** отложен на неопределенный срок. Опять. Блин.

По слухам, британское издательство **Eidos Interactive** может быть продано медиаимперии **News Corporation**.

Компании **Activision** и **Infinity Ward** анонсировали вторую часть экшена **Call of Duty** — подробностей много, но пока в основном на уровне слухов.

Компания **1С** стала официальным дистрибьютором игры «**Казаки 2: Наполеоновские войны**» на территории стран СНГ (за исключением Украины) и Балтии.

Комитет рекламных стандартов Великобритании запретил показывать по телевидению рекламные ролики **Grand Theft Auto: San Andreas** до девяти часов вечера.

В бой идут одни старики

АНОНСЫ

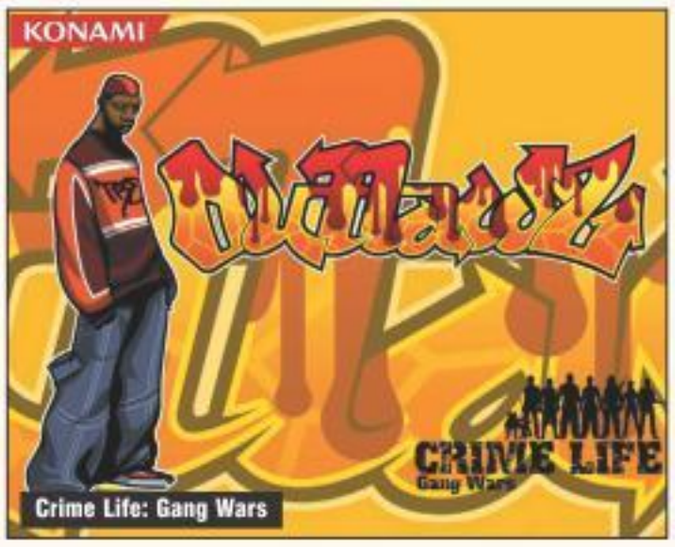
Delta Force: Nex Gen

NovaLogic призывает ветеранов. В далеких девяностых они бегали по воксельным холмам и равнинам самой первой **Delta Force**. Потом ушли в отставку. И вот кашляющие и страдающие ревматизмом старички-спецназовцы опять отправляются в бой за геймерские деньги. Новый проект NovaLogic, названный сначала **Delta Force: Reloaded**, а спустя несколько дней переименованный в **Delta Force One: Next Gen,** будет ремейком *той самой* первой «Дельты». Нас ждут: старая кампания, старое оружие, старая боевая система и совсем не старый графический движок, позаимствованный у **Joint Operations**. Ну, а для того чтобы потешить самых фанатистых фанатов, которые до сих пор помнят все закоулки первой части, разработчики решили добавить в «поколение некст» несколько десятков карт для многопользовательского режима.

Появление этого дома престарелых на наших компьютерах запланировано на весну 2005 года. Переводить дедушкины речи на родной российский язык будут компании **snowball.ru** и **1С**. ◗

Ручные бандюганы Konam

АНОНСЫ



Crime Life: Gang Wars

Весной, как известно, расцветают почки. Почки рядовых бандитов, которые вышли на тропу войны. «Криминальную» тему сейчас эксплуатируют все кому не лень, начиная с питерцев из **VZlab**, делающих «**Братков**» (новость об этой игре читайте рядом), и заканчивая культурными дяденьками из европейского отделения **Konami**, только что выдохнувшими пресс-релиз о своем новом проекте с говорящим названием **Crime Life: Gang Wars**. В «Гангстерских войнах» игроку предстоит пройти путь от простого гопника, промышляющего на улицах Grand Central City, и до авторитетного «папы», заправляющего всем городом. Если, конечно, не убьют по дороге.

Самая, пожалуй, интересная особенность игры заключается в том, что помимо стандартного экшена в ней нам обещают и стратегическую часть. Как будет реализовано это ногосплетение, пока, правда, не сообщается. Нелинейный сюжет, море оружия, «бандитский юмор» на чаепитие, разумеется, приглашены. Выход игры запланирован на вторую половину 2005 года. ◗

Институт имени Ubisoft

ИНТЕРЕСНОСТИ

А издательство **Ubisoft** у нас теперь будет над студентами издеваться. На лекции их по утрам гонять, рефераты писать заставлять, двойки ставить. Да еще и сессии устраивать! Вот ведь ужас, господа?

Твориться эти черные дела будут в Канаде, где Ubisoft планирует уже к концу весны открыть собственное учебное, так его, заведение и начать вдалбливать в головы студентам-разгильдяям премудрости создания компьютерных игр: программирование, трехмерное моделирование и анимацию, создание уровней и так далее. Работать выпускники будут, скорее всего, в монреальском отделении компании, благо оно расположено совсем рядом.

Самое же интересное заключается в том, что на открытие этого замечательного учебного заведения из карманов Ubisoft не будет потрачено ни одного доллара: деньги (более четырех миллионов долларов, кстати) выделит Министерство образования Канады. ◗

Коси и забивай!

АНОНСЫ

Серп и молот

Продюсерское отделение компании **Nival Interactive** отрапортовало о своих первых успехах на фронте творческого ничегонеделанья и вместе с новорожденной командой **Novic&Co** анонсировало «**Серп и молот**» — тактическую игру с ролевыми элементами, базирующуюся на движке «**Операции Silent Storm**».

1949 год. Союзники уже благополучно забыли о своей дружбе и, вооружившись атомным оружием, показывают друг другу кулачки. В англо-американский сектор оккупации проникает советский диверсант, который тут же оказывается в самом центре противостояния спецслужб. Еще немного — и начнется Третья мировая. Нам же придется ее предотвратить.

Разумеется, «Серп и молот» получается очень похожим на «Операцию Silent Storm»: тут вам и нелинейный сюжет, и очень похожая боевая модель, и экономика, перекочевавшая из «Часовых». Выход игры запланирован на весну-лето 2005 года. ◗

Об успехах государства нашего

ИНТЕРЕСНОСТИ

Знаете ли вы, дорогие друзья, что в мировом рейтинге качества жизни Россия занимает почетное 57-е место? Ну, это где-то по соседству с такими уважаемыми странами, как Латвия и Беларусь. Еще успешнее наша страна выглядит в Индексе экономической свободы — 114-е место. Соседи — не менее уважаемые, Малави и Аргентина. Грустно, да? Впрочем, в одном из всемирных рейтингов Россия все-таки заняла третье место. Это рейтинг уровня пиратства, который ведет **Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения** (**Entertainment Software Association**, **ESA**). Впереди нас — только Малайзия и Китай. На пятки наступают Индия, Бразилия и Саудовская Аравия. Не самая приятная победа? Да, не самая. Впрочем, будем надеяться, что это явление временное и что совсем скоро наша страна будет затыкать всех за пояс в совсем других рейтингах.

KDV Games бесплатно раздает квартиры

ИНТЕРЕСНОСТИ

Дом, в котором будут жить счастливые сотрудники KDV Games

Да здравствует светлое советское прошлое! Каждому Девелоперу — Квартиру к двухтысячному году! Что? Не успели уже? Нехорошо... Ну давайте тогда к 2005 году! Главное, чтобы сотрудники компании **KDV Games** больше не болтались по домам друзей, сараям родственников и прочей сомнительной жилплощади. Пускай у каждого из них будет своя, персональная квартира в новом, возведенном специально для этих целей доме. А строительная фирма «**Рекстрой**» нам в этом поможет! Заодно и работу вечерами доделывать можно будет — дом ведь один на всех, разработчики живут по соседству, что очень удобно.

Если же отбросить шутки в сторону, то сотрудникам компании KDV Games остается только позавидовать. Ведь приобрести жилье в наше время очень и очень сложно. А тут — беспроцентный кредит, льготная цена и даже юридическое оформление сделки. Лепота!

Игры помогают лечить детей

ИНТЕРЕСНОСТИ

Вы, наверное, привыкли к тому, что почти все новости нашего «Меридиана» выдержаны в шутливом стиле. Однако детская ожоговая медицина — совсем не смешно. Скорее наоборот — больно и страшно. И очень приятно, что компьютерные игры помогают хоть чуточку облегчить страдания малышей. Недавно австралийские медики выяснили, что дети, играющие в любимую компьютерную забаву, менее восприимчивы к боли (особенно если при этом используется шлем виртуальной реальности): они просто не обращают на нее внимания, целиком уйдя в процесс. Это позволяет использовать игры в качестве обезболивающего, причем совершенно безвредного для пациента. Сейчас ведутся более углубленные исследования, после которых новый метод, возможно, будет использован во всех австралийских (да и не только) больницах.

Акелла

Dead to Rights II

Жестокое Правосудие

"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.

- Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
- 13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
- Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим

namco

www.akella.com

© 2005 "Akella"
DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется

СОЮЗ

М.видео

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

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

Akella

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*
Апрель			
25 to Life	Eidos Interactive	Avalanche	70%
Area 51	Midway	Inevitable Entertainment	80%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
Creatures Conflict: The Clan Wars	Cenega	Mithis Entertainment	80%
Domination	Wargaming.net	Wargaming.net	60%
Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	Heuristic Park	80%
Empire Earth II	Vivendi Universal Games	Mad Doc Software	70%
Imperial Glory	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Stronghold 2	Global Star Software	Firefly Studios	70%
SWAT 4	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
X2: The Return	Egosoft	---	70%
Май			
Asheron's Call 2: Legions	Turbine	Turbine	70%
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Dungeon Siege II	Microsoft	Dungeon Siege II	80%
Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Deep Red	60%
Juiced	THQ	Juice Games	70%
LEGO Star Wars	Eidos Interactive	Traveller's Tales	40%
Pariah	Groove Games	Digital Extremes	ХИТ
The Roots	Cenega	Tannhauser Gate Studio	70%
Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher Interactive	3000AD	60%
Июнь			
Advent Rising	Majesco	GlyphX Inc.	70%
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE	ХИТ
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	80%
Codename: Panzers — Phase Two	CDV	Stormregion	80%
Delta Force One: Next Gen	NovaLogic	NovaLogic	80%
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	70%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith	80%
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Rockstar North	ХИТ
MotoGP 3	THQ	Climax Studios	50%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Ubisoft Montreal/ Red Storm Entertainment	80%
Июль			
Auto Assault	NCsoft	NetDevil	50%
Operation Flashpoint 2	Codemasters	Bohemia Interactive	80%
Red Ace Squadron 2	Small Rockets	Small Rockets	40%
Ушли на "золото" Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Act of War: Direct Action	Atari	Eugen Systems	80%
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft Entertainment	Gearbox Software	ХИТ
Darwinia	Introversion Software	Introversion Software	90%
Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail Interactive	Nuclearvision Entertainnment	80%
Star Wars: Republic Commando	Lucas Arts Entertainment	Lucas Arts Entertainment	90%

Act of War: Direct Action

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Psychotoxic: Gateway to Hell

Star Wars: Republic Commando

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

BAFTA раздала награды

СОБЫТИЯ

А вот прокатим **Кармака** мимо всех наград — и баста! Вернее, не баста, а **BAFTA** (**Британская академия кино и телевидения**). Прокатила Кармака и его **DOOM 3**. Мимо всех своих призов и премий. А сверху на рану еще и соли досыпала, выдав **Half-Life 2** сразу шесть наград: «лучшая игра года», «лучшая Action/Adventure», «лучшая игра на PC», «лучшая многопользовательская игра», «лучшая анимация» и «лучший арт-директор». Плюшку за самую оригинальную музыку получил **Hitman: Contracts**, лучшей спортивной игрой назвали **Pro Evolution Soccer 4**, а лучшее звуковое сопровождение оказалось у **Call of Duty: Finest Hour**.

Железной заднице – «железный» пинок

АНОНСЫ

Вот представьте, господа, невиданное событие – на PC делают игру в жанре «файтинг» (о, как давно этого не было!), причем с роботами в главной роли. Как бы вы ее назвали? **Revenge of the Black Robots**? Садитесь, товарищ, два балла. Ибо самое правильное название для подобной игры – **Metal Combat**. И роботы упомянуты и, что самое главное, на **Mortal Kombat** похоже. Собственно, так и называется игра, разрабатываемая компанией **Solar Studios**.

Metal Combat рассказывает о том, как 35 роботов собрались на одной свалке и решили выяснить, кто из них «самый крутой консервный банка». Отличительная черта игры – оригинальная боевая система. Она основана не на «комбах», а на использовании реальных законов физики. То есть движения бойцов здесь не просчитаны заранее, а зависят от конкретной боевой ситуации. Дубасить друг друга роботы начнут ближе к концу 2005 года. ◗

Акелла

по мотивам произведений Э. Успенского

Трое из Простоквашино
В поисках клада

«Трое из Простоквашино: В поисках клада» - первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин ждут не дождутся, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обаятельными персонажами мультфильма.

- Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
- Знакомые герои, сошедшие прямиком со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мульфильма
- Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

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

©2005 "Akella"
© Э.Н. Успенский
© 2005 "Electronic Paradise"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

CD-МАНИЯ

ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Итак, пролетел еще один месяц, который еще немножко приблизил нас к настоящему, жаркому лету. Надеюсь, что когда вы читаете этот номер, на улице уже наконец наступит теплая погода, птички будут весело разоряться под окном, а теплое солнышко уже активно начнет растапливать снег. Увы, но сейчас, когда мы сдаем номер, теплом еще даже и не пахнет, а на улице холодно и кругом лежит снег.

Впрочем, сие никак не отразилось на нашем, еще раз напоминаю, уже двухслойном DVD. Как всегда, мы тут поработали ударными темпами и забили наш огромный диск под завязку самыми интересными дополнениями, морем полезного софта, самыми ожидаемыми демо-версиями и так далее.

Из всего многообразия материалов лично я рекомендую в первую очередь обратить внимание не на демо-версию **Empire Earth II** или **SWAT 4**, а на отличную модификацию «Легенды аллодов». Если хотите, этот мод — достойный ответ западным народным умельцам. Модификация отличается не только отменным геймплеем, но и интересным сюжетом, который, что немаловажно, излагается на понятном русском языке. В общем, не пропустите, так как такие модификации, созданные «нашими» разработчиками, редкость.

Также хотелось бы обратить ваше внимание на то, что на этом диске вас ожидает просто-таки звездная подборка демо-версий. Кроме безусловных хитов, вроде **Splinter Cell: Chaos Theory** и **SWAT 4**, вас ждет демка шикарного квеста **Still Life**, который создают умельцы из **Microdis**. Лично я поиграл — и до сих пор нахожусь под впечатлением и с нетерпением жду релиза игры. Не пропустите! Разумеется, это лишь совсем малая часть того, вы увидите на нынешнем DVD. На этом, пожалуй, и закончим.

Удачного чтения журнала и приятного путешествия по нашему DVD!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «**CD-мания**» содержит краткую информацию обо всем, что находится на **апрельских** CD/DVD «**Игромании**». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и TXT, прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши!

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик ***cdmania@igromania.ru***.

Читательские работы у нас готов принять ящик ***gamezone@igromania.ru***.

ИНФОБЛОК

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

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

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

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD, в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

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.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ **Где брать**: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактов плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд» и «Машина времени».

CD И DVD

Главный редактор: **Степан Чечулин**

Редакторы: **Семен Чечулин, Антон Логвинов**

Программирование: **Ирина Сидорова** и **Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья 'J.B.' Галиев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Артем Волик**, **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куншин**

Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Кравчун**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**, **Александр Кузьменко**

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Итак, добро пожаловать в нашу машину времени, с помощью которой мы пронзаем толщь времени и вспоминаем о тех играх, которые вышли давно и уже порядком подзабыты. В этот раз вас ждет потрясающее путешествие. А первым делом я рекомендую вам отправиться в 1997 год и вспомнить былое в компании с одним из лучших 3D-экшенов всех времен и народов — **Quake II**. Знаете, несмотря на прошедшее время все эти лихие пробежки под шквальным огнем противника, свирепые перестрелки и какой-то безумный драйв все так же греют душу. Воистину легендарная игра.

Кроме того, вас ждут демоверсии таких игр, как **Blood, Blood 2, Hexen: Beyond Heretic, Outlaws, Quake II, Redneck, Rise of the Triad, Terminator: Future Shock, Witchaven**.

▼ Сражение на базе строгов впечатляет даже сегодня.

МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ
ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

На CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, **в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.**

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя **описания более чем 600(!) игр**, а также некоторое количество **программ** и **утилит**. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок **«Помощь»**, проясняющий трудные моменты, которые могут возникать при совершении заказа и при закачке игры.

Кроме того, отдельно от html-версии представлен широкий набор полифонической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит **описания более 200 игр**.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотонов.

Контент от «Аэромобиля». Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и **«Аэромобиль»** полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и закачке, подготовленными редакцией «Игромании». Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Сегодня у нас свежий и сочный эксклюзив, который только может быть в этом подлунном мире. Прежде всего рекомендуем посмотреть отменные арты и скриншоты из **Jagged Alliance 3D**, которые приплыли к нам из офиса компании «**МиСТ ленд — ЮГ**». Как известно, именно эти ребята ответственны за создание нового Jagged Alliance.

Кроме того, вас ждут отличные арты и скриншоты из шикарного экшена **Ex Machina,** который куют мастера из **Targem Games**. В общем, как всегда, множество самых интересных материалов.

Ну и на закуску вас ждет отличная игра **Wild Metal Country** — веселые поездки на танках, безостановочная стрельба и море адреналина. Не проходите мимо, как говорится.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

В этот раз вас ждет информация, ролики и скриншоты по десятке отмененных игр. В принципе, все проекты могли получиться интересными играми, но по тем или иным причинам они так и не увидели свет. Особое внимание рекомендуем обратить на скриншоты и ролик из **Command & Conquer: Renegade 2**. Видимо, оценив всю ущербность **C&C: Renegade**, большие дяди из **Electronic Arts** наложили запрет на выпуск второй части. Все, что осталось, — несколько скриншотов и видеоролик из первой версии игры.

Кроме того, обратите внимание и на другие игры: **Amen: The Awakening, America 2, Alien Legion, Arcturus, Dune Generations, Excalibur, Sin 2, Star Wars: Obi-Wan, Terminator 3: Rise of the Machines.**

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник карт для Unreal Tournament 2004 — VCTF-WGS

Мы продолжаем выкладывать самые интересные сборники карт для нестареющего

▼ Сборник карт VCTF-WGS.

Unreal Tournament 2004. В этот раз вас ждет шикарный набор под названием VCTF-WGS, в который вошли 13 карт для режима VCTF. Каждая работа — маленькое произведение искусства. А ценителям лихой игры наверняка понравятся веселые заезды на броневиках и охота за фрагами, проходящие в самых красивых уголках вселенной.

Сборник карт для Far Cry — Unofficial Ubisoft Custom map pack

Сборник из лучших карт для **Far Cry**. Всего их 16, и каждая обладает захватывающим

геймплеем и потрясающим дизайном. Например, **mp_MtCyanide, mp_integrate** и **mp_typhoon_day** стали призерами соревнований, проводимых **Ubisoft.**

Сборник карт для Far Cry — Tacto Featured Maps

Сборник отличных карт для модификации **Tacto**, которую вы можете найти в нынешней подборке для **Far Cry**, разместившейся, как всегда, в «Игровой зоне». Эти шесть великолепных карт делают модификацию **Tacto** еще интересней.

Сборник карт для Half-Life2 — HL 2 Mappack Volume 5

Свежий сборник из пятидесяти карт. Каждая из них порадует вас своей оригинальностью, отменным геймплеем и замечательным дизайном.

ПАТЧИ

Что: 12 патчей

Где брать: Раздел «Патчи»

Из всей подборки самых полезных патчей особо отметим заплатку для игры **«Магия войны: Знамена тьмы»**. Патч исправляет множество ошибок, в основном связанных с выполнением квестов. Кроме того, были исправлены ошибки с сохраненными играми, уровни завершаются корректно, а игра не вываливается в Windows.

Кроме того, вас ждут патчи для игр: **«18 стальных колес: Пыль дорог»**, **«АЛЬФА: Антитеррор»**, **FlatOut**, **«Карибский кризис»**, **«Космическая одиссея»**, **«Механоиды»**, **«Перл-Харбор»**, **Richard Burns Rally**, **Spellforce: The Order of Dawn**, **«Чистильщик»** и **«Власть Закона».**

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

ВЕСЕЛОСТИ

Где: Раздел «Веселости»

Что: 7 shareware-игр и 3 флэшовых игры

В первую очередь обратите внимание на отличную игрушку **Sea Volves**, которая подарит вам захватывающие морские приключения, сундуки с пиастрами, сражения с кровожадными пиратами и маленький юркий кораблик, которым вы будете управлять. Также не пропустите игры **King of the Ball, Zzed, «Ферма Джо», Kid Mystic, AirStrike II Gulf War, Xeno Assault II, Inflator, Save the Ring** и **Mordor Mountain.**

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

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

DOOM 3: Classic DOOM

Название: Classic DOOM ◆ **Игра:** DOOM 3 ◆ **Разработчик:** Classic Team ◆ **Что нового:** Карты, враги, оружие, HUD, звуки и музыка ◆ **Размер:** 22 Мб ◆ **Где брать:** Темы компакта

Специально для всех, кто ностальгирует по старым добрым временами самого первого **DOOM**, группа энтузиастов под названием **Classic Team** изваяла самый настоящий подарок. Встречайте модификацию **Classic DOOM**, которая делает вполне очевидную вещь — превращает DOOM 3 в точную копию самого первого DOOM.

Прежде всего обратите внимание на то, что создатели мода нарисовали новые карты — точные копии карт оригинального DOOM. Внимание к деталям впечатляет. Даже самая, казалось бы, незначительная деталь карты была скрупулезно перенесена из DOOM в DOOM 3 Classic. При этом, конечно, красоты движка DOOM 3 никуда не делись, так что хотя карты в плане дизайна похожи, выглядят они потрясающе красиво. Кроме того, разработчики мода добавили милые нашему сердцу пушки, такие как дробовик, пистолет, пулемет и так далее. Разумеется, все звуки, музыка и интерфейс один в один повторяют DOOM. Смотрится и играется все это дело отлично.

ИГРОВАЯ ЗОНА

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: 3 модификации, одна программа, одно руководство, 10 карт.

Где брать: Игровая зона III

Лучшая модификация в нынешней подборке — **Recruitable Balrog and Sauron**. Собственно, название говорит само за себя — теперь, играя за Изенгард и Мордор, вы сможете нанять двух новых героев — Балрога (за 10000) и Саурона (за 5000). Для любителей играть на стороне сил зла лучшего подарка попросту не найти.

Помимо уже упомянутого мода, вас ждут еще две модификации, 10 новых карт, 1 программа и руководство по редактированию юнитов.

DOOM 3

Что: 12 карт

Где брать: Игровая зона II

Самой лучшей картой в подборке была единогласно признана **Final Key**. Вы играете за молодого десантника, который был телепортирован с Марса на родину кенгуру и рок группы AC/DC — Австралию. Но как всегда бывает, у горе-ученых что-то пошло не так, и вместе с вами, так сказать, за компанию в Австралию были заброшены многочисленные монстры. Теперь ваша задача — поубивать всех монстров, пока эти твари под корень не извели местное поголовье кенгуру. Дерзайте, граждане!

Кроме того, вас ждут карты **A Strange Awakening**, **3 Floors of Chaos**, **Church of Ruins**, **Crypt**, **Epic War**, **Hell's Arena**, **Launch Pads**, **Learning**, **Legacy**, **Trite Breeding Facility**, **Zombie Swarm**.

▼ Игра Sea Volves.

▼ Модификация Recruitable Balrog and Sauron.

▼ Карта Final Key.

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Knights of the Old Republic — Reign of the Sith

Название: Reign of the Sith ◆ **Игра:** Knights of the Old Republic ◆ **Разработчик:** Gsccc ◆ **Что нового:** Сюжет ◆ **Размер:** 67 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Модификация **Reign of the Sith** — настоящий подарок для тех, кто предпочел при прохождении **Knights of the Old Republic** темную сторону. Создатели игры, к сожалению, таких товарищей не баловали: выбрать темный путь мог только тот, кто отвергал всяческие морально-этические нормы и выбирал в диалогах заведомо злобные ответы. Reign of the Sith дает вам возможность почувствовать, что evil несмотря ни на что все-таки is good.

Вашему вниманию предлагаются новые миры, новые противники и продолжение истории темного джедая Ревана пять лет спустя. Конечно же мод не претендует на роль альтернативы второй части Knights of the Old Republic, однако в качестве «альтернативной истории» и просто возможности приятно провести время — безусловно. Ведь игроков, выбирающих злобный путь, так редко радуют возможностью пройти по нему до конца, не правда ли?

Этот мод не рекомендуется тем, кто до сих пор не прошел Knights of the Old Republic, ибо вы не получите и половины того удовольствия, которое вас ожидает в том случае, если вы будете терпеливы. Кроме того, низкоуровневого героя новые и жутко могучие противники просто разорвут на куски.

The Sims 2

Что: 10 моделей одежды, 5 домов, две модификации
Где брать: Игровая зона III

Mysterious Voodoo Bottle дает вам возможность управлять желаниями любого сима. Вы можете заставить его влюбиться, разозлиться, набить морду соседу или же сделать двух симов закадычными друзьями. Достаточно пару раз щелкнуть мышкой.

Кроме того, мод позволяет вам сотворить много мелких пакостей с любым подопытным симом.

Также обратите внимание на подборку из десяти новых видов одежды, десяток небольших модификаций, которые позволят изменять внешний вид симов, и на пять новых домов, куда вы можете поселить своих подопечных.

▼ Модификация Mysterious Voodoo Bottle.

Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 2 модификации, 11 карт, 1 патч
Где брать: Игровая зона I

В этом месяце лучшей работой по праву следует признать мод **Epic Generals**, предназначенный для оригинального **C&C: Generals** (то есть дополнение **Zero Hour** не потребуется). Благодаря этой модификации, вы сможете устроить поистине эпические сражения с участием сотен юнитов, которые теперь производятся не единицами, а целыми отрядами и дивизиями. Честное слово — таких «Генералов» вы еще не видели!

Кроме того, ни в коем случае не пропустите 11 новых карт, свежую версию отменной модификации **Zero Hour Reloaded** и патч к ней.

▼ Модификация Epic Generals.

Far Cry

Что: Одна модификация, 5 карт
Где брать: Игровая зона I

Гвоздь нынешней подборки — модификация **Tacto**, благодаря которой появятся новые модели автомобилей и оружия, уникальные игровые режимы и отличная музыка. Кроме того, вас ждут пять новых карт: **Abestos, mp_Harborview, mp_islands, mp_pier_night** и **mp_vigilance.**

▼ Модификация Tacto.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 3 модификации
Где брать: Игровая зона II

Лучшая модификация подборки — **The Punisher,** сделанная под впечатлением от одноименного комикса и недавно вышедшей игры. Главный герой — вылитый «Каратель», а в арсенале появились новые стволы: **Kolt Anaconda, Sig SG552, Glock 18, FAMAS F1, Sig Saucer SG3000, 480 Cheyenne** и **Colt 1911.** Кроме того, были переделаны некоторые старые модели оружия. Также вас ждут модификации **Dead** и **The Rmal.**

▼ Модификация The Punisher.

Medal of Honor: Pacific Assault

Что: Две модели оружия, две карты, одна модификация
Где брать: Игровая зона II

Карта **Hiryu** — лучшая в нынешней подборке. Судите сами: непроходимые чащобы, притаившиеся за деревьями бамбуковые хижины, земля, изрытая траншеями. Карта отлично передает дух оригинальной игры.

▼ Карта Hiryu.

Кроме того, не пропустите карту **The Swamp**, модель карабина **M14**, модель пистолета **TT 33**, а также модификацию **Weapon Balance.**

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Rome: Total War — Rome: Total Realism

Название: Rome: Total Realism ◆ **Игра:** Rome: Total War ◆ **Разработчик:** RTR Team ◆ **Что нового:** Максимальная реалистичность ◆ **Размер:** 80 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Rome: Total Realism — это, без преувеличения, самый всеобъемлющий, продуманный и качественный мод для Rome: Total War из всех существующих на сегодняшний день. Под одной крышей было собрано около десятка самостоятельных проектов, включая такие шедевры как **Historical Battles**. Кроме того, авторы мода предложили огромный список собственных изменений, которые делают игру куда более соответствующей историческим реалиям.

Изменена система постройки зданий и найма юнитов, названия городов и провинций заменены на соответствующие реальные. Кроме того, разработчики добавили около двух десятков новых юнитов, изменили параметры большей части подразделений... Далее можно не перечислять, ибо полный список изменений, вносимых модом, займет как минимум страницы две.

Что самое удивительное: установив Total Realism, вы уже совсем скоро перестанете понимать, как можно играть в «голую» версию «Рима». Total Realism — это «Рим Плюс», мод, который делает игру больше — как количественно, так и качественно. Как это часто бывает, плод коллективного обсуждения на тематических форумах получился во многих аспектах лучше оригинала.

FIFA Soccer 2005

Что: 8 программ, 7 патчей, 1 комплект лиц футболистов, 14 форм команд, 3 коллекции бутс, 2 комплекта рекламных щитов.

Где брать: Игровая зона II

В этой подборке вас, как всегда, ждет набор необходимых каждому любителю виртуального футбола программ, новые лица для футболистов итальянского «Ювентуса», качественные формы для 14 команд, три коллекции бутс, рекламные щиты для киевского «Динамо» и английской Премьер-лиги, семь патчей. Особое внимание обратите на модификации **Asia Zone** и **African**, которые добавляют 8 азиатских и 13 африканских команд соответственно.

▼ Модификация Asia Zone Patch for FIFA 2005.

Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 9 моделей машин, пак машин, скин пистолета Glock

Где брать: Игровая зона II

Вас ждет отличная подборка автомобилей и модель пистолета. Прежде всего обратите внимание на шикарный **Mercedes E Coupe** — отличный автомобиль представительского класса. Надо сказать, что автор постарался. Модель подробно детализирована и отлично прорисована.

Не пропустите также машины **AlfaRomeo 155, Citroen B14, HondaCRX, Mazda Savana, MercedesS600, metrocar, ToyotaCarib86** и **ToyotaChaser,** а также скин пистолета **Glock** и пак машин **Godfather1930**.X

▼ Автомобиль Mercedes E Coupe.

Operation Flashpoint

Что: 5 одиночных миссий, 5 моделей боевой техники, набор станковых пулеметов РФ, два набора пилотов

Где брать: Игровая зона II

Особое внимание обратите на набор ракетных установок СКАД. Отличные модели мобильных комплексов, возможность запуска ракет по координатам на карте, три варианта боеголовок: ядерные, химические и обычные. В общем, незаменимая вещь в арсенале фаната OFP.

Кроме того, вас с нетерпением ждут свежие одиночные миссии: «**Молниеносные**», «**Налет III**», «**Новый кризис**», «**Территория Смерти 2**», **Eagle Watch,** модели самолетов **Hawker Typhoon Mk 1A, S-37 Berkut, P-38 Lighting,** вертолет **AH64 Апач,** станковые пулеметы РФ и два набора пилотов — современных и времен Второй мировой.

▼ Ракетный комплекс СКАД.

Neverwinter Nights

Что: Четыре модуля

Где брать: Игровая зона II

Return to Ravenloft позволяет вам окунуться в атмосферу готического фэнтези, чрезвычайно удачно воплощенного в мире Ravenloft. Модуль имеет открытую структуру — вы можете идти туда, куда вам заблагорассудится, но не обессудьте, если тутошние монстры вас попросту съедят. Атмосферный, качественно сделанный и запоминающийся модуль.

Мы предлагаем вам и другие модификации. **Jungle Village** выдает в ваше распоряжение новенькую деревню — используйте в своих модулях так, как сочтете нужным. **Juha Override Spells** дает возможность изучить несколько могущественных заклинаний. **NPC Activities** позволяет легко и просто запрограммировать ваших NPC на типичные действия. **Script Generator** позволяет быстро создавать скрипты. **NWN Lexicon** представляет собой базу данных по всем командам Neverwinter Nights и встроенного редактора.

Также предлагаем вашему вниманию модули **Ancient Heart**, **City of Wonders** и **Maugeter**.

▼ Модуль Return to Ravenloft.

Warhammer 40000: Dawn of War

Что: 3 модификации, 13 карт
Где брать: Игровая зона III

В этой подборке особо следует выделить свежую версию великолепной модификации **Deamon Hunters**, которая добавляет расу Ordo Malleus (Grey Knights) — Daemonhunters of the Inquisition. Новые участники конфликта обладают множеством уникальных юнитов, построек, апгрейдов и деревом технологий. Модификация сделана на очень высоком уровне. Всячески рекомендуем!

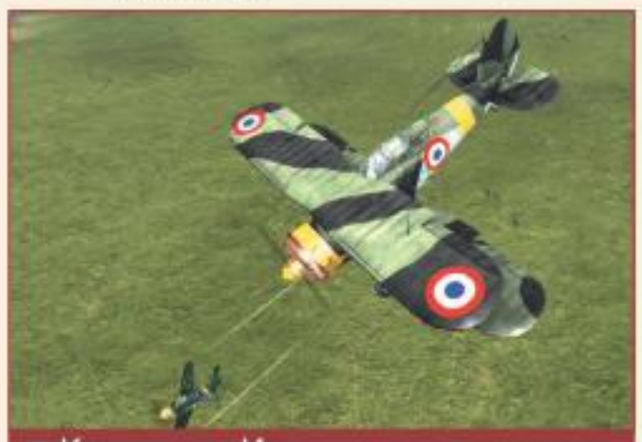
Не пропустите и два других мода — **Death Guard** и **Full Scale**, а также 13 новых карт.

▼ Модификация Deamon Hunters.

Ил-2 Штурмовик: Асы в небе

Что: 17 скинов и одна кампания
Где брать: Игровая зона II

В нынешней подборке вас ожидает семнадцать скинов и одна великолепная кампания «**История полка Нормандия-Неман**», которая расскажет вам историю знаменитой эскадрильи. Вы как пилот высшего класса будете заниматься уничтожением истребителей противника, штурмовать тяжелую технику и бойко сбрасывать на вражьи головы бомбы. Но не обольщайтесь: самолеты неприятеля расплодились на карте в каких-то неприличных количествах, и все они желают одного — вашей смерти. В целом очень интересная, но сложная кампания.


▼ Кампания «История полка Нормандия-Неман»

Heroes of Might & Magic 3,5: Во имя богов

Что: 1 кампания и 11 карт
Где брать: Игровая зона II

Представляем вашему вниманию одиннадцать увлекательных карт и одну масштабную кампанию **Alexis**. Сюжет **Alexis** рассказывает о скитаниях и приключениях друида, который, по преданию, должен найти великий Грааль. Кампания отличается не только интересным сюжетом, но и отличным юмором, о чем свидетельствует большое количество веселых надписей на знаках, имена героев и названия городов.

Кроме того, не проходите мимо карт **Might & Magic 8**, «**По ту сторону**», «**Фуфляндия**», «**Один на один**», **Golem Rebellion**, «**Кто кого**», «**Игра**», «**Воюют все**», **War of The Ring**, «**Вернуться, чтобы отомстить**», **Batman: Battle for Avalon**.

▼ Кампания Alexis.

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Что: 11 сценариев, 3 комплекта скинов, 1 модификация, 1 патч
Где брать: Игровая зона II

Лучшая работа этого месяца — захватывающий сценарий **The Plague**. В нем вашей задачей будет спасти мир от вырвавшегося из лаборатории вируса, то есть уничтожить всех зараженных людей и саму научную лабораторию.

Кроме того, вас ждут еще 10 интересных сценариев, 3 комплекта скинов, 1 модификация и патч к ней.

▼ Сценарий The Plague.

PC CD-ROM

Я-НИНДЗЯ

ЯПОНСКИЙ КОЛОБОК-УБИЙЦА — ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МИССИИ И УРОВНИ

ОТВЕРГАЮЩИЙ ГРАВИТАЦИЮ ГЕЙМПЛЕЙ

ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ОРУЖИЯ

ZOO Digital Publishing

НОВЫЙ ДИСК www.nd.ru

namco

© ZOO Digital Publishing Ltd., 2005. Разработка Argonaut Games PLC. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Heroes of Might and Magic IV

Что: 18 карт
Где брать: Игровая зона II

Сегодня у нас настоящий аншлаг — вас ждут не дождутся целых восемнадцать самых интересных карт. Ну а самой лучшей мы считаем карту **Evil Victory**, на которой вам предстоит перейти на сторону Лорда Тьмы, явившегося к нам в гости прямиком от дьявола и жаждущего захватить все окрестные земли. Вам выпал прекрасный шанс установить новый порядок в этом мире. Кроме того, вас ждут карты «**Жадность**», «**Город спорта и игр**», **Around the Calendar**, **Deathmatch**, **Dimensions**, **Eva**, **Fall of Capital**, **Fyndareal**, **King Ruprecht Attacks**, **Kuzepn**, **Learn to Conquer**, **Life on the Volcano**, **Mage Wars**, **Nata's Crazy Land**, **Nine Schools**, **Prout Nanere**, **Who First**.

▼ Карта Evil Victory.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Что: Девять модификаций
Где брать: Игровая зона III

Модификация **Mind Probe** позволяет вам копаться в голове у ваших спутников и изменять их отношение к своей скромной персоне. Каждое такое изменение добавляет вам очки Темной стороны — но для нас это не недостаток, а несомненное достоинство, не правда ли?

Также вас ждут модификации: **Dual Weapon Wield** позволяет вам носит двуручное оружие в одной руке, **Fully Item Creation** значительно расширяет список доступных для создания предметов, **Hardcore** повышает уровень противников, **Male Head Reskin** изменяет внешний вид одной из доступных игроку моделей, **Mandalore Bloodstained** дает возможность щеголять в заляпанной кровью мандалорской броне, **PCB** позволяет таскать с собой раскладной рабочий столик, **Sarmorre** дает возможность нарядить своих подопечных в модную броню, **Slave Leia** поможет одеть любую девушку в костюм принцессы Леи при дворе Джаббы, **Visas Dark** изменяет внешний вид девушки по имени Висас, а **Grenades** увеличивает повреждения от гранат за счет скилла персонажа Demolitions.

▼ Модификация Mind Probe.

ТЕМА DVD

DVD

Dungeon Siege: Легенды аллодов

Название: Легенды аллодов ◆ **Игра:** Dungeon Siege: Legend of Aranna ◆ **Разработчик:** N_Game Studios ◆ **Что нового:** Сюжет, монстры, локации, заклинания, оружие и доспехи ◆ **Размер:** 167 Мб ◆ **Где брать:** Темы DVD

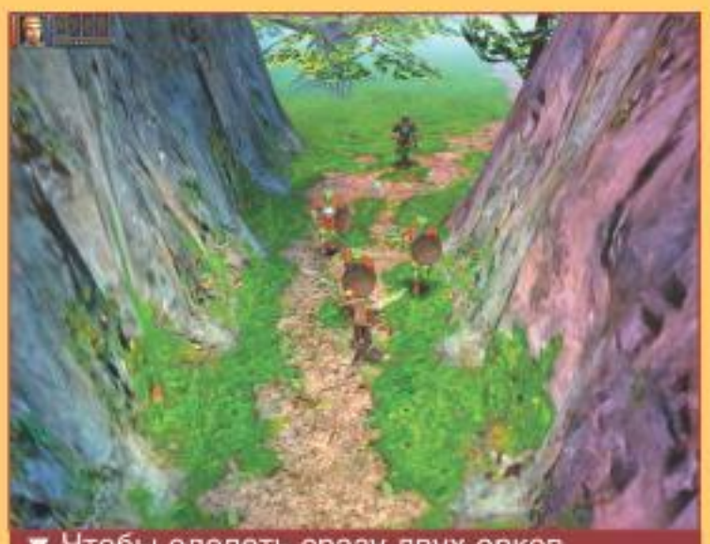
Откровенно говоря, российские народные умельцы до обидного редко радуют нас интересными и качественными модификациями. Увы, но в основном нам приходится играть в западные модификации. Однако, как известно, «наши» запрягают медленно, зато едут стремительно и неукротимо. И лучшее подтверждение тому — модификация **«Легенды аллодов»**. Как явствует из названия, мод является продолжением шикарной игры «Аллоды», которую некогда сделали кудесники из **Nival Interactive**.

Играя в «Легенды аллодов» прежде всего поражаешься тому, насколько авторам мода удалось передать дух знаменитой игры. Все, начиная с интерфейса и заканчивая травкой, буквально вопиет о том, откуда «растут ноги» у этой модификации.

Сюжет «Легенды аллодов» повествует о том, как некий рыцарь забрел так далеко от родных мест, что банально заблудился и теперь активно ищет путь домой. В самый разгар, так сказать, поисков он натыкается на умирающего мага, который что-то бормочет о скором катаклизме и дрожащей рукой вручает нашему герою некое таинственное кольцо. Далее сюжет развивается стремительно, а мы оказываемся в самом центре великого противостояния, и от наших действий зависит не что-нибудь, а судьба всего мира. Такая вот история.

У ребят из **N_Game Studios** получилась на удивление интересная и, что важно, умная игра. Вам не придется, как в том же **Dungeon Siege**, шляться по бесконечным подземельям и тупо шинковать в салат монстров, которые рождаются на свет в натурально промышленных масштабах. В «Легендах аллодов» монстров немного, но все они весьма могучи. Даже и не мечтайте отправить на тот свет пятерых врагов за раз — затопчут. Кроме всего прочего, разработчики добавили 200 видов оружия и брони, до черта уникальных заклинаний и конечно же новых монстров, которые перекочевали все из тех же «Аллодов».

В общем, «Легенды аллодов» — настоящий подарок всем ценителям качественных игр. Вас ждет интересный геймплей, знакомая вселенная, чертовски увлекательный сюжет — и все это на родном русском языке.



▼ Чтобы одолеть сразу двух орков, придется воспользоваться помощью товарищей.

Warcraft III

Что: Тринадцать карт, две кампании
Где брать: Игровая зона III

Из сегодняшней звездной подборки просто необходимо выделить кампанию **Lich King**, которая поведает вам о том, как нехорошо перечить умным людям. Вы играете за молодого рыцаря, который плюнул на всех и отправился в опаснейшее путешествие по морю. Ну, естественно, на его лодку тут же напала всякая нечисть, в результате чего судно дало течь и загорелось. Делать нечего — горе-рыцарь причалил к берегу и отправился исследовать неизвестную местность. Здесь и начинается ваше полное опасностей приключение.

Также не пропустите очень мрачную RPG-карту **The Barabian Quest**. Вы выступаете в роли молодого чудовища, отправленного братьями в лес для уничтожения злобных демонов, которых там, как пионеров на первомайской демонстрации. Почти под каждым деревом сидит очередная тварь!

Кроме того, вас ждут карты **«Проклятье»**, **Capture the Flag**, **Donjons Dragons**, **Isle of Death**, **JailBreak Code Red**, **Open Rpg Islands**, **Relentless**, **Snipers Territory**, **The Big Road**, **The Legend of Forgotten Holy War**, **The Minotaur** и отменная кампания **Tactics Unleashed**.

▼ Карта Lich King

Battlefield Vietnam

Что: 7 карт, одна модификация
Где брать: Игровая зона I

Battle at CongLang — это отличная карта для модификации **WW2,** которую мы выкладывали на одном из прошлых DVD. Действие карты разворачивается в городских декорациях. Вам предстоит принять участие в битве за остров, на который претендуют японцы и американцы. Карта отличается шикарным дизайном и отменным балансом.

Не пропустите также карты **BFV Airbase, BFV WW2 Airbase, Operation Sunstroke, Red Haze, Skyrace 2, WW2 Vanilla Kursk 999** и модификацию **Battlefield Vietnam Action Mod.**

▼ Карта Battle at CongLang.

GTA: Vice City

Что: 8 модификаций, десяток машин
Где брать: Игровая зона I

Мы продолжаем выкладывать модификации, созданные студией Switch Design — одной из самых известных моддерских групп, работающих с Vice City. Мы уже выкладывали в наших подборках для Vice City часть их работ, однако столь полного собрания отличных модов этой команды вы больше не найдете нигде. Наслаждайтесь!

Кроме того, мы, как всегда, подготовили для вас десяток новых моделей машин.

▼ Восемь лучших модификаций от Switch Design.

Half-Life 2

Что: 9 модификаций
Где брать: Игровая зона II

Art of Ascension превращает **Half-Life 2** в подобие RPG — по мере убийства врагов главный герой получает уровни и очки, которые можно распределить между параметрами. Не меняя ничего по существу, мод вносит оживление в пройденную уже вдоль и поперек игру.

Кроме того, обратите внимание на модификации **Alba HUD, Difficulty, Eraser, Friendly Fire, Garry's, JB, Real Weapons, Real Bullet Time, Revolters, Strider, Substance** и **Super Phis.**

▼ Модификация Art of Ascension.

Противостояние IV

Что: 10 карт, один патч
Где брать: Игровая зона I

В сегодняшней подборке вы найдете десяток отменных карт и один интересный патч. Самой лучшей является карта **Avia**, на которой вы должны будете отразить атаки противника, а таковых будет очень много.

Также не пропустите не менее интересные карты: **«Бойня в квадрате 35-19”**, **«Высадка»**, **«Код «Дельта»**, **«Контратака хозяина»**, **«Операция «Порто»**, **Fao**, **Horemsherh**, **Suhie boi**, **Yahoo-m** и патч **Black gold patch v 1.01**.

▼ Карта Avia.

ТЕМА DVD

Civilization III: Conquests — Warhammer Fantasy

Название: Warhammer Fantasy ◆ **Игра**: Civilization III: Conquests ◆ **Разработчик**: Warhammer Team ◆ **Размер**: 261 ◆ **Что нового**: Фракции, изобретения, чудеса света, юниты ◆ **Где брать**: Темы DVD

На улицу поклонников вселенной **Warhammer** пришел самый натуральный праздник, ибо сегодня и только у нас вы можете поиграть в отличную модификацию для **Civilization III**: **Conquests — Warhammer Fantasy**. Суть мода проста, как начищенный пятак: отныне жить, воевать, строить и разрушать города вам предстоит в волшебном мире Warhammer. Все знакомые юниты, вроде легионеров, танков и самолетов, были заменены. Теперь вместо грозных истребителей — свирепые драконы, взамен танков — эльфийские лучники, и так далее. Всего разработчики заменили аж 200 юнитов. И надо признать, что граждане из **Warhammer Team** подошли к делу со всей серьезностью. Новые юниты сделаны с любовью и тщанием, достойными аплодисментов. Кроме того, учтены сильные и слабые стороны рас. К примеру, эльфийские воины быстро передвигаются, а лучники выносят вражеские отряды быстро и безболезненно, но, увы, в ближнем бою мрут с завидной регулярностью. С другой стороны, войско гномов сплошь состоит из медленных, но чрезвычайно сильных в ближнем бою солдат. Так что дабы одержать победу, придется сначала изучить, а затем использовать сильные и слабые стороны каждой расы.

Конечно, только заменой юнитов дело не ограничилось. Разработчики полностью изменили постройки, чудеса света и т.д. В принципе, о Warhammer Fantasy можно написать целую рецензию, но мы лишь ограничимся тем, что настоятельно порекомендуем вам не проходить мимо и без промедления отправиться играть в эту отличную модификацию.

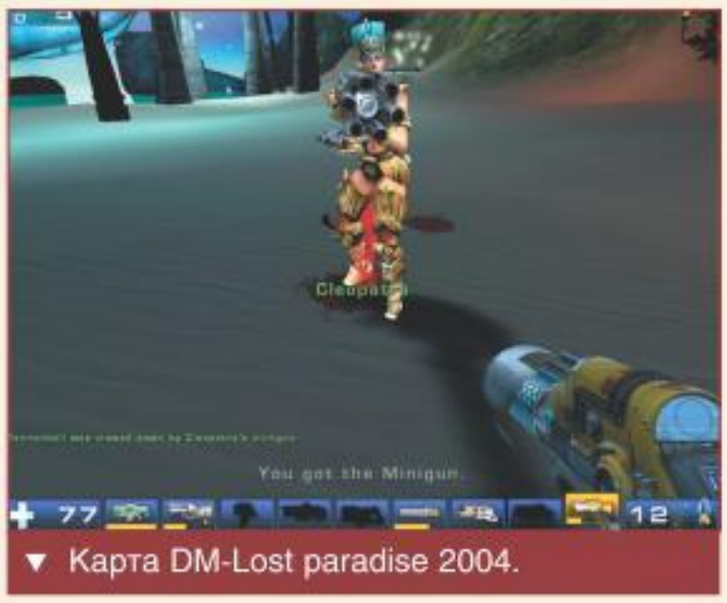
▼ Эльфы — самая технологичная раса в Warhammer Fantasy.

Unreal Tournament 2004

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Отличная подборка из 12 карт. Особо отметим DM-Lost paradise 2004 для режима deathmatch. Благодаря этой карте, вы примете участие в лихих сражениях. Особенно удачно сделаны декорации карты. Это могучий лес, опутанный мостиками, глубокие затопленные лавой пещеры, сталактиты, свисающие со стенок подземных коридоров, и глубокие болота. Очень атмосферно.

Кроме того, вас ждут карты **CTF-AFOV, CTF-Depletion, CTF-UTLF-Diamond Sword, DM-AWUnreal-estate, DM-Dust, DM-Fabrik, DM-Sunshine, ONS-Ligeia, ONS-Tuolumne Meadows, DM-UltimateProvingGrounds** и **VCTF-AbandonedRoad.**



▼ Карта DM-Lost paradise 2004.

Need for Speed: Underground

Что: Десять раскрасок автомобилей
Где брать: Игровая зона II

Скин **Koicarp** — это качественный, аккуратный арт и восточные мотивы — просто и вместе с тем чрезвычайно эффектно.

Кроме этой модели, в нашей подборке вы сможете встретить еще 9 отличных винилов для ваших любимых машин.

▼ Раскраска Koicarp.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 16 плагинов
Где брать: Игровая зона III

Всем известно, что действительно хороших квестов для Morrowind — раз, два и обчелся. Поэтому в этой подборке особое внимание обратите на плагин **Lich Father**. Квест рассказывает историю рыцаря, которого проклял злой лич, и теперь несчастному воину надо отыскать противоядие, дабы излечиться от проклятия.

Во время прохождения вы столкнетесь с множеством странных существ и побываете в самых отдаленных уголках мира Morrowind. Кроме того, по ходу дела выяснятся совершенно невероятные обстоятельства: оказывается, в Балморе существует заброшенный грот, в котором промышлял злой лич и в котором, по преданию, спрятан очень мощный клинок. В общем, квест выполнен просто на ять: разнообразные монстры и предметы, интересные задания и так далее.

Не пропустите и другие 16 плагинов.

▼ Плагин Lich Father.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Две карты для Codename: Panzers — Phase One

Две отличные карты для стратегии **Codename: Panzers — Phase One**. Творения, созданные лично разработчиками игры, называются **Iron Cross** и **Europe at War**. Рассчитаны на мультиплеерные баталии с участием от 2 до 8 игроков. Карты весьма и весьма приличные, так что рекомендуем ознакомиться.

Бонус №2. Бонусная карта для Warcraft 3: The Frozen Throne

Очередной подарок из офиса **Blizzard** — карта под названием **Cherryvile**. Сделана на ять, отличается приятным дизайном и приличным балансом.

Бонус №3. Мультиплеер для Richard Burns Rally

Неплохая модификация, которая добавляет в **Richard Burns Rally** возможность играть по интернету и сети с друзьями.

DEATHZONE

Блицкриг

Что: Двенадцать карт
Где брать: DeathZone

Предлагаем вашему вниманию двенадцать отменных мультиплеерных карт. Ну а гвоздь нынешней подборки — карта **Defence of the Rhineland**. Под ваше командование поступят пятнадцать танков и два миномета. Только ваши бравые солдаты успели вылезти из окопов и отправились сушить портянки, как прибежал лихой командир и приказал захватить позиции врага. Ну что же, портянки подождут. У нас есть более важная цель — флаги, которых на карте аж четыре штуки.

▼ Карта Defence of the Rhineland.

Кроме того, обратите внимание на карты **Fields of War**, **Nordwind**, **Kharkov**, **Operation Bagration**, **Operation Battleaxe**, **Operation Zitadelle**, **Russia 42**, **Red Barricades**, **Ukraina**, **Wekinni**, **X Road.**

Joint Operations: Typhoon Rising

Где: DeathZone
Что: 8 карт

▼ Карта Mogadishu Hell.

Особое внимание в этой подборке обратите на карту **Mogadishu Hell**. Как следует из названия, вас ждет дьявольски увлекательная битва за Могадишо. Красивый, подробно детализированный город раскинулся среди песков. В нескольких десятках километров от него расположились базы боевой техники. Фанатам фильма «Падение «Черного ястреба» посвящается. Кстати, обломки этих самых «черных ястребов» действительно валяются в центре города.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: 8 карт, четыре скина
Где брать: DeathZone

▼ Карта Darthshoot.

В сегодняшней подборке вы найдете карты, которые перенесут вас в город, в увеселительные заведения, на широкий мост и даже в любимый зал лично дьявола! Особое внимание обратите на карту **Darth Shoot**, которая моделирует огромную комнату со стеклянными стенами.

Кроме того, вас ждут карты **Dema Duel**, **[D-s]-city**, **Changes**, **Little Devil Tomb**, **Over The Bridge**, **Yavin Retreat Duel** и несколько отменных скинов: **Ewok**, **Master Chief**, **Naraku**, **Storm Shadow**.

Counter-Strike: Source

Что: 5 карт, 22 скина, 4 звуковых модификации, модель штурмовой винтовки.
Где брать: DeathZone

Огромная подборка из первосортных карт, скинов и модификаций. Особое внимание обратите на **Weapon Sounds Version**. Эта модификация переозвучивает весь арсенал **CSS**. Каждая пушка звучит по-новому. Мощные снайперские винтовки гулко бухают, пистолеты-пулеметы ошалело стрекочут, а «калашников» стреляет резко и сухо, прямо как в жизни. Реализм, одним словом.

▼ Модификация Weapon Sounds Version.

Кроме того, вас ждут 22 скина, несколько новых титульных экранов, четыре звуковые модификации. Ну и на закуску — карты **Aim_Map_S, AWP_Map, Awp_Subzero, Cappy's Yemen Source, De_Militia** и модель штурмовой винтовки **LR-300.**

Quake III Arena

Что: Пять карт, шесть моделей и один мод
Где брать: DeathZone

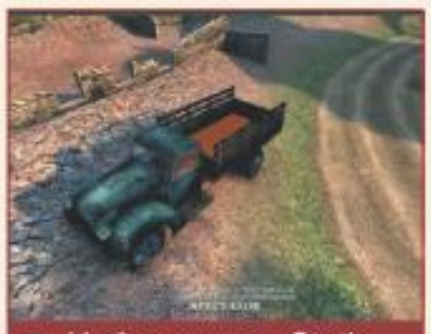
▼ Карта Willpower.

На сей раз — двенадцать отменных дополнений. Особое внимание обратите на карту **Veterans Haunt**, которая напоминает замечательную игру «Крутой Сэм» — вы сможете устроить кровавое сражение в древней египетской пирамиде. Благо автор создал для этого все условия: море оружия, аптечек и кучи злобных врагов, которые прут в каких-то неприличных количествах.

Помимо этого вас ждут карты **Start**, **The Den** и **We All Need Hope**. А на закуску предлагаются следующие модели: **Catwoman**, **Hulk**, **Joker**, **Piccolo**, **Spawn**, **Witchblade** и отменная модификация **Tier Afterlife**, которая изменяет уже существующие карты и добавляет несколько новых арен.

Call of Duty: United Offensive

Что: 3 модификации, 4 комплекта скинов, 6 карт
Где брать: DeathZone


▼ Набор скинов Static Vehicle Skins.

Прежде всего обратите внимание на комплект скинов **8THID Static Vehicle Skins** — который меняет внешний вид гражданского автомобиля, мотоцикла BMW, советского грузовика, грузовиков Ford, Halftrack, Kwagon. Новые модели техники, может, и не отличаются особой реалистичностью, но смотрятся отлично.

КОРОЛЕВСКИЙ ЗВУК

KOSS®

www.koss.ru

Москва: ExTop (095) 730-3454; OLDI www.oldi.ru (095) 105-0700; www.topman.ru (095) 777-2366; www.pleer.ru (095) 775-0475; www.stereophones.ru (095) 968-2278; www.portahouse.ru; Альт Телеком www.alttelecom.ru; АШАН www.auchan.ru; Белый Ветер www.whitewind.ru (095) 730-3030; М-видео www.mvideo.ru (095) 777-7775; МИР www.mirinfo.ru (095) 780-0000; (ИОН) Мобильные советы www.mobils.ru (095) 729-5710; НИКС www.nix.ru (095) 974-3333; ТЦ «Горбушка»; ТЦ «Горбушкин двор»; Союз www.soyuz.ru; СВ (Техносила) www.tehnosila.ru (095) 777-8777; Ультра (095) 775-7566, 729-5255; Электрофлот www.electroflot.ru (095) 755-5888
Самара: Парма (8462) 701-701
С-Петербург: Компьютер Центр КЕЙ (812) 320-4340; Компьютерный мир (812) 333-0033; Альтернатива (812) 326-9080
Ростов-на-Дону: Мотель (8632) 555-320
Екатеринбург: Уральский Вал (343) 373-4949; Норд (343) 339-2666,

пожизненная гарантия на все модели наушников KOSS

ТЕМА DVD

Dungeon Siege: Elemental

Название: Elemental ◆ **Игра**: Dungeon Siege ◆ **Разработчик**: Elemental Team ◆ **Размер**: 446 Мб ◆ **Что нового**: Увлекательный сюжет, классы персонажей, оружие, умения, монстры, а также огромная вселенная ◆ **Где брать**: Темы DVD

Внимание! Эта модификация должна была появиться на предыдущем нашем DVD, но по досадным техническим причинам туда не попала. Как мы и обещали, выкладываем ее на этот DVD. Играйте на здоровье!

Игра под названием **Dungeon Siege** звезд с неба не хватала, однако получилась вполне себе симпатичной игрушкой и даже обросла небольшой армией преданных фанатов, которые до сих пор делают самые разные дополнения для любимой игры. Причем некоторые из них легко тянут на полноценные аддоны.

Модификация **Elemental** — отличный пример того, как отряд млеющих от игры граждан может соорудить нечто такое, что вообще-то спокойно можно за деньги на ближайшем базаре продавать. По сути дела, Elemental — это новая игра, созданная на движке Dungeon Siege. Геймплей, конечно, остался практически без изменений, но в остальном — новшеств очень много.

Да, мы так же, как в оригинале, бродим по затхлым пещерам и пачками отправляем к Аиду наглых врагов, которые испуганно выскакивают из темных уголков здешних пещер. Однако полностью переработано дерево умений, а также система развития персонажей. Только одних новых скиллов разработчики добавили аж 30 штук. И это еще так, мелочи. Также вас ждет полноценная кампания, на прохождение которой уйдет как минимум неделя без перерыва на сон и работу. А чтобы ваша челюсть нашла окончательное пристанище где-нибудь под столом, сообщаем, что в Elemental вас ждет 40 абсолютно новых и жутко свирепых монстров, 200 уникальных видов оружия и еще до черта всего нового, о чем писать просто не стоит, ибо тогда придется выделять еще как минимум пару страниц ценного журнального места. На-последок обратим ваше внимание еще и на то, что в Elemental авторы порядком обновили графику, так что даже столь потрепанный движок стал выглядеть куда боле свежим.

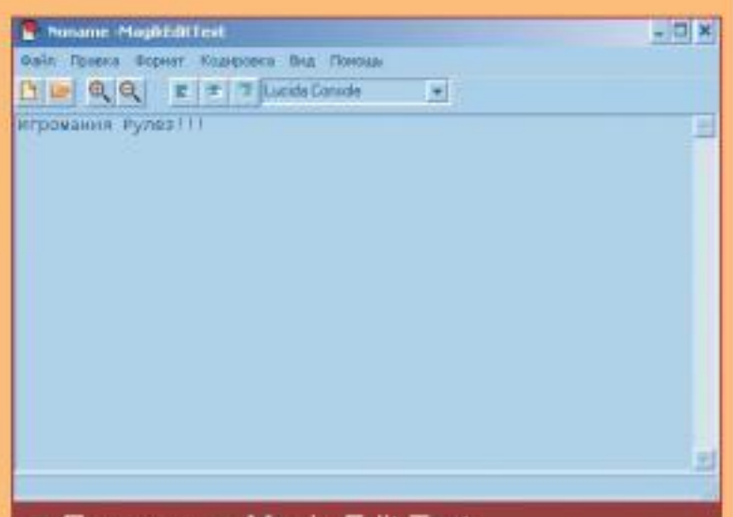
Откровенно говоря, столь масштабные дополнения для Dungeon Siege — дело редкое, так что рекомендуем не терять даром времени, а тут же хватать мод с нашего DVD и отправляться в увлекательное путешествие.

▼ Шинковать врагов в капусту, как и раньше, будем ножом и мечом.

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ЧИТАТЕЛЬСКУЮ РАБОТУ: ПОБЕДИТЕЛЬ МЕСЯЦА

Итак, как вы знаете, с прошлого месяца стартовал и уже активно набирает скорость наш конкурс на лучшую читательскую работу месяца, присланную в редакцию. Как и обещали в предыдущем номере, в этом мы подводим итог. А теперь внимание — барабанная дробь — приз в виде двух лицензионных игр в DVD-боксе **«Принц Персии: Схватка с судьбой»** и **«Готика II»**, предоставленных фирмой **«Акелла»**, вручаются **Денису Резнику** за его отличную программу **Magic Edit Text**, которая, по нашему мнению, одной левой уделывает знаменитый «Блокнот». Переносы, большая часть простых операций с текстом, шрифты, перевод в кодировки Win/DOS — все, что вам нужно. От всей души поздравляем победителя!

Напоминаем, что конкурс продолжается и в следующем номере мы подведем очередные итоги.



▼ Программа Magic Edit Text.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения

В тылу врага

Вторая выкладываемая нами модификация нашего читателя под ником **Dr Death** — **«Смерть немецким захватчикам»** — посвящена истории советского летчика **Алексея Мересьева**. Чрезвычайно сложный геймплей (с топором на танки) и приличное качество исполнения.

Перл-Харбор

Четыре скина для японских самолетов от читателя с ником **PacificFire42**.

Command and Conquer: Generals

Миссия в духе первого **Command & Conquer** — коммандос в одиночку «зачищает» небольшой тропический остров.

FIFA 2005

Русификация игры от читателя с ником **G14.**

Pro Evolution Soccer 4

Модификация, добавляющая в игру футбольный клуб **ЦСКА**.

GTA: Vice City

1. Целая подборка модов от читателя с ником **Knife**.

2. Миниатюрный **УАЗ-бензовоз**.

Игры

Очередной «симулятор жизни», на этот раз в стиле **Fallout**.

Десктоп

4 набора курсоров — по одному за каждую расу, позаимствованных из **Warcraft III**.

Подборка из пяти обоин на тему грядущего **GTA: San Andreas**.

Ролики на Flash

Пара отличных роликов на вечные темы: **GTA 2** и **Counter-Strike**.

Программы

1. Чат-оболочка, позволяющая помимо осуществления общения еще и передавать файлы.

2. Часы/органайзер/будильник за авторством читателя с ником **virus85**.

3. Проигрыватель демок **Quake III**.

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. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи дисков.

BLOODLINE: ЛИНИЯ КРОВИ

Жанр: 3D-Action ◆ **Разработчик**: Zima Software ◆ **Издатель в России:** Новый диск ◆ **Похожесть**: Blood, Undying, House of the Dead ◆ **Системные требования:** CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** один уровень ◆ **Размер:** 208 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

BloodLine буквально пропитана атмосферой настоящего ужаса. Все эти жуткие зомби, страшная музыка и мрачные пейзажи умело нагоняют на игрока страх, вызывая желание забиться куда-нибудь под кровать. Геймплей меж тем при-

вычный: бегаем по уровням и с помощью верного пулемета отправляем на тот свет всякую нечисть. Увлекательно, но страшно.

EMPIRE EARTH II

Жанр: RTS ◆ **Разработчик**: Mad Doc Software ◆ **Издатель:** Vivendi Universal ◆ **Похожесть**: Age of Empires, Rise of Nations ◆ **Системные требования:** CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ◆ **В демо-версии:** Одна карта, три страны на выбор * **Размер:** 177 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Помните первостатейный клон **Age of Empires** под названием **Empire Earth**? Так вот, совсем скоро граждане из **Mad Doc Software** грозятся порадовать нас продолжением. Из демо-версии становится ясно, что нас ждет привычный набор действий: строим города, наращиваем армию, заботимся об экономике и, конечно, активно ведем войну с соседями. Кроме того, **Empire Earth II** хвастается божественно красивой графикой, так что советуем заранее озаботиться апгрейдом компьютера.

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Жанр: Action ◆ **Разработчик**: Irrational Games ◆ **Издатель:** Sierra ◆ **Похожесть**: Freedom Force ◆ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ◆ **В демо-версии:** один уровень ◆ **Размер:** 156 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Шикарная игрушка, сделанная в модном нынче «комиксовом» стиле. Геймплей особо со времен первой части не изменился: под ваше руководство поступает отряд супергероев, управляя которым вам предстоит выполнять разные задания, дабы избавить мир от очередного мегазлодея. Приятная графика и веселый сюжет только добавляют игре плюсов.

Игрушка уже вовсю продается, но мы решили все-таки выложить демку на диск. Как знать, вдруг вы все еще пребываете в раздумьях относительно покупки Freedom Force vs. the Third Reich, а эта демо-версия как раз и поможет вам избавиться от сомнений.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Жанр: Action ◆ **Разработчик**: Ubisoft Montreal ◆ **Издатель:** Electronic Arts ◆ **Похожесть**: Splinter Cell ◆ **Системные требования:** CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video ◆ **В демо-версии:** один уровень ◆ **Размер:** 558 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Грандиозное возвращение Сэма Фишера на наши компьютеры уже состоялось, но для тех, кто еще не определился, стоит ли тратить деньги на игру, мы выкладываем демо-версию.

В принципе, все привычно: бесшумные проникновения в штаб-квартиры злодеев, тихие убийства охранников, множество шпионских примочек и богатый арсенал приемов уничтожения противника. Геймплей не особо изменился со времен первой части, зато графика — просто шикарная. Ну и кроме того, в этой игре вас ждет очень интересный мультиплеерный режим. В общем, Chaos Theory — достойное продолжение приключений Фишера.

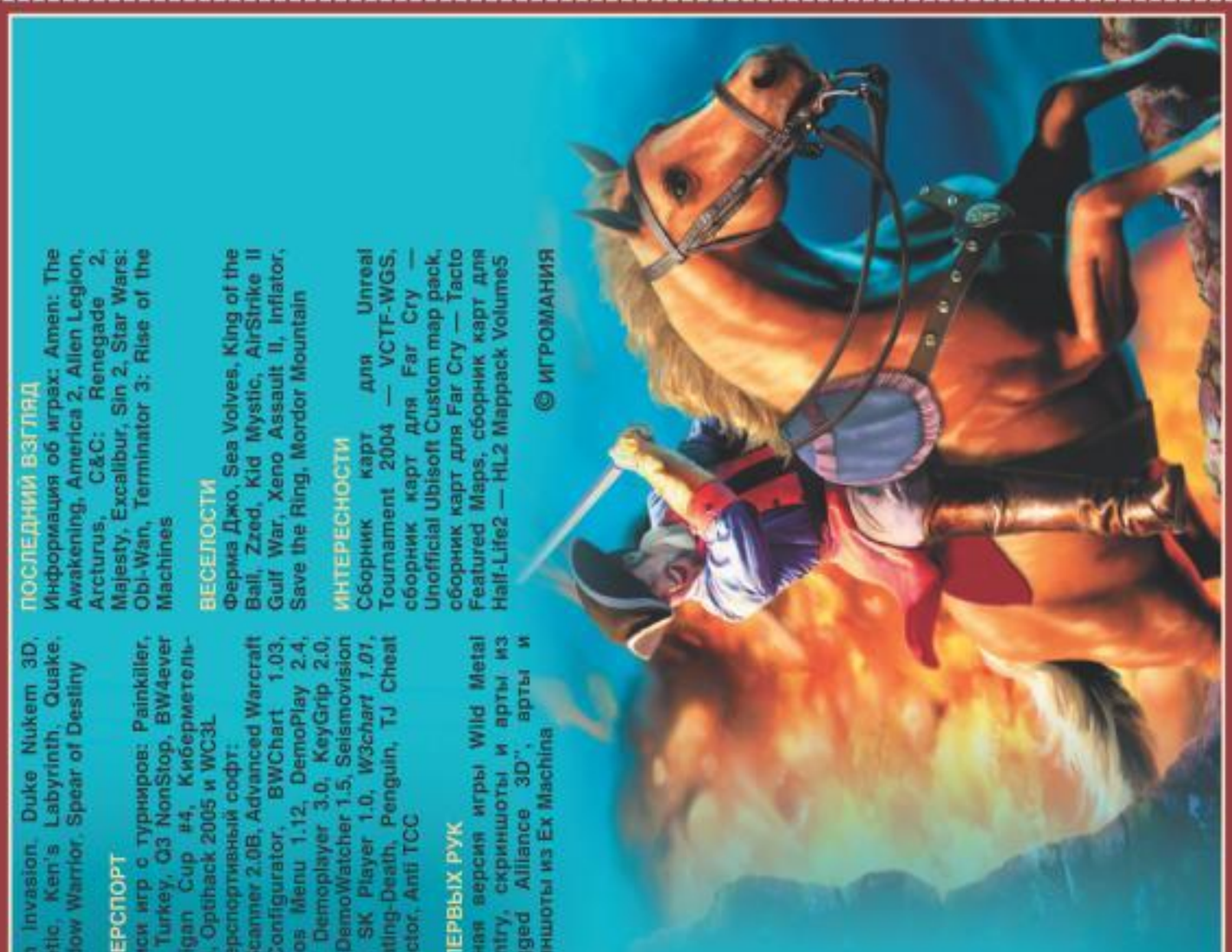
cafemax
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ
www.cafemax.ru

30
МИНУТ ИНТЕРНЕТА В ПОДАРОК
при предъявленнии купона в «Cafemax на Пятницкой»
Адрес: ул. Пятницкая д. 25, стр.1, 50 метров от метро Новокузнецкая.
телефон: 950-6050

СПОРТ·БАР

CAFEMAX НА ПЯТНИЦКОЙ
ул. Пятницкая 25, стр.1
50 метров от м. Новокузнецкая
тел.: 959-4073 www.cafemax.ru

5%
СКИДКА В СПОРТ-БАРЕ
при предъявлении купона в «Cafemax на Пятницкой»



STILL LIFE

Жанр: Квест ◆ **Разработчик**: Microids ◆ **Издатель:** DreamCatcher Interactive ◆ **Похожесть**: Post Mortem, Pandora Directive, CSI ◆ **Системные требования:** CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video ◆ **В демо-версии:** один уровень ◆ **Размер:** 247 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Отличный квест от создателей восхитительной **Syberia**. Мы в образе очаровательного агента ФБР Виктории Макферсон должны найти маньяка, который с завидным упорством отправляет на тот свет девушек. Логичные головоломки, интригующий сюжет и жуткая атмосфера сродни той, которая была в фильме «Молчание ягнят», прямо-таки заставляют с нетерпением ждать релиза.

SWAT 4

Жанр: 3D-Action ◆ **Разработчик**: Irrational Games ◆ **Издатель:** Vivendi Universal Games ◆ **Похожесть**: SWAT 3, Rainbow Six 3 ◆ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ◆ **В демо-версии:** один уровень ◆ **Размер:** 183 Мб * **Где брать:** ДемоБлок/Темы

После долгих экспериментов серия SWAT наконец-то возвращается к истокам. Управляя группой суровых бойцов, с воплями и матом вламываемся в помещения и вершим правосудие: мирных бандитов — арестовываем, особо буйных — меткой очередью из M4 отправляем к Аиду. Все это — ради благой цели спасения заложников. Стоит отметить, что в SWAT 4 не только весьма и весьма приятная графика, но и чрезвычайно удобное управление и интересный геймплей.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

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

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

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из **февральского** номера «Лучших компьютерных игр» (на его обложке — воительница из «Сферы»):

«Александр», Half-Life 2, Medal of Honor Pacific Assault: Director's Edition, Mortyr 2, Need for Speed: Underground 2, Painkiller: Битва за пределами ада, Sid Meier's Pirates, Prince of Persia: Warrior Within, Zoo Tycoon II

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.

ВИДЕОМАНИЯ
РЕПОРТАЖ — "ПАРКАН 2" РЕПОРТАЖ — ОДИН ГОД "ВИДЕОМАНИИ"
PRE-ПОРТVIEW — HALO 2
PRE-ПОРТVIEW — GTA: SAN ANDREAS. ЧАСТЬ 3
ВИДЕОНОВОСТИ — АПРЕЛЬ 2005

ТЕМЫ КОМПАКТА
DOOM 3: МОДИФИКАЦИЯ CLASSIC DOOM
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: МОДИФИКАЦИЯ REIGN OF THE SITH
ROME: TOTAL WAR — МОДИФИКАЦИЯ ROME: TOTAL REALISM

ТЕМЫ DVD
DUNGEON SIEGE: ДОПОЛНЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ АЛЛОДОВ
CIVILIZATION III: CONQUESTS — МОДИФИКАЦИЯ WARHAMMER FANTASY
DUNGEON SIEGE: МОДИФИКАЦИЯ ELEMENTAL

ИГРОВАЯ ЗОНА
Лучшие игры месяца
№1. Противостояние IV
№2.Ил-2 Штурмовик: Асы в небе
№3.Battlefield Vietnam
№4.Command & Conquer: Generals — Zero Hour
№5.DOOM 3
№6.Far Cry
№7.FIFA Soccer 2005
№8.GTA: Vice City
№9.Half-Life 2
№10.Heroes of Might & Magic 3.5: Во имя богов
№11.Heroes of Might and Magic IV
№12.Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)
№13.Max Payne 2: The Fall of Max Payne
№14.Medal of Honor Pacific Assault
№15.Need for Speed: Underground
№16.Neverwinter Nights
№17.Operation Flashpoint
№18.Rise of Nations: Thrones and Patriots
№19.Star Wars: Knights of the Old Republic
№20.The Elder Scrolls III: Morrowind
№21.The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
№22.The Sims 2
№23.Unreal Tournament 2004
№24.Warcraft III
№25.Warhammer 40000: Dawn of War
Бонусы "Игровой зоны"
Бонус №1. Две карты для Codename: Panzers — Phase One
Бонус №2. Бонусная карта для Warcraft III: The Frozen Throne
Бонус №3. Мультиплеер для Richard Burns Rally
Работы читателей
Карта для "В тылу врага", четыре скина для "Перл-Харбора", миссия для Command & Conquer: Generals, русификация FIFA 2005, модификация для Pro Evolution Soccer 4, несколько модов и модель машины для GTA: Vice City, симулятор жизни в стиле Fallout, наборы курсоров для Windows, пара flash-роликов и три программы.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Ультимативный набор
Ultimate Boot CD 3.2
Самое важное
Advanced Searchbar 3.06, BadCopy Pro 3.75, ClipCollect 1.5, Cute PDF Writer 2.3, DeepRipper 1.0, Foxit PDF Reader 1.2, Image Browser Arctic 5.0, Keyboard Tweaker 2.1, Reg Organizer 2.5, WinPatrol 9.0, WireNote 2.7, YPOPs! 0.7
Полезный софт
К статье "Четыре полезных совета"; LJSM 2.5, Move Me 2.52, Symbol Commander 3.14
К статье "Слово — воробей!": Realize Voice 4.1, Dictation 2004 v. 4.4;
К статье "Невлюби ближнего своего": Add/Remove 1.0, Autorun Wizard 2.01, Avoid 1.0, BarEyes 1.2, BazarBox 1.6, Black 1.16, Blank, Black&White, Blinkwin, Bubbler, Button Shy Mouse Prank, Joker 1.16, Click Me 1.1, Copy Cursor 1.0, Cursor Girl 1.0, Cursor Fun 1.01, The Finger 1.01, ClickStart 1.0, Clippy 1.0, Crazy Num Caps Scroll 1.4, Cursor Symulacja, DeskScroller, Dscroller, EMail Fun 1.0, Eraser 1.0, Fake Delete 3.05, Fake Format 1.05, Fake Shutdown 1.05, Falling Icons, Fake Start Menu 95 v. 1.0, Floppy Madness 1.0, Format и другие...
ИГРОВЫЕ СТАНДАРТЫ
Ad-Aware 1.05, AdsCleaner 4.3, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), DirectX 9.0c DivX 5.2.1, DOSBox 0.63, Kaspersky Anti-Hacker 1.7 ICQ (Lite 4.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.20, Light Alloy 2.9, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Fraps 2.5.3 Process Explorer 9.0, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.50, VobSub 2.23, Winamp 5.0.8, WinRAR 3.42

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
"Александр", Half-Life 2, Medal of Honor Pacific Assault: Director's Edition, Mortyr 2, Need for Speed Underground 2, Painkiller: Битва за пределами Ада, Sid Meier's Pirates, Prince of Persia: Warrior Within, Zoo Tycoon II

ДЕМОВЕРСИИ
BloodLine: Линия крови
Empire Earth II
Freedom Force vs. the Third Reich
Splinter Cell: Chaos Theory
StillLife
SWAT 4

ПАТЧИ
"18 стальных колес: Пыль дорог", "АЛЬФА: антитеррор", "Власть Закона", "Карибский Кризис", "Космическая Одиссея", "Магия Войны: Знамена тьмы", "Механоиды", "Перл-Харбор", "Чистильщик", FlatOut, Richard Burns Rally, Spellforce The Order of Dawn

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ASUS AI Booster 2.00.51, ASUS PC Probe 2.24.03, ATI Catalyst 5.2, ATI Tray Tools 1.01.528, CPU-Z 1.27, Intel Graphics Media Accelerator 14.10, MSI Core Center 1.7.3.0, MSI LiveUpdate 3.67, NVIDIA nForce4 6.39, RealTek AC'97 3.69, RealTek HDA 1.16, SiS AGP 1.19a — AGP, SpeedFan 4.21, VIA Storage Accelerator 1.20b, VIA RAID 4.10a, VIA Vinyl Audio 5.88c

КОДЕКС
ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ
ArtMoney SE 7.10, CheMax, Dragon UnPACKer 5, Game Audio Player 1.32, Magic Trainer Creator 1.27, Resource Hacker 3.4, Trainer Creation Kit 5.1
СОХРАНЕНИЯ
Airborne Troops, Freedom Force vs. the Third Reich, Country Justice: Revenge of the Rednecks, Playboy: The Mansion, Supernova: Galactic Wars, Knights of the Old Republic II — The Sith Lords, TMNT: Mutant Melee
ТРЕЙНЕРЫ
Act of War: Direct Action, Airborne Troops, Country Justice: Revenge of The Rednecks Country Justice: Revenge of The Rednecks, House of the Dead 3, Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary (Меркурий-8), NASCAR Sim Racing, Playboy: The Mansion, Robots, Star Wars: Republic Commando,
БОНУСЫ
Программа Quick and Dirty Bloodlines Tools 3.7, редактор сохранений для Scrapland, список предметов Knights of the Old Republic II, патч для The Punisher

МАШИНА ВРЕМЕНИ
Демо-версии игр: Wolfenstein 3-D, Blake Stone: Aliens of Gold, Catacomb Abyss 3-D, Corridor 7: Alien Invasion, Duke Nukem 3D, Heretic, Ken's Labyrinth, Quake, Shadow Warrior, Spear of Destiny

КИБЕРСПОРТ
Записи игр с турниров: Painkiller, CPL Turkey, Q3 NonStop, BW4ever Korrigan Cup #4, Кибергетель-2004, Optihack 2005 и WC3L
Киберспортивный софт:
BWScanner 2.0B, Advanced Warcraft 3 Configurator, BWChart 1.03, CSE Demos Menu 1.12, DemoPlay 2.4, rK's Demoplayer 3.0, KeyGrip 2.0, 2:27, SK Player 1.0, W3chart 1.01, Cheating-Death, Penguin, TJ Cheat Detector, Anti TCC

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
Полная версия игры Wild Metal Country, скриншоты и арты из "Jagged Alliance 3D", арты и скриншоты из Ex Machina

© ИГРОМАНИЯ

МИР ФАНТАСТИКИ

DVD С КИНОФИЛЬМОМ — В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ» В АПРЕЛЕ!

«Мир фантастики» отныне в продаже в трех вариантах комплектации:

«Мир фантастики» без диска
«Мир фантастики» с CD (компакт-диском)
«Мир фантастики» с двуслойным DVD

На DVD «Мира фантастики»

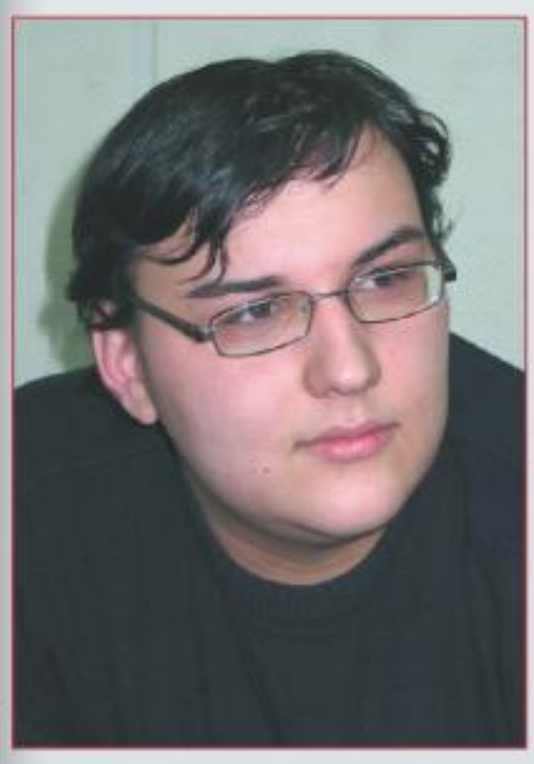
1) Лицензионный фантастический кинофильм: идеальное изображение, английская и русская звуковые дорожки, субтитры, многочисленные бонусы и дополнительные материалы.
2) Полностью содержимое с CD «Мира фантастики»: видеоролики, игры, статьи, фантастические рассказы и иллюстрации, музыка, дополнения к журнальным статьям и т. д.
3) Бонусные материалы, не вошедшие на CD «Мира фантастики».
4) Архив всех номеров «Мира фантастики» с самого первого номера журнала по декабрьский номер за 2004 год: все журналы доступны целиком, в удобном для чтения виде (PDF-файлы).

ФИЛЬМ НА DVD
«ДОННИ ДАРКО»

...Двигатель взорвавшегося авиалайнера падает на крышу дома в маленьком американском городке. Ни один авиарейс не проходил над городом, ни один самолет в это время не показывался в небе. Откуда взялся двигатель?.. Игра времени и стихии — в знаменитой киноленте режиссера Ричарда Келли. Всем мистическим событиям найдется рациональное объяснение!

ТЕПЕРЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКИ

НЕСКОЛЬКО СЛОВ РЕДАКТОРА: НАМ ОДИН ГОД



Приветствую!

Да, уже год. Именно в предыдущем апрельском номере «Игромании» вышел наш первый видеосюжет — репортаж с КРИ-2004. Много воды утекло с тех пор. Сейчас «Видеоманию» не узнать — мы повзрослели, набрались опыта и с каждым номером пытаемся взять все более высокую планку качества. Не все удается сразу, но мы знаем, что идем верным путем. И как раз сейчас настало время сделать большой шаг вперед. Даже огромный. Несмотря на то что «Видеомания» является одной из самых популярных рубрик в журнале, она долгое время упиралась в жесткое ограничение места на компакте. Мы просто не могли запустить ряд базовых вещей, которые задумывались в ее концепции изначально. Но сейчас, особенно после запуска нашего двухслойного DVD, все меняется. Меняется роль «Видеомании» в журнале. Она становится не просто несколькими сюжетами, красиво украшающими компакт, а полноценной составной частью «Игромании» — такой же, как «Игровая зона» да и сам журнал. Мы, так сказать, запускаем новый сезон. Полный новых идей и сюрпризов.

Как видите, рубрика обзавелась абсолютно новым дизайном. Но это еще не все. Главный сюрприз вас поджидает на DVD: «Видеомания» представлена в абсолютно новом формате — с отдельной программной оболочкой, дизайном и содержанием. Пока я пишу эти строки, движок для «Видеомании» только пишется, и не факт, что все идеи воплотятся уже в этом номере, но в ближайшие месяцы мы точно доведем все до ума. Вообще, надо сразу оговориться — работы стало намного больше, нужно выстраивать заново линию производства сюжетов, рисовать дизайн и прочее-прочее. Короче, мы можем что-то не успевать — так что шибко не сердитесь на нас.

Новый участок работы — видеообзоры. Мы уже давно хотели, чтобы «Видеомания» стала своеобразным «продолжением» журнала. Отныне все наши статьи будут подкрепляться соответствующим видеообзором либо же простой демонстрацией геймплея. Кроме того, видеообзоры — отличный способ для нас повысить свою оперативность. Компакт сдается у нас на неделю позже журнала, и это открывает хорошее пространство для маневров. Этот номер — весьма наглядно демонстрирует сказанное. Через полчаса этот номер журнала уходит в печать, и буквально сегодня в редакции появились столь ожидаемые проекты, как **Star Wars: Republic Commando**, **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, **Project Snowblind** и **Second Sight** — очень высока вероятность, что эти игры появятся в наших видеообзорах уже в этом номере.

Далее — количество сюжетов постепенно вырастет. Станет больше репортажей («Финальный отсчет» не останется в одиночестве; на подходе КРИ и E3), больше pre-portview и появятся совершенно новые рубрики. В общем, приготовьтесь — ближайшие месяцы станут чем-то.

Антон Логвинов
редактор «Видеомании»
video@igromania.ru

РЕПОРТАЖИ

Наши корреспонденты готовят репортажи из различных уголков мира.

Паркан 2

«Паркан» был, наверное, первой серьезной игрой отечественной индустрии и долгим рекордсменом по количеству проданных копий. Спустя почти 8 лет компания «Никита» пытается повторно завоевать массы. Наши объективы нацелены на ключевых лиц проекта «Паркан 2» — «Игромания» пытает их на предмет нововведений в игровую концепцию и рассказывает об игровом процессе.

Advent Rising

Advent Rising — одна из самых ожидаемых игр этого года.

Многократно переносившийся проект, похоже, все-таки выйдет в мае. Игра собирается стать настоящим приключенческим sci-fi эпиком. В году эдак 98-м от таких игр буквально воротило, но сейчас — мы жутко соскучились. У Advent Rising есть много козырей, и она может стать огромным событием в компьютерном мире. Однако и недостатки уже проглядываются... Кадры геймплея, интервью с разработчиками и наши ожидания — в этом сюжете.

Бонус: Один год «Видеомании» — Часть 1

Этот сюжет меня уже давно подбивает сделать вся редакция и даже бывшие ее члены. Это и неудивительно — все помнят, *как это было*. Первый наш сюжет, который создавался на чистом энтузиазме всей редакцией. Ну и в продаже этот номер — появится 1 апреля, что очень символично. Starring: Олег Александрович Полянский, Олег Александрович Ставицкий, Александр Комрадович Кузьменко, я сам и многие-многие другие.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Лучшие рекламные ролики из мира игр.

PS2 против войны

Шикарная реклама с мощным концептом. Герои различных игр складывают оружие во имя мира (подтекст простой — вон из Ирака).

Gran Turismo 3

Подборка рекламных роликов по одному из самых реалистичных симуляторов.

Conker's Bad Fur Day

Реклама одной из самых злых и пошлых игр в истории. И эти люди когда-то сделали Donkey Kong...

Ретро — Windows 1.0

Первому апреля посвящается. Реклама первой версии Windows. Рекламирует ее не кто-нибудь, а сам Стив Балмер. Да-да, этот человек занимает пост управляющего компанией Microsoft. С годами он, кстати, не изменился.

PRE-ПОРТVIEW

Мы рассказываем о консольных хитах до их появления на PC.

Cold Fear

«Пропавшее русское судно. Фатальный эксперимент. Некуда бежать.» — так выглядел бы рекламный слоган самого ожидае-

мого ужастика года Cold Fear от компании Ubisoft. Игра с движком, «очень похожим на Splinter Cell» в стиле голливудских ужастиков про мерзких тварей с рейтингом R. Заинтригованы?

Halo 2

Самый раскрученный экшен современности, рекордсмен по продажам в первый день — так ли он хорош?

ВИДЕООБЗОРЫ

Игры такие, какие они есть.

Star Wars: Republic Commando

Новый экшен по «Звездным войнам». Без меча, но стильный и взрывной. С реками адреналина. Наше мнение.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Самый ожидаемый шутер по Второй мировой. Так ли он хорош и реалистичен, как говорят?

Project Snowblind

Не Deus Ex, но нечто в воздухе витает. Остальное — см. Republic Commando.

Second Sight

Младший брат Psi-Ops. Чем-то лучше, чем-то хуже. Странная игра.

Примечание: *запись геймплея для видеообзоров ведется преимущественно с консольных версий игр. Однако судим об играх мы исключительно на основе PC-версий. Делается это исключительно для экономии драгоценного времени команды «Видеомании».*

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Клип — Final Fantasy X: Suteki Da Ne

Чудесный, красивый и очень душевный клип по одной из самых впечатляющих JRPG современности. Исполнитель — известная японская фолк-певица Rikki. «Правда, прекрасно?» — именно так переводится Suteki Da Ne с японского. Крайне рекомендуем. Кроме того, на диске — ролик моего хорошего приятеля и коллеги Сергея «Shmu Hadron» Светличного, который, честно говоря, не жалко было бы и в качестве интро на диск поставить. Ну а в качестве бонуса — интро из игры.

Ace Combat 5: The Unsung War

Не знаю, как вы, а я терпеть не могу авиасимуляторы. Но я обожаю небо и самолеты. И именно для таких, как я, делают подобные игры. Какой авиасимулятор сможет похвастаться сюжетом, проработанными персонажами, драматическими событиями и захватывающими роликами? Правильно — никакой. А вот великолепный Ace Combat 5 может. Удивительно — японцы даже из заведомо попсовой игры могут сделать шедевр. И этот клип — наглядно это показывает. Отличный видеоряд, шикарная музыка — до мурашек по спине.

Max Payne 2

Два лучших монтажных ролика по Max Payne 2. В одном — приятная музыка и знакомые по трейлерам кадры. В другом — зубодробительный экшен в лучших традициях финальной разборки в «Матрице».

Halo: The Movie

Гениальный ролик-пародия на рекламу фильма по Halo. Автор взял звуковую дорожку к знаменитому трейлеру кинофильма Final Fantasy: Spirits Within и соединил ее с кадрами из игры. Получилось просто шикарно. Кроме того, на диске вы еще найдете продолжение юмористического ролика WartHog Jump: A Halo Physics Experiment, который понравился многим читателям.

Они сошли с ума от Splinter Cell

Третья часть дурачеств группы **Mega64**, сделанных по заказу Ubisoft. Из разряда «так плохо, что даже хорошо». Весьма глупо, но при этом смешно. В этой серии сумасшедший Сэм Фишер учится пользовать ножиком.

Читательская работа — Counter-Strike Source

Читательский ролик на вечную тему. Автор — Александр Щербинин.

«Видеомания» 3 года, 6 месяцев, 15 дней, 3 часа, 40 минут и 4 секунды назад

С этого номера мы начинаем выкладывать в развлекательном канале наши ретро-ролики. Этот — самый-самый первый. Прошло ровно 3 года, 6 месяцев, 15 дней, 3 часа, 40 минут и 4 секунды с тех пор, как он был сделан. Естественно, относительно того времени, когда я пишу эти строки. Сейчас смешно смотреть, но тем не менее — с этого все началось.

Монтажный ролик

Мы продолжаем выкладывать самые удачные монтажные нарезки, созданные простыми игроками. В интернете их море, но хороших — очень мало. Также напоминаю, что вы можете присылать свои работы в редакцию.

ВИДЕОНОВОСТИ. АПРЕЛЬ 2005 ГОДА

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

Автор: Игорь Варнавский
E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU

SECURITY FILE # 11/04(86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

DEUS EX MACHINA

TARGEM GAMES СДАЛА ДРАКОНОВ В УТИЛЬ И ПРИСТУПИЛА К СОЗДАНИЮ АВТОМОБИЛЬНОГО ЭКШЕНА EX MACHINA

На территории одной шестой части суши тема постапокалипсиса пользуется какой-то нездоровой популярностью. Пепельно-серые грибы очередных «фоллаутов» расцветают то тут, то там. Кроме вездесущего «Сталкера», который уже намертво отпечатался на сетчатке, в России и странах ближнего зарубежья разрабатывается, кажется, уже несколько десятков подобных проектов. Иркутская студия «**Рога и копыта**» грозит нам катаклизмом планетарного масштаба (смещение земной коры, землетрясения, извержения вулканов, наводнения и другие приятности) в своей грядущей RPG «**Фаза: Исход**». В недрах **Cyberworks Studio** кипит работа над еще одним «**Исходом**» — тоже RPG, тоже постапокалиптической, но уже без приставки «Фаза». **G5 Software** в стратегии «**Карибский кризис**» грозит апокалипсисом уже рукотворным, показывая, что было бы, если у Хрущева и Кеннеди в свое время сдали нервы. Более пессимистичный прогноз выдвигают создатели **Soul Gate**: по их версии человечество в будущем вымерло, а планету заселили одушевленные роботы. **artOFF GAMES** корпит над шутером **NETWARZ** — и тоже (как вы догадались?) постапокалиптическим. А их всех вместе взятых жестоко пародирует «**Ядерный Титбит 2**» (*«Чувак, парни из **VZlab** тоже выросли на Fallout 2 и сделают все как надо!»*).

Если прибавить ко всему этому еще и проекты, не дожившие до релиза (например, MMORPG **Cyber: Post Nuclear World** и ролевушку **Wasteland Wolf**), и присущий России поголовный фанатизм по **Fallout**, то есть повод задуматься: уж не скучает ли население нашей необъятной и преимущественно льдистой Родины по тем временам, когда над нашей головой был раскрыт ядерный зонтик, а каждый день мог стать последним. Ответ, видимо, утвердительный: недавно в стройные ряды фоллаутотистов влилась екатеринбургская фирма **Targem Games** с... постапокалиптическим автомобильным экшеном **Ex Machina**.

Кран — один из местных боссов. В тех, кто ему не приглянется, швыряет остовы старых машин.

УЖЕ НЕ ОВСЯНКА

О Targem Games услышали года полтора назад, когда они выпустили свой первый проект — фэнтезийную стратегию «**Магия войны: Тень повелителя**». Публика поначалу лишь недоверчиво тыкала в нее вилкой (*«Фи, опять это фэнтези!»*), но, распробовав, пришла в восторг и начала уплетать за обе щеки. Сюжет и вправду получился чересчур приторным, однако общественность все равно потребовала добавки — и в конце прошлого года разработчики преподнесли блюдо с богато сервированным аддоном «**Магия войны: Знамена Тьмы**». Теперь же настало время двигаться дальше, и Targem принялись за новое кушанье — **Ex Machina**. На этот раз — с запахом бензина и вкусом жженой резины.

По версии кулинаров, не ранее как в 2017 году наш мир накроется медным тазом, а большая часть человечества отправится на встречу с Всевышним. Мы вступаем в игру через 223 года в роли водителя, перевозящего самые разные грузы из одних населенных пунктов в другие. Попутно он должен распутать, кто убил его семью и выяснить, что истинными виновниками катаклизма, приключившегося на Земле, были не люди, а… кое-кто еще. Для пущей таинственности протагонист облачен в железную маску (как, впрочем, и все остальные персонажи), которую он снимет только в самом финале, когда главная интрига будет раскрыта. А может и не снимет - концовки в игре сразу две.

Поскольку государство и власти исчезли бесследно, за пределами городов творится полнейший беспредел: все воюют со всеми, население передвигается исключительно на автомобилях, обвешанных броней и самым мощным оружием, а фермеры вспахивают поля на отдаленном подобии танков. К нам это, увы, не относится — на первых порах наше авто тянет лишь на «почетное» звание ведра с болтами, однако позже станут доступны и более мощные образцы, которые к тому же еще можно и усовершенствовать. Модернизации поддается вооружение, кузов, шасси, двигатель (и другие детали, которые влияют на защиту машины, ее максимальную скорость и ускорение), плюс, цветовая раскраска (и еще плюс логотип клана, к котором вы примкнули - если вы вообще решили с кем-то сотрудничать). Навешивать апгрейды до бесконечности не дадут — число слотов под них у каждой тач-

РАЗБИТЬ ЗА 60 СЕКУНД

Поскольку центральное место в игре отведено боевым автомобилям с тоннами оружия на борту, Targem потратили много сил на создание убедительной модели повреждений. Машины составлены из отдельных узлов и деталей, для каждой из которых урон рассчитывается отдельно. Попадание пуль и снарядов непосредственно отображается на модели машины. Побитое авто являет собой жалкое зрелище: корпус погнут, повсюду дырки от пуль, пятна копоти, колеса вихляются так, что кажется, они вот-вот отвалятся. Деревья, столбы, заборы и другие не очень прочные конструкции могут быть повалены от взрыва или от удара разогнавшейся машины. Рэгдольные пешеходы весело наматываются на колеса, но разрываться на куски и, что еще огорчительнее, кровоточить категорически отказываются. Так что устроить что-то вроде Carmageddon, увы, не удастся.

Столбы пыли — результат обстрела из установки залпового огня, что-то вроде «Града».

ки строго дозированное. Но и тех, что есть, хватает по уши: самые «раскачанные» машины в полной комплектации просто не узнать — кабина водителя похожа на бойницу с узкими прорезями, во все стороны щетинятся ракеты и пулеметы, на крыше установлено что-то вроде установки «Град». Я делаю залп, ракеты взмывают в воздух и через секунду приземляются на противников, вздымая в воздух пыль и обломки на несколько десятков метров. Те из сотрудников «**Буки**», кто еще не видел игру в действии (они стояли у меня за спиной), в изумлении замирают и тут же разражаются бурей восторгов — зрелище действительно пробирает.

Разобравшись с местной шпаной, я вновь выруливаю на дорогу и беру курс на ближайший город — несколько зданий на возвышенности, обнесенных крепкими стенами и с турелями сверху (которые старательно отстреливают непрошеных гостей). Внутри — мастерская для ремонта и апгрейда автомобилей, заправка (да, машина тоже хочет кушать, и если вовремя ее не кормить, встанет на полпути) и бар — традиционное место для встреч с NPC и поиска новых квестов. Взяв задание и по дороге прихватив с собой девицу на какой-то колымаге, которая ошивалась у ворот, я покидаю город и направляюсь в сторону навигационного маячка. Впереди возникает силуэт некоего боемобиля, я начинаю прицеливаться, но тут меня останавливает продюсер игры. «Далеко не все машины, встречающиеся на дорогах, представляют угрозу», — поясняет он. Кроме бандитских кланов, атакующих всех и вся, по дорогам Ex Machina колесит множество таких же мирных торговцев, как и я сейчас. Мирных, впрочем, с одной оговоркой: на агрессию они тут же отвечают огнем из стволов всех калибров. К бандитам, кстати, тоже можно присоединиться и грабить спекулянтов уже вместе с ними.

Оставляю коммерсанта в покое и двигаюсь дальше. Миновав какое-то поселение, я оказываюсь между двумя полями с какими-то посевами. Вокруг машины появляются росчерки выстрелов — засада! Противников существенно больше — да и вооружены они лучше, — шансов на победу почти никаких. Ввязавшаяся с

Кромешный ужас, творящийся на скриншоте, наводит на мысль, что это внушительное здание стоит здесь не просто так.

Акелла

Момент Истины
The Moment Of Silence

HOUSE OF TALES

Питер Райт - инженер коммуникационных технологий, работающий над государственной программой «Свобода Слова», прихотью правительства олигархов-технократов. Потеряв в авиакатастрофе жену и сына, он окончательно сделался затворником, наплевавшим и на политику, и на окружающий мир вообще. Но когда ночью спецназ вламывается в квартиру его соседа и увозит того в неизвестном направлении, Питер понимает, что больше не может бездействовать, ибо наступил момент истины...

Затягивающий шпионский триллер, реализованный в жанре point-and-click adventure

75 локаций, около 500 тщательно отрисованных интерактивных сцен

Более 35 персонажей с детально проработанными биографиями и характерами

Уникальный графический движок, анимация персонажей с использованием Motion Capture и Lip Sync

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

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

© 2005 "Akella"
© 2004 House of Tales Entertainment GmbH
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

Судя по всему, грузовичку осталось недолго.

Это, видимо, то, что осталос ь от Греции.

кем-то в драку напарница застряла далеко позади, и на ее помощь уже можно не рассчитывать. Корпус машины дырявят пулеметные очереди, из-под капота начинает выбиваться огонь, колеса идут «восьмерками» — еще чуть-чуть и конец. Но... что это? Отморозок, усерднее всех решетивший меня, вдруг взлетает в воздух, а его товарищи переключают внимание на кого-то другого. Этим «кем-то другим» оказывается та самая девица, которую я подобрал в городе. Но как она успела добраться сюда так быстро? Видя на моем лице непонимание, буковцы приходят на помощь: если товарищ застревает где-то по дороге и никак не может выбраться, через какое-то время его телепортируют неподалеку от игрока. Что же, разумно.

Общими силами мы добиваем остатки врагов, собираем оставшийся от них скарб (оружие, которое было установлено на машинах криминалитета) и уже без приключений добираемся до нужного места. Я вглядываюсь в прайс-лист здешнего магазина и с удивлением отмечаю, что местные цены заметно отличаются от тех, что были в первом городе. Все правильно, так и задумано, объясняют мне. Чтобы заработать хорошие деньги на перевозках, игрок должен постоянно следить за рынком, покупать товары там, где дешевле, и везти их туда, где дороже. Цены автоматически записываются в бортовой журнал при посещении населенного пункта, чтобы игроку было легче планировать свои действия. Какой-то постапокалиптический **Elite** получается, честное слово.

Иллюзию живого, куда-то постоянно двигающегося мира поддерживают радиопереговоры. В эфире никогда не бывает тихо, все время кто-то просит о помощи, кто-то с кем-то ругается, кто-то кому-то угрожает, кто-то с кем-то что-то деловито обсуждает. Контекстная музыка меняется в зависимости от ситуации — только что она была спокойной, а как только начинается перестрелка — сразу прибавляет в темпе. Под капотом Ex Machina урчит переписанный едва ли не подчистую движок «Магии войны». Узнать его почти невозможно — настолько сильно скакнула вперед графика. Собственно, вы и сами все видите — скриншоты перед вами.

■■■

У российского игропрома есть одна странность: у нас до черта сложных пошаговых стратегий, зубодробительных тактических экшенов, реалистичных симуляторов и наворочennых RPG, но у нас почти нет аркад — ярких, сочных, легковесных аркад для людей, у которых нет времени или желания (либо того и другого вместе) разбираться в премудростях боевой системы «**Операции Silent Storm**», заучивать сотни шоткатов в «**Ил-2**» и несколько раз переигрывать один и тот же уровень в «**АЛЬФЕ: Антитеррор**». Не поймите меня неправильно: и «**Операция Silent Storm**», и «**Ил-2**», и «**АЛЬФА: Антитеррор**» — хорошие, достойные игры. Но это чистый хардкор, где нужно не отдыхать, а работать. Ниша простых, ненавязчивых игр-релаксантов пустует. И вот ее-то как раз и должны заполнить такие проекты, как Ex Machina. ■

АВТОПАРК

В игре около десяти типов автомобилей. Каждый вид имеет множество разновидностей благодаря сменным кабинам, кузовам и вооружению. По назначению все машины можно разделить на несколько категорий — военные, грузовые и авто, предназначенные для выполнения каких-то особых заданий. Военные машины тоже будут доступны лишь изредка, в остальное время игрок передвигается исключительно на грузовиках. Модернизации подвержены опять-таки только. Ну и напоследок — вкратце о самых крутых тачках Ex Machina. Только учтите — названия машинок рабочие.

МОЛОКОВОЗ

Легкий грузовик, любимый богатыми фермерами и скупыми торговцами за хорошее соотношение между ценой и качеством. Более серьезные граждане эту модель недолюбливают — недостаточно защищена.

УРАЛ

«Урал», как правило, выбирают преуспевающие буратины — эта машина отлично сбалансирована в плане грузоподъемности и вооружения. Объем бензобака и запас хит-пойнтов у него в два раза больше, чем у предыдущей модели, кроме того, это самый быстрый из всех грузовиков.

БЕЛАЗ

Грузовик чудовищной грузоподъемности. По словам разработчиков, в мире Ex Machina на «БелАЗе» можно обогатиться буквально за пару рейсов. Но еще больше шансов на то, что вы так и не довезете свой груз — даже несмотря на мощную броню — «БелАЗ» слишком лакомая добыча для дорожных пиратов.

МИРОТВОРЕЦ

Ни одна другая машина не несет на себе такой запас оружия, сколько несет «Миротворец». Для этого, правда, пришлось пожертвовать грузоподъемностью, но результат того стоит. Количество хит-пойнтов и запас топлива у него опять-таки больше, чем у «БелАЗа» (точно так же, как у «БелАЗа» характеристики в два раза выше, чем у «Урала»). Для «Миротворца» (а также у «БелАЗа» и «Урала») в игре есть 5 сменных кузовов, у остальных машин их всего по три.

Поиграй со мной

PLAYBOY

THE MANSION™

Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется!

Официальный саундтрек
в продаже с апреля

UNIVERSAL

CYBERLORE GAMES arush UBISOFT

© 2005 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

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

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Автор: Андрей Александров

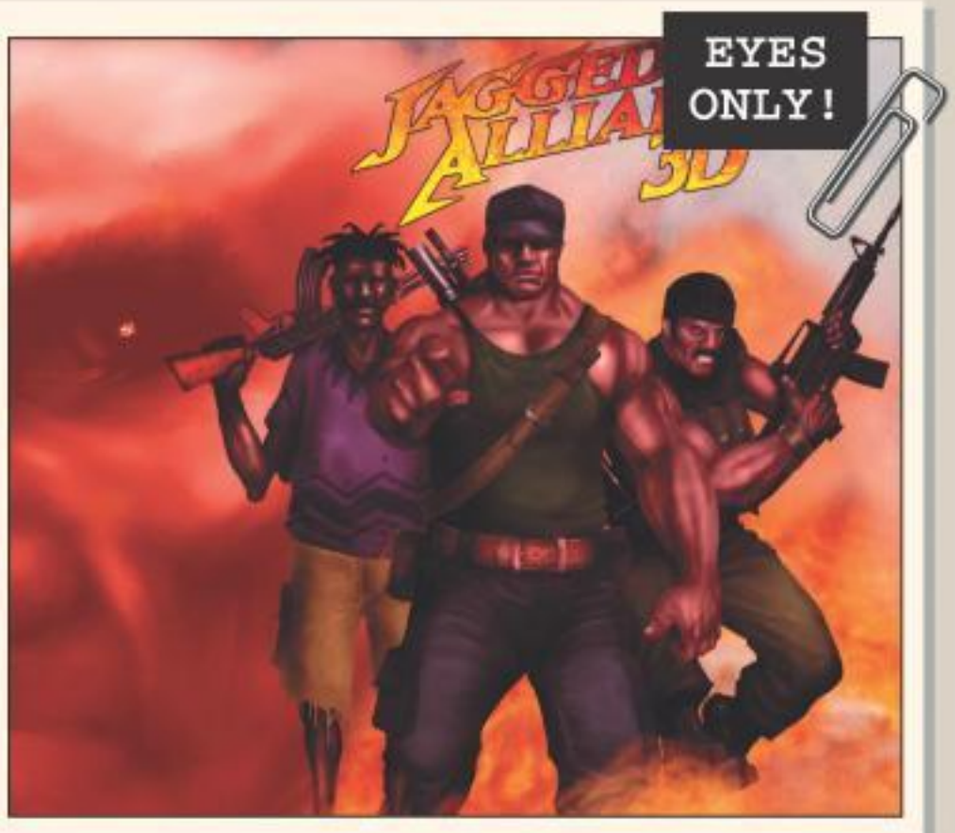
E-mail рубрики: RS@IGROMANIA.RU

SECURITY FILE # 11/04(86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

СКАЗКА-БЫЛЬ о ВРЕДЕ и ПОЛЬЗЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ

ШОКИРУЮЩИЙ ПОВОРОТ В "ДЕЛЕ JAGGED ALLIANCE 3D"



Еще несколько лет назад Гас, Кайл и Иван жили в мире, где за раз позволялось шагнуть не более двадцати пяти раз. Прошел отмеренное — дай дорогу товарищу. Пальнул из СВД, обмотал кровоточащую конечность бинтами или взломал не к месту закрытую дверь — изволь делиться дефицитными шагами. Забавные правила, не так ли? Тем не менее и Гас, и Кайл, и Иван, а также тысячи их поклонников привыкли к подобной пошаговой организации мира, считая ее чуть ли не самой гармоничной во Вселенной.

Теперь всем им придется переучиваться — на сцену выходит *реальное время*.

ЖАЛУЙТЕСЬ ХОТЬ В ГААГСКИЙ СУД

Клянусь своей широкополой и совершенно не похожей на треугольник шляпой — большинство фанатов **Jagged Alliance** хоть еще толком и не осознали, какой кошмар приземлился на их седые головы, но уже инстинктивно собираются что-нибудь больно ударить, а потом направиться громить офис компании «**МиСТ ленд — ЮГ**». Да, господа, поворот, конечно, шокирующий: игросериал, который с рождения базировался на качественной и продуманной пошаговой боевой системе, неожиданно для всех с нею расстается. Больше никаких ходов: максимум, что будет нам дозволено, — это поставить действо на паузу и быстренько «раскидать» приказы.

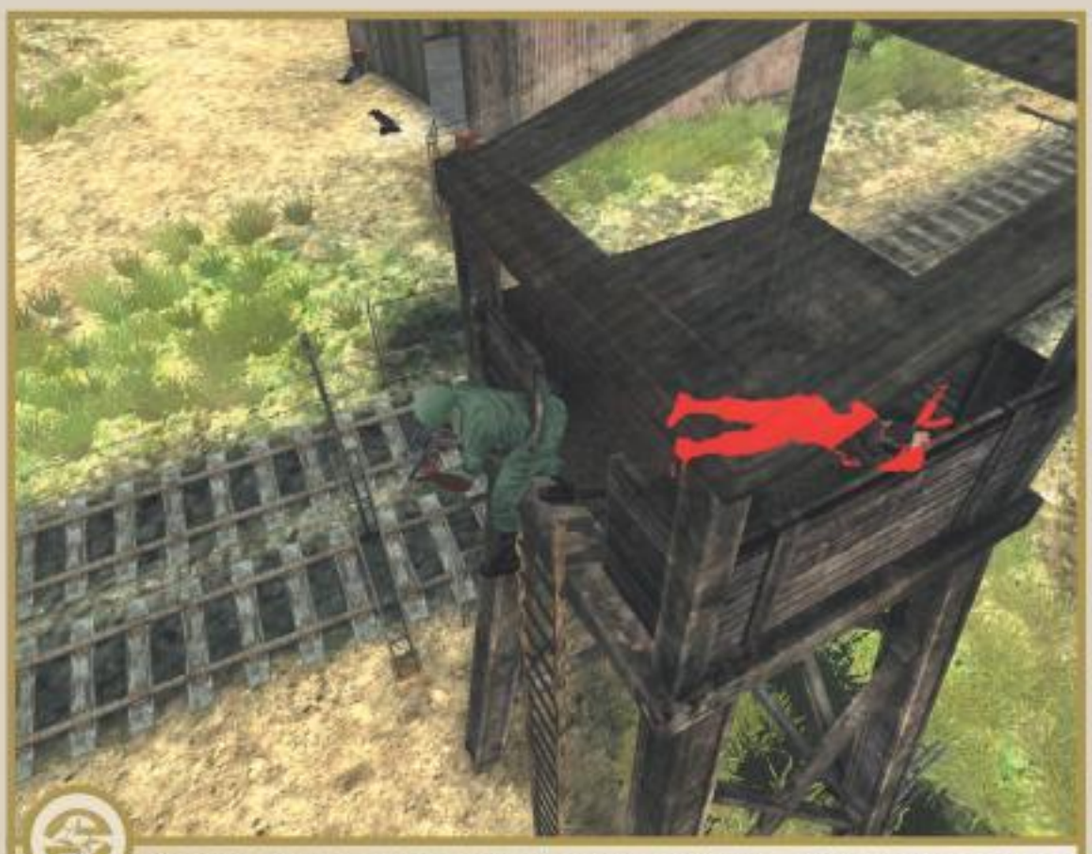
Громить офис «Мистов» все-таки не стоит: решение отправить **Jagged Alliance 3D** в объятия реального времени принималось на куда более высоком уровне. Более того, скажу вам по секрету: далеко не все в зеленоградской компании им довольны и обещают, что уж **Jagged Alliance 3**, следующая игра в серии, обязательно вернется в мир, где ходить можно не дальше, чем на двадцать пять шагов. Что ж, хочется им верить. Ну, а пока будем ждать нечто, похожее больше на «**В тылу врага**» и **Commandos**, чем на своих предшественниц. И, откинув предрассудки, признаем, что в реальном времени тоже можно сделать очень хорошую и интересную тактику.

АФРИКА, АФРИКА

Для тех, кто не читал нашу предыдущую статью, написанную еще в те времена, когда с пошаговостью в Jagged Alliance 3D все было в порядке, стоит вкратце описать остальные особенности этого проекта. Итак, сюжет развернется в выдуманном государстве на выдуманном кусочке Африки (никаких соответствий с реальными картами не будет — вдруг воинственные пигмеи спустятся с пальм и запретят продажи игры в своем лесу?). Государство это обладает сырьем для производства ядерного оружия, что автоматически делает его интересным для террористов, озлобленных гениев и прочей народившейся в нашем мире швали. Нынешнее же правительство слабо и не способно самостоятельно позаботиться о ценных и опасных ресурсах — по крайней мере, так считают предыдущие «хозяева» страны, изгнанные несколько лет назад и теперь страстно жаждущие реванша. Собрав последние деньги, они нанимают нас для того, чтобы совершить государственный переворот. Мы же, в свою очередь, прибегаем к услугам A.I.M. — видной конторы, которая в обмен на скромное вознаграждение готова предоставить услуги наемников экстра-класса.

Впрочем, совершить государственный переворот, даже когда за твоей спиной стоят самые породистые «псы войны» на планете, не так уж просто. Дорога к победе займет не менее двадцати миссий, причем это только при условии, что вы будете играть очень хорошо и при этом не пожелаете подробно изучить все закоулки игровой кампании. В противном случае к вашим услугам будет некоторое количество дополнительных заданий, упрощающих прохождение кампании и дарующих прочие бонусы. Также в игре запланирована система «сил», похожая на ту, что была во «**Власти закона**»: путешествуя по сюжету, мы то и дело будем встречаться с нейтральными по отношению к нам организациями (например, с повстанцами) и, если получится, сможем привлечь часть из них на нашу сторону.

Выполнение каждой миссии вознаграждается некоторой суммой денег, размер которой зависит от того, насколько «качественно» вы сделаете свою работу. Где потратить «зарплату»? На собственной базе, оснащенной всеми средствами связи с «большой землей». На что потратить? Первым делом — на наемников: со страниц глянцевых каталогов A.I.M. нам подмигивают три десятка матерых мужчин и нежных, но смертельно опасных женщин. Разумеется, «приобрести» всех сразу не получится — стартовой суммы будет достаточно на одного, максимум двух суперпрофессионалов или нескольких бойцов



Кто-то явно решил свалиться с вышки. Кстати, обратите внимание: в отличие от «Альфы», движок Jagged Alliance 3D показывает нам персонажей, закрытых какими-либо объектами.

Кто владеет высотой — владеет и жизнью противника.

Ущелье. Глубокое и завораживающее. Движок «Альфы» продолжает красоваться своей многоэтажностью.

классом пониже. Кроме того, чтобы перевернуть страну вверх дном, нам нужно оружие. В арсенале Jagged Alliance 3D почти полсотни стволов, и за каждый из них придется платить — сезон скидок и рекламных акций с раздачей бесплатных пробных образцов, к сожалению, кончился буквально вчера. Придется раскошелиться и на всякую мелочевку вроде бронежилетиков, кепочек и патрончиков. Хотите, чтобы характеристики ваших бойцов росли быстрее? Платите — и на базе с радостью организуют пару тренировок. Наконец, в процессе прохождения кампании наверняка встретятся граждане, которым просто необходимо дать «на лапу». В общем, деньги, как всегда, решают все.

СТВОЛЫ ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ

F2000

XM8

Помимо привычных всем нам СВД и M-16, в Jagged Alliance 3D будет две очень интересных штурмовых винтовки, которые до сих пор проходят испытания: F2000 (разработчик — бельгийская компания **Fabrique Nationale**) и XM8 (разработчик — американская **Alliant Techsystems**). Обе они интересны модульной компоновкой, позволяющей бойцу «трансформировать» оружие под свои нужды в самые короткие сроки. Так, на F2000 легко можно водрузить гранатомет, а в придачу к нему — компьютеризированный комплекс управления огнем, который значительно повышает точность стрельбы. XM8 из обычной штурмовой винтовки запросто превращается в легкий пулемет или, например, в специальную винтовку повышенной точности. Если аналогичные возможности будут реализованы в Jagged Alliance 3D, это значительно расширит «функциональность» наемников, у которых появится оружие практически на все случаи жизни.

В ТЫЛУ ПРАВИТЕЛЬСТВА

Однако давайте вернемся к нашему реальному времени. На данном этапе разработки Jagged Alliance 3D больше всего походит на «В тылу врага», но без техники (в большинстве африканских стран танки, как известно, не в ходу: слишком много слонов запрягать приходится). На задание можно взять до шести бойцов. Впрочем, управлять даже столь малым количеством подчиненных в реальном времени достаточно сложно, поэтому, скорее всего, в игре будет возможность призвать на помощь искусственный интеллект, который возьмет на себя заботу о части наемников.

Создавая миссии, разработчики ориентируются на Commandos с их огромным количеством скриптовых «задачек»: пройти игру, пользуясь исключительно грубой силой, вряд ли получится. Очень много внимания уделяется различным «трюкам», которые можно вытворять в бою: так, наемники смогут выглядывать и вести огонь из-за угла, использовать разбросанные по карте окопы и турели с пулеметами, а также, если вы пожелаете, с радостью взорвут стену близлежащей постройки.

Достаточно сильно введение реального времени повлияло на систему характеристик персонажей. Так, теперь в игре нет такого понятия, как «перехват», — следовательно, скорее всего, не будет и реакции, отвечающей за него. Перерасчету подвергнутся и другие параметры, например сила и ловкость, ведь раньше на их базе рассчитывалось количество действий, которые персонаж сможет совершить за ход. Пропадет лидерство; правда, уже потому, что игровая кампания не подразумевает создание ополчения. Зато на месте осталась другая очень интересная составляющая ролевой системы Jagged Alliance, о которой, кстати, мало кто знает, — «фобии». Они будут влиять на изменение характеристик персонажей в тех или иных условиях. Например, бравый вояка, страдающий клаустрофобией, попав в подземелье, мигом превратится в практически ни на что не способного сопляка.

Некоторые изменения претерпел и позаимствованный у «**АЛЬФЫ: Антитеррор**» графический движок. В основном они касаются расстояний, на которых ведется бой. Так, если в «Альфе» дальность стрельбы из всех видов оружия полностью соответствовала реальной и нередко переваливала за полкилометра, то здесь цифры будут несколько поскромнее — иначе бы нам пришлось регулярно вести перестрелки через всю карту, что в реальном времени не так уж и просто. Зато другой козырь графического движка — очень качественные физика и баллистика — остался на месте, что, разумеется, радует.

Кстати, некоторые непросвещенные граждане, в первый раз взглянув на кадры из Jagged Alliance 3D, восклицают: «Какая же это Африка? Больше на наши болота похоже!» Сие утверждение, однако, не совсем верно. Дело в том, что Африка — это не только пустыня Сахара, а огромный континент, климат и природа в разных частях которого совершенно не похожи друг на друга. Так что и болотам там место есть.

■■■

Трио **«МиСТ ленд — ЮГ»/GFi/Strategy First** пошло на один из самых дерзких экспериментов в истории компьютерных игр. Вряд ли Jagged Alliance 3D будет очень сильно походить на своих предшественниц: все-таки в его основу положена совсем другая концепция. В мире, где властвует реальное время, совсем другие законы и порядки. Смогут ли разработчики приспособиться к ним и сделать хорошую игру, мы узнаем совсем скоро — весной-летом этого года. ■

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Ведущие рубрики: ***Алексей Бутрин и Игорь Варнавский***

1944: Battle of the Bulge

Жанр: RTS ■ **Издатель:** Monte Cristo Games ■ **Разработчик:** Digital Jesters ■ **Похожесть:** Desert Rats vs. Afrika Korps, D-Day ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Весна 2005 года

Когда-то **Desert Rats vs. Afrika Korps** восприняли как временную замену «**Блицкригу**», в которую можно погонять, ожидая «**Сталинград**» и **Codename: Panzers**. Однако народная мудрость гласит, что «нет ничего более постоянного, чем временное». И вопреки скептическому отношению игроков, Desert Rats всего несколько месяцев спустя обзавелась отличным продолжением под названием **D-Day**, в котором оперативно были исправлены многие промахи первой части. А теперь разработчики решили пойти еще на один заход и готовятся выпустить **1944: Battle of the Bulge**.

В третьей части из африканских пустынь и нормандских равнин нам предстоит перенестись на заснеженные склоны Арденн, где как раз в самом разгаре знаменитое контрнаступление немецких частей. Из принципиальных нововведений стоит отметить влияние погодных условий на передвижение пехоты и бронетехники — на всякий случай напомню, что сражения в Бельгии в 1944 году происходили зимой. Разумеется, историческая достоверность, которой могли похвастаться предыдущие части, никуда не делась.

Не помешает также упомянуть и чисто количественные изменения. Для всех любителей стратегий по мотивам Второй мировой разработчики заготовили (начинаем загибать пальцы): пятнадцать новых юнитов, два десятка миссий в трех различных кампаниях за союзников и Вермахт, три режима многопользовательской игры и десять карт для них. Детализация последних явно улучшилась даже по сравнению с D-Day, не говоря уже о пустынных ландшафтах в Desert Rats.

Daemonica

Жанр: Action/Adventure ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** RA Images/Cinemax ■ **Похожесть:** Gabriel Knight: Sins of the Fathers ■ **Мультиплеер:** Отсутствует ■ **Дата выхода:** Весна-лето 2005 года

Чаще всего игровой проект начинается с гейм-дизайнеров и программистов, которые, вооружившись изрядным запасом пива, начинают разрабатывать КОНЦЕПЦИЮ и писать ДВИЖОК. Однако без участия талантливых художников подобные начинания почти всегда обречены на провал.

А вот обратная ситуация, когда игровая компания «начинается» с художников и аниматоров, случается гораздо реже. Впрочем, шансов создать нечто стоящее у такого коллектива ничуть не меньше.

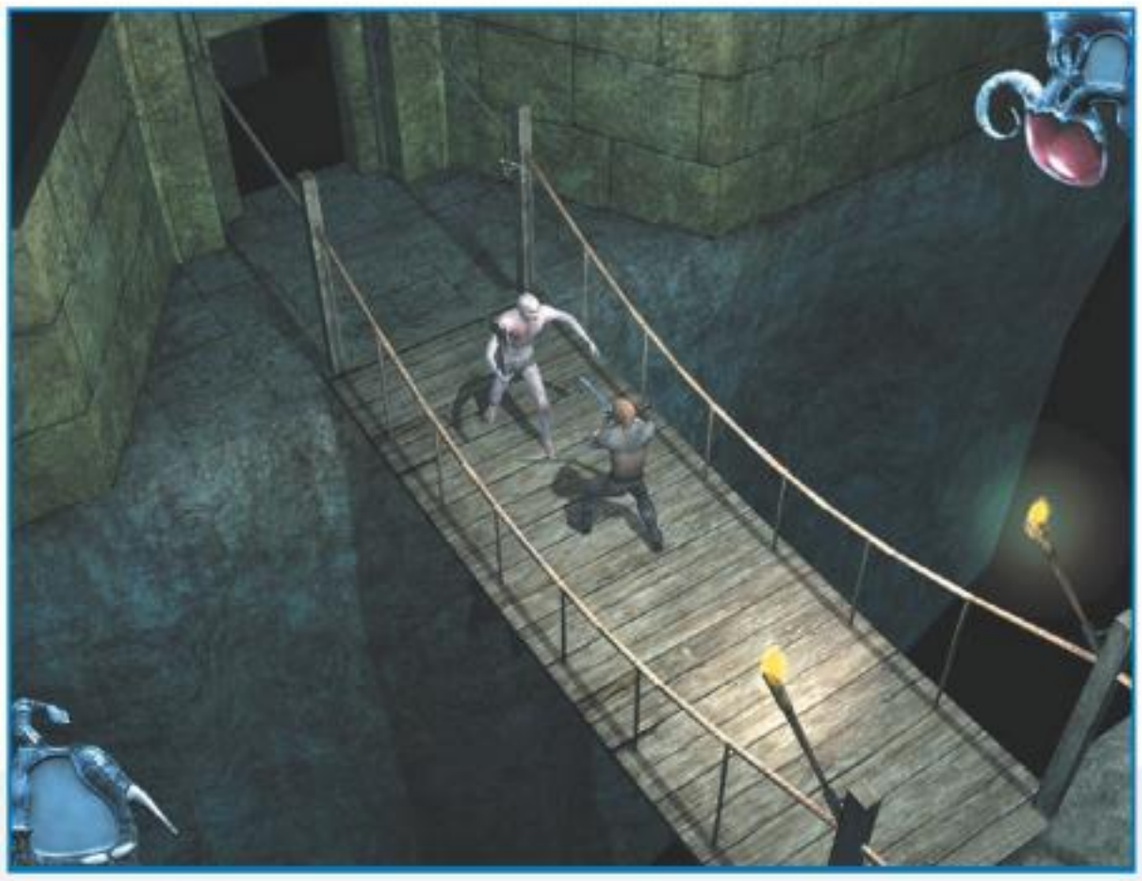
Чешский коллектив **RA Images** — как раз второй случай. До недавнего времени эта компания занималась исключительно трехмерной графикой и анимацией — в активе команды есть даже детский мультсериал в двенадцать серий.

Теперь RA Images в соавторстве с **Cinemax** решили попытать счастья в игровой индустрии, причем для старта был выбран «кризисный» жанр приключенческих игр. Тем не менее, изучив имеющуюся информацию, можно с уверенностью предположить, что конечный результат удовлетворит игроков.

Daemonica — приключенческая игра, действие которой происходит в мрачном британском средневековье. Главный герой — рыцарь Николас Фэйрпойнт, который расследует загадочную смерть молодой девушки. Как водится, через некоторое время следствие запутывается еще круче и заводит главного героя в куда более густые дебри.

В сюжете игры нашлось место и страсти, и смерти, и кровавым жертвоприношениям, а также древней и очень ужасной тайне, ну и, разумеется, Злу, которое неожиданно проснулось от многовековой спячки. Одним словом — классический хоррор-сюжет, лишь бы реализовали качественно.

Кроме запутанного сюжета RA Images обещают поклонникам адвенчур ветвистые диалоги, тщательно проработанные характеры игровых персонажей, большое количество обязательных и второстепенных квестов, несколько вариантов прохождения, экшен-поединки со злодеями и даже алхимию — возможность изготавливать из подручных средств различные зелья, которые можно использовать для обострения чувств глав-

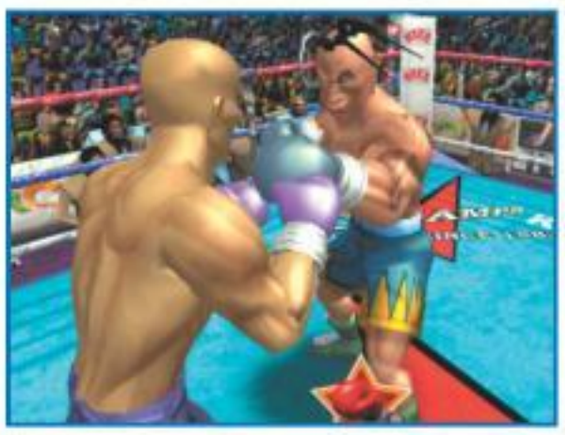


ного героя. Кстати, о чувствах. Николас обладает особым даром — умением разговаривать с мертвыми (художественный фильм «Шестое чувство» приветственно взмахивает ладошкой с задних рядов) — и в ходе игры использует свой дар на полную катушку.

Визуально игра выглядит средненько — двухмерная изометрия, как известно, давно уже вышла из моды. А вообще проект перспективный. Дело осталось за малым — выполнить все розданные обещания и найти издателя.

Heavyweight Thunder

Жанр: Симулятор бокса ■ **Издатель:** Iridon Interactive
■ **Разработчик:** RoundHouse Entertainment ■ **Похожесть:** Boxer's Story
■ **Мультиплеер:** Отсутствует ■ **Дата выхода:** Весна 2005 года



Симуляторы бокса настолько редкие гости на персональных компьютерах, что лично я даже затрудняюсь вспомнить, когда в последний раз играл в подобную игру. На ум приходит только что-то совсем древнее, безликое и с четырехцветной CGA-графикой.

Исправить это досадное недоразумение решили шведские разработчики из **RoundHouse Entertainment**, которые уже весной сего года планируют запустить виртуальных боксеров на ринги своего симулятора **Heavyweight Thunder**. Вопреки установившейся практике выпускать подобные игры с прицелом на консоли, Heavyweight Thunder будет ориентирован исключительно на PC. Причем подобное решение разработчиков продиктовано вполне прозаической причиной. Дело в том, что игра основывается на оригинальной технологии **SimuPunch**, суть которой в том, что все удары выполняются при помощи замысловатых мышиных «комбо»: крутанул два раза грызуна по коврику — враг получил под глаз.

В игре есть три различных режима обзора — сверху, от первого и от третьего лица. Также нам обещают десятерых оппонентов, шесть различных локаций, на которых будут проходить поединки (колотить друг другу рожи дозволяется не только на «классических» рингах, но и, например, в баре), а также возможность побыть менеджером самого себя. Игроку придется нанимать и увольнять тренеров, составлять график тренировок и тратить деньги на различные апгрейды и изучение «секретных» ударов. И все за деньги, разумеется. Помимо этого заработанное в боях состояние позволяется прокутить в казино или просто потратить на роскошные особняки, спортивные машины, экзотических домашних животных и шикарных дамочек. Правда, смысл подобных трат разработчики пока не поясняют.

К сожалению, официальной лицензии какой-нибудь боксерской лиги у разработчиков нет и не будет, поэтому мечты примерить на себя шкуру Майка Тайсона можно удавить в зародыше. Впрочем, с такой старомод-

Акелла

Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Проционотрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

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

© 2005 "Akella"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

ной и несерьезной графикой, как у Heavyweight Thunder, об этом и не стоит заикаться. Достаточно взглянуть на пестрые и корявенькие скриншоты, дабы понять, что все боксеры здесь будут похожи друг на друга, как клоны. Остается надеяться, что разработчики компенсируют этот недостаток увлекательным геймплеем, интересной боевой системой, изрядной дозой юмора и хорошим саундтреком в стиле хип-хоп, над которым, к слову, трудится небезызвестная команда Ship of Fools.

The Godfather

Жанр: Action ■ **Издатель:** Electronic Arts ■ **Разработчик:** EA Redwood Shores ■ **Похожесть:** GTA, Mafia ■ **Мультиплеер:** Отсутствует ■ **Дата выхода:** Осень 2005 года

Разработка **The Godfather**, игры по мотивам одноименного фильма **Френсиса Форда Копполы** (в отечественном кинопрокате известен под названием «Крестный отец»), была начата предприимчивыми канадцами из **EA Redwood Shores** более года назад. Впрочем, детально рассказать о геймплее и прочих интересных вещах представители заморского игрогиганта решились только за полгода до запланированного появления заветных коробочек на полках магазинов.

Главная новость, без всякого сомнения, касается жанра, на котором разработчики остановили свой выбор. Как ни странно, нас ждет не простенькая стрельба-беготня, а размашистый GTA-клон, действие которого на сей раз развернется в Нью-Йорке, в середине прошлого века.

Вторая по значимости новость — это то, что EA не стала веревками привязывать сюжет игры к сюжету фильма, а рискнула вложить деньги в разработку самостоятельного сторилайна. В результате игрокам будет обеспечена максимальная свобода действий — нас не ограничат даже в выборе персонажа, внешность и имя которого позволяется создать самостоятельно. После генерации своего собственного гангстера начнется долгий и тернистый путь к вершинам бандитского общества — сначала нашего героя трудоустроят в сфере мелкого мошенничества, рэкета и хулиганства, и только после успехов на этом поприще нами заинтересуется семья Вито Корлеоне. Помимо него в игре есть еще несколько персонажей из фильма, в частности Сонни и Том Хаген, причем почти всех их озвучивают знакомые актеры — даже умерший не так давно **Марлон Брандо** умудрился записать свои реплики для игры, прежде чем отправиться на тот свет. Внешне упомянутые герои также похожи на свои кинопрототипы образца 1972 года.

Задания, которые главный герой будет получать от членов семьи, можно решать не только грубой силой, но и дипломатией с хитростью. Набор миссий, как и следовало ожидать, особых сюрпризов не предвещает — это стандартный гангстерский коктейль из убийств, грабежей, рэкета, налетов на банки и разборок с конкурентами. Впрочем, сила подобных игр, как все мы уже не раз убеждались, вовсе не в экзотических миссиях, а во впечатляющем игровом мире, пьянящей свободе и грамотном геймплее. Опыта и средств для достойного воплощения всего вышеперечисленного у Electronic Arts — в избытке, поэтому можно смело предположить, что осенью нас ждет очередной GTA-образный блокбастер.

Завтра война

Жанр: Космический симулятор ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** CrioLand ■ **Похожесть:** Homeplanet, Orbiter ■ **Мультиплеер:** Без подробностей ■ **Дата выхода:** Осень-зима 2005 года

Современная отечественная фантастика уже протоптала тропинку в отечественную же игровую индустрию и теперь собирается расширить ее до восьмиполосного автобана. Космический симулятор «**Завтра война**», выход которого запланирован на конец сего года, — наилучшее тому подтверждение.

Читатели, знакомые с творчеством **Александра Зорича**, безусловно уже догадались, о чем идет речь, а для остальных будет нелишне пояснить, что Зорич — это литературный псевдоним творческого дуэта **Дмитрия Гордевского** и **Яны Боцман** (интереснейшее интервью с этой парой вы могли прочесть в первом номере «**Игромании**» за этот год), на чьем счету уже более десятка весьма успешных фантастических романов.

В основе сюжета игры — трилогия, в которую входят произведения «Завтра война», «Без пощады» и «Время — московское». Причем над их превращением в полноценный сторилайн будет трудиться сам Зорич, чье «перо» некоторое время назад уже коснулось сюжета для стратегии «**В тылу врага**».

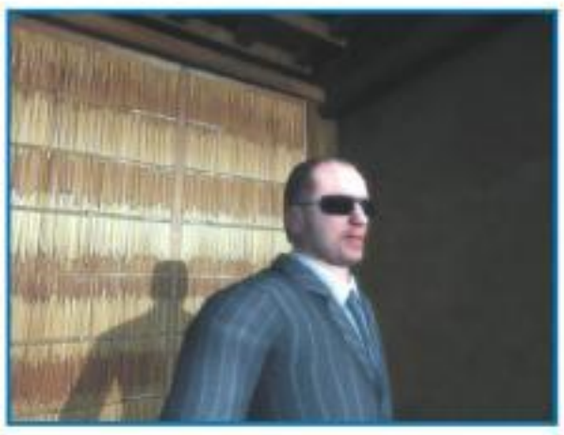
Игра перенесет нас в 2621 год — время, когда человечество уже освоило межзвездные перелеты и даже познакомилось с представителями некоторых инопланетных цивилизаций, получив в процессе знакомства по лбу. Помимо космических чужаков, есть проблема и посерьезнее — назревающая война между Объединенными нациями и враждебной им Конкордией. Главному герою игры — курсанту Военно-космической академии Андрею Румянцеву — предстоят тяжелые испытания и невероятные приключения: сражения в открытом космосе и воздушные бои над поверхностью планет, гонки в поясе астероидов, поединки с пиратами, работа на могущественные межгалактические корпорации и служба в военно-космических силах Российской директории (только ради бога не спрашивайте, что это такое).

Кроме основной сюжетной канвы, информации по проекту практически нет — пока даже непонятно, будет ли реализована поддержка многопользовательского режима. Достоверно известно только одно — в игре,

как и в **Homeplanet**, запланировано два различных режима управления: аркадный и реалистичный. И если в первом управление космическими кораблями будет веселым и непринужденным, то во втором физический движок игры предстанет во всей своей красе, благодаря чему даже банальное пилотирование в открытом космосе заставит игрока изрядно поднапрячься.

Сматывай удочки

Жанр: Action **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** VisualBeat Production
Похожесть: Max Payne **Мультиплеер:** Без подробностей
Дата выхода: Лето 2005 года



Любовь отечественных игроделов с отечественным же кинобизнесом с каждым месяцем становится все более пылкой и страстной. Практически каждый снятый в России фильм спустя некоторое время обзаводится игрой-сестренкой. Не стала исключением и промчавшаяся недавно по экранам картина «Сматывай удочки» — московская студия **VisualBeat Production** делает по нему одноименный экшен с видом от третьего лица. Впрочем, из фильма позаимствована только сюжетная линия, остальные же идеи разработчики черпают из, как ни странно, **Max Payne**. Для того чтобы в этом удостовериться, достаточно одного взгляда на скриншоты.

К сожалению, это, пожалуй, первый и единственный момент, который можно записать игре в актив. Остальное пока не заслуживает гордого звания «актива». Например, графика, судя по скриншотам и видеоролику, будет весьма посредственной. Упомянутые в пресс-релизе ураганный геймплей вместе с продвинутым искусственным интеллектом — пока тоже под вопросом.

Выход игры, тем временем, намечен уже на это лето, и будем надеяться, что к этому времени разработчики доведут «Сматывай удочки» до ума. ■

Акелла

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ

STEP CREATIVE GROUP

Игра «Путешествие Алисы» перенесет вас в волшебный мир будущего, полный головокружительных приключений. Алиса, ее отец космобиолог Селезнев, механик Зеленый, птица Говорун, множество невероятных инопланетных существ, преданные друзья и коварные злодеи повстречаются вам в удивительном странствии по фантастическим мирам в поисках пропавшего капитана.

- Приключенческая игра по мотивам книги именитого писателя-фантаста
- Множество хитроумных загадок, в решении которых книга Кира Булычева окажет вам незаменимую помощь
- Отменная мультипликационная графика и превосходная анимация
- Любимые герои, знакомые поклонникам отечественной фантастики с юных лет

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

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

© 2005 "Akella"
© 2005 Step Creative Group
© Кир Булычёв
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

Антикиллер

Жанр: Action **Издатель:** Новый Диск **Разработчик:** Qbik Interactive **Похожесть:** Max Payne **Системные требования:** Не объявлены **Сетевая игра:** Нет **Дата выхода:** 2005 год

Вот мы, кажется, и дожили до того момента, когда наша индустрия начала использовать западную модель «книга — фильм — игра». Первым путь «из варяг в греки» решил освоить **Nival** со своим «**Ночным дозором**», теперь на очереди «**Антикиллер**». Для полного счастья пока не хватает только обратной цепочки «игра — фильм/книга/комикс», но это уже вопрос времени.

Сооружаемый командой **Qbik Interactive** «Антикиллер» не претендует на лавры **Half-Life 2** или **Max Payne**, это в меру простое развлечение на пару-тройку часов. Сюжет по большей части пересказывает самые памятные эпизоды фильма, но кое-где добавлено и кое-что новое. Стартует игра с того момента, как Лис (будущий Антикиллер) покидает тюрьму. В фильме не показали, что стало с ним в промежутке между этим моментом и следующим эпизодом, здесь же это покажут во всех подробностях. По завершении первой миссии игроку открываются две другие ветки сюжета — за Баркаса и за Амбала. Это не значит, что игра нелинейна, просто миссии можно проходить в любой последовательности.

Сами уровни условно можно поделить на три типа: «бежим, стреляем» (драка у супермаркета, отъем стволов у торговцев оружием Амбалом и его дружками); «тир», когда персонажа запирают на каком-то небольшом пространстве и натравливают на него со всех сторон врагов (покушение на банкира); и снайперский режим — это когда две каких-нибудь группировки сшибаются лбами (например, бандиты и спецназовцы во время финальной перестрелки под мостом), и вы при этом должны всеми силами помогать «своим». Если «своих» убьют больше, чем допускается, — гейм овер.

Музыкальным сопровождением занимаются две колоритнейшие группы — «Крестная Семья», православные (!) гангста-рэперы («*Всегда своих подонков видеть рад — но немногих я в самом деле называю брат*»), и «БИОПСИХОЗ» (их музыка — что-то среднее между индастриалом и хардкором).

Еще одно «тлетворное веяние Запада» — наличие в игре рекламы. Этот вопрос еще, правда, не утрясли окончательно, как и то, будут ли персонажей «Антикиллера» озвучивать актеры, сыгравшие их в фильме. С вопросом «когда?» определенности и того меньше: разработчики обещают закончить игру в этом году, но в каком месяце или хотя бы квартале — бог весть.

Под занавес — любопытная история, как вообще появился фильм. Егор Михалков-Кончаловский, будущий режиссер, нашел как-то на заднем сиденье машины книжку «Антикиллер», которую оставил его охранник. Почитав ее, он понял, что на основе этой книжки можно было бы снять неплохой фильм... и спустя какое-то время этот фильм появился. Такая вот история.

Бой с тенью

Жанр: Action **Издатель:** Акелла **Разработчик:** Акелла **Похожесть:** Max Payne, «Антикиллер» **Системные требования:** Не объявлены **Сетевая игра:** Нет **Дата выхода:** 17 марта 2005 год

Как и «**Антикиллер**», о котором вы можете почитать по соседству, «**Бой с тенью**» создается по отечественному киноблокбастеру — еще не вышедшему (не вышедшему на момент написания этих строк; когда журнал будет у вас в руках, его будут вовсю крутить в кинотеатрах), но уже достаточно известному. Фильм снимался режиссером «Бригады», бюджет — солидные $3,5 млн. (сумма приличная, однако для российского кинопрома отнюдь не рекордная). Судя по трейлеру, картина будет очень даже смотрибельная и даже более того — в меру увлекательная.

Игра по традиции освещает наиболее заметные моменты фильма. В центре внимания — воспитанный Бригадой боксер Артем Колчин, претендент на чемпионский титул. Он ушел с улицы и начал новую жизнь, но улица не отпускает так просто. Колчин попадает в крупную переделку, а за его девушкой начинает охоту наемный убийца по кличке Змей. «Бой с тенью» начинается на ринге, где игроку придется схватиться с чемпионом мира Ларри Палмером, продолжится — на улицах города, наводненных фриками разной степени отмороженности, а закончится — поединком со Змеем. Поскольку Колчин все-таки боксер, первостепенная роль отведена не стрельбе (огнестрельного оружия, впрочем, более чем достаточно), а дракам — на ринге, в клубах и в ресторанах. Драться придется как кулаками, так и подручными средствами, например кочергой. Освоив специальные комбо-приемы, главный герой сможет голыми руками расшвыривать целые толпы врагов. Миссии перемежаются видеовставками кадров из фильма, коих в игре в общей сложности около 60 минут. Некоторые видеофрагменты эксклюзивны, в фильме они фигурировать так и не будут (неизвестно, правда, снимали ли их специально для игры, как это делали для **Enter the Matrix**, или это материалы, вырезанные киношниками при монтаже). Так или иначе, в «Бое с тенью» будет немало интересных деталей, которые помогут понять сюжетную подоплеку кинокартины и узнать кое-что новое о ее героях.

В фундамент игры залит доработанный движок RenderWare со всеми наработками, использованными в Axle Rage. Анимация — motion capture, модели персонажей — очень даже нестыдные (хотя над антуражами стоило бы поработать), так что за техническую сторону можно быть более-менее спокойным. Выход игры состоится (точнее, уже состоялся) день-в-день с появлением фильма в прокате — 17 марта

КАЗАКИ II

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

В ПРОДАЖЕ С 4 АПРЕЛЯ!

ПРЕИМУЩЕСТВА ЛИЦЕНЗИИ

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

- Регистрационную карточку с уникальным номером для игры в Интернет
- Возможность выиграть: цифровую видеокамеру, один из трех современных мобильных телефонов, один из шести flash MP3 плееров.

Подробности в коробке с игрой!

Разработчик GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Эксклюзивный дистрибьютор в России ЗАО "1С" 123056 Россия, Москва, ул. Селезневская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, 688-89-20, факс: (+7 095) 681-78-08, e-mail: 1c@1c.ru.

WORLD PUBLISHING

GAME WORLD

WWW.COSSACKS2.RU

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Игорь Варнавский
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** RTS ■ **Издатель:** LucasArts Entertainment ■ **Разработчик:** Petroglyph Games ■ **Похожесть:** Command&Conquer: Generals, Homeworld 2, Nexus — The Jupiter Incident ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

www.lucasarts.com/games/swempireatwar

LucasArts — идеальный пример брендинг-компании. Создав в конце семидесятых один-единственный золотоносный бренд, дедушка **Дж. Лукас** продает его уже без малого тридцать лет. Далекая-далекая галактика делает деньги буквально на всем: книгах, комиксах, пластиковых фигурках, «лазерных» мечах, шлемах «как у Дарта Вейдера», специальных редакциях специальных редакций кинотрилогии, дополнительных материалах со съемок специальных редакций, дополнительных материалах о съемках дополнительных материалов... Загляните на **Amazon.Com** — там несколько ТЫСЯЧ наименований товаров с пометкой «Star Wars». Щупальца с логотипом Star Wars накрепко опутали и компьютерные игры: не осталось, кажется, ни одной ниши и ни одного жанра, который бы не был оккупирован звездным воинством (не забыты даже самые экзотичные — см. **Monopoly Star Wars Edition**, **Star Wars Chess** и **Lego Star Wars**). Однако если в экшен-департаменте (серия **Jedi Knight**) и RPG-отделе (**Knights of the Old Republic**) у джедаев все более чем тип-топ, то со стратегиями у них полное это самое, зовущееся словом, которое цензура на наши страницы вовек не пропустит. **Star Wars: Rebellion**, **Star Wars: Gungan Frontier**, **Star Wars: Pits Droids** и **Star Wars: Galactic Battlegrounds** — такой трэш пристало выпускать только под вывеской какого-нибудь «Стар Трека», но никак не под знаменитой маркой. Белой вороной на фоне всех этих утконосов смотрится лишь грядущая **Star Wars: Empire at War**.

Star Wars: Command & Conquer

Когда **Electronic Arts** решила закрыть **Westwood**, большая часть заслуженных тибериумофилов перебралась в **EA Pacific**. Однако некоторые нехорошие граждане не пожелали дальше работать на крупнейшую игробизмачечную в мире и влились в состав **Petroglyph Games** (из 23 ее сотрудников 19 — выходцы из Westwood). Через некоторое время подоспела и золотоносная лицензия. Решение напрашивалось само собой — делать реальновременную стратегию про похождения соотечественников Хана Соло и Дарта Вейдера.

Если судить по имеющимся на данный момент материалам, то получается у Petroglyph Games... необычно. Empire at War настолько же мало похожа на другие стратегии, насколько **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth** похожа на RTS вообще. Во-первых, боевые действия здесь ведутся не только на земле, но и в космосе, причем одновременно. Сухопутные войска могут помогать своим рожденным летать товарищам — отстреливать вражеский флот из ионных пушек и чинить поврежденные корабли, совершившие вынужденную посадку на поверхность. «Космонавты», в свою очередь, обеспечивают землеройкам поддержку с орбиты, бомбят наземные базы противника и, что самое важное, охраняют транспортные суда, курсирующие между планетами. Во-вторых, кампания в игре динамическая, сюжета как такового нет, поэтому и проходить ее можно как возжелается. Миссии тоже отсутствуют. Есть лишь два десятка самых разнообразных планет, а в каком порядке их захватывать — дело ваше. Валить лес на Эндоре, стричь шерсть с вуки и возводить фермы по разведению джарджар бинксов не нужно — каждое новое небесное тело просто начинает приносить на ваш счет деньги. Некоторые планеты дают игроку небольшое игровое преимущество — новый тип зданий, сверхмощное оружие и так далее. Наконец, корабли в космосе следуют по определенным маршрутам; захватив планету, которая перекрывает один из них, можно серьезно подпортить жизнь противнику.

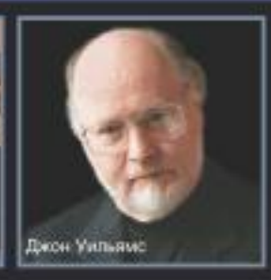
Поскольку события игры приходятся на промежуток между третьим и четвертым эпизодом «Звездных воин» (в «генеалогическом древе» сериала скоро начнут путаться даже прожженные «фоннаты», поэтому скажем проще: между «Новой надеж-

1 Та самая сцена со стреноживанием AT-AT обязательно повторится и здесь (в три тысячи пятьсот восемьдесят седьмой раз). Ее что — предусматривают в контракте при лицензировании?

2 Лицам, ответственным за выдачу реквизита, следовало бы влепить неслабый выговор: это ж надо умудриться выдать штурмовикам для фотосессии какие-то оструганные палки.

3 Приглядитесь-ка к танкам повстанцев — это же вылитые Mammonth из Command & Conquer!

Rise!



Для работы над музыкальным сопровождением разработчики привлекли двух композиторов: **Джона Уильямса**, автора всех этих помпезных имперских маршей, без которых «Звездные войны» не были бы звездными войнами (он не будет писать новые композиции, а всего лишь сделает ремиксы старых), и нашего давнего знакомого **Фрэнка Клепаки**, ответственного за саундтреки к **Blade Runner**, **Nox**, а также сериалам **Command&Conquer**, **Dune**, **The Legends of Kyrandia** и **Lands of Lore**. Будем надеяться, что этот дуэт окажется более чем удачным.

дой», самым старым фильмом в саге, и не вышедшим еще приквел-эпизодом «Призрачная угроза»), в центре внимания окажется противостояние повстанцев и Империи. Последняя находится на пике своего могущества, борцы за свободу, наоборот, влачат жалкое полуподпольное существование, прячась по отдаленным планетам и стараясь не ввязываться в прямые стычки. Отсюда и хитрый баланс: у Империи — наиболее сильные в галактике вооруженные силы, мощная ресурсная база и доступ к самым совершенным технологиям; у ее соперников — полтора бойца, минимум ресурсов и сплошные провалы на научном фронте. Нет у повстанцев и крупных баз (здания рассеяны по всем планетам) и даже героев: судьбоносная встреча Люка и Оби-Ван Кеноби состоится только через два года, Йода прячется на какой-то захолустной планете, а вся остальная джедайская братия стараниями Дарта Вейдера давно отдала богу душу.

Зато, в качестве компенсации, повстанцы обладают огромной армией шпионов. Лазутчики есть абсолютно везде — отслеживается каждый шаг, каждый чих имперцев. Донесения заносятся в специальный журнал (что-то вроде журнала квестов в RPG), чтобы игрок не запутался в бесчисленных сообщениях и мог выбрать наиболее важную цель («Империя отрядила на защиту ионной пушки слишком мало войск», «Базу противника покинул отряд штурмовиков, и его путь пролегает неподалеку от места, удобного для засады», «имперцы сняли все войска с такой-то планеты и оставили ее беззащитной» и т. д.).

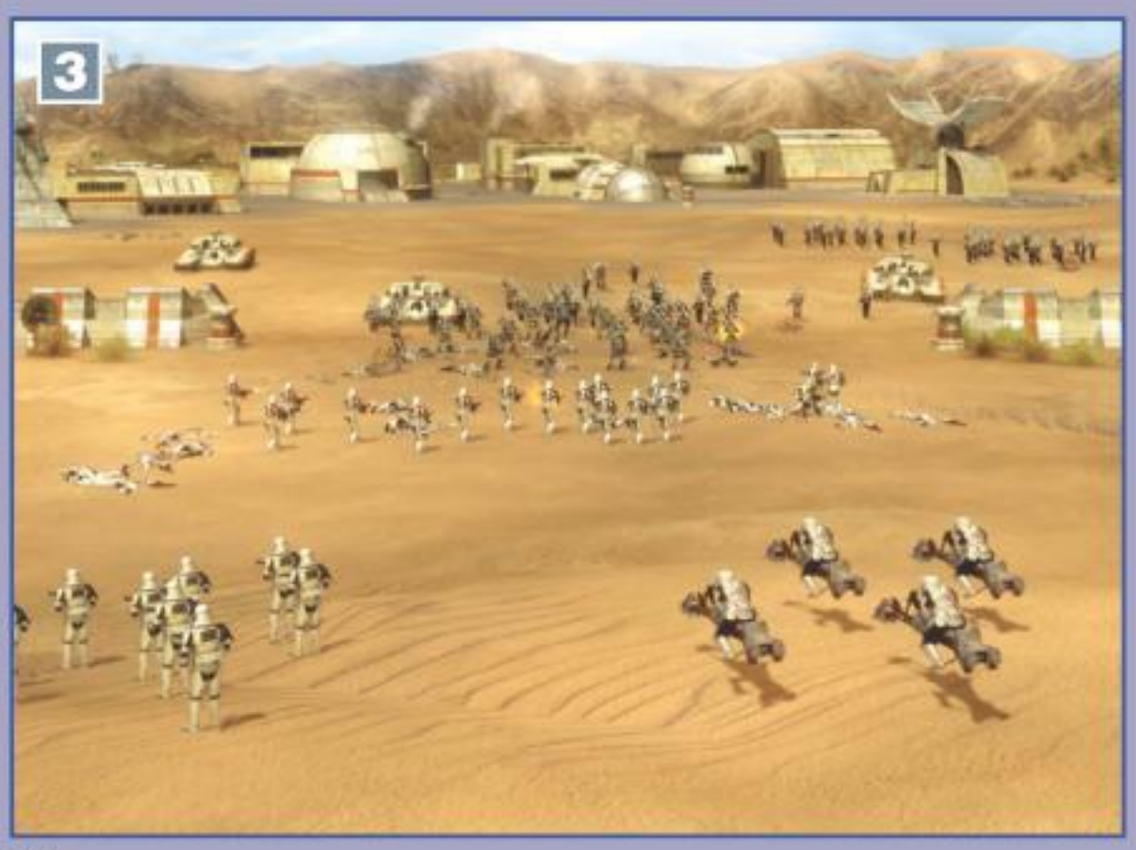
Шаг вправо, шаг влево — расстрел

Решив добавить в игру космические битвы, Petroglyph Games оказались перед дилеммой — или сделать сражения двухмерными и легко управляемыми, или воссоздать их во всех трех измерениях, лишив при этом игрока возможности осознанно руководить подчиненными (вариант «не делать вообще» даже не рассматривался — чем бы тогда их игра отличалась от бесчисленного множества других RTS?). Выбрать первый путь — значит, обречь себя на критику в духе «и кому нужно это ваше уродское 2D? Некрасиво ведь!». Остановившись на втором варианте, не избежать упреков а-ля «и кому нужно это ваше дебильное 3D? Неудобно ведь!». Тогда было принято поистине соломоново решение: трехмерье оставить, свободную камеру оставить, перемещение по оси Z — запретить. По горизонтали звездолеты могут курсировать в любом направлении, по вертикали — только по «этажам» (каждому типу комических кораблей отведена своя «высота» — крейсеры на одном уровне, мелкие корабли — на другом и т.д.). При такой схеме управление флотом потребует минимальных усилий (в обычных же трехмерных стратегиях игрок 90% времени тратит на то, чтобы разобраться в мельтешащих кораблях, и от силы 10% — на саму игру).

В результате космические баталии скорее всего будут напоминать морские сражения времен расцвета линейного флота. Тяжелые корабли противников выстраиваются в параллельные линии и начинают поливать друг друга огнем. Стрельбу разрешается вести либо просто по корпусу, либо по отдельным его частям: генераторам защитного поля, орудиям, двигателям. Если, к примеру, вывести из строя энергетическую установку, корабль беспомощно зависнет в пространстве, и его можно будет попробовать атаковать с носа или кормы — там, где вооружение самое слабое. Снятие защитного поля откроет путь для истребителей, сбить которые массивному кораблю очень трудно — слишком маленькие. Но кусачие!

■■■

До сих пор Petroglyph Games не опубликовала ни одного видеоролика из игры, поэтому судить о том, насколько удачным окажется изобретенный ею рецепт, пока невозможно. Но в том, что Empire at War станет как минимум заметным событием, сомневаться не приходится. Более чем смазливая графика, фирменная атмосфера с непременным Star Wars'вским «ту-ту-ту-тууу-дуд» за кадром и сервированный совершенно по-новому игровой процесс — всех этих качеств уже достаточно, чтобы вписывать игру в список самых ожидаемых проектов сего года. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Похоже, первая RTS по «Звездным войнам», в которую можно будет играть и даже получать от этого удовольствие. Еще бы — за дело взялись создатели Command & Conquer!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

EMPIRE EARTH II

Олег и Егор Москвитины
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** RTS ■ **Издатель:** Vivendi Universal Games ■ **Разработчик:** Mad Doc Software ■ **Похожесть:** Age of Empires, Sid Meier's Civilization ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2005 года

www.empireearth.com

Empire Earth II — это **Sid Meier's Civilization**, спустившаяся с небес на трехмерное поле брани, вступившая в плодовитый союз с **Age of Empires** и ставшая в итоге очень близкой к народу. 26 апреля, если разработчики, конечно, не решат в очередной раз перенести сроки выхода, мы вновь получим скипетр власти над великими народами и на своих плечах сможем пронести цивилизации сквозь огонь, воду и медные трубы. Моисей плутал со своим народом сорок лет, разработчики из **Mad Doc Software** («подсидевшие» **Stainless Steel Studios**, авторов первой части) предлагают вам нянчить одну из четырнадцати наций на протяжении пятнадцати эпох.

«Мировая история в играх». Часть вторая

Концепция Empire Earth II глубока и изящна. Вы выступаете бессмертным поводырем цивилизации и будете править ей на протяжении многих столетий. Под вашим руководством нации станут сражаться и гибнуть на полях брани, продираться сквозь тернии темных времен к временам новым и светлым. Армия, наука, культура, экономика, политика — для этого не нужно стадо министров-дармоедов. Судьбы мира в прямом эфире истории вершит один человек. Далеко не выпускник вуза госуправления и совсем не дипломированный политик. Игрок. Спаситель виртуального человечества, блин!

Отличий от первой части не много, и значительными или революционными их назвать язык не поворачивается. Вся соль, как обычно, в деталях. Поэтому без предисловий расставим все точки над i в названии игры.

Заявлены пятнадцать эпох: каменный, медный, бронзовый и железный века, Темное время, средневековье, Ренессанс, империализм, Просвещение, индустриализм, новейшая история, атомный и информационный века, эпохи синтетики и генетики. Казалось бы, при таком церетелевском размахе у разработчиков совершенно не должно остаться времени на детали. Ан нет, в Mad Doc даром что не говорят по-немецки (как известно, именно в Германии чаще всего встречаются разработчики с маниакальным вниманием к мелочам), но нюансы чтят. Например, погода в Empire Earth II будет по-честному влиять на игровой процесс. Тропической весной в некоторых районах, где бушуют штормы и дожди, авиация часами будет стоять на аэродромах, дожидаясь летной погоды. Засушливое лето чревато потерей урожая, а разбойник-ветер иногда подымает такие песчаные бури, что тушите свет: видимость нулевая, «туман войны» сидит на самом носу.

Коронный удар второй части Empire Earth — это новая система наград за решение поставленных перед игроком задач. Выполнили очередной партийный заказ? Выбирайте бонус в одной из трех областей: милитаристской, экономической или империалистической. Военные апгрейды пойдут на укрепление брони и разгон гусениц танков, снабжение пехоты межконтинентальными саперными лопатками с разделяющимися черенками и прочие занятные дизайнерские решения. Экономические бонусы помогут пролетариям в шахтах догнать и перегнать Стаханова, наращивая добычу ресурсов в геометрической прогрессии. «Империализм» ответит за прирост территорий и облегчит тяжкое дело завоевателей. Каким образом — пока что тайна, покрытая «туманом войны».

Разумеется, разработчики не забыли развести нации по разным углам ринга и наделить каждую из них уникальными чертами. Все четырнадцать народов (греки, египтяне, римляне, немцы, турки, американцы, индейцы майя, китайцы, японцы, корейцы и кое-кто еще, возможно, братья-славяне) будут обладать уникальными историческими и географическими преимуществами.

Если в игре появятся русские (помните «развесистую клюкву» в русской кампании первой части? хуже, наверное, было только в **Red Alert**) и разработчики наделят их специфическим ресурсом vodka и юнитом bearmaster — мы не переживем!

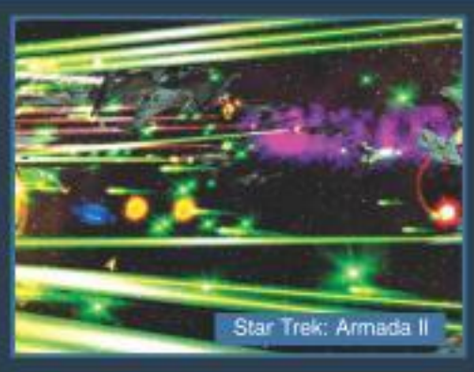
1 «Красные» против «синих» — ну прямо как на военных учениях!

2 Самое Настоящее Чудо! Оттого вокруг него и идет постоянная война.

3 Пехота и артиллерия сошлись практически вплотную. Если наступающие прорвут хлипкую оборону, то «пушкарям» придется очень плохо.

4 Отличный залп! Думаем, он унесет на тот свет немало врагов.

Светлые времена Mad Doc Software



Детские годы **Mad Doc Software** прошли под знаком тесного сотрудничества с **Activision**. Разработанные для этого издательства игры **Star Trek: Armada** (кстати, один из главных бестселлеров про звездно-непутевую вселенную) и **Star Trek: Armada II** принесли юной фирме первую славу. Впрочем, дружба дружбой, а выход на оперативный простор еще никому жизнь не осложнял. В 2002 году компания начала работать с **Sierra On-Line**, создав по ее заказу **Empire Earth: The Art of Conquest** — expansion pack, одним из главных достоинств которого был впечатляющий многопользовательский режим.

Разумеется, самоотверженный труд на благо игрового сообщества не остался безнаказанным. В 2003 году созданная в сотрудничестве с **Gas Powered Games** RPG **Dungeon Siege: Legends of Aranna** получила от «**Академии интерактивных искусств**» титул «Лучшая ролевая игра года».

Взгляд под новым углом

А еще в Empire Earth II будет глобальная карта — огромный шаг вперед. Понадобится ли древнекитайскому императору снимок с дирижабля-шпиона, чтобы она заработала, история умалчивает, но несколько любопытных «фишек» глобального режима уже известны: на карте можно будет чертить схемы совместных с союзниками военных операций (прямо как в учебниках истории!) и отправлять их на анализ дружественному AI. Тот не только разберется в ваших каракулях, но и даст ответ: «На открытие третьего фронта и второго дыхания согласен!» А может и не согласиться, показать вам дулю, да еще и самым грязным образом использовать полученную информацию в своих корыстных интересах (дипломатия вообще занимает видное место в Empire Earth, но об этом — ниже по течению). Также с помощью глобальной карты очень легко управлять работниками. Учет ведется строгий: добыча таких-то ресурсов еле движется, от других, наоборот, ломятся закрома родины, а в городе N скучают без дела десять крестьян. Баланс восстановить проще простого: если дерева (или какого-нибудь другого ресурса) уже хоть тресни, а лучи знаний в наших краях не сияют, то трудяг из лесопилки можно одним движением мыши отправить в университеты и храмы. Бесхозных крестьян достаточно просто определить на добычу того или иного ресурса, а подходящую шахту они найдут сами. Так же легко и изящно осуществляется управление городами и армиями.

Кстати, об извечном споре между научно-техническим прогрессом и правдой жизни. Проблема «галера против линкора» и «колесница против танков» стоит в играх, подобных Empire Earth, очень остро. Сотрудники Mad Doc уверяют нас в том, что в их детище нации всегда будут находиться на примерно одном и том же уровне развития. Каким именно образом они собираются это реализовать, пока не известно. Надеемся и молимся, что не с помощью скриптов. Еще один интересный момент: в каждой эпохе помимо стандартных ресурсов есть и один уникальный («бронзовый век», «железный век» — ну, вы догадались, о чем идет речь?), который предстоит искать и захватывать. К тому же новые территории — главное условие развития (суровые законы, выдуманные **Сидом Мейером**, властвуют и здесь: в одном городе нельзя иметь больше одного Чуда света и амбара). Чем не повод для военной экспансии?

Впрочем, грубое нападение можно подменить хитрой дипломатической акцией. Игры на международной арене в Empire Earth II обещают быть куда более тонкими и изысканными, чем в любой части Civilization. Заключение тайных пактов и сделок, шпионаж, политические диверсии, торговля, союзы, объявление войн, совместное использование территорий — все это значительная часть игрового процесса Empire Earth II, о которой наверняка напишут самым жирным шрифтом на коробке.

Впрочем, весь вкус местной дипломатии смогут оценить исключительно генералы онлайновых карьеров. В игре запланировано девять многопользовательских режимов, каждый из которых обладает очень гибкими настройками. Плюс добавьте сюда огромные возможности для координации действий, карты внушительных размеров и совершенно не похожие друг на друга нации. В однопользовательском режиме часть этих «фишек» тоже будет, но в искусственный интеллект верится мало, даже несмотря на победные заявления разработчиков.

Empire Earth II на скриншотах выглядит просто прекрасно: подтянутый графический движок, хорошие спецэффекты, ухоженные модели юнитов, милые пасторальные пейзажи, впечатляющие батальные полотна, а главное — необыкновенное визуальное ассорти. Пятнадцать эпох, четырнадцать наций, триста зданий, четыре сотни еще-чего-то-там — от искристого разнообразия графики у нас наверняка будет рябить в глазах.

■ ■ ■

Две страницы — так мало для рассказа о столь глубокой стратегии! За кадром осталось еще множество важных деталей. Впрочем, расстраиваться не стоит: ждать Empire Earth II осталось совсем мало дней. Ну а там, после выхода, мы сможем уже не просто говорить, а играть, что в сотни, тысячи раз лучше. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Водрузить на голову корону фараонов, шапку Мономаха, фуражку Кутузова, треуголку Наполеона, парик Линкольна или кепку Ленина — святое для любого поклонника стратегий дело. И в ближайшее время, пожалуй, никто не предложит такой же широкий выбор головных уборов, какой есть у Empire Earth II.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**

CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

Олег и Егор Москвитины
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/Turn Based Strategy **Издатель:** Cenega Publishing **Разработчик:** Mithis Games/Grandpace **Издатель в России:** 1C **Локализация:** 1C **Похожесть:** Worms 3D **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, hot-seat

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2005

www.cenega.com/index.php?shgame=18

Разработчики из **Mithis Entertainment** очень горды своей дружбой с **Cenega**. Между тем это явно любовь по расчету. Венгерские разработчики вынашивают в своем чреве очень перспективный проект **Creature Conflict: The Clan Wars**, ну а британский издатель обеспечивает благоприятный исход беременности: подкармливает «мамочку» витаминами группы и одновременно подыскивает будущему чаду достойное место в жизни. Словом, семейная идиллия. Вот только достойна ли звероликая The Clan Wars такой опеки и внимания? Сейчас попробуем узнать!

Плагиат!

Завязка оригинальная: в далекой-далекой галактике за владение крохотными планетами сражаются добрые и милые зверюшки: бобры, гориллы и прочие клиенты ветеринаров. Как проходят баталии? Да примерно так же, как в **Worms 3D**. Перед миссией мы экипируем свою лохматую бригаду оружием (кланы индивидуальны, поэтому придется подбирать арсенал под каждого противника) и проводим расстановку сил на местности. Всего на карте может присутствовать от двух до четырех команд. В каждой — до восьми юнитов трех базовых видов. Ходы вся эта братия совершает по очереди, под неусыпным контролем секундомера. Походил боец одной команды — настала очередь бойца другой. Также разработчики обещают некий Free Shot Mode, в котором можно будет руководить сразу несколькими подчиненными.

Несмотря на некоторую легкомысленность, тактики здесь хоть отбавляй. Например, планеты у нас *очень* круглые и *очень* маленькие. Поэтому не стоит забывать, что отступление врага может запросто привести к тому, что его войска, обогнув небесное тело, выйдут прямиком к вам в тыл. Кроме того, противник может просто окопаться на другой стороне планеты, и тогда «достать» его будет очень затруднительно. В подарок сражающимся разработчики оставили на сконструированных ими планетах немало объектов, которые можно будет использовать в бою: телепортеры, летающие платформы и так далее. Червякам подобное и не снилось.

Привет, бобер!

Итак, каких же зверюшек представители Mithis увели из зоопарков и отправили на межпланетную войну? Бестиарий весьма и весьма разношерстен: бобры, коровы, овцы, росомахи, землеройки, волки, свиньи, обезьяны и даже вонючие и мерзкие скунсы. Впрочем, все они — актеры второго состава. У каждой команды бойцов за права животных есть свои уникальные особенности, о которых мы уже отлично знаем по мультикам Уолта Диснея и передачам Николая Николаевича Дроздова. Например, скунсы имеют склонность к загрязнению атмосферы, а землеройки — вы не поверите! — обожают рыть землю. Систематизация видов в этой игре творит чудеса: объединенные в кланы зверьки (всего группировок три плюс одна секретная) обретают «командные навыки». Стая волков может начать выть на Луну, причем так одержимо, что мученическую смерть принимают не только виртуальные оппоненты, но и все соседи в округе. Мудрые обезьяны так и вовсе являются носителями древней магии.

Но не лаем единым круты мохнатые боевики. Перед каждой миссией зоопарк вооружается до клыков на черном рынке. Ассортимент богат: аж шестьдесят (почти столько же в Mithis и сотрудников — видимо, каждый из них придумал по одному орудию) средств борьбы за выживание. В ближнем бою наши ручные, домашние и ласковые животные не стесняются размахивать молотками, кастетами и ножами. Отойдя друг от друга чуть подальше, зверюшки пускают в ход дробовики и пистолеты-пулеметы. Обезьяны, у которых особо развиты хватательно-кидательные навыки, обожают забрасывать врагов гранатами и коктейлями Молотова. Кто такой Молотов, макаки, правда, не знают. Зато представители со-

1 Горилла — зверь мерзкий и вредный. Поэтому лучше будет ее расстрелять.

2 Совет племени. Шаман толкает речь.

3 Гони портвейн, блохастый!

4 Покрытая татуировками свинья с динамитом — это, друзья, сильно. Сейчас она отомстит нам за свою свинскую жизнь.

бачьих отлично знают, кто-то такой Павлов — это такой нехороший человек, который очень любил издеваться над их предками. Для игроков, жалеющих попробовать себя в роли Павлова, у блохастых припасены удары с воздуха, чреватые выпадением десятилетней нормы напалмовых осадков. За проведение специальных операций вроде превращения планеты в бублик или строительства моста отвечает не менее специальное оборудование: инженерный набор, мины, динамит. Есть и совсем экзотические мясорубки вроде стационарных орудий и даже бластеров, украденных, видимо, у опешивших инопланетян. Или как вам идея ракетного пилотажа, когда управляемая ракета класса «койот — горилла» совершает пару оборотов вокруг планеты в поисках цели?

Играют все!

В многочисленных интервью разработчики говорят о многопользовательском режиме своей игры столь торжественным тоном, будто поклонники мультиплеера из всех стран уже объединились, презрительно прочитали некролог какому-нибудь **Counter-Strike** и бросились на амбразуру The Clan Wars. Это, конечно же, мечты, но определенный мультиплеерный потенциал у проекта и впрямь есть, особенно если учитывать возможность игры нескольких человек за одним компьютером. Режимы весьма многообещающие: «царь горы», бои за священный тотем, спасение взятых в заложники соплеменников, охота за сокровищами. Само собой, есть и другие, не менее потрясающие идеи. Но они — маленький секрет большой компании, потерпите.

Графика The Clan Wars при первом взгляде на скриншоты и ролики удивляет. Здесь царит сущий мрак. Черный космос пугает, темные планеты настораживают, да и зверьки какие-то недобрые. Вроде бы веселая, детская даже игра, а тут такое... Зеленые, синие, золотые, красные, кислотные планеты (не менее игрушечные, чем в милых русскому человеку «**Самогонках**», честное слово!) можно истерзать терраморфингом, совсем как в Worms! Балуясь с динамитом, мы обязательно достучимся до ядра. Разработчики тем временем обещают серьезную (настолько, насколько это, конечно, возможно в столь несерьезной игре) физику с баллистикой. Чтобы, понимаешь, и снаряды правильно летали, и звериные тушки по-честному расшвыривало.

Герои игры выглядят Страшно, но Симпатично. Анимация, судя по роликам, аккуратная, мимика богатая, модели ладные. «Мультяшность» определенно к морде всем этим волчатам и поросятам.

■ ■ ■

The Clan Wars имеет все шансы стать одной из самых веселых, изобретательных и компанейских игр сего года. Ведь разве не здорово взять под свою опеку команду веселых зверюшек и «отдрессировать» нескольких управляемых компьютером противников? А как вам возможность дать блохастым имена ваших друзей и недругов (ведь будет же, правда, Mithis?) и устроить замечательную «товарищескую» свалку? Или, что в разы лучше, пригласить к себе в гости компанию и в веселой обстановке выяснить, кто из вас самый крутой Вожак Стаи! Поверьте, если разработчики даже просто сделают «свою» версию Worms, то The Clan Wars будет достойна самого пристального внимания. ■

О чем мечтает венгерский разработчик?

Mithis, у которой за плечами всего-то один релиз (**Nexus — The Jupiter Incident**), а в активе многообещающие **Creature Conflict: The Clan Wars** да сомнительный экшен **Battlestations: Midway**, очень любит похвастаться и помечтать на своем официальном сайте. Вот вольный и шутливый пересказ того, каковой сотрудники Mithis видят свою компанию:

«Мы вылупились на Божий свет в начале 2002 года. Тогда нас было всего-то пара энтузиастов, но мы быстро набрали вес и стали самой большой студией в своей отчизне. Поэтому и цели мы ставим с размахом: делать выдающиеся игры для PC и приставок, став, рано или поздно, одним из самых крутых разработчиков на свете. Для этого нам придется собрать под могучим крылом лучшие венгерские умы, помидоры, огурцы и проч.

Не смейтесь! У нас есть все предпосылки быть самыми-самыми: крепкая финансовая опора, взвод стратегических инвесторов за спиной, огромный маркетинговый опыт и шестьдесят зубров своего дела в штате. Все это позволяет нам сосредоточиться на выпуске продукции высшего сорта, неслыханного качества и неземных амбиций.

Круто, не правда ли? Ликуйте, разработчики-неудачники из ближнего зарубежья, у вас есть шанс поработать с нами. Мы как раз подыскиваем себе падавана, который под нашим мудрым джедайским руководством вырастит какую-нибудь замечательную игру. Если у вас уже есть команда единомышленников и вы готовы продемонстрировать свой проект, обращайтесь! Вместе мы сила!»

И так далее в том же духе. Как видите, малышка Mithis все еще переживает юношеский максимализм и верит, что когда-нибудь слава о ней обойдет весь мир. Что ж, удачи, ребята!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Взбунтовавшийся зоопарк отправляется на штурм космического пространства. Мы же наверняка рванем следом. Почему? Да просто потому, что дело Worms будет жить вечно!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **90%**

PSYCHONAUTS

Игорь Варнавский
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** Аркада ■ **Издатель:** Majesco Games ■ **Разработчик:** Double Fine Productions ■ **Похожесть:** American McGee's Alice, Beyond Good & Evil, Psi-Ops ■ **Мультиплеер:** Нет

ДАТА ВЫХОДА
Весна 2005 года

www.psychonauts.com

Вам никогда не хотелось узнать, о чем думают окружающие? Какие мысли роятся в голове маленькой девочки, что с полуоткрытым от счастья ртом ставит клизму своей кошке? Зачем обитающий в соседней квартире выводок вьетнамцев ежедневно жарит селедку? Или, скажем, почему ваш босс периодически сходит с ума и начинает швыряться в окружающих подручными предметами?

Однако чужая душа, как известно, потемки. Понять, какие процессы происходят в голове того или иного человека, нам регулярно помогают фантасты, труженики Голливуда и, вот, разработчики. Но если первые и вторые окучивают тему проникновения в человеческий мозг уже немало лет, то для игровой индустрии это натуральное непаханое поле. Некоторые, впрочем, уже наточили свой плуг — встречайте **Double Fine Productions** с их **Psychonauts**!

Скажем квестам «нет»? Скажем!

Человек, которого стоит считать «папой» Psychonauts, пожалуй, не нуждается в представлении. **Тим Шафер** — заслуженный ветеран **LucasArts** и автор **Full Throttle**, **Grim Fandango** и **Day of the Tentacle**. После того как контора им. тов. Лукаса поганой метлой вымела из списка запланированных на 2005 год релизов всяческие намеки на квесты, Тим выпорхнул в раскрытую дверь и основал свою собственную компанию — **Double Fine Studios**.

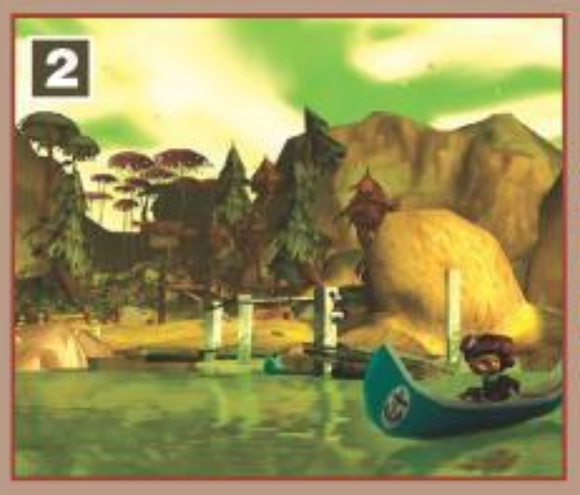
Сомнения в том, что выпекаемые Шафером сотоварищи игры будут действительно double fine, улетучились аккурат после публикации первых кадров первого же проекта. На скриншотах ранний Тим Бартон сливается в творческом экстазе с Червяком Джимом и художниками-концептуалистами. Шиза, то есть, форменная. Вот маленький мальчик с непропорционально большой головой, облаченный в форму пилота. Вот уровни, составленные из нагромождений неестественных геометрических фигур самых что ни на есть кричащих цветов и оттенков. А вот — нечто, о чем разрешенный цензурой РФ язык еще не научился слагать предложения.

Следом за первым шоком пришло время второму: новая игра Тима Шафера будет не квестом... а аркадой! Ар-ка-дой, понимаете?! Ортодоксальные квестоманы тут же завели свой протокольный плач Ярославны: *«О, времена, о, нравы...»*, *«Куда катится этот мир?»*, а также классическое *«Кто-нибудь, спасите адвенчуры!»*. Тем временем щедрая на сюрпризы Double Fine не заставила себя ждать и сообщила о том, что Psychonauts выйдет одновременно на **PC**, **Xbox** и **Sony PlayStation 2**. Решение, на наш взгляд, исключительно правильное: при таком раскладе у «Психонавтов» куда больше шансов окупиться (Grim Fandango, лучшая на сегодняшний день игра Шафера, продалась каким-то совершенно смешным тиражом — несколько десятков тысяч копий).

Блуждая в воображении. Чужом воображении...

Итак, психонавты — это не психи-космонавты, а отряд натренированных «бойцов» очень специфического назначения. Они проникают в сознание людей, страдающих неврозами, кошмарами, и галлюцинациями, и путем ряда манипуляций восстанавливают душевное равновесие клиента. В ряды психонавтов готовится вступить паренек по имени Раз (сокращенно от, не удивляйтесь, «Распутин»), бывший циркач. Для этого ему нужно пройти некое подобие теста, но внезапно вскрывшийся заговор смешал все планы. Теперь Разу предстоит уже не «вступительный экзамен», а миссия по, разумеется, спасению мира.

Быть психонавтом не так уж просто. Внутренний мир каждого пациента являет собой не похожую ни на что вселенную со своими законами и особенностями. Сознание женщины, страдающей резкими перепадами настроения, меняется сообразно тому, в каком состоянии она сейчас находится. Когда ей хорошо, все вокруг окрашивается в яркие тона и просто источает жизнерадостность, когда плохо — мир погружается во тьму и тут же становится крайне неуютным местом.



1 Гейб Ньюэлл: «Так-так, кто назвал Half-Life 2 отстоем?!»
2 Каждый новый мир отличается от предыдущих, но общие черты все же прослеживаются.
3 Из... из... извините, а как насчет соблюдения весовых категорий?
4 Судя по счетчику в углу, запасы пси-энергии у нашего героя отнюдь не безграничны. Но как их пополнять?

Как он дошел до «аркадной» жизни

В негласной табели о рангах разработчиков Тим Шафер по праву занимает одно из самых видных мест. Творческий путь маэстро начался в **LucasArts** в 1989 году. Показав себя с наилучшей стороны уже в первые месяцы работы (он был программистом и сценаристом **The Secret of Monkey Island**), Тим оказывается на хорошем счету у начальства, и следующий проект (**Maniac Mansion II: Day of the Tentacle**) создается уже под его непосредственным руководством. Игре сопутствует успех, и в дальнейшем карьера нашего героя идет исключительно в гору: сначала шедевральный **Full Throttle**, а потом **Grim Fandango**, который многие небезосновательно считают лучшей игрой в истории квестов. К сожалению, массы народные не оценили гениальность последней: игра провалилась со столь оглушительным треском, что LucasArts, зажав уши, решила раз и навсегда завязать с адвенчурами, сосредоточившись на неизменно успешной Star Wars-жвачке. Шафер понимает, что на «Фабрике вуки» ему ловить больше нечего, и создает в 2000 году студию **Double Fine Productions**, где принимается за Psychonauts.

Шафер не питает иллюзий насчет того, какое место уготовано компьютерным играм в обозримом будущем: *«Не обольщайтесь, в ближайшее время игры не превратятся в главное развлечение человечества. Люди не становятся год от года умнее — они становятся только ленивее и жирнее. Им проще плюхнуться своей необъятной задницей на диван в обнимку с бадьей поп-корна и посмотреть какой-нибудь «послезавтрашний» блокбастер или дебильное ток-шоу. Насиловать клавиатуру или геймпад, да еще при этом задумываться над решением более сложных головоломок, чем «нажми кнопку — откроется дверь», для основной массы населения — непосильный труд»*. На вопрос о том, какие игры люди вспомнят через двадцать пять лет, Тим дает не менее неожиданный ответ: *«Только тетрис. Чем игра проще, тем она гениальнее. Все остальное — тлен и суета»*.

Более подробно о Тиме Шафере можно узнать на фанатских сайтах ***tim.grimfandango.net*** и ***timisgod.mixnmojo.com***.

Никого не напоминает? Художник-кубист содержит в голове учебник по геометрии, его мозг категорически не способен нарисовать в воображении фигуру без единого прямого угла. Незаметный *здесь* человечек, который считает себя братом Наполеона Бонапарта, преображается *там* в гиганта, размахивает треуголкой и посылает сотни людишек на верную смерть.

Поскольку в голове каждого ненормального роятся собственные тараканы, монстры и паззлы на каждом уровне тоже свои, уникальные (огромный злобный босс, например, может олицетворять засевшие глубоко в памяти воспоминания об отце-тиране).

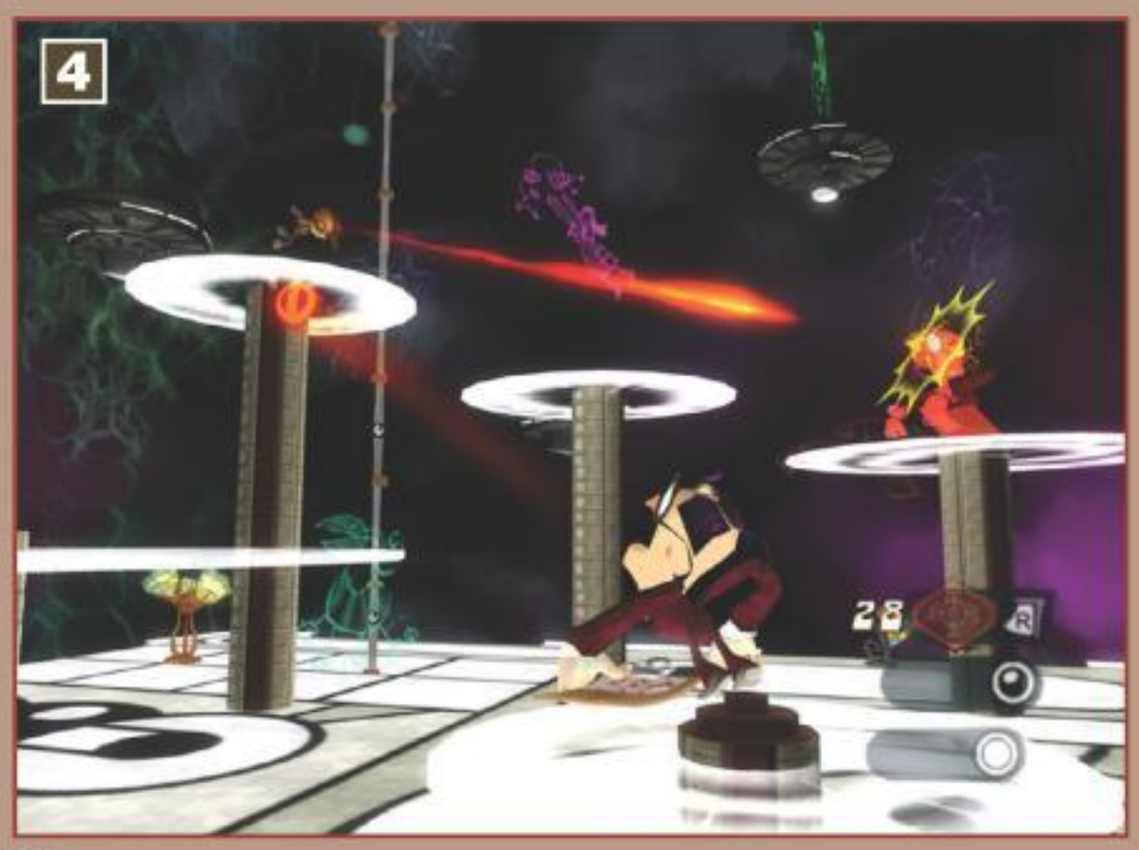
Оружие заменяют пси-умения, приобретаемые по мере продвижения по сюжетной линии. Большая часть сих способностей уже знакома нам по **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**. Это телекинез для перемещения предметов и швыряния противников в какие-нибудь малоприятные места; левитация, позволяющая смельчаку Разу взмывать в воздух; пирокинез (именуемый здесь, правда, firestarting), с помощью которого можно поджигать все любое; психический удар; ясновидение; невидимость; защитное поле; и даже контроль над чужим разумом. Сила и продолжительность действия пси-умений растет по мере того, как вы собираете все больше и больше так называемых «фрагментов воображения». Каждые сто таких фрагментов приносят +1 к статистике.

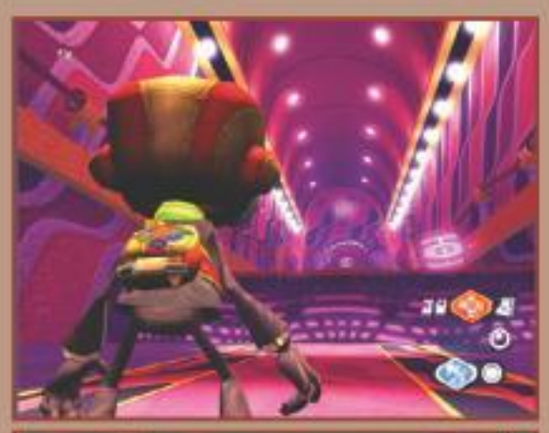
Тим Шафер, однако, не был бы Тимом Шафером, если бы сделал обычную аркаду, пусть и со сногсшибательным дизайном. Сильная сторона его игр — это яркие пародийные персонажи и забористые диалоги. Оцените тираду главгада: *«Ваш мозг нам подходит. Вы ведь не будете против, если мы его позаимствуем? Тем более ваша страховка как раз предусматривает такие случаи! Хи-хи-хи-хи!»* Оценили? И уже желаете переломать злодею все его злодейские конечности? Тогда ждите 19 апреля сего года, когда, по мнению всезнающего **EBGames** (***www.ebgames.com/-ebx/prouct/255677.asp***), состоится релиз. Сами разработчики, правда, не торопятся подтвердить дату. Однако основные работы над Psychonauts были закончены еще в конце 2003 года (разработка началась в 2000), а прошедшие 365 дней команда Шафера посвятила вылавливанию багов и наведению окончательного марафета.

■ ■ ■

Ну и напоследок один интересный момент. Не так давно западные журналисты поинтересовались у Тима, не боится ли он конкуренции с турбореактивными шутерами на атомной тяге, которые оккупировали все верхние строчки чартов. Ответ маэстро заслуживает восхищения:

*«Не-а, не боюсь. Вы, может быть, удивитесь, но на самом деле сделать удачную и при этом оригинальную игру куда проще, чем сделать столь же удачную, но неоригинальную. Вы можете выбирать между **Half-Life 2**, **DOOM 3**, **Far Cry**, **Halo 2** и еще бог знает чем, но вы не можете выбирать между Psychonauts и чем-то еще. Просто она такая одна»*. ■





БУДЕМ ЖДАТЬ?

Американ Макги взял бессрочный тайм-аут, но его знамя передовика-экспериментатора подхватил небезызвестный Тим Шафер. Psychonauts — самая ненормальная (в хорошем смысле) игра этого года.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**

Олег Ставицкий

TOM CLANCY'SSPLINTER CELL: CHAOS THEORY

ЖАНР
Стелс-экшен

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Game Factory Interactive/Руссобит-М

ПОХОЖЕСТЬ
Splinter Cell, Thief: Deadly Shadows

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:
2005 год

www.splintercell.com

Ubisoft готовится к выпуску триквела свой главной и наиболее успешной «дойной коровы»: свежеопечатанная коробка со **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** вот-вот уляжется на полки магазинов земшара. Про свежие похождения зеленоглазого такси Фишера сказано, в том числе и нами, немало. Вы, должно быть, помните наши прошлогодние охи и вздохи по поводу демонстрации игры на E3 и наверняка смотрели многочисленные выпуски «Видеомании». Но мы выбрали, как нам кажется, очень удачный момент, чтобы выловить главдизайнера Chaos Theory, взять его за пуговицу и задать наши каверзные вопросы. Интервью перед релизом — очень любопытное мероприятие. Ссылаться на «пока не готово» уже как бы не с руки, а привирать про «здесь будет город-сад» тоже нехорошо: буквально через месяц мы с вам самолично убедимся в правдивости допрашиваемого.

Предысторию вы, должно быть, уже знаете. Пока наемные не то корейцы, не то китайцы отрабатывали трудовой гонорар, собирая в рекордные сроки более чем пристойную Pandora Tomorrow, в застенках **Ubisoft Montreal** ковался настоящий, правильный сиквел. Новый движок, новый AI, новое оружие, новое все. Ковался, впрочем, по старым лекалам: успех первых двух частей сериала и коммерческий провал нежно любимой автором этих строк Thief: Deadly Shadows позволил Ubisoft продолжить неспешно гнуть свою монорельсовую линию. То есть Chaos Theory, конечно, не планирует совершать переворот в жанре стелс-экшен. Зато в ее планы входит умножить все, что так нравилось нам в Splinter Cell, на два, а то и на три порядка. Почему Chaos Theory, скорее всего, станет лучшей игрой сериала — ниже по курсу.

Я не узнаю вас в гриме

За всю Ubisoft перед нами отдувается **Мэтью Ферланд**, ведущий дизайнер Chaos Theory.

«Игромания» ([И]): Привет, Франция! Во-первых, разрешите вас поблагодарить: первым двум частям Splinter Cell многие из нас отдали по нескольку месяцев своей жизни. Надеемся, Chaos Theory не подведет.

Мэтью Ферланд ([МФ]): Привет, Россия! Не извольте сомневаться, Chaos Theory лишит вас сна, университета и секса — не успеете глазом моргнуть. Готов с честью ответить на любые вопросы.

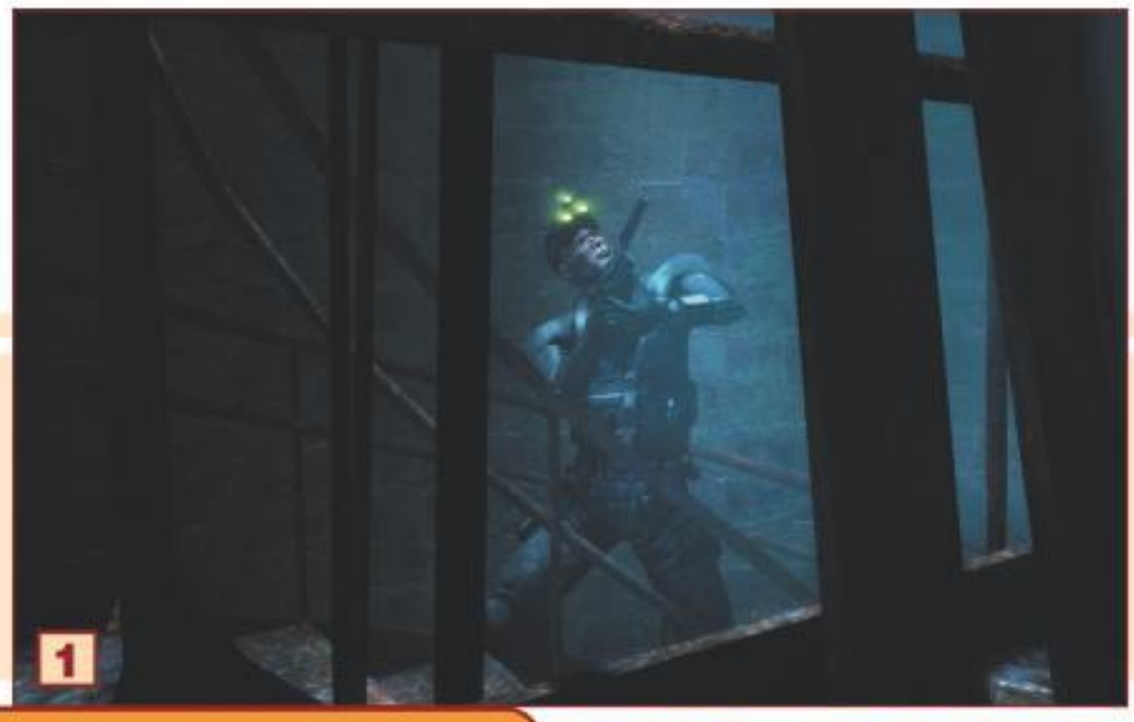
[И]: О, ну держитесь! Первый вопрос посвящен атмосфере и сюжету *(в сторону: традиционно слабое место Splinter Cell. — Прим. ехидной «Игромании»)*. **Мы все еще играем в этот высокотехнологичный-политический-триллер, или нас ждут какие-нибудь сюрпризы? Скажем, немного подробностей о Сэме, его прошлом. Сюжет, как мы знаем, имеет место быть в 2008 году. Готовы раскрыть подробности?**

[МФ]: Наш креативный директор/сценарист/ведущий дизайнер уровней *(вот уж действительно человек-пароход. — Прим. «Игромании»)* **Клинт Хокинг** умудрился изваять очень реалистичный сценарий. Благодаря его сюжету вы сожете посмотреть на события всей трилогии как на единое целое. То есть события первых двух частей и то, что происходит в Chaos Theory, позволяют сложиться паззлу в вашей голове и увидеть картинку в целом. Сюжет действительно стартует в 2008 году; небольшое, казалось бы, задание запускает целую цепь событий, в которую вовлечены все ключевые персонажи. Все начинается с похищения гражданина Америки в Перу. Как вы, должно быть, понимаете, вызволение похищенных — не профиль Сэма и Третьего Эшелона. Но у треклятого американца есть информация, за которую любая страна готова страшно сказать на что. И вот Сэма отправляют в Перу за этим человеком. Но все, как вы понимаете, оказывается не так просто: за похищением начнется такая свистопляска, что вы мигом забудете, как зовут Джерри Брукхаймера. *(Уже забыли! Брукхаймер? Это кто? — Прим. «Игромании».)*

Мэтью Ферланд

Ubisoft божатся, что с AI произошли драматические изменения. Вот, скажем, как обстояли дела с искусственным интеллектом в

1. Главдизайнер Chaos Theory обещает, что мы сможем контролироватькаждую свою эмоцию.
2. Сэм не напрягаясь крутит шеи, свешиваясь с потолка. Бэтмен, не меньше!
3. Новая стелс-система открывает карманникам невиданную доселе свободу.
4. Судя по количеству бочек, мы находимся в винном погребе. Впрочем, Сэму не до красного и не до полусладкого - работа.


1

2

3

4

предыдущих частях. Помните, как на уровне, где вы оглушили и хорошенько припрятали, казалось бы, всех, включая офисных канареек и секретарш, неожиданно включалась сигнализация, а вам объявлялось, что найдено чье-то бездыханное тело? Это происходило потому, что после определенного момента игра запускала скрипт, который сканировал местность на предмет чьей-нибудь плохо прикрытой тушки. И даже если вы оглушили/убили абсолютно всех на уровне, игра запускала треклятый Alarm. В Chaos Theory же сигнализация включается, только если NPC действительно, своими, то есть, глазами видит тело.

[И]: Хорошо, а что у вас с AI? В предыдущих SC-играх враги двигались по заданной скриптом траектории. Как с этим обстоят дела у CT?

[МФ]: О, у нас масса изменений, связаных с искусственным интеллектом. На сегодня наши NPC — самые реалистичные NPC в мире. Как они взаимодействуют друг с другом, как они переговариваются и реагируют на происходящие в игре события... это надо видеть. Так как уровни теперь более, что называется, open-ended (*правда?! — Прим. «Игромании»*), NPC должны реагировать соответственно, иначе вся придуманная нами игровая механика просто не будет работать! Ну, и по мелочи: у врагов теперь больше фраз, которыми они переговариваются друг с другом, они научились лучше искать, у них увеличился арсенал гаджетов, которыми они умеют пользоваться. В общем, если вас впечатлил AI в Pandora Tomorrow *(да не то чтобы... — Прим. «Игромании»)*, все, что я могу сказать, — дождитесь Chaos Theory.

Детализация

[И]: Первые две игры, нет слов, были хороши. Но сейчас вышла Thief: Deadly Shadows (слышали про такую?). Главная разница между Thief и Splinter Cell (кроме атмосферы, конечно) заключается в том, что в Thief у нас есть масса возможностей пройти каждую сцену. Мы можем отвлечь охранника, обойдя его в тени, можем забраться наверх и сбросить ему на голову камень, можем убить его и т.п. Ожидает ли нас такое богатство выбора в Chaos Theory?

[МФ]: Ну, понимаете, у нас в игре несколько смещены акценты. В Chaos Theory мы сделали большую ставку на то, что игрок сможет подобраться к своей жертве как можно ближе. Представьте, что вы подкрадываетесь прак-

GTE
GAME TECHNOLOGY EXPO
WWW.GTEXPO.RU
ВЫСТАВКА МОСКВА ИЮНЬ 2005
ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ, ЗВОНИТЕ: +7 (095) 980-9542
ГЕНЕРАЛЬНЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
ГЛАВНЫЕ МЕДИА ПАРТНЕРЫ
ИНТЕРНЕТ-ПОДДЕРЖКА
ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
ОРГАНИЗАТОР
ЗАРУБЕЖНЫЙ ПАРТНЕР

тически в упор к врагу, контролируя при этом каждую свою эмоцию, каждое ощущение. Об этом, собственно, Chaos Theory и есть! Сильные эмоции от того, что вы находитесь на расстоянии вытянутой руки от опасности. Нежно любимый игроками Split Jump — вот отличная визуальная демонстрация того, о чем я говорю. В Chaos Theory мы выдаем игроку на руки широкий арсенал всевозможных движений, благодаря которым у него повляется выбор, как поступить в той или иной ситуации. Мне вот, скажем, нравится сворачивать шеи! Вот представьте: Сэм висит головой вниз, держась ногами за балку, и крутит шеи всем проходящим мимо! Вы сможете сталкивать врагов с уступов, оглушать их выбитой дверью... я уж молчу про НОЖ!

[И]: Кстати... как у Сэма обстоят дела с арсеналом? Чем порадуете?

[МФ]: У Сэма теперь есть НОЖ! *(эта его любовь к колюще-режущему оружию и сворачиванию шей... — Прим. «Игромании»)*. Фанаты уже давно стонут об этом оружии, но мы смогли внедрить его только в третьей части, так как хотели, чтобы он максимально использовался с точки зрения геймплея. Ну, и большинство старых гаджетов были обновлены. Вы все еще таскаете с собой SC2000, но с возможностью настройки. Можно использовать сразу несколько прилипающих камер и переключаться между ними. Вот вам, пожалуйста, возможность выбора. Добавился еще один режим зрения, благодаря которому можно получить дополнительную информацию о том, где вы, собственно, находитесь. А еще у вас к пистолету теперь прикручено усройство, которое мы называем Optically Channeled Potentiator *(святый боже! — Прим. «Игромании»)*. Благодаря нему вы сможете временно выводить из строя всякую электронику вроде камер наблюдения.

[И]: Мы с особой нежностью вспоминаем уровень на поезде из Pandora Tomorrow. Нас ждет что-нибудь похожее в Chaos Theory?

[МФ]: Япония, Нью-Йорк, Корея, Перу... Думаю, вы можете ожидать массу ВАУ-моментов в Chaos Theory. Заставки между миссиями, опять же, добавят атмосферы...

[И]: Мы знаем, что в Chaos Theory серьезно переработана система освещения. Как это влияет на геймплей?

[МФ]: Мы тут в **Ubisoft Montreal** всегда уделяли очень много времени графике. Мы, понимаете ли, хотим опережать время, вести индустрию за нами в этом направлении *(здоровые амбиции, ничего не скажешь. — Прим. «Игромании»)*. Для Chaos Theory нам, однако, потребовалось свести воедино AI, анимацию, звук, онлайн и вообще все, что мы знаем и умеем, чтобы сделать именно ту ИГРУ, которую хотелось сделать. Так что не графикой единой...

Что касается игры светотени, то начиная с третьей части это теперь чуть ли не визитная карточка серии! С графической точки зрения, тень теперь выглядит более реалистично. То есть мы смягчили контраст между освещенными областями и теми, куда свет не поступает. Таким образом, тень не обрезается, а плавно исчезает. Конечно, у вас по-прежнему есть индикатор освещенности, благодаря которому вы определяете, видно вас или нет. Так что с точки зрения геймплея здесь все по-прежнему...

Однако звук — вот новый геймплей-пласт в Splinter Cell! У нас теперь есть еще один параметр — уровень окружающего шума в области. Если в этой зоне очень шумно, скажем, работает какой-нибудь механизм, то и Сэму, соответственно, удастся пошуметь... И тут появляются очень интересные моменты, когда вам захочется синхронизировать свои действия с каким-нибудь громким повторяющимся звуком. Я вам ничего не говорил, но как насчет, скажем, боя больших часов?

[И]: Кстати, о звуке! Поведайте нам, зачем вы сменили Crystal Method на Amon Tobin (*для неосведомленных, Тобин — один из флагманских тружеников английского лейбла **Ninja Tune**. — Прим. «Игромании»*)? **И насколько его саундтрек отличается от того, что сделали Crystal Method для первых двух игр?**

[МФ]: Саундтрек теперь более динамичный. Раньше у нас было три уровня музыки: Normal, Search и Combat. Теперь же музыка привязана к так называемой «системе опасности», которая состоит из четырех уровней: Normal, Stress, High Stress и Alert. Разумеется, в режиме Alert вы услышите более динамические мелодии и ритмы, так как когда вся охрана вокруг стоит на ушах, вам уже не нужно скрупулезно прятать свое тело по углам и шкафам: начинается экшен! Саундтрек Амона — это серьезный вклад в сериал.

[И]: Ну, и последний вопрос. Раз уж мы заговорили о «голливудской» стороне вопроса — что у нас там с озвучкой? Майкл Айронсайд — это все еще голос Сэма Фишера?

[МФ]: Да-да, Майкл снова с нами, и мы рады видеть его на борту Splinter Cell! Что касается остальных персонажей, то мы вернулись к голосу Ламберта из оригинального Splinter Cell.

[И]: На этом, пожалуй, все! Спасибо за ответы. Ждем третьего пришествия Сэма!

[МФ]: Он не заствит себя ждать! До встречи!

●●●

Если скрупулезно очистить ответы нашего респондента от пиар-шелухи, то, за вычетом пары приятных моментов, Chaos Theory представится все тем же Splinter Cell, который мы любим. Стоит ли обижаться за это на Ubisoft? Отнюдь. Стоит ли ждать Chaos Theory? Всенепременно! Следующая остановка — релиз. До встречи, Сэмми. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Несмотря на увещевания Ubisoft, очевидно, что Chaos Theory готовится по старинному рецепту «тех же щей».
Другой вопрос, что в случае со Splinter Cell это, скорее, комплимент.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Корсары III

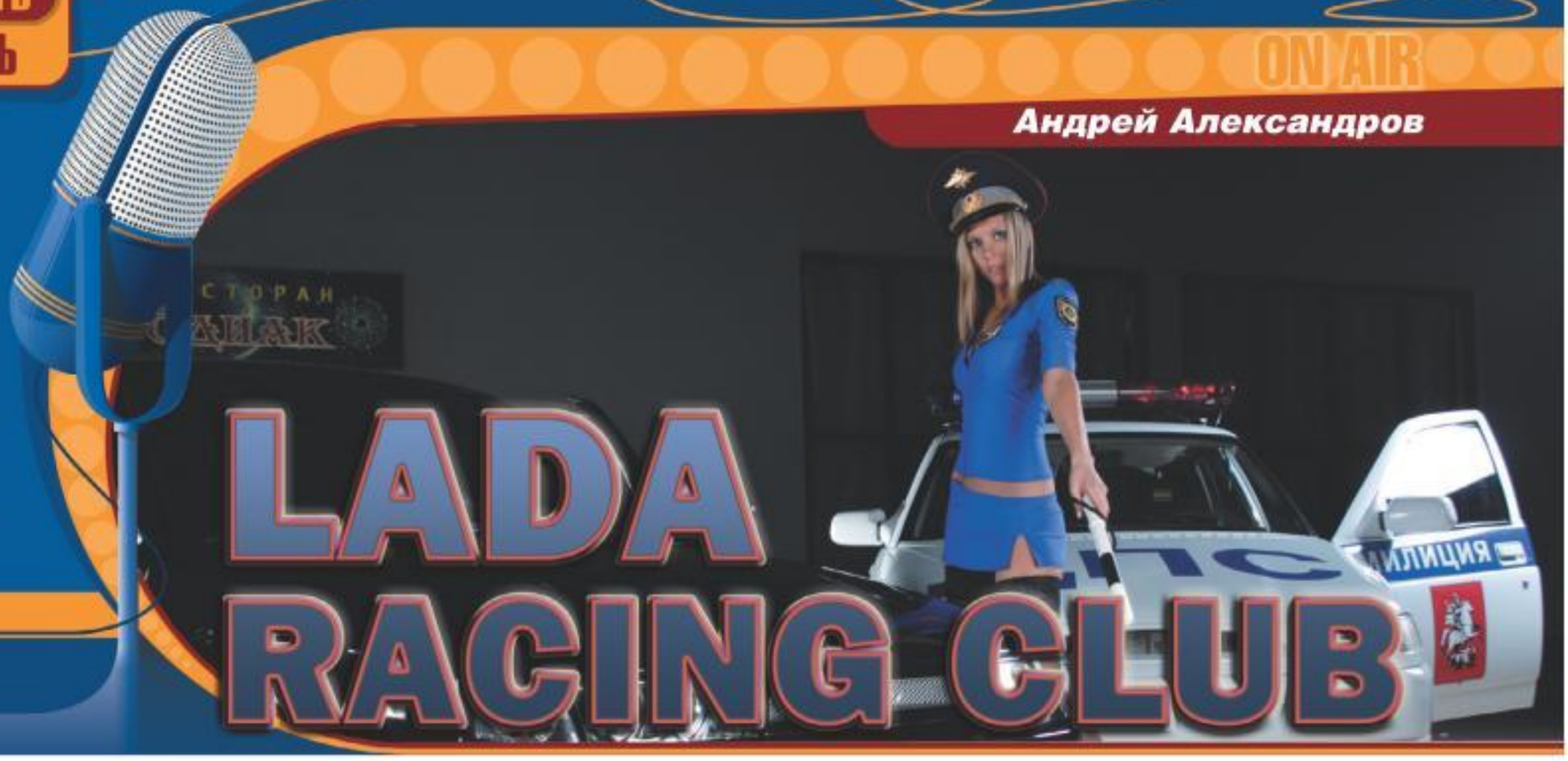
Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

1С ФИРМА «1С»

Акелла

Андрей Александров



LADA RACING CLUB

ЖАНР
Racing Sim

ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК
Geleos

ПОХОЖЕСТЬ
Need for Speed: Underground, Москва на колесах

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:
2005 год

www.ladaracing.ru

Крепитесь, господа уличные гонщики! Русский Ваня, вооруженный лишь потрепанным «копьем», выруливает прямо на вашу любимую трассу. Мир переворачивается с ног на голову: вместо «тойот», «фордов» и «ниссанов» на его улицах теперь правит бал продукция отечественного производителя — «АвтоВАЗа». По крайней мере, именно так дела обстоят в отечественной игре Lada Racing Club, разрабатываемой московской студией Geleos.

Странного в этом нет ничего. На рынке игр «про уличные гонки» сейчас не протолкнуться — каждый пытается копнуть своей киркой новую золотую жилу. Получается, впрочем, не у многих — для того чтобы завоевать сердца и кошельки игроков, нужно создать что-нибудь уровня **Need for Speed: Underground**, не меньше. Есть, правда, и другой путь — делать продукт под конкретную нишу. В России, например, отлично пойдут игры про нашу отечественную действительность, то есть с «Жигулями», рассекающими по ночным московским улочкам. Собственно, именно такую игру и делают в «Гелеосе».

Впрочем, это ни в коем случае не значит, что кроме Москвы и ВАЗов в багажнике Lada Racing Club не найдется больше ничего интересного. Нет-нет, игра вырисовывается очень перспективная, с огромным потенциалом.

Вспомним былое?

Не знаю, как у вас, но лично у меня с ВАЗовскими автомобилями связано немало положительных воспоминаний. Много лет назад именно на легендарном «копье» (ВАЗ-2101, если кто не знает автолюбительского сленга) я осваивал азы шоферской мудрости. Завести двигатель не составило труда, стронуться с места — тоже. А вот дальше началось настоящее шоу. Очарованный собственной властью над самодвижущейся повозкой, я все сильнее втапливал педаль газа в пол и любовался на приближающийся сарай. Слиться в экстазе с чудом сельской архитектуры помешала тогда только отцовская рука, в самый последний миг с силой дернувшая руль в сторону...

Оказывается, «копья» популярны до сих пор — именно с этого авто начнется карьера игрока в Lada Racing Club. Впрочем, давайте не будем забегать вперед, а пригласим на беседу **Григория Григоряна**, руководителя проекта. Уж он-то знает про виртуальные ВАЗы, пожалуй, все.

«Игромания» ([И]): Доброго вам времени, Григорий! Итак, давайте начнем с, пожалуй, самого животрепещущего вопроса — почему вы решили делать игру про уличные гонки и с продукцией ВАЗа в главной роли?

Григорий Григорян ([ГГ]): Привет всем читателям! Ну, раз просите, то почему бы и не рассказать?

Для начала отмечу, что многие сотрудники нашей компании уже давно увлекаются нелегальными гонками по ночной Москве (*обязательно настучим в милицию! — **Прим. ред.***). В их жизни было многое: погони, разбитые машины, громкие победы и не менее громкие поражения. Так что гоночная тема для нас отнюдь не нова.

Почему мы остановились на продукции Волжского автомобильного завода? Во-первых, хотелось сделать игру про что-нибудь «свое», отечественное. Во-вторых, ВАЗ — крупный концерн, хорошо известный не только в России, но и за ее пределами. «Доведенные» машины этой компании участвуют в реальных гонках, ничуть не уступая иностранным аналогам.

[И]: А какие впечатления у вас оставило сотрудничество с ВАЗом? Легко ли было наладить контакт и получить лицензию? Помогли ли сотрудники компании моделировать поведение автомобилей?

[ГГ]: Сотрудничество все еще продолжается, так что впереди еще много впечатлений. Если же говорить серьезно, то получить лицензию стоило больших трудов. Шли мы от простого к сложному: сначала рассказывали о том, что за компьютерную игру мы решили сделать, а уже потом намекали на то, что ВАЗу будет выгодно поучаствовать в работах над подобным проектом. Очень много было всякой бюрократии — например, руководство компании никак не могло решить, пойдет ли выход Lada Racing Club на пользу имиджу компании.

Впрочем, наши труды все-таки увенчались успехом — весной прошлого года мы подписали договор с ВАЗом. Безусловно, официальное сотрудничество с компанией очень помогает: в нашем распоряжении есть оригинальные чертежи всех моделей и в любой момент мы можем обратиться за консультацией к специалистам завода.

Ну а следом за автогигантом

подтянулись и тюнинговые компании, которые также принимают участие в работах над игрой.

[И]: Тюнинговые компании? Очень интересно! Ну-ка, расскажите подробнее.

[ГГ]: В Lada Racing Club позволяется «доводить» как начинку машины, так и ее внешний вид. Что-то, разумеется, мы выдумали сами, например «обвесы». Но в основном в игре будут реальные комплектующие, предлагаемые московскими тюнинговыми компаниями (Pro Sport, Lit Company, Rider, SVR и так далее). Поэтому практически все, что вы сделаете с машиной в Lada Racing Club, можно будет сделать и в реальной жизни. Если, конечно, у вас в гараже стоит «Лада».

[И]: Будут ли в игре помимо продукции ВАЗа автомобили каких-нибудь других марок?

[ГГ]: «Управляемые» — нет. Можно было бы, конечно, постараться получить еще одну лицензию. Но это отняло бы много времени, сил и средств, а мы не хотим превращать нашу игру в долгострой, который ждут долгие годы.

Впрочем, улицы в Lada Racing Club будут заполнены не только «Ладами» — на них вам встретятся автомобили других отечественных производителей, иномарки, общественный транспорт и так далее.

[И]: А что насчет трасс? Сможем ли мы прокатиться по местам всем нам знакомым?

[ГГ]: Разумеется. Мы планируем создать около двух десятков реальных трасс общей протяженностью порядка шестидесяти километров. Все они будут пролегать по Москве. Конечно, сначала мы хотели смоделировать всю столицу сразу, однако потом поняли, что это пока слишком сложная для нас задача. Впрочем, мы не отказываемся от нее и планируем реализовать ее в следующих частях Lada Racing Club. А потом, может, даже другие города включим.

В первой части игроку удастся прокатиться по Фрунзенской набережной (кстати, излюбленное место столичных драгрейсеров), Воробьевым горам, Ленинскому проспекту и еще нескольким интересным местам. Каким? Пусть это будет для вас сюрпризом.

Десять способов провести вечер.

ВАЗовские автомобили, трассы, пролегающие по знакомым уголкам Москвы, — все это, конечно, хорошо. Однако главное в гоночной игре — это сами гонки. И тут создатели Lada Racing Club приготовили для нас самый, пожалуй, большой сюрприз. Дело в том, что «стритрейсинг» в их игре будет смоделирован максимально «честно», без прикрас, как в других аналогичных проектах. Впрочем, давайте опять послушаем Григория.

[И]: Какие основные виды гонок будут в Lada Racing Club?

[ГГ]: Конечно же будет «классический» набор: гонки на 402 метра, дрифтинг, кольцевые заезды. Впрочем, на этом мы решили не останавливаться и добавили в Lada Racing Club новый, пока не знакомый игрокам вид состязаний — «стрит челендж-кросфорд». Его суть заключается в том, что на промежуточных «чекпойнтах» участники получают фрагменты адреса или названия финального «чекпойнта». При этом совсем не обязательно объезжать все «чеки»: если по полученной информации вы уже догадались, куда надо ехать, то можете смело туда направляться. На финальном «чекпойнте» вам надо будет взять специальную отметку и как можно быстрее ехать с ней на финиш. Система достаточно сложная, но можете мне поверить — это будет, пожалуй, один из самых увлекательных видов гонок в игре.

[И]: А как организована «карьера»?

[ГГ]: В начале игры у нас будет лишь «базовая» машина — ВАЗ-2101, без малейшего намека на тюнинг. Потом, подзаработав денег на гонках, игрок сможет вложить их либо в модернизацию своего авто, либо в покупку нового. Кстати, в Lada Racing Club представлены почти все модели ВАЗа, включая даже такую редкую машину, как Lada Revolution.

[И]: Что насчет многопользовательского режима? Стоит ли ждать.

[ГГ]: Да, стоит. Однако подробности пока раскрыть не могу — работы над мультиплеером только начались.

Осторожно! За рулем — хрупкий водитель!

В отличие от своих полуаркадных конкурентов, Lada Racing Club — очень реалистичная игра. Вы не поверите, но законам физики здесь подчиняются не только машины, но и даже их водители: попав в серьезную аварию, гонщик может получить травму и сойти с трассы именно из-за нее. Не обделены вниманием и другие «фишки», которые наверняка порадуют любителей «достоверных» игр.

[ГГ]: Мы с самого начала ставили перед собой цель сделать Lada Racing Club максимально похожей на жизнь реального уличного гонщика. Поэтому мы стараемся, чтобы поведение машин в нашей игре было как можно ближе к реальному. Так, например, стоит хоть чуточку поменять передаточное число — и это сразу отразится на управляемости автомобиля.

Впрочем, для тех, кто любит просто гоняться, в Lada Racing Club будет и «аркадный» режим игры.

[И]: А что насчет графики?

[ГГ]: С гордостью скажу, что движок у нас доморощенный. И, как нам кажется, вырастили мы его крепким и красивым. Например, в моторчике используется технология HDR, которая позволяет максимально точно передавать то, как адаптируются глаза к изменению освещенности. Есть и Global Illumination — реалистичное освещение, основанное на соблюдении законов физики света. Запланировано и еще море других, очень красивых «фишек». Впрочем, не буду больше загружать вас непонятными терминами и их описаниями.

[И]: Ну а под какие музыкальные композиции нам предстоит мчаться по вечерним московским трассам?

[ГГ]: Пока не подписаны все контракты и не утрясены все юридические мелочи, я бы не хотел подробно распространяться по этому поводу. Скажу лишь, что мы, например, ведем работу с группой «Каста». Возможно, их композиции зазвучат в игре.

[И]: Ну и, наконец, последний вопрос. Оригинальная реклама уже стала одной из «визитных карточек» Lada Racing Club: вы устраиваете интересные конкурсы, поддерживаете стритрейсерские мероприятия. Может, скажете, что еще нас ждет впереди?

[ГГ]: Ну, пожалуй, одну маленькую тайну я вам раскрою — к следующему гоночному сезону мы планируем купить Lada Revolution, сформировать гоночную команду и выступать на ней в Национальной гоночной серии чемпионата России, рекламируя таким образом Lada Racing Club!

■ ■ ■

Что ж, похоже, чемпионат России получит не только новую команду, но еще и достойного соперника. Ведь если все у разработчиков выйдет так, как они планируют, то Lada Racing Club может получиться настолько интересной и реалистичной, что запросто увлечет в себя даже настоящих гонщиков, не говоря уже о геймерах-любителях. ■

1 Плотность движения на виртуальных улицах Lada Racing Club просто потрясает! А вот граждан из ДПС мы не звали!

2 Кажется, кто-то решил прокатиться по встречной полосе.

3 Вид «от колеса». Цепляем брюхом асфальт.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Geleos и АвтоВАЗ еще покажут всем, где зимуют отечественные раки. Lada Racing Club — не только «гонки про наши тачки», но и очень глубокий, продуманный и реалистичный симулятор стритрейсинга.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Знаете ли вы, дорогие читатели, как трудно быть богом? Даже богом локальным, властвующим только над шестью десятками страниц раздела R&S. Придешь вот утром на работу, плюхнешься на свой божественный трон, да как заорешь: «Хочу, чтобы в журнале новый «Центр внимания» появился!» И вроде бы, по идее, одного твоего божественного рыка должно быть достаточно, чтобы все возникло само собой. Ан нет, ничего не возникает…

В общем, не буду больше истязать вас подробностями о том, как трудно дался этот «Центр внимания»: начиная с этого номера он превращает в новую, по-настоящему уникальную рубрику, в которой мы постараемся рассказывать о будущих хитах максимально подробно, упоминая все те мелочи, которые в обычных «первых взглядах» обычно остаются за кадром. Надеемся, что вам понравится.

Ну, а открывают наш новый «Центр внимания» две замечательных игры от компании «**Акелла**», созданных по книгам **Анатолия** и **Бориса Стругацких** «**Трудно быть богом**» и «**Отель «У погибшего альпиниста»**.

Отель «У погибшего альпиниста»

Светлана Карачарова

Жанр: Adventure ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Акелла ■ **Похожесть:** Syberia, The Last Express, The Colonel's Bequest — A Laura Bow Mystery ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Конец 2005 года

Радуйтесь, любители квестов: и на вашей улице скоро перевернется грузовик, едущий прямиком из офиса компании «**Акелла**». «**Отель «У погибшего альпиниста»**, новая игра по мотивам одноименной повести **Аркадия** и **Бориса Стругацких,** не только предстанет перед нами во всем блеске и великолепии жанра *детективного квеста*. Она, в полном соответствии с духом и словом оригинального произведения, будет еще и пропитана терпким флером фантастичности и ирреальности. И не спешите списывать все на *зеленых человечков* — создатели игры готовы удивить не только безусых неофитов-квестоманов, но и вполне матерых знатоков творчества Стругацких. Как, чем и когда — все в нашем эксклюзивном отчете, читайте ниже.

Альтернативный «Отель»

«Отель «У погибшего альпиниста» в своей «бумажной» интерпретации является захватывающим фантастическим детективом, который читается на одном дыхании. Главное действующее лицо повести, инспектор Петер Глебски, приезжает к «погибшему альпинисту» на пару недель, отдохнуть от кабинетных проблем, покататься на лыжах и подышать свежим морозным воздухом. Но вместо этого наш герой попадает в череду странных и порой совершенно необъяснимых событий. Мокрые следы голых ног на полу, пропадающие с завидным постоянством вещи, возникающие из ниоткуда непонятные записки — десятки ерундовых происшествий текут нескончаемым потоком, а поведение постояльцев отеля с каждым проведенным в нем часом становится все более странным и даже несколько пугающим. Заканчивается это тем, что Глебски обнаруживает труп одного из постояльцев, а единственный проход в долину, где разворачиваются события книги, перекрывает сошедшая с гор лавина. С этой минуты отдых для инспектора превращается в работу, а количество странностей начинает расти просто-таки в геометрической прогрессии.

Завязка игры будет следовать канонам повести, но ни в коем разе не станет полностью копировать хорошо нам известные события. Глебски, разумеется, приедет в отель, и на голову его тут же свалится море неожиданностей и неприятностей. К нашей радости, в игре мы снова встретимся и с непревзойденным фокусником и престидижитатором дю Барнстоклом, и с великим физиком и «старшим лейтенантом от кибернетики» Симоном Симоне. Мы опять увидим Брюн верхом на любимом Буцефале и грозного миллионера Мозеса с его непременной кружкой. Словом, практически все персонажи, имевшие место быть в повести, будут присутствовать и в игре.

Постояльцы отеля и связанные с ними перипетии займут более чем существенное место в наших приключениях. Как и в оригинальной повести, мир «Отеля» живет сам по себе, соответственно, и населяющие его персонажи имеют привычку заниматься своими делами и, в общем-то, почти не обращают внимания на наши сиюминутные желания с кем-то поговорить и что-то выяснить. Например, Симоне, еще мгновение назад упражнявшийся в акробатике на телеграфном столбе, может уйти в биллиардную, запереться в душевой или вовсе отправиться покататься на лыжах как раз в тот момент, когда нам со страшной силой приспичит задать ему очень важный вопрос.

Соответственно, по ходу развития сюжета инспектор будет регулярно вставать перед проблемой выбора: в нашем примере он может либо дождаться блудного хозяина, либо, пользуясь его отсутствием, попытаться обыскать комнату. Причем способов проникновения в чужой номер не перечесть: проще всего взломать замок или выломать дверь, но если вам не нравятся силовые методы решения проблемы, выкрадите дубликат ключа у добрейшего г-на Сневара или попробуйте пробраться через окно соседнего номера. И если вы думаете, что, как бы ни была решена проблема, результат заранее предсказан, — спешу вас уведомить: сюжет «От-

Полутемная комната, камин, столик с бумагами — уютно! Сразу и не поверишь, что где-то в этом здании было совершено преступление.

Отель явно переживает не лучшие времена. Денег, похоже, не хватает даже на дворника, который бы расчищал снег у входа.

Совсем скоро в мягкое кресло присядет Петер Глебски и поведет долгую беседу с кем-нибудь из постояльцев отеля.

Действующие лица

Петер Глебски. Инспектор. Работает в управлении полиции города Мюр. Европеец в возрасте от 30 до 40 лет. Ростом выше среднего, лицо волевое, но несколько уставшее на вид. Аккуратен, внимателен, обманчиво расслаблен.

Г-н дю Барнстокл. Фокусник и гипнотизер. Высокий человек с аристократическим носом. Возраст старше среднего. Любимое занятие — разыгрывать окружающих. В сущности, добрейший человек.

Брюн. Единственное дитя покойного брата г-на дю Барнстокла. Возраст юный, пол неопределенный. Привычки отвратительные. Предпочитает сигары без фильтра, обожает кататься на мотоцикле под названием Буцефал.

Симон Симоне. Выдающийся физик и кибернетик. Четыре года без отпуска. Прочим развлечениям предпочитает бильярд и скалолазание. Без особого успеха волочится за г-жой Мозес.

Г-н Мозес. Мультимиллионер и весьма странный человек. Клинический алкоголик с признаками шизофрении. Обожает плетки-семихвостки. Патологически ревнив и без меры самоуверен.

Г-жа Мозес. Жена мультимиллионера, невероятно красивая и настолько же невероятно глупая дама. Предмет воздыханий Симоне и заинтересованных взглядов всей мужской части населения отеля.

Алек Сневар. Хозяин гостиницы. Возраст пожилой, любимое занятие — конструирование вечных двигателей. Любит свою гостиницу и всех, кто в ней находится. Милейший человек.

еля» имеет *три различных концовки*. Мотайте на ус.

Камо грядеши, гражданка?

Большую часть своего «отдыха» Глебски проведет, как и положено по первоисточнику, вовсе не на свежем воздухе, а собственно в отеле. Впрочем, придется инспектору посетить и несколько весьма неожиданных мест вне гостиницы, например русло подземной реки. В поисках постоянно ускользающей истины нам предстоит в первую очередь тщательно обшарить все уголки отеля и прилегающих территорий. К счастью, во избежание пресловутого «пиксель-хантинга», все мало-мальски важные элементы локаций можно приблизить и обследовать самым наиподробнейшим образом.

Практически каждый найденный предмет позволяется изучить с дотошностью настоящего детектива: покрутить в специальном окошке и до последнего пикселя рассмотреть его особенности. Содержимое инвентаря можно комбинировать друг с другом в разной последовательности, разбирая и собирая различные вещи заново; при этом Глебски прокомментирует свои действия или выскажет предположение, каким образом этот предмет может быть использован.

Что касается собственно загадок в игре, то тут нам обещают воистину царское разнообразие: от механических в стиле незабвенного **Myst** и до музыкальных, решение которых потребует от нас если не абсолютного слуха, то, как минимум, весьма изощренной изобретательности. Сотрудники «Акеллы» честно признаются, что игра рассчитана на весьма неглупого игрока. Впрочем, если применить на полную катушку дедукцию и постараться пореже зевать, дабы не пропустить нечто важное, то решение не замедлит явиться в вашу просветленную голову.

Опять же, каждый раз, оказавшись в затруднительном положении, можно воспользоваться помощью маленького *блокнотика*, в который инспектор Глебски с истинно арийской пунктуальностью записывает свои гениальные мысли и даже умудряется незаметно для всех стенографировать разговоры. Улики типа писем, обрывков газет, фотографий, карт и проч. направляются в специальную *папочку*, откуда в любой момент их можно извлечь на свет божий и, например, продемонстрировать нерадивому свидетелю. Будет и еще одно приятное дополнение к блокноту и папке — ставший уже классическим атрибутом-подсказкой любого современного квеста *сотовый телефон*, с которого, опять же по всем канонам жанра, разрешается позвонить, но не всегда удается дозвониться.

Кроме решения разнообразных логических головоломок, весьма нехилый кусок нашего игрового времени займут разговоры с постояльцами отеля. Их темы варьируются от весьма серьезных разборок до ничего не значащего трепа, из которого, тем не менее, внимательный инспектор сможет почерпнуть достаточно много необходимой информации. Особенно важно постоянно следить за мимикой собеседника: бегающие глаза, крепко сжатые губы и некоторые другие признаки подскажут вам, что он или что-то недоговаривает, или попросту нагло врет.

Впрочем, если тот же Симоне вдруг начал коситься в сторону во время разговора, это вовсе не значит, что он пытается что-то утаить. Скорее всего, в поле его зрения попала божественно красивая г-жа Мозес, предмет страстных воздыханий гениального физика и сама по себе одна из самых больших загадок оригинальной повести. А вот куда и зачем она в тот момент направлялась — вопрос, без сомнения, интересный, архиважный вопрос, товарищи. Но, как и все вопросы, он пока остается без ответа.

Терпкая атмосфера загадочности и фантастичности происходящего продержит нас в постоянном напряжении все те девять часов, что требуются для полного прохождения игры. Таинственные звуки, долетающие из соседних номеров, неожиданный рев Буцефала под окнами, чуть слышное потрескивание старого проигрывателя, доносящийся из долины жалобный вой — в общем, качественное звуковое сопровождение вкупе с обилием непонятных происшествий будут весьма способствовать тому, что рано или поздно наш детектив превратится в самый что ни на есть мистический триллер.

Визуальный ряд также преподнесет нам немало приятных сюрпризов. Эффектные пререндеренные локации, полностью трехмерные персонажи с великолепно анимированной мимикой — уже «хорошо», но мы, для того чтобы поставить «отлично», добавим еще такие вкусности, как динамическое освещение, постпроцессинг-эффекты и прочая, прочая. Ну, а для подогревания нашего с вами интереса у разработчиков заготовлено полдюжины полновесных видеовставок и пара десятков скриптовых роликов на движке игры.

■■■

Помнится, последние главы «Отеля» были практически полностью посвящены терзаниям несчастного Глебски, в душе которого священный долг инспектора полиции одержал-таки верх над состраданием обычного человека. Что ждет нас в последней главе игры, пока неведомо. Но я твердо уверена: «Акелла» не подведет. И через год мы собственной персоной попадем в *тот самый отель*, и на пороге нас встретит милейший г-н Сневар и будет потчевать нас фирменной синей наливкой, и дю Барнстокл непременно покажет парочку старых фокусов, и г-н Мозес все так же будет прикуривать от стофранковой купюры, а Симоне разобьет нас в пух и прах на биллиардном столе ради платочка г-жи Мозес. Хотите знать, что будет *еще*? Тогда читайте «Отель «У погибшего альпиниста» и ждите одноименной игры. ■

Трудно быть богом

Светлана Карачарова

Жанр: RPG ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** Акелла ■ **Похожесть:** Arcanum of Steamworks & Magick Obscura, Fallout ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Осень 2006 года

«**Акелла**» делает RPG под названием «**Трудно быть богом**». Перечитайте еще раз. И еще. Под этой короткой фразой — подписи нескольких десятков человек, непосредственно участвующих в данном проекте. В их числе — бесценный автограф самого **Бориса Натановича Стругацкого**, лично благословившего создание игры. В их числе — широкий росчерк **Дмитрия Князева**, ведущего сценариста и гейм-дизайнера, более известного в определенных кругах как **Сварог**, Верховный Столп «Круга Ведунов». Два года назад он, в компании с несколькими энтузиастами, создал сеттинг «Трудно быть богом», ставший весьма популярным среди поклонников настольных игр. И именно с этого сеттинга начинается наша сегодняшняя история — история одного из интереснейших проектов российской игровой индустрии.

Сейчас мы с помощью Дмитрия приоткроем первые несколько страничек этой истории. Помните: все, что вы прочтете, полагается немедленно забыть. Иначе мучительные мысли «а что же будет дальше?!» начнут преследовать вас постоянно. Проверено на себе.

Трудно быть богом? Трудно...

«Трудно быть богом». Повесть, прочно вошедшая в «Золотую коллекцию» литературных шедевров прошлого века. Классика, которой не страшны годы и не нужны никакие изменения или дополнения. Постойте, вы уже примеряете на себя роскошный кафтан Руматы Эсторского и от всего сердца клянетесь, что в вашем исполнении благородный дон, без всяких сомнений, спасет свою возлюбленную и вообще все сделает в лучшем виде?

Но... я ведь не зря начала с того, что богом быть трудно. Да и позволяется богам далеко не все. Вот, например, во времени путешествовать нельзя, поэтому о том, чтобы «попасть в книжку» и наворотить там всякого, можно забыть сразу. Дмитрий объясняет это так: *«Делать игру непосредственно по сюжету книги смысла не имеет. Если дать игроку свободу действий (а без нее полноценной RPG, собственно говоря, не будет), то в конечном итоге это приведет к изменению самого исходного сюжета и его концовки. И мы можем потерять тот глубокий смысл, который вкладывали братья Стругацкие в свое творение»*.

По той же причине игра не будет и предварять описанные в повести события. *«Мы хотим сделать влияние игрока на происходящее как можно большим. Поэтому может случиться так, что дона Рэбу вполне могут повесить еще до того, как он станет министром Охраны Короны. Не будет серого движения, не будет гонений на книгочеев, не будет высадки войск Ордена, а оригинальная книга превратится в альтернативную историю. Все это не стыкуется с нашим (да и не только нашим) видением будущей игры»*, — терпеливо рассказывает Дмитрий.

Одним словом, все события повести — это уже вполне себе свершившееся прошлое, переписывать которое нам не позволят. Увы и ах — историю не повернешь вспять: Румата потерял свою возлюбленную и теперь, в полном соответствии с изложенными событиями, находится на Земле, зализывая душевные и телесные раны. Прощай, благородный дон Румата Эсторский, вряд ли мы еще увидимся с тобой. Впрочем, чем черт (читай — разработчики) не шутит?

Расстановка сил

Итак, прошло полгода после описанных в повести событий. Арканар в разрухе: идет гражданская война, постоянно вспыхивают крестьянские мятежи. Большую часть столицы контролирует Арканарская Вольная Республика (возглавляет которую наш старый знакомец Арата), но и ее власть достаточно иллюзорна: энтузиазм масс, подогретый деньгами и бесплатной выпивкой, постепенно выдыхается, растет недовольство введенными порядками, процветает контрабанда. Борьба с врагами режима все больше похожа на рейды «эскадронов смерти», уничтожающих всех без разбора по подозрению в связях с «золотопузыми» или «серой швалью». (Дорогие читатели! Если к этому моменту у вас голова идет кругом от обилия непонятных имен и терминов, то, наверное, стоит отложить в сторону наш журнал и взяться за повесть. Поверьте, она того стоит. — ***Прим. ред.***)

Остатки монахов и «серых» разбежались по королевству, захватили небольшие клочки земли и регулярно организовывают дерзкие вылазки к соседям. Часть территории контролируется аристократией, которая тоже не прочь половить рыбку в мутной воде междоусобиц.

Простой люд в массе своей сидит по домам, по улицам же расхаживают лишь откровенные

Древний зверь Пэх (из записок личного егеря короля Тоца I)

«При переходе через Красный хребет мы нашли странного зверя, вмерзшего в лед. Тело зверя покрывала чешуя, и каждая чешуйка размером с большую тарелку, а тело зверя — с походный фургон. Хвост... сначала мы решили, что у него двенадцать хвостов, но потом поняли, что это не хвосты, а длинные шипы, каждый в полтора человеческих роста длиной, торчащие в разные стороны от хвоста.

Шипы эти были столь ядовиты, что, пока тушу зверя ото льда освобождали, потеряли полтора десятка человек. Шея зверя — короткая и толстая, голова массивная, с широким лбом, покрытая ядовитыми пластинами. Длина каждого зуба — около четырех дюймов. Зубы острые, как бритва. Когти на лапах размером со сложенное копыто голого вепря Ы. От шеи до основания хвоста шел длинный гребень, состоящий из костяных пластин пятиугольной формы. Чешуя была столь прочной, что ее пришлось пилить двуручной пилой.

Его Величество хотел сделать из этого зверя чучело, но едва тепло коснулось зверя, как он тут же изгнил, наполнив воздух страшным смрадом. Возможно, это и был зверь Пэх. Возможно, такие же до сих пор бродят где-нибудь в чаще Икающего леса».

«Трудно быть богом»: фильмы

Постер кинофильма Питера Флейшмана по книге «Трудно быть богом».

Русско-германский фильм по роману «Трудно быть богом» появился на наших экранах в 1989 году. Вряд ли кто-то будет спорить с тем, что фильм, мягко говоря, не совсем удался. Из рук польского режиссера **Питера Флейшмана** мы получили нечто, гораздо более напоминающее фантастический боевик, в дыме и чаде перестрелок которого совсем потерялся замысел Стругацких о «настоящем коммунаре», человеке будущего, а невероятная по своей грубости перекройка сюжета и вовсе свела смысловую нагрузку фильма к нулю.

Однако на этой картине киноэпопея «Трудно быть богом» отнюдь не заканчивается. Еще в 1968 году Стругацкие сами писали сценарий для советской постановки, но тогда фильм так и не был снят, ибо в сценарии усмотрели некий намек на события в Чехословакии и быстренько запретили. Спустя 30 лет режиссер **Алексей Герман** достал сценарий с полки, чуть подправил некоторые моменты и заявил о своем намерении наконец-то сделать достойную экранизацию романа. И действительно — все, кто видел рабочий материал по фильму, едины в своем мнении, что Герман снимает очередной шедевр, каждый кадр которого можно вставлять в рамку и *«вешать на стену рядом с Брейгелем и Босхом»* (**П. Вайль**).

К сожалению, на съемочной площадке все совсем не так гладко, как хотелось бы. Летом прошлого года, когда готовность картины оценивалась в 80%, от участия в съемках отказался **Леонид Ярмольник**, игравший роль дона Руматы. В болоте произошедшего скандала полностью потонули все ориентиры, по которым можно было судить хотя бы о приблизительном моменте выхода фильма на экран. Но поскольку дублер все же найден, а в съемки за пять лет вложены совсем немалые деньги — будем терпеливо ждать и надеяться на лучшее.

фанатики, с подозрением относящиеся к любому чужаку. Особенно в последнее время, когда идет подготовка к удару по врагам Республики и в столице накапливаются вооруженные силы профессиональных бунтовщиков чуть не со всего Запроливья.

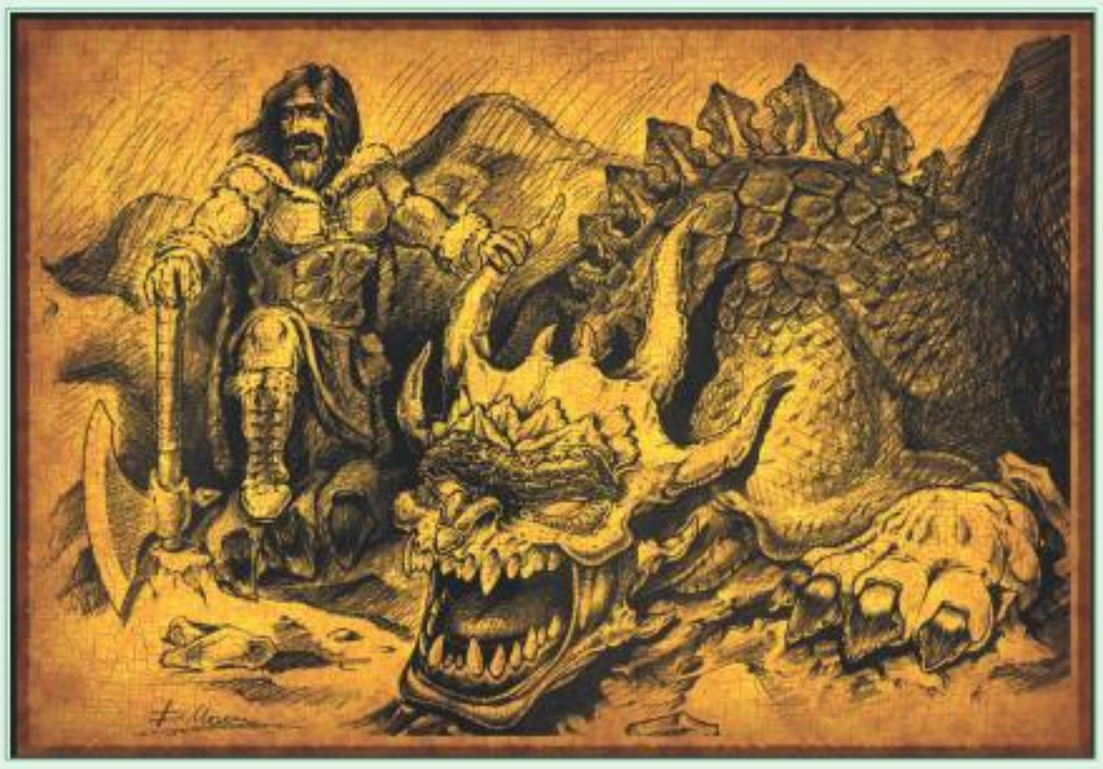
Ну, а на Земле-матушке в это время принимается решение о засылке в Арканар нескольких специально обученных и подготовленных агентов *Группы Активного Вмешательства*. Название группы достаточно красноречиво свидетельствует о том, что ее члены будут играть куда как более активную роль в жизни Арканара, нежели сотрудники Института Экспериментальной Истории из оригинальной повести. Боги все-таки взялись за молнии.

Где и в каком качестве мы появимся на арене событий, история умалчивает, оставляя нам широчайшее поле для догадок и размышлений. Зато доподлинно известно, что при желании можно будет отыграть множество самых разных ролей. Например, попав на территорию, контролируемую монахами, можно придумать себе легенду, которая не вызовет у них подозрений, и «стать» одним из них. Если же попадете впросак и вас раскроют, то всегда можно купить (украсть, нарисовать) документы, из подслушанной накануне истории или пары прочитанных книг выдернуть несколько фактов для своей новой биографии, соответствующим образом переодеться — и вуаля, теперь вы обедневший благородный дон, поклявшийся служить Ордену верой и правдой до конца дней своих.

Пьяная берлога, древний зверь Пэх и Сикорски

В оригинальной повести все передвижения Руматы ограничивались столицей Арканара и Икающим лесом. Игра предложит нам куда большие просторы: стопам нашего главгероя (а после того, как обзаведемся лошадью, то и копытам нашего скакуна) будет открыто все королевство, от ирукканских границ и до Северного хребта. А это несколько десятков локаций: городов, сел, деревушек, замков, подземелий и так далее. По ходу игры нам доведется посетить и *Пьяную берлогу*, и поместье барона Пампа дон Бау-но-Суруга-но-Гатта-но-Арканара, который, кстати, не так давно объявил свое баронство королевством, а себя, соответственно, королем.

Путешествуя по Арканару в поисках приключений на свою голову, можно не особо утруждать себя обязательным следованием сюжету, ибо дополнительных квестов обещано предостаточно. Тем не менее в некоторых случаях придется оперативно брать руки в ноги, ибо даже ключевые персонажи имеют интересную манеру жить собственной жизнью; таким образом, можно прозевать тот момент, когда нужный нам дядька внезапно станет не совсем живым или отправится в соседнее королевство по торго-



ПОЙМАЙ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ!
Разыгрываются 5 цветных лазерных принтеров!
Сотни призов каждый месяц - 5 шансов на выигрыш
Смотрите условия на специальных упаковках с эмблемой акции
В каждой упаковке Digitex с эмблемой ищите шанс выиграть один из тысячи фантастических призов - включая великолепный настольный цветной принтер OKI C3100 - каждый месяц!
Чтобы стать претендентом, просто присоединяйтесь к нашему розыгрышу. Это элементарно! Помните - чем раньше начнёте, тем больше шансов на выигрыш. А играть Вы можете сколько угодно!
С апреля по август 2005, мы дарим Вам Soft'n'Strong USB Digitex, MP3 плееры, коврики для мыши и ещё много, много всего в наших захватывающих ежемесячных розыгрышах.
Присоединяйтесь! Найдите одну из упаковок Digitex с эмблемой - и Вы можете стать победителем!

Oki C3100 легко напечатает всё - от визиток до баннеров длиной 1,2 метра!
СМОТРИТЕ ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ НА WWW.DIGITEX.RU

вым делам. Впрочем, на возможности пройти игру это не должно сказаться, разве что придется провести в игре пару лишних часов, изыскивая другой выход из сложившейся ситуации.

В игре нам встретятся практически все описанные в «ТББ» действующие лица. Разумеется, мы не увидим дона Рэбу или Вагу Колесо, жизненный путь которых прервался на последних страницах повести; вряд ли явится нашему взору и сосланный на Землю Антон-Румата. Кроме уже упоминавшихся барона Пампы и старого мятежника, а ныне консула Араты, нам доведется встретить бывшего осведомителя Руматы дона Рипата, ныне главаря головорезов Помойного ряда; великого изобретателя и пьяницу отца Кабани и многих, многих других. Более того, в игру попадут и несколько персонажей из других книг братьев Стругацких, например Рудольф Сикорски («**Обитаемый остров**»).

Оригинальный антураж Арканара возьмет нас в оборот с первой минуты путешествий по игре. Наряду с вполне себе обычными и ничем не выдающимися зверюшками типа волков, медведей, пауков и прочих хорошо знакомых обитателей леса, сначала по рассказам жителей окрестных сел, а потом и лично нам придется познакомиться с такими милыми животными, как голый вепрь Ы, птица Сиу, белая змея Ку и даже *древний зверь Пэх*. Впрочем, самыми страшными монстрами Арканара, как ни печально, все-таки остаются люди.

Про графическое исполнение игры скажу пару слов, хоть и подписала кровью клятвенное обещание не говорить вообще ничего. Но сдержаться — увы и ах! — не могу. Итак, не называемый пока в целях конспирации графический движок разрабатывается специально для данного проекта одной из известных российских студий. Уже сейчас он с легкостью пережевывает огромные трехмерные пейзажи и щеголяет

в последних обновках от кутюрье по имени DirectX9.0c. Все, теперь мне нельзя выходить за стены родной редакции: застрелят...

Арсенал истинного Бога

Что касается наполнения мира игры различными предметами — снаряжение, оружие, броня, медикаменты и пр., — то дефицит здесь нам явно не грозит. Общее количество предметов, разработанных для игрового инвентаря, уже сейчас зашкаливает за 700 единиц. Все это великолепие делится на три больших группы: снаряжение аборигенов, землян и Странников (неспроста в игре появился Сикорски, ох, неспроста). Первые обходятся стандартным набором средневековья: доспехи, мечи-арбалеты и прочие исторические ценности. Вещи землян уже куда современнее и интереснее, ну а каждый предмет Странников вообще представляет собой сверхмощный артефакт. Впрочем, прежде чем раскаты-

Арсенал игрока: земные образцы

Модифицированный тяжелый арбалет (МТА)

Данное приспособление имитирует аналогичный образец оружия аборигенов, но принцип стрельбы в нем совершенно иной: арбалетный болт разгоняется при помощи импульса магнитного поля, а не за счет срабатывания тетивы. Имеет автономный источник питания. Арбалет снаряжен быстро устанавливаемой кассетой на 50 болтов, перезарядка осуществляется за счет передергивания цевья. Болты снабжены особым бронебойным наконечником, что автоматически снижает уровень брони цели.

Игольчатая винтовка

Прообраз тяжелого арбалета, стрельба ведется по тому же принципу. В качестве зарядов используются небольшие металлические иглы из особо прочного сплава, обойма содержит 300 игл. Иглы обработаны парализующим составом, вводящим пораженную цель в состояние комы. Имеет два режима стрельбы: одиночный и автоматический.

Одиночный режим позволяет выпускать по одной игле за выстрел, при этом цель при поражении парализуется. При автоматической стрельбе за одно нажатие на спуск выпускается от 5 до 20 игл, которые разгоняются до скорости звука и при соприкосновении с целью вызывают довольно сильный микровзрыв. Высокая скорострельность сочетается с высокой кучностью стрельбы. Может комплектоваться гранатометом.

Легкий сквамер

Скафандр малого класса. Имеет очень высокую степень защиты всех частей тела, устойчив к кратковременным воздействиям кислоты, ядов, радиации и агрессивного излучения. Оборудован средствами инфракрасного видения, связи, автономным дыхательным аппаратом и аптечкой первой помощи. Совершенно не сковывает движения и дает полную свободу действий.

Генератор силового поля «Зевс»

Данный генератор создает на определенном расстоянии от себя силовую сферу, пересечь которую не может ни один физический предмет. Также она непроницаема для молекул кислорода и газов, свет проходит без каких-либо ограничений.

Принцип работы поля таков, что чем сильнее приложенное на его преодоление усилие, тем выше будет отдача поля: камень, брошенный в поле, отлетит в обратном направлении (с сохранением угла полета) с точно такой же скоростью.

Генератор имеет форму шара диаметром 15 см. Требует подключения к энергогенератору, хотя может работать и от аккумуляторов, заряжающихся через всасывание энергии из окружающей среды. В последнем случае время работы составляет не более одного часа.

Радиус силовой сферы может быть от 2 до 20 метров, кроме того, генератор можно настроить таким образом, чтобы поле закрывало только определенный промежуток пространства, например дверной проем. При попадании предметов непосредственно в поле они разрушаются по месту прохождения поля. Живые существа гибнут.

Детектор лжи «Инквизитор»

Прибор, позволяющий агенту с точность определить, говорит ли его собеседник правду или лжет. Может быть замаскирован под любой предмет. Способен автономно проработать в течение 30 минут, после чего требует подзарядки.

Парализатор «Горгона»

Прибор, создающий ультрачастотные колебания, которые временно затормаживают деятельность нервной системы и головного мозга. Человек при этом не способен совершать координированных движений и вести себя разумно. Парализатор представляет собой ребристый металлопластовый цилиндр, помещающийся в ладонь человека, длиной около 20 см.

Имеет три режима работы:

1. Точечный. Парализующее поле сжимается в луч и может поразить цель на расстоянии до 100 м.

2. Веерный. Поле охватывает веером пространство перед тем, кто задействовал парализатор, при этом прибор следует держать от себя на некотором удалении. Все, кто оказался в радиусе 30 м от прибора, парализуются.

3. Сферический. При активации этого режима прибор генерирует сферическое поле радиусом в 15 м с центром на себе. Все, кто попал в эту сферу, включая активировавшего прибор, попадают под действие поля. По аналогичному принципу действует и парализующая граната, но там за счет энергии взрыва поле имеет радиус до 100 м.

Физические препятствия не мешают действию поля.

"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, 101 десантный полк

BROTHERS IN ARMS™
ROAD TO HILL 30

"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004

UBISOFT gearbox software

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

Buka® BUKA ENTERTAINMENT www.buka.ru

«Трудно быть богом»: роман (комментирует Б.Н. Стругацкий)

«Роман, надо это признать, удался. Одни читатели находили в нем мушкетерские приключения, другие — крутую фантастику. Тинейджерам нравился острый сюжет, интеллигенции — диссидентские идеи и антитоталитарные выпады. На протяжении доброго десятка лет по всем социологическим опросам роман этот делил первое-второе рейтинговое место с повестью «**Понедельник начинается в субботу**». На сегодняшний день он вышел в России общим тиражом свыше 2 миллионов 600 тысяч экземпляров (смело добавьте еще миллиончик: комментарий относится к 1997 г. — ***Прим. ред.***), и это — не считая советских изданий на иностранных языках и на языках народов СССР. А среди зарубежных изданий он до сих пор занимает прочное второе место сразу за «**Пикником на обочине**». По моим данным, он вышел за рубежом тридцати четырьмя изданиями в семнадцати странах».

вать губы, зарубите себе на носу: сполна насладиться благами высокоразвитых цивилизаций сможет лишь тот, кто выберет «правильный» путь.

Интересные вещички ожидают нас и среди снаряжения. В дополнение к более-менее стандартным слотам для брони и оружия появится возможность носить дополнительные ножны для кинжала, скрытого в рукаве или за голенищем. Также можно будет надеть на героя перевязь для мечей и повесить за спину колчан со стрелами или арбалетными болтами.

Не забудем и то, что некоторые предметы можно будет изготавливать собственными руками. Это не относится к оружию, броне и каким-либо высокотехнологичным гаджетам, но самостоятельно приготовить, скажем, лечебную вытяжку из колена голого вепря Ы вполне в наших силах. Конечно, ваш персонаж сможет это сделать только в том случае, если обладает нужным умением и хоть изредка тренируется в нем, дабы оно *не пропало:* да-да, неиспользуемые навыки будут постепенно ухудшаться. Расти же согласятся только те умения, которым герой уделяет достаточно внимания. Законченным манчкинам просьба не пугаться: подавляющее большинство способностей все же не будут падать ниже некоего определенного предела, с которого при большом желании можно будет поднять их на прежнюю высоту или сколь угодно выше, ибо предела совершенству, именующегося level cup, в игре как такового нет.

Боевая система также готовит нам немало сюрпризов. Множество интересных тактических приемов, в числе которых бой «спина к спине», оглушение, обезоруживание (не забудьте, что почти у каждого меча-арбалета имеются свои специфические возможности, а типов вооружения в игре насчитывается более полутора сотен). Будет и тактическая пауза, во время которой можно определить порядок применения тех или иных боевых приемов и связок, использовать медикаменты и совершить еще много чего полезного.

Зрелищная анимация боев и «кровища»? Ну что за вопрос, разумеется! Впрочем, больше приветствуются выверенные и точные удары: например, повредите своему противнику руку — и он станет драться гораздо хуже. Обратное тоже верно: нарвавшись на мастера фехтования, можно получить весьма серьезные раны, которые будут давать о себе знать долгое время после дуэли, снижая боевые характеристики. И не надейтесь, что большинство обитателей Арканара будут необременительными статистами, на которых с легкостью и непринужденностью получится оттачивать свое боевое мастерство. Даже молнии не всегда смогут спасти своих повелителей. Ох, трудно быть богом...

■■■

Друзья мои, теперь запаситесь ангельским терпением адского масштаба, ибо предварительная дата выхода «Трудно быть богом» назначена лишь на осень 2006 года. В настоящий момент игра находится на этапе предпродакшена: утрясаются все вопросы, связанные с геймплеем, полным ходом идет работа над сценарием, проводятся консультации с Борисом Натановичем Стругацким. Так что дел впереди — высокие горы. Впрочем, сотрудники «Акеллы» обязательно их свернут.

Ну, и напоследок расскажу вам секрет, которого уж точно никто еще не знает. Скромненький чуланчик где-то в офисе «Акеллы» уже хранит права на издание игры по самой, пожалуй, известной повести Стругацких. Что это за повесть, смею лишь намекнуть: в ней рассказывается о жизни сотрудников одного прелюбопытнейшего НИИ, и начинается она с суеты вокруг совершенно, на первый взгляд, обычного предмета. Кто читал — наверняка уже визжит от восторга. Кто не читал — поищите ответ в одной из врезок. Прямо сказать название не могу: обещала, знаете ли, хранить тайну...

■

«Настольные» боги

О настольном сеттинге «Трудно быть богом» и о том, что из него взяла игра, рассказывает **Дмитрий «Сварог» Князев**, Верховный Столп «Круга Ведунов» и гейм-дизайнер компьютерной версии «Трудно быть богом»:

Дмитрий «Сварог» Князев.

«Сейчас уже тяжело точно сказать, почему «**Круг Ведунов**» взялся разрабатывать настольный сеттинг именно по книге «**Трудно быть богом**». Возможно, утомила работа над другим нашим долгостроем — «**Беловодьем**», сеттингом, основанным на славянской мифологии. Возможно, причина была в увлеченности творчеством Стругацких двух других членов нашего коллектива — **Константина «Ордоса» Трофименко** и **Лютича**. Может быть, просто понравился мир книги.

Так или иначе, в довольно короткие сроки мы сделали базу для сеттинга, по которой уже можно было «водить настолки», подогнали ее под систему МВД и выложили в интернет для критики и оценки собратьями. А через полтора года мы познакомились с «Акеллой» и решили работать вместе.

Что возьмет из сеттинга будущая игра? Практически все, что можно перевести в программный код и заставить работать. Это оборудование землян и вооружение аборигенов. Это система ролей, когда герой может накидывать на себя различные личины и действовать под их прикрытием. Это некоторые элементы боевой системы. Ну и многое другое, все перечислять смысла не имеет.

Также в игре будет много того, что отсутствует в выложенном на всеобщее обозрение варианте сеттинга, — речь идет о наработках за последние два года. Касаются они, в первую очередь, описания игрового мира, его истории, политического устройства Проливной империи и государств, в нее входящих. То есть всего того, чего не было в оригинальной книге Стругацких, но что нам пришлось добавить, дабы сам мир выглядел законченным и целостным.

Честно говоря, наработок так много, что вряд ли все они вместятся в весьма тесные рамки компьютерно-игрового проекта: игрок просто не сможет переварить такое обилие справочной информации. Поэтому мы подумываем о том, чтобы выпустить финальный вариант сеттинга в виде самостоятельной настольной игры. Вполне возможно, что дата ее выхода даже будет приурочена к релизу компьютерного проекта»

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

CALL OF DUTY

ВТОРОЙ ФРОНТ

© 2003-2004 Activision, Inc. Activision является зарегистрированнойторговой маркой, Call of Duty и Call of Duty: United Offensive являются торговыми марками Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана Gray Matter Interactive, Inc. Продукт содержит программные технологии, лицензированные у компании Id Software («Id Technology»). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Рубрику подготовил: 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 "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАННОСТЬ 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 ожиданий". 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"

СУПЕР ГРАФИКА

Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

НАШ ПОСТЕР

Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".

НАША ОБЛОЖКА

Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".

The way it's meant to be played NVIDIA

Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Спартак. Футбольный менеджер

Жанр: Футбольный менеджер ■ **Издатель/Разработчик:** Акелла/Ascaron ■ **Локализация:** Акелла ■ **Похожесть:** Серия Championship Manager ■ **Системные требования:** CPU 800 MHz (1.5 GHz), 256 (512) Мб, 32(64) Мб Video ■ **Количество дисков:** Один CD

Футбол — игра, которая владеет умами миллионов людей мира. И Россия не исключение, тем более что наш чемпионат становится все сильнее и популярнее из года в год. Подтверждением этих слов стало появление новой игры «**Спартак. Футбольный менеджер**» от уважаемой «**Акеллы**». Из названия понятно, что в менеджере главный акцент был сделан на футбольном клубе «Спартак»: логотип, имена игроков, их фотографии и другие мелочи на месте. Другое дело, что ни в российском, ни в каком-либо другом чемпионате нет реальных клубов и игроков: вместо ЦСКА есть Клуб Армии, вместо Гусева у нас Гузев, далее в том же духе. Это, безусловно, большой минус, хотя, с другой стороны, если ваш любимый клуб — «Спартак», то какая разница? Лучше поговорим о том, что представляет собой игра.

В самом начале игры вы можете выбрать количество игроков (максимум — четверо), чемпионат, в котором хотите играть, уровень сложности и т.д. Забавно, что в этом меню пункт «Режим игры» встречается дважды! В первом случае это выбор между реалистичной игрой и быстрой, во втором подразумевается режим вашей карьеры: либо вам будет предоставлен ограниченный выбор клубов, куда вас приглашают, либо вы лично выберете себе команду.

После того как вы определились с командой, перед вами стоит задача выбрать свои таланты (как, ей-богу, в какой-нибудь RPG), далее нужно утвердить бюджет зарплат игроков, трансфертные расходы на сезон, затраты на PR-акции, цены на билеты и в довершение выбрать расцветку формы. Все финансовые вопросы можно обсуждать с начальством и выбивать дополнительные деньги, правда, не стоит увлекаться, так как это напрямую влияет на ваши отношения с боссами. Последние же требуют от вас выполнения определенных задач по ходу сезона (например, занять как минимум третье место в чемпионате, обеспечить команде участие в еврокубках и т.д.).

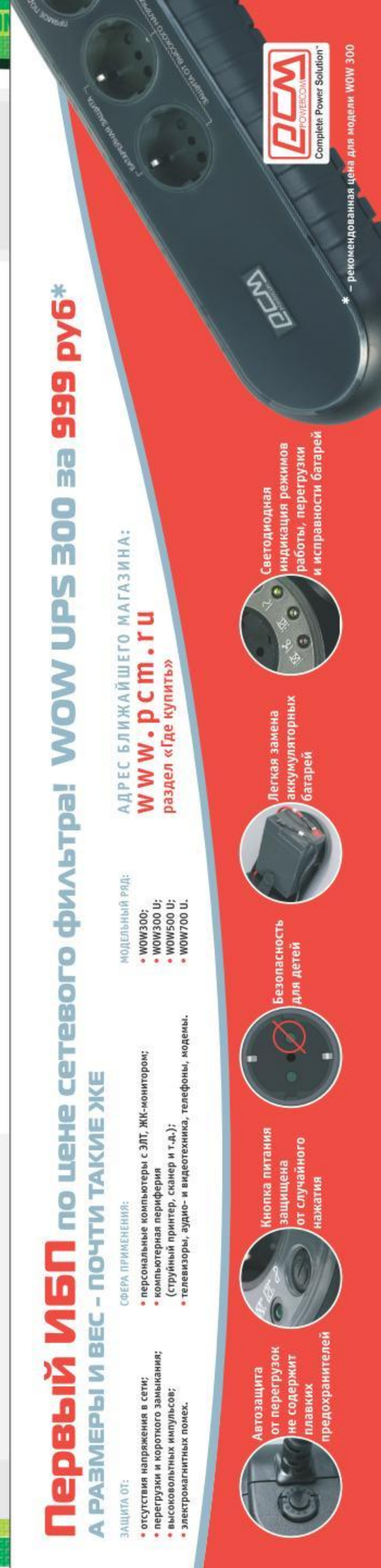
Характеристик у игроков откровенно мало, зато окно тренировок выглядит неплохо: можно либо самому формировать последовательность и состав занятий, либо скинуть все эти заботы на плечи компьютерных помощников. Возможностей влиять на тактику команды масса: от банального выбора игровой схемы до проработки розыгрышей стандартов и персональной опеки. Для поддержания настроения фанатов периодически можно бесплатно распространять билеты и даже оплачивать их поездку на выездные матчи. Перед самим матчем стоит уделить внимание и команде: дать последние наставления и указания, ну а после пожурить или похвалить игроков в зависимости от результатов матча.

В ходе самого матча есть возможность наблюдать за подопечными, читая текстовые комментарии, однако наиболее интересен 3D-режим, в котором можно оценить мастерство игроков и увидеть, как эффектно они забивают голы. Правда, графический движок «Спартака» по-народному прост и примитивен: игроки двигаются как пораженные параличом, а модели не могут похвастаться... ничем.

В целом же, при всех существующих плюсах, «Спартаку» крайне далеко до элегантности и продуманности таких менеджеров, как **Football Manager** или **Total Club Manager**. Возможность активно работать с игроками, тренерами и руководством клуба, конечно, весьма радует, однако невзрачная музыка, отсутствие других реальных команд и игроков, ей-богу, не вызывает никаких приятных чувств.

Так что вердикт прост: весьма специфичная игра, в которой, к сожалению, кроме бренда «Спартак» нет больше ничего выдающегося.

Оценка: 5



Составитель: ***Андрей Александров***

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 подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые 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

Незнайка и Баррабасс
Дата: март 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Сатурн-Плюс ● **Вид упаковки**: jewel

В разработке

Jagged Alliance 3D
Дата: весна-лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/МиСТ ленд - ЮГ ● **Вид упаковки**: jewel

Lada Racing Club
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: —/Geleos ● **Вид упаковки**: jewel

Metalheart: Replicants Rampage
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

Neuro
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Revolt Games ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Parkan 2
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Никита ● **Вид упаковки**: jewel

PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик** 1С/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

The Fast and Funny
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: —/Geleos ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Warfare
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/МиСТ ленд - ЮГ ● **Вид упаковки**: jewel

Xenus: Точка Кипения
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Deep Shadows ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Антикиллер
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Qbik Interactiv ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Блицкриг II
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Nival Interactive ● **Вид упаковки**: jewel

Бригада Е5: Новый Альянс
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Алейрон ● **Вид упаковки**: jewel

Братки
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/VZlab ● **Вид упаковки**: jewel

Вивисектор. Зверь внутри
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms ● **Вид упаковки**: jewel

Волкодав: Кровное братство
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software ● **Вид упаковки**: jewel

Восточный фронт
Дата: май 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Burut CT ● **Вид упаковки**: jewel

Вторая Мировая
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/1С: Maddox Games ● **Вид упаковки**: jewel

Дальнобойщики 3
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/SoftLab-NSK ● **Вид упаковки**: jewel

Звездное наследие
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Step Creative Group ● **Вид упаковки**: jewel

Казаки 2: Наполеоновские войны
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GSC ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Корсары III
Дата: зима-весна 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

Магия крови
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Sky Fallen ● **Вид упаковки**: jewel

Мор. Утопия
Дата: март 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Ice-Pick Lodge ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Ночной Дозор
Дата: весна-лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Нивал ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Невский титбит
Дата: весна-лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Лайт-Проджект/VZlab ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

Остров сокровищ
Дата: весна-лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Action Forms ● **Вид упаковки**: jewel

Серп и молот
Дата: весна 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1С/Novic&Co ● **Вид упаковки**: jewel

Трудно быть богом
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Акелла ● **Вид упаковки**: jewel

Фаза: Исход
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Рога и Копыта ● **Вид упаковки**: jewel, dvd-box

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Call of Duty: Второй фронт (Call of Duty: United Offensive)
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С ● **Вид упаковки:** jewel

Full Spectrum Warrior
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М (совместно с GFI) ● **Вид упаковки:** jewel

Myst IV: Revelation
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М ● **Вид упаковки:** jewel

Rome: Total War
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С ● **Вид упаковки:** jewel

Scrapland
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла ● **Вид упаковки:** jewel, dvd-box

Strength & Honor
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С ● **Вид упаковки:** jewel

World of Warcraft
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб ● **Вид упаковки:** box

Zoo Tycoon 2
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С ● **Вид упаковки:** jewel

Спартак. Футбольный менеджер
Дата: февраль 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла ● **Вид упаковки:** jewel

Новые анонсы

Act of War: Direct Action
Дата: апрель 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М (совместно с GFI) ● **Вид упаковки:** jewel

Bet on Soldier
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Бука ● **Вид упаковки:** jewel

Dead to Rights 2: Hell to Pay
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла ● **Вид упаковки:** jewel

F.E.A.R.
Дата: июнь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: ● **Вид упаковки:** box

Freedom Force vs. The Third Reich
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Новый Диск ● **Вид упаковки:** jewel

GTR: FIA GT Racing Game
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С ● **Вид упаковки:** jewel

Scarface
Дата: сентябрь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб ● **Вид упаковки:** box

Stronghold 2
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1С/Логрус ● **Вид упаковки:** jewel

SWAT 4
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Софт Клаб ● **Вид упаковки:** jewel

День Победы II

8,1/10

«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»

Навигатор

8,5/10

«Сыграть в «День Победы II» должен каждый – слишком от многого вы рискуете отказаться»

Страна Игр

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru™

искусство побеждать

paradox INTERACTIVE

От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

В продаже одновременно с мировой премьерой!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II — THE SITH LORDS

Игорь Варнавский
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG ■ **Издатель:** LucasArts ■ **Разработчик:** Obsidian Entertainment ■ **Похожесть:** Star Wars: Knights of the Old Republic ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Четыре CD

www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

Если бы кто-нибудь задался вопросом, какая мыльная опера поставила рекорд по продолжительности, ответ нашелся бы сразу: не один из бесчисленных латиноамериканских сериалов и даже не «Санта-Барбара», а «Звездные войны». За те три десятка лет, что нам скармливали все новые и новые эпизоды истории, в далекой-далекой галактике не изменилось ровным счетом ничего. Главные действующие лица меняют лишь имена, а их образы, цели и устремления наследуются из поколения в поколение. Их все так же сопровождает дроид-клон R2D2, и они все так же передвигаются на корабле, названном в честь представителей птичьего семейства (Millennium Falcon, Ebon Hawk — дальше, наверное, будет какой-нибудь Eagle). И все так же по окончании любой войны в дальних уголках галактики обязательно обнаруживаются последние выжившие злодеи или последние выжившие герои, даже если в конце предыдущей серии вы своими глазами наблюдали их гибель. Show, давно превратившееся в сборник самоцитат, must go on.

В первый раз в первый класс

Честно отмотав в **Knights of the Old Republic** тридцать-сорок часов, мы снова возвращаемся к тому, с чего начали. Новый главгерой по старой традиции начинает свой путь с напрочь отшибленной памятью, без джедайских способностей и даже без светового меча. Республику после войны с Реваном и Малаком (которую нам так толком и не показали в первой части) раздирают сепаратистские настроения, Орден джедаев размазан по поверхности Дантуина, по пятам идут ситхи (сразу две группировки), а ближайшие сподвижники изображают из себя партизан, лишь намеками давая понять, что им что-то известно. Главная сценарная бомба (это действительно бомба, *такого* развития событий не ожидал никто) заложена ближе к финалу, сама же концовка оставляет ощущение недосказанности — как будто в самый разгар работ к разработчикам заявился продюсер и сказал: «Баста, выпускаем как есть». Как есть — это когда главный злодей не может объяснить причины своей ненависти к главным героям, а последняя планета, Коррибан, целиком и полностью позаимствована из первой части (из Академии ситхов выгнали всех студентов, а над входами в гробницы повесили таблички «Посторонним вход в.» — вот и весь фейслифтинг). Остальные планеты пострадали меньше, но следы от ножниц заметны и там: на Ондероне есть только одно доступное здание — кантина (остальное — сплошные коридоры улиц и дома безо всяких намеков на двери), на Дантуине — целых два (администрация и руины Анклава джедаев).

Master, there is nothing wrong with your 'ass'

Разработчиков можно критиковать за попытку объять необъятное, но их никак нельзя упрекнуть в отсутствии фантазии и старания. Дроида-убийцу HK-47 из первой части, который пользовался прямо-таки бешеной популярностью (разработчики даже получили за него несколько наград на игровых конференциях в номинации «лучший персонаж»), растиражировали так, что не осталось ни одной планеты, где бы не засветились его коллеги. Каждый их выход на сцену сопровождается поистине уморительными диалогами. Один такой экземпляр морочил голову добрых полчаса, убеждая главного героя в безвыходности его положения. Спустя какое-то время он наконец сообщает, что спастись со станции, которая вот-вот взорвется, все-таки можно, но для этого ему придется пойти на нарушение этикета дроидов, а это-де неприемлемо. Чуть позже выясняются шокирующие подробности: саботаж на станции — дело рук самого дроида, а в разговоре с нами он просто прикидывался дурачком! Сам HK-47, кстати говоря, тоже есть

1 Молния осталась самым эффективным оружием. Остальные заклинания Силы по большей части, увы, бесполезны (реально нужны лишь пять или шесть из них).

2 Внутри джедайского Анклава разрушений почти нет. Почему же тогда издохли все джедаи?

3 Схватка «кто кого перетанцует».

4 Несмотря на внушительные размеры (мерзавец даже не поместился целиком на скриншоте), дроид-босс оказался редкостным слабаком.

в игре, и с ним даже связана одна бонусная миссия... которую разработчики вырезали в последний момент.

На фоне комичных дроидов остальные персонажи немного теряются, хотя выписаны они с не меньшим тщанием. Морализаторы-джедаи, правда, получились слишком спесивыми, а злодеи — слишком шаблонными, зато все второстепенные лицедеи сыграли на ять. Лучше всего получились двое братьев-алиенов с Тилоса. Эти перцы постоянно ссорились из-за покупателей (сначала это казалось шуткой), а когда один из них стараниями главного героя попал за решетку, второй брат... нескаянно этому обрадовался.

Напарники отныне вставляют свои пять копеек куда чаще, чем прежде. В первой части они обычно ограничивались лишь порицанием наших действий, теперь же они затевают настоящие споры. Если герою удается убедить спорщика в своей правоте, его репутация в глазах этого персонажа повышается и он раскрывает нам все больше и больше своих тайн. Плюс если раньше шпыняли только за чрезмерную жестокость и пытались всеми способами наставить на путь добра и справедливости, то отныне неудовольствие товарищей по партии вызывает и беспричинный альтруизм: мол, нефиг помогать лузерам, не способным постоять за себя.

В разговоре с каждым «партийцем» нужна своя тактика. Крейя не любит, когда ей грубят, лидер мандалорианцев (с типично мандалорианским именем Мандалор) предпочитает в отношениях открытость и честность, Виза — сторонница силового решения всех проблем. Одна неосторожная фраза — и персонаж сразу убирает все свои скелеты обратно в шкаф.

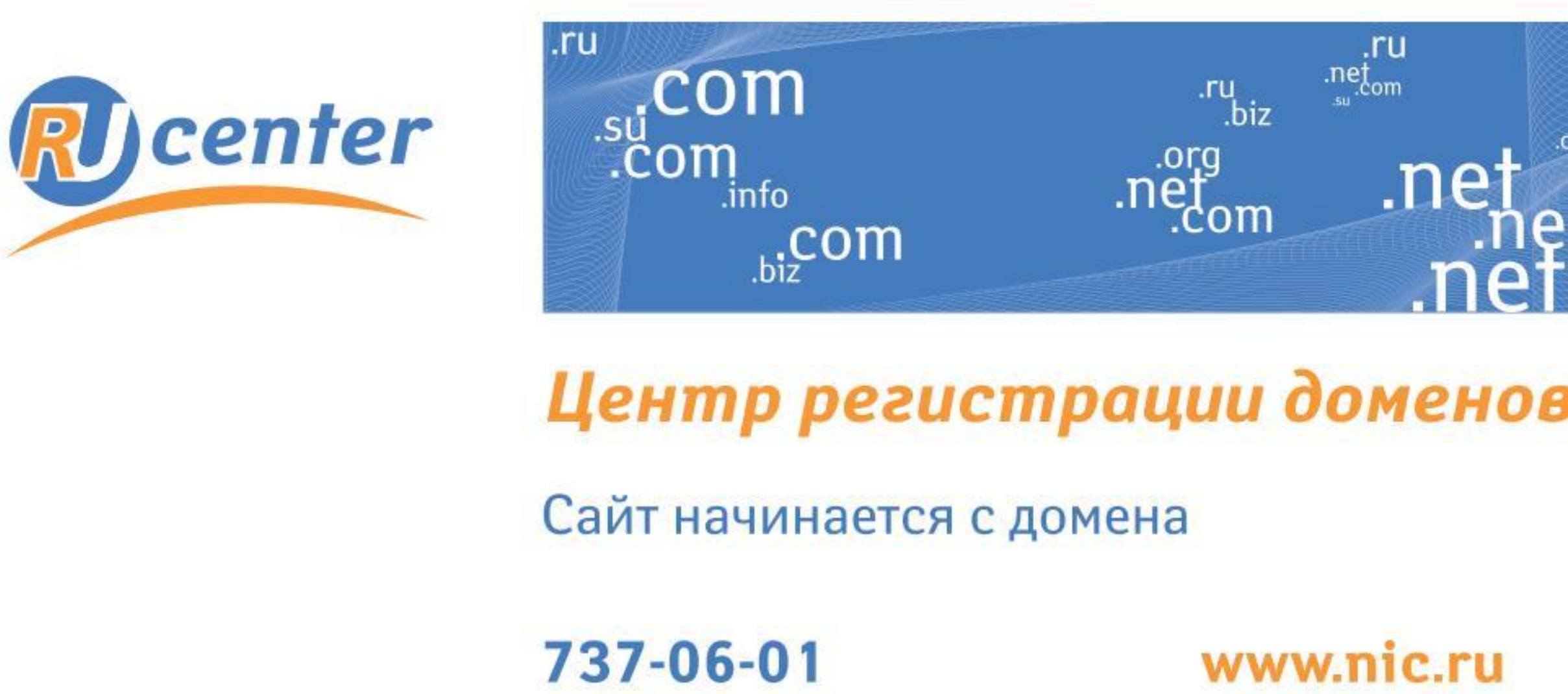
Квесты удались на славу, особенно задание по обороне здания местных властей на Дантуине. Конфликт там можно решить сразу несколькими способами: 1) перейти на сторону бандитов, обезвредить для них турели и мины, защищающие подступы к администрации, а затем расквитаться с давним знакомым-джедаем; 2) заключить с бандитами сделку, а вместо помощи им подготовить базу к атаке; 3) взять с наемников деньги и пропустить их к губернаторше. Увы, таких разветвленных квестов в игре не так много, от силы полдесятка.

Рудименты прошлого

Не доведенная до ума сюжетная линия — это еще не самая главная беда The Sith Lords. Намного хуже то, что в неприкосновенности остались все недостатки первой части.

Вспомнив, наверное, о расхожем мнении «RPG необязательно быть красивой» (того, кто это придумал, надо бы четвертовать), разработчики оставили все как есть: графику, которая после **DOOM III** и **Half-Life 2** выглядит весьма страшненько, и анимацию, которая хромает на обе ноги. Локации по-прежнему унылы и однообразны — хоть волком вой. Одна комната сменяет другую — точно такую же, один коридор переходит в другой — точно такой же. Интерьеры помещений спартанские: стол, стул, ящик, пара бочек и (иногда) панель управления, а один из здешних олигархов обитает в крошечной каморке с лежанкой, слугами вокруг нее, двумя кувшинами и каким-то горшком в углу. Если бы не карта, блуждать в этих клонированных катакомбах можно было бы до бесконечности. Мир The Sith Lords пуст и стерилен, глазу здесь попросту не за что зацепиться.

Операторская работа оцени-



вается только по шкале отрицательных величин. Во время разговоров (которые в The Sith Lords занимают б*о*льшую часть игрового времени) чаще всего демонстрируется только лицо собеседника и почти всегда в одном и том же ракурсе. В скриптовых сценках оператор старается хоть немного, но ракурсы, опять-таки, выбираются самые скучные, а сама постановка роликов оставляет желать и желать. Спасают лишь интересные диалоги и безупречная озвучка всех без исключения персонажей.

Не тронули и так называемую «боевую систему». Созданная еще под плоские RPG палеозойского периода, сегодня она смотрится просто нелепо. Игрок волен лишь выбрать противника и тип атаки, после остается только сидеть и смотреть, как идиоты в джедайских рясах мажут из бластеров с расстояния в полметра и в сотый раз не могут попасть по неповоротливому дроиду. К чему в трехмерной игре такие, мягко говоря, условности? Почему в **Deus Ex** нам дают самим пострелять, а здесь нет? Почему нельзя было добавить чуточку слэшера, чтобы мы могли сами помахать световым мечом, а не поручать это безмозглому AI?

«Не тронули» — это, впрочем, преувеличение. Битвы стали даже *хуже*, как бы ни было трудно в это поверить. Возможность орудовать мечом в разных стилях ничего не дает: какую бы манеру фехтования вы ни выбрали, разницы все равно не заметно (в теории, один стиль хорош в схватке с джедаем, другой — против врагов с бластерами, третий — в ближнем бою и так далее). Персонажи обзавелись привычкой «забывать» о приказах, отданных вами на паузе, поэтому заранее забивать стеки командами бесполезно, все равно, собаки, сделают все по-своему. Самые одаренные товарищи подбегают вплотную, чтобы кинуть гранату и треснуть неприятеля молнией, или битый час медитируют под огнем противника, если игрок, не дай бог, забыл дать им распоряжение. К счастью, сражения, по сравнению с первой частью, стали заметно легче, так что тупизна подчиненных почти не раздражает. Партия прорубается вперед, как нож сквозь горячее масло, даже боссы сопротивляются на удивление слабо.

В довершение ко всему игра переполнена самыми разными несуразицами. NPC плевать хотели на типов, которые обшаривают их жилища и вычищают оттуда всю их наличность. За всю игру на беззастенчивый грабеж средь бела дня среагировал только один индивидуум с Тилоса, и то это место было проскриптовано специально. Заговоры плетутся в двух шагах (в буквальном смысле) от тех, против кого эти заговоры направлены (я про тот квест, где надо уничтожить дроида-гонщика), а жертвы при этом и ухом не ведут. На обшивке корабля в прологе непонятно за какой надобностью установлены мины (ну скажите, какой дурак будет их *там* ставить?). Еще одно глупое упущение — запрет нападать на прохожих. Почему драку можно затеять только тогда, когда нам это разрешают, а не когда нам этого хочется? (Эта вещь безумно раздражала еще в первой Knights of the Old Republic.) Если авторы боялись, что игрок, ошалев от такой свободы, начнет рубить всех подряд и порешит сюжетно важных болванчиков, почему они не решили это более логичным способом, например не расставили стражу, которая бы пресекала беспредел? Куда, интересно, смотрели бета-тестеры?

Наверное, туда же, куда они смотрели и при вылавливании багов. Хотя правильнее было бы сказать, при их разведении. Глюки встречаются на каждом шагу. Диалоги иногда прокручиваются на несколько фраз вперед без всякой на то причины, некоторые квесты остаются в журнале даже после их выполнения (а другие — вообще непроходимы), сама игра периодически вываливается в Windows — и это не считая уже упомянутой «забывчивости» подручных, самой раздражающей ошибки.

■ ■ ■

Впрочем, ожидать чего-то иного от сделанной всего за один год игры и не следовало. Как вы уже, должно быть, знаете, разработкой **The Sith Lords** занимались не умудренные годами тренировок мастера из **Bioware**, а их юные падаваны из Obsidian Entertainment (впрочем, заигрывания с Силой они начали давно — на совести большинства разработчиков из этой конторы еще инцидент **Fallout** и философская притча **Planescape: Torment**). Однако на то, чтобы довести игру такого калибра до нужной кондиции, у них не было ни времени, ни ресурсов (вплоть до середины прошлого года в команде было меньше десяти человек!). Для самой Bioware Knights of the Old Republic уже неинтересна, они с головой ушли в разработку новых проектов. Издателя LucasArts продолжение саги интересовало лишь постольку поскольку. В ситуации, когда «верхи» в лице издателя не хотели, а «низы» в лице разработчиков не могли, выдать такой же шедевр, как первая часть, было уже нереально. Впрочем, даже несмотря на все вышеперечисленное, The Sith Lords — все равно пока лучшая RPG последних месяцев. Такой вот парадокс. ■

- [x] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [x] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

The Sith Lords — это пробежка по старым граблям... с отличными квестами и диалогами. Не совсем та игра, которую мы ждали, но достойное продолжение того, во что мы уже играли.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5
Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>

Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>

Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>

ФИРМА «1С»

© 2004 ЗАО «1С» © 2004 APEIRON

APEIRON

THE FALL: ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУ__ИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG ■ **Издатель:** Silver Style Entertainment ■ **Издатель в России:** Руссобит-М ■ **Разработчик:** Silver Style Entertainment ■ **Локализация:** МиСТ ленд — ЮГ ■ **Похожесть:** Fallout, Wasteland, Jagged Alliance 2 ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 384 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.the-fall.com

Знаете ли вы, что **Карстен Штрехс**, дежурный по **Silver Style Entertainment**, отрицает всякую связь **The Fall: Last Days of Gaia** с **Fallout** и, положив руку на дизайн-документ, клянется, что его игра ближе скорее к «**Безумному Максу**», чем к **Fallout**. Старается дяденька. Но нас, выходцев из убежища, не проведешь: The Fall пахнет, как Fallout, говорит, как Fallout, ведет себя, как Fallout. Они не однофамильцы, они родственники. И у них много общего: от радиоактивного солнца, под которым гниет некогда великая и могучая американская цивилизация, до полуанархического строя, пришедшего на место великой и могучей. Различия же минимальны. И это, наверное, хорошо.

Возрождение

После Катастрофы (рассказ о ней читайте рядом) Земля покрылась радиоактивной сыпью и разродилась скверной. Игра переносит нас в ту часть обезображенной планетки, которая доживает-догнивает на границе США и Мексики. Бал здесь, как обычно, правят рейдеры, налетчики и прочие законопослушные граждане. Противостоит им Новое Правительство, подозрительно похожее на Новую Калифорнийскую Республику из **Fallout 2**. Страдают от деятельности и тех, и других, разумеется, самые незащищенные слои общества: фермеры, наркоторговцы, проститутки и мутанты. Наш герой тоже не может похвастаться мирной и благополучной жизнью: в один прекрасный день злодеи просто взяли и убили всю его семью. Что делать дальше? Разумеется, идти в штаб-квартиру Нового Правительства, где сам Президент посвятит нас в сан рейнджера. После этого можно направиться на просторы The Fall и творить практически то же самое, что мы творили в двух сериях так часто поминаемой в этой статье Fallout: путешествовать, выполнять обязательные и не очень квесты, участвовать в нередких драках, подбирать единомышленников в команду, набираться опыта и ценных вещей. Мир игры огромен, в нем запросто можно утонуть несколько раз подряд.

Впрочем, стоп! Отставить фигурное ныряние в пучины игрового сюжета. Первым делом — создание персонажа. Определяемся с полом (мы знаем, как это сложно, друзья, но что поделать!), местом и датой рождения, национальностью, выбираем лицо пофешенебельней и отправляемся в объятия местной ролевой системы. Основные характеристики — сила, ловкость, подвижность, харизма, телосложение, интеллект — влияют на четырнадцать умений. Последние достаточно стандартны: от владения легким-тяжелым-снайперским-метательным оружием до скрытности. Тот же Fallout, только вид сбоку? В яблочко, Холмс! Здесь остались даже «перки» — дополнительные способности персонажей. Впрочем, реализованы они очень самобытно. Совершенствуясь в умениях (рост ролевых параметров в игре зависит от частоты их использования, что очень правильно) и подгоняя их статистику к заветным сотням, вы несколько раз встанете перед проблемой выбора: для каждого навыка предусмотрено целое море «перков», но разрешается взять только три. К навыку стрельбы, например, отлично подойдет и «высокая точность попаданий», и «стабильность нанесения урона», и «б*о*льшая вероятность критического выстрела», и «быстрая перезарядка», и много чего еще. Сложный, почти гамлетовский выбор!

Вся сладость The Fall в том, что в ней, как и в любой строгой ролевой игре, ничто не делается зазря. Любой навык, «перк», нужен и важен. Соберите команду из шести человек и взрастите профессионалов своего дела — пригодятся все! Каждое из сотен заданий этого удивительного мира разрешается чуть ли не десятком параллельных способов. Где-то украсть, кого-то уговорить, с кем-то пообщаться на языке оружия. Сюжетные предметы можно выменять у торговцев, найти в странствиях или элементарно украсть. Замки позволяется взломать, взорвать или открыть ключом. Жить со всем миром в мире

1 А вот этот скриншот замечательно иллюстрирует то, в каких условиях будут жить обитатели The Sims 2 после того, как их городок раздолбят межконтинентальной ракетой.

2 Городские будни. Боба казнили пять минут назад. Скоро время обеда.

3 Наш коллектив на привале. Кто сегодня будет сторожем?

4 Авто на реактивном двигателе. Летать, к сожалению, не умеет. Зато может с громким треском взорваться.

Берегите природу, мать вашу!

Ребята, с завтрашнего дня прекращайте заискивать перед техникой! Нехорошо это — полностью зависеть от металлолома. Он, так уж сложилось, до добра не доводит. Поэтому — вот наш рецепт спасения человечества: пустите в расход компьютер, заройте тостер и кофеварку на кладбище домашних животных, а прочую технику, как менее вредоносную, отправьте в Африку. Сами же вставайте на лыжи (весна, говорите, на дворе? не беда, спорт всегда актуален!) и выдвигайтесь к дедушке на деревню. Возможно, если вы добросовестно будете следовать инструкциям любимого журнала, катастрофы не произойдет...

От чего мы предостерегаем? В 2062 году, по версии видных нострадамусов-предсказамусов из Silver Style Entertainment, человечество окончательно потеряет всякую духовность, променяв ее на тостеры с доступом в интернет, американских спортсменов-киборгов, выступающих на Олимпийских играх против генетически модифицированных китайцев, и журнал «Игромания», который первым в мире начнет публиковать на своих страницах стереоскриншоты. Словом, типичная утопия, в которой роботы-домохозяйки выгуливают роботов-собак под присмотром роботов-полицейских.

Одновременно NASA задумает покорить Марс, дабы проверить, обитает ли там Бог Войны, а заодно приспособить планету к жизни. Но судьба опять сжульничала, и в космос таки никто не полетел. Террористическая бригада мучеников кого-то там (надо же! терроризм дожил до утопии! — ***Прим. ред.***) подорвала прямо на взлете все шесть направленных к Марсу террафармеров. В результате вместо облагораживания поверхности Красной планеты «облагородили» Землю, да причем так, что жить на ней стало практически невозможно. Дальше беда за бедой: миллиарды превратились в тысячи, почти все нации вымерли, а катаклизмы довели нашу планету до черного каления. Те, кто выжил, записались на прием к капеллану, те, кто умер, даже не успели осознать, как им повезло.

2083 год. За это время Земля стала подозрительно походить на себя родимую из Fallout и «Атомного сна» **Сергея Лукьяненко**. Не отличилась оригинальностью и сюжетная завязка The Fall. Пустынные рейдеры сожгли родную хату героя, который тут же записался в рейнджеры, дабы мстить злодеям жестоко и беспощадно. Три раза «бла».

не удастся, но вот отыгрывать роль и заниматься, например, ремесленничеством — сколько угодно. Конструируйте и продавайте оружие (интересный момент — денег в игре нет, только бартер), добывайте воду, охотьтесь на диких зверей... наконец, готовьте из их мяса котлеты на весь коллектив!

Восхищаться The Fall можно очень долго. Каждый диалог насыщен вариантами ответов, а при выполнении любого квеста обязательно придется считаться с мнением сторон. Мир вокруг имитирует кипучую жизнедеятельность двадцать четыре часа в сутки. Люди добывают пищу, читают книги, возятся с детьми, горланят под гитару у костра, общаются, охраняют свои жилища (да-да, каждому NPC здесь отведены свой дом и кровать). Перед вами — скрупулезный многолетний труд талантливых людей, которому грех не воздать должное! Пусть они и многое позаимствовали у Fallout.

Впрочем, цитирование оканчивается, как только в The Fall начинается бой. Сражения здесь ведутся в режиме «умной паузы» и совсем не похожи на пошаговые «шахматные» баталии из Fallout. Управление партией весьма гибко: всегда можно перекинуть заботу о нескольких бойцах на плечи AI. Но на более высоких уровнях сложности, разумеется, лучше все-таки собственноручно руководить всей командой. Ибо разделение труда (а здесь, совсем как в **Jagged Alliance 2** и **Fallout Tactics**, бойцы уникальны: есть среди них снайперы, медики, специалисты по тяжелому и легкому оружию, водители) — штука тонкая. Тактических возможностей в игре — огромное количество. Герои умеют ползать по земле с ножом в зубах, подкрадываться к жертвам со стороны мягкого и очень уязвимого места, разъезжать на авто и танках, а также летать на вертолетах. Прицельный режим стрельбы бойцам неведом, зато в их арсенале сотни реальных стволов, небутафорских ножей, дедушкиных топоров, осколочных гранат. Плюс боеприпасы на любой вкус: разрывные, со смещенным центром тяжести, облегченные.

Возвращение в Пустошь

Спрайтовое оружие, ужасная анимация персонажей, отсутствие точек соприкосновения между геройскими пятками и почвой, пиротехнические эффекты из серии «апчхи, пиф-паф», волчата, олени и буйволы, недалеко ушедшие от тех, которых рисуют в детском саду... Указывать на графические изъяны The Fall можно долго, но зачем? Ведь все это — лишь одна чаша весов. И она не перевесит вторую, даже если сверху рухнет атомная бомба. Почему? Да потому, что по другую сторону баррикад у нас уникальный дизайн, безукоризненно выдержанный постапокалиптический стиль и, наконец, потрясающая атмосфера Пустоши.

Взгляд на The Fall вселяет веру, что трехмерный движок **The Elder Scrolls IV** пойдет на пользу прежде изометрическому Fallout. Даже захирелого моторчика собственной разработки хватило, чтобы создать потрясающе выразительную картину мира. Пустошь здесь совсем не хочет соответствовать своему названию и показывает нам удивительно красивые горы, каньоны, прерии, оазисы, заброшенные и еще живые города, деревни и лагеря налетчиков.

Изо всех сил старались и граждане, отвечавшие за звук. Наши прогулки по миру The Fall сопровождает мрачный и необыкновенно стильный эмбиент, который иногда сменяется милой инструментальной музыкой и даже забавными племенными песнями. Не отстают и звуки — все очень реалистично и симпатично.

■ ■ ■

The Fall — превосходный образец органичного сплетения сюжета, игрового мира, визуального ряда и звукового оформления. Но есть у этой игры одна беда. Да, она хорошая, оригинальная, стильная, нелинейная и живая... Но не Fallout, черт возьми! ■

- ☑ РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

The Fall оставляет совершенно непонятные впечатления. Все ждали, что она повторит Fallout, а когда дождались, то на душе стало как-то пусто и грустно. Впрочем, попробуйте взглянуть на игру под другим углом — и, возможно, она покажет вам всю свою красоту.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия/RPG ■ **Издатель:** Vivendi Universal Games ■ **Издатель в России:** Новый Диск ■ **Разработчик:** Irrational Games ■ **Локализация:** Nikita ■ **Похожесть:** Freedom Force, Evil Genius ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

www.freedomforcegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 733 MHz, 128 Mb, 32 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 256 Mb, Radeon 9600 или NVIDIA GeForce FX 5700

Freedom Force vs The 3rd Reich — это повторение пройденного, бессовестный паразитизм на старых идеях, игра, которая не несет в себе ни грамма нового. Это набор дополнительных миссий, нагло выдающий себя на полноценное продолжение!.. А еще это самая очаровательная игра сезона, которую вы просто обязаны купить.

Фор мазараша!

Краткий экскурс в историю для тех, кто подключился к нам совсем недавно. В 2002 году компания **Irrational Games** выпустила первую на нашей памяти суперигру о супергероях. Суперы эти вели обычную в общем-то супергеройскую жизнь: по пять раз в день спасали мир, вели со злодеями восхитительно идиотские диалоги, а в перерывах ковырялись в зубах фонарными столбами. Игра получилась настолько обаятельной и харизматичной, что пришлась по душе даже самым заклятым ненавистникам комиксов, а рецензенты просто постеснялись предъявлять к ней какие-то претензии (хотя поругать было за что). Проще говоря, недавняя аркада о суперсемейке Инкредебилов, выйди она тогда, смотрелась бы на ее фоне какой-то занюханной полукустарной поделкой.

Три года спустя все та же Irrational Games выпускает сиквел — те же щи с новой графикой и парой новых режимов игры, добавленных главным образом для галочки. Реакция публики оказывается неожиданной даже для нее самой: вместо того чтобы возмутиться и заклеймить разработчиков во всех смертных грехах, игроки (и мы в том числе) захлебываются в восторге, закатывают глаза от умиления и стучат ногами от радости. И есть от чего.

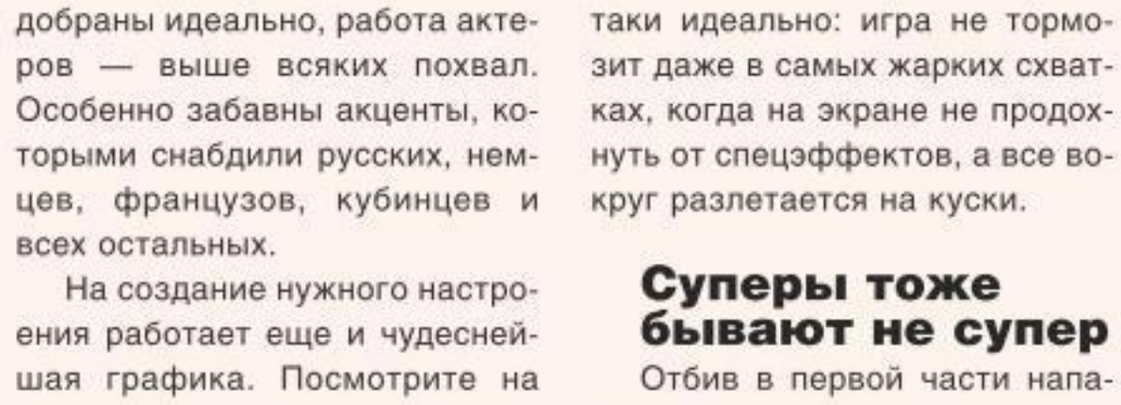
Секрет успеха — во все том же непередаваемом очаровании игры. Невозможно не влюбиться в игру, где отряд супергероев в дурацких нарядах раздает тумаки дурацким противникам, отпуская дурацкие реплики, где один из протагонистов, оказавшись в прошлом, встречает своего любимого героя комиксов (будучи сам героем комикса!) и где один из боссов выглядит как толстый оперный певец, который парит в воздухе и сотрясает перепонки поборников демократии многодецибельными ариями. Все персонажи, начиная с главных действующих лиц и заканчивая статистами, выполнены с любовью и старанием, а озвучка хороша как никогда прежде. Голоса подобраны идеально, работа актеров — выше всяких похвал. Особенно забавны акценты, которыми снабдили русских, немцев, французов, кубинцев и всех остальных.

На создание нужного настроения работает еще и чудеснейшая графика. Посмотрите на скриншоты и умножьте впечатление в два, нет — в три, нет — лучше даже в четыре раза: такого буйства красок и спецэффектов, какое творится во Freedom Force vs The 3rd Reich, хватило бы на добрый десяток игр. Вкупе с яркой, сочной палитрой и безупречно выдержанным стилем они создают такую броскую и выразительную картинку, что даже явная угловатость борцов за свободу совершенно не бросается в глаза.

Кстати говоря, Freedom Force vs The 3rd Reich — тот редкий случай, когда рекомендованные системные требования являются именно рекомендованными системными требованиями, а не минимальными. Движок оптимизирован прямотаки идеально: игра не тормозит даже в самых жарких схватках, когда на экране не продохнуть от спецэффектов, а все вокруг разлетается на куски.

Суперы тоже бывают не супер

Отбив в первой части нападение злодеев нашего времени, команда Freedom Force взялась за злодеев прошлого. На сей раз угроза исходит от немецкого диктатора по имени Блицкриг (его образ, понятное дело, срисован с Гитлера) и его подельника Фортиссимо (опереточная пародия на Муссолини), кото-



1 Голосовые связки Фортиссимо — это настоящее оружие массового поражения.

2 Ракета с надписью «СССР» нацелена на столицу СССР. Такой вот милый каламбур.

3 Минитмен назвал этого товарища одним из самых видных деятелей Politburo. Теперь понятно, что он имел в виду.

Комиксы Freedom Force

В свое время всех очень удивило то, что по Freedom Force так и не выпустили комиксы. Разработчики почему-то совершенно упустили такую потрясающую возможность и теперь наверстывают упущенное. К выходу Freedom Force vs 3rd Reich комиксы таки выпустили, и на данный момент их насчитывается уже пять номеров. Сюжет пересказывает события первой части, добавляя несколько новых деталей. Список интернет-магазинов, где можно купить их (стоят около $3 за номер), вы найдете на сайте ***www.freedomfans.com/comicshops.html***.

рые в результате махинаций со временем изменили будущее и насадили фашизм во всем мире. Поначалу настоящие виновники происходящего остаются в тени, а на первом плане маячат лишь старые знакомые суперзлодеи Nuclear Winter и Red Oktober. Кто же истинный главгад, суперы из отряда Freedom Force поняли только тогда, когда их телепортировало в 40-е годы прошлого века, где им пришлось на месте (на пару с супергероями тех лет) разбираться в произошедшем.

Укрощение адептов мирового зла организовано в точности так же, как и предыдущей части. В нашем распоряжении имеется целая бригада суперменов и супервуманов, каждый со своей предысторией и способностями. На задание можно взять только четырех человек, остальные в это время беззаботно дрыхнут на базе либо действуют в другом временном промежутке. Подбирать команду нужно не абы как, а с учетом их способностей. Умения эти можно и нужно комбинировать с тем, чтобы успешно изводить любые типы противников. Убийство вражин премируется очками опыта, которые по завершении миссии идут на прокачку уже имеющихся умений и покупку новых. Выполнение необязательных заданий (спасение кубинских крестьян, которых превратили в жаб, уничтожение немецкого танка, etc.) поощряется очками престижа для разблокирования новых героев.

Когда команда суперов вступает в драку, на уровне начинается форменное светопреставление. Камера трясется от ударов и взрывов, отведавшие суперумений противники разлетаются в разные стороны на десятки метров, здания поблизости оседают на землю бесформенными кучами мусора. Несчастных фашистов, коммунистов и мутантов охаживают светофорами и бетонными столбами, в головы им летят крышки от канализационных люков и даже автомобили. Играть весело, но смысла и тактики во всем этом ни на грош. В теории нужно как-то комбинировать умения своих подчиненных, однако на практике все сводится с истошному мышеклику.

Смущает вопиющая хлипкость главных героев. Суперы мрут на удивление быстро даже от рук не самых сильных врагов. Это и в обычных уровнях раздражает не на шутку, а в эпизодах, где надо сделать что-то за определенное время, вообще доводит чуть не до белого каления — приходится стиснуть зубы от злости и перезагружаться раз за разом. Искусственный интеллект получился не то чтобы тупым, но каким-то чересчур тормознутым. Прямо во время боя половина команды Freedom Force может застыть на месте и, обращая ноль внимания на удары, сыплющиеся на них со всех сторон, ждать приказа со стороны игрока. А у игрока просто не хватает времени уследить за всеми.

Да и где тут уследить, если разработчики не позаботились даже о такой элементарной вещи, как мини-карта. Сориентироваться на уровнях, к счастью, не составляет труда (спасибо дизайнерам, они действительно старались), но времени, которого в разгар боя никогда не хватает, это отнимает немало.

После завершения кампании можно попробовать свои силы в сетевой игре или в так называемой Rumble Room, эдакой «песочнице». Комплектуете команду, указываете противников, выбираете карту — и вперед, резаться можно хоть до посинения. В отряд разрешено брать абсолютно любых персонажей, вплоть до главных злодеев. То же самое и с противниками. Никогда не хотели поставить по одну сторону баррикад, например, Минитмена, Алкемисс, Блицкрига и Фортиссимо и столкнуть их лбами с бывшими товарищами по Freedom Force?..

■ ■ ■

Freedom Force vs The 3rd Reich можно избить ржавой кувалдой, размазать ее по стене и коварно добить отверткой уже за половину вышеперечисленных недостатков. Но мы этого делать не станем — конечно, можно вгонять игру в гроб за то, что весь ее игровой процесс это попытки задолбить насмерть курсором все что движется, но только не в этом случае. Не в силах увлечь геймплеем, Freedom Force vs The 3rd Reich берет изумительным стилем, забавными персонажами, умилительно наивными диалогами и общим веселым настроем. Настоящая любовь с первого. ■

- ☑ РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Издатели других игр по комиксам уже могут намыливать веревку. Таких стильных и веселых игр не было со времен первой Freedom Force. И неизвестно, когда еще будут.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.5

PLAYBOY: THE MANSION

Александр Кузьменко
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор жизни Хью Хеффнера ■ **Издатель:** Ubisoft ■ **Разработчик:** Cyberlore Studios ■ **Похожесть:** The Sims 2, Singles: Flirt Up Your Life! ■ **Издатель в России:** Бука ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

www.arushgames.com/games/playboy

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 Ghz, 512 Mb, 128 Mb Video

В последнее время на рынке того, что мы с вами называем компьютерными играми, образовалась огромная жанровая ниша — «игры про маленьких человечков». Однако в нише этой вот уже пятый год безраздельно властвует игра **The Sims** и все ее многочисленные аддоны, и, понятно, свалить эдакую Годзиллу пока что никому не по силам. Но ведь — очень же хочется. Задумка разработчиков единственного в своем роде The Sims-клона **Singles: Flirt Up Your Life!** превратить «Симов» в игру о проблемах пола, как показало время, успехом не увенчалась.

Сегодня — еще одна попытка, на этот раз от **Cyberlore Studios** (авторов, напомним, одной из самых интереснейших стратегий всех времен — **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**). Эти попытались увлечь «человечков» уже не только половой жизнью, но и другими занятиями.

Получилось, если честно, слабо: секса, как ни крути, все равно выходит больше.

Жизнь как чудо

Я уверен, что когда редакторы (естественно, только хорошие) попадают на тот свет, они обязательно оказываются в месте, похожем на игру **Playboy: The Mansion**. В таком месте, где статьи пишутся в течение пяти-шести минут и их не нужно корректировать, верстать, украшать картинками и вычитывать в готовом макете. Там, где в большом доме, замаскированном под издательство, люди получают зарплату за то, что б*о*льшую часть времени проводят на тусовках с кинознаменитостями и полуголыми фотомоделями, а в перерывах между богемными пьянками каким-то абсолютно волшебным образом умудряются делать журнал. В течение буквально пары секунд. Не привязываясь к графику выхода, не перезваниваясь с типографией, не заверяя выпуск в Министерстве печати и даже, блин, не вступая в диспуты с рекламным отделом (что буквально пару минут назад, вместо того чтобы спокойно писать рецензию, проделал автор этихm строк). Определенно, это место — рай...

Вообще идея была очень даже ничего: создать этакий The Sims-образный симулятор нестарого еще холостяка, который живет в огромном особняке с садом и прудиком, еженощно пьянствует с друзьями, не моргнув глазом снимает самых красивых тело... девушек и параллельно со всем этим издает самый раскрученный в мире «мужской журнал»... Однако, как оказалось, на «редакторский рай» все это совсем не похоже.

Зато похоже на сильно упрощенную версию все тех же пресловутых The Sims: управляя одним-единственным главным персонажем (который меж тем не кто иной, как Хью Хеффнер — основатель и владелец империи Playboy), мы бродим по некоему особняку, купаемся в бассейне, переставляем мебель, покупаем настенные гобелены и тому подобное. Иногда (обычно по приглашению на специально устроенную вечеринку) к нам заходят гости — спортсмены, политики, артисты театра и кино и прочая богема. Изредка среди этого сброда попадаются настоящие VIP-персоны (могут зайти, скажем, Джимми Картер или Felix Da Houscat) — этих персонажей нужно всячески охаживать, добиваться их расположения и уговаривать дать интервью, написать эссе для нашего издания или же поучаствовать в какой-нибудь развратной фотосессии. Понятно, для удовлетворения всех гостей кроме врожденной харизмы нам также не помешает и рабочий персонал — журналисты, фотографы, бармены, промо-зайчики (это такие специальные девушки, переодетые, вы не поверите, зайцами) и тому подобные личности.

Собственно, наша главная цель — взять VIP-интервью, выбить VIP-эссе, провести VIP-фотосессию, для кучи написать одну VIP-статью, запихнуть все это под обложку свежего номера Playboy и нажать на кнопку «Отправить в печать». После этого на заработанные деньги прикупить пару очередных VIP-гобеленов, нанять свежих VIP-«зайчиков», организовать еще одну VIP-вечеринку, выбить новое VIP-эссе... В общем — замкнутый круг.

1 Обыгрывать сенатора в настольный хоккей не рекомендуется. Примет указ «об ограничении распространения продукции эротического характера» — и каюк бизнесу.

2 Основы большой политики: в честь знатных гостей из парламента закатить вечеринку в неглиже, а самим, как пижонам, прийти в халате. Пусть видят, что мы не любим республиканцев!

3 А это, собственно, секс. В «Камасутре» такая смелая пикирующая поза называется «Гастелло».

Тема не раскрыта

Вообще, на Западе, в тех странах, где действуют жуткие законы Главной Галактической Цензорской Организации ESRB, **Playboy: The Mansion** обвиняется сразу в нескольких смертельных для компьютерных игр грехах. В их числе — Nudity (обнаженная натура) и Strong Sexual Content (наличие откровенных сексуальных сцен). Однако что бы там не думали все эти хитромудрые цензоры, но после Playboy: The Mansion тема секса в компьютерных играх все еще остается не раскрыта, и зачем подобные межличностные отношения нужны «писающим человечкам» — по-прежнему большой вопрос

Несмотря на то что в игре усиленно пропагандируется полигамия, свинг, эксгибиционизм и другие не менее страшные проявления сексуальности, сам, так сказать, процесс соития полигональных человечков выглядит на удивление кисло: во время оного герои лежат/сидят (не снимая — обратите внимание — нижнего белья!) на какой-нибудь удобной поверхности и ритмично совершают странные телодвижения, похожие на лечебную гимнастику для больных детским церебральным параличом. При этом они иногда хлопают в ладоши, а также тихо хихикают. И все.

В общем, если коротко, то по обилию эротики и животной страсти на экране Playboy: The Mansion проигрывает даже телепередаче «Поле чудес».

Однако, выход есть

Чтобы хоть как-то разнообразить весь процесс, авторы придумали множество всяческих нюансов. Скажем, в «сюжетном» режиме перед нами ставятся конкретные задачи: допустим, выпустить номер, в котором есть интервью со знаменитым бейсболистом, или же заставить какую-нибудь сенаторшу, заглянувшую на вечернюю оргию, позировать для обложки в полуголом виде, ну и так далее. Если надоедают и эти импровизированные «миссии», можно просто заняться дуракаванием: прийти, например, на вечеринку в неглиже или же убедить всех дам ходить по дому в ми-ни-бикини (или того хуже — без) — в общем, при желании в The Mansion можно придумать немало развлечений. Беда лишь в том, что все они не несут ровным счетом никакой смысловой нагрузки.

Несмотря на обилие всевозможных мелких деталей (для статистики: у каждого персонажа здесь — около десятка всевозможных, чуть ли не ролевых характеристик, широкопрофильные навыки, личный рейтинг «звездности» и т.п.), в The Mansion действуют очень простые правила. Стратегия успеха незатейлива: сперва побродить по дому и поболтать (а лучше — подружиться) со всеми гостями, потом собрать комплект текстов для нового номера и отщелкать с десяток фотографий какой-нибудь симпатичной мадам и, наконец, нажать на кнопку «Отправить в печать». Причем все, буквально все держится только на одной-единственной вещи — вашем умении общаться с другими людьми.

В принципе, вся «общительная» часть The Mansion очень похожа на то, что мы уже видели в The Sims: всплывающие над головами «облачка»-темы для разговоров, выбор всевозможных действий вроде «пожать руку», «обнять», «пригласить на откровенный танец» (мужчин, кстати, нельзя) и прочее. Другое дело, что полное расположение к себе даже самых неразговорчивых зануд обычно занимает от двух до трех минут — если, конечно, на «шкале общего настроя» их желания немедленно опрокинуть коктейль или посидеть на диванчике вдруг не пересилили тягу к общению. Никакого тебе азарта, никаких диспутов: машинально давишь на «разговорные» иконки и включаешь кнопку ускорения времени — вот и весь аттракцион.

В широко разрекламированных фотосессиях на поверку не оказалось ничего выдающегося. Все улучшения жилищных условий в подшефной усадьбе делаются с одной-единственной целью — заманить на купленные диваны/кушетки/раскладушки какую-нибудь залетную фотомодель и яростно отфотографировать ее на цифровую камеру. Понятно, что далеко не каждая посетительница уголка дядюшки Хеффнера сразу согласится позировать на обложке в чем мать родила. Сперва ее придется долго обхаживать, очаровывать, уговаривать, короче — всячески уламывать раскорячиться перед объективом в непристойной позе. Ну а потом избранная для экзекуции барышня будет шататься по всей усадьбе, выбирать удобные для посадки места и крутиться во всевозможных ракурсах. Главное тут — вовремя щелкать затвором камеры и прикидывать, как подопытная мамзель будет смотреться на фоне обложечного логотипа. Занимательно, конечно, но в целом — без откровений (как, впрочем, и все прочие главные фишки The Mansion).

■ ■ ■

В конце давайте что ли признаем очевидное — большую часть всего геймплея Playboy: The Mansion занимает незатейливое, а местами и откровенно зевотное The Sims-образное игрище про то, как полигональные человечки шатаются по некоей загородной усадьбе. Безыдейность, впрочем, еще не самый страшный здешних грех — я, ей-богу, могу легко отвесить игре еще парочку серьезных пинков: извалять в грязи дурацкое управление, предать анафеме странную систему «накопительных бонусов» и с удовольствием поязвить на тему слабосильного графического движка... Однако — не буду.

И все потому, что в какой-то переломный момент на задворках всего этого The Sims-бардака случайно обнаружил пару весьма любопытных менюшек. После этого открытия игра в мановение ока из пустоголовой эротической развлекушки превратилась в серьезный и местами интересный издательский симулятор. Я увлеченно отслеживал тенденции популярности тех или иных общественных интересов, следил за ростом профессиональных навыков сотрудников, регулировал отпускные цены, добивался изменений в количестве рекламы, искренне радовался даже небольшому приросту тиража...

Пока внезапно не понял, что всех этих занятных действий в игре — от силы десять процентов, да и те до страшного напоминают мою каждодневную работу. Другие 90% — тот самый тра-ля-ля симулятор про гобелены, VIP-пьянки и голых женщин. ■

- [x] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [x] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Симулятор журнального издательства, которое живет по правилам игры The Sims. Без привозной пиццы и ночных бдений, но зато с повальным блудом и массовыми пьянками с участием голых фотомоделей. Хочется сказать, что «примерно так же и мы делаем «Игроманию», но это, увы, неправда...

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.5

COLIN MCRAE RALLY 2005

Станислав Куприянов
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Раллийный симулятор ■ Издатель: Codemasters ■ Разработчик: Codemasters ■ Похожесть: Серия Colin McRae Rally ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 Ghz, 512 Mb, 128 Mb Video

Colin McRae Rally — игра с легендарной историей. Выпустив первую часть в далеком уже 2000 году, компания **Codemasters** не прогадала — награды и восторженные отклики посыпались как из рога изобилия. Учуяв запах больших денег, «кодики» тут же решили превратить игру в бесконечный ежегодный сериал. Для этого, собственно, нужно было лишь одно: постараться поддерживать качество на прежнем уровне, не скатившись до банальной аркады.

До сих пор Codemasters это вполне удавалось. Ну а как же обстоят дела с недавно вышедшей пятой частью сериала? Сейчас будем разбираться...

Любить или нет?

Разные люди по-разному относятся к симуляторам (не только автомобильным). Есть, например, те, кто любит их всеми фибрами своей души, кто посвящает подобным развлечениям большую часть своей жизни, кто и живет где-то там, «внутри» игры, вникая в тонкости настроек, экспериментируя и показываясь на поверхности лишь для того, чтобы ухватить очередной автомобильный справочник «не для масс». Понять этих людей сложно. С одной стороны, граждане вроде бы очень вменяемые и разумные: зайдите на любой форум, посвященный **Live for Speed** или **Sub Command**, и в обсуждении увидите четкую, исключительно по делу, критику. С другой стороны, если человек всерьез озабочен тем, как в игре обсчитывается, например, прижимная сила на заднем антикрыле, то это... выглядит немного странновато и вообще подозрительно. Действительно, у него что, слишком много свободного времени?

Если перемахнуть через баррикады, то мы увидим представителей так называемой «широкой публики». С ними уже куда проще. Для них не писаны законы физики, их не очень сильно волнует то, как меняется поведение машины на разных типах поверхности. Главное — чтобы «тачка» ехала и ехала быстро.

Зачем тебе две машины?

Самое интересное, что создатели Colin McRae Rally 2005 усиленно пытались усидеть сразу на двух стульях. На одном вместе с ним болтают ножками представители все той же «широкой публики». На другом, нахмурившись, сидят старые, умудренные опытом хардкорщики. Получилось ли? Сложное, очень сложное положение. Впрочем, сотрудники Codemasters старались.

Игра отчаянно, до блеска красива. Графический движок постоянно вынимает из-за пазухи все новые и новые сюрпризы: потрясающе красивый дождь, почти «настоящую» пыль, ослепительные солнечные блики. Кататься по таким виртуальным красотам — одно сплошное удовольствие: иногда, забывшись, целиком уходишь в созерцание окружающего мира и вспоминаешь о руле с педалями, лишь оказавшись в кювете. Звуковое сопровождение опять же выше всяких похвал: услышав рычание мотора, в реальность происходящего веришь сразу. Но что самое приятное — каждую машину ты здесь моментально узнаешь по рыку мотора. Никуда из игры не делась и адекватная физическая модель: так, на асфальте и гравии болид управляется совершенно по-разному. Есть даже продвинутая система повреждений (не **FlatOut**, конечно, но тоже неплохо). Правда, особого влияния на поведение она не оказывает: раздолбать машину до состояния полной профнепригодности практически невозможно. Вот и получается этакая игра «в поддавки», полуаркадный симулятор.

Медицинская карта Colin McRae Rally 2005 пестрит болезнями, которые в той или иной степени присущи всем автомобильным симуляторам. Вот, скажем, плоские, состоящие из неприглядных пикселей зрители, аккуратной рукой дизайнера расставленные по обочине. А вот «неубиваемые» столбики и бордюры, ограничи-

1. Будто фотография! Впрочем, экипажу автомобиля сейчас явно не до того, чтобы ею любоваться.
2. Картина тоску навевающая. Сразу вспоминается русская глубинка.
3. Оппонент, судорожно вцепившись в руль, пытается справиться с управлением.
4. Будто фотография! Впрочем, экипажу автомобиля сейчас явно не до того, чтобы ею любоваться.

вающие дорогу. Суперстойкий неразрушаемый сплав прямиком из будущего? Или чья-то банальная лень? В любом случае на нервы действует, как и прежде.

...и все-все-все

В Colin McRae Rally 2005 нам предстоит прокатиться по девяти странам: Австралии, Англии, США, Японии, Греции, Швеции, Испании, Финляндии и Германии. На каждое государство — по восемь трасс. Дизайн последних, как всегда, на высоте: с одного взгляда на экран вы угадаете, в каком уголке земного шара происходит действие. Радует и планировка: трассы проложены с изобретательностью, изобилуют неожиданными сюрпризами и сложными участками. Эх, сюда бы физику «посильнее»!

Наслаждаться прекрасными видами игрокам предстоит не только в «старых» игровых режимах, но и «делая карьеру». Последняя, правда, проработана на «троечку»: слишком уже все просто, скучно и банально. Начинаем с самой простой машины, а потом, выигрывая гонки, меняем «колеса» на все более и более крутые — вот и вся «карьера».

Штурмуя кошельки покупателей качеством (правда, своеобразным), Codemasters не забывает и о количестве. Автомобилей доступно аж тридцать четыре штуки. Среди них — Peugeot 206, VW Beetle, Subaru Impreza, Nissan Pickup и даже Mini Cooper (кому он нужен в гоночной игре?). Разница между авто, правда, ощущается не так «ярко», как, например, в Richard Burns Rally.

Разумеется, есть в игре еще много-много различных мелочей — важных и не очень. Однако дело отнюдь не в них. Усидеть на двух стульях, увы, не удалось — табурет с хардкорщиками унесло куда-то в сторону **Richard Burns Rally**. Впрочем, неважно. Главное в CMR — это чувство, возникающее, когда ты заводишь мотор, бросаешь мимолетный взгляд на горизонт (что там, впереди?) и вжимаешь педаль газа в пол. Уютное такое чувство. Чувство возвращения домой. Хотите испытать его? Тогда просто расслабьтесь и играйте, не думая ни о чем.

■■■

Итоги подводить ой как не хочется. Но придется. Если Colin McRae Rally 2005 — это не первый и даже не второй раллийный симулятор в вашей жизни, то вы скорее всего будете играть в него очень недолго. И это в общем-то правильно, ибо очаровать разбирающегося в тонкостях тюнинга и поведения автомобиля на дороге человека игра вряд ли сможет. Не тот класс, да и не для того она задумывалась.

Если же вы только начали постигать азы виртуального вождения, то скорее всего получите от Colin McRae Rally 2005 немало удовольствия. В конце концов — для чего, как не для развлечения, были вообще придуманы компьютерные игры? ■

Альтернативное мнение

ОП-5(з) и его бессменный штурман за рулем «боевого» ВАЗ-2112.

Много лет назад, когда «**Игромании**» еще не было на свете, довелось мне ездить на одной машине вместе с Полкановым Всеволодом Анатольевичем, коренным жителем города Торжка. Официальная формулировка причины, по которой я появился в этом экипаже, была следующая: «чтобы менты не доставали». Реально же я исполнял роль стоп-крана: когда подпивший дядя Сева разгонял свою лоханку до первой космической скорости, я, звеня и побрякивая, мчался по полу к педали тормоза, налегал на нее своим красным бочком и остужал пыл нашего капитана. Так мы проезжали до конца двора и медленно заваливались в канаву. Когда я устроился на работу в «Игроманию», то оказалось, что водительский стаж сотрудников этого замечательного издания еще ниже, чем мой. Поэтому писать альтернативное мнение об игре **Colin McRae Rally 2005** выпало мне.

Сразу же хочу сказать — я не согласен с мнением уважаемого **Станислава Куприянова**, который считает, что игра больше подходит массовым игрокам, а не хардкорщикам. Colin McRae 2005 — настоящий хардкор. В жизни водить куда проще. Там ведь как: нажал на педаль тормоза — и все в порядке. А здесь и на газ нужно жать, и баранку крутить. А хобот у меня один, делать все сразу не получается. Я, правда, попробовал, как раньше, жать на педали бочком, а хоботом крутить руль. Кончилось это трагедией: я зацепился за угол стола, чека напора пенной массы самопроизвольно сорвалась, рычаг самопроизвольно нажался — и самопроизвольно вырвавшаяся из моего хобота пена самопроизвольно упала на рабочий стол **Степана Чечулина**. Что произошло после этого, вам, дорогие читатели, лучше не знать...

А вот трассы в Colin McRae 2005 слабенькие. У нас в городе Торжке дороги и то хуже. Мы, помнится, с Всеволодом Анатольевичем один раз вырвались-таки за пределы двора — вот это было ралли! А здесь ерунда какая-то, если честно.

Но вообще игра оставила очень приятные впечатления. Хардкор от Макрея — самый хардкористый в мире!

Огнетушитель Порошковый ОП-5(з), редактор

- [x] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

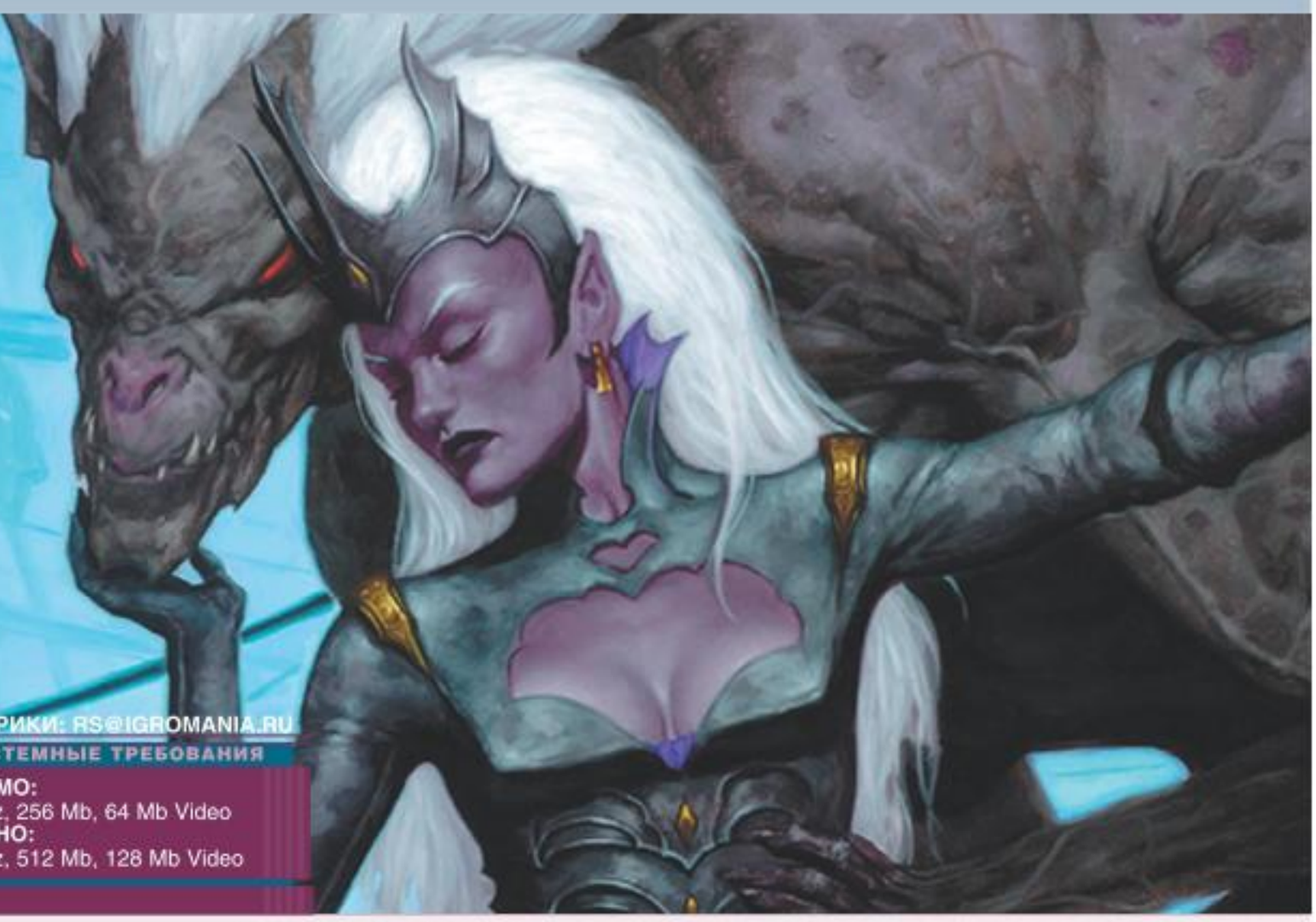
Что год 2005 принес сериалу Colin McRae Rally? В общем-то немного: графика чуток получше, возможностей немного больше, режим карьеры. Игра почти не меняется. Подставьте сюда «Будем ждать?» из любой нашей рецензии на предыдущие части Colin McRae Rally — и вы не ошибетесь.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.0

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE



Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Разработчик: Stormfront Studios ■ Издатель: Atari ■ Похожесть: The Lord of the Rings: The Two Towers ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один DVD

www.atari.com/demonstone

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Компания **Stormfront Studios** у меня, как у труженика игровой индустрии, вызывает исключительно восхищение. Я не удивлюсь, если ее менеджеры в свободное от основной работы время заняты написанием книги на тему «Как три раза продать одну и ту же игру, ни разу не моргнув левым глазом». Пару лет назад они уже обеспечили себе солидную пенсию, подписавшись вместе с **Electronic Arts** на изготовление двух абсолютно одинаковых игр. Первая, **The Lord of the Rings: The Two Towers**, удивительным образом избежала переноса на PC. Вторая, **The Lord of the Rings: The Return of the King**, создавалась внутренними силами EA, однако в ее сердце бился годовалой давности движок Two Towers. И вот в наш прогрессивный век бамп-мэппинга, шейдеров и прочих плодов графико-технической революции творческий тандем Stormfront/**Atari** дарит восторженным фанатам орочьего мяса **Forgotten Realms: Demon Stone**. Чтобы вы сразу поняли горькую иронию, Demon Stone — это натуральная Two Towers, завернутая в обложку Forgotten Realms и приправленная сценарием **Роберта Сальваторе**. Кто бы он ни был.

Бизнес в стиле хак'н'слэш

Особую пикантность ситуации добавляет тот факт, что вселенные Forgotten Realms и дедушки Толкиена не то чтобы очень разнятся. Так что автор этих строк не удивится, если в Demon Stone обнаружатся текстуры и модели оружия, фигурирующие в профинансированном EA проекте. Воистину, Stormfront — коммерческие гении. Взять с Electronic Arts денег, а затем слепить на созданном движке проект по заказу прямых конкурентов «электроников». Цинизм, достойный коленопреклонения.

Если вы вдруг не в курсе, что являют собой продукты, выходящие из-под пера Stormfront Studios, сообщаем. Доблестные американцы выпекают слешеры (они же — hack'n'slash, они же — beat'em up). Это когда на многострадальную голову главгероя выбрасывается пятьдесят одинаково тупых врагов, которых надлежит по-быстрому порубить на салат с майонезом. За каждого бездыханного орка вам на счет зачисляется определенное количество experience points. За творчески обезглавленного орка очков зачисляется побольше. За орка, поверженного секретным комбо, да еще и с первого удара, — значительно больше.

По окончании каждого этапа вы можете тратить набранный опыт на изучение новых комбинаций ударов. Мало того, некоторые из них требуют от вас определенного experience-уровня. Таким образом, авторы всячески подталкивают игроков к творческому переосмыслению процесса изведения врагов. На одном комбо, то есть, далеко не уедешь: враги от этапа к этапу умнеют, начинают ставить блоки и вырабатывают иммунитет на обычные тычки мечом.

Венцом вышеозначенного жанра, безусловно, считается нежно любимая редакцией «Игромании» **Severance: Blade of Darkness**. Там кровь лилась рекой, оркам при удачном стечении обстоятельств можно было перерубить ноги одним метким ударом, а балом правила такая тонкая материя, как тактика. Так вот, несмотря на один и тот же жанр, продукция Stormfront имеет мало общего с гениальной Severance. Здесь балом правят рейтинг Teen (то есть вместо расчлененки и орочьей вырезки — скромные капли крови и исчезающие трупы) и спинномозговые рефлексы. Не то чтобы это плохо — The Two Towers была одноклеточной, но удивительно привлекательной игрой. Беззастенчиво тупой, но обаятельной и дорогой. Самое смешное, что то же самое можно сказать про Demon Stone. То есть если вы готовы оставить на входе свои мозг и хороший вкус, то в обнимку с этим незамысловатым развлечением можно смело провести один весенний уикенд.

Но есть, как говорилось в старом анекдоте про Чапаева, нюанс.

1 Местные пауки плетут сеть из железобетонного троса — разрубается после третьего комбо мечом.

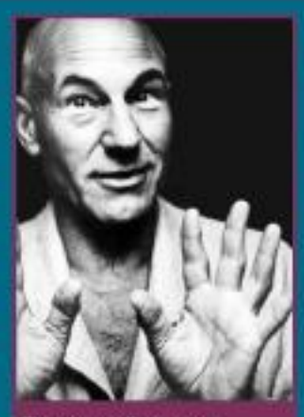
2 Да-да, этим железобетонным дубинушкой дадут порулить!

3 Змееобразные гады подозрительно быстро мрут после ознакомительного тычка в печень.

4 Если лупцануть мечом по приставленной к окну лестнице, то поток орков временно прекратится.

Голливудские голосовые связки

Не последнюю роль в превращении Demon Stone из второсортной безделушки во вполне себе жизнеспособный продукт играют голливудские актеры, занятые на озвучке. Так, извините, Слад Лорд Йгорл (Slaad Lord Ygorl, вот вам крест) говорит голосом Майкла Кларка Дугласа —двухметрового негра, которого вы можете помнить по «Армагеддону», «Зеленой миле» и «Девяти ярдам». А за,


Патрик Стюарт

прости господи, Кельбана «Черный посох» Арунсуна (Khelban «Blackstaff» Arunsun) надрывает голосовые связки сам Патрик Стюарт, он же — капитан Жан-Люк Пикар из «Звездного пути» и Профессор из «Людей икс».

Среди прочих актеров в титрах также был замечен нежно любимый нами Джон Ди Маджио, ответственный за голос Бендера в несравненной «Футураме».

Нюансы

Главный нюанс — это, конечно, графика. С такой картинкой в 2005 году на PC появляться просто неприлично. Модели, составленные из полутора полигонов, вызывают недоумение. То же самое относится к спецэффектам, задникам, заставкам и, вообще, всему тому, что касается визуального представления. Ситуацию спасает грамотная операторская работа. Камера и занятые на озвучке труженики Голливуда делают свое дело: из неряшливого представления с умалишенными дуболомами происходящее на экране чудесным образом превращается во вполне себе качественный b-movie. Сюда же добавьте саундтрек, записанный симфоническим оркестром, и более-менее человеческий сценарий, созданный, как утверждает мануал, орденоносным автором многочисленных книг во вселенной Forgotten Realms. Если вы являетесь счастливым поклонником вышеозначенной вселенной — рискуете получить сердечный удар от удовольствия. Если нет — просто закройте глаза на труднопроизносимые имена главгероев, и все будет хорошо.

Кстати, о героях: их в Demon Stone целых три. Во-первых, классический дубинушка с двухметровым мечом, подозрительно смахивающий на Арагорна сами понимаете откуда. Во-вторых, циничная-но-добрая-внутри воровка-эльфийка. И наконец, инфантильный маг, оснащенный фаллическим посохом. Единственное геймплейное отличие Demon Stone от все той же Two Towers заключается в том, что все три персонажа постоянно участвуют в игре, а нам дарована заветная возможность переключаться между ними на лету. Мало того, у каждого из них имеется свой special-индикатор, заполнив который вы сможете совершить уникальный суперудар. На этом щедрость гейм-дизайнеров Stormfront не заканчивается: когда все трое одновременно заполнят этот самый special-индикатор, можно провернуть team special. Это такой локальный инфернально-магический Чернобыль, в ходе которого вся живность в округе в срочном порядке испускает дух.

По окончании каждого этапа вас ждет нудное распределение experience-очков, покупка новых комбо и оружия (последнее приобретается на деньги, которые надлежит собирать по уровню, круша ящики и разыскивая секретные закутки).

В порядке постскриптума — ставший уже протокольным стон о кривом управлении. Пора, пожалуй, свыкнуться с тем фактом, что подобные развлечения созданы и заточены под Sony PlayStation 2. И как ни крутись, как ни переназначай клавиши, а изначальная ущербность клавиатуры по сравнению с классическим sony-геймпадом ощущается с первых минут.

■■■

Несмотря на снисходительный тон, которым мы тут толкуем о Demon Stone, игра вышла на удивление складная. Тупая, как пробка, но стремительная и жестокая. Некрасивая, но интересная и грамотно срежиссированная. Наконец, короткая, но довольно разнообразная: локации мелькают перед глазами с похвальной частотой. Вот вы управляете гигантским рыцарем-роботом, разбрасывая орков мизинцем левой ноги. А вот — спасаете бегущих, как кролики, жителей эльфийской деревушки. А вот — смотрите финальные титры.

Во всем этом смущают два момента. Во-первых, мириться с некрасивой картинкой ради второсортного сюжета и возможности по-быстрому нашинковать несколько крупнооптовых партий орков станет далеко не каждый. И мы готовы это понять.

Во-вторых, беззастенчивость, с которой сотрудники Stormfront продают нам с вами свою собственную игру двухлетней давности, снабдив ее минимальными нововведениями, поражает. Но если абстрагироваться от графики и закрыть глаза на хамство американских разработчиков, то можно с удивлением обнаружить, что перед нами — вполне себе качественный экшен далеко не последнего пошиба.

Тем более — не про «Властелина колец», за что ему отдельные полбалла сверху. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ ☐
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ☐
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ☐
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ☑

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Одноклеточный симулятор филигранной нарезки орков и гоблинов, вылепленный на двухлетней давности движке. Вы будете смеяться, но играть можно и даже где-то нужно.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.0

HOUSE OF THE DEAD III

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Виртуальный тир ■ Разработчик: Sega ■ Издатель: Sega ■ Похожесть: House of the Dead II ■ Мультиплеер: Два игрока за одним компьютером ■ Количество дисков: Один CD

www.sega-europe.com/en/Game/18.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.2GHz, 256Mb, 128Mb Video

House of the Dead — это озорная классика с вечно пьяным прищуром. Начав свою карьеру как «однорукий бандит» (это такие игровые автоматы в кино, казино, салонах и магазинах), она отобрала у народов мира столько пятирублевых монет, что не снилось и иным олигархам. Потом играферистка захватила все консоли, до которых только могли дотянуться ее разработчики, и на пару с другой ныне забытой классикой **Mad Dog McCree** по всему миру прославила махровый жанр «виртуальных тиров». Ну а когда приставочный рынок был покорен полностью, проворная проделка Sega пробралась и на наши с вами PC. Такая карьера...

Ах да! Еще House of the Dead был удостоен полноценной экранизации от видного трэшмена нашего времени — режиссера, сценариста, оператора и просто гражданина мира — Уве Болла. Получился гениальный со всех точек зрения фильм («Дом живых мертвецов») с потрясающей женщиной Оной Гауэр...

Но, как и все, связанное с этой игрой, — чистый трэш.

Вечноживые мертвецы

Нет, игра хороша, не спорим. Она цепко хватает и сейчас (особенно во время совместного отстрела монстров с приятелями), графика — примитивна, но резко отдает чем-то таким киношным, а геймплей — пускай и барахтается в паутине скриптов, но делает это очень так ненавязчиво...

Но с другой стороны — простите, конечно, но мы тут совсем недавно наблюдали финальные титры **DOOM III** (а там, знаете ли, неплохой графический движок), оценили психологические триллеры в исполнении **Half-Life 2**, посмотрели кучу фильмов о зомби... А тут — такая подача! Нам в очередной раз предлагают забаву, древнюю, как метание молота: виртуальный тир, в котором мы на невидимых рельсах едем куда-то в светлые дали и по пути размеренно отстреливаем живую мертвечину. House of the Dead III несется от одного аттракциона к другому со скоростью четыре эпизода в час. Ритм геймплея — свирепый, захватывающий, бодрый. Но свет в конце туннеля гаснет очень быстро — сев играть в 15:00, вы (даже будучи одноруким бандитом) увидите финальные титры уже в 16.00.

Нелинейности немного: изредка нам дают подтасовать колоду миссий или за особые заслуги дарują какой-нибудь бонусный мини-эпизод, но это все так — больше видимость. В основном House of the Dead III — до ужаса первобытный (и тем обаятельный) тир: наводишь курсор на монстра, разряжаешь в гада заряд дробовика и наблюдаешь, как герой самостоятельно бежит по рельсам навстречу новой опасности.

Геймплей, несмотря на всю увечность, цветет, как может. Здорово играть вдвоем, здорово ставить рекорды, здорово искать скрытые бонусы и успевать укладывать нечисть «влет» или прямым попаданием в голову (за подобные подвиги, между прочим, дают очки и скрупулезно отмечают их в статистике). Еще крайне радуют боссы: мутировавший Дольф Лунгрен в роли охранника с цепью, клыкастая помесь моржа и ленивца, дерево-труп из кинофильма «Нечто», а также какая-то жидкокристаллическая дрянь. С «начальством» сражаться действительно сложно, зато после победы чувствуешь себя как минимум Брюсом Уиллисом. Также интересен «режим спасения», в котором ради бонуса нужно вытаскивать товарища из неприятностей... После первого (восьмого, десятого...) прохождения игры остается место самовыражению: пройти все за рекордно короткое время, собрать все бонусы, победить без потерь, поэкспериментировать со сложностью...

1 Бедные родственники тех самых «толстых зомбей» из DOOM III подрабатывают мишенями в тире.

2 Это вовсе не поклонник группы Manowar. Это — один из лютейших «боссов».

■■■

Графика на самом деле не так безнадежна. Детализация, конечно, страшная, как смерть шпиона, но разработчикам удалось воспитать очень хорошее поколение монстров.

Красивое, ухоженное, артистичное, нарядное. И на стрельбу реагирует правильно: ошметки летят во все стороны, кровь заливает экран, тело покрывается глубокими воронками-ранами.

Операторская работа (как в самой игре, так и во время потрясающих анимационных сцен) — самый спецэффектный спецэффект игры. Камера трясется во время бега, атаки тщательно режиссированы, кардиограмма игры просто дикая... В общем, в этом и есть вся House of the Dead. Дикая, необузданная, яростная, но меж тем безнадежно древняя игра.

Ей костыли прописаны, а она все пляшет. ■

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вечноживая классика жанра «виртуальных тиров» снова на ваших экранах. Несмотря на всю ветхость, «Дом живых мертвецов» посещать по-прежнему интересно и весело — особенно если с друзьями. Игрок-одиночка рискует быстро заскучать.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.0

PROJECT: SNOWBLIND

snow-blind´ ***(snó blind´)*** — (досл. «поражение снежной слепотой») — военный термин, означающий полное отключение всех электрических подсистем в результате сильного электромагнитного импульса.

Первый великий шутер года

ign.com

Гонконг. 2065 год. Модификация тела. Смерть.

eidos

CRYSTAL DYNAMICS

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

Project: Snowblind © 2005 Eidos. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Eidos, издание. Все права защищены. Название и логотип Project: Snowblind, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются товарными знаками Eidos Group of Companies. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103001 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ROBOTS

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Разработчик: Eurocom Entertainment ■ Издатель: Vivendi ■ Похожесть: Scrapland, The Incredibles ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

www.robotsgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

1 Наш Роби знает приемы рукопашного боя почище, чем старина Гэндальф. Разнести в пух и прах пару роботов для него — раз плюнуть.

2 Безумная железная псина только что огребла мощный удар гаечным ключом по морде. И вы еще говорите, что это детская игра?!

Хотите верьте, хотите нет, но в последнее время роботы и все, что с ними связано, стремительно набирают популярность. Судите сами, не успели мы с триумфом встретить шикарный **Scrapland**, а в дверь уже стучится новая игра, тоже посвященная самым натуральным роботам. Правда, в случае с Robots есть один момент: граждане из **Eurocom** изваяли игрушку по мотивам одноименного мультфильма, который в российском прокате идет под названием «Роботы». Для тех, кто не в курсе: лента создана людьми, на счету которых уже есть искрометный мультик «Ледниковый период». Так что понятно, что Robots получился премилым мультфильмом, чего, к сожалению, не скажешь об игре.

Железный мальчик

Сюжет Robots вполне соответствует фильму и рассказывает леденящую душу историю о том, как совсем юный робот по имени Роби собирает на свою железную задницу много-много проблем, а затем героически их решает. Разумеется, проблемы эти не абы какие, а мирового масштаба. Не обошлось, как водится, без Страшного Злодея, цель которого — захват всего и вся. Но, понятное дело, наш подопечный одолеет лиходея, восстановит справедливость и в итоге станет самым настоящим героем без страха и упрека. Такие вот сказки на ночь.

Собственно, сама игра — самый что ни на есть классический платформер, коих на консолях давно уже развелось видимо-невидимо. Все элементарно: берем в свои цепкие лапы Роби и начинаем бегать по уровням, выполняя незамысловатые задания, которыми нас постоянно нагружают местные жители. Задачки в целом простые. В основном предстоит ползать по уровням и искать то какие-то ключи, то некие микросхемы. Для того чтобы найти весь этот хлам в необходимых для дальнейшего прохождения количествах, придется, разумеется, как и в любом уважающем себя платформере, излазить вдоль и поперек буквально весь уровень. Заглянуть в каждую щель, под каждую коробку, ибо мерзкий ключ может быть спрятан где угодно. Подчас, кстати говоря, это весьма раздражает, ибо когда приходится битых 20 минут, словно Шерлок Холмс с лупой, изучать каждый темный закоулок, становится как-то не по себе. В поисках, так сказать, главного артефакта необходимо с энтузиазмом и стахановским рвением собирать еще и всякие гайки и винтики, которые в изобилии разбросаны вокруг. Штука в том, что весь этот мусор в мире Robots — не только своего рода боеприпасы, с помощью которых Роби может отправить на металлолом не один десяток врагов, но и местная валюта. Именно за ценные гайки в здешних лабазах вы можете прикупить дополнительное здоровье, новое оружие и прочие апгрейды. Цены весьма демократичны, так что даже самую навороченную пушку без проблем можно заиметь практически в самом начале игры. Да и вообще говоря, Robots поразительно легкая игрушка. Местные битвы — это форменное издевательство над несчастными чугунками. Так как наш герой — здоровяк, каких поискать, и умеет свирепо размахивать оружием пролетариата — гаечным ключом, — у супостатов шансов на спасение не остается в принципе: Роби за пару секунд превращает в труху самого крепкого робота, а сам погибает чрезвычайно редко. Впрочем, даже если и умудрится склеить ласты, то сразу оживает. Сами понимаете, что при таком раскладе не пройти игру вы рискуете только в том случае, если откровенно заскучаете и бросите этот балаган по собственному, так сказать, желанию.

■ ■ ■

Перед нами самый что ни на есть классический платформер, сделанный по рецептам, которым сто лет в обед. В Robots вы не встретите ни одной свежей идеи. Все, что от вас требуется: как и пять лет назад — бродить по уровням, собирать призы и бонусы, а также «героически» изничтожать практически беззащитных врагов. В принципе, весело, но не более чем несколько часов. Потом надоедает до зубной боли. Кроме того, увы, Robots под завязку набита всеми минусами классического платформера. Тут вам полный букет: своенравная камера, неудобное управление, множество заморочен-ных прыжков с платформы на платформу, и т.д и т.п....

Очевидно, что на консолях Robots станет просто «еще одной аркадой», но в наших PC-краях такие игры все же редкость, так что вы вполне можете потратить на Robots толику своего драгоценного внимания. ■

- [ ] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Веселый, абсолютно не напрягающий и в целом интересный платформер, который как нельзя лучше подходит для ежевечернего расслабления мозгов. Не The Incredibles, конечно, но близко.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА ★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

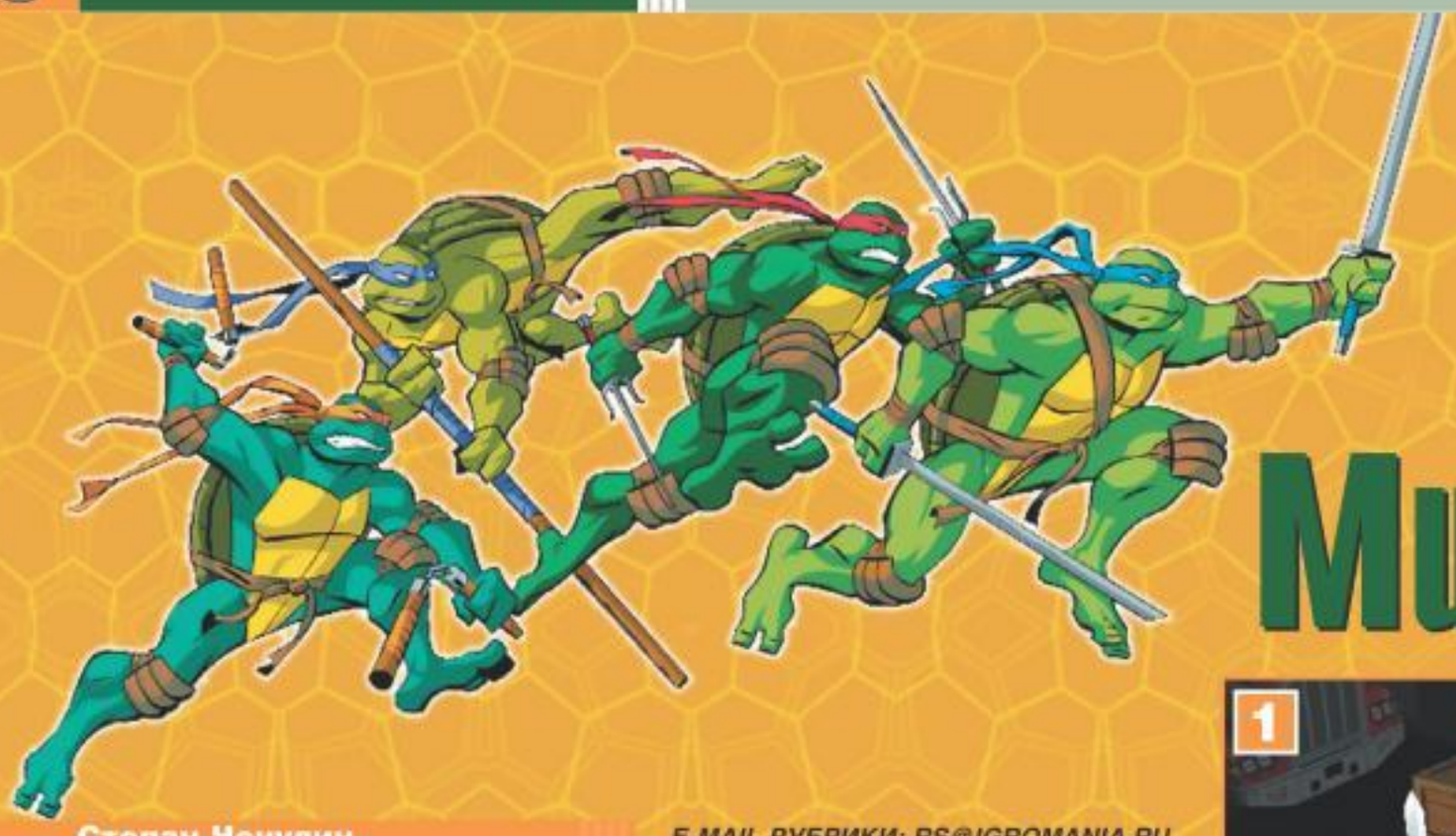
6.5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Властители Средневековья

© 2004 Monte Cristo Games. Все права защищены. Monte Cristo и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными торговыми марками Monte Cristo Multimedia. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.



TMNT
Mutant Melee

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ **Разработчик:** Konami Computer Entertainment Hawaii ■ **Издатель:** Konami America ■ **Похожесть:** One Must Fall: Battlegrounds, Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.2 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

www.konami.com/gs/mutantmelee

1 Схватив ракетницу, можно безнаказанно расстреливать противников с расстояния.

2 Рафаэль с энтузиазмом мутузит учителя Сплинтера — дорогу молодежи!

Если вы рискнете отловить где-нибудь в жаркой египетской пустыне верблюда и забросите его в снега Арктики, то ничего путного из этого не выйдет. Бедное горбатое существо скоропостижно сдохнет, не успев оценить все прелести тамошнего климата. То же самое случится, если из этой самой Арктики вытащить белого медведя и заставить его жить в упомянутой египетской пустыне. То есть мораль проста: контекст должен соответствовать содержанию, верблюд должен бродить по пескам, а белый медведь — резвиться в Ледовитом океане. Если же этот закон нарушить, то получится полная ерунда вроде **Mutant Melee**.

Ниндзя-чебурашки

Понимаете, какое дело — такие игры должны обитать *исключительно* на консолях. И даже за стакан сметаны в голодный год не надо пытаться взрастить их на враждебной PC-территории. И вот почему. Геймплей **Mutant Melee** заключается в том, что на сравнительно небольшой арене четыре больных на всю голову бойца оголтело носятся друг за другом, дабы крепко настучать товарищу по голове. Кто сильнее настучит — тот и победитель. Штука в том, что в одиночном режиме играть в это безобразие скучно, а вот если собрать компанию друзей, запастись чипсами и колой, подключить четыре геймпада, то можно устроить знатное развлечение. Очень даже славно веселой компанией устроить не менее веселую потасовку. Теперь внимание: объясните мне, какой уникум в здравом уме и твердой памяти подключит к компьютеру четыре геймпада?! Поэтому максимум, что можно получить от **Mutant Melee**, — это игру вдвоем на одной клавиатуре. В этом случае за двух других противников трудится всемогущий AI собственной персоной. Согласитесь, что ценность подобного развлечения стремительно катится к нулю. Я уж не говорю, что играть вдвоем на одной клавиатуре — удел только очень сильных людей, вроде Комрада и Раффы, так еще и управление, заточенное под геймпад, буквально сразу вызывает бурю негативных эмоций. Поверьте, пока вы заставите этих зеленых уродцев выполнять ваши команды, немало воды утечет.

С другой стороны, если вы, например, обладаете душевным равновесием буддийского монаха, то, разумеется, со временем освоите премудрости здешнего управления и даже сможете пнуть врага под зад. И тогда, конечно, вам прямая дорога в Story Mode, где вы сможете чистить рожи супостатов уже не просто так, а со смыслом. Сразу скажу, что тутошняя сюжетная линия — унылая тягомотина, а собственно игра проходится максимум за 20 минут. В каждой миссии от вас требуется одно — отправить в нокаут энное количество противников за строго ограниченное время. Для этого у каждого героя имеются две атаки, прыжок и суперудар. Все эти ужимки и прыжки можно сплетать в замысловатые комбо-серии, но так как толковую комбу на клавиатуре провести нереально, остается только яростно молотить по одной кнопке и быстро бегать по арене, заходя противнику исключительно с тылу. Таким вот нехитрым приемом можно выиграть практически любое сражение. Откровенно говоря, скука смертная.

Чисто внешне **Mutant Melee** смотрится жутко архаично. Допотопное разрешение 640x480, угловатые модели героев и убогие спецэффекты. С другой стороны, арены, на которых собственно и происходят сражения, сделаны неплохо. Радует, что все они максимально интерактивны. Если впечатать противника в стену, от нее отлетят кирпичи, а если тушка бойца, пролетая, зацепит трубу, то эта самая труба весело разлетится на мелкие кусочки. В общем, весело.

■ ■ ■

Все-таки нельзя было выпускать эту игру на родном PC. Климат, понимаете ли, не совсем тот. На консолях это симпатичная игрушка, в которую приятно играть в хорошей компании, на компьютере же — недоразумение, с которым стоит ознакомиться исключительно из любопытства. Или из особой любви к черепашкам ниндзя. Как ни крути, а эти зеленые зверушки тут водятся в избытке. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Скажем без обинуясов: Mutant Melee не место на PC. Если на консолях это вполне себе симпатичный файтинг, то на компьютере — монстр, недружелюбный к игроку настолько, насколько это в принципе возможно. Интересный местами геймплей наповал сражен кривым управлением и посредственной графикой.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	3.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

5.5

МИРОТВОРЦЫ

ВОЗМЕЗДИЕ

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
ураганные боевики

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

FOOTBALL MANAGER 2005

Николай Арсеньев
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Футбольный менеджер ■ Издатель: SEGA Enterprises ■ Разработчик: Sports Interactive ■ Похожесть: Серии Championship Manager, Total Club Manager ■ Сетевая игра: Интернет ■ Количество дисков: Один CD

www.footballmanager.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Фанаты футбола, наверное, отлично помнят (и не только помнят, но еще и любят!) серию футбольных менеджеров **Championship Manager**, которую делала когда-то компания **Sports Interactive**. Потом был скандал с издательством **Eidos Interactive**, после чего разработчики потеряли права на известный бренд. Однако Sports Interactive не стала бросать золотую жилу и не так давно представила на наш суд свой новый проект — **Football Manager 2005** (для американского рынка — **Worldwide Soccer Manager 2005**). Его мы сейчас и распотрошим.

Революция или эволюция?

Плох тот дворовый футболист, который не мечтает встать во главе собственной команды. Однако это — длинный и трудный путь, и пройти его смогут лишь единицы. Остальным же куда проще воспользоваться Football Manager 2005: в нем их мечта легко превратится в явь. Хоть сразу за «штурвал» Chelsea становитесь! Впрочем, в игре есть путь и посложнее, когда вы — новоявленный менеджер — приходите на рынок труда в поисках работы. В этом случае гранды, естественно, на вас даже и смотреть не будут. Кому нужен управляющий без опыта? Только самой захудалой и бедной команде. С нее, собственно, наша карьера и начнется.

По сути, игра мало отличается от последнего Championship Manager. Впрочем, если заглянуть чуть глубже, то взору предстает множество мелких и очень приятных нововведений. Например, намного гибче и разнообразнее стали настройки игровой тактики. Во-первых, появилось куда больше стандартных схем, что наверняка порадует новичков. Во-вторых, как и прежде, можно создавать собственные тактики — стиль игры при этом настраивается с помощью ползунков, что очень удобно. Вы можете уйти в оборону или сделать ставку на атаку, дать футболистам больше свободы, изменить темп их игры и так далее.

Также стоит отметить, что Football Manager 2005 — игра очень «живая». Например, перед матчем позволяется выразить уважение или пренебрежение сопернику, причем делать это стоит максимально аккуратно: резкие и грубые комментарии могут негативно повлиять на дух команды и вашу репутацию, «правильные» же, наоборот, повысят настрой игроков.

Есть чем заняться и между играми: помимо стандартных тренировок для первого состава, резервистов и вратарей, появились специализированные режимы для защитников, полузащитников, атакующих футболистов, а также предсезонные тренировки и так далее. Рынок трансфертов теперь более «активный»: покупать игроков стало заметно проще, да и компьютер чаще проявляет интерес к вашим футболистам, так что возможность пополнить бюджет команды есть всегда. Еще одна занятная «фишка» — это агенты, которые занимаются трудоустройством футболистов. Например, они могут предложить вам посмотреть на своего игрока, причем обязательно в том матче, где он забил как можно больше голов.

Внешне игра выглядит более проработанной, чем Championship Manager: появились логотипы соревнований и клубов, фотографии игроков (впрочем, далеко не всех), меню хорошо продуманы, логичны и аккуратно прорисованы. Звук же подкачал: рев трибун скорее похож на писк из коробки с котятами, а музыки как не было раньше, так нет и сейчас. Последнее, впрочем, едва ли можно считать недостатком: при долгой игре любая, даже самая гениальная, звуковая дорожка рано или поздно надоедает.

■ ■ ■

Football Manager 2005 — прекрасный пример того, как игра должна эволюционировать и развиваться. Разработчики приложили немало усилий, чтобы их детище не разочаровало своих поклонников, взяв все самое хорошее из предыдущих игр и добавив немало нового. В итоге получился, пожалуй, лучший футбольный менеджер на сегодняшний день. ■

1 Собственно процесс игры. Всю его красоту поймут только те, кто «в теме».

2 Начинается самое интересное! Самое время вспомнить о тактическом гении, дремлющем где-то в недрах черепной коробки.

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Великолепный футбольный менеджер, еще более продуманный, «глубокий» и разнообразный, чем Championship Manager. Однозначно одна из лучших игр в своем классе.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.5

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.5

УБЕЙ ВО ИМЯ СПРАВЕДЛИВОСТИ!

THE PUNISHER™

КАРАТЕЛЬ

GameFRAGtion AWARD
ЯРКИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ЖАНРА!

"убийственней, чем Postal. Круче, чем Max Payne. Злее, чем Manhunt"
www.gameFRAGtion.ru

"The Punisher цепляет лихим и чертовски разнообразным геймплеем"
"Игромания", №3 2005

"Вырваться - нельзя. Закричать - можно"
"Путеводитель PC", №3 2005

volition inc

MARVEL

THQ

GFI

Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Game Code © 2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher and the distinctive likeness(es) thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. The Punisher is produced under license from Marvel Characters, Inc. Developed by Volition, Inc. ® Punisher uses the Havok™ physics engine. © 1999_2004 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. Copyright © 1997_2004 by RAD Game Tools, Inc. Volition, Inc., THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 «Game Factory Interactive Ltd». All Rights Reserved.
© 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. 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/

S.C.S. — DANGEROUS WATERS

Андрей Александров
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Simulation ■ Издатель: Battlefront.com ■ Разработчик: Sonalysts ■ Похожесть: 688 (I) Hunter/Killer, Sub Command, Silent Hunter II ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один CD

www.scs-dangerouswaters.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 550 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

1 «Гарпун» летит наказывать врага.

2 Отечественная «Щука» на фоне не менее отечественных берегов. К сожалению, на более качественную картинку местный графический движок не способен.

Гибель подводной лодки — страшное зрелище. Пораженные отсеки задраивают, а пытающихся бежать людей никто и никогда не попытается спасти: по инструкции, они до последнего обязаны находиться на своих местах и бороться за живучесть корабля. Впрочем, борьба эта далеко не всегда заканчивается успехом: где-то что-то сместилось, неплотно подошло друг к другу — и вот уже через образовавшиеся щели вода рвется по туловищу лодки, стремительно затапливая ее. По команде с центрального поста сжатый воздух врывается в балластные цистерны и пытается увлечь гибнущий корабль наверх. Но тщетно: лодка вздрагивает раз, два — и проваливается в бездну, из которой уже никто и никогда не спасется...

А виноваты в гибели корабля, как всегда, акустики. Именно их сонары-слухачи прошляпили вражескую субмарину, которая смогла занять выгодную позицию и первой нанесла смертельный удар.

Открыть бы ему кингстоны!

В случае с **S.C.S. — Dangerous Waters** роль акустиков сыграли те сотрудники компании **Sonalysts**, которые решили разнообразить игру техникой, плавающей по водной глади и летающей над ней (те, кто «в теме», знают, что раньше почти все игры компании были посвящены исключительно подводным лодкам). Всего таких образчиков три: фрегат Oliver Hazard Perry, противолодочный самолет P-3C Orion и многоцелевой вертолет MH-60R Seahawk. Теоретически, игровой процесс от этого смелого поступка должен был стать только разнообразней. «Перри» позволил бы нам примерить погоны капитана «посудины на-все-руки», которая и с подводными лодками борется, и себе подобных на дно пускает, и противовоздушную оборону обеспечивает. На «Орионе» так замечательно гоняться за ленивыми и неповоротливыми субмаринами, выслеживать их и скармливать акулам! «Морской ястреб» тоже способен и с подлодками повоевать, и в надводную цель ракету всадить.

Увы, не получилось. Сотрудники Sonalysts старательно смоделировали все новые боевые единицы, а для самолета и вертолета даже разработали потрясающе детальные летные модели. Но, к сожалению, при этом они не учли одну немаловажную особенность: на всех этих чудесах техники, в отличие от болтающихся преимущественно под водой субмарин, есть куча иллюминаторов, окон и прицелов, через которые открывается замечательнейший вид на *убогий* графический движок, достойный разве что симулятора десятилетней давности. Картинка страшна настолько, что желание летать над кораблями из семнадцати полигонов или плавать по плоской и безжизненной воде пропадает почти моментально. Выдержать подобные ужасы смогут разве только самые прожженные фанаты симуляторов.

Нелегкая судьба «Варшавянки»

У той части игры, которая посвящена подводным лодкам, другая беда — она практически ничем не отличается от **Sub Command**, предыдущего проекта Sonalysts. Похожи даже миссии: в первом задании за «наших» красавец «Гепард», как и в прошлый раз, подбирается к берегу и скрытно высаживает на вражеский объект отряд спецназа. Сама же кампания, повествующая про восстание в российском флоте, откровенно слабее своей предшественницы.

Единственная отдушина — возможность порулить отечественной подводной лодкой проекта 877 «Варшавянка». Эта дизельная малютка на первый взгляд выглядит более чем скромно рядом с перекочевавшими в Dangerous Waters из прошлой игры атомными субмаринами. Однако уже через полчаса игры понимаешь, что «Варшавянка» потрясающе малошумна и практически не «видна» для противников. Эдакий подводный Сэм Фишер. Кроме того, «Варшава» в игре ходит не только под российским, но еще и под китайским флагом (это действительно так: лодки проекта 877 поставлялись КНР), поэтому готовьтесь к нескольким интересным заданиям на новом театре военных действий.

К сожалению, на этом воображение разработчиков иссякло. А зря, ведь именно симуляция подводных лодок получалась у Sonalysts лучше всего. И именно в этом направлении и нужно было продолжать копать. Добавили бы вместо «Перри» и «Ориона» отечественный «батон» проекта 949А — и вот в игре уже появилось бы такое увлекательное занятие, как борьба с авианосными соединениями. Наверняка нашлись бы и желающие занять место на мостике стратегического ракетоносца, например американского «Огайо» — тихого, скрытного и созданного для того, чтобы незаметно выйти на позиции пуска своих малышек с ядерными боеголовками...

Но, увы, все это остается мечтами, вместо которых мы получили фрегат, самолет, вертолет и возможность вдоволь налюбоваться устаревшей графикой. ■

- [x] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [ ] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?

К сожалению, вместо того чтобы подарить нам еще больше подводных лодок, сотрудники Sonalysts увлеклись кораблями да самолетами. Получилось, если честно, не совсем то, чего ждали.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА ★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
7.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи

ФИРМА "1С" arise NIVAL INTERACTIVE

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Компания «ARISE». 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.

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

Артем Волик
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS ■ Разработчик: G5 Software ■
Издатель: 1С ■ Похожесть: Блицкриг ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.8 GHz, 512Mb, 128 Mb Video

http://games.1c.ru/cmc

«Карибский кризис» — стратегию, построенную на допотопном движке от **«Блицкрига»**, — очень сложно оценивать по меркам нынешней эпохи. Мы уже видели **«В тылу врага»** и знаем, как должны выглядеть по-настоящему красивые «танчики», которые ездят и стреляют по всем законам физики. Нам уже показали красивую и зрелищную игру, и планка качества поднята на высоту, для «Блицкрига» и его «детей» недостижимую. Жизнь изменилась, друзья.

Впрочем, понять разработчиков из **G5 Software** можно — движок готовый, оттестированный, да и продается чуть ли не на каждом углу. Поэтому на нем за небольшие деньги можно сделать проект, рассчитанный первым делом на фанатов «Блицкрига» и серии **«Противостояние»**. Так оно и получилось с «Карибским кризисом». По сути, это просто мощная модификация с новыми юнитами, картами и игровой кампанией. И не больше.

Когда на Кубе рвануло

«Карибский кризис» погружает нас в мир альтернативной истории, где Кубинский кризис разрешился совсем не так благополучно, как было на самом деле. Переговоры провалились, Кеннеди приказал ударить всем американским ядерным потенциалом по советским городам. СССР ответил тем же, и... В итоге сражаться мы будем за радиоактивную пустыню и немногочисленные пригодные для жизни оазисы.

Впрочем, на деле карты, на которых будут разворачиваться боевые действия, в большинстве случаев не выглядят так, будто по ним только что прошлись ядерной колотушкой. Дома стоят как ни в чем не бывало, зелень продолжает цвести и даже ни во что не мутирует. И только противогазы солдат на картинках напоминают, что совсем недавно на эти земли падали бомбы.

Геймплей можно поделить на две части. Любая кампания (а их четыре — за СССР, США, Франко-германский союз и Китай) начинается с глобальной карты. На ней мы в пошаговом режиме захватываем различные объекты, покупаем технику и перемещаем войска. Не **Sid Meier's Civilization**, конечно, но тоже неплохо.

Как только кто-нибудь из «наших» на глобальной карте встречается с врагом, игра переходит в тактический режим, до боли похожий все на тот же «Блицкриг». Генератор случайных миссий работает хорошо и выдает достаточно логичные задания. Впрочем, чаще всего дело сводится к банальному «убей всех»: победа будет засчитана только после уничтожения последнего беззащитного грузовичка, припаркованного в каком-нибудь укромном уголке. Карты отличаются небольшими размерами, а потому боевые действия в большинстве случаев скоротечны: атаковали разок позиции где-нибудь в центре карты — и все, хватит. Через некоторое время выполнение однотипных заданий начинает надоедать, и рука тянется к кнопке «Автоматический расчет боя». Благо компьютер в большинстве случаев просчитывает результаты столкновений в пользу игрока. С редкими «сюжетными» миссиями такой трюк уже не пройдет — их придется отыгрывать вручную. Впрочем, задания здесь пооригинальней, карты заметно больше — так что играть стоит.

1 Горожанам и так тяжело — еще совсем недавно на их головы сыпались бомбы. Теперь вот танкисты пожаловали.

2 Рота бронетехники — и на одну маленькую пушечку. Совершенно неспортивный подход!

Воевать нам предстоит в основном техникой конца Второй мировой: Т-34-85, СУ-152 и так далее. Есть и новинки вроде Т-55. Поменялась ситуация и с пехотой. В составе каждого отделения теперь есть как минимум один гранатометчик, который может доставить определенные трудности танкам. Кстати, пехоту покупать нельзя — она автоматически выдается на каждую миссию и, очевидно, считается пушечным мясом. Так оно, впрочем, и есть — опасность «царица полей» представляет только в условиях городского боя, в котором приходится, ругаясь сквозь зубы, сравнивать каждый встречный дом с землей.

■ ■ ■

Все сказанное выше ровным счетом ничего не значит для тех, кто вот уже долгое время отдает предпочтение продуктам из линейки «Блицкриг». Для них рецензия может выглядеть так: «исправленный генератор случайных миссий, стратегический режим с закупкой техники и новые юниты». Для тех же, кто относится к игре объективно, «Карибский кризис» — не более чем модификация к «Блицкригу». Отличная, чрезвычайно качественная модификация, не способная, впрочем, претендовать на звание самостоятельного продукта. Игра, живущая прошлым. ■

- [x] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [ ] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Большая модификация, названная полноценной игрой. Чуточку пыльная и пахнущая позавчерашним днем. Подойдет, в основном, фанатам «Блицкрига».

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 8.0

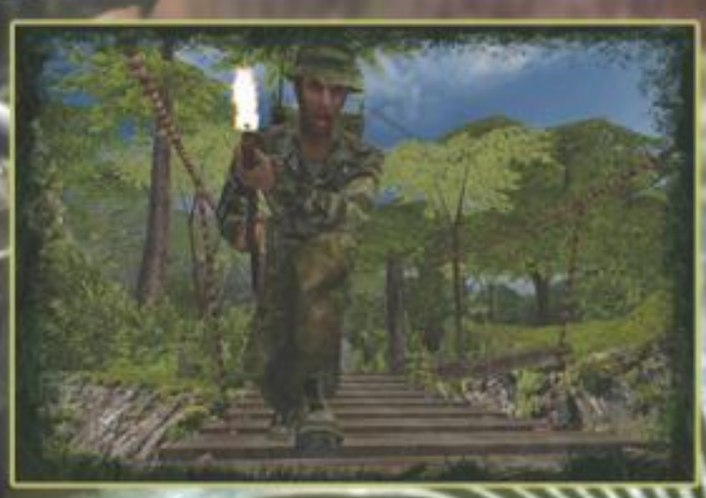
РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
6.5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА



ФИРМА "1С" GATHERING illusion softworks A Take2 Company gamespy

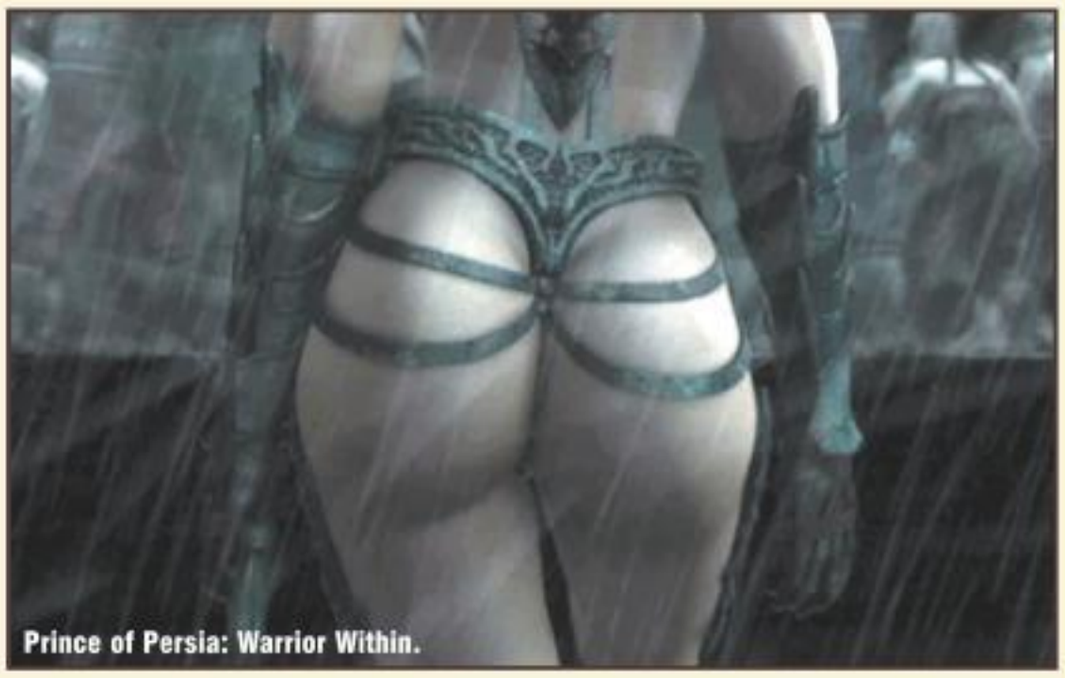
© Illusion Softworks a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Автор рубрики: Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Я поклонник серии Prince of Persia. Есть ли какие-то новости о третьей части игры — продолжении The Sands of Time и Warrior Within?



Prince of Persia: Warrior Within.

Уже есть. Успех первой и особенно второй части сподвиг **Ubisoft** сразу же взяться за новый сиквел, на этот раз с подзаголовком **Femme Fatale** (!). **Warrior Within** разошлась куда большим тиражом, чем **The Sands of Time**, поэтому третью часть решено сделать еще более взрослой. Держитесь за стулья: играть предстоит не за Принца, а от лица двух соблазнительных девушек-убийц, которые были посланы убить его. По ходу действа обе дамочки влюбляются в Принца и начинают охоту уже не за ним, а за своим бывшим хозяином, падишахом соседнего царства. Femme Fatale будет приквелом ко всей истории, то есть ее события предваряют сюжет The Sands of Time.

В целом ничего не изменится: все так же бегаем, прыгаем, рубим в капусту самцов. Изюминкой Femme Fatale станут фишки, типичные для всех сугубо мужских игр. На уровнях спрятано множество бонусов с новой одеждой, причем чем ближе к финалу, тем откровеннее становятся наряды. Не обойдется без тематических шуток: slo-mo, например, переименовано в игривое menopause (нука, кто возьмется перевести?), а от убитых противников остается не песок времени, а сгустки их либидо (!!). Последнее больше похоже на шутку, но... кто знает? Для озвучки авторы пообещали подобрать девушек с, цитирую, «самыми сексуальными голосами».

Проект ориентирован на консоли нового поколения, так что за качество графики (и, самое главное, качество моделей главных героинь) можно не волноваться. Грудь барышень подпрыгивает при каждом движении, прямо как в файтинге **Rumble Roses** для **PlayStation 2**, а их походка в точности соответствует женской: «попка вправо — попка влево». Черт возьми, как нам хочется взглянуть на первые ролики из игры!..

Почему Half-Life 2 разрабатывали целых шесть лет? Да, игра очень хорошая, но ее вполне можно пройти всего за день! Почему же тогда Valve делала ее ТАК долго? Заодно еще один вопрос: когда выйдет ремейк Half-Life на движке Source?

Могли бы и сами догадаться. После выпуска первой Half-Life команда **Valve** оказалась прямо-таки завалена зеленой капустой и потому всем составом отчалила кутить на Гавайи. Очнувшись, вальвовцы с удивлением обнаружили, что вся их наличность осела в трусах девушек из местных стрип-баров, а цифры «199x» на календаре сменились комбинацией «200x». Вот тут-то они и задумались о сиквеле. Шутка, конечно, хотя, как известно, в каждой шутке есть доля шутки.

На самом деле причин здесь несколько. Во-первых, Valve — студия независимая, издатель им не указ, поэтому разрабатывать игру они могли сколь угодно долго (и пока хватит денег). Опять-таки, независимость позволяет сотрудникам компании работать в куда менее жестком графике. Это в **Electronic Arts** ишачат по 16 часов в сутки, вальвовцы же приходят на службу никак не раньше 10.00, полтора часа завтракают в корпоративной столовой, смотрят новую

Half-Life 2 Deathmatch — самый убойный мультиплеерный экшен прошлого года.

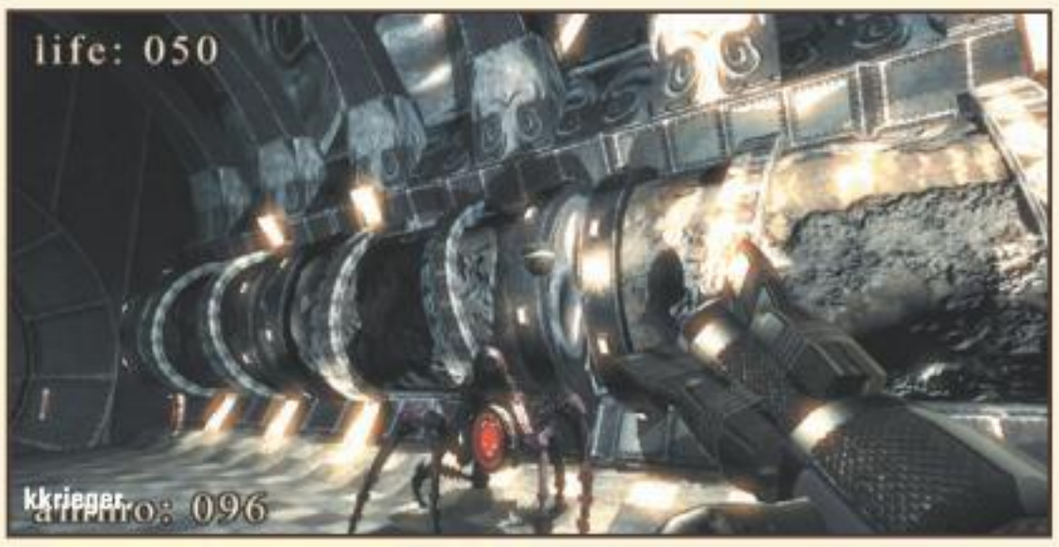
серию «Футурамы» и только тогда приступают к работе. Потом наступает время обеда, затем ланч (понятно теперь, почему Гейб Ньювелл так выглядит?), и часам эдак к пяти вечера они уже расползаются по домам. Неудивительно, что на те вещи, которые в EA делают за месяц, у Valve уходит по меньшей мере год.

Во-вторых, авторы Half-Life очень придирчивы. Каждый уровень, каждая деталь проверяются и тестируются ими с такой тщательностью, какая не снилась даже **Blizzard**. При малейших сомнениях в качестве Valve безжалостно уничтожает свои наработки и начинает все с чистого листа. Из Half-Life 2, например, вырезали столько всего, что хватило бы еще на 3-4 игры. Вот почему за время своего существования Valve (компания основана еще в 1995 г.) выпустила всего две игры.

Теперь насчет ремейка **Half-Life: Source**. Камрад, с добрым утром. Игра вышла одновременно со второй частью (и даже продавалась с ней в одной коробке по $49,99 за килограмм), просто в России об этом мало кто знает: большинство игроков купили пиратскую версию Half-Life 2, а лицензионка Soft Club'а поставлялась без Half-Life: Source. От оригинала ремейк отличается мало (кое-где добавили деталей, сделали шейдерную воду) — полный перевод игры на новый движок потребовал бы ее тотальной переработки, ведь Half-Life создавался без учета модной сейчас физики.

Когда выйдет .kkrieger chapter II? И, кстати, не собираются ли его разработчики выпустить какую-нибудь масштабную игру на манер DOOM III?

Для тех, кто не в курсе: **.kkrieger** — это экшен от первого лица размером всего... 96 Кбайт (мы выкладывали его на диск в прошлом году). Несмотря на миниатюрность, игра эта вполне вменяемая, ничуть не хуже шутеров середины 90-х гг. Ее создатели, группа **.theprodukkt**, пишут в основном демо-ролики и весьма в этом преуспели. Многие их работы — настоящие произведения искусства, получившие немало наград на фестивалях демо-сценеров. Не пожалейте времени, загляните на их сайт (***www.theprodukkt.com/demoscene.html***) или на наш диск в раздел **Игровой десктоп/Демо-сцена** и посмотрите их ролики (весят они всего несколько килобайт, так что проблем со скачиванием не будет даже у модемщиков).



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.

NEXUS

ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ

• 6 эпизодов
• 26 миссий
• 10 звездных систем
• 50 персонажей
• 90 видов оружия

© 2004 HD Interactive BV. Разработано Mithis при использовании технологии BlackSun 3D. Издано HD Interactive BV. Nexus - The Jupiter Incident является торговой маркой HD Interactive BV. HD Interactive и логотип HD являются торговыми марками HD Interactive BV. Mithis и логотип Mithis являются торговыми марками Mithis Entertainment Ltd. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

О **.kkrieger chapter II**, увы, ничего не слышно. Еще бы: написать игру лучше, чем первый .kkrieger, но еще меньшего размера — это вам не фунт изюма слопать, нужны месяцы, а может и годы, упорной работы.

Выпускать свой собственный **DOOM III**-киллер **.theprodukkt** тоже пока не торопятся: для этого требуется куча денег, которых у них, понятное дело, нет.

Хочу съездить на E3 2005. Сколько для этого понадобится денег? Хватит $3000?

Официальный сайт E3. Здесь вы можете узнать детали грядущей выставки.

Давайте прикинем: американская виза — 6000 рублей (о том, какие нужны документы для ее получения, и все остальные подробности ищите на сайте ***www.vip-visa.ru/visa-usa.html***), авиабилеты до Лос-Анджелеса и обратно — от $630 (список авиакомпаний и цен см. на ***http://avia.travel.ru/price/n_america.html***), проживание в гостинице — от $200 в сутки (данные о самых крупных отелях города есть на сайтах ***www.losangeles.com/ hotels/index.shtml*** и ***www.ratestogo.com/SearchResults.asp? CityID=155&akid=978220***), оплата регистрации на E3 — около $300. Теперь попробуйте подсчитать конечную сумму и прибавьте к этому неизбежные расходы на всякие форс-мажоры. Сама выставка в этом году будет проводиться 18-20 мая во всем том же здании — Los Angeles Convention Center. Остальные подробности ищите на сайте ***www.e3expo.com***.

А теперь то, о чем надо было сказать в самом начале: на E3 пускают только людей, имеющих непосредственное отношение к игровой индустрии (разработчиков, издателей, журналистов), и только тех, кто достиг 18-летнего возраста. Вы, видимо, не инсайдер, так что путь на E3 для вас, к сожалению, закрыт.

Помнится, была такая игра — Starcraft: Ghost. Что с ней случилось?

Случилось страшное: дата выхода игры опять отложена на неопределенный срок (хотя официально релиз назначен на 2005 г.). После разрыва отношений с **Nihilistic Software**, которая долгое время работала над проектом, Blizzard поручила **Starcraft: Ghost** фирмочке **Swinging' Ape Studios** (авторы **Metal Arms: Glitch in the System** для Xbox) и, судя по всему, велела ей кардинально переработать игру, чтобы выпустить ее уже на консолях следующего поколения. Косвенно это подтверждает и мануал к **World of Wacraft**, где есть краткое описание других игр «Близзи». Так вот, в описании Starcraft: Ghost там стоит фраза «Coming soon to next generation consoles» (новые приставки появятся уже в конце 2005 — начале 2006 г.). После появления на консолях игру, надо думать, портируют и на PC: не будут же разработчики обижать фанатов Starcraft. Кстати, не обольщайтесь при виде «coming soon»: у «Близзи» это значит «сами не знаем когда».

Напомню, что Starcraft: Ghost представляет собой стелс-экшен, главным героем которого станет девушка-призрак Нова. У нее в запасе окажется целый арсенал оружия (будет ли возможность наводить ядерные боеголовки, как это было в Starcraft, не сообщается) и специальный костюм, предохраняющий девушку (гм, как двусмысленно звучит...) от пуль и снарядов и позволяющий на какое-то время становиться невидимой.

Вот так НЕ БУДЕТ выглядеть Starcraft: Ghost: после перенацеливания на приставки нового поколения разработчики сделают новый движок.

Что-нибудь слышно о 3DRealms? Они собираются заканчивать свой Duke Nukem Forever или нет?

Duke Nukem Forever шесть лет назад. Более свежих скриншотов в Сети нет.

Сотрудники **3DRealms** периодически дают о себе знать, главным образом анонсами об очередном переходе на новый движок и какими-нибудь громкими заявлениями на форумах. Однако никаких игр компания не выпускала уже по меньшей мере тысячу лет и, похоже, даже не собирается этого делать. Издатели всерьез ее уже не воспринимают. Откуда они берут деньги на финансирование **Duke Nukem Forever,** для нас загадка. Есть подозрение, что компания давно существует только на бумаге.

Слышал, что на PlayStation 2 вышел Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Хотелось бы узнать, когда эта игра доберется до PC и... доберется ли она вообще.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Нам тоже хотелось бы. Официального анонса на сей счет не было, но выход игры на PC весьма вероятен: портировали же первые две части. Другое дело, можно ли будет играть в этот порт. По каким-то абсолютно необъяснимым причинами **Konami** выпускает свой флагманский сериал на персоналках в совершенно неудобоваримом виде — с кривым управлением и с муравейником багов. Если **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** сделают то же самое, обидно будет до слез: третья часть настолько хороша, что при любом ее упоминании фанаты (в их числе наш редактор Антон Логвинов) начинают брызгать декалитрами слюны, пучить глаза и бегать от возбуждения по потолку. На этот раз Снейк (заметьте, не Солид Снейк, а просто Снейк) должен уничтожить гигантского робота **Shagohod** (!), которого СССР прячет на секретной базе где-то в сибирских джунглях (!!). При выполнении задания ему встретятся персонажи из первой и второй части игры (в том числе молодой Оцелот). Сюжет, по традиции, держит за жабры вплоть до финальных титров, переворачивая все с ног на голову чуть ли не каждые пять минут.

Выходили ли на PC какие-нибудь игры из серии Devil May Cry или Xbox-хит Ninja Gaiden?

Devil May Cry 3: Dante's Awakening.

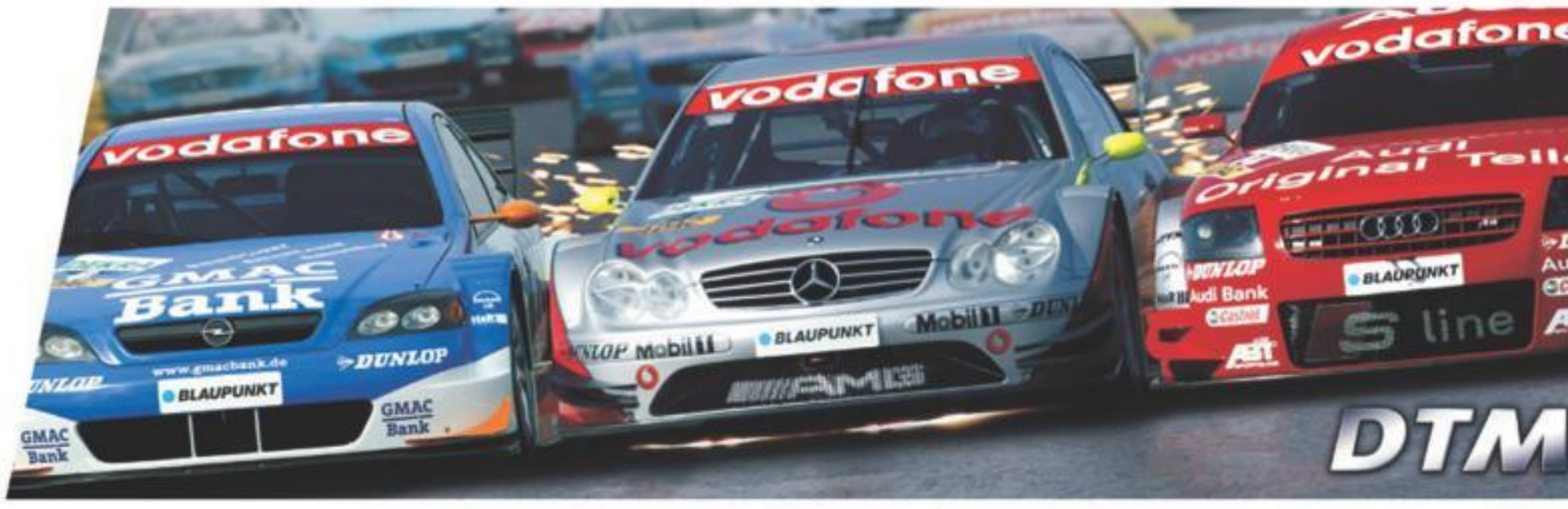
Увы, не выходили. **Devil May Cry** (серия отменнейших экшенов от **Capcom** со стильным полудемоном Данте в главной роли) всегда был эксклюзивом для PlayStation 2, **Ninja Gaiden** (еще один uber-экшен, но на этот раз уже от **Tecmo**) — для Xbox. Devil May Cry, кстати говоря, совсем недавно обзавелся третьей частью с подзаголовком **Dante's Awakening**, которую практически все игровые издания в едином порыве окрестили лучшей игрой в серии. Сторилайн «Пробуждения Данте» предшествует событиям первой части игры, а игровой процесс лучше всего описывается лаконичным словосочетанием «f***ing outstanding!». ■

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

TOCA RACE DRIVER™ 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



© 2004 The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Все права защищены. «Codemasters»® и логотип Codemasters являются зарегистрированными товарными знаками и принадлежат компании Codemasters. «Race Driver»™ 2, «Ultimate Racing Simulator»™ и «GENIUS AT PLAY»™ являются товарными знаками компании Codemasters. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев и используются компанией Codemasters по лицензии.
© 2004 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ***АПРЕЛЯ'2004*** *по* ***ФЕВРАЛЬ'2005***

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	■	Half-Life 2	8427	16 %
2	■	Космические рейнджеры 2: Доминаторы	3086	5,8 %
3	▲1	Far Cry	3071	5,8 %
4	▲1	DOOM 3	2725	5,2 %
5	▼2	Need for Speed: Underground 2	2580	4,9 %
6	▲3	Периметр	2017	3,8 %
7	NEW	The Chronicles of Riddick	1998	3,8 %
8	▼1	FlatOut	1642	3,1 %
9	▲109	Prince of Persia: Warrior Within	1598	3 %
10	■	Counter-Strike: Source	1482	2,8 %
11	▼2	В тылу врага	1482	2,8 %
12	▼6	FIFA Soccer 2005	1345	2,5 %
13	▼2	The Sims 2	1342	2,5 %
14	▼2	Warhammer 40.000: Dawn of War	1280	2,4 %
15	▲2	Call of Duty: United Offensive	1135	2,1 %
16	▲5	Silent Hill 4: The Room	1084	2 %
17	▼4	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	942	1,7 %
18	■	Rome: Total War	897	1,7 %
19	▼4	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	778	1,4 %
20	▲11	Перл-Харбор	747	1,4 %
21	▼5	Sacred (Князь Тьмы)	716	1,3 %
22	▼2	Unreal Tournament 2004	601	1,1 %
23	▼4	Painkiller	553	1 %
24	NEW	АЛЬФА: Антитеррор	520	0,9 %
25	▼2	Власть Закона: Полицейские истории	486	0,9 %
26	▲94	Pro Evolution Soccer 4	458	0,8 %
27	▲95	Sid Meier's Pirates!	415	0,7 %
28	▲19	Чистильщик	401	0,7 %
29	▼4	Hitman: Contracts	375	0,7 %
30	▼2	Manhunt	374	0,4 %

На ***4 марта*** *в голосовании приняли участие* ***12 441*** *человек.*

Обозначения по колонкам:

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

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего 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)*** 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 компактах или на DVD.

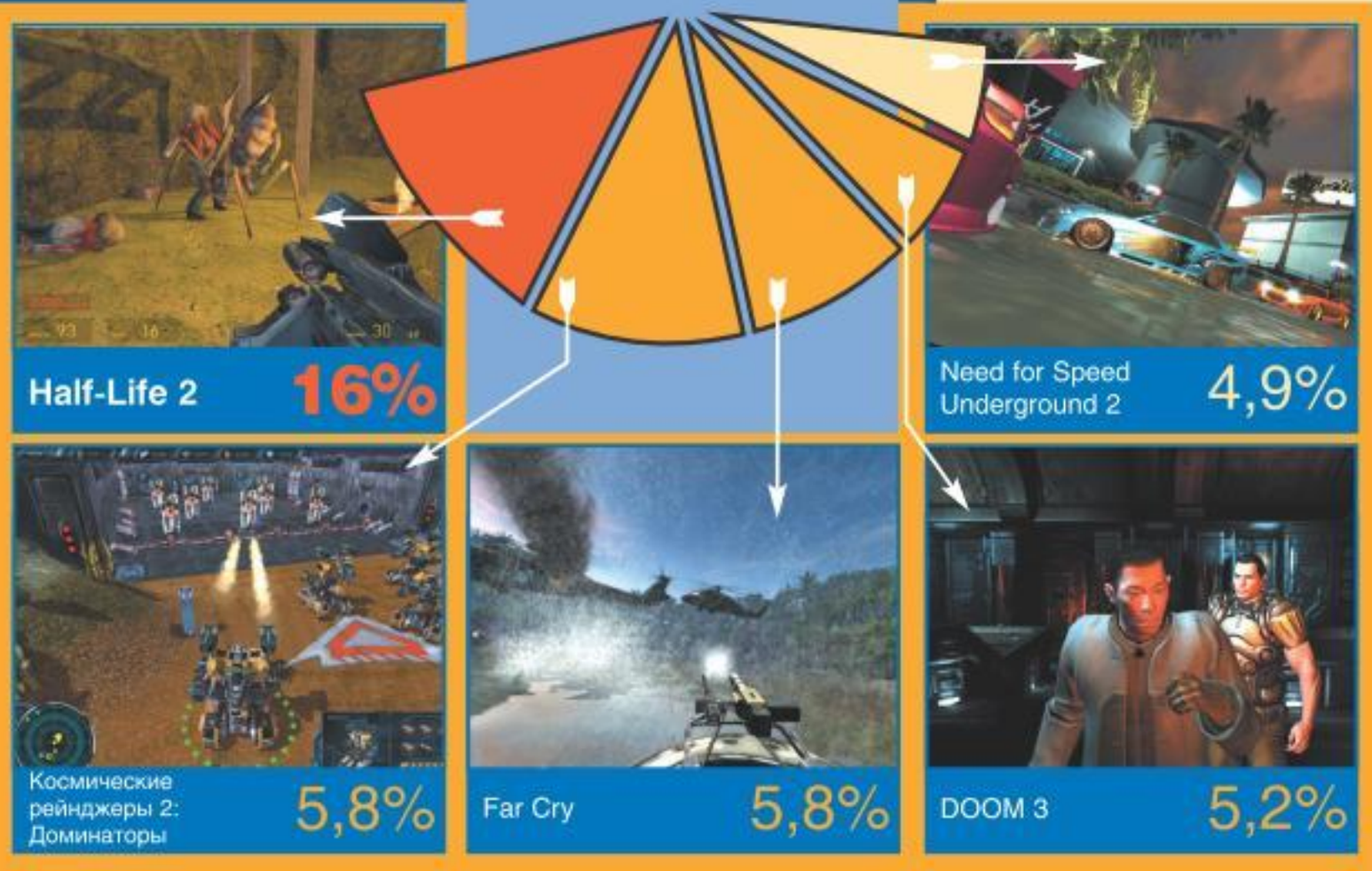
Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с *АПРЕЛЯ'2004* по *ФЕВРАЛЬ'2005*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ЧЕТВЕРТОГО МАРТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *МАЕ'2004 — МАРТЕ'2005*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактах или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Итак, волнующий всех пролетариев города Торжка вопрос «кто же даст **Half-Life 2** та-а-акого пинка, что он мигом слетит со своего трона», остался без ответа и в феврале этого года. Да, «лучшая игра 2004 года», по версии нашей редакции, чуточку подрастеряла свой рейтинг (теперь он составляет всего 16%), что, однако, ничуть не помешало ей сохранить лидирующую позицию. В спину никто не дышит, на пятки никто не наступает — занимающие второе и третье места **«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»** и **Far Cry** получили всего по 5,8% голосов (в прошлом месяце у «Рейнджеров» было 6,8%, а у Фара нашего Края — 5,9%) и сойтись с Half-Life 2 в честном поединке пока не в силах. Впрочем, борьба здесь уже поинтереснее. **DOOM 3** со своими 5,2% скользнул на одну строчку вверх, а вот у занимавшей месяц назад с 6,2% голосов третье место **Need for Speed: Underground 2** явно забарахлил двигатель, и она скатилась на пятую позицию (4,9%).



В следующем месяце есть шанс, что наша сонная таблица, наконец-таки оживет, зевнет, потянется и продемонстрирует собравшимся вокруг кровати зрителям что-нибудь эдакое. Ведь как минимум две игры из описанных в нынешнем номере — **Freedom Force vs. Third Reich** и **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords** — способны заметно оживить ситуацию. Нет, долгожданного пинка Half-Life 2 они, скорее всего, не дадут, но на места в первой десятке претендовать могут вполне.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Здравствуйте, дорогие читатели! Позвольте представиться: Огнетушитель Порошковый ОП-5(з), новый редактор журнала «Игромания». Родился и вырос я в городе Торжке, где добрые работники ОАО «Пожтехника» девятьсот девяносто девять дней и девятьсот девяносто девять ночей полировали мои красные бока. Потом я взмахнул резиновым хоботом, вдохнул всей грудью розу ветров и понял, что настоящая жизнь — в Москве, в самом первом доме по Перовской улице.

И знаете, друзья, я не ошибся. Живя в «Пожтехнике», я думал, что на свете существует всего три игры: «Тетрис», «Солитер» и «Прорвись с помощью прокси на порносайт». Нет, был, конечно, еще футбол на заднем дворе со мною в роли мяча, но это уже к компьютерам не относится.

А тут, в Москве, новые игры появляются по нескольку штук в неделю. Прогуляйтесь по страницам «Игромании» — и вы сразу поймете, как замечательна наша жизнь. Начните утро с **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords** — потрясающей игры, которая, если верить словам Игоря Варнавского, оказалась достойным преемником первой части. Даже несмотря на то, что делала ее совершенно другая компания — **Obsidian Entertainment**. Потрясающий, сбалансированный геймплей, интересный сюжет, множество приятных мелочей — удивительно качественный продукт! И только несколько устаревшая графика мешает нам зацеловать эту игру до полусмерти и назвать ее «нашей богиней». Ну и управление, конечно, не очень удобное — мне, с моим коротким и неуклюжим хоботом, рулить джедаем было не очень удобно.

Еще одна достойнейшая игра — это **Freedom Force vs. the Third Reich**. Опять продолжение и опять хорошее. Потрясающий юмор, интересный геймплей, удивительный стиль — что еще нужно настоящему борцу за свободу? Разве только чашка кофе, чтобы провести с игрой как можно более бурную ночь.

Впрочем, список «подружек на ночь» на этом не заканчивается. Игра **Playboy: the Manison**, к сожалению, не смогла достичь уровня **The Sims 2**, — геймплей получился чуточку нудным, а управление неудобно настолько, что ругаюсь уже не только я. Зато оголенных женщин, откровенных сцен и прочей «клубнички» в этой игре — навалом! Да и возможность собственноручно создать один из самых легендарных журналов в мире (ну ладно, ладно — только виртуальную его версию) соблазняет не менее любой красавицы.

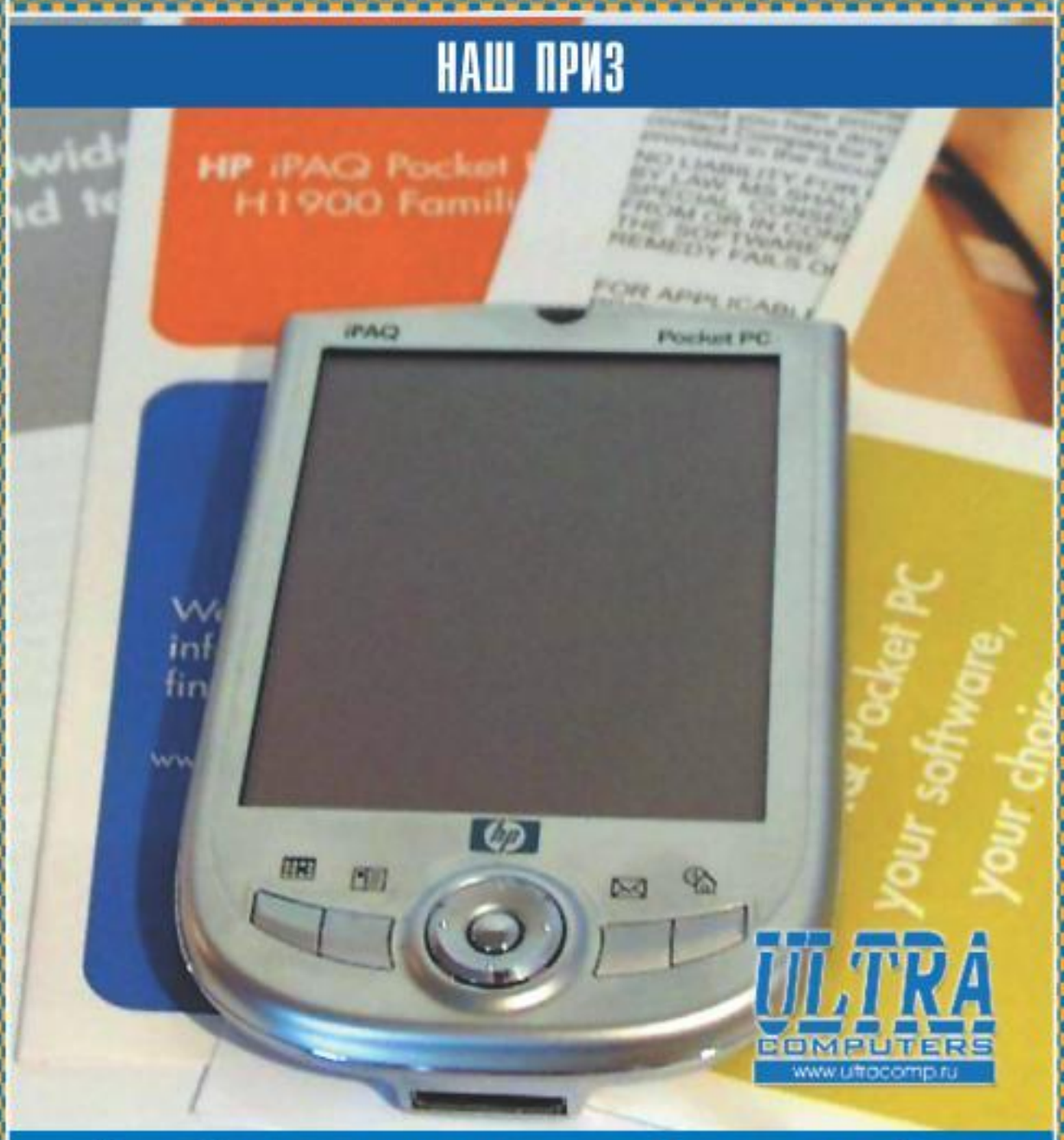
Устали от мирской суеты? Тогда отправляйтесь в будущее, на разрушенную очередной катастрофой Землю. **The Fall: Last Days of Gaia** — идеальное место для мечтателей. Время в погибающем мире течет медленно, диалоги беседуются неспешно, и только редкие нападения рейдеров прерывают наш покой. Прекрасное, счастливое место.

Ну вот, пожалуй, и все. Ах, нет! Мои новые коллеги по «Игромании» советуют мне поздравить всех вас с **первым апреля** — говорят, это такой праздник национальной важности. Собственно, поздравляю вас, дорогие читатели!

Огнетушитель Порошковый ОП-5(з)

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Итак, победитель нашего красназнаменного апрельского «Тотализатора» получит отличный карманный персональный компьютер **HP iPAQ hx2110**, который любезно предоставлен специально для этого конкурса фирмой **ULTRA Computers** (***www.ultracomp.ru***)!

Победитель февральского тотализатора

В феврале победителем нашего тотализатора стал человек по имени **Владимир Ершин (г. Москва)**, который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Он получает материнскую плату **ASRock P4i65GV** от компании **ASRock**! Ура!

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*** электронное письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр-лидеров* хит-парада **«Игра месяца»**, который проводится с **14 марта** по **11 апреля**. Прием писем заканчивается **6 апреля**.

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*** с пометкой **«Игровой тотализатор — апрель»**. 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 **6 апреля**.

“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!

Half-Life 2

Рейтинг “Мании” 10

Полная рецензия в «Игромании»: №1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря — Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games

Far Cry

Рейтинг “Мании” 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

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher

Рейтинг “Мании” 9.5

Полная рецензия в «Игромании»: №02/2005

Первое слово в еще несуществующем жанре, самый сногсшибательный экшен по эту сторону от Half-Life 2.

Action * Starbreeze Studios\Tigon Studios * Vivendi Universal

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Рейтинг “Мании” 8.5

Полная рецензия в «Игромании»: 01/2005

Первый крупный хит от Troika Games и по совместительству — единственный претендент на звание RPG года.

RPG * Troika Games * Activision

Warhammer 40 000: Dawn of War

Рейтинг “Мании” 9.0

Полная рецензия в “Игромании”: №11/2004

Исполинских размеров полотно от создателей Homeworld. По совместительству — главный претендент на звание Warcraft-киллера. Играть — обязательно.

RTS * THQ * Relic * Game Factory Interactive/Руссобит-М

Myst IV: Revelation

Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: №12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Квест * Ubisoft * Ubisoft Montreal * «Руссобит-М»

Rome: Total War

Рейтинг “Мании” 8.5

Полная рецензия в “Игромании”: №11/2004

Результатом четырехлетнего скрещивания RTS и пошаговых стратегий стала самая масштабная стратегия за всю историю жанра. Шедевр сокрушительной мощи.

Стратегия * Activision * The Creative Assembly * 1С

The Sims 2

Рейтинг “Мании” 9.5

Полная рецензия в “Игромании”: №11/2004

Главная зараза XXI века, коммерчески успешный симулятор нашей с вами жизни. Во второй части полигональные человечки стали пугающе похожими на настоящих.

Симулятор обывателя * Electronic Arts * Maxis * Софт Клаб

Перл-Харбор

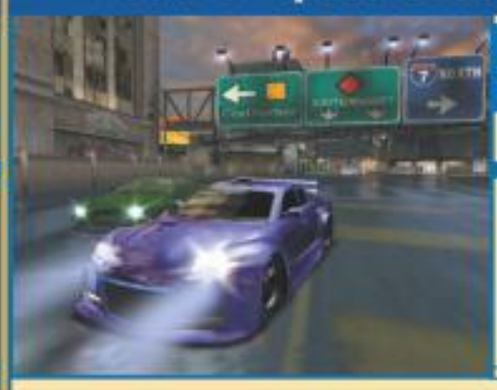
Рейтинг “Мании” 8.0

Полная рецензия в «Игромании»: №12/2004

Только три слова: авиасимулятор высшего класса. Сделанный, что немаловажно, в России.

Авиасимулятор * 1С: Maddox Games * 1С

Need for Speed Underground 2



Рейтинг “Мании” 8.5

Полная рецензия в “Игромании”: №12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автосимулятор * Electronic Arts * Electronic Arts Canada * Софт Клаб

XENUS. ТОЧКА КИПЕНИЯ

ТОЛЬКО ОДИН ТЕЛЕФОННЫЙ ЗВОНОК МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ ВСЕ.
ТОЛЬКО ОДИН ГЕРОЙ ВЫЙДЕТ НА БОРЬБУ С КОЛУМБИЙСКОЙ МАФИЕЙ.
ТОЛЬКО ОДИН ШУТЕР ИМЕЕТ ПРАВО НА ЖИЗНЬ.

DEEP SHADOWS

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

© 2005 «Deep Shadows». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
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/

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Александр Кузьменко

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microprose/Cyberlore Studious

Между прочим, пять лет назад **Cyberlore Studious** (разработчики свежайшего **The Sims**-подобного игрища **Playboy: The Mansion**) были в самом зените славы. А все потому, что именно в это время выпустили одну из самых неоднозначных стратегий всех времен — **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**.

Собственно, на первый взгляд ничего необычного: фэнтези, средневековые замки, отважные герои, гигантские крысы, кровожадные орки. На второй тоже — строим специальные здания, возводим оборону, нанимаем воинов и магов... Зато на третий — приходит откровение. Видите ли, в этой игре, оказывается, *нельзя напрямую управлять юнитами*! То есть совсем. И тем временем, пока мы с ужасом понимаем, что наши солдатики — делают только то, что сами захотят, на карте уже вовсю кишит нечисть, которую, по идее, нужно стремительно изничтожить. А единственный способ повлиять на все происходящее — придумывать всем подшефным героям... задания. Квесты. Скажем, поставили на гадкого дракона флажок «1000 золотых» — и вот в погоне за наживой к его логову уже пришла пара отважных рыцарей. Поставили «5000 золотых» — и вот убивать Горыныча ринулись почти все герои королевства. Такая вот стратегия-наизнанку и RPG-наоборот. Из простой вроде бы идеи под названием «индирект-контроль» родился звериной притягательности геймплей.

Что же касается развития идеи, то, увы, дело Fantasy Kingdom Sim никто так и не продолжил. И в ближайшее время что-то подобное мы увидим только в **Majesty 2**, которая меж тем вот уже как год находится в активной разработке.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Crusader: No Remorse

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Origin

С культовыми аркадами на PC всегда была напряженка. **Prince of Persia**, **Duke Nukem**, **Another World** — это все чуть ли не конец восьмидесятых. А вот в середине девяностых культовая аркада была только одна: **Crusader: No Remorse**.

Значит так: далекое будущее, власть мегакорпораций, попрание гражданских свобод... Все, в общем, как всегда. В качестве подшефного героя-освободителя Земли от Мирового Зла нам выдается некий бывший спецназовец из элитных мегакорпоративных вооруженных сил, а ныне перевоспитавшийся боец сопротивления по имени Сайленсер. Помимо стандартных аркадных упражнений вроде «прыгать-бегать», Сайленсер также обучен молниеносным перекатам, стрельбе с плеча, метанию гранат и множеству других забавных движений, которые здорово оживляют классический геймплей. Также в графу достижений — невиданная графика, до ужаса правдоподобная анимация, отличный дизайн уровней, точный баланс оружия, интересные (и главное — разные!) противники и, наконец, необычная изометрическая проекция. Все это, а также возможность размолоть в труху практически весь уровень или же расстрелять из пулемета гарнизон беззащитных клерков и секретарш — сделали из Crusader однозначно одну из лучших игр 1995 года. Ну а продолжение (или, скорее, просто большой аддон) **Crusader: No Regret**, которое вышло спустя год, еще сильнее разожгло огонь всепоглощающей народной любви.

В ком-то оное пожарище не затухает и до сих пор.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Stellar 7

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Аркада/Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Polarware/Penguin Software

А вот вам игра из того времени, когда космическая фантастика была на пике популярности, по телевизору крутили sci-fi-блокбастер «Москва-Кассиопея», а каждый нормальный ребенок мечтал обнаружить под новогодней елкой пластмассового робота-трансформера (если, конечно, этот ребенок был не чертовой девчонкой, которая мечтала там же обнаружить куклу Барби). Понятно, что никаких роботов-трансформеров в те времена в стране не водилось, зато на большинстве советских компьютеров была установлена игра **Stellar 7**.

Сюжет, по которому мы, управляя неким футуристическим танком, расправляемся с армией коварных механоидов космического супергада по имени Gir Draxon, мы, так и быть, опустим, а лучше поговорим о геймплее. Так вот, Stellar 7 — это (только не падайте!) *полностью трехмерный и полигональный* шутер/симулятор. *Трехмерный*, обращаю еще раз ваше внимание, *полигональный*. В 1990 году. Конечно, полигонов этих было — по пять штук на танк, зато как они весело разлетались в стороны при метком попадании! Даром что шутер — примитивнее некуда, но зато с какими спецэффектами!

В общем, именно свежая полигональная концепция, а не тупой как пробка геймплей обеспечила Stellar 7 повсеместное признание — да такое, что буквально спустя год компания **Sierra**, лихо перекупив права на бренд, под шумок издала неофициальное продолжение **Nova 9: Return of Gir Draxon**. Однако никакой исторической ценности в этом сиквеле уже не было...

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Commando

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Elite Systems/Capcom

Видение маленького серого сгустка пикселей, который должен был изображать вертолет и потому со страшным воем пролетал через экран в самом начале первой миссии — прочно застряло где-то между воспоминаниями о плавленом сырке «Дружба» за двадцать копеек и кинофильме «Коммандо» (с Арнольдом, между прочим, Шварценеггером) тех же лет, посмотренном на какой-то затертой пиратской кассете. **Commando** от **Capcom** в середине восьмидесятых была игрой такой же ядерной мощи, как **Doom** в девяностых или там **The Sims** в двухтысячных. В том или ином виде она была портирована более чем на *десяток* различных платформ и среди играющего люда пользовалась такой оглушительной популярностью, которая не снилась и иным современным «блокбастерам».

И ведь действительно было из-за чего разводить шум: первый полноценный чуть ли не спецназовский симулятор. Мы, управляя неким бойцом из семейства коммандосовых, прорывались сквозь полчища фашистов (в последующих версиях они, правда, заменились на каких-то других злодеев, а заодно и появился пресловутый вертолет), на полную катушку использовали все особенности местности, вели отчаянные перестрелки, метали гранаты и даже прятались в засадах. Богатство возможностей — попросту невиданное для игр того времени — возвысило Commando над всеми похожими развлечениями.

Уже тогда игра про солдатика и вертолет получила свою путевку в вечность...

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ COMMANDOS!

IMPERIAL GLORY

«Возвышение или упадок государств почти всегда зависят от смелости ума их правителей».

Наполеон Бонапарт

Пришло время великих свершений и грандиозных перемен. Время революций, конфликтов и завоеваний. Эпоха, когда величайшие государства Европы оспаривали друг у друга мировое господство. Приведи свою империю к победе и процветанию!

eidos

PYRO STUDIOS

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

IMPERIAL GLORY © Pyro Studios SL, 2005. Imperial Glory является зарегистрированной торговой маркой Eidos Interactive. Названия Eidos, Eidos Interactive и логотип Eidos Interactive являются зарегистрированными торговыми марками Eidos Interactive, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Тонкий и быстрый

Извечная борьба между производительностью и размером постепенно сходит на нет. Благодаря стараниям **Intel** и **NVIDIA**, в недалеком будущем ноутбук будет отличаться от Desktop-машины только тем, что он ноутбук, ну и, разумеется, — ценой. После недавней презентации линейки мобильных графических процессоров **GeForce Go 6** NVIDIA анонсировала новые мобильные графические процессоры **GeForce Go 6600** и **GeForce Go 6800 Ultra**.

Благодаря новому графическому процессору NVIDIA GeForce Go 6600, высокопроизводительный ноутбук теперь не обязательно должен выглядеть как спортивный инвентарь культуриста. Низкое энергопотребление и отличная производительность в игровых и мультимедиа-приложениях позволяют создавать на его основе портативные ноутбуки без ущерба для качества графики и видео. А для ноутбуков экстремальной производительности предназначен быстрый GeForce Go 6800 Ultra.

GeForce Go 6600 и GeForce Go 6800 Ultra используют шину **PCI Express** и полностью совместимы с мобильной технологией Intel **Centrino**. К наиболее впечатляющим возможностям нового графического чипа можно отнести поддержку **DirectX 9.0 Shader Model 3.0**, а также NVIDIA **PureVideo**, обеспечивающую аппаратное ускорение **HDTV**-видео.

Технические характеристики GeForce Go 6800 Ultra пока не разглашаются, а характеристики GeForce Go 6600 таковы:

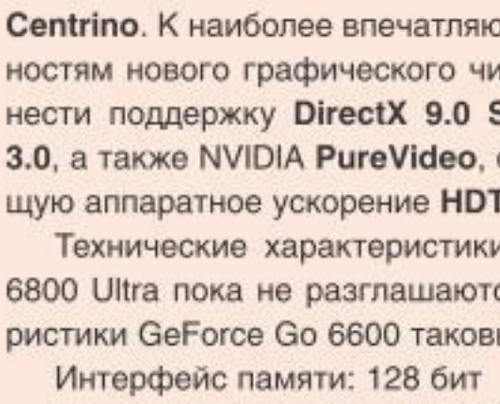
Интерфейс памяти: 128 бит

Пропускная способность: 11,2 Гбайт/с

Производительность: 3 млрд. пикселей в секунду, 300 млн. вершин в секунду

Тактовая частота RAMDAC: 400 МГц

Цифровая авоська



MP3-плееры на базе жесткого диска помимо своих основных — музыкальных — «обязанностей» также отлично подходят на роль мобильного устройства для хранения и транспортировки данных.

Тем не менее у «специализированных» мобильных накопителей есть определенное преимущество перед плеерами — возможность чтения популярных форматов флэш-карт. Точнее — имели, так как уже в этом году в российской рознице появились **MP3**-плееры, по своей функциональности ничем не уступающие мобильным накопителям.

Отныне популярные модельные линейки плееров **IRIVER H-300** и **PMP-100** будут поставляться в комплекте с универсальным кардридером (USB 2.0 — 9 in 1).

С этим полезным дополнением пользователь может свободно копировать фотографии, музыкальные записи и любую другую информацию на жесткий диск плеера с любых флэш-карт.

Не будет лишним напомнить, что H-300 и PMP-100, несмотря на весьма скромные габариты и вес, оснащены винчестерами **20** и **40** Гбайт соответственно.

«Чистое» видео

В то время как **NVIDIA** представила мобильную версию **GeForce 6600**, ведущие производители видеокарт анонсировали первые модели на «стационарной» версии этого чипа. Так, компания **Leadtek** выпустила две модели на базе GeForce 6600 — **WinFast PX6800LE** и **WinFast A6600** под **PCI Express**.

Обе карты поддерживают новую версию шейдеров **DirectX 9.0 Shader Model 3.0** и фирменную технологию **NVIDIA PureVideo**, что предоставляет пользователям возможность просмотра видео высокого качества на своих ПК. Интегрированный **HDTV**-выход позволяет подсоединять компьютер к телевизору с высоким разрешением для прямого воспроизведения, а продвинутая адаптивная технология строчной развертки обеспечивает гладкое воспроизведение на самых современных дисплеях.

WinFast PX6800 LE также поддерживает технологию **SLI**.

DDR не сдается

Недавно компания **OCZ Technology**, специализирующаяся на выпуске высокопроизводительных модулей памяти, наглядно показала, что несмотря на перспективность стандарта **DDR2** старый добрый **DDR** еще рано сбрасывать со счетов.

Новые DDR-модули компании работают на частоте **772** МГц, что в тестах на пропускную способность позволяет этим модулям обгонять даже самые быстрые разновидности модулей DDR2! Как отмечают представители OCZ, память стандарта DDR SDRAM еще рано списывать в утиль — ее применение в ближайшем будущем оправдано как прекрасными скоростными характеристиками, так и более доступными ценами в сравнении с DDR2 SDRAM.

Пять новинок от Intel

Компания **Intel** объявила о выпуске пяти новых моделей процессоров **Pentium 4** для настольных компьютеров: **Pentium 4 Extreme Edition** с тактовой частотой **3,73** ГГц, а также четырех новых процессоров Pentium 4 серии **6xx** (**630**, **640**, **650** и **660**). Все пять новых процессоров поддерживают технологию **Hyper-Threading** и **64**-разрядную адресацию памяти по технологии **Extended Memory 64 Technology** (**EM64T**). Корпорация Intel планирует использовать технологию EM64T во всех представляемых в этом году процессорах Intel для настольных ПК, включая **Celeron D**, выпуск которых состоится позднее.

В то время как Pentium 4 Extreme Edition ориентирован на системы с бескомпромиссной производительностью без оглядки на энергопотребление и тепловыделение, в серии Pentium 4 6xx акцент сделан на усовершенствованной технологии **SpeedStep Technology** (**EIST**), которая позволяет снизить энергопотребление процессора. Эту функцию поддерживает ОС **Microsoft Windows XP Service Pack 2**.

Системная шина процессора Pentium 4 Extreme Edition 3,73 ГГц работает на частоте **1066** МГц и обладает **2** Мбайт кэш-памяти **2**-го уровня.

Процессоры Pentium 4 серии 6xx с технологией HT работают на частоте до 3,6 ГГц, FSB **800** МГц и используют **2** Мбайт кэш-памяти **2**-го уровня.

Новые процессоры поддерживают операционную систему **Windows XP Professional x64 Edition**.

USB-убийца хлебных крошек

Различные полезные и не очень полезные приблуды для компьютера, питающиеся по шине **USB**, — не новость. Мы уже писали и о миниатюрных USB-вентиляторах, и о лампочках для USB, и даже о портативных USB-пылесосах. Тем не менее на российском рынке подобная продукция была представлена весьма скудно, а, скажем, такая вещь, как USB-пылесос, — штука в хозяйстве весьма нужная. Как еще прикажете ежедневно удалять пыль с экрана монитора, системного блока, клавиатуры и прочих пыльных закоулков на своем рабочем столе?

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРА И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

DVD **ASUS Ai Booster 2.00.51** — с помощью этой программы вы сможете с легкостью разгонять материнские платы серии **P4P800** через **Windows**.

DVD **ASUS PC Probe 2.24.03** — фирменная программа, которая осуществляет мониторинг температуры процессора и материнской платы, а также скорости вращения вентиляторов и напряжения.

CD DVD **ATI Catalyst 5.2** — последняя версия драйверов для видеокарт семейства **Radeon, All-In-Wonder, IGP, IXP** и **XPRESS 200**.

CD DVD **ATI Tray Tools 1.0.1.528** — крохотная утилита, которая позволяет быстро и просто изменить настройки видеокарты.

CD DVD **CPU-Z 1.27** — утилита показывает всю необходимую информацию о вашем процессоре, материнской плате, кэше и памяти.

CD DVD **Intel Graphics Media Accelerator 14.10** — драйвера для материнских плат с интегрированным видеоядром, построенных на чипсетах **830M/MG, 845G/GL/GE/GV, 852/855 GM/GME, 865G, 910GL, 915G/GV, 915GM/GMS** и **910GML**.

DVD **MSI Core Center 1.7.3.0** — утилита для мониторинга и управления работой материнских плат от этого производителя.

DVD **MSI LiveUpdate 3.67** — программа для обновления BIOS, драйверов, прошивок и утилит от MSI.

CD DVD **NVIDIA nForce4 6.39** — свежие драйвера, предназначенные для материнских плат на базе чипов семейства nForce4.

CD DVD **RealTek AC'97 3.69** — последние драйвера для AC'97-кодеков **ALC-101/201/202/203/250/650/655/658/850**.

DVD **RealTek HDA 1.16** — обновленные драйвера для HDA-кодеков **ALC-260/861/880**.

DVD **SiS AGP 1.19a** — **AGP**-драйвера, которые предназначены для материнских плат, основанных на чипсетах компании **SiS**.

CD DVD **SpeedFan 4.21** — позволяет отслеживать температуру и скорость вращения вентиляторов в системе, а также менять скорость вращения вентиляторов.

DVD **VIA Storage Accelerator 1.20b** — драйвера предназначены для повышения быстродействия **IDE**- и **SATA**-устройств при работе через контроллеры **VIA Technologies**.

DVD **VIA RAID 4.10a** — набор драйверов и утилит для **SATA/IDE RAID**-контроллеров **VT6410/VT6420/VT6421/VT8237** и **VT8237 RAID**.

DVD **VIA Vinyl Audio 5.80c** — драйвера для **AC'97**-кодеков **VIA VT82C686A, VT82C686B, VT8231, VT8233, VT8233A, VT8233B, VT8235, VT8237, VT8287, Intel ICH2, ICH3, ICH4, ICH5, ICH6** и **SiS South Bridge**.

Теперь такое устройство появилось и в нашей рознице, причем всего за **500** рублей — компания **Neodrive** представила свой мини-пылесос с питанием по USB.

Характеристики USB-пылесоса Neodrive:

— встроенная светодиодная лампочка;

— два режима мощности плюс турборежим;

— две специальных насадки.

Размеры: 10,5x13,5x3,5 см

Вес: 69 г

Вирус с виброотдачей

Антивирусные лаборатории сообщают о появлении оригинального вируса **ForceWorm.32**. Оригинальным в данном случае является не способ распространения — в случае с ForceWorm.32 мы имеем дело с очередным почтовым червем, который распространяется исключительно из-за небрежности пользователей почтовых программ.

Гораздо интереснее эффект, производимый вирусом: при наличии у пользователя руля с поддержкой виброотдачи он перехватывает управление **Force Feedback** и в некоторых играх начинает беспорядочно запускать виброэффекты и самостоятельно вертеть руль, резкими рывками вырывая его из рук пользователя. Список игр, запуск которых отслеживает вирус, включает в себя такие игры, как **Colin McRae Rally 2005**, **X-Pand Rally**, серию гоночных симуляторов **NASCAR Thunder** и **Need for Speed**. Из производителей игровых манипуляторов вирус пока «поддерживает» только рули производства **Logitech** и **Thrustmaster**, хотя не исключено появление новых версий для других игровых контроллеров.

Опознать вирус можно по наличию в теле письма **exe**-файла с именем «**Thrustmapper7.42**».

Говорит пылесос

Джеймс Дайсон изобрел «говорящий» пылесос, который при возникновении неисправности сам общается с сотрудниками сервисного центра и при необходимости сам заказывает новые детали для ремонта.

Выглядит это следующим образом: при поломке пылесос подает пользователю специальный сигнал, человек набирает номер сервисного центра и подносит трубку телефонного аппарата к пылесосу, после чего устройство само сообщает работникам сервис-центра о поломке, заказывает новые детали либо вызывает на дом ремонтника. Встроенный для этой цели в пылесос чип «знает», когда был куплен пылесос и сколько времени он используется. Новинка уже поступила в продажу в Японии.

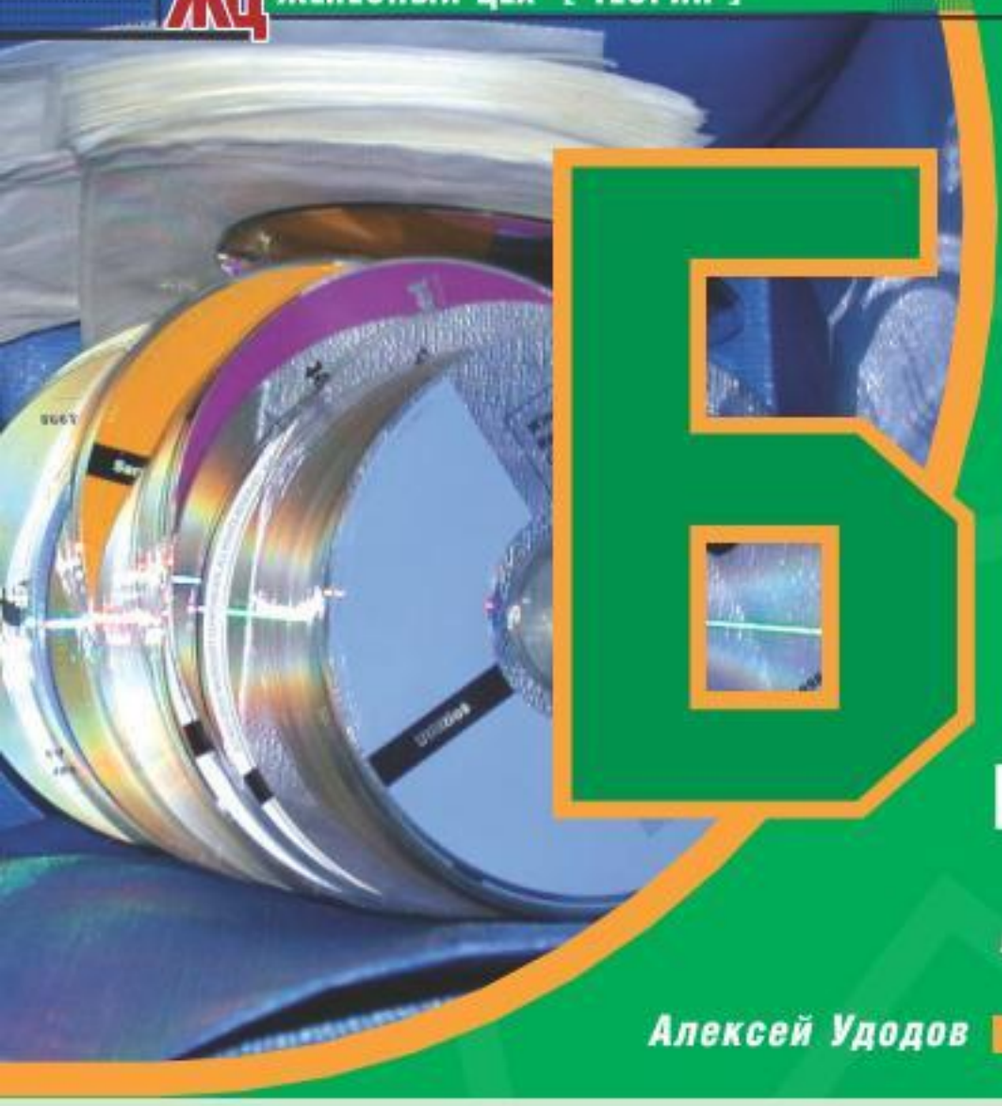
Жаль, что подобное изобретение малопригодно для компьютера: наши электронные «болваны» порой ведут себя настолько загадочным образом, что и дипломированный специалист не сразу может разобраться что к чему, не говоря уже о хитрой электронике.

Мозги с подсветкой

Любой моддер как дважды два объяснит вам, что компьютер должен быть не только быстрым, но и красивым. Специально для таких эстетствующих пользователей компания **Corsair Memory** выпустила новые **DDR**-модули **TwinXP1024-3200C2** серии **XPERT** — **PC3200 CAS2**. Помимо высокой производительности, у модулей этой серии есть и еще одна изюминка — они оснащаются светодиодными дисплеями, отображающими информацию об основных рабочих параметрах, а также сообщение, содержание которого можно настроить с помощью поставляемой утилиты.

Кроме того, модули серии XPERT, в том числе и новые TwinXP1024-3200C2, поставляются парами для использования в системных платах с поддержкой двухканальных режимов работы с памятью.

TwinXP1024-3200C2 имеют емкость **512** Мбайт и поддерживают тайминги **2-3-3-6** при работе с процессорами **Intel** и **2,5-3-3-6** при работе с процессорами **AMD** на тактовой частоте **400** МГц. Ориентировочная цена новинки составляет около $**300**. ■



БИТВА ДВУХ ТИТАНОВ

Blu-Ray против HD-DVD

Алексей Удодов

Лет **20** назад **Билл Гейтс** утверждал, что **64** Кбайт должно хватить любому пользователю для любых нужд. Сейчас данная фраза может вызвать только улыбку. Потом долгое время объем одного **CD**-диска (**650**-**700** Мбайт) поражал воображение. Хватает этого объема и сейчас, но с натяжкой.

Для хранения фильмов в высоком качестве, «тяжеловесных» программных продуктов и игр нужно порядка трех-четырех дисков, и тут в свои права активно вступил формат **DVD**. Подробно говорить об этом стандарте мы не будем: что это такое, знают даже те, у кого нет ни компьютера, ни DVD-плеера. Отметим лишь, что объем одного DVD-диска составляет от **2,37** до **8,5** Гбайт, в зависимости от количества слоев, плотности записи и физического размера диска. Может показаться, что такого объема достаточно каждому, но вспомним высказывание Билла Гейтса — через десять лет нам будет казаться, что объем DVD-диска — это нечто незначительное, какими сейчас кажутся те самые 64 Кбайт. Тем более что уже сейчас существуют технологии, которые позволяют увеличить объем оптического диска до **100** Гбайт.

Сегодня речь пойдет о двух перспективных опитческих стандартах — **Blu-Ray** и **HD-DVD**.

HDTV — двигатель прогресса

Новые форматы хранения данных — Blu-Ray и HD-DVD — появились неспроста. Для фильмов и программного обеспечения хватает и DVD, потребность в новом формате возникла с началом коммерческой эксплуатации телевидения высокой четкости — **HDTV**. Данный стандарт уже получил распространение в Японии и начинает развиваться в США и Европе.

Чем же отличается HDTV-стандарт от обычного телевидения? Традиционно телепередачи транслируются в разрешении **640x480**, формат HDTV использует за основу **MPEG-2** с битрейтом от **8** Mbps и выше, картинкой с разрешением от **1600x1200** до **1920x1080** и **32**-битной глубиной цвета. Для хранения видео такого качества непригоден ни один из существующих оптических дисков: полнометражный фильм HDTV-качества будет занимать несколько десятков гигабайт! Спецификации новых оптических форматов создавались именно из расчета хранения HDTV-видео.

Гонка вооружений

Молодому рынку HDTV-телевидения нужны новые технологии, поэтому десятки IT-компаний бросились разрабатывать жилу. Было создано несколько несовместимых между собой стандартов. Фактически, сейчас повторяется ситуация, которая была с DVD-форматом.

На данный момент основных претендентов два: Blu-Ray и HD-DVD. Они построены на схожих технологиях, являясь развитием идей, заложенных в CD- и DVD-дисках, и обладают сходными техническими характеристиками.

Стандарт HD-DVD был создан совместными усилиями компаний **NEC** и **Toshiba**. Поддержку новому формату выразили влиятельная организация **DVD Forum** и вездесущая **Microsoft**. Последняя уже заявила о своем желании включить поддержку HD-DVD в своей новой операционной системе **Longhorn**. Также HD-DVD поддержали такие голливудские студии, как **Paramount Pictures**, **Universal Pictures**, **New Line Cinema** и **Warner Brothers**. Технологии, лежащие в основе нового формата, начали разрабатывать еще в **2002** году, первоначально формат назывался **Advanced Optical Disc**. В июне **2004** года была выпущена спецификация формата **HD-DVD-ROM 1.0**, чуть позже утверждены спецификации **HD-DVD-Rewritable 1.0**, **HD-DVD-R 0.9** и **HD-DVD-R DL 0.9**. Эти документы четко определяют характеристики формата и предназначены для компаний — производителей устройств. Поэтому можно сказать, что стандарт фактически создан и уже не подвергнется большим изменениям.

Компаний — разработчиков формата Blu-Ray не в пример больше. Это ни много ни мало девять лидеров рынка высоких технологий: **Sony**, **Matsushita** (**Panasonic**), **Samsung**, **LG**, **Philips**, **Thomson**, **Hitachi**, **Sharp** и **Pioneer**. Данные компании образовали **Blu-Ray Disk Association** (**www.bluraydisc.com**). Кроме того, стандарту Blu-Ray выразили поддержку, а затем и влились в Blu-Ray Disk Association компании **Dell, Hitachi, Hewlett-Packard, JVC, Mitsubishi** и **TDK**. Позже всех присоединилась **Walt Disney**, которая владеет правами на огромное количество развлекательного контента. Еще стоит вспомнить, что Sony владеет двумя крупными киностудиями — **Columbia Pictures** и **MGM**, которые наверняка поддержат новый формат, кроме того, **PlayStation 3** с большой долей вероятности будет использовать Blu-Ray-носители.

В сентябре 2004 года ассоциацией Blu-Ray была утверждена спецификация **BD-ROM** версии 1.0.

Все дело в голубых лучах

Технически HD-DVD и Blu-Ray похожи, можно сказать, что они не являются принципиально новыми технологиями, а скорее развитием формата DVD. Главное нововведение состоит в переходе на новую длину лазера. В CD- и DVD-приводах используется лазерный луч с длиной волны **789** и **650** нм соответственно — такой луч соответствует красному цвету. Новые приводы используют лазер с длиной волны **405** нм, который находится в голубом спектре (отсюда происходит название одного из форматов). Собственно, за счет уменьшения длины волны была достигнута высокая

И Sony, и NEC уже показали свои компьютерные приводы нового поколения.

Чудо-защита оптических дисков от TDK

В **2004** году компания **TDK** разработала принципиально новую технологию защиты поверхности дисков от царапин и ультрафиолета — специальное полимерное покрытие. Его свойства поражают воображение: на последних испытаниях диски сохраняли работоспособность после того, как поверхность царапали отверткой, а затем наносили надписи несмываемым маркером!

Первые DVD-диски с новым покрытием поступили в продажу уже в конце прошедшего года по цене $**6**, в то время как обычные DVD-болванки — всего $**1**. Тем не менее производитель убежден, что с ростом объемов производства цена быстро пойдет вниз (для справки: три года назад DVD-R стоили $**6** за штуку).

Новую технологию будут использовать для существующих CD/DVD-дисков, а также для находящегося пока в разработке формата Blu-Ray.

Новую технологию можно использовать и в других целях, например для защиты экрана монитора или телевизора.

Характеристики форматов оптических дисков

Название	DVD	HD-DVD	Blu-Ray
Емкость одного слоя, Гб	4,7	15	25
Длина волны лазера, нм	650	405	405
Толщина диска (сам диск + защитный слой), мм	0,6 + 0,6	0,6 + 0,6	1,1 + 0,1
Цифровая апертура	0,6	0,65	0,85
Диаметр диска, см	12	12	12

плотность записи данных. По физическим характеристикам новые форматы идентичны линейке CD/DVD.

Емкость однослойного диска HD-DVD-ROM составляет **15** Гбайт на слой. Таким же показателем обладает HD-DVD-R, HD-DVD-R DL вмещает в два раза больше данных — **30** Гбайт — за счет использования двух слоев данных. Однако перезаписываемые диски HD-DVD-RW позволяют хранить **20** Гбайт на одной стороне.

Формат создается компаниями, в большей степени связанными с компьютерным рынком, поэтому введение какой-либо аппаратной защиты от нелегального копирования не планируется. Если посмотреть на негативный опыт DVD, где защита принесла только лишние проблемы пользователям и компаниям, то этот шаг кажется правильным.

У BD-ROM (Blu-Ray Disk ROM) показатели более впечатляющие. Однослойный диск вмещает **25** Гбайт данных, а двухслойный, соответственно, **50** Гбайт. Кроме того, максимальная скорость обмена данных между приводом и устройством достигает **36** Мбайт/с. По емкости Blu-Ray одерживает неоспоримую победу. Мало того, емкость дисков будет увеличена. По неофициальным данным, **Sony** готова представить к **2007** году четырехслойные и восьмислойные диски объемом **100** и **200** Гбайт соответственно!

Но не все так радужно, как кажется на первый взгляд. У дисков стандарта HD-DVD защитный слой составляет **0,6** мм, как и у обычных DVD. Благодаря сходной конструкции оптическая система головки привода HD-DVD почти не отличается от DVD. Таким образом, производителям будет гораздо проще перейти к созданию дисков нового формата и сохранить поддержку DVD в новых устройствах.

Толщина защитного слоя Blu-Ray-диска составляет всего **0,1** мм. Из-за значительных различий в устройстве Blu-Ray и старых форматов устройство оптической головки новых приводов значительно усложнится. Физические параметры дисков нового и старого форматов кардинально различаются, так что инженерам придется прибегать к ухищрениям по изменению фокусного расстояния и длины волны для обеспечения обратной совместимости. Уже сейчас у каждой компании, которая входит в состав Blu-Ray Association, есть своя оригинальная технология. Например, Sony разработала оригинальную лазерную головку, способную излучать сразу на трех длинах волн: красной CD и DVD, синей Blu-Ray. Исследователи из лабораторий **Matsushita Electric Industrial** сконструировали оптическую головку, способную расщепить исходный сигнал на три составляющие, причем итоговой мощности достаточно для записи Blu-Ray и DVD. Какая из технологий окажется практичной и получит широкое распространение, покажет время. Единственно, что можно сказать с определенностью, так это то, что научного потенциала членов ассоциации Blu-Ray с лихвой хватит для решения технической задачи любой сложности.

Вообще, малая толщина защитного слоя стала ахиллесовой пятой дисков Blu-Ray. Это значительно усложняет использование носителей в повседневной жизни из-за их хрупкости. Первоначально разработчики намеревались выпускать диск в картридже. Такое решение только усложнило бы конструкцию и негативно отразилось на цене носителей. Но позже к ассоциации присоединилась компания **TDK** со своим чудодейственным защитным покрытием и разрешила сложившуюся ситуацию.

Все носители Blu-Ray будут использовать аппаратную защиту от нелегального копирования. К счастью, разработчики отказались от неудобной системы зон, каждый диск будет нести некий индивидуальный номер. Разработчики Blu-Ray утверждают, что метка на диске позволит надежно защитить авторские права (примечание: вспоминая о том, в какие короткие сроки была взломана зонная защита DVD, в это верится с трудом).

Победит сильнейший

На самом деле ответить на вопрос, какой формат получит широкое распространение, не так просто. У каждого из форматов есть свои ярко выраженные достоинства и не слишком очевидные недостатки.

HD-DVD лучше совместим со стандартами CD и DVD, что является важным условием для продвижения стандарта на рынок. Но за Blu-Ray стоит конгломерат, состоящий из девяти крупнейших IT-корпораций, способных решить любую технологическую задачу. Более того, часть недостатков уже решена, и, скорее всего, к началу коммерческого использования стандарта Blu-Ray избавится от всех «детских болезней».

Очевидно, что носители Blu-Ray будут стоить дороже, чем продукция HD-DVD, — в первую очередь из-за нового защитного покрытия. С другой стороны, диски этого стандарта обладают большей емкостью, которая впоследствии будет увеличена в два или четыре раза.

Успех Blu-Ray зависит и от лицензионной политики ассоциации. Если аппаратная защита дисков будет причинять неудобства пользователям и мешать распространению, это усложнит жизнь стандарту.

Исходя из вышесказанного, позиции HD-DVD кажутся более твердыми. Однако технические характеристики — это еще не все, что определяет победителя: многие IT-эксперты утверждают, что ассоциация Blu-Ray сможет победить за счет своей мощи, используя соглашения с теле- и киноКомпаниями. В таком случае Blu-Ray просто вытеснит конкурента с рынка, не оставив ему шанса на выживание.

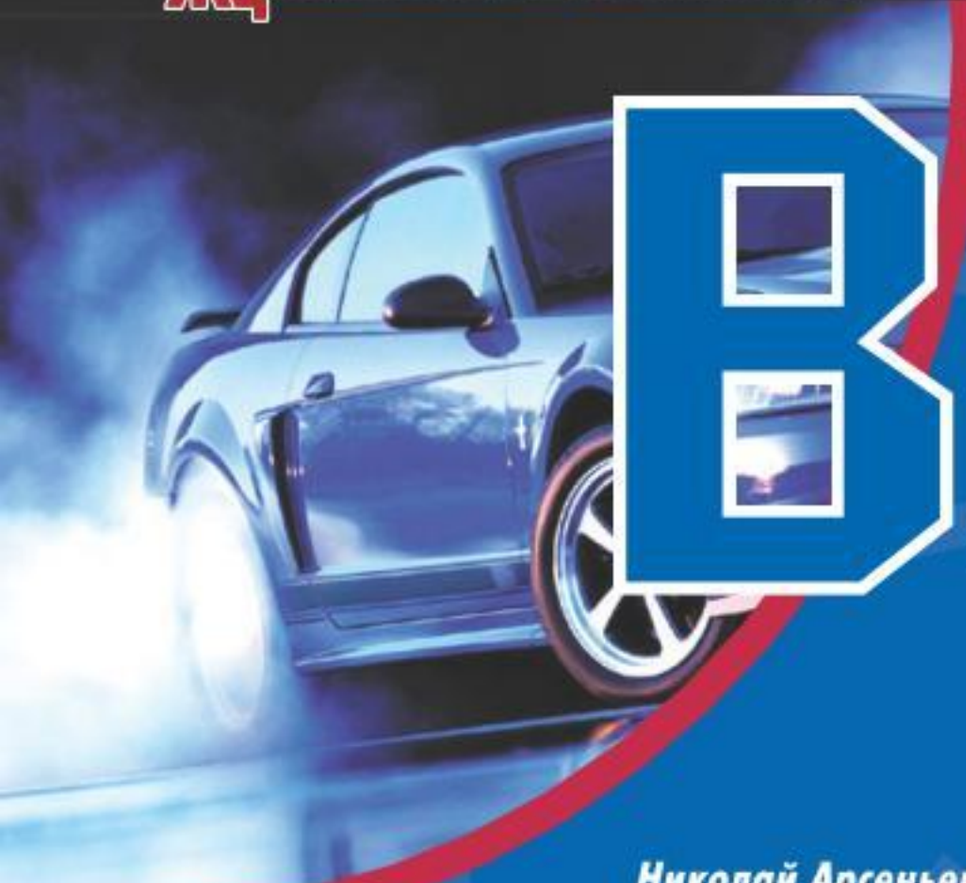
Чтобы спрогнозировать ситуацию на рынке, вспомним, как происходило продвижение стандарта DVD. Поначалу существовало несколько несовместимых между собой форматов: «-», «+» и **RAM**. Фактически, рынок и пользователи в то время заняли выжидательную позицию, ожидая, какой фомат победит. В итоге последний практически скончался, а **DVD+R/RW** и **DVD-R/RW** получили широкое распространение, притом все новые пишущие DVD-приводы поддерживают оба формата!

Скорее всего, с форматами нового поколения произойдет нечто похожее. Рынок дождется победы одного из стандартов или появления устройств, способных работать с обоими форматами. Однако второй вариант маловероятен из-за больших различий между HD-DVD и Blu-Ray.

В конце концов, исход войны решат пользователи, которые отдадут предпочтение тому или иному формату. Ну, а нам остается запастись терпением и дождаться появления станадртов на рынке в виде плееров, оптических приводов и носителей. Благо ждать осталось совсем недолго, новая точка отсчета — конец **2005** года. ■

Перед вами — одно- и двухслойный Blu-Ray-диски.

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU



В ПОГОНЕ ЗА ДЛИННЫМ FPS

Тестирование девяти middle-end и high-end видеокарт под PCI Express x16

Николай Арсеньев

Если раньше основная гонка вооружений в мире компьютеров происходила между производителями процессоров, то в последние годы акцент сместился на компании-производители видеокарт. И причин тут масса: современные процессоры, память и системные платы предоставляют достаточно ресурсов для всех задач, а вот высокотехнологичным играм, вроде **Doom 3** или **Far Cry**, подавай и то, и другое, и третье, но главным образом — мощную видюху с объемом памяти порядка **256** Мбайт и производительным графическим чипом.

Общее техническое обеспечение	
Материнская плата	Intel D925XEBC2
Процессор	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц (Socket 775, 1066 МГц, 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3)
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS 80 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Оптический привод	Sony CRX300E (IDE)
Блок питания	Thermaltake Silent PurePower 480 Вт
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Software Installation Utility 6.3.0.1007
Драйвера для ATI	Catalyst 5.1
Драйвера для NVIDIA	ForceWare 66.93

Видеокарты от ATI

Sapphire Radeon X800 XL обеспечивает превосходную производительность при умеренной цене.

В нашем обзоре приняли участие целых пять видеокарт, основанных на графических чипах канадской компании **ATI Technologies**. Middle-End карта на базе **X700 Pro** и еще четыре карты из семейства **X8xx** — **Radeon X800**, **Radeon X800 XL**, **Radeon X800 XT** и самая последняя карта топ-класса **Radeon X850 XT**.

Sapphire **Hybrid X700 Pro** — это решение среднего уровня, которое поддерживает все последние графические технологии и может предложить неплохую производительность в играх. Комплект поставки оказался на удивление богатым: переходник **D-Sub-to-DVI**, **S-Video-to-Composite**, видеокабели, диск с драйверами и ПО (2 CD), **PowerDVD 5** и две игры — **Prince of Persia: The Sands of Time** (2 CD) и **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow** на DVD (забегая вперед, отметим, что все карты от Sapphire Technologies комплектуются практически одинаково). Hybrid X700 Pro не требует дополнительного питания, однако система охлаждения у нее оказалась довольно шумной. Стоимость карты — **$220**.

Следующими по счету у нас идут **Sapphire Radeon X800** и **X800 XL**. Это уже карты верхнего ценового диапазона, стоимость которых равна **$330** и **$370**. Как уже говорилось ранее, комплект поставки у карт от этой компании одинаковый, но на этом сходство заканчивается. В этих видеокартах используется **256**-битная шина памяти, а число пиксельных конвейеров возросло до **12** и **16** соответственно. По производительности они существенно обходят своего младшего брата, при этом более продвинутая X800 XL работает намного быстрее X800 — в играх от **10** до **50%**! Ни одна из карт не требует дополнительного питания, единственное, к чему можно придраться, так это к все той же шумной системе охлаждения.

Sapphire Radeon X850 XT — новый король 3D-игр!

Технические характеристики графических чипов								
Графический чип	Radeon X700 Pro	Radeon X800	Radeon X800 XL	Radeon X800 XT	Radeon X850 XT	GeForce 6600	GeForce 6600 GT	GeForce 6800 GT
Пиксельные конвейеры	8	12	16	16	16	8	8	16
Вершинные конвейеры	6	6	6	6	6	3	3	6
Частота чипа	425 МГц	400 МГц	400 МГц	500 МГц	520 МГц	300 МГц	500 МГц	350 МГц
Частота памяти	864 МГц (DDR)	700 МГц (DDR)	1 ГГц (DDR)	1 ГГц (DDR)	1,08 ГГц (DDR)	500 МГц (DDR)	1 ГГц (DDR)	1 ГГц (DDR)
Объем памяти	128/256 Мбайт	128/256 Мбайт	256 Мбайт	256 Мбайт	256 Мбайт	128/256 Мбайт	128 Мбайт	256 Мбайт
Шины памяти	128 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	128 бит	128 бит	256 бит
Версия DirectX	9.0b (SM 2.0)	9.0b (SM 2.0)	9.0b (SM 2.0)	9.0b (SM 2.0)	9.0b (SM 2.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)

3D Mark 05 1.20	
Sapphire Hybrid X700 Pro	3032
MSI NX6600-VTD128E (GeForce 6600)	2685
MSI NX6600GT-TD128E (GeForce 6600 GT)	3316
ASUS EN6600GT/TD (GeForce 6600 GT)	3630
Sapphire Radeon X800	3688
Sapphire Radeon X800 XL	4794
ATI Radeon X800 XT	5567
Sapphire Radeon X850 XT	**5768**
NVIDIA GeForce 6800 GT	4590
AquaMark 3	
Sapphire Hybrid X700 Pro	54892
MSI NX6600-VTD128E (GeForce 6600)	46653
MSI NX6600GT-TD128E (GeForce 6600 GT)	55904
ASUS EN6600GT/TD (GeForce 6600 GT)	59318
Sapphire Radeon X800	61236
Sapphire Radeon X800 XL	68204
ATI Radeon X800 XT	72288
Sapphire Radeon X850 XT	**73192**
NVIDIA GeForce 6800 GT	63840

ATI Radeon X800 XT (от $**500**) уже ветеран видеорынка, однако до последнего времени эта видеокарта была самой быстрой в рядах канадской компании. Данная модель и X800 XL являются практически братьями-близнецами, единственное отличие между ними — большая частота ядра у X800 XT: **500** МГц против **400** МГц. Но за все надо платить, старшая версия требует обязательного дополнительного питания.

Так, между делом, мы добрались до новой Hi-End карты от ATI — **X850 XT** в исполнении Sapphire. Комплект поставки полностью повторяет предыдущие карты, как говорится, стабильность — признак класса. По техническим характеристикам X850 XT практически не отличается от предшественницы — чип и память работают на чуть большей скорости. Как это повлияет на результаты, посмотрим по ходу тестирования. По цене новинка лишь немногим выше X800 XT — от $**520**.

Видеокарты от NVIDIA

Видеокарт на базе графических решений от NVIDIA у нас оказалось четыре — одна **GeForce 6600** (**MSI**), две **GeForce 6600 GT** (стандартная версия от MSI и экстремальная от **ASUS**) и **GeForce 6800 GT** (NVIDIA).

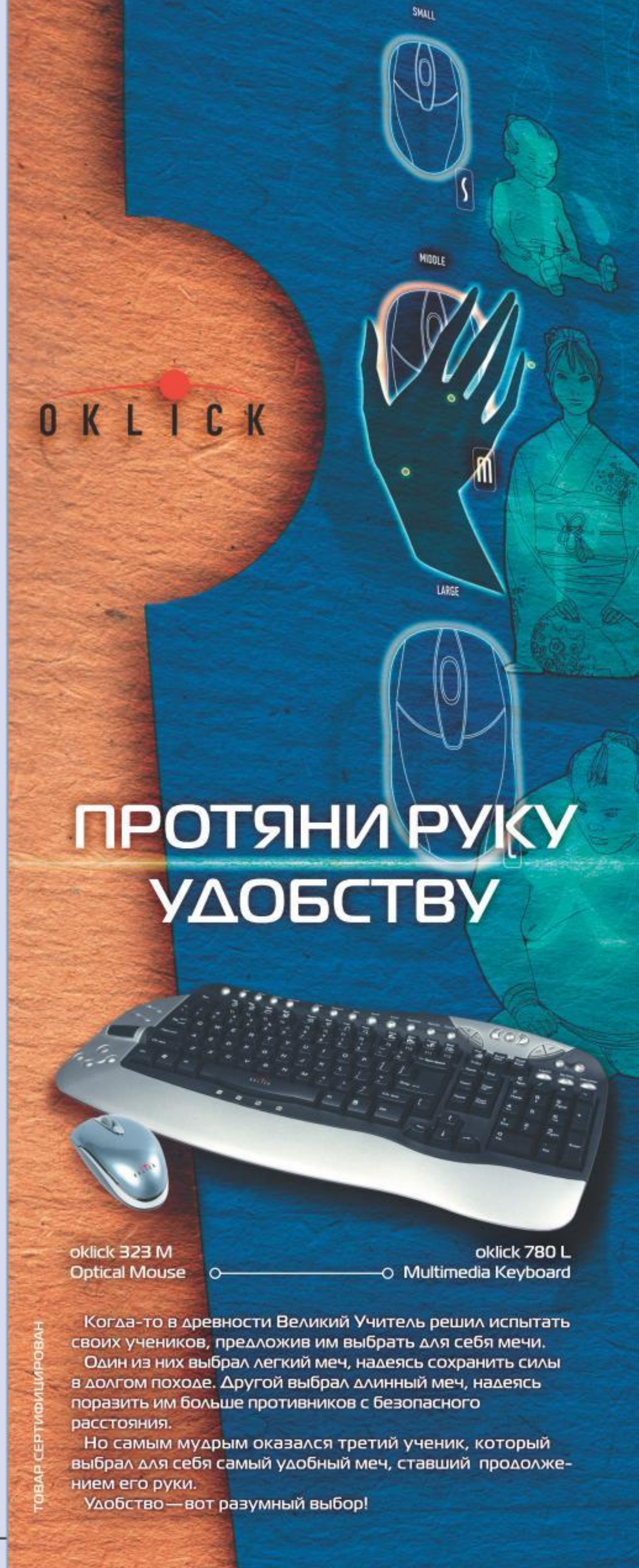
Мания железный цех ДА! лучшая покупка

ASUS EN6600GT/TD – 100% хит продаж.

Самая младшая модель — MSI **NX6600-VTD128E Diamond Edition** — основана на чипе GeForce 6600 и оснащена **128** Мбайт памяти. Наибольший интерес в ней представляет наличие видеовхода/выхода. В комплекте поставки вы найдете все необходимые переходники, включая **D-Sub-to-DVI**, программное обеспечение (фирменные утилиты и т.д.) и большую коробку с игрой **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay Developer's Cut**. Стоит сказать, что в продаже есть множество модификаций GeForce 6600, в которых может быть установлена обычная **DRR**- либо **GDDR3**-память, более того — тактовая частота чипа и памяти может быть различной. Частоты карты от MSI впечатляют: **400** МГц (чип) и **800** МГц (память). Несмотря на это, вентиляторы работают очень тихо. NX6600-VTD128E Diamond Edition стоит $**190**.

Далее на разделочный стол попала **NX6600GT-TD128E** от все той же MSI, но в отличие от предшественника она построена на базе более производительного GeForce 6600 GT. Видеокарта работает на стандартной скорости — **500** МГц/**1000** МГц (чип/память). А вот что действительно впечатляет, так это **15** компакт-дисков в комплекте поставки: 7 CD с программами и мультиме-

www.oklick.ru



диа-софтом, включая 3D-десктоп, игры **URU: Ages Beyond Myst**, **XIII**, **Prince of Persia: The Sands of Time** и DVD-диск с демками! На фоне этого изобилия забываешь про такие мелочи, как универсальный видеопереходник и **D-Sub-to-DVI**. Все это добро стоит примерно $**230**.

От компании **ASUS** в последний момент мы получили видеокарту на базе все того же GeForce 6600 GT — **EN6600GT/TD** со **128** Мбайт памяти на борту. Комплект поставки этой платы может и не блещет большим количеством игр и софта, как в случае с MSI, зато в коробке вы найдете легальную версию **Doom 3** от **id Software** и набор дисков с драйверами, фирменным DVD-плеером **ASUS DVD** и другими мультимедийными программами, а также видеокабель и переходник **D-Sub-to-DVI**. Но и это не главное, вся соль в том, что EN6600GT/TD работает на более высоких частотах — **550** МГц/**1100** МГц (чип/память)! На поверку такая прибавка позволяет добиться очень высокой производительности в играх, при этом к системе охлаждения никаких нареканий нет. Стоит такая карта немногим больше — $**240**.

Последним участником нашего забега стала эталонная карта **GeForce 6800 GT** от самой NVIDIA. О ней долго говорить мы не будем, отметим лишь, что для ее работы необходимо дополнительное питание — притом два разъема. Так что если собираетесь купить подобную карту, убедитесь, что в системном блоке есть два лишних разъема под питание. Цена видеокарт на базе GeForce 6800 GT стартует от $**450**.

Результаты тестирования и заключение

Все видеокарты тестировались в **3D Mark 05** и **AquaMark 3**, в играх **Far Cry** с патчем **1.3**, **Half-Life 2** и **Doom 3** версии **1.1**. В последних трех случаях мы использовали легкий и тяжелый режимы — включали анизотропную фильтрацию и полноэкранное сглаживание (в Doom 3 анизотропная фильтрация включена изначально в установках игры, далее мы только включали полноэкранное сглаживание). В **Halo** мы проводили тесты лишь в стандартном режиме.

Взглянув на результаты тестов, можно лишь еще раз порадоваться за компании ATI и NVIDIA, ведь даже карты ценой до $**300** прекрасно справляются с последними хитами игростроения! Однозначным же победителем наших тестов стала Sapphire Radeon X850 XT — практически во всех тестах она обошла своих соперников и лишь в Doom 3 несколько сдала позиции, хотя и не без боя.

Все бы ничего, однако вышеописанная карта стоит ни много ни мало $500! Если вы не готовы потратить столько денег на видеокарту, то мы вам советуем Sapphire Radeon X800 XL — ее цена не так сильно кусается ($370), зато производительность находится на очень высоком уровне. Единственным недостатком этой карты стала несколько шумная система охлаждения, впрочем, этот диагноз в равной степени относится и к X700 Pro, и к X800 от Sapphire.

В ценовой категории до $300 бесспорным победителем стала EN6600GT/TD от ASUS. Более быстрая память и частота ядра обеспечили ей большой отрыв от конкурентов в лице NX6600GT-TD128E и Hybrid X700 Pro.

Если уж совсем экономить, то берите NX6600-VTD128E Diamond Edition на основе GeForce 6600. Тем более что в плате от MSI есть видеовход и прекрасная игра The Chronicles of Riddick в комплекте поставки. ■

Far Cry 1.3 (Regulator)

	Легкий режим			Тяжелый режим (AF x16, FSAA x8)		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	800x600	1024x768	1280x1024
Sapphire Hybrid X700 Pro	78,0	59,4	46,7	82,1	77,9	66,7
MSI NX6600-VTD128E (GeForce 6600)	70,6	59,3	45,3	74,7	66,8	51,2
MSI NX6600GT-TD128E (GeForce 6600 GT)	73,8	66,4	53,3	78,0	73,1	61,7
ASUS EN6600GT/TD (GeForce 6600 GT)	74,5	67,5	55,9	78,2	75,3	65,7
Sapphire Radeon X800	83,4	75,2	55,0	82,0	81,8	75,6
Sapphire Radeon X800 XL	84,2	82,6	69,3	82,9	82,5	81,0
ATI Radeon X800 XT	84,2	83,2	73,7	80,4	80,3	80,1
Sapphire Radeon X850 XT	**84,4**	**84,5**	**76,0**	**83,0**	**83,0**	**82,5**
NVIDIA GeForce 6800 GT	78,7	77,5	70,0	74,8	74,4	70,7

Half-Life 2 (d13c17)

	Легкий режим			Тяжелый режим (AF x16, FSAA x6)		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	800x600	1024x768	1280x1024
Sapphire Hybrid X700 Pro	82,1	77,9	66,7	67,1	49,8	33,8
MSI NX6600-VTD128E (GeForce 6600)	74,7	66,8	51,2	71,9	62,0	45,6
MSI NX6600GT-TD128E (GeForce 6600 GT)	78,0	73,1	61,7	76,7	70,2	55,8
ASUS EN6600GT/TD (GeForce 6600 GT)	78,2	75,3	65,7	77,6	72,5	60,8
Sapphire Radeon X800	83,0	81,8	75,6	75,3	65,0	45,3
Sapphire Radeon X800 XL	82,9	83,0	81,0	81,6	76,3	61,6
ATI Radeon X800 XT	80,4	80,3	80,1	79,9	77,4	66,2
Sapphire Radeon X850 XT	**83,0**	**83,0**	**82,5**	**82,4**	**80,3**	**69,0**
NVIDIA GeForce 6800 GT	74,8	74,4	70,7	74,7	72,5	65,5

Doom 3 1.1 (demo1)

	Легкий режим (AF x8)			Тяжелый режим (AF x8, FSAA x6)		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	800x600	1024x768	1280x1024
Sapphire Hybrid X700 Pro	60,6	46,8	32,0	34,2	26,0	17,9
MSI NX6600-VTD128E (GeForce 6600)	79,4	64,4	44,9	46,7	31,4	20,7
MSI NX6600GT-TD128E (GeForce 6600 GT)	85,1	73,7	54,2	56,2	38,9	25,3
ASUS EN6600GT/TD (GeForce 6600 GT)	87,4	77,8	58,4	60,8	41,6	27,5
Sapphire Radeon X800	73,8	60,0	41,4	45,1	34,7	24,0
Sapphire Radeon X800 XL	89,0	80,3	61,9	69,0	55,2	39,6
ATI Radeon X800 XT	93,0	86,2	69,0	75,1	61,7	44,7
Sapphire Radeon X850 XT	**93,1**	**87,6**	71,3	77,6	64,5	46,8
NVIDIA GeForce 6800 GT	88,7	86,3	**74,4**	**81,5**	**67,0**	**49,2**

Halo 1.05

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Sapphire Hybrid X700 Pro	92,5	64,8	42,4
MSI NX6600-VTD128E (GeForce 6600)	73,8	63,8	45,2
MSI NX6600GT-TD128E (GeForce 6600 GT)	110,4	84,3	58,5
ASUS EN6600GT/TD (GeForce 6600 GT)	106,3	86,4	61,5
Sapphire Radeon X800	111,1	82,0	55,8
Sapphire Radeon X800 XL	120,0	100,2	72,3
ATI Radeon X800 XT	114,9	101,5	79,7
Sapphire Radeon X850 XT	**130,9**	**116,3**	**89,5**
NVIDIA GeForce 6800 GT	122,8	104,6	77,7

Благодарим следующие компании:
*Российское представительство **ASUS** (www.asus.ru) — ASUS EN6600GT/TD;*
*Российское представительство **ATI** (www.ati.com) — Radeon X800 XT;*
*Российское представительство **Intel** (www.intel.ru) — D925XEBC2, Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц;*
*Российское представительство **Kingston** (www.kingston.com) — 2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200;*
*Российское представительство **MSI** (www.microstar.ru) — NX6600-VTD128E, NX6600GT-TD128E;*
*Российское представительство **NVIDIA** (www.nvidia.ru) — GeForce 6800 GT;*
*Российское представительство **Sapphire Technologies** (www.sapphiretech.ru) — Hybrid X700 Pro, Radeon X800, Radeon X800 XL, Radeon X850 XT;*
*компанию «**Инфорсер**» (www.inforser.ru) — Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS, Sony CRX300E.*

ADSL-модемы ZyXEL идеально подойдут для вашего дома. Четыре модели позволяют подобрать оптимальное решение любой задачи - от высокоскоростного подключения одного компьютера до готовой беспроводной сети с постоянным подключением к Интернету.

- Всегда свободный телефон
- Постоянное и надежное соединение
- Простая и быстрая установка
- Высокий уровень защиты данных
- Высочайшая скорость подключения к Интернету - до 24 Мбит/с
- Все услуги связи по одной телефонной линии

Boston PC
www.bostonpc.ru

Авторизированный дистрибутор ZyXEL Communications Corporation

ZyXEL
Unleash Networking Power

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Офигительный коннект Супершустрый Интернет

модемы

ADSL

OMNI ADSL USB

OMNI ADSL WLAN

OMNI ADSL LAN

P-662HW

БЕСПРОВОДНЫЕ АДАПТЕРЫ

Wi Fi CERTIFIED
2.4 GHz / 11 Mbps

Новые приключения Масяни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU

Альянс Маркетинг Групп, (095) 796 - 9356, www.alliancegroup.ru
КиберКуб (8462) 425-023, www.cybercube.ru
Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
ОЛДИ (095) 105-0700, www.oldi.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
РЕТ (0732)77-93-39, www.ret.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64 ,www.uafi-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ПАРОЧКА

Обзор системных плат на чипсете i925XE и Pentium 4 Extreme Edition

Николай Арсеньев

Intel явно не наскучило выпускать все новые чипсеты и процессоры. Как следствие появился набор логики **i925XE** с поддержкой системной шины **1066** МГц и новые камни **Pentium 4 Extreme Edition 3,46** ГГц с поддержкой вышеуказанной частоты FSB.

Производители системных плат недолго думая выпустили новую продукцию на рынок: сегодня мы проводим обзор шести новейших материнок от компаний **ABIT**, **ASUS**, **Foxconn**, **Gigabyte**, самой Intel и **MSI**. Комплексное сравнение мы сдобрим публикацией результатов связки **i915P** + **Pentium 4 3,6** ГГц. Так мы наверняка узнаем, действительно ли стоит переплачивать деньги за новинки или нет.

Общее техническое обеспечение	
Процессор	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц (Socket 775, 1066 МГц, 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3)
	Intel Pentium 4 3,6 ГГц (Socket 775, 800 МГц, 512 Кбайт L2)
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200
	2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200
Видеокарта	ATI Radeon X800 XT 256 Мбайт (PCIE)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS 80 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Оптический привод	Sony CRX300E (IDE)
Блок питания	Thermaltake Silent PurePower 480 Вт
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Software Installation Utility 6.3.0.1007
Драйвера для ATI	Catalyst 5.1

Новые старые знакомые

По сути, i925XE ничем не отличается от **i925X**, в нем остались те же **Socket 775**, **PCIE x16**, **PCIE x1**, поддержка памяти **DDR2 SDRAM**, **High Definition Audio**, **Matrix RAID** и т.д. Единственное различие между чипсетами заключается в поддержке системной шины 1066 МГц более новым набором логики.

На данный момент эту шину поддерживают только новые процессоры Pentium 4 Extreme Edition, которые оснащены кэшем 3-го уровня объемом **2** Мбайт, а объем кэша 2-го уровня составляет **512** Кбайт. Но стоит сразу сказать, что эти процессоры стоят существенно дороже своих собратьев — порядка $**1000**.

С другой стороны, вообще, линейка чипсетов i925 нацелена на Hi-End-рынок, так что другого ожидать и не стоило.

ABIT Fata1ity AA8XE

ABIT Fata1ity AA8XE — стильная плата для моддинга и разгона.

Начнем наш обзор с материнской платы от компании ABIT — **Fata1ity AA8XE**. Само название платы уже приковывает к себе внимание, ведь Fata1ity — это известный киберспортсмен, о котором слышали наверняка многие. Собственно, каким боком Джонатан Вендель здесь оказался: он вместе с инженерами компании тестировал новую плату и дал добро на использование своего ника.

Но это все лирика, перейдем к самой новинке. Когда мы достали плату из огроменной коробки, то были приятно удивлены дизайном платы: чип m**Guru**, **ЖК**-экран, отображающий **POST**-коды, отдельная карта с аудиоразъемами, система охлаждения **OTES** и множество ярко-красных диодов по всей плате; да, чуть не забыл еще про дополнительное охлаждение памяти. Вся эта крутизна выглядит впечатляюще, ничего не скажешь! Для Fata1ity AA8XE подойдет только корпус с окном на боковой панели, ибо нельзя такую красоту прятать.

Функции самой карты нельзя назвать экстраординарными, все вполне стандартно: один **IDE**-канал, **4 SATA**-разъема с поддержкой **RAID**, 8-канальный **HDA**-кодек, две сетевые карты (**1** Гбит/с, **100** Мбит/с), далее по списку.

В работе плата показала себя хорошо, эффективная система охлаждения справлялась со своей задачей, при этом шум находился в пределах нормы. Порадовал своей практичностью кулер для северного моста: он расположен таким образом, что охлаждает не только чип, но и радиатор процессора. Еще раз вспомним про фирменный чип m Guru — он отвечает за мониторинг системы, разгон и т.д. Не менее полезной фишкой стал экран POST code, который отображает состояние системы: если будут происходить неполадки, вы сможете узнать, в чем проблема, заглянув в руководство пользователя.

Пожаловаться можно на отсутствие дополнительных контроллеров жестких дисков, далеко заброшенный **FDD**-разъем и сложности при съеме кулера — кожух системы охлаждения очень близко подведен и затрудняет доступ к фиксаторам. А вот похвалить стоит за стильный дизайн, систему охлаждения и возможности разгона.

ASUS P5AD2-E PREMIUM WIRELESS EDITION

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition — материнка с большими возможностями.

ASUS, как и прежде, представил нам на суд функциональную плату с богатой комплектацией — встречаем **P5AD2-E Premium Wireless Edition**. Кроме всех стандартных функций, здесь вы найдете дополнительный **RAID**-контроллер для **IDE**- и **SATA**-дисков, **WLAN**-контроллер (**802.11g**) с антенной и многое другое. В комплект поставки входят целых **10** SATA-кабелей, панели с **FireWire**-, **USB**- и **Game**-портами, а на закуску остался SATA-модуль. Для любителей

Far Cry 1.3 (Regulator)	
Разрешение	640x480 (Min)
Intel D915GAG	136,6
ABIT Fata1ity AA8XE	148,4
ASUS P5AD2-E Premium WE	151,8
Foxconn 925XE7AA-8EKRS2	150,9
Gigabyte GA-8AENXP-D	**159,1**
Intel D925XEBC2	154,6
MSI 925XE Neo Platinum	139,7
Half-Life 2 (d13c17)	
Разрешение	640x480 (Min)
Intel D915GAG	71,7
ABIT Fata1ity AA8XE	81,4
ASUS P5AD2-E Premium WE	85,9
Foxconn 925XE7AA-8EKRS2	83,0
Gigabyte GA-8AENXP-D	**86,1**
Intel D925XEBC2	83,2
MSI 925XE Neo Platinum	81,5
DOOM 3 1.1 (demo1)	
Разрешение	640x480 (Min)
Intel D915GAG	85,5
3ABIT Fata1ity AA8XE	94,2
ASUS P5AD2-E Premium WE	93,1
Foxconn 925XE7AA-8EKRS2	96,2
Gigabyte GA-8AENXP-D	**98,7**
Intel D925XEBC2	94,6
MSI 925XE Neo Platinum	91,0

старины предусмотрена панель с **COM**-портом.

Из других возможностей отметим родную поддержку **DDR2 SDRAM** с частотой **711** МГц (единственная сложность, так это найти эти чипы), а технология **Hyper Path2** обеспечит максимальную производительность системы памяти. Не забудем и про **AI NOS** — интеллектуальную систему разгона, которая в режиме реального времени разгонит вашу систему для обеспечения максимальной скорости в играх.

Всех этих возможностей достаточно для того, чтобы собрать систему своей мечты. Разве что удивило отсутствие вентилятора на северном мосте.

FOXCONN 925XE7AA-8EKRS2

Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 станет оптимальным выбором.

Теперь пришел черед Foxconn **925XE7AA-8EKRS2**. Эта компания явно пришла всерьез и надолго: новый продукт по богатству комплектации может поспорить даже с ASUS и Gigabyte! В коробке с платой лежат восемь **SATA**-кабелей, четыре кабеля питания для SATA-дисков, три **IDE**-шлейфа, панели с **FireWire**- и **USB**-разъемами и т.д.

Материнская плата оказалась не менее навороченной: восемь SATA-разъемов, три IDE-канала, три шины **PCI** и столько же **PCIE x1**, два **LAN**-разъема. Всего этого хватит даже самому требовательному пользователю.

Пробежимся по сокращению 8EKRS2: цифра «**8**» говорит о поддержке **8**-канального звука, **E** — обозначает поддержку **FireWire**, **K** — наличие **GigaLAN**, **R** — использование **RAID**-контроллеров, **S** — наличие **SATA**-разъемов. Каково предназначение цифры «**2**», осталось загадкой.

Разводка платы удобная: конденсаторы разнесены грамотно и не мешают установке памяти, процессора и других компонентов. Оба моста охлаждаются радиаторами, на более горячий северный мост установлен еще и вентилятор.

Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 — мощная и функциональная плата с хорошей комплектацией. Все это вы можете получить за весьма умеренную цену — $**210**.

GIGABYTE GA-8AENXP-D

Gigabyte GA-8AENXP-D — бескомпромиссная скорость.

Самой дорогой платой нашего обзора стала **GA-8AENXP-D** от Gigabyte. Высокую цену ломят обычно неспроста, в нашем случае это вполне оправданно: материнка, как и ASUS, поддерживает **DDR2 SDRAM 711** МГц, возможность установки нескольких **RAID**-массивов на базе **SATA**-дисков, благо разъемов целых восемь. Отдельных лестных слов заслуживает плата **WLAN** с поддержкой сразу двух стандартов передачи данных — **802.11 b/g**. Для тех, кому покажется мало стандартных четырех **USB**-портов, специально предусмотрены три панели с USB- и **FireWire**-разъемами. Никуда не делся и хорошо знакомый модуль **U-Plus DPS**, который призван стабилизировать питание процессора.

На GA-8AENXP-D установлено целых шесть разъемов под память, однако установить можно всего **4** Гбайт. При этом неудачно разместили один конденсатор, который можно задеть при установке памяти. Изначально северный мост охлаждается одним лишь радиатором, но вы можете дополнительно установить вентилятор.

Gigabyte GA-8ANXP-D — это еще одна карта Hi-End-класса, в которой реализовано максимум возможностей.

INTEL D925XEBC2

Не могли мы пройти мимо продукции компании-разработчика чипсета и процессоров — Intel **D925XEBC2**. Данная плата — единственная в обзоре, которая выполнена в форм-факторе **mATX**. Это дает возможность собрать мощную систему в компактном корпусе.

D925XEBC2 не блещет обилием функций, однако все базовые возможности в наличии: **IDE**-канал, четыре **SATA** с возможностью организации **RAID**-массива, один разъем **PCIE x1**, два **PCI** и, разумеется, **PCIE x16** для видеокарты. Северный мост охлаждается с помощью одного лишь радиатора. Комплект поставки скромный: IDE- и **FDD**-шлейф, пара SATA-кабелей,

Совместимость с AGP и PCI Express

775Dual-915GL

Слот AGP

Слот PCI Express

P4Dual-915GL

Слот AGP

Слот PCI Express

ASRock®
www.asrock.com

WhiteWind
+7 (095) 745-7728
www.disti.ru

OCS
+7 (095) 995-2575
+7 (818) 3242860
www.ocs.ru

Jupiter
+7 (095) 708-2259
+7 (095) 708-2094

Технические характеристики системных плат						
Модель платы	ABIT Fata1ity AA8XE	ASUS P5ED2-E Premium Wireless Edition	Foxconn 925XE7AA-8EKRS2	Gigabyte GA-8AENXP-D	Intel D925XEBC2	MSI 925XE Neo Platinum
Процессор	Pentium 4, Pentium 4 EE для LGA775	Pentium 4, Pentium 4 EE для LGA775	Pentium 4, Pentium 4 EE для LGA775	Pentium 4, Pentium 4 EE для LGA775	Pentium 4, Pentium 4 EE для LGA775	Pentium 4, Pentium 4 EE для LGA775
Чипсет	i925XE + ICH6R	i925XE + ICH6R	i925XE + ICH6R	i925XE + ICH6R	i925XE + ICH6R	i925XE + ICH6R
Системная шина	1066/800 МГц	1066/800 МГц	1066/800 МГц	1066/800 МГц	1066/800 МГц	1066/800 МГц
Память	4x DDR2 533 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533 МГц (до 4 Гбайт)	6x DDR2 533 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533 МГц (до 4 Гбайт)	4x DDR2 533 МГц (до 4 Гбайт)
Слоты расширения	PCIE x16, 2 PCIE x1, 2 PCI	PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI	PCIE x16, 3 PCIE x1, 3 PCI	PCIE x16, 3 PCIE x1, 2 PCI, DPS	PCIE x16, PCIE x1, 2 PCI	PCIE x16, 2 PCIE x1, 3 PCI
Дисковый массив	IDE ATA 100, 4 SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), FDD	IDE ATA 100, 2 IDE ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4 SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 4 SATA (RAID 0, 1, 10, 5), FDD	IDE ATA 100, 2 IDE ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1), 4 SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 4 SATA (RAID 0, 1, 0+1), FDD	IDE ATA 100, 4 SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), 4 SATA (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), FDD	IDE ATA 100, 4 SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), FDD	IDE ATA 100, 2 IDE ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1), 4 SATA (RAID 0, 1, Matrix RAID), FDD
Аудиокодек	Realtek ALC880 (7.1)	C-Media CMI9880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	C-Media CMI9880 (7.1)
LAN	1 Гбит/с, 100 Мбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 100 Мбит/с
Задняя панель	2 PS/2, 4 USB, FireWire, 2 LAN	2 PS/2, LPT, 4 USB 2.0, FireWire, LAN, WLAN-антенна, аудиоразъемы, 2 S/PDIF-выхода	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF-выход	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB 2.0, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB 2.0, FireWire, LAN, аудиоразъемы, 2 S/PDIF-выхода	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, 2 LAN, FireWire, аудиоразъемы, 2 S/PDIF-выхода
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	mATX (24,4x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Цена ($)	245	265	210	275	190	205

D925XEBC2 от Intel можно установить даже в MiniTower.

	PC Mark04 1.30				WinRAR 3.41
	CPU	Memory	HDD	Overall	
Intel D915GAG	**5482**	5319	4145	5550	6:55
ABIT Fata1ity AA8XE	5216	5559	4166	5547	6:10
ASUS P5AD2-E Premium WE	5325	5943	4091	**5632**	5:47
Foxconn 925XE7AA-8EKRS2	5264	5768	4119	5533	6:01
Gigabyte GA-8AENXP-D	5343	**6076**	**4168**	5607	**5:42**
Intel D925XEBC2	5336	5811	4161	5617	6:18
MSI 925XE Neo Platinum	5263	5768	4151	5534	6:06

один SATA-power, диск с софтом и дискета с RAID-драйверами.

Учитывая стоимость и размеры платы (mATX), ее можно смело советовать тем пользователям, у которых не так много места у компьютерного стола. Ну, а за стабильность и надежность системы беспокоиться не придется.

MSI 925XE NEO PLATINUM

Последней по алфавиту у нас стала плата **925X Neo Platinum** компании MSI. В оригинальной упаковке вместе с платой вы найдете крученые **IDE**- и **FDD**-шлейфы, пару **SATA**-кабелей и столько же кабелей на питание. Отметим наличие панелей с **FireWire**- и **USB**-портами, а также **RAID**-контроллера для SATA- и IDE-дисков.

MSI 925XE Neo Platinum — добротный середнячок.

Привлекла наше внимание специальная клипса, с помощью которой даже пользователь без опыта сборки компьютера может легко и просто установить процессор. Как и у материнской платы от ABIT, у 925XE Neo Platinum есть специальный чип **CoreCell** — он следит за состоянием системы и может автоматически разгонять систему.

MSI традиционно комплектует свои платы фирменным софтом, с помощью которого можно обновлять прошивку BIOS, разгонять систему, вести мониторинг и т.д. Такая забота о потребителях всегда приятна.

MSI 925XE Neo Platinum — скромная плата с доступной ценой.

ТЕСТИРОВАНИЕ И ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для тестирования мы использовали пакет **PC Mark 04** версии **1.30**, архиватор **WinRAR 3.41** (собственно, архивировали мы игру **Football Manager 2005**), а также игры **Far Cry**, **Half-Life 2** и **DOOM 3** — все игровые демки прогоняли в низком разрешении **640x480** при низкой детализации.

Максимальную производительность практически во всех тестах показала Gigabyte GA-8AENXP-D, уступив ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition в общей оценке в PC Mark 04. Связка Intel D915GAG + Pentium 4 3,6 ГГц лишь однажды вырвалась в лидеры — в тесте производительности процессора в PC Mark 04. В остальном i915P смотрелся бледно и практически везде занимал последнее место.

Уверенно смотрелась материнская плата 925XE7AA-8EKRS2 от Foxconn. Учитывая ее стоимость, комплектацию и общую производительность, ей смело можно отдать награду «**Выбор редакции**».

Не меньшего внимания заслуживает и Intel D925XEBC2. Главный ее козырь заключается не в функциях и возможностях разгона, а в стабильности, компактных размерах и невысокой стоимости.

Лучшим выбором фанатов моддинга и разгона станет ABIT Fata1ity AA8XE. Она хоть и не показала лучшую производительность, все же станет украшением любого системного блока, а развитые возможности разгона позволят добиться максимальной производительности. ■

Благодарим следующие компании:
*Российское представительство **ABIT (www.abit.ru)** — Fata1ity AA8XE.*
*Российское представительство **ASUS (www.asus.ru)** — P5ED2-E Premium Wireless Edition.*
*Российское представительство **ATI (www.ati.com)** — Radeon X800 XT.*
*Российское представительство **Foxconn (www.foxconn.ru)** — 925XE7AA-8EKRS2.*
*Российское представительство **Gigabyte (www.gigabyte.ru)** — GA-8AENXP-D.*
*Российское представительство **Intel (www.intel.ru)** — D925XEBC2, Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц.*
*Российское представительство **Kingston (www.kingston.com)** — 2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200.*
*Российское представительство **MSI (www.microstar.ru)** — 925XE Neo Platinum.*
***«Инфорсер» (www.inforser.ru)** — Intel D915GAG, Intel Pentium 4 560, 2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200, Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS, Sony CRX300E.*

USN
COMPUTERS

USN GRAND

на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT

Откройте для себя мир цифровых увлечений

Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с компьютером USN GRAND на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

Запись, хранение | Работа с музыкой и видео | Работа с фотографиями

www.usn.ru

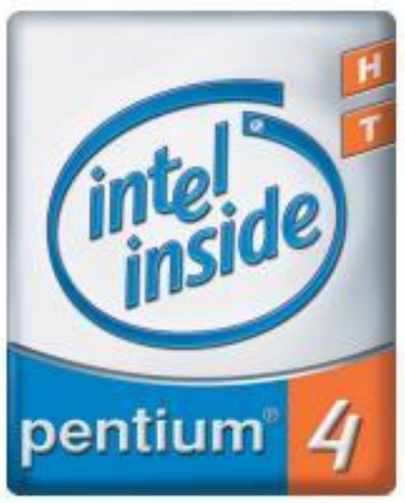
Московские магазины

м. "Варшавская":	(095) 755-9525
м. "Багратионовская":	(095) 101-2909
м. "Шаболовская":	(095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский":	(095) 784-7250
КЦ "Будёновский":	(095) 788-1512

Авторизованные сервисные центры

г. Инта	+7-(82145)-32202	г. Пермь	+7-(3422)-411328,401966
г. Калуга	+7-(0842)-564765	г. Петрозаводск	+7-(8142)-767279
г. Курск	+7-(0712)-514763,229881	г. Рязань	+7-(0912)-206202
г. Нижний Тагил	+7-(3435)-418799	г. Якутск	+7-(4112)-432827,439715
г. Орел	+7-(08622)-93686	г. Ясный	+7-(35368)-24000

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



СТАРЫЕ ПЕСНИ О ГЛАВНОМ

Обзор звуковой карты Creative Audigy 4 Pro

Роман Еремин

Рынок пользовательских звуковых карт переживает не самые лучшие времена — встроенные звуковые кодеки очень неплохо справляются со своими обязанностями, особенно это касается последнего поколения **HDA**-кодеков. Так что пользователю по большей части хватает возможностей интегрированных решений. Тем не менее компьютеров со строчкой в **BIOS** — **Integrated audio: Disabled** по-прежнему много. И, надо сказать, энтузиазм инженеров **Creative** не угасает, компания недавно представила новую звуковую карту — **Audigy 4 Pro**.

Audigy 4 Pro под увеличительной лупой

Видимо, в Creative, осознавая, что интеграторы наступают на пятки, решили совершить эволюционный скачок и, минуя третью серию карт, заявили сразу о четвертой. Вдобавок ко всему, первой ласточкой в новой серии вылетела версия Pro. Карточка с такой серьезной приставкой просто обязана быть как минимум инновационной.

В массивной коробке находятся сама карта, внешний блок управления и коммутации, соединительный кабель между блоком и картой, небольшой блок управления уровнем громкости и низких частот, пульт ДУ, кабель дополнительного питания платы, инструкция, а также диск с драйверами, программами **FL Studio 4** и **Cubase LE**, **DVD**-диск с играми **Hitman: Contracts** и **Thief: Deadly Shadows**, а также демонстрационный **DVD-audio**. Комплект поставки более чем внушительный и порадует любого, даже искушенного компьютерного пользователя.

Однако, взглянув на все это великолепие, становится понятно, что ничего нового по сравнению с **Audigy 2 ZS Platinum Pro** не видно. Более того, одинаковыми оказались внешние блоки и разводка платы. Пожалуй, самым заметным отличием является отсутствие маркировки на чипе у новой карты — вместо нее была наклейка с надписью **Creative E-MU Audigy 4 CA10200-ICT**.

Покопавшись в интернете, я ничего не смог найти о CA10200-ICT. Вся подоплека заключается в том, что на картах Audigy 2 применялись разные ЦАП от **Cirrus Logic**. В новой карте применен ЦАП, разработанный в недрах дочерней компании Creative — **E-MU Systems**. По первым впечатлениям — перед нами все та же Audigy 2 ZS Platinum Pro в обновленной инкарнации.

Тестовый стенд состоял из компьютера на базе платформы **AMD** и двух наборов акустики — **Creative Inspire T7900** и **Harman/Kardon SoundSticks II**. Нашей задачей было определить, что нового может предложить Audigy 4 Pro в сравнении со своим предшественником, а по совместительству и одноклассником Audigy 2 ZS Platinum.

Внешний блок, безусловно, большой плюс любой карты. Сам факт, что при частых подключениях или отключениях устройств не приходится далеко лазить, сильно облегчает жизнь. Блок содержит максимально возможное количество входов и выходов, вплоть до **FireWire**.

Но все это мы уже видели в предыдущих топ-версиях карт. Может, изменения коснулись программной части?

К карте прилагается уже знакомый по второй серии Audigy набор демок. Они очень качественные и наглядные — одна только возможность сравнивать «на лету» звучание записи **16/44/Stereo** и **24/96/5.1** стоит многого. По-прежнему актуальный и очень качественно записанный демонстрационный диск DVD-audio также порадовал нас.

Что же касается драйверов, то их интерфейс также не претерпел значительных изменений — внешний вид всех утилит уже давно знаком. В довесок к драйверам стоит поставить комплекс медиапрограмм **MediaSource**:

— **MediaSource Player** — со времени своего первого появления (ранее называлась **PlayCenter**) плеер сильно изменился. Так, появилась модная ныне возможность каталогизации записей, поддержка скинов. Он проигрывает все основные аудиоформаты, и, самое главное, в нем есть поддержка **EAX**-эффектов для воспроизведения записей.

— **Creative MD Center** — полезная утилита для владельцев современных MD-плееров с поддержкой плотной записи на MD-диски.

— **Creative WaveStudio** — редактор аудиофайлов, с помощью которого можно отрезать, вставлять, растягивать, «убирать тишину» в начале, конце или середине композиции, называть и записывать все это дело в любой поддерживаемый формат.

— **Creative DVD-audio Player** — проигрыватель дисков формата DVD-audio, увы, поддержка DVD-video так и не появилась.

О последней программе, как и о самом формате, стоит поговорить более подробно. DVD-audio — формат дисков на основе DVD-носителя, формально он является логическим продолжением **Audio CD**. На обыкновенной болванке звук пишется при **16** бит, **44** кГц для правого и левого каналов. В DVD-audio максимально возможные параметры записи аудиоданных в **PCM**-формате (без сжатия) для стерео составляют **24** бит **192** кГц, многоканальная дорожка: **3** главных канала (левый и правый фронтальные, центр) — **24** бит **96** кГц, **2** тыловых — **24** бит **48** кГц.

Со времени своего появления формат так и не получил большое распространение, хотя дисков в продаже уже довольно много, да и

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВУКОВЫХ КАРТ СЕРИИ AUDIGY ОТ CREATIVE					
	Sound Blaster Audigy 2 Value	**Sound Blaster Audigy 2 ZS**	**Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum**	**Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro**	**Sound Blaster Audigy 4 Pro**
Качество звука					
Соотношение Сигнал/Шум	106 дБ	108 дБ	108 дБ	108 дБ	113 дБ
Качество воспроизведения звука	24 бит/192 кГц в Стерео				
	24 бит/96 кГц 5.1 DVD-audio				
Качество записи звука	24 бит/96 кГц				
Игры					
EAX	Да	Да	Да	Да	Да
EAX ADVANCED HD	Да	Да	Да	Да	Да
EAX 4.0 ADVANCED HD	Да	Да	Да	Да	Да
Аппаратное ускорение EAX и/или EAX ADVANCED HD	Да	Да	Да	Да	Да
Максимальное кол-во 3D источников	64	64	64	64	64
Фильмы					
THX	Нет	Да	Да	Да	Да
THX Setup Console	Нет	Да	Да	Да	Да
Dolby Digital 5.1	Да	Да	Да	Да	Да
Dolby Digital EX 6.1	Да	Да	Да	Да	Да
DTS-ES 6.1	Нет	Да	Да	Да	Да
Возможности подключения					
Внешняя панель	Нет	Нет	Да	Внешний модуль	Внешний модуль
Game-порт	Нет	Да	Да	Да	Да
FireWire-порт	Нет	Да	Да	Да	Да
Поддержка аналоговых источников звука	Наушники, 2.1, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1				
Поддержка цифровых источников звука	Наушники, 2.1, 4.1, 5.1				

найти проигрыватель с поддержкой DVD-audio несложно. Поддержка этого формата появилась еще в картах Audigy 2 — в комплект поставки входило ПО с поддержкой DVD-audio, но то был далекий **2002** год, а воз и ныне там. Еще тогда к недостаткам плеера относили отсутствие поддержки DVD-видео. В новой версии ничего не изменилось, зато со звуковой частью он справляется отлично.

О рядовом меломане, как видим, производитель позаботится, но Creative давно пользуется славой лидера геймерского рынка. Лидерство это, надо сказать, скучное, ибо достойные конкуренты отсутствуют. Безвременная кончина **Aureal** похоронила надежду на развитие **A3D**, так что сейчас EAX 4 стал абсолютным монополистом на рынке. За время его существования уже появились игры с поддержкой данного стандарта, и теперь в играх звуки стали более яркими и реалистичными, чем прежде (не забывайте, чтобы полностью погрузиться в нереальный мир, придется купить достойную акустику).

Заключение

Героя нашего обзора можно однозначно назвать лучшим выбором для игровых приложений. В качестве приятного бонуса пользователь получает гораздо меньшую загрузку процессора, как следствие — больше FPS в играх и безупречный микшер звуковых потоков — то, что доктор прописал каждому меломану!

Creative Audigy 4 Pro конструктивно ничем не отличается от своего предшественника (Audigy 2 ZS Platinum Pro), главное отличие между ними заключается в использовании слегка улучшенного чипа собственного производства. Этот факт, пожалуй, больше важен производителю, чем пользователю, так как функционально карта не претерпела изменений.

Рекомендовать новинку как замену серии Audigy 2 ZS, безусловно, не стоит. А вот для тех, кто хочет получить наилучший звук и готов заплатить за это деньги, обязательно стоит присмотреться к Audigy 4 Pro. Тем более что Creative является лидером производства звуковых карт для игр, и с каждым годом мы видим все больше игр с поддержкой EAX 4. Однако, если вы хотите насладиться качественным звучанием, но не готовы тратить большие деньги, обратите внимание на Audigy 2 ZS — она в два раза дешевле Audigy 4 Pro, но у нее нет удобного внешнего блока.

Также новая карта от Creative хорошо справляется с функцией домашнего кинотеатра — здесь большую роль играет поддержка **THX** и **Dolby Digital**, кроме того, сильно облегчает жизнь пользователя внешний коммутационный блок и пульт дистанционного управления. Единственное, чего недостает, так это DVD-плеера в комплекте поставки.

Для использования с профессиональными музыкальными приложениями карта по-прежнему не подходит, несмотря на приличную поддержку **MIDI** и **ASIO 2.0**. Для этих целей стоит присмотреться к более специализированным продуктам.

Наш совет: если вы подумываете о покупке качественной звуковой карты — просто не проходите мимо Audigy 4 Pro (цена — $230). ■

ПЛЮСЫ
— Внешний блок управлениями коммутации
— Пульт ДУ
— Поддержка новых форматов (EAX4 и DVD-audio)
— Функционально богатые и удобные драйвера и ПО
— Наличие FireWire-разъема

МИНУСЫ
— Высокая цена
— Новая карта не несет ничего принципиально нового

Яблочная революция, часть 2

История компании Apple — будущее создается сейчас!

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Самым уязвимым местом первого «макинтоша» стала слабая расширяемость и моноблочность. Потолок оперативной памяти составлял **128** Кбайт, монитор с диагональю большего размера, чем **9** дюймов, который был в комплекте, подключить было нельзя, а винчестер отсутствовал вовсе — вместо него был дисковод для дискет емкостью **400** Кбайт. Такой компьютер не выглядел перспективным вложением средств. В то же время открытая архитектура **IBM PC** постепенно начинала приносить дивиденды — пользователей становилось все больше и больше. Для осознания того простого факта, что компьютеру требуется бо**л**ьшая гибкость, у Apple ушло почти **3** года, в результате чего на свет появился **Macintosh II**.

Золотой век и золотые грабли

Apple постаралась максимально улучшить модельный ряд своих компьютеров: **Mac II** обзавелся мощным на то время процессором **Motorola 68020** с тактовой частотой **16** МГц. Еще новые «маки» получили **1** Мбайт оперативной памяти в стандартной комплектации и поддержку цветной графики. Однако их главное достоинство заключалось в другом: память можно было расширить до **68** Мбайт, а в качестве монитора выбрать практически любую модель, доступную на рынке. Кроме того, у Macintosh II было **6** слотов расширения, причем инженеры Apple были первыми, кто оснастил массовый компьютер технологией, известной ныне как **Plug'n'Play:** шина **NuBus**, используемая в «маках», брала на себя почти всю грязную работу по распознаванию и настройке подключенных устройств, что освободило пользователя от возни с перемычками. Благодаря этому мучительный для IBM-совместимых компьютеров процесс добавления новых плат стал доступен даже начинающим пользователям.

Стив Джобс и Ко не гнушались сомнительными рекламными уловками.

Такая забота о пользователях была принята на ура, и продажи стремительно поползли вверх. К этому моменту (на дворе шел **1987** год) стараниями разработчиков программного обеспечения пользователи «маков» получили все необходимые программы: текстовые редакторы, электронные таблицы, программы для графики, звука, полиграфии и, конечно, игры. К слову, в конце **80-х** и начале **90-х** «мак» считался одной из самых перспективных игровых платформ, во всяком случае для Mac II было разработано игр не меньше, чем для связки IBM PC — **MS DOS**.

Mac II fx - Apple по праву гордилась этим компьютером.

В **1989** году Apple продала компьютеров больше, чем сама IBM, а ее новые разработки привлекли внимание заказчиков из среды промышленных предприятий и исследовательских центров. Будущее пользователей «маков», а тем более самой фирмы, казалось безоблачным. Однако тут компания наступила на свои излюбленные грабли — формирование «яблочного культа».

В то время как производители PC-совместимых компьютеров и комплектующих из-за возрастающей конкуренции ломали голову над удешевлением продукции и обеспечением максимальной гибкости, специалисты Apple сосредоточили свои усилия на выпуске навороченных и дорогих компьютеров. Бесспорно, это были отличные машины превосходного качества и высокой производительности, однако с расширяемостью и ценой у них было далеко не все гладко. Пропасть между Apple и PC стала заметно расти и по другой причине: компьютеры IBM PC выпускали во всем мире, что позволяло совершенствовать их всем «колхозом», тогда как «маки» до определенного момента производила только одна фирма — Apple. Позднее, под давлением обстоятельств, фирма лицензировала выпуск своих компьютеров сторонним производителям, в результате чего появились так называемые «серые» Apple, но успеха этот шаг не принес: «недомаки» пользовались весьма ограниченным спросом.

Коммерческие успехи Apple в период расцвета от даты выпуска Macintosh II и до начала **90-х** сбили с пути истинного даже такого гиганта, как IBM: в 1987 году фирма, которая считается родоначальником принципа открытой архитектуры, решила пойти на попятную и выпустила модификацию IBM PC под названием **IBM PS/2**. Изюминка проекта заключалась в том, что PS/2 не был полностью совместим с IBM PC, хотя архитектура была схожей. В отличие от «маков», PS/2 повезло гораздо меньше: до наших дней

Пираты Силиконовой долины

Стив Джобс, Стив Возняк, Билл Гейтс и другие личности, упомянутые в рассказе, — пожалуй, первые значимые представители компьютерной индустрии, удостоенные внимания Голливуда. Прижизненная экранизация — явление достаточно редкое.

Речь, разумеется, идет о фильме **«Пираты Силиконовой долины»**, в котором в увлекательной форме показаны не только события, описанные в статье, но и многие другие эпизоды из современной компьютерной истории. Самому фильму можно было бы посвятить как минимум отдельную рецензию, а мы лишь ограничимся двумя цитатами.

Одна из аннотаций к фильму:

«Пираты Силиконовой долины» — история становления двух величайших авантюристов XX века. Ни Джобс, ни Гейтс ничего в своей жизни не изобретали. Они врали. Они воровали. Они оказывались в нужное время в нужном месте. Они собирали вокруг себя нужных людей. И к тридцати годам они стали миллиардерами».

Стив Возняк:

«Все события — реальны. Все до единого. Это просто шокировало меня. Создатели фильма не брали интервью, потому что боялись судебных разбирательств. Они просто хорошо изучили историю».

эти компьютеры не дожили, тихо и мирно уйдя в мир иной всего за два-три года после выпуска.

До начала **1992** года Apple разрабатывала и продавала компьютеры по накатанной схеме: максимум возможностей за максимум денег. В числе достижений компании за этот период стоит выделить самый быстрый компьютер **1990** года — **Mac IIfx**, стоимостью **$10 000**, на смену которому пришли первые мультимедийные машины с системой распознавания речи — **Quadra 660AV** и **Quadra 840AV**, оснащенные уникальными для того времени мониторами со встроенной стереосистемой и микрофоном. Какое-то время высокая стоимость, маленький выбор комплектующих и слабая модернизируемость с лихвой искупались главным козырем Apple — уникальной операционной системой с графическим интерфейсом. Но тут на стороне PC выступил ключевой игрок — компания **Microsoft**. В **1992** году в продажу поступила **Windows 3.1**, а уже в **1993** году IBM-совместимых компьютеров было продано в **10** раз больше, чем «маков».

RISC — благородное дело

iMac произвел культурную революцию в компьютерном мире.

Для возвращения утраченных в мгновение ока позиций Apple срочно требовался ход конем. Таким радикальным решением стал переход на **RISC**-процессоры — чипы с сокращенным набором инструкций. Отличие RISC-процессоров от **CISC** — это тема для отдельной статьи, поэтому выделим лишь одну ключевую особенность RISC-процессоров — более высокое быстродействие (в **2-4** раза) в сравнении с CISC на одной и той же тактовой частоте. «Расплата» за подобное ускорение — увеличение размера кода программ на **30%**. К слову, современные **Pentium 4** и Ko — это некая смесь RISC- и CISC-архитектуры.

Постепенный перевод «маков» на RISC-рельсы начался в **1991** году, однако полная смена поколений произошла лишь к **1994** году, когда совместными усилиями Apple, IBM и Motorola был выпущен процессор **Power PC**. Новая линейка Macintosh получила название **Power Macintosh (PowerMac)**. Однако подобного финта оказалось мало: пользователи не спешили в магазины за новинками от Apple. Поэтому уже в следующем году компания начала играть по правилам PC-рынка — после лицензирования появились первые клоны «маков», выпущенные сторонними производителями, а сами «маки» перешли на шину... **PCI**. Таким образом, основными различиями между Mac и PC стали процессор, чипсет и ПО, все остальное — видеокарты, дисководы, винчестеры — могли использовать и те, и другие машины. В последующие два года произошел рост продаж новых «маков», но результат все равно оставлял желать лучшего, и руководство Apple приняло знаменательное решение: вернуть в компанию **Стива Джобса**, который покинул Apple десять лет назад.

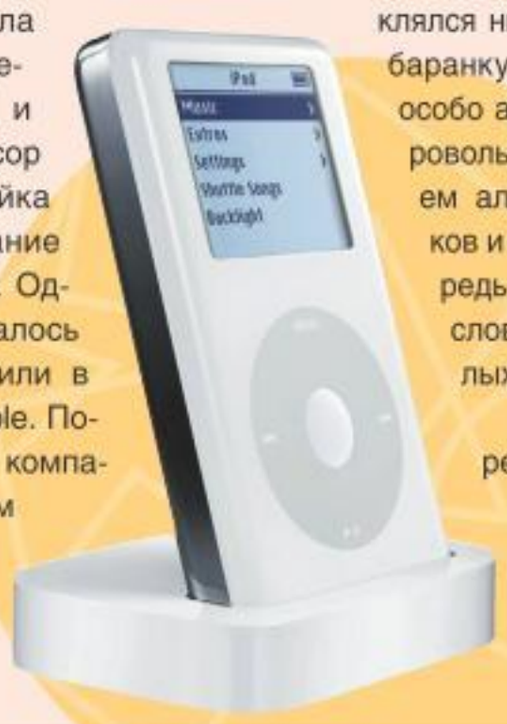
Желание продавать компьютеры у Джобса не пропадало никогда, стоит лишь упомянуть его нашумевший проект **NeXT**, выход которого в свет датируется **1995** годом. При создании и продвижении NeXT Джобс использовал все ту же идеологию — максимум возможностей за большие деньги. В результате компьютер получился революционным, но на рынке его постигла та же участь, что и «маки»: после короткого всплеска популярности его продажи забуксовали, а затем и вовсе сошли на нет, хотя в истории эта машина успела хорошенько наследить: долгое время эти компьютеры были основной средой разработки в компании **id Software**, **Quake**, к примеру, создавался на них.

Возможно, именно неудача с NeXT навела Джобса на мысли, что пользователям далеко не всегда нужна крутизна. С возвращением Джобса Apple взяла еще более жесткий курс на сближение с PC: модельный ряд «макинтошей» расширился специально для охвата всех пользовательских потребностей — от простых домашних машин до профессиональных рабочих станций. Следующие шаги Джобса — радикальное снижение цен на компьютеры, выпуск нового поколения «маков» **PowerMac G3**, а также начало агрессивной (не сказать хуже) рекламной кампании. Общеизвестно, что самый дешевый способ выбраться в глазах доверчивой публики — щедро облить конкурента грязью. Если не верите, посмотрите рекламные ролики **Pepsi** — это, так сказать, классика жанра.

В результате телевизоры во всем мире запестрели роликами Apple, в которых процессоры **Pentium** сгорали, передвигались верхом на улитке и так далее. На самом деле это был своего рода возврат к истокам — рекламный ролик первого «мака» также эксплуатировал эту идею, с той лишь разницей, что там в невыгодном свете выставляли вообще все компьютеры, кроме Macintosh.

Такая рекламная кампания вызвала неоднозначную реакцию: кто-то клюнул на приманку и купил «мак», кто-то, грязно выругавшись, поклялся никогда в жизни не садиться «за баранку этого пылесоса», некоторые особо активные поклонники PC на добровольных началах занялись созданием альтернативных рекламных роликов и плакатов, в которых, в свою очередь, очерняли «макинтош». Одним словом, война **Apple vs. PC** всколыхнула весь компьютерный мир.

Параллельно с агрессивной рекламой компания под руководством Джобса стала осваивать другие компьютерные рынки: появились недорогие эргономичные компьютеры **iMac**, мощные ноутбуки **PowerBook** и их «облегченные» собратья **iBook**. Вышло новое поколения «маков» — **PowerMac G4** и новейший **G5**. Всемирную популярность завоевал **MP3**-плеер **iPod**. Впрочем, это уже даже не новейшая история, а наше с вами настоящее. Все это можно воочию увидеть, опробовать и даже купить.



iPod стал самым популярным и самым узнаваемым MP3-плеером в мире.

А главный вывод из этой истории напрашивается сам собой: для того чтобы выжить, «макам» пришлось умерить свои снобистские замашки, максимально сблизиться с PC и, в конце концов, прийти к принципу открытой архитектуры. Тем не менее компьютеры Apple и по сей день умудряются сохранять некий налет исключительности и элитарности. Что тут можно сказать? Старая школа!

Чужой среди своих, свой среди чужих

Безусловно, большую роль в финансовом провале Apple сыграл уход, или даже скорее изгнание, Стива Джобса из компании в **1985** году. Неудачи Джобса с проектом **Liza** (потери составили **$150** млн.), непомерная амбициозность и неуживчивость привели главного акционера Apple — **Марккулу** — к выводу, что Джобс стал слабым звеном. В бизнесе нет такого понятия, как друг, поэтому Марккула спокойно отправил Джобса в отставку.

Когда для спасения компании в **1997** году было решено вернуть Джобса, последний отплатил звонкой монетой не только Марккуле, но и всем членам совета директоров: все они были вынуждены покинуть компанию. Вернувшись в Apple и заняв пост исполнительного директора, Джобс назначил себе символическую зарплату в **$1**. Если на ваши глаза уже начали наворачиваться слезы умиления, напомним, что все это время Стив оставался крупным держателем акций Apple.

До **1997** года Джобс не терял времени: он приобрел у **Джорджа Лукаса** фирму **Lucasfilm CG**, которая была переименована в **Pixar** «в честь» знаменитого фильм-принтера Pixar, разработанного компьютерщиками Лукаса. Если вы провели последние **10** лет на необитаемом острове, на всякий случай напомню, что плодовитые «пиксаровцы» успели выпустить такие блокбастеры, как **«История игрушек»** (обе части), **«Жизнь насекомых»**, **«Корпорация монстров»**, **«В поисках Немо»**, **«Суперсемейка»**.

Вместо послесловия

Главные герои этого рассказа — Джобс и Возняк — в настоящее время живы, здоровы и более чем обеспечены. Джобс продолжает руководить Apple, является владельцем **Pixar**, инвестирует различные компьютерные проекты и по праву считается в IT-индустрии второй по величине фигурой после **Билла Гейтса**.

Возняк со своей женой и шестью детьми преподает информатику в Калифорнии, а также занимается благотворительностью. В числе его благотворительных проектов числится даже такая экзотика, как бесплатная поставка компьютеров в школы стран СНГ, а также проведение за свой счет многочисленных рок-фестивалей. Помимо этого Возняк периодически участвует в различных компьютерных проектах, которые пока не приносят ему больших дивидендов — уж такой он человек: компьютеры и люди всегда значили для него больше, чем деньги. ■

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

ASRock P4Dual-915GL

Компания **ASRock** всегда славилась умением выпускать качественные и недорогие материнские платы с уникальными функциями. Новая модель **P4Dual-915GL** в полной мере показывает умение этой компании предложить пользователю по-настоящему классное устройство по доступной цене.

В основе P4Dual-915GL лежит набор системной логики **i915GL** со встроенным графическим ядром **GMA 900** и процессорным разъемом **Socket 478** (в скором времени появятся модели с **LGA 775**). Плата поддерживает двухканальную оперативную память **DDR400**, но главная изюминка материнки — наличие слотов для видеокарт с шиной **AGP 8x** и **PCI Express x16** одновременно! Да, новинка оборудована двумя разъемами под графические карты, что вкупе со встроенным видеоадаптером позволяет выводить изображение на пять мониторов одновременно. Стоит отметить, что **A.G.I. 8x** поддерживает карты с напряжением не выше **1,5** В.

Восьмиканальный аудиокодек, сетевой адаптер, поддержка до восьми портов **USB 2.0** приятно дополняют функциональность платы. Можно, конечно, пожаловаться на малое количество DIMM-разъемов (их всего два), однако этого вполне достаточно, если учесть, что плата выполнена в форм-факторе **Micro ATX**.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Pentium 4 под Socket 478 с частотой шины до 800 МГц ● **Чипсет:** i915GL + ICH6 ● **Оперативная память:** два разъема для DDR400 (максимальный объем — 2 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 10/100 Ethernet ● **Звук:** восьмиканальный аудиокодек на основе Realtek ALC850 ● **Разъемы:** до восьми портов USB 2.0, два PCI, A.G.I. Express (совместим с PCI Express x16), A.G.I. 8x (совместим с AGP 8x, 1,5 В), четыре Serial ATA, один канал UltraATA/100, три FireWire (IEEE 1394), аудиовыходы, RJ-45, два PS/2, LPT и COM порты ● **Форм-фактор:** Micro ATX (244x218 мм)

Что?	материнская плата на базе i915GL
Почему?	привлекательная цена и уникальные возможности
Сколько?	*$73*
Где?	*www.asrock.com*

LG LM70-P333 Express

Компания **LG** начала продажи ноутбука **LM70 Express** в нашей стране. Серия представлена несколькими моделями, которые отличаются между собой процессором, объемом встроенного винчестера и видеопамяти. Все решения новой линейки построены на основе обновленной мобильной платформы **Intel Centrino** (**Sonoma**). Вместо сердца у новых ноутбуков **Pentium M** на основе ядра **Dothan** с **2** Мбайт кэша второго уровня и рабочей частотой от **1,6** до **2** ГГц (в зависимости от конфигурации). Чипсет **i915GM** обеспечивает поддержку шины **PCI Express** и памяти **DDR2-533**. Самых лестных слов заслуживает восьмиканальный аудиокодек и мощная видеокарта **ATI Mobility Radeon X600**.

Картинка на **15**-дюймовом экране смотрится очень хорошо. Широкие углы обзора (до 170 градусов) позволяют большой компанией смотреть на дисплее фильмы и клипы.

Несмотря на то что в LM70 Express установлен большой дисплей и сам ноутбук оснащен по максимуму, он отличается компактными размерами и весит всего **2,3** кг.

Что?	ноутбук на базе технологии Centrino
Почему?	оснащен по последнему слову техники
Сколько?	*$2299*
Где?	*www.fostergroup.ru*

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Pentium M 750 (1,86 ГГц; кэш 2 Мбайт; системная шина 533 МГц) ● **Дисплей:** 15-дюймовый ЖК-экран (1400x1050) ● **Встроенный винчестер:** 80 Гбайт (Serial ATA) ● **Оптический привод:** встроенный DVD-CDRW ● **Кард-ридер:** SD, MMC, Memory Stick, Memory Stick Pro ● **Оперативная память:** 512 Мбайт DDR2 (533 МГц), максимальный объем 2 Гбайт ● **Графический адаптер:** ATI Mobility Radeon X600 128 Мбайт ● **Адаптеры:** GbLAN и адаптер Wi-Fi (802.11 b/g) ● **Источник питания:** ионно-литиевый аккумулятор емкостью 4800 мАч ● **Разъемы:** 3x USB 2.0, ExpressCard, S/PDIF, линейный аудиовыходы, FireWire, S-Video, порт модема, видеовыход, микрофонный вход, параллельный порт ● **Операционная система:** Microsoft Windows XP Home Edition ● **Размеры:** 327x 274x24 мм ● **Вес:** 2,3 кг

Genius SP-HF 2.0 800

Каждый уважающий себя геймер должен иметь дома хорошую акустическую систему, тем более что звук в компьютерных играх впечатляет не меньше, чем графика. Так что не стоит покупать дешевые «пищалки», которые никогда не смогут обеспечить качественного звука. Как бы то ни было, далеко не каждый готов выложить несколько сотен долларов за систему **5.1** или **7.1**. Производители это прекрасно понимают, поэтому на прилавках магазинов рядом с дорогой акустикой всегда найдутся приличные колонки среднего уровня. К таковым можно отнести пару активных колонок **SP-HF 2.0 800** от компании **Genius**.

Колонки выполнены в деревянном корпусе синего цвета — оригинальный ход, который найдет своих поклонников.

Несмотря на отсутствие сабвуфера, новая акустика Genius выдает хорошие басы и хорошо справится со звуком в современных играх и фильмах.

Что?	активные колонки из дерева
Почему?	доступная цена, высокое качество звука
Сколько?	*$68*
Где?	*www.oldi.ru*

Технические характеристики ● **Мощность:** 20 Вт RMS ● **Материал корпуса:** дерево ● **Полоса частот:** 90—20000 Гц ● **Размеры:** 150x250x175 мм

Saitek X52 Digital

Выхода **Saitek X52 Digital** ждали многие и достаточно долго. На прилавках магазинов Америки и Европы этот шедевр джойстикостроения появился уже несколько месяцев назад, а в отечественные магазины поступил не так давно. Оправдал ли он надежды любителей авиасимуляторов? Да. Великолепный дизайн, эргономичные ручки с плавным ходом, эмулятор мыши, массивные основания джойстика и тяги — все это может свести с ума любого виртуального летчика. На сегодняшний день X52 Digital — это, пожалуй, самый функциональный и крутой девайс в своем классе.

На подставке джойстика расположен MFD-дисплей, на котором отображается ход времени и информация о загруженных настройках пользователя. Удобная регулировка высоты упора под ладонь позволяет максимально комфортно уместить руку на «штурвале». Стоимость новинки убавит желающих приобрести чудо-джойстик сразу после прочтения этих строк, тем не менее достойное место на прилавках компьютерных магазинов X52 Digital обеспечено — фанаты авиа- и космосимов не пожалеют денег на него.

Технические характеристики ● **Рукоятка:** прорезиненная, с «гардой» ● **Кнопки:** 8 кнопок (6 на рукоятке + 2 на тяге), пара 8-позиционных и один 3-позиционный переключатель видов ● **Особенности джойстика:** эмулятор мыши, рычаг тяги и джойстик находятся на разных подставках ● **Интерфейс:** USB

Что?	джойстик
Почему?	проработанный дизайн и потрясающая функциональность
Сколько?	*$176*
Где?	*www.igalax.ru*

KINGMAX®
Memory Technology Leader
Ультра скоростная DDR2 память
Лучший выбор для геймеров и продвинутых пользователей
DDRII 667/533MHz
Пожизненная гарантия
• Без использования свинца
• Предельная производительность
• Эксклюзивная технология «анти-фальшивка»
HOT PRODUCT TweakPC (Germany) · HOT PRODUCT TweakPC (Germany) · EDITORS' CHOICE PC Magazine (Middle East) · BEST HARDWARE 3D Italia (Italy) · RECOMMEND 3DNEWS (Russia) · RECOMMEND pceksper (Croatia)
САМАЯ БОЛЬШАЯ ЕМКОСТЬ В МИРЕ!
1GB DDRII SO-DIMM
Необходимое устройство для ноутбуков нового поколения
TinyBGA DRAM Module
1GB DDR400/333 SO-DIMM
Лучшая совместимость с Apple G4 Series, Intel Centrino, AMD K8 NBs
KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel: +886-3-598-5288 / Fax: +886-3-598-1143
Sales contact: allison.wu@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com
Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm
Distributor:
merlion merlion merlion merlion
AK Цент
PatriArch ApprovedMemory

ASUS DRW-1608P

Цены на пишущие **DVD**-приводы падают быстро, и уже практически каждый может позволить себе резак, о котором пару лет назад не мог даже мечтать. Постепенно становятся востребованными двухслойные DVD-болванки, а вместе с ними приводы, которые умеют их записывать. Компания **ASUS** совсем недавно начала поставки одного из своих всеядных DVD-рекордеров на российский рынок.

Модель **DRW-1608P** умеет записывать информацию на оптические носители всех популярных форматов, включая двухслойные болванки **DVD±R** со скоростью до **6x**. Стоимость новинки составляет $**99**. Будем надеяться, что начало продаж таких приводов приведет к обострению ценовых войн на рынке, что в конечном счете приведет к очередному падению цен на все представленные в магазинах модели DVD-рекордеров.

Технические характеристики ● **Интерфейс:** ATAPI/E-IDE с поддержкой режима UltraDMA 33 ● **Размер буфера обмена данными:** 2 Мбайт ● **Поддерживаемые форматы оптических носителей:** DVD-ROM, DVD±R/RW, DVD±R DL, DVD-RAM, CD-R/RW, CD-ROM ● **Скоростная формула:** 16x DVD±R, 6x DVD-RW, 8x DVD+RW, 6x DVD±R DL, 40x CD-R, 24x CD-RW; чтение: DVD-ROM — 16x, CD-ROM — 40x ● **Габариты:** 148x42x180 мм ● **Масса:** 1 кг

Что?	внутренний DVD-резак
Почему?	быстро записывает двухслойные болванки и не только
Сколько?	*$99*
Где?	*www.polaris.ru*

Microsoft Wireless Optical Desktop Comfort 3.0

Следующая новинка должна заинтересовать любителей навороченных клавиатур и модных мышек. Речь идет о беспроводном комплекте **Microsoft Wireless Optical Desktop Comfort 3.0**. Клавиатура из нового набора отличается от своих собратьев небольшим «выступом» с блоком программируемых кнопок и аналоговым ползунком «зума», при помощи которого можно увеличить изображения на экране. В верхней части расположена **21** дополнительная кнопка для управления мультимедиа-приложениями и работы в интернете.

Нужно сказать, что слово Comfort не напрасно включили в название беспроводного комплекта. Так, дизайн у мышки симметричный — она подойдет как левше, так и правше. Оптический сенсор мышки честно отрабатывает свои 400 точек на дюйм, но точность и скорость позиционирования похуже, чем у конкурентов с разрешением сенсора **800** dpi. Обилием кнопок манипулятор похвастаться не может — их всего три (в том числе колесо прокрутки). Клавиатура же снабжена подставкой под кисти рук, на ней можно часами комфортно работать не уставая.

Технические характеристики ● **Разрешение оптического сенсора мыши:** 400 точек на дюйм ● **Источник питания набора:** четыре батарейки типа AA ● **Максимальное расстояние до приемника:** 6 м ● **Интерфейс:** PS/2 и USB ● **Частота:** 2,4 ГГц

Что?	еспроводной набор клавиатура+мышь
Почему?	помогает избавиться от лишних проводов на столе
Сколько?	*$57*
Где?	*www.e-star.ru*

NEC MultiSync LCD1970GX

Не за горами тот день, когда ЖК-мониторы окончательно вытеснят с рынка ЭЛТ-собратьев. В том, что это рано или поздно произойдет, сомневаться не приходится — количество ЖК-дисплеев на прилавках магазинов растет в геометрической прогрессии, а решения на основе электронно-лучевой трубки так же быстро вымирают. Технические характеристики ЖК-мониторов постепенно улучшаются. Одним из самых быстрых стала модель **NEC MultiSync LCD1970GX**, продажи которой недавно начались. Выглядит этот дисплей по-настоящему классно. Впрочем, это неудивительно — дизайнеры NEC всегда славились умением создавать простые и в то же время стильные решения.

Характеристики нового монитора впечатляют. Пикселю на экране ЖК-дисплея достаточно всего **8** мс, чтобы включиться и погаснуть! Правда, это минимальное время отклика матрицы. Среднее значение этого показателя составляет порядка **15** мс. Как бы то ни было, владелец MultiSync LCD1970GX может навсегда позабыть о тормозах матрицы — шлейфы от пуль не будут портить картинку даже в самых динамичных играх. Углы обзора по горизонтали составляют солидные **170** градусов, этого достаточно, чтобы посмотреть кино небольшой компанией.

В комплект поставки MultiSync LCD1970GX входят шнур питания, кабель для подключения к компьютеру, руководство пользователя и компакт-диск с драйверами и программами.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 19 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 точек ● **Время отклика:** 8 мс ● **Интерфейс:** DVI-D и D-Sub ● **Яркость:** 400 кд/м2 ● **Контрастность:** 700:1 ● **Шаг пикселя:** 0,294 мм ● **Углы обзора:** 155/170 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 52 Вт во время работы, 2 Вт — в режиме ожидания ● **Габариты:** 413x387x220 мм (с подставкой) ● **Масса:** 7,4 кг

Что?	ЖК-монитор с диагональю экрана 19 дюймов
Почему?	благодаря быстрой матрице монитор отлично подходит для компьютерных игр
Сколько?	*$800*
Где?	*www.whitewind.ru*

Исследуйте мир вместе

Новые возможности для членов Вашей семьи - помогите им расширить сферу интересов и развить новые умения и навыки.

Компьютер Flextron VIP на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает с исключительной производительностью, открывая новые возможности для обучения детей и помогая найти важную информацию для папы, мамы и всей семьи.

САЛОНЫ МАГАЗИНЫ:
ст.м.«Бабушкинская», ул.Сухонская, 7А 105-6447
ст.м.«Улица 1905 года», ул.Мантулинская, 2. 105-6445
ст.м.«Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:
ст.м.«Бабушкинская», ул.Молодцова, 1. 105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м.«Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6441

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Оплата через операционную кассу банка • Пункт обмена валюты • Возможность оплаты в валюте* • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров* • Магазин компьютерной литературы* • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте **www.fcenter.ru**

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

ASUS MyPal A730W

Карманные компьютеры нынче в моде. Причин тому много: кто-то считает наладонники неотъемлемой частью «продвинутого» человека, другие любят смотреть фильмы и читать книги по дороге и на скучных лекциях. В августе прошлого года на прилавки российских компьютерных магазинов поступили **ASUS MyPal A730**. Пользователи не особо жаловали эти наладонники из-за отсутствия **Wi-Fi**-адаптера и небольшого времени работы. Но **ASUS** не отступила перед трудностями, инженеры компании учли недостатки и выпустили **MyPal A730W**. Внешне этот наладонник ничем не отличается от своего предшественника, но «начинка» и комплект поставки устройства интереснее.

Экран менять не стали — все тот же контрастный дисплей с разрешением 640x480. Индекс W в названии появился неспроста: производители оборудовали КПК адаптером беспроводных сетей Wi-Fi (**802.11**) и **Bluetooth**.

С наладонником MyPal A730W поставляются два аккумулятора емкостью **1100** мАч, чехол для устройства, док-станция для подключения к компьютеру, блок питания, запасной стилус, набор кабелей, руководство пользователя и компакт-диск с программами.

Технические характеристики
Процессор: Intel XScale PXA270 (520 МГц)
Экран: ЖК-дисплей с диагональю 3,7 дюйма (640x480, 65536 цветов)
Встроенная память: 128 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 64 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: SD, MMC, SDIO, SDC, Compact Flash Type I,II
Фотокамера: 1,3-мегапиксельная (1280x960), 2x цифровой зум; можно записывать видеоролики с разрешением 288x352
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор (1100 мАч)
Операционная система: MS Windows Mobile 2003 Second Edition
Интерфейсы: Wi-Fi, Bluetooth, инфракрасный порт (IrDA), USB
Размеры: 118x73x17 мм
Вес: 170 г

Что?	карманный персональный компьютер
Почему?	отличный экран и два беспроводных интерфейса
Сколько?	***$570***
Где?	***www.oldi.ru***

iAudio U2

Стремление к миниатюризации среди производителей цифровой техники переходит все границы. Еще вчера портативные **MP3**-плееры размером с пачку сигарет казались верхом технической мысли, а сегодня мы воспринимаем вдвое меньшие устройства как нечто само собой разумеющееся. Типичными представителями братии ультрапортативных плееров стала модель **iAudio U2**. По размерам она не больше, чем обычная зажигалка, хотя и оснащается флэш-памятью объемом **256** Мбайт, **512** Мбайт или **1** Гбайт. На передней панели «малютки» находится **4**-строчный **ЖК**-экран и пятипозиционный джойстик.

Если бегло пробежаться по остальным характеристикам плеера, то ничего, что могло бы удивить меломанов, не обнаружится. Все так же, как и у большинства решений ценовой категории «до $**200**»: FM-тюнер с возможностью запоминать частоты 20 радиостанций, диктофон, 5-полосный цифровой эквалайзер, а также функция записи радиосигнала в MP3 на лету. Заряда литий-полимерного аккумулятора хватает на **20** часов проигрывания музыки нон-стоп. На рынке iAudio U2 представлены в корпусах красного, синего и черного цвета. В комплект поставки нового плеера входят модный чехол и ремешок.

Технические характеристики
Дисплей: 4-строчный ЖК-экран с яркой синей подсветкой (128x64 пикселя)
Встроенная память: 256 Мбайт, 512 Мбайт или 1 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, MP2, WMA, ASF и WAV
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Максимальное время работы без подзарядки: 20 час.
Мощность выхода на наушники: 13 мВ
Отношение сигнал/шум: 95 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 74x25x18 мм
Вес: 34 г (вместе с аккумулятором)

Что?	MP3-плеер на основе флэш-памяти
Почему?	очень компактные размеры и стильный дизайн
Сколько?	***$142 (256 Мбайт), $180 (512 Мбайт), $226 (1 Гбайт)***
Где?	***www.orangepc.ru***

MPIO HD300

Что же выбрать: плеер на основе жесткого диска или его брата на базе флэш-памяти? Однозначного ответа на этот вопрос не даст даже самый крутой специалист, потому что и тот, и другой обладает своими уникальными свойствами. Плееры с флэш-памятью очень компактны, зато решения на основе жестких дисков крайне вместительны! Вот и наш герой — **MPIO HD300** — основан на миниатюрном HDD — **20** Гбайт.

Новый плеер поддерживает русские **ID3**-теги и 55 языков меню, включая русский. Монохромный **OLED**-дисплей занимает большую часть передней панели плеера, под экраном расположены кнопки управления. Заряда встроенного аккумулятора хватает на **16** часов работы.

Технические характеристики
Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, OGG и WAV
Экран: монохромный OLED-дисплей с синей подсветкой
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 16 часов
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 104x60x17 мм
Вес: 159 г

В комплект поставки HD300 входят стереонаушники, футляр для плеера, USB-шнур, линейный кабель, адаптер питания от сети и руководство пользователя.

Что?	MP3-плеер с жестким диском
Почему?	Компактный и вместительный плеер
Сколько?	***$275***
Где?	***www.alion.ru***

Sony Cyber-Shot P200

Если HP Photosmart R717 выделяется из массы фотоаппаратов, представленных на рынке, качественными снимками большого разрешения, наличием встроенной памяти и емким аккумулятором, то эта новинка выгодно отличается от конкурентов возможностью записи видеоклипов с разрешением **640x480** при скорости **30** кадров в секунду. При этом ролики сохраняются на карте памяти **Memory Stick** в формате **MPEG**. Речь идет о фотокамере **Sony Cyber-Shot P200**.

Новинка является развитием модели **P150:** оптика, аккумулятор и дизайн P200 остались такими же, как и у предшественника. Прельщает взор большой двухдюймовый **ЖК**-дисплей, на котором в деталях можно посмотреть получившиеся кадры и видеозапись.

Технические характеристики
Матрица: 1/1,8-дюйм. ПЗС; 7,2 млн. активных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38-114 мм (в 35-мм эквиваленте)
Светосила: F2,8/5,6
Экран: ЖК-дисплей с диагональю 2 дюйма (130 000 точек)
Зум: 3x оптический и 6x цифровой
Диапазон выдержек: 30-1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 3072x2304 пикселей
Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду), 320x240 (8 кадров в секунду), 160x112 (8 кадров в секунду)
Длительность видеороликов: ограничена размерами карты памяти
Форматы файлов: JPEG, MPEG VX
Флэш-карты: Memory Stick, Memory Stick PRO
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NP-FR1
Интерфейс: USB
Таймер: 10 с
Размеры: 104x52x28 мм
Вес: 144 г (без аккумулятора)

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	умеет делать хорошие снимки и видеоролики
Сколько?	***$450***
Где?	***www.startmaster.ru***

Shinco SDP-1910

Повсеместное распространение пишущих **DVD**-приводов и растущая популярность DVD-фильмов сказываются на продажах портативных DVD-плееров. Вообще говоря, компактный видеопроигрыватель — это очень удобная вещь. Время за таким девайсом летит незаметно, а чего еще можно желать, например, в долгой дороге или вечером на даче?

Если вы решили купить себе новенький DVD-плеер, присмотритесь к **Shinco SDP-1910**. С виду — самый обычный DVD-проигрыватель, но какой у него экран! Девятидюймовый **ЖК**-дисплей с хорошей цветопередачей и широкими углами обзора. Если изображение на экране SDP-1910 заслуживает самых лестных слов, то качество звука встроенных динамиков находится на среднем уровне.

Емкости встроенного аккумулятора хватает на пять часов непрерывной работы, а это значит, что вы успеет спокойно посмотреть 2-3 фильма без подзарядки плеера. Управлять SDP-1910 можно с помощью пульта ДУ, который входит в комплект поставки, кроме того, доступно несколько языков экранного меню, в числе которых есть и русский.

Технические характеристики
Диагональ дисплея: 9 дюймов
Разрешение экрана: 800x480 точек
Поддерживаемые типы оптических носителей: CD, CD-R/RW, DVD Video, DVD±R/RW
Поддерживаемые форматы дисков: DVD-video, MiniDVD, MPEG4 (DivX 3.11, 4, 5, Pro, Xvid), SVCD, VCD, HDCD, WMA, MP3, JPG/JPEG, Kodak Picture CD
Время работы без подзарядки: до 5 часов
Размеры: 240x30x157 мм
Вес: 1,05 кг

Что?	портативный DVD-плеер
Почему?	всеядный; русифицированное меню
Сколько?	***$475***
Где?	***www.portos.ru***

HP Photosmart R717

С выходом новых цифровых камер количество сторонников пленочных камер все уменьшается, так как стоимость «цифры» падает быстро. Конечно, цифровые решения окончательно вытеснят своих пленочных собратьев с рынка еще не скоро. Сегодня речь пойдет о фотоаппарате **HP Photosmart R717**.

Внешний вид камеры ярко отражает фирменный стиль HP: стальной корпус изящной формы смотрится просто великолепно. Фотоаппарат поддерживает флэш-карты **Secure Digital** и, помимо всего прочего, оборудован **32** Мбайт встроенной памяти. Продвинутые пользователи по достоинству оценят возможность ручного управления, а фотолюбителям придутся по душе различные автоматические режимы съемки. Вот дисплей, которым оборудована камера, прямо скажем, маловат: на экране размером 1,8 дюйма не так комфортно рассматривать получившиеся кадры. Впрочем, небольшой экран — это единственный недостаток новинки.

В расширенный комплект поставки HP Photosmart R717 входит док-станция, которую можно использовать для подключения камеры к компьютеру и одновременной зарядки двух ионно-литиевых батарей (дополнительный аккумулятор поставляется вместе с док-станцией).

Технические характеристики
Сенсор: 6,2 млн. активных пикселей
Дисплей: 1,8-дюймовый ЖК-экран
Светосила: F2.8/F4.9
Увеличение: 3x оптическое и 8x цифровое
Максимальное разрешение фото: 2934x2170 пикселей
Запись видеоклипов: 320x240 (30 кадров в секунду)
Встроенная память: 32 Мбайт
Карты памяти: SD/MMC
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор Duracell CP1
Интерфейс: USB 2.0
Таймер: 10 с
Размеры: 97x36x60 мм
Вес: 210 г (вместе с батареей)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	отличное качество фотографий и легкость использования
Сколько?	***$380***
Где?	***www.hpplaza.ru***

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ... CANON

Компания **Canon** известна нам своими принтерами, фото- и видеокамерами — что ни модель, то хит продаж! Прошла та пора, когда за миниатюрные фотоаппараты просили баснословные деньги. Благодаря стараниям ряда производителей и серьезной конкуренции на рынке компактные камеры стали доступны рядовым пользователям. В нашей стране завидным спросом пользуются фотоаппараты семейства **Canon IXUS** — не каждый покупатель может побороть в себе желание купить малютку с отличными техническими характеристиками! Совсем недавно линейка IXUS пополнилась двумя новыми моделями — **Digital IXUS 50** и **Digital IXUS 700**.

IXUS 50 внешне практически ничем не отличается от своей предшественницы **IXUS 40**: все тот же тонкий, стильный корпус призван покорить вас своей элегантностью. Новый флагман семейства — **IXUS 700** — отступает от привычного прямоугольного образа IXUS. Корпус с блестящей отделкой и четкими обводами в руке лежит как влитой, а скругленные контуры подчеркивают компактные размеры фотоаппарата. По наследству от IXUS 50 достались кнопка спуска, регулятор зума и трехпозиционный переключатель режимов. Но вместо привычного переключателя в 700-й модели используется диск с установками режимов. Обе новинки могут похвастаться двухдюймовым дисплеем с отличным качеством картинки.

Функциональность фотоаппаратов под стать внешнему виду: отличная оптика с возможностью трехкратного увеличения, совместимость со стандартом прямой печати **PictBridge**, возможность записи видеоклипов с разрешением **640x480** (скорость — до **30** кадров в секунду), поддержка ряда стандартных технологий для серии IXUS и нескольких новых — вот неполный перечень характеристик и возможностей IXUS 50 и IXUS 700. Да, кстати, во время видеосъемки доступно как оптическое, так и цифровое увеличение. Пользовательский интерфейс проработан весьма хорошо. Во-первых, нужно отметить русское меню, а во-вторых — удобную навигацию и возможность перехода через 10 или 100 изображений в режиме просмотра снимков.

Особо хочется выделить функции **QuickBright**, **Night Display** и **Hold**. Первые две предназначены для изменения яркости **ЖК**-экрана — пользователь без труда сможет подобрать оптимальные настройки изображения и в солнечный день, и в темную ночь. А вот технология Hold позволяет сколь угодно долго отображать на дисплее только что сделанный снимок — теперь для того, чтобы показать друзьям отснятый кадр, не придется переключать камеру в режим воспроизведения.

Стандартный комплект поставки фотоаппаратов немного портит общее впечатление о новинках (в коробке нет даже чехла), зато за дополнительную плату можно приобрести массу аксессуаров. Любителям подводного плаванья рекомендуем присмотреться к водонепроницаемому футляру для фото- и видеосъемки подводного мира на глубине до **40** метров, а профессиональным фотографам обязательно пригодится вспышка высокой мощности, которая позволяет делать отличные снимки в темном помещении или, скажем, ночью на улице.

Ориентировочная стоимость IXUS 50 и IXUS 700 — $**420** и $**390**, соответственно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

	Canon IXUS 700	Canon IXUS 50
Сенсор	1/1,8-дюймовая ПЗС матрица; 7,1 млн. эффективных пикселей	1/2,5-дюймовая матрица; 5 млн. эффективных пикселей
Фокусное расстояние	37 — 111 мм (в 35-мм эквиваленте)	37 — 105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей	2 дюйма (118000 пикселей)	2 дюйма (118000 пикселей)
Светосила	F2,8 / F4,9	F2,8 / F4,9
Увеличение	3x оптическое	3x оптическое
	4x цифровое	4x цифровое
Диапазон выдержек	15 — 1/2000 с	15 — 1/1500 с
Максимальное разрешение фото	3072x2304 точек	2592x1944 точек
Запись видеоклипов	640x480 (30 кадров в секунду); 320x240 (до 60 кадров в секунду)	640x480 (30 кадров в секунду); 320x240 (до 60 кадров в секунду)
Форматы файлов	JPEG, AVI, WAV	JPEG, AVI, WAV
Карты памяти	SD/MMC	SD/MMC
Источник питания	Встроенный ионно-литиевый аккумулятор NB-3L	Встроенный ионно-литиевый аккумулятор NB-4L
Интерфейс	USB 2.0	USB
Таймер	2 или 10 с	2 или 10 с
Размеры	90x57x27 мм	86x53x21 мм
Вес	170 г	130 г

Ноутбук X20

Монитор SM-193P

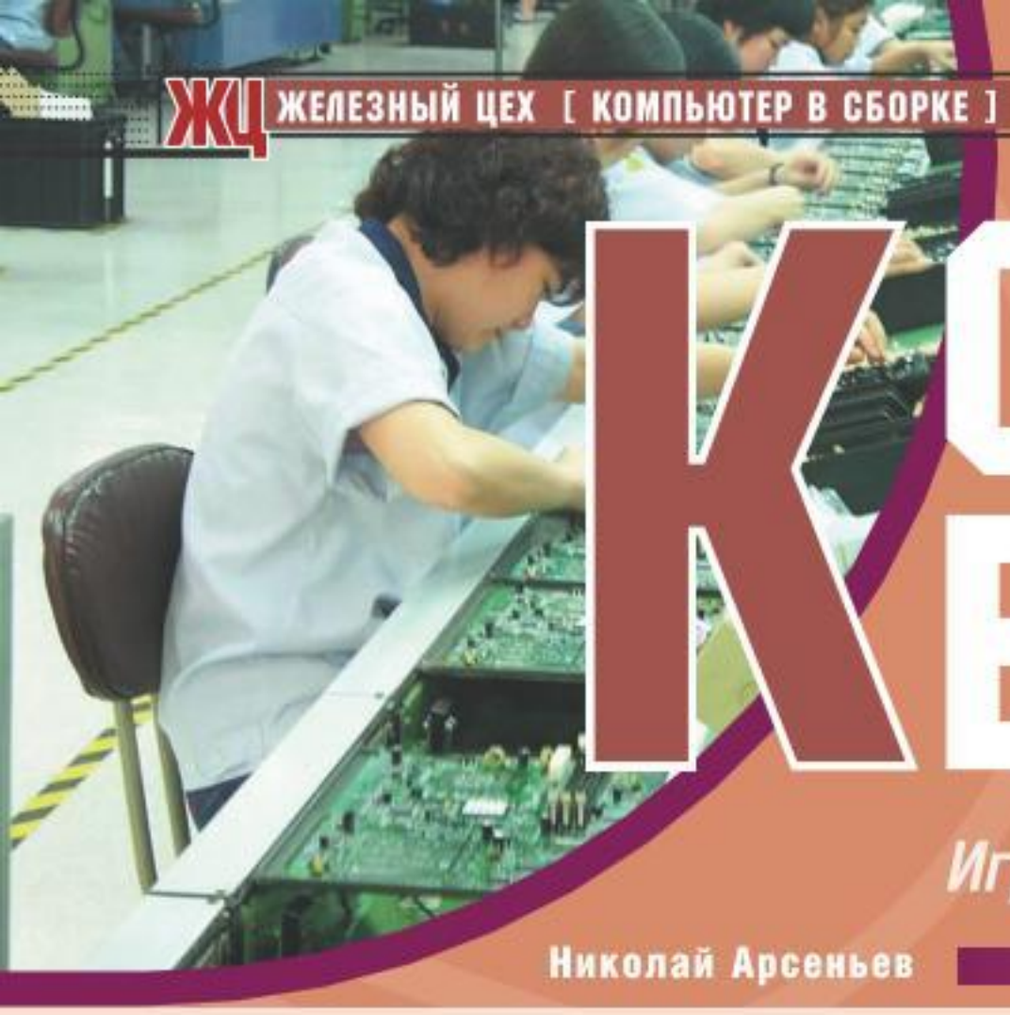
Цветной принтер CLP-500

ИТ–решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ–компанией.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1.
Информационный центр: 8–800–200–0–400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.

SAMSUNG



Компьютер в сборке

Игровая станция Wiener Energy A от компании «РиК»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Рубрика «Компьютер в сборке» не останавливается ни на секунду, это как бесконечный поток — каждый номер мы представляем вам новые конфигурации ПК от именитых российских компаний, и этот выпуск журнала не исключение.

На этот раз мы получили игровую станцию на базе платформы **AMD Athlon 64** в связке с **NVIDIA nForce3 250** под названием **Wiener Energy A** от компании-ветерана российского рынка **«РиК»**.

Ну а теперь перейдем к обзору...

Экстерьер

Наш подопытный компьютер облачен в неброский черный корпус с коричнево-серой передней панелью, на которой размещены несколько USB-портов, выход на наушники и микрофонный вход наряду с кнопками включения и сброса. На столе Wiener Energy A смотрится неплохо, он хорошо впишется в любой интерьер, но если вы любитель ярких, буйных красок, то стоит присмотреться к другой модели корпуса.

Интерьер

Итак, к нам снова попала игровая станция на базе платформы AMD — разнообразие всегда радует. Мы получили в распоряжение мощную комбинацию процессора Athlon 64 3000+ и системной платы **Gigabyte GA-K8NS** (nForce3 250). Увы, процессор не поддерживает двухканальный режим работы с памятью. На материнке установлено три слота памяти — вы можете установить до **3** Гбайт **DDR SDRAM**. Для карт расширения предусмотрены пять **PCI**-слотов и **AGP 8x** для видеокарты. Встроенный аудиокодек порадовал нас поддержкой звука **7.1**, дисковая система также не разочаровала — есть поддержка **RAID**-массива уровня 0 и 1 для **Serial ATA**. Для любителей старины предусмотрены целых два **IDE**-канала. На задней панели расположены основные разъемы: **LPT**, два **COM**, два **PS/2**, четыре **USB** и **LAN**.

Процессор Athlon 64 3000+ поможет справиться с вычислительными задачами любой сложности. К его интересным особенностям стоит добавить поддержку фирменной технологии AMD **Cool'n'Quiet**, которая в реальном времени изменяет скорость работы процессора и его напряжение, а также скорость вращения вентиляторов в зависимости от нагрузки. Это позволяет снизить температуру внутри корпуса и уровень шума. Другая технология — NX Bit — защитит ваш компьютер от вирусов, которые используют метод переполнения буфера.

В компьютер установлены **512** Мбайт DDR-памяти, жесткий диск на **160** Гбайт от компании **Western Digital** и оптический привод **Toshiba-Samsung Writemaster TS-H552B** с возможностью записи как обычных **CD**-, так и **DVD**-болванок. За графику отвечает у нас ветеран рынка — **Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate** с объемом памяти **128** Мбайт. Надо сказать, что этот выбор нельзя назвать оптимальным, такая карта сейчас стоит порядка **$230**, а за эти деньги можно купить куда более интересную и мощную видеокарту на базе **GeForce 6600 GT**, что мы вам и рекомендуем.

Тесты

Для тестов мы использовали пакеты **PCMark 04 1.30** и **3DMark 05 1.20** от **FutureMark**, а также игры **Far Cry 1.30**, **Doom 3 1.1** и **Half-Life 2**. Все игровые тесты мы проводили в разрешениях **800x600**, **1024x768** и **1280x1024** в легком режиме и тяжелом (включение анизотропной фильтрации — **AF** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**).

Тесты игровая станция Wiener Energy A от компании «РиК» прошла вполне нормально. И все было бы чудесно, если бы вместо морально устаревшей видеокарты на базе Radeon 9800 Pro стояло бы что-то из поколения GeForce 6600 GT. В этом случае производительность в играх была бы несомненно выше...

Технические характеристики	
Материнская плата	Gigabyte GA-K8NS (NVIDIA nForce3 250, Socket 754, ATX)
Процессор	AMD Athlon 64 3000+ (Socket 754, 2000 МГц, 512 Кбайт)
Кулер	Стандартный
Память	512 Samsung DDR SDRAM PC3200 (400 МГц)
Видеокарта	Sapphire Radeon 9800 Pro Ultimate 128 Мбайт (AGP)
FDD	NEC, 3,5 дюйма
HDD	Western Digital WD1400 80 Гбайт (SATA)
Оптический привод	Toshiba-Samsung Writemaster TS-H552B (DVD±RW, IDE)
Звук	Интегрированный
Дополнительно	Коврик, инструкции, диски с драйверами и программами
Цена ($)	1049

Синтетические тесты		
PCMark 04 версия 1.30		
Overall		3956
CPU	Memory	HDD
3729	3503	4451
3DMark 05 версия 1.20		2495

Игровые тесты			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Far Cry 1.3 (демка Regulator)			
Ultimate	51,73	40,67	29,58
Ultimate + FSAA x4, AF x8	35,20	26,03	19,49
Doom 3 1.1 (демка demo1)			
Ultra	47,8	34,2	25,7
Ultra + FSAA x4	28,3	19,9	14,4
Half-Life 2 (демка d13c17)			
Maximum	62,7	59,8	49,0
Maximum + FSAA x4, AF x8	50,6	39,0	26,5

Резюме

Компьютер Wiener Energy A оставил двойственное впечатление — вся начинка продумана хорошо, единственный момент, который удивил, так это выбор видеокарты прошлого поколения. А вот что однозначно порадовало, так это уровень шума системы во время работы — даже при высоких нагрузках компьютер был практически не слышен. ■

*Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **«РиК»** (**www.r-and-k.com**).*

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил $16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

Foxconn is the registered trade name for Hon Hai Precision Industry Co., Ltd. Hon Hai Precision Industry Co., Ltd ("Foxconn") is the global leader in providing mechanical solutions. It is the largest manufacturer of connectors for use in PCs in Taiwan and a leading manufacturer of connectors and cable assemblies in the world. The company also manufactures enclosures primarily for desktop PCs and PC servers.

Since its listing in 1991, the company has grown significantly in terms of revenues and profit. It now has a market capitalization of over $6 billion USD.

MOTHERBOARDS

Foxconn 925XE7AA

- Чипсет Intel 925XE;
- FSB 1066; Dual DDRII 667;
- 8 x SATA /150 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD);
- 1 x ATA 100, 2 x ATA 133 (RAID);
- Dual Broadcom GbE LAN (PCIe+PCI);
- 1 x IEEE 1394b, 2 x IEEE 1394a;
- 1 x PCIe X16, 3 x PCIe X1, 3 x PCI

Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- **Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.**

WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU,
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;

CASES `n` COOLERS

TH-202 `Diabolic`

TLAplus-570A

TLM-454

TPS-538

TH-230

CMAK81CN

CMI-30

Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, ISO • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

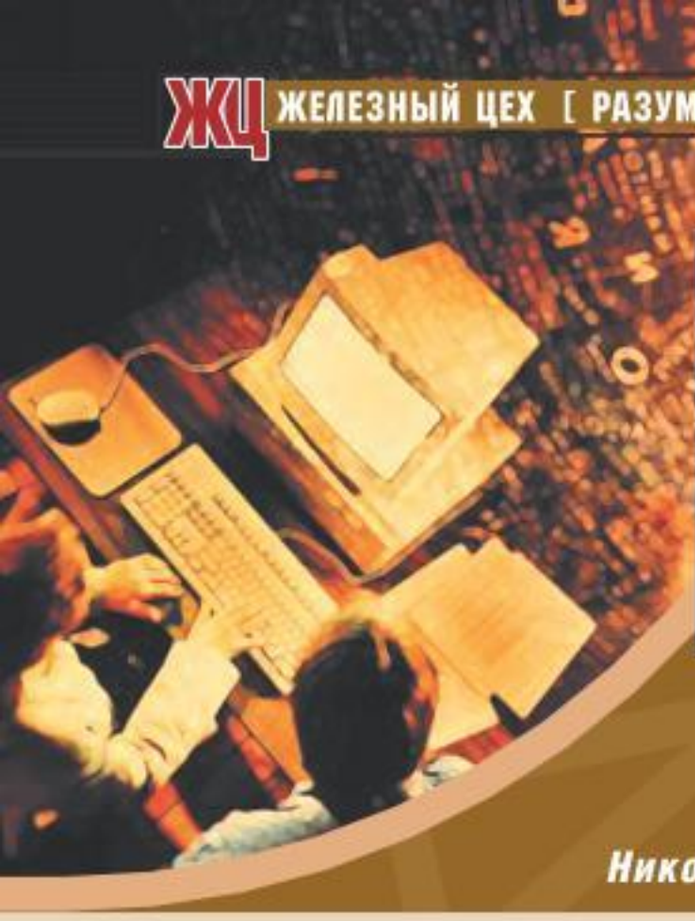
Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; Полярис - (095) 755-5557; **Альметьевск:** Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; **Волгоград:** ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; **Краснодар:** Игрек - (8612) 210-98-50; **Красноярск:** КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; **Курск:** КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; **Курчатов:** КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22; **Липецк:** Регард - (0742) 22-13-09; **Набережные Челны:** КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; **Нижнекамск:** КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; **Нижний Новгород:** АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН ООО - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; **Новосибирск:** ЗЕТ НСК - (3832) 125-142; **Омск:** ТНТ ООО - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; **Рязань:** Ultra - (0912) 205-205; **Самара:** Прагма - (8462) 16-32-87; **Саратов:** АТТО - (8452) 444-111; **Томск:** Стек - (3822) 554-554; **Хабаровск:** Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; **Челябинск:** Алиас - (3512) 37-8717; **Чита:** Вавилон: - (3022) 32-55-00.

Dina Victoria
(095) 681-20-70, www.dvcomp.ru

merlion MERLION
www.merlion.ru

Тринити Лоджик
(095) 540-89-77, www.tl-c.ru

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Наша рубрика, как и прежде, призвана помочь вам выбрать подходящий компьютер за реальные деньги — от простенькой системы, для того чтобы поиграть, посидеть в интернете и заняться другими мелочами, до конфигураций, от которых у всякого нормального геймера закружится голова!

Скорей же перейдем к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов ***www. ultracomp.ru, www.oldi.ru*** и ***www.nix.ru***).

Дешево и сердито (категория «Меньше $500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. В игры поколения **Doom 3** и **Half-Life 2** в высоком разрешении особо не побегаешь, однако эти рабочие лошадки справятся с большинством современных игр.

Для **AMD** сегодня мы поставили системную плату **GigaByte GA-7N400S-L** (**nForce2 Ultra 400**) и все тот же **Sempron 2300+**, для **Intel** — материнку **ASRock P4I48** на основе проверенного чипа **i848P** и **Celeron D 320** (**2,4** ГГц). В списке стандартного оборудования мы сменили системный блок на элегантный **Gembird CCC-P4-10** и акустику — на этот раз это **SBS240** от известной компании **Creative**.

Рекомендую обратить внимание на наши опции: фанатам AMD пора бы позабыть про **Socket A** и перейти на более прогрессивный **Socket 754** (связка **Sempron 2800+** и **ASUS K8N**). С Intel ситуация не менее интересная — как раз недавно появились материнки **ASRock 775V88/L** на базе чипсета **VIA PT880**, в котором воплотились все передовые технологии, при этом цена осталась очень скромной.

Смерть тормозам (категория «Меньше $1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться о тормозах.

Еще раз вернемся к разговору о переходе на Socket 754 — если вы готовы потратить около **$1000** за компьютер, сразу берите Sempron 2800+ в паре с **Giga-Byte GA-K8VT800** (**VIA K8T800**). Взамен вы получите хороший

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 4000+ (Socket 939, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	677,30
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NXP-SLI (Socket 939, nForce4 SLI, DDR400, FSB 2000 МГц, PCIE, SLI, UltraATA 133, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	218,40
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	134,70
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (10000 об/мин, 8 Мбайт)	365,40
Видеокарта: Gainward Power Pack! Ultra/2400 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, TV-Out, 2xDVI, Retail)	464,10
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	65,10
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	225,90
Корпус: Thermaltake VA7420BWAE Shark, FullTower (2x вентилятора, USB, FireWire, Audio, 420 Вт, ATX)	207,90
Колонки: Creative I-Trique 5600 (5x8,5 Вт сателлиты, 24 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	174,30
Мышь: Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse (USB + PS/2)	89,80
Клавиатура: Cherry G86-21050 CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	65,70
Монитор: Samsung 710T (17 дюймов, 1280x1024)	436,90
Итого:	**$3132,00**
Замена 1: Sony SDM-HS94PS (19 дюймов, 1280x1024)	252,20
Замена 2: Creative GigaWorks S750 (7x70 Вт сателлиты, 210 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	240,10
Опция 1: Gainward Power Pack! Ultra/2400 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, TV-Out, 2xDVI, Retail)	464,10
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	46,80
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	58,30
Опция 4: руль+педали Thrustmaster F1 FFB (USB)	192,60
Со всеми наворотами:	**$4386,10**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	56,20
Материнская плата: GigaByte GA-7N400S-L (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, FSB 400 МГц, AGP 8x, SATA, UltraATA 133, Sound, USB, LAN, ATX, OEM)	60,30
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	28,40
HDD: Hitachi HDS722580VLSA80 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	59,10
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	67,20
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	22,60
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Gembird CCC-P4-10 MidiTower (USB, Audio, 300 Вт, ATX)	33,20
Колонки: Creative SBS240 (2x1,5 Вт, Retail)	12,40
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (оптическая, PS/ 2)	7,70
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: Samsung Samtron 76E (17 дюймов, 1280x1024)	129,30
Итого:	**$491,20**
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	41,00
Замена 2: ASUS K8N (Socket 754, nForce3 250, DDR400, FSB 800 МГц, AGP 8x, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	31,10
Замена 3: PowerColor R96-HC3C 128 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	38,90
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	28,40
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Со всеми наворотами:	**$670,20**

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)	73,50
Материнская плата: ASRock P4I48 (Socket 478, i848P, DDR400, FSB 800 МГц, AGP 8x, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	50,40
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	28,40
HDD: Hitachi HDS722580VLSA80 80 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	59,10
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	67,20
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	22,60
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Gembird CCC-P4-10 MidiTower (USB, Audio, 300 Вт, ATX)	33,20
Колонки: Creative SBS240 (2x1,5 Вт, Retail)	12,40
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (оптическая, PS/ 2)	7,70
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: Samsung Samtron 76E (17 дюймов, 1280x1024)	129,30
Итого:	**$498,60**
Замена 1: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2800 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	29,40
Замена 2: ASRock 775V88/L (Socket 775, VIA PT880, DDR400, FSB 800 МГц, AGP x8, SATA RAID, Ultra ATA 133, USB, LAN, ATX)	2,60
Замена 3: PowerColor R96-HC3C 128 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, OEM)	38,90
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: NCP DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	28,40
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Со всеми наворотами:	**$637,50**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ $1000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 1,6 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	97,20
Материнская плата: Giga-Byte GA-K8VT800 (Socket 754, K8T800, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, USB, LAN, ATX, OEM)	79,80
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	56,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Видеокарта: ASUS N6600/TD 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	172,80
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	65,10
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-212 MidiTower (USB, FireWire, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	67,10
Колонки: Microlab A6351 (2x12 Вт сателлиты, 16 Вт сабвуфер)	62,60
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 797DF (17 дюймов, 1920x1440)	185,22
Итого:	**$947,12**
Замена 1: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	34,10
Замена 2: hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	69,20
Замена 3: Leadtek A6600GT-TDH128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, Retail)	63,50
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Опция 2: геймпад Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 (USB, PlayStation 2)	32,30
Опция 3: руль+педали Thrustmaster NASCAR Force Fedback 2 (USB)	100,00
Со всеми наворотами:	**$1329,52**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ $1000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 330J (Socket 775, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	89,80
Материнская плата: Foxconn 915A03-P-8LRS (Socket 775, i915P, DDR400+, FSB 800 МГц, PCIE x16, SATA RAID, UltraATA 100, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX, Retail)	102,00
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: NCP DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	56,80
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Видеокарта: ASUS EN6600 TD256 256 Мбайт (PCIE x16, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	161,20
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	65,10
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: ASUS TA-212 MidiTower (USB, FireWire, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	67,10
Колонки: Microlab A6351 (2x12 Вт сателлиты, 16 Вт сабвуфер)	62,60
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 797DF (17 дюймов, 1920x1440)	185,22
Итого:	**$950,32**
Замена 1: Intel Celeron D 345J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	45,70
Замена 2: hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	69,20
Замена 3: Leadtek PX6600GT TDH 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, Retail)	37,40
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Опция 2: геймпад Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 (USB, PlayStation 2)	32,30
Опция 3: руль+педали Thrustmaster NASCAR Force Fedback 2 (USB)	100,00
Со всеми наворотами:	**$1318,22**

задел на будущее и возможность установить процессор уровня hi-end — **Athlon 64**! С Intel у нас схожая ситуация: с самого начала переходим на перспективный Socket 775 и чипсет **i915P** (**Foxconn 915A03-P-8LRS**). Этим наша революция не закончилась: наконец-то устаревший **Radeon 9600 XT** уступил место мощному и быстрому графическому чипу последнего поколения — **GeForce 6600** от **NVIDIA**. В качестве опции мы советуем вам выбрать старшую модель — **GeForce 6600 GT** и установить **1** Гбайт памяти вместо **512** Мбайт.

Если вы любите играть не только на ПК, но и на **PlayStation 2**, обязательно прикупите себе универсальный геймпад **Dual Trigger 2-in-1** от компании **Thrustmaster**.

Займи, но купи (категория «Больше $1000»). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и хороший многоканальный звук.

В этой категории у нас относительное затишье — сменились модели материнских плат как для Intel (**ASUS P5GD1**), так и для AMD (**Gigabyte GA-K8NS-939**), а также монитор (**LG L1530B**) и оптический привод (**NEC ND-3520A**). Все это не столь значительно, а вот на что действительно стоит обратить внимание, так это на шикарный корпус **3R R103-A** с мощным блоком питания на **350** Вт — такой системный блок будет истинным украшением вашего компьютерного стола, хотя стоит он довольно дорого.

Тебя я видел во сне (Цена неограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Свершилось, самый крутой и дорогой компьютер собран на **Athlon 64 4000+** и материнской плате с поддержкой **SLI**-режима — **Gigabyte GA-K8NXP-SLI** (**nForce4 SLI**). В стандартной комплектации мы предлагаем вам установить видеокарту на базе графического чипа **GeForce 6800 GT** с возможностью удвоить производительность видеосистемы, установив вторую карту! Для столь мощного компьютера мы подобрали достойную одежку — стильный системный блок **Thermaltake VA7420BWAE Shark**. Для полного погружения в игровой мир вам стоит установить звуковую карту **Creative Audigy 4 Pro** и элегантную акустику **I-Trique 5600** от этого же производителя либо дорогущую **GigaWorks S750**. Теперь апгрейд вам не светит в ближайшие годы...

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (www.r-and-k.com).

R&K

КАТЕГОРИЯ **БОЛЬШЕ $1000**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, BOX)	168,00
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NS-939 (Socket 939, nForce3 Ultra, DDR400+, FSB 2000 МГц, AGP 8x, UltraATA 133, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	104,80
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	134,70
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Видеокарта: Leadtek A6600GT-TDH128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600 GT, TV-out, DVI, Retail)	236,30
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	65,10
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90
Корпус: 3R R103-A MidiTower (USB, FireWire, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	144,00
Колонки: Edifier R501 (4x6 Вт колонки + 1x8 Вт центральная + 30 Вт сабвуфер, Retail)	102,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: LG L1530B (15 дюймов, 1024x768)	241,50
Итого:	**$1438,20**
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 кбайт, BOX)	118,70
Замена 2: Gainward PowerPack! Ultra/2400 256 Мбайт (AGP, GeForce 6800 GT, 2xDVI, TV-Out, Retail)	242,50
Замена 3: Samsung 172X (17 дюймов, 1280x1024)	157,50
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Опция 2: геймпад Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 (USB, PlayStation 2)	32,30
Опция 3: руль+педали Thrustmaster NASCAR Force Fedback 2 (USB)	100,00
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Extreme 3D Pro (USB)	40,60
Со всеми наворотами:	**$2213,10**

КАТЕГОРИЯ **БОЛЬШЕ $1000**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 530J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	189,00
Материнская плата: ASUS P5GD1 (Socket 775, i915P, DDR400, FSB 800 МГц, PCIE, Sound, SATA RAID, USB, FireWire, LAN, ATX)	129,20
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	134,70
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Видеокарта: Gigabyte GV-NX66T128D 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, TV-Out, DVI, OEM)	204,80
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	65,10
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, OEM)	74,90
Корпус: 3R R103-A MidiTower (USB, FireWire, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	144,00
Колонки: Edifier R501 (4x6 Вт колонки + 1x8 Вт центральная + 30 Вт сабвуфер, Retail)	102,90
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: LG L1530B (15 дюймов, 1024x768)	241,50
Итого:	**$1452,10**
Замена 1: Intel Pentium 4 550 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	106,00
Замена 2: Gainward Power Pack! Ultra/2400 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, TV-out, 2x DVI, Retail)	259,30
Замена 3: Samsung 172X (17 дюймов, 1280x1024)	157,50
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1213C 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	83,30
Опция 2: геймпад Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 (USB, PlayStation 2)	32,30
Опция 3: руль+педали Thrustmaster NASCAR Force Fedback 2 (USB)	100,00
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Extreme 3D Pro (USB)	40,60
Со всеми наворотами:	**$2231,10**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

*24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу **hot-line@igromania.ru***

Приветствую уважаемого железячного кудесника Дмитрия Горячева. Приключилась у меня беда. Решил я переустановить Windows XP и заодно поставить Service Pack 2. Все проинсталлировалось просто замечательно и работало также отлично, пока я не попробовал выйти в интернет. Как только устанавливается соединение, у меня блокируется «Панель быстрого запуска». Еще бывает, что частенько застывают все запущенные программы и начинают работать только минут через 20. Что мне делать? Проблема не смертельная, но раздражает очень сильно.

Возможно, это состояние провоцируется действием какого-то шпионско-рекламного **adware/spyware** или вируса. Эти системные паразиты частенько содержат ошибки, приводящие к самым неожиданным последствиям, или могут быть просто запрограммированы на то, чтобы активно мешать пользователю.

Также данные симптомы характерны для глюков **ctfmon.exe**. Вообще, эта утилита часто является причиной различных сбоев, конфликтуя с какими-то другими программами или службами. Поэтому всем советую все же отключить эту утилиту и использовать другой индикатор-переключатель раскладки, например всеми любимый **Punto Switcher**. Для того чтобы выключить ctfmon.exe, нужно зайти в меню **«Пуск» ➡ «Панель управления»**. Затем выбрать пункт **«Язык и региональные стандарты»**. Далее перейти на вкладку **«Языки»** и нажать кнопку **«Подробнее»**. В появившемся окне перейдите на вкладку **«Дополнительно»** и пометьте галочкой пункт **«Выключить дополнительные текстовые службы»**. На этом все. Теперь вы свободны от ctfmon.exe и можете устанавливать любой профессиональный переключатель раскладки.

Знакомые попросили посмотреть компьютер — у них при выходе в интернет постоянно выскакивают ссылки на разные «нехорошие» странички; у них два дня был отключен антивирус (зачем они это сделали, я так и не понял), и за это время, судя по всему, они и подцепили эту заразу. Куки я полностью вычистил, все временные файлы тоже, задал начальную страницу — пустую, но все равно при выходе в интернет компьютер сразу пытается выйти на эти самые линки. Подскажите, пожалуйста, в каком из разделов реестра может таиться эта гадость — как можно ее вычистить. Система — Windows XP.

Хорошие у вас знакомые. Ну да ладно, тем более что подобную заразу можно подцепить, зайдя не только на «нехорошие» странички, но и на варезных сайтах. Так, один мой знакомый, зайдя на подобный сайт, словил столько вирусов, что мама не горюй: трояны **ryx.exe**, **nprpobs.exe**, **winamps.exe** и еще несколько других. В комплекте с ними «досталась» программа **Power Scan**, которая заявила, что избавит компьютер от вирусов, и начала сканирование жесткого диска. Потом стало понятно, что эта программа также является вирусом. Отсюда мораль: лучше скитаться по интернету в компании firewall'а, например **Kaspersky Anti-Hacker**, который можно найти на наших дисках.

Если ни один из вышеприведенных советов вам не подходит, то читайте дальше. Все вирусы, которые подсовывают сомнительные сайты, делятся на две категории: **трояны** и **Browser Helper Objects** (сокращенно **BHO**).

Тактика уничтожения троянов состоит в нахождении исполняемого файла троянской программы и удалении его из списка автозагрузки. **99%** троянов осуществляют автозапуск через реестр, а именно ключи **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run**, **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce**, а также ключи с такими же спецификациями, но находящиеся в разделе **HKEY_CURRENT_USER**.

Browser Helper Objects представляют собой **dll**-файлы. Они записываются в реестр, запускаются вместе с интернет браузером и «расширяют» его возможности. В частности, Browser Helper Objects могут создавать различные панельки в интерфейсе браузера. В принципе, BHO были созданы в благих целях и многие программы создают реально полезные панели расширения. Однако BHO часто используются нечистыми на руку людьми. Для избавления от неугодных BHO я рекомендую использовать программу **BHO Demon 2.0**. Она сама найдет в глубинах вашей системы все BHO, разберется, какие из них являются вредными, а какие полезными, и предложит их отключить. Взять эту программу можно с сайта **www.definitivesolutions.com**. В принципе, можно обойтись и без нее. Все BHO запускаются с помощью ключа реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Browser Helper Objects**. Все подключи являются записями имеющихся в системе BHO. Для их отключения нужно лишь удалить соответствующий подключ. Правда, делать это придется практически наобум, так как в названиях ключей фигурируют не имена «помощников браузера», а их **CLSID**-индексы.

Прошу помощи! У меня завелся какой-то страшный неисправимый червяк в системе. Зашел я как-то в профилактических целях в знатную софтину msconfig. Смотрю — появилась какая-то новая программа kalvsys. Вроде никаких программ я в последнее время не ставил, тем более таких, чтобы прописались в автозагрузку. Одним словом, понятно, что это какой-то вирус. Надо от него избавляться. Смотрю в msconfig, какой ключ реестра запускает вирус, нахожу ключ, смотрю значение, затем иду в папку, а данного файла нет! Это очень странно, но не конец всех бед. Через некоторое время после удаления ключ автозапуска данной программы появился опять! Как такое может происходить?

Описанная вами ситуация — это проделки трояна **kalvsys**. Эта зловредная программа прописывается в реестре, а также же, что самое интересное, прячется в процессах настолько глубоко, что ее не видит даже **диспетчер задач**. Также она удаляет свой исполняемый файл и создает его копию с другим именем, а при завершении работы **Windows** заново его переименовывает. Таким образом, этот троян практически невозможно истребить. Но способ все-таки есть. Для того чтобы уничтожить троян, нужно загрузиться в безопасном режиме (удерживайте клавишу **F8** при загрузке Windows). При загрузке в безопасном режиме Windows не запускает программы, прописанные в автозагрузке, и вирус не может сделать свою черную работу. В результате его **exe**-файл остается на жестком диске. В безопасном режиме удалите ключ автозапуска kavsys и включите поиск по всем дискам файлов с маской **kalv***. Все найденные файлы удалите, в первую очередь **kalvndg32.exe**

Всем известно, что справка Windows практически бесполезна. Там описываются только самые очевидные понятия, которые понятны вообще без всякой справки. В лучшем случае Help может посоветовать обратиться за помощью к «поставщику вашего компьютера» или техническую поддержку Microsoft. Тем не менее я слышал от разных людей, что справка не так уж бестолкова и может помочь дельным советом. Мне хочется выслушать ваше мнение по этому поводу.

Вообще, справка **Windows** не так бесполезна, как кажется на первый взгляд. Дело в том, что в **Windows 2000** и **XP** есть несколько файлов справки. Та справка, что находится в разделе **«Справка и поддержка»** меню **«Пуск»** или вызывается пунктом **«Справка»** ➡ **«Центр справки и поддержки»** в окне **«Проводника»**, рассчитана на неопытных пользователей. Писалась она не для того, чтобы пользователи ковырялись в скрытых настройках, так как они могут запросто испортить работу операционной системы. Поэтому все советы, содержащиеся в основном разделе справки, состоят в обращении за советом к профессионалам. Однако есть в Windows 2000/XP разделы справки для более квалифицированных пользователей. Подробную и толковую информацию можно получить, изучая файлы справки, собранные в программе **«Управление компьютером»**. Программа находится в меню **«Пуск»** ➡ **«Администрирование»**. Также много интересного написано в справке, относящейся к **«Панели управления»**.

Здравствуйте, Дмитрий. У меня такая проблема. Появляется такая надпись: «cli.exe — Ошибка приложения. Ошибка при инициализации приложения (0xc0000135). Для выхода из приложения нажмите ОК». Что это такое и как от этого избавиться?

Файл **cli.exe** является частью пакета драйверов **Catalyst** от компании **ATI**. Данная программа создает иконку в трее и обеспечивает работу контекстного меню, с помощью которого можно настраивать различные параметры изображения, поворачивать картинку на мониторе и так далее. Если вам такие возможности не нужны, то cli.exe можно просто выключить, это никак не повлияет на работу системы. Вообще, для того чтобы cli.exe работал нормально, нужно, чтобы был установлен драйвер Catalyst той же версии, что и cli.exe, и набор сервисов **Microsoft .NET Framework** версии **1.1**. При обновлении драйвера видеокарты файл cli.exe может быть не удален, поэтому с новой версией он работать отказывается. Вероятно, что у вас просто не установлен .NET Framework версии 1.1. Скачать его можно по следующей ссылке ***http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=262D25E3-F589-4842-8157-034D1E7CF3A3&displaylang=en.***

Здравствуйте, уважаемый Горячев Д. Я слышал, что приводы CD-ROM и CD-RW надо время от времени чистить, чтобы поддерживать в рабочем состоянии. Брать и с ходу лезть внутрь своего CD-ROM'а мне боязно. Поэтому хочу сначала спросить у вас, нужна ли чистка вообще и как правильно ее производить.

Как сказал бы товарищ Ленин, это архиважный вопрос. Нижеследующий текст посвящается не только автору вопроса, но и всем людям, спрашивающим, почему исправно работающий долгие годы привод перестает читать диски.

Привод **CD-ROM/CD-RW** чистить надо. Я рекомендую делать это раз в полгода-год, но, сколько я знаю людей, каждый производил эту операцию с разной периодичностью. Так что чем чаще, тем лучше. Я же знаю несколько способов чистки привода.

Самый простой вариант — воспользоваться чистящим диском. Он представляет собой простой CD с двумя щеточками. Вы намазываете их специальной жидкостью, прилагающейся к диску, после этого вставляете диск в привод и запускаете записанную на нем программу. Она нужное время крутит диск и производит чистку, в то время как вы слушаете музыку. Очень простая процедура. К тому же она совершенно безопасна, но помогает не всегда. Сильной разницы до и после очистки я никогда не замечал.

Сложный и опасный способ — разобрать привод и самому почистить линзу. Но тут есть большая вероятность поломки привода, да и гарантии вы лишитесь, сорвав бирки. К тому же вам придется запомнить, как все было собрано, а мелких деталей в приводе множество. Так что этот вариант к применению мы бы вам не рекомендовали.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Интересный совет от **D-zero-N** для любознательных пользователей с шаловливыми ручками.

В который раз наблюдаю, как на диск **«Мании»** выкладывается программа **Resource Hacker** как якобы замечательное средство для извлечения игровых ресурсов. Хотел бы поделиться одной фишкой, которая, думаю, будет интересна очень многим.

Дело в том, что с помощью Resource Hacker можно вскрывать не только игры, но и многое другое, dll'ки например. Открываем программой файл **WINDOWS\SYSTEM32\Shell32.dll**. Многим этот файл известен как хранилище системных значков, но в нем хранится и добрая часть графики **Windows XP** (диалоговые окна, выдаваемые сообщения и т.д.). Издеваемся над параметрами папок: **Menu** — строковые меню, **Dialog** — диалоговые окна, размер окон, положение кнопок и надписи на них, **String Table** — большинство сообщений и т.д.

Сохраняем как Shell32.dll, но в другом, недалеком, месте. Загружаемся с загрузочной дискеты или **CD** и заменяем старый файл, предварительно сохранив его в другой папке (мало ли какое чудо получится). У кого стоит несколько ОС, тем будет проще провернуть всю операцию. А еще, например, есть **msgina.dll** — окно с тремя кнопками, предлагающее выключить компьютер, **logonui.exe** — файл загрузочного экрана, где можно поставить свою картинку. А ежели кому и этого мало, открываем **WINDOWS\SYSTEM32** и смотрим описание всех файлов — там вы найдете много интересного.

В итоге получаем свой, единственный и неповторимый Windows, где каждое слово такое, какое захотели вы сами. Да, конечно, Shell32.dll — файлик далеко не маленький. Для полного его изменения потребуется несколько дней, но результат окупит старания.

Приветствую профессора Горячева. Купил я CD-привод и стал его устанавливать. Раньше я этого никогда не делал, но прочитал подробные инструкции, как подключать к шлейфу, менять перемычку и так далее. Я все сделал и подключил, но заметил, что помимо родных и понятных каждому компьютерщику Master и Slave штырьков на задней панели привода есть еще какой-то странный Cable Select. Поэтому у меня возник вопрос: что такое этот самый Cable Select и зачем он нужен?

Cable Select — это особый способ подключения **IDE/ATA**-устройств. Этот режим считается экзотическим, хотя достаточно распространен (описанная вами перемычка находится практически на любом приводе) и является стандартом уже много лет. Для подключения устройств в данном режиме нужен специальный **Y**-образный кабель. Центральным разъемом он подключается к материнской плате, а два других — к соответствующим устройствам. При этом одно устройство становится **Master**, а другое **Slave**. В принципе, все удобно и замечательно. Однако замечу, что, в отличие от шлейфа, в каждый момент времени по кабелю может идти сигнал только от одного устройства. При подключении **CD**-привода и винчестера это не особо заметно, но если соединить два жестких диска, то производительность резко снизится, особенно при копировании информации с одного диска на другой. ■

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

СПИД И СПАМ — БРАТЬЯ НАВЕК

Американские ученые нашли алгоритмам машинного обучения, созданным **Microsoft** для сжатия цифровых изображений и выявления спама, применение в самой неожиданной области — в медицине для лечения СПИДа. Существующие сегодня вакцины способны бороться лишь с отдельными штаммами вируса, против других штаммов они бессильны. Однако и у болезнетворных вирусов, и у спама есть одна общая черта — и те и другие имеют повторяющиеся структуры, типичные только для них. По этим структурам их можно отсеять и уничтожить. Работы над созданием такого типа вакцин уже ведутся, но возможны ли они в принципе — не ясно пока даже для самих ученых. Впрочем, попытка не пытка.

У ВАС ЕЩЕ ПИРАТКА? ТОГДА МЫ ИДЕМ К ВАМ

ВЛАДЕЛЬЦАМ ПИРАТСКИХ ВЕРСИЙ WINDOWS СКОРО ПРИДЕТСЯ НЕСЛАДКО.

Microsoft продолжает прививать любовь к лицензии каленым железом. В прошлом номере мы сообщали, что в рамках программы **Genuine Advantage Program** обладателям пиратских копий Windows в скором времени запретят скачивать обновления для системы. Теперь эту программу решено расширить. На компьютеры от двадцати самых крупных компаний-сборщиков будет установлена новая версия Windows, которую после переустановки нельзя будет активировать через интернет. Заполучить ключ для активации можно будет, только обратившись в службу технической поддержки Microsoft — и никак иначе. В какой геморрой это выльется, страшно даже подумать. Представьте, например, что вам срочно нужно восстановить компьютер после краха системы, а техсаппорт, заваленный обращениями других пользователей, динамит вас день, два, три, неделю, а то и вообще не отвечает. Вот ведь жизнь-то будет.

INTERNET EXPLORER STRIKES BACK

Еще одна новость из стана редмондцев. Microsoft наконец поняла, что взрывное распространение браузера **Mozilla Firefox** принято угрожающие масштабы (по последним данным, его доля в Сети уже достигла 8,5%, а доля **Internet Explorer**, наоборот, скукожилась до 87%), и объявила о намерении предпринять контрмеры. В застенках Биллова ведомства

ЕСЛИ БЫ НЕ MOZILLA FIREFOX, MICROSOFT, НАВЕРНОЕ, РАСКАЧИВАЛИСЬ БЫ С НОВЫМ INTERNET EXPLORER ЕЩЕ ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ ДОЛГО.

уже вовсю идут работы над седьмой версией Internet Explorer, которая выйдет ориентировочно в конце 2005 — начале 2006 гг. (бета-версия появится уже этим летом). Вопреки собственному обещанию не отпускать больше «ослика» без привязки к операционной системе, новый браузер будет самостоятельным продуктом. Устанавливаться седьмая версия будет только на Windows XP с Service Pack 2, а в плане безопасности уделает своих конкурентов одной левой. Воспринимать эти слова с иронией мы бы не стали: Microsoft сейчас уделяет безопасности очень много внимания, они даже заключили соглашения с целым рядом стран (в рамках так называемой **Security Cooperation Program**) для обмена информацией о дырах и уязвимостях в своих продуктах.

Результаты, правда, это дает не всегда: в феврале появился вирус **BankAsh-A**, который при обнаружении на компьютере утилиты **Microsoft AntiSpyware**... удаляет все ее файлы и заодно ворует банковские данные пользователя.

КИТАЙСЯ ОТСТАВАТЬ!

«Оптимист учит английский язык, пессимист — китайский, а реалист изучает автомат Калашникова», — гласит известный анекдот. Однако как бы убедительно ни выглядели успехи Китая в других сферах, лидерство в области софтверного аутсорсинга принадлежит не ему, а Индии. В каждой из пятнадцати крупнейших индийских фирм, занимающихся разработкой программ (всего софтверных компаний там около трех тысяч), трудится свыше двух тысяч человек, а доходы от всей индустрии составляют внушительные $12,7 млрд. В Китае же компаний-разработчиков около восьми тысяч, но по-настоящему крупных (критерий тот же — превышает ли количество сотрудников отметку 2000) среди них всего пять. Так что готовится к китайской экспансии пока рано — им самим надо еще много чему научиться.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ФАЙЛОВ В WINDOWS XP

Немногие знают, что в Windows XP можно переименовать сразу несколько файлов за один раз. Выделяйте все файлы, которые вам нужно переименовать, щелкайте по одному из них правой кнопкой и переименовывайте.

EASTER EGGS

OBJECTDOCK 1.11

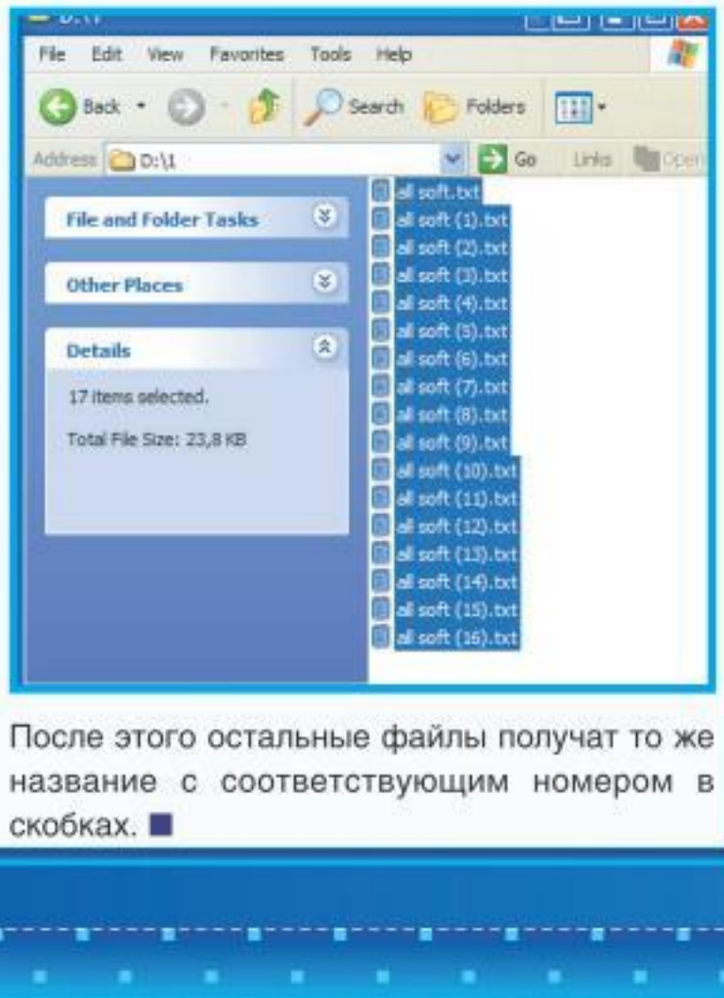
Щелкните правой кнопкой мыши по панели **ObjectDock** и выберите пункт **About ObjectDock**. Выскочит окно с информацией о программе. В правом углу есть так называемый Color Puzzle (выделено на скриншоте). Чтобы активировать пасхалку, нужно нажимать на сегменты паззла в следующей последовательности: синий треугольник — красный — желтый — зеленый — красный — желтый — зеленый — синий. Если вы наберете все правильно, на том месте, где были выходные данные о программе, появится несколько фотографий разработчиков.

Прислал Сергей Семенов (*pacific@zelnet.ru*)

ВАШИ РАБОТЫ

Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором RAR и шлите нам по адресу ***soft@igromania.ru***. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будет не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».



После этого остальные файлы получат то же название с соответствующим номером в скобках. ■

Издательский Дом
"Мой компьютер"
представляет:

Фантастическая Компьютерная Неделя

14 - 17 апреля 2005 года

Торгово-Промышленная Палата Украины
Киев, ул. Б. Житомирская, 33

Игроград

Международный Фестиваль Компьютерных Игр

ПОРТАЛ

Международная Ассамблея Фантастики

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Компьютерная Ярмарка

Генеральный спонсор "Игрограда":

Партнер "Кинопортала":

Спонсоры Ярмарки "Мой Компьютер":

Игровой спонсор:

Угощает:

Почетные гости: Роберт Шекли (США), Анджей Сапковский (Польша)

Соорганизаторы:

Место, где реальность пересекается с фантастикой.
Место, где решается извечный вопрос физиков и лириков.
Место, где Высокие Технологии и Высокая Культура идут рука об руку.

Игорь Варнавский

Теория

ЧЕТЫРЕ ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТА. ЧАСТЬ 2

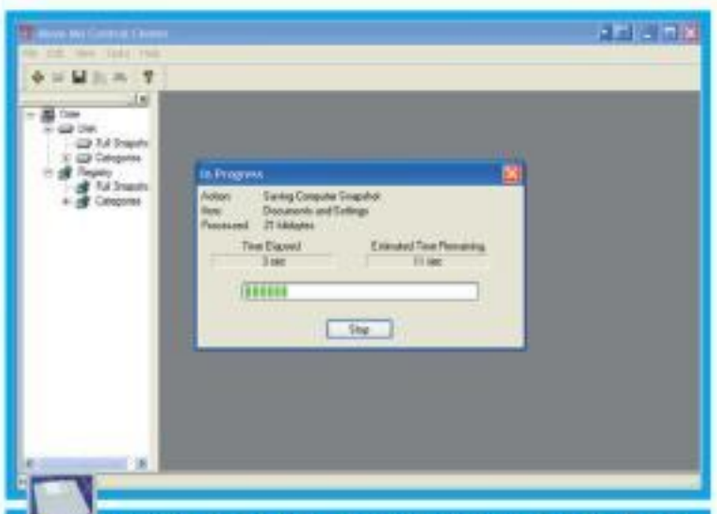
НЕЗАМЕНИМЫЕ ПРОГРАММЫ, О КОТОРЫХ ВЫ НИЧЕГО НЕ ЗНАЛИ

ПЕРЕЕЗД БЕЗ ПОЖАРА

Как гласит народная мудрость, один переезд равносилен пожару. В мире PC переезд (то бишь переустановка системы или — еще хуже — обустройство нового компьютера) равносилен пожару, потопу, землетрясению и эпидемии бубонной чумы вместе взятым. Что ни говори, установка Windows и всех необходимых программ, их настройка, восстановление учетных записей, адресных книг, почты и прочего скарба — дело очень долгое и хлопотное. Однако ускорить сей малоприятный процесс вполне можно.

FILES AND SETTINGS TRANSFER WIZARD

В Windows XP есть специальная утилита для переноса данных на новый компьютер — **Files and Settings Transfer Wizard** (**Пуск\Программы\Стандартные\Служебные**). Вы указываете, что именно надо скопировать и как именно (через сеть на новый PC или на переносном носителе), а все остальное утилита делает уже сама. Увы, Files and Settings Transfer Wizard успешно перетаскивает файлы, но копирование софта и его настроек ей не под силу. Зато это под силу программе **Move Me**. Она создает снэпшот системы и при загрузке этого снэпшота на новом компьютере (или на старом после переустановки «Винды») переносит на него реестр, профили, шрифты, списки автозамены из Word и все прочие настройки. Взять эту чудо-программку можно **с нашего диска**.



MOVE ME: СОЗДАНИЕ СНЭПШОТА СИСТЕМЫ ЗАЙМЕТ ВСЕГО ПАРУ-ТРОЙКУ МИНУТ.

НЕ МЫТЬЕМ — ТАК КАТАНЬЕМ

SAVE ANY FILE БЕЗ ПРОБЛЕМ ВЫДРАЛА ПЕРВЫЙ ТРЕЙЛЕР «АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ» С СЕРВЕРА AMAZON.COM.

Держатели некоторых интернет-сайтов только и думают о том, как бы вставить своим посетителям лишнюю палку в колеса. Эти индивидуумы запрещают сохранять веб-страницы на жесткий диск, отключают возможность скопировать текст и картинки с их сайта в буфер обмена, а зачастую еще и выкладывают ролики в формате потокового видео, которые невозможно выкачать к себе на компьютер. Обойти часть этих препонов поможет онлайновая утилитка **Save Any File** от компании **RJL Software** (их перу принадлежит большая часть первоапрельского софта из соседнего обзора). Процедура элементарная: вбиваете прямую ссылку на нужный вам файл (поддерживаются html, gif, jpeg, zip, swf, mp3, ram и многие другие форматы) в окошке программы и жмете кнопку Save This File. Все — файл у вас в руках.

Программа эта исключительно онлайновая (***www.rjlsoftware.com/software/internet***), так что на диске ее не ищите.

ЗНАКИ И СИМВОЛЫ ПРАВЯТ МИРОМ

Самые очевидные вещи, как известно, приходят в голову в последнюю очередь. Вот подумайте — почему никто долгое время не мог додуматься до программы, при помощи которой можно было бы управлять компьютером одними лишь движениями мыши, без путешествий по раскидистым меню и бесконечным каталогам? И почему, когда такой софт наконец появился, его никто не заметил?!

Если бы в мире была справедливость, авторы гениальной программы **Symbol Commander** (кстати, знакомьтесь: **Sensiva, Inc.**; ***www.sensiva.com***) давно были бы приставлены к Нобелевской, Пулитцеровской и всем остальным премиям. Принцип ее работы донельзя прост. Вы зажимаете правую кнопку мыши и рисуете определенный символ. Утилита тут же распознает его и выполняет команду, «привязанную» к этому символу. Знак вопроса — Google, W — Word, E — Excel, N — создать новый документ, S — сохранить текущий, прямая линия сверху вниз — копировать в буфер, прямая линия снизу вверх — вставить из буфера, и так далее. В опциях можно включить к каждой команде звуковой сопровождение (в том числе голосовое). Удобно — просто слов никаких нет!

С SYMBOL COMMANDER УПРАВЛЕНИЕ СТАНОВИТСЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ИНТУИТИВНЫМ.

КАК СДЕЛАТЬ РЕЗЕРВНУЮ КОПИЮ СВОЕГО ЖЖ

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ПРОЦЕДУРЫ НЕПРЕМЕННО ИЗМЕНИТЕ ПАРОЛЬ. А ТО МАЛО ЛИ ЧТО...

Во время недавнего падения серверов **ICQ** многие пользователи, по их собственному признанию, чувствовали себя как при конце света: открывают «аську» — а там никого. Сходные чувства испытывали и ЖЖисты, когда отказывали сервера сайта **LiveJournal.Com** (подробнее о том, что такое ЖЖ, с чем его едят и чем приправляют, читайте по соседству в рубрике «Интернет»). Но если временный отказ сервиса еще можно пережить, то как быть в случае потери своего дневника — с кучей интереснейших постов, картинок и комментариев? Ответ очевиден: заранее сделать бэкап. Подсобят в этом утилиты **LJSM** и **LJBook**. Первая программа весьма архаична и управляется к тому же из командной строки, поэтому на ней мы подробно останавливаться не будем (хотя если есть желание попробовать ее, можете взять LJSM с нашего диска). LJBook куда как проще и удобнее. Заходите на страницу программы (***www.ljbook.com/ljbookfull.html*** — это, как и Save Any File, тоже онлайновая программа), указываете свое ЖЖ-имя, пароль, задаете все необходимые настройки (сохранять или не сохранять current music, current mood, картинки, комментарии к постам и все пр.) и жмете кнопочку **Create your LJBook**. ■

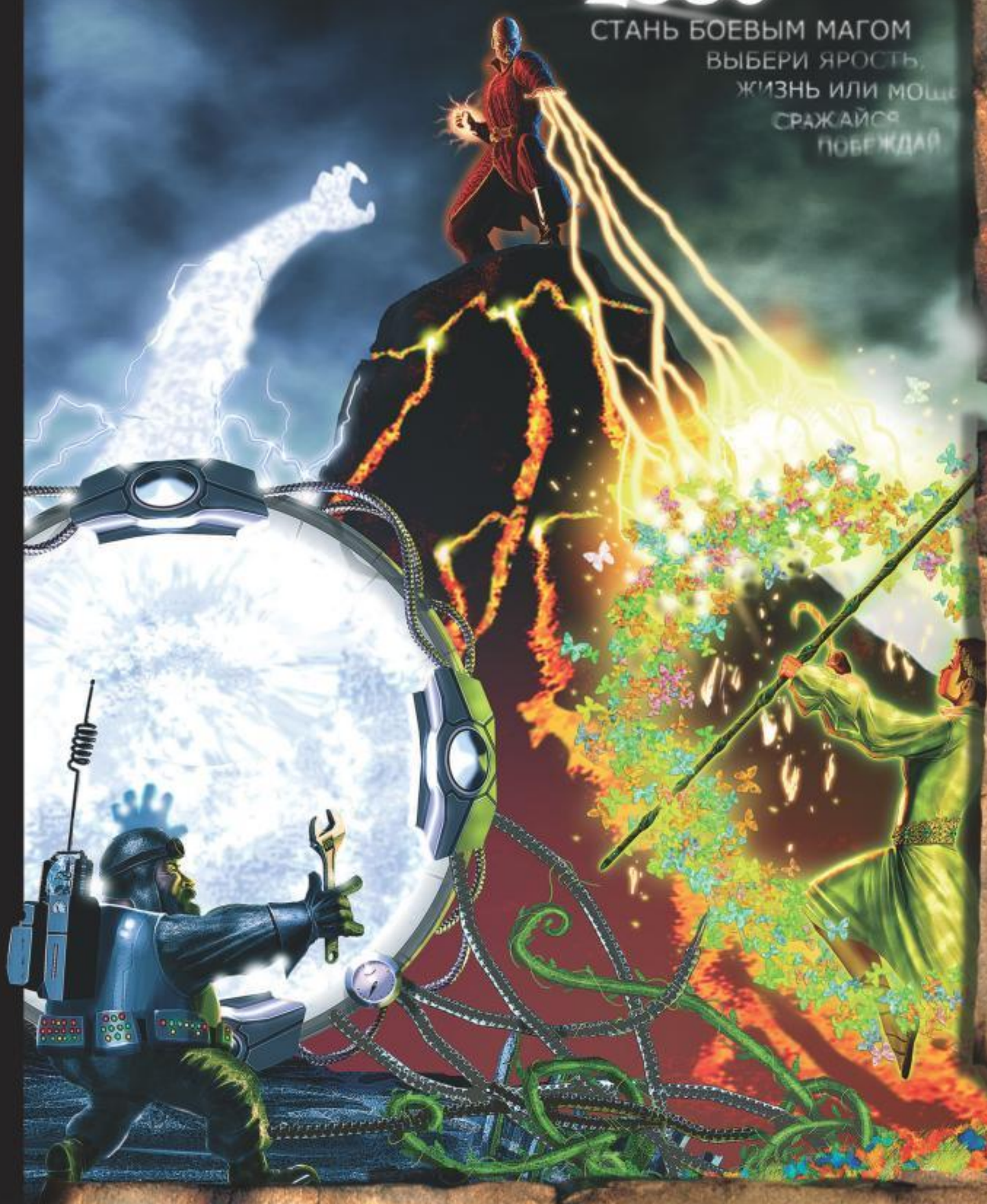
Битва магов

SMS-ИГРА

ОТПРАВЬ КОМАНДУ **ON IGROK** НА НОМЕР

2580

СТАНЬ БОЕВЫМ МАГОМ
ВЫБЕРИ ЯРОСТЬ,
ЖИЗНЬ ИЛИ МОЩ
СРАЖАЙСЯ
ПОБЕЖДАЙ



Игра подробно

Мир «Битвы магов» лежит на трех китах.

Простота
Чтобы выиграть первые сражения достаточно знать всего три команды. **A — Attack**, атакующее заклинание. **D — Defense**, магическая защита и **M — вызов монстра.**

Разнообразие
Атакующая мощь заклинания, прочность защиты, параметры монстра, а также специальные бонусы вроде рикошета или «удара вампира» зависят от Потока, выбранного Магом и его текущего Уровня. В игре огромное количество комбинаций. Одно и то же заклинание может каждый раз производить совершенно разный эффект. Чтобы сменить поток отправьте команду **R** — Rage, Ярость **P** — Power, Мощь **L** — Life, Жизнь. Уровень зависит от числа ваших побед и силы ваших побежденных соперников.

Общение
В мире, где некоторые люди могут заставить небеса пролиться вниз огнем, а землю превратить в кипящий желудочный сок, стоит обзавестись друзьями. Команда **Say** или просто **4**, после которой надо указать имя и написать текст, позволяет отправить сообщение любому участнику игры. Команда **F** — Friend, после которой тоже надо указать имя, добавляет выбранного игрока в список Друзей. Дружить полезно — это приносит дополнительный Опыт и положительные эффекты от заклинаний. Кроме того, сплоченная боевая группа сможет осилить и крупную магическую дичь.

Полный список команд, подробные правила игры, советы, а также рейтинги игроков и форум — вы найдете на сайте
WWW.BITVAMAGOV.RU

Краткая справка

SMS-игра не требует компьютера, установки программного обеспечения или специальных знаний. Все, что необходимо — мобильный телефон и действующее подключение к оператору связи. Игра началась, как только вы отправили сообщение на номер игры.

1. Войдите в раздел SMS-сообщений на вашем телефоне и нажмите **«Создать сообщение»**
2. Напишите **ON GAME** и отправьте на номер **2580**
3. Поздравляем! Вы в игре!

- БиЛайн Россия
- МТС Москва и регионы
- МегаФон, МегаФон-Кавказ, МегаФон-Воронеж
- Сахалинский GSM
- БайкалВестКом

История

«Битва магов» переносит игрока в альтернативную реальность, где идет невидимая для обычных людей война за наследие создателей Вселенной — могущественных Теургов. Теурги покинули наш мир, но оставили в нем свои Слезы — кристаллы, содержащие в себе древнюю утраченную магию.

Кристаллы Теургов становятся сердцем Орудий современного волшебства — магических мобильных телефонов («магофонов»). Магофоны настраиваются на волновые Потоки, из которых маг черпает силу для своих заклинаний. Боевых заклинаний.

Там где власть — всегда идет борьба за нее. Маги сражаются друг с другом, обрушивая на врагов ярость стихий и натравливая на них ужасных монстров, вызванных из-за предела нашего мира. Победитель получает магический кристалл побежденного и вместе с ним часть его силы.

Сильнейшие маги принимают участие в Последней Битве. Силы, вовлеченные ими в игру, так велики, что их Битва изменит лицо мира. А победитель войдет в Хрустальную Башню, построенную из Слез Теургов, и станет равен ушедшим повелителям Вселенной.

Входящие SMS бесплатно. Цены на исходящие SMS: Би Лайн – $0.15 МТС – $0.1 МегаФон – $0.1

Игорь Варнавский

Практика

НЕВЗЛЮБИ БЛИЖНЕГО СВОЕГО

ОБЗОР ПРОГРАММ-РОЗЫГРЫШЕЙ

Что может быть приятнее, чем нагадить ближнему своему: отформатировать жесткий диск, повесить систему или привести в «бешенство» мышку? Смотреть, как этот ближний, краснея от злости и матерясь от бессилия, взирает на «вирус», который в буквальном смысле слова «поедает» изображение на экране, на удирающую от курсора кнопку «Пуск» или на открывающийся по своей воле DVD-ROM? Чтобы устроить такие пакости, вовсе не нужно владеть навыками программирования или уметь писать вирусы, достаточно лишь воспользоваться одной из многочисленных программ-приколов.

РАЗМИНКА

DESKSCROLLER

Для начала поговорим о самых безобидных программах такого рода. Например, **Black&White**. При запуске эта штука начинает перекрашивать экран в черно-белый цвет. Примерно то же самое делает **Invert**, только она не перекрашивает экран в черно-белую палитру, а заменяет все цвета на противоположные. **Flip** и **Rotate** переворачивают экран вверх тормашками, **Scretcher** увеличивает его масштаб практически до бесконечности, а **Scretch** — не только увеличивает масштаб, но еще и сжимает изображение, из-за чего картинка выглядит так, как будто она побывала под прессом.

KRUTILKA

DeskScroller смещает экран по нажатию на курсорные клавиши (то есть в любую сторону — вверх, вниз, вправо или влево), **Dscroller** самостоятельно скролит его сверху вниз, а **Krutilka** сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее крутит его справа налево (когда ее «барабан» останавливается, на рабочем столе остается невообразимая мешанина).

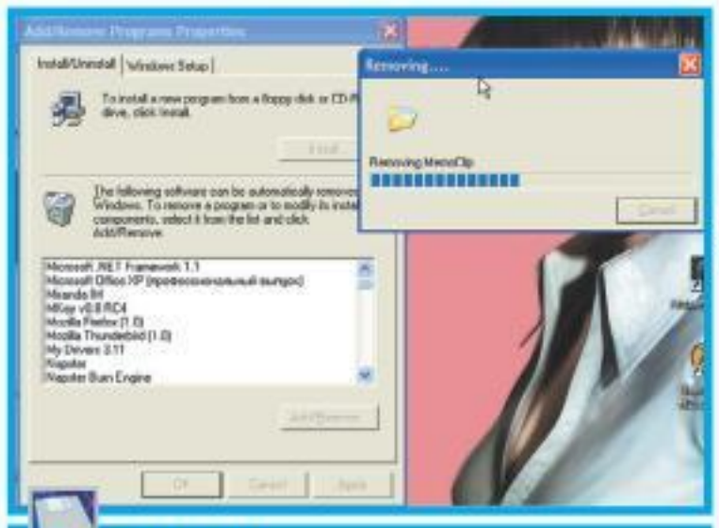
Подложив пользователю «свинью» в виде **Password Prank**, вы приведете его в минутное замешательство — на дисплее неведомо откуда возникнет окошко с требованием ввести некий пароль. Какие бы комбинации не набирал, программа не пропустит его, а в окошке ввода пароля будет раз за разом появляться одно и то же слово — «penis».

Blank оставляет при каждом нажатии левой кнопки мыши здоровенные черные кляксы (**Bubbler** идентичен ему, с той лишь разницей, что из-под курсора появляются не черные кляксы, а разноцветные капли, быстро «стекающие» по экрану), а **Hello** — изображение самого курсора (десяток щелчков — и весь рабочий стол оказывается «загажен»). **Eraser** аккуратно, строку за строкой, стирает все, что находится на рабочем столе, оставляя пользователя наедине с одним лишь черным экраном. Останавливаются все хулиганства по нажатию клавиши Esc или по щелчку на левую клавишу мыши, поэтому напугать ими можно только полных чайников.

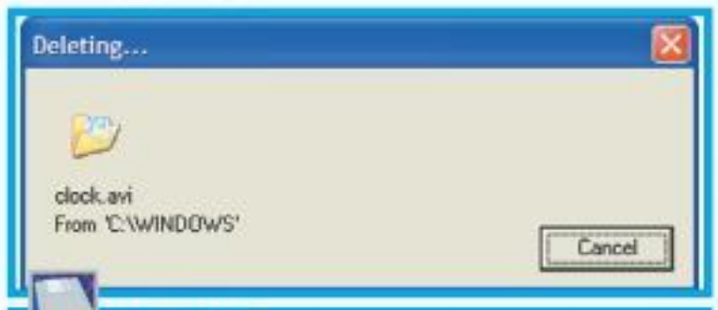
Я — ЭТО НЕ Я

А теперь возьмем что-нибудь более серьезное, чем можно было бы напугать уже не на шутку. Таких программ довольно много, но хороших среди них в разы меньше. Большинство этих утилиток слишком неизобретательны и легки в обнаружении, потому что делали их не профессионалы, а любители. «Сурьезные» фирмы на такие «мелочи» не размениваются, они занимаются только скучными приложениями, необходимыми только для работы и обслуживания компьютера. Однако есть и исключение — это компания **RJL Software**. Как и все остальные, ее сотрудники зарабатывают созданием вполне безобидного софта самого разного назначения, а между делом пишут программы-розыгрыши (это еще и хорошая реклама). Всего в их активе таких утилит несколько десятков. Основная масса описанных ниже программ — продукты RJL Software.

Самыми распространенными компьютерными шутками является имитация удаления программ или форматирование дисков. Розыгрыши эти не новые, но, как показывает практика, на многих они действуют безотказно. Подсуньте тому, над кем вы хотите поиздеваться, программку **Add/Remove** и заставьте его каким-то образом запустить ее (подробнее о методах обдуривания читайте неподалеку). Несчастный видит перед собой окошко со списком приложений, которые можно деинсталлировать. Удалять он, естественно, ничего не собирается, поэтому первым его действием будет попытка закрыть окно. Сюрприз! «Крестик» не реагирует на нажатия клавиши мыши, Alt+F4 тоже не работает. Насильно выгрузить подлянку из памяти не получится, потому что Add/Remove не отображается в списке процессов. Пометавшись еще какое-то время, пользователь понимает, что попал в ловушку. Обреченно вздохнув, он нажимает на единственную рабочую кнопку OK и с ужасом смотрит, как весь установленный на его компьютере софт удаляется к чертовой бабушке. Секунду спустя, когда материализуется окошко с сообщением, что это была всего лишь шутка, до человека наконец-то доходит суть произошедшего. Бьюсь об заклад, это будет самый счастливый момент в его жизни.



ADD/REMOVE



FAKE DELETE

Столь же незабываемые ощущения способна подарить **Fake Delete**. Перед пользователем при этом возникает окошко с предложением удалить папку Windows — и отказаться от него, естественно, нельзя. Лихорадочный мышеклик по кнопке «Отмена» также не дает никаких результатов.

По тому же самому принципу работают **Fake Format**, «форматирующая» винчестер жертвы, и **Fake Shutdown**, принудительно «перезагружающая» систему. Еще одна такая утилита — **Format** — выводит уведомление о некой непонятной ошибке и предлагает на выбор два пути ее исправления: произвести рестарт компьютера или отформатировать диск. Что бы ни нажал пользователь, результат будет один — винчестер «отформатируют».

Лже-Dr.Web делает вид, что он по-настоящему проверяет память компьютера (сразу заметить подвох можно, только если приглядываться к названиям пунктов меню), а потом вдруг выводит уведомление о заражении вирусом и тут же начинает «истекать кровью». Фальшивый **Norton Commander** (вообще-то утилитка называется **JC**, но кто мешает вам переименовать ее?) не пытается насолить пользователю, однако работать категорическ-

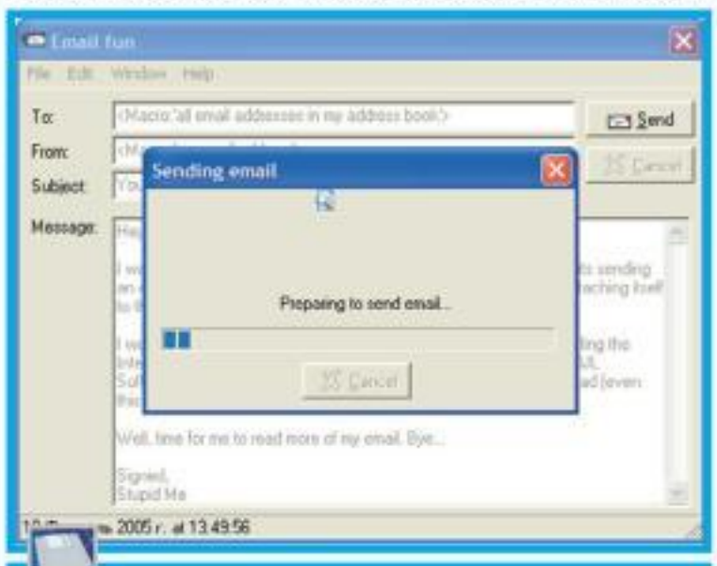
АХТУНГ, АХТУНГ!

Не удивляйтесь, если при попытке установить одну из описанных нами программ антивирус поднимет тревогу: с его точки зрения это самые настоящие вирусы (хотя на самом деле они таковыми не являются). Поэтому перед инсталляцией программ-приколов его лучше отключить.

ЖЖЕ-DR.WEB

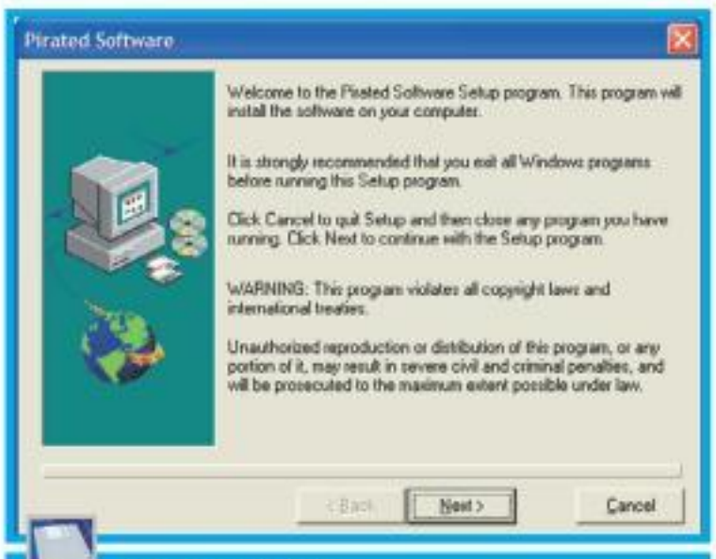
ки отказывается — на все команды он отвечает исключительно ругательствами.

Под **Outlook** успешно мимикрирует **EMail Fun** (учтите, если у подопытного стоит другой почтовый клиент, он сразу поймет что к чему). При запуске она набирает письмо с идиотским текстом и подписью «Stupid Me», а затем рассылает его всем, кто есть в адресной



EMAIL FUN

книге. Очень трудно распознать каверзу в **Print Me**: утилита выводит всамделишнее окно для отправки документа в печать (модель принтера распознается абсолютно правильно) и несмотря на все протесты жертвы «переправляет» его принтеру (на самом деле принтер, конечно, ничего не печатает).



PIRATED SOFTWARE

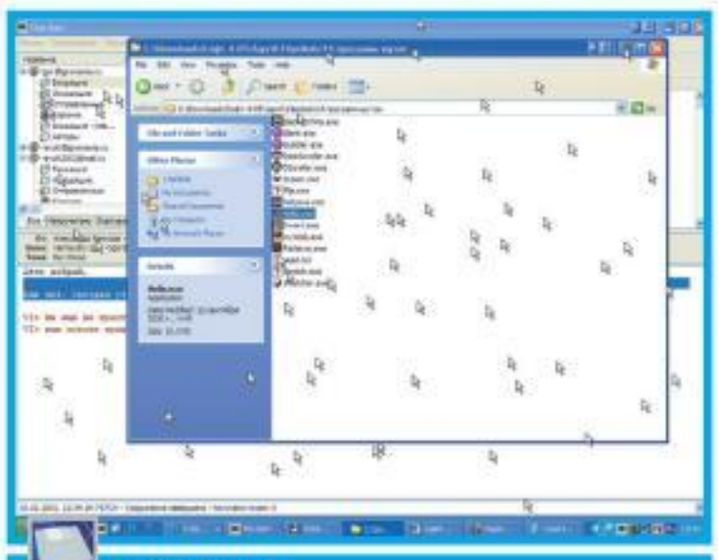
Владельца компьютера с пиратским софтом можно здорово напугать **Pirated Software**. Кликнув на пусковой файл, он увидит обычный инсталлятор и по привычке нажмет на Next, даже не вчитавшись в описание программы и содержание «лицензионного» соглашения. Однако инсталляция так и не начнется, а вместо этого выскочит окошко с уведомлением о том, что информация об использовании пользователем нелегального софта направлена властям. Полный чайник или человек, наслышанный о зверствах той же RIAA в отношении любителей пиринга, вполне может поверить в это.

Особого упоминания заслуживает **Error95** и **Message Manager**: это не просто программы-приколы, это утилиты для создания сообщений о всевозможных ошибках. Опций, правда, немного: в Error95 можно набрать текст сообщения, выбрать для него ярлык и указать, при каких условиях выводить его на экран, в **Message Manager** можно еще выбрать варианты ответов, например Yes, OK и Retry.

Хитрее всех оказывается программка «**Гадость**». Запустив ее, пользователь обнаруживает перед собой кучу кнопок («Взбесить CD-ROM», «Похрюкать флоппиком», «Выключить монитор» и др.) и смеха ради решает нажать на какую-нибудь из них. Компьютер послушно выполняет команду... и тут же начинает бесчинствовать (выдвигать лоток дисковода, делать вид, что система повисла), не обращая уже никакого внимания на пользователя.

Win выводит окно с сообщением о зависании компьютера, а когда пользователь пытается выбрать пункт «Снять задачу», кнопка просто-напросто удирает от курсора. Нажав на «Отмену», он — правильно! — снова получит «предложение» отформатировать жесткий диск.

МЫШКА ИГРАЕТ С КОШКОЙ


COPY CURSOR

Немало приколов учиняют над мышью. После запуска **Cursor Symulacja** ее курсор выходит из-под контроля и начинает жить собственной жизнью: копошиться в меню «Пуск», бродить по рабочему столу и нажимать на что попало. Действие **Copy Cursor** аналогично **Hello**: мышь работает как ни в чем не бывало, но через какое-то время у курсора вдруг появляется неподвижный «двойник». Потом еще один. И еще один. И еще...

Click Me выводит на экран кнопку с надписью «Click me». Недоумевающий пользователь, само собой, пытается на нее кликнуть... но при приближении курсора кнопка тут же делает ноги. Чуть более изощренное издевательство предлагает **MouseFX**. Она способна пакостить сразу несколькими способами: внезапно перемещает курсор в другую точку экрана (такую же гнусность может сотворить и **Mouse Move**), делает его невесомым (курсор движется с огромной инерцией) или, наоборот, придает ему силу тяжести (курсор начинает тянуть вниз). **Cursor Girl** досаждает тем, что периодически выводит на экран изображение полураздетой девахи, **Mouse Motion** умеет самостоятельно перемещать курсор по заранее заданным координатам.

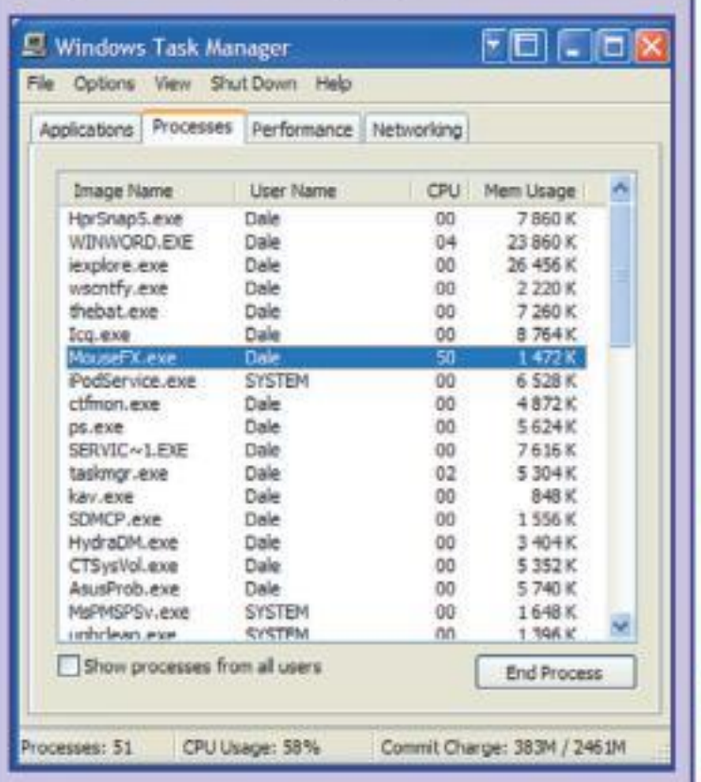
MOUSE MOTION

Для полного счастья остается только поставить **The Finger** или **Cursor Fun**, которые меняют форму курсора через определенные промежутки времени (может, например, воз-

КАК ОБМАНУТЬ ЖЕРТВУ

Как сделать так, чтобы ваша жертва ничего не заподозрила и запустила программу-прикол? Очень просто: либо дайте программе имя какой-нибудь прикладной утилиты (тот же **The Bat!** или **MS Word**) и подставьте в свойствах файла соответствующую иконку, либо, наоборот, укажите в свойствах ярлыка этой самой безобидной утилиты путь к пусковому файлу заготовленного вами сюрприза.

Еще вариант: не обязательно химичить с иконками, запустить программу-прикол можно автоматически, заранее установив на компьютер специальный лаунчер (например, **Program Launcher** или **Autorun Wizard**). Отмечаете в настройках путь к exe-файлу, задаете временной интервал, через который будет запущена утилита — и вуаля! Больше от вас уже ничего не требуется.



Все описанные в обзоре программы можно закрыть сочетанием определенных клавиш (это можно узнать в readme) или через менеджер задач (нажимаете Ctrl+Alt+Del, ищете программу в списке, выделяете ее и жмете на кнопку End Process). Не забудьте, что если вы переименуете утилиту, в списке процессов она будет присутствовать именно под тем именем, которое вы ей дали. Это, кстати, еще один способ запутать жертву — столкнувшись с глюками, опытный пользователь сразу заподозрит недоброе и наверняка попытается поискать «левые» процессы в Task Manager'е. Если же программа будет переименована, он ее может и не найти.

никнуть text select, даже если никакого текста под курсором нет).

ИГРА НА НЕРВАХ

Пришло время позабавиться с панелью задач. Здесь вам пригодится утилитка **Avoid**. Ничего не меняя внешне, она превращает кнопку «Пуск» в настоящую недотрогу: при попытке пользователя кликнуть по ней «Пуск» ретируется как можно дальше от курсора (клавиша Win, впрочем, работает). Для пущего эффекта переименуйте «Пуск» (в этом поможет **Start Button**) во что-нибудь забавное, скажем — «Поймай меня». Дабы взбесить того, над кем вы подшучиваете, еще больше, поставьте ему **ClickStart**, которая будет открывать меню «Пуск» каждые 45 секунд, и **ButtonShyMouse Prank**, отталкивающую курсор от некоторых кнопок на рабочем столе, или **Fake Start Menu 95** — она заменяет XP-ную панель задач на таскбар Windows 95 (предупреждаем, даже после того как вы выгрузите программу из памяти, нормальный XP-ный таскбар не вернется — надо будет сначала перезагрузиться).

BAREYES

BarEyes, **Paranoia** и **Win95 Joke** могут развить нешуточную паранойю: первая программка вставляет в трей пару глаз, неотрывно следящих за каждым движением мыши, вторая — убедительно сымитирует рабочий стол **Windows 95** («Пуск» при этом снова будет «убегать» от курсора), а третья заставит меню «Пуск» периодически подпрыгивать (уставший человек может подумать, что у него начались галлюцинации). До кучи поставьте и **Falling Icons**: иконка «Мой компьютер» начнет непрерывно дрожать.

В качестве «контрольного выстрела» можно использовать **Swapper**. Она меняет функции левой и правой кнопок мыши, причем такая раскладка будет действовать постоянно, пока жертва не додумается заглянуть в панель управления и самостоятельно выставить стандартные настройки.

ПОСЛЕДНЯЯ КАПЛЯ

Если после всех вышеописанных издевательств ваша жертва еще сохранила рассудок и не выкинула компьютер в окно, можно попробовать более жесткие методы. Устройте на рабочем столе небольшое землетрясение (такое по силам **Win98** и **Shakedown**), поселите на нем «помощника» **Clippy** (зловредный клон «Скрепыша» из пакета MS Office), который будет ежеминутно выскакивать с бесполезными советами, научите компьютер «ботать по фене» (после установки **BazarBox** во всех сообщениях вместо «OK» и «Отмена» будут

BAZARBOX

«Пофиг», «Нафиг» и тому подобное), заставьте его периодически выпускать газы (для этого понадобится программа **Burp** и какая-никакая аудиосистема), открывать

CLIPPY

CD- или DVD-ROM (**Open/Close CD 1.20**) и самовольно вКлюЧАтЬ/вЫКЛючатЬ Caps Lock, Nam Lock и Scroll Lock (в этом деле не обойтись без программы «**Моргалка**») или просто устройте иллюминацию на клавиатуре (при «содействии» **Crazy Num Caps Scroll** клавиши Caps Lock, Nam Lock и Scroll Lock начнут самовольно мигать через любые промежутки времени, но мешать набору текста это не будет).

POPUP PRANK

Не сработало? Не беда. Сделайте так, что иконки на рабочем столе жертвы начнут то исчезать, то появляться (**Show — Hide Desktop**), организуйте постоянную смену обоев (**Random Wallpaper Changer**), запустите **Take Some Rest!** (статусная панелька, изображающая течение некоего процесса; продолжительность настраивается в самых широких пределах), сведите с ума часы (**Time Traveler** может переставлять время хоть каждую минуту) и дисковод для флоппи-дисков (загруженный в память **Floppy Madness** будет обращаться к нему каждую минуту), включите программу **Popup Prank**, чтобы перед пользователем беспрестанно выскакивало всплывающее окно с изготовленной вами рекламой, или **ScreenScrew**, с необычайным артистизмом изображающую настоящие глюки — как видите, выбор у вас большой.

TAKE SOME REST!

JUST A JOKE!

Кроме всех тех программ, о которых шла речь в статье, на нашем диске вы сможете найти текстовый файл с java-скриптом, способным сымитировать вирус. Скопируйте этот скрипт в заголовок HTML-документа (отредактировать его можно в «Блокноте»), замените слова «JavaScrip Virus (not really...)» на какой-нибудь свой текст и сохраните в таком виде. После этого в верхней части документа появится кнопка с вашей надписью. Стоит только нажать на нее — и сразу же выскочит сообщение о заражении вирусом.

SCREENSCREW

Подопытный товарищ все еще стоически держится и не желает давать слабину? Тогда попробуйте **Blinkwin**. Она имитирует зависание системы (выскакивают сообщения о каких-то жутких багах, рабочий стол окрашивается в самые дикие цвета, окна «расплываются» по экрану), причем столь старательно, что иногда компьютер даже повисает по-настоящему! Если же вы не хотите прибегать к таким жестоким шуткам, воспользуйтесь **Black** или **Joker**. Black тоже создает полную иллюзию зависания (пользователь видит перед собой только черный экран, система не реагирует на нервный долбеж по клавиатуре), но отключить ее куда проще — нужно лишь вызвать Task Manager по Ctrl+Alt+Del и выкинуть утилиту из списка процессов. Joker действует еще гуманнее: он «фотографирует» экран и помещает снимок поверх рабочего стола. Все иконки и окна, разумеется, моментально перестанут отзываться на любые команды.

■■■

Шутите, подкалывайте, разыгрывайте — но, главное, не забывайте о чувстве меры. Описанные нами программы — развлечение не для слабонервных, и стоит только чуточку переусердствовать, как безобидный дружеский подкол приведет к куда менее безобидной дружеской драке. ■

ГОРЬКИЙ ЗЕРО 2

В ЛУЧАХ АВРОРЫ

"Крепкий орешек" Николай Саливан
снова в работе
Захватывающий боевик в лучших
традициях тактического stealth-экшена!

© 2005 «Metropolis Software». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
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/

WWW.RUSSOBIT-M.RU

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: SOFT@IGROMANIA.RU

CD и DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

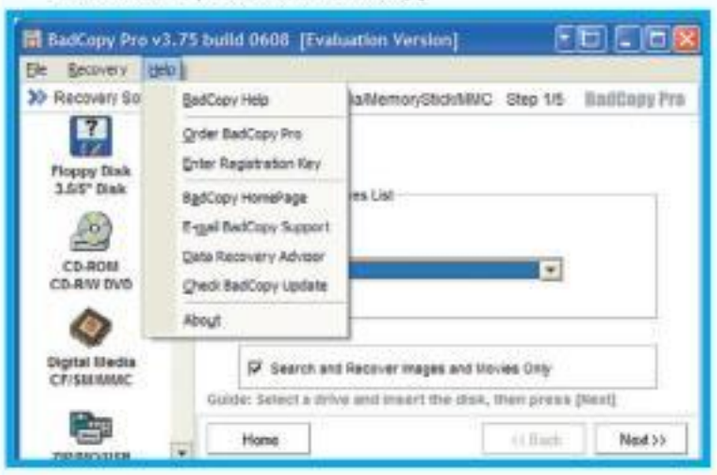
ULTIMATE BOOT CD 3.2
Разработчик: Victor
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: http://ubcd.sourceforge.net/download.html

Записав ISO-образ **Ultimate Boot CD** на болванку, вы избавите себя от лишней головной боли при малейших проблемах с системой. В этом образе содержатся все необходимые программы для диагностики и обслуживания жесткого диска, настройки BIOS, сетевых параметров, процессора плюс целый набор антивирусов — в общей сложности, несколько десятков утилит.

Рейтинг: 10

СВЕЖАТИНА!

BADCOPY PRO 3.75
Разработчик: Jufsoft
Язык: английский
Тип распространения: time-limited shareware
Цена: $39,50
Способ оплаты: кредитная карта, факсимильный перевод
Сайт: www.jufsoft.com/badcopy



Если дискета, компакт-диск, флэшка, Zip/Jazz или любой другой переносной носитель перестал подавать признаки жизни и скопировать информацию из-за этого не удается, попробуйте натравить на него **BadCopy Pro**. Утилита выдерет данные даже при самых сильных повреждениях носителя, а те места, скопировать которые так и не удастся, заменит нулями.

Рейтинг: 8

CUTE PDF WRITER 2.3
Разработчик: Acro Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.cutepdf.com/Products/CutePDF/writer.asp

Всем срочно радоваться: добрые люди изготовили бесплатный аналог **Adobe Acrobat Professional**, утилиты для перегонки файлов в PDF-формат. Чтобы оценить щедрость этих меценатов, нужно знать, что «Адоба» просит за почти точно такой же продукт аж $449.

Рейтинг: 9

FOXIT PDF 1.2
Разработчик: Foxit Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.foxitsoftware.com/pdf/rd_intro.php

Всем срочно радоваться-2: появился первый альтернативный просмотрщик PDF-файлов. **Foxit PDF** грузится на несколько порядков быстрее неподъемного и неимоверно прожорливого до системных ресурсов **Adobe Reader**'а да еще и весит в двадцать раз меньше.

Рейтинг: 9

IMAGE BROWSER ARCTIC 5.0
Разработчик: Uticasoft
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.uticasoft.com

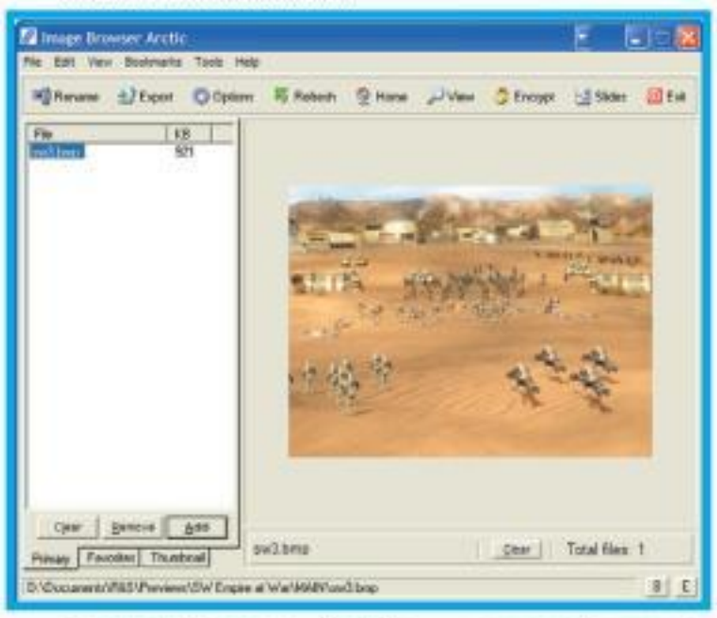


Image Browser Arctic — многофункциональная программа с целой кучей нужных и не совсем нужных опций. Кроме просмотра и конвертации изображений, утилита способна зашифровывать картинки, извлекать иконки и создавать исполняемые файлы со слайд-шоу. Вот только при чем тут «acrtic»?

Рейтинг: 7

REG ORGANIZER 2.5
Разработчик: ChemTable Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.chemtable.com/indexr.htm

Одна из бесчисленных утилит для редактирования/чистки реестра и автозагрузки, а также для корректной деинсталляции программ. Действует **Reg Organizer** очень аккуратно, что попало не удаляет. К дистрибутиву приложен файл для перевода программы на русский язык.

Рейтинг: 8

WINPATROL 9.0
Разработчик: BillP Studios
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.winpatrol.com/download.html

«Лает, но не кусает и в систему не пускает» — это о **WinPatrol**. Программка незаметно сидит в трее, но как только какой-нибудь троян, шпионский или рекламный модуль пытается просочиться на ваш компьютер, немедленно поднимает шум. Плюс, с ее помощью можно изменять список автозагрузки, убивать зависшие процессы и на корню вырезать ненужные cookies.

Рейтинг: 9

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:

Advanced Searchbar 3.06. Плагин, встраивающий в «Проводник» и Internet Explorer па-

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.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Свежатина!» (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), **«Полезный софт»** (составляется по статьям одноименного раздела) и **«Игроманский стандарт»** — крайне важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: **Ad-Aware 1.05, AdsCleaner 4.3, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0,63, iNetAdviser, Fraps 2.5.3, 4.3, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Lite 4.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.2, Light Alloy 3.0, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.0, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.50, VobSub 2.23, Winamp 5.0.8, WinRAR 3.42.**

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

нельку со ссылками на самые необходимые программы и ряд популярных сайтов, а также окошко поисковика (утилита опрашивает свыше 90 поисковых машин).

ClipCollect 1.5. Совмещает в себе средства для работы с буфером обмена, текстовый редактор и website builder.

DeepRipper 1.0. Бесплатная утилитка для выдирания треков с audio CD и переколбашивания их в MP3, OGG или WAV.

Keyboard Tweaker 2.1. Завидуете другу, купившему дорогую навороченную клавиатуру с тучей дополнительных кнопок? Не стоит: с этой программой вы сможете превратить обычную клавиатуру в мультимедийную (просто повесив функции тех самых дополнительных кнопок на шоткаты).

WireNote 2.7. Удобный органайзер в комплекте с адресной книгой.

YPOP's! 0.7. Открывает доступ к **Yahoo! Mail** через протокол POP3.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ «ЧЕТЫРЕ ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТА. ЧАСТЬ 2»

LJSM 2.5
Разработчик: Александр Николаев
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.offtopia.net/~ati/ljsm

Сохраняет на жесткий диск дневники пользователей сайта LiveJournal.Com. Работает программа, увы, только через консоль, а потому пользоваться ею не очень удобно.

Рейтинг: 7

MOVE ME 2.52

Разработчик: Spearit Software
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.spearit.com/products.html

Move Me создает снэпшот системы и при загрузке его на новом компьютере (или на старом после переустановки операционки) переносит реестр, профили, шрифты, списки автозамены из Word и все остальные настройки.

Рейтинг: 8

SYMBOL COMMANDER 3.14

Разработчик: Sensiva
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.sensiva.com/products/index.html

Вы рисуете мышкой на экране различные символы — утилита их и выполняет команды, «привязанные» к этим символам. Начиркали на мониторе буковку W — открывается Word, E — Excel, знак вопроса — Google и т.д.

Рейтинг: 10

К СТАТЬЕ «НЕВЗЛЮБИ БЛИЖНЕГО СВОЕГО»

Add/Remove. Имитирует удаление всех программ с компьютера.

Avoid. Ничего не меняя внешне, превращает кнопку «Пуск» в настоящую недотрогу: при попытке пользователя кликнуть по ней, «Пуск» ретируется как можно дальше от курсора.

BarEyes. Вставляет в трей пару глаз, неотрывно следящих за каждым движением мыши.

BazarBox. Во всех сообщениях вместо «OK» и «Отмена» появляются слова «Пофиг», «Нафиг» и тому подобное.

Blank. После запуска этой программы-прикола мышь начинает оставлять здоровенные черные кляксы (**Bubbler** вызывает появление разноцветных капель, быстро «стекающих» по экрану).

Black&White. При запуске перекрашивает экран в черно-белый цвет.

Blinkwin. Имитирует зависание системы (не столь «усердные» и более безопасные аналоги — **Black** и **Joker**).

Burp. Заставляет компьютер периодически «выпускать газы».

ButtonShyMouse Prank. Курсор начинает отскакивать от некоторых кнопок на рабочем столе.

Click Me. На экране возникает кнопка с надписью «Click me...», сразу же удирающая при приближении курсора.

Copy Cursor. Мышь работает как ни в чем ни бывало, но через какое-то время у курсора появляется все больше и больше «двойников».

Cursor Girl. Периодически демонстрирует пользователю изображение полураздетой девахи.

Cursor Fun (аналог — **The Finger**). Самопроизвольно меняет форму курсора через определенные промежутки времени.

ClickStart. Самовольно открывает меню «Пуск» каждые 45 секунд.

Clippy. Назойливый клон Скрепыша из пакета MS Office, ежеминутно выскакивающий с всякими бесполезными советами.

Crazy Num Caps Scroll. Клавиши Caps Lock, Nam Lock и Scroll Lock начинают мигать без всякой причины.

Cursor Symulacja. Активация данной программы выводит курсор из-под контроля пользователя: он начинает самовольно копошиться в меню «Пуск», бродить по рабочему столу и нажимать на что попало.

DeskScroller. Смещает экран по нажатию на курсорные клавиши.

DScroller. Делает примерно то же, что и DeskScroller, только изображение скроллится не по нажатию на курсорные клавиши, а самостоятельно (сверху вниз).

EMail Fun. Программа косит под **Outlook** и при запуске набирает письмо с идиотским текстом, ставит подпись «Stupid Me», а затем рассылает его всем, кто есть в адресной книге.

Eraser. Последовательно, строку за строкой, стирает все, что находится на рабочем столе, и в результате пользователь остается наедине с одним лишь черным экраном.

Fake Delete. Классическое для программ-шуток «предложение, от которого нельзя отказаться». Эта утилита «предлагает» удалить папку Windows.

Fake Format. Программа, мимикрирующая под утилиту для форматирования. Однако в отличие от добропорядочного софта эта бяка «форматирует» (точнее, делает вид) винчестер насильно.

Fake Shutdown. Принудительно «перезагружает» систему, вгоняя тем не успевшую сохраниться жертву в едва ли не в шоковое состояние.

Falling Icons. Заставляет иконку «Мой компьютер» непрерывно дрожать.

Fake Start Menu 95. Заменяет XP-ную панель задач на таскбар Windows 95.

Floppy Madness. Сводит с ума дисковод для флоппи-дисков.

Format. Выводит уведомление о некой ошибке и предлагает два пути ее исправления: перезагрузить компьютер или отформатировать жесткий диск. Что бы ни нажал пользователь, результат будет один — винчестер «отформатируют».

JavaScrip Virus. Это уже не программа, а javaскрипт. Встроив его в тело HTML-документа, можно сымитировать заражение системы вирусом.

Hello. При каждом клике на дисплее остается изображение курсора мыши. Полминуты работы в таком состоянии — и весь рабочий стол оказывается «загажен».

Invert. Аналог Black&White, с той лишь разницей, что все цвета она заменяет на противоположные.

Flip (альтернатива — **Rotate**). Переворачивает экран вверх тормашками.

Krutilka. Сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее крутит изображение на мониторе справа налево (в итоге, когда все останавливается, на рабочем столе остается невообразимая мешанина).

Open/Close CD 1.20. CD- или DVD-ROM (смотря что у вас стоит) начинает самопроизвольно открываться.

Password Prank. Неведомо откуда возникает окошко с требованием ввести некий пароль. Однако какие бы комбинации ни набирал пользователь, программа его не пропустит.

Pirated Software. Обманка выглядит как обычный инсталлятор, и когда человек по привычке жмет кнопку Next, выскакивает окошко с уведомлением о том, что информация об использовании пользователем нелегального софта направлена властям.

Program Launcher. Планировщик, с помощью которого можно «заминировать» компьютер жертвы на самостоятельный запуск программ-приколов (да и вообще любого другого софта) в определенное время.

Popup Prank. Перед пользователем беспрестанно выскакивает всплывающее окно с «рекламой» (сделанной автором шутки).

Random Wallpaper Changer. Организует постоянную смену обоев без ведома хозяина компьютера.

Message Manager (аналог — **Error95**). Софт для создания сообщений о всевозможных ошибках. Можно набрать текст сообщения, выбрать для него ярлык и указать, при каких условиях выводить его на экран.

MouseFX. Будучи загруженной в память, начинает внезапно перемещать курсор в самые разные точки экрана (такую же пакость может сотворить **Mouse Motion** и **Mouse Move**), делает его невесомым (курсор движется с огромной инерцией) или, наоборот, придает ему силу тяжести (курсор начинает тянуть вниз).

Paranoia. Убедительно имитирует рабочий стол **Windows 95** («Пуск» при этом «убегает» от курсора).

Print Me. Выводит всамделишнее окно для отправки документа в печать и несмотря на все протесты жертвы «переправляет» его принтеру (на самом деле принтер ничего не печатает).

Scretcher. Увеличивает масштаб изображения на экране практически до бесконечности (**Scretch** при этом еще сжимает его, из-за чего картинка выглядит так, как будто она побывала под прессом).

Shakedown. Устраивает на рабочем столе настоящее землетрясение (в качестве альтернативного варианта можете попробовать **Win98**).

Show — Hide Desktop. Иконки на рабочем столе жертвы то исчезают, то появляются.

Start Button. Позволяет переименовать кнопку «Пуск».

Taky Some Rest! Утилита выводит статусную панельку, изображающую течение некоего процесса (на самом деле, конечно, никакой процесс не загружается).

Time Traveler. Ежеминутно переставляет время в системных часах.

Win. Создает окно с сообщением о зависании компьютера, а когда пользователь пытается выбрать пункт «Снять задачу», кнопка просто-напросто ускользает от курсора. Нажатие же на «Отмену» приводит к неминуемому форматированию жесткого диска.

«**Гадость**». Запустив программу, пользователь видит перед собой кучу кнопок («Взбесить CD-ROM», «Похрюкать флоппиком», «Выключить монитор» и др.) и смеха ради решает нажать на какую-нибудь из них. Компьютер послушно выполняет команду... и тут же начинает бесчинствовать (выдвигать лоток дисковода, делать вид, что система повисла), не обращая уже никакого внимания на пользователя.

Лже-Dr.Web. Делает вид, что по-настоящему проверяет память компьютера, а потом вдруг выводит уведомление о заражении вирусом и тут же начинает «истекать кровью».

«**Моргалка**». Caps Lock, Nam Lock и Scroll Lock самовольно вКлюЧАюТЬся и вЫКЛючатСя.

Фальшивый Norton Commander. Эта программа не пытается сама нагадить пользователю, но и работать категорически не хочет, на все команды отвечая исключительно ругательствами. ■

ИНКОГНИТО ОНЛАЙН

Алексей Макаренков
E-MAIL РУБРИКИ: ANTIXAKER@IGROMANIA.RU

Вася Пупкин общался на «Кроватке» в Машей Попкиной. Оказывал ей всяческие знаки внимания. Смайлики сыпались как из рога изобилия. Покрыв виртуальное Машино тело проходящей навылет очередью не менее виртуальных поцелуев, Вася решил перейти к более решительным действиям — предложил заняться онлайновым сексом. Маша обозвала Васю занудой и велела удалиться из чата на значительное расстояние, указав точное направление следования. Вася, не сдержав накопившейся внутренней энергии, выплеснул ее на Машу в виде разного рода арготизмов и прочей ненормативной лексики. Маша же — оказалась вовсе не Машей, а замаскированным под девчонку Сидоровым Петей, зашедшим на «Кроватку» разводить компьютерных лохов. Пете сильно не понравилось, что Вася обозвал его такими нехорошими словами, пускай даже и женского рода. И поскольку Петя был немного знаком с азами хакерского искусства, то он вычислил точный адрес машины Васи и через день, когда горе-любовник в очередной раз зашел на интернет-огонек, вероломно проник на компьютер Васи и отформатировал ему диск C:. Вася был очень расстроен.

Безопасность лишней не бывает

Ситуация сильно утрирована, но суть отражает довольно верно. Вариантов, когда хорошо бы серфить по интернету, не опасаясь, что коварный хакер сядет на хвост, — немало. Да и не только хакерских атак следует опасаться. Далеко не все сервера безопасно посещать «прямым» способом, а ведь если вы работаете через стандартного поставщика услуг (диалап, ADSL-провайдера или через выделенную линию), то на всех сайтах, на которых вы побывали, остается информация о сервере, через который осуществлялся доступ к ресурсу. Как будет использована данная информация — никому не ведомо. Вероятность, что кто-то использует ее против вас, не так уж велика. Но уж лучше обезопасить себя во всем.

Даже детям в младших классах школы теперь рассказывают о необходимости пользоваться презервативами, а вот на уроках информатики почему-то забывают сообщить, что в Сети за правило хорошего тона считается — пользоваться разного рода анонимизаторами. Стандартными средствами для анонимной работы в интернете принято считать утилиты **Proxy Switcher** и **Proxy Checker**, про них можно найти массу интересного в интернете (это отдельная тема для интересного разговора). Мы же сегодня расскажем вам о утилите, не столь известной, но, на наш взгляд, даже более качественной. А главное — удобной и эффективной. Полновесная shareware. Срок бесплатной службы 15 дней, но за такое чудо стоит отдать кровно заработанные. Позвольте представить — **SurfNOW**.

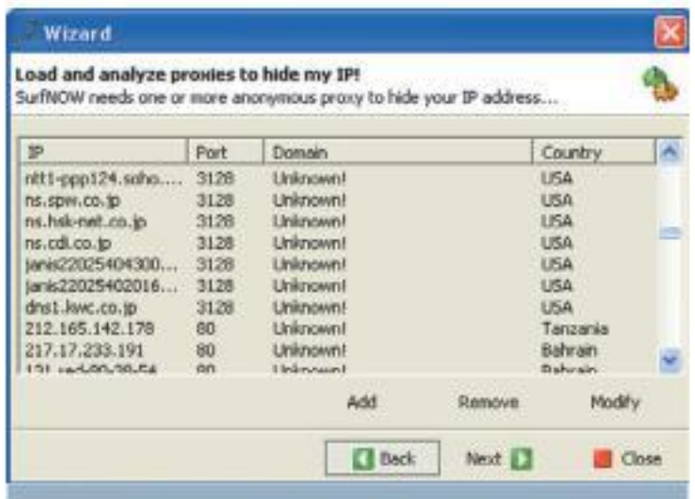
Серф без проблем

Основная задача утилиты — отыскивать в интернете анонимные прокси-сервера и пропускать весь ваш сетевой трафик через них. В отличие от многих похожих программ, SurfNOW умеет, во-первых, самостоятельно отыскивать анонимные прокси. Во-вторых, автоматически выбирает самый быстрый из них и работает только с ним. Еще один важный момент — некоторые утилиты, так же как и SurfNOW, умеют отыскивать самый быстрый прокси-сервер, но выбрав его в начале сессии, продолжают работать до окончания сеанса связи. SurfNOW же динамически отслеживает показатели скорости разных прокси — «держит» каналы — и при необходимости переключается на наиболее шустрый.

Помимо основной задачи, софтинка умело справляется и с рядом второстепенных, но от этого не менее приятных функций. SurfNOW оперативно захлопывает назойливые всплывающие окошки, довольно точно устанавливает региональную принадлежность любого сетевого ресурса, а также шинкует в капусту всевозможные cookies. Можно продолжать петь дифирамбы, но лучше давайте от теории перейдем к практике. Настроим SurfNOW для работы с компьютером.

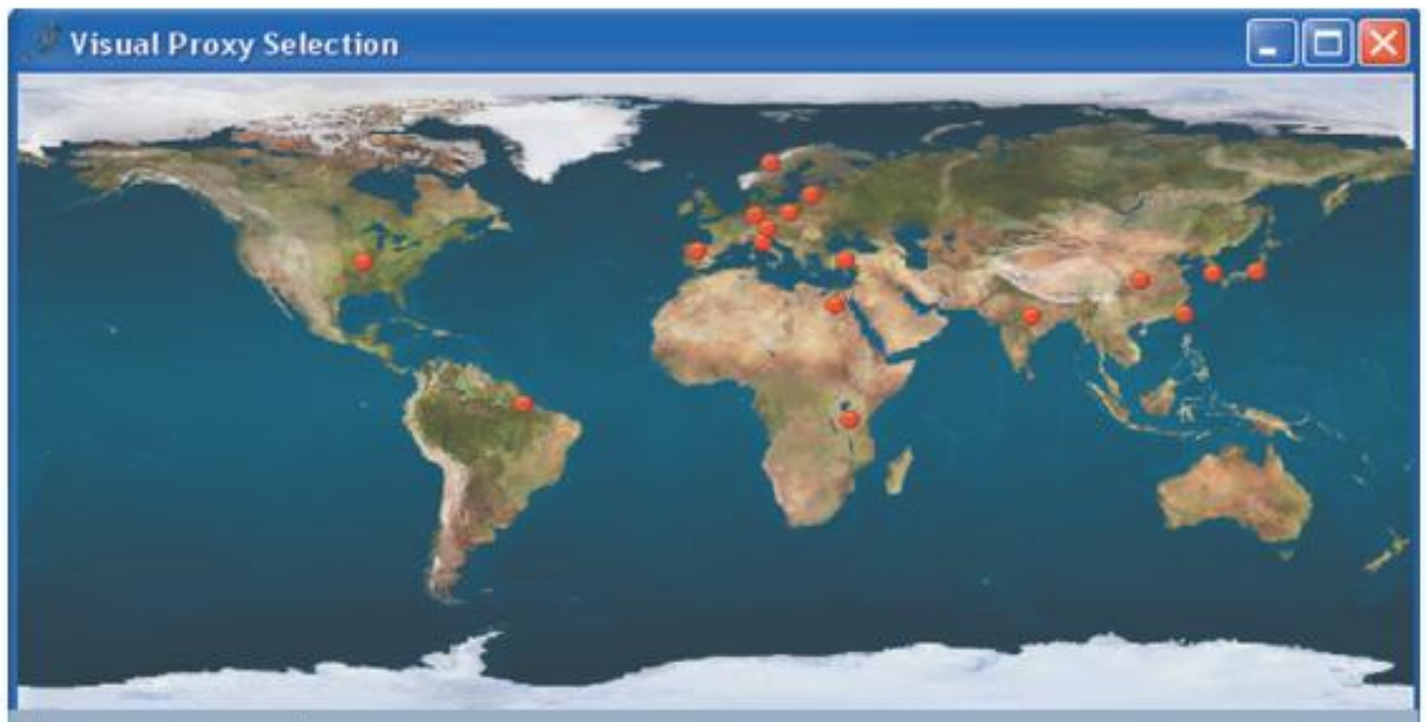
Настрой на защиту

Умело ухватив под жабры дистрибутив ***с нашего компакта или DVD***, запускаете инсталлятор, устанавливаете программу (стандартно для Windows-приложений) и стартуете загрузочный модуль. Во время

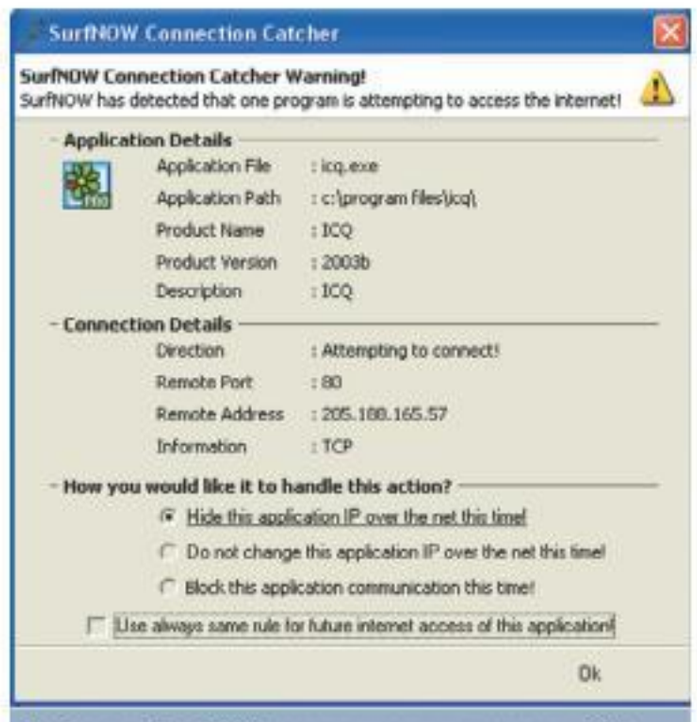


SurfNOW ведет поиск прокси через Google.

Список прокси создан. В базе — несколько сот IP.



Местоположение задействованных прокси.



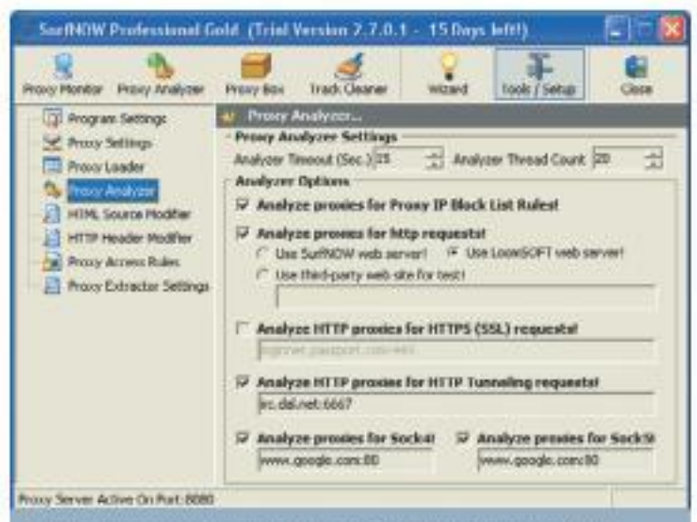
Файервол SurfNOW подключает к интернету ICQ.

первого запуска утилита предложит на выбор два действия. Подключиться к Сети через анонимные прокси или «очистить» систему — избавиться от cookies, очистить кэш браузера и обнулить информацию о сетевом подключении. Прежде чем творить экзекуцию над системой, выберите первый пункт — **Hide my IP!**. Следующая настройка, отображаемая на экране, — выбор списка прокси-серверов. Есть три варианта. Загрузить из внешнего файла (отпадает, если у вас нет соответствующего списка), ввести вручную (аналогично) и провести поиск через **Google** — его и выбираем (**Extract from Google search engine**). Затем определяем Search Keyword — лист анонимных прокси. После этого SurfNOW начнет процедуру поиска анонимных бесплатных серверов, ждать придется несколько минут, если вы подключаетесь к интернету через диалап, или несколько секунд, если по скоростному доступу.

После загрузки листа прокси жмем на **OK** — запустится анализатор IP-адресов, и за несколько минут будет выбран самый быстрый.

С этого момента утилита начинает работать в фоновом режиме (свернутой в трей), обеспечивая высокий уровень анонимности при работе в Сети. В роли файервол SurfNOW ведет контроль всех приложений, пытающихся подключиться к Мировой паутине. Настройка осуществляется как и в случае работы с большинством брандмауэров. Во время первой попытки какой-либо утилиты законнектиться с Сетью, SurfNOW выдает окно с предупреждением, где можно задать основные правила для данного приложения. Например, всегда разрешать подключение данного приложения или постоянно сообщать в случае выхода программы в Сеть. Если приплюсовать к этому постоянный контроль качества соединения с прокси, то получается почти идеальный вариант для любого серфера. И самое важное — никаких сложностей в настройках. Разберется даже начинающий. По умолчанию установлены оптимальные значения большинства параметров. В случае необходимости на закладке **Tools/Setup** всегда можно подогнать программу, что называется, под себя.

Что касается стабильности работы, то в последней версии программы (на момент написания статьи) каких-либо серьезных багов выловлено нами не было. Тестировали несколько месяцев (пользовались-то для личных нужд и только затем решили написать статью) на системах Windows 98 SE, XP, 2000.



Меню настроек стандартной версии программы.

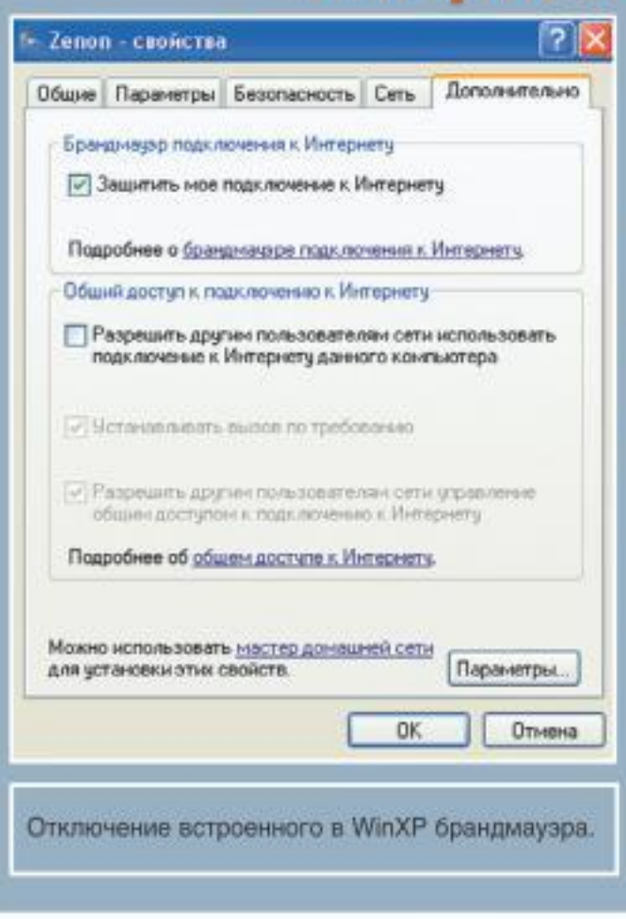
Выбор интернет-чиков

В подобных случаях принято говорить пафосные стандартизированные фразы. Что-нибудь вроде «*Работать с SurfNOW необычайно просто и удобно, а широкие возможности настройки позволяют простому пользователю чувствовать себя уверенно и сухо семь дней в неделю...*». Или больше того: «*Безграничные возможности утилиты поражают воображение и позволяют надеяться, что в скором времени хакеры прослезятся, устыдятся и дружно сгинут, что обеспечит буйство интернет-технологий в ближайшее десятилетие*». Давайте обойдемся без подобных экзерсисов. С настройками по умолчанию SurfNOW — отличная утилита для простого пользователя, не желающего разбираться в тонкостях настройки более сложных прокси-менеджеров. Плюс несколько оригинальных приятных добавочек. Но и не более того!

Другое дело, если вы установите профессиональную версию утилиты (можно загрузить с сайта разработчиков **Loom Software** или взять ***с наших дисков***) — тут уже широчайшее поле для экспериментов продвинутым пользователям. Тончайшие настройки подключения, продвинутый брандмауэр, уникальный... Впрочем, о чем это мы. Те, кто может разобраться в настройках профессиональной версии утилиты, давно уже это сделал. Например, у доброй четверти (это совсем не мало) сотрудников редакции «Мании» значок SurfNOW постоянно висит в трее.

Мы же тему путешествия по интернету инкогнито не закрываем — еще не раз и не два вернемся к ней на страницах «Антихакера» и «Интернета». ■

Коварный XP-файервол



Отключение встроенного в WinXP брандмауэра.

Важный момент! Если вы пользуетесь **Windows XP**, то активированный по умолчанию встроенный брандмауэр не даст SurfNOW подключиться к прокси. Необходимо отключить файервол, после чего SurfNOW сам справится со всеми основными функциями защиты вашей машины и даже сделает это не хуже, чем встроенный в WinXP брандмауэр.

Виндовский файер отключается следующим образом. Зайдите в *Панель управления*, выберите иконку *Сетевые подключения*, в которой на значке вашего интернет-соединения кликните правой кнопкой мыши и в выпавшем контекстом меню выберите пункт *Свойства*. Перейдите на вкладку «Дополнительно» и уберите галочку из пункта *Защитить мое подключение к интернету*. Для того чтобы изменения были приняты и брандмауэр перестал следить за трафиком, необходимо отключиться и снова подключиться к Сети.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Здравия желаю, товарищи интернетчики. От имени послужного состава рубрики «Интернет» позвольте поздравить вас со знаменательной датой — грядет великий праздник всея Руси 1-е апреля. Шутников на нашей с вами великой родине издревле было много, так что праздник, можно сказать, национальный. На момент сдачи номера в печать интернет, увы и ах, еще не успел пропитаться духом приколов и розыгрышей, но это не помешало рубрике ударно подготовиться к празднованию. В рамках отмечания читайте материал «Вокруг пальца!», повествующий о способах жульничества в Сети. Стопроцентной защиты от интернет-разводил мы вам не обещаем, но по крайней мере предупреждены вы будете. А предупрежден — значит, защищен!

*Впрочем, не все же нам шутить. Серьезных материалов в «Интернете» тоже хватает. Особое внимание обратите на «Игру в онлайне», в которой сегодня представлена мегаперспективная разработка от **ArenaNet** — игра **Guild Wars**. Если кто не в курсе, поясняю: это MMORPG, которую делали ребята, в свое время умело состряпавшие **Diablo 2**. А до кучи еще и **Warcraft** со **Starcraft**. WoW же делали совсем другие люди, хотя на качестве продукта это нисколько не отразилось. Другое дело, что сейчас — во время бета-тестирования — Guild Wars называют убийцей WoW и EQ2. Не потому, что игра настолько уж лучше — хотя она чудо как хороша, — а потому, что она будет совершенно бесплатной... Собственно, читайте статью.*

*Плюс в текущем выпуске «Интернета» вас ждет обзор мегапопулярного сетевого дневника **Live Journal** с большой врезкой о работниках редакции «Игромании», ведущих этот самый LJ (фотографии засветившихся товарищей прилагаются). Ни в коем случае не пропустите!*

Алексей Макаренков

Кризис виртуального знакомства

Виртуальные знакомства давно стали обыденностью онлайновой жизни большинства пользователей интернета. Хочешь — заходи на гламурный сайт и подыскивай свою вторую половинку. Хочешь — забегай в какой-нибудь XXX-чат и предавайся усладам виртуального секса. А не хочешь — можешь найти себе спутника жизни, например, по ICQ. Способов масса, главное — знать верный подход.

Судя по всему, иорданец Бэкр Мильхем с теорией сетевого флирта был отлично знаком. Устав от бремени семейной жизни, объяснив жене, что она ему жутко надоела, Бэкр ринулся в пучину интернет-ухаживаний. На одном из сайтов быстро отыскал себе возлюбленную, влюбился в нее до беспамятства (и такое бывает) и начал ухаживать. Через несколько недель влюбленные договорились о первой встрече в реале. Стоит ли говорить, что, во-первых, на такой шаг решаются далеко не все интернетчики, а во-вторых, далеко не все романы после этого продолжаются. Всё же в интернете мы все безлики, прыщавый юнец может представиться пышногрудой блондинкой, а блондинка — уродом-извращенцем. Всяко бывает. Но судьба подшутила над Мильхемом чуть более изощренно. Когда горе-любовник явился на первое свидание, в ресторанчике его поджидала... его собственная жена. Оказалось, что она, также недовольная браком с Бэкром, начала поиски новой второй половинки. И тоже через интернет. И именно на том же сайте, на который зашел ее муж. Тут-то они и встретились. Если бы жизни было свойственно развиваться по сценарию какого-нибудь романтического фильма, тут муж и жена должны были бы обняться, расцеловаться, жить дальше дружно и счастливо и умереть в один день. Однако Бэкра такое положение дел вовсе не устроило. Более того — он жутко разобиделся на судьбу вообще и на жену в частности и оперативно подал на развод. Его жена тоже в долгу не осталась и сообщила журналистам о любопытном факте виртуальной измены мужа. Ну, а журналисты, само собой, быстро растрезвонили по всему миру. Собственно, чем я сейчас и занимаюсь...

Китайский интернет

Почти ни для кого не секрет, что в Китае все сетевые коммуникации жестко контролируются государством. Хочешь открыть интернет-кафе — сначала получи разрешение у госструктур, подпиши кучу бумаг, докажи, что не собираешься предоставлять доступ к различным запрещенным ресурсам, и только после этого можешь спокойно работать. Понятно, что в таких, мягко говоря, тяжелых условиях открывать интернет-клубы берутся лишь немногие. Зато подпольный веб-бизнес процветает. Собственно, чтобы оценить его масштабы, вот вам информация к размышлению. За истекшие полтора месяца в Поднебесной было закрыто... более пятнадцати тысяч (!) интернет-кафе. Комментарии, пожалуй, излишни. У нас на всю Россию, наверное, столько не наберется.

Глубокая интернетизация

Ну скажите, кто хоть раз не задумывался, в какой стране мира больше всего интернетчиков?! Что, вы не задумывались? Ну, теперь-то уж точно задали себе этот вопрос! По абсолютному показателю все более-менее понятно. Хоть количество интернета на душу китайского народонаселения и не велико, но они, что называется, давят числом. В итоге получается, что не такая уж Китай и интернет-держава, а по абсолютному числу пользователей

входит в тройку лидеров. Как нож в масло. США, опять же, отставать не желают. А дальше? Где у нас еще-то засилье интернетчиков?

При более близком рассмотрении оказывается, что и в США, и в Китае, конечно, много интернет-серферов, но в процентном отношении к неинтернетизированному населению — не так чтобы очень. Копаем глубже — и вдруг выясняется, что в этом самом абсолютном показателе тройка лидеров выглядит совсем иначе. И входят в нее европейские страны, а никакие не Китай с США. А первое место занимает — подумать только! — Германия. Вот уж не подумаешь, что бюргеры такие охотники до сетевых приключений, меж тем — факт. Ни много ни мало, а целых 62% немцев регулярно серфят по Сети. Второе место за Англией, где интернетом увлекается половина населения. Замыкает победоносную тройку Франция, в которой регулярно интернетят 45% жителей. Будем надеяться, что лет эдак через пять-шесть и мы стремительно ворвемся в лидерское звено, разметаем всех конкурентов и вольготно разместимся на пьедестале. Пока же, увы, даже говорить не хочется, какое место мы занимаем в процентном рейтинге.

ФБР сдается?

Сколько уголовных дел, связанных со взломом почтовых адресов, было заведено в ФБР — представить себе сложно. Сотни, а возможно, что и тысячи! Но кто бы мог подумать, что ФБР — спецы по раскрытию преступлений (в частности, виртуальных) — пойдут на попятную и решат оградить себя от хакерских атак, скажем так, весьма специфическим способом. Тем не менее это так. По заявлению пресс-службы ФБР, в самое ближайшее время все почтовые ящики для связи с общественностью (с именами ***название ящика@fbi.gov***) будут закрыты по причине участившихся попыток взлома. Похоже, отделу информационной безопасности есть чем занять себя помимо фильтрования потока писем, сваливающегося на головы сотрудников ФБР ежедневно. Сообщения же о правонарушениях и прочая связь с общественностью отныне, судя по всему, будет проводиться только по телефону и при личных встречах.

Интернет в каждый дом

В то время как одни страны успешно протягивают толстые интернет-каналы во все квартиры крупных городов, обеспечивая надежной связью с Сетью миллионы граждан... В то время как другие — менее развитые — страны чешут тыковку, как бы снабдить жителей хотя бы более-менее

стабильным диалап-соединением... В это самое время правительство Гондураса, похоже, нашло простое и гениальное решение проблемы веб-коммуникации. Ведь по идее — для нормального интернета в любом доме нужно всего ничего. Компьютер, который, слава богу, есть у многих. Хороший универсальный приемник цифрового сигнала. Плюс — надежный постоянный передатчик, который бы обеспечивал надежность коннекта для всех и каждого. Найденное решение — простое и гениальное. Телевизоры есть в домах практически у всех. ТВ-сигнал универсален не только для всех районов Гондураса, а вообще для всего телевидения земного шара (отличия в частотах — минимальны). Почему бы не использовать в качестве приемника интернет-сигнала обычные ТВ-антенны?! Проблема только в передатчике. В течение года власти Тегусигальпы (столица Гондураса) планируют запустить на околоземную орбиту три передающих спутника, которые и будут транслировать интернет-сигнал на территорию всей страны, так что любой желающий сможет подключиться к Сети совершенно бесплатно (возможно, в будущем цена на интернет-трафик будет включена в стоимость коммунальных услуг). Постройка небольшого космодрома для запуска гондурасских спутников начата еще прошлой осенью, к августу этого года работы должны закончиться.

Самое же интересное во всем этом то, что ограничить вещание гондурасских спутников границами одного только Гондураса совершенно невозможно (в космосе границ нет). А значит, все прилегающие к Гондурасу государства тоже попадут в поле вещания спутников и смогут пользоваться высокоскоростным интернетом (крупнейшие интернет-компании Тегусигальпы планируют введение каналов на 10 и 15 Мбит/сек) совершенно бесплатно. Не исключено, что часть государств западной Европы и западная окраина России также попадут в зону трансляции спутников. ■

АВТОВИРУСЫ: НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ЗАРАЗЫ

Когда-то компьютерный мир испытал шок, впервые столкнувшись с компьютерными вирусами. Не было — и вдруг раз! — и появились. Начался долгий период привыкания. Вирусы плодились, модифицировались, скрещивались, на свет появлялись самые умопомрачительные мутанты. Черви, трояны, загрузочные вирусы... Прошло довольно много времени, прежде чем компьютерщики в очередной раз содрогнулись. На сцене, гордо выпятив грудь и пряча за подкладкой фрака разрушительную ядерную бомбу, появился первый вирус, уничтожающий железо. До этого считалось, что вирусы не способны причинить вреда начинке компьютера. «Чернобыль» наглядно показал, что это всего лишь заблуждение.

Затем началась новая серия мутаций. Появились вирусы для интернет-мессенджеров, и владельцы всевозможных асек начали чесать тыковку, как бы избавиться от заразы. Когда почти каждый сотый стал счастливым обладателем сотового телефона, начали появляться вирусы для мобильников. Распространились карманные компьютеры — и начался рост вирусов под эти платформы. Даже под консоли — игровые приставки — существует небольшое число вирусов, обнуляющих флэшки. Как бы не очень страшно, но сейвы трутся на ура.

Похоже, только бытовая техника и различные бортовые компьютеры различных средств передвижения остались вне поля зрения вирусописателей. Но с недавнего момента компьютерные паразиты начали захватывать и этот плацдарм. Трепещите, несчастные! В галактике Млечный путь, в Солнечной системе, на планете Земля появился первый вирус для автомобильного компьютера.

Паразит прокрался на бортовой компьютер автомобиля **Lexus LS430** через подключенный по **Bluetooth** мобильник и надежно обосновался в недрах системы контроля. Специалисты различных антивирусных компаний высказывают самые различные предположения, как такое могло произойти. Но в одном сходятся: вряд ли вирус был специально написан под автокомпьютер. Скорее всего, причина кроется в ядре, на котором разрабатывалась электронная начинка «лексуса». По неподтвержденным слухам, оно создано на основе Symbian, которым прошиваются многие сотовые телефоны. Отсюда и возможность заражения авто. Хорошо еще, что, будучи зараженным, компьютер машины ведет себя вполне корректно: работает без видимых сбоев. Но не исключено, что это только первая ласточка. Интеграция автомобильных устройств с периферией становится все более тесной. Будет странно, если хакеры не обратят на это внимание.

ЖУРНАЛ В ПОДАРОК!

ЗАКАЖИ ИНТЕРНЕТ-КАРТУ
"ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"
ДО 18 апреля
И ОБМЕНЯЙ ЭТОТ КУПОН НА
АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА
"ИГРОМАНИЯ"
ВАМ ИНТЕРЕСНЫ ПОДРОБНОСТИ?
УЗНАЙТЕ ОБ УСЛОВИЯХ
по тел.: (095) 777-2459 или
на сайте www.telekom.ru
количество журналов ограничено
ПРИДИ ПЕРВЫМ!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ВОКРУГ ПАЛЬЦА!

Интернет-мошенничество как оно есть

Остап Сулейман Берта Мария Бендербей безвременно почил от руки Ипполита Матвеевича Воробьянинова, так и не обретя обещанного счастья на мягких перинах из лебяжьего пуха. Но дело Великого Комбинатора — живет. Стоит ли говорить, что лихие люди, нечестные на руку предприниматели, наперсточники широкой руки — были, есть и продолжат свое безбедное существование до тех пор, пока существует человечество. Вслед за эволюционной спиралью человечества жулики и кидалы уверенно совершенствуют методы обвода добропорядочных граждан вокруг пальца, осваивая новые воровские горизонты. Было бы удивительно, если бы супостаты не обратили свое внимание на интернет — житницу самых разнообразных кадров. Всесторонность охвата, размах и практически полная безнаказанность Мировой паутины просто не могли не привлечь внимания аферистов. И, разумеется, привлекли.

На сегодняшний день известно несколько десятков — а возможно, что и сотен — способов обвести вокруг пальца горе-интернетчика, уныло пялящегося в окно браузера и принимающего на веру все размещенное в Сети. Демос, наученный горьким опытом — сыном фатальных для бюджета ошибок, разумеется, мудреет, но и аферисты не отстают... Придумывают новые, более ухищренные способы дойки виртуального кошелька рядового пользователя. Сегодня мы поговорим о самых распространенных способах надувательства через интернет. И, разумеется, в обязательном порядке коснемся вопроса, как же сделать так, чтобы никто не посмел прикасаться к нашим носам и водить нас за них. Ведь умение видеть мышеловку, коварно сооруженную хитрецом кидалой вокруг сладко пахнущего сыра, дорогого стоит!

Я бы в дворники пошел

Интернет, не обремененный каким-либо рабочим законодательством и налоговыми сборами, — настоящий рассадник различных компаний, желающих за бесплатно состряпать себе приличный капитал. Предложениями быстро и много заработать пестрят форумы, колосятся странички, прорастают крупные порталы. И рад бы простой интернетчик заработать предложенных деньжат, да вот только не так это просто, как кажется на первый взгляд.

Расскажу случай из своей личной практики. На дворе стояло жаркое лето 2002 года, а я — тогда еще наивный художник — подумывал, как бы заработать своим мастерством на хлеб насущный. По случаю общего летнего затишья арт-конторы шифровались по югам и заграницам, не проявляя жгучего желания заказать мне картинок на баснословную сумму. Под рукой, как нельзя кстати (как я тогда думал), оказался компьютер с доступом к интернету. За пару часов я нашел несколько десятков предложений для художника-фриленсера и разъяренным быком кинулся на штурм виртуальных арт-цитаделей: отправил несколько заявок с примерами своих работ в аттаче. Довольно быстро пришел ответ от одной из студий: мне сообщили, что я по всем параметрам товарищ удовлетворительный и что оперативно должен нарисовать летящего жирного голубого слона с шариками, зажатыми в хоботе, — для оформления открытки, и маленькую розовую девочку в сиреневом платьице, сосущую гигантскую карамельку, — для обложки брошюры о безопасном сексе. За обе работы мне обещали заплатить вполне приличную, не облагаемую налогом сумму в рублях. Я радостно согласился. За три дня в фирменном стиле выполнил две работы и метко отправил их на адрес заказчика.

Уже на следующее утро, выпотрошив почтовый ящик, я, глупо хлопая слипшимися от сна ресницами, взирал на пришедший ответ: *«По ряду параметров ваши работы не удовлетворяют нашим требованиям. Пожалуйста, выполните другое задание в ином художественном стиле...»* Далее шел длинный текст, в котором мне предлагалось изобразить полосатую пчелку с ведерком в лапке и семейство овощей-мутантов — помидор, огурец и баклажан, — переговаривающееся между собой на колхозной грядке. Тут я уже смекнул, что дело нечисто. Обратился к коллегам-художникам, которые объяснили, что подобных заказчиков в Сети — множество. Функционируют они по хорошо отработанному принципу. Развешивают на каждом интернет-углу объявление о приеме на работу, делают заказы обратившимся, собирают работы, используют их в своих целях — деньги, понятно, не выплачивают.

Через пару месяцев ко мне зашла знакомая, которой я показывал многие свои работы (в частности, отправленные по объявлению), и принесла мне открытку, купленную на лотке в центре. На открытке, над надписью *«С Днем рождения, любимая!»*, гордо парил мой голубой слон с шариками в хоботе. Судьба розовой девочки и ее мегакарамельки окутана мраком, но подозреваю, что и она гордо украшает собой какое-нибудь нелегальное бумиздание.

Собственно, к чему я завел весь этот рассказ?! На протяжении нескольких месяцев я детально «пробивал» вопрос и выяснил, что подобный лохотрон чрезвычайно распространен в Сети. Игродельческие артели-однодневки делают заказы начинающим 3D-моделлерам, нечистые на руку издательства раздают на корректуру и редакторскую правку тексты, жульнические порталы заказывают статьи журналистам-фриленсерам, аферистические веб-студии заказывают создание сайтов...

Бороться с подобными компаниями довольно сложно. Через суд ничего не добиться: время существования организаций-кидал непродолжительно и, когда дело дойдет до рассмотрения, аферистов уже и след простынет. Способов обезопаситься, пожалуй, есть только два. Прежде чем принимать заказы в какой-либо области через интернет, выяснять, есть ли реальные люди, заработавшие таким способы деньги в конкретной компании. Делать это можно на тематических форумах и досках объявлений. Второй способ — высылать не полные версии своей работы, а демонстрационные. Сильно «жатые» версии картинок, неполный текст статей, несколько страничек от целого сайта. Полную версию предоставлять только по факту выплаты. Помните, что даже наличие отличного сайта и многочисленных хвалебных откликов в форуме вашего потенциального работодателя еще не гарантируют, что вы получите деньги за проделанную работу. Например, у фирмы, заказавшей мне слона, был шикарный, детально проработанный сайт с множеством (полагаю, сфабрикованных) положительных отзывов на форуме.

Мобильный лохотрон

Сейчас сложно найти интернетчика, у которого бы не было мобильного телефона. Хоть

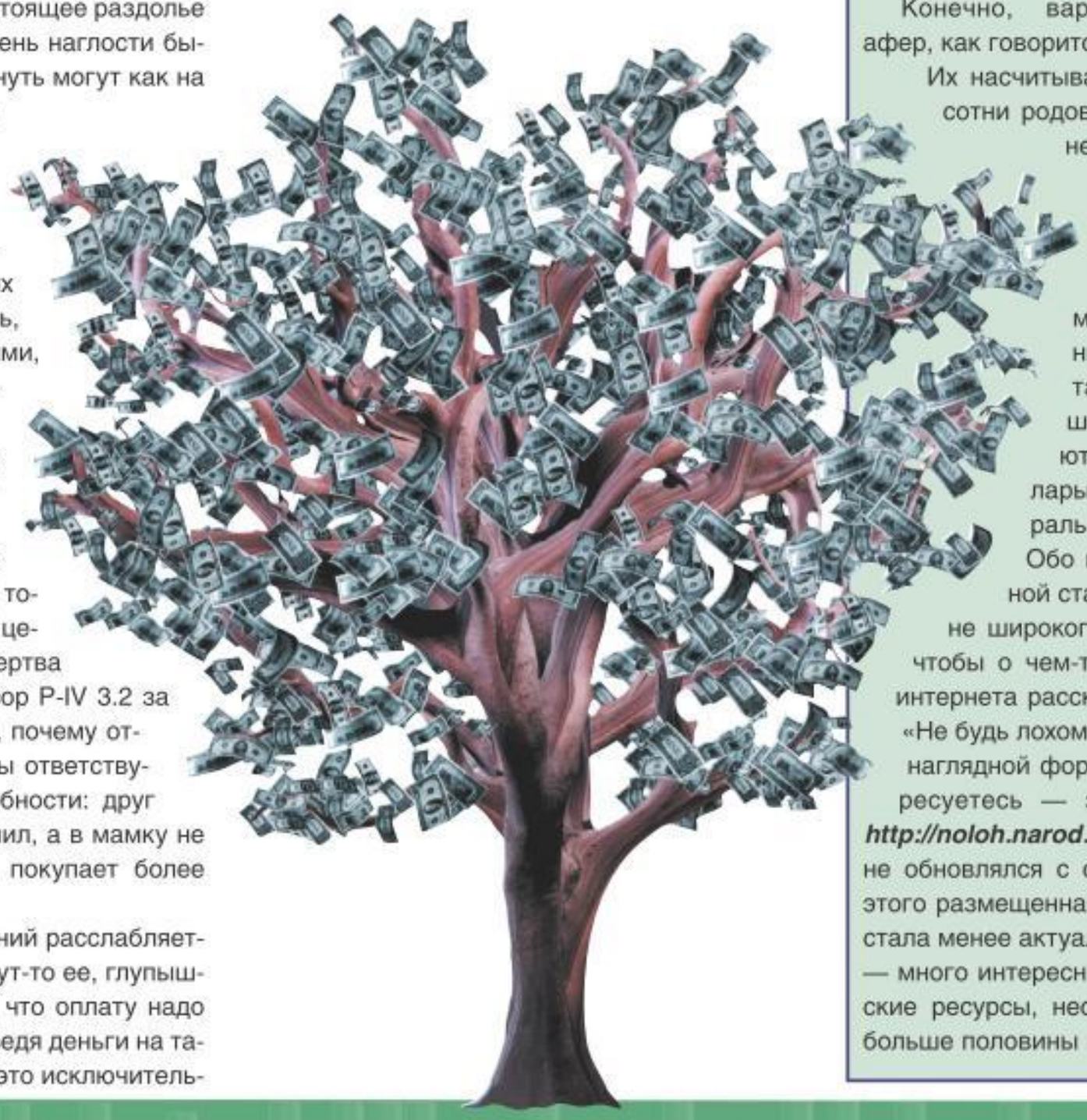
какая-нибудь, пускай даже самая завалящая «труба», да имеется. Конечно же, каждый желает, чтобы говорить можно было долго, а платить — как можно меньше. Аферисты не проспали и тут — предложили возможность «абсолютно бесплатной» рассылки SMS-сообщений. На многочисленных сайтах в Сети можно найти предложение о прошивке мобильников за чисто символическую сумму — обычно от $10 до $30.

После прошивки телефон, по заявлениям жуликов, должен чудодейственным образом начать рассылать SMS-сообщения совершенно бесплатно, то есть даром. Деньги, разумеется, взимаются до факта прошивания «трубы», после чего народные умельцы исчезают в неизвестном виртуальном направлении. Как? Вы все еще не прошили свой мобильник подобным образом?! Ну что же вы, в самом деле. Неужели вам жалко каких-то двадцати долларов?!

Удача с молотка

Интернет-аукционы — настоящее раздолье для аферистов. Причем степень наглости бывает самая различная. Обмануть могут как на несколько долларов, так и на несколько десятков тысяч вечнозеленых купюр, впарив, например, несуществующую дачу на Канарах. Количество же граждан, готовых вот так, за здорово живешь, расстаться с кровно нажитыми, поражает. Что интересно, кидалы, на какой бы капитал они ни замахивались, все как один действуют по давно обкатанной, но от этого не менее эффективной схеме. На аукцион выставляется некий товар по заведомо заниженной цене, но не настолько, чтобы жертва что-то заподозрила. Процессор P-IV 3.2 за $180, например. На вопросы, почему отдается так дешево, аферисты ответствуют что-то по поводу ненадобности: друг подарил точно такой же / купил, а в мамку не влазит / появились деньги, покупает более мощный проц.

Жертва от таких увещеваний расслабляется, заглатывает наживку — тут-то ее, глупышку, и подсекают. Сообщают, что оплату надо провести по безналу — переведя деньги на такой-то счет. Разумеется, все это исключительно из-за удобства такого современного подхода и экономии времени. Несчастный интернетчик, ослепленный возможностью задешево прикупить отличный товар, переводит деньги и затем несколько битых месяцев напролет ждет ценной бандероли. И только когда уже все возможные сроки ожидания истекают, снисходит озарение, что вот и его каким-то непостижимым образом кинули. А образ-то никакой не непостижимый, а давно известный и, в общем-то, очевидный.



Дорогой, давай побережемся?

Как же добиться безопасности веб-сделок вообще и интернет-аукционинга в частности? В целом, не прогореть достаточно просто, главное — соблюдать элементарные меры предосторожности.

Торговаться только на зарекомендовавших себя аукционах, которые предлагают хоть какие-то виды страхования покупателя, в случае если его, скажем так, «нагреют». Это, по крайней мере, гарантирует, что владельцы портала следят за продавцами и количество «липовых» лотов на аукционе невелико (или такие вовсе отсутствуют). Выясните телефонный номер продавца и проговорите с ним сделку устно. Полностью от мошенничества это вас не защитит, но аферисты обычно опасаются давать свои телефонные номера — на это можно ориентироваться (не дает телефон — возможно, кидалово). Никогда не давайте продавцу своих паспортных данных — ни для одного вида сделок в интернете это не требуется. Старайтесь договориться о личной встрече, избегайте почтовых пересылок и денежных переводов. Даже такой, казалось бы, надежный способ, как наложенный платеж, не может на 100% обезопасить вас от интернет-мошенников: в уже оплаченной посылке может содержаться совсем не тот товар, который вы покупали, а выплаченные на почте деньги вам уже не вернут.

Да я! Да вас!

Помимо описанных выше способов нехитрого мошенства в интернете можно встретить и другие — менее распространенные способы мухлежа. Чего только одни «нигерийские письма» стоят на пару с финансовыми пирамидами, у нас, слава богу, пока непопулярными. Но это уже скорее экзотика, которая, конечно, очень интересна, но о ней в другой раз, если хорошенько попросите на ящик ***INTERNET@IGROMANIA.RU***. Основные же способы обмана в интернете мы с вами разобрали. Как говорили древние, *«Предупрежден — значит, защищен!»* Так что смотрите, не попадитесь. ■

НЕ БЫТЬ ЛОХОМ!

Конечно, вариантов всевозможных афер, как говорится, богат и разнообразен. Их насчитываются десятки семейств, сотни родов, а уж сколько видов — не сосчитать. Наперстками — дурят, фальшивыми турами в заграничные страны на проживание в деревянном сарае — заманивают, по линиям жизни на улице — гадают, китайские часы по цене швейцарских — впаривают, даже фальшивые доллары в обмен на вполне натуральные рубли предлагают. Обо всех видах обмана в одной статье не расскажешь, да и не широкопрофильное мы издание, чтобы о чем-то кроме компьютеров и интернета рассказывать. А вот на сайте «Не будь лохом!» обо всем этом в самой наглядной форме поведано. Если интересуетесь — захаживайте. Адрес — ***http://noloh.narod.ru***. К сожалению, ресурс не обновлялся с самого 2002 года, но от этого размещенная на нем информация не стала менее актуальной. В разделе *Ссылки* — много интересных адресов на тематические ресурсы, несмотря на давность лет, больше половины из них — рабочие.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ЖИВОЙ ЖУРНАЛ
LiVE JOURNAL

Всех интернетчиков можно разделить на три категории. На тех, кто уже пользуется **ЖЖ** — он же **Живой Журнал**, он же **LJ**, он же **Live Journal**. Тех, кто только слышал об этом чуде человеческой мысли. Есть еще вымирающий вид пользователя, который вообще не знаком с этими названиями.

Этот материал посвящен всем трем категориям интернетчиков. Те, кто слышал о ЖЖ, но либо не удосуживался, либо по каким-то причинам не захотел узнать больше, наконец-то смогут понять, что же есть этот самый Живой Журнал, о котором столько говорят. Те, кто сам является участником этого мистического действа, возможно, взглянут на LJ с непривычного для себя ракурса или просто узнают о ЖЖ что-то новое, ранее не известное. Ну и, наконец, те, кто по какому-то странному стечению обстоятельств (возможно, они недавно родились на свет или первый раз вышли в интернет, что почти то же самое) не знают, что такое ЖЖ, узнают и смогут сделать выбор — вступить в добровольную партию поклонников или пройти мимо этого мегаразвлечения.

Теория популярности

ЖЖ — это объединение людей, которые не могут жить просто так, как все. Интернетчиков, которые хотят выражать свои мысли не на бумаге и не на форуме, но так, чтобы их могли прочитать другие пользователи Сети. И не просто прочитать, а высказаться, что они по этому поводу думают. Все мысли, которые приходят в голову этим необычным людям — пользователям ЖЖ, они старательно записывают и размещают в интернете, на своей ЖЖ-страничке. Собственно, на этом можно было бы поставить точку. Потому что каждый отдельно взятый ЖЖ-журнал — это примитивная домашняя страничка. С ограниченными функциями. Всего-то и есть — минимум информации о пользователе, картинка-аватар 100x100 да возможность постить длинной «колбасой» свои мысли в виде новостей: новые сообщения сверху, старые снизу. Но описывать ЖЖ таким образом — это то же самое, что попытаться описать лес, рассказав всего об одном дереве: «*Дерево — это палка с корнями и листьями, а лес — это когда таких палок много...*» Мягко говоря, ерунда получается. Так и с Живым Журналом — это не просто собрание личных страничек отдельных участников.

Помимо размещения в ЖЖ своих собственных мыслей и чтения журналов других ЖЖ-юзеров, у каждого пользователя есть возможность комментировать высказывания любого пользователя. Внизу каждой мысли-новости есть маленький значок **Comments**, нажав на который, вы получаете возможность написать свое мнение по поводу поста. На каждое ваше высказывание любой другой пользователь тоже может высказаться, о чем вы будете тут же проинформированы по e-mail. Вы ответите ему, он — вам.

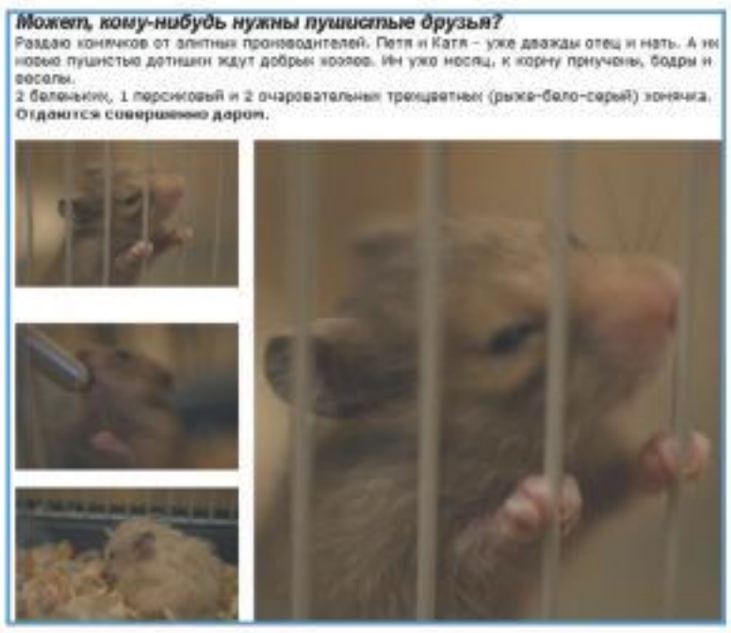
Например, запостили вы в своем журнале мысль, что, мол, «*если бы «Игромания» начала писать развернутые материалы о женских прокладках, то тираж сразу можно было бы увеличить вдвое за счет привлечения многочисленной аудитории пользователей этих во всех отношениях ценных девайсов*»... Зашел на вашу ЖЖ-страничку какой-нибудь Вася Пупкин, прочитал вашу мысль, почесал тыковку да и ответил, что «*правильно мыслишь, чувак, отличная идея. Я двумя руками «за» и готов стать автором новой рубрики. Опыт у меня есть. Могу за три дня провести полевые испытания и написать статью о новой модели прокладки «Универсал» с изменяемой геометрией крыла и турбоприводом*». Позже забежал на вашу страничку Иван Федорович aka Парацельс и высказался на Васин пост: «*Вы, сударь, право, совсем базар не фильтруете и фишку, уважаемый, не сечете. Зачем же писать о прокладках, если можно сделать рубрику о жвачке. Продукт во всех отношениях популярный. Уж он-то точно пойдет «Мании» на пользу. А то что это они все об играх да о Живом Журнале пишут. Я вот, например, очень жвачку «Бумер» уважаю. У ней такие вкладыши классные...*» Дальше — по нарастающей. И вот уже в вашем журнале несколько сот человек с пеной у рта яростно обсуждают, какую новую рубрику стоит внедрить в любимый компьютерный журнал. А вы сидите у монитора, попивая кофе, и страшно довольны, что вынесли на обсуждение такую важную тему. А назавтра обнаруживаете, что десятки пользователей поместили в своих журналах ссылки на ваше сообщение и что о вас — еще вчера совсем неизвестном — сегодня знают тысячи пользователей по всему миру.

И это первая причина, по которой стоит завести себе ЖЖ. При умелом подходе и своевременной пересадке рук из мест отдаленных в область плеч в LJ можно стать популярным за несколько недель или даже дней. Умение ясно и остроумно излагать свои мысли — приветствуется.

Вести с полей

Популярность — оно, конечно, хорошо, но не все же тщеславны и хотят, чтобы о них узнал чуть ли не весь белый свет. Для таких пользователей у Живого Журнала также припасено немало вкусностей. И одна из главных — **сообщества**, или, как принято говорить в LJ, «**комьюнити**».

Сообщество ru_market — не желаете купить велосипед?



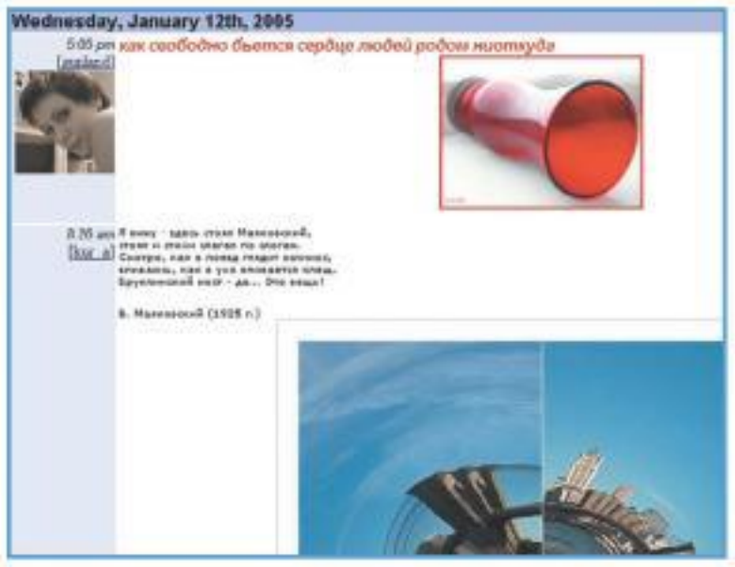
А может, хотите зверских хомячков с otdam_darom? Эти — совсем бесплатно!

ЖЖ-КЛИЕНТ

Помещать посты в свой ЖЖ можно через браузер, зайдя на сайт Live Journal, но куда удобней скачать специальный ЖЖ-клиент. Подобных утилит существует несколько, среди коллектива «Игромании» (а вы как думали, у нас тоже есть свои ЖЖ) наиболее популярен **Semagic**.

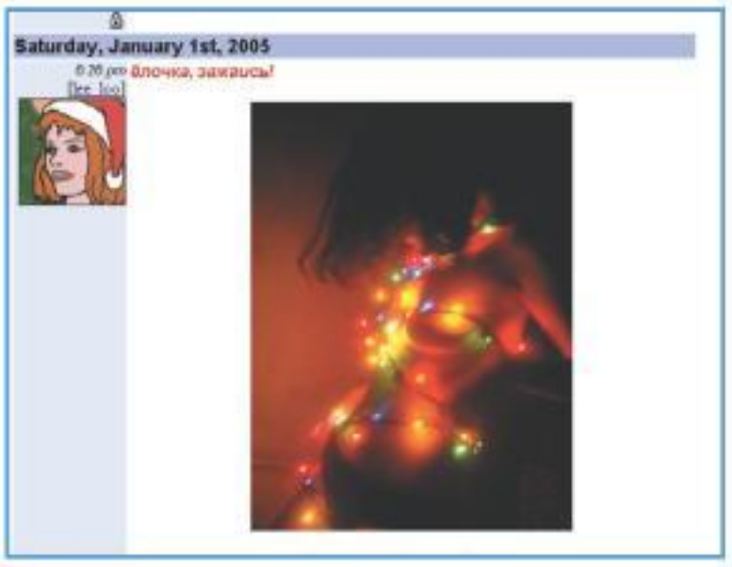
Клиент позволяет делать посты в свой ЖЖ и в любое сообщество, в котором вы участвуете, обозначать настроения и «подгружать» музыку, которая в данный момент проигрывается в **WinAmp**. На «горячие клавиши» подвешены основные тэги, с помощью которых можно видоизменять ваши сообщения (увеличивать и раскрашивать текст, помещать в ЖЖ картинки). Встроенный календарь дает возможность легко вызывать любой пост, даже если вы сделали его несколько месяцев назад. Из клиента можно в считанные секунды получить доступ к настройкам своей ЖЖ-странички и личной информации. В общем — сплошные удобства при отсутствии сколько-нибудь значимых недостатков.

Несколько различных версий Semagic забирайте ***с наших CD/DVD*** (версии для Windows семейства **9x** и для **Win XP** — как русскоязычные, так и англоязычные варианты).



В ЖЖ много сообществ с очень красивыми и приличными фотографиями...

...с чуть менее приличными...



...и с совсем уж непристойными...

Комьюнити — это организованные группы пользователей, которые собираются на одной определенной ЖЖ-страничке, чтобы обсудить какую-то не менее определенную тему. От обычного ЖЖ-журнала такая страничка отличается тем, что помещать сообщения в ней могут все участники. Но сообщения должны быть посвящены строго определенной теме. Вышел за рамки — офтоп, бдительный модератор (создатель комьюнити) быстро удалит постороннюю запись, а в случае повторения — забанит «шаловливого» юзера.

Учитывая, что на данный момент в ЖЖ насчитывается чуть больше миллиона пользователей, из которых несколько десятков тысяч русские, можете себе представить, сколько интереснейших сообществ они создали. Хотите общаться про автомобили — пожалуйста — десятки специализированных сообществ. Колеса, рули, цены, растаможка... Интересуетесь искусством — не вопрос. Фотография, живопись, ню... А может, желаете узнать побольше о смысле жизни — и на этот случай в ЖЖ найдется несколько комьюнити.

Сообщества — настоящий кладезь знаний. Причем знания эти сосредоточены не столько в отдельных постах, сколько в комментариях к ним. Например, задал кто-нибудь в комьюнити, посвященном интернету, вопрос про бесплатный доступ к Мировой паутине. И буквально через несколько часов в комментариях знающие люди «накидали» ответов, как они бесплатно получают доступ к Сети. Кто-то предлагает противозаконные методы — это отбросим. Кто-то делит интернет-время с другом. Это тоже не годится. Ага, а вот товарищ рассказывает, как какой-то новый провайдер дает два часа интернет-времени любому пользователю. Вот вам и бесплатный интернет.

Один человек, даже если он специалист, редко обладает всей информацией по интересующему вас вопросу. Но если таких людей сотни, то в кратчайший срок можно получить самую полную информацию. С ЖЖ-сообществами в этом плане не сравнится ни один сайт, ни один тематический форум. Впрочем, даже в LJ тоже нужно уметь искать. Темы сообществ часто дублируются, наибольшее количество пользователей собираются только на одном комьюнити — важно задать свой вопрос в нужном месте.

Конечно же, сообщества могут быть не только источниками бесценной информации, но и...

Общение по интересам

Многие пользователи состоят не в одном, не в двух и даже не в десяти сообществах. В десятках, а иногда даже сотнях. Стоит добавить любое комьюнити в ленту своих друзей, и на вашей собственной страничке в разделе *Друзья* будут в длинной ленте появляться сообщения всех участников этих сообществ. И вот уже ваш личный ЖЖ превратился в эдакий импровизированный виртуальный клуб «Что? Где? Когда?». В ненавязчивой форме, прочитывая утром или перед сном ленту своих френдов, вы получаете знания по самым различным вопросам. Кто-то мучает себя, штудируя энциклопедии, кто-то тратит многие часы, чтобы найти тематическую информацию в Сети, а затем блеснуть перед друзьями своей эрудированностью... Мало-мальски умный пользователь ЖЖ эрудирован просто потому, что ежедневно изучает море разносторонней информации, написанной простым, бытовым языком. Еще товарищ Маркс утверждал, что для успешного обучения учеба должна походить на игру/развлечение. И похоже, Карл не ошибался...

Дела технические

Каких-нибудь два года назад в ЖЖ можно было попасть только по рекомендации уже действующего пользователя Живого Журнала. Участник мог сгенерировать код-пропуск, выдать его вам, и вы, зарегистрировавшись на сайте, становились пользователем LJ. При этом участие было полностью бесплатным. Но... Можно было стать и платным пользователем. Отчислив на счет создателей небольшую сумму денег, вы становились привилегированным юзером, получали возможность, например, создавать на своей ЖЖ-страничке опросы и голосования.

Затем создатели полностью легализовали свое творение. Теперь, чтобы стать участником ЖЖ, достаточно зайти на страничку

ОСТАНОВИСЬ, МГНОВЕНЬЕ

Несколько важных и интересных фактов о Живом Журнале.

— Платные пользователи могут оформить свой ЖЖ, как им вздумается, используя специальный конструктор или HTML. Впрочем, бесплатные пользователи тоже в накладе не остаются. Для них предусмотрено несколько десятков различных тем и сотни их вариаций.

— Помимо ваших сообщений и комментариев, к каждому посту можно добавить информацию о музыке, которую вы слушаете в данный момент (автоматом подгружается из **AMP**) и настроении, в котором написан пост. Настроение можно проиллюстрировать какой-нибудь симпатичной картинкой из стандартного набора, например котиком или смайликом, отражающим ваше душевное состояние.

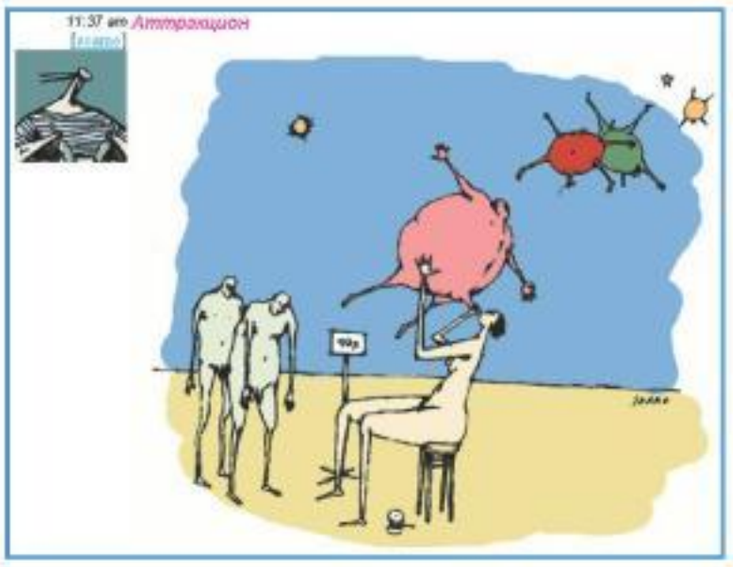
— В информации о себе можно указать неограниченное количество интересов. В ЖЖ действует система поиска, через которую, задав какой-нибудь интерес, вы получите ссылки на других ЖЖ-юзеров, которые интересуются тем же, чем и вы.

— Понравившихся вам пользователей и сообщества можно заносить в так называемую ленту друзей — **френд-ленту**. Любой добавленный во френд-ленту пользователь становится вашим **френдом**. Во френд-ленте (это страничка вашего ЖЖ) в хронологическом порядке постоянно отображаются сообщения, которые разместили у себя на страничках ваши друзья. То есть, чтобы почитать интересующий вас ЖЖ, необязательно заходить на соответствующую страничку. Достаточно добавить ЖЖ в свою френд-ленту и можно читать посты, не покидая своего собственного ЖЖ. Отсюда же можно комментировать посты друзей и читать комментарии других пользователей. Очень удобно. Есть мнение, что без френд-ленты ЖЖ не был бы столь популярен.

— Все сообщения, которые вы разместили в ЖЖ, хранятся на главном сервере. Вы в любой момент можете к ним вернуться и прочитать, что писали, скажем, неделю, месяц, года назад. Презабавные ощущения, когда читаешь свои собственные записи, но за давностью лет совершенно не можешь их узнать. Это писал я?! Я это писал?! Не может быть!

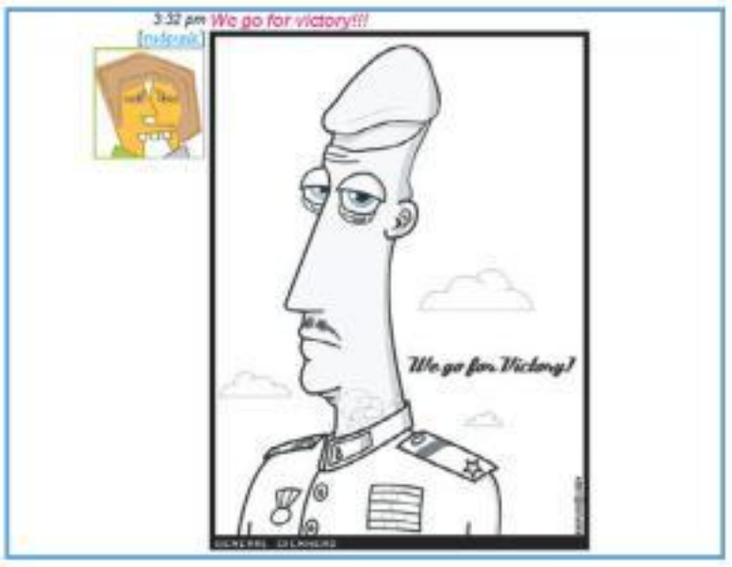
— В Живом Журнале есть свои барахолки — сообщества, на которых любой пользователь может продать или купить что-то (классический пример **ru_market**). Но есть и совсем уж уникальные комьюнити. Например, на **otdam_darom** можно отдать или получить какую-нибудь вещь. Совершенно бесплатно, то есть даром. Если хотите стать счастливым обладателем какого-нибудь мегавзбивателя, старого дубового шкафа, коляски или подборки «Игромании» за пять лет — вам сюда. Только не зевайте, обычно «лот» отдается первому написавшему комментарий к сообщению.

— Ссылка на ЖЖ простого пользователя выглядит так: ***www.livejournal.com/user/имя юзера*** (можно написать и проще — ***www.livejournal.com/~имя юзера***). Ссылка на сообщество всегда выглядит так: ***www.livejournal.com/community/~название сообщества***.



Художники в ЖЖ тоже отрываются, как хотят...

...и даже — как умеют...



...а умеют они ого-го как...

www.livejournal.com и зарегистрироваться. После чего вы посылаете на сервер некоторую информацию о себе и получаете в свое распоряжение ЖЖ-страничку, с которой вольны делать, что хотите. Можете размещать на ней свои мысли хоть каждую минуту или писать посты раз в месяц — никаких ограничений на этот счет. Хотите, можете выкладывать фотографии и рисунки... Разместить их, правда, прямо на сайте ЖЖ нельзя, приходится делать кросспосты с бесплатных хостинговых служб.

Живые продажи

В январе **Брэд Фитцпатрик** — создатель и владелец Живого Журнала — дал отмашку на продажу своего детища. До этого слухи о продажах LJ появлялись не раз. Собственно, что ни месяц, кто-нибудь обязательно пустит утку, что проект переходит в собственность кого-то там и что за него придется платить поголовно всем. Представляете, какой шок для миллионов пользователей, которые до этого получали виртуальный дневник-наркотик совершенно бесплатно, а тут вдруг — чик! — и надо раскошеливаться. Так вот теперь это никакие не слухи, а на самом деле Живой Журнал стал собственностью крупной компании **Six Apart**. Впрочем, это вовсе не значит, что ЖЖ незамедлительно станет платным: стали бы мы тогда писать эту статью. Просто Брэд наконец-то нашел достойных преемников.

Вместе с новым владельцем Живой Журнал с большой вероятностью получит дополнительную финансовую подпитку, при этом, правда, появятся и некоторые неудобства. Утверждать пока ничего нельзя, но не исключено, что на наиболее популярных среди пользователей страничках появится реклама.

На данный момент, как уже было сказано в начале разговора, подавляющее большинство пользователей участвуют в ЖЖ совершенно бесплатно. Заплатить можно по желанию, после чего появится масса дополнительных возможностей. Самые важные, на наш взгляд, следующие:

— разрешено создавать собственные стили и полностью видоизменять журнал, а не ограничивать себя стандартными вариантами оформления;

— можно использовать не три, а пятнадцать картинок-аватаров;

— можно завести почтовый ящик на ***www.livejournal.com***;

— несложно встроить ЖЖ в уже имеющийся личный сайт (получится удобно настраиваемая лента новостей);

— сообщения можно оставлять через e-mail, не заходя на сайт;

— трафик направляется через «быстрые» сервера, которые работают значительно быстрее тех, что отвечают за трафик бесплатных пользователей;

— Журнал может иметь имя вида ***http://имя.livejournal.com.***

Плюс у платного пользователя есть возможность создавать собственные опросы на страничке и проводить поиск по базе Живого Журнала, расположенного на центральном сервере проекта. Поиск осуществляется по возрасту, местоположению, интересам (почти как в ICQ, только удобней), а также по различным комбинациям.

Цены на аккаунт — чисто символические. $5 за месяц, или $25 за год. Плюс — можно оплачивать только отдельные, интересующие вас функции платных пользователей, выйдет дешевле. Оплата из России возможна только по кредитке, по сути, это единственное неудобство, которое встает на пути отечественного пользователя ЖЖ к пальме платного пользователя. Впрочем, судя по тому, что среди наших с вами соотечественников платные аккаунты довольно популярны, решить проблему с оплатой не так уж сложно.

Если друг оказался...

Популярность и участие в сообществах — конечно, хорошо, но ЖЖ никогда бы не стал столь популярен, если бы в нем не было еще чего-то. И это что-то есть. Совершенно уникальная, самобытная атмосфера. Каждый находит для себя свой уголок, свое комьюнити или страничку, которая чем-то отзывается в душе. Собирает вокруг себя людей, близких по духу, по взглядам на жизнь. На форуме или в какой-нибудь гостевой книге ничего похожего нет и быть не может по определению. В жизни далеко не всегда находится время, чтобы ежедневно общаться с друзьями, рассказывать кому-то интересные истории, слушать рассказы других. Живой Журнал дарит участникам такую возможность. Впрочем, многие пользователи не ограничиваются виртуальным общением. Много случаев, когда интернет-сообщества перерастают в общение пользователей в реальной жизни. Юзеры договариваются в онлайне, а встречаются в реальной жизни: в кафе, клубах, просто на улицах. Порой устраивают весьма увлекательные действа.

Получается, что, вроде бы, по отдельности каждая страничка ничего интересного из себя не представляет. Но собранные вместе, постоянно в постах пересекающиеся друг с другом журналы юзеров, образуют собой настоящую виртуальную жизнь, существующую по своим законам и весьма разностороннюю.

Мы не будем давать вам рекомендаций, присоединяться к ЖЖ или нет. С удовольствием бы сделали это, но не будем вот по какой причине. Live Journal — это самый настоящий наркотик. Подсев на него, слезть с виртуальной иглы очень сложно. Онлайновое общение затягивает. Вы начинаете открывать для себя все новые и новые стороны ЖЖ, уделять ему все больше и больше времени. Участвовать во все большем числе сообществ. Нам известны случаи, когда люди настолько погружались в LJ, что предпочитали его живому общению. Так что — решайте сами. Если уверены, что сможете себя контролировать — вступайте в ряды ЖЖ-юзеров. Не уверены — мы вас предупредили! ■

«ЗВЕЗДЫ» В ЖЖ

В Живом Журнале есть дневники не только простых интернетчиков, но и весьма уважаемых и известных людей. Чтобы попасть на страничку, в ссылке ***www.livejournal.com/user/имя юзера*** поменяйте «имя юзера» на соответствующий ник. Давайте для примера:

doctor_livsy — писатель **Сергей Лукьяненко**;

captain_urthang — писатель-фантаст **Ник Перумов**;

hawk_blood — писатель **Павел Гросс**;

kuzma_virtuoz — музыкант **Константин Рябинов**;

gevorkyan — писатель-фантаст **Эдуард Геворкян**.

Более полную информацию можно получить на страничке ***www.livejournal.com/users/ansate/39466.html***

СТРАСТИ ПО АВАТАРУ

Каждый пользователь ЖЖ должен загрузить на сайт картинку-аватар размером 100x100 пикселей (меньше можно, больше — ни-ни). Аватар будет гордо красоваться в заголовке вашей личной странички, плюс — аватар сопровождает каждый пост или комментарий, который вы оставляете в Живом Журнале. Бесплатные пользователи могут загрузить три аватара и выбирать, в каком случае какой оставить. У платных юзеров есть возможность использовать более десяти картинок. Аватар может быть сделан в формате **JPG** или **GIF** (поддерживается GIF-анимация).

ИГРОМАНИЯ В ЖИВОМ ЖУРНАЛЕ

Олег Полянский

ДОЛЖНОСТЬ:	ГлавВред в отставке
ЦВЕТ ЖУРНАЛА:	Нейтрально-сереющий
НАСТРОЕНИЕ ПОСТОВ:	Философски-жизненное
ИЗ ИНТЕРЕСОВ:	Эзотерика, философия, карате, здоровое питание

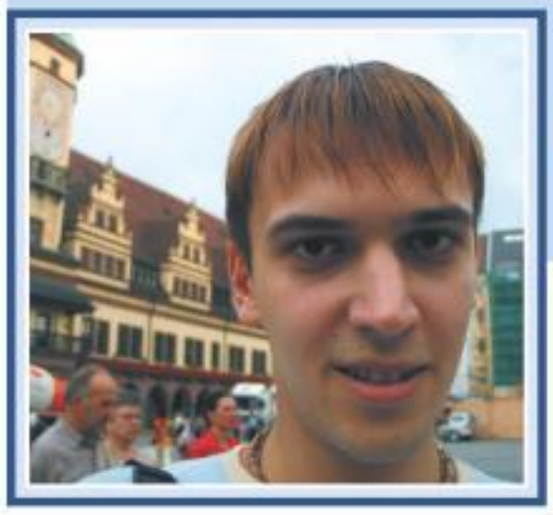
Впервые я узнал об этой заразе (ЖЖ то бишь) года четыре назад. Само собой, немедленно завел дневник. Первый период общения в ЖЖ напомнил мне время, когда я впервые познакомился с интернетом — во мне проснулась маниакальная страсть к написанию так называемых постов, чтению так называемых френдов и широкому обмену комментариями. Словом, я подсел. В ЖЖ обсуждалось все. Это было необычно и жутко интересно. Потом, заметив, что ЖЖ стал занимать слишком много места в моей жизни и что все это стало походить на некую зависимость, я решил удалить свой дневник. Сказано — сделано. Какое-то время была ломка, потом все нормализовалось. А еще через некоторое время дневник был восстановлен — но той привязанности к нему я уже не испытывал. Так, пописывал туда что-то время от времени да почитывал френдов.

Сейчас я пишу в ЖЖ крайне редко (как говорится, раз в Событие), но зато читаю — регулярно. Для меня это своего рода источник новостей о внешнем мире — всегда интересно узнать, как поживают мои друзья и что нового появилось в тематических сообществах. Кроме того, я использую ЖЖ как могучую справочную систему: стоит запостить вопрос на интересующую меня тему — как в течение пары часов я получаю целую обойму ответов. И не надо копаться в «Гугле». Очень удобно, да.

Дарья Новоторцева

ДОЛЖНОСТЬ:	Менеджер-узурпатор
ЦВЕТ ЖУРНАЛА:	Темно-удручающий
НАСТРОЕНИЕ ПОСТОВ:	Житейско-мозгодробительное
ИЗ ИНТЕРЕСОВ:	до сих пор некогда

Началось все с эпидемии, захватившей сотрудников редакции летом 2001 года. Сначала дневник был создан, чтобы жаловаться всем на очередные траблы и хвалиться успехами, правда, непонятно толком, кому и для чего. Позже, также непонятно откуда стали появляться френды, оставляющие свое мнение по любому вопросу. Со временем многие из виртуальных френдов стали реальными друзьями. Сейчас почти все знакомые имеют ЖЖ, ну а я имею возможность следить за их жизнью не раз в год при встрече, а ежедневно, заглянув на всем известный сайт. В 2004 году мне сделали подарок, и теперь я — платный пользователь. Могу пользоваться всеми преимуществами проплаченного аккаунта, но времени катастрофически не хватает. Если этим заниматься полноценно, то можно просто попрощаться с работой и прочей личной жизнью. Зачем ЖЖ? Это не виртуальный мир, это настоящий живой мир, тут тебе и онлайн, и офлайн. Не получается что-то в работе/ с машиной/ в личной жизни? Тебе не надо лазить по сайтам, гадать, что делать с замерзшей жидкостью в бачке, мучаться вопросом «все ли бабы — дуры»... Заходишь на соответствующее комьюнити, и у тебя решатся рабочие дела, отпадают многие вопросы, а некоторыми вещами уже больше вообще не удивить. Или ... «Почему бы нам сегодня не поговорить за жизнь?» — и через полчаса жж-юзеры уже сидят в какой-нибудь кафешке и наслаждаются пятницей.



Александр Кузьменко

ДОЛЖНОСТЬ:	Главный редактор
ЦВЕТ ЖУРНАЛА:	Ч/б
НАСТРОЕНИЕ ПОСТОВ:	Разное
ИЗ ИНТЕРЕСОВ:	Gangsta, клуб знаменитых капитанов, экстраординарные результаты

Я завел ЖЖ в июне 2001, кажется, года. То есть очень давно. В то время во всем «русскоязычном секторе» Live Journal насчитывалось от силы человек 300. В целом тусовка была похожа на большую профессорскую деревню — темы и обсуждения в основном были политического и культурологического свойства, местами очень любопытные, но в целом — всецело интеллигентские. Сейчас ЖЖ — это мрачный и жуткий интернет-блог, по организации больше напоминающий оптовый рынок. Нынешняя публика Live Journal в основном состоит из смешных девочек-студенток, которые заняты исключительно «поиском своего я», чтением Пауло Коэльо, а также публикацией своих облагороженных в «Фотошопе» фотографий; всевозможной интернет-нечисти, вроде волосатых системных администраторов с их постами «вчера мы с пацанами круто набухались», и, наконец, многочисленных офисных бездельников, которые в рабочее время спорят с такими же, как и они, о футболе, обмениваются свежими сплетнями и решают, «в каком пивняке сегодня затусить». По пятницам все эти люди обычно собираются в обшарпанном московском кафе-баре «Пироги», а раз в полгода устраивают чудовищный КВН-фестиваль под названием «Current Music». Если коротко, то страшная правда состоит вот в чем: найти в ЖЖ действительно интересных собеседников сегодня практически нереально. Ощущения от визита в нынешний Live Journal — как после похода в привокзальный туалет: мокро, противно и страшно воняет.

Алексей Макаренков

ДОЛЖНОСТЬ:	Зверь-редактор
ЦВЕТ ЖУРНАЛА:	Черно-депрессивный
НАСТРОЕНИЕ ПОСТОВ:	Мрачно-пессимистичное
ИЗ ИНТЕРЕСОВ:	Баллистика, танатология, заточка холодного оружия

Никогда не вел дневник. Когда ходил в ясли — не знал алфавита. В детском саду — знал буквы, но не умел складывать их в осмысленные фразы. В школе кое-как научился думать и излагать мысли на бумаге, но считал выше своего достоинства расходовать внутреннюю энергию на пачкание бумаги чернилами. Поэтому писал только диктанты, а в остальное время — вы тогда еще под стол пешком бегали и соску у мамы клянчили — осваивал язык программирования «Фокал» на БК 0010-01 и рубился в «Элиту» на ZX-Spectrum. В институте один раз решил вести дневник, купил толстую тетрадь в кожаном переплете, нарисовал на первой странице грандиозных размеров фаллос — на этом позывы к эпистолярному творчеству иссякли. Потом увлекся интернетом. Еще через год узнал про ЖЖ. Завел страничку. Написал пару постов. Понял, что не смогу отказать себе в удовольствии испускать трезвые мысли в LJ. Правильная идея и грамотная реализация — они дорого стоят. Помимо красоты идеи, есть еще и техническая сторона, без которой, разумеется, ни-ни. ЖЖ-сообщества — кладезь ценных знаний. В отличие от интернета в целом, искать информацию в них предельно просто. Эргономичность опять же на уровне — форумам эту планку не взять. Не будь Живого Журнала, не видать бы вам многих статей в «Игрострое» и «Антихакере». Впрочем, не ЖЖ единым. Есть похожие сервисы. Один Мертвый Журнал чего стоит. Но об этом уже в другой статье...

Белла Шахова

ДОЛЖНОСТЬ:	Координатор-корректировщик
ЦВЕТ ЖУРНАЛА:	Астрально-синий
НАСТРОЕНИЕ ПОСТОВ:	Отрешенно-замороченное
ИЗ ИНТЕРЕСОВ:	См. список френдов

Прочтя в «Мании» номеров сорок тому назад статеечку про Живой Журнал, я подумала, что уж ЭТИМ точно никогда и ни за что не стану маяться. Ага, щазз! Подобные «никогда» имеют тенденцию сбываться — с точностью до наоборот. Как сейчас помню, моя жизнь в ЖЖ началась с обсуждения с Полянским очередной статьи — такой способ связи оказался быстрее всего... Пишу в ЖЖ давно, но довольно редко; в основном, как и по работе в редакции, читаю написанное другими. Этот гигантский информационный портал (он же свалка) всего и вся, структурированный интуитивно удобнее казенных интернет-рубрикаторов, уже не раз реально помогал мне по жизни. Ладно портал. ЖЖ вряд ли оказался бы столь притягателен, будь он сделан только ради «пользы», «общения» и иных рациональных побуждений. Это натуральная кунсткамера, обширнейший музей восковых фигур, где каждый сам себе скульптор; возможность смотреть, так сказать, изнутри на разнообразнейшую «другую жизнь» в заграничных городах или соседних квартирах — и порой поражаться, что «так тоже бывает». Кроме того — отличный источник информации о людях, которые тебе по-прежнему интересны, но с которыми по разным причинам перестал общаться и лично, и аськой... Минус, пожалуй, только один: затягивает, зараза.

Игорь Варнавский

ДОЛЖНОСТЬ:	Иммигрант-подпольщик
ЦВЕТ ЖУРНАЛА:	Фиолетово-нейтральный
НАСТРОЕНИЕ ПОСТОВ:	Позитивно-духоподъемное
ИЗ ИНТЕРЕСОВ:	Стесняется написать

Дневник никогда не вел и даже не задумывался о том, чтобы его завести. Не был, не состоял, не участвовал, не привлекался, не пребывал, не имел. Всемирной помойкой пользуюсь довольно давно, но о ЖЖ узнал лишь года два назад. Когда узнал, сразу же завел собственный дневник и начал активный поиск френдов. Упорный поиск дал свои результаты: за год ведения ЖЖ познакомился с несколькими интересными людьми, дневники которых служат своего рода утренней «чашечкой кофе» — настолько бодрые, веселые и позитивные у них посты. Через некоторое время осознал, что ЖЖ стал для меня почти наркотиком — здесь я проводил больше времени, чем на любом другом сайте. Со временем наркотическая зависимость была преодолена, но ЖЖ-серфинг по-прежнему остается одним из любимых видов времяпровождения. В немалой степени этому способствует то, что Live Journal является самым удобным способом для общения и знакомств. Более того, это еще и универсальный информационный портал, в котором аккумулируются самые интересные новости. А уж возможность почитать дневники известных людей — с этим ничто не сравнится. В общем, настоятельно рекомендую и надеюсь, что Живой Журнал со временем будет только расти. Конечно, по статистике, на одного умного пользователя в Сети приходится десять бестолковых, но вот в ЖЖ я такой тенденции не наблюдаю. Удивительное исключение из правила.

Андрей Александров

ДОЛЖНОСТЬ:	Редактор-игровед
ЦВЕТ ЖУРНАЛА:	Бело-синеватостый
НАСТРОЕНИЕ ПОСТОВ:	Жизненно-комментирующее
ИЗ ИНТЕРЕСОВ:	На дух не переваривает

Помнится, в детстве я очень любил «вести» дневники. В один прекрасный день, когда делать было ну совершенно нечего, я брал с полки тетрадку, аккуратно расчерчивал ее и, подзарядившись от Вселенной вдохновением, взмахивал ручкой, дабы сделать первую запись. И в этом месте меня обычно поджидал коварный удар о шероховатую твердыню Окружающей действительности — в прекрасные дни, когда делать ну совершенно нечего, писать в дневник, понятное дело, тоже совершенно нечего. Выход из этой ситуации, правда, нашелся быстро: я начинал сам «создавать» некие события, о которых можно было бы написать в дневнике. Я хватался за книги, мчался на улицу, начинал писать стихи — и все это для того, чтобы чиркнуть несколько строк в тетрадку.

Разумеется, «жили» эти дневники недолго — «создавать» события мне быстро надоедало, а в дни насыщенные было уже не до марания бумаги синей пастой. А вот дневник в Live Journal живет у меня уже почти два года и на здоровье не жалуется. Почему? Причина проста — вести дневники вместе куда интереснее. Это очень необычно — понимать, что каждую твою запись прочитает почти сотня человек, многие из которых обязательно откликнутся, поддержат тебя, дадут совет или просто напечатают очень приятную глупость. Да и «создавать» события для такого дневника не нужно — люди ведь больше ценят вещи искренние и настоящие.

Dialup - доступ

NightSurf

неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

$4
неделя

$14
месяц

Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-2171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

http://rock-on-rock-on.com

Сайт скульптора **Билла Дэна**. Хобби у товарища, мягко говоря, необычное. Он занимается... Как бы это правильнее сказать... Необычной компоновкой камней на ландшафте. Ставит валуны друг на друга так, как они, казалось бы, встать никак не могут. На ребро, на тончайшую грань... Собственно, объяснять дальше бессмысленно. Это нужно один раз увидеть. Все внимание на скриншот и в обязательном порядке — по ссылке. Там еще много интереснейших фотографий.

http://leonardo.newacropol.ru

Комплексный тест Леонардо Да Винчи, который позволяет оценить (цитируем): «*Умение видеть суть, умение наблюдать явления, умение слушать и слышать, умение выражать словом, умение передавать состояние, умение создавать, умение находить нестандартные решения*». Рекомендуем ознакомиться.

www.albinoblacksheep.com/flash/feuer.php

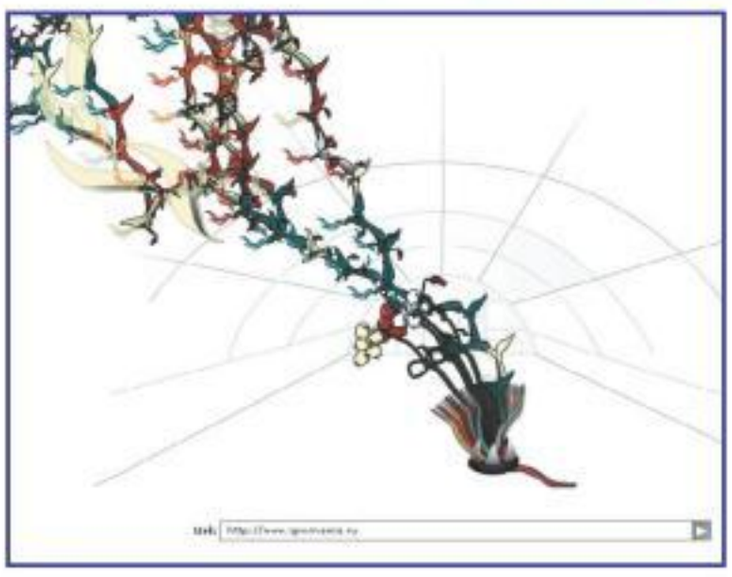
Необычный, но необычайно стильный флэш-мульт, выполненный в... ASCII-графике. Военные действия под тяжелый рок.

www.calacademy.org/exhibits/skulls

Музей черепов **Калифорнийской академии наук**. Черепушки самых различных животных. С подробным описанием, флэш-демонстрациями и прочими атрибутами хорошего интернет-музея. Есть раздел об использовании черепов в различных человеческих культурах и культах. Даже если вы не дружите с английским, обязательно ознакомьтесь — картинки очень интересные.

http://organichtml.com/flash

Хотите узнать, как выглядит какой-нибудь сайт, если из него вырастить цветок? Милости просим по ссылке. Вводите в командной строке адрес «выращиваемой» странички и смотрите, что за чудо-суккулент пустит корни во



флэш-горшке. На скриншоте — цветочный сайт «Игромании». Право слово, как-то косо-боко. Не иначе склоняемся в сторону компьютерных игр.

http://how.sergi.ru

Сайт ответов на самые распространенные вопросы. Здесь можно найти информацию на самые злободневные или, наоборот, давно мучающие вас вопросы. Как завязывать галстук? Кто придумал компьютерную мышку? Чем отличается кролик от зайца? Как ухаживать за финиковой пальмой? Ответы на эти и множество других вопросов на страничке «**Как? Что? Почему?!**». И если, положим, финиковую пальму вам вряд ли придется выращивать — хотя, кто знает, — то уж кто изобрел компьютерного грызуна, вы знать просто обязаны.

www.exoticguitars.com/instruments.html

Интернет-музей различных гитар. Зрелище — феерическое. Какими только не делают инструменты их создатели! Как вам гитара в виде скелета? А изображающая бабочку? Есть даже гитара-лев.

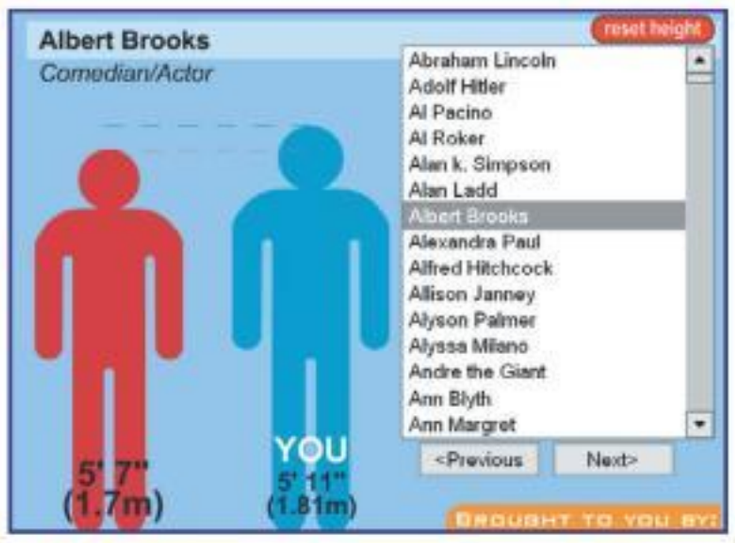
http://superparta.ru

В школе на партах писали? А в институте? Ну, где-нибудь уж наверняка что-нибудь малевали красным фломастером или карандашом-пушкой! На сайте собрана огромная коллекция самых различных надписей на партах. Все «послания человечеству» рассортированы по категориям.

www.mullerphoto.com

Выставка работ фотохудожника **Майкла Мюллера**. Отличные фотографии, плюс весьма оригинально сделана навигация по страничкам.

www.ringophone.com/TallOrNot.swf



Флэш-страничка, на которой можно сравнить свой рост с ростом различных знаменитостей. Узнайте, насколько вы ниже Арнольда Шварценеггера и Сильвестра Сталлоне, выше Аль Пачино и Брюса Ли.

www.hydojnik.ru

Интернет-Третьяковка. Виртуальное воплощение Третьяковской галереи. От Айвазовского до Врубеля и от Поленова до Шишкина.

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну, максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»). Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Самых успешных ссылкособирателей и урлосборщиков мы обязательно премируем. Очередное награждение состоится в следующем номере.

http://members.cox.net/ladysarakat/piggy.swf

Прежде чем заходить по этой ссылке, убедитесь, что вокруг вас нет наблюдателей «Гринписа» или просто любителей животных, в особенности маленьких розовеньких поросят. Если вы сами любите свинок, то тоже ни в коем случае не посещайте этот сайт. Остальным же рекомендуется кликать по хрюшке в неограниченных количествах. Предельно весело. Интересно, ей там на ноги наступают, хвост выкручивают или еще какое непотребство чинят?!

www.defencejobs.gov.au/Games/OperationTiger/tigerGame.html

Пожалуй, лучшая вертолетная аркада, сделанная на флэше. Графика для флэш-игр просто фантастичная. Проработанность геймплея — это вообще никакими словами не передать. Так прорабатывают сюжет и отдельные мисси для коммерческих проектов, но чтобы для бесплатной игры...

Вид сверху. Управление вертолетом — клавиши W, A, S, D. Мышкой наводится прицел и производится отстрел противника. Клавиши Space и Ctrl отвечают за переключение оружия. Каждое новое задание не похоже на предыдущее: конвоирование, массовый заруб с вертолетами противника, разведка в тылу врага.

www.bouncinglemon.co.uk/portfolio/games/ghunter/

Ghost Hunter — аркадно-логическая игра по поиску кладов в подземельях. На каждом уровне приходится сталкиваться с различными привидениями, спастись от которых можно, только замуровав супостатов в груде камней. Игра для умеющих быстро мыслить.

http://gamerival.grab.com/index.cfm?play=32F37484&fromint=1

Поле чудес по-фермерски. Маленький розовенький очень симпатичный поросенок пытается отгадывать слова и целые фразы на английском. Действо происходит под присмотром коварного ведущего-фермера, который после четырех ошибок подряд штрафует поросенка стремительным повешением. Игрушка на самом деле нисколько не жестокая, а интересная. Развивает мышление и знание английского. Но если вы вдруг очень слабонервный и вам жаль розового поросенка, то ни в коем случае не играйте.

http://media.big-boys.com/files01/frogleap.swf

Старая как мир логическая задачка, теперь и про лягушек. Есть семь камней в болоте. Выстроены строго в ряд. На трех камнях слева сидят лягушенции одного цвета. На трех камнях справа — другого. Один камень лягушкой не занят. Каждая лягушка умеет прыгать строго через один камень, не дальше. Необходимо «инвертировать» земноводных, то есть поменять их местами. Решение не такое простое, как может показаться на первый взгляд.

www.zeronews-fr.com/flash/jap-starwars.php

Флэшки бывают разные. Смешные и серьезные. Умные и глупые. А бывают флэшки откровенно крэзовые. Например, как эта. «**Японские Звездные войны**», как называют игру авторы, на самом деле не имеют никакого отношения к вселенной **Star Wars**. Просто это действительно войны и, вне всякого сомнения, звездные. Главный герой — подвыпивший космонавт-любитель — отправился в далекую-далекую галактику для проведения геноцида местного населения и массовых расстрелов вне очереди. Население, понятно, намерений товарища не одобрило и воспротивилось в резко огнестрельной форме. В результате разразилась галактическая война.

Суть игры предельно проста. Управляя космонавтом, пробиться через полчища инопланетных вражин. Всевозможных покемонов, инопланетян-гитаристов, стреляющих волшебными нотами, розовых и голубых циклопов, осьминогов-гуманоидофагов... Фантазия авторов зашкаливает у отметки «крейзи» и «палата №6». Игра рекомендуется к обязательному просмотру всем, кто уверен в своей психической стабильности. Остальным — строго по желанию. Для игры необходим плагин **ShockWave**, скачать который можно совершенно бесплатно с официального сайта **Macromedia**.

http://art-naive.ru/games/games.php?games=52

Отличная флэш-игра по мотивам «**Ночного дозора**». Геймплей очень похож на **CrimsonLand**. Вид сверху. Ограниченное пространство. Вы в качестве главного лекарства от болезни в виде монстров, прущих со всех сторон. Остановить их может только свет фонарика! В игре — два режима. В первом случае действие происходит на арене, монстров видно в момент их появления на сцене. Второй тип игры — в кромешной тьме. Вы видите только пространство, освещенное вашим фонариком. Уровень сложности определяет яркость луча света от фонаря.

www.skt-products.com/contents/gokidashSpEdition12.swf

Совершенно потрясающая игрушка про таракана. Рыжий насекомыш путешествует по столу, поедая всякую всячину. На кукарача охотится ящерица. Необходимо успеть слопать все припасы и перейти на следующий уровень, прежде чем зеленая рептилия доберется до вас. Благодаря оригинальному и очень удобному управлению в игрушку можно резаться часами. Обратите внимание, что с каждым следующим уровнем скорость ящерицы возрастает и довольно скоро она начинает бегать быстрее таракана. Единственный способ избавиться от назойливой твари — запутать ее в пивных банках и прочей утвари, разбросанной по столу.

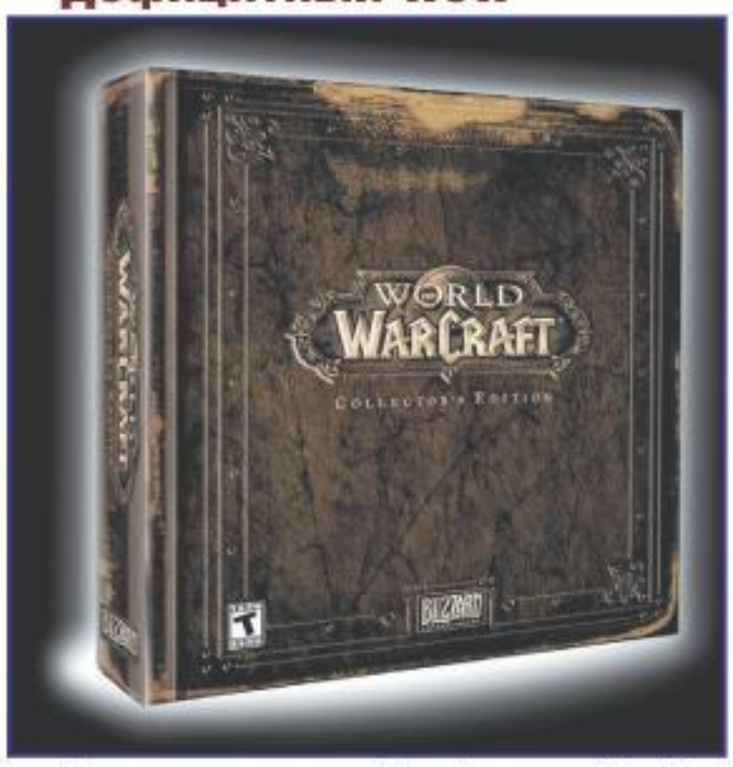
www.mousebreaker.com/games/paintball/play.php

Симпатичный флэш-пейнтбол. Небольшое поле со множеством укрытий, по которому носятся два «солдата». Необходимо залить противника краской до полной капитуляции.

МАРИНА ОРЛОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Дефицитный WoW



После выхода европейской версии **World of Warcraft** игра была практически сразу раскуплена как в Европе, так и в России, установив очередной рекорд. В первый день было продано 280 тысяч коробок, и всего за неделю это число увеличилось еще на 100 тысяч (в Северной Америке к этому времени в **WoW** играло свыше 700 тысяч человек). Компания **Soft Club**, являющаяся официальным дистрибьютором игры в России, обратилась к тем, кто не успел приобрести коробку, с утешительным пресс-релизом.

Как стало известно, печать дополнительных тиражей осуществляется только по мере увеличения серверных мощностей, так что желающим попасть в мир WoW придется подождать неопределенное время. Скрасить ожидание (и, возможно, заметно его сократить) поможет предварительный заказ коробки на ***www.soft-club.ru***. Напомним, что цена игры, рекомендованная производителем, составляет 1999 руб.

MMORPG оптом

Отличная новость для тех, кто предпочитает играть сразу в несколько MMORPG. Компания **Sony Online Entertainment** включила **Star Wars Galaxies** в свою подписку SOE Station Access. Ранее в нее входили **EverQuest II**, **EverQuest**, **EverQuest Online Adventures**, **EverQuest Macintosh Edition**, **Planetside**, а также бесплатные **Infantry Online**, **Cosmic Rift** и **Tanarus**.

После включения в этот список **SWG** подписка стала выгодной для всех, кто посещает как популярную вселенную по «Звездным войнам», так и EverQuest II: ее стоимость составляет всего $21.95 в месяц. Правда, отечественным пользователям в который раз придется проявить чудеса сноровки, чтобы оплатить любимые игры по этой схеме, потому что в России официально продается только EverQuest II. Все подробности можно найти на ***www.station.sony.com/stationaccess***.

А в это время...

Согласно последним данным **Sony Online**, вселенная **EverQuest II** еженедельно пополняется на 350 тысяч новых пользователей (впрочем, вряд ли это победное шествие будет продолжаться неопределенно долго: количество онлайновых геймеров все же ограничено). При этом разработчики, намекая на проблемы фанатов **WoW**, не без ехидства упоминают, что их покупатели не испытывают никаких проблем с приобретением игры. По их скромному мнению, есть три причины такого наплыва желающих: непревзойденное качество самого проекта, хорошо организованная техническая поддержка и тесное взаимодействие с игровым комьюнити.

В последнем компании не откажешь: на тематических форумах с игроками общается вся команда, а иногда и президент компании **Джон Смедли (John Smedley)**. Благодаря именно этому общению были увеличены возможности для игры соло и даже переработаны некоторые квесты. Кроме того, с момента запуска в игру добавились 1100 новых квестов, свыше 1200 новых предметов, почти 400 заклинаний и 8 дополнительных областей.

Лучшие из лучших

Сайт ***MMORPGChart.com*** продолжает вести подробную статистику пользователей популярных онлайновых ролевиков. Как и следовало ожидать, с появлением **EverQuest II** и **World of Warcraft** ситуация в пятерке лучших существенно изменилась. Лидерами среди относительно новых MMORPG, помимо этих хитов, теперь являются **Final Fantasy XI** (отчасти за счет того, что вышла не только на PC), первый **EverQuest** с аддонами, **Star Wars Galaxies** и стремительно набирающий популярность в Европе **Ragnarok Online**.

Но есть и откровенно провальные проекты, из которых особо выделяется относительно свежая **City of Heroes**. Набравшая поначалу около 200 тысяч подписчиков за счет любителей комиксов (персонажи игры — сплошь супергерои), сейчас проект представляет собой довольно грустное зрелище: в нем осталось не более ста тысяч игроков. Возможно, перемены к лучшему произойдут с выходом в этом году аддона **City of Villains**, который добавит такую немаловажную составляющую, как PvP.

И снова реклама

Совсем недавно мы рассказывали о развитии product placement в онлайновых ролевиках, предположив тогда, что до кондовой «наружки» дело все же не дойдет. Как бы не так. Компания **Funcom** намерена установить огромные щиты с динамично меняющимися баннерами в самых густонаселенных областях **Anarchy Online**.

Соответствующее соглашение с **Massive Incorporated** уже подписано, причем при его разработке Funcom руководствовалась данными исследовательской компании **Nielsen Research**. Оказалось, что типичные пользователи Sci-Fi-игр — мужчины в возрасте 18—34 лет — не только не против настоящей рекламы в виртуальных мирах, но и всячески ее приветствуют. По их мнению, это добавляет игре реализма. В таком случае остается только посочувствовать владельцам платной версии **AO**: несмотря на оптимистичную статистику, они никакой рекламы не увидят. ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ **Релизы:** The Matrix Online (европейская версия), Guild Wars.

■ **«Сфера».** Выход мобильной версии российской MMORPG «Сфера» ожидается во втором квартале 2005 года. По словам Степана Зотова, руководителя игрового направления компании «Никита», мобильная версия «Сферы» будет доступна для операционных систем MS Pocket PC и MS Smartphone и сможет поддерживать соединение с интернетом по Wi-Fi и GPRS.

■ **Tabula Rasa**. Выход MMORPG перенесен как минимум на 2006 год.

■ **EverQuest II**. Оригинальная новация в игре: команда **/pizza**, набранная во время игры, отправляет игрока на сайт сети «Пицца Хат».

■ **Auto Assault**. Желающие принять участие в открытом бета-тесте игры найдут всю необходимую информацию на официальном сайте по адресу ***www.autoassault.com***.

■ Компания **Elixir Studios** начала разработку игры **Republic Dawn: The Chronicles of the Seven** — космической MMOG от первого лица. Релиз запланирован на 2007 год.

■ Последние перед релизом **Guild Wars** «дни открытых дверей» пройдут с 15 по 17 апреля, а 28 апреля игра появится на прилавках магазинов в Америке и Европе. Ждем с нетерпением!

СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!

Более 5 миллионов копий продано во всем мире!

THE SETTLERS®
НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ™

Воздвигни и наполни жизнью огромный город – в твоем распоряжении более 70 различных строений

Повелевай шестью героями и различными родами войск, используя широчайшие возможности стратегического командования

Смена погодных условий влияет на игровые возможности – разумно пользуйся этим, чтобы получить преимущество над противником

www.thesettlers.com

PC DVD ROM

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

UBISOFT

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОFF
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Разработчики компьютерных игр давно пытаются вплотную подобраться к симуляции реальной жизни. Это, правда, не значит, что все девелоперы ночи напролет не спят, воссоздавая окружающую действительность. Если персы будут путешествовать по фантастическим мирам, отдаленным планетам или вовсе переместятся в виртуальную виртуальность — это никого не расстроит. Скорее даже наоборот. Геймеры согласны обойтись без точного соответствия окружения, но вот на всевозможные мелочи, от которых обычно и зависит качество игры, обращают самое пристальное внимание. Вроде бы, какая разница — можно разбивать в игре посуду и окна или нельзя? Разрешено разносить в щепу мебель или запрещено? Однако ж важно!

Дополнительную реалистичность происходящему на экране действу придает то, что разработчики за глаза называют «бытовухой». Мелочи, которые есть в жизни реальной и которые редко кто воплощает в жизни виртуальной. Необходимость отдыхать, питаться, уж простите за подробность, справлять нужду. Тут ближе всех к симуляции реальной жизни подошли разработчики онлайновых игр. Интернет-миры, во-первых, по дефолту похожи на реальную жизнь значительно больше офлайнового действа — живое общение с реальными людьми, сидящими за штурвалами первых, дорогого стоит. Во-вторых, в онлайн привнести несвойственные играм элементы несколько проще. Пропатчил какую-нибудь MMORPG — и вот уже есть возможность справлять свадьбы, еще одна «заплатка» — и вот уже героев мучает одышка, если они слишком много бегают.

Конец условностям

Пожалуй, только одна тема в играх вообще и в онлайновых играх в частности не смоделирована с достаточной степенью реалистичности. Секс! Всевозможные «Синглз», «Симсы» и некоторые онлайновые проекты, которые претендуют на «достоверную симуляцию половых отношений», — лишь жалкое подобие страстей, кипящих в жизни. Никаких подробностей, никакой реалистичности. Либо табличками прикрывают, либо вообще условностью отделываются.

Но, похоже, условностям скоро придет конец. На горизонте замаячила новая онлайновая игра, которая, не краснея, щеголяет обнаженной грудью, а за спиной прячет огромный ластик для стирания всех условностей сексуальных отношений в играх. Проект **Sociolotron** от компании **Sociolotronics**, мягко говоря, внушает уважение. Смелостью, с которой авторы продвигают свое творение, не боясь, что цензоры с пеной у рта набросятся и порвут на грелки. Не опасаясь, что потенциальные пользователи — только те, кому «за» (подрастающее поколение, увы, поиграть в Sociolotron не сможет). Потихоньку, полегоньку ребята приблизили проект к релизу. Сейчас, когда вы читаете эти строки, активно ведется бета-тестирование игры, а уже к началу лета игра должна стартовать.

Если кто-то забросил извилину на шаг вперед и решил, что Sociolotron — это какой-то очередной порносимулятор, каковых сейчас развелось немало, то остужаем пыл. Нет, и рядом не валялось. Стали бы мы вам про всякие «порнушки» рассказывать. Sociolotron претендует на звание полноценной MMORPG со всеми атрибутами жанра. Давайте подойдем поближе и внимательно изучим, что за зверь этот Sociolotron.

Шокирующее будущее

Действие игры развивается в не столь отдаленном будущем. В конце XXI века человеческая цивилизация из более-менее мягкого планирования в упадок перешла в стадию стремительного пике. Террористические организации проникли во все страны, пустили там крепкие корни подпольных ставок и закололосились буйной порослью актов возмездия цивилизованному миру. Но терроризм — это не только шахидки с поясами, захваты авто-

ПРОВЕРЕНО — МИН НЕТ!

Все сцены игры детально прорисованы — так что возрастное ограничение неспроста. Но при этом подразумевается, что геймплей никоим образом не будет вращаться и дико закручиваться вокруг темы секса. Разработчики позиционируют Sociolotron именно как полноценную ролевую игру, с динамически изменяющимся миром, отточенными элементами развития персонажей... Что там еще обычно пишут в таких случаях?! Вот, создатели игры именно это и излагают. Так и хочется бросить им в лицо — полно те, братцы! Можно ли надеяться, что в игре, насыщенной сексом и насилием, причем тоже сексуальным... В игре, в которой среди действий персонажей присутствуют — *Отдаться*, *Взять*, *Сделать «то что вы подумали»*, *Надеть презерватив*... Можно ли ожидать, что геймеры — даже если им будет больше восемнадцати лет — станут заниматься чем-то другим, кроме как отдаваться, брать, делать «что подумали» и надевать презерватив?! Разработчики уверены, что можно. В пример приводят результаты первичного бета-тестирования, при котором сексуальный элемент геймплея занимал не более 20% времени участников.

Понятно, что все точки «над» расставит только релиз, который не за горами (если, конечно, проект стремительно не запретят поборники нравственности). Но уже сейчас игра обладает симпатичным трехмерным движком, который, конечно, не может потягаться с такими монстрами, как **World of Warcraft** и **EverQuest 2**, но совсем даже не плох. На дешевые «порноподелки» совершенно не похоже. Проработанный сюжет и система навыков (помимо «половых») персонажей тоже заставляют почесать репку и решить, что Sociolotron не столько «ролевка про секс», сколько «ролевая игра с элементами реалистичных половых отношений». Единственное, что смущает, — несмотря на то что создатели говорят, что у них будет «именно RPG», на сайте присутствуют скрины, мягко говоря, фривольного содержания. Почему, вы думаете, мы не опубликовали ни одного скриншота? Все верно. Их просто нельзя публиковать. Сцены, на них запечатленные, больше подходят для какого-нибудь порнобоевика с элементами жесткого садо-мазо. То есть, конечно, забавно, что это в игре есть (иначе с чего бы мы вообще разговор об этом заводили), но ведь не только же это?!

бусов и направление планеров в высотные здания, это еще и бизнес, в котором крутятся огромные капиталы. Главари террористов, поняв всю тщетность подрыва экономики развитых стран огнем и мечом, скинулись и проплатили работу нескольких десятков ученых-биохимиков из Кореи, Китая и Нео-Союза (намек, думаю, понятен). Биохимиков, привыкших к зарплатам уровня прожиточного минимума, предложенные деньги сподвигли на научный прорыв — в кратчайший срок была выращена супербактерия.

Коварное одноклеточное никого не убивало, сибирской язвой не заражало, даже ОРЗ от нее не наблюдалось. Микроб всего лишь пожирал запасы топлива на планете. Шустро выев всю нефть из скважин, бактерия принялась за искусственные хранилища, так что вскоре на планете не осталось ни бензина, ни керосина, ни какого-либо другого горюче-смазочного материала. Можно не рассказывать, что было дальше? Крах экономики, упадок для всех и вся, плюс — попытка создать новую империю. Крах удался, упадок состоялся, а спешно созданная на костях развитых государств империя развалилась, как карточный домик. Люди оперативно среагировали на сложившуюся политическую ситуацию и деградировали до уровня варваров, язычников. Лишь в отдельных уголках планеты остались очаги цивилизации, находящейся, впрочем, на уровне века так восемнадцатого. При этом неизвестно откуда появившиеся алхимики воскресили искусство магии, и теперь только ленивый не кидается в собрата файерболом или не плетет за спиной хитрое умерщвляющее заклинание. Вот такая вот ядерная смесь реальности и фэнтези!

Вот в этот мир нас и забрасывают хитрые разработчики, мол, давайте разбирайтесь с результатами полета нашего гения, избавляйте мир от проблем, а человечество от нищеты и вымирания. Что ж, рады стараться...

Необычная RPG

В общих чертах мир Sociolotron живет по правилам любой стандартной онлайновой ролевки. Изначальный класс персонажа один — человек. Мужчина или женщина. Разделение, что называется, по функциям идет на более низких уровнях. Стандартные скиллы определяют профессиональную ориентацию перса. Рабочий, электрик, ученый, наемник... Особенности вероисповедания определяют параметр духа и выносливости. Общественные скиллы задают отношение к вам окружающих. Например, скилл *проститутки* обеспечивает персонажу презрение со стороны основной массы жителей, но дает мощное преимущество при общении в привате с особями мужского пола. Искусство *оратора* гарантирует, что к вам прислушаются NPC и даже, возможно, последуют за вами, но балаболов очень не любит полиция. *Танцору* — вроде бы везде почет, но хулиганы так и норовят отобрать весь заработок. *Врач* — профессия нужная во все времена, вот только экстрасенсы их недолюбливают...

А вот дальше начинается самое интересное. В игре предусмотрены так называемые «половые скиллы» (Sexual Skills). Хотя правильнее было бы назвать их особенностями. На другие параметры они влияют крайне мало, зато активно проявляют себя в геймплее. **Основной половой навык** отвечает за половой инстинкт вообще — влечение к противоположному (и не только к противоположному) полу — обязательный элемент игры, без него — никуда. Прочие же скиллы уже отражают индивидуальность персонажа, а заодно и его владельца. Мазохизм, садизм, садо-мазохизм, эксбиционизм... И это не просто какая-то строка в характеристиках перса. Все эти особенности находят отражение в геймплее.

Действо Sociolotron насыщено «половой сферой». Если зайти в большое здание и изучить все комнаты, то в какой-нибудь каморке вы обязательно найдете занимающуюся любовью парочку. Публичные дома есть в каждом городе, и посещение их сопровождается демонстрацией всех особенностей этих заведений. Впрочем, некоторые персонажи не смущаются выяснять половые отношения прилюдно. А уж что творится в каменных стенах многочисленных замков богачей — и подумать страшно. Инвентарь комнат для пыток не оставляет выбора фантазии. Цепи, ошейники, кожаная атрибутика... Все, почти как в махровых порнофильмах какой-нибудь немецкой студии.

■ ■ ■

Если создателям удастся преодолеть последние несколько метров игростроевской прямой и таки выпустить игру, то нас ждет как минимум нестандартная онлайновая ролевка. Как максимум — ролевка нестандартная и хорошая. Не для всех, конечно, но, зная пронырливость подрастающего поколения, можно не сомневаться, что и в Sociolotron они проникнут. Впрочем, никто и не обещал, что игра должна брать бастионы популярности, уже захваченные такими монстрами, как WoW, EQ2 и прочими Star Wars Galaxies. Главное разработчиками уже достигнуто — новая струя в жанр впрыснута. Целебная инъекция доселе неизведанного состоялась. Дальше уже проще. Кому-то идея приглянется — подхватят, воплотят на другом уровне и в ином виде, но помнить, кто был родоначальником, будут всегда. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мягко говоря и грубо выражаясь — нестандартная онлайновая ролевка. С элементами насилия и жестких постельных сцен вперемежку с битвами за светлое будущее планеты и спасением человечества. Что получится из этого сумасшедшего коктейля, покажет только релиз.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

МАРИНА ОРЛОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Жанр: MMORPG ■ **Создатели:** ArenaNet ■ **Системные требования:** PIII-800, 256 Mb OZU, модем ■ **Дата выхода:** первое полугодие 2005 года

www.guildwars.com

О **Guild Wars**, новой MMORPG от **ArenaNet**, мы писали уже не раз. Еще бы, ведь игру делает не кто-нибудь, а костяк **Blizzard Entertainment**, покинувший альма-матер в 2000 году. На счету авторов — «всего лишь» **Warcraft**, **Starcraft**, **Diablo**, частично **Diablo 2** и создание игровой онлайновой службы **Battle.Net**. Такое звездное прошлое само по себе стоит того, чтобы уделить внимание **GW**, но есть еще кое-что. У этого, уже очевидного, хита есть уникальный плюс в виде полного отсутствия абонентской платы! Неудивительно, что всего за пять дней выставки E3 2004 было создано свыше 200 тысяч тестовых аккаунтов, причем сервера выдержали такой наплыв.

Разработчики оценили интерес к своему продукту и уже осенью ввели мероприятие под названием **World Preview Event**, проводимое раз в месяц по выходным. Сначала с официального сайта (***www.guildwars.com***) скачивается небольшая программка-инсталлятор размером всего 62 Кб, следом за ней — бесплатный тестовый клиент, который весит уже несколько десятков мегабайт. А далее начинает работать уникальная **streaming technology**. Пока игрок осваивается в меню, бегает по городу и так далее, идет незаметная подгрузка локаций, текстур и прочих нужных файлов.

Разумеется, трафик при этом поднимается до небес, точнее до 20 Мб в час (грустный факт для тех, кто на выделенке, особенно учитывая, что полный клиент весит около 500 Мб), но это временно. После выхода игры все нужные файлы будут находиться на CD. Нас в этой технологии интересует то, что она будет применяться и для обновлений, последующих после релиза. В результате все исправления будут вноситься «на лету», а игроки обойдутся без привычного ожидания патчей, которое порой длится месяцами.

Новый мир старой Blizzard

Практически все, посетившие **Guild Wars**, называют графику «очень близзардовской» и вспоминают Warcraft. Так оно и есть: все очень атмосферно, а невероятно удобный интерфейс (задействованы мышь и клавиатура) вызывает ностальгию. Если вам знакома **Diablo**, то вы без особого удивления обнаружите отголоски этой знаменитой серии буквально на каждом шагу, и самый первый признак — сплошной экшен, заставляющий вспомнить родовое клеймо под названием «аркада». На форумах порой встречаются ехидные эпитеты вроде «MMORPG Counter-Strike», но большинство устраивает именно такой геймплей.

Название игры прозрачно намекает на исключительно коллективные действия, но имеется возможность для полноценного прохождения соло: в этом случае вы просто не встретите никого, кроме NPC и монстров. Можно набрать группу до восьми человек и отправиться на выполнение миссии в кооперативном режиме, и хорошо сыгранная партия здесь — залог успеха. Для любителей PvP заготовлены специальные арены (максимум 8 x 8 персонажей, но это не окончательная цифра), и, естественно, не обойдется без главного режима — собственно сражения между гильдиями.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ИМЕНА

Основателями **ArenaNet** являются три бывших сотрудника **Blizzard Entertainment**, занимавших ключевые должности в этой компании до 2000 года.

Майк О'Брайен (Mike O'Brien) четыре с половиной года был директором Blizzard. Он являлся ведущим программистом **Warcraft III** и создателем трехмерного движка для этой игры. На его же совести — разработка игровой службы Battle.Net, сетевого кода для **Starcraft** и **Diablo**, а также работа над **Warcraft II**.

Патрик Уайт (Patrick Wyatt) занимал должность вице-президента Blizzard. Он также трудился над Starcraft и Diablo и был ведущим программистом Warcraft II. Патрик работал в Blizzard более восьми лет, поэтому поучаствовал и в таких уже подзабытых проектах, как **Lost Vikings**, **Battle Chess** и других.

Джефф Стрэйн (Jeff Strain) до ухода из компании возглавлял команду, трудившуюся над **World of Warcraft**. Ранее он был ведущим программистом Warcraft III, создал кампании в Starcraft, а также принял участие в работе над Diablo; проработал в Blizzard около четырех лет.

Ездовые животные, увы, имеются только у компьютерных оппонентов.

Слаженные действия партии — залог победы.

Сегодняшняя графика не идет ни в какое сравнение с первыми скриншотами, вызывавшими в лучшем случае недоумение. Просто фантастически красиво и достаточно реалистично для своего жанра (подозрения, что свежие скрины обрабатывались «Фотошопом», не подтвердились: все действительно так и выглядит). При этом минимальные системные требования вовсе не покушаются на наши кошельки: PIII 800, 256 Мб оперативной памяти и видеокарта уровня Radeon 8500/GForce 3. Еще одна хорошая новость: даже на модеме 56 кбит/сек. лага нет ни в локациях, ни в городе.

Враждебное зверье с самого начала впечатляет как интеллектом — мобы способны подлечивать и даже воскрешать друг друга, — так и габаритами: забудьте о нудном начале прокачки, метко именуемом в народе «пинанием ежиков». Дело в том, что разработчики решили отказаться от схемы, при которой выращивание высокоуровневого персонажа затягивается на месяцы упорного труда. Новая система сильно отличается от того, что мы видим в других MMORPG.

Уже в стартовом меню генерируется персонаж, выбираются основная и дополнительная профессии, стартовый уровень (в январе можно было начинать либо с 1, либо сразу с 20 уровня) — и можно отправляться на подвиги. Естественно, если начать, так сказать, в зрелом возрасте, то вместо робких млекопитающих размером не больше кошки вас встретят очень большие и очень злые зверюги. Выбрали неправильную тактику? Что ж, будьте готовы героически погибнуть, чтобы воскреснуть вновь и перераспределить скиллы. Кстати, в случае гибели подопечного нет никаких штрафов на набранный опыт.

На сегодня существует шесть классов, каждый из которых имеет уникальные свойства: **Elementalist**, **Mesmer**, **Monk**, **Necromancer**, **Ranger** и **Warrior**. После набора максимально возможного уровня (о нем ниже) становятся доступны в общей сумме около сотни навыков, причем в каждой миссии можно использовать не более восьми и менять их до завершения задания нельзя. Это заставляет продумывать тактику до того, как выйти навстречу приключениям. Раса пока что одна — люди, но с новыми дополнениями количество рас будет увеличено.

Естественно, такая упрощенная схема заставляет усомниться в том, что игра не надоест уже через несколько недель. Однако разработчики это предусмотрели и обещают разнообразить игровой мир платными дополнениями, которые планируется выпускать раз в 6-9 месяцев. При этом дополнение будет точно так же подкачиваться и активироваться сразу после покупки соответствующего ключа (хотя, в принципе, можно ничего не покупать, оставаясь на бесплатной базовой версии). А вот весьма существенный вопрос — можно ли заранее отказаться от такого «сюрприза», как незаметная подкачка аддонов, — пока остается открытым.

Начали игру сразу с 20 уровня? Будьте готовы к встрече с очень кусачим грифоном.

Этот «зверек» имеет всего лишь седьмой уровень...

Арена для PvP — здесь все, кому не хватает адреналина.

Король умер, да здравствует король

А на десерт нам предлагают элементы геймплея, существующие в **Guild Wars**, которые до слез напоминают сами-знаете-кого. Это модернизированная система мгновенных перемещений в отдаленные локации, индивидуальный всемирный рейтинг (к которому, правда, добавится клановый), и особое чувство вызывает известное еще пять лет назад обещание залов для гильдий, которые «появятся сразу после релиза».

Здесь же — апгрейд вооружения и брони, доступный после нахождения необходимых компонентов, коих огромное количество; максимальный уровень — 99, хотя он достигается очень быстро; после каждого level-up выдается 5 очков, которые можно вложить в нужные навыки; и, конечно же, полное отсутствие лошадей и прочих средств передвижения: допускаются только пешие прогулки (кстати, именно в этом случае можно было не придерживаться традиции)...

Единственное, чего не хватает для полного набора, — это официального издателя в России. Что особенно удивительно на фоне уже состоявшегося признания **Guild Wars** российским игровым комьюнити, познакомившимся с игрой. Причем даже отсутствие абонентской платы — важный, но не определяющий фактор этого признания. Впрочем, такому издателю еще не поздно найтись: релиз перенесен на первое полугодие 2005 года. ■

РАССКАЗЫ ОЧЕВИДЦЕВ

«Очень хорошо прорисован персонаж. Если выбрать воина, то можно быть похожим на себя в реале, наконец-то. А то у меня от эльфов инфантильность какая-то начинается...» (**Volorion**)

«Напоминает третий Warcraft за людей. По ощущениям — никакого желания играть миссии, даже коллективные, не будет. Только PvP. И вообще, все странное какое-то. P.S. После второй миссии впечатления остались те же. Кроме того, почему-то вспомнились «Демиурги». (**SueZergut**)

«Оригинальная игрулька. Динамичная и красивая. PvE, конечно, кхмм...» (**Kalessin**)

«По мне, так GW — это просто очень сильно улучшенный Diablo... Хотя некоторые вещи в ней мне очень понравились...» (**strategе**)

«Показалось, что GW может быть только второй игрой. Когда надоест что-то «серьезное» (читай: монотонная полугодичная прокачка), то можно зайти и оторваться на PvP. Только как бы не надоело это быстро. Уж очень однообразно. Больше 10 боев guild vs guild выдержать сложно. Надеюсь, добавят карт и вариантов PvP в релизе. Хотя кто знает — в D2 еще меньше разнообразия было, а сколько играли». (**Diamond**)

«Оригинальная игрушка. Мне она понравилась, и если честно, то впечатлила больше, чем WoW. Релиз куплю обязательно». (**StarLight**)

«GW — это Diablo 3, поэтому серьезного отношения не требуется. Не знаю, как будет в релизе, но в бете баланс PvP/PvE оптимален». (**click**)

«В принципе, игра неплохая, но геймплей World of Warcraft мне нравится больше... хотя мультяшная графика в WoW бесит». (**Crazy_Saint**)

«Для такой игры, как GW, нужна заранее сбалансированная и сыгранная группа. Это как играть со случайной командой в Counter-Strike: больше нервов угробишь, чем фана получишь». (**Shrek**)

«Надеюсь, эта игрушка как раз для тех, кто не «повернут» на беспрерывной прокачке и не играет по 50 часов в неделю». (**Zin**)

(Использованы материалы сайтов ***SoTZone.ru***, ***GoHa.ru***, ***Ladder.ru***).

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра от «той самой» Blizzard образца 1996-2000 годов. Развитие идей, заложенных еще в Diablo 2 и Battle.Net, удачно перенесенных на благодатную почву MMORPG, и никакой абонентской платы!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **90%**

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

КАК ИГРАТЬ ПО МОДЕМУ

В наш век высоких технологий, передовых решений и тотального погружения в интернет всего мира остается фактом — подавляющее большинство пользователей в России подключаются к Сети через... простой модем. Диалап в ближайшее время, увы, неискореним. Кто-то может сколько угодно утверждать, что ADSL давно правит бал в России. Если под Россией в данном случае понимать Москву и Северную столицу — то да, правит и даже лихо заруливает на запредельных скоростях. Но стоит отъехать от означенных населенных пунктов по железной дороге, и любопытному взору предстанет совсем иная картина. Диалап-соединение — в лучшем случае 56... в худшем —14.400 и ниже.

Впрочем, и в крупных городах, по статистике, диалапщиков пока столько же, сколько ADSL-пользователей и товарищей, сидящих на выделенных линиях, вместе взятых. Статистика все расставляет по своим местам и ставит на место всех, кто пытается с ней спорить. Вот и получается, что захочет какой-нибудь Вася Пупкин срезаться в какой-нибудь **Half-Life 2** или, скажем, очередную серию **UT** со своим другом Изей Шниперсоном, а ни выделенки под рукой, ни ADSL.

Но в этом случае тоже есть выход. Многие пользователи — и в особенности те, кто покупает диалап-карточки, даже не пытаются поиграть в свои любимые игры через... модем. Считается, что это невозможно. Мол, все будет тормозить, а те, кто будет играть со мной на более скоростных соединениях, меня сразу обыграют. Не вопрос, конечно обыграют, если играть через интернет. Другое дело, что поиграть можно с другом. Что называется — «комп на комп». И вот тут как раз и выясняется, что самый обычный модем еще ого-го на что горазд, и даже самые современные игры можно пробежать в кооперативе или учинить зверский «мясной» дефматч с приятелем — скорости диалапа почти всегда хватает.

Но тут уже возникает другая проблема. Вроде, и игры есть хорошие, и поиграть очень хочется, но как же это, черт возьми, сделать. В играх обычно нет никакой специальной опции для игры через модем. К сожалению — так и есть. Разработчики современных игр не ориентируются на отечественного массового потребителя. Не знают в США, Англии, Швеции и прочих игродельческих государствах, что у нас так много диалапщиков, вот и затачивают геймплей под «толстые» интернет-каналы. Впрочем, спрос всегда рождает предложение, и знающие люди давно научились играть через модем в игры, для этого не предназначенные. А раз так, то давайте последуем их примеру и детально разберемся, как же, имея популярную игру, друга «на другом конце провода» и желание сразиться в дефматч или пройти игру в кооперативе, таки добиться желаемого.

Настройся на волну

Все действия осуществляются в операционной системе **Windows**: возможно использование сторонних программ, но это необязательно — стандартной комплектации «форточек» вполне хватает. Обращаем ваше внимание, что для игры через модем лучше всего приспособлена **Windows 98**. С **WinXP**, несмотря на то, что все описанные ниже функции в ней предусмотрены, играть по модему сложнее — по неизвестным науке причинам коннект менее стабилен, и на одной и той же линии скорости на Windows 98 выше, поэтому рекомендуем установить именно эту систему. Если у вас стоит WinXP, то лучше установите 98-ую второй операционкой.

Чтобы начать игру, первым делом необходимо проинсталлировать необходимые утилиты из дистрибутива Windows. Зайдите в меню **Панель управления/Установка и удаление программ** и щелкните по закладке **Установка Windows**. Выберите компонент **Связь** и проинсталлируйте **Сервер удаленного доступа** (по умолчанию данный комплект на компьютеры не устанавливается). Вставьте диск с дистрибутивом Windows и дождитесь окончания инсталляции.

Когда инсталлятор завершит работу, отправляйтесь в **Мой компьютер/Удаленный доступ к сети** и выставьте галочку в меню **Разрешить удаленные подключения**. Теперь ваша машина не станет показывать свой норов и с готовностью отдастся в руки того, кто прозвонится к вам по диалапу.

Очень важный момент. Теоретически, описанных выше настроек достаточно, чтобы играть во многие игры, но... Не все. Некоторые требуют статического IP-адреса. Чтобы определить его, зайдите в меню **Панель управления/Сеть**, выберите в нем пункт **TCP/IP** и поставьте галочку около пункта **Указать IP-адрес явным способом**. Первому игроку следует указать **IP 124.0.0.1**, второму — **124.0.0.2**. **Маску подсети** обоим игрокам необходимо определить в **255.255.255.0**. Теперь перезагрузите компьютер: второй игрок может начинать дозваниваться до первого. Обязательно проконтролируйте, чтобы скорость соединения (прописывается в момент коннекта) была не меньше 28.800 — реально она будет ниже, но именно на этой скорости начального соединения можно играть в большинство современных игр.

Если вы хотите поиграть, например, в третий «Квейк», то первому игроку необходимо запустить игру и активировать пункт **Multiplayer/Create**, в котором обязательно указать название сервера в поле **Hostname**. После этого нажать на **OK** и создать игру. Второй игрок заходит в игру, активирует консоль клавишей «~» (тильда) и пишет в ней — **Connect 124.0.0.2**. Через несколько секунд произойдет соединение.

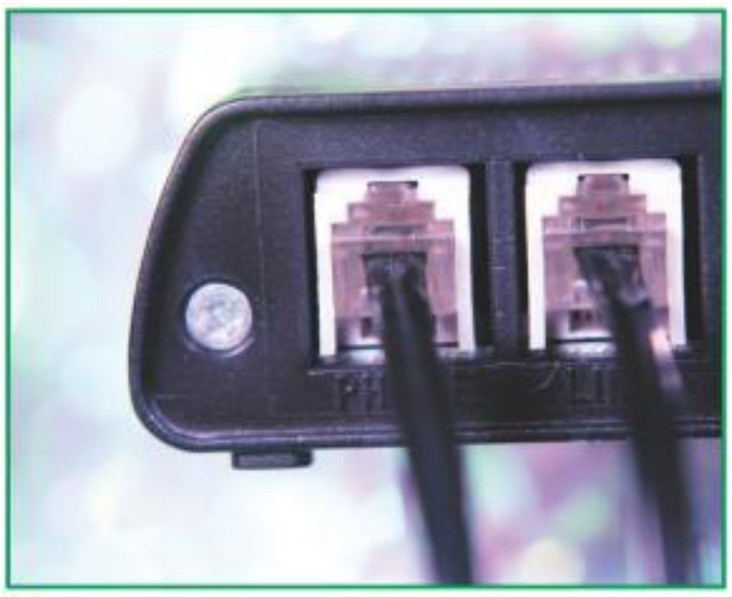
Через модемное соединение компьютер/компьютер или после правильной настройки модема через интернет можно играть практически в любые современные 3D-action.

В других играх подключение осуществляется аналогичным способом. Например, в **Counter-Strike** первому игроку надо активировать пункт **Create game**, а второму — только после того как у первого игрока произойдет полная загрузка уровня, активировать **Lan Game** и кликнуть там на **Refresh**. Через несколько секунд появится имя сервера, к которому можно подключиться. Другой вариант — зайти в меню **Internet games** и напрямую ввести IP-адрес первого игрока и номер его порта (чаще всего **192.168.55.2:27015**).

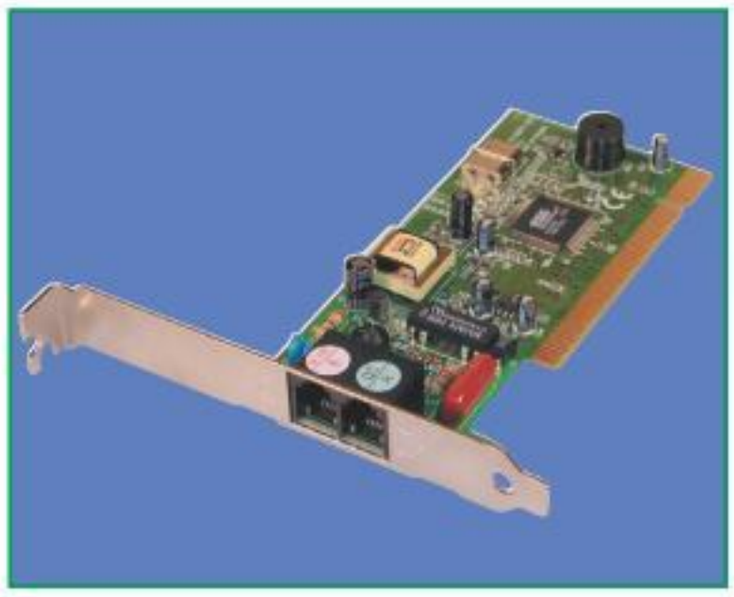
Страсти по XP

При игре по модему через **Windows XP** коннект по неизвестным науке причинам менее стабилен — связь регулярно рвется, а скорости не столь высоки, как в случае с 98-ой «Форточкой», но и в этой системе можно успешно играть в различные игры. Но только в том случае, если вы не счастливый пользователь АТС дореволюционного периода. Настройки XP-системы отличаются от настройки 98-ой, поэтому давайте подробно разберемся, что и где нужно нажимать, куда кликать и где какие галочки ставить.

Зайдите в **Панель управления\Сеть** и далее в **Подключение к интернету\Сетевые подключения**. Создайте новое подключение, нажав **Далее**. Выберите пункты **Установить прямое подключение к другому компьютеру**. Снова жмете **Далее**. Кликаете на пункт **Принимать входящие подключения** и снова жмете **Далее**. Определяете устройство коннекта и в следующем окне отмечаете галочкой пункт **Разрешить внутренние частные подключения**. Кликаете **Далее** и выбираете пользователей, которые смогут с вами сконнектиться (каждому необходимо определить логин и пароль). Снова жмете **Далее** — с этого момента компьютер переходит в режим ожидания звонка. Далее определяем статический IP-адрес. В меню **Протокол интернета (TCP/IP)** выбираем пункт **Свойства** и явно прописываем адреса TCP/IP. У пункта **С:** первый игрок пишет **124.0.0.1**, второй — **124.0.0.2**. У пункта **По:** оба пишут **255.255.255.0**. Теперь перезагрузите машину, и можно соединяться. Первый игрок уже находится в ожидании звонка, второй же просто дозванивается, как к интернет-провайдеру.



Простое диалап-подключение можно «заточить» под самые современные игры.



Диалап-модем еще на многое способен.

Далее все идентично работе в Windows 98 — настройки в играх ничем не отличаются.

В процессе настройки Windows XP для игры по модему вы можете столкнуться со следующим багом. Во время создания входящего подключения необходимо выбрать тип устройства — модем или параллельный порт. Напротив модема необходимо поставить галочку, чтобы именно модем отслеживал входящий сигнал. И вот тут-то «форточка» может дать сбой: когда вы нажмете OK, галочка пропадет, модем, соответственно, не следит за линией. Программно эту проблему нам решить не удалось, но... При перезагрузке компьютера баг регулярно исчезает, а затем появляется вновь.

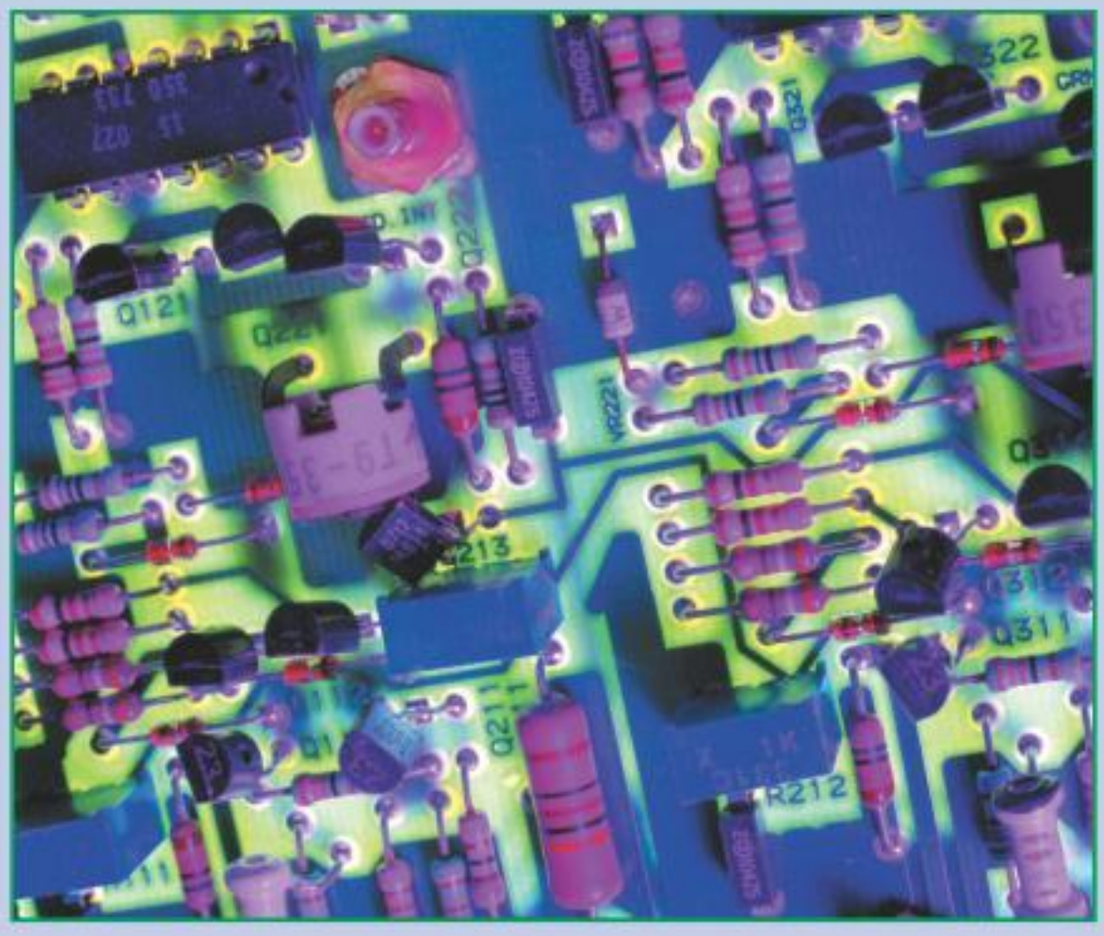
Еще один важный момент. После налаженного соединения по модему приятель, с которым вы собрались поиграть, имеет доступ ко всем дискам на вашем компьютере. Если вы полностью доверяете товарищу — все отлично, если нет — то лучше заранее озаботиться созданием безопасности коннекта. В XP для этого необходимо заранее определить обычного пользователя (**Guest**) с ограниченными правами и проставить его в меню, где мы ставили галочку около **Разрешить внутренние частные подключения** (**Allow Private Connections**).

Скорость — наше все

Соединять два удаленных друг от друга компьютера через модем мы научились. Но что делать, если вы все же хотите играть именно через интернет, но у вас в наличии только модем и пресловутое диалап-соединение. На большинстве АТС скорость не позволяет играть, например, в скоростные 3D-action. В стратегии — да, можно, но не в шутеры. Причина кроется в качестве соединения модема с местной АТС. Хорошо, если АТС цифровая, а если аналоговая и при этом еще и самой жуткой разновидности — декадно-шаговая, а не координатная?! Казалось бы, из этой ситуации нет выхода, однако кое-что сделать можно. И в ряде случаев даже добиться приемлемых скоростей.

Для начала стоит отовариться качественным модемом, например **US-Robotics Courier V.90**. Кто бы что ни говорил, а на старых АТС эта «машинка» дает прирост скорости в 20% и более. Но далеко не всегда есть возможность и желание покупать новый дорогой модем. В этом случае тоже не все потеряно, и есть пути, позволяющие получить заметную прибавку в скорости. Для этого всего и нужно-то — правильно настроить модем через AT-команды. Давайте поподробней разберемся, как это сделать. Для ввода AT-команд существует великое множество сторонних утилит, но мы поступим проще — воспользуемся стандартной Windows Hyper Terminal. Запустите терминал: нажмите **Пуск/Программы/Стандартные/Связь/Hyper Terminal**. Появится окно **Новое подключение**, в котором необходимо задать случайное имя, например **Enter**. После этого нажмите на **OK** — появится еще одно окно, в котором имеется пункт **Подключаться через**. Выберите порт, через который подключен модем. Если у вас внутренний модем, то необходимо определить для него порт **COM2**.

КРАТКИЙ МОДЕМНЫЙ СЛОВАРЬ



Бит/с — он же BPS, единица измерения скорости передачи данных по Сети.

Модем — модулятор-демодулятор, преобразователь цифрового сигнала компьютера в аналоговый сигнал телефонной линии для организации связи между двумя компьютерами. Стандартные диалап-модемы, помимо основной функции, часто поддерживают функции факса, автоответчика, АОНа.

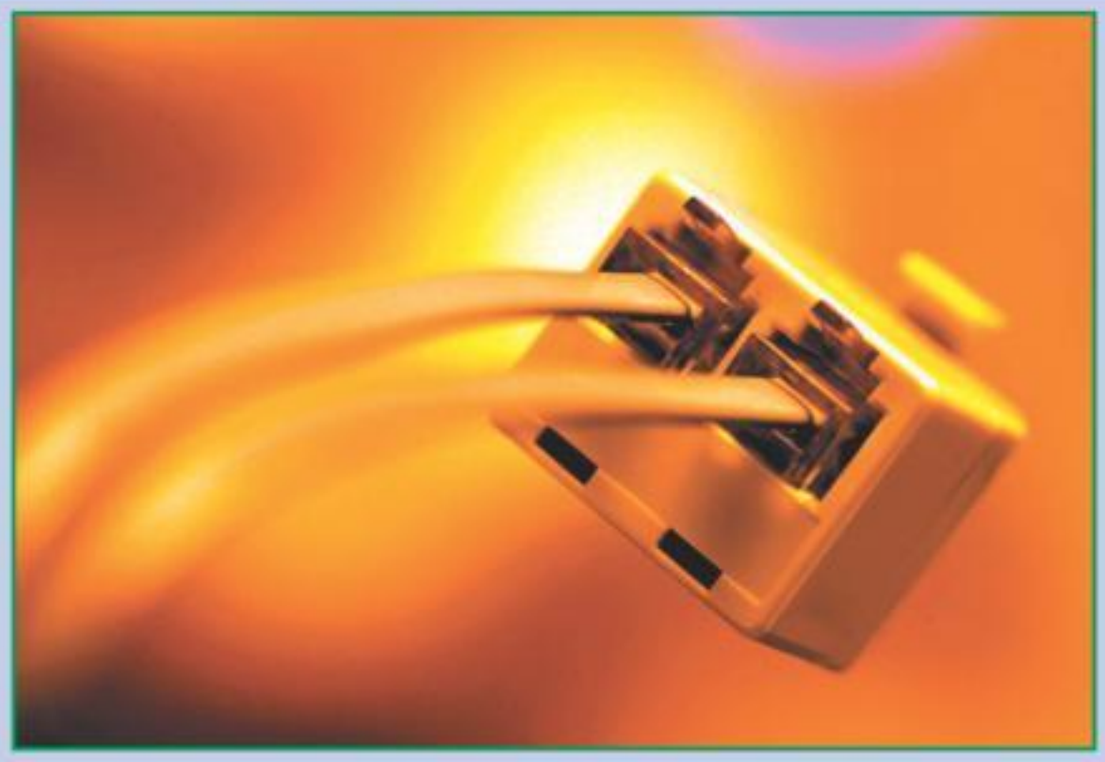
Модемный пул — телефонный номер, по которому осуществляется дозвон до интернет-провайдера.

CPS (Chars Per Second) — показатель, определяющий скорость передачи данных на данной линии. Количество символов в секунду. По сути один символ — это один байт информации.

AT-команды — команды, с помощью которых осуществляется управление модемом. Некоторые AT-команды стандартны и подходят для управления любым модемом, другие — различных для разных модемов.

Инициация модема — во время каждой сессии модем активируется с определенным набором команд, которые может изменять пользователь. По умолчанию модем запускается со стандартным набором операндов, но можно вручную добавить свои команды. Например, увеличить уровень сигнала в линии или определить тоновый/пульсовой способ набора номера.

СОСТАВИМ ПРОТОКОЛ!



Многие знают, что существуют некие протоколы модемной связи, но мало кто представляет себе, какие эти протоколы бывают, и уж тем более — чем они различаются. Давайте разберемся.

v.34 — относительно новый протокол модемной связи, поддерживающий скорость передачи данных 28 800 бит/с. Минимальная скорость — 2400, далее повышается на 2400 с каждым шагом. Протокол отличается большим, по сравнению с другими протоколами, объемом данных, передаваемых за один сеанс модуляции.

v.34bis. — расширенная версия протокола v.34. Отличается увеличенной максимальной скоростью передачи данных — 33 600 бит/с.

v.90 — так называемый «полуцифровой» протокол передачи данных, поддерживающий скорость до 56 000 бит/с. Помимо v.90 до сих пор существуют различные его «родственники» — протоколы **V.PCM** и **56k**, которые используют только на несимметричных линиях. То есть когда на одном конце провода установлен обычный модем, а на другом — «цифровой» модем (блок прямого сопряжения). В этом случае от «цифрового» модема сигнал передается в цифровой форме, а от пользователя — в аналоговой.

Если модем внешний (USB-вариант), то **COM3**. После этого еще раз нажмите на **OK** — вас перебросит на закладку **Свойства порта**, в которой задайте **Скорость (бит/с)**, равную **115200**, и еще раз кликните на **OK**. Все, модем готов к приему AT-команд.

В терминале зайдите в меню **Файл**, выберите в нем пункт **Свойства** и в развернувшемся окне зайдите на закладку **Параметры**, на которой кликните на кнопку **Параметры ASCII**. Включите все опции **Дополнять символы возврата каретки (CR) переводами строк (LF)**. Обратите внимание на нюанс с опцией **Отображать введенные символы на экране**. Если опция включена и символы в главном окне терминала отображаются по два раза, то эту опцию надо отключить. Если же опция выключена, а символы вообще не отображаются, то включить.

Теперь необходимо собрать статистику модемного соединения. Можно сделать это во время коннекта с интернетом, а можно после завершения сеанса связи. Собирать статистику непосредственно в процессе связи довольно сложно, поэтому давайте рассмотрим более простой способ сбора статистики, что называется, постфактум. Соединитесь с интернетом и побродите по различным сайтам полчаса-час. За это время будет создан тестовый трафик. Отключитесь от Сети и запустите терминал. Перейдите в режим ввода AT-команд и с их помощью выведите на экран статистику физического состояния связи. Например, для самых распространенных в России модемов Zyxel это команда — **ATI12** (для других модемов см. документацию конкретной модели). Также задайте еще несколько важных команд: **ATI14** (показывает, какие протоколы поддерживает ваш провайдер), **ATI13** (анализ частотной характеристики канала) и в обязательном порядке **ATI2** (суммарный отчет). После того как вы зададите команду ATI12, на экране терминала появится множество разнообразных данных. Вас в первую очередь интересуют следующие параметры. **SNR** — коэффициент сигнал/шум (чем больше число, тем качественнее коннект). **Rx Bit Rate** — скорость получения данных провайдера. **Tx Bit Rate** — скорость отправления данных от вашего компьютера на компьютер провайдера. **Rx Level** — очень важный параметр, определяющий силу сигнала от компьютера провайдера (чем число больше, тем качественнее связь). **Tx Power** — сила сигнала от вашего компьютера к компьютеру провайдера.

Далее задайте команду ATI2 и запишите следующие данные. **Retrains Requested** — показывает, сколько раз ваш модем запрашивал модем провайдера о ретрейне. Это главный показатель глухоты вашего модема: чем больше таких запросов, тем чаще ваш модем перестает понимать принимаемые данные. **Retrains Granted** — количество запросов на повторную пересылку данных (чем больше, тем менее надежна связь). **FRN Granted** — сколько раз провайдер изменял скорость связи за истекший сеанс доступа к интернету. **FRN Requested** — сколько раз ваш компьютер изменял скорость передачи данных.

Тонкости настройки

Все полученные данные выпишите на бумажку — самое время заняться детальным анализом полученных результатов. Сравните числа, полученные командами Retrains Granted и Retrains Requested. Если первое число существенно больше второго, это значит, что компьютер провайдера не слышит ваш модем. В данном случае необходимо повысить уровень сигнала модема. Если ситуация обратная, то есть Retrains Granted заметно ниже Retrains Requested, то ваш модем, напротив, следует приглушить, чтобы убрать лишний фон с линии. Теперь о том, как это сделать. По уже известной вам команде ATI12 выводится параметр Tx Power, показывающий уровень сигнала. По умолчанию на подавляющем большинстве модемов он равен **-11 дБ/мВт**. Для изменения параметра предназначена команда **AT*Px** (**x** — уровень сигнала). Напоминаем, что данная команда точно работает в модемах фирмы Zyxel, в модеме же других компаний могут использоваться другие команды (внимательно изучайте руководства к своим модемам). Чтобы повысить уровень сигнала, задайте, например, команду AT*P15 — сигнал будет равен -15дБ/мВт. Аналогичным образом уровень сигнала можно уменьшить.

Когда вы соответствующим образом измените уровень сигнала, снова подключайтесь к интернету и тестируйте трафик. Если скорость соединения повысилась и увеличился параметр Rx Bit Rate — все отлично, именно такой уровень сигнала для вашего модема и необходим. Если ожидаемого изменения коннекта не произошло, необходимо еще немного поэкспериментировать с сигналом — немного увеличить его или уменьшить, в зависимости от параметров. Подобрав необходимый уровень, необходимо записать его в параметры инициализации модема. Дело в том, что изменения уровня сигнала действуют только в пределах одной модемной сессии, после перезапуска компьютера обнуляются. Заходите в **Диспетчер устройств**, выбираете из списка модем, кликаете на **Свойства**, в открывшемся окне проходите на закладку **Дополнительные параметры связи**, где в окошке **Дополнительные параметры инициализации** и прописываете соответствующую команду AT*Px.

■ ■ ■

Практика показывает, что на простом диалап-соединении через модем можно играть как с приятелем через прямое соединение модем-модем, так и через интернет. Причем в последнем случае можно почти на равных сражаться с оппонентами, подключающимися к Мировой Паутине по выделенной линии или через ADSL-соединение. Так что если вы стеснены в средствах и пока не можете себе позволить дорогостоящий скоростной доступ к Сети, то не стоит накладывать руки на системный блок своего компьютера и в приступе праведного гнева разбивать об пол старенький факс-модем. «Старичок» еще на многое способен — Quake 3, UT, CS и даже Painkiller отлично забегают, если вы правильно настроите модем. ■

От качества телефонного провода напрямую зависит качество игры.

В RTS можно играть даже при очень плохом коннекте.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

БИТВА ЗА ЧЁРНОЕ ЗОЛОТО

УЧЕБНИКИ ИСТОРИИ ДАЖЕ НЕ ИЛЛЮСТРИРУЮТ ВОЙНУ.
МЫ ДАЕМ ВАМ ВОЗМОЖНОСТЬ УЧАСТВОВАТЬ В НЕЙ!

© 2005 «Red Ice». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
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/

mobile@igromania.ru

Игорь Варнавский

Мобильные новости

Мобильные видеофетиши

Судя по всему, в самом недалеком будущем видеоподсистемы мобильников станут таким же предметом фетиша, как и видеокарты компьютеров. По крайней мере, горячо любимая и столь же горячо ненавидимая нами компания **NVIDIA** делает для этого все возможное. Недавно она объявила о завершении работ над очередным графическим чипом для мобильных устройств — **GoForce 3D 4800 NVIDIA**. Новинка поддерживает программируемые пиксельные шейдеры, технологию **NVIDIA FotoPack**, за счет которой можно уменьшить размер фотографий в три раза без потери качества, и отличается пониженным энергопотреблением. Первые телефоны с GoForce 3D 4800 ожидаются уже в этом году.

Ура, мы ломим!

Фанатам Sony есть повод порадоваться: первые два месяца 2005 года чудо-консоль **PlayStation Portable** удерживала в Японии (на момент написания этих строк PSP в США и Европе еще не запустили) первое место по продажам среди всех приставок, лишь в самом конце февраля уступив лидерство своей «маме» **PlayStation 2**. **Nintendo DS**, ее главная соперница (гробик с двумя экранами и устаревшей еще в позапрошлом веке начинкой), тем временем ютится на третьем месте с почти двукратным отставанием от PSP по темпам продаж. И поделом: последнее время руководство Nintendo только и делало, что поливало своих конкурентов грязью, попутно превознося себя и свои, так сказать, «достижения» (это они, наверное, о **Mario** и **Pokemon**'е).

Сельди в бочке

Samsung знает толк в мобильных устройствах: ее телефоны отвоевывают все большую и большую аудиторию, постепенно сдвигая Nokia на второй план.

В стану держателей мобильных консолей грядет пополнение: **Samsung** намерена выпустить свой собственный игровой хендхелд. В продаже приставка появится уже в этом году, однако ни ее спецификации, ни даже название пока не известны. Будет ли это нечто вроде заточенного под игры телефона (как N-Gage) или разработанное с нуля устройство — тоже непонятно. В любом случае, Samsung придется столкнуться с жесточайшей конкуренцией: Sony и Nintendo съели на играх больше собак, чем все корейцы вместе взятые.

WAP.IGROMANIA.RU

Игровые и железные новости, информация обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое можно найти на нашем **wap-сайте**!

Алексей Моисеев

Мобильные игры

Black Hole

Жанр: Квест ★ **Разработчик**: Elkware ★ **Платформа:** J2ME ★ **Размер**: 62-192 Кб

На дворе 2288 год. Фил Макферсон просыпается в своих апартаментах, включает телеприемник, и на его еще не до конца проснувшуюся голову обрушиваются шокирующие известия: Ганимед, спутник Юпитера, поглощен неизвестно откуда взявшейся черной дырой. На спутнике в это время находился отец героя...

Квест фактически текстовый (то есть нам предлагают много читать и правильно подбирать команды для решения головоломок), однако в верхней части экрана всегда есть картинка с изображением локации, на которой находится Фил в данный момент. Главный герой управляется привычными для адвенчур командами «взять предмет», «идти», «поговорить» и т.д. Плюс **Black Hole** — первый проект из серии **House of Tales** со специально адаптированным для мобильников управлением и интерфейсом.

Удобство управления: ■■■■■ **5/5**

Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3520, 3530, 3560, 3595, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD. **Sharp** GX10, GX10i. **Siemens** SX1. **SonyEricsson** T610, T616, T618, Z600.

Buffy — The Vampire Slayer

Жанр: *Action* ★ ***Разработчик:*** *Telcogames* ★ ***Платформа:*** *J2ME* ★ ***Размер:*** *61-172 Кб*

Игра по популярному телесериалу про «красавицу, спортсменку и комсомолку» Баффи, охотницу на вампиров (ту самую, которая недавно отметилась в ремейке «Проклятия»). На этот раз ей нужно выручить своего друга Оза, которого похитили силы зла, и заодно надрать им пятую точку.

В резиденции нечисти Баффи ждут летучие мышки, упыри, вампиры и прочие вурдалаки. Отбиваться от них поначалу придется лишь собственными руками-ногами, чуть позже найдется все-таки и какое-никакое оружие. Не чурается Баффи и акробатики: лихо взбирается по канатам, высоко прыгает, крутит «солнышко» на торчащих из стен конструкциях и подтягивается на руках. Общую картину портит только руковыворачивательное управление, приноровиться к которому очень непросто.

Удобство управления: ■■■□□ **3/5**

Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6620, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Motorola** V300, V525, V600, V80. **Sagem** MYV65. **Samsung** E700, E710. **Sharp** GX10, GX10i, GX20, GX30. **SonyEricsson** K500, K500c, K500i, K700c, K700i, Z1010.

Empire Counterattack

Жанр: *Action* ★ ***Разработчик:*** *Funmobile* ★ ***Платформа:*** *J2ME* ★ ***Размер:*** *61-88 Кб*

Перед нами — классическая игра про боевых роботов. Все первичные половые признаки на месте: не самое светлое будущее, хорошие парни в лице Союза Земли стонут под игом империи Миа, сплошь заселенной разумными машинами, и только один человек может спасти положение. Человек этот — Лео, лучший пилот боевых роботов альянса.

На первый взгляд игра кажется какой-то вялой: управляемый Лео робот передвигается медленно, противники стоят столбом — знай се-

бе поливай их огнем из бортовой пушки. Но первое впечатление, как известно, обманчиво. Ближе к концу первого уровня **Empire Counterattack** преображается до неузнаваемости. Врагов становится много, они метко стреляют и рубят вашего робота лазерными клинками (у вас, кстати, есть такой же), так что одной пушкой тут уже не обойдешься. Приходится умело маневрировать и укладывать проклятых мианцев ударами саблей с прыжка. А какие тут боссы! Давненько не видели мы таких боссов, когда одна ошибка — и вот твоя машина разваливается на части. Нужна какая-никакая, а тактика.

Для робота можно покупать новые запчасти в магазине. Валюта для их покупки добывается прямо на поле боя: от каждого уничтоженного врага остается греющая душу монетка. Помимо того, деньги расходуются на ремонт и покупку боеприпасов, что побуждает играть аккуратно. Иначе самое лучшее вооружение и экипировка будут вам просто не по карману.

Удобство управления: ■■■■■ 5/5

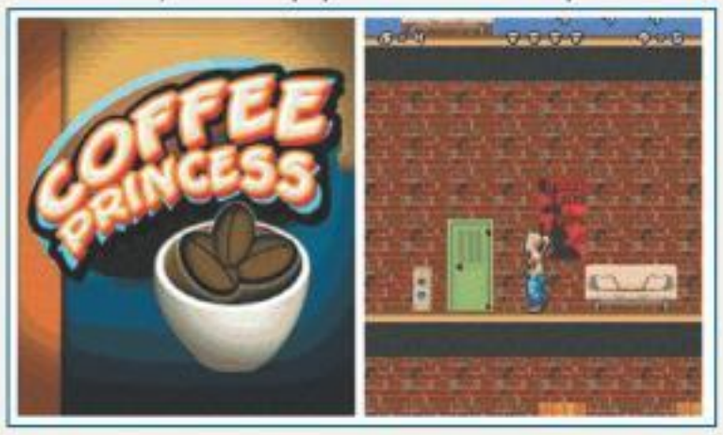
Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3595, 3650, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 7650c, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Motorola** C370, C375, C380, C450, C550, C650, V180, V220, V300, V303, V380, V400, V500, V525, V535, V600, V650, V690, V878. **Panasonic** X500. **Samsung** C100, C100G, D410, D418, E100, E400, E700, E708, E710, E800, P510, S100, S200, S208, S300, X100, X108, X400, X430, X450, X600, X608. **Sharp** GX10, GX10i, GX12, GX15, GX20, GX22, GX30, GX32, GZ100. **Siemens** C60, C65, CX65, M55, M56, M65, MC60, S55, S57, SL55, SL56, SL65. **SonyEricsson** K500, K500c, K500i, K700c, K700i, Z1010, Z500, Z500a, Z500i.

Coffee Princess

Жанр: *Аркада* ★ ***Разработчик:*** *Mobile Scope* ★ ***Платформа:*** *J2ME* ★ ***Размер:*** *63-119 Кб*

Нехороший ученый со странной фамилией Зед (странно, обычно яйцеголовые злыдни носят фамилию Икс или там Октавиус) непонятно зачем похищает родственников Кофейной принцессы. Зря, ох, зря он это сделал...



Принцессе предстоит облазить вдоль и поперек собственный дом в поисках ключевых предметов и файлов, оставленных неряшливым доктором. Под ногами в это время будет путаться приспешник доктора, отбиваться от которого придется сладкими, но, видимо, просроченными пирожными, в изобилии разбросанными по всему дому. Изредка встречаются стаканчики с кофе, увеличивающие ее жизненную энергию.

Удобство управления: ■■■■□ 4/5

Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3586, 3600, 3650, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Alcatel** 735i. **Motorola** V220, V300, V400, V500, V525, V600. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7. **Samsung** E700, E710. **Sharp** GX10, GX20, GX30. **Siemens** C65, M55, M65, S55, SL55, SX1.

Playman Winter Games

Жанр: *Спорт.симулятор* ★ ***Разработчик:*** *MrGoodliving* ★ ***Платформа:*** *J2ME* ★ ***Размер:*** *64-87Кб*

В самый разгар весны компания **MrGoodliving** предлагает нам вновь взяться за лыжные (пусть и виртуальные) палки. В протоколе указаны четыре вида состязаний: биатлон, слалом, прыжки с трамплина и бобслей. Каждый из них представлен как небольшая мини-игра. В биатлоне необходимо быстро нажимать определенные кнопки в нужные моменты времени, в слаломе — ловко маневрировать между «воротами», в прыжках с трамплина — балансировать в воздухе и уметь успешно приземляться на ноги, а не на голову, в бобслее — удерживать сани на оптимальной траектории движения, которая обозначена небольшим кружком. Во всех случаях ошибки приводят к ухудшению ваших результатов.

Всего в игре три режима: тренировка, одиночное соревнование и чемпионат. Первые два отличаются лишь тем, что в одиночных состязаниях ваши достижения записываются в таблицу рекордов. Предусмотрен и мультиплеер, правда, на одном телефоне (то еще извращение).

Удобство управления: ■■■■■ 5/5

Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Motorola** C380, C450, C550, C650, E398, V180, V220, V300, V303, V500, V525, V600. **Samsung** E100, E700, E710, E800, E820, X100, X460, X600. **Siemens** C55, C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, SL55, SX1. **SonyEricsson** F500, K700i, T610, T616, T618, T630, Z1010, Z600.

Real Tournament

Жанр: *Action* ★ ***Разработчик:*** *Qplaze* ★ ***Платформа:*** *J2ME* ★ ***Размер:*** *49-162Кб*

Уже глядя на название, практически любой геймер сможет сказать, что же за игру приготовила для нас **Qplaze**. Конечно же, мобильный **Unreal Tournament**.

Итак, мы имеем дело с натуральным командным экшеном для мобильных телефонов. На выбор предложено два режима игры: Deathmatch и Capture the Flag. В первом нужно уничтожать управляемых искусственным интеллектом противников, зарабатывая тем самым очки-фраги. Второй режим — соревнования 2x2, цель которых — спереть как можно больше флагов с вражеской базы и доставлять их в целости и сохранности на свою базу. Напарником управлять нельзя, но можно отдавать ему простые приказы. Из оружия присутствуют бензопила, лазер и ракетная установка, из техники (да, да, ДА!) — космический мотоцикл с мощными бластерами на борту.

Удобство управления: ■■■■■ 5/5

Рейтинг:

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7650c, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **LG** G5400, G5500, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100. **Motorola** C380, C650, E398, T720, T720i, T722, T722i, V180, V220, V300, V400, V500, V535, V555, V600, V620, V80. **Samsung** C100, C100G, C110, E700, E710, E800, E810, E820, P400, S100, S300, X100, X108, X400, X450, X460, X600, X608. **Sharp** GX20, GX30, GX32. **Siemens** C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, SK65, SL55, SL65, SX1. **SonyEricsson** K500, K500i, K700i, T610, T616, T618, T628, T630, Z600.

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена
Buffy	969982100247	4
Coffee Princess	969422700247	2
Empire Counterattack	971334100247	2
Playman Winter Games	969876900247	2
Real Tournament	971163300247	2

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит $2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна $4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна **в течение 24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и закачать игру через WAP-соединение. Факт проплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер **3010**.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки **PlayMobile**: ***support@playmobile.ru***.

ОРУЖЕЙНЫЕ ХРОНИКИ

НОВЫЙ АРСЕНАЛ ТОВАРИЩА РИДДИКА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Chronicles of Riddick — почти идеальна, но есть одно «но». Уж слишком мало вооружения. Да и имеющееся — однообразно. Впрочем, это легко исправить. Сегодня мы сделаем своими руками модификацию, где Риддик помимо всего прочего вооружен снайперской винтовкой, гранатометом и ракетницей. Более того, после «вскрытия» игры наш герой будет способен закладывать мины. Конечно же, не останутся без модернизации и стандартные орудия убийства.

ОРУЖИЕ РИДДИКА

Основные файлы с игровыми параметрами припрятаны в папке **<Каталог игры>\Content\Registry**. Они отвечают за различные составляющие игрового процесса. Нас будут интересовать файлы, относящиеся непосредственно к вооружению игрока, его врагов и NPC (то есть мирных персонажей). Основные характеристики оружия прописаны в файле **RpgWeapons.xrg**; параметры же снарядов, которыми оно стреляет, находятся в файле **TplProjectiles.xrg**. Сначала обратимся к первому из них.

Файл условно можно поделить на три больших части. Все они разбиты на разделы (блоки), каждый из которых соответствует тому или иному виду вооружения. Имя блока располагается прямо над его содержанием, которое заключается в фигурные скобки.

Первая часть файла несет в себе важнейшие атрибуты вооружения игрока. Вторая (перед ее началом красуется комментарий **Weapon instances**) содержит базовые характеристики различных классов оружия (в основном это графические параметры). Заключительная часть (следует за словосочетанием **NPC WEAPONS**) хранит в себе характеристики орудий убийства, используемых NPC.

Любой местный раздел включает в себя набор параметров, имена которых, как и названия блоков, начинаются со звездочки. Значения атрибутов отделяются от их наименований пробелом. Если параметр имеет текстовое значение, то оно обязательно берется в кавычки.

В первой части вы найдете следующие блоки: **weapon_fist_riddick** (соответствует кулакам Риддика), **weaponclass_gun** (пистолет), **weaponclass_shotgun** (ружье), **weaponclass_minigun** (пулемет), **weaponclass_assaultrifle** (штурмовая винтовка), **weaponclass_tranquillizergun** (пушка, стреляющая патронами с транквилизирующими свойствами), **weapon_grenade** (граната).

Обратите внимание на то, что здесь же имеется раздел **weaponclass_assaultrifle_old**, соответствующий старому варианту штурмовой винтовки. Советую на него посмотреть, вернув его в игру. Для этого просто скопируйте его содержимое в блок **weaponclass_assaultrifle**, заменив находящиеся там параметры вместе с их значениями. Изменения в стволе произойдут незначительные, но вполне ощутимые. Среди прочего усилятся колебания прицела при стрельбе из винтовки, зато «утихнет» шум, который вы издаете при передвижении с ней, и увеличится начальное число патронов.

Теперь кратко об основных оружейных атрибутах из первой части файла (эти параметры за редким исключением представлены и в третьей части), с которыми мы будем работать.

rpgclass — класс, к которому принадлежит орудие убийства.

damage — прямой ущерб здоровью жертвы, атакованной из данного оружия.

damagetype — тип урона от этого вида вооружения. Есть два основных варианта: **blow** — травма, полученная от удара, **riflebutt** — ранение пулей. Если добавить в значение параметра сочетание «**+blockable**», то окажется, что атаку этим оружием вы будете в состоянии блокировать, используя клик правой кнопкой мыши. Как вариант — можете слегка усилить ущерб от всех видов вооружения, но добавить при этом возможность блокировать их атаки. Ведь Риддик — фурианец.

melee_force — общая сила удара прикладом.

melee_damage_frontal — дополнительный урон от удара врага прикладом спереди.

melee_damage_frombehind — то же самое для атаки сзади.

range — дальность стрельбы.

flags — набор свойств оружия. Если их несколько, между ними ставится знак плюса. Вот самые важные из них: **aiming** — возможность прицеливания (присутствует у всех огнестрельных видов вооружения), **autoaim** — автоприцеливание, **questitem** — необходимость найти ствол во время игры (то есть при этом игрок не обладает этим оружием с начала игры), **autoreload** — автоматическая перезарядка, **singleshot** — одиночная стрельба (то есть не очередью), **crosshair** — наличие прицела, **wallcollision** — возможность оставлять следы на полу и стенах.

summon_projectileclass — тип снаряда, которым стреляет ствол. Здесь указывается название раздела файла **TplProjectiles.xrg**, соответствующее этому снаряду.

summon_ammoload — начальное число патронов, которое вы получаете при подборе пушки.

sound_pickup — звуковой эффект, который вы слышите при подборе оружия.

sound_cast — звук стрельбы.

sound_reload — звуки, раздающиеся при перезарядке.

Один выстрел из ракетницы разнесет в пух и прах одного, а то и нескольких ваших соперников.

melee_hitsound — звук удара врага прикладом.

playerscatter — сила колебания прицела при стрельбе из этого ствола.

reloadtime — время (в секундах), которое требуется для перезарядки орудия убийства.

noiselevel — шум, который вы производите при передвижении с этой пушкой в руках, когда крадетесь (то есть при включенном режиме Stealth). Чем выше значение, тем он громче и, соответственно, тем больше вероятность, что вас обнаружат неприятели.

visibility — этот показатель определяет, насколько просто увидеть врагу игрока, когда тот вооружен указанным стволом. Чем больше стоящее здесь число, тем проще увидеть.

ai_type — тип поведения врага, используемый, когда тот держит в руках данное оружие. Существует три возможных значения: **MELEE_FIST** (враг все время старается сблизиться с Риддиком, чтобы атаковать его оружием ближнего боя), **RANGED** (противник делает все возможное, чтобы сохранять дистанцию между собой и игроком, и стреляет в него издали), **RANGED_RAPIDFIRE** (соперник пытается атаковать вас быстро и стремительно, находясь при этом в постоянном движении и держась от вас подальше). Забавно выглядит неприятель, пытающийся атаковать вас из штурмовой винтовки исключительно на расстоянии нескольких шагов. Зато если ему это удастся, то он уж точно не промахнется.

С ракетницей может сравниться только гранатомет. Убивает врагов наповал!

В созданном мною моде удар врага прикладом — не просто прикольная фича, а действенный способ избавления от назойливых неприятелей.

ПОЛЕТ ПУЛИ

Следующий этап сегодняшнего вскрытия — изучение файла **TplProjectiles.xrg**. Здесь вы найдете характеристики снарядов, которыми стреляет оружие. По структуре файл очень напоминает **RpgWeapons.xrg**. Список самых примечательных атрибутов в любом из местных разделов выглядит следующим образом.

pclu_projectiles — число снарядов, одновременно вылетающее из ствола при выстреле.

pclu_projectilevelocity — скорость полета пули (в метрах в секунду).

pclu_projectilemodel — модель снаряда.

damage — повреждение, наносимое данным видом патронов.

impactforce — сила отдачи при стрельбе. Обратите внимание на то, что во всех блоках этот параметр закомментирован (то есть игрой не учитывается) — в начале строки с ним стоят символы «//». Удалите последние, и у всех пушек появится ощутимая отдача.

Еще один файл, имеющий отношение к оружию — **RpgAmmo.xrg**. Он посвящен боеприпасам к различным орудиям убийства. Построен он по тому же принципу, что и предыдущий: каждому виду патронов соответствует свой блок с набором характеристик внутри. Назову самые важные из них:

maxitems — максимальное число патронов к стволу, которое вы можете одновременно с собой таскать;

numitems — количество патронов, которые вы получаете при подборе одного комплекта боеприпасов;

magazinesize — вместимость обоймы. ■

ПУШКИ К БОЮ!

Настало время применять на практике полученные знания. Добавим в игру несколько новых видов вооружения: гранатомет, ракетницу, снайперскую винтовку и мины. Единственная проблема заключается в том, что текстуры и модели орудий убийства в Chronicles of Riddick представлены в уникальных форматах. Специальных утилит для работы с графическими файлами игры нет (по крайней мере, на момент написания статьи). Поэтому подкорректировать внешний вид вооружения Риддика, к сожалению, не представляется возможным. Зато большое число параметров позволяет полностью изменить «начинку» любого ствола и превратить его в такую пушку, которая будет напоминать оригинал исключительно своей оболочкой.

Приступаем. Снайперскую винтовку можно получить из штурмовой. Для этого в файле **RpgWeapons.xrg** снизьте колебания прицела (параметр **playerscatter** из блока **weaponclass_assaultrifle**) до значения **0.1**. Теперь уменьшите вместимость обоймы ствола и максимальное число патронов к нему (чтобы оружие не было уж слишком «крутым»). Чтобы добиться этого, в значение характеристики **magazinesize** поставьте **1**, в **maxitems** — **15** (оба показателя вы найдете в разделе **item_ammo_assault** файла **RpgAmmo.xrg**). Также добавьте в значение атрибута **flags** сочетание **+singleshot**. Наконец, увеличьте продолжительность перезарядки (за это отвечает атрибут **reloadtime** соответствующего раздела файла **RpgWeapons.xrg**) до **0.25**, скорость полета пули (параметр **pclu_projectilevelocity** из блока **projectile_assault_standard** файла **TplProjectiles.xrg**) — до **150**, а урон (показатель **damage** из того же раздела) — до **50**. Полученная винтовка хоть и не обладает снайперским прицелом, но как нельзя лучше помогает отстреливать противников, находясь от них на почтительном расстоянии.

Теперь переделаем дробовик в гранатомет. Дабы осуществить это, обратитесь сначала к разделу **weaponclass_shotgun** файла **RpgWeapons.xrg**. Замените там значение параметра **summon_projectileclass** на **projectile_grenade**. Характеристике **reloadtime** пропишите число **0.75**. С показателем **flags** проделайте то же самое, что и в случае со снайперской винтовкой. Затем уменьшите числа, соответствующие характеристикам **maxitems** и **magazinesize** (обе находятся в блоке **item_ammo_shotgun** файла **RpgAmmo.xrg**). В первом случае до **6**, во втором — до **1**. Напоследок присвойте характеристике **pclu_projectiles** (местонахождение — блок **projectile_assault_standard** файла **TplProjectiles.xrg**) значение **1**, чтобы из дула пушки вылетал сразу только один снаряд.

Чтобы трансформировать шотган в ракетницу, достаточно проделать все то же самое, за исключением смены значения параметра **summon_projectileclass**. Вместо этого добавьте в блок **projectile_shotgun** файла **TplProjectiles.xrg** строку ***spawn_destroy explosion_grenade** (позаимствована из раздела, соответствующего гранатам). Итак, вы получили в распоряжение мощнейшее оружие массового уничтожения. Но помните: патроны к ракетнице и гранатомету нужно расходовать очень экономно, ведь много боеприпасов к этим видам вооружения вы с собой не утащите.

На закуску у нас мины. «Приготовляются» они из гранат следующим образом. Отыщите блок **projectile_grenade** в файле **TplProjectiles.xrg**. Атрибуту **autoactivate** придайте значение **0**, а **spawn_destroy** — **explosion_big**. Теперь гранаты будут взрываться, только когда на них кто-либо наступит. Зато как! Взрыв ведь теперь в разы мощнее. Ну чем не мины? Особенно выгодно пользоваться этим оружием в случае, когда вы видите, что ваш враг патрулирует по заранее заданному маршруту. Просто положите гранату-мину на его пути, и он обязательно попадется в вашу ловушку.

Теперь в арсенале Риддика имеются такие мощные вещички, как гранатомет, ракетница, снайперская винтовка, мины. И это еще не предел! Обновление оружейного арсенала ограничивается только вашим воображением — вы можете создавать какие угодно пушки и в любых количествах. В общем, придумывайте новые средства уничтожения противников — и вперед, в бой! Риддик вооружен до зубов и готов к встрече с более сильными оппонентами. О том, как сделать в игре более умных врагов, — читайте в игростроевкой «Горячей линии».

NPC И ТРАНСПОРТ HALF-LIFE

ВИТАЛИЙ РОМАНЕЦ

Когда HL2 полностью пройдена, самое время обратить внимание на моды. Что-то можно скачать из Сети, что-то взять с наших CD/DVD, но куда интересней сделать мод самому. Сегодня мы сделаем для HL2 меню, с помощью которого вы сможете создавать NPC в Half-Life 2, например жителя, Аликс, собачку, Gman и ряд других. Также вы сможете создать транспорт: джип и катер на воздушной подушке. Вы сможете добавлять технику и NPC на любом уровне, при этом у вас будет возможность уничтожать их из любого оружия. Вы никогда не убивали ни одного нейтрального персонажа в игре, потому что этого нельзя сделать по сюжету? Теперь у вас появится такая эксклюзивная возможность!

Такое адское сочетание NPC и техники в игре возможно только в созданной нами модификации.

Но и это еще не все. Если создать, например, четырех жителей города, то у вас уже будет команда, которой можно управлять. Также модификацию можно использовать как тренировочную игру — создать несколько персонажей и поучиться стрелять по ним из разного оружия.

КОДОВЫЕ ЭКЗЕКУЦИИ

Приступим к делу. Заходим в папку **.../hl2/cfg** и в файле **valve.rc**, который открывается простым «Блокнотом», внизу пишем **exec create_menu/main_config.cfg**. Теперь здесь же создаем папку **create_menu** (*Правая кнопка мыши/Создать/Папка*). Открываем ее и создаем текстовый файл (*Правая кнопка мыши/Создать/Текстовый документ*) под названием **main_config**, меняем расширение **txt** на **cfg**. Если у вас не отображается расширение, значит в меню *Свойства папки/Вид* нужно убрать галочку *Скрывать расширения для зарегистрированных типов файлов*. В этом файле необходимо прописать следующие строки. Для экономии места код мы прописываем сплошным текстом — вместо вводов (Enter) в коде прописаны знаки *** (три звездочки). То есть вам звездочки прописывать не нужно, а на их месте необходимо жать клавишу **Enter**. Если не хотите набивать весь текст вручную, можете взять текстовый вариант ***с наших CD/DVD***. Обратите внимание, что каждая новая строчка, начинающаяся с **alias**, является началом нового абзаца.

```
sv_cheats 1 *** alias menu «exec create_menu\menu.cfg; bind 1 create_npc_menu; bind 2 create_machine_menu; bind 3 npc_kill; bind 0 clear_menu» *** alias create_npc_menu «exec create_menu\create_npc_menu.cfg; bind 1 alyx; bind 2 barney; bind 3 breen; bind 4 citizen; bind 5 dog; bind 6 eli; bind 7 gman; bind 8 zombie; bind 9 menu; bind 0 clear_menu» *** alias create_machine_menu «exec create_menu\create_machine_menu.cfg; bind 1 jeep; bind 2 airboat; bind 9 menu; bind 0 clear_menu» *** alias alyx «npc_create npc_alyx; clear_menu» *** alias barney «npc_create npc_barney; clear_menu» *** alias breen «npc_create npc_breen; clear_menu» *** alias citizen «npc_create npc_citizen; clear_menu» *** alias dog «npc_create npc_dog; clear_menu» *** alias eli «npc_create npc_eli; clear_menu» *** alias gman «npc_create npc_gman; clear_menu» *** alias zombie «npc_create npc_zombie; clear_menu» *** alias jeep «ch_createjeep; clear_menu» *** alias airboat «ch_createairboat; clear_menu»
alias close «slot10» *** alias close1 «close; wait; wait; close» *** alias close2 «wait; close1» *** alias developer1 «developer 1» *** alias developer0 «developer 0» *** alias developer-1 «developer -1» *** alias dev_disp1 «developer1; con_notifytime 30» *** alias dev_disp0 «developer-1; con_notifytime 0» *** alias clear_menu «clear; sbros; contimes 16; developer0» *** alias display «clear; dev_disp1; contimes 48; sbros» *** alias sbros «bind 0 slot10; bind 1 slot1; bind 2 slot2; bind 3 slot3; bind 4 slot4; bind 5 slot5; bind 6 slot6; bind 7 slot7; bind 8 slot8; bind 9 slot9; clear; close»
```

В этой же папке создаем еще три текстовых файла с именами **create_npc_menu**, **create_machine_menu**, **menu**, а после меняем расширение каждого файла **txt** на **cfg**. Открываем **menu.cfg** «Блокнотом» и прописываем (вводы заменены на тройные звездочки):

```
display *** echo «» *** echo «» *** echo «CHOOSE MENU:» *** echo «1. CREATE NPC» *** echo «2. CREATE MACHINE» *** echo «» *** echo «CONTROL NPC MENU:» *** echo «3. KILL NPC» *** echo «» *** echo «0. CANCEL» *** dev_disp0
```

В файле **create_npc_menu.cfg** нужно прописать:

```
display *** echo «» *** echo «» *** echo «CREATE NPC MENU:» *** echo «1. ALYX» *** echo «2. BARNEY» *** echo «3. BREEN» *** echo «4. CITIZEN» *** echo «5. DOG» *** echo «6. ELI» *** echo «7. GMAN» *** echo «8. ZOMBIE» *** echo «» *** echo «9. BACK» *** echo «0. CANCEL» *** dev_disp0
```

И, наконец, в файле **create_machine_menu.cfg** должно быть следующее:

```
display *** echo «» *** echo «» *** echo «CREATE MACHNINE MENU:» *** echo «1. JEEP» *** echo «2. AIR BOAT» *** echo «» *** echo «9. BACK» *** echo «0. CANCEL» *** dev_disp0
```

Все сохраняем. Теперь в **.../hl2/scripts** открываем «Блокнотом» файл **kb_act.lst** и внизу с новой строчки пишем:

```
«blank» «=» *** «blank» «#Create_menu» *** «blank» «=» *** «menu» «#Create_menu_on»
```

Заходим в **.../hl2/resource** и в файле **valve_english.txt** после строк:

```
«Tokens»
(
```

пишем:

```
«Create_menu» «МЕНЮ ДЛЯ СОЗДАНИЯ NPC»
«[english]Matrix_Mod» «MENU FOR CREATION NPC»
«Create_menu_on» «Включить меню»
«[english]Matrix_On» «Menu ON»
```

Запускаем игру и входим в меню *Настройки* (**Options**) — *Клавиатура* (**Keyboard**) и внизу перед нужной вам функцией определяем нужную кнопку. Запускаем уровень и нажимаем на установленную клавишу. Слева вы должны увидеть меню, если у вас оно не появилось, то не отчаивайтесь, проделайте описанное выше еще раз, но только повнимательнее (вы просто где-то допустили ошибку).

ВОЛШЕБНЫЙ ПРИЦЕЛ

Транспорт и NPC создаются там, куда указывает прицел, если у вас что-то не создается — это возможно по двум причинам: вы неправильно установили меню или на данном уровне NPC не может быть создан. Для «материализации» транспорта и NPC наведите прицел на пустую поверхность (без предметов и других NPC). ■

ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

АГЕНТЫ 008

МЕСТЬ СКАРАБЕЯ

Филемон разминулся с напарником. Одно его утешает - в этих пирамидах невозможно заблудиться... Во всяком случае, он на это надеется.

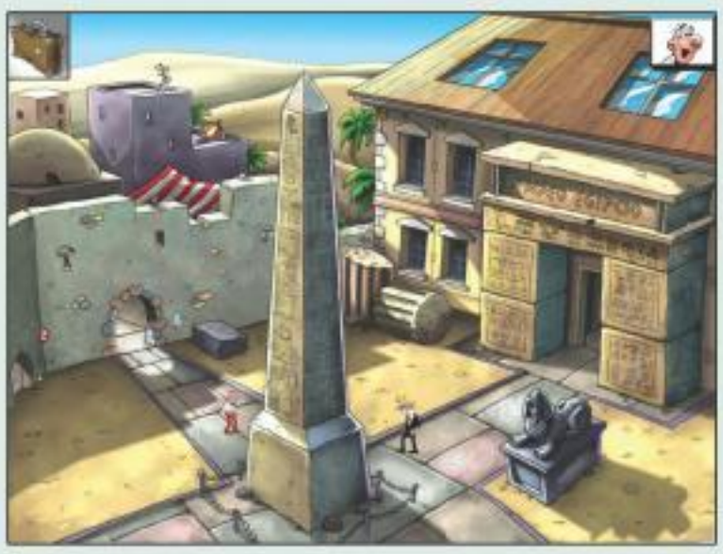
Агентам 008 есть за что недолюбливать профессора Бактерио. Из-за его дорогостоящих экспериментов их вечно селят в дешёвые гостиницы.

Вот уже три часа Филемон решает, как ему проникнуть в музей. Старая выучка спецагента не позволяет ему войти через подозрительно открытые двери.

Вот она - месть скарабея! Настал час расплаты для тех, кто в детстве жёг жуков с помощью лупы.

В этом магазинчике помимо портрета Генерального секретаря, можно купить массу полезных вещей, от брелока с серпом и молотом до подержанной авиабомбы.

Агенты очень хотели попасть на экскурсию в главный собор Москвы, но, к сожалению, при реставрации рабочие по ошибке замуровали единственный вход.



Да... Умели же раньше делать дорожные указатели.

Фирма 1С и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru
мир в шутку

ZG ZetaGames

Продолжение приключений
суперагентов 008 -
в продаже с апреля!

«Агенты 008:
Месть скарабея» (2CD)

Фирма «1С» – 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru.

РЕДАКТОР HALF-LIFE 2

СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЯ NPC

СВЯТОСЛАВ ФОМИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В предыдущей статье мы научились создавать функциональные объекты и примитивные триггеры. Мы уже можем делать сколь угодно сложные карты для мультиплеера, но если вы вдруг решили разрабатывать модификацию для одиночного режима, то вам не обойтись без использования NPC и триггеров для управления ими.

Сегодня мы разберем несколько простых способов управления NPC. Можно теоретизировать по этому поводу, исписать несколько страниц текста, но лучше всего будет разобрать все на практике.

НЕ ХАРАКТЕРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Создайте карту и сохраните ее под именем **npccs_pc**. Сделайте комнату размером 384x384 юнитов. Разместите в ней источник света и место появления для игрока. Теперь создайте точечный объект **path_corner** и дайте ему имя **cutscene_pc1**. Объект path_corner используется для задания точек в пространстве, которые впоследствии используются в качестве пути для движения объектов. Создав несколько path_corner'ов, ссылающихся друг на друга последовательно, вы задаете линию, по которой может двигаться некий объект. Соответственно, чем больше точек — тем плавнее полученная линия.

Разместите полученный вами объект в левом нижнем углу комнаты так, чтобы он касался пола и находился на расстоянии от стены (используйте привязку к сетке). Для того чтобы создаваемый объект гарантированно находился на полу, следует кликать инструментом создания прямо на плоскость в окне камеры. Теперь зажмите кнопку **Shift** и перетащите path_corner в правый нижний угол комнаты, затем в правый верхний и левый верхний. Заметьте, что ссылки между объектами устанавливаются автоматически при копировании. Выделите последний созданный объект (**cutscene_pc4**) и укажите значение **cutscene_pc1** у параметра **Next stop target** (Следующая точка остановки). Таким образом будет получен зацикленный круг.

Следующее, что нужно сделать, — создать NPC. Выберите из списка объектов любого дружественного персонажа, например **npc_alyx** или **npc_barney**, и поставьте его рядом с первой точкой движения. Далее зайдите в свойства NPC и задайте значение **cutscene_pc1** у параметра **Target path_corner**. Все готово. Результат работы показан на **рис. 1**.

Откомпилируйте карту и запустите уровень в игре. Вы заметите, как NPC будет ходить по кругу. Работает это следующим образом: после появления персонажа он идет к первой точке, она пересылает его ко второй, вторая к третьей, третья к четвертой, четвертая снова к первой, и так далее. Единственное условие: линию связи NPC с path_corner не должен пересекать никакой объект. Давайте это проверим на нашей следующей карте. Сохраните предыдущую открытую карту под именем **npccs_pc2** и удалите все path_corner'ы, кроме первого. Скопируйте стену и разделите ею комнату пополам, при этом оставьте проход 128 юнитов слева. С одной стороны перегородки поставьте NPC, а с другой path_corner. Убедитесь, что ссылки указаны правильно. Результат работы показан на **рис. 2**.

Запустив карту в игре, вы обнаружите, что NPC будет просто стоять на месте. В чем же дело? А дело в том, что линию связи нарушает стена. Вернемся к этому моменту чуть позже, после рассмотрения следующего сценария.

ОСНОВЫ ДЕЙСТВИЙ

Сохраните текущую карту под именем **npccs_ss** и удалите все ненужные объекты, оставив только комнату, источник света и место появления игрока. Создайте объект **npc_alyx** и укажите ему имя **cutscene_alyx**. Далее создайте объект **scripted_sequence** и сделайте следующие настройки:

Name = "cutscene_ss(Wave)" — имя объекта;

Target NPC = "cutscene_alyx" — используемый NPC;

Action animation = "Wave" — анимация действия;

Move to position = "No" — двигаться к позиции — нет.

Теперь создайте браш вокруг персонажа с запасом в 64 юнита, определите ему текстуру **toolstrigger** и превратите в объект класса **trigger_once**. Откройте свойства недавно созданного объекта и перейдите на закладку **Outputs**. Создайте новое событие и заполните нижеприведенные поля следующим образом:

My output named = "OnTrigger" — при пересечении игроком зоны триггера;

Targets Entities named = "cutscene_ss(Wave)" — наш scripted_sequence;

Via this input = "Begin sequence" — начать действие.

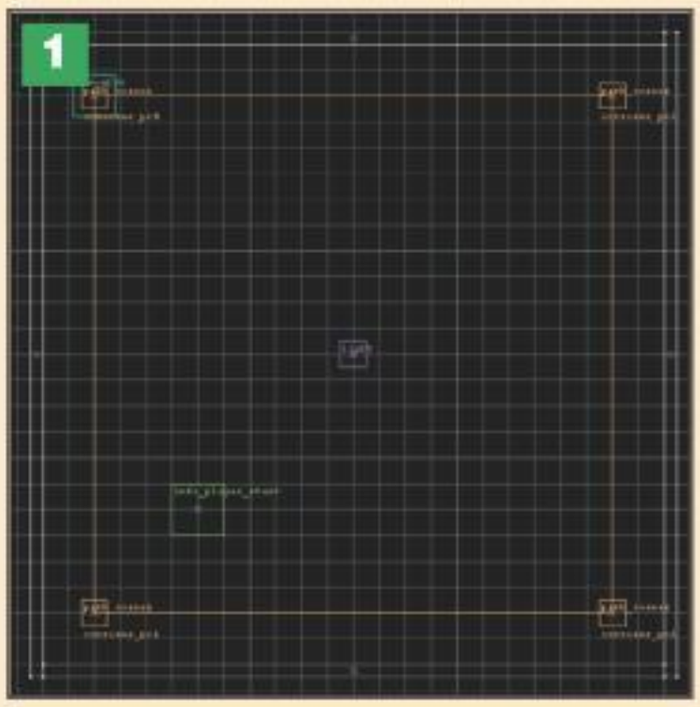
Закройте окно, откомпилируйте карту и запустите в игре. Как только вы подойдете к персонажу, он помашет рукой и вернется в исходную позицию. Давайте рассмотрим, как это работает. При пересечении зоны триггера задействуется объект **scripted_sequence**, который побуждает прикрепленного NPC, в данном случае **npc_alyx**, воспроизвести анимацию без перемещения по карте. Все довольно просто. Создайте еще один **scripted_sequence** и разместите его у противоположной стены. В его настройках укажите ссылку на NPC, задайте имя **cutscene_ss01** и установите тип перемещения в **Walk**. Скопируйте полученный объект и установите его в другом конце комнаты. В его настройках измените имя на **cutscene_ss02**, а тип перемещения на **Run**. На панели **Outputs** в настройках объекта **cutscene_ss(Wave)** создайте новое действие со следующими значениями:

My output named = "OnEndSequence" — после завершения анимации;

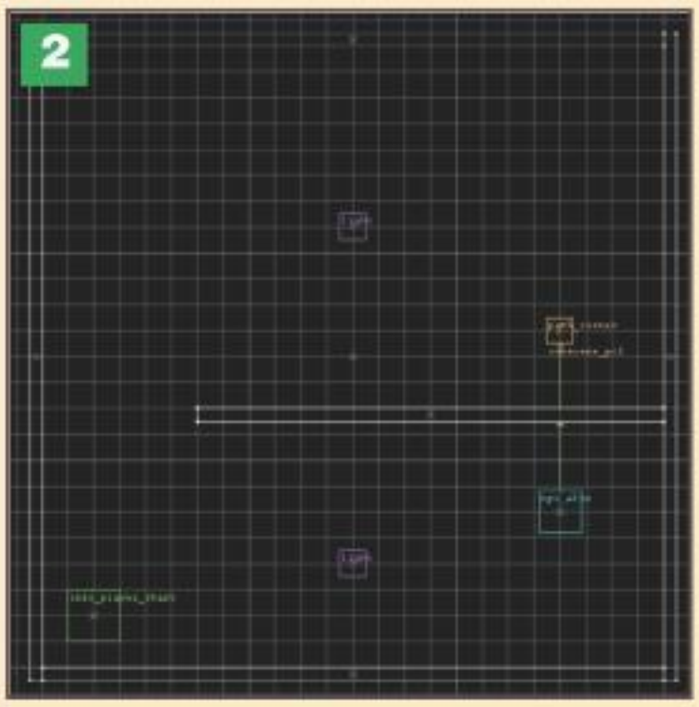
Targets Entities named = "cutscene_ss01" — второй scripted_sequence;

Via this input = "Begin sequence" — начать действие.

Аналогично в настройках **cutscene_ss01** задайте событие на **cutscene_ss02**. Результат работы показан на **рис. 3**.



1. ■ Ссылки объектов между собой отображаются в редакторе в виде линий связи.



2. ■ Стена разбивает связь NPC с точкой перемещения.

Запустите карту в игре. После воспроизведения анимации Алекс пойдет ко второй точке, затем побежит к третьей. Как это работает: первый объект после своей работы передает управление над NPC второму, который подзывает первого к себе, затем второй передает управление третьему. Важно понять, что scripted_sequence не отправляет NPC в какую-нибудь точку, а просто подзывает персонажа к себе.

НА КРУГИ СВОЯ

Теперь пришло время вернуться к примеру с перегородкой, описанной в начале статьи. Загрузите карту **npccs_pc2**, сохраните ее под именем **npccs_ss2**. Замените **path_corner** на **scripted_sequence** и добавьте объект **logic_auto**. В настройках **scripted_sequence** укажите ссылку на NPC, заранее задав ему имя. Тип перемещения установите в **Walk** и дайте ему имя **cutscene_ss01**. Для объекта **logic_auto** задайте событие **OnMapSpawn** (при инициализации карты) с ссылкой на **cutscene_ss01**. Это нужно для того, чтобы задействовать объект сразу после появления игрока.

Запустив карту в игре, вы обнаружите, что проблему мы не решили. То есть NPC так и будет стоять на месте. Неужели придется добавить еще две точки, чтобы обогнуть стену? Необязательно. Существует объект **info_node**, который задает независимые точки для навигации NPC. При прокладке маршрута по карте движок использует info_node в том случае, если невозможно установить прямую связь. Также данный объект служит монстрам для перемещения во время боя. В законченной карте рекомендуется устанавливать все дорожки для монстров таким образом.

Создайте объект info_node и разместите по горизонтали в центре прохода, а по вертикали на уровне с NPC. Скопируйте node и аналогично разместите его чуть выше. Результат работы показан на **рис. 4**. Запустив карту в игре, вы убедитесь, что NPC отлично ориентируется на уровне.

■■■

Этой статьей мы завершаем публикацию цикла материалов по редактору Half-Life 2. Вы уже имеете навыки создания достаточно сложных мультиплеерных карт и простых однопользовательских модификаций. Совершенствовать свое картостроительное мастерство дальше можно самостоятельно на основе уже имеющихся данных. Но, конечно, не забывайте, что существуют еще тематические форумы и официальный форум **Valve**, на котором иногда попадается полезная для мододела информация. ■

СУММА ЗНАНИЙ

Объединим полученные знания в следующем сценарии. Создайте новую карту и сохраните ее под именем **ThirdMap**. Карта будет построена по следующему сценарию. Игрок появляется в замкнутой комнате с запертой двойной дверью. Через несколько секунд дверь открывается, за ней стоит Алекс и делает жест — "пойдем со мной". Она бежит дальше по коридору и останавливается у развилки. От того, куда пойдет игрок, зависит, куда пойдет Алекс.

Нам понадобится квадратная комната, соединенная с коридором двойной дверью. Коридор будет разветвляться на два. Полученная геометрия показана на **рис. 5**. Убедитесь, что обе двери открываются внутрь комнаты. Для того чтобы изменить направление вращения двери, следует поставить минус перед значением параметра **deg** (например, **-90**). Где требуется, расставьте источники света. Место появления игрока разместите в квадратной комнате напротив дверей у дальней стены. **npc_alyx** поставьте с другой стороны дверей, но не слишком близко.

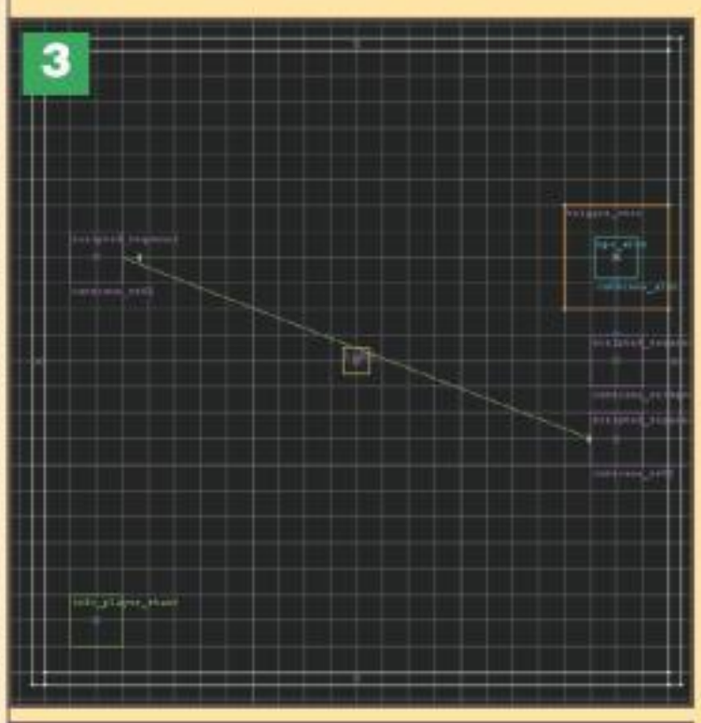
Создайте три **scripted_sequence**. Одному дайте имя **cutscene_ss01** и разместите непосредственно перед дверью, но не касаясь ее. Второй поставьте рядом, дайте ему имя **cutscene_ss(Wave)**, задайте ему анимацию **Wave** и уберите перемещение. Третий поставьте перед разветвлением, дайте ему имя **cutscene_ss02** и укажите тип перемещения **Run**. Не забудьте у всех этих объектов указать ссылку на NPC и задайте имя для персонажа. Также не забудьте определить угол поворота для всех точек. Используйте **logic_auto**, чтобы запустить объект **cutscene_ss01**, которому добавьте три действия: для отпирания двери, для открытия двери и ссылку на **cutscene_ss(Wave)**.

У **cutscene_ss(Wave)** создайте действие с ссылкой на **cutscene_ss02**. В двух ответвляющихся коридорах разместите зону **trigger_once** в середине и **scripted_sequence** в тупике. Двум зонам дайте одинаковые имена **cutscene_to'es**, а scripted_sequence'ы назовите **cutscene_ss03a** и **cutscene_ss03b** соответственно. Также следует установить параметр **Start Disable = "Yes"** для обеих зон, чтобы они не были активными с самого начала. У каждой зоны создайте события с ссылкой на соответствующие точки перемещения, а также событие для деактивации зоны (значение **Disable**).

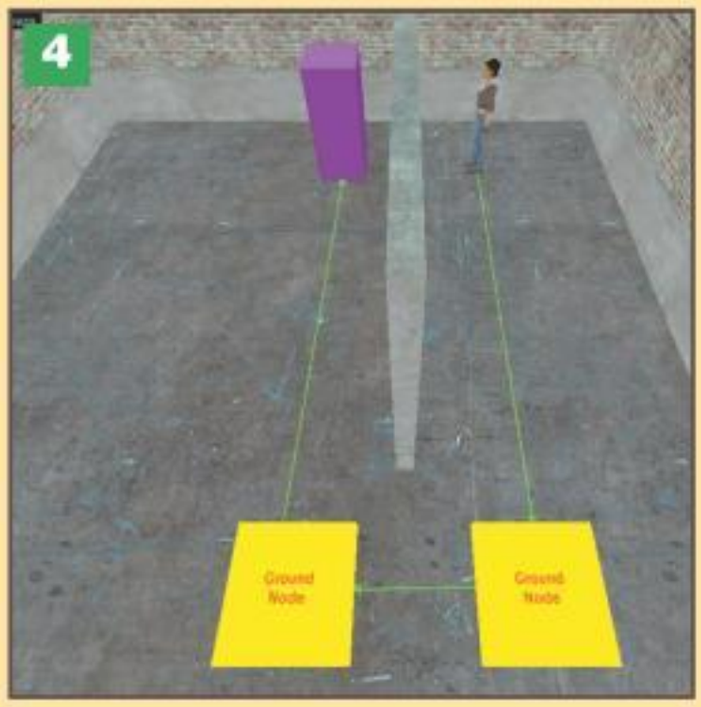
Вернемся к объекту **cutscene_ss02**. Добавьте для него новое событие активации зон триггера (значение **Enable** для объекта **cutscene_to'es**). Зоны активируются только после того, как Алекс подошла к разветвлению. Если игрок пересечет хотя бы одну из зон, то все зоны автоматически выключаются, и игрок уже не сможет активировать другую, а Алекс, соответственно, пойдет в один из тупиков.

Создайте два объекта: **logic_autosave** и **player_loadsaved**. У объекта **logic_auto** добавьте новое действие (**OnMapSpawn**) и укажите ссылку на объект **logic_autosave**, предварительно дав ему имя. Аналогично у объектов **cutscene_alyx_ss03a** и **cutscene_alyx_ss03b** добавьте ссылку на **player_loadsaved** (действие **reload**) и укажите **After a delay in seconds of = 2.00** (время ожидания перед загрузкой карты). В настройках же самого объекта укажите **reload_delay = 2**, что даст время на эффект затухания перед загрузкой. Как это работает: при появлении игрока происходит автосохранение, а в конце карты игра загружается. Зайдите в меню **Map/Map properties** и укажите значение **Level Fade In = "yes"** — это добавит эффект просветления при появлении игрока.

Откомпилировав и запустив карту в игре, вы можете убедиться, что все работает, как и было описано в начале параграфа.



3. ■ Схема показывает, как будет передвигаться NPC на карте.



4. ■ Объекты info_node служат для NPC как опорные точки при движении.

5. ■ Основа вашей финальной сцены.

КОСМИЧЕСКИЙ КВЕСТОСТРОЙ

СОЗДАНИЕ КВЕСТОВ ДЛЯ КР2

ВЛАДИМИР БОЛВИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Любите ли вы фантазировать? А как относитесь к тому, чтобы построить свой собственный мир в отдельно взятой игре, быстренько населить его необычными созданиями и заставить их плясать под дудку вашего сюжета? Для акта творения нужна лишь игра «**Космические рейнджеры 2**» (далее **КР2**) и набор инструментов к ней (забирайте ***с наших CD/DVD***).

Речь идет о замечательной особенности КР2 — текстовых квестах! И мы — как заслуженные сказочники и незаурядные фантазеры — никак не могли пройти мимо них. Более того, под пристальным взглядом творцов из **Elemental Games** «**Игромания**» делает собственный квест, который войдет в официальное дополнение к игре. Мы влезли в шкуру разработчиков и не собираемся покидать поле боя ногами вперед. Делать квест — чрезвычайно интересное занятие! Все, о чем мы сегодня расскажем, позволит вам создать свой первый игровой проект, не отходя от... журнала. Попутно вы освоите логику программирования (не зная других языков, кроме русского) и научитесь подключать созданные миры к игре.

Бета-версия нашего игроманского квеста, почти ничем не отличающаяся от релиза, ждет вас на наших дисках.

ЗАРАБОТАТЬ МИЛЛИОН

Да без проблем. Несколько нехитрых манипуляций, и все вопросы с наличностью в КР2 будут решены. Следите за нашими руками. Для примера создадим квест по заработку кругленькой суммы. По аналогии можно будет создать абсолютно любой квест по собственной задумке. Копируем архивы с инструментами в папку с игрой. Раскрываем их. Находим редактор (файл **TGE.EXE**) и загружаем его. Создаем начальную локацию. Именно с нее начинается любой квест. На инструментальной панели нажимаем кнопку **Создание новой локации** (с изображением белого кружка) и щелкаем мышкой в пустом поле редактора. Набираем текст в диалоговом окне **Редактирование локации**. К примеру: «*Вы вышли из космопорта и огляделись. Неподалеку, у входа в банк была какая-то суета. Ревели полицейские машины. Стояла толпа зевак. В общем, нормальный индустриальный пейзаж.*

— Хочешь миллион на халявку? — хрипло обратились к вам сзади.

Обернувшись, вы увидели пеленга в дурацкой широкополой шляпе. Одну из четырех рук он держал в подозрительно оттопыренном кармане. Другой нервно теребил воротник. Он ждал ответа...»

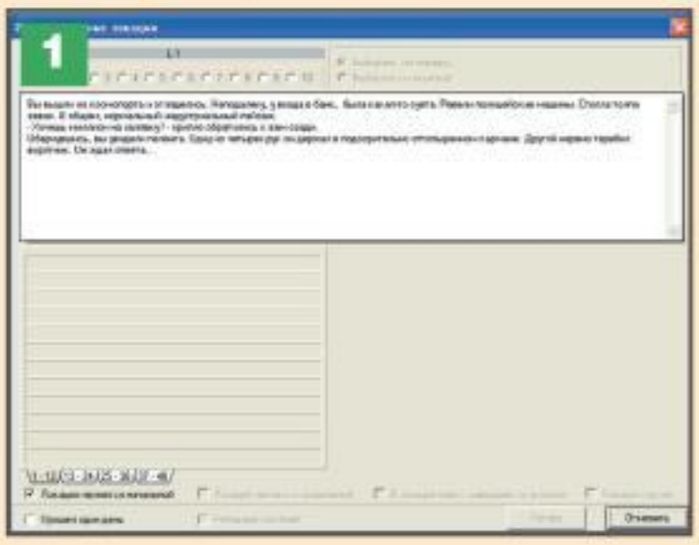
Жмем кнопку **Готово**. В редакторе появился синий кружочек. Это она, самая начальная локация. Все последующие делаются подобным же образом. Рядом с первой создаем еще одну. Обратите внимание: в этот раз вы можете поставить галочки в специальных полях и обозначить новую локацию как «провальную», «успешную» и «пустую». Как только игрок доберется до этого экрана, наша задача будет выполнена. Поэтому устанавливаем флажок **В локации квест завершается успехом** и пишем соответствующий текст:

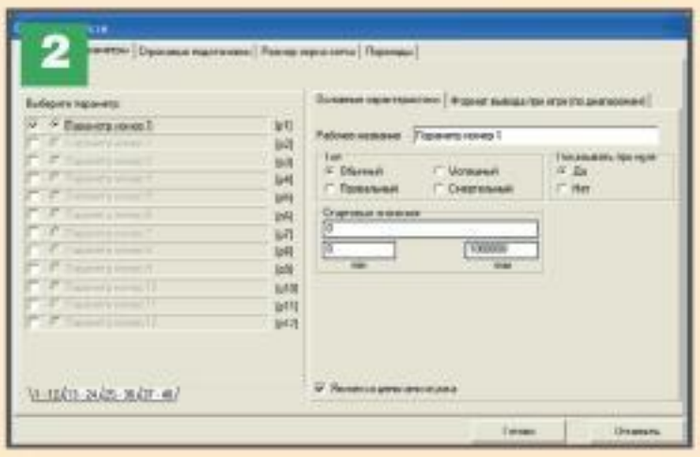
— Хорошо бы, — осторожно сказали вы.

— Тогда держи, — пеленг вытащил из кармана толстую пачку кредитов и пояснил. — Акция по раздаче активов местного банка. Распишитесь, пожалуйста, и оставьте свой домашний адрес, телефон, а также код доступа к вашей охранной сигнализации.

Вы радостно засунули деньги в карман и заполнили анкету. Не каждый день встречаешь таких славных пеленгов!

— Поздравляю. Теперь вы обладатель миллиона незаработанных кредитов. Солнечного ветра вам в катер, — ухмыльнулся пеленг и растворился в толпе.





1. ■ Стартовая локация – начало всех начал квеста.
2. ■ Вот он, наш миллион.

ТОНКОСТИ ЛОКАЦИОННОГО МЫШЛЕНИЯ

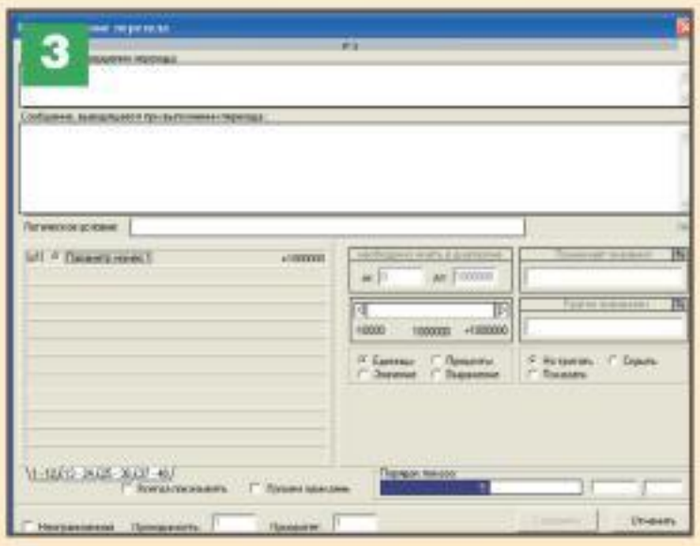
Делаем еще одну локацию, но устанавливаем в ней флажок **Локация является провальной**. События в ней происходят совсем другие: «*Вы соединили между собой полицейские машины у банка и невиданную щедрость пеленга.*

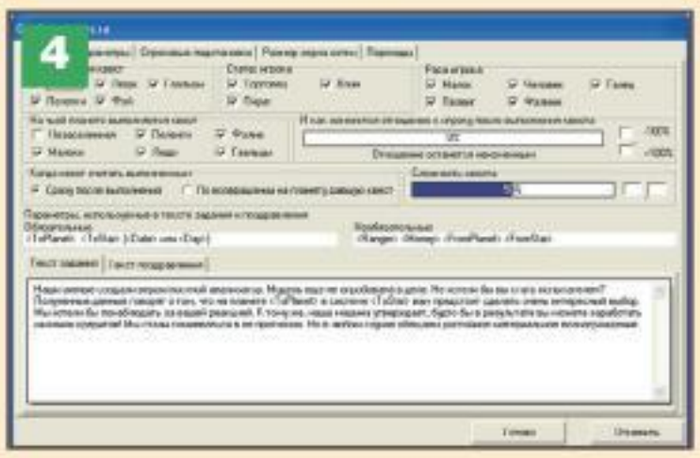
— Смотря чего, — вы заметили, что в вашу сторону идут двое полицейских.

Пеленг пустился в объяснения. Рассказывал про какую-то акцию местных банкиров «Отдай деньги первому встречному». Полицейские приближались. Выбрав момент, вы неожиданно схватили поля шляпы и натянули ее пеленгу по самые плечи. В таком виде он и попал в газеты: «Известный преступник Шляпа арестован полицией. Его сообщником оказался житель Земли, едва успевший ступить на нашу планету». Но полиция быстро во всем разобралась, и уже через месяц вас выпустили из камеры. А начальник полиции в качестве компенсации дал подуть в полицейский свисток. Милые люди!»

На панели инструментов нажимаем кнопку **Создать новый переход**. Переход — это логический мостик между **двумя** локациями. Для организации перехода наводим курсор на стартовый синий кружок, нажимаем левую кнопку мыши, перемещаем курсор на темно-красный кружок «провальной» локации и только там отпускаем левую кнопку мыши. В верхнем поле диалогового окна **Редактирование перехода** удаляем текст, если он есть, и пишем новый. Писать нужно вопрос перехода, и поскольку он ведет в локацию, где игрок отказался от халявных денег, пишем **Не соглашаться**. Между локациями в редакторе появилась стрелка, которая указывает направление перехода.

Переход в успешную локацию организован чуть сложнее. В нем деньги игрока увеличиваются на миллион кредитов. Для этого используются параметры. Но прежде чем использовать, их нужно создать. Нажимаем кнопку **Редактировать общую информацию по квесту**. На панели инструментов она обозначена буквой **I**. В диалоговом окне **Свойства квеста** открываем вкладку **Параметры**. Устанавливаем галочку в первом поле и выделяем строчку **Параметр 1**. Справа появятся свойства выбранного параметра. Отмечаем флажок **Является деньгами игрока**. В группе **Стартовые значения**, в поле **max**, забиваем цифру 1000000. Миллион передает нам пеленг в успешной локации. От-





3. ■ В переходе определяется дальнейшее развитие событий.
4. ■ Определяем расы, выдающие квест, и пишем за них тексты задания.

крываем вкладку **Формат вывода при игре**. Изменяем фразу в поле **Строка вывода в игре...** на подходящую для нашего случая. Например, *«Деньги игрока: <>»*. Между стрелками в игре появятся реальные цифры доходов рейнджера. Нажимаете **Готово**.

Теперь создаем переход между исходной и успешной локациями. Все точно так же, только вопрос перехода ставим другой — **Согласиться**. Обратите внимание, в окне **Редактирование перехода** появился новый параметр. Выделяем его. Свойства параметров изменяются в локациях и переходах одинаково. Можно прибавить или отнять определенную величину, используя ползунок, если установлен флажок **Единицы**. То же самое, но в процентных соотношениях делает флажок **Проценты**. Можно задать определенное число (**Значение**). А если параметр изменяется по формуле, то отмечают **Выражение**. Поскольку нам нужно всего лишь добавить игроку один миллион кредитов, то отмечаем **Единицы** и двигаем ползунок вправо до упора. Напротив параметра зафиксировано изменение: +1000000. Нажимаем кнопку **Сохранить**.

МИР ИЗ МЕЛОЧЕЙ

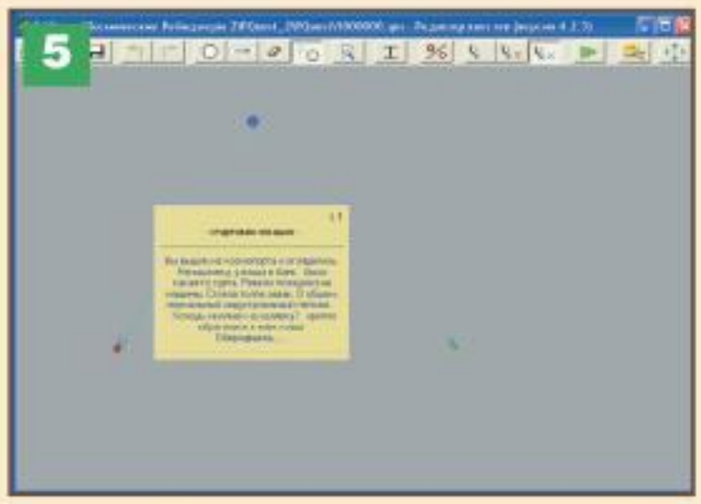
Остались детали. Опять вызываем окно **Редактировать общую информацию по квесту**. Открываем вкладку **Главные**. В обязательном порядке поставьте галочки в группе **На чьей планете выполняется квест**. Отметьте все, кроме **Незаселенной**. И заполните текст задания, которое произносят на планете при выдаче квеста. Например: *«Наши ученые создали вероятностный анализатор. Модель еще не опробована в деле. Не хотели бы вы, рейнджер, стать испытателем? Полученные данные говорят о том, что на планете <ToPlanet> в системе <ToStar> вам предстоит сделать очень интересный выбор. Мы хотели бы понаблюдать за вашей реакцией. К тому же наша машина утверждает, будто бы в результате вы можете заработать миллион кредитов! Мы стали сомневаться в ее прогнозах. Но в любом случае обещаем достойное материальное вознаграждение.»*

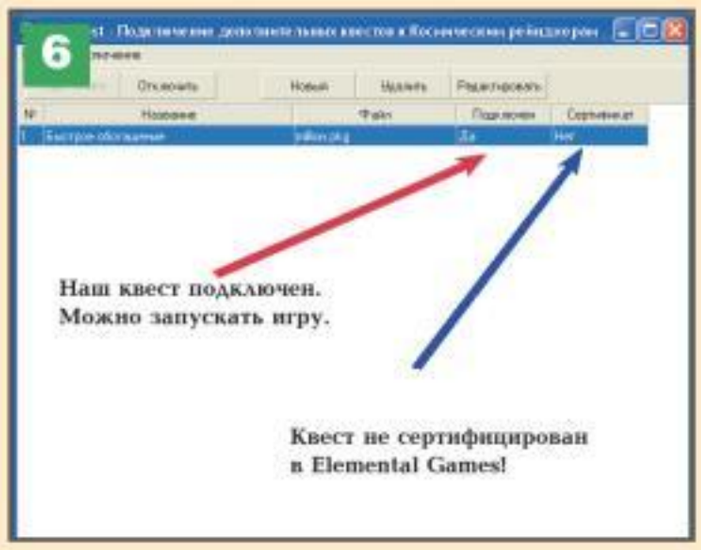
Обратите внимание на обязательные слова, заключенные между стрелок «<>». Они заменяются в игре на соответствующие названия. **<ToPlanet>** — название планеты, где будет выполняться квест. **<ToStar>** — система, в которую входит эта планета. **<Ranger>** — имя игрока. Таким же образом заполняете поле приветствия по окончании квеста.

У нас на руках готовый инструмент по неограниченному увеличению денег. Проверим его в работе. Нажимаем на инструментальной панели кнопку **Начать игру** (или **F9**). Квест запускается в специальном окне. Работает? Если нет, то перепроверьте, все ли правильно вы сделали. Если работает, то сохраняем свой труд с запоминающимся названием (например, **1000000.gm**) и закрываем редактор. Осталось подключить квест к игре.

В редакторе TGE создается только логика квеста (файлы в формате gm). Дальнейшая обработка ведется в утилите **AddQuest**. ***Внимание:*** *Программа AddQuest должна находиться в корневой папке игры* ***...\Космические Рейнджеры 2****! Иначе она не найдет игровых файлов.*

Запускаем утилиту (файл **AddQuest.exe**). Открываем меню **Файл/Новый**. В верхней части рабочего экрана появилась пустая строчка под номером **1**. Жмем кнопку **Редактировать**. Вводим название файла (нужно лишь для того, чтобы вы не перепутали свой квест с другими). Указывать расширение не нужно — оно пропишется автомати-





5. ■ Наш квест готов к отправке из TGE в игру.
6. ■ Квест подключен к игре..

СТАТЬЯ НА CD/DVD

Обратите внимание — на наших дисках представлена усовершенствованная версия данной статьи. Текст — тот же, но значительно больше поясняющих скриншотов, чтобы вам было проще разобраться в том, как делать собственный квест для игры.

чески. В поле **Краткое описание** даем характеристику своему квесту, например «Быстрое обогащение». Нажимаем кнопку **Загрузить квест**. В диалоговом окне отыскиваем свой квест (1000000.gm) и загружаем его. Справа появляется надпись **Логика квеста загружена**. Принимаем изменения. Теперь под номером 1 идет описание нашего квеста. Обратите внимание на два последних поля таблицы — **Подключен** и **Сертификат**. В обоих отрицательный ответ «нет». Первое «нет» означает, что квест к игре еще не подключен. Со вторым разберемся позже. Нажимаем кнопку **Подключить**, и отрицательное «нет» меняется на положительное «да». Теперь на вашем компьютере, если запустить новую игру, на одной из планет вам могут дать квест по увеличению денег на один миллион кредитов. Но можно опробовать квест в деле гораздо быстрее. Запускаем игру КР2. В главном меню, после вступительного ролика, одной рукой зажимаем клавиши **CTRL+SHIFT**, а другой набираем слово **livebook**. На экране появится список всех квестов, включенных в игру. Там должен быть и наш квест.

Теперь задумаемся, что же у нас получилось? А получился не квест, а какое-то читерство. В самом деле — ни за что ни про что выдали миллион. Легко предсказать, как это скажется на игровом балансе. Вот чтобы такие «квесты» не ломали игру, разработчики из Elemental Games проверяют каждый на пригодность. Процедура называется сертификацией (помните название последнего поля в таблице AddQuest?). Никто не запрещает вам и вашим друзьям использовать несертифицированные квесты. Однако вы не сможете участвовать в рейтинге результатов лучших рейнджеров нашей страны (на сайте ***www.elementalgames.com***). Результат игры будет считаться читерским. Правда, только в том случае, если вы будете проходить квест. И вас обязательно предупредят об этом на планете, где выдают на него задание. Вы всегда можете отказаться без каких-либо последствий для своей репутации.

■ ■ ■

Полноценный квест начинается с продуманной идеи и хорошей истории. В нем используется множество локаций и переходов. Мы освоили только основные методы работы. Все тонкости мы изучим в одном из ближайших номеров «Игромании» на примере нашего игроманского квеста, в котором вы сможете стать главным редактором компьютерного журнала. ■

ИГРОМАНСКИЙ КВЕСТ: ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ГЛАВРЕДОМ

Никто не читает критику в адрес журнала о компьютерных играх внимательнее, чем люди, которые этот журнал делали. Наличие критики — вещь закономерная. Если никто ничего не ругает — журнал скорее мертв, чем жив. Однако удовлетворить все требования читателей не удавалось еще никому. Слишком они противоречивы. Вот разместили на обложке девушку, и сразу оказывается, что некоторые геймеры желают лицезреть на том же самом месте особь мужского пола. «*Кто там у вас отвечает за дизайн? Да он ничего не понимает!*» — замечают они. Хорошо. Идя навстречу пожеланиям, ставят мужика, причем лысого — эффект тот же. «*Кто додумался!*» — возмущаются геймеры. — «*Подавай нам волосатого, причем женщину*». И так во всем. Особенно огорчает читателей неправильные, на их взгляд, оценки компьютерных игр. Неизвестно, как распределяются очки, но многим читателям очевидно, что система работает совершенно неправильно. Они не раз делились с нами своими впечатлениями по этому поводу. Так прямо и заявляли: «*Что же это вы, мистер Мартышкин, поставили моей любимой игре 8 очков? Она заслуживает все 10!*» Автор, вместо того чтобы извиниться за нанесенный ущерб, начинает изворачиваться. Я-де на играх собаку съел и мне виднее, кому и сколько очков. Хотя ясно — «мартышка к старости слаба очками стала». Меж тем в молодости очки у нее тоже были о-го-го! Опять же, взросление — закономерный процесс. И где выход? Не издавать же под каждого читателя отдельный журнал? Впрочем, а почему бы и нет? В реальном мире это невозможно. Но в игровом — никаких преград. Совместно с **Elemental Games** мы успешно поработали над новым миром, где каждый из вас может стать главным редактором своего собственного журнала.

Суть квеста, который мы разработали для второй части «Космических рейнджеров», вкратце такова. Все начинается с того, что правительство одного из миров KP2 выдает вам задание прибыть на планету Пузиленд и возглавить на ней выпуск еженедельника о компьютерных играх. И вот вы уже топчете плиты космодрома рядового аграрного мирка.

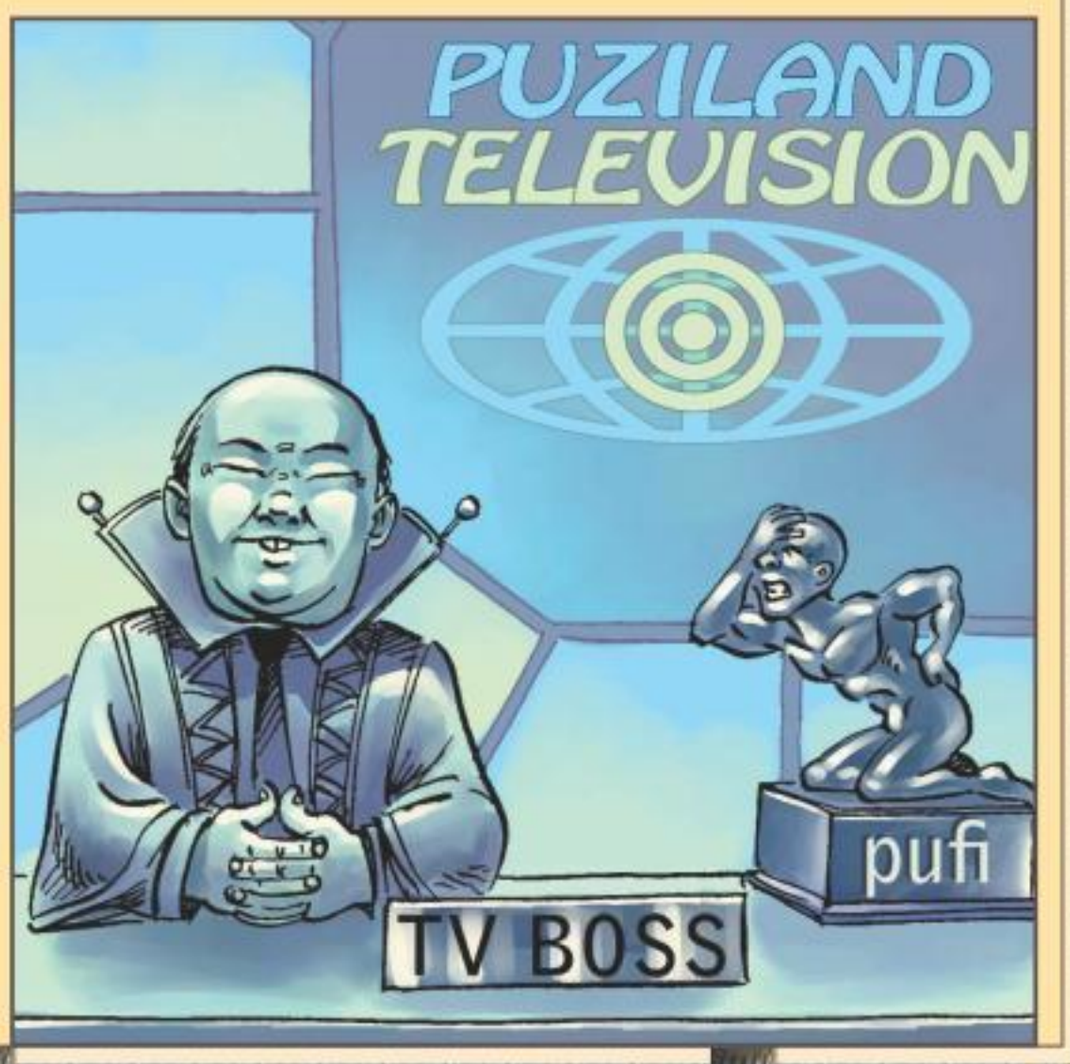
Этот мир на самом деле всего лишь спутник планеты-гиганта. Население выращивает местную культуру — суперэкзотический плод Чуке-Пукс. Материки распаханы, и куда ни глянь — всюду на полях зреют разноцветные шарообразные плоды на длинной тонкой ножке. Политическая обстановка непростая. В начале прошлого года к власти пришел диктатор Лу-Пин-Дук. Первым его законом был декрет «О Земле». В нем заявлено, что вне всякого сомнения колыбелью цивилизации является не Земля, а Пузиленд. «*Работа над поливом корней Чуке-Пуксов для пузилендца исконный отдых и традиционное развлечение*» — утверждается в документе. Слова были восторженно встречены пузилендским обществом, а диктатор получил от совета церквей пожизненное звание «Святой Пукс».

В такой нелегкой обстановке вам предстоит делать журнал. Задача, прямо скажем, непростая. Недаром ваш предшественник сбежал в неизвестном направлении. Впрочем, есть и хорошие новости — у вас в распоряжении симпатичная секретарша, неуловимый заместитель и целый штат опытных работников. Как и всякий порядочный журнал, ваш состоит из рубрик: «Новости», «Рецензии», «Железо», «Внекомпьютерные игры», «Игрострой», «Юмор». Знакомо? Может, у кого-то уже чешутся руки выбросить из журнала лишнее? Такая возможность будет. Журнал содержит 104 страницы, и вам решать, сколько выделять на ту или иную рубрику. Только не надо принимать поспешных решений, от них зависят конечные параметры журнала. Например, урезали «Новости» — падает «Оперативность», и т.д. Все как в жизни! Одно дело, если бы вы делали журнал для себя, но его придется продавать... А пузиленды тоже чего-то хотят. Причем разное и даже взаимоисключающее. Такой вот вредный народ. Чтобы уследить за их меняющимися вкусами, нужно смотреть передачу «Новости Пузиленда». Там дают весьма любопытную информацию, к примеру:

— Общество провинции Шаур-Ма выражает недовольство заметкой «Вокруг дураков» из нашего прошлого выпуска новостей. В ней известная писательница рассказала о своих впечатлениях после посещения округа Шаур-Ма. Не всем понравились такие характеристики жителей, данные писательницей, как жидоглистоны, вонючие перистопады, отвратительные мозжеложцы и некоторые другие. Писательница защищается и обвиняет типографию, которая исказила текст. Ошибки есть даже в названии, поскольку в оригинале оно звучало «В округ дураков». Разгорается нешуточный скандал. Все средства массовой информации будут следить за развитием событий.

Вот с такими читателями вам придется работать! В каждом выпуске новостей есть указание на округ, где будет особенно популярна одна из рубрик. Важны и ваши литературные способности. Они определятся в еженедельном литературном тесте... Про все рассказать нереально. Да и не нужно. Вы сможете получить квест в игре и пройти. А мы расскажем вам о том, как создаются подобные миры. Но наш квест слишком сложный, поэтому в сегодняшнем номере мы начали, а в следующем продолжим делать более простой квест.

Полная версия игроманского квеста будет включена Elemental Games в ближайшее официальное дополнение к игре. Но у всех наших читателей уже сейчас есть эксклюзивная возможность пройти нелицензированную версию квеста (ничем не отличается от лицензии). Квест ждет вас на наших дисках.



Согласно текстам древних шумеров в Солнечной системе существует еще одна, двенадцатая по счету планета. Имя её Нибиру, и там уже 300 тысяч лет существует развитая цивилизация...

НИБИРУ
посланник богов

Двенадцатая планета...

Секретный немецкий военный проект...

Последняя тайна 3-его рейха...

...Теперь раскрыта в новом шедевре от создателей The Black Mirror

UNKNOWN identity

FUTURE GAMES

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

Future Games s.r.o., 2005. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОР: АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

ГОВОРЯЩИЕ ГОЛОВЫ

Где взять: С нашего DVD (сайт программы www.speechanimator.ru). Автор предоставил специальный регистрационный номер для читателей «Мании». Активируем — пользуемся. Ключик: XDYTM-FX-JXDJYEZ-5VWCF3G-XCNL9J4

Возможности: 100%

Мы неоднократно рассказывали и выкладывали на диски различные программы анимации мимики игровых персонажей. Сегодня, в продолжение разговора, поведаем вам об отечественной разработке **SpeechAnimator Pro**, которая ничем не уступает (а по качеству распознавания и превосходит) западным аналогам. Благо буквально за несколько дней до сдачи номера проклюнулась новая версия утилиты.

Программа позволяет создавать синхронную с речью персонажа мимику. Причем работает, по сути, в реальном времени и может проводить синхронизацию, что называется, с микрофона. Утилита начала развиваться в 2000 году, и за пять лет существования автор — Александр Охота — добился заметных успехов. Утилиту используют для создания игр многие разработчики на территории СНГ. Телекомпания Ren-TV использует ее для своих телевизионных шоу (телепрограмма «**Монитор**»: оттуда и персонаж Ренни, от названия Ren-TV; «**ТелеТузики**») и мультфильмов: в частности, программой SpeechAnimator Pro анимировался первый отечественный мультипликационный 3D-сериал «**Дятловы**» (Дятлow's).Собственно, уже это говорит о многом.

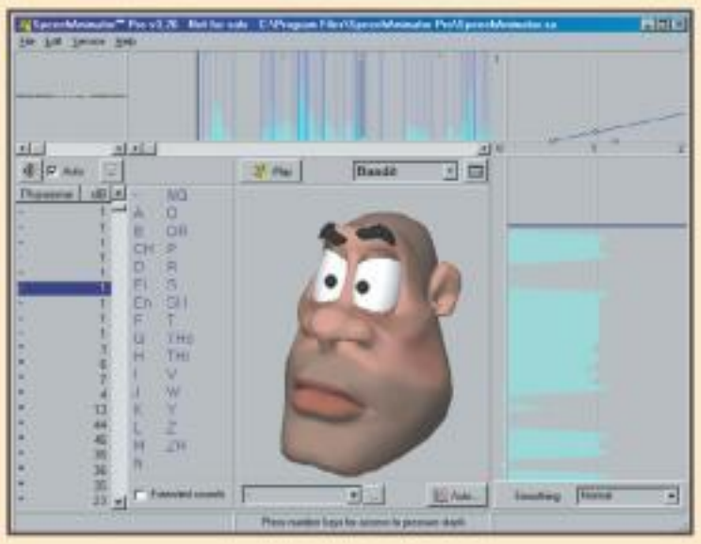
Работа с программой достаточно проста, чтобы даже неискушенный пользователь довольно быстро научился в ней работать. Плюс — есть немало дополнительных возможностей для продвинутых пользователей. Утилита дружит с Maya и 3D Max — возможен импорт и экспорт анимированных моделей. За более подробным разъяснением мы обратились к автору программы. Передаем слово.

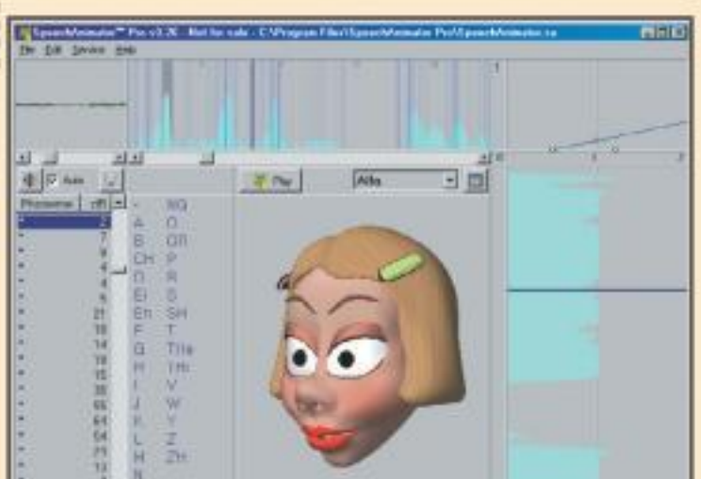
*«Сделать мимику персонажей внутри «Макса» или «Майи» с помощью SpeechAnimator Pro можно довольно быстро. Программа практически самостоятельно создает анимацию по имеющемуся голосу. Собственные модельки можно видеть прямо внутри программы и, управляя настройками генерации мимики, сразу видеть результат. Специально для игроделов и мультмейкеров есть отдельная реализация — программа **StreamAnimator**, которая позволяет очень быстро и не особо вдаваясь в подробности делать анимацию лиц хоть сразу на всю игру скопом. Она поддерживает проекты и настройки своего старшего брата — программы SpeechAnimator Pro, что позволяет особенно въедливым игроделам делать классную мимику.*

Первая версия программы SpeechAnimator вышла еще в прошлом веке, в далеком 1999 году. В то время это была единственная русскоязычная программа для создания мимики персонажей. С тех пор она сильно изменилась, стала мультиязычной и поддерживает большинство человеческих языков. Сейчас в программу входит помощь на русском языке, что немаловажно для читателей нашего журнала. У меня довольно большой практический опыт в использовании программы, сам делаю на ней мимику для мультфильмов и игр, ну, а поскольку утилиту делал, что называется, для себя, то в ней все максимально заточено под удобство использования».

ВЕРДИКТ: Отличная утилита для создания мимики в играх и анимационном кино. Даже если вы не игростроевец, то «поиграться» с программой настоятельно рекомендуем — очень весело.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10





МЕДАЛЬ ЗА ОТВАГУ

Где взять: С нашего DVD

Возможности: 100%

Electronic Arts зарелизила обновленную версию пакета разработчиков **Medal of Honor: Pacific Assault mod developer's kit v1.1**. Полновесный пакет для изменения игры до состояния полного неузнавания. С помощью утилит, входящих в MDK, можно изменить практически любой параметр игры. Повлиять на физику, перерисовать текстуры, видоизменить модели, перенастроить параметры оружия и амуниции.

Единственная оговорка, которую стоит сделать, описывая пакет, — это все же не полноценный SDK. То есть сделать с помощью программ совершенно новую игру не получится. Некоторые базовые характеристики не поддаются изменению. Разработчики во время создания Medal of Honor: Pacific Assault использовали расширенную версию пакета, нам же предлагается урезанная версия. Впрочем, для полноценного модотворения она подходит как нельзя лучше. Стандартизированная фраза «интерфейс интуитивно понятен» подходит в данном случае как нельзя лучше. Ну, а в том, в чем разобраться при помощи интуиции не получится, поможет многостраничное руководство, поставляющееся вместе с MDK.

ВЕРДИКТ: Многофункциональный набор утилит для построения модов для игры. Только не следует требовать от него возможностей полноценного SDK.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10 ■

КАРЛСОН

КОТОРЫЙ ЖИВЁТ НА КРЫШЕ

Он обещал вернуться – и он вернулся!

Новая детская игра
шведской студии Gammafon.

Лучший в мире Карлсон!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

TROLL.RU™
для умников и умниц

5-12

Gammafon

Игра разработана
при участии семьи
Астрид Линдгрен.

В продаже с марта!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

КАК ПРИНИМАЮТ НА РАБОТУ В ИГРОВУЮ КОМПАНИЮ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Юношеское увлечение компьютерными играми порой сходит на нет, как и сама юность, вместе с прыщами, подростковым максимализмом и обязательным посещением среднего учебного заведения. Былая геймерская активность сводится к привычной тусовке на игровых форумах, где «старички» портят окружающую среду геймерологическими метеоризмами — *«вот раньше игры сплошь хитами были»*. Но у некоторых увлечение не проходит с годами. Более того, страсть плавно перетекает в желание делать игры. Однако перспектива устроиться в известную игровую компанию кажется многим несбыточной мечтой. Но так ли все сложно на самом деле? Мы поинтересовались правилами приема на работу в легендарную **«К-Д ЛАБ»**.

Художник Алексей Ветлугин и 3D-моделлер Екатерина Плюгина aka Kota за работой. А за прозрачной стеной Елена Ермакова, менеджер контента, собирает плоды их труда.

Евгений Новиков (управляющий директор) и Юлия Шапошникова (директор производства) определяют политику приема и, в конечном итоге, судьбу новичков.

ОТБОРНЫЙ МАТЕРИАЛ

Как оказалось, у кадавров идет процесс перестройки. Образована новая компания — **KDV Games**, которая уже успела заключить контракт с британской фирмой **Codemasters** на разработку новой игры. В общем, жизнь и так бьет ключом, а тут еще мы со своими вопросами... Но журналисты — они, как банные листья, опадают и липнут, когда придется, в любое время года, не взирая на место прилипания. К этому явлению природы в **«К-Д ЛАБ»** относятся с пониманием. Долго уговаривать **Елену Худенко aka Penguin** (PR-менеджера компании) не пришлось.

«Игромания» [И]: Вам приходилось брать людей без опыта работы в других игровых компаниях? Чем должен поразить подобный кандидат, чтобы его желание работать именно в «КД ЛАБ» имело некоторые шансы на успех?

Елена Худенко [ЕХ]: *Приходилось, конечно. Более того, большинство наших сотрудников не имеют опыта работы в других игровых компаниях! Попасть в нашу команду — вполне реально, в этом нет ничего сверхъестественного. «Поражать» нас совсем не обязательно, но вот высоким уровнем знаний и профессионализма обладать необходимо. То есть для того чтобы получить место в нашей компании, безусловно, нужно что-то представлять собой в профессиональном плане. Специалисты нам требуются постоянно. А вот обучать людей с нуля мы уже не имеем возможности. Поэтому если человек хочет работать у нас, например 3D-моделлером, то (как минимум) графические пакеты должен знать «на отлично». Объяснять, как пользоваться 3DS Max здесь никто не будет.*

Недавно, каких-нибудь 10-15 лет назад, одного желания творить было вполне достаточно, чтобы получить место в игровой компании. Многие учились уже «в процессе». Так было на Западе, когда молодая индустрия училась ходить. Так было и у нас. В новом деле недостаток умения часто компенсируется фанатизмом в глазах. Однако времена меняются. Наши компании набрались опыта. В том числе и отрицательного. Возиться с обучением персонала, тратить на это деньги и время без гарантии в конечном счете получить специалиста нужной квалификации — невыгодно. Поэтому рекруты должны заниматься самообразованием. И начинать можно прямо сейчас, с изучения материалов из разделов рубрики «Игрострой».

Наша собеседница Елена Худенко

[И]: Вы требуете от соискателей каких-то рекомендаций? Если за кандидата «замолвит словечко» знакомый вам человек, это будет иметь значение? Или главное все же, что именно вам покажет и расскажет претендент?

[ЕХ]: *Рекомендации — вещь крайне ненадежная, поэтому от кандидатов мы их не требуем. Но в процессе поиска сотрудников используются все каналы — в том числе и поиск среди знакомых. Так что если член команды знает специалиста, который как раз ищет работу, то почему бы не узнать его поближе? Бывает, что после такого знакомства мы берем человека на испытательный срок. И если в процессе испытаний он показывает наличие нужных скиллов, то — добро пожаловать! Но если видно, что человек не тянет, — никакие рекомендации его не спасут.*

К СЛОВУ, О ТАРАКАНАХ

«Безусловно, симпатичный молодой специалист без вредных привычек да еще с отличным чувством юмора и опытом работы за плечами — вариант идеальный. Но нужно помнить, что разработчики — люди творческие. Иногда — даже слегка эксцентричные. У нас в команде, как говорится, у всех свои приколы. Кто-то любит ходить на работу в спортивном костюме. Кто-то, спасаясь от гриппа, предпочитает Coldrex'у чесночок (будь он неладен). Кто-то помешан на мобильных телефонах и способен заговорить любого до смерти. У каждого свои тараканы... Способность жить и работать в таком окружении, не раздражаться по пустякам, ладить с людьми — мы и называем коммуникабельностью. Но главное, чтобы человек был хороший — умелый, ответственный, энергичный, словом — Профессионал с большой буквы». **Елена Худенко aka Penguin**.

Музыку можно слушать в наушниках, а можно впитывать объемный звук системы 5.1. Просто надо заранее решить, кому колонки, а кому телефоны. И при этом никого не убить...

Испытательный срок имеет свои подводные камни, но уже по отношению к самим кандидатам. Например, иногда предлагают высокооплачиваемую работу по изготовлению контента (как правило, требуются 2D/3D-художники). Что немаловажно — удаленно (готовые материалы переправляются по почте). Однако нужно пройти испытательный срок, в ходе которого платят мизерную сумму и, якобы, изучают пригодность кандидата. Само собой, испытания никто не проходит. Не потому что непригодны, а потому что постоянные работники на самом деле аферистам не нужны. При этом все материалы остаются в собственности мошенников. Этим часто грешат безымянные производители shareware-игр. Выход один — иметь дело только с известными компаниями.

[И]: Фраза «Требуется коммуникабельный человек, умеющий работать в коллективе» присутствует буквально в каждом объявлении о приеме на работу. Но как можно разглядеть это качество, если вы видите человека (а тем более — читаете его письмо) первый раз в жизни? Может, вы приглашаете на собеседование психолога, а вашу почту проверяет колдун?

[EX]: *Для нас достаточно важна коммуникабельность соискателей. Их умение работать в команде. Нужно уметь разделять обязанности и совместно разрешать проблемы. Не «тянуть одеяло на себя». И не стесняться выяснять все спорные обстоятельства. От этого зависит продуктивность команды в целом. Конечно, по одному письму выявить наличие нужных качеств без развитых телепатических способностей не представляется возможным. На собеседовании приходится делать скидку на волнение. Поэтому мы присматриваемся к новому сотруднику в течение первой недели-двух. За этот срок новичок уже должен освоиться, выползти из раковины и показать нам свое мягкое тельце. Если же и по прошествии этого срока он по-прежнему скован (а это видно без колдуна), то стоит задуматься о его коммуникабельности. Хотя, если скованность не вредит выполнению заданий, то это не повод отказаться от сотрудника. В конце концов, все люди разные, и в любых правилах найдется место для исключений.*

Действительно, психолог на собеседовании добавит кандидату лишних переживаний. И где гарантия, что он «раскусит» собеседника? Вдруг соискатель скажет неправду? На этот счет существуют прекрасно зарекомендовавшие себя народные средства — горячий утюг, раскаленный паяльник, хорошие офисные тиски. Но в рамках общечеловеческих ценностей игровые компании вынуждены вести себя гуманно.

[И]: На собеседовании вы касаетесь только узкопрофессиональных тем или пытаетесь оценить общий уровень кругозора? Насколько важно для вас разностороннее развитие будущего работника (в плане возможного роста)? Если придется выбирать между отличным специалистом, зацикленным на определенной области, или умеющим многое, но со средним уровнем качества — вы кого предпочтете?

[EX]: *На собеседовании вопросов в стиле «Что? Где? Когда?» мы не задаем и тесты на IQ проходить не заставляем. Обычно все проходит в спокойной обстановке. Разговариваем с человеком. Выясняем прежде всего, что он умеет, чем бы хотел заниматься, в каком русле будет двигаться дальше. Для нас очень важно, чтобы область, которую поручают новому работнику, вызывала у него живой интерес. Тем не менее так получается не всегда. Однако мы не отказываем человеку, если вакансия, на которую он претендует, уже занята. Будем искать варианты, ежели он подходит нам по общим параметрам. Хороший работник может усилить любую команду на любом направлении.*

Разумеется, интерес к играм, а главное — к их производству — очень важное качество. Мы его учитываем в ряду важнейших.

[И]: Как раз интереса к играм у наших читателей хоть отбавляй...

[EX]: *Кто бы сомневался!*

А здорово получается: если вы избрали для себя компьютерные игры в качестве будущей профессии, то чтение игровых журналов может считаться профессиональной подготовкой начального уровня! Конечно, есть и менее приятные, но обязательные моменты — изучение **3D Max**, **C++** и прочее. Иначе чтение впрок не пойдет.

[И]: Стоит ли полагаться на резюме? Написать можно все что угодно. Довольно часто «правильное» резюме за кандидата пишут совсем другие люди (сам писал). Не бывало так, что после приема на работу ваше мнение о новичке резко менялось? Ведь неопыт-

ИНСТРУКЦИИ KDV GAMES

Десять шагов и здоровенная кавказская овчарка отделяют желающих от дверей «КД ЛАБ». Шагать вам придется самим, а собаку Лена берет на себя.

Устроиться к нам на работу можно всего за 10 шагов:

1. Заходим на наш сайт в раздел «Работа» — ***www.kdvgames.com/company/job.php***.

2. Ищем подходящую вакансию и убеждаемся, что удовлетворяем указанным требованиям.

3. Пишем резюме, в котором красочно рассказываем о себе, о своем жизненном пути, а также об опыте, на этом пути приобретенном.

4. Отбираем лучшие из имеющихся работ, пакуем архиватором и прикрепляем к выше обозначенному резюме либо даем ссылку на онлайн-архив.

5. Скрестив пальцы и затаив дыхание, отправляем полученное депешей по адресу ***jobs@kdvgames.com***.

6. Не разжимая пальцы, ждем ответа.

7. Читаем полученный ответ. Если ответ положительный, то переходим на следующий уровень. Проживающие в Калининградской области — переходят к шагу 8. Соискатели из других регионов — выполняют полученные из **KDV Games** тестовые задания, после чего обратно повторяют шаг 6.

8. Получаем приглашение пройти испытательный срок.

9. Приезжаем\приходим в офис, знакомимся с командой и приступаем к работе. Стараемся показать себя с лучшей стороны и продемонстрировать все навыки и умения.

10. Добро пожаловать!

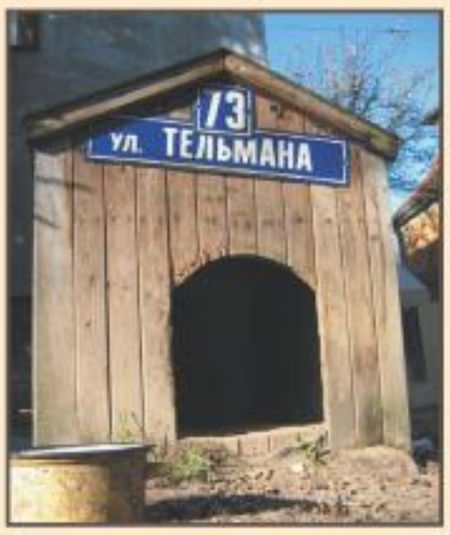
Нельзя не отметить, что мы широко используем удаленные ресурсы, но на сегодняшний день это касается только 3D-моделлеров. Для работы удаленно все еще проще:

1. Посылаем резюме с примерами работ.

2. Если ответ положительный, получаем тестовое задание.

3. По ходу выполнения тестового задания выясняется эффективность и качество работы претендента.

4. После приема тестового задания обговариваем условия договора — и в бой!



Нет, здесь проживают не новые члены команды. Просто овчарки кадавров тоже прописаны по адресу офиса.

Наличие во дворе спортивных снарядов говорит о серьезных намерениях...

ный человек может представлять себе процесс разработки игры совершенно иначе, чем обстоит на самом деле. Случаются разочарования?

[EX]: *От разочарований не застрахован никто. Бывает, что и резюме у соискателя отличное, и примеры работ хороши, но стоит приступить ему к работе, как выясняется, что он толком не владеет нужным инструментом. К счастью, такие случаи бывают нечасто. Шила в мешке не утаишь. В результате такой «специалист» немедленно отправляется на историческую родину, а вакансия остается открытой. С нашей стороны мы стараемся обеспечить все условия даже для неопытного человека. У новичка всегда есть «куратор» — ведущий специалист, отвечающий за него. Он всегда рядом: определяет фронт работ, отвечает на вопросы, помогает с возникающими трудностями.*

Тут у кадавров все серьезно — «*Не уверен, не приезжай*»! На пути у желающих совершить развлекательную поездку поставлен куратор. Раз он всегда рядом — сложно будет прихватить с собой что-нибудь из офиса на память. А какая же турпоездка без сувениров? И не спешите выписываться с исторической родины. Вдруг вакансия останется открытой, а возвращаться будет уже некуда?

СЕМЕЙНОЕ ДЕЛО

Допустим, вы прошли испытание, подписали контракт и вошли в круг избранных баловней судьбы. Можно подумать, что жизнь удалась, банк сорван и осталось только получать дивиденды, поплевывая в потолок. Ничего подобного. Все только начинается. Предстоит ужиться в коллективе, где каждый человек — личность и требует осторожного индивидуального подхода. Где есть свои писаные и неписаные правила. Потребуется вся ваша «коммуникабельность». Иначе небо в алмазах очень скоро может показаться с овчинку.

[И]: У вас существуют свои традиции по отношению к новичкам? Например, у подводников заведено целовать подвешенную в кубрике кувалду и пить забортную морскую воду (даже ВВП заставили). У вас есть подобные ритуалы? Как обычно проходит «вливание» в семью?

[EX]: *Очень точное слово — «семья». Как известно, у нас коллектив небольшой — около 30 человек, и мы стараемся поддерживать самую теплую семейную атмосферу. Так что выполнения ритуалов от новичка не требуется. Но при желании он всегда может отметить вступление в компанию, угостив всех тортиком. Собирается вся команда: в неофициальной обстановке беседуем, узнаем новые факты о новичке. Обычно такие посиделки перетекают в «индустриальные» разговоры, что на самом деле весьма полезно для нового сотрудника (особенно, если у него нет опыта в других игровых компаниях). В такой непринужденной беседе можно узнать много нового и о процессе создания игр, и вообще об индустрии.*

[И]: Это какой же должен быть тортик, чтобы накормить 30 человек? И каким чаем нужно его запивать, чтобы появились новые факты про новичка? И какие факты? Вроде — «упал лицом в салат, не дойдя до стадии индустриальных разговоров»?

[EX]: *Опыт показывает, что двух-трех тортов вполне хватает. Главное — нарезать помельче. Чай — душистый, ароматный, на вкус приятный. Да что я это рассказываю? Приезжайте в гости — устроим «ритуал» по полной программе!*

От таких предложений, да если будет хороший информационный повод, мы отказываться не будем. Обязательно наведаемся. В интересах читателей готовы вылететь в любую точку страны, чтобы выпить чаю на брудершафт с известными разработчиками и выведать у них самые сокровенные секреты (без применения зарекомендовавших себя народных средств).

[И]: Вижу, с юмором у вас полный порядок. Как раз новички везде становятся объектом пристального внимания шутников и первыми жертвами коллективных розыгрышей. Вон новобранцы на флоте и макароны продувают (чтобы лучше варились), и многотонные якоря чистят до блеска (чтобы крепче держали). Каково вашим новобранцам?

[EX]: *Все какие-то ужасы рассказываете.... Нет, мы категорически против дедовщины! Конечно, коллектив есть коллектив, есть и у нас шутники. Например, программисты частенько ссорятся и подтрунивают друг над другом — такая у них своеобразная рабочая обстановка. Шум, гам, тарарам. Вот если они вдруг затихли — тогда стоит лишний раз поинтересоваться, чем они заняты и всем ли хватает работы. Но это касается только «ветеранов». Подшучивать над новичками — не дело. Подобные поползновения безжалостно пресекаются.*

[И]: Елена, спасибо за содержательную беседу!

[EX]: *На здоровье... А «тортик» мы вам еще припомним... Шутники!*

■■■

Как видите, даже такая известная компания, как **«К-Д ЛАБ»** и ее новое лицо, **KDV Games**, вовсе не огорожены колючей проволокой. Игры делают люди. И если вы стремитесь к этому, имеете творческий потенциал и способности, то нет ничего невозможного. Как говорила Елена — «был бы человек хороший», а возможности будут всегда! ■

КАЖДОМУ ПО ТРУДУ!

Мы не стали выяснять у кадавров размеры возможного материального вознаграждения. Во-первых, для разных случаев суммы будут разными. Во-вторых, реальные претенденты узнают эту информацию из первых рук, и она будет более полной и точной. Но в целом новички получают в крупных игровых компаниях от 500 до 800$ (зависит от возможностей работодателя). Такая начальная зарплата намного выше средней по стране. Однако на «Мерседес» копить придется долго. Правда, существует возможность вытащить счастливый билет. Поскольку компьютерные игры — продукт творческий, они, как вид искусства, постоянно участвуют в различных конкурсах. В хороших конкурсах, кроме объявления победителями, в придачу дают солидные денежные призы.

Например, «К-Д ЛАБ» в 1996 году выставила на **ENIX Internet Entertainment Contest** игру **Brainy Ball**. Ее придумал **Михаил «ChSnark» Пискунов**, а запрограммировал **Евгений «Steeler» Худенко**. Игра получила на конкурсе второе место, а материальное вознаграждение составило $10 000. В 98-м году, на том же конкурсе, игра **MOBL** стала победителем. «К-Д ЛАБ» выдали «Гран-при» и сумму в $200 000. Не правда ли — хорошая прибавка к зарплате? Кроме того, не стоит забывать, что многие игровые компании являются закрытыми акционерными обществами. То есть можно купить часть акций своей компании и получать долю от общих доходов. И главное — получение дополнительной прибыли зависит только от успеха игры. А значит — и от качества вашего труда тоже.

Гениальная идея — посадить елку у офиса. Запах хвои и вечное предновогоднее настроение гарантированы!

В «КД ЛАБ» сотрудников не отделяют друг от друга перегородками. В офисе много живых растений.

«Ритуальный» торт кадавры режут ритуальным ножом и поедают сообща на мероприятиях по случаю приема на работу нового члена коллектива.

А где будешь ты, когда начнется
Анимация всей страны?

Hash Animation Master
+ анимация всей страны

Обучающие видеуроки на русском языке.

- **Как много 3D пакетов существует?**
- **Какой из них самый лучший?**
- **Почему они такие неудобные?**
- **Как сделать то, что задумал?**
- **Можно ли стать аниматором за одну жизнь?**
- **Почему в России не делают Шреков?**

ПОРА ЗАБЫТЬ ЭТИ ВОПРОСЫ

НАВСЕГДА!!!

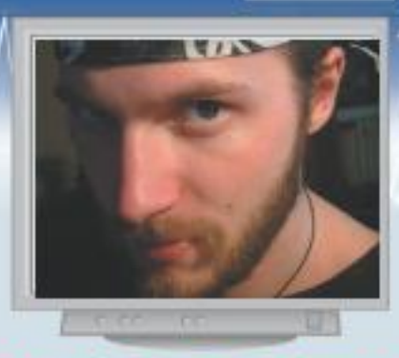
Впервые на русском языке обучающие видеоуроки по Hash Animation Master для начинающих и продвинутых пользователей.

СМОТРИ ВИДЕОРОЛИК НА ДИСКЕ К ЭТОМУ НОМЕРУ ЖУРНАЛА!!!

Твой гигантский скачок в мир 3D

Подробности на WWW.HASHER.RU и на страницах “ИГРОМАНИИ”

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Я полностью прошел Chronicles of Riddick, и мне показалось, что враги в игре слишком слабые. Можно ли как-то усовершенствовать их интеллект. Вы же регулярно пишете про такие фишки, почему бы не написать и в этот раз?

Умных врагов уже не так просто обойти с тыла.

Согласны, игра популярная, потому — получите. Заставить врагов поумнеть в «Хрониках Риддика» довольно просто. Обратитесь к файлу **Sv.xrg** (лежит в директории **\Content\Registry**). Все внимание на два первых раздела файла — **global_tweak_damage_ranged** и **global_tweak_damage_melee**. Оба они содержат коэффициенты силы врагов на различных уровнях сложности (чем больше число, тем сильнее неприятели). Оформлено все это дело в виде трех параметров: **Easy** — умножитель силы неприятелей на низком уровне сложности, **Normal** — на среднем, **Hard** — высоком. При этом первый блок отвечает за урон от стрельбы врагов в игрока, а второй — за повреждение от удара рукой. Чтобы повысить уровень AI противников, немного повысьте (лучше всего на 0.1—0.3, не более) значения всех этих параметров. Соответственно, понижая их, вы убавите сложность игры.

В позапрошлом и прошлом «Игрострое» вы говорили о поиске путей. Но описанные методы не позволяют осуществлять поиск на очень больших картах. Как организован процесс, например, в GTA или других похожих играх?

В NFS: Underground 2 алгоритм поиска путей организован посредством объединения мелких точек в мегаточки.

Вы совершенно правы. Сейчас стали очень популярными игры с игровым полем в несколько десятков, а то и сотен экранов. Новая мания — делать игру с «прозрачной» подгрузкой уровней. Например, в недавнем **Need for Speed: Underground 2** громадная карта города — это на самом деле несколько разных уровней. Просто подгрузка этих уровней при переходе из одной зоны в другую осуществляется незаметно для игрока. Представьте, что вам надо найти короткий путь с вершины горы до железнодорожной станции. Между этими двумя точками — десятки, а то и сотни тысяч других точек. Рассчитывать путь на такой огромной карте в реальном времени просто немыслимо. А пути все-таки рассчитываются... Интересно, как?

Вся карта разбивается на зоны, причем у каждой зоны есть конечное число «пограничных точек», то есть только через эти точки в нее можно попасть. Каждая зона представляется в виде одной большой точки. Путь ищется сначала между этими мегаточками. На втором этапе для каждой из мегаточек, через которую прошел путь, ищется более детализованный путь через зону, с которой ассоциирована эта мегаточка. Таким образом число точек, которые должен просмотреть поисковый алгоритм, уменьшается на много порядков. Представьте себе, что в следующей части NFS неутомимые разработчики отдадут в распоряжение буйных геймеров-гонщиков не один город, а несколько! Тогда уже число мегаточек станет слишком большим, чтобы их можно было разом обработать. В этом случае стоит объединить все мегаточки каждого города в мегаточки второго порядка. Таким образом можно смоделировать поиск путей в стране, на всем земном шаре и даже по вселенной! Причем без особого ущерба производительности. В программировании такой подход называется очень символично: «*Разделяй и властвуй*».

Я поклонник Far Cry, прошел игру несколько раз. Но, если честно, уже надоело. Ничего не меняется. Можно ли как-то изменить поведение врагов, чтобы играть стало интересней?

Врагов с повышенной «энергией» не так просто убить.

Способов повлиять на поведение противников в Far Cry множество. Давайте разберемся с самым простым. Никакие дополнительные программы нам не понадобятся. В директории игры найдите файл **Scripts.pak** — это архив, содержащий большое количество игровых скриптов, написанных на популярном сейчас языке **Lua**. Несмотря на то что расширение у архива PAK, это самый обыкновенный ZIP-архив. Его можно открыть любым современным архиватором (например, **WinRAR**). Распаковывайте архив, заходите в папку **\Default** и в ней — в каталог **\Entities**, где находятся несколько подкаталогов более низкого уровня. Нас больше всего интересует каталог **\AI**, в котором располагаются файлы, описывающие искусственный интеллект противников.

Откройте в «**Блокноте**» файл с базовыми характеристиками — **BasicAI.lua**. Здесь прописаны четыре основных параметра, изменяя которые можно влиять на интеллект врагов. Давайте по порядку.

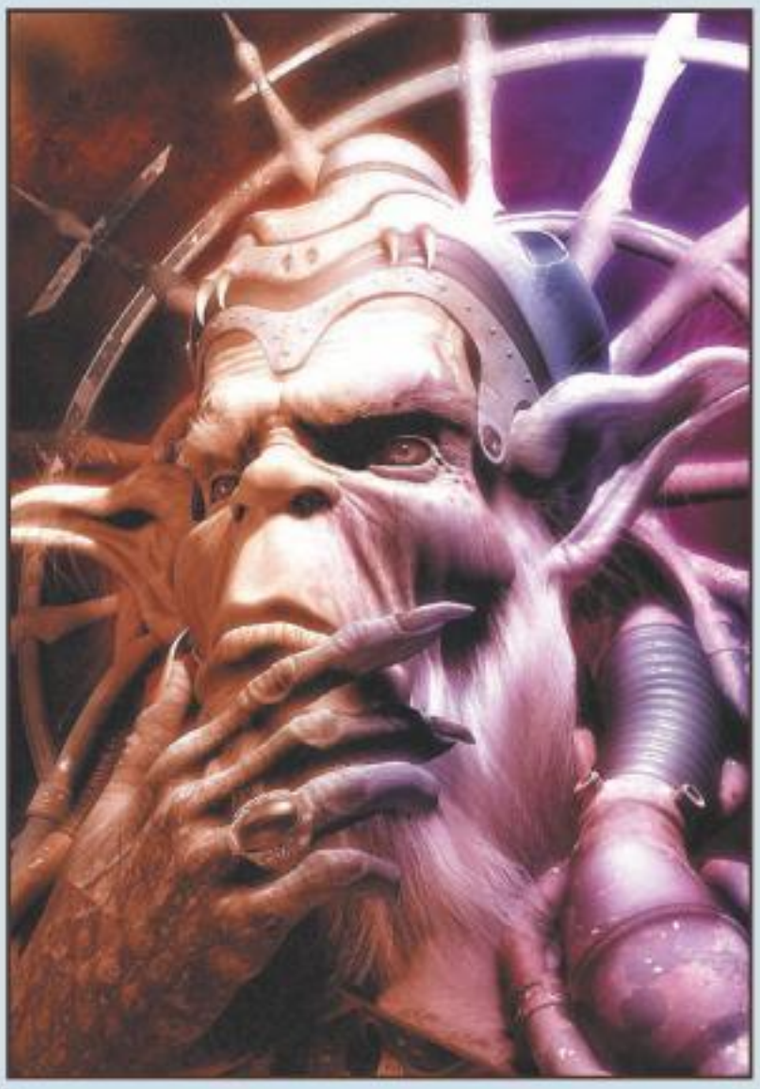
Energy — условное количество «энергии» противника. Сборный показатель, влияющий сразу на несколько параметров оппонентов. Если увеличить количество энергии, то враги будут дольше бегать, чаще стрелять по вам, станут более умело прятаться за препятствиями. В целом играть станет заметно сложнее. Если при этом выбрать самый высокий уровень сложности игры, то пройти игру сможет только профессионал... Обратите внимание, что на каждом уровне враги потихоньку расходуют энергию и со временем начинают двигаться менее расторопно.

isBlinded — данный параметр определяет, насколько «глазасты» ваши противники. Если присвоить параметру значение «**1**», то оппоненты вообще не будут вас замечать. Если поставить «**0**», то будут убивать главного героя с самой дальней дистанции. Чтобы добиться желаемой сложности игры, необходимо прописать сюда дробное значение, например «**0.8**».

MaxEnergy — максимальное количество «энергии» у противников. Нам так и не удалось разобраться, чем же конкретно отличается данный параметр от просто Energy. При увеличении значения параметров геймплей изменяется приблизительно одинаково. Разница, замеченная в игре, только одна. Если увеличить MaxEnergy, враги начинают бегать значительно быстрее.

EnergyChanged — показатель определяет, может ли энергия врагов восстанавливаться со временем. Если прописать здесь значение «**1**», то враги постоянно будут бодры и стремительны, если же поставить «**nil**», то через несколько минут геймплея пройти любой уровень будет довольно просто.

Что такое «релаксация» в 3D Max? Друг сказал, что это какая-то новая возможность. Я полазил по меню, но ничего не обнаружил.



Устранение дефектов развертки. Результат — фотореалистичная картинка.

«Релаксация» (relax — «ослабление») появилась лишь в шестом «Максе», в более ранних версиях программы ее нет. Теперь о том, что это за зверь такой. «Релаксация» — очень удобная функция для устранения деформации развертки. Работает по специальному алгоритму и устраняет дефекты даже на мегасложных многополигональных моделях. Настройка и работа с «релаксацией» осуществляется через меню **Tools/Relax Dialog**.

В более ранних версиях «Макса», например в **5.x**, «релаксацию» можно подключить, установив плагин **Cebas GhostPainter**. К сожалению, данная добавка небесплатна, и только ради «релаксации» покупать ее у разработчиков точно не стоит.

Мне говорили, что в Max Payne 2 есть модель обнаженной Моны? Так ли это, и если да, то как посмотреть?

Ох уж мне эти порноманы и нудофилы! Впрочем, модель раздетой Моны в игре действительно есть, и посмотреть на нее совсем несложно. Сначала найдите в директории игры архив **MP2_Data.ras** и распакуйте его утилитой **RASMaker.exe**, которая лежит ***на нашем компакте и DVD*** в разделе «**По журналу**» (детальная инструкция по пользованию прилагается). В архиве отыщите файл **levels.txt** — в нем вся необходимая информация. Открываете файл простым «**Блокнотом**», находите параметр **PlayerSkinName** — он определяет, каким персонажем игрок будет проходить данный уровень. Подставьте сюда значение **S_MonaSax_Naked**. Можете играть за обнаженную Мону.

Мисс Мона Сакс в неглиже. Можете пройти за нее хоть все уровни игры.

Вопрос месяца

Когда девелоперы работают над техникой в играх, как они поступают? Видоизменяют реально существующие модели или фантазируют?

По-разному случается. Если создается, например, раллийный симулятор или гоночная аркада, то разработчики из кожи вон лезут, чтобы в их игре присутствовали модельки реальных машин, на которых рассекают по вполне реальным трассам живые колины макреи и михаэли шумахеры. Но тут есть одна трудность, связанная с законодательством. Просто так взять и смоделировать для своей игры оригинальную машину — нельзя. Это прямое нарушение авторских прав, а кривая дорожка может неровен час завести через зал суда на нары. Штраф уж точно придется заплатить. А значит: хочешь, чтобы у тебя в игре были «вольксвагены», «феррари» и прочие «мерседесы» — плати денежку соответствующим автомобильным концернам и получай лицензию. Это могут себе позволить только крупные компании с толстым кошельком за пазухой. Отсюда, кстати, проистекает и еще один забавный факт — довольно часто можно видеть игры (даже от именитых компаний), в которых представлены авто только какой-то одной марки. Желая сэкономить, девелоперы покупают лицензию у какой-то одной компании, зато сразу на весь модельный ряд. Получается дешевле.

Начинающим же разработчикам приходится фантазировать — моделировать кары с нуля. Впрочем, создателям 3D-action, например, это нисколько не мешает. Игрокам чаще всего без разницы, «реальные» или не очень автомобили колесят по улочкам всевозможных футуристических городов и поселков. Sci-fi он фантастика и есть. Другое дело, что иногда за основу футуристических моделей берут вполне реальные прототипы, но изменяют их так, что сам разработчик авто не узнает.

А бывают случаи и вовсе фантастичные. Когда уже не разработчики игр, а создатели автомобилей лицензируют какую-то модель кара из игры. Например, относительно недавно концерн **VolksWagen** прикупил у Bungie права на создание внедорожника, похожего на джип из Halo и Halo 2. Оказалось, эта «машинка» настолько популярна в США (что неудивительно, джип фигурировал практически во всех рекламных акциях Halo), что знаменитые автостроевцы решили на этом заработать. И уже продемонстрировали новый кар миру на выставке в Детройте.

МИР АБСОЛЮТНОГО 3D

СРАВНЕНИЕ ЛУЧШИХ ПРОГРАММ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Современный мир невозможно представить без компьютеров. Чтобы проследить совершенствование технологий в сфере трехмерной графики, достаточно проследить за эволюцией анимационного и художественного кино. Вспомните «**Терминатор 2**» — это был один из первых фильмов, в котором применялись революционные спецэффекты: киборг **T-1000** из жидкого металла мог принимать любую форму. Тогда мало кто догадывался, как это было сделано.

Прошли годы, мир сделал шаг вперед. Новое поколение уже не удивляется, наблюдая за парящим в воздухе **Нео** из «**Матрицы**», стареньких же T-1000 молодежь лепит чуть ли не на коленке в домашних условиях. Еще и удивляется, как можно было заплатить сотни тысяч долларов за столь простые спецэффекты.

Многие из читателей, которые изучали **3D Studio Max** вместе с нами (на страницах предыдущих выпусков журнала), уже имеют более-менее четкое представление о том, что представляет собой профессиональная программа создания трехмерной графики. Все прекрасно понимают, что, когда на рынке есть лидер, обязательно есть и конкуренты. Также и в сфере 3D-разработок: на арене выступают три сильнейших команды: **3DS Max** от компании **Discreet**, **LightWave** от **NewTek** и **Maya** от **Alias/Wavefront**. Каждый из них пытается захватить лидирующую роль, однако пока лучше всего это получается у 3DS Max, который уже давно доминирует в области 3D-разработок. Несмотря на это, Maya и LightWave сумели также занять свою достойную нишу, например считается, что Maya — лидер в создании высококачественных фильмов, а LightWave больше подходит для телевизионных роликов. На втором плане оказались такие программы 3D-графики, как **Softimage**, **Bryce** и **Maxon Cinema4D**. Это вовсе не означает, что они хуже. Просто не так раскручены.

Сегодня мы попытаемся провести небольшой сравнительный анализ величайших 3D-разработок современности. Все они настолько качественны, что бессмысленно заявлять, что одна из программ лучше другой, можно лишь перечислить их основные особенности, а уж вы сами решайте, какую из утилит предпочесть. Я специально уклоняюсь от упоминаний конкретных версий каждой программы, так как разработчики не дремлют, и на рынок постоянно поступают все новые и новые дополнения и обновления.

3D STUDIO MAX

3DS Max, который до недавнего времени именовался 3D Studio Max, занимает доминирующее положение в своей области, предоставляя широчайший набор инструментов для разработчиков всех уровней: от начинающих, делающих первые шаги в необъятный 3D-мир, до профессионалов высочайшего уровня, уверенно бороздящих просторы трех измерений.

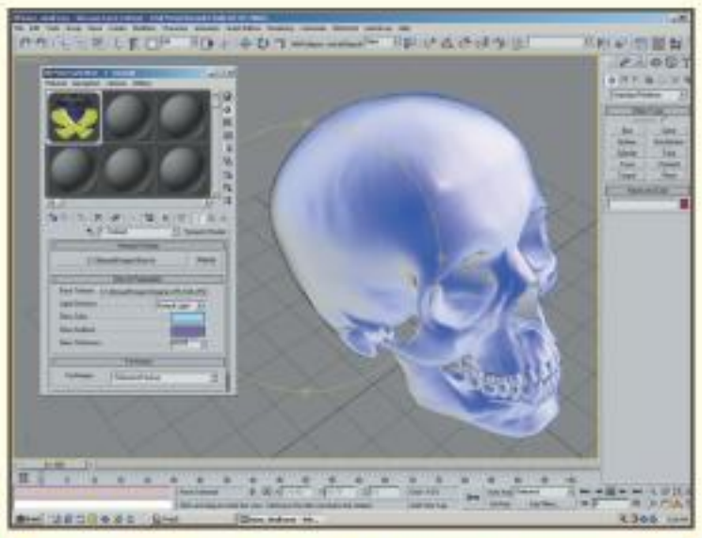
Несмотря на то что 3DS Max достаточно дорогой продукт, он уже успел завоевать любовь и популярность во всем мире. Цена в данном случае понятие относительное. Разработчики пакета смотрят на пиратское распространение своего продукта сквозь пальцы. Хотите моделировать? Сколько угодно, никто не поинтересуется, откуда вы взяли копию «Макса» — купили на Горбушке или стянули из интернета. Не поинтересуются до тех пор, пока вы не захотите легализовать свои творения и заработать на них звонкую монету. Тут уж будьте любезны заплатить 3500$ за официальную версию программы. Вот такой оригинальный и очень либеральный подход к вопросу распространения.

Репутацию лучшего 3D-пакета 3D Max завоевал еще в начале 90-х годов прошлого века, когда первые версии этой программы были сделаны для **MS DOS**. После того как разработчики переписали код для **Windows**, 3D Max значительно упрочил свои позиции. Шли годы, программа продолжала расти и совершенствоваться.

Описывая основные возможности «Макса», стоит упомянуть об удобном механизме анимации персонажей, называемом инверсной кинематикой (**IK Chains**), который позволяет построить логически связанные последовательности костей, суставов и составных частей механизмов. В области 3D-моделирования 3DS Max предоставляет все необходимые инструменты, в том числе **Editable Poly** (*Редактируемый полигон*), **Editable Mesh** (*Редактируемый каркас*), **Editable Patch** (*Редактируемый лоскут*), **NURBS** и **Editable Spline** (*Редактируемый сплайн*). Каждый объект, созданный вами, может быть изменен с помощью десятков интересных модификаторов. **Melt** (*Расплавить*), **Bend** (*Изогнуть*), **Displace** (*Выдавить*). Нажимаете пару кнопок, и объект приобретает причудливую, совсем не похожую на изначальную форму.

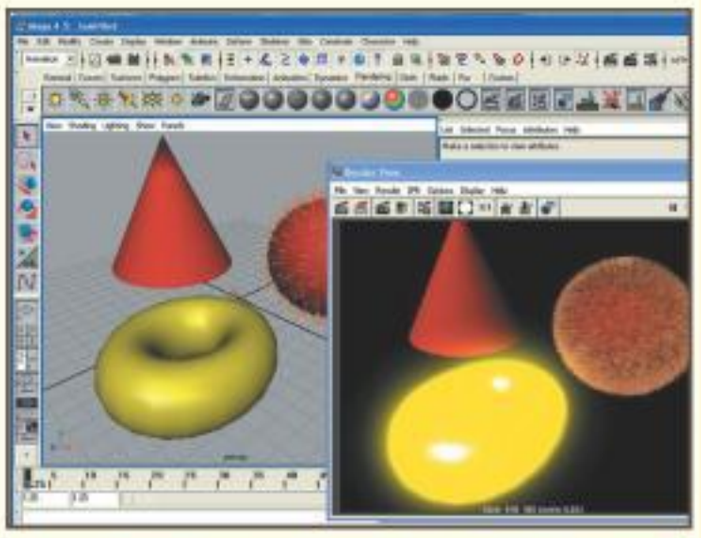
Кроме того, к услугам игростроевцев различные объемные деформации (**Space Wraps**), такие как **Bomb** (*Бомба*), **Ripple** (*Рябь*), **Wave** (*Волна*), а также системы частиц (*Снег*, *Спрей*, *Облако* и много еще чего). Для анимации персонажей на основе скелета существует дополнительный модуль **Character Studio**, а для имитации динамики (столкновение объектов, воздействие сил) — модуль **Reactor**.

Для каждого человека, занимающегося 3D-графикой, 3DS Max предлагает огромный набор возможностей. Не важно, кто вы: профессиональный текстурировщик, моделлер, аниматор или визуализатор фотореалистичных изображений — для каждого в редакторе найдется подходящий набор инструментов. 3DS Max — универсальный пакет.



Красавец 3DS Max. Туз в колоде программ трехмерного моделирования.

В Bryce можно создавать великолепные фотореалистичные пейзажи.



Гигант мира трехмерных редакторов — Maya.

ГРАФИКА 3DS MAX

Поскольку, вероятно, уже каждый из вас имеет представление об этой замечательной программе, я поставлю здесь точку в своей хвалебной оде и перейду к описанию не менее интересных 3D-пакетов, многие из которых вам, вероятно, еще незнакомы.

ВЕРДИКТ: Король 3D. Туз в карточной колоде объемного моделирования. Универсальный редактор, подходящий практически всем. Но... есть одно но! Стремясь к универсальности, невозможно приближаться к идеалу в частном. В некоторых отдельно взятых аспектах другие 3D-моделлеры обходят «Макса». Но никогда в целом!

RHINOCEROS

Данная программа 3D-моделирования считается одним из лучших пакетов работы с **NURBS**. NURBS — это кривые или поверхности, построенные согласно математическим функциям, настройка которых осуществляется с помощью контрольных точек или контрольной сетки.

Самое неожиданное, с чем сталкивается начинающий пользователь **Rhino**, — это интерфейс с командной строкой. Каждую операцию, которую вы хотите выполнить, необходимо вводить вручную. На первый взгляд подобный подход кажется абсурдным. Но только на первый! В действительности командная строка хорошо заменяет тысячи различных менюшек, которые заполоняют экран в других пакетах 3D-графики и мешают работе. К примеру, вы хотите сгладить острые углы. Для этого вы просто вводите нужную команду, указывая степень закругления, и тут же получаете превосходный результат.

Rhino предлагает расширенный набор средств моделирования. Вы можете смешивать (**Blend**) поверхности, преобразовывать объекты из кривых, выдавливать объем согласно линии, создавать объекты на основе сечений (**Loft**)... Изучив редактор, вы поймете, насколько простым и удобным является метод моделирования с помощью NURBS. Различные плагины, например **Flamingo**, дают возможность производить качественную и быструю визуализацию с настройкой фона, солнечного света, неба, облаков, глубины резкости, мягких теней, точного отражения.

ВЕРДИКТ: Rhinoceros — очень полезный профессиональный продукт. Особенно рекомендуем его тем, кто либо привык работать, либо только хочет освоить принципы моделирования при помощи NURBS.

SOFTIMAGE

Последняя версия этого многофункционального пакета 3D-графики имела большой успех, так как предлагала комбинацию множества улучшений с высокой скоростью работы. Не станем перечислять все стандартные возможности пакета, так как они во многом схожи с возможностями других 3D-редакторов, а остановимся лишь на интересных свойствах.

Одной из особенностей пакета является наличие **XSI Explorer** (*Проводника*), который может отображать иерархическое дерево для выбранного объекта, схематический или визуализированный вид, а также **Object** (*объектный*) 3D вид. Каждый вид имеет свои собственные настройки. Особенности управления камерой включают наличие таких интересных возможностей навигации, как **Walkthrough** (*Прохождение*): **Fly** (*Полет*), **Walk** (*Прогулка*) и **Drive** (*Поездка*). Эти три режима позволяют управлять камерой в обычной 3D-action игре типа **Quake** и **Unreal**.

Другая интересная возможность Softimage — симуляция толпы (**Crowd Simulation**). Представьте себе войско пехоты, состоящее из тысяч бегущих, стреляющих, падающих солдат, которые ринулись в атаку.

В Softimage вы можете управлять порядком, в котором трансформации (движение, вращение, масштабирование) применяются на объект. Из средств моделирования программа предлагает знакомые всем инструменты работы с полигонами и NURBS-кривыми. Если говорить о дизайне персонажа, то и тут Softimage на высоте. Используется параметрическая система создания сложных фотореалистичных персонажей. Они получаются затекстурированными и готовыми к работе. Если вам нужен высокий мускулистый персонаж с широким подбородком и храбрым носом, вы просто настраиваете соответствующие параметры. А если вы хотите изменить его в короткого худосочного инопланетянина с огромной головой и маленьким носом — нужно просто изменить парочку настроек.

Из средств визуализации Softimage включает такие фотореалистичные визуализаторы, как Mental Ray. Различные улучшения касаются карт теней и новых *шейдеров* (способов визуализации). Очень интересным является **Game-шейдер** реального времени, позволяющий создавать продукты для приложений **Direct 3D** (для **Windows** или **XBox**).

Стоит упомянуть и о разнообразных системах частиц, присутствующих в этой программе. Вы можете легко управлять каждой частицей по отдельности. Частицы могут сталкиваться друг с другом или стараться избежать столкновения. Кроме того, частицы могут сталкиваться с объектами и даже волосами персонажей без всяких проблем. Все частицы имеют 3D-вращение.

Анимация в программе Softimage также реализуется на должном уровне: предлага-

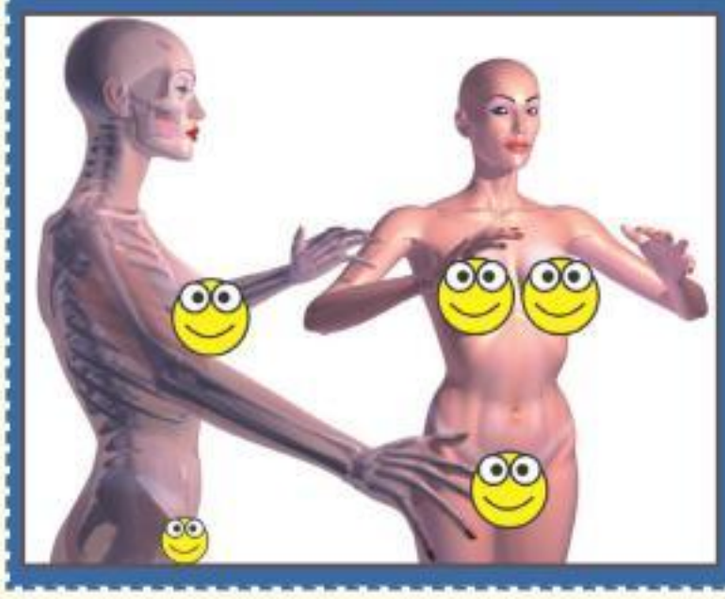
CINEMA 4D

Maxon Cinema 4D широко применяется при создании качественной 3D-анимации в фильмах, мультфильмах и научно-фантастических сценах. Редактор использует такие каналы, как **BBC**, **NBC**, **Fox** и даже **Disney**. Утилита предлагает три основных типа моделирования: **HyperNurbs**, полигональное и сплайновое.

Помимо стандартных средств анимации, к Cinema4D существуют множество полезных дополнительных модулей, таких как **Cinema4D Dynamics**, позволяющий имитировать реалистичное поведение объектов согласно физическим законам. Cinema4D Dynamics включает такие интересные возможности, как анимация твердого и мягкого тела, одежды, пружин. На все это могут действовать силы, например ветер, тяга и гравитация. Объекты будут вести себя согласно их свойствам (аэродинамическим, эластическим). Следует отметить, что если вы собираетесь использовать динамику, то ваш компьютер должен быть достаточно мощным (не менее 1 Гб оперативной памяти для нормальной работы), так как система достаточно требовательна к ресурсам. Разработчики утверждают, что визуализация в этой программе — самая быстрая, и, похоже, не врут.

ВЕРДИКТ: Хороший 3D-редактор, который, увы, слабо подходит для игрового моделирования. Но если вы собираетесь создавать анимационный ролик для игры, то обратить внимание на Cinema 4D определенно стоит.

ГРАФИКА MAYA



ются функции настройки режимов анимации, управления кривыми и цепями инверсной кинематики.

Softimage хорошо взаимодействует с другими пакетами: вы можете сразу импортировать файлы **OBJ** (формат **Maya**) без установки дополнительных модулей.

ВЕРДИКТ: Softimage — серьезный конкурент лидерам в мире 3D-редактирования. Программа, с одной стороны, мало уступает лидерам в базовых функциях, с другой — у редактора имеется множество нестандартных дополнительных возможностей, которых не найти в других утилитах.

BRYCE

Программа **Bryce** от компании **Metatools** представляет из себя отличный пакет для создания фотореалистичных 3D-пейзажей. Главной особенностью этого пакета является наличие огромного количества библиотек заготовок объектов — **пресетов** (preset). К примеру, категории библиотек включают различные варианты неба, тумана, облаков, воды, земной поверхности, камней, скал, гор, растений. Кроме того, присутствует стандартный набор примитивов: кубов, сфер, цилиндров, пирамид, а также возможность импортировать объекты из других программ, например фигуру персонажа из **Poser**.

Следующим этапом работы в Bryce является редактирование объектов. Вы можете вращать, перемещать и масштабировать объекты, выравнивать их положение. К примеру, функция **Snap to Land** (**Ground**) заставляет объект падать вниз, пока он не очутится на поверхности земли. К тому же есть функции настройки ландшафта и источников света.

Редактор материалов также имеет большое количество библиотек, которыми можно быстро покрыть любые объекты. Особое внимание разработчики уделили созданию и настройке неба для сцены. Здесь присутствуют инструменты для затемнения, смягчения, пользовательской настройки неба, включения атмосферных эффектов — тумана, облаков, инея... Режим фотореалистичной визуализации включает настройки механизма **raytrace** (трассировка лучей). Позиционирование камеры позволит вам наблюдать 3D-ландшафт с наилучшего ракурса.

POSER

Вспомните игру **The Sims**. Не важно, любили вы ее или ненавидели, не видеть ее вы не могли. Так вот, эта игра — первая часть — с ее многочисленными аддонами предлагала вам создавать дома и занятия для десятков виртуальных людей. Однако возможности по настройке самого персонажа в The Sims были весьма скромны, поэтому каждому всегда хотелось создать персонажа по своему образу и подобию.

Программа **Poser** от **Curious Labs** дает вам уникальную возможность с помощью нескольких щелчков мыши воплотить в жизнь вашу мечту. Интерфейс программы крайне прост и дружелюбен. В центре экрана находится окно **Document**, в котором представлен персонаж и все остальные составляющие сцены. Рядом расположены различные инструменты, позволяющие быстро подгружать заранее заготовленные позы, настройки камеры и панели интерфейса. Также тут присутствуют средства для настройки фона, земли, теней и цвета каркасной сетки.

Кроме того, основной интерфейс включает управление светом, типом отображения объектов и манипуляцией персонажем и его отдельными частями. Среди типов отображения присутствуют сетка-каркас, скрытые линии, мягкое изображение и даже «мультяшный рисованный» вид. Набор манипуляций включает функции поворота, перемещения, масштабирования, закручивания, а также отличные средства для морфинга.

Общая структура программы состоит из набора виртуальных комнат: **Face Room**, **Hair Room**, **Material Room**, **Cloth Room** и **SetUP Room**. Чтобы понять принцип работы утилиты, давайте разберемся в назначении каждой из них.

Face Room предлагает средства настройки вида и выражения лица человека. Категории морфинга включают настройки носа, глаз, ушей, рта и даже языка и морщин. Другая категория включает настройки для настроения: радость, грусть, страх, ярость и отвращение.

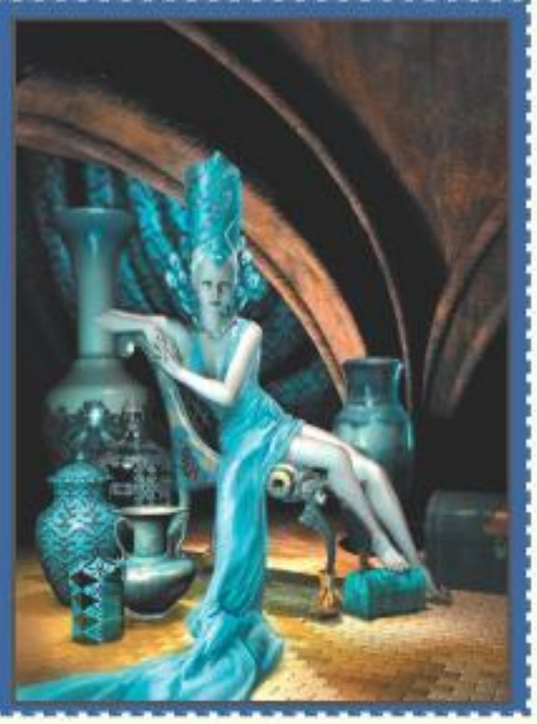
Комната **Cloth Room** отвечает за одежду персонажей. Все люди создаются голыми или одетыми. Процесс одевания очень прост: вы просто добавляете нужную одежду в сцену. Причем при движении персонажа одежда ведет себя очень реалистично. Элементы одеяния содержат сложные настройки по взаимодействию с персонажем и реакцию на внешние силы, например ветер.

Комната **Hair Room** добавляет персу волосы, а **Material Room** позволяет раскрасить тело и одежду.

Итоговая настройка производится в **SetUP Room**, где проверяется настройка костного скелета, структуры костей и силы взаимодействия их со скелетом. В Poser вы можете создавать не только людей, но и животных и даже придавать людям позы различных зверюг — смотрится очень забавно. Отличная документация к пакету позволит сократить ваше время на знакомство с программой. Думаю, вас заинтересовали возможности пакета, и вам давно уже не терпится попробовать себя в роли творца. Poser к вашим услугам!

ВЕРДИКТ: Поразительно простой редактор, идеально подходящий для моделирования персонажей в компьютерных играх и анимационных роликах. Сборка персов осуществляется при помощи контекстных меню. Большая часть процесса — автоматизирована, что заметно упрощает моделирование начинающим пользователям.

ГРАФИКА POSER



Особое место в Bryce занимает редактор ландшафтов (**Terrain editor**). Прежде всего необходимо определить рельеф, для чего можно воспользоваться возможностью загрузить свой собственный ***.bmp**-файл, который содержит информацию о рельефе (черно-белое изображение: белые области символизируют горы, черные — низины). Вы можете сгладить или, наоборот, сделать более острыми вершины, а также воспользоваться кривыми Гаусса, добавить шум (нерегулярность) рельефу, внести другие интересные изменения. Заключительным этапом является наложение фильтров и материалов на созданный ландшафт при помощи редактора материалов.

ВЕРДИКТ: Если хотите поразить родных и друзей великолепным фотореалистичным пейзажем, созданным вашими руками, Bryce — ваш выбор! Ну и конечно, никто не мешает моделировать трехмерные ландшафты для игр различных жанров.

MAYA

Пакет **Maya** от **Alias/Wavefront** находится в постоянной борьбе за первое место с ведущими пакетами 3D-графики. Благодаря своему профессиональному подходу ко всем аспектам создания сцены — от моделирования и анимации до финальной визуализации — редактор ни в чем не уступает своим конкурентам, даже во многом превосходит их. Факты говорят сами за себя: Maya применяется практически в каждом фильме и компьютерной игре, где присутствует сложная компьютерная графика и спецэффекты. Такие мегахиты, как «**Властелин колец 2: Две крепости**», «**Звездные войны 2: Атака клонов**», «**Человек-паук**» и «**Ледниковый период**» были сделаны с использованием этого пакета. Уже этого достаточно, чтобы выбрать Maya в качестве своей любимой программы 3D-графики. Но все-таки разберем основные особенности редактора.

Среди средств моделирования в Maya присутствуют средства редактирования NURBS — кривых и полигонов, а также различные сложные механизмы наложения текстур и настройки их координат (**UV texturing**). Уникальная технология рисования (**Paint technology**) позволяет получать текстуры, не прибегая к помощи посторонних программ — с помощью мощного средства **3D Paint Tool**.

Что касается анимации, то и здесь Maya на высоте. К вашим услугам прямая и инверсная кинематика, специальные деформаторы, которые позволяют создать вторичное движение, типа вибрации мускулов или движения волос на ветру. Средства визуализации позволяют получить качественный фотореалистичный ролик.

ВЕРДИКТ: Maya — основной конкурент 3DS Max. Удовлетворяет нуждам как 3D-моделлеров и дизайнеров, так и аниматоров и художников-визуализаторов.

LIGHTWAVE

Последний в нашем обзоре, но один из первых по значимости и популярности пакет **LightWave** от компании **NewTek**. Его профессиональная репутация обусловлена применением его в таких известных фильмах, как **Sea Quest**, **Babylon 5**, «**Зена — королева воинов**», «**Геракл**» и даже «**Титаник**». LightWave также с успехом применяется при создании различных ТВ-роликов и компьютерных игр.

Основной новинкой последней версии является **Spreadsheet Editor**, облегчающий работу со сложными сценами. Трудно представить себе работу со сценой, включающей множество персонажей, движущихся объектов, десятки источников света со всеми их логическими взаимосвязями, без этого средства. Spreadsheet Editor позволяет увидеть целую сцену в упрощенном виде и делать изменения каждому объекту как части группы или класса.

Для упрощения процесса анимации в LightWave встроена функция **Motion Mixer**, позволяющая, например, создавать последовательности движения персонажа, а также описывать движение толпы или создать вторичное движение, типа взмаха хвоста при беге собаки. Инструменты визуализации — одна из самых главных черт пакета, выделяющей его на фоне конкурентов. Lightwave работает с последними технологиями, например **HDRI** (*High Dynamic Range Images*). Различные дополнительные средства помогут вам создать реалистичную траву для ландшафтов и волосяной покров персонажей. LightWave предлагает удобную схему управления системами частиц, например вы можете нумеровать частицы и манипулировать ими по отдельности. Сложная система расчета столкновений позволяет имитировать различные физические явления, например физику мягких и твердых тел.

Основным отличием LightWave от других описанных выше программ является то, что он не является единой программой, а состоит из трех основных модулей — **Modeler**, **Layout** и **Hub**. В Modeler создаются модели объектов. Сцена создается в Layout и содержит заранее созданные объекты, источники света и камеры. Главное достоинство такого подхода к интерфейсу, что пользователь освобожден от нагромождения меню, панелей инструментов и прочего, в результате чего освобождается место для пространства, где отображается само содержимое сцены — то, над чем вы работаете. Если вы создаете модель, то кнопки и панели, отвечающие за анимацию, будут только мешать и уменьшать обзор. Кроме того, это экономит оперативную память и ускоряет время загрузки. Что касается Hub, то это программа, которая позволяет переключаться между Layout и Modeler.

ВЕРДИКТ: LightWave на сегодняшний день один из лидеров на рынке 3D-программ. Неплохая альтернатива «Максу» и «Майя», особенно если вы не любите утилиты «все в одном», а предпочитаете разделять процессы моделирования и анимации трехмерных объектов.

■ ■ ■

Как видите, начинающему 3D-моделлеру есть из чего выбирать. Несмотря на то что подавляющее большинство игроделов отдают предпочтение «Максу», далеко не во всех случаях он является идеальным выбором.

Сегодня мы рассмотрели рынок платных 3D-редакторов. Но существуют и бесплатные 3D-пакеты. Они чуть проще, обладают меньшим количеством возможностей, не столь идеально отлажены... Казалось бы, кому могут понадобиться такие программы? Ответ прост — всем, кто собирается продавать свою игру. Например, вы решили выпустить «шаровару» — дешевую бегалку/прыгалку или стратегию. Разоряться в таких случаях на лицензионную версию того же «Макса» не рационально. Проще проделать всю работу в бесплатной утилите, которая, к слову сказать, может мало в чем уступать профессиональному дорогому 3D-редактору, и все доходы от продаж игры класть к себе в карман. Скажем больше — на наш взгляд, бесплатные 3D-редакторы иногда даже в чем-то выигрывают у коммерческих. Они меньше весят, проще в освоении, часто их программный код полностью открыт... Но это уже тема для совсем другого разговора. ■

КОДекс

F1 ~console <cheat enabled> Wait... ScrLock F12 Break SysRq Enter
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Hex/Dec

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

Freedom Force vs. the Third Reich

Найдите файл с **init.py**. Он может находиться в одной из системных папок игры. Откройте его «Блокнотом» и добавьте следующую строку:

ff.CON_ENABLE=1

После этого откроется доступ к консоли. Вызывайте ее клавишей «~» и вводите коды:

god() — неуязвимость для всей команды.

DEBUG_ALLPOWERS=1 — открыть специальные способности всех персонажей.

peace() — враги прекращают атаки.

Mission_Win() — мгновенный выигрыш миссии.

Campaign_AddPrestige(X) — добавить X единиц престижа.

Campaign_Recruit('X') — открыть персонажа X.

Все коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ. Так что будьте внимательны.

Scrapland

Во время игры нажмите **Ctrl +** «~» (без, понятное дело, кавычек). Откроется игровая консоль, в которую как раз и нужно вводить коды:

/God — неуязвимость.

/Scrap.SetSaveVar X — получить X жизней.

/Scrap.SetMoney X — получить X денег.

Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

В корневом каталоге игры лежит файл **swkotor.ini**. В нем под параметром **[Game Options]** надо вписать строку **EnableCheats=1**. Теперь в игре станет доступна консоль (вызывается клавишей «~»). Коды следующие:

Heal — лечение.

Setcomputeruse x — изменить навык использования компьютера на X.

Setdemolitions x — аналогично для навыка обращения со взрывчаткой.

Setstealth x — ...для скрытности.

Setawareness x — ...для осторожности.

Setpersuade x — ...для навыка убеждения.

Setrepair x — ...для навыка ремонта.

Setsecurity x — ...для навыка лечения.

Setstrength x — ...для Силы.

Setdexterity x — ...для ловкости.

Setconstitution x — ...для телосложения.

Setintelligence x — ...для уровня интеллекта.

Setwisdom x — ...для мудрости.

Setcharisma x — ...для харизмы.

Addexp x — добавить X очков опыта.

Invulnerability — неуязвимость.

Revealmap — открыть всю карту.

Restartminigame — начать мини-игру заново.

Addlightside x — добавить X очков светлой стороны Силы.

Adddarkside x — добавить X очков темной стороны Силы.

Addlevel — увеличить уровень персонажа.

Givecredits x — получить X денег.

Infiniteuses — все предметы отныне можно использовать бесконечно.

Whereami — показывает ваше точное положение на карте уровня.

Turbo — скорость персонажей увеличивается в два раза.

Givemed — получить 100 аптечек.

Giverepair — получить 100 ремонтных комплектов.

Givecomspikes — получить 100 компьютерных жучков.

Giveitem X — получить предмет X. Полный список предметов приводить долго, поэтому перечислим лишь те, что появились во второй части (полный список см. на нашем диске): **g_I_PazSidebd001**, **g_i_credits00**, **g_i_medeqpmnt02**, **g_i_drdrepeqp002**, **g_i_progspike01**, **g_i_secspike01**, **g_a_clothes01**, **G_PC_LEVEL**, **G_PC_Align_Val**, **G_PC_Light_Total**, **G_PC_Dark_Total**, **g_turretbl002**.

Особенный интерес представляют коды, которые начинаются с G_PC. С их помощью можно привлекать на свою сторону персонажей.

Также в Knights of the Old Republic 2 есть альтернативное оформление главного меню. После того как вы пройдете игру, в главном меню появится ваш игровой персонаж. Альтернативные диалоги открываются в случае, если вы пройдете игру два раза: один раз со «светлой» концовкой и один раз — с «темной».

Sudden Strike: Битва за ресурсы (Sudden Strike: Resource War)

Во время игры нажмите **Enter** и вводите коды:

koenigstiger — неуязвимость и максимально мощное оружие.

omniscience — открыть карту и убрать туман войны.

blitzkrieg — мгновенная победа.

В некоторых версиях игры коды нужно вводить с двумя звездами в начале и без звезды в конце. Например, ****koenigstiger**.

TMNT Mutant Melee

Для того чтобы открыть доступ ко всем уровням, запустите игру с параметром **-unlocked** (пропишите его в свойствах ярлыка в графе «Путь»). У вас получится что-то вроде этого: **"<Каталог игры>\ztmnt.exe" -unlocked**. Это разблокирует все уровни для всех персонажей в режиме Adventure (с одной поправкой: эти персонажи должны быть «открыты» заранее).

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Во время игры зажмите Ctrl + Alt + «~» (без кавычек). В открывшейся консоли набирайте коды:

cmd godmode — бессмертие.

cmd noclip — прохождение сквозь стены.

cmd giveall — все оружие.

cmd selfsummon — появляется еще один Риддик.

cmd kill — совершить самоубийство.

cmd cyclecamera — переключить на вид от третьего лица (переключение обратно на вид от первого лица осуществляется той же командой).

map X — загрузить карту X (список карт можно посмотреть в папке **<каталог игры>\Content\Worlds**).

Меркурий-8 (она же Space Hack, она же Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary)

Для того чтобы открыть доступ к кодам, необходимо произвести целый ряд операций. Создайте новую игру или загрузите сохраненку. Откройте окно **Cheats**, зажмите **Ctrl+Alt** и нажмите **F6**. После этого можно вводить следующие коды:

Immortal — неуязвимость.

Mortal — отменяет действия кода неуязвимости.

Super items — предметы больше не будут выходить из строя.

Normal items — отменяет действие предыдущего кода.

Super damage — оружие будет наносить больше повреждений врагам.

Normal damage — отменяет действие предыдущего кода.

Ai off — отключает интеллект врагов. Однако некоторые противники все же могут атаковать, если вы нападете на них.

Resurrect — оживляет вашего недавно умершего героя.

Off — отменяет действие всех кодов.

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Prince of Persia: Warrior Within

Секретное оружие

В игре есть несколько секретных видов оружия. Чтобы заполучить их, вам необходимо заполучить Scorpion Sword (им можно разрушать стены).

Бонусы обычно спрятаны за стенами, с которых сыпется песок или льется вода, т.е. за любой необычной преградой. На всякий случай стучите мечом по всем таким стенам, чтобы не дай бог не пропустить чего интересного.

Хоккейная клюшка. Неразрушимое и достаточно мощное оружие. Безвозвратно исчезает, если бросить на землю.

Найти клюшку можно в Central Hall. Спрыгните с моста в том месте, которое показано на стоящем чуть выше скриншоте, и заходите в пещеру (сверху она не заметна). Именно там клюшка и лежит.

Медвежонок. Находится в локации Mechanical Pit (Present) за стеной с водяной мельницей (там еще собака сидит). Бьет слабо, но это компенсируется его лечебными свойствами: после каждого нанесенного врагу удара Принц восстанавливает какой-то процент здоровья. Получается эдакая переносная аптечка.

Перчатка. Эту перчатку можно найти в эпизоде с катакомбами. В том месте, где вы будете прыгать по рычагам, включая водопады, обратите внимание на самый дальний коридор. В нем есть стойка с оружием, разбив которую вы и получите этот бонус.

Перчатка позволяет сбивать противников с ног с первого удара, но убить ею кого-то проблематично. Лучше всего подходит в качестве альтернативного оружия.

Фламинго. Своеобразный трибьют **American McGee's Alice** — там тоже было такое оружие. Хорош тем, что валит всех противников с первого удара. Спрятан фламинго в локации Garden Hall (Present). Как вы, может быть, помните, чуть раньше, при преследовании Принца, Дахака разбивает стоящий на дороге камень. Так вот, возвращайтесь к этому камню, перебирайтесь через него, бегите по стене, нажимайте кнопку и по выскочившей плитке перескакивайте на балку. С балки путь Принца должен пролегать на карниз, а с карниза — на остров с рычагом. Разбейте в этом месте стену и вы увидите вожделенный приз.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Cut off

Подзаголовок **Developer's Cut** приставлен к названию отнюдь не просто так. Собирая пачки сигарет (всего их 62 штуки), в изобилии разбросанные по уровням, игрок разблокирует бонусы в меню Extra Content. После первого прохождения открывается полный список мест, где были спрятаны эти пачки, но если у вас нет желания искать их самому, воспользуйтесь специальным кодом. Вызовите консоль (Ctrl + Alt + ~) и введите команду **unlockall**. Теперь вам доступно все содержимое Extra Content. А уж бонусы там такие, что пальчики оближешь — и даже немного обглодаешь. Нет-нет, мы говорим не о банальных артах и трейлерах из фильма.

Судя по фильму, в жизни Дизель совсем не похож на своего персонажа: все время смеется и улыбается.

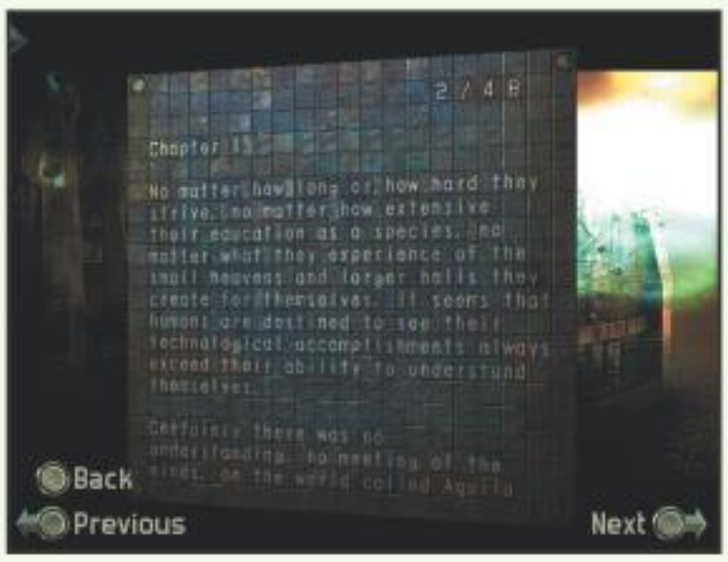
Во-первых, это длинный фильм о том, как создавалась игра. Материал — интереснейший: интервью с разработчиками игры, актерами, озвучившими ее (Вином Дизелем, Коулом Хаузером, Xzibit'ом и другими), ролики о работе аниматоров над motion capture и многое-многое другое. Смотреть в обязательном порядке.

Знаменитый хип-хоппер Xzibit даже внешне похож на озвученного им Эббота, начальника охраны тюрьмы Butcher Bay.

Во-вторых, это ролики из ранних версий игры. Часть из них датирована 2003-м, часть — 2002 годом. По ним хорошо заметно, как эволюционировала игра, как первоначально выглядели варианты уровней и персонажи. Как видно из эти роликов, изначально Escape from Butcher Bay была намного светлее (почти как обычный шутер), темноты напустили уже на поздней стадии разработки.

Интересный бонус номер три — уровень **Animation Show Room**. Здесь можно посмотреть (от первого и третьего лица) все виды анимаций убийства (таковых тут 28), заготовленных авторами. Многие из этих анимаций так и не попали в релизную версию. «Отработка приемов» ведется на бедолаге Джонсе.

Ну и последний крупный бонус — превью книги Алана Фостера «The Chronicles of Riddick». Книжка довольно занимательная, особенно для тех, кто интересуется сеттингом «Черной дыры» и «Хроник Риддика».



Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

В той части игры, где вы обороняете **Onderon Palace**, можно обнаружить загадочный терминал, защищенный паролем. Если вы введете пароль неправильно, терминал самоуничтожится и бонуса вам не видать как своих джедайских ушей. Правильная комбинация следующая: 66, 45, 39. Если вы не ошибетесь при наборе, наградой станет Ultima Pearl, нехило повышающий характеристики (Damage +2, Attack +3, Mass Criticals 1—6).

На борту Ebon Hawk есть две секретные комнаты. Первый тайник — секретная панель в грузовом отсеке — знаком еще по первой части игры (в нем тогда пряталась девочка). Чтобы обнаружить второй, поговорите с его предыдущим владельцем — Нар Шаадом (Nar Shaadda). После нужно будет исследовать трещину в стене, в правом борту, и только тогда вы сможете проникнуть в секретное помещение.

Читательские пасхалки и хинты

Пасхалки

Half-Life 2

На карте **d1_canals_13** рядом с плотиной есть два водосточных коллектора. В один из них можно проникнуть. В конце трубы будет небольшая пещера, в которой разговорчивый вортигонт жарит хедкраба.

Максим Котенев (*makctula@mail.ru*)

Far Cry

Во время очередной перестрелки послышался звук заводимого мотора. «Что за черт? — подумал я. — Здесь только одна машина — моя». Обернувшись, я увидел сюрреалистическую картину: за рулем багги сидел... кабан. Через некоторое время подбежал наемник и устроился в пассажирском кресле. При следующей загрузке этого же самого места кабан вновь попытался угнать мою машину.

Прикол имеет место только на уровне Fort. Сразу после разборок на пляже отберите у солдат автомобиль и езжайте по дороге к бетонным лестницам (там стоит куча народа). Не доезжая метров 20, выйдите из машины и устройтесь где-нибудь неподалеку. Вполне возможно, у вас тоже произойдет нечто подобное.

Роман Дубов (*B-AllBreaker@yandex.ru*)

Painkiller: Battle Out of Hell

Подкалывать коллег — давняя традиция всех разработчиков. Как раз такой прикол есть в недавнем аддоне к Painkiller: Mona Sucks в униформе медсестры (персонаж **Max Payne 2: The Fall of the Max Payne**), обитающая на уровне «Лаборатория».

ryMAHOug (*ryMAHOug@yandex.ru*)

Sid Meier's Pirates!

В игре есть небольшой островок с расположенными на нем городами Catalina Del Este и San Juan. Чуть ниже от него, рядом с проливом Моны, можно заметить отмель в форме черепа с костями — отличительным знаком всех пиратов.

Юрий Нестеренко (*srbandit@rambler.ru*)

Красная Акула

Названия населенных пунктов в игре образованы от фамилий разработчиков: Суглобовка — Влад Суглобов, Рюмино — Макс Рюмин, база Шульцентайн — Сергей Шульц, Табуновка — Алик Табунов, Колосково — Александр Колосков (Воронова в списке авторов, увы, не нашли — это уже девелоперский креатифф).

Некто Иля (*Kolomeets@yandex.ru*)

Хинты

Half-Life 2

Убегая со свалки Black Mesa East, не забудьте прихватить с собой «мячик» Dog'a.

Использовать его можно в качестве метательного орудия, а еще... для отвлечения зомби и хедкрабов! Пока враги гоняются за «мячиком», вы можете их спокойно расстреливать.

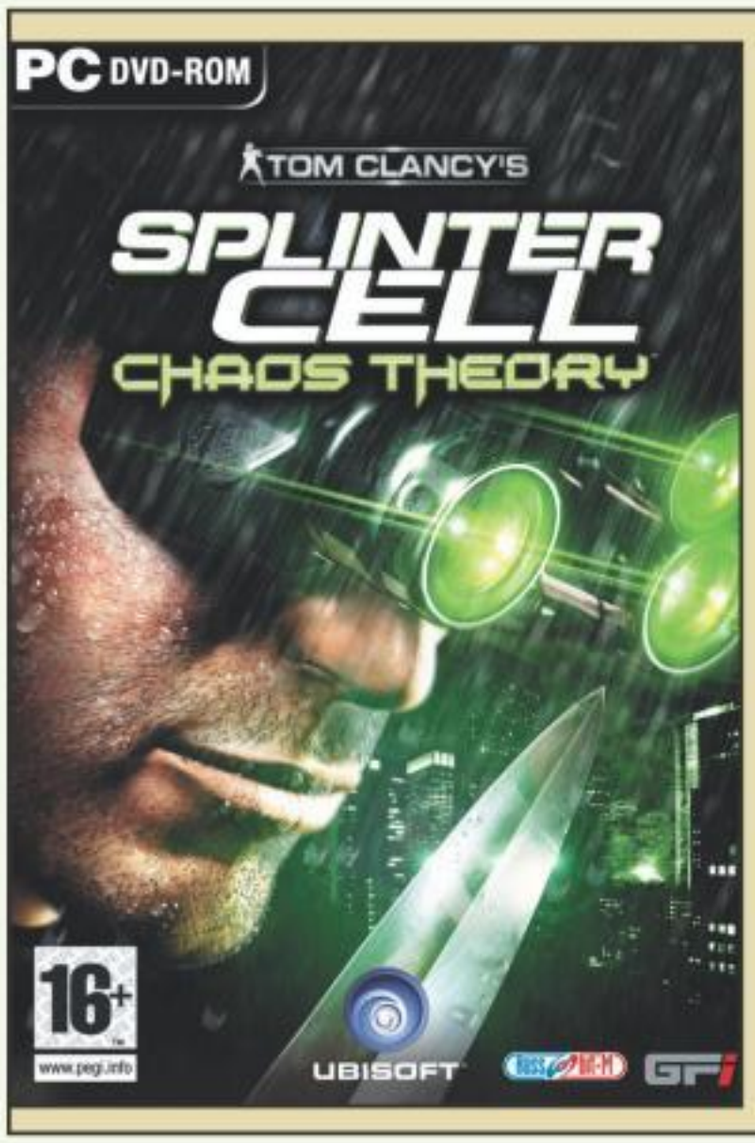
Илья Болдырев (*DEAD-22@yandex.ru*)

Warhammer 40000: Dawn of War

При игре за орков можно сделать так, что у вас будет бесконечное количество юнитов. Доведите их число до максимума (100/100), сохраните игру, затем загрузите это сохранение. После загрузки вы обнаружите, что у вас нет ни одного юнита (0/100), но вы можете производить новых. Баг действует в версии 1.0, Build 57117.44353, остальные версии не проверялись.

Денис Шубин (*che-guevara@inbox.ru*)

«Стандартные коды», «Игровые ресурсы» — Александр Опальский.
Easter Eggs (Prince of Persia: Warrior Within, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Star Wars: Knights of the Old Republic — The Sith Lords) — Евгений Колпаков.
Общее руководство геймхакерской деятельностью — Игорь Варнавский.



Наши призы

Все товарищи, чьи пасхалки и хинты опубликованы на этих страницах, получают фирменные футболки с логотипом **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory**. Призы предоставлены **Game Factory Interactive**, которая совместно «**Руссобит-М**» издает игру на территории России.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт (баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.) из какой-либо популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (в хорошей качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мбайт), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. Описания пасхалок и хинтов старайтесь делать четкими и ясными, указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей и пр. (или те, что используются в официальной локализации).

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах **«КОДекса»** и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. 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—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу ***winner@igromania.ru***.

Хинты

Playboy: The Mansion

В игре можно открыть новые предметы (и различные бонусы), которые в дальнейшем можно использовать для съемок.

1) **Дополнительные танцевальные движения**. Опубликуйте модель Carmen Chase на обложке журнала в пятой миссии, и вы получите раскрашенный костюм зайчика.

2) **Батут**. Заведите двух подружек в третьей миссии.

3) **Специальная лампа**. Организуйте интимные съемки модели в третьей миссии.

4) **Леопардовый костюм**. Устройте в гроте вечеринку для девушек в седьмой миссии.

8) **Шотландская юбка**. Проведите вечеринку для моделей, подружек и персонала в седьмой миссии.

9) **Костюм цвета американского флага**. Сведите вместе Ciro Burrow и Wendy Bigmoney в восьмой миссии.

10) **Костюм White Peek-a-Boo**. Возьмите в восьмой миссии в подруги Sandra Bellore или Penny Starks.

11) **Металлическая кровать**. Успешно завершите девятую миссию.

Sid Meier's Pirates!

Если ваша команда начала бунтовать или же просто пришло время делить добычу, предварительно продайте на верфи все свои корабли, кроме флагманского. Это уменьшит команду и увеличит вашу долю при дележе.

Во время битвы с другим кораблем выбирайте ядра типа «chain balls». Делайте залп и сразу же после выстрела переключайтесь на «round balls». В результате корабль выстрелит одновременно двумя видами ядер и нанесет противнику в два раза больше повреждений, чем обычно.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Загляните в папку **VUGames\Leisure Suit Larry — Magna Cum Laude\Data\Cinema\FMV**. Там лежат игровые видеоролики. Три из них — **Logo.sfd**, **Sierra.sfd** и **VUG.sfd** — демонстрируются при загрузке игры. Остальные ролики можно посмотреть только в самой игре при ее прохождении, это: **Attract.sfd** (**Larry Game Trailer**), **DG5NBWGK.sfd** (**Ione Ending**), **DG5NBWGL.sfd** (**Ione (L) Ending**), **DL1NBWGU.sfd** (**Sierra Intro 2**), **DL5NBWGC.sfd** (**Barbara Jo Ending**), **DL5NBWGG.sfd** (**Morgan Ending**), **DL5NBWGR.sfd** (**Suzi Ending**), **DL5NBWGU.sfd** (**Koko Ending**), **Ending.sfd** (**Game Ending**), **Intro.sfd** (**New Game Intro**), **LB5NBWGO.sfd** (**Beatrice Ending**), **SL5NBWGN.sfd** (**Tilly Ending**), **ST1NBWGX.sfd** (**Zanna Ending**), **Tier1FMV.sfd** (**Swingles Challenge 1**), **Tier2FMV.sfd** (**Swingles Challenge 2**), **Tier3FMV.sfd** (**Swingles Challenge 3**), **Tier4FMV.sfd** (**Swingles Challenge 4**) и **Tier5FMV.sfd** (**Swingles Challenge 5**). Переименуйте интересующее вас видео из второго списка в один из видеофайлов в первом списке и вы увидите его при загрузке игры.

Чтобы на улицах студенческого кампуса начался полный беспредел, пройдите игру до конца и «купите» за 269 секретных очка (Secret Tokens) режим Everybody Naked!. Надеюсь, вы знаете, как переводится слово «naked»?

Если вам срочно нужны деньги, то зайдите в комнату Ларри и поиграйте в импровизированный пинг-понг. Это самая простая мини-игра, при этом за победу в ней платят 20 монеток.

Когда вам не удается пройти с первой попытки какую-то мини-игру, проиграйте ее несколько раз подряд, и тогда уровень сложности снизят до минимума.

Возле женского общежития (за забором сбоку) есть дыра, через которую можно подсматривать за девушками в душе. Доступ к ней открывается только после завершения основной сюжетной линии.

На втором этаже женского общежития много закрытых дверей с именами живущих в этих комнатах девушек. Прикол в том, что эти имена принадлежат участницам некоторых американских рок-групп: Janet и LaToya — группа **Jackson Sisters**; Wynonna и Naomi —**The Judds**; Thomas, Rick, TC и Higgins — **Magnum PI**; Kelly, Lisa, Jesse и Screech — **Saved by the Bell**; Rose, Dorothy, Sophia и Blanche — **Golden Girls**; Blair, Natalie, Tootie и Jo — **Facts of Life**; Angela, Mona, Samantha и Jonathan — **Who's the Boss?**; Sondra, Denise, Vanessa и Rudy — **The Cosby Show**; наконец, Sabrina, Jill, Kelly, Stefania и Andrea — это **Charlie's Angels**.

На территории кампуса можно найти журналы с яркой обложкой. Нажмите возле одного из таких журналов на кнопку «использовать», и перед Ларри материализуется толстый мужик в костюме феи. «Фея» даст ему полезный совет и оставит какой-нибудь бонус (например, кучу Secret Tokens). После прохождения игры он (или она?) появится в окне комнаты Ларри и предложит купить две альтернативные концовки, которые нельзя получить обычным путем.

KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы

На **наших CD/DVD** в разделе «**КОДекс**» есть несколько читерских программ, это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). **Dirty Little Helper** мы выкладываем только тогда, когда выходят новые модули.

В базе CheMax есть коды к пяти с половиной тысячам игр.

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе «**По журналу**». Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

Как обычно, мы отобрали для вас самые лучшие сохранения из свежих игр — те, в которых игры пройдены до конца, открыты все трассы, доступно все оружие и т.п.

Установив savegame к TMNT Mutant Melee, вы сразу же получите доступ ко всем уровням, персонажам и бонусам.

На диске этого номера вы найдете сейвы для следующих игр: **Airborne Troops**, **Country Justice: Revenge of the Rednecks**, **NASCAR Sim Racing**, **Playboy: The Mansion**, **Supernova: Galactic Wars**, **Star Wars: Knights of the Old Republic — The Sith Lords** и **TMNT Mutant Melee**.

Трейнеры

У большинства трейнеров до ужаса убогий интерфейс. Этот трейнер — редкое исключение.

На компактах и DVD в разделе «**КОДекс**» вы найдете трейнеры для следующих игр: **Act of War: Direct Action**, **Troops**, **Country Justice: Revenge of the Rednecks**, **House of the Dead 3**, **Playboy: The Mansion**, **Robots**, **Star Wars: Knights of the Old Republic — The Sith Lords**, **Star Wars: Republic Commando**, **TMNT Mutant Melee** и «**Меркурий-8**».

Бонусы

Помимо читерских программ, трейнеров и сохраненок, на диске вы найдете редактор savegame'ов для **Scrapland**, утилиту для извлечения игровых ресурсов из **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** и Uncut Patch для **The Punisher**, который устраняет черно-белый фильтр и позволяет насладиться сценами расправ над бандитами во всех подробностях.

Программой Quick and Dirty Bloodlines Tools можно не только выдирать ресурсы, но и редактировать save'ы.

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

WCG В МОБИЛЬНОМ ФОРМАТЕ

Представители корейской корпорации **International Cyber Marketing** (одни из организаторов чемпионата **World Cyber Games**) сообщили о подписании договора с фирмой **Indiagames**, крупным издателем мобильных игр (некоторые их тайтлы как раз рецензируются по соседству, в рубрике «Мобильные развлечения»). Согласно этому соглашению Indiagames в течение ближайших 3 лет получает эксклюзивные права на проведение турниров по мобильным играм под брендом WCG. Соревнования будут проходить каждый год одновременно с финальными состязаниями WCG. Первый подобный турнир пройдет уже в этом году в середине ноября. Интересно будет посмотреть, что получится из этой задумки.

IT'S SHOWTIME!

■ Клан SK-Gaming спонсируется сразу семью компаниями, в том числе Intel и ATi.

Российский киберспорт наконец-то дорос до масштабных шоу-турниров, которые приковывают к себе внимание даже за рубежом. Компания **ViewSonic** в тесном сотрудничестве с **Национальной профессиональной киберспортивной лигой** организовала чемпионат между грандами мирового **Counter-Strike** в формате публичного шоу.

От России выступала известная команда **Virtus.pro**. В качестве приглашенной звезды участвовали **The Titans**, влившиеся недавно в клан **SK-Gaming** (беспрекословные лидеры всевозможных рейтингов). Особую интригу игре придает тот факт, что на летнем чемпионате мира **ESWC 2004** обе эти команды представляли свои страны. Virtus.pro тогда досталась лишь «бронза», «золото» увезли именно **The Titans**. Матч-реванш, обставленный как грандиозное шоу, прошел в Москве 5 марта. «Игромания» выступала информационным спонсором турнира.

ПРИБЫТИЕ ПОЕЗДА

В конце февраля свет увидел очередной апдейт для **Counter-Strike: Source**. Помимо переработанной модели поведения ботов и

■ Карта de_train.

улучшенной системы радиокоманд, в него включены две новые карты. Первая — ремейк знаменитой **de_train**, сделанный сотрудниками **Turtle Rock Studios**. Вторая карта, **cs_compound**, изготовлена самой Valve Software и, как ясно из префикса, предназначена для режима спасения заложников.

VIRTUS.PRO — ПЕРВОЕ МЕСТО, M19 — ПЕРВОЕ МЕСТО

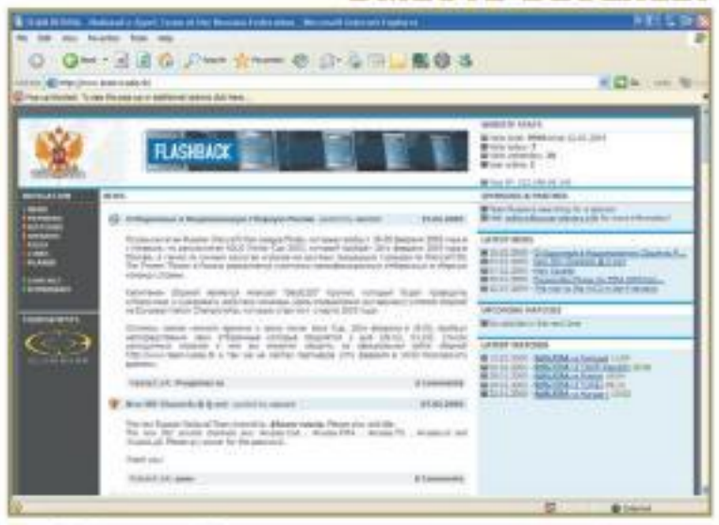
В конце февраля в Москве состоялся очередной турнир под названием «**Большой Бой**». Состязания проводились в два этапа. В первый день в номинации Counter-Strike сошлись Virtus.pro, **M19** и **ForZe**. «Виртусы» вновь доказали свое превосходство, **M19** же пришлось довольствоваться лишь четвертым местом. Самое интересное началось на второй день, когда представители шести лучших команд выясняли отношения уже в реальности — на пейнтбольном поле. Здесь верх взяли уже **M19**.

РОССИЙСКИЙ ИГРОК СНОВА В ЦЕНТРЕ СКАНДАЛА

■ Товарищ справа — тот самый ToD, с которым подрался Deadman.

Практически ни одно киберспортивное мероприятие не обходится без каких-нибудь скандалов. Не избежал этой участи и турнир **World e-Sports Games 2005**. Российский варкрафтер **Deadman** подрался с французским игроком **ToD**. Кто стал виновником потасовки — непонятно, так как оба ее участника обвиняют друг друга. По версии Deadman'а полезть в драку его побудило то, что ToD несколько дней подряд издевался и оскорблял его. Давать сдачи обидчикам, конечно, можно и нужно, но уж больно часто в последнее время российские игроки попадают в такие истории...

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ!



■ Сборная России уже запустила собственный сайт

Сборная России по киберспортивным играм снова в сборе. На данный момент в ее составе числятся команды по **Counter-Strike**, **FIFA 2004**, **Quake III Arena**, **Tactical Ops**, **Call of Duty** и **Return to Castle Wolfenstein**. Кроме того, уже ведутся отборочные игры для формирования составов по **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Starcraft: Brood War**, **Unreal Tournament 2004** и **Painkiller**. Обновился официальный сайт (***www.team-russia.tk***) сборной, на нем среди прочего можно найти списки ее участников.

В плане организаторов — упорные тренировки и выступления на всех более-менее крупных турнирах как онлайновых, так и обычных. Отсутствует лишь хорошее финансирование, так что пока приоритетной задачей руководства сборной является поиск спонсоров. ■

НА CD И DVD

ДЕМКИ

1. Лучшие записи с **Московского чемпионата** по **Painkiller**.

2. Демки с **CPL Turkey** (**Counter-Strike: Condition Zero** и **Warcraft III: The Frozen Throne**).

3. Записи с турнира **Q3 NonStop**.

4. Реплеи с чемпионата **BW4ever Kerrigan Cup #4** (**Starcraft: Brood War**).

ПАТЧИ

Unreal Tournament 2004 v.3355. Заплатка не несет в себе каких-либо кардинальных изменений, однако устраняет ряд мелких, но неприятных ошибок. Плюс немного подрихтовали режим Onlaught.

Starcraft: Brood War v.1.12. Вносит в игру огромное количество небольших изменений. Появились давно обещанная функция Friends List и возможность восстановления утерянного пароля с помощью e-mail.

Warcraft III: The Frozen Throne v.1.18. Патч добавляет шесть новых карт, несколько новых функций в редактор уровней и устраняет огромное количество ибок.

NIKITA®

8881

КАК ЗАКАЗАТЬ картинку или мелодию?

① Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер **8881**

② Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с картинкой/мелодией (ссылка на картинку/мелодию)

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом на номер 8881

ЧЕРНО-БЕЛЫЕ КАРТИНКИ & ОТКРЫТКИ

Отправь SMS с кодом на номер 8881

101x29 / 72x28

ЗАКАЧАЙ ХИТЫ!

		МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	Полифония
ЧЕРНЫЙ БУМЕР	Серега	8315078	8315079	8315077	8315082
БРИБУМЕР	RDV DJ	8317013	8317014	8317012	8317011
БУМЕР	С. Шнуров	8312189	8312212	8312188	8312187
НОЧНОЙ ДОЗОР	Уматурман	8314054	8314055	8314053	8314058
НАПИТКИ	Звери	8311804	8312222	8311803	8311791
БАРОН	из к/ф "Тот самый Мюнхаузен"	8315705	8315706	8315704	8315826
НА БЕРЕГУ НЕБА	Дима Билан	8324055	8324056	8324054	8324059
YEAH	Usher	8321834	8321835	8321833	8321838
OBSESSION	Aventura	8320795	8320796	8320794	8320799
LET'S GET IT STARTED	Black Eyed Peas	8320163	8320164	8320162	8320170
DRAGOSTEA DIN TEI	O-Zone	8313498	8313499	8313497	8313502
FREESTYLER	Bomfunk MC's	8315870	8315871	8315869	8315862

МЕЛОДИИ ЗВОНКА

Монофонические мелодии

МУЗЫКА ИЗ КИНОФИЛЬМОВ

		Nokia Samsung	Siemens	EMS	Полифония
«Охотники за привидениями»		8320133	8320134	8320132	8320140
«Бандитский Петербург» (вступление)		8315660	8315661	8315659	8315784
Вальс	(из к/ф «Берегись автомобиля»)	8315669	8315670	8315668	8315787
«Гардемарины, вперед!»		8315675	8315676	8315674	8315796
«Men In Black»	Will Smith	8316384	8316385	8316383	8316453
«Секс в большом городе»		8319859	8319860	8319858	8319863
«Звёздные войны»		8319996	8319997	8319995	8319987
«Розовая пантера»		8320175	8320176	8320174	8320179
«Крестный отец»		8324591	8324592	8324590	8324604
Мы бандито...	из м/ф «Приключения капитана Врунгеля»	8324582	8324583	8324581	8324598
Голубой вагон	из м/ф «Крокодил Гена»	8322178	8322455	8322177	8322622
Облака...	из м/ф «Трям, здравствуйте»	8322183	8322184	8322182	8322628

ТОЛЬКО У НАС

Детская тема	Музыка из к/ф «Усатый нянь»	8323550	8323551	8323549	8323572
Рождение Буратино		8323542	8323543	8323541	8323563
Песня Красной Шапочки		8323556	8323557	8323555	8323578
Песня кукол Барабаса		8323547	8323548	8323546	8323569
Мечта	из к/ф «Полет с космонавтом»	8323553	8323554	8323552	8323575
Из м/ф «Паучок Ананси и волшебная палочка»		8323539	8323540	8323538	8323560
I Feel Good	из к/ф «Гарфилд»	8314314	8314315	8314313	8314276

РУССКИЕ ХИТЫ

Плакала береза	Корни	8312279	8312280	8312278	8312283
Где же ты	Алекса	8316065	8316066	8316064	8316069
Жениха хотела	Верка Сердючка и Глюкоза	8311387	8312215	8311386	8311258
Снег идёт	Глюкоза	8321840	8321841	8321839	8321844
Глюк':)za nostra	Глюкоза	8311799	8312213	8311798	8311785
Понарошку	Юрий Титов	8314976	8314977	8314975	8314980
Черно-белый цвет	Валерия	8314431	8314432	8314430	8314435
Everybody Dance	Н. Подольская	8320844	8320845	8320843	8320851
Арриведерчи, малышка	Р.Масюков	8320862	8320863	8320861	8320878
Дождь	Ю.Караулова	8320868	8320869	8320867	8320884
Лейла	В.Дайнеко	8320856	8320857	8320855	8320872
Гимн СССР		8323545	8323579	8323544	8323566
Давай за...	ЛЮБЭ	8324611	8324612	8324610	8324627
Комбат	ЛЮБЭ	8324617	8324618	8324616	8324631
Демобилизация	Сектор Газа	8324614	8324615	8324613	8324628
Девушка по городу идёт	В. Бутусов	8314437	8314438	8314436	8314441
Капканы	Звери	8311821	8312221	8311820	8311819
Менеджер	Ленинград	8312205	8312218	8312204	8312192
Никого не жалко	Ленинград	8312224	8312225	8312223	8312195
Проститься	Уматурман	8316071	8316072	8316070	8316075
Прасковья	Уматурман	8314425	8314426	8314424	8314429
По высокой траве	ЛЮБЭ	8315747	8315748	8315746	8315868
Мы сидели и курили	Сплин	8315717	8315718	8315716	8315835
Песня идущего домой	В. Бутусов	8310662	8310663	8310661	8310630
Прогулка	Земфира	8323717	8323718	8323719	8323724

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ

She Will Be Loved	Maroon 5	8320012	8320013	8320011	8320019
In the shadows	The Rasmus	8311033	8311034	8311032	8311037
Despre Tine	O-Zone	8316017	8316018	8316016	8316021
I like it	Narcotic Thrust	8314066	8314067	8314065	8314079
The Love Of Richard Nixon	Manic Street Preachers	8320006	8320007	8320005	8320016
How Much Is The Fish?	Scooter	8318484	8318485	8318483	8318509
Lose My Breath	Destiny's Child	8320728	8320729	8320727	8320732
Call On Me	Eric Prydz	8322945	8322946	8322944	8322961
Satisfaction	Benassi	8311051	8311052	8311050	8311058
Das Boot	U96	8324585	8324586	8324584	8324595
Boro Boro	Arash	8324543	8324544	8324542	8324553
Calypso	J.M.Jarre	8324588	8324589	8324587	8324601
Femme Like You	K-Maro	8324546	8324547	8324545	8324556
Du - Du	Tarkan	8324658	8324659	8324657	8324662
Amerika	Rammstein	8318466	8318467	8318465	8318491
Breaking The Habit	Linkin Park	8323230	8323231	8323229	8313701
Funeral of hearts	HIM	8311039	8311040	8311038	8311043
Bring Me To Life	Evanescence	8311045	8311046	8311044	8311049
Show must go on	Queen	8316106	8316107	8316105	8316110

Цветные картинки

Siemens: M55/65, MC60, S55/65, SL55, C65, CX70, ST60; **Samsung:** C100/110, S200/300, X450/120, E600/710/630/330; **Sony Ericsson:** T230/610/630/688, P800/900, K700/500i, Z200/600; **Motorola:** V150/220, C155/156/650/380, V300/500/180; **LG:** G5310, 1600, 7100; **Nokia:** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Sagem:** myX-7, myX-5m; **Pantech:** GB100/300, GF200, G500/900/600

Черно-белые картинки & открытки

101x29 — Siemens: A50/52/55, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C62, C65, CX70

72x28 — **Nokia:** (все, кроме: 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110, 8910, 9110, 9210i); **Samsung:** C100, E100, C110, S200, S300, N600, N620, R210s, X450, E600, E710, X120, P730; **Sony Ericsson:** Z600, T610, K700, T68, T200, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** C155, C156, C350, T720, V150, V220, C650, E365, a500; **LG:** 1600

Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10^{00}-19^{00} по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки или Java-игры необходимо подключить WAP/GPRS или Internet/GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса: Би Лайн GSM (кроме Ставропольского края); МТС*; МегаФон (Москва, Центр, С.-Петербург); ЮУГСТ; БайкалВестКом; Сахалинской GSM, НТК; Tele2** - 0,99$ (без НДС); МегаФон (Поволжье, Сибирь, Урал, Кавказ, Дальний Восток, Центр***); СМАРТС, Уральский GSM - 33 руб. (с НДС); Индиго GSM - 34 руб. (с НДС)

* Москва и Московская область, Оренбург, Курган, Н.Новгород, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ярославль, Владимир, Иваново, Кострома, Киров, Калуга, МТС в Удмуртии, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС на Кубани, МТС в Новосибирске, МТС в С.-Петербурге, МТС-РеКом, МТС на Дальнем Востоке и в Восточной Сибири, МТС-Омск.

** Для абонентов Tele2: только черно-белые картинки и монофонические мелодии

*** Белгород, Воронеж, Липецк, Тамбов

Полифония: Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Siemens:** M55, MC60, S55, SL55, C55 ST60; **Sony Ericsson:** T230, T610/T630, P800, P900, K700, Z200, K500i, Z600; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X100, S500, V200, D410, X450, E600, E710, X120; **Motorola:** E398, C650, V180; **Sagem:** myX-5m

Монофония: Nokia (все, кроме: 5110); **Siemens:** A50/52/55/57, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C65, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, E600, N600, N620, R210s, S300, X450, E710, E630, E33

EMS-мелодии: Siemens: S55, A50, S65, M65, A57, CX70; **Samsung:** C100/110, S200/300, X120/450, A800, E600/710/100/630/330; **Sony Ericsson:** T68i/100/200, /610, P800, K700, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** T720, V150/220/300/500, E398, C350/380/650/155/156; **Philips:** 350, 855; **Ericsson:** R520m; **Alcatel:** OT535; **LG:** G5310, 1600, 7100; **Pantech:** GB100, GF200, G500, G900, G600, GB300

Андрей Чаплюк
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

ФРАГ У ВОРОТ

Обзор программ для просмотра демок

Все мы любим, откинувшись в кресле или уютно устроившись на диване, взять ведерко поп-корна, бочонок колы и посмотреть хорошее кино. Если же это «кино» представляет из себя демку с какого-нибудь турнира, то времяпровождение это будет не только приятным, но и полезным. Можно набраться опыта, повысить свой уровень игры, ведь одно дело читать сухие описания тактик и совсем другое — наблюдать те тактические приемы в действии.

К сожалению, не все разработчики включают в свои игры удобные проигрыватели, поэтому зачастую подготовка демки к просмотру превращается в настоящий шаманский ритуал. Вот здесь-то и пригодятся утилиты-просмотрщики от сторонних производителей.

МАСТЕР НА ВСЕ ДЕМКИ

Первое и самое главное преимущество таких программ заключается в том, что с их помощью можно запускать демки двойным щелчком вместо долгого копания в консоли. Во-вторых, почти все они позволяют получить информацию о названии карты, никнеймах игроков, разрешении экрана еще до запуска самой демки. Не забыты и традиционные для медиаплееров функции «промотка» и «пауза», а также проверка соответствия версий игры и записи: самые продвинутые сообщат об этом еще до запуска, другие просто откажутся проигрывать старую демку. Кроме того, у каждой такой программы есть свои собственные особенности, о которых мы сейчас и поговорим.

SEISMOVISION 2.27

■ Seismovision

Разработчик: NuGardt Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Quake, Quake World, Quake II, Quake III Arena, Half-Life, Counter-Strike Retail, Unreal Tournament, Tactical Ops Retail, Unreal Tournament 2003, Star Trek Voyager Elite Force, Return to Castle Wolfenstein, Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory (+Map Test), Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Call of Duty, Soldier of Fortune II
Сайт: www.planetquake3.net/seismovision

Сущий монстр, а не программа. Не забыли, кажется, ничего: проигрывание демок простым щелчком по ней, где бы она ни находилась — на рабочем столе, в Сети или даже в архиве, возможность составлять самые настоящие плейлисты, поддержка 26 типов демок из 16 игр. При первом запуске включается удобный Wizard, который предложит вам пошагово настроить программу. В принципе, после такой настройки обычному пользователю никаких опций изменять уже не надо: **Seismovision** автоматически адаптируется к версии игры, и если у вас, допустим, установлена новейшая модификация и есть необходимость проиграть демку из более старой версии, это не вызовет никаких трудностей. Система автообновлений избавляет от необходимости каждый раз скачивать новую версию целиком — **Seismovision** сама позаботится о патчах. К сожалению, программа пока не научилась воспроизводить демки из **Half-Life 2** и **Counter-Strike: Source**, но это лишь вопрос времени.

SK PLAYER 1.0

■ SK Player

Разработчик: Andreas «bds» Thorstensson
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Half-Life, Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Condition Zero
Сайт: www.shroet.com/skplayer

Один из самых старых и проверенных демоплееров для **Half-Life** и **Counter-Strike**. Раньше носил название **GeekPlay**, но затем был переименован в **SK Player** (сокращенно от «Shroet Commando» — так назывался клан разработчика этой программы). На данный момент это лучший и наиболее распространенный проигрыватель демок для **Counter-Strike**. Как и в случае с Seismovision, версии для **Counter-Strike: Source** пока нет. Из плюсов нужно отметить возможность нормально воспроизводить демки, записанные в режиме fade to black (достаточно кликнуть по соответствующей кнопке в окне программы, и раздражающий туман сразу исчезнет), изменять разрешение демок, исправлять неверно записанные демки и выводить на экран внутрикомандный чат (teamsays). Записи можно воспроизводить с тремя основными параметрами: viewdemo (прокрутка, пауза и изменение скорости проигрывания), timedemo (тест-бенчмарк) и startmovie (создание в папке cstrike bmp-файлов с кадрами из игры для последующей склейки их в видеофайл).

НА КРАЙНИЙ СЛУЧАЙ

Может статься, что игра, по которой вам позарез нужно сделать ролики, не поддерживает запись демок. Что делать в этом случае? Здесь вам на помощь придут программы для видеозахвата. Самая удобная и самая распространенная такая программа — это орденоносный **Fraps**, которым мы тут в редакции пользуемся для снятия скриншотов из игр. Для полноценной работы, правда, потребуется регистрация (утилита стоит $29,95), поскольку незарегистрированная версия захватывает только половину экрана и снабжает запись своим логотипом. Взять утилиту можно с нашего диска в разделе «Игроманский стандарт».

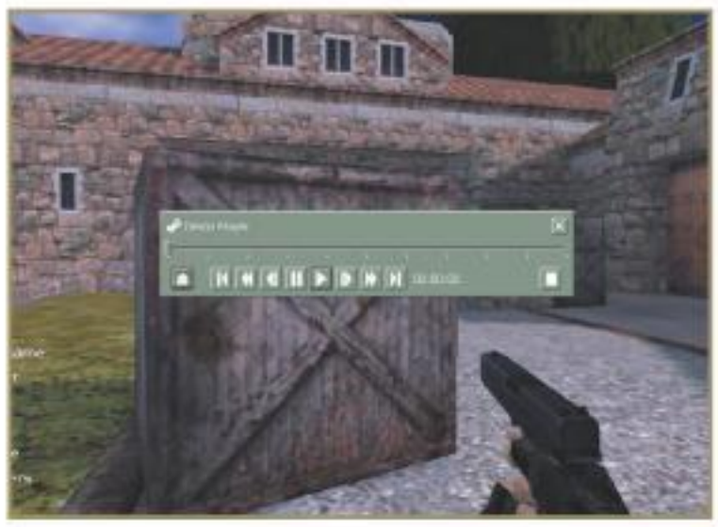
CSE DEMOPLAYER 3.0

■ CSE Demoplayer

Разработчик: CS-Expert.de
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры:
Half-Life, Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Condition Zero, Half-Life 2, Counter-Strike: Source
Сайт: http://cs-expert.de

Начиная с версии 2.0, **CSE Demoplayer** умеет воспроизводить не только демки **Counter-Strike 1.6** и **Condition Zero**, но и записи из **Half-Life 2** и **Counter-Strike: Source** (другие утилиты их еще не поддерживают). В основном окне проставлена версия игры, с которой записывался файл, его размер и скриншот карты. Есть возможность исправить демку и изменить ско-

рость воспроизведения прямо в окне утилиты. Более подробную статистику CSE Demoplayer представить не в состоянии, но это искупается полноценной поддержкой **Source**.



■ Практически все демоплееры Counter-Strike 1.6 используют уже встроенный в игру проигрыватель, запускаемый по команде «viewdemo».

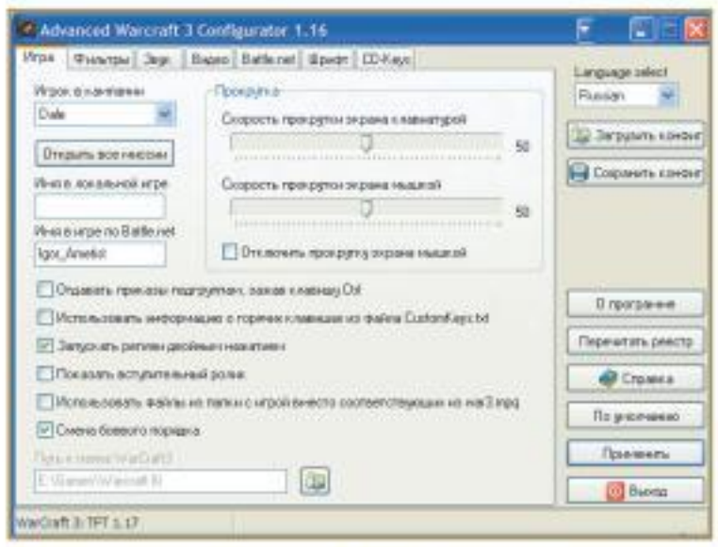
RK'S DEMOWATCHER 1.5

Разработчик: daddy
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры:
Unreal Tournament 2004
Сайт: www.respawnkiller.de

■ rK's DemoWatcher. Обратите внимание на верхнюю панельку — все как в обычном плеере.

Лучшая и едва ли не единственная на данный момент программа для воспроизведения демок из **Unreal Tournament 2004**. Работает она по тому принципу, что и старая добрая **GeekPlay**: при первой загрузке ищет директорию игры, после чего все записи воспроизводятся двойным щелчком. Внутри все как обычно: при запуске демки можно использовать встроенные в саму игру кнопки «Стоп», «Пауза» и изменять скорость от 1x до 8x. Ничего больше утилита, увы, не умеет.

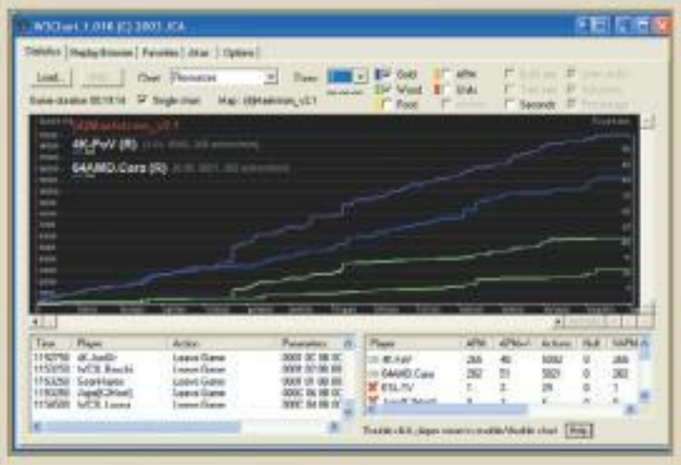
ADVANCED WARCRAFT 3 CONFIGURATOR



■ Advanced Warcraft 3 Configurator

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ СТАТИСТИКА

Весьма полезными для поклонников **Starcraft** и **Warcraft III** могут быть программки **W3Chart** и **BWChart** (***www.bwchart.com***). Они предоставляют пользователю подробнейшую статистику по каждому загруженному реплею из любой модификации. Учитываются абсолютно все параметры — вплоть до количества кликов мышкой каждого игрока.



Разработчик: ZooKeeper
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Warcraft III
Сайт: http://awconf.net.ru
Размер дистрибутива: 1,39 мегабайта

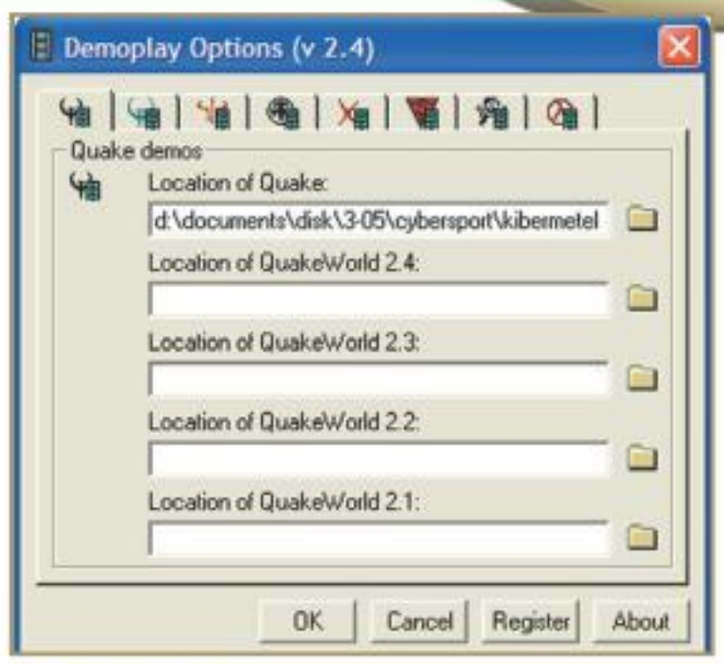
Строго говоря, **Advanced Warcraft 3 Configurator** — это вообще не проигрыватель демок. Это программа для тонкой настройки видео-, аудио- и игровых опций **Warcraft III**. Но ей же можно настроить запуск реплеев по — правильно! — двойному щелчку мышью. Более продвинутых опций у программы нет, но они и не требуются — все это разработчики предусмотрели в игре.

■ В Warcraft III уже встроен удобный проигрыватель реплеев. Но дополнительные программы не помешают — они расширят его функциональность.

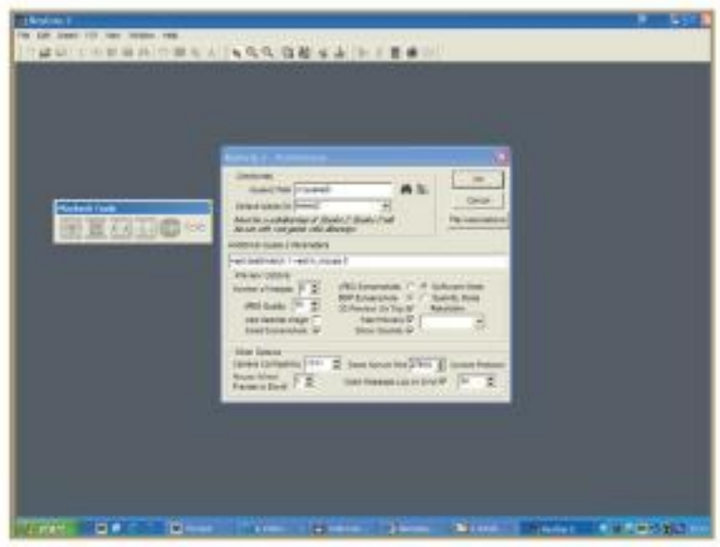
DEMOPLAY 2.4 / KEYGRIP 2.0

Разработчик: Demoplay Software
Тип распространения: shareware
Цена: $10
Способ оплаты: кредитная карта
Поддерживаемые игры: Quake I, Quake II, Quake III Arena, Heretic 2, Hexen 2, Sin, Kingpin, Half-Life
Сайт: http://demoplay.gibbed.com / www.planetquake.com/keygrip

Ветеран среди программ для проигрывания демок. Утилита вышла еще в 1999 году и уже давно не обновлялась, так что просматривать с помощью ее можно только записи к **Quake III Arena** и старым играм на движке **Quake II**. **KeyGrip** же пригодится для обработки и редактирования демок из Quake II.



■ DemoPlay 2.4



■ KeyGrip 2.0

DEMOS MENU 1.12

Разработчик: ICFISpec
Тип распространения: freeware
Поддерживаемые игры: Call of Duty
Сайт: www.specq.narod.ru/arhiv.htm

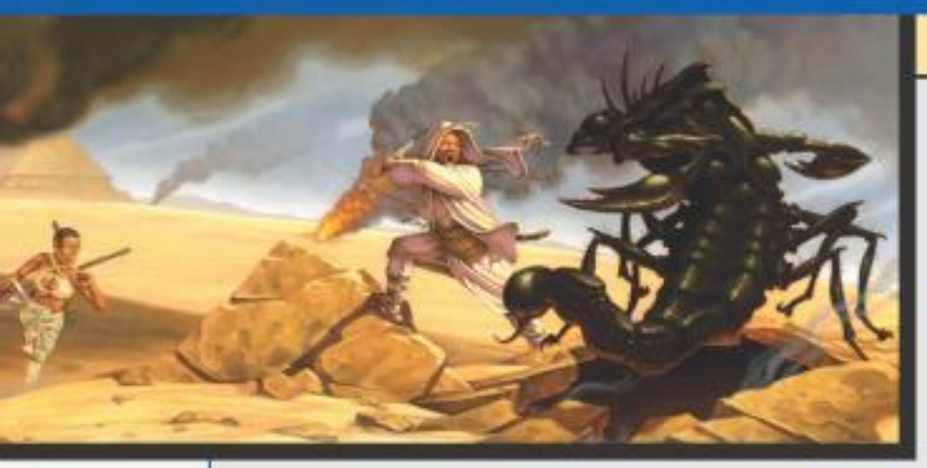
Demos Menu — это, вообще говоря, не внешняя программа, а небольшая надстройка, которая устанавливается непосредственно в игру и добавляет в меню пункт **Replays** (за счет чего просматривать демки становится не в пример удобнее). Единственный файл из архива (**z-demos_menu.pk3**) нужно распаковать в папку Main в директории игры. В наш обзор Demos Menu попала лишь потому, что для **Call of Duty** проигрывателей демок существует не так уж много, поэтому даже такая маленькая «программа» достойна упоминания. Однако при наличии у вас Seismovion всякая необходимость в ней отпадает.

■■■

Окончательный выбор в пользу одной из описанных нами программ остается за вами. Кому-то понравится мощный комбайн **Seismovision**, в то время как какой-нибудь поклонник **Call of Duty** установит **Demos Menu** и останется ею доволен на все сто процентов. Любителям **Counter-Strike** можно посоветовать **SK Player**, а вот у «анрилеров» альтернативы практически не существует — кроме **rK's DemoWatcher** (которая, впрочем, очень удобна) для Unreal Tournament 2004 ничего нет. ■

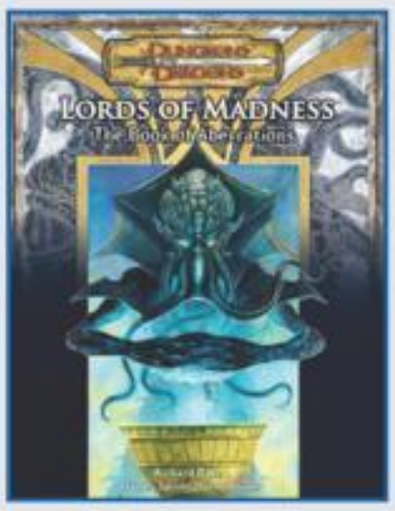
Николай Пегасов,
Петр Тюленев и Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

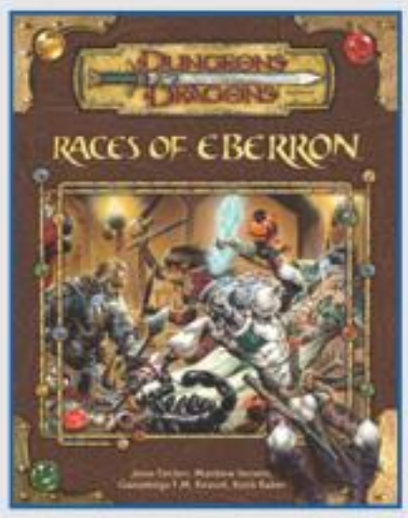


НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

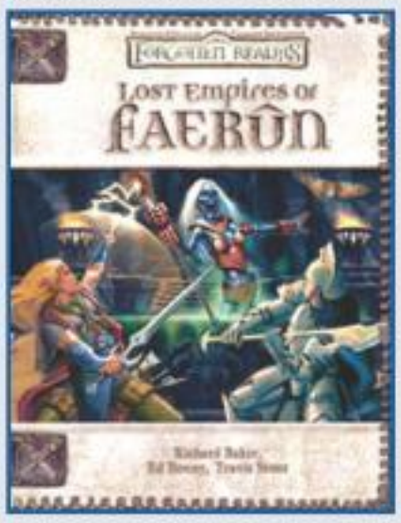
Dungeons & Dragons



Самая популярная ролевая игра в мире продолжает пополняться новыми руководствами. Races of Eberron продолжает серию «расовых» дополнений, в которых игрокам и мастерам предлагается ввести в игру представителей новых фэнтези-народов. Новый официальный D&D-сеттинг «Эберрон» включает в себя описания таких рас, как warforged, shifters, changelings и kalashtar. Пачка умений, навыков, престиж-классов и «расового» оружия прилагается. 198-страничная цветная книга поступит в продажу по цене 30 долларов.



Вторая новинка апреля — Lords of Madness: The Book of Aberrations. Она входит в цикл специализированных книг о монстрах. Первыми изданиями цикла были Draconomicon (о драконах) и Libris Mortis (о нежити). К разряду aberrations («исчадий») разработчики D&D обычно причисляют самых замысловатых чудищ, которых невозможно отнести ни к одной другой категории. Например, именно в эту группу входят знаменитые бихолдеры (гигантские летающие глаза с щупальцами) и иллитиды (гуманоиды с головой осьминога, питающиеся мозгами). Помимо описаний собственно abberations, книга содержит новые заклинания и навыки, тактику боя, снаряжение и другие вкусности. За 224-страничное руководство придется выложить $35.



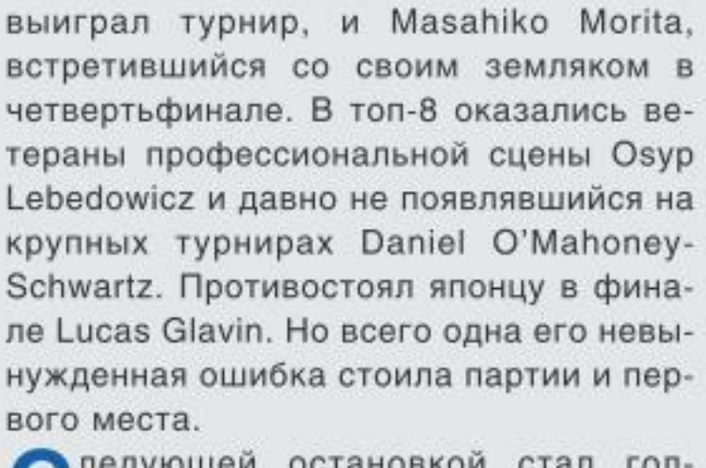
Линейка самого известного сеттинга D&D — Forgotten Realms — дополнена книгой Lost Empires of Faerun. На территории главного континента Забытых Королевств, Фэйруна, когда-то существовало немало цивилизаций, ныне канувших в местную фэнтезийную Лету. О погибших империях прошлого и пойдет речь в свежеизданном руководстве. Помимо традиционных заклинаний, навыков, престиж-классов и снаряжения, новая книга содержит изюминку: подробные описания различных локаций на территории забытых богами древних государств. Разрушенные дворцы и храмы, бесконечные подземелья с десятками ценных артефактов — все это ожидает игроков, готовых заплатить $30 за 192-страничный фолиант.

Берсерк

Весной этого года состоится релиз проекта «Берсерк Онлайн» — первой отечественной сетевой коллекционной карточной игры. О том, что такое «Берсерк», нашим постоянным читателям рассказывать не надо — мы регулярно пишем об одной из самых популярных в России ККИ. Неудивительно, что она, следуя за мировыми гигантами — Magic The Gathering и Lord of the Rings, — обзавелась онлайновой версией. Создатели последней обещают нам удобный интерфейс, аккуратное следование правилам настольной игры, минимальные требования к компьютеру и интернет-соединению, мировой рейтинг игроков, гибкую схему оплаты электронных бустеров. Немаловажно, что все вычисления в игре делает сама программа, благодаря чему продолжительность одной партии сокращается в два-три раза. Ежедневные турниры, русская и английская версии, возможность обменять собранный «электронный» сет на «картонный» — все это должно привлечь к проекту внимание сотен, если не тысяч игроков. Равно как и наше — в следующем номере «Игромании» вы найдете впечатления специалистов журнала от альфа-версии онлайнового «Берсерка».

Magic The Gathering

Месяц прошел под знаком Extended. Именно в таком формате соревновались лучшие маги на двух Grand Prix — Boston и Eindhoven. Первым досталось Бостону, куда 5-6 февраля собрались лучшие игроки Америки и не только. После двух дней состязаний выяснилось, что в топ-8 оказались два японца: Masashi Oiso, который в конечном счете выиграл турнир, и Masahiko Morita, встретившийся со своим земляком в четвертьфинале. В топ-8 оказались ветераны профессиональной сцены Osyp Lebedowicz и давно не появлявшийся на крупных турнирах Daniel O'Mahoney-Schwartz. Противостоял японцу в финале Lucas Glavin. Но всего одна его невынужденная ошибка стоила партии и первого места.



Следующей остановкой стал голландский Eindhoven. 1011 игроков соизволили посетить этот турнир. Sebastien Roux со своим Психатогом занял первое место, второе место занял Rogier Maaten. Единственный известный игрок, Kamiel Cornelissen, остался пятым. Колоды топ-8 обоих турниров, а также краткий отчет о Moscow Open 2005 выложены на диск журнала.

Любители и профессионалы сетевой «Магии» получили долгожданный выпуск Betrayers of Kamigawa в Magic Online. На удивление редко падал сервер, а баги не очень мешали жизни. Так что событие можно считать успешным.

Неприятным событием для фанатов Affinity/KCI и радостью для всех остальных стал первый весенний день, 1 марта, когда Wizards of the Coast объявили о запрещении в Standard Constructed всех артефактных земель из Mirrodin, Arcbound Ravager и Disciple of the Vault. Шаг суровый, но справедливый. С 20 марта в обычной и с 24-го в сетевой «Магии» наступит новая эра Standard Constructed!

мелодии

отправь код на номер 4040

		NOKIA SAMSUNG	МОНОФОНИЯ SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	ПОЛИФОНИЯ
Anastacia "Left Outside Alone"	new!	18012153	18022153	18032153	18042153
Arash "Boro Boro"	хит!	1809419	1809420	1809421	1809418
Rammstein "Moskau"	new!	1807706	1807707	1807708	1807705
Dido "White Flag"	new!	18012264	18022264	18032264	18042264
Prodigy "Girls"	new!	1807702	1807703	1807704	1807701
AC-DC "Satellite Blues"		18011920	18021920	18031920	18041920
A-HA "Summer Moved On"		18011600	18021600	18031600	18041600
Britney Spears "My prerogative"		1807876	1807877	1807878	1807875
Danzel "You Are All of That"	хит!	1807190	1807191	1807192	1807189
Deep Purple "Smoke on the water"	хит!	1807666	1807667	1807668	1807665
Dido "Sand In my shoes"	new!	1807670	1807671	1807672	1807669
Eminem feat. D12 "My Band"		1807662	1807663	1807664	1807661
Madonna "You'll see"		18011908	18021908	18031908	18041908
Narcotic Thrust "I like it"	хит!	1802288	1802289	1802290	1802287
Nek "La Vita E"		18011809	18021809	18031809	18041809
Nelly Furtado "On The Radio"		18011638	18021638	18031638	18041638
O-Zone "Dragostea Din Tei"	хит!	18012445	18022445	18032445	18042445
Pet Shop Boys "New York City Boy"		18011747	18021747	18031747	18041747
Radiohead "Go To Sleep"		18011671	18021671	18031671	18041671
Rammstein "Amerika"		1809044	1809045	1809046	1809043
ABS "Stop Sign"		18011523	18021523	18031523	18041523
Alcazar "This Is The World We Live In"		1806426	1806427	1806428	1806425
Atomic Kitten "It's Ok"		18011550	18021550	18031550	18041550
Beyonce feat. Jay Z "Crazy In Love"		18011562	18021562	18031562	18041562
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"		1806402	1806403	1806404	1806401
Blink 182 "I miss you (Original version)"		1809008	1809009	1809010	1809007
Britney Spears "Toxic"	new!	1807654	1807655	1807656	1807653
Craig David "7 days"		18011518	18021518	18031518	18041518
Danzel "The Feeling is allright"		1807222	1807223	1807224	1807221
Depeche Mode "Enjoy The Silence"		18011977	18021977	18031977	18041977
Disturbe "Prayer"		18011929	18021929	18031929	18041929
Duran Duran "Come Undone"		18011765	18021765	18031765	18041765
Him "Wicked Game"		18011688	18021688	18031688	18041688
Kevin Lyttle Featuring Spragga Benz "Turn Me On"		1807908	1807909	1807910	1807907
Korn "Here To Stay"		18012042	18022042	18032042	18042042
Kristian Leontiou "Story Of My Life"		1808212	1808213	1808214	1808211
Kylie Minogue "Red Blooded Woman"		18011856	18021856	18031856	18041856
Madison Avenue "Who The Hell Are You"		18011616	18021616	18031616	18041616
Massive Attack "Special Cases"		18011832	18021832	18031832	18041832
Nevergreen "Since you've been"		1807694	1807695	1807696	1807693
Roxette "A Thihg About You"		18011731	18021731	18031731	18041731
Terror Squad "Lean back"		1807884	1807885	1807886	1807883
The Beatles "Yesterday"		1806181	1806182	1806183	1806180
Tarkan "Kuzu Kuzu"		1802336	1802337	1802338	1802335
The Offspring "Hit That"		18011814	18021814	18031814	18041814
Usher "Confessions Part II"		1806669	1806670	1806671	1806668

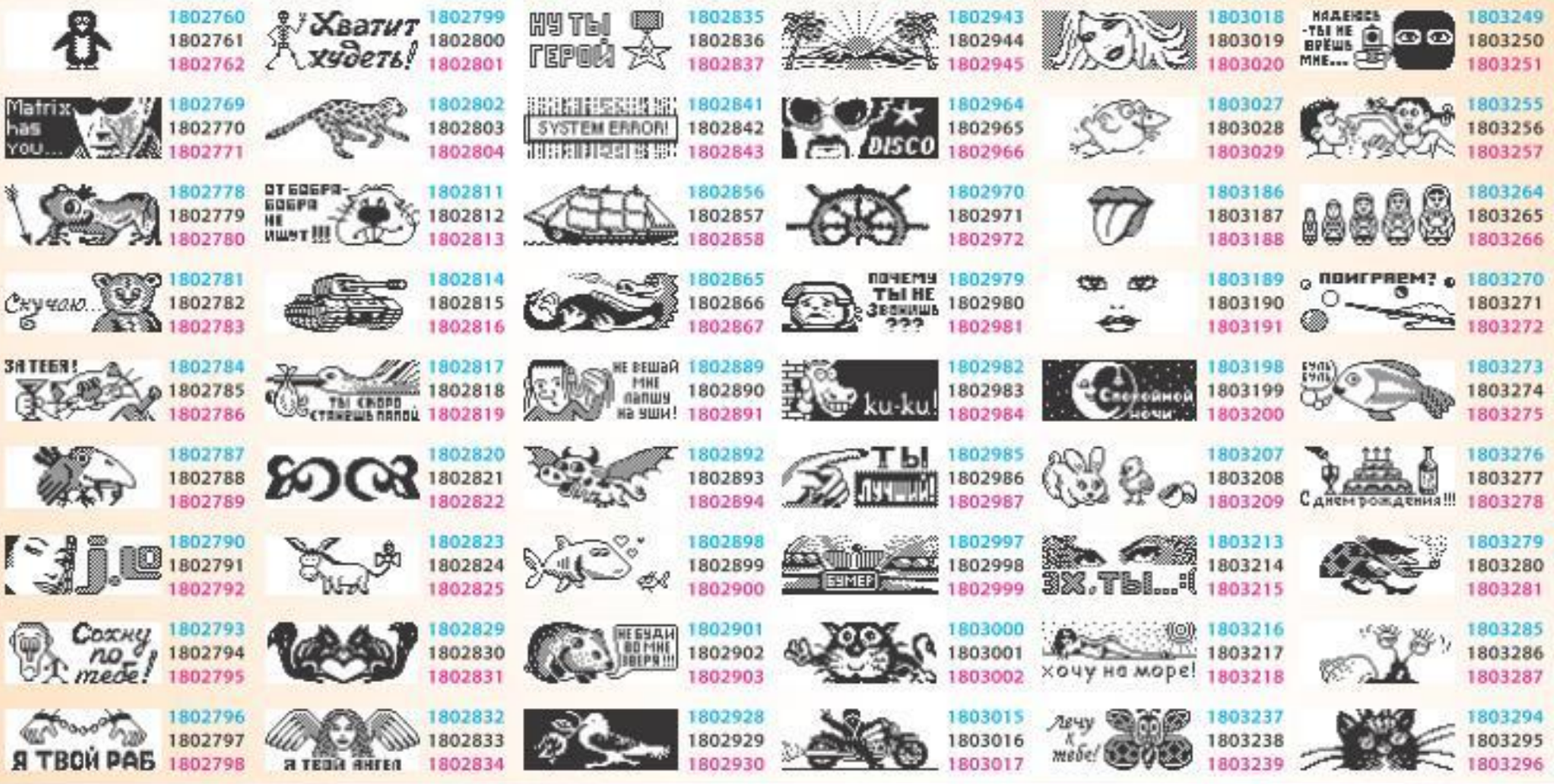
		NOKIA SAMSUNG	МОНОФОНИЯ SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	ПОЛИФОНИЯ
Триплекс "Музыка из к/ф "Бригада"	хит!	1807293	1807294	1807295	1807292
Ленинград "Музыка из к/ф "Бумер"	хит!	180251	180252	180253	180250
Музыка из к/ф "Mortal Combat"	new!	1809088	1809089	1809090	1809087
Музыка из к/ф "Секс в большом городе"	хит!	1806193	1806194	1806195	1806192
Бах И.-С. "Ave Maria modern mix"		1807630	1807631	1807632	1807629
Бизе Жорж "Ария Кармен"		1807750	1807751	1807752	1807749
Оффенбах Жак "Кан-кан"		1807401	1807402	1807403	1807400
Чайковский П.И. "Miniature Marsh"		1807497	1807498	1807499	1807496
Грузинская народная песня "Сулико"		1809076	1809077	1809078	1809075
Народная "Любо, братцы, любо..."		1809096	1809097	1809098	1809095
Народная "Мчится тройка удалая"		1808128	1808129	1808130	1808127
Народная "Постой, паровоз"		1809104	1809105	1809106	1809103
Народная "Сиртаки"		1808108	1808109	1808110	1808107
Народная "Чёрный ворон"		1809108	1809109	1809110	1809107
Украинская народная песня "Ты ж мене пидманула"		1809144	1809145	1809146	1809143
Верка Сердючка "Тук-тук-тук"	new!	1809467	1809468	1809469	1809466
Жанна Фриске "Ла-ла-ла"	new!	1809447	1809448	1809449	1809446
Уматурман "Проститься"	new!	1807485	1807486	1807487	1807484
Алекса "Где же ты"	new!	1807730	1807731	1807732	1807729
Валерия "Была любовь"		18011379	18021379	18031379	18041379
Дима Билан "На берегу неба"	new!	1807774	1807775	1807776	1807773
Дискотека Авария "Песенка разбойников"		18012122	18022122	18032122	18042122
Доминик Джокер "Рим-Париж"	new!	1807782	1807783	1807784	1807781
Дюна "Привет с большого бодуна"		180825	180826	180827	180824
Иванушки "Девчонка-девчоночка"		180305	180306	180307	180304
Ираклий Пирцхалава "Время"		1808168	1808169	1808170	1808167
Корни "Догоняй"		1801258	1801259	1801260	1801257
Корни "Это ты объявила войну"		1801294	1801295	1801296	1801293
Кристина Орбакайте "Свет твоей любви"		18011506	18021506	18031506	18041506
Мираж "Брось"		18011436	18021436	18031436	18041436
Рондо "Мотив последней песни"		18011895	18021895	18031895	18041895
Серёга "Чёрный бумер"	хит!	1806289	1806290	1806291	1806288
Тату "Полчаса"		18011467	18021467	18031467	18041467
Татьяна Буланова "Вот такие дела"		18011405	18021405	18031405	18041405
Тимати "Плачут небеса"	хит!	1807477	1807478	1807479	1807476
Тутси "Самый-самый"	new!	1807481	1807482	1807483	1807480
Чай Вдвоём "Желанная"		18011013	18021013	18031013	18041013
RDV-DJ "Брибумер"	хит!	1807868	1807869	1807870	1807867
Кар-Мэн "Чао, Бамбино"		1806237	1806238	1806239	1806236
Пламя "На дальней станции сойду"		1808749	1808750	1808751	1808748
Би-2 "Революция"		1808196	1808197	1808198	1808195
Звери "Напитки покрепче"		1808004	1808005	1808006	1808003
Звери "Кольцевая"		1807988	1807989	1807990	1807987
Земфира "Любовь как случайная смерть"		1807329	1807330	1807331	1807328
Кипелов "Вавилон"		1808180	1808181	1808182	1808179
Мумий Тролль "Медведица"		18011503	18021503	18031503	18041503

ИНФОРМ·МОБИЛ
контент и сервис провайдер №1

мы делаем мир ярче

черно-белые картинки

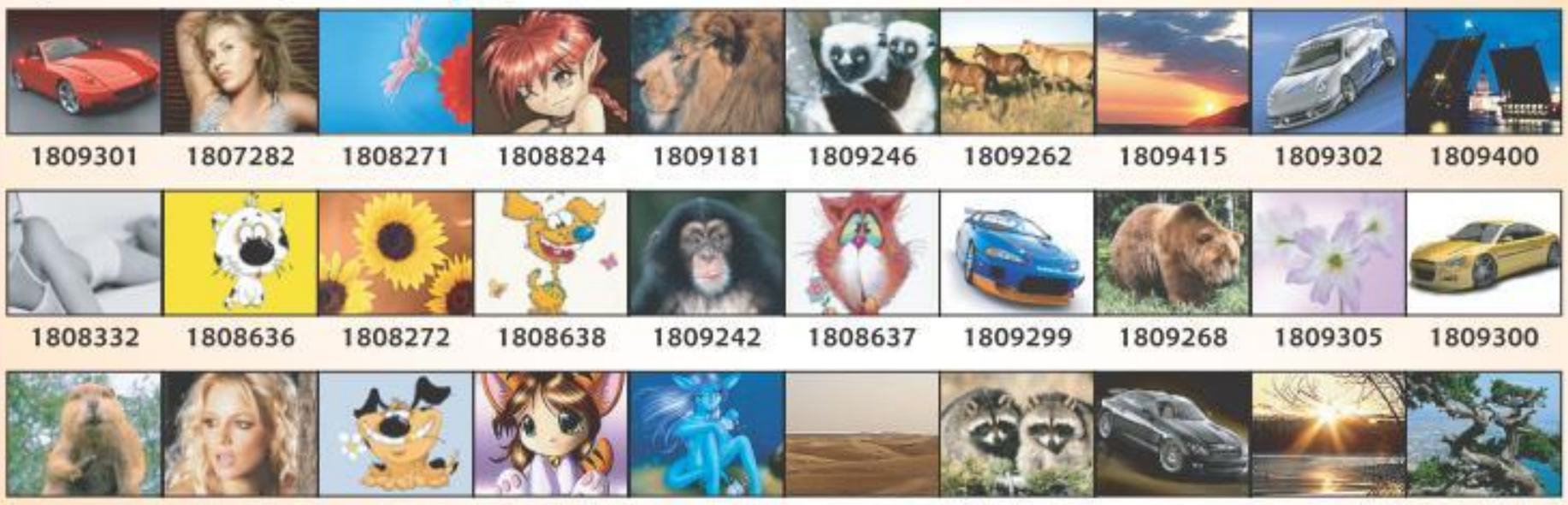
■ - Samsung, Nokia ■ - Siemens ■ - Motorola и другие



1802760	1802761	1802762	1802799	1802800	1802801	1802835	1802836	1802837	1802943
1802944	1802945	1803018	1803019	1803020	1803249	1803250	1803251	1802769	1802770
1802771	1802802	1802803	1802804	1802841	1802842	1802843	1802964	1802965	1802966
1803027	1803028	1803029	1803255	1803256	1803257	1802778	1802779	1802780	1802811
1802812	1802813	1802856	1802857	1802858	1802970	1802971	1802972	1803186	1803187
1803188	1803264	1803265	1803266	1802781	1802782	1802783	1802814	1802815	1802816
1802865	1802866	1802867	1802979	1802980	1802981	1803189	1803190	1803191	1803270
1803271	1803272	1802784	1802785	1802786	1802817	1802818	1802819	1802889	1802890
1802891	1802982	1802983	1802984	1803198	1803199	1803200	1803273	1803274	1803275
1802787	1802788	1802789	1802820	1802821	1802822	1802892	1802893	1802894	1802985
1802986	1802987	1803207	1803208	1803209	1803276	1803277	1803278	1802790	1802791
1802792	1802823	1802824	1802825	1802898	1802899	1802900	1802997	1802998	1802999
1803213	1803214	1803215	1803279	1803280	1803281	1802793	1802794	1802795	1802829
1802830	1802831	1802901	1802902	1802903	1803000	1803001	1803002	1803216	1803217
1803218	1803285	1803286	1803287	1802796	1802797	1802798	1802832	1802833	1802834
1802928	1802929	1802930	1803015	1803016	1803017	1803237	1803238	1803239	1803294
1803295	1803296								

цветные картинки

top отправь код на номер 4040



1809301	1807282	1808271	1808824	1809181	1809246	1809262	1809415	1809302	1809400
1808332	1808636	1808272	1808638	1809242	1808637	1809299	1809268	1809305	1809300
1809270	1807285	1808634	1808836	1808832	1809417	1809267	1809288	1809386	1809416

супер звуки

отправь код на номер 4042

Лай собаки	1807606
Крик шимпанзе	1808639
Блеянье козы	1808640
Звук бьющегося стекла	1808641
Пионерский горн	1808642
Храп одинокого мужчины	1808643
Выстрелы из "COLT-223"	1808646
Ржание коня	1808650
Объект на радаре	1808653
Чихающий мужчина	1808655
Английский полицейский свисток	1808656
Дойка коровы	1808914
Звук коровьего колокольчика	1808918
Клавиатура	1808921
Гудок грузовика	1808926
Кот в мешке (случайный Супер звук)	9999

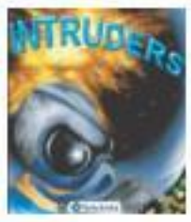
Список телефонов, поддерживающих Супер звуки:
Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 66506 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD;
Sony Ericsson: K500, K700, P800, P900;
Siemens: SL55, C65, CX65; **Panasonic:** GD-97;
Samsung (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

java-игры

отправь код на номер 4042

Intruders

код игры: 1808870



Сотни кораблей инопланетян стремятся достичь Земли, чтобы высадиться на ней. Ваша задача - уничтожить их в космическом пространстве, до того, как они войдут в пределы земной атмосферы. Удачи!!!

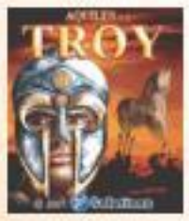
Shark Revolution

код игры: 1806998

Суперхитовый мегаблокбастер "Shark revolution" - самая чумовая аркада. Жуткая смесь Finding Nemo и Matrix. Уничтожай рыбок, расти, становись большой акулой,чтобы справиться с другими акулами и аквалангистом Neo.

Troy

код игры: 1808882



Для того чтобы противостоять огромной мощи троянцев, остальные греки объединились в альянс и создали армию. Вы Ахилл, генерал греческой армии, воин огромной силы, который должен воевать и выдерживать сражения Троянской войны.

Модели телефонов для которых доступны java-игры:
Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3650, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную открытку, полифоническую мелодию, Супер звук или java-игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP, должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов "LG"). Для получения цветных открыток ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных открыток.
Для абонентов Москвы и МО - стоимость отправки сообщения на номер 4040: "Би Лайн GSM" - 0,75 USD без НДС, МТС – 0,75 USD без НДС, "МегаФон" - 0,75$ без НДС; стоимость отправки сообщеняи на номер 4042: "Би Лайн GSM" - 1,99 USD без НДС, МТС – 1,90 USD без НДС, "МегаФон" – 2,00 USD без НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Услуга считается оказанной в случае оправки любого сообщения на номер 4040, 4042. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmi.ru.
Услуга предоставляется совместно с ООО "Информ-мобил".

ОАО "Мобильные ТелеСистемы". Лицензии Минсвязи РФ № 14465, 24136.
ОАО "ВымпелКом". Лицензия Минсвязи РФ № 17951.
ЗАО "Соник Дуо". Лицензия Минсвязи РФ №15002.
ООО "Информ-мобил". Лицензия Минсвязи РФ №23639.

КАРТИНКИ И МЕЛОДИИ

© Первое музыкальное издательство
© БМГ Россия
© Ворнер/Чаппел (Москва)
© ШнурОК
© Независимый Фонографический Альянс
© Продюсерский центр Игоря Матвиенко
© Си Ди Лэнд +
© Издательство Джем
© Мэйстрим Продакшн
© Независимое Агентство Авторских Прав
© Русский шансон
© Российское Авторское Общество
© Мегалайнер
© EMI Music Publishing Ltd.
© SBA Music Publishing Ltd.
© Valentino

Вы можете отправить любую мелодию, картинку или Супер звук своему другу в подарок. Для этого после кода укажите номер телефона друга. Например: 180250 +7910xxxxxx (только МТС и Мегафон).

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

Sid Meier's Civilization Русское издание

Жанр: **глобальная стратегия** ■ *Производитель:* **Eagle Games** ■ *Дистрибьютор:* **Алегрис** ■ *Сайты:* **www.eaglegames.com, www.warhammer-online.ru** ■ *Количество игроков:* **от 2 до 6** ■ *Длительность партии:* **от 3 часов** ■ *Язык игры:* **русский**

Компьютерная игра **Civilization**, созданная Сидом Мейером в 1991 году, стала легендой в среде поклонников стратегий. Ее успех повторили оба сиквела, а сейчас фанаты с нетерпением ожидают выхода четвертой части культовой игры. Разумеется, триумф компьютерной стратегии не мог обойти стороной разработчиков настольных игр, ведь все чаще и чаще популярные компьютерные игры обретают настольное воплощение: Tomb Raider, Warcraft, Sid Meier's Pirates!, War of the Ring, наконец, DOOM, о котором мы рассказывали в прошлом номере.

Молодая американская фирма **Eagle Games**, специализирующаяся на серьезных настольных варгеймах, решила приобрести лицензию на «Цивилизацию» и ни разу не пожалела об этом. Ибо сейчас у поклонников настольных игр название Eagle Games ассоциируется в первую очередь с настольной версией шедевра от Сида Мейера.

С первого взгляда на получившийся продукт игрок убеждается, что перед ним — ***глобальная*** стратегия. Тяжеленная коробка скрывает в своих недрах гигантское игровое поле (примерно 120x90 см), 78 карт технологий и чудес света, сотни картонных фишек и «монет», кубики и — главное — 784 (!!!) пластиковых миниатюрки «юнитов». Про последние стоит сказать особо: это великолепные модели, изображающие знакомых по компьютерному оригиналу поселенцев, рыцарей, галеоны, мушкетеров, моторизированную пехоту, истребители и еще десяток других отрядов всех исторических эпох.

На протяжении партии четыре исторических эпохи будут сменять друг друга: древний мир превратится в средневековье, а индустриальная эра — в новейшее время. Игрокам предстоит осваивать просторы Земли, строить и «апгрейдить» города, вести между собой торговлю, приобретать технологии и чудеса света, плести дипломатические интриги, наконец, использовать против оппонентов последний довод — полномасштабную войну.

Победа, как и в нетленном произведении Мейера, может быть достигнута несколькими путями. Во-первых, Императором Земли можно стать после тотального уничтожения соседей. Во-вторых, существует вариант мирной экономической победы — по очкам. Наконец, есть и еще несколько альтернативных концовок, связанных с дипломатическим (постройка Организации Объединенных Наций) и технологическим (запуск корабля к Альфе Центавра) доминированием.

Трудно поверить, но все эти аспекты компьютерной стратегии разработчики внедрили в настольную игру! Опасения, что интерес к ней потонет в рутине расчетов, оказались излишними. «Цивилизация» очень динамична, ее изюминка — в живом общении и дипломатии. На основе личного опыта (а я сыграл не менее десяти партий в настольную «Цивилизацию», каждая из которых отнимала полдня) могу утверждать, что побеждают обычно не наглые агрессоры, а наиболее талантливые дипломаты. То есть те, кто воюет с противником чужими войсками, с помощью торговых сделок и международных пактов.

Ради объективности перейду к критике. В комплектацию стоило добавить полиэтиленовые пакетики, без них армии из сотен «юнитов» перемешиваются и разбегаются по всей коробке. Игровое поле статично и представляет карту Земли, но уже после нескольких партий хочется сменить «планету», ведь все ключевые точки на поле становятся известны игрокам. Можно было бы сделать поле составным, как в «Сумерках Империи».

В любом случае, «Цивилизация» — одна из лучших настольных стратегий, выпущенных на русском языке. Отличная полиграфия, сотни пластиковых миниатюр, интереснейший геймплей и оформление, принадлежащее кисти знаменитого Франца Фовинкеля, стоят тех денег, которые просят за увесистую коробку со знакомым логотипом.

Геймплей	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Игровой мир	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (7)
Художественный дизайн	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (9)
Качество изготовления	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (10)
Оригинальность	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★★ **8**

На диске в разделе "Вне компьютера"

1. Sid Meier's Civilization. *Спецподборка* по игре, которая рецензируется на этой странице. Правила, древо технологий, дополнительные карты квестов, эрраты. Пока на английском языке, хотя уже продается русское издание игры. Русские правила, вероятно, появятся в следующей «Мании».

2. Warcraft Boardgame. Правила первого дополнения к настольной версии знаменитой компьютерной игры.

3. d20 system. Два новых приключения.

4. Dungeons & Dragons. Дополнения к Lost Empires of Faerun, Races of the Wild и Complete Adventurer. Приключения Thunder Below и Shrine of the Feathered Serpent.

5. AD&D Forgotten Realms: расширение Maztica.

6. Magic The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

МЕЛОДИИ • КАРТИНКИ • ИГРЫ

МЕЛОДИИ ЗВОНКА

отправь sms с кодом на номер **1243**

У НАС ДЕШЕВЛЕ — $0,6

Для заказа полифонической мелодии для любого телефона отправь sms с кодом на номер **1243**. Для заказа монофонической мелодии для телефонов **Nokia и Samsung** добавь букву «n».
Пример: для заказа монофонической мелодии «Бумер» для Nokia/Samsung напиши film0102n.
Для заказа монофонической мелодии для телефонов **Siemens** добавь букву **"s"**

МЕЛОДИЯ МЕСЯЦА

Уматурман
Проститься
Полифония: ru0111
Монофония:
NOKIA, Samsung - ru0111n,
Siemens - ru0111s

ПОПУЛЯРНЫЕ РОССИЙСКИЕ МЕЛОДИИ

TOP FIVE

Звери - Напитки Покрепче	ru0135
Ленинград - Мамба	ru0106
5Nizza - Солдат	ru0108
Авраам Руссо - Знаю (remix)	ru0101
Глюкоза - Малыш	ru0102
Из за острова на стрежень (Reggae)	ru0110
Олег Газманов - Мои ясные дни	ru0107
Верка Сердючка - Чита Дрита	ru0103
Фабрика Звёзд-4: И.Дубцова - Я К Нему	ru0109
Блестящие - Чао, Бамбино	ru0131
Гости из будущего - Метко	ru0132
Кипелов - Я Свободен	ru0136
Корни - Ты Узнаешь Её	ru0137
Гимн СССР	ru0130

ПОПУЛЯРНЫЕ ЗАРУБЕЖНЫЕ МЕЛОДИИ

TOP FIVE

Avril Lavigne - Don't Tell Me	muz0101
Bomfunk MC's - Freestyler	muz0102
Dr Alban - It's My Life	muz0104
Cardigans - My Favourite Game	muz0106
Kylie Minogue - Red Blooded Woman	muz0105
Dido - Life For Rent	muz0107
Daft Punk - Digital Love	muz0108
Five - Slam Dunk Da Funk	muz0109
Scooter - Jigga Jigga!	muz0110
Panjabi MC - Jogi	muz0141
Michael Jackson - Black and White	muz0111
Christina Aguilera - Beautiful	muz0130
Christina Aguilera - Fighter	muz0131
Eminem - The way I Am	muz0132
George Michael - Amazing	muz0133
John Lennon - Imagine	muz0134
Korn - Did My Time	muz0135
Linkin Park - Breaking The Habits	muz0136
Madonna - The Power Of Goodbye	muz0137
Britney Spears - Hit Me, Baby, One More Time	muz0103
Mel C - Never Be The Same Again	muz0138
Moby - Porcelain	muz0139
Linkin Park - In The End	muz0140
Prodigy - Firestarter	muz0142

ПОПУЛЯРНЫЕ САУНДТРЕКИ

TOP FIVE

Из к/ф "Властелин Колец"	film0101
Из к/ф "Бумер" - Мобильник	film0102
Из к/ф "Mortal Kombat"	film0104
Из к/ф "Секс в большом городе"	film0110
Из к/ф "Полиц. акад." ("Бар голубая устрица")	film0118
Из к/ф "Бригада"	film0105
Из к/ф "Кавказ. пленница" (Где-то на белом...)	film0106
Из к/ф "Армагеддон" (I don't want...)	film0107
Из к/ф "Остин Пауэрс"	film0108
Из к/ф "Mission Impossible"	film0109
Из к/ф "Бриллиантовая рука" (Песня про зайцев)	film0111
Из к/ф "Звёздные Войны"	film0113
Из к/ф "Терминатор"	film0115
Из т/п "В мире животных"	film0116
Уматурман - Ночной Дозор	film0103
Из к/ф "Служебный роман"	film0119
Из м/ф "Пластилиновая Ворона"	film0120
Из м/ф "Розовая Пантера"	film0121
Из к/ф "Buffy The Vampire Slayer"	film0122
Из к/ф "Крёстный отец"	film0123
Из к/ф "Семейка Адамс"	film0124
Из к/ф "Матрица"	film0126
Из к/ф "Однажды в америке"	film0127
Из к/ф "Цыган"	film0128

ЗАСТАВКИ

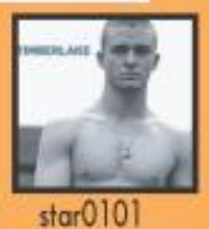
отправь sms с кодом на номер **1245**

$0,75

ЗАСТАВКА МЕСЯЦА

super0115

fun0106


star0101

star0105

star0104

super0101

super0102

super0103

super0105

super0104

star0103

star0102

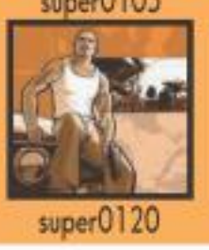
super0118

super0116

super0112

super0113

super0119


super0120

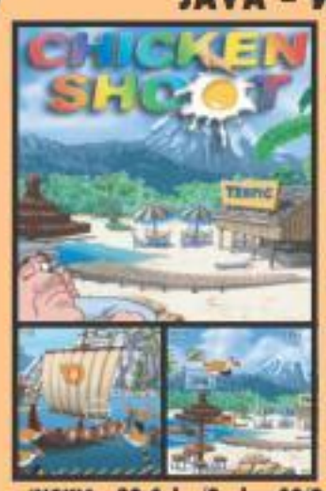
super0117

JAVA - ИГРЫ

отправь sms с кодом на номер **1244**

У НАС ДЕШЕВЛЕ — 2$

JAVA - ИГРА МЕСЯЦА



game01200

КУРОБОЙКА
Жанр: СУПЕРстрелялка
Пожалуй трудно найти того, кто не знал бы эту игру. В ней не надо особо думать - просто стреляй. 5 различных видов оружия, 5 уровней, отличная графика, бонусы и звук.

'NOKIA 30 Color/Series 40/Series 60; Samsung E100, E700, E800, E710; SonyEricsson T610-Platform; Motorola T720, V series; Siemens Series 55

HOW TO

ОТПРАВЬ SMS BENZINA НА НОМЕР 1244

Девушка журнала MAXIM хочет тебя навестить!
Каждый раз ты будешь получать новую фотографию. Собери все фотографии Бензины и выиграй диск с ее автографом!

БИТВА МАГОВ

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ bitva НА НОМЕР **1245**

Каждый раз, отправляя sms ты будешь получать новую картинку монстра. Попробуй!
Или отправь ON IGROK на номер 2580 и сам стань повелителем монстров и магии!

ОТПРАВЬ SMS TOP НА НОМЕР 1245

Стань обладателем самой модной мелодии звонка. Посылая сообщение несколько раз, ты будешь получать новые мелодии!

Для заказа монофонической мелодии для NOKIA/Samsung и Siemens отправь SMS TOPn и TOPs соответственно

КАК ЗАКАЗАТЬ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ ИЛИ JAVA-ИГРУ

Убедитесь, что Вы находитесь в зоне оказания услуг. Если Вы хотите заказать мелодию, отправьте SMS с кодом на номер 1243. Если Вы хотите заказать цветную картинку, отправьте SMS с кодом на номер 1245. Для заказа картинки с изображением Benzina отправь SMS с кодовым словом на номер 1244. Для заказа мелодии из TOP-10 отправь SMS с кодовым словом на номер 1245. Если Вы хотите заказать Java-игру, отправьте SMS с кодом на номер 1244. Серии мобильных телефонов: 'Nokia Series 30 color: 3510 i, 3595, 8910 i; 'Nokia Series 40: 7210, 6610, 2650, 3125, 6610i, 3120, 3205, 3108, 6810, 7200, 6820, 3105, 3200, 6225, 3100, 6108, 7250i, 6585, 3300, 6220, 6200, 6800, 6100, 5100, 6800, 7250, 6235, 6235i, 6020, 7260, 3220, 5140, 6230, 7270, 6170, 6255; 'Nokia Series 60: 3660, N-Gage, N-Gage QD, 3620, 3600, 6600, 7250, 3230, 6670, 6260, 6630, 7610, 6620, 7650; SonyEricsson T610 Platform: T610, T616, T618, T628, T637, T630, Z600; SonyEricsson Symbian: P800, P900, Z1010, K700i;SonyEricsson Z500 Platform: Z500i/a, K500i/c, K506c, K508i/c, F500; Siemens Series 55: M55, S55, SL55, C60, MC60; Siemens Series 65: C62, CX65, M65, SK65, CFX65, S65; Motorola V-Series: V300, V303, V400, V500, V525, V600, V975, V980, RAZR V3, E398, A845, E550; Motorola C-Series: C350, C370, C450, C550, C650; Motorola T-series: T720, T720i, T722, T725; При заказе цветной картинки, полифонической мелодии или Java-игры, убедитесь, что на Вашем телефоне настроен WAP.Получите от нас SMS с адресом и выберите опцию СОХРАНИТЬ. Сохранение: Если Вы заказали монофоническую мелодию, она будет сохранена сразу. Цветные картинки, полифонические мелодии и игры загружаются в течение короткого времени. Сообщения с адресом сохраняются в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-браузера. Если у Вас телефон Samsung, убедитесь, что Push-сообщения разрешены. Зона оказания услуги:
"Би Лайн": Вся территория действия "Би Лайн GSM", за исключением гг. Калининград, Оренбург, Ставрополь; "Мегафон": Москва, МО, Южный Федеральный Округ, Поволжье, Урал; МТС: Москва и МО, С-Петербург и Ленинградская обл., Архангельская обл., Владимирская обл., Вологодская обл., Калининград, Калужская обл., Кировская обл., Костромская обл., Курганская область, Мурманская обл., Новгородская обл., Оренбургская обл., Пермская обл., Псковская обл., Ростовская обл., Рязанская обл., Самарская обл., Саратовская обл., Смоленская обл., Тамбовская обл., Тверская обл., Тульская обл., Тюменская обл. Челябинская обл., Ярославская область; Республики Карелия и Коми, Саха-Якутия; Краснодарский край; Те1е2: На всей территории действия сети доступны монофонические мелодии и ч/б логотипы. Техническая поддержк а и настройки: Вопросы и затруднения: support@mlogic.ru. Информацию по настройкам WAP/GRPS Вы можете получить у Вашего оператора сотовой связи. Цена загрузки (без учёта налогов) картинок и мелодий всех типов (при запросе на номер 1243)- $ 0,60. Цена загрузки (без учёта налогов) картинок и мелодий всех типов (при запросе на номер 1245)- $ 0,75 ° Цена загрузки JAVA- игры - $ 2,00 (для абонентов МТС - 1,90 $) о Для абонентов с рублевыми тарифными планами (с учетом налогов) картинки и мелодии всех типов - 20,5 р. (при запросе на номер 1243) и 25,6 р. (при запросе на номер 1245). JAVA-игры - 65 р..

Правообладатели на мелодии: ООО 'Первое Музыкальное Издательство' ° 'Первое Музыкальное Издательство': Продюсерский центр Игоря Матвиенко. ° 'Продюсерский центр Игоря Матвиенко'; ООО 'Вормер/Чаппел (Москва)'. ° 'Вормер/Чаппел (Москва)'; ОО 'Российское авторское общество'. ° ОО 'Российское авторское общество'; НП 'Независимое агенство авторских прав'. ° 'Независимое агенство авторских прав'; ООО Музыкальное издательство 'Русский шансон'. ° ООО МИ 'Русский шансон'; ООО 'БМГ Россия'. ° ООО 'БМГ Россия'; ООО 'ШнурОК'. ° ООО 'ШнурОК'; ЗАО 'Си Ди Лэнд'/ CD Land Records, 2004 по исключительной лицензиООО 'Космонавт.Ру'.

SOLVO

WWW.SOLVO.SU

ГОЛОС ЗА КАДРОМ

Создание домашней студии звукозаписи

АВТОР: АЛЕКСЕЙ БУТРИН

В 2004 году на страницах «Игрового кино» мы рассказывали вам, как в домашних условиях делать закадровый перевод фильмов. Мы детально рассмотрели проблему программного обеспечения, а сегодня изучим «железную» сторону вопроса. Что нужно, чтобы сделать собственную студию звукозаписи. Какой микрофон выбрать? Как обеспечить звукоизоляцию помещения для записи? С какими трудностями придется столкнуться в процессе записи звука? Как только вступаешь на стезю домашней звукозаписи, эти, а также другие, не менее волнующие вопросы тут же начинают сыпаться словно из рога изобилия. Но, к счастью, на любой вопрос рано или поздно находится ответ, равно как и любая проблема имеет как минимум один вариант решения.

МИКРОФОНЫ НА ВЫБОР

Конкретные модели на заметку:

— до смешного дешевый (около $17) **Nady Pro Performer Starpower**, почти не уступающий 30-долларовым моделям Shure и Behringer XM2000;

— недорогие (около $30) «Шуры» C-серии: **Shure C606/C607/C608**;

— более качественный Shure **PG48-XLR** за $50.

Также в описанный ценовой диапазон попадают модели:

— **Philips MD695**;

— **Audio-Technica XM-5**, **Audio-Technica ATR30**;

— **Behringer XM2000-S**;

— **Beyerdynamic Opus-39** (и его продвинутая модификация **Opus-39-S**);

— микрофоны Sennheiser E-серии (**E815-S** и **E825-S**);

— недорогие модели AKG D-серии (**D40-S**, **D50-S**).

Выбор микрофона

Прежде чем пуститься в рассуждения по поводу выбора подходящего микрофона, стоит вспомнить об одной простой аксиоме: любое приобретаемое оборудование должно быть адекватно по своим техническим характеристикам и стоимости тому оборудованию, в связке с которым его предполагается использовать. Применительно к теме нашей статьи это означает, что бессмысленно использовать копеечный мультимедиа-микрофон вместе с картами класса **SB Live!**, **Audigy** (а тем более с профессиональными звуковыми картами), — качество звукозаписи этого уродливого тандема будет просто ужасным. Однако сформулированное правило работает и в другую сторону: не менее бессмысленно приобретать для вышеупомянутых звуковых карт профессиональные вокальные или студийные микрофоны — в этом случае возможности дорогого микрофона не будут использованы даже на 50%, зато куча денег будет потрачена впустую. Другими словами, телега с реактивным двигателем так и останется телегой, но и лошадь, запряженная в новый «Мерседес», не заставит его ехать быстрее.

Использовать дешевый мультимедийный микрофон с хорошей звуковой картой так же бессмысленно

...как и дорогой студийный.

Теперь от лирических сравнений перейдем к практике. В грубом приближении почти все функции любой звуковой карты можно свести к двум задачам: преобразованию цифрового сигнала в аналоговый (воспроизведению звука) и преобразованию аналогового сигнала в звуковой (записи звука). Вполне очевидно, что главной из этих двух задач для непрофессиональных звуковых карт было и будет именно воспроизведение, тогда как возможность записи звука остается своего рода бонусом. Главное следствие этого расклада сил — использование недорогих АЦП (аналогово-цифровых преобразователей) в звукозаписывающем тракте. Результат вполне предсказуем — непригодный для профессиональной (подчеркиваю — профессиональной) работы со звуком уровень шумов.

Проблема также усугубляется отсутствием экранирования платы, что приводит к появлению дополнительного звукового мусора. Но не спешите расстраиваться — все вышесказанное вовсе не означает, что для качественной записи звука придется потратить круглую сумму на профессиональную карту. Дело в том, что «непрофессионализм» звуковой карты при записи звука можно расслышать только на профессиональной акустике, стоимость которой исчисляется как минимум в килобаксах. Другими словами — для домашней работы со звуком (в том числе и для записи закадрового перевода) вполне достаточно старушки SB Live!, которая нынче стоит не дороже $25. Однако знание того, что нам предстоит использовать не ракету, а вполне прозаическую «звуковую телегу», наталкивает на мысль о том, что выбирать микрофон нужно из класса обычных «рабочих лошадок», то есть — в ценовом диапазоне от $30 до $60.

В прошлой статье мы кратко коснулись вопроса классификации микрофонов и выяснили, что для наших задач нам нужен **динамический микрофон** типа кардиоида (то есть однонаправленный). Конденсаторные менее предпочтительны не только из-за более высокой цены, но и из-за особенностей питания — в лучшем случае такой микрофон нуждается в батарейках, но некоторые модели используют схему фан-

Колонки — самый неудачный вариант.

Открытые наушники — уже лучше.

Закрытые наушники — оптимальный выбор.

томного электропитания, которая подразумевает наличие аппаратного микшерского пульта. К этому можно добавить только одно: микрофон также должен быть ориентирован на применение в записи вокала, речи или использование для караоке — инструментальные микрофоны для нашей задачи не подходят.

Выбор конкретной модели в обрисованных технико-ценовых рамках — скорее дело вкуса, чем трезвого расчета, так как в этой ценовой нише различия между конкурирующими моделями минимальны, да и наши требования к «крутизне» микрофона тоже невысоки. Из фирм-производителей можно порекомендовать всенародно любимый **Shure**, хорошо зарекомендовавших себя в микрофонном деле **Audio-Technica**, **Nady**, **Behringer** и **Beyerdynamic**, а также продукцию универсальных аудиогигантов — **AKG**, **Philips** и **Sennheiser**.

Усиление микрофонного сигнала

Ключевой особенностью работы микрофона является малая мощность выходного сигнала. Поэтому сигнал, снимаемый с выхода микрофона, всегда усиливают перед дальнейшим использованием. У музыкантов с усилением проблем, ясное дело, не возникает — представить себе концертирующую группу (а тем более — студию звукозаписи) без качественного усилителя попросту невозможно.

А как решается проблема усиления микрофонного сигнала в компьютере? А практически никак! Дело в том, что на заре развития звуковых возможностей ПК никто всерьез и не думал, что когда-нибудь компьютеры будут использоваться хотя бы для полупрофессиональной работы со звуком. Поэтому усиление сигнала, снимаемого с микрофонного входа, «решили» самым дешевым и простым способом — воткнули в микрофонный тракт простой транзисторный каскад, интегрированный в небольшую микросхемку. Но не стоит думать, что это решение было обусловлено одной только недальновидностью — ведь сейчас звуковые возможности компьютеров используются достаточно активно, разве что-то мешает поставить нормальный микрофонный усилитель в современные модели звуковых карт? Оказывается, действительно мешает, и в первую очередь — элементарная нехватка места на плате.

Разумеется, можно использовать и стандартные возможности звуковой карты по усилению сигнала, но в этом случае деньги, потраченные на покупку микрофона, можно считать выброшенными на ветер — шумы при записи будут слышны не только на дорогой акустике, но и на мультимедийных пластиковых «пищалках», которые до сих пор по недоразумению называются колонками.

Поэтому единственный способ получить нормальный результат при записи — использование предусилителя. При этом звук, снятый с микрофона и усиленный предусилителем, должен подаваться не на микрофонный вход звуковой карты, а на линейный.

Самый грамотный способ решения этой проблемы — покупка специального микрофонного усилителя. Но это только в теории, а на практике такие девайсы стоят минимум $150, то есть — втрое дороже выбранного нами класса микрофонов. Единственная известная мне модель такого усилителя за разумную цену — **Helios M/MIX** (около $35), однако найти его в продаже не так просто.

Однако специализированному усилителю можно найти вполне разумную замену. Лучший вариант — усилитель из «декового» (сборного) домашнего музыкального центра. К сожалению, сейчас сборные музыкальные центры непопулярны, поэтому стоит подумать и о других вариантах. В принципе, в качестве предусилителя можно использовать любую бытовую аудиотехнику (от старых катушечных магнитофонов до современных музыкальных центров «все в одном» или домашних караоке-систем) — главное, чтобы устройство имело:

а. линейный вход (line in);

б. линейный выход (line out);

в. возможность регулировки уровня выходного сигнала.

Схема использования магнитофона в роли предусилителя проста, как мычание:

— ко входу магнитофона подключаем микрофон;

— переводим магнитофон в режим записи;

— настраиваем уровень записи так, чтобы не было перегрузки;

— линейный выход магнитофона соединяем при помощи кабеля с линейным входом звуковой карты.

Аналогичным образом можно использовать и караоке-систему.

Домашняя мастерская

По большому счету, на этом тему усиления микрофонного сигнала можно было бы и закрыть, если бы не одно «но». Я, как человек здравомыслящий, отлично понимаю, что для многих компьютерщиков со стажем домашний ПК с успехом заменил и видеомагнитофон, и тем более музыкальный центр. Поэтому ситуация, когда в соседстве с домашним компьютером выживают лишь маленькие CD/MP3-плееры, а все остальные аудиобронтозавры стройной колонной отправляются на свое законное место — на свалку истории, вовсе не редкость. У меня, например, музыкального центра и магнитофона нет уже минимум лет семь.

Но и из этой, на первый взгляд безвыходной ситуации тоже есть выход — правда, не настолько элегантный и эффективный, как многим хотелось бы. Итак, еще один способ усиления микрофонного сигнала — программная обработка. Суть этого метода заключается в «пересчете» поступающего в звуковую карту сигнала при помощи специальных алгоритмов, имитирующих работу «железного» усилителя. При этом микрофон подключается непосредственно к линейному (но не микрофонному!) входу звуковой карты.

К сожалению, подробные инструкции по использованию программного усиления получились бы слишком объемными, поэтому описание этого метода будет носить исключительно обзорный характер.

Также сразу необходимо отметить, что вариант с программным усилением стоит использовать с рядом оговорок и только в самом крайнем случае, так как он ощутимо снижает качество записываемого звука. Первое, что необходимо усвоить: чем дешевле используемая звуковая карта и чем дешевле применяемый для записи микрофон, тем хуже будет качество программного усиления. Причина элементарна: если мы подаем на линейный вход карты уже уси-

СВЕРТОЧНЫЕ РЕВЕРБЕРАТОРЫ

Сверточные реверберaторы выпускаются как в виде плагинов к описанным в тексте статьи редакторам и мультитрекерам, так и в виде отдельных программ (например, **SIR** или **Waves IR1**).

Единственный существенный недостаток сверточных реверберaторов — обработка звука только после записи, так как объемы вычислений не позволяют обрабатывать звуковую дорожку в реальном времени даже на самых мощных персоналках. Зато возможности этих программ безграничны. Сверточные реверберaторы могут очень качественно эмулировать любое устройство или акустическую среду, способную изменять звуковой сигнал — будь то усилитель, гитарный комбик, процессор эффектов, различные типы помещений и так далее. Разумеется, «оседлать» эти программы не так просто, но зато игра определенно стоит свеч.

ленный сигнал, то собственные шумы АЦП карты и электромагнитные наводки в системном блоке будут «прибавляться» уже к «громкому звуку», и их влияние на общее качество записи будет незначительным. Однако в случае, если мы сначала подаем на вход слабый сигнал, а уж потом усиливаем его специальным алгоритмом, то вместе с полезным сигналом усилятся и все вышеописанные паразитные шумы.

Поэтому для такого варианта усиления наилучшим образом подойдут модели звуковых карт с выносным дочерним модулем (**Audigy Platinum eX**) или полностью внешние звуковые карты, подключаемые к ПК через USB (например, карта **Creative Extigy**). Такие карты лучше защищены от паразитных наводок, неизбежных в чреве системного блока, однако их стоимость ощутимо выше bulk-вариантов SB Live! и Audigy, поэтому еще неизвестно, что выгоднее — дорогая выносная карта или дешевая «внутренняя» плюс усилитель. Также для варианта с программным усилением нужно выбрать микрофон с наибольшим уровнем выходного сигнала (указывается в мВ).

Саму программную обработку можно провести тремя способами:

— при помощи альтернативных драйверов для карт семейств SB Live! и Audigy;

— с помощью программ-мультитрекеров и звуковых редакторов;

— поддерживающих DirectX- или VST-плагины, а также при помощи программ с мудреным названием — сверточные реверберататоры.

Начнем с самого простого способа — альтернативных драйверов для карт на базе чипов **Emu10k1** и **Emu10k2** (сюда попадают почти все модели SB Live! и Audigy, кроме OEM-вариантов для компьютеров брендовой сборки). Эти драйвера носят название **kX Project** и доступны для скачивания на **Kxproject.Lugosoft.Com**. Подробно о возможностях этого программного обеспечения можно почитать на сайте разработчиков или в сопроводительной документации, а мы сосредоточимся на нужном нам программном усилении сигнала.

АРТИКУЛЯЦИЯ

Во время записи голоса одна из важнейших проблем — правильная артикуляция. Поскольку мало кто из нас мечтал о карьере профессионального диктора, типичные проблемы с артикуляцией будут гарантированы при первых же сеансах записи. В первую очередь это касается произнесения взрывных согласных (б, п, т) и шипящих-свистящих (ш, щ, с). Основной метод борьбы с перегрузом микрофона на этих звуках — тренировка, тренировка и еще раз тренировка собственной дикции. Есть, правда, еще один способ — использование звукового демпфера, но он может помочь лишь в ослаблении эффекта взрывных и шипящих согласных, но не в его ликвидации. Простейший способ демпфирования звука — установка между губами и микрофоном нескольких слоев марли, натянутой на каркас.

Специализированный микрофонный предусилитель.

Катушечный магнитофон.

Дековый hi-fi-усилитель.

Одной из особенностей kX является доступ к управлению DSP-чипом звуковой карты, включая подключение дополнительных модулей (то есть добавление дополнительного микрокода в DSP). В числе стандартно поставляемых с kX модулей также имеется и программный усилитель **GainHQ**. Вкратце схема включения GainHQ выглядит так: устанавливаем kX, открываем окно kX-микшера, переходим на закладку DSP, добавляем плагин GainHQ и соединяем входы GainHQ с выходами **AC97 Left** и **AC97 Right** модуля **Prolog**, а выходы GainHQ подключаем к модулю **Epilog** (либо ко входам **RecL** и **RecR**, либо к одной из пар ASIO-выходов, если используемая вами программа для записи звука поддерживает работу с ASIO — **Audio Stream Input/Output**). В дальнейшем для регулировки уровня записи необходимо просто задать нужный уровень усиления сигнала в настройках GainHQ (в пределах от -60 до 60 дБ).

Способ номер два — использование мультитрекеров (**Cubase SX**, **Cakewalk**, **Samplitude Producer**, **Cool Edit Pro**) или звуковых редакторов типа **Sound Forge**. Ключевая возможность этих программ — поддержка плагинов для обработки звука, в число которых также входят всевозможные программные усилители. Причем, в отличие от простого GainHQ, в этих программах параллельно можно и «подчистить» звук при помощи компрессоров и нойз-гейтов, о применении которых кратко было рассказано в предыдущей части нашего цикла. К слову, нормальная работа с тем же Cubase SX подразумевает поддержку ASIO, без которой невозможна обработка звука в реальном времени, и в этом случае без уже упомянутого kX никак не обойтись, поэтому дельный совет: если собираетесь работать со звуком и в дальнейшем, устанавливайте kX Driver и изучайте документацию к нему.

Звукоизоляция помещения

При записи звука также нельзя обойти вниманием и такие моменты, как борьба с нежелательным шумом и эхом от собственного голоса. Комната в обычной квартире — явно не идеальное помещение для организации студии звукозаписи, но определенные шаги для улучшения результатов можно и нужно предпринять.

В первую очередь необходимо максимально ослабить или вовсе убрать источники шумов: плотно закрыть дверь, занавесить дверь и окно в комнату плотным одеялом для экранирования наружных шумов, обязательно убрать со стола системный блок и установить его подальше от микрофона на мягкий ворсистый ковер или поролоновую подкладку.

Следующий шаг — использование наушников для мониторинга процесса записи. Попытки использовать для мониторинга колонки неизбежно приведут к «замыливанию» записываемой дорожки, в худшем случае из-за обратной связи может «завестись» микрофон. Причем наушники нужны закрытые, так как открытые и даже полуоткрытые модели весьма слышно «орут» в окружающее пространство. С учетом того, что расположены наушники непосредственно на вашей голове в нескольких десятках сантиметров от микрофона, то их звучание неизбежно будет улавливаться и микрофоном.

Еще один важный момент — эхо. В лучшем случае оно просто слегка ухудшит запись, в худшем — может привести к возникновению стоячих волн (эффект резонанса). Главный источник эха в комнате — акустически непрозрачные материалы с гладкой поверхностью: голые стены, полки и стекла шкафов, зеркала и так далее. Поэтому для снижения уровня эха все подобные поверхности также рекомендуется завесить плотной материей. Если вы собираетесь превратить звукозапись в одно из своих основных увлечений, то хорошим выходом будет установка на стены звукопоглощающих панелей — их сейчас предлагают многие строительные фирмы и магазины.

■■■

Последний по счету, но далеко не последний по важности момент — размещение микрофона при записи. Главное правило заключается в том, чтобы ни в коем случае не держать микрофон в руках — этот вариант пригоден лишь для концертных выступлений вокалистов. В студии ручное «жонглирование» может привести лишь к двум результатам — «плавающей» громкости звука и дополнительным шумам от перемещения пальцев по ручке микрофона. Для крепления микрофона в домашней студии необходимо использовать микрофонную стойку типа «журавль», желательно с резиновыми ножками для гашения нежелательных вибраций от пола.

Итак, цель ясна, проблемы обрисованы, методы решения описаны. Осталось только одно: воспитание «сына ошибок трудных», то бишь — набор опыта. Без него, родимого, и без его двоюродной сестры — целеустремленности — любое начинание неизбежно обречено на провал. Поэтому смелее кидайтесь «в бой»: изучайте, экспериментируйте, созидайте. ■

PLAYMOBILE
портал мобильных игр

ТРУБА ЗОВЕТ!

Отправьте sms- ку с кодом игры на номер 3010. После отправки с Вашего счета будет списано 2$. Для получения игры стоимостью 4$ необходимо отправить два sms.
* - все цены указаны без НДС
** - на вашем телефоне обязательно должен быть настроен WAP и GPRS

СТАНЬ ТЕРМИНАТОРОМ - ВЫИГРАЙ ТЕЛЕФОН

Только с 10 марта по 30 апреля 2005г. ты можешь принять участие в первом всероссийском турнире по игре Терминатор. Выйди победителем из этой захватывающей битвы и получи приз - стильный мобильный телефон.
Для участия в турнире после завершения игры внеси свое имя и сохрани свой результат в таблице рекордов. По окончании турнира зайди со своего телефона в мировую таблицу рекордов и, если именно ты являешься победителем, тебе откроется секретный код и емейл, на который его нужно отправить.
Лос-Анджелес, 2029 год. В результате ядерной войны погибла большая часть человечества. Но оставшиеся объединились. Они создали Сопротивление. Война с машинами длится уже десятки лет, но решающая битва произойдет не в далеком будущем. Она случится в настоящем. Сегодня.

Цена 4$. Для телефонов: Motorolla C380, C650, E398; Nokia 3100, 3200, 6100, 6610, 7210,7610; Samsung C100, C110, E700, E800, X450, X600; Siemens C65, CX65, M65; Sony Ericsson K700i, T610, T630, Z600
Код игры: 9727342002

ТОМ И ДЖЕРРИ БОРЬБА ЗА ЕДУ

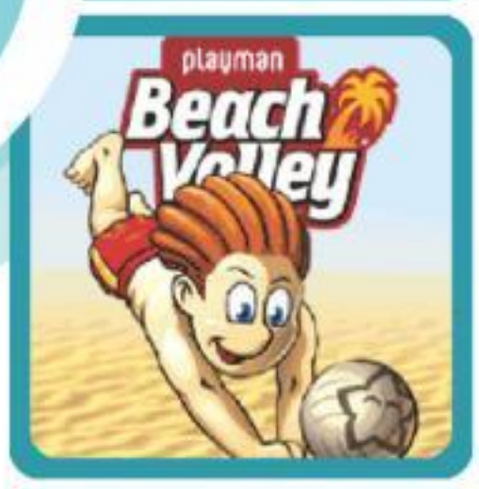
Том и Джерри снова в деле. К неугомонному мышонку Джерри приехал в гости его племянник Нибл. Его надо накормить, стащив у кота аппетитные окорочка, сыр и прочие вкусняшки! Естественно, Том не позволит двум мышам безнаказанно грабить запасы еды.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M65; SonyEricsson K500i
Код игры: 9711324002

OMNICIDE

Омницид, или всеобщее уничтожение. Мы никогда не знали этого раньше. Ранним утром десятки наших городов были стерты с лица Земли. И безумная орда, окрашенная в цвет крови, обрушилась на наши границы. Они называли это цветом рассвета, но мы знали — это был цвет заката. И только ты, генерал, мог остановить их...

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, N-Gage; Samsung X450; Siemens C60, C65, M55, MC60, S55; Motorola C380, C650, V600
Код игры: 9699822002



PLAYMAN BEACH VOLLEY

Пляжный волейбол из серии Playman Sports — отличная игра с летним настроением. Компания-разработчик, Mr.Goodliving, специально подготовила локализованную версию для российских пользователей. Не секрет, что спортивная серия Playman Sports добилась в нашей стране высокой популярности.

Цена 2$. Для телефонов: Motorola C450; Nokia 3100, 3200, 6100, 6220, 6230, 6600, 7210; Samsung E100, E700, X100, C65; Siemens S65; SonyEricsson K700i, T610, T630
Код игры: 9698523002

PORT ROYALE 2

Пиастры, пиастры, сундук мертвеца, йо-хо-хо и бутылка рома... кто впитал эти ценности с молоком матери, кто ел мясо с ножа, тот будет в Порт-Рояле как дома. Первая пиратская стратегия, выпущенная для мобильников! Хочешь — грабь, хочешь — торгуй, хочешь — строй. Здесь можно все.

Цена 4$. Для телефонов: Motorola C650; Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, M55, MC60; SonyEricsson K700i, T610
Код игры: 9698729002

CANNONS

Классическая аркада (помните Scorched Earth или Worms?). Вы управляете своей пушкой, и ваша задача — уничтожить вражескую пушку метким выстрелом. Все не так просто: вам мешает ветер и неровности местности.
Каждый раз местность генерируется случайным образом, поэтому стрелять придется по навесной траектории, тщательно рассчитывая угол наклона пушки. Да и противник не дремлет.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 7210, SonyEricsson T610, T630, Z600
Код игры: 9712748002

TOWNSMAN 2 GOLD

Лучший мобильный симулятор города возвращается! Теперь ты правитель целого королевства. Замки и хижины в твоей власти. И теперь ты должен не только строить, но и защищать свою страну от врагов!

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 7200, 7210, 7250i; Samsung E700; Siemens CX65; SonyEricsson K700i, T610
Код игры: 9694958002

VANS SKATE & SLAM FEATURING GEOFF ROWLEY

Экстремальная игра для всех любителей скейтбоарда. Знаменитая команда приглашает тебя в свои ряды. Но при условии, что ты пройдешь все задания!

Цена 4$. Для телефонов: Motorola C380, E398; Nokia 3100, 3200 , 3510i, 6100, 6230 , 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CX65; SonyEricsson T610, T630
Код игры: 9712953002

QUEST CRAFT

Сегодня ты сыграешь на стороне Зла и разрушишь империю Короля-Святого. Хочешь примерить темную корону, хочешь почувствовать как жмет кольцо власти? Эта игра ждет тебя! Давным-давно, Король-Демон решил подчинить себе всю Империю Веры. Но герои и героини, объединив усилия, разметали темную орду, словно шторм рыбачьи лодки.

Цена 2$. Для телефонов: Motorola C380, C650; Nokia 3100, 3530, 6100, 6230, 6600, 6610; Samsung C100, X100 , X600, C60; Siemens CX65, M55; SonyEricsson K700i
Код игры: 9713769002

Для абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон, БайкалВестКом, НТК, ЮУСТ Оренбург GSM, Дон Телеком. По вопросам работы сервиса обращайтесь support@playmobile.ru.

Старпом МакаренкOFF

Рота, подъем! Новый выпуск «Почты» начинает атаку: стволы нацелены на ваши ментальные амбразуры и готовы выпустить зажигательные снаряды железной логики в ваши черепные коробки. Извилины, к бою товсь! В прошлом выпуске Света закинула удочку, чтобы вы писали на «мыло» отзывы о качестве проведенной почты. На ящик легло порядком хвалебных сообщений, так что выбора вы нам, по сути, не оставили. Пришлось срочно проводить внеплановое редакторское совещание для распределения обязанностей и уговаривать Светлану поучаствовать в проведении еще одного выпуска «Почты». От всего редакторского состава линкора «Игромания» выношу ей благодарность.

Теперь о ситуации на местах. В сегодняшнем выпуске от меня, как всегда, не ждите никакой пощады. Буду растлевать идеалистов, катящих баллон на казуальный Запад, устраивать показательное вздергивание на реях желающих переделать «Игроманию» в журнал по консольным играм, пропускать под килем нерадивых клептоманов и отрезвлять ударными дозами правды-матки страждущих превратить журнал в ипподром для начинающих графоманов.

Готовы? Убрать трапы. Поднять якорь. Концы — в воду!

Светлана Померанцева

Приветствую вас, милые читатели журнала. С прошлого номера я успела к вам привыкнуть. Да, наверное, так. Когда номер назад ни с того ни с сего вдруг попросили провести рубрику, была ошарашена. Но пока общалась с редакторами, проясняя для себя некоторые моменты, разбирала письма, раздумывала над ответами, настолько сроднилась с редакцией и вами, что когда номер отправили в печать, заскучала. Подумала, что ну вот, дали разок позаниматься интересным делом и тут же отняли. Расстроилась. И только надеялась, что наше совместное с Алексеем ведение почты вам понравится и вы запросите продолжения. Не пересказать, как рада, что прошлая «Почта» удалась. Спасибо за теплые письма. Постараюсь отвечать интересно. Вот только никаких резкостей от меня не ждите, я их очень не люблю, стараюсь в любом мнении видеть свои плюсы и минусы. Так что никаких нападок на вас с моей стороны не будет, я постараюсь быть максимально объективной.

ПИСЬМО НОМЕРА

КАЗУАЛЬНЫЙ ЗАПАД И ХАРДКОРНЫЕ МЫ

Ко мне приезжал друг из Штатов, он чистокровный американец. Из общения с ним мне показалось, что у него какой-то примитивный взгляд на компьютерные игры. Из всех моих сидюков он выбрал поиграть самую неудачную игрушку. А когда я его спросил, какой жанр игр он предпочитает, очень удивился, потому что не знал, что игры делятся на жанры. Друзья мне раньше говорили, что западники все тупые в плане игр и что журналы у них тоже тупые выходят, но я не верил, а теперь сам убедился. Почему на Западе такая странная ситуация?

Саша Белых

(Иркутск, belych2004@mail.ru).

Письмо вдогонку:

Доброго времени суток тому-кто-руководит-почтой-в-этом-месяце. Недавно вас читаю (2 месяца) и вот решил написать вам по такому поводу: слишком много шутеров развелось. Куда делись те разработчики, которые раньше делали хорошие RPG. Тот же Interplay, который сделал столько шедевров, таких как Fallout 2 и Baldur's Gate 2. Почему какие-нибудь Electronic Arts не могут сделать более или менее приличную RPG. Лично мне надоело приходить в магазин и за неимением нормальных RPG на прилавке брать очередное недоразумение.

С уважением, Антон aka GamerX (gamerx_freezer@rambler.ru), г. Энгельс.

Светлана Померанцева

Александр, сначала отвечу вам. Есть определенная категория людей, которые полагают, что только у нас все хорошо, а «там» обязательно все плохо, потому и ехать «туда» не стоит и стоит только говорить, какие «они все козлы». При этом «там» и «они» могут быть самыми разными. Американцы, немцы, негры из Уганды... В зависимости от ситуации. При этом каких-либо подтверждений, почему там все так плохо, а у нас лучше, не приводится. Согласна, все мы любим толочь воду в ступе и, простите, чесать языком, но зачем же кого-то при этом грязью поливать?!

Что же касается большей неподкованности западного пользователя по сравнению с отечественным, то да, есть такое явление. На Западе многие пользователи даже приблизительно не представляют себе, что такое игровые жанры, чем RPG отличается от RTS и что такое Doom. Только это, как ни странно, вовсе не говорит об их низком уровне развития. Наоборот, говорит о высоком уровне технического прогресса. Сейчас поясню, почему. Есть такая категория пользователей — казуалы. Думаю, многие из вас слышали про это понятие. Если на пальцах, то суть в следующем. У человека, по роду деятельности с компьютерами никак не связанного, дома появляется PC. Для чего этот PC нужен, он не знает и знать не хочет. Просто у него были деньги, он рекламу по телевизору посмотрел и купил себе домой эту модную штуку. И тут еще по телевизору показали рекламу какой-нибудь новой игры, и ее он тоже собирается покупать. Вот такой пользователь, в просторечии называемый «чайником», и именуется на Западе казуалом. Количество казуалов в любой стране тем выше, чем выше благосостояние населения. Например, в США любой чернорабочий зарабатывает достаточно, чтобы купить себе домой очень хороший компьютер. Он берет и покупает.

У нас в России пока немного не так. Компьютеры есть только у тех, кто ими достаточно серьезно увлекается, остальные же развлекаются другими доступными способами. На Западе казуал, ничего не знающий про игры, идет в магазин, говорит продавцу, чего бы ему хотелось, и продавец вручает ему какую-нибудь по нашим меркам очень простую игру. Чтобы всего на пять клавиш по чуть-чуть давить — и уже интересно, а главное, чтобы картинка на экране красивая. Что такое сюжет, продуманный геймплей и прочие для нас с вами важные элементы игры, казуал даже не задумывается. Потому что не знает, что это такое.

Теперь, Антон, в продолжение разговора отвечаю и на ваш вопрос. Хороших игр не стало меньше, их выходит в общей сложности даже больше, чем раньше. Просто в странах, где казуалов много, игровая индустрия работает и на них, а не только на продвинутых геймеров, каковыми являемся мы с вами. В результате «сложных» игр, к каковым привыкли почти все читатели «Мании», выходит меньше, а игр «плоских» — то есть примитивных — больше. Впрочем, когда наша с вами страна по валовому продукту на душу населения догонит страны Запада, а благосостояние населения начнет зашкаливать, у нас тоже появится множество казуалов и удивляться «глупости» западных геймеров мы перестанем.

Алексей Макаренков

Устал я от подобных умозаключений. Потому давить на мозг не стану. Буду резок до крайности. В школе есть такой предмет — «Природоведение». В старших классах он плавно мутирует в предмет «Биология», в котором есть раздел «Эволюционистика». Для незамутненного организма простого школьника концепции теоретиков, обеспокоенных проблемами сотворе-

МИНИМАЛИСТИЧНЫЙ МОДДИНГ

Доброго, дорогая редакция «Игромании», а в частности «Почта». Читаю вас долго и с интересом, особенно интересует меня железная часть издания. В своем письме я не собираюсь обсуждать игры (хотя не скрою — я являюсь заядлым геймером), но желаю поделится своими скромными достижениями с любимым журналом, ибо все, чего я добился, было достигнуто с помощью «Мании».

В 88-ом номере, в разделе киберспорт я увидел фотографию компьютера некоего профессионала SLI_Vintik'a, согласен, под определение «компьютер» в привычном смысле этого слова он не попадает, но меня это не удивило, а побудило рассказать вам о том, что стоит у меня в подобном состоянии уже около года. Нет, я не на что не претендую, а лишь хочу поделиться своим трудом, ибо это своего рода эстетика и, возможно, новое слово в компьютерном моддинге.

Вот так. Шел к этому долго. Сначала просто совершенствовал систему охлаждения, резал корпус, ставил вентиляторы, потом занялся моддингом, ставил крышки из оргстекла, лампы. Потом мне это надоело и я стал задумываться, что бы замутить такого, чего нет ни у кого. Кстати, все это истекало исключительно из соображений эффективности охлаждения (бытовой вентилятор на фото тому пример).

Конечный вариант перед вами. Моя самая большая гордость — это система охлаждения видеокарты. Позаимствована у процессора. Самой сложной частью было изготовить зажим. На эту, кстати, великолепно подходит велосипедная спица. Карту удалось разогнать до частот 465 по ядру и 756 память (радиаторы чисто символические, собираюсь менять). Также моим открытием было создание охлаждения для жесткого диска. Заметьте, уважаемая редакция, что, вооружившись 60-миллиметровым низкооборотистым вентилятором, толстой металлической проволокой и поползновениями инженерной мысли, мне удалось за полчаса создать настолько простую, эффективную и тихую систему активного охлаждения, какую вы в жизни не купите в магазине. Температура 160GB Seagate'a при летней жаре 25— 30 градусов не поднималась выше 17 градусов.

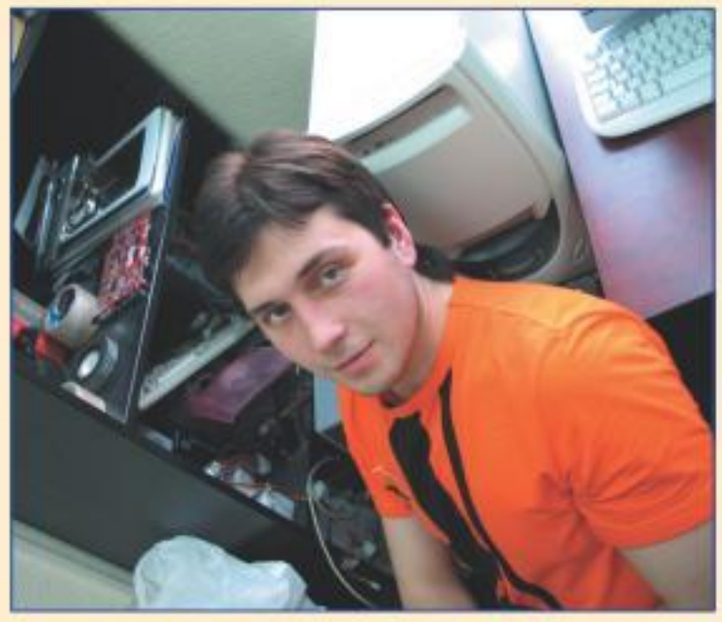
Вот чего можно достичь, читая «Манию». Конечно, я не претендую на лавры первооткрывателя, но мне кажется, что такие письма вам присылают нечасто.

P.S. Очень надеюсь увидеть свое письмо в почте одного из номеров «Мании». Ибо многие читатели смогли бы открыть для себя кое-что новое.

Дмитрий Копаев из города Тольятти (viper-tt@mail.ru).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Не машина — зверь. У меня когда-то весь компьютерный ливер тоже жил на столе безо всякого системника. Расстелил «Комсомолку» и прямо на нее все компьютерное нутро вывернул. Если собольей кисточкой регулярно махать, пыль не собирается да и охлаждение проще наладить. Но, Дим, моему минималистическому моддингу до твоего — как до луны лету. Для свершения акта профессионального комментирования срочно вызываю из недр «Железного цеха» Николая Арсеньева.



НИКОЛАЙ АРСЕНЬЕВ

Дмитрий, ваш компьютер — прекрасный и наглядный образец минимализма! У меня в железной лаборатории нечто похожее периодически «образуется», особенно когда наваливается тестирование материнских плат или видеокарт. Я полностью понимаю стремление все сделать максимально открытым и доступным. Однако тут есть один подвох и очень серьезный: если на системный блок нечаянно вылить немного колы, ничего не произойдет — взял тряпку и все вытер. В нашем случае это закончится выходом из строя одного или нескольких компонентов системы, увы. Но не стоит обращать внимание на мое ворчание, на самом деле приятно видеть, что наши читатели смело, с интересом и удовольствием экспериментируют с железом. Так держать!

ния Вселенной и становления социума в рамках эволюционной спирали, то же самое, что шоколад для лягушки. Жрать не станет, даже если насильно запихивать. Потому эволюционное учение проходит мимо сознания подрастающего поколения. Но особо одаренные все же знают, что еще до товарища Дарвина, благодаря которому мы теперь знаем, как развивалась жизнь на Земле, была и другая теория. Согласно ей мир был сотворен Творцом в идеальном виде и с тех пор катится к упадку. Ухудшается день ото дня. Теория оказалась ошибочной — Дарвин ее порвал на грелки своими умозаключениями. Так что давайте не будем уподобляться горе-теоретикам и петь Лазаря, что де все плохо, игр нормальных уже не делают, а разработчиков хлебом не корми, дай только какой-нибудь шутер выпустить, не то что лет пять назад... Хорошие игры были, есть и никуда в обозримом будущем не денутся. В целом их становится больше и только по относительному показателю меньше. Почему же концентрация хороших игр падает, Света очень хорошо объяснила.

ПИСЬМО №1

КУРЫ ДЕНЕГ — НЕ КЛЮЮТ

Я однажды подумал, а сколько получают в среднем разработчики игр? Они выпустили одну игру, получили деньги. И потом, допустим, год или два надо ждать их следующей игры. И сколько надо получить денег за игру, чтобы их хватило на эти один-два года?

С любопытством, Алексей Никольский (imhoteph@mail.ru)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

На такие письма порядка ради положено отвечать в игростроевской «Горячей линии». Но вопрос на общее развитие — интересен многим, потому спорю правду-матку здесь, в «Почте». Благо распинаться особо не придется, все предельно просто.

Редко какой разработчик занимается всеми тонкостями раскрутки своего проекта. Разработчики они на то и девелоперы, чтобы игры делать, а не финансовые вопросы курировать. Толкать рекламу в игровые журналы, пиарить игру через интернет, устраивать зверские презентации — дело для издателя. Именно он в определенный момент принимает под свое теплое крылышко разработчиков и снимает с их плеч изрядную часть забот о будущей игре. Издатель финансирует проект — покупает необходимое железо, программное обеспечение, а также оплачивает обеды в офис для разработчиков и ежемесячно выдает им заработную плату. Попробовали бы вы сделать иг-

ИГРОМАНСКИЙ ИГРОСТРОЙ

Привет, ИГРОМАНИЯ! Вот у меня такой вопрос... Вот у вас в журнале много программистов, 3D-модельеров, художников... Почему же вы не выпустите какой-нибудь свой проект. Игру там... А? Я бы 100-пудового купил ее лицензированную версию! Егор Алексеев (frimen05@rambler.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Знаю, что подобными вопросами с момента расширения рубрики «Игрострой» редакцию не то чтобы заваливают, но спрашивают часто. Потому и отвечаю сразу всем. Чтобы создать хорошую игру, необходимо посвятить ей массу времени. Я не асс игростроения, но теоретические статьи «Мастерской» и «Самопала» читаю всегда. Получается, что даже чтобы сделать простенькую плоскую аркаду, надо не меньше трех-четырех месяцев кропотливо трудиться всему игростроевскому цеху журнала. А значит, придется отменять заказы на статьи, редакторам выступить в роли сценаристов или гейм-дизайнеров... Кто же будет делать журнал? Для создания, например, стратегии, RPG или игры жанра 3D-action вообще требуется несколько лет ежедневной работы. Если, конечно, делать игру не абы какую, а качественную и конкурентоспособную. Ну а делать плохо игроманцы не привыкли, это я знаю точно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Верно изложено. Делать игру — не два байта по локалке пересылать. Это собрать коллектив, стартануть его в светлое игростроевское завтра и только годика так через полтора-два собирать сочные плоды. Теоретически, да — в редакции хватает толковых комрадов, чтобы сделать неплохую игру. Вряд ли шедевр (будем объективны), но хорошую уж точно. Но мы тут все-таки журнал делаем, а не игры ваяем. Что-то простенькое и так вместе с вами, читателями, на страницах «Самопала» регулярно разрабатываем. На более сложное времени нет категорически. Либо мы сворачиваем монатки и уходим из игрожура в профессиональное игростроение, либо остаемся с вами и продолжаем делать классный журнал. Мы пока выбираем второе.

А вот что касается участия в разработке коммерческих игр, то чего далеко ходить. Загляните в «Самопал» этого номера. Статья «Космический квестострой». Под мудрым руководством Володи Болвина (мозг и главный двигатель работы) мы тут поднапряглись и сделали квест для Elemental Games и их «Космических рейнджеров 2». Квест вышел, мягко говоря, монструозный. Не для торопливых и слабых рассудком. Такой большой и интересный квест. Пожалуй, один из самых больших в КР2 вообще. Сейчас, когда вы вперили взгляд в эти строки, квест проходит лицензирование у Elemental Games и будет включен в ближайшее официальное дополнение (будет выпущено в виде весомого патча). Сможете влезть в шкурку главного редактора игрового журнала, пощупать за сочное вымя все прелести игрожура. Собственно, оставить разговорчики, более подробно читайте в соответствующей статье. Бета-версия квеста уже подстерегает вас на наших CD/DVD.

ру с нуля на свои кровные?! Во-первых, вы столько не заработаете, во-вторых, разработчики не альтруисты, а товарищи с экономически зрелым мышлением. Исключения из правил — редки, такие разрабы быстро оказываются за бортом игровой индустрии.

Так что снимаем розовые очки и стремительно начинаем изучать действительность трезвым взглядом. Деньги платят большие дяди. Они же потом получают львиную долю прибыли. А девелоперам достается хорошая зарплата все время работы над проектом, известность, если игра оказалась удачной, и довольно часто право на разработку еще нескольких игр — издатель, как говорится, распахнет мошну и метнет звонкую монету!

ПИСЬМО №2

СВОБОДА ЧИТАТЕЛЬСКОГО СЛОВА

Приветствую всю редакцию... у меня есть пара вопросов. Читая почту в февральском номере, я наткнулся на письмо, в котором говорится: классно найти работу, на которой надо было играть в игры... И у меня появилась идея — дать возможность читателям делать свои рецензии. Что вам стоит только сделать: уделить 3—4 свободных листа, ну, выкинуть одну-две рекламы. Да указать, на какие игры будете делать рецензии (чтобы каждый геймер писал про ту игру, которой не будет в журнале). Дать читателям свободу слова.

Спасибо за терпение, с уважением Grin (kudoist@yandex.ru).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Оригинальность идеи еще не гарантирует трезвость подхода и успех в реализации. Мысль — не нова, в наши извилины она входила не раз. Собственно, дело за малым. Нанять специальный штат профессиональных редакторов, которые будут внимательно изучать летящий на наши почтовые ящики поток читательских опусов. Вдумчивое изучение материала — так, чтобы и в суть проникнуть, и авторский замысел разгрызть, и вердикт вынести — занимает не менее получаса живого, пульсирующего секундной стрелкой времени. Понятно, что часть статей будет отсеиваться сразу, но только часть. Даже если предположить, что хотя бы человек сто-двести пришлют толковые опусы (а их, если дать отмашку, будет больше), то уже получается несколько суток вдумчивого вчитывания. А ведь еще надо скриншоты подобрать, подписи к ним сделать, согласовать с автором внесенные изменения... Для справки: работа над среднестатистической журнальной статьей с радостью уминает за обе щеки несколько дней. Даже если предположить, что над читательскими материалами работы будет поменьше (а ведь на самом деле — больше), то колбасить редакторский состав будет весь период работы над номером.

Даже сейчас, когда мы рассматриваем только статьи смельчаков, желающих стать авторами в журнале, времени на это не всегда хватает. Приходится уделять час-другой

на выходных. Если же начнут писать не только потенциальные авторы журнала... Сначала у нас разовьется острая форма геморроя от постоянного сидения за компьютером, затем на попе вырастут жесткие трудовые мозоли, а затем мы от греха подальше впадем в спячку на неопределенный период — и делать журнал будет некому.

В целом же я не исключаю, что когда журнал еще подразовьется, штат редакторов расширится, а в сутках станет не 24 часа, а хотя бы раза в два больше, мы сможем реализовать эту идею. Собственно, как идея — она супер! Но, как в том анекдоте, не «супер, супер, супер».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Еще один не упомянутый Алексеем момент. Уважаемый Грин упомянул, что редакция должна за номер «до» публиковать список рецензируемых игр, чтобы читатели писали статьи по другим играм. К сожалению, часто это технически невозможно. Издатели, как сами знаете, редко соблюдают сроки релизов. По сути список игр, которые попадут в номер, составляется в процессе работы над этим самым номером.

ПИСЬМО №3

КОНСОЛЬНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

Здравствуйте, дорогая редакция «Игромании»! На днях меня очень сильно поразило отношение разработчиков компьютерных игр к геймерам всего мира. Ведь по большому счету они разрабатывают игры для того, чтобы заработать деньги. Конечно, это не ко всем относится (Half-Life 2, Prince of Persia). Но ведь в отличие от их консольных собратьев, которые оптимизируют игру под приставки, компьютерные разработчики пытаются наворотить графику до предела, тем самым заставляя нас (геймеров) раскошеливаться на новые видеокарты от знаменитых производителей (предварительно заключив с ними договор). А ведь на консолях выходят игры с превосходной графикой (Metal Gear Solid 3, Halo 2), вскоре выйдет новый Far Cry на Xbox и на PC — и чтобы игра превосходно шла на PC? Нам же опять придется тратить деньги на очередной апгрейд (который не гарантирует, что игра пойдет без тормозов). Почему PC-разработчики не выжимают из компьютеров все соки, как из PS2? По моему, это очевидно — деньги. И еще одно. Почему бы вам не делать одну рецензию (раз в месяц) на консольные игры? Они ведь тоже очень популярные, и, наверное, многим бы хотелось хотя бы знать, какие хиты выходят на консолях.

С уважением Павел Захаров (Zakharov@r66.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Можно отвечу с конца? Павел, все здорово, в редакции знают, что некоторому проценту читателей интересны консольные игры. Материалы же по ним не публикуются по следующей причине (специально проконсультировалась у главреда). Сейчас объем «Игромании» таков, что даже на существующие рубрики места не всегда хватает. Точнее — хватает, но впритык. Если начать заниматься консолями (технически тут ничего неосуществимого нет), это значит урезать имеющиеся рубрики или почти в два раза увеличивать объем журнала. Ни первой, ни второй возможности пока нет. Плюс, так уж вышло, что все редакторы «Мании» поклонники именно PC, а не приставок. Некоторые, конечно, поигрывают на Xbox, но только в качестве дополнения к компьютеру и чтобы быть в курсе, что делается в приставочном стане. Что же касается публикации в номере всего одной статьи с описанием одной игры, то это, думаю, нелогично. Рынок консольных игр весьма широк. Уж если писать, то о всех хороших играх, которых за месяц на одной только PS2 несколько выходит. А выделять одну какую-то игру и писать на нее рецензию — нелогично. Плюс, есть ведь издания, полностью посвященные приставкам, там тема раскрыта в полном объеме.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

С конца, с конца... Рубить правду-матку надо с начала, постепенно заходя с флангов и продвигаясь в хорошо защищен-

Монументальное полотно «Распродажа» от читателя Александра (slash_xp@overpc.net).

ный тыл. Тогда все будут довольны. Впрочем, насчет консольных игр никаких нареканий. Именно так дело и обстоит. Тут либо мы их (в смысле — не трогаем, не описываем, не замечаем), либо они нас (в смысле — отъедят такой журнальный объем, что на все остальное места не останется). А мы проигрывать не привыкли. Рубимся до последнего фрага!

Теперь что касается техчасти. Разработчикам консольных игр живется чуть проще, чем творцам PC-шедевров. Есть четкие показатели производительности консоли. Память, процессор, видюха... Все, что нужно сделать, — конкретно под эти параметры заточить игру. Так, чтобы не тормозила ни в одном глазу. С такой установкой с самого начала и ведется работа над проектом. Времени на «вылизывание» графики хватает.

Компьютерные игростроевцы трудятся совсем в иных условиях. В левую ягодицу им вцепляется издатель — мол, давайте уже выпускайте нам шедевр. В правую кусают производители всевозможных железок — де, у нас тут новое поколение, скажем, видеокарт появилось, так вы там, ребята, не спите, а срочно поддержку нового девайса в свою нетленку встраивайте. За время работы над игрой разработчикам PC-игр часто по несколько раз приходится движок перекраивать. Чтобы он с новыми железками работать научился. Можно не объяснять, сколько на это уходит сил? В результате — времени на шлифовку кода остается не так много.

Есть и еще один момент. Под какой конкретно стандарт оптимизировать игру на PC, непонятно. Просто потому, что стандарта этого нет. Опа! Не придумали. А сделать так, чтобы игра одинаково шустро бегала на всех возможных конфигурациях PC, технически невозможно. Если, конечно, не разрабатывать игру всю жизнь. При этом многим разработчикам удается выдрессировать свои игры так, что они иногда даже на компьютерах прошлого поколения вполне сносно бегают. За это им пятерку в дневник и памятник при жизни.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ай-яй! И мне еще разик слово. Вспомнилось. У меня есть знакомая, которая в свое время работала сценаристом над одним довольно крупным западным игровым проектом. Так вот, она рассказывала, что за два года работы над игрой их программист переписывал код движка пять (!) раз. А на приставках-то пишется один раз с самого начала и все. А вы говорите, PC-игры менее оптимизированы. Да многие из них, можно сказать, идеальны для тех условий, в которых создаются. Уж простите за эмоциональность, но наболело.

ПИСЬМО №4

СУВЕНИР НА ПАМЯТЬ

Дарова, тот-кто-на-почте! В более развитых странах, чем наша матушка, штампуют же пакеты/футболки и прочие сувенирные радости с изображенными героями игр... Особенно штампуют в пик выхода игры. Так чем Россия хуже? Почему у нас не делают подобного? Школьные тетрадки, дневники, блокноты с Фрименом, Макс Пейном и пр. — все это и многое другое разошлось бы с завидной скоростью, быстрее, чем фабрика со своими зайцами в шоколаде. Так как вся эта «показуха» всем уже поперек системника, а геймерам без комментариев будет очень рулезно покупать такие повседневные бюрократические принадлежности. Может, даже улучшится тяга к знаниям и учебе... Скажите, разве это не выгодно? Знаю, что выгодно! Но почему в России этого никто не делает?

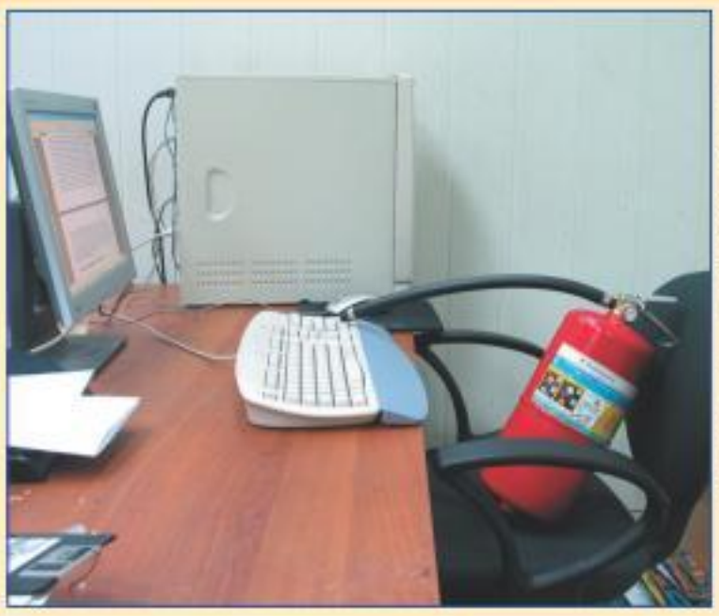
С уважением и надеждой на ответ, d[E]vIlOpeR 24 (deviloper@rambler.ru)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Шустрая мысль! Экономически грамотная,

Веселые скачки в CS. Автор Baton (baton15@mail.ru) утверждает, что это не подстроено, а произошло случайно. Почти верим.

ВНИМАНИЕ — КОНКУРС! 1 АПРЕЛЯ — НИКОМУ НЕ ВЕРЬ (ДАЖЕ «ИГРОМАНИИ»)



Друзья! Собственно, как вы уже заметили, этот номер «**Игромании**» выходит в месяце апреле, в самом начале которого во всем мире принято отмечать Международный день сатиры и юмора, или, попросту говоря, 1 апреля. По нашей старой и без сомнения доброй традиции в этом номере мы несколько раз, скажем так, *пошутили*. А вот где — хоть убейте — ни за что не скажем. Зато предлагаем вам, самым пытливым и внимательным, найти в этом номере «Игромании» все «обманки». Если вы до **20 апреля** пошлете письмо с пометкой «**1 апреля**» на ***mail@igromania.ru*** или почтовый адрес редакции, в котором перечислите все наши первоапрельские розыгрыши, то у вас появится шанс выиграть наш *замечательный* и *тотально секретный* первоапрельский приз. Итоги этого конкурса мы подведем в июньском выпуске рубрики «Почта» и там же раскроем все загадки этого номера. Спешите!

Всегда ваш, заведующий разделом сатиры и юмора,
Огнетушитель Порошковый ОП-5 (з)

Вот это по нашему. Цитирую: «После того, как я пристрелил из арбалета этих троих комбайнов, тела двоих из них переплелись в довольно интересной комбинации. Получился некий четырёхрукий и четырёхногий мутант». Прислал Enadir (enadir@mail.ru)

сулящая верный стабильный доход в жадную лапу и вероятный срок за нарушение авторских прав. Если, скажем, я, или Саша Кузьменко, или вот Коля Арсеньев решат обогатиться за счет продажи, например, пластиковых моделек товарища Фримена, источающих в окружающее пространство канцерогенный этилен, то с большой вероятностью к нам приедут господа в масках и вежливо проводят в КПЗ. Откуда мы уже менее вероятно попадем в зал суда, где нас, совсем уже невероятно, осудят на неопределенный срок.

Права на продажу товаров с изображением патентованных главгероев компьютерных игр стоят недешево. В России же рынок компьютерных игр не настолько могуч и всеобъемлющ, чтобы эти затраты можно было окупить. И пока мы не выйдем на уровень продаж, сравнимый с США, Японией или хотя бы некоторыми странами Европы, не бывать нам счастливыми обладателями подобных игрушек. Вот футболок или кружек — реально. Отечественные издатели, кстати, иногда прилагают к коробочным версиям игр майки или коврики для мышей с ликами героев различных игр (чаще всего отечественного производства, это дешевле).

Если же хочется именно фигурку и именно из зарубежного хита — то всегда есть интернет, а карточку для оплаты онлайновых покупок давно пора завести! На Западе сувениры по мотивам игр весьма популярны, производятся в промышленных масштабах, и заказать их можно практически в любую часть света. Только не забывайте о славном пионерском прошлом и будьте готовы выложить за пластиковую модельку средних габаритов в районе $30—50, за стальную все $100—150. Что же касается главгероев отечественных игр, то тут, как говорится, опа...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ля-ля-ля, а я знаю, где в лесу самые большие шишки ;). Не все так плохо в отечестве с гейм-сувенирами. Недавно была на сайте «Руссобит-М» и видела там множество самых разных украшалок по мотивам разных игр. Больше всего понравилась алюминиевая солдатская кружка по игре «Альфа: Антитеррор» и брелок-пуля по чему-то еще, не помню. Но там еще всякие футболочки, магнитики, ручечки и еще что-то было.

Ну вот, получилось, что бесплатную рекламу устроила. Простите грешную.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Подоспела очередная мегаподборка ваших мозгодробительных урлов. Порой там такие перлы попадаются, что мы со Светланой для начала по очереди выпадаем в осадок, а затем попеременно содрогаемся от ужаса. Спасибо, что продолжаете нас содрогать и веселить! Но некоторые ссылки вполне приличны и достойны обязательного упоминания. И не забывайте, что:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик ***mail@igromania.ru*** *с обязательной пометкой в теме письма* ***«Мы в Сети»****. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.*

1. www.kzey.com.ru — зверский «Портал Горынычей». Как сообщают хитрые авторы: «*Сайт клана, который плавно перетек в портал о играх/софте и железе*». Отличный дизайн и регулярные обновления прилагаются.

2. http://ant2on.narod.ru — игростроевский сайт для тех, кто интересуется созданием компьютерных игр, начиная от программирования и заканчивая созданием медиафайлов. Можно скачать самодельные игры, а также найти товарищей по разработке. На удивление толковая страничка.

3. http://brontosaur.narod.ru — игровой развивающийся сайт товарища Бронтозав-

MITSUMI
Power in Peripherals®
КЛИКай ! по правилам

«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

ра (Антонов Михаил aka BrONtOSAUR). Есть над чем работать, но радует то, что комрад постоянно обновляет страничку.

Продолжайте бомбардировать нас своими урлами-нетленками. Просматриваем все в обязательном порядке.

Старпом МакаренкOFF

Вот и подошла к концу почтовая вахта. Самое время слить керосин и отправиться в кубрик на боковую. Прямо по курсу уже виднеется маяк следующего номера журнала, а значит, совсем скоро очередная побудка и вкалывание на благо «Мании». Надо хоть немного передохнуть. Ну а вам тем временем — отставить расслабляться и начать писать хвалебные или критические письма по поводу того, как мы со Светой ведем «Почту». Решается жизненно-важный вопрос: мы будем курировать рубрику в дальнейшем или ее отдадут на растерзание другим кандидатам. Я б, может, и слил кому-нибудь эту внеплановую нагрузку, да Света расстроится. Так что решайте, от вас многое зависит. Пишите, что думаете, на ***mail@igromania.ru*** (в теме письма обязательно обозначьте — «**Ведущие почты**»).

Светлана Померанцева

Ребят, спасибо, что были с нами в этой «Почте». Очень рада, что вы пишете не пресные письма лишь со слащавыми благодарностями и оголтелой критикой, а сочиняете вдумчивые и интересные послания. Отвечать на такие — одно удовольствие. Что же касается ведения рубрики в будущем: я точно не против, а даже двумя ладошками за, но на деле — действительно вам решать. Я свое мнение навязывать не могу, и если оно вам не нравится, сообщайте, самоустранюсь. Всегда ваша, люблю, целую, пока...

Почтовый раздел подготовили

Алексей Макаренков, Светлана Померанцева

Адрес для писем: mail@igromania.ru

ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА «ИГРОМАНИЯ»

Наконец-то долгожданный товарищеский матч с командой премьер-лиги состоялся! И это, друзья, не первоапрельская шутка. Футбольные команды «Москва» и «Игромания» провели товарищеский матч на стадионе спортивного клуба имени Виктора Маслова. В первом тайме ФК «Москва» уверенно лидировали и забили первый мяч. В дальнейшем мы неоднократно могли сравнять счет, но и соперник не отсиживался в обороне. Как итог только одна из наших атак оказалась результативной и за три минуты до конца матча мы сравняли счет. В результате боевая ничья — 1:1.

В турнире Любительской футбольной лиги, тем временем, сезон в самом разгаре. Последние матчи прошли со следующим счетом: мы проиграли одному из лидеров лиги — «Риа Новости» с минимальным счетом 1:2. Следующий матч «Игромания» выиграла у ближайшего соперника по турнирной таблице — «ДинПро» с крупным счетом 5:0, однако потом опять, к сожалению, мы оступились, на этот раз проиграв команде «Солянка» со счетом 2:5, ну а в игре со «Стандартом» была зафиксирована первая ничья — 2:2.

В целом в рейтинге команд Любительской футбольной лиги (который зависит от количества выигранных матчей, разницы в счете, грозности соперника и т.п.) мы сейчас находимся на почетном девятом месте.

Скоро, в связи с наступлением весны, в чемпионате наступит небольшой перерыв, который продлится до середины апреля и наступления нормальной погоды. Если честно, то играть на снегу нам уже порядком надоело — хочется зеленой травки и солнца.

Любые ваши вопросы и пожелания по поводу ФК «Игромания» шлите на ящик ***football@igromania.ru***.

Николай Фролов, *играющий тренер ФК «Игромания»*

1	Динамит	74,98
2	Поребух	66,83
3	РИА-Новости	65,88
4	Орбита	55,39
5	Бобр	54,99
66	Зоркий	54,39
7	Стандарт	52,46
88	ДИНПРО	42,23
99	Игромания	40,83
10	Варяг	37,89
11	Солянка	36,97
12	Чукарички	31,2
13	ПРО 100	25,05
14	Олимп	16,54
15	ФК Мустанг	15,95
16	Ладья	4,94

СЕЗОН-2005 ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО ФУТБОЛУ

ПРИГЛАШЕНИЕ
для читателей журнала ИГРОМАНИЯ

БЕСПЛАТНО

ФУТБОЛЬНЫЙ КЛУБ МОСКВА

Стадион «Торпедо»
им. Э. А. Стрельцова
Москва, Восточная ул., 4
(м. Автозаводская)

Восточная трибуна

Время начала матчей узнавайте на сайте www.fcmoscow.ru или
Тел.: (095) 544-43-66, факс: (095) 544-43-67, e-mail: club@fcmoscow.ru

3-й тур	5-й тур	7-й тур	9-й тур	11-й тур
ФК «МОСКВА» – «РУБИН»	ФК «МОСКВА» – «РОСТОВ»	ФК «МОСКВА» – «АЛАНИЯ»	ФК «МОСКВА» – «ТОМЬ»	ФК «МОСКВА» – «КРЫЛЬЯ СОВЕТОВ»
2 апреля	16 апреля	30 апреля	21 мая	12 июня

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В АПРЕЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ
ПЛАНЕТА ШЕЛЕЗЯКА. ВОДЫ НЕТ. РАСТИТЕЛЬНОСТИ НЕТ...

NBA LIVE 2005
ТРИБУНЫ В ЭКСТАЗЕ

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
С МЫСЛЬЮ НАПЕРЕВЕС

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE
КАЧАЕМ КОЛЫБЕЛЬ ЦИВИЛИЗАЦИИ

КАРИБСКИЙ КРИЗИС
КОГДА ОНО РВАНУЛО

АЛЬФА АНТИТЕРРОР
ВЕЛИЧИЕ ЗАМЫСЛА

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО НОЧНОМУ ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

ДОПОЛНЕНИЯ

ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ:
IN THE WAKE OF GODS 3.58
GALACTIC CIVILIZATIONS: ALTARIAN PROPHECY
ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: КОРСАРЫ A&M

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

ВЫБОР ВИРТУАЛЬНОГО МИРА
WORLD OF WARCRAFT
SPHERE OF DESTINY

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

ARCANUM
DISCIPLES II
EVIL GENIUS
GRAND THEFT AUTO VICE CITY
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004
PLANESCAPE: TORMENT
ROME: TOTAL WAR
SACRED
STARCRAFT
THE CHRONICLES OF RIDDICK
THE SIMS 2

ВОКРУГ ИГРЫ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ БЕТА-ТЕСТЕРОВ
ПРОДОЛЖЕНИЕ РАССКАЗА
ИСТОРИЯ КВЕСТОВ

СУДЬБА ХИТА

WARCRAFT III

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

ТЕМА НОМЕРА:

КАК ОБМАНЫВАЮТ СОТОВЫХ ОПЕРАТОРОВ

ВЫСТАВКА МОБИЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КАННАХ

МЕГАБИТЫ ИЗ ВОЗДУХА. ВСЕ ПРО WI-FI

МЕЖДУ НОУТБУКОМ И КПК

Mobi!
ЧИТАЙ В 4-М НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ИСТОРИЯ MITSUBISHI: ТЕЛЕФОНЫ TRIUM
- SIM-КАРТЫ В МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНАХ
- КОДИРОВАНИЕ ВИДЕО В ФОРМАТ 3GP
- МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ БУДУЩЕГО
- ПАРАНОРМАЛЬНЫЙ МОБИЛЬНЫЙ

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ, КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ

Сергей Чекмаев

Спамфлет

Когда в моем ящике впервые объявился спам от Центра делового обучения «Карьера», я не придал этому значения. Что я в самом деле — спама не видел? Стер не читая — и все дела. Но на следующий день письмо пришло снова. И через день. И в конце недели. И в понедельник. Неугомонные ребята попались.

К концу второй недели я сдался. Любопытство одолело. Ну, хорошо — прочту уж разок, чем же меня таким необычным заманивают? Как оказалось, «карьеристы» предлагали мне повысить уровень доходности своего бизнеса путем выхода на международную арену. Для чего необходимо было выучить иностранные языки («английский за неделю — это реально!») хотя бы в объеме бизнес-курса. Понятное дело — под чутким и умелым руководством «опытных преподавателей Центра», которые все как один — «носители языка» и профессионалы с многолетним стажем.

Дело, конечно, важное, кто спорит. Только не для меня: необходимый по работе язык я и так знаю, а остальные мне без надобности. И информация о том, где можно их быстро и дешево выучить, тоже не сдалась. Абсолютно. Тем более — шесть раз в неделю, каждое утро.

Я, конечно, за свободу слова. И за право на получение информации. И статью двадцать девять части четвертой Конституции РФ, на которую часто ссылаются спамеры, уважаю. Но всему же есть предел! Короче, ДОСТАЛИ!

Попытка отписаться от рассылки ни к чему не привела. Спам продолжал приходить с завидной регулярностью, даже чаще, чем раньше. На письма с просьбами, а позже — и с угрозами, «Карьера» не отвечала, лишь однажды пришла какая-то невразумительная отписка. «Ваш адрес взят из открытых источников» — и все.

В конце концов, обнаружив после выходных в почтовом ящике аж три знакомых письма с пометкой «особая важность», я решил — хватит! Должна быть у людей совесть. Даже у спамеров.

Нет, я серьезно: еще одна подобная рассылка в моем ящике — и я за себя не отвечаю!

Угу, сейчас... Напугал ежа голограммой. На следующее утро спам «Карьеры» красовался в моей почте, нагло подмигивая красным значком «!». Да еще вложение добавилось — прайс-лист за обучение. Издеваются они, что ли?

Ну, посмотрим, кто будет смеяться последним. Я написал к поисковику коротенького робота, который за полтора часа работы подписал «Карьеру» на 247 эротических рассылок. Можно было и больше, но надо же иногда и основной работой заниматься.

И как отрезало! Честное слово! Три или четыре дня я с возрастающим удовлетворением открывал ящик и... «Карьеры» не было.

Зря радовался. В пятницу я с недоумением прочел: «Приветик, милая! Извини, что вторгся в твой почтовый ящик, но душа стонет... Ищу свою Любовь. Быть может, она где-то рядом, ходит так же и не может найти меня? Мои знакомые уже не верят ни во что, говорят: все это ерунда и глупо искать то, чего нет. А я вот жду Тебя. Отзовись, ауу! Вкратце о себе. Обычный парень, 22 года, весьма романтичный, юморной, спортивная фигура, умный, симпатичный и т.д.».

Поначалу подумал: ошибся кто-то. Но когда подобные письма стали появляться в моей почте по десять штук за ночь, я сообразил, что дело нечисто. Или неудачно шутят друзья, или... Выбрал вечерок поспокойней, проверил. И уже через двадцать минут поисковик выплюнул ссылку на сервер знакомств «Романтика». Гм... Какой-то юморист прилепил банальный до зубовного скрежета плач старой девы к моему адресу: «Я так давно жду этого настоящего чувства, мечтаю о нем каждый день и каждую ночь...» Тьфу, даже читать противно. Кто же это, интересно, такой весельчак? Утром я понял, кто это.

«Центр делового обучения «Карьера» предлагает...». Ну что, мол, съел? Больше бузить не будешь?

Буду. Еще как буду. У меня по спаму большая база, как-никак третий год собираю.

И понеслось. Спамер в «Карьере» попался опытный, с фантазией, и на третью неделю войны наша с ним перепалка даже начала доставлять мне удовольствие.

Следующим ходом после эротических рассылок я подписал «Карьеру» на прайс завода «Белмаштрактор». Краны, автопогрузчики, трактора, запчасти и все такое. Вряд ли найдутся вещи более несопоставимые с тишиной «карьерских» аудиторий.

Моему противнику машиностроительная тема понравилась. Только он решил не мелочиться, и следующим утром, просматривая почту, я едва удержался от нецензурной лексики. Неизвестные «подрядчики» гарантировали мне строительство нефтеперерабатывающих предприятий европейского уровня под ключ.

Пришлось признать: это раунд я проиграл вчистую. Ладно, мы не привыкли отступать.

Я предложил «Карьере» пиломатериалы, лес, а также особую vip-услугу: изготовление срубов на заказ. Сутки мой визави не объявлялся — искал достойный ответ, наверное. Нашел. «Карьерский» спамер озаботился вывозом упомянутых пиломатериалов. Новое письмо, озаглавленное «Грузчики. Такелажные и другие виды работ», заставило теперь уже меня мучиться с адекватным ответом.

Грузчиков же надо чем-то кормить, разве нет? Посему вечером на почту Центра постучался Хасавьюртовский мясокомбинат с уникальной продукцией — консервами «Каша губернаторская с говядиной, гречневая». Не знаю уж, причем тут губернатор, но звучит стильно!

Каша моего противника не обескуражила, наутро он осчастливил меня оборудованием для производства майонеза и кетчупа. Видимо, решил, что из губернаторов каша получается несъедобной, надо бы приправить для остроты вкуса.

Хорошо, на этот раз ничья. Отыграемся в третьем периоде.

Перебрав машиностроительную и пищевую промышленность, мы перешли на элитные услуги. В ответ на мое «Мастера, наследники тысячелетнего опыта, выткут для Вас эксклюзивные тибетские ковры. Ручная работа» пришла информация о продаже неким «собственником» клубного аквапарка. Я услал «карьеристов» брать уроки в «частную танцевальную студию» («Мы научим Вас красиво, пластично и сексуально двигаться») — музыкальная тема оказалась моему противнику близка, и он намекнул, что мне не помешают уроки вокала: «Совершенствуем вокальные данные, ставим голос».

И тут я решил пойти ва-банк. Был у меня в запасе неотразимый ход. Я долго не раскрывал своего секретного оружия, но, наконец, время пришло: «Предлагаем престижный элемент оформления современного рабочего кабинета — портрет Президента РФ на фоне государственного флага РФ и Штандарта Президента. Портрет изготовлен на пенокартоне с фотографическим качеством и обрамлен солидным багетом из красного дерева. Вы можете заказать портреты следующих форматов...». Далее шла красивая табличка с размерами и ценами. Что можно противопоставить такому?

Утром я пришел на работу на двадцать минут раньше обычного. Просмотрел почту. Ничего. Я прождал весь день, но мой спамер так и не объявился. Крыть ему было нечем. Я понял, что победил.

А через неделю его, похоже, уволили. Или перевели куда-нибудь, не знаю. Спам начал приходить

Автор иллюстраций - Александр Ремизов

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS

АПРЕЛЬ

	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	

Издатель: Lucas Arts ● **Разработчик:** Obsidian Entertainment

ИГРО МАНИЯ

JAGGED ALLIANCE 3D®

АПРЕЛЬ

	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	

Издатель: GFi Разработчик: ● Мист-Ленд Юг

снова, но на этот раз тупо и неизобретательно — одно и то же два раза в день, и адрес электронный они перестали давать, оставили только телефоны. Воевать с «Карьерой» стало неинтересно, и я избавился от них раз и навсегда, отрегулировав должным образом спамерский фильтр.

Почти три месяца я ничего не слышал о Центре делового обучения. И уже почти начал забывать эту историю, пока однажды утром меня неожиданно не вызвал шеф.

— Мне тут письмо пришло, что какие-то ушлые ребятки предлагают землю на Рублевском шоссе на двадцать процентов дешевле нас.

Дозвониться в неведомую фирму «Элитные участки» оказалось не так просто — длинные гудки послышались из спикерфона только на пятый час бесконечного автонабора. Я схватил трубку.

— Добрый день, слушаю Вас, — устало произнес женский голос.

— Здравствуйте! — начал я бодро. — Скажите, участки на Рублевке еще остались?

В трубке вздохнули. Замученная, бесконечно усталая, но вынужденная быть вежливой девушка монотонно отбарабанила фразу, которую, похоже, за последние часы повторила не одну сотню раз:

— Извините, мы не продаем земельные участки. Это Центр делового обучения «Карьера».

В наступившей тишине я отчетливо услышал на том конце провода телефонную трель. Трубку сняли: «Добрый день!» — и после короткой паузы — таким же усталым голосом:

— Нет-нет, это Центр делового обучения «Карьера». Да, правильно. Номер наш. Но это не телефон доверия.

Я улыбнулся и положил трубку. Выходит, не один я такой — любитель подшутить над спамерами. Есть надежда: вдруг да и приструним подлецов, а? ■

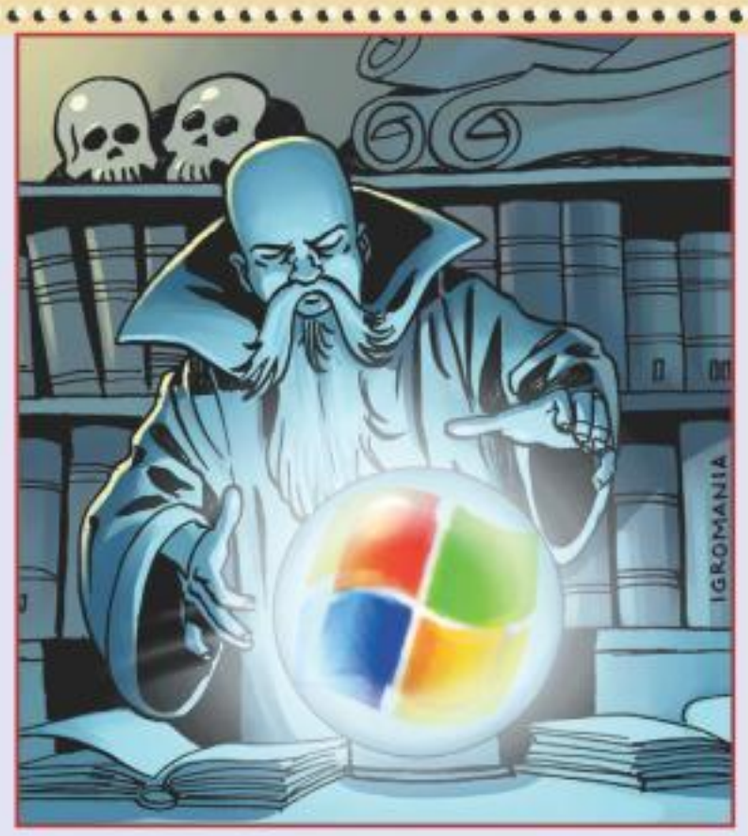
Компьютерные приколы

Психиатра вызывали?

Настоящий первоапрельский прикол. Копируйте на компьютер жертвы файл **MP3-prikol.mp3** (см. на нашем диске в разделе **По журналу/Юмор**) и запускайте его. Для обычного пользователя, у которого в «Проводнике» включены настройки «По умолчанию», MP3-prikol.mp3 выглядит как обычный mp3-файл, поэтому он вряд ли что-то заподозрит. После запуска программа копирует свой исполняемый файл в папку **C:\WINDOWS\system32**, переименовывает его в **wmplayer.exe** и присваивает значение «скрытый». Далее открывает в реестре ветку **Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run** и создает значение **wmplayer.exe**. Жертва ничего не замечает, ей кажется, что файл просто не запускается. Подвох становится ясным только после перезагрузки системы. Операционка при этом выдает следующее сообщение: «При загрузке системы произошел глюк. Если глюк повторится — обратитесь к психиатру». Чтобы подопытный ничего не заподозрил, переименуйте MP3-prikol.mp3 во что-нибудь безобидное (например, Britney Spears — Toxic.mp3).

Избавиться от появления этого сообщения при каждой загрузке можно удалением файла **wmplayer.exe** и его значения в реестре.

Прислал Vital (*wowvital@pisem.net*)



Компьютер неистощим на сюрпризы. Иногда неприятные, а иногда, наоборот — очень даже забавные. Если у вас есть желание поделиться с окружающими каким-то приколом такого рода, присылайте нам его описание и скриншот на адрес ***humor@igromania.ru***. Это может быть что угодно: изображение сообщения об ошибке, какой-то курьезный глюк, текст, превратившийся после машинного перевода в нечто совершенно уморительное — главное, чтобы было смешно (использование графических редакторов всячески приветствуется). Самые лучшие приколы мы обязательно опубликуем. Только не присылайте шутки и картинки, найденные на юмористических сайтах в интернете: публиковать эти уже приевшиеся всем шутки мы все равно не будем.

ТЕСТ НОМЕР 56 ИЗ ЖИЗНИ ОГНЕТУШИТЕЛЕЙ

Тяжела и неказиста жизнь простого огнетушителя в коллективе двуногих белковых. Так называемые «коллеги», пользуясь моей скромностью и молчаливостью, все время норовят свалить на меня какую-нибудь свою работу да еще осмеливаются сидеть на службе исключительно с десяти до шести (я, блин, торчу здесь круглые сутки!), а люди, приходящие в редакцию, вульгарно тыкают в мою сторону пальцами и делают непонимающее лицо (они что — никогда не видели огнетушителя, редактирующего тексты?!).

Одно радует: главред отныне боится курить в офисе. В очередной раз увидев его с сигаретой пару дней назад, я так рассвирепел, что... В общем, он до сих пор отстирывает свою одежду от пены.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

Ответы присылайте на ***test@igromania.ru*** *либо на* ***адрес редакции****. Прочие подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»****.*

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать *единственный ошибочный* вариант.

❶ В Freedom Force vs. the Third Reich на стороне сил зла выступает целый батальон колоритных товарищей:

А. Tombstone — уж больно имечко подозрительное.

Б. Blitzkrieg — рожей, мерзавец, не вышел.

В. Fortissimo — уж кто, как не он!

Г. Red Sun — что еще за «Красное Солнышко»?

Д. Nuclear Winter — этот, этот!

❷ В TMNT Mutant Melee, как и во всякой истинно приставочной игре, масса интереснейших бонусов. Там есть:

А. Неудачные дубли из роликов — гм, что-то я там такого не видел...

Б. Биографии героев — только кому они нафиг сдались...

В. Концепт-арты — это проще всего, их пихает каждый первый разработчик.

Г. Фотографии игрушек по «Черепашкам», которые производит компания Playmates Toys — boooring...

Д. Секретные уровни — ну, это классика, на консолях всегда так.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❸ Silver Style Entertainment (разработчики The Fall) испытывают самую нежную любовь к постапокалиптической тематике — их предыдущий проект тоже освещал историю мира, пережившего глобальную катастрофу. Что это была за игра?

А. Fallout: Brotherhood of Steel — а что же еще?

Б. Soldiers of Anarchy — да-да, это она!

В. Wasteland — вот только ее уже никто не помнит.

Г. Trinity Project — знаете такую?

Д. Ммм... Nuclear War?

❹ Second Sight — вторая в этом году игра, где геймплей построен на использовании пси-способностей. Многие из них, кстати, уже знакомы нам по Psi-Ops, но есть и новые:

А. Телекинез, точно!

Б. Контроль разума... эй, get out of my head, f***ing bastard!

В. Лечение — ха, как будто в Psi-Ops этого не было!

Г. Первые три варианта!

Д. А вы не лыком шиты — правильного ответа вообще нет.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

❺ World War II: Panzer Claws 2 — это сиквел игры Frontline Attack: War over Europe, которая вышла в 2002 году.

А. Йа-йа, именно так!

Б. Да ни в жизнь!

❻ В числе секретных бонусов Playboy: The Mansion несколько интервью с некоторыми celebritиз (со Снупповой Соббакой, например).

Чем охладить начальника

Вы уже знаете ответы на все наши вопросы? Поздравляем: у вас есть все шансы стать одним из пяти обладателей игры супергеройской суперстратегии **Freedom Force vs. the Third Reich**, локализованной и изданной в России суперкомпанией **«Новый Диск»**. Из числа этих счастливчиков будет случайным образом выбран один суперсчастливчик, которому достанется (барабанная дробь!) супербонус — **огнетушитель порошковый ОП-5(з)** (это, между прочим, мой брат-близнец), идеальный для тушения твердых веществ, горючих газов (в том числе и кишечного происхождения!), жидкостей и электроустановок, а также охлаждения разъяренных главредов! Спешите — шанс выиграть такой суперприз с подписями всех сотрудников редакции выпадает не каждый день!

А. Истину глаголете.

Б. Гм, звучит неправдоподобно.

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.

❼ В Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords мы играем от лица джедая, который участвовал в войне против мандалорианцев (**А**), за что джедайский совет изгнал его из своих рядов и лишил Силы (**Б**). Чуть позже главный герой попадает в крупную переделку, его сильно ранят (**В**) и он теряет память (**Г**), а очнувшись, обнаруживает, что оказался на станции «Перагус». С этого момента джедай и поступает в наше распоряжение (**Д**).

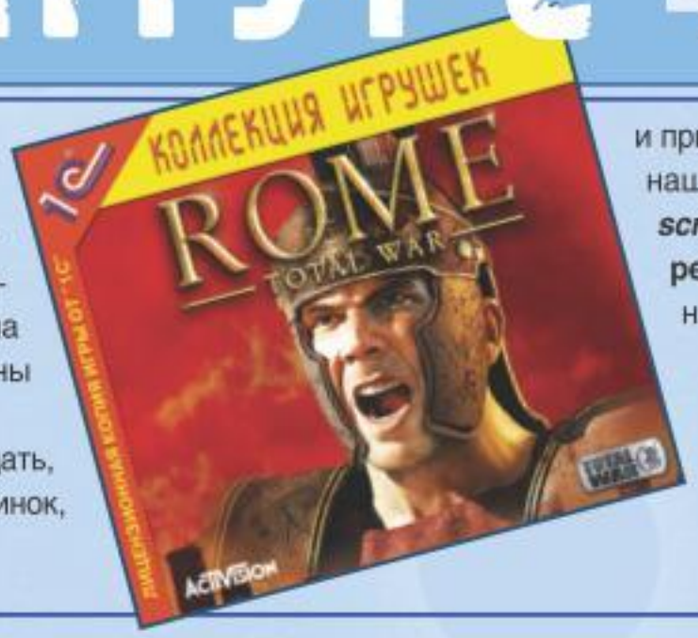
Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял Огнетушитель Порошковый ОП-5 (з).

СКРИНТУРС НОМЕР 4 Апрель

Вечный город

Все как обычно: вы отгадываете картинки — мы награждаем. В качестве призов на этот раз — локализованные версии превосходнейшей стратегии **Rome: Total War**, изданной на территории нашей необъятно-неохватной страны фирмой **«1С»**.

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик ***screenturs@igromania.ru*** либо на **почтовый адрес редакции**. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел **«Участие в конкурсах»**!



Составитель «Скринтурса»: Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под пристальным взором Огнетушителя Порошкового ОП-5(з).

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №2/2005

Скринтурс №2. Февраль

Сказать в этот раз даже как-то и нечего: правильных ответов было устрашающе много, ошибались разочаровывающе мало, поэтому победителей нам пришлось выбирать случайным образом — на кого жребий выпадет.

Правильные ответы

1. Prince of Persia: Warrior Within.
2. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.
3. Александр.
4. Painkiller: Battle Out of Hell.
5. Pro Evolution Soccer 4.
6. Space Interceptor: Project Freedom (Стармагеддон 2).
7. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.
8. Joint Operations: Escalation.
9. Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events.

Победители

1. Михаил Терешин (г. Электрогорск).
2. Алексей Никитин (г. Чебоксары).
3. Оксана Милюте (г. Калининград).
4. Антон Бодин (г. Владикавказ).

5. Дмитрий Бондаренко (г. Саратов).

Товарищи, победившие в этом выпуске «Скринтурса», награждаются DVD-боксами гонки **FlatOut** от компании «**Бука**».

Тест №54. Опрос с пристрастием

Ай-яй-яй, кто бы мог подумать, что наши читатели путают Dreamworks и

Pixar! Да-да, как ни странно, большая часть респондентов завязла именно на вопросе о том, кто снял мультик The Incredibles. Все указывали Dreamworks, а на самом деле это был Pixar!

Правильные ответы

1. В Prince of Persia: Warrior Within нет луков (В).

2. В The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth нет расы Numenor (Д).

3. Spinfusor Disc Launcher в Tribes: Vengeance доступен всем бойцам (Д).

4. Основная цель главного героя Sid Meier's Pirates — найти свою семью и отомстить тому негодяю, который ее похитил (А).

5. В Америке и Японии Pro Evolution Soccer 4 действительно известен как Winning Eleven 8 (А).

6. Аркада The Incredibles сделана по одноименному мультфильму студии Pixar, а не Dreamworks (Б).

7. «...куда его поместили после третьего побега». На самом деле, третий побег Риддика был успешным (Д).

Призом у нас на этот раз стала беспроводная аудиогарнитура **Mobile Ear**. Она отправляется **Кириллу Иванову** из Новороссийска, одному из немногих, кто дал правильные ответы абсолютно на все вопросы.

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 — Star Worms: Knights of the New Empire — The Dick's Lords; 2 — Non-Dangerous Waters; 3 — The Asshole: Last Days of Maya.

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» **№4**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» **№6\2005**.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на **апрельские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **30.04.2004**. 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 выбираются случайным образом из всех 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 онлайновый 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 онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".

Сделано в Студии Лебедева в 2005 году

Яndex

найдётся всё

короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

Рамстор Сити представляет

IMAX® ГОНЩИКИ NASCAR® 3D

WWW.IMAX.COM
Sponsored by AOL FOR BROADBAND

PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED
For Some Crash Scenes

IMAX NASCAR WARNER BROS. PICTURES

ОКАЖИСЬ ЗА РУЛЕМ ГОНОЧНОГО АВТОМОБИЛЯ!

СМОТРИТЕ НА ЭКРАНЕ ВЫСОТОЙ С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. «Речной вокзал», далее – бесплатными автобусами до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

NESCAFÉ IMAX® СУПЕРКИНОТЕАТР

МИП ШАСС №000149 от 21.03.03

LG

Life's Good

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

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.

1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

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
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская, 4а;
Березгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Староокчаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Дек»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "79"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»

Самара
Московское шоссе, 81А, ТЦ "Парк Хаус";
ул. Ульяновская, 18, ТЦ "Вавилон", секция 333;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ "Орбита";
ул. Ленинградская, 63, салон связи "Ультра";
ул. Победы, 131, ТЦ "Теремок";
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ "Старозагорский", секция 9;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин "Метида";
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр, ТЦ "25 часов";
Московское шоссе, 28, магазин "Детский мир";
пр. Кирова, 233, магазин "Комис", секция 2;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ Энергия;
пересечении улиц Пензенской и Владимирской, торговый павильон №7;

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Лиговский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиконПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин "Метида";
Приморский бульвар, 22, аптека "Импозия"

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.

Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе

М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3

Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.

Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9

«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,