

ИГРОМАНИЯ



ЖУРНАЛ С DVD

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ
И НА DVD

ВИДЕОМАНИЯ
• СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ GTA: SAN ANDREAS
• ИГРОСТРОЙ
• РЕДАКТОР Z-BRUSH • МУЗЫКА COUNTER-STRIKE
• ИГРА В ОНЛАЙНЕ
• ASHERON'S CALL 2 • GUILD WARS
• ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
• ЧЕРНЫЕ БРАТЯ* В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
• ИСТОРИЯ ION STORM

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
• ACT OF WAR, DIRECT ACTION • BROTHERS
IN ARMS: ROAD TO HILL 30 • CT SPECIAL
FORCES: NEMESIS STRIKE • DATWINA
• DOOM III: RESURRECTION OF EVIL
• EMERGENCY 3: MISSION LIFE • NEXUS:
THE JUPITER INCIDENT • SILENT HUNTER 3
• SWAT 4 • СЕРПИ И МОЛОТ • КАЗАКИ 2
• НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

ВЕРДИКТ

BATTLEFIELD 2

- THE BARD'S TALE
- IMPERIAL GLORY
- НОЧНОЙ ДОЗОР
- METALLHEART
- EARTH 2160
- AREA 51

В РАЗРАБОТКЕ

- ГОТТИК III
- DESPERADOS 2
- THE GODFATHER
- DUNGEON SIEGE 2
- TOMB RAIDER: LEGEND

НА DVD

- HALF-LIFE 2: ECLIPSE
ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАГА
- MAX PAYNE 2: MISSION IMPOSSIBLE - NEW DAWN
МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА
- OPERATION FLASHPOINT: LIBERATION 1941-1945
РЕКОНСТРУКЦИЯ ВЕЛИКИХ СРАЖЕНИЙ



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

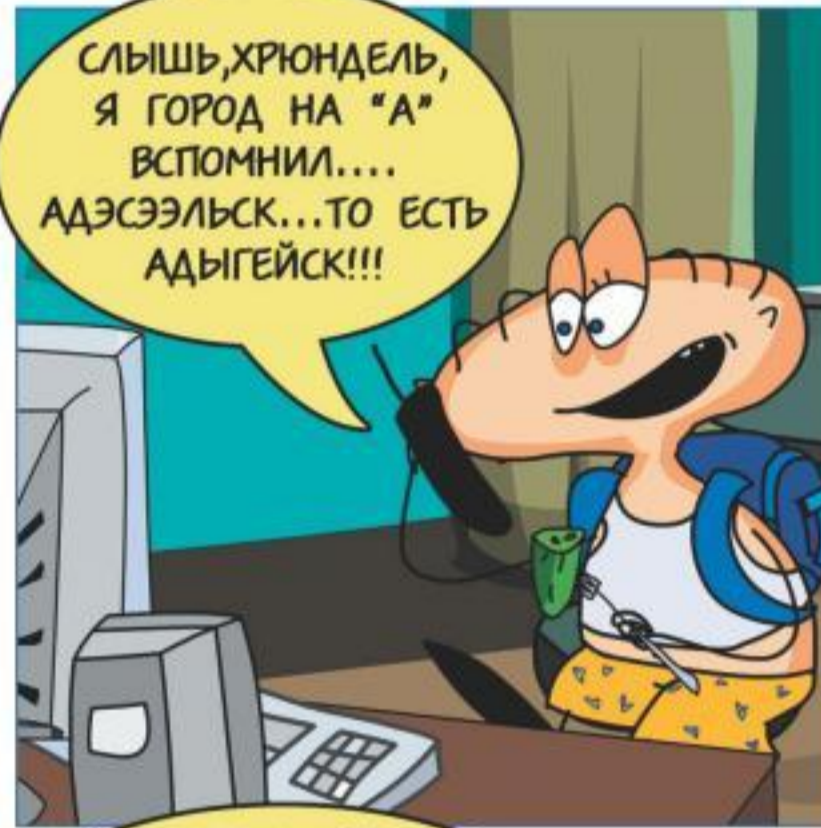
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
БЛИЦКРИГ 2
МОРСКОЙ ОХОТНИК

СВЫШЕ
8 Гб
НА ДВУХСЛОЙНОМ
DVD А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD



ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



Офигительный коннект Супершустрый Интернет

МОДЕМЫ

ADSL



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

Новые приключения Масыни, 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.aldi.ru
 Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
 PET (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



Boston PC
www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибутор ZyXEL Communications Corporation

ASUS рекомендует Microsoft® Windows® XP Professional



Идеальный центр развлечений

ASUS W3V - это ноутбук с графикой PCI Express, внешней графической картой и памятью DDRII. Широкоформатная матрица 14", в которой используются технологии ASUS Color Shine и Crystal Shine, обеспечивает ясное и четкое изображение.

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
 - Процессор Intel® Pentium® M 770
 - Mobile Intel® 915PM Express chipset
 - Intel® PRO/Wireless Network connection BG
- Microsoft® Windows® XP
 - Home
 - Professional
- Широкоформатная матрица 14",
с эксклюзивными технологиями Color Shine и Crystal Shine
- ATI Mobility™ Radeon™ X600 с 128MB HyperMemory™
- Bluetooth



Новая мобильная платформа от Intel®

- ▲ Широкоформатная матрица 14", с эксклюзивными технологиями Color Shine и Crystal Shine
- ◀ Батарея совмещена с креплением экрана

ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

www.asus.ru
Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада-PC (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, NEXUS (095) 928-23-67, Тенфолд (095) 545-32-71, OLDI (095) 105-07-00, ПИРИТ (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25; СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32; Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-4551; Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прага (8462) 701-701; Томск: Интант (3822) 41-55-32; Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Алукей (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries



Привет, друзья!

...или, как еще говорится, «и снова здравствуйте». Помните, не далее как в прошлом номере мы обещали, что дух прошедшей E3 2005 еще долго будет посещать наше дорогое издание? Так вот, отгремевшая уже более двух месяцев назад лос-анджелесская выставка-опупея снова дает о себе знать. Просто откройте журнал на *стр. 42* и пробегитесь по всему сегодняшнему выпуску полноформатных статей из рубрики «R&S: Будем ждать?». The Godfather, Gothic III, Tomb Raider: Legend, Dungeon Siege II, King Kong, Spellforce II... Что ни название — то чуть ли не потенциальный хит. Все эти игры мы в том или ином виде видели на E3 и сегодня, без спешки и постытавочного ажиотажа, подготовили для вас самые исчерпывающие материалы «на тему».

Впрочем, если вам этого покажется мало, то обязательно изучите нынешний раздел «В центре внимания», который начинается аккурат на *стр. 68*. Там главный дипломированный RPG-специалист «Игромании» Игорь Варнавский на протяжении четырех страниц дает исчерпывающее объяснение того, что нет на свете лучшей ролевой игры, чем The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Заканчивая тему E3: прошу вас также не забыть, что на CD или DVD к этому самому журналу, который вы сейчас держите в руках, можно найти вторую часть нашего грандиозного E3-видео. Лучшие игры выставки, самые именитые разработчики, самые красивые стенды — все это в сегодняшнем выпуске «Видеомании». И не только это: в честь наступления последнего летнего месяца наш локальный джорджлукас Антон Логвинов также подготовил всем большой подарок. А именно — подробный документальный фильм об истории всех игр серии Grand Theft Auto: от самой первой GTA до свежего San Andreas. Даже не вздумайте такое пропустить!

О прочих интересных событиях. В этом месяце нам, журналу «Игромания», в числе первых людей на планете удалось узнать все самые шокирующие подробности относительно проекта Lost Paradise — нового квеста от Бенуа Сокала, создателя замечательной Syberia. Едва узнав, что мы из России, не очень-то общительный мсье Сокаль сразу же согласился на эксклюзивное интервью, которое уже ждет вас на *стр. 64*.

Кстати, да! Об эксклюзиве. Две недели назад нашему главшпиону Андрею Александро-

ву удалось совершить новый налет на командный центр московской фирмы «Нивал». На этот раз отважный штирлиц умудрился раздобыть (как это у него получается — до сих пор никто не знает) практически законченную версию продолжения культового «Блицкрига». О том, что же из себя представляет «Блицкриг 2», читайте на *стр. 34*.

Не успокоившись на достигнутом, боец невидимого фронта посетил и других наших старых знакомых — компанию «Акелла», где в очередной раз осведомился о ходе работ над уникальным симулятором торпедных катеров «Морской охотник». Как, собственно, идут эти самые работы, можно узнать на *стр. 30*.

Теперь о последних релизах. Из действительных хитов в этом месяце на свет появился только один — долгожданный Battlefield 2 (*стр. 80*) — сиквел знаменитого Battlefield 1942. Без лишней скромности замечу, что это, пожалуй, самый лучший многопользовательский шутер на сегодняшний день. Ничего более совершенного в жанре до этих пор попросту не было, да и, честно сказать, вряд ли в ближайшее время будет.

Далее: тихо и незаметно на свет появились две весьма достойные стратегии. Earth 2160 (*стр. 88*) в рекомендациях, я думаю, не нуждается — об успехе предыдущих игр этой серии не слышал разве что только ленивый. А вот с ожидаемой Imperial Glory (*стр. 86*) — первым серьезным стратегическим опытом авторов Commandos — все получилось куда как сложнее (не сказать чтобы хуже). Подробности — в соответствующей рецензии.

Что же до остальных проектов, то помимо прочего в этом месяце могу лично от себя порекомендовать отличнейшую RPG — The Bard's Tale. Если вы цените в играх не только технологии, а также не чужды здоровому (но местами весьма циничному) юмору, то это именно то, что вы так давно искали. Едкая, но крайне талантливая пародия на большинство современных RPG-игрищ, да еще при всем этом за авторством Брайана Фарго — одного из создателей культового Fallout — такое однозначно нельзя пропустить.

Про важные дела вроде бы все — так что напоследок немного лирики. Друзья! Мы тут недавно прикинули и с ужасом осознали, что до выхода сотого номера «Мании» осталось всего ничего — каких-то жалких пять месяцев. Честно сказать, по этому поводу мы пребываем в некотором непреодолимом ступоре. С одной стороны, не верится, что совсем скоро «Игромании» исполняется уже (страшно сказать!) восемь лет, а с другой — у нас нет ни малейшего понятия о том, как отмечать этот всесоюзный юбилей. В общем, если у вас есть какие-нибудь интересные (подчеркиваем — только интересные!) идеи на этот счет, смело отправляйте их на почтовый адрес или электронную почту журнала. Этим вы на самом деле здорово нам поможете.

Собственно, это уже все — счастья вам и удачи. До встречи осенью!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрьгин
Руководитель дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Дмитрий Денисенко
Ответственный верстальщик
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»
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
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 (radalk@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (095) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@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

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян, Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

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

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

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс»,
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 157,610.

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

Зарубежная подписка

ГОНКИ В ТЯЖЕЛОМ ВЕСЕ

Акелла

МАЗАТРАКЕРЫ!

СВОБОДУ МАМОЧКЕ!

BIG MUTHA TRUCKERS 2
Truck Me HARDER



Десятки различных
тайных объездов



eutechnyx



Парки мята Бонусных грузовиков любого дальностика



Опасные и в то же время невероятные веселые приключения



Все секреты купли-продажи прямо на дороге

Семья Джексон издавна славилась своим умением зарабатывать на грузоперевозках. Отлично жили - не тужили, пока главная Мама не решила наглým образом уйти от уплаты налогов, за что и была арестована местными властями. Дело серьезное, и суммы немалые. Для того чтобы выволить "горе - бизнесмену" из заключения и выиграть щекотливое дело, необходимо заручиться поддержкой кузена Джейкоба, самого талантливого и высокооплачиваемого, а прощ говоря - баснословно дорогого местного адвоката. Теперь трем мамашиним сынкам недотепам предстоит заняться сбором необходимой суммы денег.



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

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

© 2005 "Akella"
© 2005 "Empire", © 2005 "Eutechnyx"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-13
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр	12
CD-МАНИЯ	14-24
Игровая зона * Веселости * Демоблок * Патчи * Разделы на CD и DVD * Всякое разное	14
ВИДЕОМАНИЯ	26-27
Репортажи * Pre-портview * Рекламная пауза	26
Развлекательный канал * Видеоновости	27
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	30-36
Морской охотник	30
Блицкриг 2	34
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	38-63
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Fallen Lords: Condemnation * Project Offset *	
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	38
Hegemony: Philip of Macedon	39
Monster Madness * World Forces: War on Terror	40
Обитаемый остров: Землянин	41
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
The Godfather	42
Tomb Raider: Legend	44
Peter Jackson's King Kong	46
DropTeam	48
Dungeon Siege	52
Gothic III	54
SpellForce 2: Blend of Perfection	56
Desperados 2: Cooper's Revenge	58
NHL 06	60
Diver: Deep Water Adventures	62
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	64-66
Lost Paradise	64
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	68-71
The Elder Scrolls IV: Oblivion	68
R&S: ВЕРДИКТ	72-102
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	72
Aurora Watching: Gorky Zero * Steel Beasts	73
SuperPower 2 * SpellForce: Shadow of the Phoenix	74
The Moment of Silence * The Settlers: Heritage of Kings *	
Law & Order: Justice is Served	75
The Settlers: Heritage of Kings — Nebula Realm *	
Sid Meier's Pirates! * RPM Tuning Замок на Экзе	76
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	78
<i>Вердикт: дождались!</i>	
Battlefield 2	80
Area 51	84
Imperial Glory	86
Earth 2160	88
Ночной дозор	90
Первая мировая	92
The Bard's Tale	94
Psychotoxic: Gateway to Hell	96
Fantastic Four	98
Juiced	102
ИГРА МЕСЯЦА	104-106
Итоги голосования за период с августа 2004 по июнь 2005	104
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	105
«Игромания» рекомендует	106
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	108-109
Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	108
GAME OVER?	110
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	110
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	112-143
Железные новости	112
<i>Тестирование</i>	
Обзор новейших видеокарт под чипсет PCI Express x16	114
Обзор источников бесперебойного питания	118
Обзор современных моделей КПК	122
Обзор системных план AOpen на базе мобильных чипсетов	126
<i>Сделай сам</i>	
Тотальный моддинг системного блока	128
<i>Антикварная лавка</i>	
История развития платформы PC. Часть 3	132
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	134
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	138
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от AVE	140
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция Formoza 350+ от компании Formoza	141
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	142
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО	144-145
«Железные» ответы на «железные» вопросы	144
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	146-151
<i>Софт-экспресс</i>	
Софтовые новости	146
<i>Практика</i>	
Обзор программ для работы с CD/DVD	148
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * Полезный софт	150

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

187 Ride or Die	170
50 Cent: Bulletproof	168
African Alliance	6
American McGee's Alice	110
Anachronox	172
Area 51	84, 202
Armed Assault	6
Asheron's Call 2	190
Aurora Watching: Gorky Zero	73
Bandits: Phoenix Rising	13
Battlefield 2	80
BloodRayne 2	12
Coffee Break	8
Cold War	200
Command & Conquer:	
Generals — Zero Hour	18
Commandos 4	108
Conspiracy:	
Weapons of Mass Destruction	200
Counter-Strike 1.6	196
Counter-Strike: Source	20, 152
Crazy Frog Racer	8
Crime Life: Gang Wars	168
Daikatana	172
Dark Age of Camelot	188
Dark Age of Camelot: Titans of Atlantis	188
Darwinia	109
Dead or Alive	10
Def Jam Vendetta	170
Def Jam: Fight for New York	170
Descent	110
Desperados 2: Cooper's Revenge	58
Destinies	6
Diablo II	188, 196
Diver: Deep Water Adventures	62
Dominion	174
DOOM 3	17
Doppelganger	172
Dragon Empires	188
DropTeam	48
Dungeon Siege	52
Earth 2160	88
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	12
EverQuest II	188
Fallen Lords: Condemnation	38
Fantastic Four	98
Far Cry	15, 16
Fear & Respect	168
FIFA Football	18
Front Mission 4	108
Ghost Recon 2	13
Ghost Recon:	
Advanced Warfighter	13
God of War	108
Gothic III	54
GTA: San Andreas	8, 15, 168, 200-202
GTA: Vice City	18, 170
Guild Wars	190
Half-Life 2	7, 17, 20, 154, 180, 203
Halo	20
Happy Free Friends	10
Hegemony: Philip of Macedon	39
Heroes of Might and Magic III	16
Heroes of Might and Magic III:	
Во имя богов	17
Heroes of Might and Magic IV	19
Imperial Glory	86
Jagged Alliance 3D	6
Jagged Alliance	6
Joint Operations	20
Juiced	102, 200
L.A. Rush	11, 170
Law & Order: Justice is Served	75
Lawmaker	9
Legends of Mir 3	188
LEGO Star Wars	203
Lost Paradise	64
Mafia: City of Lost Heaven	15
Marc Ecko's Getting Up:	
Contents Under Pressure	38
Max Payne	13
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	15, 21
MDK 2	108
Meltdown 2005	13
Mercenaries	108
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	108
Midnight Club 3: DUB Edition	170
Monster Madness	40
Mortal Kombat: Shaolin Monks	108
Need for Speed Underground	16
Need for Speed Underground 2	196
NERO	7
NHL 06	60
NHL 2005	196
Operation Flashpoint 2	6
Operation Flashpoint	17, 19

Peter Jackson's King Kong	46
Preyground	10
Pro Evolution Soccer 5	10
Project Offset	38
Psychonauts	200
Psychotoxic: Gateway to Hell	96, 200
Quake II	172
Quake III Arena	196
Quake	172
Ragnarok Online	188
Resident Evil	10
Rising Kingdoms	200
Rome: Total War	15
RPM Tuning	76
Замок на Экзе	76
Salvo!	12
Shadowground	10
Sid Meier's Pirates!	76
Sid Meier's Railroad Tycoon	110
SIN	7
SIN Episodes	7
Sopwith	110
SpellForce 2: Blend of Perfection	56
SpellForce: Shadow of the Phoenix	74
Spore	109
Star Wars: Battlefront	20, 200
Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy	21
Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	19, 109
Starcraft: Brood War	18, 196
Steel Beasts	73
SuperPower 2	74
SWAT 4	16
Th3 Plan	9
The Bard's Tale	94
The Elder Scrolls Adventures: Redguard	70
The Elder Scrolls Chapter One: Arena	70
The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall	70
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	70
The Elder Scrolls III: Morrowind	19, 70
The Elder Scrolls III: Tribunal	70
The Elder Scrolls IV: Oblivion	68
The Elder Scrolls Legend: Battlespire	70
The Godfather	42
The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth	18
The Matrix Online	188
The Moment of Silence	75
The Settlers: Heritage of Kings — Legends	10
The Settlers: Heritage of Kings — Nebula Realm	76
The Settlers: Heritage of Kings	75
The Sims 2	16
The Thing	108
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	108
Tomb Raider: Legend	44
True Crime: New York City	8, 168
True Crime: Streets of LA	8
Ultima Online	188
Unreal Tournament 2004	15, 16
Warcraft III: Reign of Chaos	17, 188, 196
Warcraft III: The Frozen Throne	20
Warhammer 40000: Dawn of War	18, 196
Wild Earth	10
World Forces: War on Terror	40
World of Warcraft	188
XIII	108
Ил-2 Штурмовик: Забывшие сражения — Асы в небе	20
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	160
Ночной дозор	90
Обитаемый остров: Землянин	41
Первая мировая	92
Путешествие Алисы	12

Мобильные игры

Banjo-Kazooie	204
Dr. Frankenstein Adventures	204
Mr. and Mrs. Smith	205
Real Superbike	205
Sensible Soccer	205
The Elder Scrolls Travels: Dawnstar	70
The Elder Scrolls Travels: Shadowkey	70
The Elder Scrolls Travels: Stormhold	70
The Invisible Man	205

Внекомпьютерные игры

AD&D Forgotten Realms	208
Dungeons & Dragons	206, 208
Magic: The Gathering	206, 208
Star Wars TCG	208
Sword & Skull	208
Берсерк	206, 208
Небожители	208

ИГРОСТРОЙ

152-164

Вскрытие

Counter-Strike: Source	152
Мастерская	
Моделирование в Half-Life 2. Часть 3	154
Обзор 2,5D-редактора Z-Brush	156
Игровое редактирование	160
Самопал	
Как писать скрипты для игр. Часть 2	162
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	166

SPECIAL

168-180

Специальный репортаж

«Черные братья» в компьютерных играх	168
Жизнь замечательных разработчиков	
История ION Storm	172
Форум разработчиков	
Оружие в компьютерных играх	176
Игровое кино	
Война миров	180

ИНТЕРНЕТ

182-194

Новости интернета	182
Средства сетевого общения в трехмерном мире	184
Интересное в Сети	186
Интернет: игра в онлайн	
Новости онлайн-игр	188
Ждем: Guild Wars	190
Играем: Asheron's Call 2	192

КИБЕРСПОРТ

196-198

Вести с полей	196
Репортаж с ACON5	197
Киберспортивное телевидение	198

КОДЕКС

200-203

Стандартные коды	203
Easter eggs * Хинты	204
Читательские easter eggs	205

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

204-205

Мобильные новости * Мобильные игры	204
------------------------------------	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

206-208

Новости внекомпьютерных игр	206
Обзор игры «Небожители»	208

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

210-215

Шоу-программа «Старпом и Светлана»	210
------------------------------------	-----

ЮМОР

216, 219

Рассказ «Обучающий режим»	216
---------------------------	-----

КАЛЕНДАРЬ

217-218

Imperial Glory	217
Juiced	218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

220-223

Тест №60	220
Скринтурс №08. Август * Фотографическая память	221
Подведение итогов за №06/2005	222
Правила участия в конкурсах	223

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Imperial Glory

Блицкриг 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

BloodRayne 2	
Dungeon Siege II	
Earth 2160	
Serious Sam 2	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Boston PC	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1C	4-я обложка

В номере:

1C

Adidas	28-29
ASUS	1
Foxconn	137
Kingmax	115
Leadtek	125
MSI	117
Nescafe IMAX	224
Nikita	181
Nival Interactive	37
Playmobile	101
Samsung	35
SHUTTLE	19
ULTRA Computers	33
World Cyber Games	199
Zenon N.S.P.	189
Автоматизация Софт	75
Акелла	3, 7, 9, 11, 13, 39, 41
Бука	51, 79, 207
Информ-Мобил	209
Руссобит-М	25, 83, 107, 147
Саргона	169
ТехноМир	27, 100, 171
Ф-Центр	131
Элвис-Телеком	183

67, 77, 97, 99, 103, 111, 153, 159,
165, 175, 179, 195





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

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

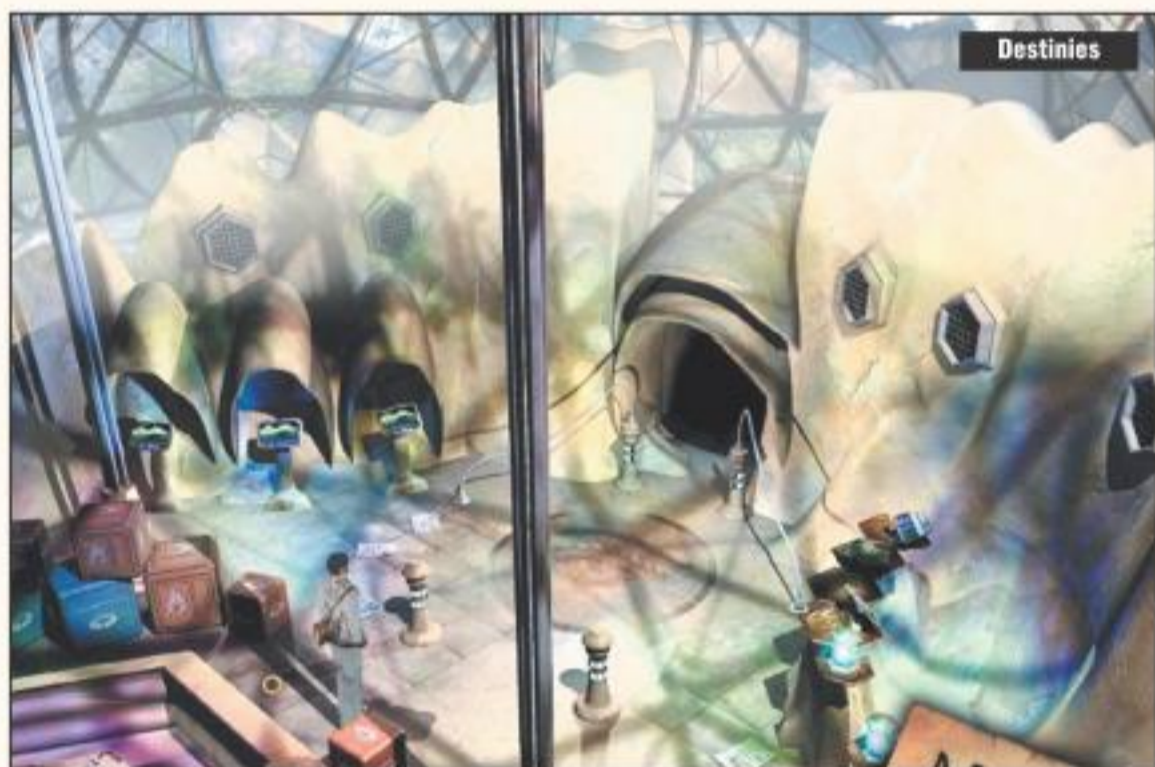
Ведущий рубрики: Андрей Александров

Инопланетная зараза

АНОНСЫ

Граждане! Летайте в неисследованные участки космоса, спасайте adventure-жанр! Берите пример с Питера Винчи — он как-то раз отправился на загадочную планету Антранелла-9, погулял по ней недельку, а по возвращении откинул ноги в сторону страны мертвых. Собственно, именно с этого события и начинается квест **Destinies**, который разрабатывает одноименная компания. У Питера есть друг — Марк Тазицки, который вместо того,

чтобы напиться на похоронах и смириться с потерей товарища, решил раскопать восемнадцать игровых локаций в поисках истины. На пути к ней нашему герою обязательно встретятся десятки увлекательных квестов, дюжина оригинальных персонажей и множество других вещей, обязательных для любого уважающего себя квеста. К сожалению, дата, когда игроки вместе с Марком смогут начать земельные работы, пока неизвестна. ▶



Destinies

Operation Flashpoint 2 не будет?

ИНТЕРЕСНОСТИ



Armed Assault

Помните, как в прошлом номере мы возмущались по поводу того, что с сайта компании **Bohemia Interactive** исчезли все упоминания о второй части **Operation Flashpoint**, и строили догадки — чем это могло быть вызвано? Что ж, сбылись наши самые страшные прогнозы — не так давно разработчики опубликовали открытое письмо, в котором признались, что все права на легендарный бренд принадлежат компании **Codemasters**, а с ней «Богемия» больше в одной песочнице не играет.

Так что будущее **Operation Flashpoint 2** теперь под очень большим вопросом. Может быть, **Codemasters** и решит передать разработку игры какой-нибудь другой студии, но вряд ли из этого выйдет что-нибудь хорошее. Ведь все равно большинство фанатов предпочтут продукцию **Bohemia Interactive**, которая, как мы уже говорили, разрабатывает аж три новых проекта: один из них называется **Armed Assault**, а имена двух других пока держатся в секрете. ▶

Тройной удар

СЛУХИ

Друзья! Давайте договоримся сразу — мы вам ничего не говорили! А если и говорили, то вы не слышали. А если и слышали, то сразу же забыли. Что забыли? Ну то, что знаменитая серия **Jagged Alliance**, похоже, решила размножиться почкованием — по слухам, в мире разрабатывается уже три (!) сиквела к этой игре, и все три — от разных компаний. Причем атаковать нас они собираются со всех направлений сразу. С Запада двинет потомок **Jagged Alliance 3D** — игры, которую при посредничестве **Game Factory Interactive** разрабатывала для **Strategy First** студия «Мист ленд — ЮГ». В последнее время дружба между этими тремя компаниями дала трещину и, скорее всего, канадский

издатель сменит разработчика.

Не осталась, впрочем, в накладе и компания **GFi**. Во-первых, они уже успели по очень удачному курсу конвертировать real time-версию **Jagged Alliance 3D** в самостоятельный проект — **African Alliance**. Кроме того, по слухам, некая неназванная студия... все еще разрабатывает для них сами-знаете-какую-игру. Как так? А очень просто! Оказывается, у **Strategy First** есть права на распространение **Jagged Alliance** лишь на территории США и Канады. В Европе аналогичными правами обладает другая компания, по заказу которой и делается игра.

Пахнет судом, говорите? Тогда принохайтесь к ветру с востока. Там, в Азии, есть еще одна компания, которая —

ха-ха! — тоже обладает правами на распространение **Jagged Alliance** на своем клочке земли. И она, по слухам, также занимается разработкой «своего» продолжения...

Такой вот цирк на льду. Что будет в финале — неизвестно. Вряд ли все три компании смо-

гут выпустить по своему **Jagged Alliance**. Ведь нерешенным остался вопрос с авторскими правами — они, как известно, могут принадлежать лишь одному лицу. Так что, скорее всего, мы еще увидим новые **Japan Alliance** и **Madagascar Alliance**. ▶



African Alliance

Греховный сериал

АНОНСЫ

Друзья, кто-нибудь из вас хочет согрешить? Да все наверняка хотите — чего скромничать. А как вам такая перспектива — вечный грех, новые части которого будут прибывать к вам каждые несколько месяцев прямо по интернету? И цена нормальная — всего двадцать долларов за штуку.

Заманчиво, но непривычно? Что ж, времени на раздумья у вас более чем достаточно — первая порция греха будет доступна для скачивания только в конце этого года. Речь, если кто еще не догадался, идет о продолжении популярного экшена SiN — проекте **SiN Episodes**, над которым трудится студия **Ritual Entertainment**. Почему разработчики избрали такой оригинальный способ распространения? Видимо потому, что ни один из издателей не решился брать на себя столь тяжкий грех — ведь «ритуалы» недавно заявили, что



хотят конкурировать с самим телевидением.

К сожалению, сведений по самой игре практически нет. Несколько скриншотов, пара красивых артов да новость о том, что в основу проекта положен доработанный движок Source от **Half-Life 2** — вот и все, что есть. Но мы очень надеемся на то, что в самое ближайшее время этот информационный вакуум будет чем-нибудь заполнен — ведь одного взгляда на одну из главных героинь игры, милашку Джессику Кэнон, достаточно, чтобы желать «грешить» вместе с SiN Episodes как можно чаще. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Стань повелителем боевых роботов!

Все ближе и ближе тот знаменательный день, когда исполнится голубая мечта всего цивилизованного человечества: на свет появятся роботы, которые станут вкалывать на заводах, двигать вперед науку и наказывать позарившихся на нашу планету завоевателей. Людям же можно будет ничего этого не делать. Знай сиди себе в клетке с надписью Homo Sapiens, хлопай глазами и грызи орехи — счастье-то какое!

Над тем, чтобы как можно скорее сделать это замечательное будущее не менее замечательным настоящим, работают лучшие умы планеты. Вот, например, в **Департаменте информатики при Техасском университете** ученые трудятся над искусственным интеллектом для боевых роботов. В 2003 году они запустили очень оригинальный проект — **NERO** (Neuro-



Evolving Robotic Operatives). Это специальная программа, которая позволяет железным бойцам тренироваться в виртуальной реальности. Группа роботов попадает на полигон, где ее ждут самые разные напасти: препятствия, враги и т. п. Преодолевая их, бойцы постепенно «умнеют»: AI, в основу которого положены нейронные сети, учится на своих ошибках и становится более совершенным. При этом развитие идет по всем правилам эволюции: слабые особи гибнут, в то время как их более сильные товарищи становятся прототипами для новых поколений боевых роботов.

А совсем недавно хитрые ученые решили призвать на помощь тысячи геймеров со всего света и превратили **NERO** в бесплатную (и, между прочим, очень увлекательную!) игру — пускai детиски балуются и разрабатывают все более и более совершенных боевых роботов. Хотите поработать на благо светлого будущего? Что ж, милости просим на наш легендарный **DVD-диск** — там, в разделе «Из первых рук», ждет своего часа самая последняя версия **NERO**. ▶



Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспособились к жизни на Марсе, которой стал их новым домом.

В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности - теперь это зависит от тебя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ☢ 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- ☢ Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- ☢ 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- ☢ Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- ☢ Полнофункциональный редактор для создания модов

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Reality Pump"
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



Улицы «Большого яблока»

Ник Канг. Герой потрясающего экшена **True Crime: Streets of LA**, коп без страха и упрека. Лихой и отвязный, он предпочитал бить арестованного по почкам, а не петь ему привычную балладу «Вы имеете право хранить молчание...». Разве может быть более сумасшедший полицейский, чем он? Может. Знакомьтесь: Маркус Рид, один из самых крутых гангстеров Нью-Йорка, которого непонятно каким ветром за-

несло в полицию. И, что самое забавное, занесло не за решетку — Маркус теперь один из офицеров управления. А по совместительству — главный герой **True Crime: New York City**, сиквела к **True Crime: Streets of LA**. Разработкой занимается студия **Luxoflux**, а издавать игру будет **Activision**. Они обещают нам увлекательный нелинейный сюжет, детально смоделированные улицы «Большого яблока» и огромное количество

драк, погонь и перестрелок.

Выход игры намечен на 2006 год. Фанатов PC может смутить тот факт, что игра анонсирована только на Microsoft Xbox, Nintendo GameCube и Sony PlayStation 2. Однако похожая ситуация в свое время была с **True Crime: Streets of LA**, которая, несмотря на это, появилась на «персоналках». Так что, скорее всего, увидим мы и **True Crime: New York City** — пусть и с некоторым опозданием. ▶

АНОНСЫ

ИНДУСТРИЯ

Будущее Eidos

Вы слышали про такую компанию, как **SCi**? Нет? Как же — это ведь очень богатое и успешное британское издательство. Недавно, например, приобрело своих коллег — **Eidos Interactive**. Все равно ничего не слышали? Что ж, не одни вы такие — в мире вообще мало кто знает бренд **SCi**. Теперь же шансы услышать о нем вообще стали минимальными. Дело в том, что в самом ближайшем будущем все свои игры **SCi** будет выпускать под логотипом **Eidos Interactive** — недавно купленное издательство, оказывается, может похвастаться не только многомиллионными долгами, но и раскрученной торговой маркой. Так что опасения некоторых журналистов относительно того, что после покупки «Эйдос» закроют, выжав все соки, не оправдались — компания, похоже, наоборот, будет цвести и пахнуть. Пусть и под пятой нового владельца. ▶

АНОНСЫ

Лягушачьи гонки

Что может быть хуже женщины за рулем? Пьяный мужчина? Нет, вряд ли. Искусственный интеллект из игры **Imperial Glory**? Тоже нет. Сумасшедшая жаба в каске и очках? А вот это уже теплее. Не так давно она стала героиней отвязного мини-мультфильма **The Annoying Thing**, который очень впечатлил публику. И понеслось. Падкие на любой популярный бренд лентяи-разработчики тут же стаями стали виться вокруг создателей мультфильма, засыпая их заманчивыми предложениями. В итоге жаба попала в клюв компании **Digital Jesters**, которая тут же сделала ее главным героем гоночной аркады **Crazy Frog Racer**. К сожалению, подробности об игре заканчиваются именем главного героя. Впрочем, ближе к ноябрю, когда, собственно, и состоится выход **Crazy Frog Racer**, мы наверняка узнаем что-нибудь новое. ▶



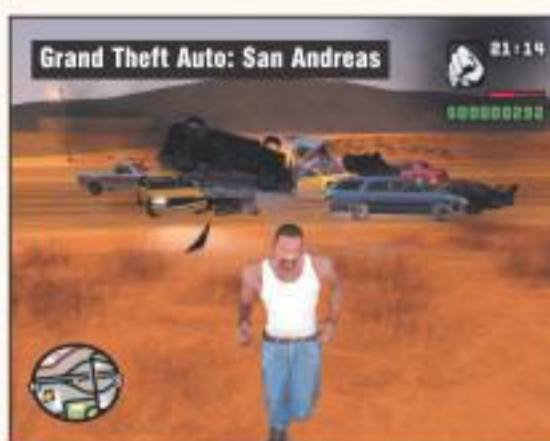
Прощай, черный цвет

Титул «герой месяца» в этот раз получает Карл Джонсон (он же — Сиджей) — главный герой недавнего игроблокбастера **Grand Theft Auto: San Andreas**. Похоже, именно Карл станет одним из последних «правильных ниггеров» в компьютерных играх — ведь в самое ближайшее время нас ждут очень серьезные перемены. Некто **Марио Армстронг** вместе с парой товарищей (цвет кожи у всех, разумеется, черный) решил организовать виртуаль-

ный университет под названием **Urban Video Games**. Что это за такая организация — обязательно см. подробную статью «Йо, браза» в нынешнем выпуске рубрики «Игромания: Special», но если вкратце, то лучшим девизом для этого заведения стало бы, пожалуй, следующее высказывание: «Отбелить игровых негров до сверкающих полигонов!».

Так что, Сиджей, ты устарел. И уже совсем скоро на твое место придут новые, политкор-

ГЕРОЙ МЕСЯЦА



ректные «персонажи африканской национальности». Да-да, само слово «негр», разумеется, придется убрать и из игр — ибо нехорошее. ▶

Даешь феминизацию игровой индустрии!

Что общего между женщинами и, пардон, неграми? То, что и первых, и вторых очень не хватает игровой индустрии. В то время как **Марио Армстронг** в поте лица вдалбливает своим черным братьям о том, как здорово делать компьютерные игры (см. нашу рубрику «Герой месяца»), правительство Великобритании старается объяснить это

же женщинам. Рецепт оригинален: берем из бюджета полтора десятка миллионов долларов, часть из них разворовываем, а остальные вкладываем в создание компьютерных клубов для молодых девушек. В клубах этих, как ни странно, барышень не станут учить бейсику и основам Microsoft Windows XP — нет, это будут обычные увеселитель-

ИНТЕРЕСНОСТИ

ные заведения. Их цель — сохранить у прекрасного пола интерес к компьютерам и компьютерным играм, ведь, по мнению социологов, после десяти лет девушки обычно переключаются на другие вещи. Выйдет ли что-нибудь из этой затеи? Узнаем тогда, когда первые клиентки клубов достигнут до работоспособного возраста. ▶

Дорогая, я пошел на работу. Виртуальную...

Похоже, Sims-мания наконец достигла своего маразматического апогея. Не так давно компания **Digital Jesters** совместно



со студией **Abell** анонсировали игру **Coffee Break**, которая будет... симулятором офиса. Симулятором офиса, понимаете? То есть сидишь восемь часов на работе, мягкое место стулом мозолишь, потом сорок минут в поезде метро, дом, вкусный ужин, любимый компьютер и — опять мягкое место стулом мозолишь! Роскошно! Впрочем, у **Coffee Break** еще есть шанс вернуться от наших помидоров — ведь по обещанию разработчиков, у них будет самый

ненормальный офис на свете. Работа здесь делается спустя рукава, секретарши существуют лишь для того, чтобы игрок смог с ними флиртовать, а начальство в любой момент можно послать к черту. За это вас, разумеется, уволят, вот только вместо геймовера подобный поворот приведет к... началу новой миссии.

Уже хотите работать в столь замечательном офисе? Терпите — его двери откроются уже в августе-сентябре этого года. ▶

АНОНСЫ

Один сэмфишер хорошо, а три — лучше!

АНОНСЫ

У французской студии **Monte Cristo Games** появился новый план (**Th3 Plan**). Он гласит: правильный и инновационный stealth-экшен должен быть... командным. Вот если бы **Ubisoft Montreal** делала игру про умелого грабителя Роберта Тейлора, который только что вышел из тюрьмы и желает отомстить тем, кто его подставил, то это наверняка он бы стал героем-одиночкой с практически безграничными возможностями. У **Monte Cristo** подход другой: бить морды бывшим «коллегам» Роберт отправляется в компании двух товарищей.



Каждый из этой тройки не только умеет скрытно проникать на объекты и не менее скрытно с них смываться, но и наверняка обладает какими-то уникальными возможностями. Впрочем, завышка не в этом, а в том, что всей командой придется рулить одновременно. Это, разумеется, должно заметно разнообразить геймплей.

Есть, однако, и свои подводные камни. Очень многое будет зависеть от того, каким образом **Monte Cristo** реализует одновременное управление тремя персонажами. Специальный командный интерфейс? Или очередной AI-гений, который «понимает» игрока с полуслова? Разработчики пока не отвечают на этот вопрос, но уже ясно, что даже самая маленькая ошибка при разработке управления приведет к провалу проекта. Впрочем, отложим пессимизм до выхода игры, который запланирован на 2006 год. ▶

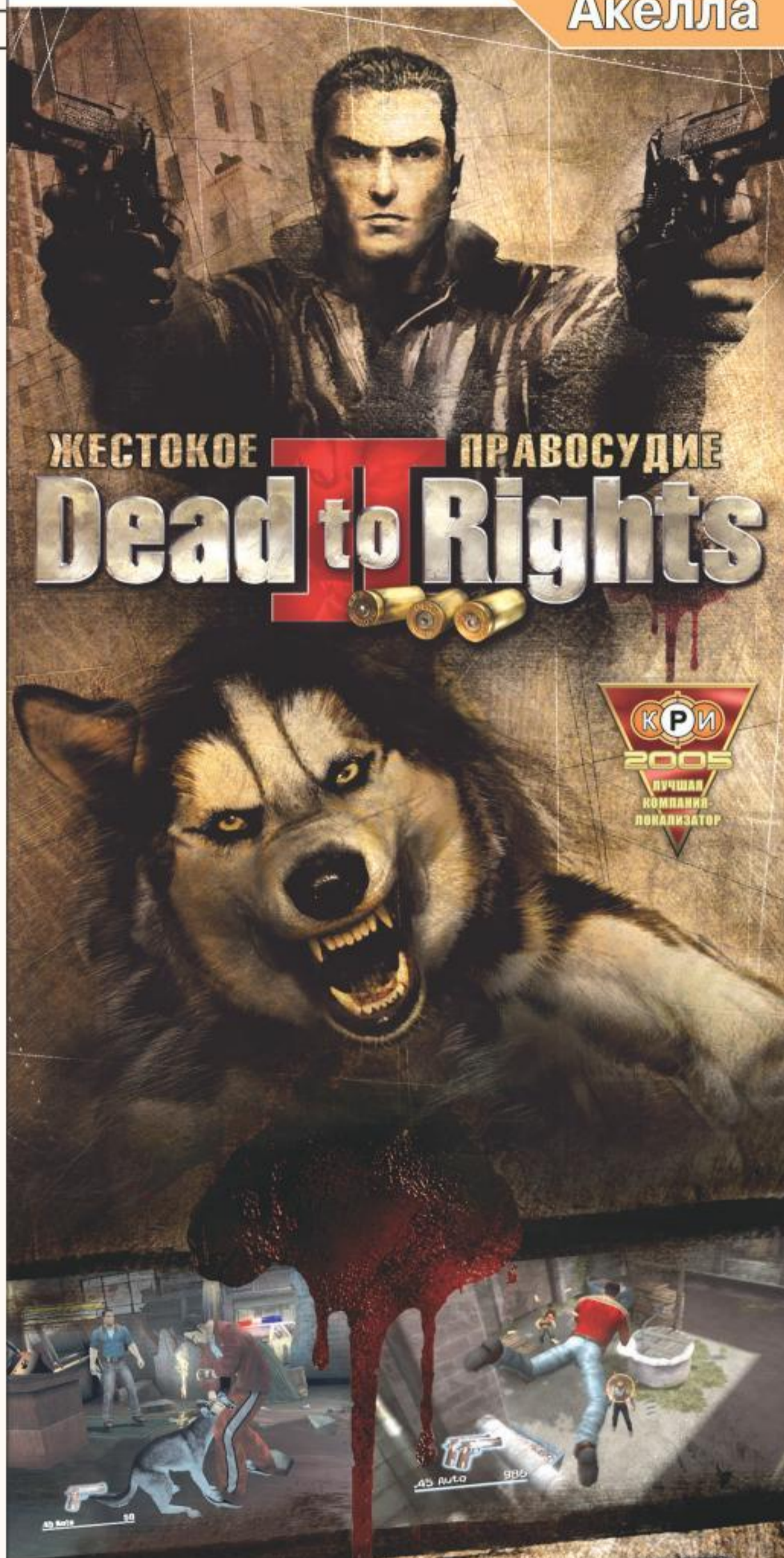
Живой Кольт!

АНОНСЫ

Дикий Запад. Прерии размером в две квадратных мили, высокополигональные ковбойские городки, роскошные погодные эффекты. В скромный, но ухоженный дом врывается банда злодеев, которая убивает главу семьи и похищает его жену. Необдуманный, если честно, поступок. Почему? Да потому, что сына этой парочки зовут Кольт. А с таким орденоносным именем нашему герою только и остается, что взять в руки два «кольта» и отправиться мстить злодеям.

Впрочем, одной только местью сюжет ковбойского экшена

Lawmaker не ограничится. Разработчики обещают нам море развлечений, популярных на Диком Западе: перестрелки, драки, погони и тому подобное. Больше всего геймплей будет похож на пресловутую серию **Grand Theft Auto** — игрок, при желании, сможет даже открыть свой собственный бизнес. Кстати, в том, что в **Lawmaker** все ковбойские нюансы будут показаны максимально достоверно, мы не сомневаемся уже сейчас — ведь разрабатывает игру компания **Darkroom Studios**, которая расположена... в Техасе! ▶



ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ Dead to Rights 2



"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшена 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, бющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.

- Используйте своего клякасто-го напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
- 13 новых движений для разрушения 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



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
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Одной строкой...

Экшен **Preyground** от финской студии **Frozenbyte** переименован в **Shadowground**.

Компания **Ubisoft** анонсировала **The Settlers: Heritage of Kings — Legends**, второй аддон к стратегии **The Settlers: Heritage of Kings**.

В Великобритании одиннадцатилетний ребенок ударил своего младшего брата ножом за то, что тот мешал ему играть в **The Incredibles**.

Компания **id Software** официально анонсировала игру **Quake Mobile**, которая разрабатывается для мобильных телефонов с... 3D-ускорителями.

Издательство **Electronic Arts** объявило, что в ближайшие пять лет вложит около пятисот миллионов долларов в развитие своих европейских студий.

Компания **Digital Jesters** подписала с **Super X Studios** соглашение об издательстве **Wild Earth** — симулятора фотоохоты, действие которого будет происходить в Африке.

Чистая прибыль **Ubisoft** в 2005 финансовом году составила 20 миллионов евро.

Главную роль в фильме по мотивам игры **Hitman** исполнит Вин Дизель.

Издателем **Rome: Total War — Barbarian Invasion** станет компания **SEGA**.

Чарльз Шумер, сенатор от штата Нью-Йорк, потребовал прекратить разработку гангстерского экшена **25 to Life** — по его мнению, игра оскорбляет сотрудников полиции и провоцирует людей на насилие.

Добрые виртуальные зверюшки

Считаете, что нет на свете более жестоких игр, чем **Grand Theft Auto**, **Postal 2** и **Manhunt**? Крепитесь — ведь, возможно, скоро на компьютерах и консолях появится такое ужасное развле-



чение, по сравнению с которым вышеуказанные проекты покажутся вам не страшнее, чем выступление восьмилетнего отличника на новогоднем огоньке. Речь идет о виртуальной версии **Happy Tree Friends**. Что это такое? Это мультсериал, первые выпуски которого свет увидели в 2000 году. Он очень похож на телепередачу «Эти забавные животные» — только в конце зверюшки гибнут, причем обязательно самым жестоким образом. И вот компания **Flashman**

ИНТЕРЕСНОСТИ

Studios, поняв, что деньги из этого камикадзе-зоопарка стоит выжимать всеми способами, начала искать издателя для компьютерной игры. Подробностей о проекте пока не известно, но вряд ли он будет посвящен приключениям Веселого слоника в Счастливой долине. А если вдруг и будет, то слоника обязательно разорвет гранатой. Или прострелит насквозь артиллерийским снарядом. Братья наши меньшие — они же такие забавные и веселые! ▶

Футбол под номером пять

АНОНСЫ

Предсказуемая новость от компании **Konami**: их футбольная серия **Pro Evolution Soccer** продолжает свою эволюцию. Осенью этого года на PC, Sony PlayStation 2 и Microsoft Xbox выйдет пятая часть симулятора коллективных побегушек за мячиком, созданием которой, как и прежде, руководит **Широ Такатсука**. Список нововведений

на удивление скромны: разработчики планируют сделать игру еще реалистичнее, переработать режим карьеры и поставить на обложку Джона Терри, капитана команды «Челси», который согласился стать официальным «лицом» игры. Впрочем, большинству геймеров этого будет более чем достаточно — ведь известно, что спор-

тивные симуляторы являются самым, пожалуй, консервативным игровым жанром. ▶



И еще две «Обитатели зла»!

КИНО



Кадр из кинофильма **Resident Evil: Apocalypse**

Ур-ра! Похоже, у нас появился первый кандидат на звание «Игра, которая породила самую долгоиграющую киножвачку в мире». Имя ему — **Resident Evil**. Именно по этой серии игр в свое время были созданы такие фильмы, как **Resident Evil** (в российском кинопрокате — «Обитель зла») и **Resident Evil: Apocalypse** («Обитель зла:

Апокалипсис»). Первая картина собрала в прокате сорок миллионов долларов, а вторая — все пятьдесят. Достаточно посредственные, если честно, показатели. Однако это не остановило создателей фильма — немецкую студию **Constantin Film AG** — и они анонсировали аж две новые картины по знаменитому игробренду. Первая будет называться **Resident Evil: Afterlife** и появится в кинотеатрах предположительно уже в 2006 году. Сценарий, как и для двух предыдущих картин, пишет **Пол Андерсон**, а главную роль, скорее всего, опять сыграет тощая польская женщина **Мила Йовович**. На этот раз ей предстоит отправиться в пустыню, где, разумеется, будет много злобных зомби.

А вот о четвертой части пока известно катастрофически мало — действие развернется в Токио, подготовка к съемкам уже началась и... все. Будем ждать подробностей! ▶

Dead or Alive собирается на киноэкраны

КИНО

Похоже, список фильмов по играм наконец-то пополнится первой картиной повышенной эротичности и откровенности. Речь об экранизации серии консольных файтингов **Dead or Alive**. Ею занимается немецкая студия **Constantin Film AG** совместно с японской компанией **Тесто**. Съемки идут в Китае (именно на это государство похожа архитектура большинства уровней любой части **Dead or Alive**), продюсером картины является **Джереми Болт**, а в роли режиссера выступает **Кори Юен**, один из авторов известного боевика **The Transporter** (в российском прокате известен как «Перевозчик»). Главную роль в фильме сыграет **Девон Аоки**, девушка-ниндзя Мио из фильма **Sin City**. Над сюжетом работает аж четыре человека — **Джон Лоутон**, **Адам Гросс**, **Сет Гросс** и **Гранз Хеман**. В какой именно сценарий они планируют обернуть примитивную консольную игру-драчку, пока, к сожалению, неизвестно. Узнаем после выхода фильма! ▶



В экранизации **Dead or Alive** Девон Аоки не придется вживаться в новую роль — ведь она уже играла ниндзя в **Sin City**.

М, но не TV

ИНДУСТРИЯ

В последнее время в игровой индустрии появилась новая мода — продюсирование сторонних разработчиков. Возьмем, например, наше царство-государство: местные компании-лидеры сами еще не до конца освоили искусство создания увлекательных сюжетов и сбалансированного геймплея, но уже пытаются вытягивать за уши братьев своих меньших. Советы им подают, уму-разуму учат, технологии по дешевке продают...

На Западе с этим делом еще серьезнее. Вот, например, главный телевизионный канал всех фанатов Бритни Спирс — **MTV** — сообщил об открытии игрового подразделения, которое будет носить название **MTV Games**. Его задача — стать лучшим другом молодых и талантливых разработчиков, кормить их с ложечки денежным пюре, рекламой помогать. Памперсы менять? Если надо будет — поменяют. Лишь бы игры получались необычные и прибыльные.

Стоит отметить, что MTV Games — не первый подобный



L.A. Rush

опыт музыкального телеканала. Уже долгое время работает подразделение MTV Films, которое занимается продюсированием в киноиндустрии. Скорее всего, между двумя этими «отростками» в самое ближайшее время будет налажено плодотворное сотрудничество: а значит, мы обязательно увидим много игр-по-фильмам и фильмов-по-играм.

MTV Games уже начало свой труд на благо игровой индустрии — в конце июня компания подписала соглашение с издательством **Midway** о совместном продвижении нескольких игр. Одна из них — консольный автосимулятор **L.A. Rush**, для которого MTV Games готовит роскошный саундтрек. ▶

А из наушников доносилась тишина...

СКАНДАЛЫ

Первые российские игры помимо примитивного геймплея и устаревшей графики могли похвастаться еще и уникальной, сделанной «на коленке» озвучкой. Вы будете смеяться, но забытый бычками унитаза, будучи знакомым с дешевым микрофоном, начал изрыгать из себя взрывы, рев злобных монстров и много других прекрасных звуков. Если же в описании игры была фраза «озвучено профессиональными актерами», то скорее всего это значило, что голодные и сонные программисты сидели по вечерам и, надувая щеки, торжественными голосами зачитывали реплики главных героев и злодеев. Получалось, надо сказать, очень забавно.

Что ж, похоже, нас может ждать возвращение тех замечательных времен. Уже несколько месяцев в США с нешуточным треском разгорается конфликт между разработчиками компьютерных игр и актерами, которые эти самые игры озвучивают. Последние обиделись на то, что их труд оплачивается недостаточно щедро. И поэтому в апреле два

крупных профсоюза — **Гильдия киноактеров** (Screen Actors Guild) и **Американская федерация актеров телевидения и радио** (American Federation of Television and Radio Artists) заявили о том, что организуют полномасштабную забастовку, если разработчики не перейдут на «процентную» схему, по которой актеры будут получать отчисления с продаж. Это требование так и не было выполнено — вместо него любителям пообщаться с микрофоном пообещали повысить зарплаты на 25%, после чего они успокоились. Впрочем, перемирие длилось недолго — уже в конце июня члены Гильдии киноактеров вновь начали требовать проценты с продаж и угрожать очередной забастовкой. Правда, теперь шансы у крикунов мизерные: во-первых, Американская федерация актеров телевидения и радио на этот раз решила постоять в сторонке и не поддерживать своих коллег. Ну а во-вторых... во-вторых, все еще живы те славные программисты, которые могут озвучить любого орка или гоблина. ▶



освободить угнетенные народы Прочиона из-под власти Империи.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Прочион — отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и



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



М.Видео

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

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



Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

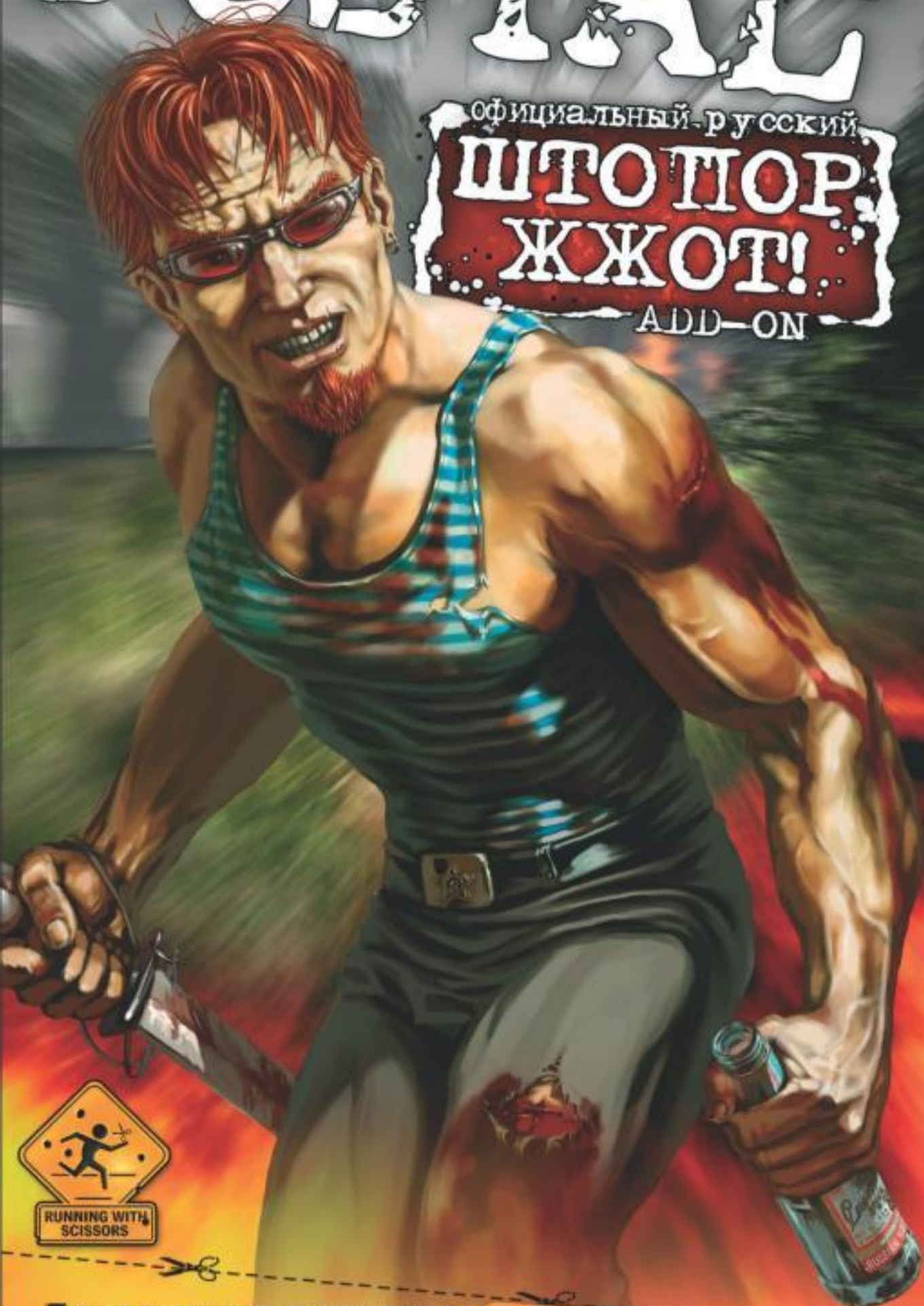
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Август			
25 to Life	Eidos Interactive	Avalanche Software	70%
Big Mutha Truckers 2	THQ	Eutechnyx	70%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
Dungeon Siege II	Microsoft	Dungeon Siege II	80%
Jaws Unleashed	Majesco	Appaloosa Interactive	70%
Rome: Total War — Barbarian Invasion	SEGA	Creative Assembly	90%
Сентябрь			
Bet on Soldier	Digital Jesters	Kylotonn	60%
Cold War	DreamCatcher Interactive	Mindware	70%
Crime Life: Gang Wars	Konami	Hothouse Creations	70%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	80%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith Productions	ХИТ
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Cyan Worlds	90%
NHL: Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	Sports Interactive (SI Interactive)	50%
Raiders of the Lost Casino	Акелла	Centauri Production/Cinemax	70%
Shadowground	—	Frozenbyte	50%
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal Games	Vivendi Universal Games	40%
The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Maxis	80%
The Suffering: Ties That Bind	Midway Games	Surreal Software	70%
Октябрь			
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Gearbox Software	80%
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway Games	Midway Games	80%
Half-Life 2: Aftermath	—	Valve	90%
NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada	80%
Serious Sam II	2K Games	CroTeam	80%
Stargate SG-1: The Alliance	Namco/JoWood Productions	Perception	70%
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	Aspyr	Wideload Games	70%
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
Vietcong 2	2K Games	Pterodon Software	80%
Ноябрь			
Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios	ХИТ
Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward	ХИТ
Civilization IV	2K Games	Firaxis	ХИТ
Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Lionhead Studios	ХИТ
Star Wars Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios	80%
Starship Troopers	Empire Interactive	Strangelite	70%
The Matrix: Path of Neo	Atari	Shiny Entertainment	70%
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.			
BloodRayne 2	Majesco	Terminal Reality	90%
Salvo!	Shrapnel Games	SprueGames	60%
Путешествие Алисы	Акелла	Step Creative Group	60%
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	The Adventure Company	Kheops Studio/MZone Studio/Totem Studio	70%



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

POSTAL 2

официальный русский
**ШТОПОР
ЖЖОТ!**
ADD-ON



www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Ghost Recon: возвращение к истокам

ИНТЕРЕСНОСТИ

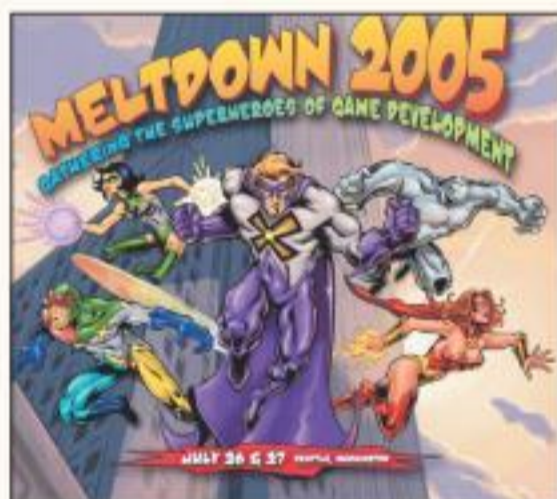


Из недр компании **Ubisoft**, которую полчища фанатов недавно чуть не разгромили за отмену выхода на «персоналках» тактического экшена **Ghost Recon 2**, неожиданно пришли радостные вести. Во-первых, PC-версия **Ghost Recon 3** обзавелась новым названием — **Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Во-вторых, у нее те-

перь... новый разработчик — шведская компания **GRIN**, которая не так давно подарила игрокам потрясающий автомобильный экшен **Bandits: Phoenix Rising**. И, наконец, в-третьих, по словам **Мэтью Жирарда**, продюсера игры, PC-версия будет намного сложнее своих консольных «сестренок». Тут вам и управление, которое с самого начала заточивается под комбинацию клавиатуры с мышью, и долгожданный вид от первого лица, и, наконец, более глубокая и совершенная система управления подчиненными — возможно, мы даже получим тактическую карту, как в первой части. Не изменилась лишь дата выхода — конец 2005 года. ▶

С днем рождения, DirectX!

СОБЫТИЯ



А в курсе ли вы, что технология **DirectX** в этом году исполняется десять лет? Компания **Microsoft** решила с размахом отметить сие знаменательное событие и пригласила за праздничный стол **Майкла Мурхейма** (**Blizzard Entertainment**), **Грега Зенчука** (**BioWare**), **Гейба Ньюэлла** (**Valve Software**), **Марка Рейна** (**Epic Interactive**), **Уоррена Спектора** (**Junction Point**) и еще несколько десятков матерых разработчиков игр — все они стали участниками сабантуя под названием **Meltdown 2005**. Его посетители не только кушали хлявные пирожные, запивая их хлявным лимонадом, но еще и читали лекции, принимали участие

в «круглых столах» и прочих интересных мероприятиях. Ну и, разумеется, внимательно слушали сотрудников **Microsoft**, которые рассказали о том, какие новинки появятся в **DirectX** в самое ближайшее время и как же это замечательно — пользоваться программами от «мелкомягких». ▶

Макс-кинозвезда

КИНО



Любовь с первого взгляда бывает не только между мужчиной и женщиной, но и между мужчиной и женщиной. Никаких пошлых намеков, друзья. Наша история очень романтична и совершенно прилична. В далеком 1998 году на выставке **E3** продюсер **Скотт Фей** увидел ролик из игры **Max Payne** и миглом влюбился в ее главного героя. «Вот она — настоящая кинозвезда. Сними с таким харизматичным парнем что-нибудь вроде «Гряз-

ного Гарри» — и все киноэкраны мира будут нашими!» — вскричал тогда **Скотт**.

Расстояние от слова и до дела, однако, оказалось немалым — аж семь лет. Только сейчас стало известно, что кинокомпания **20th Century Fox** совместно со студией **Film Films** ведет работы над экранизацией **Max Payne**. Фильм станет своеобразным приквелом к игросериалу — в нем мы увидим события, которые предшествовали первой части «Макса». Продюсируют картину **Скотт Фей** и **Джули Йорн**. Имена, фамилии и адреса актеров, режиссера и сценариста пока держатся в секрете. Равно как и дата появления «Киномакса» на экранах. ▶

- ✂ Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора
- ✂ Новые средства физического внушения для борьбы с подлыми ампутаторами
- ✂ Неповторимый юмор и сарказм от Безумного Гланца
- ✂ Тотальный беспредел — фирменная черта серии игр Postal — на фоне трогательной атмосферы российского захолустья

CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Что ни говорите, а время, знаете ли, летит стремительно. Казалось бы, миг — а вот уже и середина лета, а совсем не за горами осень и зима. Однако понятно, что никакие перемены в погоде не изменят главного — нашего желания снова и снова радовать вас самыми лучшими дополнениями для ваших любимых игр.

На нынешнем диске самое пристальное внимание рекомендую уделить темам DVD и темам компакта. В этот раз у нас действительно есть чем вас порадовать. Прежде всего обратите внимание на совсем новую модификацию для легендарного **Half-Life 2** под названием **Eclipse**. Вид от третьего лица, множество магических фокусов, а также весьма интригующий сюжет уже ждут вас. Далее, оцените по достоинству многомесячный труд народных умельцев в шикарном мо-

де для **Operation Flashpoint — Liberation 1941—1945**. Отныне вместо Т-80 и «Абрамсов» в сражении сойдутся немецкие «Тигры» и наши Т-34. В бой пойдет пехота Вермахта и бойцы Советской армии, вооруженные, понятное дело, шмайсеками и ППШ. Одна из самых глобальных модификации для **Operation Flashpoint** уже ждет вас на диске. Устанавливать в обязательном порядке.

От дел военных плавно перейдем к делам природным, и для этого нам отлично подойдет модификация для **Far Cry — Jurassic Park**, которая превращает знакомую игру в самый натуральный «Парк Юрского периода» от Стивена Спилберга: веселые поездки на джипах и отстрел одичавших тираннозавров к вашим услугам. Не пропустите!

И, так сказать, на десерт — превосходная модификация для **Max Payne 2 — Mission: Impossible — New Dawn**, которая буквально вдыхает новую жизнь в уже немного подза-

бытую игру. В этом моде вас ждет увлекательный сюжет, куча нового оружия и персонажей. Лично я считаю **Mission: Impossible — New Dawn** одной из самых качественных

модификаций, когда-либо выходящих для **Max Payne 2**. Ни в коем случае не пропустите!

Это, конечно, только самые яркие звезды на небосклоне нынешнего диска. Кроме того, как и всегда, вас ожидают полезные патчи, пухлая «Игровая зона», новые демо-версии и конечно же увлекательный экскурс в историю компьютерных игр на нашей машине времени.

Оставайтесь с нами — и до встречи в следующем месяце!



СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@gromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на августовских 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 в TXT, прокручи-

вать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

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

Свои работы отправляйте на ящик gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное ежемесячное 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 1250 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.



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 информа-

ция — 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.

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 компактв 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, Александр Цыплаков**

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



ИГРОВАЯ ЗОНА

№6. GTA: San Andreas

Что: 11 новых раскрасок для автомобилей, два камуфляжа для танка, два варианта окраски для боевого самолета, 2 модификации
Где брать: Игровая зона I

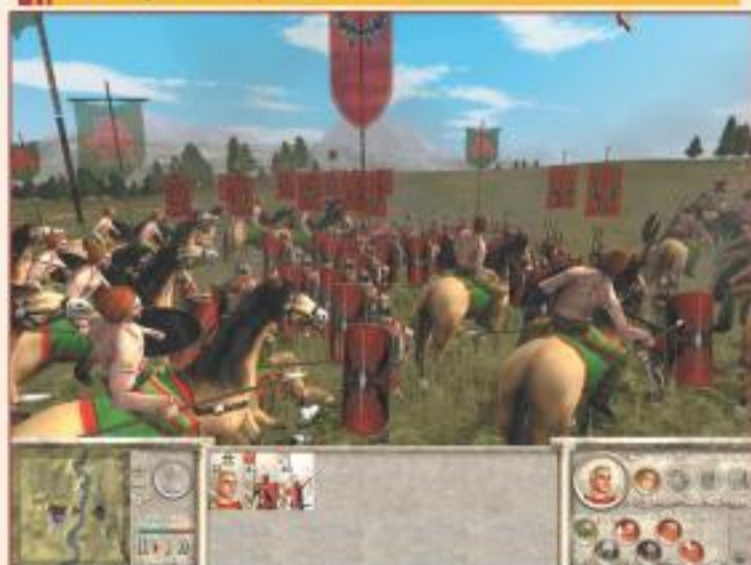


▲ Модификация Woodland Green Rhino

Первая подборка для недавно вышедшей **GTA: San Andreas**. В ожидании моделей новых машин, которые уже вовсю делаются народными умельцами, развлечемся раскрасками для уже существующих. Новый облик получают автомобили **Elegy, Tornado, Blade, Remington, MonsterTruck, Savanna**, самолет **Hydra** и танк **Rhino**. А модификация **CJ Playa Mod** превратит Карла Джонсона в настоящего бандита с золотой фиксой и серьгами в ушах. Также обратите внимание на модификацию **Increased View Distance**, которая в несколько раз расширит небольшую зону видимости персонажа.

№16. Rome: Total War

Что: 5 модификаций
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Latin Voice

Самая интересная модификация в этой подборке — **Latin Voice**, которая изменяет боевые кличи и команды воинов. К примеру, отныне солдаты Цезаря будут разговаривать на латыни — языке римлян. Это придает сражениям еще больший колорит.

Обратите самое пристальное внимание и на другие пять модификаций.

№4. Far Cry

Что: 6 карт
Где брать: Игровая зона I

Карта **Canyon Islands** — бесспорный лидер данной подборки. В этой карте для одиночной игры вас ждет заваленный камнями остров, лагерь террористов и биологическая лаборатория злодеев, которые разрабатывают, как водится, некий жутко смертельный вирус. Понятно, что ваша задача — уничтожить лабораторию и, конечно, истребить всех врагов.

ТЕМА КОМПАКТА

CD+DVD

Unreal Tournament 2004: Модификация Car Ball

Название: Car Ball ♦ Игра: Unreal Tournament 2004 ♦ Разработчик: Carball Dev Team
♦ Что нового: Геймплей, модели персонажей, режимы игры ♦ Размер: 51 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Те-

Мы с вами уже давно убедились в том, что из нестареющего **Unreal Tournament 2004** можно сделать что угодно — и даже чуть больше. И лучшее тому доказательство — модификация под интригующим названием **Car Ball**, которая дает вам возможность принять участие в самом настоящем футболе.

Итак, вы берете под свой чуткий контроль одну из машин (тутошные матчи проходят исключительно на автомобилях), выбираете команду, за которую будете выступать, после чего уже отправляетесь непосредственно на поле, где вам предстоит всеми правдами и неправдами загонять мячи в ворота противника. Понятное дело, что чем больше мячей заколотит ваша команда, тем лучше. В целом **Car Ball** — весьма интересная и ориги-

нальная модификация, благодаря которой на знакомый до последней кочки **UT 2004** можно взглянуть под новым углом. Не проходите мимо, как говорится.



▲ Карта Canyon Islands

Обратите также внимание на карты **Aussie Breakout, Mangousa, Mauritius, Crypt** и **Supersurf**.

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

Что: 15 автомобилей
Где брать: Игровая зона II

Очередной сборник «Избранные модели машин для «Мафии» посвящен лучшим



▲ Автомобиль ГАЗ 21 1965 «Волга»

легковым автомобилям, сделанным в СССР и России. Вас ждет 15 машин, среди которых есть как раритеты, вроде послевоенной «Победы» и «Волги» 1965 года выпуска, так и новейшие — **ВАЗ-2120**. Вот полный список всех участников подборки: **ВАЗ 21103, ГАЗ-14 «Чайка», ГАЗ 21 1965 «Волга», ГАЗ М-20 «Победа», Иж-2715, ВАЗ 2120 «Надежда», ВАЗ 31031 — «тройка», ВАЗ 21106, «Нива» 4x4, ВАЗ 2101, VAZ 2101 ADRENALIN, ВАЗ 2106, ВАЗ 2120 — такси, ВАЗ 21099, «Волга» ГАЗ 3102.**

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

Что: Две модификации
Где брать: Игровая зона II

Сегодня в нашей подборке две превосходнейших модификации. Первая — **Aesir** — состоит из трех миссий, в которых Макс разрушает злокозненные планы криминальной компании, окопавшейся в небоскребе. Вторая — одна из множества модификаций,



▲ Модификация Aesir

вдохновенных «Матрицей». Вы уже догадались, что в ней вы увидите Нео с Тринити и их неутомимого спутника Агента Смита. Называется работа **My Matrix**. Вот так.

№13. Need for Speed Underground

Что: 8 схем раскраски автомобилей
Где брать: Игровая зона II



▲ Винил Skyline_WWII

Особое внимание в этой звездной подборке обратите на **Skyline_WWII**, винил, который окрасит ваш автомобиль в камуфляжный цвет и нанесет полосу с американской звездой. Точно так же выглядели самолеты США во время Второй мировой войны.

Кроме того, вас ждет еще 7 отменных винилов.

№19. SWAT 4

Что: 8 карт, две модификации
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Asylum

Ни в коем случае не пропустите карту **Asylum**, которая предназначена для одиночного и мультиплеерного режимов. Дело происходит в психиатрической лечебнице, захваченной буйными пациентами. Раскидать обратно по палатам мятежных шизофреников и психопатов поручено вашему полицейскому отряду.

Кроме того, обязательно загрузите модификации **Wulf** и **Swat Equipment** и карты **Brentwood**, **DOCJT**, **=HT= Operation Freedom**, **Madmap**, **SP-Dead End**, **SP-Courthouse** и **SP-SWAT 4 Predator2**.

№22. The Sims 2

Что: 3 шляпы, 13 наборов одежды, три набора причесок
Где брать: Игровая зона III

Гардероб симов пополнится одеждой XIX века. Нарядите своих жителей в длинные платья, изящные шляпки и кружевное белье. Все 13 нарядов — **FA bloomer new aa3**, **FA bloomer pants**, **Fabloomers3**, **FA bloomer stock**, **FT daydress 5**, **Ft daydress 7**, **Ft daydress 8**, **FT dressamy**, **Ft dresseugenia**, **FT dressforday**, **Ft dressjane**, **Ft knickers2** и **FT**

ТЕМА КОМПАКТА

CD+DVD

Far Cry: Модификация Jurassic Park

Название: Jurassic Park ♦ Игра: Far Cry ♦ Разработчик: Jurassic Park Team Dev
♦ Что нового: Оружие, враги, карты, геймплей ♦ Размер: 78 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Разработка мода под говорящим названием **Jurassic Park** для **Far Cry** началась аж за месяц до того, как собственно игра появилась в продаже. Группа народных умельцев задалась целью создать ни много ни мало, а самый натуральный Jurassic Park по мотивам одноименного фильма старины Спилберга. И надо сказать, что итогом многомесячной работы стала воистину отменная модификация, которая придется по вкусу многим. Особенно любителям динозавров.

Итак, в моде Jurassic Park вас ждут, во-первых, новые враги вроде свирепых тиранозавров и прочей нечисти, которая буквально жаждет порвать вас на куски. Кроме того, вас ждут новые виды оружия, а также полностью переделанный парк техники. Во-вторых, в Jurassic Park вас ждет увесистая

пачка новых карт, на которых вам и предстоит «приручать» разбушевавшихся динозавров. В целом мод весьма увлекательный. Попробуйте — и убедитесь в этом сами.



▲ Мужская шляпа Hat GWTW

vicdress — поражают красотой и отличным качеством. Кроме них вас ждут старинные прически из наборов **Hair Echo66**, **HairSussi1234** и **HairSussi5678**. Дополняют нашу коллекцию три шляпы той же эпохи: **Hat coral**, **Hat GWTW** и **Hat Rhett**.

№23. Unreal Tournament 2004

Что: 7 карт, 5 скинов персонажей
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта CTF-Semiramis

Прежде всего обратите внимание на карту **CTF-Semiramis**. В этой работе воссоздано великое чудо древнего Вавилона — сады Семирамиды. Вас ждут тенистые аллеи, ажурные беседки, журчащие фонтаны, булькающие озера и великолепный вид на столицу сверхдержавы древнего мира.

Кроме того, не пропустите карты **DM-1on1-Anglod**, **DM-1on1-Orphanage**, **DM-Bombshell**, **DM-dkdense2k4**, **DM — Oblivion2**, **VCTF-Septkuu Gorge Final** и скины персонажей **Agent Smith**, **Mek**, **Ohella**, **Rabid**, **Vicerien**.

№9. Heroes of Might & Magic III

Heroes of Might and Magic III

Что: 2 кампании и 5 карт
Где брать: Игровая зона II

Представляем вашему вниманию пять увлекательных карт и две масштабных кампании. Одна из них — кампания **Peasant and Sword** — поведает вам историю одной деревушки в Эрафии, где некогда жил юно-



▲ Кампания Peasant and Sword



ша по имени Элл. Он был обычным крестьянином до тех пор, пока не произошел один случай на поле, где он работал с остальными крестьянами.

Кроме того, не проходите мимо карт **Archipelag, Armageddon, Miners, Invasion of Endogar, Trial**, а также кампании **Fire**.

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

Что: Одна кампания и 7 карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Кампания Birth of Hero II

В подборке вас ждет набор из семи увлекательных карт и одной интересной кампании **Birth of Hero II**, которая повествует о рождении героя Эллара и о его заклятых врагах, вновь замысляющих что-то неладное.

Также обратите внимание на карты **After Storm, Gohan, Mines of Enroth, Nine Sides, One Boring Day, Rebellion in Avlee, Treasure of Warrior**.

№3. DOOM 3

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Raheel Shahid

Сегодня вы сможете прогуляться по адскому храму, спуститься в устрашающее подземелье, совершить марш-пробег по вражеской базе и даже отправиться в музей поклонника мультяшки **South Park**. Ну а лучшей картой в данной подборке была выбрана **Raheel Shahid**, которая перенесет вас на жутко важную базу, которая ну просто пухнет от обилия всевозможных монстров. При входе в это страшное место нам вручают дробовик, с помощью которого мы и должны вынести с карты адских быков, зомби и прочую дьявольскую гадость. Задача, надо признать, не из легких — ибо аптечек и боеприпасов мало, а тварей, как было сказано выше, очень много.

Также не пропустите карты: **Distress, Nadespam, Pestilence, Place of Two Death, Ring1, Skyglass 2, Sunnyville 3, The Museum, Tower of Babel Redux, URUKHAI 2, Wastemyhate**.

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Operation Flashpoint: Модификация Liberation 1941—1945

Название: Liberation 1941—1945 ♦ Игра: Operation Flashpoint ♦ Разработчик: Team Liberation 1941—1945
♦ Что нового: Миссии, техника, оружие, модели персонажей ♦ Размер: 135 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Те-

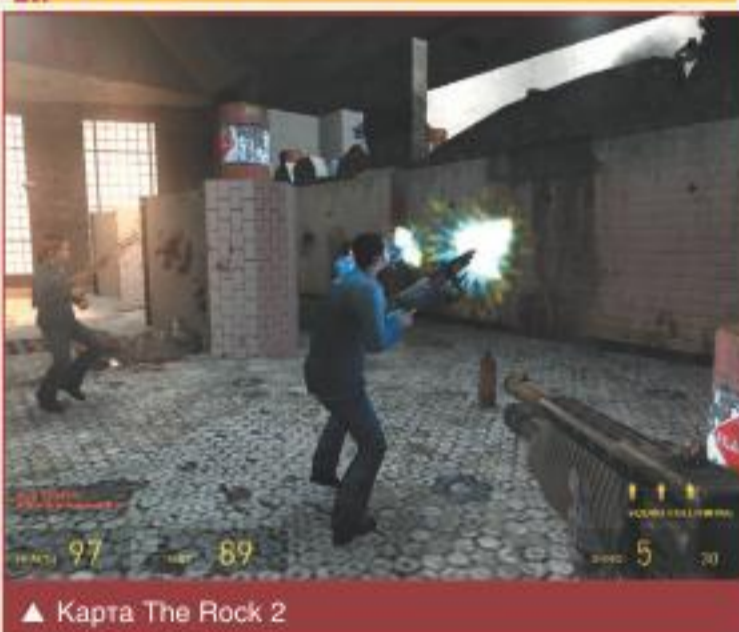
Интересный факт: в нашей стране у, казалось бы, уже окончательно поросшей мхом игры **Operation Flashpoint** просто-таки толпы фанатов, которые, что радует, не сидят сложа руки, а постоянно улучшают и дополняют любимую игру, а также делают вот такие глобальные модификации, как **Liberation 1941—1945**. Разработка этой модификации шла почти три года, а в создании мода приняла участие целая толпа талантливых народных умельцев. Итак, предлагаем вашему вниманию, пожалуй, один из самых глобальных модов, когда-либо созданных для **Operation Flashpoint**: модификация **Liberation 1941—1945** не просто добавляет какой-нибудь вшивый вертолет или машину, а полностью меняет мир игры, перенося действия во времена Второй мировой войны. Аутентичное оружие и парк техники. Полностью переделанные мо-

дельки солдат, которые отныне — бойцы Вермахта и Советской армии. Надо сказать, что новые модели нарисованы на ять, а анимация и детализация персонажей выше всяких похвал. Кроме того, в моде вас уже ждут целых три сюжетных миссии, в которых вы можете по достоинству оценить модификацию.



№8. Half-Life 2

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта The Rock 2

Сегодня у нас настоящий аншлаг — мы предлагаем вам взглянуть на карты самой разной тематики. На повестке дня прогулки по солнечному пляжу, по полуразрушенному бункеру и даже по устрашающей тюрьме. Ну а самая мясная битва вас ждет на карте **The Rock 2**. Ваш бравый отряд попал в засаду, и теперь ваша задача — показать врагам, как они были неправы, устроив эту ловушку. В вашем арсенале есть самое лучшее оружие, с помощью которого вы порвете на флаги и знамена любого обнаглевшего супостата.

Помимо этого вас ждут карты **Bunkersiege Final, Closecombat, Crossfire 2, Fringe, Garrison, Wrestling School Gym Arena, Head Sickness, Indust, Quickwar, Run Like Hell** и **Forest Mission**.

№24. Warcraft III

Что: 16 карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Force Wars

Сегодняшняя подборка просто пухнет от обилия великолепных карт, ну а самой лучшей была единогласно выбрана карта-модификация **Force Wars** — настоящий рай для поклонника вселенной «Звездных войн». Вы управляете не кем-нибудь, а самим Дартом Вейдером, который должен, размахивая мечом направо и налево, положить целую кучу врагов, добраться до главджедая и порубить его на фарш. Задача, надо признать, не из легких, ибо среди супостатов вы встретите диких зверюшек из оригинального фильма, солдат-повстанцев в фирменных костюмах и даже нехороших ситхов, которые так и норовят проткнуть нашего героя насквозь. Нельзя допустить такой несправедливости, надобно

уложить бунтующих в ровные штабеля и пройти по их окровавленным трупам к своей цели. И да пребудет с вами Сила, уважаемые. А вот карта **Star Wars** — это гремучая смесь Star Wars и Starcraft, которая вызывает неподдельный интерес, ибо здесь друг с другом рубятся джедаи и зерги.

Не пропустите также карты: **Buffy**, **Enfrentamiento**, **Genesis of Empires**, **Gold Mountain**, **Jadewood Creek**, **Jedi vs. Sith**, **Maple Story**, **Naruto Wars**, **Night Elfs Grounds**, **Nyc 2**, **Super DBZ All Sagas**, **The Legend of Nepharis Chapter 1**, **The Lesser of Evils Part Two** и **Twisting Nether**.

№2. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 2 модификации, 1 программа, 9 карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация PsyCom Illuminate

В этой подборке из всех дополнений обратите особое внимание на весьма необычную модификацию **PsyCom Illuminate**. Главная ее особенность состоит в том, что в самом начале игры вы получаете в свое распоряжение командные центры всех сторон: американцев, китайцев и террористов. То есть на любой карте сможете устроить масштабные сражения с участием всех юнитов, присутствующих в игре.

Не забудьте также про модификацию **Covert Ops 0.4**, программу **Zero Hour Mod Manager 1.3** и девять новых карт.

№18. Starcraft: Brood War

Что: Одна кампания, 18 карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Кампания Liberation

В нынешней подборке вас ждет отменная кампания **Liberation**, состоящая из 10 интереснейших сценариев. Сюжет ее повествует об ожесточенном конфликте на планете Sevrop, находящейся в миллиарде миль от Земли. В Liberation вам предстоит поучаствовать в спасении пленных, эпических сражениях в космосе, тайных операциях, ну а в итоге освободить республику от всех угнетателей.

Кроме того, посмотрите и 18 новых карт.

№21. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: 2 модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона III



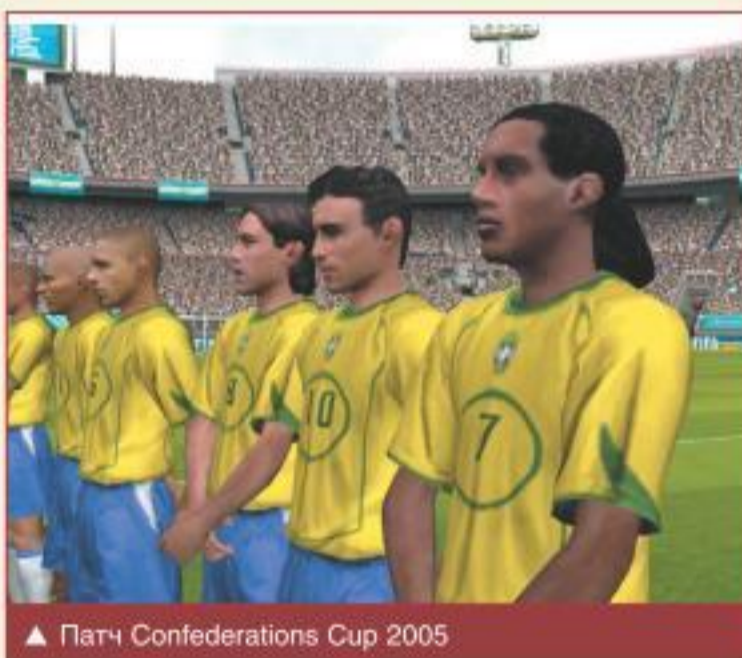
▲ Модификация Epic Warfare

Особое внимание обратите на интересную модификацию **Epic Warfare**. В ней вас ждут две совершенно новые стороны со своими замками, героями, юнитами и заклинаниями — **The Elves of Beleriand** и **The Forces of Angband**. Ну а уже хорошо знакомые фракции также не остались обделенными и получили возможность нанимать ранее недоступных героев и юнитов. В общем, эта модификация здорово разнообразит игровой процесс. Рекомендуем!

Также вас ждет мод **Maniacs Units** и 10 новых карт.

№5. FIFA Football 2005

Что: 6 программ, 6 патчей, 5 комплектов лиц, 3 комплекта мячей
Где брать: Игровая зона II



▲ Патч Confederations Cup 2005

Одно из самых интересных дополнений в этом месяце — патч **Confederations Cup 2005**. Да-да, с его помощью вы сможете принять участие в Кубке конфедераций 2005, который не так давно прошел в Германии, и привести к победе Австралию, Аргентину, Бразилию, Германию, Грецию, Японию, Мексику или Тунис.

Кроме того, по традиции вас ждет огромная подборка мячей и лиц футболистов, набор необходимых программ и многое другое.

№7. GTA: Vice City

Что: Две модификации, 7 автомобилей
Где брать: Игровая зона I

Итак, друзья, свершилось. Вышла долгожданная **GTA: San Andreas**, и в этом номере вас ждет первая подборка для этой игры. Поэтому сегодня мы провожаем старую добрую **Vice City** и предлагаем вашему вниманию последнюю подборку для нее. Вероятно, в стройных рядах «Игровой зоны» Vice City еще появится, но произойдет это нескоро.



▲ Автомобиль Fiat Panda 2004

Процессию, провожающую почивший «Вайс-Сити» в последний путь, возглавляет автомобиль **Fiat Panda 2004**, облаченный в роскошные текстуры. За ним медленно шествуют машины **LandRover Defender 110**, **K2B Ghetto BMX**, **Dacia 1300**, **Renault 4 GTL**, **Lamborghini Gallardo**, **Skoda Superb 2.2 Fbi**, **BA3 2108 2000** и две модификации **AIR PARK** и **WW2 Weapons**.

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: 2 модификации, 21 карта
Где брать: Игровая зона III



▲ Сборник карт Celebrity Graveyard

В данной подборке вас ждет в общей сложности 21 карта. И одни из лучших представлены в сборнике карт **Celebrity Graveyard**. Состоит он из 5 обширных карт (рассчитанных на 6—8 игроков), отличающихся продуманным дизайном и четким балансом. В общем, тем, кому нравятся затяжные противостояния, сборник **Celebrity Graveyard** определенно придется по душе.

Не забудьте также про остальные карты и две модификации — **Legion of the Damned** и **Orky Mod**.

№15. Pro Evolution Soccer 4

Что: 8 программ, 3 патча, 3 стадиона, 4 набора лиц
Где брать: Игровая зона II

В этот раз мы приготовили настоящий подарок для всех поклонников украинского



▲ Патч «Украинская лига»

футбола. Да-да, вы не ошиблись, вас ждет отлично проработанный патч «Украинская лига», благодаря которому вы теперь сможете сыграть за любой из 18 украинских клубов и завоевать вместе с ним чемпионское звание.

Также вас ждет набор из 8 самых необходимых программ, формы для «Спартак» и «Крылья Советов», 4 набора лиц футболистов, 3 стадиона, большой патч Bundesliga 2005/2006 и логотип телеканала «Спорт».

№10. Heroes of Might and Magic IV

Что: 14 карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Necromancer's Revenge

В этой подборке обратите особое внимание на карту под названием **Necromancer's Revenge**. Вы выступаете в роли некроманта, которому отшибло память, после чего он напрочь забыл, кто такой, как оказался в столь мрачном месте, и не понимает, что вообще делать дальше. Кроме довольно интересного сюжета, карта буквально напичкана всевозможными артефактами и монстрами. В общем, пара увлекательных часов в компании с Necromancer's Revenge вам гарантирована.

Не проходите мимо других 13 карт, которые также отличаются увлекательными сюжетами и интересным геймплеем.

№14. Operation Flashpoint

Что: 12 дополнений
Где брать: Игровая зона II



▲ Набор машин UKF Land Rovers

Из всей подборки просто необходимо выделить дополнение под названием **UKF Land Rovers**, которое добавляет вагон и маленькую тележку автомобилей марки «Лэнд Ровер», бывших очень популярными в 60-е годы. Модели примечательны тем, что их текстуры брались с цифровых снимков реальных автомобилей, поэтому в

игре они смотрятся потрясающе реалистично. Обратите внимание, что вас ждет несколько модификаций машин: гражданские, полицейские, армейские и даже медицинские модели.

Кроме того, вас ждет еще 11 первостатейных дополнений.

№17. Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Что: 11 дополнений
Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация Boba Fett Items

В подборке особое внимание обратите на модификацию **Boba Fett Items**, благодаря которой вы можете одеть своего подопечного персонажа в форму легендарного наемника Бобы Фета. В комплект входит шлем, перчатки, броня и, конечно, легендарный реактивный ранец. Надо сказать, что весь этот хлам мощно повышает характеристики персонажа, правда, чтобы использовать эту чудоброню, ваш герой должен был прокачен просто-таки не по-детски.

Также в подборке вас ждет еще десяток отменных дополнений.

№20. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 16 плагинов
Где брать: Игровая зона III



▲ Плагин Loch the White Heron

Обратите особое внимание на плагин под названием **Loch the White Heron**, который добавляет в игру красивый японский домик, окруженный садами цветущей вишни. В домике живет торговка, которая с радостью продаст вам всевозможные раритетные вещи. Правда, цены у старушенции — аховые. Кроме того, в доме вы можете прикупить традиционные японские одежды, начиная с головных уборов и заканчивая обувью. В общем, развлекайтесь.

Обратите самое пристальное внимание и на другие 15 плагинов, которые сделают вашу жизнь в Morrowind насыщеннее и разнообразнее.

ХРС
www.shuttle.com



Играй много
Играй быстро
Играй на ХРС



Играй в лучшие игры –
и побеждай – с Shuttle XPC!

Все соединения Супер стиль Прохладно и тихо



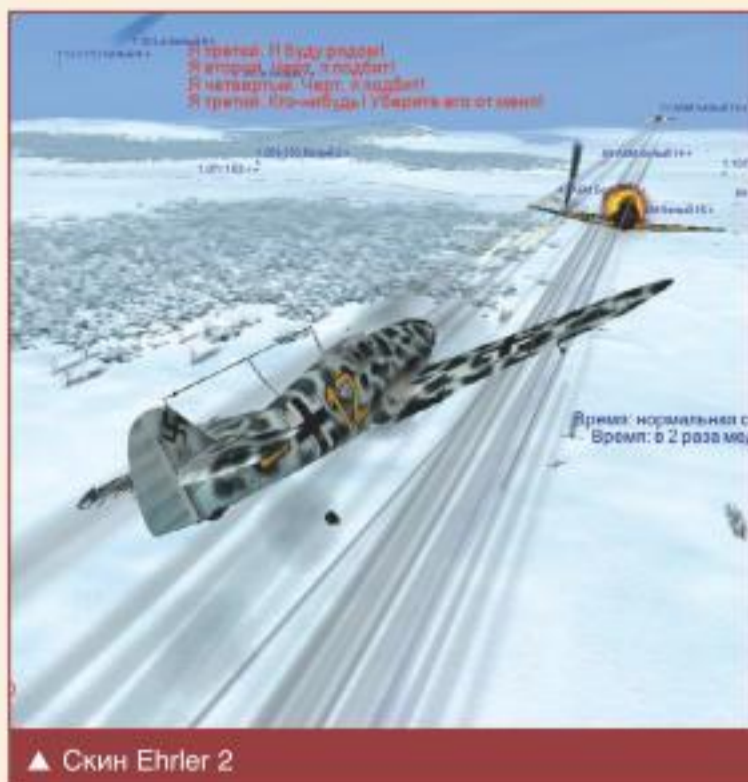
Зайдите сегодня на сайт компании www.shuttle.com и узнайте больше о самых любимых SFF PC

Shuttle®
We create!

№1. Ил 2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе

Что: 14 скинов

Где брать: Игровая зона II



▲ Скин Ehrler 2

В сегодняшней подборке преобладают летние, альтернативные оригинальным шкурки, но есть несколько и необычных работ, среди них мы и выбрали лучший скин **Ehrler 2**, который делает из боевого истребителя самое настоящее пятнистое чудо. Выглядит самолет крайне необычно и весело. Враги, заведя эту игрушку, сразу же рассмеются и сдадутся в плен безо всякого боя. А нам ведь только это и нужно?!

БОНУСЫ
"ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Три карты для Warcraft III: The Frozen Throne

Фанатичные товарищи из Blizzard точно поставили цель — заполнить этот грешный мир картами для Warcraft III: The Frozen Throne, и поэтому не проходит месяца без того, чтобы на наши компьютеры не рухнула очередная «нетленка». Можете расписаться в получении еще трех карт под таинственными названиями: Deathrose, Everfrost и Hurricane Isle. Играйте на здоровье.

Бонус №2. Модификация Nuke Nightgulch для Halo

Небольшой сравнительно мод, который серьезно изменит все существующие в игре пушки, повышая их убойную силу, увеличивая скорострельность и так далее.

Играть в компании с Nuke Nightgulch куда легче, но и весьма интереснее. Пользуйтесь!

Бонус №3. Star Wars Battlefront: сборник карт — SW Battlefront Map Pack 1

Отличный сборник, в который вошли девять высококачественных карт, созданных фанатами **Star Wars Battlefront**. Карты отличаются отменным дизайном и весьма сбалансированы. Кроме того, все работы отличаются очень большими размерами, так что будет где побегать.

ТЕМА DVD

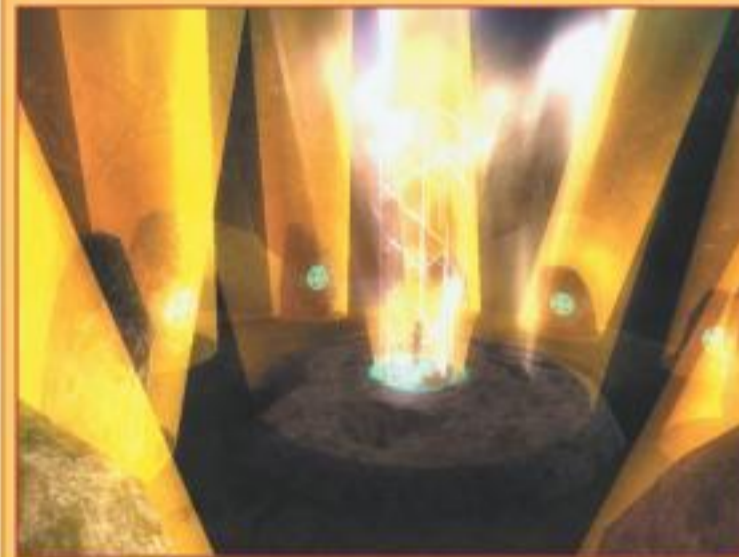
Half-Life 2: Модификация Eclipse

Название: Eclipse ♦ Игра: Half-Life 2 ♦ Разработчик: CelTech Studios ♦ Что нового: Сюжет, оружие, враги, геймплей ♦ Размер: 228 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Господа, перед вами полная переделка легендарного **Half-Life 2**, которая превращает игру из 3D-экшена в приключение от третьего лица!

Вы играете за ведьму по имени Виолет, у которой несколько лет назад бесследно пропал горячо обожаемый папа. По слухам, отец девушки затерялся в таинственных землях страны Auld-Haven. Юная магичка не долго думая отправляется на поиски родственника, но практически сразу оказывается вовлечена в яростный круговорот опаснейших приключений. Теперь задача Виолет не только отыскать и спасти своего папу, но и выбраться из этой коварной страны, где за каждым поворотом поджидает смерть и предательство.

Надо сказать, что разработчики модификации Eclipse проделали действительно большую работу и родили на свет божий практически новую игру на движке Half-Life 2. Уже то, что действие происходит с видом от третьего лица, весьма необычно и свежо.



Кроме того, разработчики наделили Виолет множеством магических способностей: чего только стоит телекинез, а также умение швыряться во врагов молниями. Eclipse — это, пожалуй, пока одна из лучших модификаций, вышедших для Half-Life 2, которая не только меняет геймплей, но предлагает вам насладиться довольно интересным сюжетом.



DEATHZONE

Joint Operations

Что: 8 карт, один скин персонажа
Где брать: DeathZone



▲ Карта Lake Sumbawa

Обратите особое внимание на карту **Lake Sumbawa**. Созданная автором работы местность радует красотой, проработанностью дизайна и детализацией. Устраивать побоища в пасторальном антураже этой карты — первостатейное развлечение.

Кроме того, обязательно уделите внимание отменным картам **Battle of the Trojans**, **Dogfight**, **FFF or Death**, **Military Justice**, **FFF Pirates**, **TD-Mission Impossible 3**, **The Rush**, а также разнообразьте свой камуфляж скином персонажа **ARPAT**.

Counter-Strike: Source

Что: Одна карта, две модели оружия, 5 титульных экранов, 11 скинов персонажей
Где брать: DeathZone



▲ Карта CS_Tower

Фундамент сегодняшней подборки — карта **CS_Tower**. Здесь вы сможете укрепить свои снайперские навыки, потому как без них в этой пустыне — никуда. Грамотное использование метким стрелком гигантских башен — залог победы.

Кроме **CS_Tower**, в подборке поселились скины персонажей **DarkElfa's X-Military Mercenaries w/baclava**, **DarkElfa's British CT w/matching defuser**, **DarkElfa's GSG9 CT w/matching defuser and GIGN terror**, **IRA Terrorist**, **DarkElfa's Jungle Camo CT**, **A CS Source Terroristskin**, **Tactical Gamer Counter-Terrorist Skin for Counter-**

Strike: Source, A Woodland Skin, SHERIFF UNIFORM, DarkElfa's X-Military Mercenaries, A Zombie, титульные экраны Yoda, Greeneye, Jack, CT, A Soldiers Prayer, модель винтовки «Модель снайперской винтовки AWM SF-AOP w/Woodstock» и скин пистолета P228 Silver.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: 9 карт, один скин
Где брать: DeathZone



▲ Карта Sith Academy

В нынешней подборке вас ждут девять отменных карт, лучшей из которых является карта **Sith Academy**. Вас забросят в большой древний храм, в котором действительно есть где развернуться настоящему джедаю. Вы можете крошить врага световым мечом, жечь молниями, стрелять из бластера и даже разрывать на части ракетами. И не забывайте, что карта большая, а значит, вы можете загрузить очень много противников и устроить самое безумное ристалище в своей жизни, после которого местным слугам метлы и швабры придется поработать, убирая куски вражьего мяса.

Также не пропустите и другие карты — **A Duel of Two Kings**, **Byss duel**, **Crystal Caves**, **Duel Turbulent**, **eGaming-League.net duel**, **Line duel**, **Meta Lab**, **Sith Training Arena** и симпатичный скин **X-Heck**.

Quake III Arena

Что: 6 карт, четыре модели и два бота
Где брать: DeathZone



▲ Карта Nest 433

Сегодня мы приготовили для вас несколько карт, моделей и ботов, так что вы сможете максимально изменить любимую игру и продлить ей жизнь на своем винчестере. Ну а лучшим творением в сегодняшней подборке является карта **Nest 433**, которая переносит игрока на некую жутко важную базу, где есть множество телепортов, а из них по какой-то роковой случайности постоянно выскакивают злые враги с целью надавать вам тумачков своими пудовыми кулаками. Но они

ТЕМА DVD

Max Payne 2: Модификация Mission: Impossible — New Dawn

Название: Mission: Impossible — New Dawn ♦ Игра: Max Payne 2: The Fall of Max Payne ♦ Разработчик: Mission: Impossible — New Dawn Team ♦ Что нового: Сюжет, оружие, спецэффекты ♦ Размер: 296 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Вообще говоря, для второго «Максимки» выходит множество самых разных модов, но **Mission: Impossible — New Dawn** стоит особняком, ибо столь качественных работ мы, признаемся, не видели давно. Кроме того, что мод заменяет практически весь арсенал оружия, модели персонажей и добавляет множество новых спецэффектов, **Mission: Impossible — New Dawn** может похвастаться и весьма интригующим сюжетом, который держит в напряжении до самого конца. Скажем откровенно: играть в **New Dawn** не менее, а местами даже более интересно, чем в оригинального **Max Payne 2**! Поверить в это сложно, но так оно и есть.



даже и не догадываются, что в наших могучих руках есть гранатомет, который в мгновение ока отправит их дымящиеся тушки к звездам.

Помимо этого в подборке вы найдете карты **Altered Yard**, **Kellanger**, **Szkoia**, **The Haunting**, **Wolves**, модели **Emul**, **Professor Chaos**, **Spaniel**, **Tifa** и боты **Flamer**, **Krusade**.

Call of Duty: United Offensive

Что: 4 скина, 4 модификации, 5 карт
Где брать: DeathZone



▲ Карта Ardennes 1944

Одна из лучших работ нынешней подборки — просторная карта **Ardennes 1944**. На ней вы примете участие в знаменитом сражении между союзниками и солдатами вермахта под Арденнами. **Ardennes 1944** позволит вам устроить поистине масштабные баталии посреди заброшенных деревень, лесов и заснеженных холмов, ведь на карте имеется множество джипов, танков и другого вооружения (среди которого — огнеметы, панцерфаусты, панцершреки и так далее). Карта поддерживает более 20 геймеров, которые смогут сразиться практически во всех режимах игры.

Также не пропустите еще четыре отменных карты, модификации **Platinum WAR**, **Additional War Effects**, **MPSH UO Weapon**, **Russian Voice Commands**, а также три набора скинов и новое оформление игрового меню.

Настоятельно рекомендуем попробовать эту модификацию!

В комплекте с модом поставляется еще и увесистый сборник карт, на которых вы можете отправить на тот свет сотню-другую свирепых врагов. Играйте!



ВЕСЕЛОСТИ



▲ Игрушка «Волшебный шар II»

Что: 8 shareware-игр

Самое угарное развлечение в нынешней подборке — жонглирование мячами в игрушке «**Волшебный шар II**». Это самая совершенная на сегодняшний день версия привычной забавы с доской и шариком. Объемные конструкции в виде самых разных предметов, редкая красочность, веселые призы и прочие оригинальные находки делают эту игру намного более совершенной, чем множество ей подобных. Рядом с ней вы найдете отличные забавы **Big Kahuna Reef**, **Chuzzle Deluxe**, **FATE**, **Magic Vines Deluxe**, **Pizza Frenzy**, **Star Defender 2** и **Tumblebugs**.

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 демоверсии, 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.

CODENAME: PANZERS, PHASE TWO



Жанр: RTS ♦ **Разработчик:** Stormregion ♦ **Издатель:** CDV Software Entertainment ♦ **Издатель в России:** Nival Interactive ♦ **Похожесть:** «Блицкриг», Codename: Panzers, Phase One ♦ **Системные требования:** CPU 1GHz, 512 Mb, 128 Mb Video ♦ **В демоверсии:** Одна миссия ♦ **Размер:** 439 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Предлагаем вашему вниманию продолжение весьма неплохой стратегии от Stormregion, которая называлась **Codename: Panzers, Phase One**. Во второй части нам снова предстоит возглавить одну из трех противоборствующих армий и, блеснув талантом полководца, привести своих солдат к победе. Улучшенная графика, умный AI и качественные звуки — в комплекте.

CHROME: SPECFORCE



Жанр: 3D-экшен ♦ **Разработчик:** Techland ♦ **Издатель:** Techland ♦ **Похожесть:** Chrom ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video ♦ **В демоверсии:** Одна миссия ♦ **Размер:** 337 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Своего рода «полуторное» продолжение достаточно среднего по всем параметрам 3D-экшена Chrome от польских разработчиков. По сравнению с первой частью, геймплей **Chrome: SpecForce** особых изменений не претерпел: все так же нам предстоит бегать по обширным пространствам, отправлять на тот свет наглых врагов и выполнять незамысловатые задания.

WORMS 4: MAYHEM PLAYABLE



Жанр: TBS ♦ **Разработчик:** Team17 Software ♦ **Издатель:** Codemasters ♦ **Похожесть:** Worms 3D ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video ♦ **В демоверсии:** Один уровень для режима Quick Match и одна карта из Story Mode ♦ **Размер:** 216 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Совсем скоро нас с вами ждет уже третье явление червяков в полном, как принято говорить, 3D. Правда, уже с цифрой «четыре» в названии. В принципе, особых изменений не будет. Стоит отметить разве что появление возможности превратить уровень, на котором идет бой, в кучку дымящихся развалин.

LULA 3D



Жанр: Adventure ♦ **Разработчик:** CDV Software Entertainment ♦ **Издатель:** CDV Software Entertainment ♦ **Похожесть:** Lula ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video ♦ **В демоверсии:** Несколько локаций ♦ **Размер:** 371 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Возвращение сексапильной Лулу, предмета грез многих и многих геймеров по всему миру, уже не за горами. А в ожидании релиза можете смело поиграть в эту демку, которая, правда, на немецком языке, однако этот досадный момент ни в коей мере не может испортить удовольствие от игры. Попробуйте — и убедитесь в этом сами.

МАШИНА ВРЕМЕНИ



▲ Заключительная серия вертолетных аркад — Nuclear Strike

Что: 12 игр

И вновь мы приветствуем вас на борту уникальной «Машины времени». Наш сегодняшний объект пристального внимания — серия «страйков». Из пустыни в джунгли, из джунглей — в... каменные джунгли, а оттуда в Крым и на Москву — и, наконец, в Корею. Вертолет марки Super Apache способен пролететь и не такое расстояние, а вы? Самая необычная аркада из тех, что выходили на PC, а точнее, заключительная часть — Nuclear Strike — ждет вас на диске.

Кроме того, вам наверняка понравятся другие хиты: **Beneath a Steel Sky, Betrayal at Krondor, Deadlock, Eradicator, Harvester, Little Big Adventure, The Longest Journey, Quarantine, Realms of Arkania: Shadows over Riva, W.A.R., Inc., X-COM: Apocalypse.**

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 логотипов.

Контент от «Аэромобиль». 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 загрузке, подготовленными редакцией «Игромании». Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

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. Представ-

лены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок «Помощь», проясняющий трудные моменты, которые могут возникнуть при совершении заказа и при загрузке 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

ИГРОМАНИЯ

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

World of Warcraft



В этот раз мы решили не выкладывать модификации и дополнения для одной из лучших MMORPG World of Warcraft, а порадовать вас всеми без исключения патчами, вышедшими для этой игры. На диске вас ждут 5 заплаток, с помощью которых вы без труда проапдейдите свою версию World of Warcraft и сможете спокойно играть без необходимости выкачивать из интернета пухлые патчи. Пользуйтесь!

Phantasy Star Online Blue Burst



Бета-версия довольно оригинальной MMORPG от Sega — Phantasy Star Online Blue Burst. В свое время дебют Phantasy Star Online состоялся на консоли Dreamcast, которая, правда, приказала долго жить. И вот теперь вселенная Phantasy Star добралась и до наших краев. Так что у вас есть неплохой шанс приобрести к «приставочным» онлайн-ролевым RPG. Попробуйте — может, даже понравится.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

На этот раз в разделе вас ждут эксклюзивные скриншоты и другие «плюшки» из ожидаемой RTS «Блицкриг 2» от Nival Interactive, а также скриншоты из игры «Морской охотник», которая активно разрабатывается в стенах «Акеллы». Не пропустите!



▲ Эксклюзивные скриншоты из «Блицкриг 2»



ВИДЕОМАНИЯ:
Electronic Entertainment Expo 2005, часть 2



ВИДЕОМАНИЯ:
KPI 2005: Интервью с организаторами



ТЕМА КОМПАКТА:
Far Cry: Модификация Jurassic Park



ТЕМА КОМПАКТА:
Operation Flashpoint: Модификация Liberation 1941—1945



ТЕМА КОМПАКТА:
Unreal Tournament 2004: Модификация Car Ball



ТЕМА DVD:
Half-Life 2: Модификация Eclipse



ИЗ ПЕРВЫХ РУК:
Скриншоты из «Блицкриг 2»



ДЕМОБЛОК:
CodeName: Panzers: Phase Two



ИГРОВАЯ ЗОНА:
Первая подборка для GTA: San Andreas

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

№8 (95) 2005

www.igromania.ru

ВИДЕОМАНИЯ

ЭЛЕКТРОННО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ЭКСПО 2005, ЧАСТЬ 2
COMPUTEX 2005
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
ИСТОРИЯ GTA
KPI 2005: ИНТЕРВЬЮ С ОРГАНИЗАТОРАМИ
PRE-PORTVIEW: RESIDENT EVIL 4

ТЕМЫ КОМПАКТА

UNREAL TOURNAMENT 2004: МОДИФИКАЦИЯ CAR BALL
FAR CRY: МОДИФИКАЦИЯ JURASSIC PARK
OPERATION FLASHPOINT: МОДИФИКАЦИЯ LIBERATION 1941/1945

ТЕМЫ DVD

HALF-LIFE 2: МОДИФИКАЦИЯ ECLIPSE
MAX PAYNE 2: МОДИФИКАЦИЯ MISSION: IMPOSSIBLE NEW DAWN
GTA: SAN ANDREAS: МОДИФИКАЦИЯ CG RLYUDA, HALF-LIFE 2: КАРТА THE ROCK 2, SWAT 4: КАРТУ АДУЛТУМ, DOOM 3: КАРТА РАНЕЛ ШНАЙД, ROMEO: TOTAL WAR МОДИФИКАЦИЯ LATIN VOICE, MAX PAYNE 2: МОДИФИКАЦИЯ DESIR, BATTLE FOR MIDDLE-EARTH: МОДИФИКАЦИЯ ERIC WARBAK, PRO EVOLUTION SOCCER 4: МОДИФИКАЦИЯ «УКРАИНСКАЯ ЛИГА» И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

ВИДЕОМАНИЯ: ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ



ВИДЕОМАНИЯ

- ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005, ЧАСТЬ 2
- COMPUTEX 2005
- HEROES
- OF MIGHT AND MAGIC 5
- ИСТОРИЯ GTA
- КРИ 2005: ИНТЕРВЬЮ С ОРГАНИЗАТОРАМИ
- PRE-PORTVIEW: RESIDENT EVIL 4

ТЕМЫ КОМПАКТА

- UNREAL TOURNAMENT 2004: МОДИФИКАЦИЯ CAR BALL
- FAR CRY: МОДИФИКАЦИЯ JURASSIC PARK
- OPERATION FLASHPOINT: МОДИФИКАЦИЯ
- LIBERATION 1941—1945
- HALF-LIFE 2: МОДИФИКАЦИЯ ECLIPSE
- MAX PAYNE 2: МОДИФИКАЦИЯ MISSION: IMPOSSIBLE — NEW DAWN

ИГРОВАЯ ЗОНА

- Лучшее для игр
- №1. Ил 2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе
- №2. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

- №3. DOOM 3
- №4. Far Cry
- №5. FIFA Football 2005
- №6. GTA: San Andreas
- №7. GTA: Vice City
- №8. Half-Life 2
- №9. Heroes of Might & Magic III
- №10. Heroes of Might & Magic III
- №11. Mafia: The City of Lost Heaven (Мafia)
- №12. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- №13. Need for Speed Underground
- №14. Operation Flashpoint
- №15. Pro Evolution Soccer 4
- №16. Rome: Total War
- №17. Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
- №18. Starcraft: Brood War
- №19. SWAT 4

- №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 40 000: Dawn of War

Бонусы «Игромании»

- Бонус №1. Три карты для Warcraft III: The Frozen Throne
- Бонус №2. Модификация Nike Nightguld для Halo
- Бонус №3. Star Wars Battlefront: сборник карт — SW Battlefront Map Pack 1

РАСОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

- Модификация для «Карибского кризиса», программа для Half-Life, карта для «Ил-2 Штурмовик», три модификации для GTA: San Andreas, одна модификация GTA: Vice City, два ролика флэш-ролика, игра «Морской бой», а также подборка обоев для рабочего стола

СООТВЕТСТВЕННЫЙ ВЫБОР

ГВОЗДИ НАБОРА

СВЕЖАТИНА

- Any Password 1.44, AutoDialogs 2.3, Service Release 2, Cobian Backup 7.0, Desktop Album Display 1.20, Error Messages for Windows 2.9, FaceGen Modeller Demo 3.1.4, Game XP 1.5.6.20, Instant Hidden Internet 2.0, Mmm Free 2.02, Mobile Audio Converter 1.0, Safe XP 1.5.3.21, Strokolt 0.95, Tidy Start Menu 2.0, The Bat! 3.5 Professional Edition, TimeSentry 2.5, TranslateIt! 1.0, TweaKFX 0.1.79, WYSIWYG Web Builder 2.01, Zulltrax 3.43
- К статье «Лазер делит не игрушки»
- Alcohol 120% v.1.9.5.28, ASPi, Autorun Creator 1.3, Autorun Pascal Builder 2.0, Burrm 1.13, Burn4Free 1.1.5.0, Burnatonce 0.99.5, CDBurnerXP Pro 3.0.116, CloneCD 5.2.5.1, CloneDVD 2.8.4.1, CDInterface Studio 2.3.2.1, CD

- Manipulator 2.68.1, CD Reader 0.8.2.0, ClonyXXL 2.0.1.5, DAEMON Tools 3.47, Deep Burner Free 1.6.0.198, DVD Decrypter 3.5.4.0, Easy CD-DA Extractor 8.2.1, Exact Audio Copy 0.95 beta 2, EasyISO 1.3, InZuCue 1.0, MagicDisk Virtual DVD/CD-ROM 2.1.128, MP3 CD Doctor 2004, Nero 6.6.0.14 (в комплекте с NeroNET), ratDVD 0.6.1122, Sun CD/DVD Burner 1.31

К СТАТЬЕ «ПОНИМ МИКРОСОФТ»

WORD

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

- Word Utilities 2004
- Ad-Aware SE Personal 1.06, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdsCleaner 4.3, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.63, Download Master 4.2.4.879, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, K-Lite Mega Codec Pack 1.34, ICO (5.04 и Pro 2003b 3916), Fraps 2.6.2, Light Alloy 3.3, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.12, QuickTime 6.5.2, RAD Game Tools, Spybot — beta 2, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.0.93, WinRAR 3.50 beta

ПО ЖУРНАЛУ

Игровой/Горючая линия

Игровой/Мастерская

- К статье «Моделинг Half-Life 2»: Набор утилит и плагинов, упомянутых в статье
- К статье «Игровое редактирование»: Редактор наземных битв KP2
- Игровой/Самолет
- К статье «Игровое программирование»: Материалы к статье «Высокоточная
- Star Wars TCG, Dungeons & Dragons, Rocketman: Axis of Evil,

- AD&D Forgotten Realms, Sword & Skulli, «Небожители», база карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стеллы Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

DEMOVERСИИ

ПАТЧИ

- Act of War: Direct Action, Brothers in Arms: Road to Hill 30, CT Special Forces: Nemesis Strike, Darwinia, DOOM III: Resurrection of Evil, Emergency 3, Mission: Life, Nexus: The Jupiter Incident, Silent Hunter 3, SWAT 4, Серп и молот, Казаки 2: Наполеоновские войны
- Codename: Panzers, Phase Two
- Chrome: SpecForce
- Worms 4: Mayhem Playable
- Lula 3D
- «Константин: Повелитель Тьмы», «Перл-Харбор», «Серп и Молот», Parkan II, Street Racing Syndicate, SWAT 4

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты

Системные утилиты

- NVIDIA ForceWare 77.72
- «Константин: Повелитель Тьмы», «Перл-Харбор», «Серп и Молот», Parkan II, Street Racing Syndicate, SWAT 4
- Edition 2.01, SiSoftware Sandra 2005 SR2.a 7.10.60
- МАШИНА ВРЕМЕНИ
- Beneath a Steel Sky, Betrayal at Krondor, Deadlock, Eradicator, Harvestar, Little Big Adventure, The Longest Journey, Nuclear Strike, Quarantine, Realms of Arkania: Shadows over Riva, W.A.R., Inc., X-COM: Apocalypse

КИБЕРСПОРТ

Закиси игр с турниров

- ACON 5, Quake III Battleground 1.1, DreamHack 2005, StarComa
- Киберспортивный сайт
- Advanced Warcraft 3 Configurator, CSE Demoplayer 3.0, Demos Menu 1.12, rK's DemoWatcher 1.5, Selismovision 2.27, SK Player 1.0, CPL Mouse FX/Remove Mouse FX, Tourney Master 2.1, WCAutoSave 1.3

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Скриншоты из

«Блицкриг 2» и

«Морской охотник»

ИНТЕРЕСНОСТИ

- Набор для создания сайта игры Bet on Soldier, Набор для создания сайта Close Combat: First to Fight, Сборник карт для Far Cry и модификация CTF

© ИГРОМАНИЯ



ПАТЧИ

Что: 6 патчей

Вас ждет 6 патчей к новым играм. Особенно поведет игре «Перл-Харбор». Добрые разработчики охотно дополнили нас первосортным патчем, больше смахивающим на дополнение. Судите сами. В новой версии появится другая, еще более правдоподобная летная модель, изрядное количество новых самолетов, несколько единиц наземной техники, наземные объекты и новые облака. Не останутся разочарованными и любители новых карт — им тоже будет чем поживиться.

Вот полный список патчей, которые ждут вас на диске:

● Константин: Повелитель Тьмы

Версия 1. Наш рейтинг: 3/5

● Перл-Харбор

Версия 4.01. Наш рейтинг: 5/5

● Серп и Молот

Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5

● Parkan II

Версия мини-патч. Наш рейтинг: 3/5

● Street Racing Syndicate

Версия 1. Наш рейтинг: 3/5

● SWAT 4

Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5

Версия 1.03. Наш рейтинг: 3/5



ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор для создания сайта игры Bet on Soldier

Благодаря этому набору вы сможете создать фанатский сайт, посвященный милитаристско-футуристической игре Bet On Soldier. К вашим услугам различные картинки, скриншоты из боевика, концепт-арт и баннеры.

Набор для создания сайта Close Combat: First to Fight

Отличный набор, с помощью которого вы сможете смастерить сайт, посвященный игре Close Combat: First to Fight — военному боевику про морпехов США. В наборе вас ждут скриншоты, графика для веб-страниц и красочные картинки.

Сборник карт для Far Cry и модификация CTF

Этот сборник карт и модификация для тех, кто любит гонки за флагами. Установите его — и вы сможете охотиться за полотнищами соперников в боевике Far Cry. Как известно, в оригинальной игре такого режима не было. Всего для знаменосных забав предназначено пять первоклассных карт: Cry, Beastwar, Fountain, Night и Rock.



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 руководства и прохождения 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 июньского номера «Лучших компьютерных игр»:

Act of War: Direct Action, Brothers in Arms: Road to Hill 30, CT Special Forces: Nemesis Strike, Darwinia, DOOM III: Resurrection of Evil, Emergency 3, Mission: Life, Nexus: The Jupiter Incident, Silent Hunter 3, SWAT 4, «Серп и молот», «Казаки 2: Наполеоновские войны»

СПЕЦНАЗ

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ



Именно ОНИ охраняют вашу ЖИЗНЬ



- Беспрецедентный реализм, последние технологии rag-doll анимации!
- Максимально улучшенная прорисовка взрывов!
- Впервые: скайдайвинг – настоящая трехмерная сенсация!



© 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. © 2005 Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. Published by Hip Interactive. Developed by ASOBO Studio. Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". 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/>

НУ Ё-МОЁ...Ё...



Приветствую!

Вот ей-богу, каждый раз, когда мы делаем репортаж с КРИ, я ловлю себя на мысли, что большего ада придумать для нашей команды сложно. Но очень скоро приходит Е3 и быстро напоминает, что есть настоящий ад со всеми своими девятью кругами. Поглядывая на объемы написанного сценария и с ужасом

понимая, что он почти равен репортажу в журнале, я уже с радостью вспоминаю КРИ'шный материал, кажущийся теперь утренней прогулкой по парку. Впрочем, как раз сейчас с вашей стороны поступают многочисленные восторги от просмотра первой части — и мне становится совершенно не жаль потерянных во время работы нервов и многих часов сладкого сна. Приятно, что многие отмечают невероятный скачок в качестве, который мы сделали за этот год — что ж, могу лишь традиционно сказать: это только начало.

Не секрет, что сразу после Е3 спецотряд «Игромании» отправился в святая святых производителей микрочипов — остров Тайвань. Естественно, путь наш лежал в главный город тех мест — Тайпей, на выставку железного хозяйства Computex. Это второе после Себит главное событие «железной индустрии». Вместе со спецкорами «железного цеха» в Тайпей отправилась и наша «малютка» — видеокамера-ветеран

«Видеомании», снимавшая все прошлогодние видеорепортажи. Подробнее об этом — ниже.

Ну и, конечно, «Видеомания» не может не отметить выход монументального GTA: San Andreas — одной из самых впечатляющих видеоигр нынешнего поколения. История GTA плюс полное прохождение за 7 часов с копейками.

Далее — снова о горячо любимых «Звездных войнах». В прошлый раз из-за досадных технических проблем мимо компакта пролетели субтитры к 40-минутному фанатскому фильму Revelations и короткометражке Contract of Evil — что ж, придется выложить повторно. Причем Revelations пойдет на этот раз в более хорошем качестве. О других технических ошибках смотрите в уже традиционной рубрике «Работа над ошибками».

Ну и по мелочам — в номере появится небольшое интервью с организаторами КРИ и ведущими единственного индустриального портала dtf.ru. Долго дума-

ли, что с ним делать, — в результате решили выложить отдельно после всех репортажей и прочего. Для тех, кому интересно. Небольшой сюжет по демо-версии долгожданного HMM5 — также в номере. Вроде все. А, нет... Совсем забыл. Уважаемые читатели, присылающие свои видеоработы в редакцию, текст о том, как прислать свою работу, нисколько не означает, что все, что вы нам пришлете, попадет на диск. Фраза про качество роликов написана не случайно. Не нужно садиться за видеоредактор и пытаться создать что-нибудь, лишь бы послать это в редакцию. Пожалуйста свое время и наш трафик. Делайте видео, только когда у вас действительно есть желание, и подумайте, так ли оно хорошо, прежде чем слать нам. Из тридцати присланных в этом месяце работ в номер идет лишь одна. Вот теперь действительно все.

Антон Логвинов
редактор «Видеомании»
video@igromania.ru

РЕПОРТАЖИ

Наши корреспонденты готовят репортажи из различных уголков мира

Electronic Entertainment Expo 2005, часть 2

Главное вселенское событие мира игр. Десятки тысяч посетителей, сотни компаний и тысячи



представленных проектов. Вторая часть сначала продолжает рассказ о платформах следующего поколения, а затем переходит к проектам настоящего. Интервью с разработчиками, рассказ о произошедших на выставке событиях и многое другое. Прямо из Лос-Анджелеса. Для вас.

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу VobSub.

Computex 2005

В прошлом выпуске «Железного цеха» вы могли прочесть рассказ о Computex 2005 — второй главной «железной» выставке мира. «Видеомания» также была приглашена на это событие и подготовила вам небольшой отчет. Это не глубокий материал, как КРИ или Е3, а просто возможность увидеть огромную выставку и достижения железных компаний, можно сказать, живьем. Экзотика inside.

Heroes of Might and Magic 5



Небольшой обзор демо-версии пятых «Героев», которую показывали на КРИ и Е3 2005. Очень красиво.

История GTA



Долгая восьмилетняя история беспредела. Мы расскажем о ней. Ведь повод есть, да?

КРИ 2005: Интервью с организаторами



Интервью с Александром Федоровым, председателем оргкомитета КРИ. Если изъясняться обычным языком — с главным человеком на деревне. Центральная организаторская фигура. Беседа идет о том, как трудно делать КРИ и как же все они дошли до жизни такой — от создания игрового сайта до первого индустриального ресурса, придумывания КРИ и «Сталинграда».

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА



Лучшие рекламные ролики из мира игр. Сегодня в программе — гениальная реклама N-Gage QD, эпический TV-слот Beyond Good and Evil, ретро-реклама «той самой» Area 51, а также Brothers in Arms, Red Dead Revolver, Batman Begins, целая подборка по GTA и многое другое.

PRE-PORTVIEW

Мы рассказываем о консольных хитах до их появления на PC.

Resident Evil 4

Материал, который мы делаем по многочисленным просьбам читателей. Фанаты этого франчайза буквально умоляли нас сделать видеобзор RE4 еще со времен выхода японской версии игры. Это неудивительно — ведь первая PlayStation была в России народной консолью и именно с нее многие перебрались на родную нам PC-платформу. Так что культовость Resident Evil в нашей стране не знает границ. Да и «Акелла» со дня на день выпустит первые

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В прошлом номере из-за технических ошибок в интерфейсе «Видеомании» не был отражен ряд роликов, в том числе вся подборка по Final Fantasy и интервью по Half-Life 2: Lost Coast. Первая находится по адресу <ваш диск>:\!VideoFunniesChannel\final_fantasy, второе — <ваш диск>:\!VideoReports\hl2lc.avi. Со своей стороны мы делаем все возможное и непрерывно дорабатываем интерфейс, чтобы в дальнейшем избежать подобных накладок.



три «Резидента» на русском языке. В общем, мы подумали — почему бы и нет. Кстати, даже если вы никогда не любили эту серию, советуем обратить на материал пристальное внимание — новое творенье Сарсон не менее монументально, чем, скажем, Half-Life 1/2. Такие игры появляются очень редко. В прошлый номер материал не попал из-за нехватки места — исправляемся.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Star Wars: Revelations

ВМАНУЛЯ РЕКОМЕНДУЕМ

Настоящий 40-минутный фанатский фильм по Star Wars с беспрецедентным уровнем исполнения. Им понадобилась лишь хорошая полупрофессиональная камера, две сотни



КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

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

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

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству размещаемых в «Развлекательном канале».

Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!

добровольцев и три года, чтобы создать фильм-мечту. Revelations — наглядное доказательство того, на что способны фанаты. В улучшенном качестве и с субтитрами.

Star Wars: Contract of Evil



Еще одна фанатская короткометражка. Фильм рассказывает о Дарте Моле и напичкан неплохими файтинг-сценами. Одна из лучших фан-работ.

SW Episode 3: MTV Movie Awards 2005

ВМАНУЛЯ РЕКОМЕНДУЕМ



Шикарная пародия на финальную

сцену третьего Эпизода с Энакином и Падме, изготовленная в рамках MTV Movie Awards 2005. Смешно. Местами — очень.

Интро — Oddworld Stranger

Смешной и красивый ролик из последней игры в мире Oddworld.



Интро — 25 to Life



Вступительный ролик из нового ганста-экшена 25 to Life.

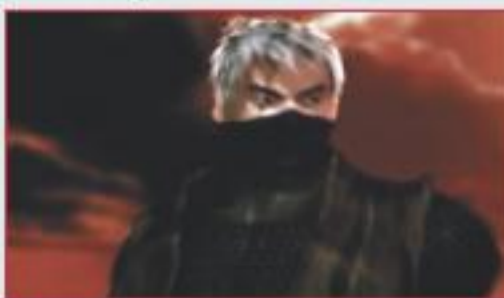
Заказывали Battlefield 2?

EA всегда любила позерство. Этот ролик показывает, как доставляли коробки с Battlefield 2 во внутренние магазины издательства. Внут-



ренние магазины — это те, которые торгуют только для сотрудников компании по низким ценам. Примерно таким же, как у нас в России.

Интро — Tenchu



Красивая музыка и самурайские мечи во вступительном ролике из единственного в своем роде стелс-экшена.

Скоростное прохождение GTA: San Andreas



По многочисленным просьбам телезрителей — скоростное прохождение главной игры лета. Всего лишь за какие-то семь часов с копейками. Может, разделим его на две части — точно пока сказать не могу.

Интро — Tekken 5



Шикарный вступительный ролик из известного файтинг-сериала.

Читательская работа «Игромания»

Чемякин Игорь прислал в редакцию нарезку из наших сюжетов за весь прошедший год. Признаться — не ожидали. Есть что вспомнить, черт подери! Монтаж — очень хороший, с душой. В общем, то, что ролик про нас, не единственная причина его появления. Действительно хорошо.

ВИДЕОНОВОСТИ — Е3 2005, ЧАСТЬ 3

Кадры прямиком из Лос-Анджелеса и самые новые игры — перед вами. Более 30 проектов — в последнем выпуске видеонОВОСТЕЙ с Е3.

- БЫТОВАЯ ПСИХОЛОГИЯ
КАК ВЫБРАТЬ МЕЛОДИЮ ЗВОНКА
- ЧЕМ ГРОЗИТ ЗАКОН
О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ
- ТЕСТИРУЕМ ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЮ
SKYPE НА КПК
- КАТАЛОГ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ,
КПК И НОУТБУКОВ

Тема номера



МОБИЛЬНЫЙ СПОРТ

Спорт и мобильные устройства - СОВМЕСТИМЫ

а также:

ЭКСПЕРТИЗА

Sony Ericsson J300
Asus P505
Sony Ericsson Z800
Pantech GF500

Wi-Fi У ВАС ДОМА

КАК СДЕЛАТЬ БЕСПРОВОДНУЮ СЕТЬ

ОБЗОРЫ ПОЛЕЗНЫХ ПРОГРАММ

ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ И КПК В ЖУРНАЛЕ И НА МОБИ-ДИСКЕ

© 2005 adidas-Salomon AG. adidas, the adidas logo and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas-Salomon AG group.



adidas.com/football



adidas®

НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНО



SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ТОРПЕДА для КРИГСМАРИНЕ

РАССКАЗ О ТОМ, КАК «ИГРОМАНИЯ» КАТАЛАСЬ НА «МОРСКОМ ОХОТНИКЕ»



EYES ONLY!

- ЖАНР: Симулятор
 - ИЗДАТЕЛЬ: 1С
 - РАЗРАБОТЧИК: Акелла
 - ПОХОЖЕСТЬ: Ил-2 Штурмовик, Пираты Карибского моря
 - МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть
- ДАТА ВЫХОДА:**
Зима-весна 2006 года
www.pt-boats.net

Капитан — это звучит гордо. Сразу представляешь себе могучий линкор или крейсер — корабль-город, который в одиночку способен стереть с лица земли небольшое государство тридцать третьего мира. Каюты, кубрики, коридоры, переборки и лестницы. Десятки спешащих по своим делам матросов. Где-то там, на палубе, грозные орудия, готовые в любой момент очнуться от своей тревожной дремы и наказать врага. А над всем этим царит капитанский мостик, где офицеры неторопливо колдуют над приборами. И когда ты ступаешь на него, кто-нибудь обязательно крикнет — «капитан на мостике!» — и все мигом вытянутся по стойке «смирно», признавая, что этот корабль принадлежит тебе.

Да, ради того чтобы занять столь почетную должность, можно пойти на многое. Например, делегация «Игромании» в один не по-летнему пасмурный и дождливый день отправилась в офис компании «Акелла» — там, согласно свежим разведанным, ведется разработка игры «Морской охотник», в которой каждый сможет стать капитаном. Пусть и виртуальным.



Волки морские и сухопутные — разработчики «Морского охотника» в компании легендарного талисмана «Акеллы».

И ЭТА ПОСУДИНА СПОСОБНА ПЛАВАТЬ?

В первые минуты знакомства с «Морским охотником» хочется очень грязно ругаться. Хрупкая скорлупка, капитаном которой нам предлагается стать, размером чуть больше детской площадки. Слишком громко чихнешь на носу — и на корме обязательно что-нибудь сломается. Да, граждане, у мореплавателей это зовется «торпедный катер». Он тоже плавает и даже иногда стреляет. И именно капитаном этого чуда техники нам и предстоит стать.

На палубу тем временем вылезают подышать свежим морским воздухом матросы. Ждешь, когда кто-нибудь из них кувырнется за борт, — даже при слабом волнении палуба начинает ходить ходуном. Но нет, команда шустро и умело занимает места за несколькими зенитными пушками и пулеметами и тут же разворачивает их в сторону неба. Раздается несколько длинных очередей — похоже, кто-то уже решил отправить наше плавающее недоразумение на дно.



Евгений Орлов — наш проводник по просторам виртуального Баренцева моря.

Евгений Орлов, ведущий программист проекта, советует дать команду «полный вперед». Выполнено! Катер, который только что лениво дрейфовал в сторону берега, срывается с места и, весело переваливаясь с волны на волну, всего за пять-шесть секунд набирает огромную скорость. Вовремя — прямо за кормой плюхается что-то округлое, и тут же раздается мощный взрыв, который поднимает в воздух огромный столб воды. Пронесло.

Самолету, что атаковал нас, везет меньше: несколько снарядов попадает в хвост, и вот «летун», оставляя за собой черный след, взрывается где-то вдалеке. За несколько секунд до катастрофы пилот выпрыгивает и камнем падает в воду — на такой высоте парашют банально не успевает раскрыться. На то, чтобы добраться до берега, у бедняги есть всего две минуты — именно столько, по статистике, живет человек в холодной воде Баренцева моря.

У нас тоже не обходится без потерь — взрыв-



Упс. Только что нас пытались отправить на дно.



Классическое противостояние самолета и прицела. В этот раз оно закончилось ничьей — самолет отправляется на второй заход.



Начинаем атаку. Первая торпеда ушла «в молоко». Впрочем, у нас есть еще три штуки.



Ну все, господа. Отплавались.

ной волной убивает расчет кормовой турели. Тем не менее катер, не снижая скорости, продолжает двигаться к своей цели — небольшой немецкой базе. Там на мелком ремонте стоит эсминец Z-36. Наша задача — основательно «отремонтировать» его торпедами. Корпус от этого расколется на пару частей, отсеки затопит — идеальный корабль для Кригсмарине.

Сделать задуманное оказывается не так уж и просто. Кто-то на Z-36 замечает наше приближение. Звучит сигнал тревоги, и палуба корабля оживает: по ней, стремясь как можно быстрее занять свои посты, бегут матросы. И вот уже рядом с торпедным катером проносятся первые снаряды. Наш экипаж начинает отстреливаться. Делают это они, впрочем, скорее для того, чтобы успокоить себя: легкий зенитный «Эрликон» вряд ли способен причинить массивному эсминцу хоть сколько-нибудь заметный ущерб. А вот торпеды, которые ждут своего часа в вытянувшихся вдоль борта трубах, — совсем другое дело. Однако вогнать хотя бы одну из них в борт врага — нелегкая задача. Торпедный прицел, похожий одновременно на компас и подкову, сложен и непонятен — разбираться в том, как он работает, уже нет времени. Поэтому приходится переключаться на «нечестный» вид от третьего лица и целиться на глаз.

Первую партию исполняет левый торпедный аппарат: почти не издавая шума, «рыбка» выпрыгивает из его нутра и, оставляя под водой след из тысяч пузырьков, лихо атакует берег. Однако земля, несмотря на мощный взрыв, тонуть категорически отказывается. Приходится дать еще один залп. Он оказывается успешным — ведомая скрипом камера приближается к эсминцу и показывает, как в его борт вливается торпеда. Колонки сотрясает могучий «бабах!», а изображение на несколько секунд закрывает водная пелена. Потом все успокаивается, и мы видим то, что осталось от некогда грозного корабля: носовая часть оторвана взрывом и быстро уходит под воду, на палубе полыхает пожар. Спасать гибнущий эсминец никто и не пытается — матросы в спешке перемахивают через бортовые ограждения, прыгают в ледяную воду и плывут к берегу.

Наш катер тем временем делает разворот и с чувством выполненного долга направляется в открытое море. Впрочем, это еще не конец. На горизонте появляется небольшой корабль — красивый, с элегантными обводами корпуса. Это Schnellboot — немецкий торпедный катер.

Юркий и быстрый, он является очень опасным противником. Приходится покинуть капитанское место и вставать за расположенное на носу сорокамиллиметровое орудие — главный калибр нашей малютки. Турель разрисована надписями «Kill. Kill. Kill. Kill» — неужели кто-то из команды знает английский? Нет, ответ куда проще: катер, на котором мы плывем, — американский ELCO A-3, поставленный в СССР по ленд-лизу. Видимо, иностранные друзья решили разместить на орудии инструкцию для советских солдат — короткую и лаконичную.

Немецкий катер скачет по волнам, как лягушка по раскаленной сковородке. «Физическая модель у него еще недоработана», — поясняет Евгений. Приходится прикончить уродца, чтобы не мучился. Первые залпы идут «россыпью»: снаряды попадают в борта «Шнельбота», в воду рядом с ним, разрываясь в воздухе — немцу все это не причиняет никакого вреда. Впрочем, уже через несколько секунд беспорядочной пальбе приходит конец, и выстрелы начинают подкрадываться к середине вражеского катера — именно здесь расположены топливные баки. Пара точных попаданий — и «Шнельбот» взлетает на воздух.

Заплатить за этот фейерверк приходится очень большую цену — враг вел огонь по расчетам турелей и успел уничтожить почти весь наш экипаж. Запомнилось, как гибли матросы — выстрелами их буквально рвало на части. Жестоко, очень жестоко.

СУХОПУТНАЯ ЖИЗНЬ

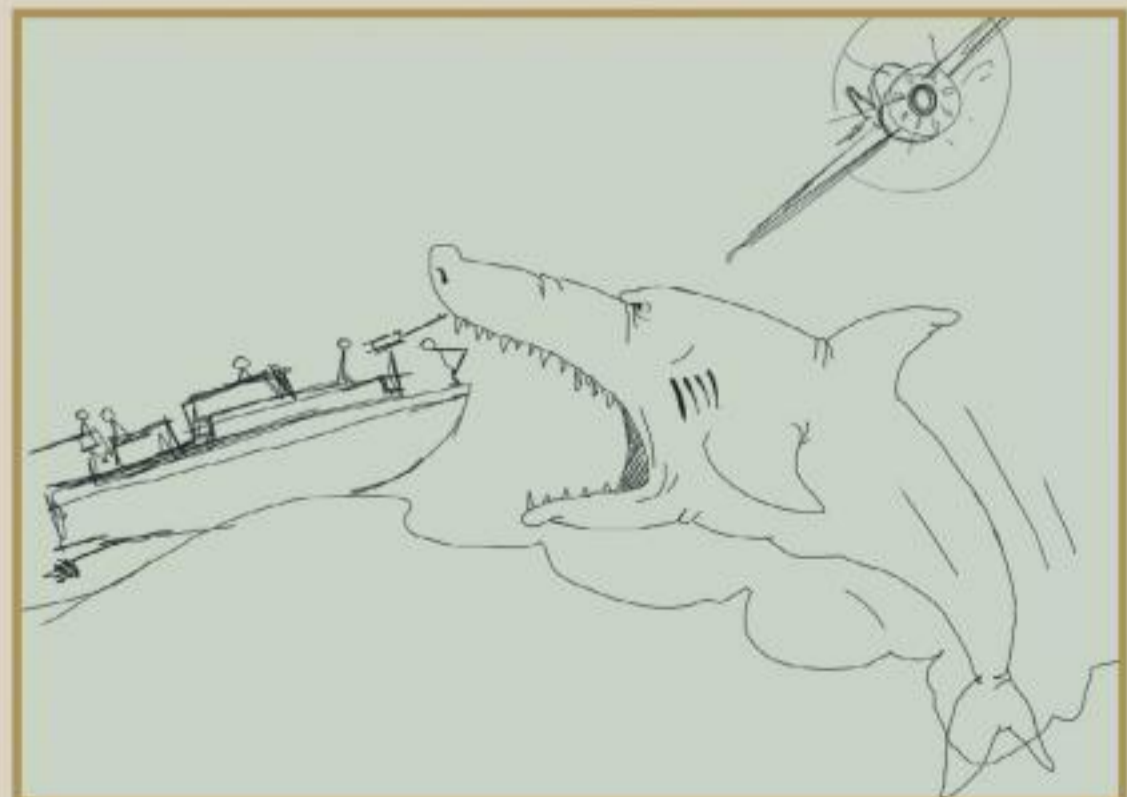
«Она [игра] не жестокая, она реалистичная», — комментирует происходящее на экране **Дмитрий Архипов**, вице-президент «Акеллы». И добавляет: «Это простое «убей их всех», как, собственно, и было на самом деле».

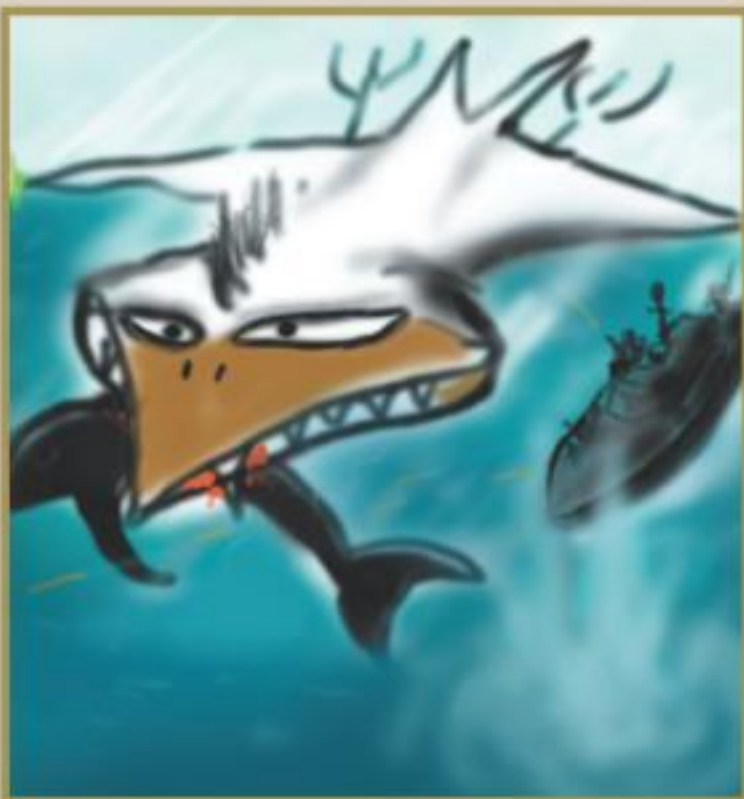
Что ж, слова Дмитрия очень хорошо характеризуют «Морского охотника». Да, игра потрясающе реалистична, и местами эта реалистичность граничит с жестокостью. Но дело здесь в том, что разработчики хотят максимально достоверно по-

казать игрокам то, какой страшной жизнью жили экипажи торпедных катеров. Во время Второй мировой эти маленькие и беззащитные скорлупки использовались для атак на конвои, которые шли под защитой могучих эсминцев и крейсеров. Сражение с ними всегда превращалось в «мясо» — в случае попадания у торпедистов почти не было шансов на спасение, ведь взрывом катер разносило буквально на болты и гайки. Но даже успев спастись, матрос мог и не рассчитывать на то, что другой экипаж придет ему на помощь: чтобы подобрать человека, необходимо было снижать скорость до минимума. А это делало катер слишком заманчивой целью для стрелков противника.

Камикадзе, говорите? Нет, ни в коем случае. Торпедные катера уходили в море, чтобы вернуться. И нередко они возвращались с победой. Ведь это совсем не сложно — промчаться мимо пусть и сильных, но слишком медленных и неповоротливых охранников, подойти на расстояние торпедной атаки и всадить своих «рыбок» в борт жертвы. А потом, не мешкая, удирать, сверкая винтами.

На берегу же экипажи еще и умудрялись жить какой-никакой личной жизнью. По крайней мере, в «Акелле» разрабатывают для своей игры целую сюжетную линию — явление в симуляторах редкое. Начнет игру наш герой даже не капитаном, а так — стрелком за одной из турелей. Впрочем, уже через пару миссий будет обязательный подвиг и награда в виде собственного катера. Еще несколько побед — и вот вместе с нами уже плавают несколько посудин, капитанам кото-





рых можно раздавать приказы с помощью несложного командного интерфейса.

Нашлось в сценарии место и героизму, и даже небольшой романтической линии. Говорят, что на берегу нас будет ждать прекрасная комсомолка — чем не повод для того, чтобы поскорее возвращаться домой? Вообще, сотрудники «Акеллы» относятся к сюжету не так «серьезно», как разработчики других симуляторов. Например, огромное внимание уделяется системе званий и поощрений. Пилот сбитого вражеского самолета бархатается по правому борту? Пожалуй, стоит сбросить скорость и выделить «языку» угол где-нибудь в трюме — вдруг это высокопоставленный офицер, который знает Военную Тайну? Разведчики ведь в долгу не останутся, а отблагодарят тушенкой и водкой. А ее мы, в свою очередь, выменяем у снабженцев на какую-нибудь ценную «примочку» к нашей посудине. Не совсем реалистично, говорите? Зато очень увлекательно!

Миссий в кампании запланировано порядка двух-трех десятков: половина — сюжетные, остальные — секретные и «случайные». Сами задания создаются «по мотивам» реальных исторических событий. Так, например, в одном из них нам предстоит взять на борт отряд диверсантов и под покровом ночи высадить их рядом с батареей немецких орудий. Потом зайти с другой стороны и устроить маленькое показательное выступление — чтобы гарнизон отвлекся на охоту и дал себя захватить. Некоторые из вас, наверное, уже вспомнили роман Алистера Маклина «Пушки острова Наварон»? Да, очень похоже. Един-

ственное серьезное отличие заключается в том, что миссия будет происходить не в Эгейском море, а в Баренцевом: кампания в «Морском охотнике» всего одна — за Советский Союз.

Высадка десанта — не единственный вариант «нетрадиционного» использования торпедных катеров. Как вам, например, возможность собственным днищем проделать проход в минном поле? Морские мины, прежде чем взорваться, тратят несколько секунд на всплытие. Большой и тихоходный корабль уйти не успеет, а вот у маленького торпедного катера есть все шансы проскочить. Если, конечно, капитан будет лихим, удачливым и немножко чокнутым.

ЗА ШТУРВАЛОМ

Еще одна интересная особенность «Морского охотника» заключается в том, что в отличие от большинства других симуляторов у этой игры очень низкий «порог вхождения». Так, например, тот же самый «Ил-2 Штурмовик» приходилось достаточно долго осваивать даже на самом низком уровне сложности. В «Охотнике» все иначе. Больше всего игра напоминает «Пиратов Карибского моря»: вид от третьего лица, стандартное управление с помощью клавиш WASD. Впрочем, уже через несколько минут понимаешь, как сильно тяжелый парусник отличается от маленького торпедного катера. Если первый очень неповоротлив, то второй, наоборот, чересчур юрок. Маленькая ошибка — и кораблик уже несется совсем не туда, куда надо. Отдельного недоброго слова заслуживают волны — посудину временами раскачивает так, что становится тяжело и управлять, и целиться.

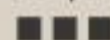
Да-да, целиться. В любой момент игрок может занять место за одной из турелей и собственноручно нашинковать свинцом первого попавшегося врага — управление катером в это время возьмет на себя искусственный интеллект. Придется в «Охотнике» руководить и подчиненными: матросов можно разместить за орудиями или направить, например, в машинное отделение — выжимать все соки из двигателя.

Сам геймплей можно охарактеризовать двумя словами — быстрый и напряженный. Кораблик носится по водной глади, как юла, и на раздумья обычно остается очень мало времени. Не стоит забывать, что в большинстве заданий будут принимать участие и союзники: другие торпедные катера, более крупные суда, авиация, береговые войска.

Так что придется еще и разбираться, где здесь враги, а где друзья.

Впрочем, есть у этого хаоса и свое преимущество — уж очень красиво выглядит. Не секрет, что художники «Акеллы» уже давно стали айвазовскими игровой индустрии — никто и никогда не рисовал виртуальное море красивее, чем они. И если в «Пиратах Карибского моря» мы видели яркие южные картины, которые будто сошли со страниц туристических каталогов, то «Морской охотник» переносит нас на суровый север. Природа здесь скучная, вода мутная, беспокойная и какая-то злая. На небе — хмурые облака. Иногда сквозь них проглядывает солнце, способное ослепить игрока на несколько секунд. Однако стоит начать сражение — и картина меняется. Скучное северное море озаряется вспышками выстрелов, следами торпед, взрывами — в первые минуты эта красота так захватывает дух, что о самом сражении банально забываешь.

Особое восхищение вызывает то, насколько серьезно художники подходят к своей работе. Отлично смоделированы корабли — видна каждая маленькая деталь, каждая заклепочка. Некоторые посудины, которые присутствуют в «Морском охотнике», были уничтожены во время Второй мировой. Так вот, в игре они гибнут точно так же, как и в жизни, — даже внешний вид разломов в корпусе одинаков. Мелочь, которую заметят лишь специалисты, но как приятно, черт возьми!



А еще здесь есть Настоящие Русские Мужики — в меховых шапках и неуклюжих бушлатах. Такое впечатление, что их только вчера согнали с многочисленных полей и грядок нашей великой Родины, нарядили во что попало и обозвали матросами. Капитан крошечной посудины, чей экипаж собран с миру по нитке, — разве это звучит гордо? Нет, ни капли. Ну и пусть! Откроем вам маленький секрет: капитан большого и неуклюжего корабля выглядит гордо, только разгуливая по набережной. А вот когда к его тихоходу на расстояние торпедного выстрела подходит маленький и юркий катер, вид у него... испуганный, мягко говоря.

Так что? Есть тут желающие напугать парочку заносчивых капитанов? Да? Отлично! Тогда собираемся в начале следующего года на берегу Баренцева моря — и в бой! ■



Ох какой выразительный взгляд! Наверное, чайка «подарок» на голову сбросила.



Когда брызги осядут, корабля на поверхности воды уже не будет — торпедные катера гибнут очень быстро.



КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ПЕРИФЕРИЯ
БЫТОВАЯ ТЕХНИКА
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ
ОРГТЕХНИКА
АУДИО-ВИДЕО
HI-FI

Москва

www.ultracomp.ru www.ULTRA-online.ru
(095) 775-7566
м. Отрадное Юрловский проезд, д. 13
м. Коломенская ул. Коломенская, д. 17

Санкт-Петербург

www.spb.ultracomp.ru www.spb.ULTRA-online.ru
(812) 336-3777
м. Кировский завод ул. Возрождения, д.20А

Интернет-магазин

с доставкой по территории РФ: www.ULTRA-Regions.ru

ULTRA Club:

программа поощрения постоянных клиентов
club.ultracomp.ru

Товар сертифицирован



**УДОБНО
КАЧЕСТВЕННО
НЕДОРОГО**

**В магазинах
ULTRA Electronics**

**НОВАЯ ЛИНЕЙКА
КОМПЬЮТЕРНЫХ
АКСЕССУАРОВ**

www.genius.ru

Genius

Since 1983





SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ПРЕВЕНТИВНЫЙ УДАР

ОДНА ИЗ КРУПНЕЙШИХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ ПОРАЖАЕТ «ИГРОМАНИЮ» СВОИМ «БЛИЦКРИГМ II»



«НИВАЛА»

- **НАЗВАНИЕ:** Блицкриг II
- **ЖАНР:** Стратегия
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive
- **ПОХОЖЕСТЬ:** «Блицкриг», серия «Противостояние»
- **МУЛЬТИПЛЕЕР:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Сентябрь-октябрь 2005 года

www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Друзья! У меня есть для вас преприятнейшая новость: компания **Nival Interactive** в очередной раз собирается захватить сердца всех поклонников стратегий в реальном времени. Уже осенью 2005 года выйдет «**Блицкриг II**» — продолжение одной из самых лучших отечественных RTS.

Ну а в преддверии этого важного события «нивалцы» развязали самую настоящую диверсионную войну. Так, в один тихий летний денек в офис нашего журнала проник специально обученный курьер, экипированный особо опасным оружием — диском с бета-версией игры. Мы не ожидали столь дерзкой атаки и сдались практически без боя — настолько потрясающим оказался «Блицкриг II». Впрочем, читайте рассказ очевидца.

ТАНКИ ПОД МОСКВОЙ

Зима 1941 года. Где-то под Москвой в окружение попадают четыре БМ-13 — легендарные «катюши». Задача игрока — прорваться к ценным боевым машинам и вывести их к своим.

Для выполнения столь важной миссии командование выдало аж три легких танка Т-26 и несколько отрядов пехоты. Негусто, если честно.

Впрочем, до БМ-13 и их охранения совсем недалеко — надо всего лишь пройти через небольшую деревню, потом форсировать по мосту реку и добраться до второй деревни, где и держат оборону друзья. Кроме того, если станет совсем уж плохо, то можно запросить у командования пехоту или легкие танки. Всего подкреплений шесть — а это уже маленькая армия.

Но для начала можно попробовать обойтись и собственными силами. К деревне подходим, используя стандартную для «Блицкрига» и серии «Противостояние» тактику — вперед выдвигается пехота, которая начинает ощупывать своими биноклями-дальноглядами окраины населенного пункта. Ага! Вот и немцы: несколько отрядов солдат плюс пара танков. Нас они еще не видят. Хорошо.

Часть нашей пехоты и один танк уходят влево, чтобы войти в деревню с фланга. Остальные войска атакуют в лоб. Сражение длится всего несколько минут — враг, которого застали врасплох, терпит поражение, почти не нанеся нам урона. Войдя в деревню, войска перегруппировываются и поворачивают к мосту. Первой на другой берег вновь переходит пехота и тут же обнаруживает очередную группу врага. Как и в предыдущий раз, немцы замечают игрока слишком поздно. Позиция у них «отличная» — на дороге, с одной стороны которой расположен лес, а с

другой — очаровательный холмик. Наши силы делятся на три группы и берут противника в классические «клещи». Снова дерзкая перестрелка, и снова победа. Правда, на этот раз противник все-таки успевает немного потрепать пехоту.

Все — впереди деревня, где укрепились наши товарищи. Оборона организована по всем правилам военного искусства: поселок окружен окопами с солдатами, рядом расположена бронетехника. Впрочем, взгляд миглом находит несколько слабых мест, которые тут же «затыкают» наши танки. Пехота же отправляется в центр деревни — защищать расположенные там «катюши». Вовремя! С запада наваливаются враги: они идут волнами, которые, впрочем, разбиваются о наши выстрелы. Через некоторое время противник бросает в атаку огромную группу танков — под ее напором слабенький оборонительный рубеж начинает трещать и рваться. В отчаянии свободные силы сбиваются в один маленький кулачок и заходят с фланга, стараясь хоть как-то остановить наступление... но тут в бой вступают «катюши». Их боекомплект хватает всего на несколько залпов. Зато каких — экран превращается в настоящий огненный ад, в котором десятками гибнут противники.

От командования тем временем поступает новый приказ — отходить. Вот только мост, по которому мы прибыли, разрушен — враг все-таки успел сделать пакость. Приходится двигаться вдоль реки к другому мосту и прорываться с боем. «Катюши» уже израсходова-



Только что немцы познакомились с «катюшами». Посмертно познакомились.



Вспышки выстрелов, всполохи взрывов — ночные битвы в игре потрясающе красивы.

О «БЛИЦКРИГЕ II» И ЕГО ДЕТАХ...

На наши вопросы отвечает **Павел Елисеев**, главный дизайнер «Блицкрига II»:



Павел Елисеев и его боевой компьютер.

«Игромания» ([И]): Расскажите, в чем, по-вашему, главное отличие «Блицкрига II» от первой части? Мы, конечно, понимаем, что усовершенствований очень много, но должно же быть и одно «самое-самое», не так ли?

Павел Елисеев ([ПЕ]): Самое главное отличие, на мой взгляд, состоит в том, что в игру введено больше стратегических и тактических возможностей. Стратегия, например, стала намного глубже из-за того, что мы добавили систему подкреплений.

Кроме того, хотелось бы отметить, что для мультиплеера мы разрабатываем систему статистики, которая будет учитывать все достижения игрока.

разрабатываем систему статистики, которая будет учитывать все достижения игрока.

[И]: Объясните, чем вы руководствовались, выбирая сражения, которые будут показаны в кампаниях?

[ПЕ]: С одной стороны, мы стремимся показать в «Блицкриге II» самые драматичные эпизоды Второй мировой, моменты, которые стали своеобразными вехами для представленных в игре сторон. С другой стороны, обязательно нужно сделать так, чтобы события разных кампаний были как можно меньше похожи друг на друга. На мой взгляд, мы справились и с первым, и со вторым, а текущий выбор сражений позволяет нарисовать глобальное эпическое полотно войны, где у каждой стороны есть свой миг славы.

[И]: А сложно, наверное, делать игру по такой избитой теме, как Вторая мировая война? Чем вы стараетесь отличаться от конкурентов?

[ПЕ]: Тема Второй мировой настолько глубока, что если подходить к ней «правильно», то она предоставляет разработчикам практически неограниченные возможности. Мы, например, поставили перед собой следующую задачу — показать игроку как можно больше событий и сражений. В «Блицкриге II» запросто можно было воссоздать только один эпизод Второй мировой, но вместо этого мы решили сделать три полноценных кампании. Мы показываем каждую из сторон на разных театрах военных действий и даем игроку почувствовать, что он действительно прошел через ключевые сражения этой великой войны и видел ее глазами полководцев каждой из армий.

[И]: Мы обратили внимание на то, что графика во второй части не такая реалистичная и даже чуточку «мультишная». Почему ваши художники решили перейти к этому стилю?

[ПЕ]: Дело в том, что мы хотим показать Вторую мировую не только ее преданным поклонникам, но и тем игрокам, которые раньше к этой теме не обращались. Чтобы знакомство происходило комфортно и увлекательно, мы постарались сделать графику похожей на современные кинофильмы — зрелищной, яркой и динамичной.

[И]: А как в «Блицкриге II» с исторической достоверностью?

[ПЕ]: Историческая достоверность была визитной карточкой первого «Блицкрига» — мы старались сделать эту игру как можно более реалистичной. В том же направлении движется и «Блицкриг II»: все важные элементы игры сделаны очень правдоподобно. Разумеется, у нас есть и консультанты — два очень опытных военных историка.

[И]: Если ничего не случится, то «Блицкриг II» выйдет уже этой осенью. А какие у вас дальнейшие планы по развитию игры? Увидим ли мы «детей» «Блицкрига II» — замечательные проекты от молодых отечественных студий, которые выполнены на вашем графическом движке?

[ПЕ]: Мы с самого начала решили, что движок второго «Блицкрига» будет продаваться сторонним компаниям. Более того — мы учли свой прошлый опыт и уже на ранних этапах разработки заложили в программный код огромное количество возможностей для его адаптации к другим проектам. Да и работать с ним будет очень просто. Поэтому мы рассчитываем, что проектов на основе технологии «Блицкрига II» будет очень много. Причем не только про Вторую мировую — на этом движке запросто можно будет разработать игру в любом сеттинге.

SAMSUNG FUN Club

Собери телефон!



С 1 июня по 31 августа 2005 года заказывая мелодии, картинки или игры на сайте Samsung Fun Club у тебя есть шанс выиграть мобильный телефон Samsung SGH-E720, а также другие ценные призы.

*Внимание!
Все мелодии, картинки и игры совместимы только с телефонами Samsung.

Подробнее об акции на сайте:
www.ru.samsungmobile.com
wap.ru.samsungmobile.com

Отправь SMS с кодом мелодии на номер 4446 и выиграй призы!

ТОП 20

4196479 Global DeeJays. The Sound Of San Francisco
4196499 Green Day. Boulevard Of Broken Dreams
4196407 Миф "Крокодил Гена". Голубой вагон
4196400 Киф "Титаник". My Heart Will Go On
4196450 Киф "Солдаты". Юность в сапогах
4196371 Benny Benassi. Satisfaction
4196516 Дубцова Ирина. Как ты там
4196504 Jennifer Lopez. Get Right
4196372 Boomfunk MC's. Freestyle
4196515 Киф "Турецкий гамбит"
4196490 Фриске Жанна. Ла-ла-ла
4196432 Сергеа. Черный бумер
4196518 Звери. Запомни меня
4196417 Шуберт. Ave Мария
4196442 Рефлекс. Non stop
4196438 Mr. Credo. Медляк
4196405 Люба. За туманами
4196476 Arash. Boro Boro
4196387 Tarkan. DuDu
4196487 Smash. Faith

СВОДНЫЙ ЧАРТ

Полнаса. Taty 4196446
Брибумер. RDV DJ 4196456
После войны. Люба 4196404
Снег идет. Глюкоза 4196474
Экзо. Руссо Аларма 4196410
Я люблю его. Турси 4196498
Obsession. Aventura 4196489
Самый, самый. Турси 4196464
Femme like U. K-Maro 4196477
Роман. Дубцова Ирина 4196437
Rumors. Lindsay Lohan 4196501
Районы/Кварталы. Звери 4196420
Кому Какое Дело. Ангелина 4196435
Напитки покрепче. Звери 4196492
Like Toy Soldiers. Eminem 4196503
Идем на восток. Нору свело 4196519
Короли ночной Вероны. Звезды 4196461
Вишневая охота. Маликов Дмитрий 4196486
What You Waiting For?. Gwen Stefani 4196494
Let's Get It Started. Black Eyed Peas 4196485

РОССИЙСКИЕ

4196483 Виз Гра. Мир, о котором я не знала...
4196411 Смысловые галл. Зачем топтать...
4196436 Зацепин А. Никто растет только губки...
4196469 Боларский Михаил. Зеленоглазые такси
4196495 Орбакайте Кристина. Губки бантиком
4196409 Рефлекс. Потому что не было тебя
4196419 Глюкоза/Сердючка. Женя хелега
4196445 MC Вспышкин. Колбасный цех
4196453 Чай вдвоем. День рождения
4196392 Иванушки. Капелька света
4196459 Ничья. Никому. Никогда
4196406 Люба. Старые друзья
4196483 Smash!!l. Obsession
4196472 RDV DJ. Брибумер-2
4196408 ППК. Resurrection
4196414 Иракли. Воле-Чума
4196391 Сердючка. Хорошо
4196480 Дельфин. Любовь
4196433 Фабрика. Рыбка
4196502 Звери. Герои

ЗАРУБЕЖНЫЕ

Take on Me. A-Ha 4196388
Magic Key. One-T 4196382
Numai Tu. O-Zone 4196434
Breathe. Prodigy 4196383
Kuzu-Kuzu. Tarkan 4196443
Desert rose. Sting 4196429
La-La. Ashlee Simpson 4196482
Toxic. Britney Spears 4196373
Illusion. Benny Benassi 4196424
Final Countdown. Europe 4196377
Shut up. Black Eyed Peas 4196428
Everytime. Britney Spears 4196454
Dragostea din te. O-Zone 4196427
In The Shadows. The Rasmus 4196384
Taking Over Me. Evanescence 4196378
She Will Be Loved. Maroon 5 4196466
Cleaning out my closet. Eminem 4196376
Just One Last Dance. Sarah Connor 4196452
Love is gonna save us. Benny Benassi 4196370
Gulume Kaderine (Radio Edit). Tarkan 4196480

Отправьте SMS с кодом картинки на номер 4446



Подробная инструкция и список поддерживаемых моделей телефонов - на www.free.ru.
Служба поддержки (095) 916 72 53, (812) 118 45 75.
e-mail: support@free.ru.
Для заказа полифонических мелодий и цветных картинок необходимо иметь возможность WAP-доступа в Интернет, при загрузке картинки или мелодии дополнительно оплачивается WAP/GPRS-соединение согласно вашему тарифному плану.
Стоимость запроса на номер 4446 (картинки и мелодии) составляет 0,50 доллара США без учета налогов.
Точную стоимость в рублях можно узнать, позвонив в справочную службу оператора, предоставляющего услуги связи. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной и оплачивается в соответствии с тарифами.

SAMSUNG

ли весь свой боезапас, танки и пехота потрепаны — самое время вызвать подкрепление и атаковать врага с двух сторон. Несколько минут жестокой бойни — и вот уже БМ-13 проносятся по мосту. Миссия выполнена.

А ТЫ ГОТОВ СТАТЬ КОМАНДИРОМ?

Игрока-победителя «Блицкриг II» встречает серьезно переработанным межмиссионным интерфейсом. Беглого взгляда на него достаточно, чтобы понять — грядет Большая Битва. А именно — контрнаступление на врага. Но начать его нам пока не дают — для этого надо выполнить как минимум две из трех «дополнительных» миссий (случайные миссии, кстати, стали достоянием истории — туда им и дорога). Другое пренеприятное известие — на все четыре задания нам дано строго ограниченное число подкреплений, и чем чаще мы будем их использовать, тем меньше сил останется для финального сражения.

Есть и «светлая сторона». После первой же победы на игрока начинают сыпаться самые разные бонусы. Так, юниты можно «модернизировать»: например, увеличить число пехоты в сквадах или вручить им станковый пулемет. Кроме того, каждому роду войск можно назначить командира. Участвуя в боях, они будут постепенно «расти над собой» — получение нового уровня значит, что подчиненные выучили какой-нибудь интересный трюк. Так, например, ведомые опытным командиром танкисты смогут стрелять с ходу, не останавливаясь для прицеливания, а летчики обучатся действовать в дождливую погоду. И здесь, разумеется, перед игроком встает обычная проблема выбора. Можно тренировать всех командиров сразу — но это будет медленно. С другой стороны, никто не мешает выбрать одного или двух фаворитов и вкладывать силы в них — но тогда это лишит игрока интересных возможностей, которые доступны остальным. Наконец, бывают и ситуации, когда для успеха приходится специально «качать» один из родов войск. Командование планирует наступление? Что ж, извольте гонять танкистов по полной программе — пусть у них появляются новые навыки.

Не совсем реалистично, говорите? Это вы еще не видели того, что вытворяет на экране местный графический движок. С самого начала нивальцы обещали, что «Блицкриг II»

будет выполнен на новом трехмерном моторчике. И обещание свое они сдержали. Техническая сторона движка не вызывает ни критики, ни восторгов — крепкий середнячок, не больше. В годовалой давности «В тылу врага» картинка заметно лучше — правда, бои там не такие размашистые и масштабные, как здесь.

А вот стиль разработчики выбрали очень спорный — вместо суровой, но очень реалистичной картинки, которая была в первом «Блицкриге», теперь нам предстоит смотреть на нечто мультяшное. Солдаты, например, больше всего похожи на злобных белогвардейцев из советских книжек: комичные, неуклюжие и, разумеется, в компании командира, на чье брюхо уже давно можно сажать целые авиалайнеры. Стоит начать сражение, как экран тут же заливается спецэффектами — красивым, яркими, но слишком уж сочными. Наглядевшись на это, в определенный момент перестаешь относиться к «Блицкригу II» серьезно.

А зря. Ведь это будет — мы не побоимся столь дерзкого прогноза! — одна из самых увлекательных стратегий за всю историю компьютерных игр. И дело здесь в первую очередь в потрясающе грамотном дизайне миссий. Вот, например, как в игре выглядит оборона. Опять зима 1941 года. Опять Подмосковье. Мы прикрываем станцию, на которой стоит под погрузкой поезд. С первого же взгляда обращаешь внимание на то, как расположены войска. Та сторона, с которой пойдет противник, прикрыта системой окопов и артиллерией. Следом разместились несколько построек — в них очень здорово прятать солдат. Наконец, возле поезда есть и второй рубеж обороны — это уже на самый экстренный случай. Кроме того, вперед выдвинуты несколько разведывательных БА-10 — именно они предупредят о приближении противника. И, скорее всего, погибнут после этого.

Сама оборона построена классическим образом — враг накатывает волнами, союзники один раз присылают подкрепление из нескольких танков. Забавно, что игрок управляет далеко не всеми защитниками — есть и отряды, которые подконтрольны искусственному интеллекту. Он оказывается не таким стойким, как мы: в самый ответственный момент его бойцы позорно бегут с поля боя.

Впрочем, разработчики обещают, что в финальной версии игры AI союзников будет сражаться намного лучше и даже научится координировать свои действия с действиями игрока.

Кстати, несмотря на потрясающе забавную графику, игра по-прежнему потрясающе реалистична. Танки все так же не любят, когда их обстреливают сзади, пехота ценна своей зоркостью и, кроме того, научилась рыть окопы и минировать объекты. Геймплей продолжает катиться по проложенным еще «Противостоянием» рельсам: вместо «мясной» стратегии, где побеждают числом, а не умением, нам предлагают очень сложную игру. Игру-головоломку, можно сказать. Здесь стоит аккуратно разведать местность и издалека расстрелять противника танками, сюда стоит направить огонь артиллерии, тут вызвать авиацию (самолетам, кстати, теперь можно отдавать приказания во время игры), а вот теперь, наконец, можно и пойти в наступление. И при этом «Блицкриг II» очень приветствует импровизацию, приветствует необычные и неожиданные решения. А это, разумеется, очень и очень приятно.

■ ■ ■

Как вы уже, наверное, поняли, советская кампания (а всего их в игре три — помимо СССР, воевать можно за США и Германию) начинается с битвы за Москву. И, что самое забавное, начало ее (а «Блицкриг II», повторимся, выходит в сентябре-октябре) будет чуть ли не приурочено к 60-летней годовщине этого великого сражения. Что ж, достойный подарок: ведь игра, скорее всего, станет одним из главных претендентов на трон стратегии года. ■



Пацаны! Гляди — танчик!



Немцы притащили с собой авиацию. Ну и бог с ней — все равно исход любой войны решается на земле.



Кажется, сейчас рабоче-крестьянский люд попадет под гусеницы танков.

CODENAME:

ПАНЦЕРЫ

PHASE TWO



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Fallen Lords: Condemnation

Жанр: Action/RPG ■ Издатель: Planeta DeAgostini Interactive ■ Разработчик: Novagata ■ Похожесть: Hellgate: London, Battle Isle ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Зима 2005 года



Даже если вы всерьез рассчитываете после смерти попасть в рай, топириться на тот свет не стоит. По глубочайшему убеждению сотрудников игровой студии **Novagata** — в загробном мире вовсе не так спокойно, как нам кажется. Там, братцы, идет бесконечная война между Светом, Тьмой и душами умерших воинов. Вокруг этого конфликта и построен сюжет **Fallen Lords: Condemnation**.

В игре можно примкнуть к любой из трех противоборствующих фракций. Любите хаос и при первой же возможности готовы сделать ближнему пакость? Выбирайте Темную сторону и проходите путь от рядового бесенка до Лорда Хаоса. Хотите сеять добро? Тоже никаких проблем: сражайтесь за силы Света, станьте могущественным Архангелом, от одного вида которого любой демон позорно наложит полные портки серы. Если вся эта игра в белое-черное и инь-янь вам глубоко чужда, можно встать на сторону умерших воинов и популярно объяснить демонам и ангелам, где в загробном мире власть и что она делает с оппозицией.

Основа игры — ураганный экшен-файтинг с элементами тактики. В ходе боя можно управлять своими подчиненными с помощью несложных команд. Разработчики обещают более полусотни видов оружия, огромный ассортимент заклинаний и различные транспортные средства — от обычных животных и до фантастических механизмов.

По поводу графики сотрудники Novagata предпочитают скромно от-малчиваться, что, впрочем, и неудивительно — хвастаться тут совершенно нечем. Скриншоты до боли напоминают типичный экшен с PlayStation-пропиской, хотя главной платформой для игры заявлен РС. Будем надеяться, что увлекательный геймплей и три продуманные игровые кампании компенсируют неказистый внешний вид.



Ведущий рубрики: Алексей Бутрин

■ Project Offset

Жанр: Action ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Offset Software ■ Похожесть: Heretic, Hexen ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Не объявлена



Уже более года студия **Offset Software** колдует над игрой **Project Offset** (ранее — **Project Epic**). Однако информация об этом крайне интересном как в плане геймплея, так и в плане технологий проекте до сих пор очень скудна.

Достоверно известно, что **Project Offset** — это шутер в фэнтези-все-ленной на базе современного 3D-движка, причем игрок сможет выбрать себе персонажа из множества различных классов. Ожидается огромный арсенал различных типов оружия и ездовые животные, включая драконов. Заявлена и возможность использования осадных орудий.

В игре будет использоваться оригинальный движок **Offset Engine**, способный выдавать картинку прямо-таки кинематографического качества. Тем не менее продемонстрировать, на что способно их творение, разработчики не спешат: пока есть всего один блеклый скриншот с какой-то фантастической тварью. Выглядит он неплохо, но повода для радостной истерики все же не дает.

Главная проблема студии — недостаток денег и людей: пока в разработке принимают участие всего три человека. Так что судьба **Project Offset** пока туманна. Если за финансирование возьмется крупная издательская фирма, то игра может расцвести прямо на глазах. В противном случае мы получим очередную долгострой.

■ Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Жанр: Action ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: The Collective ■ Похожесть: Нет ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Конец 2005 года

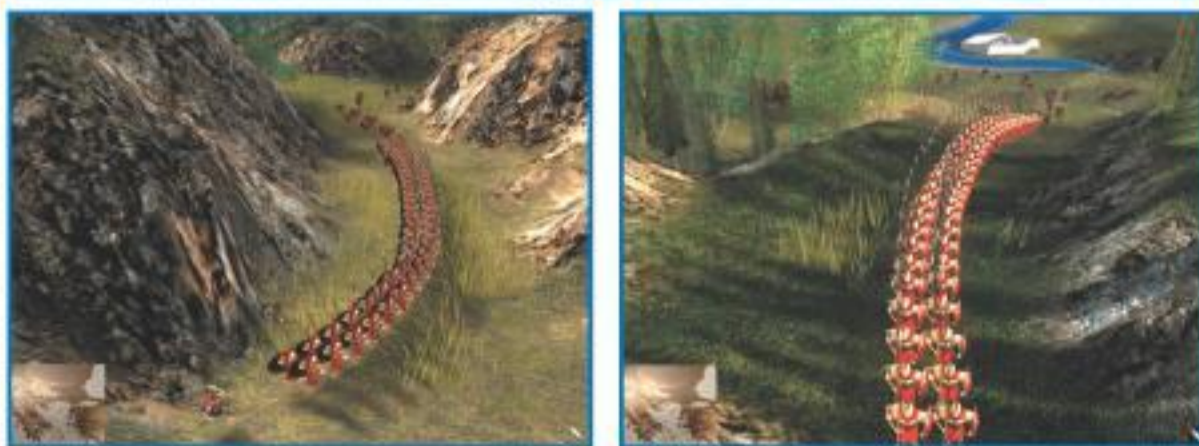
С детства мечтали стать мастером граффити, но ничего гениальнее, чем «Петя+Маша=любовь» и могучего трехбуквенного слова, написанного аршинными буквами, родить так и не смогли? Не беда! Уже в конце года компании **Atari** и **The Collective** дают вам уникальный шанс реализовать все свои художественно-антисоциальные наклонности в новом граффити-экшене с мудреным названием **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**.

Сюжет игры перенесет игрока в вымышленный город **New Radius**, где ему в роли начинающего «стенописца» Трэйна предстоит разукрасить едва ли не каждую стену мегаполиса. Помимо искусства граффити герою придется совершенствовать свои стелс-навыки, чтобы незаметно пробираться в самые опасные и труднодоступные места, а также раскачивать силу и ловкость, чтобы успешно разбираться с полицией и агрессивными конкурентами. Помимо оригинальной концепции, **Marc Ecko's Getting Up** может похвастаться неплохой озвучкой (Трэйн говорит голосом известного хип-хопера **Талиба Квели**) и, разумеется, шикарными граффити, образцы которых предоставило около десятка признанных мастеров. Так что помалюем, друзья!



Hegemony: Philip of Macedon

Жанр: RTS ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Longbow Digital Arts
 Похожесть: Shogun, Rome: Total War ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Не объявлена



Для начала — небольшая историческая справка. Царь Филипп Второй, отец знаменитого Александра Македонского, вовсе не был грязным, сексуально необузданным животным с внешностью законченного лузера и плебейскими замашками, коим его мастерски изобразил Вэл Килмер в фильме «Александр». Именно Филипп завершил объединение Македонии и превратил ее в державу с очень сильной экономикой. Без всего этого Александр никогда бы не смог совершить свой великий поход на Восток.

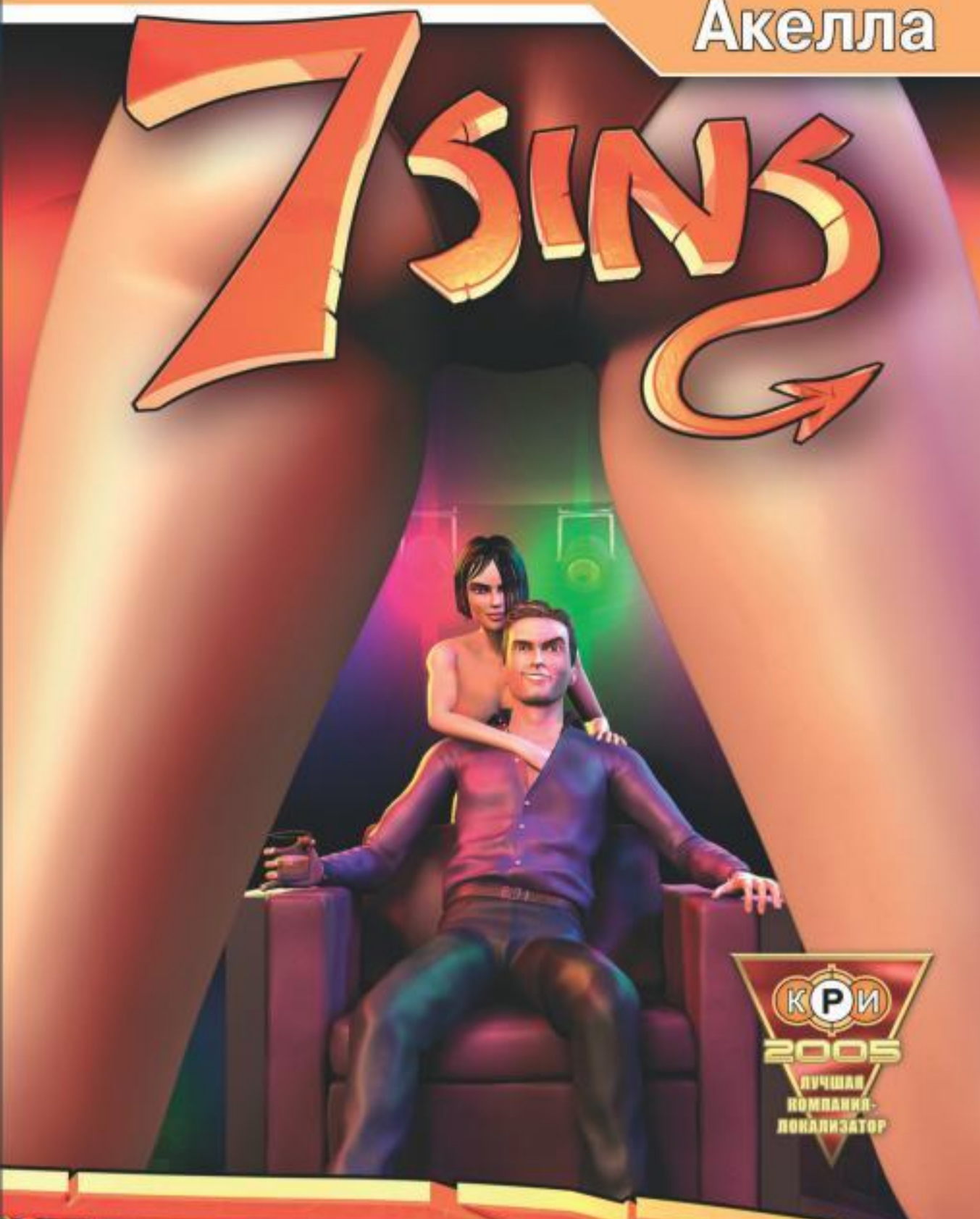
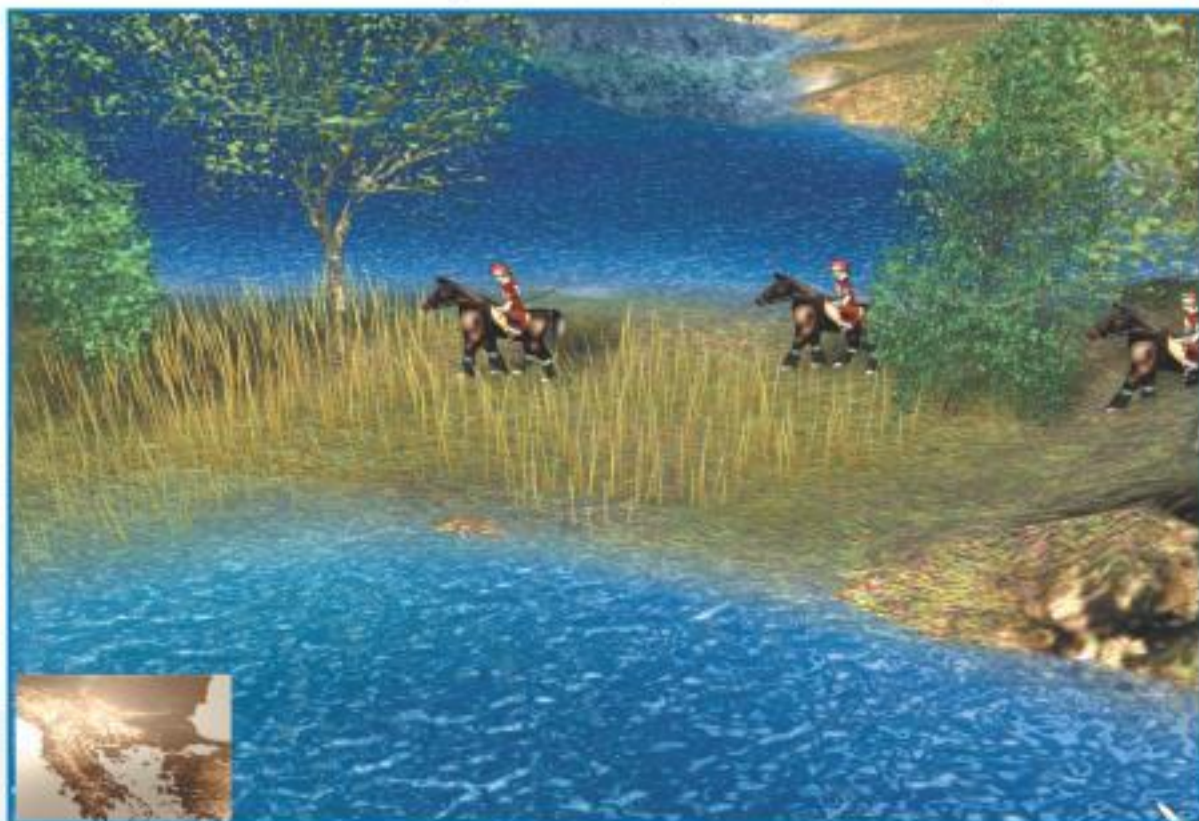
Но слава, почет и уважение, как нередко бывает, достается далеко не всем. Про Александра написано множество книг, снят неплохой фильм, разработана игра... Филипп же остался в тени. Единственный лучик света — масштабная стратегия, **Hegemony: Philip of Macedon**, которую разрабатывает расположенная в Торонто студия **Longbow Digital Arts**. Впрочем, я более чем уверен — канадцы наверняка тоже хотели делать игру про Александра. Но, увы, коллеги-украинцы выхватили вкусный и прибыльный пирожок прямо из-под носа.

Но не будем отвлекаться. Итак, штурмовать кошельки игроков разработчики **Hegemony: Philip of Macedon** собираются при помощи инновационного трехмерного графического движка, мощного искусственного интеллекта и полной исторической достоверности. Уже сейчас игра может похвастаться детальной картой местности площадью более миллиона квадратных километров: она включает в себя Эгейское море, территории от побережья Турции и до Адриатического моря, от острова Крит и до реки Дунай.

Сюжет **Hegemony: Philip of Macedon** стартует с момента прихода Филиппа к власти. Цель игрока — превратить маленькое македонское королевство в мощную империю, завоевать Грецию, прорубить окно в Азию и начать наступление на Персию.

Помимо собственно сражений, разработчики собираются уделить особое внимание таким аспектам геймплея, как исследование, разведка и снабжение. К примеру, часть территорий и городов будет нанесена на карту с самого начала игры, а вот остальные игроку придется открывать самостоятельно. Про экономические методы давления на противника разработчики практически не упоминают, а про политику так и вовсе молчат, что наталкивает на нехорошие подозрения — как бы все не свелось к тотальной зачистке территорий и планомерному захвату городов.

Графическому движку похвастаться пока тоже нечем: в качестве расплаты за супермасштабирование нам придется лицезреть треугольных коней, пирамидально-кубических солдат и прочие иллюстрации к учебнику геометрии. Ах да! Добавьте сюда уродливые текстуры и спрайтовые деревья. Для полного, так сказать, удовольствия. Так что пока записывать **Hegemony** в хиты я бы не торопился. Очередная неплохая стратегия? Вполне возможно. Но уж явно не претендент на RTS-трон.



Apple City — город сбывшейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу-бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упusti свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, — безграничную власть!



- ♥ Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
- ♥ Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
- ♥ 20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
- ♥ Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
- ♥ Соблазни очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию

www.akella.com



© 2005 "Akella"
 © 2005 "Monte Cristo"
 Все права защищены
 Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 Тех. поддержка: (095) 363-4612
 E-mail: support@akella.com
 Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Monster Madness

Жанр: Action/arcade ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Artificial Studios
 ■ Похожесть: Crimsonland ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 ■ Дата выхода: Весна 2006 года



Для тех, у кого слово «мясо» ассоциируется не с субстанцией для изготовления котлет, а с тоннами сочных джибзов, реками крови и дождем из разнесенных в клочья мозгов, компания **Artificial Studios** заготовила роскошный подарок — аркадный экшен **Monster Madness**. Чтобы составить приблизительное представление об этом проекте, стоит вспомнить ураганный **Crimsonland**, мысленно привинтить к нему симпатичный графический движок, мощную физику и как минимум утроить «мясной коэффициент».

Сюжет игры не претендует на оригинальность. Родители молодого балбеса по имени Зак укатили в отпуск, оставив на его попечение дом. Как и следовало ожидать, вместо того чтобы блюсти порядок и исправно делать домашние задания, сынуля решает устроить мегавечеринку, на которую приглашает своих лучших друзей. Однако запланированный праздник обжорства, пьянства и разврата неожиданно прерывается нашествием свирепых монстров. Таинственное зло, ужасное и бессмысленное,

как песни Михаила Шуфутинского, грозит не только прервать веселую вечеринку, но и уничтожить весь город. Поэтому закадычные друзья бросают пивные бутылки и вооружаются всем, что под руку попадется.

А попадется, к слову, немало: разработчики обещают внушительный арсенал оружия, причем различные средства уничтожения можно будет разбирать на запчасти и затем вновь собирать в самых фантастических и убойных комбинациях. В процессе освобождения города от полчищ монстров веселой компании встретятся и различные транспортные средства, которые тоже разрешено модернизировать с помощью найденных предметов. Уровней в игре будет на удивление немного — лишь пять, однако все они могут похвастаться не только внушительными размерами, но и чудовищным количеством монстров. Не забыты, разумеется, и традиционные для жанра боссы.

К сожалению, адекватно оценить качество графики **Monster Madness** пока нельзя — разработчики поделились с игроками всего одним скриншотом. Но не стоит забывать, что **Artificial Studios** создала небезызвестный **Reality Engine** — так что опыт в создании качественных графических движков у ребят есть. Физика **Monster Madness** будет базироваться на технологии **NovodeX**, обещана и поддержка специального процессора **PhysX** компании **AGEIA** (аппаратные «физускорители» на базе этого чипа, надо понимать, уже не за горами). Кроме одиночного режима игры предусмотрен и кооперативный холостяк монстров по локальной сети или через интернет. «Мясо-онлайн» — это звучит гордо!



World Forces: War on Terror

Жанр: RTS ■ Издатель: Monte Cristo ■ Разработчик: Digital Reality
 ■ Похожесть: Act of War: Direct Action ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 ■ Дата выхода: Не объявлена



Ребята из венгерской студии **Digital Reality** уже не одну собаку съели на стратегиях в реальном времени. Достаточно вспомнить такие игры, как **D-Day** и **Haegemonia: Legions of Iron**. Поэтому их очередной проект **WOFOR (World Forces: War on Terror)** заслуживает самого пристального внимания.

По сведениям, полученным от разведки, в **WOFOR** войдут неоднократно опробованные и всенародно любимые «фишки». Начинать загибать пальцы. Футуристический военный сюжет — это раз. Три различные противоборствующие стороны: Объединенные нации, Китай и международные террористы (индивидуальные бонусы и идеальный баланс прилагаются) — два. Запредельная доза экшена и вагон захватывающих спецэффектов (спонсор «фичи» — суперсовременный графический движок) — три. Богатейший набор мультиплеер-режимов с вкусным дополнением в виде генератора случайных карт — четыре. Интуитивно понятный и эргономичный интерфейс — пять. Будет и шестой пункт — правда, сотрудники **Digital Reality** пока не раскрывают, какой еще сюрприз они припасли для любителей RTS.

Боевые действия в **World Forces: War on Terror** развернутся на почти трех десятках уровней, которые раскиданы по всему миру: Париж, Берлин, Сан-Франциско, Лос-Анджелес и даже индийская Агра с знаменитым мавзолеем Тадж-Махал. У каждой стороны будет по полсотни уникальных юнитов и примерно столько же специальных способностей. Очень интересные приемы можно применять в многопользовательском режиме — например, одна из сторон способна на некоторое время нарушить связь между противниками, в результате чего все сообщения на вражеском канале превратятся в полную ахинею и скоординированные боевые действия станут попросту невозможны (*ха! Программы голосовой связи и ICQ пока никто еще не отменял — Прим. ред.*).

Одиночный режим будет состоять из трех больших кампаний, причем каждая из них потребует своей уникальной тактики. Мультиплеер содержит как классические режимы (deathmatch, захват флага), так и парочку новых, подробности о которых планируется обновить чуточку позже.

Судя по скриншотам, внешне **WOFOR** выглядит просто отлично: четкие и сочные текстуры, аккуратные модели техники (более двадцати тысяч полигонов на юнит!), симпатичные растения, реалистичная вода и красочные спецэффекты — придаться практически не к чему. Главное — чтобы все это великолепие работало нормально.



Обитаемый остров: Землянин

Жанр: Квест ■ Издатель: Акелла ■ Разработчик: Step Creative Group ■ Похо- жость: Amerzone, Syberia ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Осень 2006 года



Несмотря на неоднократные попытки пессимистов похоронить квестовый жанр, приключенческие игры живы, здоровы и в последнее время плодятся не хуже кроликов.

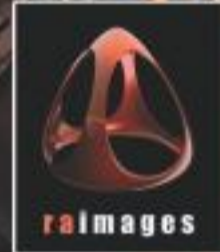
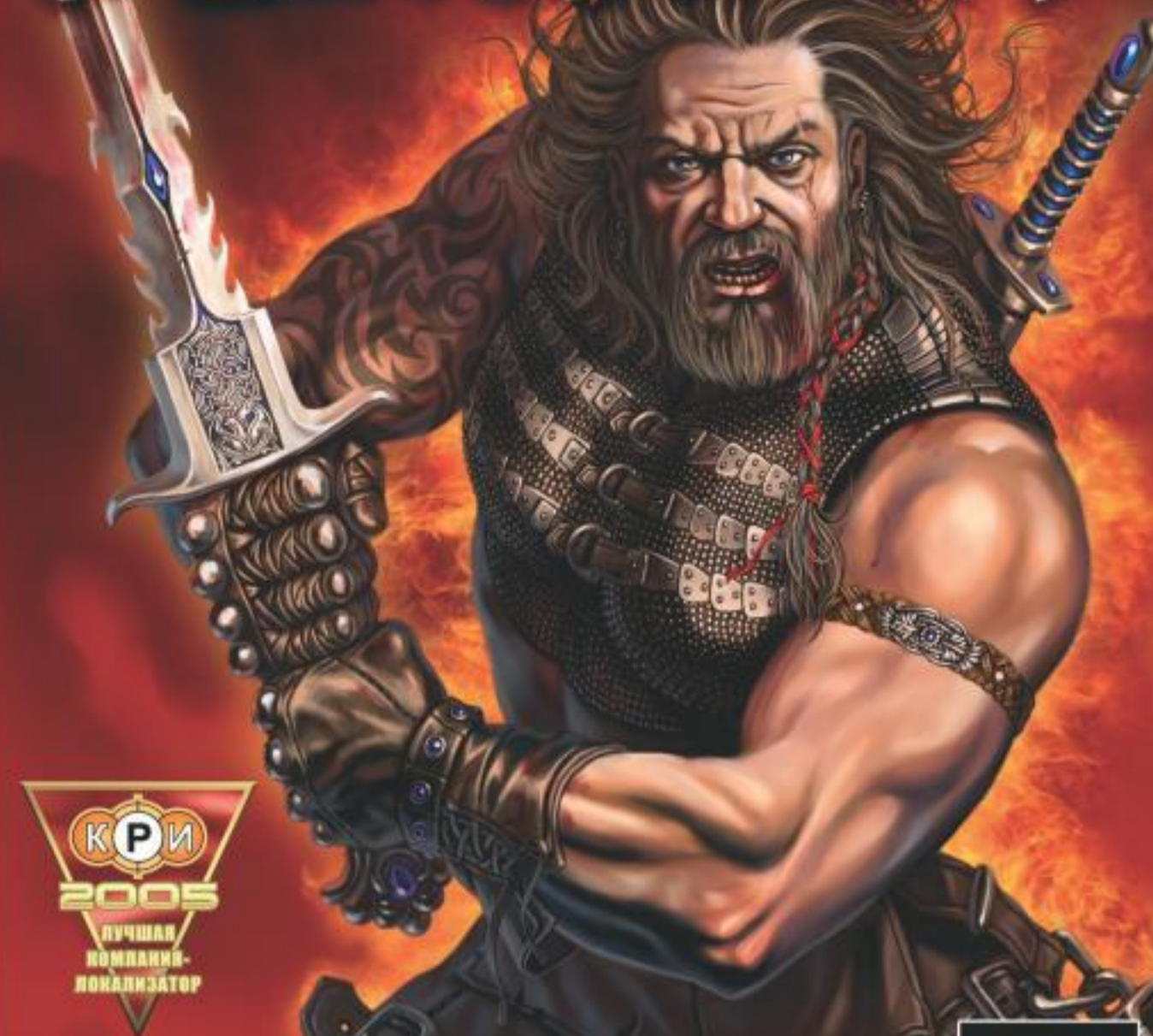
На этот раз популяцию ушастых решили увеличить издательство «Акелла» и студия Step Creative Group. Сюжет для игры позаимствован у братьев Стругацких — их роман «Обитаемый остров» настолько удачно подходит для приключенческой игры, что просто удивительно, как это его не догадались «компьютеризировать» раньше.

Для тех, кто последний десяток лет гробил зрение за экраном компьютера, а не за книгами, напомним события «Обитаемого острова». Итак, обещанное светлое будущее наступило: человеческая цивилизация успешно решила все свои проблемы и отправилась исследовать Вселенную. На передовой — отряды «Группы Свободного Поиска» (ГСП). Один из пилотов ГСП — Максим Каммерер — совершил вынужденную посадку на планету Саракш. Корабль Максима разносит в клочья, и он становится заложником неприглядной и негостеприимной планеты. Через некоторое время выясняется, что на Саракше существует цивилизация, по уровню развития соответствующая Земле XX века. Однако в отличие от людей аборигены ухитрились напороться на все социальные и техногенные несчастья, включая тоталитаризм, экономический кризис, глобальную экологическую катастрофу и даже ядерную войну. Максим, первоначально помышлявший лишь о том, как бы побыстрее покинуть этот мир, постепенно оказывается по уши втянутым в местные «разборки». Ему предстоит служба в рядах Боевой гвардии, встреча с мутантами и море других приключений. Разумеется, со временем станет ясно, что ситуация на Саракше куда хитрее и запутаннее, чем казалось на первый взгляд.

Скриншоты «Обитаемого острова» выглядят очень достойно — подвергать сомнению слова разработчиков, которые обещали «фотореалистичные пейзажи», «современные спецэффекты» и «панорамный обзор местности с видом от первого лица», не приходится. Помимо этого запланирован целый вагон увлекательных и продуманных заданий, десять огромных игровых эпизодов, около сотни локаций, 3D-звук и оригинальный саундтрек. В общем, смесь получается ядреная: и сюжет отличный, и техническая реализация не подкачала. Расстраивает лишь одно — сполна насладиться этой квестовой нирваной можно будет не раньше следующего лета.



ДАЕМОНИКА



СИНЕМАТ



Действие Daemonica разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарпонт - человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется



ся в вымирающем городишке Кэворне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие... Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склепе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого...

- ⊗ Нелинейный сюжет и множество разных концовок
- ⊗ Великолепные 3D декорации
- ⊗ Мистический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
- ⊗ Уникальные характеристики персонажей
- ⊗ Развитые системы алхимии и магии

www.akella.com



© 2005 "Akella"
 © 2005 "RA Images"
 © 2005 "Cinemax"
 Все права защищены
 Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 Тех. поддержка: (095) 363-4612
 E-mail: support@akella.com
 Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



The Godfather

Максим Поздеев

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: EA Redwood Shores
 Похожесть: Grand Theft Auto: San Andreas, Mafia
 Мультиплеер: Без подробностей

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2005 года

www.eagames.com/official/godfather/godfather/us/home.jsp

Electronic Arts, как это ни странно, никогда не обращала внимания на кровавые и brutальные проекты с рейтингом-клеймом Mature на обложке. Семейно-убаюкивающие **The Sims**, спортивно-развлекательные серии **NHL** и **FIFA**, увеселительные покатушки вроде **Need for Speed Underground** — это пожалуйста. А вот что-нибудь более злое — ни за что!

Но всему когда-нибудь приходит конец. Так и EA, устав смотреть, как создатели «взрослых» проектов вроде **Grand Theft Auto: San Andreas** гребут деньги совковой лопатой, решила сотворить собственную «игру не для всех» (в кавычках, потому что, как известно, жестокие игры и есть самые массовые). И вот уже стучат молотами по наковальням кузницы из студии **EA Redwood Shores**, а несокрушимая PR-машина издательства утюжит размякшие от летней жары мозги геймеров подробностями об игре **The Godfather**. Которая, как вы уже, наверное, догадались, создается по мотивам «Крестного отца» — наверное, самого знаменитого фильма Френсиса Форда Coppola.

Нельзя отказаться

Получив заветную кинолицензию, EA сделала беспроигрышный ход: продаваться игра будет замечательно даже без всякой рекламы. Жаль только, что по пути к деньгам, славе и почету миглом возникла яма невиданной глубины, в которую при любом неосторожном движении можно самым замечательным образом грохнуть. Да, «Крестный отец» — это культ и легенда, каждый поклонник фильма, который интересуется играми, обязательно купит **The Godfather**. Но в то же время любой просчет разработчиков, любая вольность в отношении мира и персонажей, которых создал Марио Пьюзо, непременно обернется для зарвавшихся игроделов шквалом критики, грозными выкриками и градом тухлых помидоров. EA, сама того не заметив, поставила себя в очень неловкое предложение. Да, создатели игр по фильмам регулярно получают тумачков за то, что делают откровенную чепуху, прикрываясь громким брендом, — но то компании маленькие, никому не известные. В нашем же случае речь

идет о лидере рынка, очень уважаемом издательстве, которое всегда делало безупречные игры. И теперь EA остается либо выпустить игру-шедевр, в которой очень аккуратно будет передана атмосфера фильма, либо добровольно повеситься на собственных подтяжках. Третьего не дано (здесь Максим, конечно же, преувеличивает. *Заморское издательство, прикрываясь чем угодно, может спокойно вывалить на прилавки и самую подлинную дрянь. Жить оно после этого будет. Но в позоре. — Прим. ред.*).

Унывать заранее, однако, никто не собирается. По крайней мере, продюсер игры **Дэвид Демартини** уверен, что знает, как перенести «Крестного отца» на игровые рельсы и не потерять очарование оригинального фильма. Старательно воссозданная атмосфера послевоенного Нью-Йорка, музыка из оригинального фильма — все это, по замыслу EA Redwood Shores, должно пойти игре во благо. Разработчики даже привлекли для записи голоса персонажей около двух десятков актеров из «Крестного отца»; в их

рядах — Джеймс Каан, Роберт Дюваль (исполнители ролей Сонни Корлеоне и Тома Хейгена соответственно). Что же касается голоса Аль Пачино (Майкла Корлеоне), то он сразу отказался от участия в проекте, а вот оscarный Марлон Брандо (дон Вито Корлеоне), наоборот, проявил к проекту самый живой интерес. В итоге, правда, получилась довольно грустная история: незадолго до своей смерти актер успел записать часть реплик для игры, однако в финальной версии голоса Брандо, скорее всего, не будет и дон Корлеоне озвучит совсем другой актер.

В звездной обойме проекта не хватает лишь одного патрона — благословения режиссера Френсиса Форда Coppola. Этот самый Френсис Форд уже успел испортить разработчикам аппетит, раскритиковав как саму идею переноса «Крестного отца» в игровой формат, так и рабочую версию игры, которую продемонстрировали ему разработчики. Говорят, что культовый режиссер даже устроил в офисе EA скандал с метанием табуреток и хлопаньем дверями,



1



2

1 А вот так игра (возможно) будет выглядеть на Microsoft Xbox 360. Чувствуете разницу?

2 Настоящий мафиози никогда не бросит даму в беде.

3 Иногда слова оказываются бессильны...

4 Суровые итальянские парни собрались «на дело». Пока не хватает лишь Мурки.

Кино-легенда

Фильм «Крестный отец» (The Godfather) вышел на широкий экран в 1972 году. Снятый режиссером Френсисом Фордом Coppолой, он быстро стал одной из самых любимых зрителями и критиками кинолент. Смешной по современным меркам бюджет в шесть миллионов долларов окупился уже за первую неделю проката, статус «культовый» появился у фильма практически мгновенно, и все как один итальянские мальчишки, жившие в то время в Нью-Йорке, играли во дворе в «мафиозей».

Причин успеха «Крестного отца» — великое множество. Это и блистательная игра Марлона Брандо, получившего «Оскара» за роль донна Вито Корлеоне, и запоминающиеся музыкальные темы композитора Нино Рота, и сценарий, написанный автором книги «Крестный отец» Марио Пьюзо. Фильм получился настолько безупречным, что не утратил популярность и сейчас — спустя тридцать с хвостиком лет после премьеры.



впрочем, это уже совсем другая история (о которой мы к тому же уже писали в прошлом номере).

Семейные страсти

Действие The Godfather будет происходить в Нью-Йорке в период с 1945 по 1955 годы. Город раздирают на части криминальные войны. Итальянская мафия представлена пятью семействами: Татталья, Бразини, Кунео, Страччи и Корлеоне. Плюс под ногами постоянно путается турецкий наркоторговец Солоццо со своей бандой. Главный герой игры (не имеет никакого отношения к персонажам фильма, мы даже сможем сами определить его внешний вид) — обычный уличный бандит, который мечтает попасть на службу в семью Корлеоне. Совершенствуясь в искусстве опустошения чужих карманов и выполняя задания боссов, он будет продвигаться по карьерной лестнице, вершиной которой является, разумеется, звание донна и власть над всем Нью-Йорком. Сюжетная линия не станет в деталях повторять историю, рассказанную в фильме, — у нас свои цели и свои задачи. Но время от времени судьба будет сводить главного героя с членами семьи Корлеоне, и разработчики прозрачно намекают на то, что в игре можно стать свидетелем и, мо-

жет, даже принять участие в некоторых событиях, которые были в «Крестном отце».

На протяжении всего сюжета игроку предстоит завоевывать при помощи кнута и пряника уважение жителей «Большого яблока», расширять свои владения и разбираться с конкурентами. К слову, именно *уважение* («респект», если по-черному) и *взаимоотношения* с окружающими персонажами разработчики называют главной фишкой игры. NPC в The Godfather будут до неприличия злопамятны, и во время общения с ними придется учитывать, что каждое действие в этом мире может иметь далеко идущие последствия. Проще говоря, за слова и поступки придется платить. Возможно, кровью.

В отличие от **Grand Theft Auto: San Andreas**, где пресловутый «респект» игрок зарабатывал, истребляя конкурентов и выполняя различные миссии, в The Godfather, прежде чем куда-нибудь выстрелить или кого-нибудь ударить, придется много думать. Простейший пример: если, уговаривая какого-нибудь торговца заплатить за «защиту», вы вдруг без всяких видимых причин начнете колотить его утюгом по башке, то молва о безумном маньяке без царя в голове быстро промчится по городу. И никто после этого не

станет вас уважать (но, с другой стороны, зато будут бояться).

В то же время разработчики не планируют навязывать игроку какие-то нерушимые правила: мы сможем добиться, чего хотим, грубой силой или хитростью, переть напролом или прибегать к дипломатическим ухищрениям. Все это — наше личное дело (Cosa Nostra, как говаривал дон Корлеоне). А Нью-Йорк — город немаленький, в нем всегда найдется место и тому, кто решает проблемы за столом переговоров, и тому, для кого единственный советник — автомат Томпсона.

Если сравнивать обещания разработчиков с играми, которые уже вышли, то The Godfather идеально укладывается в схему «Grand Theft Auto + Mafia». С одной стороны, сильный (EA, мы в тебя верим!) сюжет с кучей миссий, постоянной борьбой за власть и яркими (EA, ты слышишь?!) батальными сценами. С другой — полная свобода перемещения и огромное количество дополнительных заданий. Остается лишь надеяться, что разработчики не оконфузятся. А иначе... Иначе многие из сотрудников Redwood Shores, проснувшись одним не слишком прекрасным утром, обнаружат в своей постели лошадиную голову. Или, как вариант, вообще не проснутся.

Ведь «Крестного отца» любят и ценят не только добропорядочные граждане.



Уже знакомый нам Дэвид Демартини как-то обмолвился о том, что неплохо бы превратить The Godfather в сериал. И действительно, идея беспроектная, ведь и у «Крестного отца» Coppола было два полноценных продолжения. К тому же у EA замечательный нюх на деньги, и если эта компания вдруг учует где-то запах банкнот, то, уж поверьте, вцепится в источник аромата зубами и будет грызть его до тех пор, пока не вытрясет все до последней копейки. Впрочем, чувство реальности Демартини еще не потерял: о сиквеле EA начнет помышлять только после того, как публика попробует первый блин и озвучит свое веское мнение. Каким оно будет, мы узнаем всего через несколько месяцев. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Крестный отец» EA-выделки собирается порадовать всех нас увлекательным сюжетом, зрелищной графикой и удивительно свободным геймплеем. Главное, чтобы, работая над всем этим, разработчики не забыли сделать игру хоть чуточку похожей на оригинальный фильм.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%



Tomb Raider: Legend

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Eidos Interactive ■ Разработчик: Crystal Dynamics ■ Похожесть: Серия Tomb Raider, Prince of Persia: The Sands of Time, Prince of Persia: Warrior Within ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Январь 2006 года

www.tombraider.com

Серия **Tomb Raider** — это история падения в такую пропасть, из которой обычно без посторонней помощи уже не выбираются. Самая первая игра этого длинного, как кишка, сериала вышла в далеком 1996 году и принесла авторам славу создателей главного секс-символа игровой индустрии. Надо было очень постараться, чтобы сесть в лужу с таким брендом. И они постарались: последующие несколько лет **Eidos Interactive** и **Core Design** рубили сук, на котором они сами же и сидели, так усердно, что к 2000 году, когда появилась восьмая (если считать вместе с аддонами) игра, словосочетание **Tomb Raider** стало почти что ругательством. После этого до них наконец-то дошло: надо либо что-то менять, либо сворачивать лавочку и идти торговать семечками. Три года работы, много пафоса и обещаний — и полный пшик на финише: **Tomb Raider: The Angel of Darkness** не только не исправил ошибки своих предшественниц, но и принесла новые проблемы. Лара стала еще неповоротливее (мешал

бюст девятнадцатого размера), непонятно зачем появились деньги и примитивная система прокачки. Тут уже у **Eidos** окончательно лопнуло терпение: бренд забирают у **Core Design**, а разработку следующей части поручают **Crystal Dynamics**, известной по серии **Legacy of Kain** и недавнему недошутеру **Project: Snowblind**.

Возвращение блудного папы

Чтобы не наделать новых ошибок и не угробить сериал окончательно, авторы решили пойти по пути наименьшего сопротивления. Вместо сомнительных реформ и экспериментов — возврат к истокам, к изначальному варианту **Tomb Raider**. Точнее — даже к *изначальной атмосфере*, потому что сам геймплей как раз требует большой переработки. Руководит разработкой **Тоби Гард**, «папа» Лары, который покинул **Core Design** после выхода первой части «Тамбовского рейдера» ради собственной студии **Confounding Factor**.

Нездоровое пристрастие Лары к артефактам и пыльным гробницам никуда не делось. Что наша красавица ищет на этот раз, разработчики не сообщают, зато доподлинно известно, что у нее появятся конкуренты — некая полуподпольная организация (такие же секты фигурировали и в предыдущих частях) и... конкурентка, которая тоже не прочь наложить свои маникюренные пальчики на таинственный артефакт. Скриптовых сценок, диалогов и роликов публике пока не показывали, но в **Crystal Dynamics** уверяют, что сюжет будет на очень высоком уровне. В **Tomb Raider: Legend** мы узнаем, зачем, собственно, Лара Крофт подалась в искаательницы приключений, и увидим, как именно это случилось (иными словами, нас ждет что-то вроде приквела). Посетить ей предстоит Западную Африку, Боливию, Россию (опа!) и Гималаи — всего девять уровней.

Самым раздражающим недостатком **Tomb Raider** были «прыжковые упражнения». Помните, какое это мучение? Чуть-

чуть не хватило разбега, пролетел на миллиметр дальше или ближе — и вот Лара, оглушительно визжа, падает в бездонную пропасть, навстречу шипам, лаве и другим малоприятным вещам. При этом прыжки составляли примерно половину всей игры. Первыми исправили этот недочет создатели **Prince of Persia: The Sands of Time**. Там использовалась очень щадящая система: если у вас случался небольшой недолет или перелет, то игра это прощала и автоматически корректировала полет Принца (причем визуально этот трюк был совершенно незаметен). Точно так же теперь устроены прыжки и в **Tomb Raider: Legend**. На этом заимствования из **The Sands of Time** не заканчиваются. Так, при входе в новое помещение камера облетит все его закоулки — чтобы было проще понять, куда надо двигаться и как лучше это сделать.

Игровой процесс, по большому счету, остался таким же. Лара, как и прежде, резво бегаёт, прыгает, плавает и возится с допотопными механизмами. Управле-



1



2

1 Какой эротичный взгляд. Впрочем, интереса к противоположному полу за Ларой раньше замечено не было. Может, в **Legend** нашу героиню все-таки осчастливят бой-френдом?

2 Не знаем, как Ларе, но нам все эти пещеры с древнекитайскими артефактами до смерти надоели.

3 Никакого «стелса» больше нет и в помине. Но, судя по скриншоту, подслеповатые охранники по-прежнему не могут разглядеть Лару с расстояния в несколько метров.

4 Висеть на руках теперь можно сколько угодно — параметр «выносливость» убрали от греха подальше.

Он ее породил, он ее и...

Человека, которого вы видите на фотографии, зовут **Тоби Гард**, и именно он придумал концепцию **Tomb Raider** и образ Лары Крофт. Он же проделал и большую часть работы над первой игрой: Тоби анимировал главную героиню и некоторых противников, смоделировал несколько уровней, написал сценарий и создал все видео- и скриптовые ролики. К слову, в то время ему было всего двадцать лет.

После завершения проекта стены **Core Design** показалась нашему герою тесными, и

он переехал в Бристоль, где основал небольшую студию **Confounding Factor**. Первой (и, увы, последней) игрой компании стала пиратская экшен-адвенчура **Galleon: Islands of Mystery**. Работы над ней начались еще в конце 90-х годов, но выпустить ее удалось только в начале 2004 года и лишь на Microsoft Xbox (версии для PC и других консолей пришлось отменить). Вскоре после этого **Confounding Factor** закрылась (она просто не осилила столь амбициозный проект), а Тоби вернулся обратно под крыло **Eidos Interactive**.



ние обещают сделать удобнее (впрочем, нормальной поддержки мыши мы, скорее всего, так и не дождемся — игра затачивается под Sony PlayStation 2), а ненавистные паззлы с ящиками — убрать навсегда.

Бездонного рюкзака, в котором помещались десятки аптечек и арсенал целого армейского подразделения, больше не будет. С собой Лара отныне может носить только два вида оружия — старые добрые пистолеты (будет ли у них бесконечный боезапас, как раньше, неизвестно) и что-нибудь крупнокалиберное (шотган, автомат, гранатомет и так далее). Также у нашей героини появятся гранаты, скалолазный крюк, бинокль с режимами инфракрасного и ночного видения, фонарик (световые шашки, впрочем, тоже никуда не денутся) и наушники с микрофоном (видимо, в игру решили добавить закадрового помощника, который будет давать подсказки и говорить, что делать дальше). Все предметы отображаются непосредственно на роскошном теле главгероини (то есть, если вы, например, выберете автомат, она снимет его с плеча).

Оружие по-прежнему наводится на цель автоматически, плюс иногда можно будет воспользоваться стационарными ту-

релями. Бочки, расставленные в местах обитания противников, надлежит расстреливать, чтобы причинить злодеям больше урона (поразительно, но до такой банальной вещи разработчики додумались только сейчас). В одном из трейлеров мы видели Лару на мотоцикле, но на сей счет авторы хранят гробовое молчание (так что, возможно, это была просто скриптовая сценка). В случае ранений подлечиться можно аптечкой, либо... подножным кормом — некоторые растения обладают целебными свойствами.



Несмотря на все попытки разработчиков встряхнуть серию и привнести в нее что-то новое, **Tomb Raider: Legend**, скорее всего, останется все той же игрой, какой она была в конце девяностых (судя по тому, что мы видели на E3). Печально, но в эпоху турбореактивных Принцев мисс Крофт выглядит как неуклюжая и старомодная пришельца из викторианской эпохи.

P.S. Очень удивляет, что авторы игры до сих пор не додумались сделать для Лары систему «тюнинга»: возможность менять костюмы, прически, косметику, маникюр. Об этом же мечтает любой ларопоклонник! ■

Из князи в грязи



Лара Крофт родилась 14 февраля 1968 года в Англии. Дочь богатенького лорда Хеншингли Крофта, она получила хорошее образование и в будущем должна была стать типичной ксений-собчак. Но в шестнадцать лет ей на глаза попался номер журнала **National Geographic**, и с этого момента жизнь нашей героини кардинально изменилась. Из журнала Лара узнала об известном археологе Вернере Ван Крое и о том, что в ближайшее время он собирается в экспедицию. Лара тут же отыскала его и попросила взять ее с собой, предложив в обмен спонсорство экспедиции. Впрочем, в то время она хоть и увлекалась археологией, но все же оставалась нормальной девушкой. Окончательно же наша героиня тронулась после авиака-

тастрофы в Гималаях, когда летела с горнолыжного курорта. Вместо того чтобы погибнуть от холода и ранений, она благополучно добралась до ближайшего населенного пункта и вернулась домой. Но последствия падения с большой высоты все же дали о себе знать — с этого момента Лара посвятила себя охоте за забытыми артефактами и прочим безумным авантюрам.

Интересно проследить, как менялся ее образ от игры к игре. В первых частях это была кукольная модель с гипертрофированными формами. В **Tomb Raider: The Angel of Darkness** — жуткий мутант с грудью чудовищных размеров и внешностью «уронили мордой об асфальт». И только сейчас, к 2005 году, Лару наконец-то сделали более-менее симпатичной.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Тот же самый **Tomb Raider**, что и раньше, только чуть-чуть наманикюренный и наледикюренный. Если **Legend** унаследует еще и недостатки предшественников, Лару придется хоронить в ее же гробницах.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**

Peter Jackson's King Kong

Александр Тарakanов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Боевик ■ Издатель: Ubisoft ■ Разработчик: Ubisoft
Montpellier ■ Похожесть: Chaser ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

14 декабря 2005 года

www.ubi.com

Сняв трилогию о приключениях недотеп с волосатыми ногами, Питер Джексон потрянул кошелем и занялся производством ремейка знаменитого фильма King Kong. Наверное, в этом мире что-то неправильно. Иначе какого черта любовные стенания громадной обезьяны и томной блондинки выходят на широкие экраны в третий раз и постоянно срывают сумасшедшие кассовые сборы?

Следуя протоптанной маркетинговыми тропкой, вслед за потенциальным блокбастером бежит (аж спотыкается) игра по фильму, которая должна вытянуть из потребителей побольше вечнозеленых американских долларов. Ну, или как получится.

Сперва положите помидоры и выньте яйца из карманов. Сделайте три глубоких вдоха и выдоха. Закройте глаза. Расслабьтесь. Можете продолжать читать.

Кинг-Конг жил

Нет ничего страшного в желании разработчиков выпускать игры по мотивам фильма. Продажи известных игровых

проектов давно бьют всяческие рекорды. Тот же Halo 2 в первую неделю продаж собрал столько денег, что не снилось самому раскрученному блокбастеру. Кому не захочется? Только часто на выходе получается продукт, который не вызывает ничего, кроме рвотных позывов. А вот у King Kong есть все шансы избежать всеобщего позора и мини-рецензии на страницах журнала.

В качестве разработчиков были приглашены маститые гурру из французского отделения Ubisoft — Ubisoft Montpellier. Благодаря этой почтенной студии и ее главрулевому Мишелю Анселю в свое время свет увидели Beyond Good & Evil и Rayman. Работа ведется в тайне под семью печатями, и об игре ничего толком не известно. Пара десятков скриншотов, сухие строки пресс-релизов, несколько технических демо — и практически все.

Прошедшая E3 2005 немного приоткрыла завесу тайны, и широкой публике стали доступны кадры с геймплеем. Собствен-

но, что мы имеем: разработчики решили сделать основную ставку на зрелищность, причем с обязательными постоянными отсылками к фильму. Представьте себе следующую картину: главный герой привязан к утесу над огненной ямой, рядом — точно так же привязанная красотка-напраница. Вокруг — звуки джунглей, рев тамтамов и крики дикарей. Внезапно из леса доносится звериный крик. Все стихает, и через несколько секунд появляется гигантская обезьяна, хватая девушку и исчезает в лесу. Как освободиться? Что делать? Непонятно.

Помощь приходит внезапно. Двое товарищей из съемочной группы срывают веревки, и вы бросаетесь в погоню (хотя не самый разумный шаг — догонять разъяренное животное; ну, догнали, и что дальше?). Местные жители далеко не согласны, что ритуальная жертва отправилась по своим делам, и начинают дружно метать в нашего главгероя копы в надежде убедить его вернуться назад. От копий, кстати, можно увора-

чиваться или перехватывать и бросать обратно владельцам.

Наконец удастся скрыться от погони, и вы останавливаетесь перевести дух. Покой тут же нарушают два гигантских монстра. Вы и ваши друзья хватаете дикарские копы, которые были воткнуты в землю, и начинаете гонять тварей. Развлечение опасное, и одному из монстров удастся хапнуть вас за бок. На экране все мутнеет, заливается красным цветом, и звуки слышны, как в тумане.

Вот тогда замечаем еще одну особенность. В игре нет интерфейса. Совсем. Никакой полоски жизни, меню выбора оружия и прочего. Разработчики посчитали, что это позволит игроку лучше вжиться в роль. Заставить поверить в реальность всего происходящего, убедить, что по экрану бегают не безликий набор из полигонов, а ВЫ САМИ.

Конечно, очевидно, что от всех этих нововведений эффект присутствия, возможно, будет лучше... но господа, а как определять, сколько мне осталось жить? На глазок? Гадать



- 1 Пока наши друзья пытаются открыть ворота, мы с тираннозавром играем в ловлю на живца. В роли живца — сами понимаете кто.
- 2 В детстве наш герой определенно не наигрался в Чингачугука.
- 3 О черт, нам сказали, что будут делать фильм про обезьян, а сами затащили в ремейк «Парка Юрского периода»!
- 4 — При подготовке восьмой серии фильма «Брачные игры: чудеса дикой природы» съемочная группа передачи «В мире животных» была съедена в полном составе.

на кофейной гуще? А что делать, если предстоят длительные бои? Впрочем, судить об игре по демо-версии — дурной тон, поэтому подождем с выводами до релиза.

Пока что давайте, что ли, расскажем еще о парочке эпизодов. Значит, картина: ваши товарищи пытаются открыть огромные деревянные ворота, и внезапно из джунглей выбегает тираннозавр. Да-да, тот самый, который Рекс. Чтобы не стать завтраком чемпиона, предстоит с помощью автомата отвлекать монстра и водить за нос до тех пор, пока коллеги не справятся с замком. При этом пули не причиняют гиганту никакого вреда. Приходится постоянно петлять, хитрить и молиться, судорожно сглатывая слюну, в надежде, что король динозавров вовсе не так быстр, как говорил Спилберг.

Кинг-Конг жив

Кинематографичность. Вот на что напирают разработчики. Дать игроку возможность второй раз пережить картину. Только не в роли стороннего наблюдателя, а главного действующего лица (или, точнее, многих действующих лиц). Авторы клянутся, что вы не будете одиоки в своих странствиях и попутчики ни в коем случае не станут безмозглыми болванами-статистами. Каждый персонаж будет обладать уникальными возможностями, которые придется использовать при прохождении. Как бы эти «уникальные возможности» не остались на бумаге.

Картинка опять меняется. Вы сплавляйтесь по бурной реке на хлипком плоту, а за ним с недобрыми намерениями бегут два Ти-Рекса (хотя, черт, опять динозавры; может, я что-то путаю, но игра ведь, кажется, называется King Kong, а не «Парк Юр-

ского периода»). В руках опять автомат, но, как мы уже убедились, гигантам пули не причиняют вреда. Зато в небе парит множество птеродактилей, которые при желании могут стать отличной закуской для наших тираннозавров. Стоит подстрелить одного из них, и чудовище моментально отвлечется от погони и позарится на легкий ужин. Второго монстра приходится отпугивать более оригинальным способом: бросаем зажженный факел в сноп сухой травы и наблюдаем, как монстр, едва завидев огонь, нехотя пятится назад.

Кажется, спасение уже близко, но на сцене внезапно появляется еще один участник концерта — третий динозавр... Кажется, все пропало... Но тут игра делает резкий финт ушами, и на передний план в кадре выходит истинный главный герой всего происходящего — обезьяна и легенда Кинг-Конг. Фанаты в восторге: в монитор летят пачки из-под попкорна и грязные ругательства. Игра меняет вид от первого на третье лицо, и управление переходит... к гигантской обезьяне. Управляя приматом-переростком, нам приходится объяснить зарвавшейся ящерице, кого в джунглях зовут King. Действие сопровождается брутальными ударами, пинками и кусанием за пятую точку.

Наконец, последняя сцена. Пока гиганты решали, кто какое место занимает в пищевой цепочке, девушка тихо сбегает... и натывается на Ти-Рекса. Приходит время бешеной платформенной аркады: карабкаясь по утесам, прыгая по лианам и показывая чудеса акробатики, нам нужно как можно быстрее спастись бегством.

Собственно, вышеперечисленное — это практически все из того, что мы видели, и боль-

ше о King Kong толком ничего не известно. Есть подозрения, что какая-то часть игры будет проходить в городских пейзажах, но будет ли интерактивной тамошняя окружающая среда, за кого мы будем играть, разработчики предпочитают пока не раскрывать.

Кинг-Конг будет жить

В принципе, из всего вышеперечисленного складывается весьма оптимистичная картина, но многое так и остается непонятным. Например, графика. King Kong разрабатывается аж на пять платформ разом (Xbox, Xbox 360, PS2, PS3 и PC), поэтому возникает закономерный вопрос: а что достанется нам, персональщикам, из всего этого винегрета? Разница в графических возможностях между консолями второго и третьего поколения очевидна, однако разработчики говорят, что отправной точкой всей технической части станет адаптация игры под PlayStation 2 (а это, как вы понимаете, мутные текстуры, спрайтовые джунгли и квадратные монстры). Впрочем, официального заявления о том, какие именно технологии будут использоваться в PC-версии, еще не было, поэтому к релизу многое может измениться.

Но с другой стороны, выход игры назначен аккуратно в день премьеры фильма (а это, напомним, 14 декабря этого года), так что успеют ли авторы за ближайшие пять месяцев воплотить все задумки и что в итоге решат делать с технологиями, — пока вопрос. Времени осталось маловато.

Однако если им удастся выдержать установленную планку качества, разнообразить геймплей и не ударить лицом в грязь с технологиями, игра обречена на успех. ■

Кинг-Конг в мировом кинематографе



Голливудская версия сказки о любви красавицы и чудовища началась в бороде 1933 году.

По тогдашним меркам фильм был прорывом. Его смотрели, открыв рот и выпучив глаза.

Сказать, что фильм стал популярным — ровным счетом не сказать ничего. Это был Культ. Его хвалили критики, обожали зрители. Недавно картина была включена американскими кинокритиками в номинацию «50 величайших любовных историй в кинематографе».

На пике популярности стали плодиться многочисленные потомки большой обезьяны. Мультфильмы, документальные фильмы, телевизионные сериалы. Не обошлось и без ремейков. В 1976 году был снят King Kong: The Legend Reborn. А спустя 10 лет — King Kong Lives.

Кингконгомания коснулась не только Америки. Хитрые японцы моментально сравнили американского примата с национальным героем Годзиллой (Kingukongu tai Gōjira, 1962 год). А потом сняли вольное продолжение истории (Kingukongu no gyakushu, 1967 год). Даже вечно танцующие индийцы, и те умудрились снять собственную версию (King Kong, 1962 год) — и заодно подружить обезьянку с Тарзаном (Tarzan and King Kong, 1965 год).

Интерес к обезьяне не утихал на протяжении 70 лет. И вот в 2003 году за съемки очередного ремейка взялся Питер Джексон. Дата выхода назначена на 14 декабря 2005 года, так что ждать осталось немного.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

King Kong — самая темная лошадка среди всех грядущих блокбастер-экшенов. С одинаковым успехом может как стать культом при жизни, так и провалиться с позором.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

DropTeam

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор/стратегия
Издатель: Battlefront.com
Разработчик: TBG Software
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2005 года

www.battlefront.com/products/dropteam/news.html

Парадоксально, но факт: за все то время, которое существуют компьютерные игры, было создано потрясающе мало толковых танковых симуляторов. Казалось бы, танчики любят все — а игры про них делать никто не хочет. Пара исключений — **Steel Beasts** и недавний «**T-72. Балканы в огне**» — оказались забавой для горстки увлеченных фанатов; на массовость они не претендовали. Так что с танками в наших краях беда.

Почему? Да просто потому, что танковый симулятор сделать намного сложнее, чем тот же самый авиасим. Когда штурмовик наносит удар по наземным целям, успеете ли вы заметить, идет ли там, внизу, настоящее сражение или просто кучка статистов корчит друг другу забавные рожицы? Нет? Вот-вот. А в танковом симуляторе разработчикам приходится не только моделировать поведение бронированного мастодонта (а здесь, надо сказать, своих нюансов не меньше, чем при создании летной модели), но еще и заботиться о том, чтобы пехота, артиллерия и авиация, которые

будут колошматить друг друга по соседству с игроком, воевали так, как воюют в реальном мире.

Впрочем, способ обойти описанное выше ограничение все-таки есть. Нужно лишь отказаться от прошлого и настоящего, забыть про Землю-матушку и отправиться в далекое будущее, с его экзотическими планетами и футуристическими технологиями. Здесь можно будет придумать свои правила игры, что, как известно, намного проще, чем соблюдать чужие. Собственно, именно этим путем и пошла компания **TBG Software**, которая разрабатывает симулятор с элементами стратегии **DropTeam**.

Интеграция в особо жестоких формах

Сюжет DropTeam оригинальностью не блещет. На дворе далекое будущее, исследование Вселенной и колонизация планет идут полным ходом. Благодаря мудрому и справедливому правительству — Союзу Мю Арай — люди уже несколько тысячелетий успешно живут без войн. Важную роль в по-

литике и экономике Союза играют торговые кланы, которые бороздят просторы Галактики на огромных межзвездных кораблях — LiveShips. Каждый такой корабль — это и мобильный город, и фабрика по добыче сырья, и завод по производству различной техники, и, наконец, нечто вроде автолавки, визит которой становится настоящим праздником для аборигенов Крайних миров.

Такая вот добрая сказка. Однако люди обладают одной оригинальной чертой: они всегда начинают за здоровье, а кончают за упокой. Поэтому в конце концов среди концов нашел конец и тысячелетний период мира и покоя. Гнить рыба стала, как всегда, с головы: в правительство пришли ставленники торговых кланов. Они смогли протолкнуть ряд законов, согласно которым освоение удаленных (и очень перспективных) систем было отдано торговцам. Разрешение на добычу ресурсов, торговлю новейшими технологиями и оружием — ну прямо настоящий рай для любого межпланетного олигарха! Но недолго рекою текли купоны, ой недолго.

Получив в свои руки супероружие, вчерашние дикари принялись резать себе подобных с утроенной энергией и удесятеренной эффективностью. А потом, поэкспериментировав вдоволь друг на дружке, обратили оружие и против своих «благодетелей».

Вы думаете, что после этого торговые кланы одумались и изменили свою политику? Еще чего! Главное, чтобы бабло баблилось! Циничные бизнесмены, не считаясь с потерями, поставили производство и сбыт оружия на поток. Аборигены с радостью встретили эту инициативу и мигом перенесли боевые действия на звездные системы, которые находятся под протекторатом Мю Арай. Тут правительству уже пришлось забить в набат. В спешном порядке был собран экспедиционный флот Союзных интеграторов, который отправился насаждать демократию в миры Краины. Увы, не получилось: аборигены оказались настолько сильными, что разбили в пух и прах непрощенных гостей.

Тогда Союз Мю Арай решил сменить тактику и начал наносить



Collins killed Taggart's Turret with ATGM
29.41 frames per second
Nivelle killed Collins's Shrike with 120mm HE Round
Horus killed Magellan's Dropship with 120mm HEAT Round
38.46 frames per second



- 1 И поймал рыбак тротилую рыбку.
- 2 Всем! Всем! Всем! Планета-пудинг подверглась атаке!
- 3 Инопланетное поселение подверглось атаке чадающих «запорожцев». Ну неужели нельзя было нарисовать более красивый дым?
- 4 Гав-гав... тьфу ты: паф-паф!

«Союз-муар» уже на орбите

Поэтическое название Mu Arae Entente выбрано для межпланетного правительства далеко не случайно. Дело в том, что Mu Arae — это небольшая такая звездочка, где-то в созвездии Жертвенника. Пятьдесят световых лет от Земли, примерно тот же класс, что и у нашего Солнца, да три планеты на орбите — ничем не приметное светило. По крайней мере, до недавнего времени оно было таким. А в 2004 году астрономы неожиданно обнаружили возле Mu Arae первую планету земного типа. Вдохновленные успехом, ученые дали небесному телу неофициальное прозвище Суперземля — официальное же название до сих пор не утверждено.

Почему Суперземля? Дело в том, что масса ее в четырнадцать раз больше массы нашей планеты, то есть размером с Нептун. Кроме того, Суперземля находится намного ближе к своей звезде, а температура на ее поверхности, по мнению ученых, составляет около 650 градусов Цельсия.

И именно на эту планету разработчики решили поселить будущую власть. Что ж, 650 градусов по Цельсию — самое то для любого правительства. Тем более для суперземного, супермилитаризованного и суперкоррупцированного Mu Arae Entente.



Планета в центре примерно такого же размера, что и Суперземля. Для правительства будущего с его миллионами клерков — в самый раз.

удары по кораблям торговых кланов. Однако окончательная победа была достигнута только во время четырнадцатой экспедиционной кампании, когда адмирал Станнис Безбашенный (Mad Admiral Stannis) окончательно разгромил торговцев, а для устрашения аборигенов полностью уничтожил население планеты Лэндис-три — главного экономического и культурного центра Краины. После показательного геноцида оставшиеся бунтари вынуждены были капитулировать и перейти под контроль победителей.

Но война на этом не закончилась. Дело в том, что идеология Союза — гуманизм и соблюдение прав человека — после конфликта перестала быть актуальной. Флот адмирала Станниса, победив торговцев и аборигенов, принялся с упоением грабить планеты Краины, а потом переключился и на Союз Мю Арай. Правительство было свергнуто, а глобальная война переросла в гражданскую.

Все это время сбежавшие торговцы скрывались в неисследованной части Галактики. Там они потихоньку деградировали до родоплеменных отношений и утратили практически все технологии, кроме навыков производства простейшей военной техники и оружия. Спустя несколько сотен лет после разгрома Краины торговцы заново от-

крыли удаленные планеты, с которыми их предки вели прибыльную торговлю. Однако теперь никто никому и ничего продавать не собирался: одичавшие купцы стали силой забирать все то, что им нужно. Таким образом, LiveShips превратились в межзвездные феодальные замки, а их обитатели — в Космических викингов, которые промышляют рэкетом и разборками с себе подобными. Стратегия проста: найти планету, где много ценных ресурсов, а затем при помощи десантных кораблей высадить танковую армию. И никаких вам переговоров!

По танку вдарил болванка...

Игрок в DropTeam будет лидером одного из кланов Космических викингов. О конечной цели разработчики пока молчат, но вполне очевидно, что игровых кампаний под такой универсальный сюжет можно создать великое множество. Что же касается отдельных миссий, то их цель едина как для одиночного, так и для многопользовательского режима. Победившей считается сторона, которая либо полностью уничтожит силы противника, либо наберет больше всего очков. Последние даются за выполнение сюжетных заданий: захват определенной территории, ликвида-

цию определенных целей и т.д.

Жанр DropTeam — зверская помесь стратегии в реальном времени и футуристического танкового симулятора. Причем «зубастость» симуляторной части проявляется еще на этапе моделирования планет: каждая из них обладает своим неповторимым рельефом и определенным уровнем гравитации. Мало того, даже плотность атмосферы на разных небесных телах будет разной. Все это, разумеется, окажет влияние на тактику ведения боя: трюки, которые помогали нам на одной планете, на другой будут уже неактуальны.

Следующий важный элемент симулятора — баллистическая модель — напрямую связана с графическим движком Demeter Terrain Engine, который разработан TBG. Каков смысл в том, чтобы точно моделировать полета снаряда на многие километры, если движок не в состоянии эти километры изобразить? Карты, которые генерирует Demeter, обладают размерами до тысячи квадратных километров, так что есть куда пострелять! Ну и, разумеется, баллистика в игре будет «честной».

Не отстает и модель повреждений. Никаких «очков жизни» и, упаси бог, лечения юнитов! Только точный расчет. Учитывается все: скорость полета снаряда, его тип, калибр, толщина брони, на-

личие динамической защиты и т.п. Прямое попадание может оторвать танку башню, а бронетранспортер — и вовсе расколоть на куски, как орех. Бронебойный снаряд в трансмиссии или в двигателе? Сушите весла до конца боя. Он же, но в башне? Заказывайте наводчику траурный веночек и прощайтесь с баллистическим компьютером. Любой важный узел боевой машины может быть уничтожен, любой член экипажа — ранен или убит. На взрывы реагирует и окружающий мир: на поверхности планеты образуются воронки, деревья вырывает с корнем, трава горит, дома рушатся — в общем, настоящий эротический сон юного хулигана.

Разумеется, воевать в одиночку в столь серьезной игре никто не будет. Помимо руководства собственной железкой нам предстоит управлять и боем: указывать подчиненным цели, запрашивать подмогу с орбиты и т.п. Впрочем, разработчики утверждают, что играть в DropTeam будет очень просто. Хотите выстрелить куда-нибудь? Просто ткните курсором мыши в цель — дальше работать будет «умная» электроника. Хотите послать подчиненных на верную смерть? Отлично — к вашим услугам простой, но очень удобный интерфейс управления. Ну а о том, чтобы умирали бойцы как можно



дольше, стараясь при этом унести за собой в могилу как можно больше врагов, должен позаботиться искусственный интеллект.

Еще один приятный момент — это мультиплеер. Для любителей онлайн-баталей разработчики подготовили огромное количество режимов игры: от банального deathmatch до совместного выполнения заданий. Но самое приятное — количество игроков в DropTeam будет ограничено лишь мощностью сервера.



Увы, бочку меда как всегда укомплектовали ложкой дегтя. В роли последней на этот раз выступает ужасная графика. Добро-го слова на скриншотах заслужи-

вают лишь модели техники. Об остальном же хочется стыдливо промолчать. На сайте игры, правда, написано, что данные картинки — лишь черновые образцы, которые сняты из рабочей версии игры. К релизу же, по замыслу разработчиков, игра должна превратиться из гадкого утенка если и не в прекрасного лебедя, то, по крайней мере, в хорошо откормленную утку. Очень хочется верить. Но получается, к сожалению, с трудом.

Впрочем, вряд ли неказистая графика остановит поклонников хардкорных симуляторов: им куда важнее то, как смоделировано в игре поведение военной техники. А с этим у DropTeam все в порядке. ■

Их разыскивают снаряды

Ассортимент боевой техники в DropTeam очень богат. Вот основные классы юнитов, которые будут представлены в игре.

Командный танк

Предназначен для руководства боем. Вооружен и бронирован очень слабо, зато несет на себе отличную систему связи и мощный бортовой компьютер. Идеальный выбор для тех, кто предпочитает спрятаться где-нибудь в безопасном месте и загребать жар чужими руками.



Разведывательный ракетный джип

Название говорит само за себя: бегаем в разведку, а в случае чего способны огрызнуться ракетным залпом, который может запросто уничтожить легкий танк, бронетранспортер или джип.



Легкий танк

Легкие танки в DropTeam очень необычны. Они несут такое же вооружение, как и их более тяжелые коллеги, но очень плохо бронированы. Поэтому их сила — в мобильности и мощной пушке. Оптимальный выбор для любителей скорости и острых ощущений.



Бронетранспортер

Предназначен для транспортировки пятых пехотинцев. Вооружен легкой пушкой и зенитным орудием. Помимо базовой модели есть еще и постановщик помех, который несет на борту груз «глушилок» для сенсоров.



Тяжелый танк

Ползает как черепаха, зато практически бессмертен. Единственное эффективное средство против его толстой кожи — взвод гаубиц, которым командует пьяный прапорщик. Идеален для обороны.



Инженерная машина

Роет траншеи, возводит оборонительные сооружения, минует и разминирует. Помимо этого умеет захватывать здания.



Самоходная гаубица

А вот, собственно, и оно — лучшее средство против тяжелых танков. А также против бронетранспортеров, джипов и любой другой бронетехники. Гаубица стреляет навесом, что позволяет ей поражать цели, кото-



Десантный корабль

Обеспечивает доставку техники на поверхность планеты из недр LiveShip. У некоторых кланов будет нести вооружение, которое способно уничтожить легкую бронетехнику.



5 Лихач, однако.

6 Отряд бульдозеристов-камикадзе выходит на тропу войны. Ур-ра!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Танки, танки и только танки — зато всех мастей и размеров и в самых невероятных мирах. Многомиллионные продажи DropTeam не светят, а вот большая и дружная тусовка преданных фанатов — обеспечена.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



Ставка больше, чем жизнь



B.O.S

Bet on Soldier



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2005 Kylonon Entertainment. All rights reserved.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@ano.ru).



Dungeon Siege 2

Артем Волик

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Ролевая игра/Action ■ Издатель: Microsoft
 Разработчик: Gas Powered Games ■ Издатель в России: 1С
 Локализация: Логрус ■ Похожесть: Dungeon Siege, Sacred,
 Diablo ■ Мультиплеер: Без подробностей
www.gaspowered.com/ds2

ДАТА ВЫХОДА

Август 2005 года

Давненько мы не слышали вестей от компании **Gas Powered Games**. Несколько лет назад она выпустила неплохую ролевую игру **Dungeon Siege**, затем порадовала поклонников скороспелым дополнением, которое называлось **Legends of Aranna**, и... все, тишина. Но вот наконец в наши руки попала специальная демо-версия для прессы **Dungeon Siege 2**. Проведя в компании с ней некоторое время, мы можем уверенно заявить: игра ничуть не изменила своим принципам и осталась тем же, чем была, — стратегическим айсбергом в океане action-RPG.

Стратегическая и ролевая

Мало кто помнит, что **Крис Тейлор**, человек, который основал **Gas Powered Games** и придумал концепцию **Dungeon Siege**, до этого работал в компании **Cavedog Entertainment** над динамичной и оригинальной стратегией **Total Annihilation**. Наверное, именно из-за этого ролевая **Dungeon Siege** оказалась густо усыпана RTS-элементами. Вместо постоянного рубилова игрок зани-

мался тем, что строил эффективную схему управления партией из воинов, магов и лучников. Сначала нужно было очень тщательно продумать роль каждого их них в сражении, а уже затем провести подопечных через пламя боя, внимательно следя, чтобы каждый делал то, что ему положено делать. Сюжет, взаимодействие с окружающим миром, яркие персонажи — эти ролевые элементы в первой части были принесены в жертву во имя стратегии.

Судя по той версии, в которую мы играли, в **Dungeon Siege 2** разработчики постарались исправить если не все, то хотя бы часть своих ошибок. Больше всего досталось сюжету: выслушав тех, кто жаловался на слабую, безжизненную атмосферу игры, сотрудники **Gas Powered Games** на этот раз собираются предложить нам живой игровой мир и насыщенную событиями сюжетную линию.

Dungeon Siege 2 встречает игрока очень жестоко: науку убивать приходится познавать на тушках будущих союзников. Ранение, плен — и вот вы уже вы-

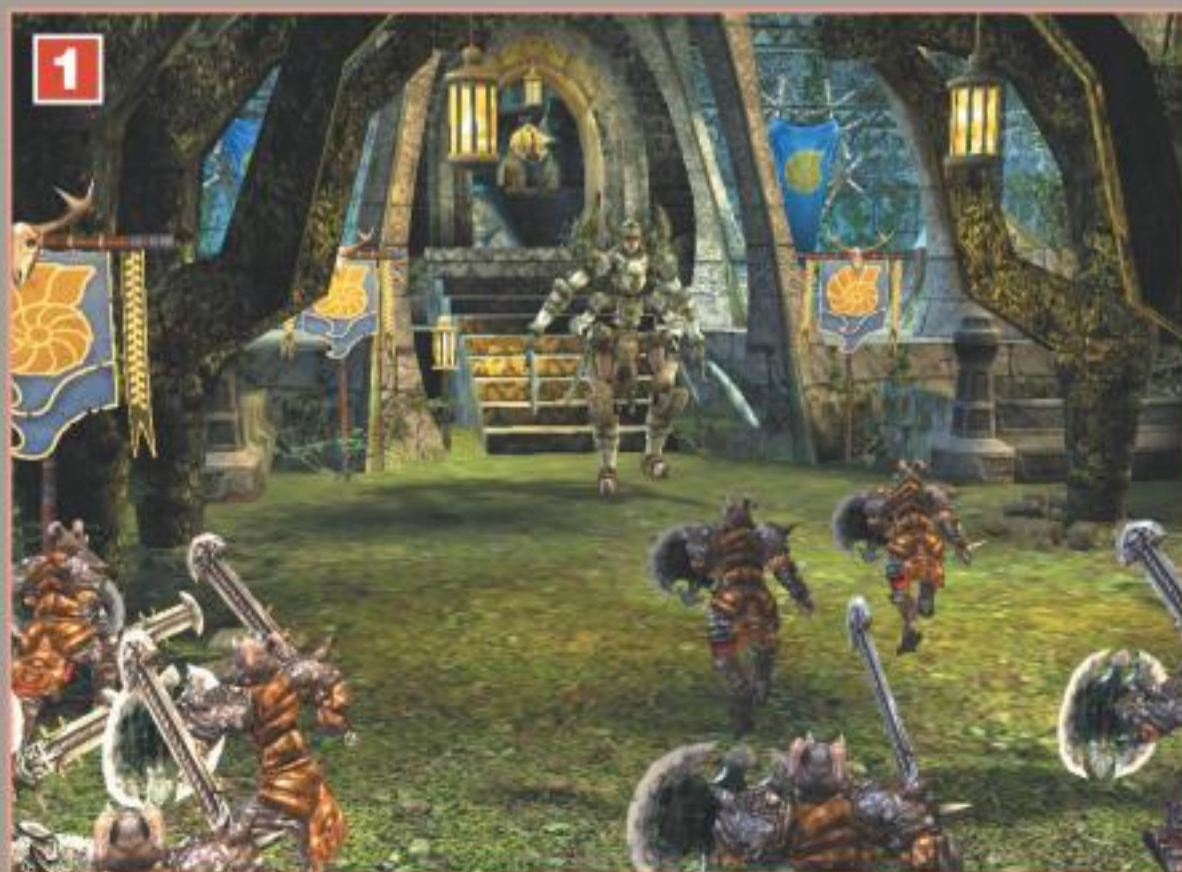
полняете задания своих старых врагов и новых хозяев, щеголяя рабским энергетическим ошейником на шее. Несмотря на то что сюжет все так же линейен, он стал намного динамичнее и интереснее. Кроме того, в игре появилось намного больше дополнительных заданий — не менее увлекательных, чем основные квесты, надо сказать.

Одной из фишек первой части был игровой мир, в котором загрузка производилась «на лету», прямо во время истребления врагов. **Dungeon Siege 2** подхватывает эстафетную палочку и встречает нас огромными локациями, доверху заполненными квестами, подземельями и ордами монстров. Разумеется, мы не видели всей игры, но, по крайней мере, в начале геймплея удивительно ровный: ничто не отвлекает нас от процесса убийства, задания плавно перетекают одно в другое, и даже разбиение на главы обозначает всего лишь резкие повороты сюжетной линии. Что ж, будем надеяться, что у разработчиков хватит запала и они не выдохнутся к середине.

Эльфы, люди, маги в клетке...

Создать персонажа в **Dungeon Siege 2** на удивление просто: выбираем одну из четырех рас, настраиваем внешность, придумываем имя — и все. Не самый приятный момент — различия между, например, дриадами и эльфами минимальны. Да, первые чуть лучше используют магию природы, а вторые — природные классические маги. Но разница эта настолько мизерная, что при выборе расы стоит, пожалуй, руководствоваться тем, какая из них больше всего вам нравится внешне.

Рост умений, так же как и в первой части, зависит от того, как часто их использует игрок. Гигант, стреляющий из лука, заметит, что у него повышается ловкость, а хрупкий эльф, помавав некоторое время мечом, обнаружит у себя огромные бицепсы. Система очень логичная и, кроме того, практически не требует непосредственного участия игрока — надо лишь определить, чем будет заниматься тот или иной персонаж, и все.



1



2

- 1 Опасное создание. Похоже, сейчас коротышки, которые нападают на него, станут еще меньше.
- 2 Спецэффекты, конечно, ужасны. Так что предупреждаем заранее!
- 3 Вперее-ед! В этом доме есть горячая вода!
- 4 Сегодня мы рубим дриад, а завтра мы на них работаем. Кто сказал, что в игре нет сюжета?

Полная аннигиляция



Далекий 1997 год. Игроки ждут «первую трехмерную стратегию в реальном времени». В жестокой конкуренции — тогда каждая вторая игродельческая контора стремилась выпустить игру, похожую как две капли воды на **Command & Conquer** или **Warcraft 2**, но только в трех измерениях, — победу одержала компания **Cavedog Entertainment**. Разработанная в ее недрах игра **Total Annihilation** стала не только «первой трехмерной...», но еще могла похвастаться и очень интересным геймплеем. Обласканная игровыми журналами и восторженной публи-

кой, «Аннигиляция» жива и сегодня — самые ярые фанаты продолжают штамповать новые карты и дополнительные юниты для проекта восьмилетней (!) давности. А вы говорите **Starcraft!**

Спустя год после выхода **Total Annihilation** ее создатель **Крис Тейлор** покинул **Cavedog Entertainment** и основал собственную компанию — **Gas Powered Games**. Публика затаила дыхание и стала ждать новую стратегию, еще более трехмерную и динамичную. Но вместо этого она получила **Dungeon Siege**. Впрочем, Крис не забыл про свое RTS-прошлое. В конце 2004 года его компания выкупила у издательства **Atari** права на бренд **Total Annihilation** и анонсировала продолжение «Аннигиляции» — **Supreme Commander**. Известно об этой игре на сегодня очень немного, однако мы очень надеемся, что она окажется не менее успешной, чем седая старушка **Total Annihilation**.

Немногим сложнее оказались и скиллы. Вы выбираете область, в которой будет специализироваться ваш подчиненный — рукопашный бой, стрельба из лука, природная или классическая магия, — и распределяете очки умений между различными навыками. Система эта очень напоминает **Diablo 2**, только, пожалуй, еще проще. Навыки, в которые игрок инвестировал очки, действуют постоянно, их не нужно «включать», а значит, не нужно и тратить время на каждого персонажа по отдельности. Интересное нововведение — суперприемы, которые выполнены в лучших традициях японских RPG. Тут вам и мощный выстрел из лука, способный разнести цель на мелкие куски, и дождь из метательных ножей, после которого все живое на определенной площади превращается в мелко порубленный фарш.

Стратегические элементы из первой части, о которых мы рассказывали в начале статьи, тоже никуда не делись. Как и прежде, в игре уделяется минимум внимания управлению отдельными персонажами — большую часть времени вам придется руководить одним из них, а остальные же будут действовать самостоятельно. А у них, кстати, очень даже неплохой: оставленные без присмотра бойцы способны постоять за себя,

они лечат раненых, грамотно выбирают позиции и цели — в общем, производят самое приятное впечатление. Недоработки, правда, встречаются: например, если у мага закончится мана, то он не переключится на обыкновенное оружие, а будет стоять и ждать, время от времени что-то колдуя. В релизе некоторые из этих недочетов обязательно исправят, часть же наверняка останется — искусственный интеллект все-таки не должен быть так же совершенен, как и живой игрок.

А вот графика за те считанные недели, что остались до выхода игры, вряд ли уже станет лучше. А жаль. Да, все мы в курсе, что популярная формула «не стоит ломать то, что и так хорошо работает» практически всегда приносит успех тому, кто ее использует. Однако не в случае, когда речь идет о графическом движке. В **Dungeon Siege 2** он, похоже, действительно работает с самого 2002 года — постарел за это время, бедняжка, ой как постарел. Игра смотрится ужасно: уродливые шарики взрывов, низкополигональные модели, отсутствие современных спецэффектов — неужели всего три года назад мы восхищались подобным? Ситуацию вытягивает только чрезвычайно сочная, яркая картинка — видимо, художники **Gas Powered Games** все-таки обнару-

жили, что в мире существуют зеленый, красный и многие другие цвета, и теперь экран временами буквально тонет в красках. Джунгли выполнены на твердую пятерку, фонтаны крови, которая хлещет из разрушенных тел, заставляют **Sacred** краснеть и извиняться — **Dungeon Siege 2** будет брать игроков броским внешним видом и незамысловатой жестокостью, не оставляя времени на разглядывание побитых молью декораций. Морщиться нам, скорее всего, придется только во время роликов, которые кто-то додумался сделать на движке игры с его буратиноподобными моделями и маленьким количеством полигонов.

Пожалуй, единственный положительный момент в устаревшем движке — это очень низкие системные требования. Игра отлично работает на конфигурации позавчерашнего дня даже тогда, когда на экране не протолкнуться от монстров. Эта новость, безусловно, порадует любителей многопользовательских сражений — известно, что тормоза в них подобны смерти.



Отдельно стоит отметить и то, насколько качественной оказалась предоставленная нам демо-версия: за время игры не было ни серьезных глюков, ни технических проблем. Остается надеяться, что

финальная игра окажется столь же качественной. Ибо играть в нее, без сомнений, стоит. Да, **Dungeon Siege 2** не станет революцией, не станет проектом, способным перевернуть наши представления о жанре action-RPG. Однако, судя по демо-версии, нас ждет чрезвычайно качественный продукт, в котором разработчики воплотили все (или почти все), что обещали, сделав на радость всем настоящую игру-мясорубку, безжалостную и увлекательную. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

В **Dungeon Siege 2** будет в два раза больше «мяса», в два раза больше экшена, да еще и вменяемый сюжет. В общем, мечта любого поклонника.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

Gothic III



Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG Издатель: JoWood Productions
Разработчик: Piranha Bytes Издатель в России: Game
Factory Interactive Похожесть: Серия Gothic
Мультиплеер: Нет
www.gothic3.com

ДАТА ВЫХОДА

Зима-весна 2006 года

Gothic III — быть! Уплывший в конце второй части куда-то в неизвестность корабль с главгероем на борту медленно, но верно приближается к очередной пристани-релизу. А там — там его уже с нетерпением ждет целая армия преданных фанатов. Форумы трещат от десятков дискуссий, в которых слухи и сплетни причудливо переплетаются с фактами, каждое скупое слово разработчиков немедленно цитируется на десятках новостных сайтов и обрастает подробностями из «достоверных источников». Последняя серия трилогии, в которой будет завершена история мира Готики, по популярности явно превзойдет все находящиеся сейчас в разработке ролевые игры (поклонники сериала **The Elder Scrolls**, сохраняйте спокойствие — **Oblivion** вне конкуренции... наверное). Итак, чем же порадует нас долгожданная Gothic III?

Больше, еще больше!

Начать рассказ, разумеется, нужно с живого и самодостаточно мира, который уже давно стал визитной карточкой сериала. Сто-

ит, правда, отметить, что мир этот теперь принадлежит оркам. Последняя война закончилась для человечества плачевно: цивилизация людей фактически разрушена, и теперь всем заправляют... нет, не привычные нам зеленокожие примитивные существа, а весьма развитые и даже, не побоюсь этого слова, величественные особи с прекрасной осанкой и умными глазами. Впрочем, факт остается фактом — при всех своих очевидных и не очень достоинствах цивилизация орков практически поработила людей, и мы с вами, как истинные патриоты человечества, непременно ринемся в неравный бой, дабы восстановить историческую справедливость и вернуть родной расе утраченное первенство. Вас не устраивает такой вариант? Нет проблем! Можете примкнуть к оркам или вообще отсидеться в сторонке — этот мир вполне обойдется и без мессии.

Пути игрока в Gothic III более не будут так прозрачно-очевидны, как раньше, когда полученный в самом начале сюжетный квест задолго до финала предопределял путь игрока. Некромант Ксардас,

который был одним из главных работодателей в предыдущих частях, и в этот раз займет не самое последнее место в нашей жизни. Однако теперь его мотивы и желания уже не так очевидны. Сюжетная линия игры изобилует множеством хитросплетений и интриг. Да, основная расстановка сил понятна изначально — люди против орков. Но несмотря на это сюрпризы будут поджидать нас на каждом шагу, стирая давно и прочно расставленные точки над «Ы» и заставляя больше думать, чем действовать, и чаще искать информацию мирным путем, чем звенеть мечом.

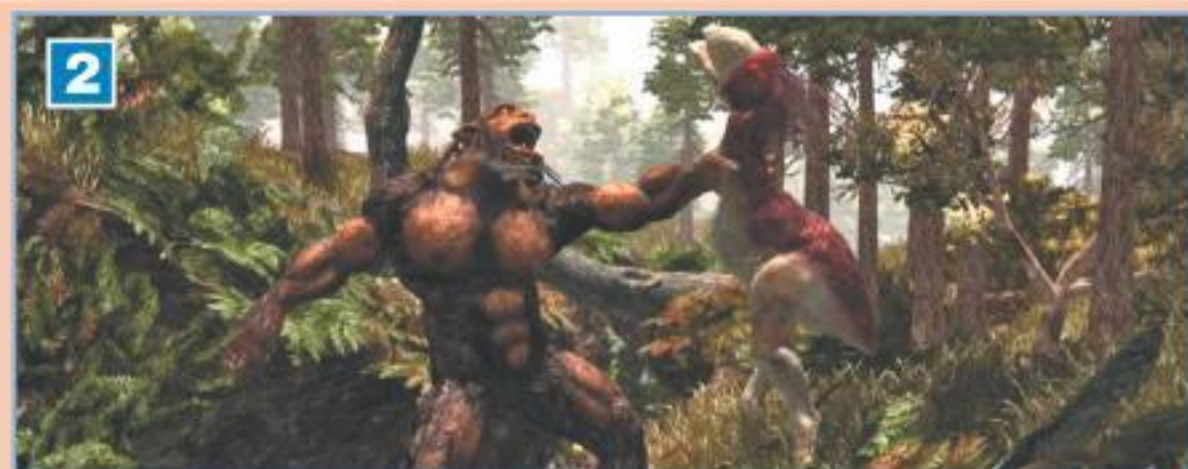
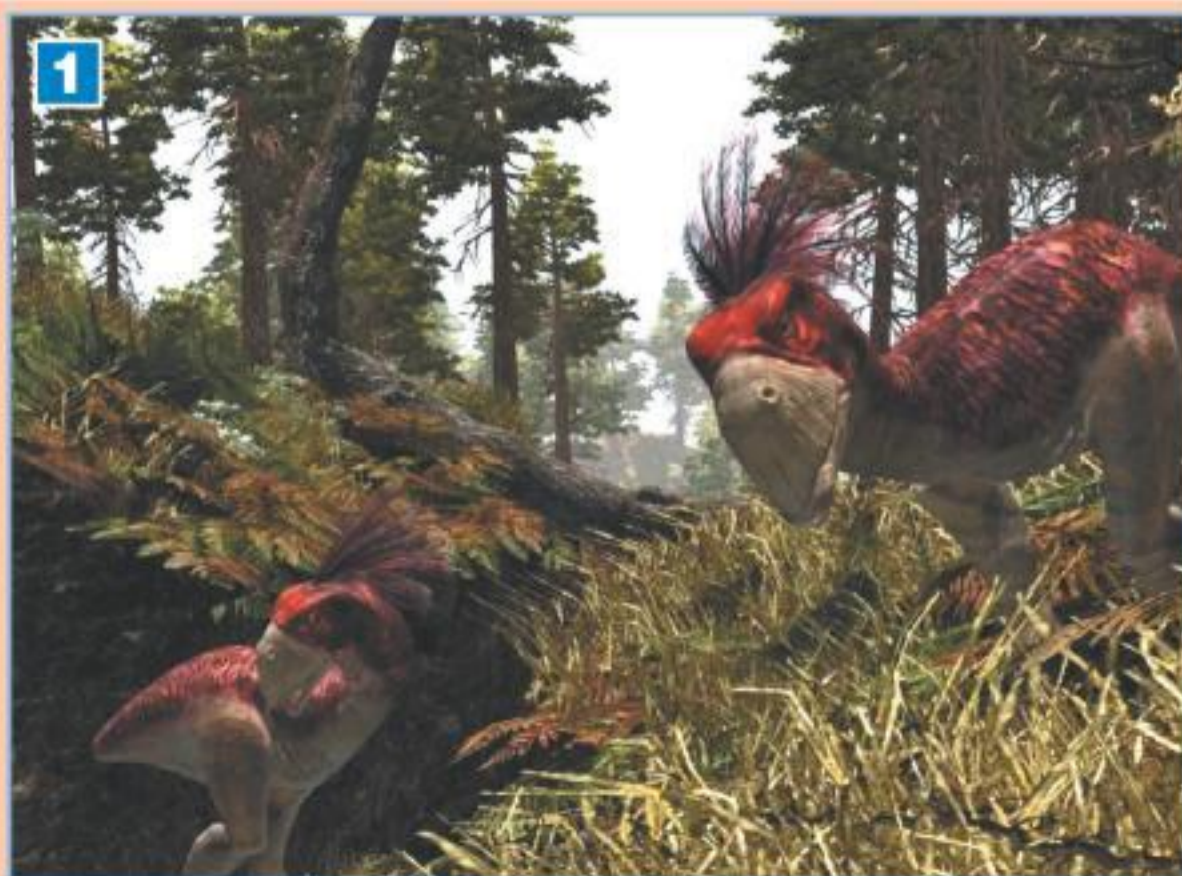
При всем этом мир Готики, как всегда, абсолютно открыт для наших стоп и глаз. Забудьте про ключи и запертые двери — вы можете ходить везде, где вздумается, лишь бы хватило мастерства защитить себя там, куда ходить вроде как не положено. Любой город радушно распахнет свои ворота, а жители выдадут целую пропасть квестов, не задумываясь особо о вашем уровне и способности их выполнить. Главное — желание игрока заниматься тем или иным заданием, а уж сте-

пень готовности к нему определяете только вы сами — и никто кроме вас. Разумеется, практически у каждого квеста будет как минимум пара-тройка способов решения, более или менее очевидных.

Размеры этого самого прекрасного из миров выросли в несколько раз и достигли аж 75 квадратных километров. Новый материк, на котором происходит действие игры, разделен на три зоны: привычные нам джунгли посерединке, жаркие песчаные пустыни на юге и (неожиданно, правда?) ледяные торосы на севере. Где-то на этих бескрайних просторах разместились два десятка поселений людей и орков и почти тысяча NPC. Последние, как и в предыдущих частях, будут жить своей обывательской жизнью: спать по ночам, время от времени пропускать стаканчик-другой в пабе и трудиться во благо отечества все остальное время. Так что график жизни местного населения придется соблюдать.

Лучше, еще лучше!

Свои похождения в Gothic III нам и в этот раз придется начать



1

2

- 1 Скайвенджеры, наши старые знакомые, выросли, обзавелись хохолками и поумнели на порядок. Последнего на картинке, правда, не видно, так что придется вам верить на слово.
- 2 Не все орки в игре чисто помыты, побриты и одеты с иголочки. Экземпляры, подобные этому, встречаются куда как чаще.
- 3 Страшно подумать, но на месте этого несчастного кабанчика в любой момент можем оказаться и мы.
- 4 Просыпаюсь я утром, с подушкой в обнимку, и вижу — теща приехала! Пирожков, наверное, привезла...

А ты запланировал апгрейд?

Господа! А в курсе ли вы, что Gothic III подготовила немало сюрпризов для наших с вами глаз? Практически полностью переработанный движок Gamebryo, не напрягаясь, рисует игровой мир с помощью потрясающе красивых текстур и тысяч полигонов. От обилия поддерживаемых технологий рябит в глазах: будет вам и поддержка Hyper Threading, и пиксельные шейдеры третьей версии, и даже технология

EmotionFX, которая применяется для анимации персонажей. Как все это будет выглядеть? Судя по скриншотам и роликам — потрясающе.

Обратной стороной всего этого великолепия станут, как несложно догадаться, весьма нескромные системные требования. Сейчас разработчики говорят о процессоре частотой 2,5 GHz и видеокарте уровня GeForce 3 как о минимально необходимой конфигурации. Делайте выводы.



практически с чистого листа. Импортировать персонажа из предыдущей части игры нельзя — впрочем, обещано, что главгерой уже обладает некой репутацией в этом мире, хорошо владеет оружием и неплохо для своего уровня экипирован (на паладинскую броню просьба не рассчитывать). Боевая модель сильно изменилась: так, теперь у нас будет возможность лихо рубить монстров сразу двумя мечами. Ходят слухи и о том, что в Gothic III появятся щиты. В противовес всем этим вкусностям — из мира игры «пропадет» магия. По вине орков, разумеется. Это досадное недоразумение нам придется исправлять собственноручно, потом и кровью добывая крупницы утраченных знаний, дабы в конечном итоге все три «исчезнувших» магических школы вернулись на свои законные места.

Еще одна интересная особенность мира Gothic III — так называемый «AI масс», благодаря которому наш герой сможет, аки Степка Разин, поднимать настоящие народные восстания. Отправив в мир иной определенное количество орков на некой территории, мы с удивлением обнаружим, что крестьяне ближайшего поселка начинают накалывать на вилы своих поработителей. Наиболее выдающиеся из местных могут даже попроситься к игроку в спут-

ники. Впрочем, не стоит особенно рассчитывать на личную приверженность таких сопатриотов — рвения некоторых из них хватит лишь до границы ближайшего леса. Затем они помашут своему предводителю ручкой и возвратятся в родные пенаты рассказывать детям и внукам о недолгом героическом прошлом. Собственно, это относится к любому возможному попутчику — у каждого свои мотивы и цели и, ко всему прочему, полный шкаф всевозможных скелетов, выплывающих по ходу игры, причем, как всегда, в самый неподходящий момент.

Никуда из Gothic III не делись и гильдии, которые, правда, теперь называются «народными группами». Всего в игре представлено шесть таких групп: орки, повстанцы, кочевники, лесной народ, убийцы и работорговцы. Для прохождения игры нам придется рано или поздно определиться с партийной принадлежностью (хотя сделать это можно будет в значительно более зрелом возрасте, нежели в предыдущих сериях) и в конечном итоге привести своих сторонников к победному финалу. Также в игре можно будет выбрать несколько профессий — начиная от гладиатора и заканчивая пекарем. Начать, разумеется, придется с подмастерья, но, как известно, нет предела совершенству.



Самое, пожалуй, потрясающее «техническое» нововведение Gothic III — это то, что управление игрой будет оптимизировано не только под клавиатуру, как это было раньше, но и под мышь. Некоторые изменения коснулись инвентаря — теперь он приспособлен под новую, «мышиную» схему и обладает мощной системой сортировки всего того барахла, что мы тащим с собой. Управление боем выглядит стандартно для большинства современных игр: левый клик — удар, правый — блок. Обещаны также всевозможные комбо-приемы и прочие интересности, о которых, впрочем, разработчики пока предпочитают красноречиво молчать.

Первой и, скорее всего, единственной платформой, для которой будет выпущена Gothic III, станет наш с вами родной и любимый РС. Немецкую версию игры обещают в самом начале следующего года — впрочем, я не стала бы особо на это рассчитывать, учитывая грандиозные планы разработчиков. Английская версия появится с опозданием всего на месяц (надо в это верить, надо!), а уж о сроках выхода перевода на родной великий и могучий можно только догадываться. Впрочем, разве время важно в этом случае? RPG-шедевры типа Gothic III рождаются очень редко, так что можно и подождать. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Рецепт нашего счастливого завтра очень прост: еще более просторный мир, огромное количество новых возможностей, интересный, нелинейный сюжет и красивая графика. Большого в случае с Gothic III, пожалуй, и не надо.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



SpellForce 2: Blend of Perfection

Марина Орлова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Ролевая игра/Стратегия Издатель: JoWood Productions ДАТА ВЫХОДА

Издатель в России: Руссобит-М Разработчик: Phemonix

Похожесть: Серия SpellForce

Сетевая игра: Интернет, локальная сеть

Конец 2005 года

<http://spellforce.jowood.de/sf2>

Серия **SpellForce** является очень удачной смесью RTS и RPG. Причем уже около двух лет разработчики пытаются подобрать оптимальное соотношение ингредиентов этого коктейля. Так, самая первая игра — **SpellForce: The Order of Dawn** — на две трети состояла из стратегии и только на треть из ролевых элементов. А вот в многочисленных аддонах приоритеты уже изменились и на первый план вышла RPG.

И это был правильный ход. По крайней мере, именно так считают сотрудники студии **Phemonix**, которые прямо сейчас работают над **SpellForce 2: Blend of Perfection**. В ней ролевая часть также будет поставлена на первое место.

Темный заговор

Несмотря на то что действие второй серии разворачивается спустя всего пять лет после событий **The Order of Dawn**, для того, чтобы разобраться в сюжете, не обязательно досконально знать предыдущие части. Уж очень все просто: давным-давно в сказочно-фэнтезийном мире игры буше-

вали сражения между великими магами, после которых некогда цветущий континент был разорван на летающие острова. И вот теперь — новый беспорядок: темные эльфы, как следует изучив себя в зеркале, решили, что нет созданий более прекрасных, совершенных и опасных, чем они. Поэтому было бы очень неплохо, чтобы остальные подвинулись, причем в сторону кладбища. И к жалким людишкам это, само собой, относится в первую очередь!

Что? Не хотят? Сопротивление оказывают? Хорошо, тогда заключим союз с загадочной расой теней, во главе которой стоит совершенно безумное создание по имени Сорвина. Отыщем у горгулий уши, навешаем на них лапы и возьмем бедных созданий на роль пушечного мяса. Вот теперь они все точно получают!

Естественно, после этого объединения в игровом мире, который и так постоянно раздирают мелкие конфликты, начинается самое настоящее побоище. Главному герою предстоит в очередной раз пройти по родным просторам, выжигая огнем и мечом все, что плохо посмо-

трит на его сородичей в целом и его самого в частности.

Живописные края населяют представители трех фракций. Realm состоит из людей, гномов и эльфов, в Clans входят орки, тролли и варвары, а Pact представляют упомянутые уже выше темные эльфы, тени и горгульи. Плюс — в игре присутствует еще две расы: нежить и зверюлюди, которые выступают в роли «мебели», то есть играть за них нельзя. Впрочем, в определенные моменты они также способны нанести пользу или вред.

Каждая сторона располагает двенадцатью видами юнитов, среди которых есть и пешие, и конные, и летающие. Разумеется, тактика будет отличаться от расы к расе. Например, у эльфов ключевыми войсками являются целители и лучники, гномы сильны мощными воинами, а люди могут похвастать магами-грифонами. Что? Излюбленные бойцы бегут под натиском более сильного врага? Хорошо, тогда введите в бой титана — суперкрутого и супердорогого юнита, который будет элитой ваших войск.

В основе экономики, как и раньше, лежат не банальные лес-руда-вода, а древние руны, в которых заключены души разнообразных существ. Нашли или отвоевали руну — получите подкрепление. Просто и элегантно. Более того, в **SpellForce 2** этот и без того не очень утомительный микроменеджмент станет еще проще. Философия разработчиков гласит: все, что мы должны делать, — это быстро и эффективно снабжать героя войсками. Потому что сердце игры — все-таки сражения.

Титанические подвиги

Да, именно драка — родная стихия нашего героя. И среди сотни навыков, которые удобно устроились в недрах гибкой и очень простой системы развития, большинство является боевыми. Вариантов прокачки — великое множество, и у каждого из них окажутся какие-то свои преимущества.

Герой, да еще и главный, никогда не ходит один — только вместе со свитой, в которую может войти до пяти персонажей. У них тоже будет своя система прокач-



- 1 Потрясающая по своей красоте сцена. Честно говоря, столь масштабной батальной сцене могут позавидовать и некоторые фильмы.
- 2 Ух, какой громадина. Знаменитый выкрик «вдесятером на одного — это нечестно!» можно отменять. На такого и двадцати мало!
- 3 В то время как конница расправляется с последними врагами, мы сидим и надеемся, что это все-таки не «постановочный» скриншот.
- 4 Утро в городе: сонное войско готовится к походу.



Красоты от RENDER.RU

Еще во время разработки первой части **SpellForce** внимательные игроки обратили внимание на то, что многие местные пейзажи потрясающе похожи на российскую глубинку. Почему так? Простое совпадение? Или разработчики являются поклонниками нашей страны? А может, кто-нибудь из России и приложил руку к созданию игровой графики? Да-да, правилен именно третий ответ. Не так давно сотрудники **Phemonic** нехотя признали, что



графику для игры делает некая «внешняя российская команда». Имя ее фанаты разузнали очень быстро — это студия **RENDER.RU**. Они же трудятся и над технологиями сиквела.

ки, пусть и заметно упрощенная. Ибо негоже подчиненным в чем-то быть круче начальника.

Путешествуя в этой веселой компании по игровым локациям, мы столкнемся с кучей квестов, сразимся со стадами монстров, провернем не одну выгодную торговую сделку и добудем множество полезных вещей и артефактов. Особый упор авторы игры делают на новую систему, которая носит название *persistent world* (устойчивый мир). Да, именно устойчивый — игровая вселенная вовсе не собирается прогибаться под действиями нахальных героев. Скорее наоборот — сама способна прогнать кого угодно. Любое доброе и злое дело будет фиксироваться, и за каждое из них мы обязательно будем вознаграждены или наказаны.

Разумеется, перекося в сторону ролевой составляющей и боевых действий заметно повлиял на скорость игры. Геймплей второй части, по обещаниям разработчиков, будет заметно динамичнее предшественниц. И это полностью соответствует желаниям фанатов, которые в свое время на многочисленных форумах кричали: «Хватит тратить время на стройки и ресурсы!». Иногда нам начинает казаться, что разработ-

чики даже немного перестарались — так, например, скорость юнитов увеличена аж в три раза. Это, конечно, положит конец длительным переходам и нудным боям. Вот только успеем ли мы со своим боевым мышинным курсором за бойцами-скороходами?

И если не успеем — то что тогда? А бог его знает! К сожалению, бодрые пресс-релизы упорно обходят стороной тему искусственного интеллекта, который, если кто помнит, в предыдущих играх прихрамывал на обе ноги. Стандартные крики о том, что все будет хорошо, разумеется, на месте. Но вот конкретными примерами их никто не подкрепляет. Станут ли юниты так же беспомощно кучковаться на одном месте, ожидая команды атаковать врага, который уже маячит у них перед носом? Научатся ли, наконец, нормально обходить препятствия? Увы, но ответа на эти вопросы нет.

Как нет и ясности с тем, какой будет боевая система. Впрочем, мы подозреваем, что скорее всего нам светит стандартная для большинства стратегий (и серии **SpellForce**) схема: скидал всех юнитов в кучу, обвел рамкой — и все, можно воевать. Что-то отличное от нее встречается очень и очень редко.

Продолжительность одиночной кампании — порядка полутора сотен часов. Для тех, кто после этого не пожелает расставаться с миром **SpellForce 2**, разработчики предлагают несколько оригинальных режимов мультиплеера и три десятка отличных карт. Кстати, сетевые сражения можно будет записывать и смотреть на досуге, анализируя свои и чужие ошибки.

Мультиплеер, кстати, особо порадует тех игроков, которые предпочитают не надирать друг другу уши, плечи и прочие части тела в бескомпромиссной борьбе, а любят действовать совместно, подставляя попавшим в сложную ситуацию товарищам те же самые уши, плечи и прочие части тела. Впрочем, несмотря на то, что упор будет сделан на кооперативные режимы, стандартный *deathmatch* никуда не денется.

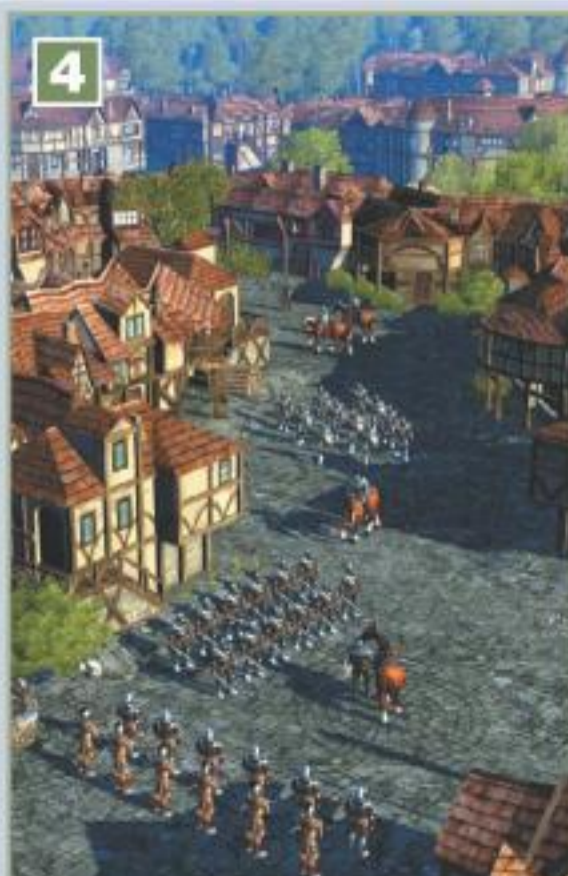
Интерфейс *Click'n'Fight* (клик-и-дерись), который появился еще в **The Order of Dawn**, менять практически не стали — ведь во многом успех игры обязан именно удобной системе управления. Это же элементарно: наводим курсор на супостата — и мигом получаем список действий, которые можно на нем опробовать. В результате командование подшефными от-

рядами превращается в настоящее удовольствие — не надо метаться по карте от своих бойцов к врагам и обратно. Правда, в крупной битве противника все-таки придется искать в общей свалке, но это, ей-богу, мелочи.



Ну а напоследок скажем несколько слов о, пожалуй, самом главном изменении **SpellForce 2** — графике. Разработчики создали новый движок, который выдает потрясающе детальную и красивую картинку. Так, например, на одну только модель титана угрохано порядка четырех тысяч полигонов. Да, для тех же самых экшенов это достаточно скромный показатель, а вот для стратегий и ролевых игр — если не рекорд, то, как минимум, очень удачный показатель.

Удачной, скорее всего, будет и сама игра. Сотрудники **Phemonic** избрали очень верный путь: сделали упор на ролевую составляющую, добавили к ней кусочек стратегии, который совершенно не мешает играть, и обернули все это очень красивым графическим движком. В общем — и так немаленькая армия фанатов серии может готовиться к приему в свои ряды новых членов. ■

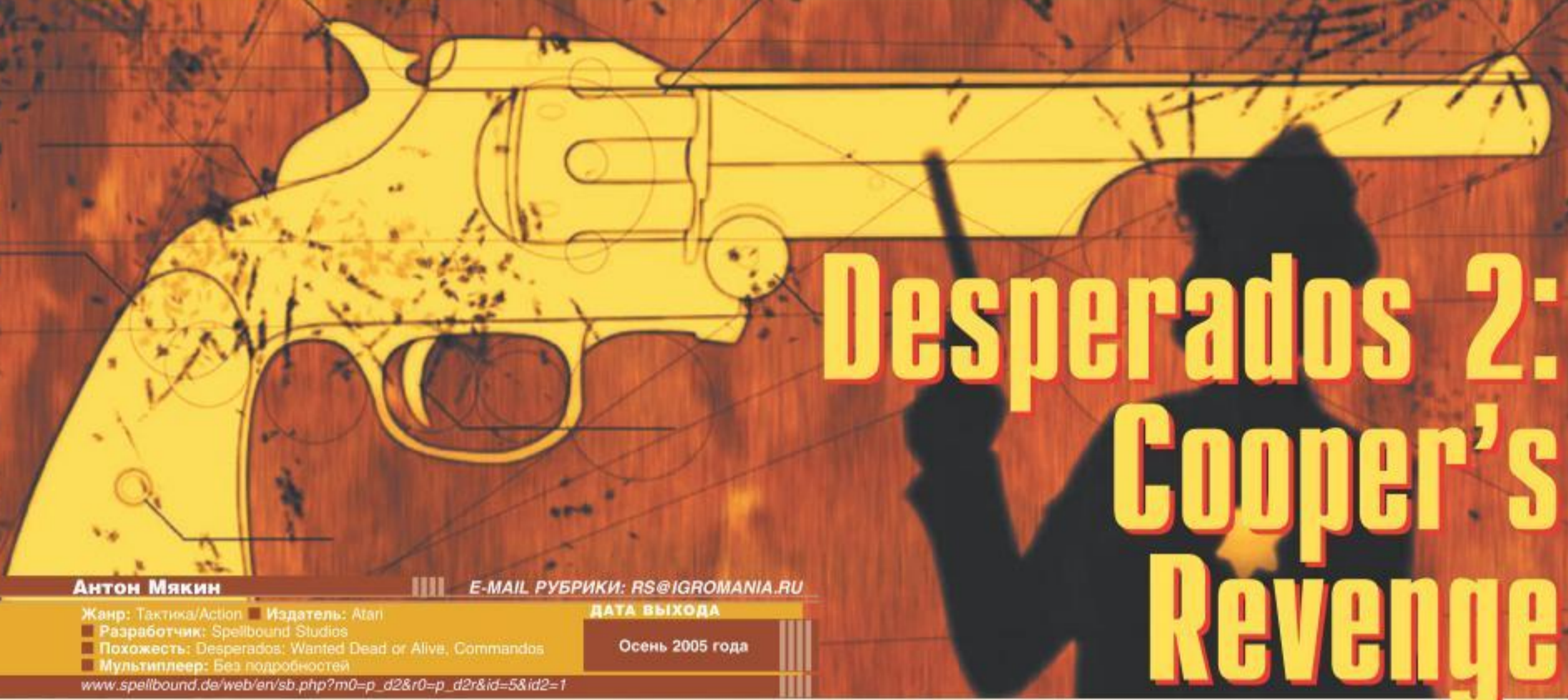


БУДЕМ ЖДАТЬ?

Серия **SpellForce** не только не растеряла свои преимущества, но и с каждым новым аддоном становилась все лучше и лучше. И у второй части есть все шансы продолжить эту традицию.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



Антон Мякин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактика/Action Издатель: Atari

ДАТА ВЫХОДА

Разработчик: Spellbound Studios

Похожесть: Desperados: Wanted Dead or Alive, Commandos

Осень 2005 года

Мультиплеер: Без подробностей

www.spellbound.de/web/en/sb.php?m0=p_d2&r0=p_d2r&id=5&id2=1

Клонирование, дорогие друзья, — это не только овечка Долли на флаге и куча зверей-уродов в крематории. Это еще иногда и очень неплохие, пусть и полностью вторичные компьютерные игры. Такие, как, например, **Desperados: Wanted Dead or Alive**. На первый взгляд, самая банальная копия легендарного игросериала **Commandos**. На второй и все последующие — увлекательная тактическая игра про то, как на очень диком Западе жил-поживал «тимуровец» по имени Джон Купер. Он помогал простому народу решать некоторые щепетильные вопросы: ногу там кому-нибудь прострелить, а если очень хорошо попросят, то и голову. Была у нашего героя и команда: охотник за головами, беглый раб, доктор-неудачник, девушка-шулер, главарь банды разбойников и маленькая китайка с ручной мартышкой. Вместе, понятное дело, веселее! Особенно на очень диком Западе.

Разумеется, немецкая компания **Spellbound Studios**, которая и разработала **Desperados**, не смогла обойтись лишь одной час-

тью. И поэтому прямо сейчас ее сотрудники сооружают продолжение легендарной ковбойской игры — **Desperados 2: Cooper's Revenge**. О котором, собственно, и пойдет речь.

Возвращение великолепной шестерки

Судя по названию, сюжет **Desperados** будет связан с мстостью главгероя кому-то очень нехорошему. За что? Узнаем, к сожалению, только после появления игры на прилавках — разработчики очень скупы на подробности.

Зато известно, что наказывать негодяя Купер будет, как и прежде, в компании своих верных товарищей. Состав банды, правда, немного поменялся. На данный момент известны имена четырех ее участников: сам Джон Купер, негр Сэм, Док Маккой (см. рассказ об этой троице неподалеку) и индеец-новичок, которого зовут Соколиный Глаз.

Кто еще войдет в наш коллектив? Пока можно только гадать. Например, интуиция подсказывает мне, что мы, скорее всего, не

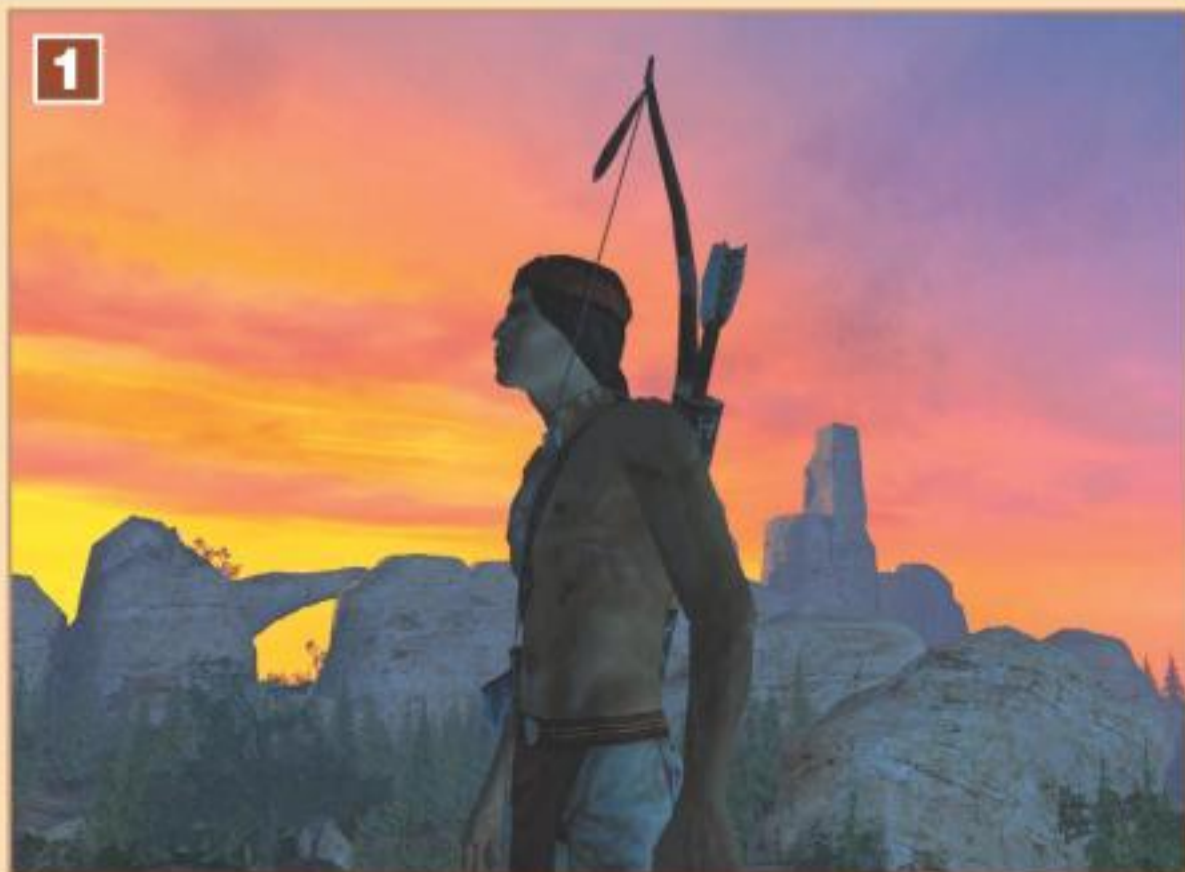
увидим китайку Мио: уж очень редко она «использовалась» в первой части. Тем более одна из способностей Мио — стрельба из духовой трубки — перешла к Маккой. Возможно, не будет и красавицы Кейт, которая, как известно, занималась тем, что отвлекала внимание противников; теперь с этим отлично справляется и сам Купер (он расшвыривает серебряные доллары — оригинальный способ, не так ли?). Впрочем, мы будем надеяться, что во второй части разработчики все-таки разбавят грубую мужскую компанию крутыми бедрами, осиной талией и густой шевелюрой — куда же без них, без женщин, а?

Умения, кстати, перетасованы почти у всех персонажей. Так, тот же самый Купер теперь не только разбрасывается деньгами, но и умеет заковывать врагов в наручники. Док помимо стрельбы из духовой трубки научился ликвидировать супостатов с помощью инъекции из шприца. Ну а Соколиный Глаз отвечает за «тихие» операции. Обутый в мокасины, наш пернатый друг способен бесшумно подкрадываться к против-

никам (а не звенеть шпорами, как это делают его компаньоны) и, используя свое табельное оружие — лук и томагавк, — так же бесшумно их устранять.

А теперь давайте вспомним о такой прекрасной вещи из первой части, как «быстрое действие» — это когда игрок мог заранее запрограммировать какую-нибудь последовательность приемов и применить ее в любой момент, нажав специальную клавишу. В продолжении авторы очень серьезно переработали эту функцию: теперь любому персонажу доступно до пяти действий (раньше Купер довольствовался тремя, а его друзья — вообще одним). Столь щедрый подарок, без сомнения, увеличит количество тактических хитростей и сделает игру разнообразнее.

Увеличилось и количество движений, которые доступны нашим подчиненным. Теперь они могут плавать, лазить по уступам, перепрыгивать препятствия и красться. Разработчики утверждают, что ввели эти возможности для того, чтобы добавить **Desperados 2**, как ни странно, ат-



1



2

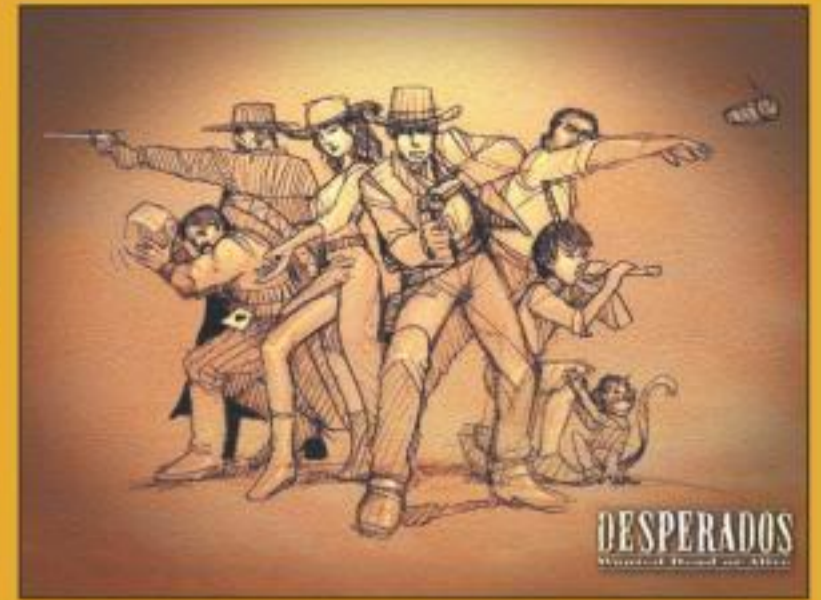
- 1 Какой зловещий закат! Сегодня ночью явно прольется чья-то кровь.
- 2 Опа! А мы здесь уже были. И наш друг Санчес был. Точнее, сидел. А мы его вызволяли.
- 3 А мы что? А мы ничего. Ну а топорик в руках — это так, ужин готовить.
- 4 Даже и не знаю, что внушает большее уважение: винтовка Сэма или вид, который открывается нашему взору.

Хороший, плохой, негр

Если кто-то из вас, дорогие читатели, вдруг пропустил первую часть **Desperados** (кыш в магазины, неверные! Это надо же до такого докатиться. — Прим. ред.), то стоит, наверное, порадовать вас рассказом про персонажей, которые переключались в продолжение. И так, знакомьтесь. Джон Купер — главный заводила в нашем маленьком коллективе. И, по совместительству, единственный человек, которого никто и никогда не вытаскивал из передряг. Великолепно владеет револьвером и ножом — самый натуральный боевик, ударная сила команды. Чернокожий Сэм — старый друг Купера, отличный подрывник. Хорошо управляется как с динамитом, так и с целыми бочонками пороха. Чтобы взять Сэма в команду, пришлось перебить целое ранчо, на котором он содержался в рабстве, — впрочем, оно того стоило. Док Маккой — еще один приятель Купера. Его, кажется, собирались повесить — тогда пришлось разнести уже полгорода. Маккой любит баловаться с различными химикатами и обладает самым необыч-

ным на Диком Западе револьвером — он у него с оптическим прицелом. А еще Док никак не может найти общий язык с Сэмом. Слушать их перебранки — одно удовольствие.

Такая вот прекрасная троица; новичкам из второй части придется приложить немало усилий для того, чтобы мы полюбили их так же страстно.



мосферности. Любой, кто увлекается вестернами, знает, что помимо стрельбы в этих фильмах есть и огромное количество трюков. Так что, по мнению Spellbound, и в игре они не повредят.

Баловаться с новыми возможностями игрокам предстоит на протяжении аж двух с половиной десятков миссий. Нам доведется побывать в пыльных каньонах (без них ни один вестерн не был бы вестерном), фортах, индейских деревнях и даже в городе-призраке. Встретятся и локации, которые мы уже видели в предыдущей части: городок Санта Фе, где пытались повесить Дока Маккоя; тюрьма, из которой нам доводилось вызволять Санчеса, и т.д. В общем, друзья, у нас наверняка будут приятные воспоминания.

Разработчики обещают сделать миссии как можно более непохожими друг на друга — и это, конечно же, отличные вести. Помните самый первый ролик оригинальной **Desperados**? Тот, в котором мексиканцы захватывали поезд, а потом очень красиво его взрывали? Так вот, во второй части чем-то похожим придется заниматься и нам: нападения на поезд и составленные из повозок караваны — это же у любого настоящего ковбоя вместо утренней

пробежки! Впрочем, иногда мы будем меняться ролями с врагами и уже защищать поезда и караваны от нападений. Вместо вечерней пробежки, наверное.

Плюс еще одно измерение!

Выживает сильнейший, заявил как-то дядька Дарвин. И желательнее, чтобы «сильнейший» еще и выглядел неплохо, да и с современными технологиями был на короткой ноге. Следуя этим мудрым заветам, разработчики перенесли **Desperados 2** в полное и честное 3D. Игра распрощалась со спрайтами, обросла полигонами, нарядилась в симпатичные текстуры, так что никто теперь не назовет ее устаревшей и старомодной. Новый графический движок, именуемый красивым словом **Vision**, соответствует почти всем требованиям, которые избалованная публика предъявляет к современным играм. Здесь вам и динамическое освещение, и реалистичные погодные эффекты, и огромного размера карты. Лишь один момент вызывает некоторые опасения — то, что **Desperados 2** разрабатывается не только для PC, но и для Microsoft Xbox и Sony PlayStation 2. А это, как известно, на графике положи-

тельно не скажется.

Кроме того — невиданная для тактических игр наглость! — новый движок позволяет в любой момент переключиться на вид от третьего лица и взять на себя управление одним из героев. Да, уважаемые читатели, таковы реалии жизни: нынче ведь модно смешивать жанры, вот не обошлось без этого и в **Desperados 2**. Поклонники первой части и приверженцы «старой школы», наверное, уже плюются от отвращения. А напрасно. Ведь из положительных вещей: во-первых, теперь игроки смогут ощутить себя в ковбойской шкуре и лично принять участие в дуэлях и перестрелках. Во-вторых, станет намного удобнее выполнять задания внутри помещений, пещер и прочих ограниченных пространств. Ну а в-третьих, это нововведение сильно разнообразит геймплей. Ведь это же здорово — взять под свое руководство одного из героев, спрятаться от патруля в кустах, потом лично прокрасться мимо ничего не подозревающего часового, затаиться и, наконец, с шашкой наголо выскочить и порубать всех в капусту. Интереснее всего, конечно же, будет играть за индейца. Соколиный Глаз в экшен-режиме — вылитый Гаррет

из легендарного **Thief**. Только с перьями на голове.

Впрочем, может, конечно, получится и так, что лазать по кустам и рубать всех в капусту мы не станем. Вернее, не захотим. Для этого сотрудникам Spellbound достаточно сделать новый режим как можно менее динамичным и увлекательным. Да еще и добавить кривое управление. Да еще и сделать так, чтобы у экшена и тактики было как можно меньше точек соприкосновения: одна часть игры пусть живет своей жизнью, другая — своей. Да еще и... впрочем, стоп. Будем надеяться, что у немецких разработчиков хватит опыта не наступать на все эти грабли.



Ну что, друзья в широкополых шляпах? Начинаем натирать шпоры и чистить стволы табельных «кольтов»? До выхода **Desperados 2: Cooper's Revenge** осталось всего несколько месяцев, так что подготовиться к встрече с самой лихой ковбойской игрой по обе стороны Миссисипи стоит как можно лучше.

P.S. Ах да! И еще одно важное дело: обязательно репетируйте клич «Ии-х-х-ха!». Каждый день, перед зеркалом, часа по два. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Дикий Запад, харизматичные персонажи, отменный сюжет, богатые тактические возможности — все это **Desperados 2**, главная игра любого ковбоя XXI века.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

NHL 06



Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор хоккея/Хоккейный менеджер
Издатель: EA Sports • Разработчик: EA Canada
Похожесть: Серия NHL
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
www.easports.com/games/nhl06

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2005 года

NHL 2005. Игра, которая впервые в истории виртуального спорта стала симулятором «мертвого» сезона. В то время как любители компьютерного хоккея «рулили» своими любимыми защитниками и атакующими, сражаясь за кастрюлю имени лорда Стенли, их кумиры выступали в европейских лигах или хуже того — повесив коньки на гвоздик, били баклуши (подробнее о забастовке хоккеистов читайте на этих же страницах).

Такой разительный контраст между виртуальным и реальным хоккеем в очередной раз доказал очевидную истину, которая гласит: бизнес превыше всего. Даже если Канада последует за Атлантидой на дно океана, а выживших хоккеистов украдут зеленые человечки с Альфы Центавра — EA Sports все равно будет штамповать новые и новые части NHL. Поэтому никто из нас и не сомневается в том, что осенью этого года в продаже появится **NHL 06**, очередная серия знаменитой хоккейной эпопеи.

Старая школа

Создавая NHL 06, разработчики взяли на вооружение модный

нынче прием под названием «вперед, в прошлое!». Образцом для подражания стала древняя **NHL 94** — чтобы подкрепить сходство была даже использована прежняя система нумерации: вместо NHL 2006 игра получила название NHL 06.

Чем же будет похож виртуальный хоккей образца 2006 года на NHL 94? В первую очередь — огромным количеством голевых моментов. Не секрет, что с моделированием силовой игры разработчики в прошлом году дали маху, в результате чего NHL 2005 смело можно было переименовывать в «Столкновение 2005». Пострадало от этого в первую очередь нападение: перейти в атаку, закрепиться в зоне противника и повернуть интересную комбинацию получалось очень и очень редко. Поэтому в большинстве случаев игроки использовали примитивную тактику «бей-бег»: прорыв по флангу, сближение, бросок — и так пятьдесят раз за матч.

К счастью, поклонники сериала сумели достучаться до разработчиков и объяснить им, что в

настоящий хоккей так не играют. Теперь EA Sports поспешно исправляет свою ошибку: в NHL 06 закрепиться в чужой зоне сможет даже неопытный игрок. Но для того, чтобы извлечь пользу из «фигурного катания» перед воротами противника, придется разбираться в тактике игры.

Здесь, однако, встает логичный вопрос — не перекосит ли NHL 06 в другую сторону? Не станет ли постоянная игра в нападении единственной успешной тактикой? Разработчики считают, что нет, и подкрепляют это долгим рассказом о том, как здорово теперь смоделирована защита. Раньше самым простым способом остановить нападающего с шайбой был силовой прием, причем этим трюком злоупотребляли не только «живые» игроки, но и искусственный интеллект. В NHL 06 все иначе. Впервые, за неправильно проведенный прием можно запросто схлопотать две минуты штрафа. Во-вторых, вернуться от грубого столкновения теперь намного проще. Так что придется учиться «мягко» отбирать шайбу и бло-

кировать броски. Тем более компьютер, по словам EA, этой техникой уже владеет в совершенстве.

На первый взгляд все это звучит заманчиво. Но меня, человека, который угробил на NHL-сериал целых десять лет жизни, терзают смутные сомнения. Дело в том, что разработчики пока ни словом не обмолвились об изменении AI вратарей. Из-за этого благая затея с улучшением атаки может обернуться «баскетбольными» счетами типа 16:22, как было, к примеру, в NHL 2004. Но не будем упиваться желчью пессимизма заранее, а сосредоточимся лучше на других интересных фактах о NHL 06

Новые трюки

Самая долгожданная новинка — это, разумеется, моделирование персональных финтов для игроков-звезд. Дело в том, что в жизни они порой забивают невероятные, «уникальные» голы, после которых трибуны просто взрываются овациями. И вот, наконец, нечто подобное мы увидим в игре. Новая система финтов и



1



2

- 1 Система Skill Stick в действии — сейчас Лекавалье отмочит какой-нибудь трюк.
- 2 Сандин пытается проскочить мимо Ягра.
- 3 А если шайбой? Да еще и в глаз?!
- 4 Набоков отбивает шайбу щитком.

NHL скорее жива, чем мертва

Игровой сезон 2004-2005 стал уникальным событием в истории профессионального американского спорта — он был просто отменен. Для лиги и в первую очередь самих игроков это не принесло ничего хорошего: часть хоккеистов осталась без работы, остальные поехали играть в Европу или «перебрались» в менее престижные американские лиги — такие, например, как AHL.

Главное яблоко раздора между Национальной хоккейной лигой и профсоюзом хоккеистов NHLPA — разные точки зрения на формирование бюджета команд. Руководство лиги считает, что ситуация, которая сложилась в последние пять лет, рано или поздно приведет к банкротству не только отдельных клубов, но и NHL в целом. Для того чтобы подобное не случилось, они предложили ввести единый потолок зарплат — фиксированную сумму, которую командам разрешено тратить на выплаты игрокам (аналогичные схемы используются в других профессиональных лигах). Это, разумеется, пришлось не по

душе NHLPA — профсоюз до последнего сражался с нововведением и даже пошел на столь непопулярную меру, как забастовка, в результате чего, собственно, и был отменен сезон. Однако эти усилия привели к обратному результату — позиции руководства лиги просто стали еще более жесткими. А вот измотанные безработицей хоккеисты готовы на любые уступки, лишь бы не потерять еще один сезон. В результате сейчас, когда пишутся эти строки, профсоюз уже фактически поставлен на колени, и новое соглашение между NHL и хоккеистами, скорее всего, будет подписано со дня на день. Так что сезону 2005-2006 — быть!



Яромир Ягр — один из самых успешных игроков NHL. Сейчас этот легендарный хоккеист выступает за омский «Авангард».

обводки получила название Skill Stick — «умелая клюшка». Больше всего этот прием напоминает ручную обводку из NHL 2005, только теперь вместо фиксированных движений управляемый вами игрок будет выдавать целую серию хитрых трюков. Тут и «провоз» шайбы за спиной, и бросок в домик вратаря, и прочие приемы, которые обязательно порадуют душу любого фаната хоккея. При этом наборы финтов будут уникальными для каждого «звездного» игрока.

Помимо бросков и обводки, доработке подвергнутся и обычные «щелчки» и «кистевые» — при нажатии клавиши броска в воротах появится прицел, который позволит более точно выбрать место, куда полетит шайба. Впрочем, боюсь, что реальная польза от этого нововведения будет лишь при сильных «щелчках» издали. А вот для молниеносных «кистевых» такая новинка даже вредна — здесь просто нет времени на то, чтобы целиться.

Еще одно важное нововведение зовется R.P.M. Расшифровываются и переводятся эти три замечательные буквы как Realistic Puck Momentum (реалистичная модель движения шайбы). Помимо улучшенных алго-

ритмов расчета траектории, R.P.M. будет учитывать кинетическую энергию летящей шайбы и моделировать последствия ее попадания в игроков. Так, например, сильный удар в шлем может оглушить вратаря на несколько секунд. Полевой игрок, который защищен намного хуже, чем голкипер, после такого попадания вообще отправится в лазарет с травмой. Не обделены и любители приколов — в NHL 06 можно будет даже сбить бутылочку с водой, которая лежит на сетке ворот.

Кинетическая энергия будет влиять и на то, как катаются игроки. Под вашим управлением массивный громила? Миритесь с тем, что он очень долго разгоняется и обладает большим радиусом разворота. Сильно изменено и ускорение (speed burst). Теперь оно выглядит следующим образом: игрок немного «отпускает» шайбу от себя, берет клюшку в одну руку и максимально вырывается вперед, после чего усиливает контроль над шайбой и катится по инерции в ожидании дальнейших указаний. В общем, EA продолжает двигаться прежним путем, делая каждую новую версию виртуального хоккея все более похожей на хоккей реальный.

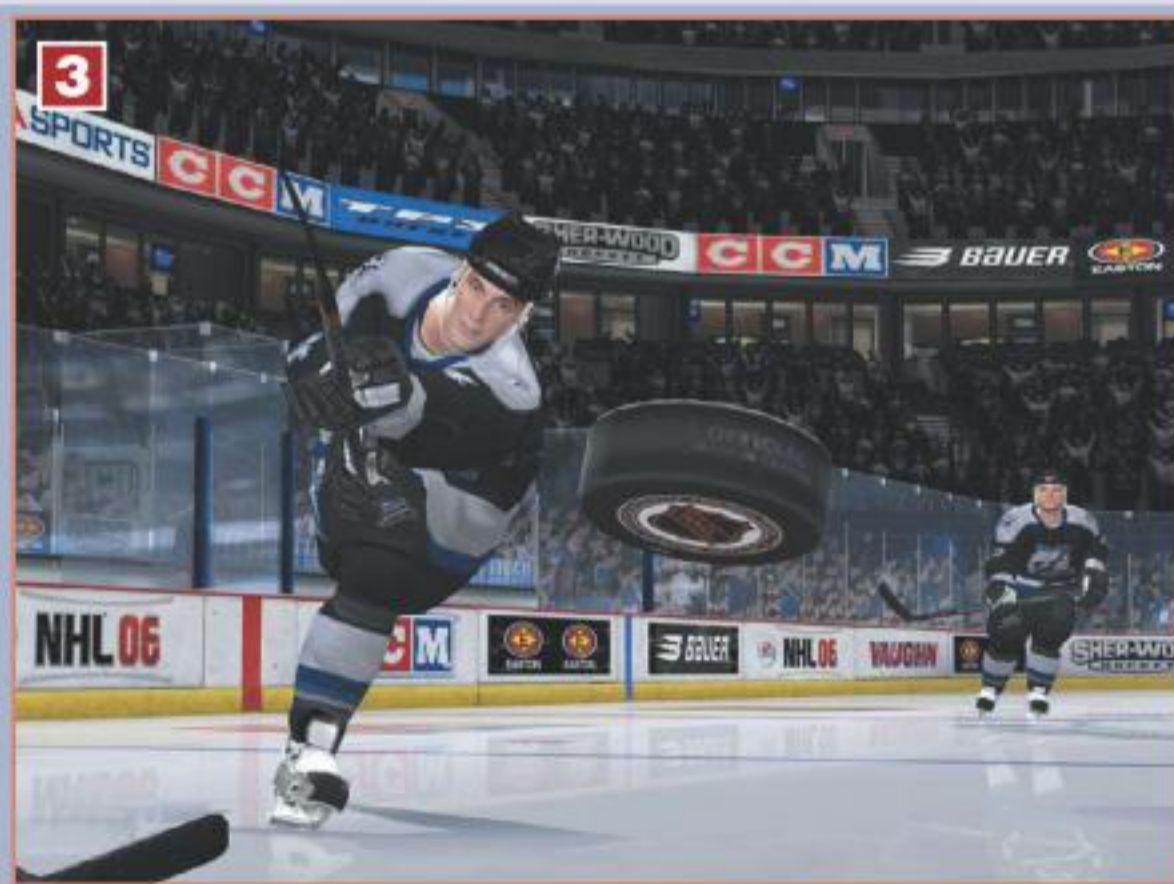
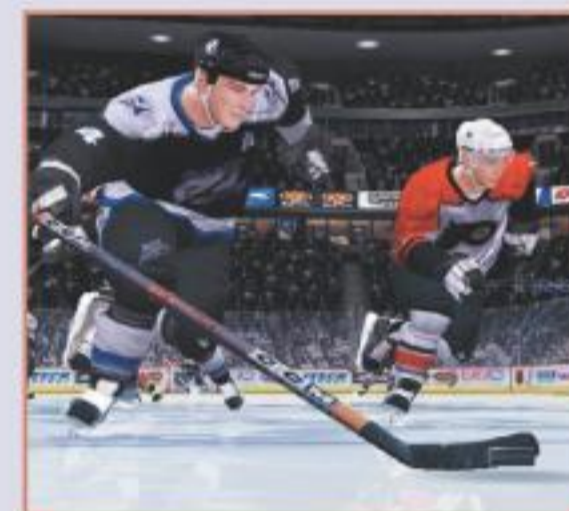


От перспективных нововведений и сладких обещаний перейдем к вещам куда более банальным и в некоторой степени грустным. Движок NHL 06 практически ничем не отличается от прошлогоднего моторчика (обработка текстур «напильником» и обновленная анимация — не в счет). Нет даже малейшего намека на улучшение «режима Династии» — видимо, EA Sports считает, что эта часть игры уже близка к идеалу. Впрочем, стоит хотя бы чуточку поиграть в нормальный футбольный или хоккейный менеджер, как становится ясно — это не совсем правда. Единственный луч света в этом темном царстве — возврат в игру редактора игроков и команд, который по непонятным причинам был убран из прошлогодней игры.

О звуке, управлении и интерфейсе разработчики предпочитают молчать. Хотя и здесь далеко не все благополучно: разработкой интерфейсов в EA Sports давно занимаются близорукие циклопы-дальтоники, которые даже и не подозревают о том, что существуют разрешения выше чем 640x480. Комментаторы же в последних частях деградировали до такой степени, что слушать их

стало практически невозможно. Будем надеяться, что в NHL 06 исправят хотя бы часть этих недостатков.

Что же в итоге? Разумеется, с выходом NHL 06 серия сделает очередной шаг вперед. Но шаг этот, скорее всего, будет очень маленьким. Целый год разработчики угробили на анимацию финтов, «деструктивную» шайбу и очередную перебалансировку. Мало? Преступно мало! ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Давно уже пора привыкнуть к тому, что новые игры из серии NHL очень скупы на новинки. К сожалению, хоккейные правила практически не меняются, да и конкурентов, которые могли бы подстегнуть разработчиков, нет.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

Diver: Deep Water Adventures

Алексей Чеберда

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор дайвера ■ Издатель: Не объявлен
Разработчик: BiArt
Похожесть: Нет ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2005 года

www.diver3d.ru

Эх, и куда только не забрасывала игроков воля разработчиков! Мы были и в Нью-Йорке, и в Средиземье, и на Марсе, и еще много где. Посещали, разумеется, и океанские глубины, но только на грозных подводных лодках. А вот светлая идея запихнуть игрока внутрь акваланга почему-то не пришла в голову никому. До сегодняшнего дня.

В то время как большинство разработчиков торопливо клепают очередной приквел к сиквелу или, что в сотни раз хуже, игру по кинолицензии, нас пригласила к себе в гости молодая и амбициозная московская компания **BiArt**. Она работает над удивительным проектом, который, не побоимся этих слов, не имеет аналогов в мире. Имя ему — **Diver: Deep Water Adventures**.

Водный мир

Определить жанр **Diver: Deep Water Adventures** достаточно сложно. В основу игры положен симулятор ныряльщика-аквалангиста. Однако помимо этого в «Дайвере» будет мощная экономическая система и даже маленький кусочек стратегии.

Перед тем как бултыхнуться в морскую пучину, игроку придется пройти несколько обучающих миссий, которые основаны на реальных курсах для ныряльщиков. После этих уроков можно отправляться на глобальную карту. Здесь есть все, что нужно покорителю глубин: роскошный океан переливается шейдерами, прибрежные города манят блеском огней, в портах кипит жизнь и сверкают неонами магазины, где можно покупать-продавать оборудование.

Сюжет игры рассказывает о парочке лихих дайверов (разумеется, разного пола), которые работают на некую секретную организацию. Чем занимается эта контора, разработчики пока не говорят, но простой подводной экскурсии точно не ожидается.

Сами задания очень необычны. Затонула, например, во время шторма яхта. Хозяин рвет и мечет в панике — ведь на посудине остались очень важные документы. Извольте спасти. А как вам идея отправиться в Карибское море? Там в 1692 году под воду ушел Порт Ройал, один из самых бога-

тых и красивых городов тех времен. Теперь ученые собираются заняться его изучением. Но вот беда — место, где покоится город, оккупировали акулы. Нам предлагается уничтожить опасных рыбин.

Помимо сюжетных миссий, в **Diver** есть дополнительные задания и случайные события. Так, например, по пути в порт или к точке погружения, на корабль, который перевозит нас, может налететь шторм. Метеорологи, конечно же, будут предупреждать о капризах стихии, но далеко не всегда успешно. Во-первых, думаю, никому не надо рассказывать про достоверность их прогнозов — могут и ошибиться. Во-вторых, на море нередки явления, которые предсказать невозможно в принципе — те же самые волны-убийцы, например. В-третьих, далеко не всегда в «Дайвере» будет возможность и желание пересидеть ненастье в порту. Ведь там, в зоне погружения, нас ждет самое интересное...

На дне

Мир глазами аквалангиста — удивительное, завораживающее

зрелище. Картинка впечатляет не столько новомодными графическими «фичами», сколько своей необычностью. Но засматриваться на красоты не стоит — это вам не «морской скринсейвер». За мешкаешься — и вот уже в баллонах кончается воздух и придется делать ноги... простите... ласты в сторону поверхности. А быстрое всплытие (равно как и погружение) чревато кессонной болезнью.

Разработчики очень серьезно относятся к моделированию технических нюансов. Во время погружения не стоит совершать слишком много резких движений — ведь подобное расточительство заметно повышает расход кислорода. Но в **BiArt** понимают и то, что излишняя реалистичность — это тоже плохо. Поэтому разработчики стараются сделать игру такой, чтобы она не отпугнула чуждых дайвингу игроков и при этом не стала объектом насмешек среди профессиональных ныряльщиков.

Кстати, после нескольких взглядов на скриншоты вам может показаться, что море у разра-



- 1 О боже мой, они убили человека-карандаша! Сволочи!
- 2 Какая у рыбки улыбка... г-г-голодная!
- 3 Красивее всего, конечно же, на мелководье.
- 4 Затонувшая субмарина. Проплывать внутри нужно очень аккуратно — если кончится воздух, то выбраться на поверхность будет не так уж и просто.



Внимание: конкурс!

Дорогие читатели! Компания **BiArt** и журнал «Игромания» предлагают вам уникальную возможность — отправить игроков-дайверов в приключение, которое вы создадите сами! Итак, проявите бурную фантазию и придумайте сценарий секретной миссии для нашей игры. Условия следующие — задание должно происходить во время Второй мировой войны и обязательно быть основанным на реальных исторических событиях. Единственное исключение — игроков нельзя отправлять в северные моря. Замерзнут ведь!

После того как вы придумаете сценарий миссии

и (обратите внимание!) три раза перечитаете и проверите его, высылайте его на e-mail konkurs@biart.ru или (если нет возможности воспользоваться интернетом) на почтовый адрес редакции «Игромании». Конкурс продлится до конца сентября, а тому, кто придумает самый лучший сценарий, достанется DVD-проигрыватель **Shinco DVP 8830**. Желаем удачи всем участникам и заранее поздравляем победителя!



ботчиков какое-то неживое. Это, однако, неправда. Дело в том, что морское дно далеко не всегда такое красивое, каким его показывают в фильмах. Во многих местах, где любят нырять дайверы, оно, как ни странно, больше всего напоминает пустыню.

Почти все игровые локации скопированы с реальных прототипов. Например, уже готовы карты с несколькими затонувшими кораблями и уничтоженной подводной лодкой. Хотите узнать, что случилось с этими судами? Тогда к вашим услугам подробная энциклопедия.

Подводный мир, конечно же, кишит всевозможной живностью. В игре присутствует огромное количество самых разных водоплавающих существ. Нет разве что осьминогов — эти беспозвоночные создания двигаются по очень сложной схеме, поэтому на то, чтобы сделать им достоверную анимацию, требуется неоправданно большое количество времени и сил.

Стоит, кстати, разочаровать игроков, которые уже подумывают над тем, чтобы поймать пару рыбешек на уху. Дело в том, что за жестокое обращение с подводной фауной полагается наказание (за исключением случаев самообороны и «заказов» от начальства), причем чем экзотич-

нее рыба — тем больше штраф.

Зато людей в *Diver: Deep Water Adventures* мы сможем уничтожать столько, сколько влезет! Дело в том, что большинство персонажей, которые встретятся нам под водой, — это браконьеры и так называемые «черные дайверы», которые ищут разные ценности на затонувших судах. Они нарушают закон, агрессивны, и поэтому заряд в лоб им не помешает. Есть и более оригинальные способы убийства. Например, акулы в игре будут приплывать на вкус крови. Так что любой настоящий виртуальный садист просто нанесет своему противнику слабенькое ранение и будет следить за тем, какая разворачивается трагедия.

Кстати, чуть выше по тексту уже упоминалось о том, что в игре можно будет покупать оборудование. Где взять деньги? О, у **BiArt** заготовлена масса ответов на этот вопрос. Во-первых, сюжетные и второстепенные задания оплачиваются очень даже неплохо. Во-вторых, на дне можно найти пропавшие ценности. Ну и, в-третьих, в игре можно заняться... фотоохотой. Да, за редкие фотографии полагается вознаграждение, к тому же ими можно будет обмениваться с другими игроками через интернет.

Ну и напоследок — несколько слов о графике. В рабочей вер-

сии, которую показали нам в офисе компании, есть реалистичная водная гладь, прекрасные солнечные блики на морском дне и очень правдоподобно анимированные рыбы. А вот движения «черных дайверов» пока что далеки от идеала. Впрочем, работа над ними еще не закончена.

Еще одно преимущество графического движка — это стабильность и очень низкие системные требования. Разработчики обращают внимание на то, что для полноценной игры достаточно старого **Pentium III** с частотой в один гигагерц. И это уже сейчас, когда игра еще находится в стадии разработки.



Итак, пора выбирать из воды. Что же у нас в, простите за каламбур, сухом остатке? *Diver: Deep Water Adventures* — очень необычная и инновационная игра, у которой есть все шансы поразить игроков своей неординарностью и свежим подходом. Реалистичный симулятор дайвера — такого мы ведь еще не видели, правда?

Кстати! Выход *Diver* запланирован на конец 2005 года — самое, пожалуй, удачное время для того, чтобы перебраться с холодных улиц в теплые и манящие пучины океана. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Красивые подводные просторы, затонувшие корабли, сокровища; загадки и интриги — в *Diver: Deep Water Adventures*, первом в мире симуляторе ныряльщика. Все почти как в жизни. Разве что погибнуть «по-настоящему» нельзя.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

ЖАНР

Квест

ИЗДАТЕЛЬ

Micro Application

РАЗРАБОТЧИК

White Birds Productions

ПОХОЖЕСТЬ

Серия Syberia

МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет

ДАТА ВЫХОДА:

Зима 2006 года

www.whitebirdsproductions.com/siteang/index-jeux.html



Великий и Совсем не Ужасный Бенуа Сокаль. В представлении, пожалуй, не нуждается.



Мишель Бамс — главный в White Birds Production по извлечению денег из геймерских кошельков.

Что такое **Lost Paradise**? Это новый квест всеми любимого **Бенуа Сокала**, который создается по образу и подобию орденосной **Syberia**: полуреальная страна, загадочная главная героиня, витиеватый сюжет и безупречное графическое оформление. Разумеется, игра подобного уровня сразу же привлекла внимание всех поклонников жанра. Внимание это, однако, осталось неудовлетворенным — слишком уж мало было информации о проекте. Несколько обрывочных заявлений разработчиков да пара интервью в западной прессе

не давали ответов на большинство вопросов. Грустно...

Впрочем, стоп! Давайте лучше поговорим о хороших новостях! Спустя всего несколько месяцев после официального пресс-релиза в редакцию «Игромании» прилетела весточка из компании **White Birds Productions**: создатели прекрасного **Lost Paradise** согласны ответить на наши вопросы. А вопросы эти, надо сказать, были очень даже щекотливыми. Даже местами провокационными. Но Бенуа Сокаль (автор идеи, арт-директор и вообще — умелец на все

руки) и **Мишель Бамс** (специалист по продажам и маркетингу) оказались стойкими парнями и побаловали российских читателей своего таланта... а впрочем, какой смысл рассказывать здесь о том, что вы и сами можете прочитать? Прямо сейчас, спустив свой взгляд всего на несколько строк вниз.

Послемicroидный период

Одно из ключевых правил бизнес-этикета гласит, что нельзя обсуждать свою бывшую работу и причины ухода с нее. Тем не менее в корректной форме мы попытались выяснить причины, из-за которых Бенуа и Мишель решили выпорхнуть из-под крыла **Microids** и создать независимую фирму **White Birds Productions**. Интересно же — почему независимость так важна для Сокала и как ему работает в собственной компании.

ВМННЦ Здравствуйте, Бенуа, здравствуйте, Мишель! Ваш уход из **Microids** стал для поклонников квестов настоящей неожиданностью. Когда вы приняли это решение и с чем оно связано?

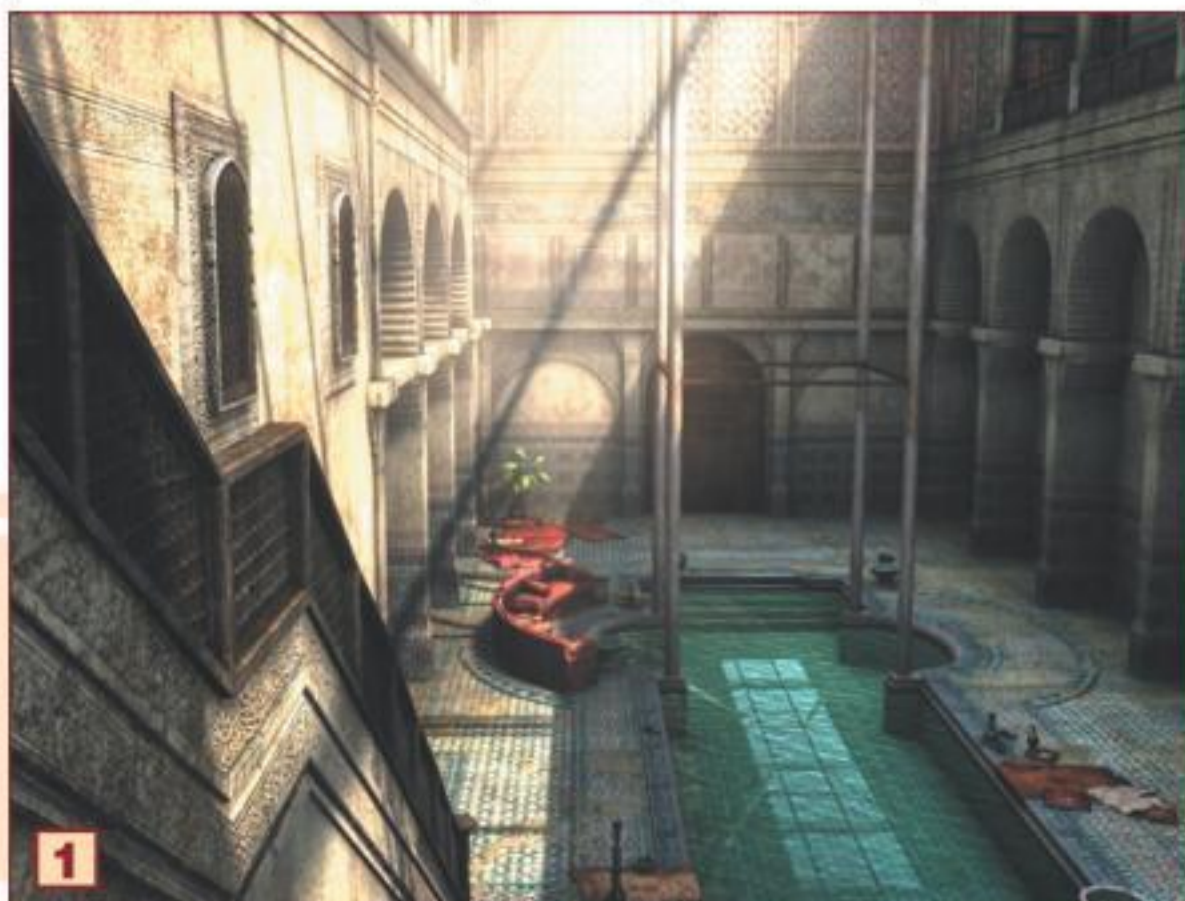


[Сокаль]

Бенуа Сокаль

Первый вопрос и сразу скандал? На самом деле работа в **Microids**, наверное, один из самых удачных периодов в моей жизни. Равно как и в жизни некоторых других сотрудников **White Birds Productions**. Мы многому научились, многого достигли. Благодаря **Microids** появилась очаровательная Кейт Уокер, появились Ганс и Юкки. То есть я хочу сказать, что ничуть не жалею, что провел эти годы в **Microids**. Там работают яркие, интересные люди.

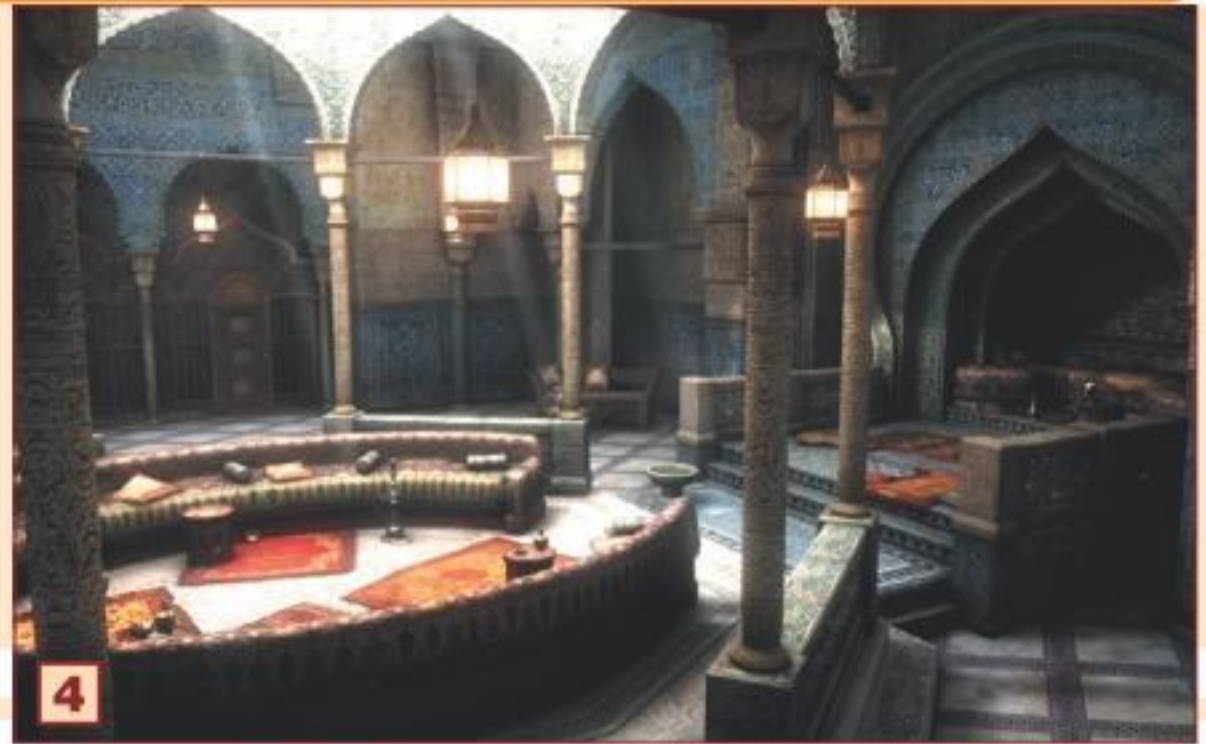
- 1 Игра света и тени радует глаз. Даже лучше, чем в **Syberia**.
- 2 Это, наверное, оазис. С VIP-местами для отдыха!
- 3 Необычные растения, непривычная архитектура — вы ведь любите Африку, друзья?
- 4 Ага! Здесь явно проживают арабы. Ну что — приготовили для нас пару загадок с восточным привкусом?



1



2



[Бамс]

Мишель Бамс

А что касается нашего ухода, то мы бы не хотели особо распространяться на данную тему. Могу сказать только то, что мы сохранили отличные отношения с сотрудниками Microids. А это, на наш взгляд, самое главное.

ИМНИЦА От Microids перейдем к White Birds Productions. Трудно ли быть самостоятельным разработчиком? Насколько сейчас проблематично найти издателя для квеста, который не претендует на сорок серий и который совсем не обязательно окажется успешным?



[Сокаль]

Не буду скрывать — сложно. К сожалению, сейчас на рынке бытует мнение, что квесты не могут приносить серьезную прибыль. Поэтому, как вы верно подметили, не всякий издатель рискнет вложить в подобную игру деньги. Однако нам повезло — известная компания **Micro Application** взялась финансировать *Lost Paradise*. И мы уверены в том, что вместе с этой фирмой нам удастся добиться не меньшего успеха, чем если бы мы работали с издательством, которое специализируется на квестах.



[Бамс]

Нам иногда даже кажется, что **Micro Application** заинтересованы в успехе проекта куда больше, чем мы сами. Но при этом сотрудники компании знают «свое место» и практически не вмешиваются в нашу работу, не лезут с постоянными советами и ограничениями.

ИМНИЦА Значит, одна из основополагающих причин вашего сотрудничества с **Micro Application** — это ее политика «невмешательства». Почему вам так важно самим контролировать все этапы создания игры?



[Сокаль]

Потому что это ключ к свободе. Мы много работаем над звуком, графикой, сценарием, и возможность делать их такими, какими мы пожелаем, является огромным плюсом.

ИМНИЦА А как вы относитесь к утверждению: «Квест без атмосферы — плохой квест, даже если у него безупречная графика, звук и сюжет»?



[Сокаль]

Хорошая игра должна быть хороша во всех отношениях. Это может прозвучать наивно, но если вы хотите создать интересный квест, то стоит вкладывать силы не только в атмосферу игрового мира, но и во все то, что я перечислил выше. «В человеке должно быть все прекрасно...» — так, кажется, писал Чехов?

Там, у пика Килиманджаро...

Что ж, давайте тогда побеседуем о прекрасном. Начнем, пожалуй, с сюжета. Разговорить разработчиков на эту тему — большая удача. Поэтому нет ничего странного в том, что мы встретили очень серьезное сопротивление: десять секретов громоздились на одной большой тайне и помахивали плакатами с надписью «Не для печати!». Впрочем, доблестным бойцам «Игромании» все же удалось вырвать клещами крупную ценную информацию. Много, конечно, осталось за кадром — но какой квест без интриги?

ИМНИЦА Давайте перейдем к основной теме нашей сегодняшней беседы — самой игре. Итак, вы решили перебраться из холодной Сибири в жгучую Африку. Как вы готовились к этому переезду? Читали книги, изучали фотографии?



[Сокаль]

Когда я был ребенком, взрослые часто рассказывали мне различные не-

вероятные истории про Африку. Наверное, дело тут в том, что я бельгиец — ведь когда-то моя страна владела «Бельгийским Конго», маленькой колонией на этом далеком и загадочном континенте. Поэтому «моя Африка» располагается где-то между детскими воспоминаниями, книгами Хемингуэя и, конечно же, фильмами. Хотя сам я никогда там не был. Впрочем, как и в Сибири.

ИМНИЦА Судя по всему, ваша Африка, как и Сибирь, будет вновь потеряна во времени. Хотя если внимательно изучить иллюстрации, то создается впечатление, что вы все же больше склоняетесь к Африке начала века колонизации — дикой и безудержной земле, на которой царят гражданские войны и этнические распри. Так ли это на самом деле?



[Сокаль]

Вообще я стараюсь всегда создавать реалистичные, привязанные к определенному временному отрезку. История *Lost Paradise* могла случиться двадцать лет назад, а может, ей только предстоит занять свое место в истории. И у нее, конечно, есть все шансы происходить прямо сейчас... «Моя Африка» очень не любит временных условностей, но при этом она все еще остается страной войн и диктаторов. Так что делайте выводы.

ИМНИЦА Тем не менее определенные временные рамки угадываются. В игре вновь немало средств передвижения: к примеру, нами был замечен старомодный теплоход. Может, у нас появится возможность ездить и на животных, что для Африки было бы логичнее, чем, скажем, механический поезд из второй *Syberia*?



[Бамс]

К сожалению, пока мы об этом ничего не можем сказать. Потерпите, ждать осталось недолго!

Тем не менее, несмотря на желание разработчиков рассказывать о том, какой в игре будет транспорт, после пары ночных дежурств под заборами крупнейших квестовых форумов интернета кое-что выяснить нам все-таки удалось. Игроку предстоит прокатиться не только на теплоходе, но и на небольшой лодке. Присутствует и упомянутый выше животный транспорт — правда, неизвестной пока породы. Вполне возможно, что это будет никогда ранее не виданная зверюшка — благо за Бенуа давно уже закрепилась слава знатного выдумщика.

ИМНИЦА Хорошо, оставим транспорт в покое. Но коль уж мы заговорили о животных, то, глядя на зверинец *Lost Paradise*, приходишь в недоумение: по соседству с леопардом живет что-то лопухое, помесь дога с носорогом. Видимо, вам пришлось по душе эксперимент с юкки? Много ли в игре выдуманных животных?



[Сокаль]

В *Lost Paradise* действительно очень разнообразная фауна, гораздо разнообразней, чем в той же *Syberia*. Как вы верно подметили, некоторые животные не имеют никакого отношения к реальному миру — я планирую «вывести» множество забавных созданий.

ИМНИЦА Хорошо, давайте тогда перейдем к главной героине игры — Анне Смит. Зачем она вообще отправилась в Африку? И какое отношение имеет к загадочному Диктатору?



[Сокаль]

Многого сказать не могу, но вы, надо отдать вам должное, подобрались очень близко к этой загадке. Даже слишком близко — это я про ваш вопрос об Анне и Диктаторе. Но все, молчу-молчу — какой же это будет квест, если ответ на одну из главных его загадок я

дам задолго до выхода? Скажем так: Анна отправляется в Африку лишь потому, что ее об этом попросил человек. Человек, который значит для нее очень много.

ИМНИЦА А какую роль в игре сыграет леопард? Будет ли он постоянным спутником Анны или мы увидим его лишь в ключевые моменты игры?



[Сокаль]

Леопард важен для развития сюжета Lost Paradise не меньше, чем сама Анна. Вместе они пройдут через огонь, воду, африканские пустыни и другие очень интересные места.

ИМНИЦА В одном из интервью вы сказали, что ответы на многие вопросы можно найти у Хемингуэя в его великих «Снегах Килиманджаро». Стало ли это литературное произведение основой для игры или вы просто почерпнули из него какие-то идеи? И еще — нас очень пугает следующая фраза: «Почти у самой вершины западного пика лежит иссохший мерзлый труп леопарда. Что понадобилось леопарду на такой высоте, никто объяснить не может». Неужели нас ждет смерть? Или, наоборот, борьба за жизнь?



[Сокаль]

«Снега Килиманджаро» когда-то раскрыли мне глаза на многие загадочные моменты жизни Африки... Однако я не рискнул взять это произведение за основу сюжета игры. Но вы опять на правильном пути: история Lost Paradise — это тонкая грань между жизнью и смертью. А вот где ее провести — решать игроку.

А теперь давайте попробуем перевести последнюю фразу с конспиративного языка на русский. Как уже говорилось выше, один из главных героев игры — леопард. И, скорее всего, то, что с ним станет в конце, целиком зависит от игрока. Квест с несколькими вариантами финала? А почему бы и нет?

ИМНИЦА И последний вопрос о сюжете: вы считаете, что Lost Paradise должен быть развлекательным проектом или все же философским?



[Сокаль]

Конечно, в первую очередь Lost Paradise — это развлечение. Большое такое приключение, если хотите! Я, признаться, никогда не хотел, чтобы мои игры были философскими. Хотя иногда я действительно «попадаю» в игру, вкладываю в нее частичку себя, и игрок замечает это. Но, думаю, от этого не пострадает ни он, ни я.

Два мира. Две игры

ИМНИЦА Хорошо, а теперь давайте поговорим о графике. Судя по первым скриншотам, Lost Paradise будет выглядеть ничуть не хуже Syberia. Расскажите нам — как вы добились этого, какие технологии используете?



[Сокаль]

В Lost Paradise мы используем классический для квестов прием: трехмерные модели на предварительно отрендеренных «задниках». Эта схема отлично зарекомендовала себя как в наших предыдущих играх, так и в проектах конкурентов.

ИМНИЦА Насколько «живой» будет картинка?



[Бамс]

Не менее «живой», чем в Syberia. Мы стараемся сделать изображение как можно реальнее — чтобы у игрока не было ощущения того, что он бродит среди декораций.

ИМНИЦА А как обстоят дела у аниматоров? Будут ли герои жестикулировать, порадуют ли нас мимикой, способной как можно лучше отразить эмоции?



[Сокаль]

Да, конечно. Наши герои выглядят, двигаются и ведут себя почти как живые люди. Но стоит отметить, что это весьма трудоемкий процесс, особенно, когда дело доходит до жестикуляции.

ИМНИЦА Насколько глубоко продвинулась работа?



[Бамс]

У нас готовы все персонажи и первый мир. А вот над вторым все еще ведутся работы.

Ага! Мишель проговорился про два мира! Мы переспросили его еще раз, и он подтвердил, что Lost Paradise будет условно разделен на два мира. Насколько сильно они отличаются друг от друга — пока неизвестно. Возможно, мы будем путешествовать по разным временным эпохам. Или нас ждет параллельная вселенная?

Впрочем, оказалось, что это — не единственный секрет, который разработчики готовы открыть. Стоило только нам начать прощаться, ка-а-ак... впрочем, смотрите сами.

ИМНИЦА И последний вопрос на сегодня. Бенуа, какую роль в вашей жизни играет Lost Paradise? Вопрос может показаться глупым, но, судя по первой Syberia, вы просто-таки жили жизнью Кейт Уокер, во второй сделали акцент на Гансе и чудесном существе Юкки, а что же Lost Paradise? Кому Бенуа Сокаль отдаст всего себя в этой игре?



[Сокаль]

Самой игре... Когда я работаю над новым проектом, то все, что есть во мне, направлено на создание этого нового мира и его обитателей. Для меня очень важен каждый элемент игры: сюжет, герои, атмосфера.

ИМНИЦА И, быть может, когда мы доберемся до заснеженных вершин Килиманджаро (разумеется, если доберемся), то нас ждет резкий поворот сюжета и... вторая часть?



[Сокаль]

А вы говорили, что предыдущий вопрос будет последним... Про вторую часть я сейчас могу ответить так: и да, и нет. Время покажет. Пока мы официально не планируем продолжения Lost Paradise. Но, как вы остроумно подметили, не планировали мы его и для Syberia. Жизнь сама расставит все по своим местам. Кроме того, сейчас я занят новым, потрясающим проектом — Aquarica. Но это совсем другая история, заслуживающая отдельной беседы.

ИМНИЦА Можно расценивать это как приглашение?



[Сокаль]

Отныне «Игромания» желанный гость в White Birds Productions!

ИМНИЦА Спасибо за интервью! Может, пожелаете что-нибудь российским поклонникам вашего творчества?



[Сокаль]

В этом плане я достаточно консервативен и поэтому всем и всегда желаю одно и то же: играйте больше, но вместе с тем не забывайте читать интересные книги и смотреть хорошие фильмы! Удачи!



Lost Paradise появится на прилавках уже этой зимой. Холодной, темной и недружелюбной зимой мы сможем на несколько дней отвлечься и отправиться покорять Африку. Будем надеяться, что Сокаль сделает ее жаркой, загадочной, манящей и очень уютной. ●



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Великолепный, захватывающий сюжет, события которого разворачиваются на самом загадочном и неизведанном континенте планеты, отличный геймплей, прекрасная графика — у Lost Paradise есть все, чтобы стать «новой Syberia». Даже имя Бенуа Сокаля в списке авторов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

60%

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry



DUNGEON LORDS



© 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Дизайн упаковки © 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft®, Windows & DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft.
Дизайн и марка DreamCatcher являются торговыми марками DreamCatcher Interactive Inc. Иконки рейтингов являются торговыми марками Entertainment Software Association.
Логотипы программных платформ (™ and ©) 2004 IEMA. Все остальные бренды, наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев. Все права защищены. Сделано в Канаде.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

The Elder Scrolls IV: Oblivion



Автор: Игорь Варнавский

Обещания разработчиков игр серии **The Elder Scrolls** очень напоминают риторику советских руководителей. «К следующей пятилетке мы удвоим поголовье персонажей, утроим надой шмоток с каждого монстра, сдадим 534 млн кв. км игровой жилплощади, в пять раз повысим количество заклинаний и в десять — время прохождения. Число полигонов на душу населения вырастет на 13244,01%!» — нечто подобное громко и заявляли с трибун партийные боссы **Bethesda Softworks** перед каждым новым проектом. Увы, обещанное светлое будущее почему-то никак не хочет сбываться: игровой мир — хоть **Morrowind**, хоть его аддоны **Tribunal** и **Bloodmoon** — по своей правдоподобности не идет ни в какое сравнение с буржуазными **Gothic** и **Fable**, а сюжет значительно уступает той же **Star Wars: Knights of the Old Republic**.

Зная об этом, в **The Elder Scrolls IV: Oblivion** разработчики решили наконец-то сместить приоритет от количества к качеству. Количественные данные, впрочем, тоже впечатляют — две сотни подземелий, четыреста книг, тысяча NPC и девять тысяч объектов — но на фоне того же «Морровинда», где одних только персонажей было в два с половиной раза больше, это не так уж много.

Перестройка

Основной упор в новой части сделан на проработку игрового мира. Самые большие метаморфозы произойдут с искусственным ин-

теллектом. Теперь все персонажи действуют не по раз и навсегда заведенному сценарию, а живут вполне себе полноценной жизнью. Ощувив голод, они отправляются на поиски еды (покупают на заработанные деньги или воруют их у кого-нибудь, может быть, даже у игрока), захотев общаться, лезут поболтать (необязательно к вам — поговорить они могут с таким же компьютерным статистом), а устав, идут спать. Помимо сиюминутных потребностей у них есть и глобальные цели — что-то вроде жизненных приоритетов. Вся эта система называется **Radiant AI**. Наблюдать за тем, как действуют NPC со столь продвинутым интеллектом, наверное, будет не менее интересно, чем проходить саму игру.

Один из очевидцев, который имел счастье близко познакомиться с **Oblivion**, рассказал весьма занятную историю. Когда он заглянул в какой-то книжный магазин, женщина-продавец без всякой видимой причины вдруг предложила ему подняться с нею на второй этаж. Наверху она вместо того, чтобы сразу перейти к демонстрации нижнего белья и пикантных анатомических подробностей, решила похвастаться... умением стрелять из лука (!). Барышня, увы, оказалась не самая сноровистая — все стрелы летели мимо цели. Не на шутку раздосадованная девица приняла зелье, увеличивающее меткость, но тут появился новый раздражитель: ее собака проголодалась и начала оглушительно гавкать. Дамочка покормила псину и, плюнув на кавалера, уселась за чтение какой-то книжки. Впрочем, ненадолго. Четвероногий друг человека оперативно расправился с

Жанр:	Ролевая игра
Издатель:	Bethesda Softworks
Разработчик:	Bethesda Softworks
Похожесть:	Серия The Elder Scrolls, Gothic, Fable
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Декабрь 2005 года
Официальный сайт:	www.elderscrolls.com
Фанатские сайты:	www.oblivionportal.com , www.oblivionlegacy.com , http://tes.ag.ru





Мордой не вышел

Чтобы не мучиться с моделированием разных лиц для тысяч персонажей, разработчики использовали программу **FaceGen** от **Singular Inversions**. При наличии этой утилиты «котелки» с глазами можно штамповать в промышленных количествах, один за другим. Процесс упрощен до безобразия: вместо того чтобы скрупулезно выпиливать каждый изгиб на морде электронного болванчика, от пользователя требуется лишь задать основные параметры (раса, возраст, пол, цвет и детализация текстур на тех или иных участках головы, и так далее), а **FaceGen** сама выдаст результат (для анимации, правда, нужна будет уже другая программа). Попробуйте сами — весьма занятная штука. Взять **FaceGen** можно с нашего диска в разделе «Полезный софт».



пищей и снова подал голос — видимо, порция показалась ему недостаточной. Хозяйка прикрикнула на него и отправилась спать, надеясь, что собака рано или поздно успокоится. Но не тут-то было: возмущенный мухтар только прибавил громкость. В конце концов женщина рассвирепела до такой степени, что взяла и «заткнула» (скорее всего, навсегда) любимца файерболом. Такая вот



Меч — не самое эффективное оружие против этих граждан. Вот если бы в наших руках было зеркало, то можно было бы популярно пояснить противникам, что с таким внешним видом лучше всего удавиться.

в *Oblivion* кипучая «жизнь». Кстати, не в тему, но по поводу: домашнее животное сможет завести и игрок, чтобы, понятное дело, над ним издеваться (будет ли возможность дрессировать зверушку, не сообщается). Можно ли будет использовать в качестве домашнего животного женщину-супругу (как в *Fable*, например), к сожалению, неизвестно.

Своей собственной жизнью живут и братья меньшие. Каждое животное, каждый монстр в игре имеет свои повадки. Одни ведут дневной образ жизни, другие — ночной, причем в любой момент они могут стать жертвой хищника или охотника (это необязательно будет игрок). Полчаса игрового времени равнозначны одной минуте реального, ускорять или замедлять течение времени нельзя (да в этом и нет надобности, поскольку есть такая фишка, как *fast travel*, — см. рассказ о ней ниже).

Сюжет *Oblivion* следует за событиями *Morrowind*, но тесной связи между ними нет — это две разные истории. Завязка примерно следующая. Император Тамриэля, узнав о готовящемся покушении на свою жизнь, пытается сбежать из дворца, но в самый последний момент убийцы все-таки настигают его. Перед смертью гарант конституции поручает нашему герою (заклученному, который случайно оказался поблизости) задание исключительной важности: найти человека, способного остановить вторжение демонов из *Обливиона*, местного аналога ада. Такое доверие первому встречному уголовнику император выказал вовсе не случайно: по его собственному признанию, главного героя он видел в своих снах.

Местом действия станут *Сиродиил* и тот самый злосчастный *Обливион*. Основных городов де-



Выглядит эффектно, но в бою от лошадки никакой пользы: драться можно только спешившись.

вять, названия семи из них уже озвучены: *Квэтч* (*Kvatch*), *Хоррол* (*Chorrol*), *Сиродиил* (*Cyrodiil*; это столица одноименной провинции), *Скинград* (*Skingsrad*), *Сатч* (*Sutch*), *Клэйдинал* (*Cleydinhal*) и *Энвил* (*Anvil*). Доступная игроку территория будет заметно меньше, чем в *Morrowind*, но и ее хватит по уши. В общей сложности нас ждет два с половиной десятка совершенно квадратных километров, половина из которых отведена под леса (для пущей убедительности «зеленку» моделировали с участием биологов и экологов из университета штата Мэриленд). Если сосредоточиться только на основном квесте, игру можно одолеть «всего лишь» за тридцать часов. На то, чтобы отыграть за каждую фракцию (их четыре — гильдия магов, воров, воинов и наемных убийц) и облазить каждое подземелье (их, как вы помните, двести), нужно на порядок больше времени — сотня часов и более. Черт возьми, ради этой игры, похоже, придется брать целый отпуск...

Чтобы игроки не плутали в трех соснах, разработчики сделали в *Oblivion* компас, который будет указывать на местонахождение ключевых объектов — сюжетно важных зданий, квестовых предметов и так далее. «Описание места можно поручить NPC, но это не совсем удобно, — объясняет сотрудник Bethesda Softworks **Мэттью Вотринг** (на форумах официального сайта *Oblivion* известен как *MattRyan*), — во-первых, на словах это может звучать очень сложно (сначала иди направо, потом налево, потом снова направо, еще раз направо...), да и многие игроки часто прокручивают

диалоги. Во-вторых, если дизайнеры потом решат изменить место, нам придется вносить правки во все диалоги, где оно упоминается, и переозвучивать некоторые реплики. Есть, наконец, третий момент: леса в игре настолько густые, что в них можно запросто заблудиться. Вот тут и понадобится компас». Вполне логично, но не проще было сделать мини-карту? Это было бы в разы удобнее.

Небоевой конь

Многие фишки, которые были в *Daggerfall* (вторая часть сериала, вышедшая в далеком 1996 году, и потому вживую ее видели разве что почтенные старцы из числа тех, кому за двадцать), но исчезли в *Morrowind*, вернутся в четвертой части. Расширится набор движений (игрок, например, сможет карабкаться по стенам), появятся банки, опция *fast travel* (для мгновенного перемещения



11 лет успеха

Серия **The Elder Scrolls** существует с 1994 года, но отпрысков у нее за это время появилось не то чтобы очень много — по крайней мере, в сравнении с другими сериалами примерно такого же возраста.

The Elder Scrolls Chapter One: Arena (1994)



The Elder Scrolls Chapter One: Arena

Первая игра сериала — и сразу успех. **Arena** уже содержала все то, что потом стало визитной карточкой «Древнейших свитков» (дурацкое, надо признаться, название): вид от первого лица, до невозможности запутанную мифологию, огромное количество глюков и извечную страсть к гигантомании — одних только городов здесь было четыре сотни! Кстати, в прошлом году «Арена» стала бесплатной, и, если вы хотите посмотреть, с чего все начиналось, добро пожаловать на наш диск — там есть все, что нужно для счастья.

The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall (1996)

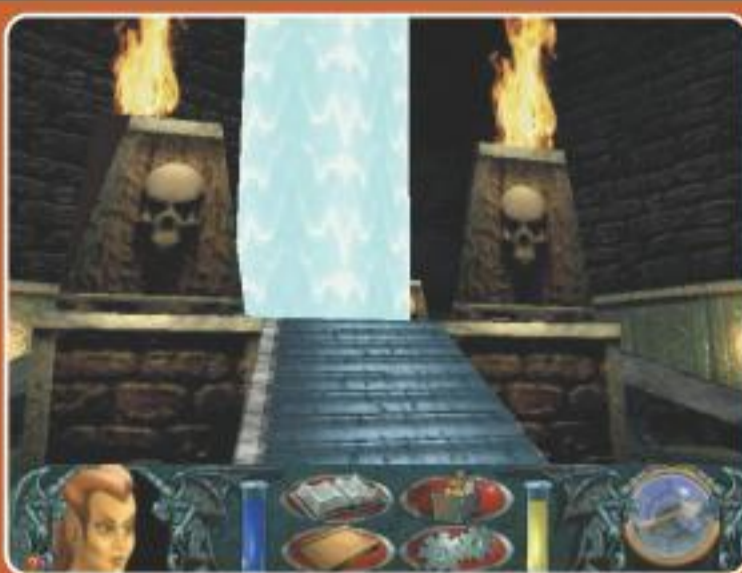


The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall

Второй части «Древнейших свитков», которая вышла два года спустя, сопутствовал еще больший успех, чем оригиналу. Рецепт остался прежним: снова бескрайний мир (впрочем, для исследования доступен был уже не весь Тамриэль, а только некоторые его провинции), снова бесчисленные монстры и подземелья и снова... глюки. Глюков здесь было столько, что игру чаще называли не **Daggerfall**, а **Buggerfall**.

An Elder Scrolls Legend: Battlespire (1997)

Изначально **Battlespire** был задуман как аддон к **Daggerfall**. Но со временем этот проект превратился в самостоятельную игру, не похожую на своего прародителя. Это была уже не RPG, а скорее аркада с элементами ролевой игры: много тупого «месилова», минимум сюжета, разговоров и всего остально-



An Elder Scrolls Legend: Battlespire

го, чем славилась серия **The Elder Scrolls**. На ногах **Battlespire** стояла с большим трудом, и о ней быстро забыли.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1998)



The Elder Scrolls Adventures: Redguard

Redguard — вторая попытка Bethesda сменить жанр ставшей уже легендарной серии (на этот раз вниманию игроков предлагался квест) и, к сожалению, опять неудачная. Игра оказалась очень даже неплохой (особенно удалось фехтование), но по каким-то причинам публика ее не заметила. Впрочем, для квестов 1998 год был таким же неудачным, как и для российской экономики.

The Elder Scrolls III: Morrowind (2002)

Сотрудники Bethesda наконец-то вняли голосу разума и взялись за то, что у них получается лучше всего, — ролевые игры. И, как показал результат, правильно сделали: **Morrowind** стал одним из главных проектов



The Elder Scrolls III: Morrowind

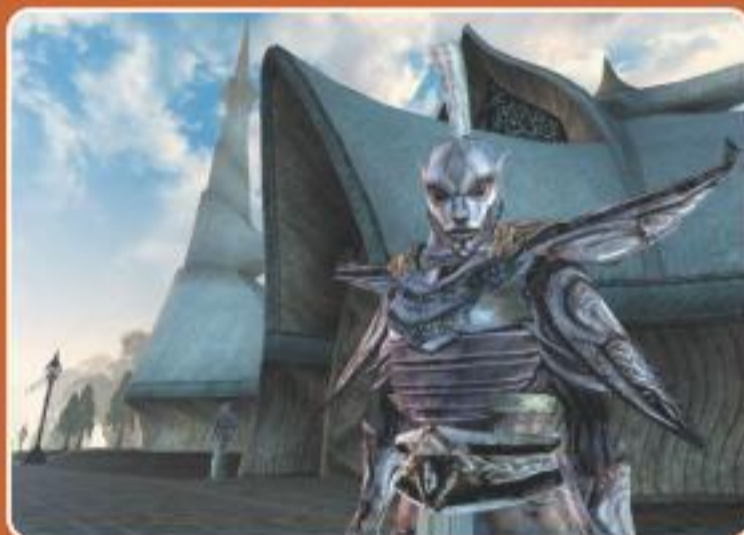
года — масштабный, продуманный и очень увлекательный. «Мы и сами не думали, что сможем когда-нибудь выпустить эту игру — ей, казалось, просто не будет конца», — признался как-то один из разработчиков.

The Elder Scrolls III: Tribunal/Bloodmoon (2003/2004)



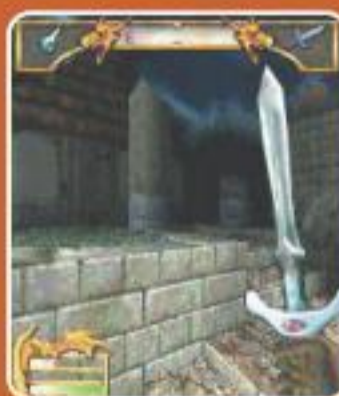
The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Пара ничем особенно не примечательных аддонов к **Morrowind**, при разработке которых Bethesda, скорее всего, руководствовалась принципом «куй железо, пока горячо». В **Bloodmoon** добавили лишь патч 1.3, несколько косметических изменений и пригоршню новых предметов, в **Tribunal** появились оборотни, несколько новых территорий и море новых глюков. Самые запущенные моменты — интерфейс и боевую систему — разработчики оставили без изменений.



The Elder Scrolls III: Tribunal

Помимо перечисленных проектов, по мотивам **The Elder Scrolls** есть еще несколько игр для мобильных телефонов: **The Elder Scrolls Travels: Stormhold** (RPG, 2003 год), **The Elder**



The Elder Scrolls Travels: Shadowkey

Travels: Dawnstar (RPG, 2004 год), **The Elder Scrolls Travels: Shadowkey** (тоже RPG, тоже 2004 год). Как и большинство других мобильных игр, ничего особенного они собой не представляют — банальное паразитирование на известной лицензии, не более того.



Пластмассовые пупсы по-прежнему strikes back: рисовать «рельефные» модельки, которые выглядели бы естественно, никто до сих пор не научился.

между удаленными точками), возможность купить практически любую недвижимость и любые транспортные средства (в том числе корабли). Но самое главное — в игре снова будут лошадки! Это не самый быстрый вид транспорта, но однозначно самый удобный. Да и в конце концов — что за герой без коня?!

Минусов у сивки-бурки, однако, тоже достаточно. Всадников не пускают в здания, пещеры, подземелья, отдельные районы городов (короче, везде, где есть закрытые пространства) и даже в Обливион. Более того, на лошади невозможно сражаться — извольте спешиваться. **Стив Мейстер** (на форумах обитает под ником **MrSmileyFaceDude**), один из разработчиков игры, оправдывается: «Поверьте, нам самим было очень жалко отказываться от сражений верхом, но вы ведь понимаете — сроки поджимают. Делать это абы как нельзя — тут требуется долгое тестирование».

Прекрасно понимаем мучения демиургов (достойных игр с возможностью драться сидя на лошади еще не было, поэтому Bethesda пришлось бы все делать с нуля), но есть подозрение, что при таком раскладе от персо-

нального парнокопытного будет больше вреда, нежели пользы: при каждом нападении придется слезать на землю (всадник уязвим, сам же атаковать он никого не может) — одни сплошные неудобства! Винить за отказ от битв на лошадках надо в первую очередь Microsoft Xbox 360 — Oblivion будет одной из «стартовых» игр для этой приставки (т.е. выйдет одновременно с ней — уже в ноябре), поэтому разработчикам надо расширяться в лепешку, но закончить проект в срок. Впрочем, не исключено, что в одном из грядущих аддонов игроки все-таки получат эту замечательную возможность.

Получив немало зуботычин за примитивную боевую систему, Bethesda клятвенно обязалась переделать ее подчистую: если на первых порах полагаться придется лишь на тупой клик-клик-клик, то позже станут доступны спецприемы (например, обезоруживание противника). На «дело», кстати, можно брать и напарников, которые будут подчиняться вашим приказам.

Ролевая система осталась почти без изменений — чем чаще используешь тот или иной навык, тем быстрее он растет (грубо го-

воря, любите по поводу и без повода помахать мечом — значит, ждите роста умения Long Blade).

В техническом плане Oblivion, может, и не впереди планеты всей, но уже точно впереди всех остальных RPG. Мягкое освещение, густая растительность, почти всамделишная паутина под потолком как-токомб. Изображение по последней моде размывается с помощью «блюра», однако в отличие от некоторых своих коллег разработчики из Bethesda знают меру — картинка не выглядит так, будто ее замазали подсолнечным маслом. Из недостатков графики в глаза бросается лишь надоедливый спецэффект под названием «бамп», из-за которого модели людей и монстров выглядят так, как будто они сделаны из пластика (это раздражало еще в **Far Cry**).

Кстати, в игре есть несколько очень интересных графических «фич», которые ранее нигде не использовались. Например, если выйти из темного помещения на улицу, ваш герой ослепнет от солнечного света и лишь через некоторое время, когда глаза привыкнут, изображение снова станет нормальным.

Физический движок **Havok 2.0** (это, кажется, первый его дебют в ролевых играх) в Oblivion используется не только для правдоподобного моделирования кувырканий трупов, но и для гораздо более сложных операций: например, трава от порывов ветра идет волнами, листва на деревьях трепещет, а их стволы изгибаются.

Какое железо понадобится для отображения всего этого счастья на максимальных настройках — лучше даже и не думать. Игру делают с прицелом под Xbox 360, а у него, если кто запомнил, трехъядерный процессор, который работает на частоте 3,2 GHz, полгигабайта быстрой памяти и новейший графический чип от ATI. Примерно такими же аппетитами, наверное, будет отличаться и PC-версия (Bethesda никогда не утружда-

ла себя оптимизацией). Косвенные подтверждения тому уже есть: когда в конце июня NVIDIA выпустила седьмое поколение GeForce, разработчики Oblivion незамедлительно отрапортовали, что оптимальной производительности можно добиться только с этими видеокартами. При этом стоить они будут почти в два раза дороже нового «икс-ящика» — до \$600...

Озвучить все без исключения диалоги не удалось, их оказалось слишком много. Пришлось ограничиться лишь самыми важными разговорами, но и их набралось аж на полсотни часов (!).

К Oblivion в обязательном порядке будет прилагаться редактор карт, причем в сильно доработанном виде. Делать карты с нуля больше не придется (хотя если есть желание...), программа сама сгенерирует любое их количество — перед генерацией вам нужно задать несколько базовых параметров, а после — поправить то, что не нравится.



Сетевой игры в Oblivion по-прежнему не планируется. Ничего странного в этом вроде бы нет: разработчики отдадут все силы проработке одиночной кампании, и сомневаться в том, что все будет на высшем уровне, не придется — когда игра выйдет, мы снова выпадем из жизни по меньшей мере на неделю. Но удивительно вот что: почему Bethesda до сих пор не взялась за освоение жанра MMORPG? Проработанная вселенная, громкий бренд, огромное количество почитателей — все это уже давно есть у компании. Хотя... может, уже и делают втихую? ●



ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил:
Алексей Моисеев

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "тьюториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.




ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



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



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



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



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



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



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

Горький Zero 2: В лучах Авроры (Aurora Watching: Gorky Zero)

Жанр: Stealth-action ■ Издатель/Разработчик: Enlight Software/Metropolis Software
■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М



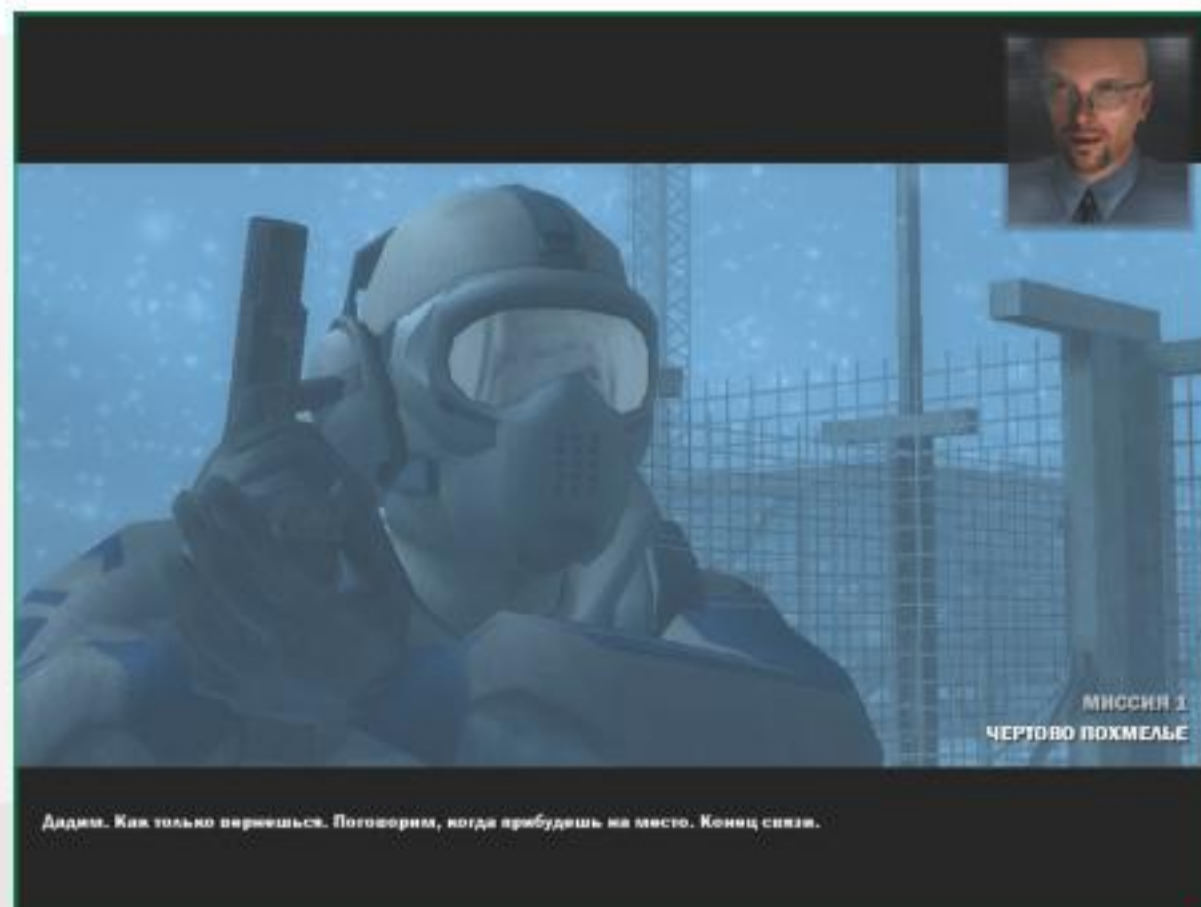
Продолжение не самого популярного stealth-экшена Gorky Zero: Beyond Honor (русское название — «Горький Zero: Фабрика рабов») от польской команды **Metropolis Software**. Проходит два года, которые Николай Саливан, главный герой серии, провел в беспробудном пьянстве и дуракавалянии. За очередной бутылочкой красного его и обнаруживают два агента спецслужб. Они быстро вводят Николая в курс дела: в Арктике затонула российская подводная лодка «Комсомолец-2», а объектив болтающегося на орбите спутника ненароком сфотографировал научную базу, расположенную недалеко от места катастрофы. Как выяснилось позже, комплексом руководит Яцек Парецки, гениальный, но очень нехороший ученый, который все-таки смог скрыться от правосудия в предыдущей серии. Немного протрезвев, Николай отправляется на дело...

Несмотря на то что игра принадлежит к жанру «шпионских» экшенов, на **Splinter Cell** она практически не похожа. Разработчики сразу поняли, что переплунуть знаменитого конкурента у них вряд ли получится, а потому просто стали делать свою игру и по своим правилам. Так, например, в ней мы не обнаружим ни одного темного уголка, где можно было бы спрятаться. Укрываться от врагов нам помогут всевозможные ящички, контейнеры, постройки, оставленная без присмотра техника и прочие элементы пейзажа. Враги меж тем достаточно глазасты и ушасты, чтобы увидеть плохо спрятавшегося героя с почтительной дистанции или же услышать издаваемые им звуки. Впрочем, от последней проблемы легко избавиться: Николай оснащен коробкой передач на три скорости и в зависимости от ситуации может бегать, передвигаться шагом или тихонечко подкрадываться к охраннику со спины с ножом в руках и нездоровым блеском в глазах. Как и полагается любому шпиону, наш герой использует всевозможные хитроумные гаджеты (их, правда, не слишком много), умеет обыскивать тела поверженных врагов, взламывать компьютеры и умирать после пары-другой словленных пуль. В целом получилось достаточно интересно и разнообразно.

ПЕРЕВОД: Добротная локализация, не лишенная, однако, недостатков. Например, охранники в случае обнаружения Николая вместо того, чтобы истошно вопить «Тревога!» (добавив для убедительности чего-нибудь непечатного), с интонацией десятилетнего ребенка чуть ли не по слогам произносят: «Обнаружен нарушитель!» Возможно, в оригинале было так же, но все-таки к переводу нужно подходить немножко более творчески.

Оценка: ██████████ 7

Локализация: 😊



Стальная бригада (Steel Beasts)

Жанр: Танковый симулятор ■ Издатель/Разработчик: Shrapnel Games/eSim Games ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск



Оригинальная версия **Steel Beasts** вышла в далеком 2000 году и мигом была признана лучшим танковым симулятором в мире. Таковой она, собственно, остается и по сей день.

Впрочем, давайте начнем с минусов. Графика «Стальной бригады» достаточно неказиста, даже если сравнивать ее с играми, которые вышли пять лет назад: не слишком удачные модели техники, однообразные пейзажи, низкая детализация. Есть, правда, и свои плюсы — например, достаточно приличные спецэффекты и самые настоящие леса (а не просто размазанная текстура, которая натянута на коробку из четырех полигонов), в которых так удобно прятаться от противников.

Однако графика никогда особо не интересовала поклонников хардкорных симуляторов, которые полюбили «Стальную бригаду» первым делом за очень серьезное отношение к моделированию представленных в игре танков M1A1 Abrams и Leopard 2A4 — в игре была реалистично воссоздана даже их электронная начинка. Вот, например, как здесь действует лазерный дальномер: наводимся на противника, жмем кнопку, и расстояние до цели мигмом поступает в бортовой компьютер. Остается только дать приказ открыть огонь — умная техника сама рассчитает все необходимые поправки и установит дуло под оптимальным углом. Впрочем, попадание в этом случае не гарантировано, так как дальномер — штука несовершенная и может ошибаться. Кроме того, если использовать его слишком часто, то он банально перегорит, и вам придется стрелять на глазок, как во времена Второй мировой.

Очень детально проработана система повреждений. Тут вам не элементарные «гусеницы порвало» или «башню снесло» — все намного сложнее. В определенных ситуациях из строя может выйти самое разное оборудование, начиная от радио и заканчивая автоматическим механизмом поворота башни (в этом случае крутить рычаги придется вручную). Да что там, достаточно сказать, что после появления «Стальной бригады» ее, немного доработав, стали использовать в качестве военного тренажера — настолько удачной оказалась симуляторная составляющая.

В общем, если вам нравятся танчики, но вы по какой-то причине еще не играли в «Стальную бригаду», то настоятельно рекомендуем сделать это. Да, вряд ли вас впечатлит местная графика, но вот реалистичный и в то же самое время увлекательный геймплей способен увлечь надолго.

ПЕРЕВОД: Переводить симуляторы всегда было очень сложно из-за изобилия технических терминов. Впрочем, «Новый Диск» справился с этой работой — сколько мы ни высматривали, но так и не обнаружили грубых ошибок (собственно, как и мелких недочетов), да и стиль переведенного текста очень ровный.

Оценка: ██████████ 8

Локализация: 😊



SuperPower 2: Глобальная стратегия (SuperPower 2)

Жанр: Глобальная стратегия ■ Издатель/Разработчик: DreamCatcher Interactive/Golem Labs
■ Издатель в России/Локализация: Акелла



«SuperPower 2: Глобальная стратегия» — это вторая попытка Golem Labs создать качественную глобальную стратегию «не для средних умов». Первая, мягко говоря, не удалась. Причинами тому были жутковатая графика, невразумительный интерфейс, совершенно непонятная обычному человеку игровая логика и множество багов.

Внешне SuperPower 2 выглядит достаточно неплохо: вместо плоской карты у нас теперь красивый трехмерный глобус Земли, который можно вертеть, приближать и удалять. Присутствует даже смена дня и ночи. Из колонок играет приятная «космическая» музыка — она очень располагает к вдумчивой игре.

Налюбовавшись на глобус, начинаем лазить по многочисленным менюшкам. Вот тут-то и прячется первый неприятный сюрприз: интерфейс хоть и изменился, но как был неудобным, так и остался. Приведем типичный пример. Мы хотим заключить с кем-нибудь договор. Для начала определяемся с типом союза. Потом в соседнем окошке появляется список стран, которые готовы стать нашими друзьями. Выбираем одну из них, а затем... нет, не щелкаем по ее названию в маячащем на экране списке, а направляемся в новое меню, где перечислены все государства вообще, находим «избранницу» там — и жмем на кнопку. Нормальные люди сделали бы раза в два проще, ей-богу.

Впрочем, это еще цветочки. Ягодки же выросли на другой поляне SuperPower 2, рядом с игровой «логикой». Как и в первой части, понять ее очень и очень сложно. Как объяснить, что две страны, которые располагаются на разных концах Земли, ни с того ни с сего объявляют друг другу войну? Почему сегодня управляемая нами держава оказывается в экономическом кризисе, хотя еще вчера она процветала? Ведь в мире абсолютно ничего не изменилось. Почему, в конце концов, войны здесь заканчиваются сами по себе, а про мирные договоры правители и слыхом не слыхивали? К сожалению, разработчики не отвечают на все эти вопросы — понять, что и почему происходит в игре, можно лишь методом научного тыка. Плюс присутствуют и просто очень грубые ошибки.

ПЕРЕВОД: Локализаторы поработали на совесть: весь английский текст переведен без существенных ошибок. Но попадаются некоторые досадные ляпы: например, в русской версии страны почему-то не отсортированы по алфавиту. Не работает также и быстрый поиск. А жаль — интерфейс у SuperPower 2 и так неудобен, а эти ошибки усложняют игру еще больше.

Оценка: 5

Локализация: 😊



Spellforce: Shadow of the Phoenix

Жанр: Action/RPG ■ Издатель/Разработчик: JoWoD Productions/Phenomic Game Development ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М



Spellforce: Shadow of the Phoenix — второй и последний аддон к игре Spellforce: The Order of Dawn, которая наглядно продемонстрировала, насколько удачным может быть симбиоз RPG и стратегии. Напомним, что геймплей Spellforce, на первый взгляд, представлял собой классическую ролевую игру с классической же системой развития персонажей, множеством квестов и интересных предметов. Впрочем, чуть позже мы понимали, что здесь есть еще и достаточно стандартная стратегическая часть. В ней нам предлагалось управлять небольшими армиями и строить здания. Впрочем, штамповать войска в казармах, в отличие от большинства RTS, в Spellforce было нельзя: все постройки возводились исключительно для получения каких-нибудь бонусов вроде усиления атаки юнитов.

Shadow of the Phoenix ни на йоту не отличается от оригинальной игры. Перед нами классический аддон, который предлагает все то же самое, но в новых декорациях и с новым сюжетом. Последний написан по всем канонам фэнтези: могущественный некромансер задумал возродить перебивших друг друга великих магов (из-за их разборок мир игры когда-то пережил глобальный катаклизм), а нам, соответственно, придется помешать ему осуществить сей коварный план. Наперед скажем, что сюжет хоть и интересен, но никакими неожиданными поворотами похвастаться не может.

Как и любой приличный аддон, Shadow of the Phoenix порадует нас новыми монстрами, юнитами (по два на каждую из рас) и предметами. Развить героя теперь можно аж до пятидесятого уровня. Само собой, поддерживается импорт персонажей из первых двух частей, а ежели таковых у вас нет, то можно создать нового или выбрать из нескольких уже готовых. Карты, на которых происходит действие игры, стали заметно больше в размерах. Графика хоть и изменилась в лучшую сторону, но очень незначительно — движок все-таки уже довольно старый. В общем, Shadow of the Phoenix — очень крепкий аддон, который с честью завершает трилогию Spellforce. А на горизонте уже маячит Spellforce 2.

ПЕРЕВОД: Как и в случае с предыдущими играми серии, «Руссобит-М» решила не портить озвучку и ввела субтитры. Впрочем, подбор актеров во всех трех частях был далек от идеала, так что толку от этого — ноль. Перевод самих текстов довольно средний — откровенных ляпов не замечено, но и шедевром его не назовешь.

Оценка: 8

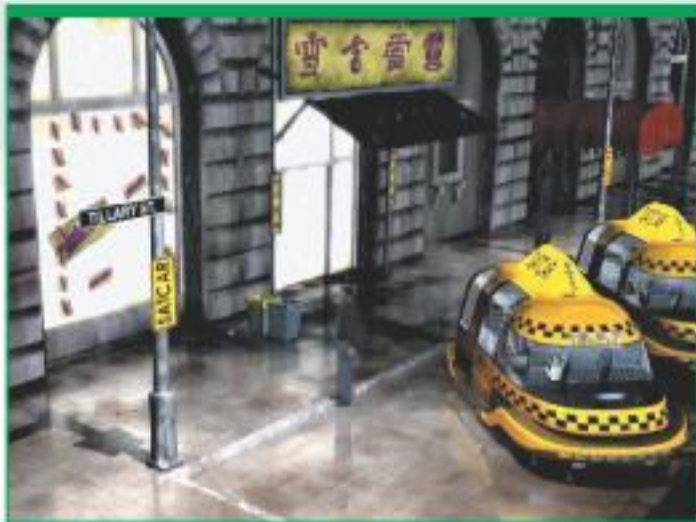
Локализация: 😊



Момент истины (The Moment of Silence)

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/House of Tales
 ■ Издатель в России/Локализация: Акелла ■ Полная рецензия: Игромания №5'2005

Лебедь, который буквально на глазах превращается в гадкого утенка, — так кратко можно охарактеризовать «Момент истины». Проблема номер раз — сюжет. Питер Райт, инженер по телекоммуникациям, недавно потерял жену и ребенка. Траур прерывает новая трагедия: наш герой видит, как в квартире его соседей вламываются



спецназовцы и забирают с собой главу семейства. Питер берется за расследование. И тут логика отчаянно просит сюжет хоть немного нарастить обороты, но тот остается глух к мольбам — нам предстоит раз за разом выслушивать тонны диалогов и решать несложные задачки.

Проблема номер два — техническое исполнение. Бэкграунды ничего, а вот персонажи не удались. С приемом motion capture художники компании не знакомы, полигонов мало, а озвучка — набор разрозненных фраз, которые плохо подходят по интонации друг к другу. Игровая атмосфера улетучивается мгновенно.

ПЕРЕВОД: У локализаторов был шанс чуточку улучшить «Момент истины» — для этого им надо было качественно ее озвучить. Увы и ах — русская версия в этом плане не преуспела. Актеры подобраны неплохо, однако начитанный ими текст — все тот же набор не связанных друг с другом фраз. Интонации текущей и предыдущей реплик могут очень сильно различаться, а в результате создается ощущение искусственности всех диалогов (их, напомним, очень много). Сам текст, впрочем, не плох, а забавные шуточки способны немного развлечь игрока во время прослушивания очередного затянутого диалога.

Оценка: ■■■■■■ 6

Локализация: 😊

The Settlers: Наследие королей (The Settlers: Heritage of Kings)

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Ubisoft/Blue Byte ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск ■ Полная рецензия: Игромания №3'2005

Продолжение великой серии стратегий, которое, однако, не имеет с ней практически ничего общего. Почему? Во-первых, ведение хозяйства стало заметно проще, чем раньше. Во-вторых, появились вездесущие юниты-герои, которые, наплевав на баланс, способны отправить на тот свет половину армии противника с помощью своих уникальных способностей.



Но несмотря ни на что, радовавшая нас раньше средневековая атмосфера уцелела и в новой части — это буквально спасло игру от гнева фанатов. Немалую роль сыграла техническая сторона проекта: «Наследие королей» выглядит безумно красиво, а великолепное музыкальное сопровождение только добавляет уюта. В общем, несмотря на упрощение стратегической части, игра удалась, хотя, конечно, это уже не те **The Settlers**, к которым мы привыкли.

ПЕРЕВОД: «Новый Диск» продолжает радовать нас потрясающе качественной озвучкой. Достаточно всего несколько минут «послушать» локализацию, чтобы понять: ты — в Средневековье. Отлично удалась голоса некоторых персонажей, например привратника из первой миссии. После спасения его из плена казалось, что он готов прямо-таки выпрыгнуть из монитора от радости и лично поблагодарить игрока. А обучающая миссия — это вообще комедия, в которой Эрек, один из героев, строит из себя неопытного юнца, а два тактично перебивающих друг друга наставника обучают его основам ведения хозяйства. Подано все это настолько естественно, что диву даешься мастерству актеров. Стоит ли говорить, что текст тоже переведен качественно и почти без ошибок? В общем, отличная локализация, настоящий эталон, на который надо равняться всем отечественным компаниям.

Оценка: ■■■■■■ 8

Локализация: 😊

Закон и порядок 3: Игра на вылет (Law & Order: Justice Is Served)

Жанр: Детективный квест ■ Издатель/Разработчик: Vivendi Universal Games/ Legacy Interactive ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-M

Телевизионный сериал «Закон и порядок» (Law and Order) для американцев — практически то же самое, что и передача «Дом 2» для русских. В том смысле, что его просмотр превратился для немалой части населения США в такую же привычную вещь, как утренний кофе. Рецепт популярности прост: каждая серия представляет собой концентрированное детективное действие без всяких побочных сюжетных линий вроде личной жизни героев.

Игра построена по тому же самому принципу, что и сериал. Итак, неизвестным злодеем убита украинская теннисистка Елена Кусарова. На месте преступления найден шприц с остатками сильнодействующего допингового препарата. Начинаем расследование мы в роли детектива Лени Бриско. Нам предстоит заниматься сбором улик, допросом свидетелей и подозреваемых (а их тут столько — на несколько игр хватит!), проводить обыски, устраивать экспертизы и, в конце концов, получить ордер на арест предполагаемого убийцы. После этого начинается судебный процесс и на сцену выходит окружной прокурор Серена Сазерлин, в роли которой нам предстоит убедить судью в виновности подозреваемого.

Техническая сторона проекта, в отличие от предыдущих частей, не вызывает отвращения. Равно как и восхищения. Персонажи несколько неуклюжи, задники размыты, а единственное разрешение, которое поддерживает движок, — это 800x600. Музыка немного, и она не отвлекает от расследования.

Разработчики прислушались к пожеланиям игроков и исправили ряд недостатков, которые были присущи предыдущим сериям. Интерфейс стал намного приятнее — в инвентаре появилась сортировка по типу предметов (улики, результаты экспертиз и т.д.) с удобными закладками, а Лени обзавелся блокнотиком, куда записывает результаты допросов свидетелей. Сам процесс тоже упростился: все ложные вопросы легко отсеиваются простым перебором. Исчезли улики-«обманки», абсолютно любой предмет, который можно взять, имеет какое-либо применение. И что самое забавное — все эти упрощения пошли игровому процессу лишь на пользу.

ПЕРЕВОД: Больше всего в локализации порадовала озвучка: ощущение, что смотришь сериал, а не играешь в игру, не покидает ни на минуту. Актеры отлично вжились в свои образы, и им, говоря по Станиславскому, веришь. Что касается самих текстов, то переведены они в типичном телевизионном стиле и сохранили ненавязчивый, но немного циничный юмор оригинальной игры, который не дает заскучать. За атмосферу сериала локализаторам — высший балл.

Оценка: ■■■■■■ 7,5

Локализация: 😊



1soft.ru

Десятки тысяч покупателей по всей России

Интернет-магазин
www.1soft.ru

игры
мультимедиа
музыка mp3
фильмы тред4
фильмы DVD
программы 1С

Более 3000 лицензионных CD. Подробные описания и скриншоты!

www.1soft.ru

The Settlers: Heritage of Kings — Nebula Realm

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Ubisoft/Blue Byte



Компания **Blue Byte** оказалась довольно проворной: не прошло и полгода с момента выхода оригинальной игры, а они уже выпускают дополнение. Поторопились, ой поторопились кудесники с дополнениями.

Сюжет **Nebula Realm** берет начало там, где окончилась история оригинальной игры. Не успели мы оправиться от нападения черных рыцарей, как над королевством нависла новая смертельная угроза, от которой нам и предстоит избавляться. В роли главного героя выступает все тот же Дарио. Изменений в игровом процессе — самый минимум. Нововведений совсем немного: возможность строить мосты через реки, что позволяет привести в исполнение гениальный тактический план по заходу противнику в тыл, один новый юнит-стрелок да парочка невиданных доселе героев.

Зато кампания получилась, как и полагается делать в аддонах, довольно сложной, а потому захватывающей. Нелегко покажется даже тем, кто прошел оригинальную игру до конца, не говоря уже о новичках. Но одними лишь свежими миссиями сыт не будешь. Сам факт того, что нам пытаются продать ту же самую игру без хоть каких-нибудь значительных изменений, наводит на мысль о, как минимум, неуважении разработчиков к игрокам. Впрочем, пояснить это можно и тем, что основные «вкусности» запланированы во втором аддоне, который носит название **The Settlers: Heritage of Kings — Legend** и выйдет в конце этого года.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 7

Sid Meier's Pirates!

Жанр: Симулятор пирата ■ Издатель/Разработчик: Atari/Firaxis Games ■ Издатель в России/Локализация: 1С ■ Полная рецензия: Игромания №2/2005



Ремейк легендарных **Pirates!**, разработанных Сидом Мейером, конечно же удался. Ну не мог он провалиться, просто не имел права! Более того, во многом новые «Пираты» получились даже лучше оригинала — речь первым делом, конечно, о современном графическом оформлении и забавных, чертовски увлекательных мини-играх.

Игрока, севшего за **Sid Meier's Pirates!**, поджидает целое Карибское море возможностей: торговля, поиск хитро запряженных сокровищ, выполнение квестов, лихие морские и вдумчивые наземные сражения, захват городов, охота за сердцами губернаторских дочерей и много чего еще. Свобода опьяняет, а на пьяную голову очень просто забыть об основной задаче — поиске родных, которых похитили неизвестные злодеи.

Есть, к сожалению, и недостатки: искусственный интеллект сражается очень вяло, да и сюжет потрясающе скучен: в определенный его момент нам приходится раз за разом находить старого барона и отнимать у него очередной кусок карты, на которой отмечено место, где заключены наши родственники. Но достоинств все-таки гораздо больше, и скучать за «Пиратами» точно не придется.

ПЕРЕВОД: Основное достоинство локализации — шрифты удивительно похожи на оригинальные. Сам текст также переведен очень качественно: ляпов нет, да и стиль хороший.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 9

Локализация: 😊

Замок на Экзе

Жанр: Средневековый экшен ■ Издатель/Разработчик: Руссобит-M/FragMaker

Средневековый экшен «**Замок на Экзе**» создавали всего пять человек. Впрочем, обещаний они подарили нам больше, чем маркетинговый отдел какой-нибудь **Ubisoft**. Тут и сюжет, основанный на событиях Столетней войны. И десяток интересных уровней, которые нам предстоит проходить, потрясая средневековым оружием. И, наконец, красивый 3D-движок.



Реальность, увы, оказалась намного жестче. Начнем с того, что запустить игру не так-то просто — она постоянно жалуется на нехватку виртуальной памяти и зависает во время загрузки. Когда же все-таки удастся раскочегарить движок, то можно смело готовиться ко второму шоку — невероятно долгим загрузкам уровней, которые длятся до двух минут самого что ни на есть реального времени. Ладно, ждем. Вот уровень, наконец, загрузился, и мы, ни черта не видя в темноте, на ощупь продвигаемся вперед. Ого, вход в замок охраняют стражники! Шашки наголо! Но что это? Какой-то непонятный звук разрезает тишину ночи, а в нас летит... всего лишь стрела, хотя по звуку ей полагается быть бревном средних размеров, не меньше. Потом еще одна. И еще одна контрольная, в свежееобразовавшийся труп. Да, двух стрел вполне достаточно для того, чтобы герой погиб. Ладно, загружаемся еще раз (две минуты, напомню) и пытаемся уклоняться от стрел. Но без толку: колчан у врагов, в отличие от нашего, бесконечный. Единственное средство против них — бомбы. Но они, к сожалению, очень быстро заканчиваются, и дальше по игре продвинуться практически невозможно: пятнадцать секунд бестолковой беготни — и добро пожаловать на экран загрузки. Вердикт неутешительный — «**Замок на Экзе**» банально губит отсутствие какого бы то ни было баланса. Хотя если вы хотите перебить все нервные клетки своего организма, то милости просим.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 3

Крутящий момент (RPM Tuning)

Жанр: Аркадный автосимулятор ■ Издатель/Разработчик: Pointsoft/Babylon Software ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Оригинальная версия **RPM Tuning** вышла на платформе Sony PlayStation 2, но особой популярностью там не снискала. Видимо, поэтому разработчики из **Babylon Software** отправились за удачей в PC-край. Впрочем, вряд ли она им здесь светит. Дело в том, что **RPM Tuning** представляет собой чистейший клон **Need for Speed Underground** только



с большим упором на сюжет. Последнее привело к тому, что почти всю игру нас тащат за ручку невидимые папа с мамой: это нельзя, то запрещено, здесь иди прямо, сюда не лезь и т. д. При этом сам сюжет представляет собой набор плохо связанных друг с другом миссий, что, пожалуй, еще хуже, чем полное отсутствие истории. Полностью хоронят идею невнятные персонажи, из которых можно выделить разве что волосатого владельца автомастерской Барка.

А вот покатушки вполне способны увлечь на некоторое время. Если бы не кривая физическая модель, было бы вообще замечательно. Интересно то, как здесь реализованы кольцевые гонки: катаемся мы по городу, и от основного маршрута можно заметно отклоняться — лишь бы приехать первым к финишу. Но, к сожалению, хорошая задумка оказалась недоведенной до конца: в большинстве случаев выгодно ехать по основному маршруту, да и альтернативных дорог не так много, как, по идее, должно быть в нормальном городе. Обидно.

ПЕРЕВОД: Перевод из разряда странных. На первый взгляд — все вполне прилично. Но со временем натыкаешься на проблему, которой обычно «больны» локализации от пиратов — некоторые фразы банально не влезают в отведенное им окошко. Особенно это заметно при просмотре характеристик машин. Не радуют и шрифты: в оригинале они смотрелись гораздо аккуратнее.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 6

Локализация: 😊

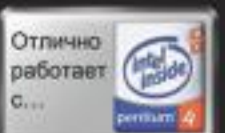
СВОЙ В ДОСКУ!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU



Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры



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, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы пере-

щаем 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 ку-

пить, 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

- **Курс на Окиनावу**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Вадим Давыдов
- **Путешествие Алисы**
Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

В разработке

- **Hard Truck Tycoon**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: G5 Software/Бука
- **Heavy Duty**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3D**
Дата: Осень-зима 2005 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ ленд - ЮГ
- **Lada Racing Club**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Metalheart: Replicants Rampage**
Дата: Лето-осень 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла
- **Neuro**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games
- **Precursors**
Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Shadows
- **PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

- **Rage Rider**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/GSC Game World
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: Лето-осень 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive
- **The Fast and Funny**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Warfare**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ ленд — ЮГ
- **Антикиллер**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactive
- **Адреналин-шоу**
Дата: Осень-зима 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment
- **Блицкриг II**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive
- **Братки**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/VZlab
- **Бригада E5: Новый альянс**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон
- **В тылу врага II**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay

- **Вивисектор. Зверь внутри**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Восхождение на трон**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Волкодав: Кровное братство**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Восточный фронт**
Дата: Лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Burut CT
- **Вторая Мировая**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games
- **Дальнобойщики 3**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Звездное наследие**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group
- **Искусство ограбления**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio
- **Карибский кризис: Ледниковый период**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: G5 Software/1C
- **Корсары III**
Дата: Лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Магия крови**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen

- **Не время для драконов**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Невский Титбит**
Дата: Лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Лайт-Проджект/VZlab
- **Ночной Дозор**
Дата: Осень 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Nival Interactive
- **Ночной Дозор Racing**
Дата: Осень 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Psychocraft
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group
- **Остров сокровищ**
Дата: Лето 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Петька 6: Новая реальность**
Дата: Октябрь 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс
- **Пираты XXI века**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Санитары подземелий**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: 1C
- **Трудно быть богом**
Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла
- **Фаза: Исход**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Рога и Копыта

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **1944: Battle of the Bulge (1944: Арденны)**
Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive
- **Chaos Legion**
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Earth 2160**
Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Hidden and Dangerous 2**
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус
- **Imperial Glory**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **LEGO Star Wars**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Project: Snowblind**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Psychotoxic**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Second Sight**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Sid Meier's Pirates!**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **The Settlers®. Наследие королей**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск/Nival Interactive
- **Новые анонсы**
- **Marine Park Empire**
Дата: 2005 ● Рос. издатель/локализация: Акелла
- **Rising Kingdoms**
Дата: Лето-осень 2005 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Worms 4: Mayhem**
Дата: Сентябрь 2005 ● Рос. издатель/локализация: Бука

Третий - не лишний

singles2

Любовь втроём

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



DEEP SILVER

Товар сертифицирован. По вопросам отозвонки продукции обращайтесь по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
©2005 Deep Silver & Rotobee. ©2005 by Deep Silver, a Division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 8400 Hainburg, Austria.
©2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издательство «Бука» имеет лицензию на осуществление авторских прав компании «Бука» на территории России осуществляет ассоциацию «Российский Шейд» (rshield@aha.ru).



ROTOBEE
REALTIME 3D

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!

BATTLEFIELD 2

Игорь Варнавский

E-MAIL: IGOR@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Action ■ Издатель: Electronic Arts ■
Разработчик: Digital Illusions ■ Похожесть: Серия
Battlefield, Tribes ■ Мультиплеер: Интернет,
локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

СЛОВО
В ЖАНРЕ



www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp

Поразительно, насколько все-таки важна в нашей индустрии поддержка хорошего издателя (подробнее на эту тему см. заметку Антона Логвинова). Несколько лет назад компания **Digital Illusions** выпускала средние во всех отношениях игры — пока в 2002 году судьба не свела ее с **Electronic Arts**. С «электрониками» они сразу совершили скачок вперед — **Battlefield 1942** на голову превзошел все их предыдущие разработки. А спустя еще три года Digital Illusions выпускают **Battlefield 2**, игру, без преувеличения, AAA-класса. И все благодаря Electronic Arts.

Чувство локтя

Игровая механика **Battlefield 2** со времен **Battlefield 1942** изменилась не сильно. Как и раньше, сражения идут на огромных картах между двумя командами игроков (максимум — 64 пользователя). Задача каждой из них — не уничтожение противника и не набор фрагов, а захват ключевых точек (помеченных флагами), разбросанных по всему

уровню. В начале раунда у обеих сторон есть лишь по одной (или по несколько) точке в разных углах карты (захватить которую враг не может ни при каких обстоятельствах), остальные не принадлежат никому. Как только в игру десантируются первые игроки, за эти нейтральные точки начинается непрекращающаяся драка. Команда, у которой меньше флагов, чем у противника, стремительно теряет так называемые «билеты» (на старте выдается по 200 таких «билетов»), и когда их число достигает нуля (или истекает время), ей засчитывается проигрыш. Захват флага происходит не мгновенно, а спустя какое-то время (сначала надо спустить неприятельский флаг, потом поднять свой) — то есть у другой стороны всегда есть возможность оперативно поднять войска и прогнать оккупантов.

Как это выглядело в **Battlefield 1942** и **Battlefield Vietnam**: едва заметив, что ключевую точку обрабатывает противник, команда всей гурьбой —

пехотой, танками, самолетами и катерами — бросалась спасать свою территорию. Отвовав этот флаг, стадо баранов обнаруживало, что враг уже у другой точки и — правильно! — всей толпой бросалось туда. Кто-нибудь в конце концов все же выигрывал, но лишь благодаря высокому уровню отдельных игроков. На организованные действия способны были лишь сыгранные команды. Игра же со случайными людьми — это всегда полный хаос.

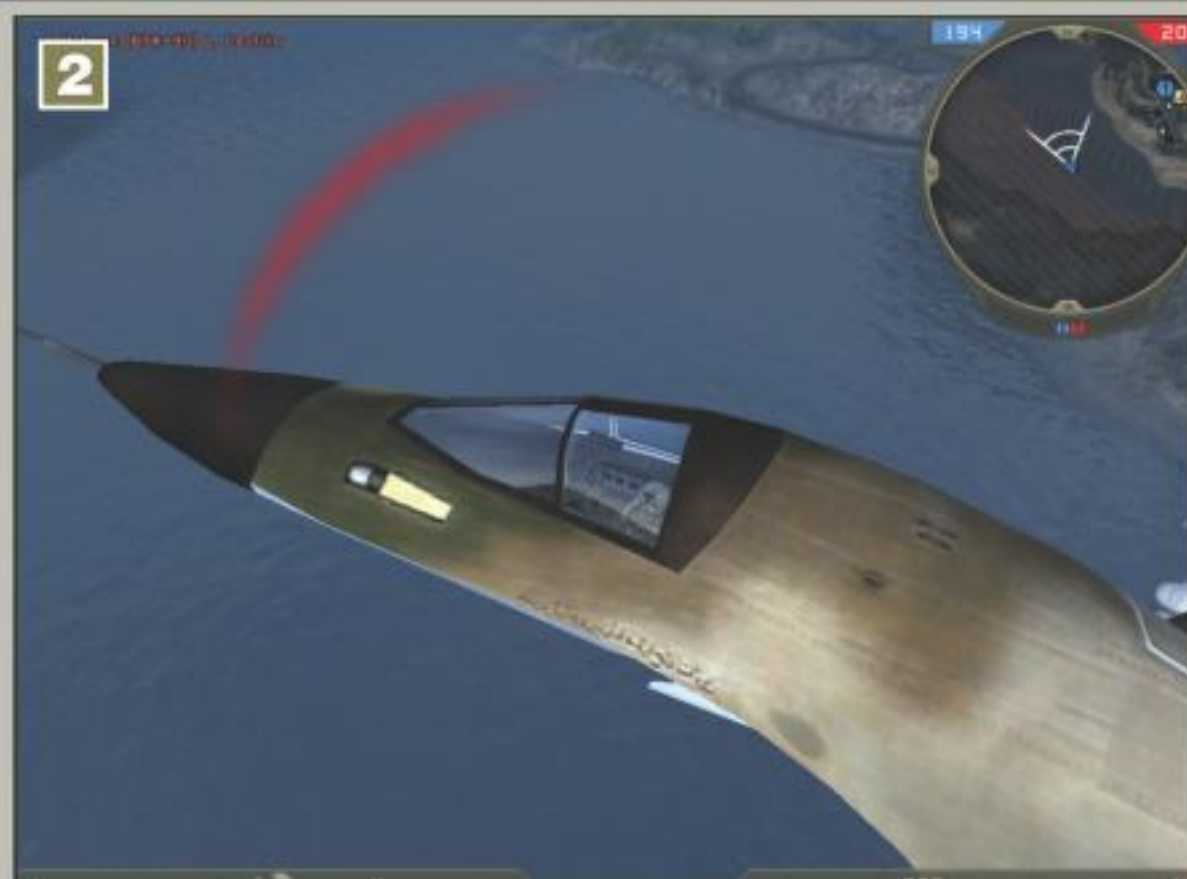
Поначалу (одну-две недели после релиза) в **Battlefield 2** воевали точно так же: игроки просто носились взад-вперед неуправляемыми табунами, даже не задумываясь о какой-то координации. Зато когда народ наконец сообразил, насколько все же удобны те командирские функции, о которых так долго говорили большевики-разработчики, порядка сразу стало больше. Игра отслеживает достижения каждого пользователя (число захваченных точек, фрагов, смертей и так далее) и по ито-

гам раунда присваивает отличившимся товарищам те или иные звания. Лучший игрок становится командиром всей команды. Еще несколько игроков (которые заняли в таблице второе-третье-четвертое места) получают собственное подразделение (до пяти человек).

Со стороны может показаться, что эта система никогда не будет работать. Ну кто в здравом уме и трезвой памяти будет слушаться человека, которого видишь первый раз в жизни и который, судя по ломающемуся голоску, еще под стол пешком ходит? Чтобы не допустить непослушания, авторы игры наделили командира не только правом отдавать приказы, но и целым рядом преимуществ. Он может сбрасывать боеприпасы, обеспечивать артиллерийскую поддержку, посылать беспилотный самолет-разведчик и транслировать с него информацию о местонахождении войск противника на мини-карты своих бойцов. Руководители сквадов такими широкими полномочиями



- 1 Самолеты здесь настолько быстры, что поначалу едва успеваешь уклоняться от земли, зданий, труб и еще бог знает чего. Ну а если вы играете с клавиатуры...
- 2 На самолетах лучше летать вдвоем: один управляет, другой наводит бомбы.
- 3 Техника, стоящая на открытой местности, вне ангаров, становится легкой добычей для противника. Впрочем, ангары тоже не панацея — зацепить взрывом может даже тогда, когда находишься внутри здания.
- 4 Медики по-прежнему не в почете. За все время, что я играл в **Battlefield 2**, меня вылечили всего пару раз.
- 5 Ранение сопровождается сильным размытием изображения. Через секунду мой боец свалится на землю и истощенно заорет «Медик!».



не обладают, зато им легче подобрать разнопрофильную команду — чтобы в отряде был и медик для лечения раненых, и инженер для починки техники (за них обычно мало кому нравится играть). Кроме того, командиры служат мобильной точкой респауна: рядом с ними могут возрождаться их погибшие подчиненные.

Сразу оговоримся: играть без аудиогарнитуры (наушников с микрофоном) крайне не рекомендуется — потеряете большую часть удовольствия. Координация действий внутри команды осуществляется через систему голосовой связи, и система эта проработана лучше, чем где бы то ни было. Поскольку игроков на карте очень много (представьте, что будет, если все 64 человека начнут галдеть в эфире?), связь между ними идет по разным звуковым каналам. Главком общается только с командирами подразделений. Командиры подразделений — только со своими подчиненными, руководителями других отрядов и верховным командованием. Рядовые бойцы слышат лишь соратников по команде и свое непосредственное началь-

ство. Не имея гарнитуры, в командиры лучше не лезть: на вас тут же ополчатся собственные солдаты: «If you don't have or won't use a mic, don't be a squad leader!» (часто к этому прибавляют какое-нибудь крепкое словечко). Будучи рядовым бойцом, без гарнитуры еще как-то можно обойтись, но неудобств все равно не избежать. Самые важные реплики, правда, повешены на горячие клавиши («Вас понял», «Отрицательно», «Требуется подкрепление», «Требуются боеприпасы», «МЕДИК!!!» и тому подобное), однако их не всегда хватает. Бегать в одиночку, конечно, никто не запрещает, но это просто неинтересно. В Battlefield 2 как нигде больше ощущается тот самый командный дух: если контингент сервера подобранся удачно (а порой попадают абсолютно невменяемые люди), чувствуешь себя частью единого организма, где каждый делает свое дело. Это не похоже ни на Counter-Strike (масштабы не те), ни тем более на командные матчи в Unreal Tournament 2004 (бардак, никакой координации). Иногда, к сожалению, встречаются больные на голову индивидуумы, отстре-

ливающие собственных товарищей (просто так или чтобы отбить у тебя какую-то технику), но таких быстро выкидывают из игры (проводится голосование — и вуаля).

Что самое интересное: игра отслеживает достижения игрока начиная с самой первой игры (при каждом запуске надо залогиниться через сервер EA). Высокие рейтинги премируются не только повышением чина, но и медалями и новым оружием. Для этого, кстати, необязательно лично отстреливать врагов и захватывать ключевые точки — починка техники и лечение раненых поощряются в равной степени.

Одиночный режим по-прежнему представляет из себя всего лишь набор карт, не связанных никаким сюжетом. Зато боты сильно поумнели. До коллег из Halo и Unreal Tournament 2004 им все еще далеко, но играть с ними порой бывает не менее интересно, чем с живыми людьми. Арабский истребитель, управляемый AI, сидел однажды у меня на хвосте две или три минуты, и, несмотря на все мои ухищрения, стряхнуть его не удалось — все-таки сбил, мерзавец (правда, на уровне сложности Expert).

Мертвому припарки

Устранив одни недостатки, Digital Illusions даже не почесались исправить другие. Физическая модель техники заслуживает похвалы, а от полетов на самолетах и вертолетах натурально захватывает дух — как будто ты играешь не в экшен, а в авиасимулятор. Вот только управление всеми этими высокотехнологичными колымагами опять сделано не по-человечески. Багги и «Хаммеры» представляют собой полноценную боевую единицу только при наличии двух человек в экипаже (рулить и стрелять из пулемета одновременно невозможно). У танков ограничен обзор — приходится переключаться на вид от третьего лица, а в нем — ха-ха! — не предусмотрен прицел. На то, чтобы научиться сносно управлять авиацией, придется потратить дня два (если нет джойстика). К чему такие сложности в аркадном шутере, это же не Operation Flashpoint?

Battlefield 2 напрочь игнорирует многие наработки других сетевых игр. Почему, например, бойцов из разных команд принято раскрашивать в разные цвета (причем самые яркие)? Чтобы бы-



«Выживают не самые сильные и не самые умные, а те, кто быстрее адаптируется к изменениям среды».
- Чарльз Дарвин



ПАРИАН РИЗГОЙ



© 2005 «Руссобит-Паблшинг». Все права защищены. © 2005 Hip Interactive. All rights reserved. Hip Games™ and the Hip logo are trademarks of Hip Interactive Inc. © 2005 Groove Media Inc. GrooveGames™ and the Groove logo are the trademarks of Groove Media Inc. Pariah™ is the registered trademark of Digital Extremes. Digital Extremes™ and the Digital Extremes logo are the trademarks of 1058822 Ontario Inc. All rights reserved. Uses the Unreal® Engine 2. Unreal® and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2005, Epic Games, Inc. All rights reserved. "Havok.com™": © 1999-2005 Telekinesys Research Limited. All rights reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". 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/

AREA 51



Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ Разработчик: Midway ■ Издатель: Midway ■ Похожесть: Red Faction 2, Half-Life 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

www.area51-game.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Midway уже второй раз самым беспардонным образом выходит на рынок с продуктом, созданным по принципу «пускай глаза ругаются, зато весело играется!». **The Suffering**, которой мы пели дифирамбы ровно год назад, таила внутри грубого движка ведра совершенно звериного драйва. С **Area 51** получилась точно такая же история: созданный для Sony PlayStation 2 и портированный на PC с двухмесячным опозданием, этот шутер содержит столько адреналина, хрипа и инопланетных внутренностей, что хватило бы на пару аддонов к **DOOM III**.

Немаленькие зеленые человечки

Основной изюм Area 51 состоит в том, что в ее сюжет очень органично вплетены все главные «теории заговора» XX века. Падение летающей тарелки в Розуэлле, вскрытие найденного в ней трупа инопланетянина, «Зона 51», убийство Кеннеди, наконец! Все здесь. Не игра, а мечта любителя «Секретных материалов» (глав-

роя Area 51, к слову, озвучивает не кто-нибудь, а Дэвид Духовны — главный фоксмалдер нашей планеты). Обыграно все это, конечно, в аркадно-консольной манере: в перерывах между умерщвлением инопланетян в промышленных масштабах вы сканируете щедро разбросанные по уровням Top Secret-папки, с содержанием которых впоследствии можно ознакомиться в специальном бонус-разделе. Периодически попадают даже видеозарисовки, скетчи и фотографии.

Впрочем, несмотря на постоянные заигрывания с главным загадками нашего века, фабула местного сюжета укладывается ровно в одно предложение, от которого у вас, скорее всего, сведет челюсть. Вот и оно — «страшный вирус вырвался из-под контроля» (произносить непременно густым басом). Удивлены? Мы, признаться, тоже. Конечно, в данном конкретном случае вирус на какой-нибудь, а инопланетный, и драться вам приходится с бывшими сослуживцами, которым пересадили гены большеглазых

«алиенов», но сути дела все эти мелочи не меняют.

Мало того, ближе к середине игры появляются загадочные Illuminati, которые, очевидно, олицетворяют собой тайную правительственную силу. Облаченные в непроницаемые черные костюмы, они метко стреляют в головы и своих, и чужих. Ничего не напоминает? Апогеем этого, гм, творческого заимствования становится сцена, в которой Illuminati расстреливают поставленных к стенке ученых. Здесь же — забеги по вентиляционным шахтам (где, конечно же, водятся мелкие кусачие твари), парализованный профессор и загадочные люди (правда, без чемоданов). Дух **Half-Life 2** не то что витает по местным коридорам, им буквально пропитан каждый миллиметр Area 51.

Любопытно, что любой другой шутер за такое вот беспардонное цитирование живой классики мы бы уже давно втоптали кирзовым сапогом в грязь и припечатали обидным рейтингом. Но с Area 51 этого делать совсем не хочется. Во-первых, игра все-таки облада-

ет своими особенностями, о которых чуть ниже. Во-вторых, Area 51 предлагает нам уникальное развлечение — поиграть в комиксовый вариант Half-Life 2. Там, где Valve со своим колоссом делали сложное лицо и цитировали чуть ли не Герберта Уэллса, сотрудники Midway предпочитают воткнуть взрыв поярче.

Здесь все утрировано, все чуть-чуть через край. Если уж монстры — то двести штук, а мы садим по ним из десятиметровой пушки. Если уж босс — то огромная многоглазая тварь с характерным рыком. Если уж насилие — то крупный план отрывания головы вашему сослуживцу. Здесь же — густой, как мазут, юмор для тех, кто в теме. Так, периодически вас отправляют на поиски чьей-нибудь высокопоставленной головы или руки, которую надлежит приложить к соответствующему сканеру, чтобы открыть очередной замок. Отрезанная голова, орошая поверхность кровью, постепенно сползает на пол, так что в дверь нужно залетать быстро.



- 1 В такой вот атмосфере поддержки и взаимопонимания проходит большая часть игры.
- 2 Обычная для Area 51 ситуация. Секунд через десять кто-нибудь обязательно проломит соседнюю стенку.
- 3 Мир глазами мутанта. Похоже, не обошлось без вполне земных психоделиков.
- 4 Седовласый, казалось бы, движок то и дело выдает потрясающие спецэффекты.

IMPERIAL GLORY

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Eidos Interactive ■ Разработчик: Pyro Studios ■ Издатель в России: Новый Диск ■ Похожесть: Rome: Total War, Shogun, Казаки 2: Наполеоновские войны ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

www.imperialglory.com

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,0 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Задолго до выхода **Imperial Glory** маркетинговые отделы **Eidos** и **Pyro Studios** начали вдалбливать в наши с вами головы следующий тезис: новая игра — это глобальная стратегия ничуть не хуже **Rome: Total War**, но про эпоху Наполеона и с морскими сражениями. Действительно, в основу **Imperial Glory** положена очень успешная формула, по которой сделаны все аналогичные игры последней пятилетки: пошаговая глобальная часть плюс классическая реальновременная стратегия на трехмерном движке.

Но, как известно, не рецепт делает красивое блюдо, а повар. А вот с игрокулинарией у разработчиков, к сожалению, оказалось не все так хорошо...

Ни шагу назад!

Давайте, пожалуй, начнем дегустацию **Imperial Glory** с RTS-сражений. Сделаны они на базе очень симпатичного трехмерного движка. Стоит отдать художникам должное: карты получились настолько красивыми и жи-

выми, что некоторые кадры напоминают глянцевые открытки с видами природы. Аккуратные постройки, неплохая растительность и погодные эффекты, отличные текстуры — за все это я без колебаний поставил бы графике высший балл. Но, увы, модели юнитов выглядят уже хуже. Намного хуже, я бы сказал; временами даже складывается впечатление, что их рисовали для какой-то другой, куда менее красивой игры, а потом по ошибке засунули в **Imperial Glory**. Справедливости ради все-таки стоит заметить, что на большом удалении картинка смотрится неплохо даже с такими страшными юнитами. Но, к сожалению, это уже не десять баллов.

Если стратегический режим принято считать «костями» любой глобальной стратегии, то битвы в реальном времени — это, несомненно, ее плоть и кровь. Увы, в случае с **Imperial Glory** плоть, похоже, разложилась, а кровь превратилась в несколько засохших лужиц. Самая незначительная из приди-

рок — скромный масштаб сражений. Максимальное количество юнитов на поле боя — порядка двух тысяч. На деле же и того меньше: в средней битве принимает участие по паре сотен бойцов с каждой стороны. И это — в игре, которая воссоздает эпоху великих баталий!

Впрочем, кто-то наверняка скажет, что счастье не в количестве юнитов. Что ж, для этих товарищей разработчики приготовили еще несколько «приятных» сюрпризов. Так, в игре не учитывается мораль подчиненных. Пехота, например, не вздрогнет даже тогда, когда ее атакует втрое превосходящая по численности конница врага.

Состав армий, к сожалению, неполон. Все стандартные типы войск — пехота, мушкетеры, гренадеры и так далее — на месте. Обладает каждая из пяти империй и своими уникальными юнитами: например, у англичан есть королевская гвардия. А вот барабанщиков, горнистов, командиров и знаменосцев нет ни у кого. Вы будете смеяться, но штандарты здесь путешествуют за по-

дразделениями сами по себе — наверное, на антигравитаторах.

В целом действия войск смоделированы очень даже неплохо, есть лишь пара серьезных недоделок. Во-первых, очень слаба артиллерия: стреляет недалеко, перезаряжается долго, да и перемещается медленно. Поэтому уберечь ее от атак конницы или пехотного батальона очень проблематично, так что временами пушки становятся банальной обузой. Вторая претензия гораздо серьезнее: в большинстве миссий можно победить *одной лишь конницей*, причем на *любом уровне сложности*. При грамотном управлении всадники способны уничтожить армию, численность которой в два раза больше, — такой вот здесь замечательный баланс.

Ничуть не хуже баланса у разработчиков получился и искусственный интеллект. Основная тактика местного кремниевго дуболома — бежать в лобовую атаку всем колхозом сразу. И только на самом высоком уровне сложности он иногда использует



- 1 Артиллерия, которая осталась без прикрытия пехоты, вряд ли проживет дольше нескольких секунд.
- 2 Ландшафты — один из немногих положительных моментов в игре.
- 3 Морские сражения выглядят очень неплохо. Но, к сожалению, это единственное их достоинство.
- 4 Русские войска штурмуют последний оплот Австрийской империи.



Дружба народов



Помимо завоевания в **Imperial Glory** есть и возможность мирной ассимиляции народов. Причем процесс этот наверняка подарит вам несколько минут здорового смеха: игровая механика, как всегда, «на высоте». Технически все реализовано достаточно просто: заключаем с

«жертвой» союз, строим на ее территории консульство, культурный центр и типографию для выпуска агитматериалов — и все. А вот чем руководствуются «ассимилянты», собираясь влиться в состав той или иной империи, непонятно. По крайней мере, точно не религиозными и не территориальными принципами. Так, например, в игре нередки ситуации, когда в состав православной России слезно просятся Египет, Тунис, Сицилия и Ватикан. Причем мало того что вероисповедание различное, так еще и сухопутных границ ни у кого ни с кем нет. Цирк!

фланговые атаки, заманивает нас в «клещи» и даже применяет артиллерию. Попытки компьютера выполнить тактические задания почти всегда приводят к анекдотическим ситуациям. Вот пример: русская конница атакует приблизительно равную по численности пехоту французов. Задача, которая стоит перед лягушатниками, — занять оборону в деревне и продержаться там полчаса. Это, кстати, не так уж и сложно: конница практически не предназначена для выкуривания пехоты из укреплений. Бой начинается предсказуемо: французы входят в деревню, занимают оборону в домах и сараях... и тут же выскакивают из них и идут в атаку. В результате русские казаки побеждают практически без потерь.

Единственное, что играет на руку AI, — это до ужаса неудобный и корявый интерфейс, который просто дезориентирует игрока. Например, начиная со среднего уровня сложности на мини-карте отключается отображение войск врага — гениальное ноу-хау. Второе изобретение — это бои в режиме non-stop. Игру нельзя ни замедлить, ни поставить на паузу. Дарю навскидку еще одну отличную идею: надо временами вообще отключать изображение, вот тогда компьютер точно победит!

На закуску — пара слов о морском «бонусе». Слово взято в кавычки потому, что играть в

этом режиме практически невозможно, ибо управление кораблями в разы страшнее всех тех ужасов, что были описаны выше. Так что морские походы, к сожалению, отменяются.

От Москвы до самых до окраин

С глобальным режимом ситуация уже не так безнадежна. Именно в нем решаются почти все важные задачи: развитие империи, набор войск, прокладка морских и сухопутных торговых путей, выполнение квестов и дипломатические переговоры с другими державами. Конечная цель этих стратегических «телодвижений» — покорить все что можно. Есть, впрочем, альтернатива захвату всего мира — победа по очкам. Но для этого все равно придется воевать, причем очень много.

Играть можно за одну из пяти империй: Великобританию, Францию, Австрию, Пруссию и Россию. У каждой есть свои особенности. Пруссия и Австрия, например, находятся в самом сердце Европы, поэтому они могут быстро начать завоевывать соседей. Впрочем, стиль игры, несмотря на эти отличия, практически одинаков для всех империй.

Экономическая система проста. Есть четыре типа ресурсов: деньги, сырье, население и продовольствие. Увеличивать их прирост можно экстенсивно (за-

хватом территорий) и интенсивно (развитием науки, открытием новых типов построек). Для того чтобы что-нибудь продать, нужно прокладывать торговые пути и развивать флот. Стратегия в итоге получается очень простая. Пока нет угрозы войны — копим ресурсы и развиваем инфраструктуру. Начались боевые действия — мобилизуем армию, расставляем ее на границе, после чего начинаем наступление или отбиваем атаки врага. В мирное время вояк лучше разогнать, уж очень много на них уходит еды. Зато крестьяне и рабочие согласно игровой механике питаются исключительно подножным кормом, поэтому проблемы перенаселения в **Imperial Glory** не существует, людишек желательно запасть как можно больше.

Самое интересное, что есть в глобальном режиме, — это, разумеется, политика. Кроме пяти сверхдержав на карте находится несколько десятков государств калибром поменьше, среди них есть даже Ватикан. По одиночке они никакой реальной силы не представляют, а вот усилить одну из империй, вступив с ней в союз, могут. Есть в игре и другие методы политического воздействия: можно выдвигать ультиматумы, запрашивать военную помощь и даже поженить своего отпрыска с принцессой из приглянувшейся вам империи.

Неплохое, в общем-то, впечатление от стратегического

режима портит наш дежурный вредина — искусственный интеллект, который и здесь проявляет чудеса идиотизма. Вот, например, вы бесплатно предлагаете некоему государству оборонительный союз. Следует отказ. А ход спустя это же самое государство предлагает вам аналогичный союз, да еще и собирается за него заплатить. Другая страна тем временем развлекается еще более оригинальным способом: объявляет войну, затем, спустя пару ходов, предлагает мир и выплачивает отступные. Еще через ход — снова объявляет войну, мирится и несет деньги. И так — раза три-четыре. Причем за все это время ни одного сражения не происходит.



Итог крайне грустный. Бои в реальном времени скучны, да еще и со странным управлением. Реализм вышел покурить и не вернулся. Стратегический режим очень даже недурен (собственно, он и есть главный плюс **Imperial Glory**), но чересчур прост и однообразен. Искусственный интеллект настолько искусственен, что даже Буратино в сравнении с ним — живое и натуральное создание. И над всем этим витает дух вторичности — при всем сожалении, ни одной свежей идеи в игре нет.

А ведь так хорошо все началось... ■

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■■
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■■
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■■
■	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■■
	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?	■■■■
Imperial Glory является наглядным доказательством того, что позаимствованная формула успеха — это еще не сам успех. Ведь списывать у отличников нужно все-таки без ошибок	

ГЕЙМПЛЕЙ	☆☆☆☆☆☆☆☆ 6.0
ГРАФИКА	☆☆☆☆☆☆☆☆ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	☆☆☆☆☆☆☆☆ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	☆☆☆☆☆☆☆☆ 4.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

6.5

EARTH 2160



Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ Издатель: ZUXXEZ Entertainment AG ■ Издатель в России: Акелла ■ Разработчик: Reality Pump Studios ■ Похожесть: Серия Earth 2150 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1024 Mb, 128 Mb Video

www.earth2160.com

Сделать хорошую игру удивительно просто — главное, чтобы она увлекала и захватывала геймера буквально с первых минут. Понятно, что мы не обязаны долго и нудно вникать в запутанный интерфейс или мириться с графикой эпохи динозавров. И уж тем более никто не заставит нас убивать драгоценное время, постигая тщательно скрытую разработчиками гениальность геймплея (который все равно не вызывает ничего, кроме молодецкой зевоты). Все просто как пять копеек: хорошая игра прежде всего должна доставлять удовольствие! И, пожалуй, **Earth 2160** соответствует этому требованию больше, чем любая другая стратегия, которая вышла за последние год-полтора.

В поисках рая

После глобальной войны, участниками которой мы были в прошлых играх серии, Земля успешно взорвалась ко всем чертям, и лишь немногим ее обитателям удалось спастись. Теперь горстка выживших начи-

нает новую войну — за обладание Марсом, на котором, как оказалось, вполне можно жить. Дальше — больше. В самый разгар очередного мордобоя на сцене, во-первых, появляется странная раса чужих, одержимая мечтой открутить рога и левым, и правым, а во-вторых, некая группа эдемиков, которая активно распространяет слухи о том, что в космосе есть еще одна планета — точно такая же, как затонувшая в космическом пространстве Земля. И зовется она Эдемом — потерянным раем, который надо найти. Такая вот интригующая история.

Все, друзья, серьезные изменения кончились. Дело в том, что товарищи из **Reality Pump Studios** не долго мучались поиском новых путей, а пошли по проторенной прошлыми играми тропе. Давайте вспомним, чем прежде всего захватывала Earth 2140? Верно — изумительной графикой. С помощью новомодных (ну, для того времени) технологий разработчики подарили нам мир, который живет и свер-

кает всеми мыслимыми красками! Вспомним хотя бы небесной красоты закаты. Вспомним, как наступала темная ночь и любовно выстроенная нами база освещалась неправдоподобно реалистичным светом фонарей, а на машинах загорались фары и габаритные огни. Неопишное великолепие! Благодаря смене времени суток мы получили не только великолепную картинку, но и как бы два разных стиля игры. К примеру, в темноте резко снижалась видимость — самое время устраивать засады и проводить неожиданные рейды на базу противника. Или, скажем, вырубив свет фар на танках, незаметно подкрасться к вражеским юнитам и учинить жуткую бойню.

А теперь — внимание: в **Earth 2160** разработчики разыграли абсолютно тот же козырь! И самое удивительное, сделали это просто-таки блестяще, как и подобает настоящим профессионалам. Взгляните только на эти потрясающие модели юнитов, на которых, кажется, видна самая мелкая деталь. Оцените фейерверк

спецэффектов, который озаряет поле брани во время любой маломальски серьезной битвы. Росчерки лазеров, сочные взрывы, горящие танки создают картинку, которая практически не уступает батальным сценам полюбившегося всей нашей редакции фильма «Война миров». А уж когда на Марс опускается ночь, хочется забыть обо всем и заморожено наблюдать, как база озаряется огнями, машины включают фары, а мощный прожектор летящего харвестера лениво скользит по земле. Поверьте, при виде местных красот разработчики **Act of War: Direct Action** должны тихо выйти, а потом громко застрелиться. Единственное, что огорчает, так это довольно слабая детализация карт. Понятно, конечно, что Марс вроде как чрезвычайно пустынная планета, однако для игры все-таки можно было ее и чуточку «разукрасить».

Марсианская пыль

Геймплей, что, в общем-то, тоже не удивительно, практиче-



- 1 Лучший способ обезоружить врага — это атаковать его тылы с помощью авиации.
- 2 Воздушные сражения в Earth 2160 фантастически красивы.
- 3 Приняв на грудь выстрел из лучевой пушки, водитель этого хлипкого джипа уже пакует чемоданы — поедет на небеса встречаться с предками.
- 4 Пехота будущего готовится к бою. Скажите, вы хоть в одной стратегии видели столь потрясающую детализацию?

НОЧНОЙ ДОЗОР



Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактика ■ Издатель: Новый диск ■
Разработчик: Nival Interactive ■ Похожесть:
Операция Silent Storm ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.nival.com/nightwatch_ru

Приворотить поклонников компьютерных игр на удивление просто, друзья. Записывайте рецепт. Берем игру «Операция Silent Storm» и вырезаем из нее почти всю сердцевину. Идем к добреньким дяденькам с Первого канала и покупаем у них лицензию на «Ночной дозор», которую тут же, пока свежая, растираем в порошок и засыпаем в освободившееся место. Сверху, разумеется, заливаем изрядной порцией обещаний. Потом смесь, которая получилась в итоге, где-то около года разогреваем на огне, вырванном из душ программистов и художников.

Вот и все — отвар готов. Можно разливать по компакт-дискам, наклеивать на коробки с ними этикетку «Ночной дозор» и угощать игроков. И, кстати, ничего страшного от того, что они его попробуют, не будет: душа к дьяволу не убежит, рога не вырастут и выть на Луну не захочется.

Так что — отведаем?

Тьма

С самого начала разработки «Ночной дозор» позиционировал-

ся как пошаговая тактика. Действительно, на месте и несколько непохожих друг на друга персонажей, и система «прокачки», и пресловутые «очки действия». Вот только с первых же минут игры у любого фаната тактических игр появится не очень приятное ощущение: здесь чего-то не хватает. И с каждым пройденным уровнем оно будет только усиливаться.

Впрочем, объяснить, откуда взялось это ощущение, очень просто. Дело в том, что «Ночной дозор» — это в первую очередь игра по очень успешному отечественному фильму. Выход ее с самого начала был жестко привязан к премьере второй части кинокартины — следовательно, даже по самым оптимистичным прикидкам на разработку у «Нивала» оставалось около года. Не самый, если честно, большой срок. Собственно, именно поэтому «Ночной дозор» и стал пошаговой тактикой — в распоряжении компании уже была отлаженная и вылизанная «Операция Silent Storm» и сделать игру на ее базе оказалось куда проще, чем создавать новую тех-

нологию. Однако стоит понимать, что игра по фильму просто обязана быть массовой и, следовательно, очень легкой в освоении: сегодня разношерстная толпа с шумом и гамом вываливает из кинотеатра, а завтра все они покупают диски с «игроизацией» и увлеченно утыкаются в мониторы.

К сожалению, «Операция Silent Storm» этим требованиям не соответствовала — пошаговые тактики с самого начала были играми «штучными», интересными и продуманными, но не очень дружелюбными по отношению к пользователю. Что делать? Ответ уже был озвучен во вступлении — вырезать сердцевину. А именно: взять и упростить игру, удалив из нее все сложные элементы.

Первой на орехи получила, разумеется, боевая система. Так, из нее пропали все позы — в «Операции Silent Storm» боец мог, например, присесть, что отрицательно сказывалось на его подвижности, но и одновременно понижало заметность для противника. Не столь важным стал и маневр: теперь чаще всего мы движемся лишь в

двух направлениях — к врагу, чтобы атаковать его, или от врага, чтобы он не атаковал вас. «Скрытый» режим, возможность поражать супостатов в разные части тела, мощная система ранений, которые влияют на характеристики персонажей — всего этого нет в «Ночном дозоре».

Впрочем, несколько интересных вещей разработчики нам все-таки предлагают. Начнем с того, что управляем мы Иными — людьми с развитыми магическими способностями. Это, разумеется, влияет на стиль игры: там, где раньше проносились выпущенные из MG-42 пули, теперь хозяйничают огненные шары и молнии.

Бойцы бывают трех классов: перевертыши (умеют «перекидываться» в звериную форму, мастера ближнего боя), чародеи (занимаются тем, что придают предметам магические свойства — например, они могут превратить обычное яблоко в лечебное) и маги (достаточно стандартный класс, у которого есть заклинания почти на все случаи жизни — и врагов колошматить, и друзей поддержи-



- 1 Нет, наш герой не отдал богу душу. А вот его противники сделают это уже совсем скоро.
- 2 Перед вами целый районный авторитет стоит, не ежика пронесло!
- 3 Понаехавшие из деревни крестьяне магическим наукам, разумеется, не обучены. И поэтому они решили просто взять да побить Иных. Кулаками.
- 4 В сумраке только что развязался нешуточный бой. Впрочем, похож он больше на восстание в зоопарке, которое мы видим глазами пьяного парашютиста.

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

Алексей Моисеев

Жанр: Стратегия ■ Разработчик: Dark Fox ■ Издатель: 1С ■ Похожесть: Блицкриг, Антанта ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD
<http://games.1c.ru/wwi>

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,6 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Если окинуть широким взглядом историю компьютерно-игровой индустрии, то мы обязательно обратим внимание на то, как мало существует серьезных стратегий на тему Первой мировой войны. Вспоминается лишь несколько проектов: старенькая **The Great War: 1914-1918**, ее ужасный ремейк **1914: The Great War** да недавняя «**Антанта**».

Впрочем, теперь этот список пополнился «**Первой мировой**» — стратегией в реальном времени, которая совершенно не похожа на своих предшественниц. Дело в том, что сделана она на многострадальном движке «**Блицкрига**», так что упор разработчикам волей-неволей приходилось делать не на графику/спецэффекты, а на реалистичность сражений и тщательное планирование операций.

Две стороны одной медали

В игре существует три основных кампании (за Антанту, Германию и Россию, по десять миссий в каждой) и одна до-

полнительная под названием «Интервенция в Советскую Россию». Военные действия разворачиваются во Франции, Германии, России и Польше. В основе всех без исключения миссий лежат достоверные события: тут нам и оборона Львова, и защита крепости Осовец, и операция Брусилловский прорыв, и т.п. Отрадно, что в отличие от «Блицкрига» в «Первой мировой» нет случайных миссий — все-таки в столь достоверной игре они бы смотрелись не к месту.

Несмотря на разнообразные названия, почти все миссии сводятся к двум типам: оборонительные, в которых мы защищаем какой-нибудь стратегически важный объект, и наступательные, где аналогичный объект нужно захватить. Частенько оба вида заданий встречаются в пределах одной миссии. Например, первая же операция за Антанту предлагает нам вначале отбить атаку на крепость Намюр, а затем очистить от противника две близлежащих деревеньки.

Оборона в «Первой мировой» реализована потрясающе. Представьте себе ситуацию, когда на немногочисленные укрепления какого-нибудь города или крепости начинается атака сотен пехотинцев при поддержке кавалерии и нескольких неуклюжих, но, тем не менее, очень опасных танков. Те, кто сидит в обороне, тут же начинают огрызаться огнем из пушек и пулеметов — и вот поле боя медленно заливает кровь погибших солдат. Очень жестокая картина, надо заметить.

Впрочем, смотреть на нее некогда — игрок в это время обычно бешено елозит мышкой по столу и мечется от одной позиции к другой. Сюда надо подогнать инженерные машины, здесь — сосредоточить огонь артиллерии. На правом фланге противник неожиданно прорывает оборону — самое время ввести в бой резервы. В такие моменты скучать просто некогда, и «Первую мировую» хочется носить на руках.

Вы наверняка думаете, что и наступательные операции реализованы так же хорошо, что в них

нам позволят организовывать такие же потрясающие атаки, как та, что была описана выше? Увы, это не так. Дело в том, что разработчики увлеклись стандартной для «Блицкрига» и всех «**Противостояний**» схемой «побеждает самый зоркий». В итоге о масштабных наступательных операциях можно смело забыть: если попробовать навалиться всеми силами на какую-нибудь деревеньку, то это, скорее всего, приведет к поражению. Так что приходится брать нескольких пехотинцев, разведывать территорию, а обнаружив врага — подтягивать поближе артиллерию с парочкой отрядов для защиты и обрабатывать бедняг снарядами. Главное здесь — держать дистанцию: искусственный интеллект противника не будет принимать никаких ответных мер до тех пор, пока вы не ошибетесь и не подведете свои войска слишком близко. Такая вот простая математика боя.

В чем проблема? Да в том, что Первая мировая была войной масс: пехоту здесь использовали в качестве пушечного мяса, и по-



- 1 По некогда мирному городку прошлась артиллерия...
- 2 Оборона Львова. Скоро на поле боя останутся лишь остовы горящих машин и трупы мертвых солдат.
- 3 Разведчик обнаружил подразделение противника. Разбираться с ним, как всегда, будут пушки.
- 4 Крепость Намюр. Пока еще целая и невредимая.

THE BARD'S TALE



Светлана Карачарова

Жанр: Ролевая игра ■ Разработчик: InXile Entertainment ■ Издатель: Ubisoft ■ Издатель в России: 1С ■ Локализация: Логрус ■ Похожесть: Baldur's Gate Dark Alliance, Dungeon Siege ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один DVD
www.thebardstale-thegame.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Стройная шеренга рыцарей без страха и упрека построилась, рассчиталась на раз-два и отправилась по своим героическим делам. Туда им и дорога. Ну а мы с вами приглядимся повнимательнее к ничем не примечательному типу, который остался стоять в уголке, хитро улыбаясь и сжимая в руке кружку пива. Его зовут Бард, просто Бард. Вы о нем ничего не знаете? Неудивительно, он совершенно не стремится к славе. Плох тот герой, который не хочет стать Избранным, скажете вы мне? Ну и отправляйтесь следом за колонной паладинов. А мы пока спокойно попьем пива и послушаем, что нам расскажет Бард. Спасители мира от мерзких злодеев, расслабьтесь и забудьте о проблемах вселенского масштаба. Пришло время смеха, стеба и издевок, пришло время Барда и его историй. Встречайте самый нетривиальный ролевой проект последних лет — **The Bard's Tale**, детище компании **InXile Entertainment**.

Стеб как стиль жизни

Отныне и на веки веков... точнее, отсюда и до конца статьи запомните, что на этот раз нам не придется спасать мир и жертвовать своей шкурой ради принципов и идей. Ибо никаких таких принципов у нашего Барда отродясь не было. Ну да, да, где-то там, в высокой неприступной башне томится в ожидании прекрасная принцесса (которая не сказать чтобы и принцесса... ну да об этом потом), но нашего протеже вполне устраивают и не такие высокопоставленные (во всех смыслах этого слова) девушки. Ах, так она еще и богата? Ну, это в корне меняет дело. Богатая, красивая, одинокая... черт возьми! Красотка, мы идем к тебе!

Однако скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Прежде чем наш Бард доберется до той самой башни, он сто раз громко объявит, что очень пожалел, ввязавшись в эту историю. Громко — потому что все действия нашего героя немедленно комментируются рассказчиком («И вот

наш Бард отправляется спасать свою девушку», — патетически провозглашает голос за кадром. «Она НЕ моя девушка, слышишь, ты?» — рычит Бард). Саркастичные реплики рассказчика и не менее ехидные ответы Барда превращают игру в натуральный КВН (в хорошем смысле этого слова). Определенно, некоторым из наших юмористов неплохо было бы поучиться у ребят из InXile Entertainment тому, как составлять коротенькие монологи, которые просто невозможно слушать без истерического смеха. Стоит нашему герою застыть на месте на минутку-другую, как рассказчик тут же заявляет, что Бард решил исправиться, жениться, завести шестерых детей и жить долго и счастливо (обратите внимание — для примеров я подобрала далеко не самые смешные шутки из игры. Надо же, чтобы и на вашу долю веселья осталось.). Входя в очередную деревеньку, Бард обязательно получает какое-нибудь забавливо-ехидное напутствие вроде «ну хотя бы на этот раз не наломай дров!» И так до самого конца.

Разумеется, в *The Bard's Tale* нам доведется не только слушать постоянные перепалки Барда с заточенным за кадром голосом, но и заниматься вполне обычными для ролевой игры делами: рубить направо и налево монстров, выполнять разнообразные квесты. Но, боже мой, что это за квесты! Это не просто стандартные для ролевых игр задания, это пародии на стандартные для ролевых игр задания. С чего начинается любая уважающая себя RPG? Разумеется, с того, что неоперившемуся игроку дают наказ — убить несколько крыс, которые обитают в каком-нибудь укромном уголке. Элементарное задание, которое проходится за несколько минут. Но только не в *The Bard's Tale*. Здесь вы вылетите из подвала с поджаренными пятками, да еще после этого будете пару минут слушать гомерический хохот всех посетителей таверны. Ибо крыса, которую нужно было убить, оказалась огнедышащей, да еще и размером с небольшой грузовик!

И это только первый, разминочный пинок под зад канонам жанра. Вся игра состоит из сплошных на-



- 1 Один камушек — одно лечение. Самые внимательные читатели обязательно разглядят, что камушков осталось еще на семь попыток.
- 2 Вау! Летающая женщина. Лови ее, лови!
- 3 И повстречал наш доблестный герой футбольных фанатов. И стали они вместе хлопушки взрывать.
- 4 Вот что значит нахамить вовремя. Три ехидных подначки — и даже мертвый викинг свирепеет и начинает крушить сородичей.

PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

(ПСИХОТОКСИК. ВРАТА АДА)

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Action ■ Издатель: Whiptail Interactive ■
Издатель в России: 1C ■ Разработчик:
NuClear Vision Entertainment ■ Похожесть:
Project: Snowblind ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Три CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.psychotoxic.de

Нет повести печальнее на свете, чем повесть о проекте **Psychotoxic**. Почти сразу после его анонса со страниц тематических изданий посыпались пророчества, которые гласили: «эта игра обязательно выстрелит». Оптимизм коллег можно было понять: ведь в пороховницах немецкого шутера хранился стильный киберпанк-сюжет с примесью оккультизма и лихими путешествиями по сюрреалистическим мирам. Был тщательно раскручен образ главной героини Энджи Профет, одетой во все кожаное кекс-бомбы, которая была очень похожа на великую размерами и ужасную внешним видом Памелу Андерсон.

Но времена шли, достоинства проекта постепенно забывались, графический движок чах, а образ Энджи прямо на глазах становился все пошлее и пошлее. В 2003 году от **Psychotoxic** отказалось крупное издательство **CDV**, а разработчики из **NuClear Vision** с горя вступили в секретную организацию «НЕТ качественному геймплею, сюжету, графике, музыке и физике!».

В общем, наши коллеги были правы — **Psychotoxic** действительно выстрелила. Прямо себе в висок.

Конец света

В декабре 2020 года Нью-Йорку крупно не повезло. Видный сатанист и заслуженный сектант Аарон Кроули решил во что бы то ни стало призвать в этот мир Четвертого Всадника Апокалипсиса. Ритуал прошел успешно, и вот на улицы

мегаполиса вырвались демоны, призраки, зомби и прочая нечисть без определенного места жительства. Президент США тут же принял мужественное решение опробовать, наконец, новое сверхмощное ядерное оружие. Спасти ситуацию может лишь Энджи Профет, которая не одну собаку съела в вопросах борьбы с нечистой силой.

Как видите, сюжет **Psychotoxic** безнадежен. Во-первых, героиню здесь то и дело называют «избранной» (зря братья Вачовски не запатентовали это слово, ой зря), что, на наш взгляд, довольно пошло. Во-вторых, некоторые подвиги Энджи столь абсурдны, что сам барон Мюнхаузен удавится от зависти. Душевнобольное приключение начинается в штаб-квартире ФБР, где наша бойкая девица без труда взламывает компьютеры и сотнями депортирует на небеса спецагентов. Далее в программе: захват самолета президента, десант в Национальном парке Нью-Йорка, экскурсия по местным музеям, дебош в стриптиз-клубе и финальное сражение с главным злодеем.

Но и это еще не все! Сделав свой заказ прямо сегодня, вы совершенно бесплатно получили уникальный подарок — способность читать мысли своих противников. Так что готовьтесь к забегам по подсознанию разных монстров. Например, только в бурных фантазиях Всадника вы сможете встретить последнее слово галлюциногенных технологий — коров с пулеметом вместо вымени.



1 В руке Энджи — пижонская женская версия BFG.

2 Губит людей не пиво (справа), губит людей свинец!

Впрочем, увидеть этих замечательных зверюшек смогут только самые стойкие игроки, которые доживут до момента их появления. А сделать это ох как не просто — ибо геймплей здесь кошмарен. Искусственный интеллект ужасает: противники не умеют стрелять, зато у них отлично получается застревать в дверях, коридорах и даже углах. На месте оперативников ФБР мы бы подали на **NuClear Vision** в суд, ибо такими дураками федеральные агенты не выставлялись даже в фильмах Джона Ву.

Помочь искусственному интеллекту в нелегкой борьбе с игроками вызвался было физический движок, но, увы, бедняга погиб еще по дороге в релиз. Ну а те редкие предметы, которые все-таки можно, например, пнуть, самым наглым образом оскорбляют Ньютона и его яблоко. Про графику говорить вообще не хочется — срок годности местного графического движка уже давно истек, и теперь

он благоухает простенькими спецэффектами, угловатыми персонажами и слабой детализацией.

■■■

Впрочем, а чего вы хоте... стоп! А давайте представим, что нам нравятся именно такие игры, как **Psychotoxic**? Что мы обожаем играть за кожаносиликоновых женщин, а каждый раз, когда нашу героиню называют «избранной», вскрикиваем: «вау, отличное прозвище! Молодцы **NuClear** — придумали же!». Что расплывчатые текстуры, натянутые на редкие полигоны, это самая последняя мода в компьютерно-игровом искусстве. Ну а сюжет...

Что вы говорите? Плохая шутка? Да, вы, пожалуй, правы.

P.S. Про локализацию можно брякнуть стандартную фразу: перевод почти без ошибок, да и стиль хороший. Впрочем, мы бы удивились, если бы было иначе. Ведь переводить в этой игре особо и нечего. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■■
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■■
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■■
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ? ■■■■

Очень слабый экшен, с забавным сюжетом, примитивным геймплеем и графикой из позавчерашнего дня. Мы долго искали в нем хоть одну положительную сторону — но, увы, не нашли.

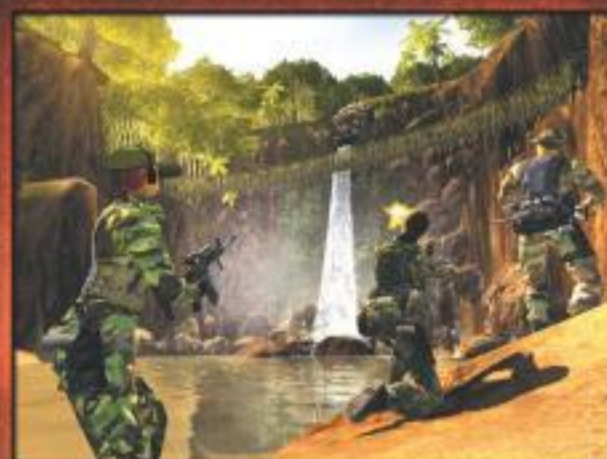
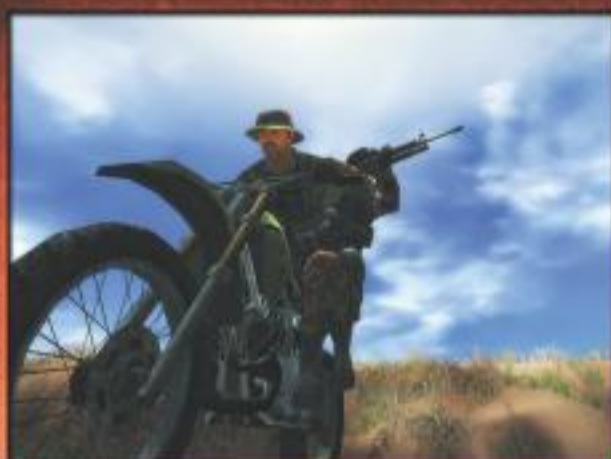
РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИИ: 😊 😊 😊

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

5.0

МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

«Миротворцы. Возмездие»
Продолжение самого крупномасштабного
боевика студии Novalogic.
Уже в продаже!



Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески пустынь в новом боевике студии NovaLogic.



DELTA FORCE® ПЕРВАЯ КРОВЬ



snowball.ru™
ураганные боевики

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

Уже в продаже!



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.



ИТРО ИМАНЦИЯ

крупнейший журнал
о компьютерных играх в России



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

игра на высшем уровне



Мир Фантастики

фэнтези и фантастика
во всех проявлениях



Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

журнал для всех, кто на связи!

ЖУРНАЛЫ, КОТОРЫЕ
СОЗДАЮТ МИР

Чтобы загрузить эту игру себе на мобильный телефон, отправьте код игры на номер 2555. После отправки с Вашего счета будет списано 5\$. Не посылайте sms с кодом игры более одного раза. Дождитесь ответного sms со ссылкой и закачайте игру, используя war-соединение.

У Вас должен быть правильно настроен WAP (чтобы узнать настройки, обратитесь к своему оператору). По вопросам работы сервиса обращайтесь по телефону: 8-800-2000-190.



ЧЕЛОВЕК-НЕВИДИМКА

Отличная бродилка по известному роману Герберта Уэллса и по многочисленным фильмам на его основе. Ты — Человек-Невидимка, ученый, в результате эксперимента ставший абсолютно невидимым. Это здорово, но невидимым стало только твое тело. А одежда, разгуливающая сама по себе, неизменно привлекает внимание полицейских, хулиганов, зевак. Вдобавок, на улице холодная английская зима.

Цена 5\$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 7600, 6100, 3100, 6600, 6260, 3220, 7210; SonyEricsson K500, P800; Siemens CX65, C65, SX1; Motorola V300
Код игры: 9765968002



TOMB RAIDER 1: КОДЕКС ОЗИРИСА

Tomb Raider, знаменитая расхитительница гробниц, наконец-то на твоём телефоне! Лара Крофт получает анонимное приглашение исследовать загадочный артефакт — Кодекс Озириса, который нашли в недавно раскопанной гробнице. В это же время какие-то злоумышленники похищают бесценный Папирус Лейдона, древнейший манускрипт, посвященный металлургии Древнего Египта.

Цена 5\$. Для телефонов: Nokia 7610, 6600, 6260, 7650; SonyEricsson K700i, T610, Z600; Motorola C650, V220, V600, V300
Код игры: 9764135002



ТЕРМИНАТОР: ВОЗВРАЩЕНИЕ

Терминатор вернулся, и битва разгорелась снова! Это продолжение игры «Терминатор», снятой по одноименному блокбастеру. Еще больше действия, еще больше сражений! Сражайся с машинами как солдат будущего, Кайл Риз. Тебе нужно будет пройти добрую дюжину миссий, чтобы найти все части от машины времени, которая так необходима, чтобы спасти Сару Коннор в прошлом.

Цена 5\$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 6260, 7210, 3220; Samsung X100, C100, X600, C110, E700, X450; Siemens CX65, M55, C65, S65, Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson K700i, T630, T610
Код игры: 9743814002



ASPHALT: URBAN GT

Asphalt: Urban GT™ предлагает тебе 8 трасс по мотивам реальных мест, где проходят гонки. Каждая трасса — это уникальная графика, различные туннели и подъемы, с которых можно выполнять впечатляющие прыжки на машине. Цель игры не так проста, как может показаться. Надо не просто примчаться первым к финишу, но и уйти от полицейских. Ведь это стритрейсинг, подпольные гонки по улицам города!

Цена 5\$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 6100, 3100, 6600, 6260, 3220; Samsung E700, E800, X460, D500; SonyEricsson S700i, T610, T630; Siemens CX65, C65, S65; Motorola C650, C380, E398, V220
Код игры: 9698971002



КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ

Испытайте себя в одной из самых популярных викторин в мире! Проверьте свои знания и ответьте на все вопросы в захватывающей игре «Кто хочет стать миллионером?» Версия этой игры для мобильных телефонов сохраняет все особенности телевизионной: подсказки 50:50, звонок другу, помощь зала.

Цена 5\$. Для телефонов: Samsung E700, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 3510i, 7210; Siemens CX65, C60, M55, C65, M65; SonyEricsson T630, K500i, T610
Код игры: 9726432002



МЕДВЕДЬ БАНДЖО И ПТИЧКА КАЗУИ

Злая ведьма Грунтильда похитила птичку Казуи, но ты можешь ее спасти! В спасении птички может участвовать каждый, кто купит эту игру. После окончания игры надо записать свой рекорд на Доску Почета. И тот, у кого 20 августа 2005 года окажется самый лучший результат, получит приз — цифровой MP3-плеер!

Цена 5\$. Для телефонов: Nokia 6610, 6230, 6100, 3100, 3220, 6260, 6600; Samsung X100, C100, C110, E700, X600, X450, X460; SonyEricsson K700i, T630, T610; Siemens CX65, C65, M65; Motorola C650, C380, E398
Код игры: 9769817002



JUICED

Степан Чечулин

Жанр: Аркадный автосимулятор ■ Издатель: THQ ■ Разработчик: Juice Games ■ Издатель в России: Бука ■ Похожесть: Need for Speed Underground 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD
www.juiced-racing.ru

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,3 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Золотая жила манит всех. Стоило Electronic Arts вместе со своим аркадным автосимулятором Need for Speed Underground открыть новые залежи ценного металла, как к ним выстроилась целая очередь халявщиков: Street Racing Syndicate, Midnight Club 2 и т.д. Заканчивались их потуги, однако, одним и тем же: кирка ломалась, и охотники за легкими деньгами отправлялись восвояси. Не стала исключением и компания Juice Games с игрой Juiced.

Посреди огней вечерних и гудков машин...

Что, собственно, мы ждем от аркадного симулятора стритрейсинга? Ответ очевиден! Стильных авто, безумных скоростей, адреналина, забористой музыки, красивой графики и соблазнительных девушек. Беда, однако, в том, что разработчики Juiced взяли и лишили нас ВСЕХ этих простых житейских радостей. Взамен же нам предложили местами оригинальный, но в целом очень скучный режим карьеры. Устроен он просто: есть календарь, в котором отмечены дни, когда состоятся турниры. Выбираете понравившийся — и вперед, к славе и богатству. Заметьте, никакой линейности нет и в помине. Победа вознаграждается круглой суммой денег, а также некоторым количеством очков репутации. Глобальная задача — добиться стопроцентного уважения в своей лока-

ции и получить возможность погонять в следующем городе, очаровывая уже тамошних боссов.

Турниры проводятся в разных дисциплинах, однако ничего оригинального не ждите: заезды по кругу наперегонки, скоростные забеги на прямых дистанциях, показ различных трюков и прочий цирк. Надоедает быстро. Более-менее оригинальная находка авторов Juiced — возможность организовывать собственные чемпионаты. Происходит это так: выбираете день, свободный от турнира, оплачиваете аренду стадиона, после чего жмете «старт» и, попивая чай с плюшками, наблюдаете за тем, как кучка остолопов пытается отхватить первое место. Весь этот дурдом был бы даром не нужен, кабы не возможность делать ставки на гонщиков и при удачном раскладе заработать большие деньги. К сожалению, надоедает такое занятие быстро. Ибо десять долгих минут пялиться в экран монитора, ожидая развязки событий, — это, пардон, банально скучно.

По той же причине не удалась и еще одна задумка разработчиков — возможность набирать в команду водителей и отправлять их участвовать в гонке вместо себя любимого. Дело в том, что поначалу новички водят очень плохо, и, чтобы они набрались ума-разума, их надо постоянно выгонять на трассу. Вот и представьте себе, что, пока один водитель учится, вы битый час за этим наблюдаете! Скучно настолько, что,



- 1 Такие вот «нежные» отношения с соперниками запросто могут привести к тому, что от вашей машины отвалится какой-нибудь жизненно важный орган.
- 2 Эти ребята явно ничего не слышали о программе ГИБДД «Безопасность на дорогах для всех».

честное слово, смотреть фильмы Уэе Болла и то веселее.

Разумеется, в Juiced можно заглянуть в автосервис, где продаются новые моторы, нитроускорители, тормоза и прочий хлам. Увы, но ассортимент здешнего магазина запчастей не впечатляет: мало, nepозволительно мало. К тому же деньги в игре зарабатываются быстро, так что уже через пару часов вы сможете купить с потрохами всю местную лавку, а ее хозяину выплачивать пожизненную пенсию.

Кроме насквозь вторичного и быстро надоедающего геймплея в Juiced еще и паршивая графика. Машины не блестят. Детализация трасс — низкая. Эффекты от столкновений — ужасные. Кроме того, разработчики использовали популярный на консолях

прием: «замазали» действие, которое разворачивается на экране, толстым слоем «блюра»: на высокой скорости картинка расплывается так сильно, что кроме машины не видно вообще ничего!

Ну и последний пинок: в игре неудобное управление. Уже за то, что задний ход повешен на отдельную кнопку, Juiced вместе с придумавшим это гением можно смело списывать в утиль.



Играть в Juiced скучно и бессмысленно. Нужны ли кому мертвые города, простенькие спецэффекты, скучные турниры, абсолютно бездушные персонажи и странное управление, когда на свете есть Need for Speed Underground 2?

Кажется, ответ очевиден. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Абсолютно непонятно, на что были потрачены силы разработчиков и деньги издателей. Как ни печально, но Juiced получилась мертвой игрой, в компании с которой, как и, в общем-то, в компании с любым покойником, чертовски тоскливо.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

5.5

ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



8.1/10

«ЛУЧШАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
О ВТОРОЙ МИРОВОЙ И
ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ВООБЩЕ»

«НАВИГАТОР»

8.5/10

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

«СЫГРАТЬ В «ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ДОЛЖЕН
КАЖДЫЙ – СЛИШКОМ ОТ МНОГОГО ВЫ
РИСКУЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ»

«СТРАНА ИГР»

4.6/5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ЭТО
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ,
КАЖДЫЙ РАЗ НОВАЯ»

«GAME EXE»

8.5/10

«ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ «СЕРЬЕЗНЫХ»
СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР НЕСКОЛЬКИХ
ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.»

«ИГРОМАНИЯ»



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы»,
«Виктории» и «Дня Победы».
Полностью на русском языке.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **АВГУСТА'2004** по **ИЮНЬ'2005**.

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	NEW	Grand Theft Auto: San Andreas	14749	26 %
2	▼1	Half-Life 2	6210	10,9 %
3	▲3	DOOM 3	4895	8,6 %
4	▼2	Far Cry	2854	5 %
5	▼2	Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	1982	3,5 %
6	▼2	Космические рейнджеры 2	1943	3,4 %
7	NEW	Xenus. Точка кипения	1584	2,8 %
8	▲1	Warhammer 40 000: Dawn of War	1254	2,2 %
9	▼2	Need for Speed Underground 2	1243	2,1 %
10	NEW	Мор. Утопия	1000	1,7 %
11	▼1	Counter-Strike: Source	794	1,4 %
12	▼4	FIFA Soccer 2005	737	1,3 %
13	▲14	Pro Evolution Soccer 4	645	1,1 %
14	▲5	В тылу врага	604	1 %
15	▲13	The Sims 2	581	1 %
16	▼11	Паркан 2	575	1 %
17	▼2	Казачи 2: Наполеоновские войны	556	0,9 %
18	■	Prince of Persia: Warrior Within	550	0,9 %
19	▲6	Act of War: Direct Action	535	0,9 %
20	▼9	Sacred (Князь Тьмы)	513	0,9 %
21	■	Rome: Total War	512	0,9 %
22	▼6	The Chronicles of Riddick	491	0,8 %
23	▼10	FlatOut	484	0,8 %
24	▼7	SWAT 4	468	0,8 %
25	▼7	DOOM 3: Resurrection of Evil	427	0,7 %
26	▼4	Silent Hill 4: The Room	423	0,7 %
27	▲7	LEGO Star Wars	413	0,7 %
28	▼5	Call of Duty: United Offensive	409	0,7 %
29	▲6	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	398	0,7 %
30	▼10	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	389	0,6 %

На 13 июля в голосовании приняли участие 12022 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.

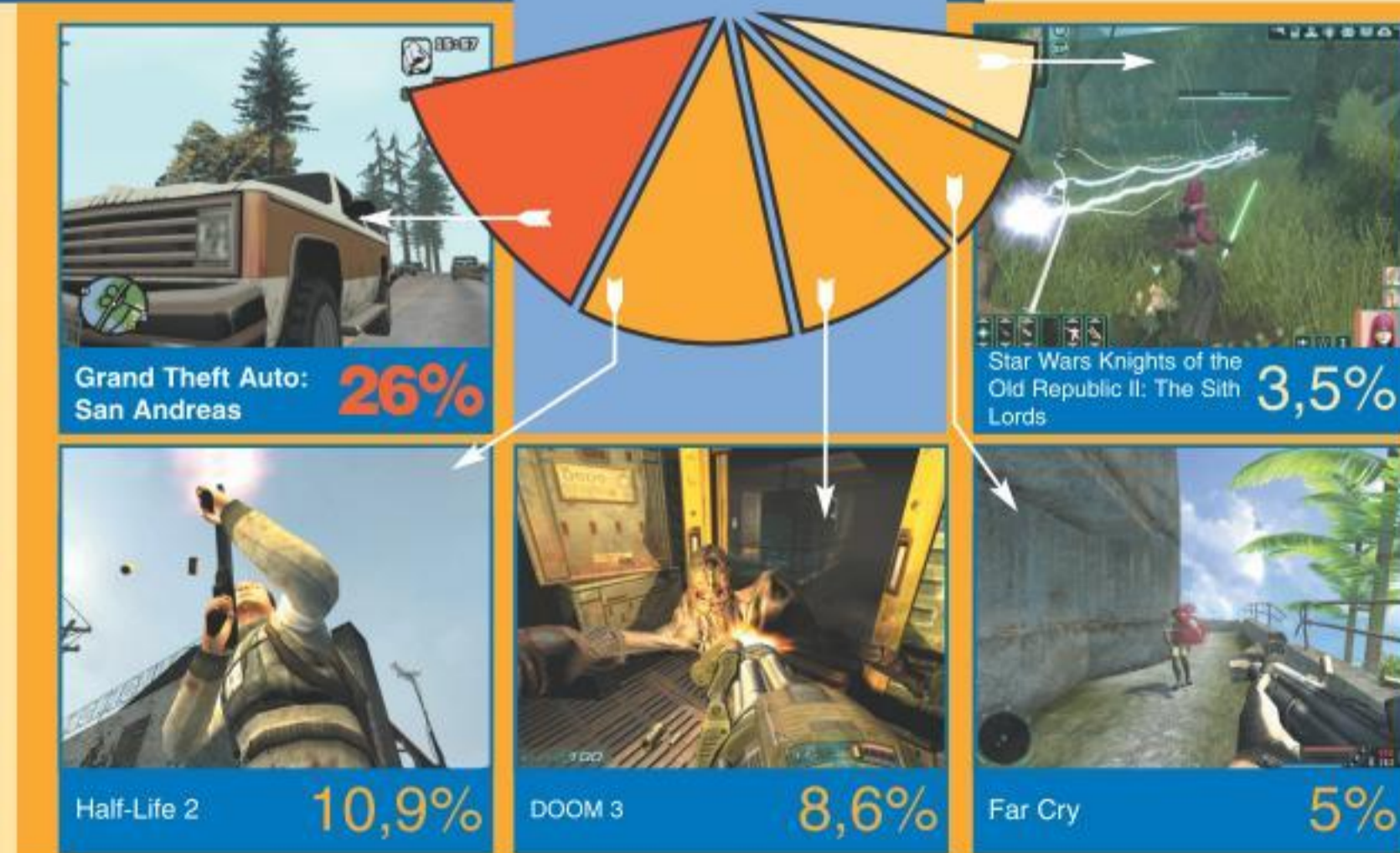
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Ну вот и случилось то, что мы предсказывали в прошлом номере. Негр-бандит Сиджей добрался до **Half-Life 2** и, не церемонясь, пинком согнал эту игру с первого места в нашем хит-параде. Теперь там восседает **Grand Theft Auto: San Andreas**. Увлекательный сюжет, нелинейный геймплей, море юмора, слава предыдущих частей — все это принесло игре аж 14749 (26%) голосов. Ближайший конкурент — **Half-Life 2** — со своими 10,9% отстал в два с лишним раза. Остальные места в пятерке лидеров выглядят так: **DOOM 3** (8,6%), **Far Cry** (5%) и **Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords** (3,5%).

А вот отечественные игрокосмонавты, о которых мы писали в прошлом номере, выдохлись всего за месяц: «**Космические рейнджеры 2: Доминаторы**» получили 3,4% голосов наших читателей и заняли шестое место, а «**Паркан 2**» вообще вошел в крутое пике и со своим одним процентом провалился аж до шестнадцатой позиции.

Но обратите свои взоры на десятое место, друзья! Там вы можете видеть живой пример тому, что



даже игры, которые были раскрыты «Игроманией», могут понравиться многим нашим читателям. Да-да, «**Мор. Утопия**» получил аж тысячу голосов и занял не самое в общем-то плохое место в

нашей таблице. Впрочем, мнение редакции это не изменило: мы, как и прежде, считаем этот проект очень слабой игрой — с устаревшей графикой, непонятным геймплеем и скучным сюжетом.

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 компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с **АВГУСТА'2004** по **ИЮНЬ'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).

ТРИНАДЦАТОГО ИЮЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **СЕНТЯБРЕ'2004** — **ИЮЛЕ'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 компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

Таким стал наш июньский хит-парад. А вот следующий месяц вряд ли принесет нам какие-нибудь сюрпризы. Лишь одна игра — **Battlefield 2** — способна серьезно поменять расстановку сил.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Действие «летнего проклятия» становится все сильнее и сильнее. Делайте лучше, дорогие читатели, как я: берите велосипед и отправляйтесь исследовать ближайшие к вашему дому локации, то и дело вступая в бой с собаками сорокового левела.

Не хотите менять компьютерные игры на какого-то двухколесного уродца? Что ж, хорошо, попробуем вам помочь. Как вы относитесь, например, к командным сетевым экшенам? Хорошо относитесь? Ну, тогда попробуйте **Battlefield 2**. Это, пожалуй, самая революционная игра со времен старушки **Battlefield 1942**: три стороны, несколько непохожих друг на друга классов бойцов, огромное количество техники и отличный баланс. Кроме того, разработчики наконец-то нашли способ борьбы с броуновским движением бойцов — им стал режим командира.

Впрочем, знакомиться с Battlefield 2 стоит так же, как и с кокетливой девушкой, — осторожно и внимательно. Почувствовали, что начинаете морщиться и хотите ругаться, — откладывайте ее (игру, а не девушку) на полку. Только предварительно сделайте зарубку в памяти: «вернуться через пару месяцев». Дело в том, что Battlefield 2 — вещь жутко сырая. Баги, как тараканы, лезут из всех щелей, сервера то и дело выключаются, а разработ-

чики тем временем в поте лица сооружают патч к патчу. Кроме того, игра еще и получилась слишком уж требовательной: даже при средних настройках графики ей нужен очень мощный компьютер. И это при том, что сама картинка выглядит очень посредственно.

Отдохнуть от сражений с Battlefield 2 мы рекомендуем вам в объездах **The Bard's Tale** — пожалуй, одной из самых необычных ролевых игр в мире. Слабая графика, примитивный геймплей, простая боевая система, будучи положенными на одну чашу весов, тут же перевешиваются искрометным юмором и на последней космической улетают в небеса. Ей-богу, в этой игре надо не столько гонять монстров и качаться до очередного уровня, сколько вчитываться в тексты и вслушиваться в перебранки главных героев. Ну и иногда влезать из-под стола, нежно потирая надорванный от смеха живот. Единственное требование — подучить английский язык. Иначе мимо вас пролетит вся прелесть этой замечательной игры.

Третья игра, на которую обязательно стоит обратить внимание, — **Earth 2160**. Эта стратегия увлекает потрясающе красивой графикой и, как ни странно... полностью вторичным геймплеем. Из давно знакомых всем элементов разработчики смогли сложить отличную RTS-мозаику: играя в Earth 2160, не



хочется обвинять ее в заимствовании того или иного элемента. Хотя можно было бы.

Напоследок стоит обратить ваше внимание еще на две игры: **Area 51** и «Ночной дозор». Первая — увлекательный экшен «про инопланетян». Вторая — весьма удачная «игроизация» полюбившегося многим отечественного фильма. Шедеврами они, конечно, не являются, но увлечь на некоторое время могут.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



AVE

Победитель нашего июльского тотализатора получит комплект колонок с сабвуфером **AVE T40H**. За бессонные ночи его соседи могут поблагодарить компанию AVE прямо на сайте www.ave.ru.

Победитель июльского тотализатора

Ур-ра! Город Железнодорожск, что в Курской области, радуется за нашего преданного читателя **Александра Кашина**, который теперь будет щеголять потрясающе стильным MP3-плеером **Beatsounds EMP-Z** от компании **Digital Direction Electronics** (www.dpro.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с **14 июля по 5 августа**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kaspersky'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 — июль». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится **5 августа** — не опоздайте!

“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
“Манию”
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 * Софт Клаб

Darwinia



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия в
«Игромании»
№05/2005

«Независимое кино» от мира компьютерных игр. **Darwinia** — игра настолько концептуальная, что ее даже нельзя причислить ни к одному из существующих жанров.

Уникум * Introversion Software * Introversion Software * Новый Диск

SWAT 4



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия в
«Игромании»
№06/2005

Лучший тактический экшен наших дней: яркий, как вспышка световумовой гранаты, быстрый, как выстрел из М-16, неожиданный, как и любая операция спецназа.

Tactical Action * Irrational Games * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Grand Theft Auto: San Andreas



Рейтинг
“Манию”
9.5

Полная рецензия в
«Игромании»
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные кражи, лихие погони, жестокие перестрелки — и все это в обрамлении увлекательной истории про черного, как смола, преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

Казаки II: Наполеоновские войны



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия в
«Игромании»
№05/2005

Утомившись штамповать аддоны к легендарным «Казакам», GSC Game World решила рискнуть и в «Казаках 2» заметно поменяла механику игры. Получилось так же замечательно, как и прежде.

RTS * GSC Game World * GSC Game World

Серп и молот



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия в
«Игромании»
№06/2005

Игра от малоизвестной команды Novic&Co. Игра, которую никто не ждал. Игра, на которую в ближайшие годы будут равняться все создатели пошаговых стратегий.

RPG/TBS * 1C * Novic&Co/Nival Interactive

Myst IV: Revelation



Рейтинг
“Манию”
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.

Квезм * Ubisoft * Ubisoft Montreal * Руссобит-М

Psychonauts



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия в
«Игромании»
№06/2005

Прелестная, самобытная и очень стильная аркада с большим квестовым наследием. Что и неудивительно — Тим Шафер, «отец» Psychonauts, раньше работал над Full Throttle и Grim Fandango!

Аркада * Majesco Games * Double Fine Productions

Silent Hunter III



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия в
«Игромании»
№05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор подводной лодки * Ubisoft * Ubisoft Romania * 1C/Леэрус

Need for Speed Underground 2



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия в
«Игромании»:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неонами машины — Need for Speed Underground возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автомодельный * Electronic Arts * Electronic Arts Canada * Софт Клаб

ТНЕ ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА FALL

**Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.**

- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.



© 2004 «Руссобит -Публишинг» Все права защищены. © 2004 «Silver Style Entertainment» All rights reserved

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

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



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Писать персональные ответы на каждое ваше письмо мы не можем. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (кроме особых случаев — например, отключение AI в *Half-Life 2*), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч и так далее. Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Когда, наконец, выйдет Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory? Вы уже и обзор опубликовали, а игры все нет и нет. И будет ли она, кстати, локализована?



— могли сначала выпустить английскую версию и только потом русскую (как это обычно и бывает), но делать они этого не стали вот по какой причине: у игры оказалась такая прочная система защиты, что пираты так и до сих пор не смогли ее взломать. Поэтому в этот раз будет выпущена сразу русская версия. В продажу она поступит уже в августе — то есть со дня на день.

На Западе релиз **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** состоялся еще весной, у нас игра чуть подзадержалась. Российские издатели — **Game Factory Interactive** и «Руссобит-М»

От редакции: в последнее время мы получаем какое-то невероятное количество писем о том, выйдут ли те или иные приставочные игры на PC. На этот раз народ интересуется перспективами появления в наших краях God of War, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Mortal Kombat: Deception, Mortal Kombat: Shaolin Monks, Tekken 5, Front Mission 4 и Mercenaries.



ее «на пять минут перед сном» — рискуете просидеть всю ночь и очнуться только к утру, когда зазвонит будильник. Игра вышла на **PlayStation 2**, издатель и разработчик — **Sony**, а значит, на портирование можно даже не надеяться.

С **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** (**PlayStation 2**; октябрь 2004 года) все куда проще — первые две части игры на PC вышли, хоть и с большим опозданием. Третья, наверное, тоже рано или поздно появится на персоналках. Другое дело — когда (**Konami** запросто может выпустить порт и через год, и через два года) и в каком виде (первые две части были перенесены безо всякой адаптации, поэтому играть можно было лишь через силу).



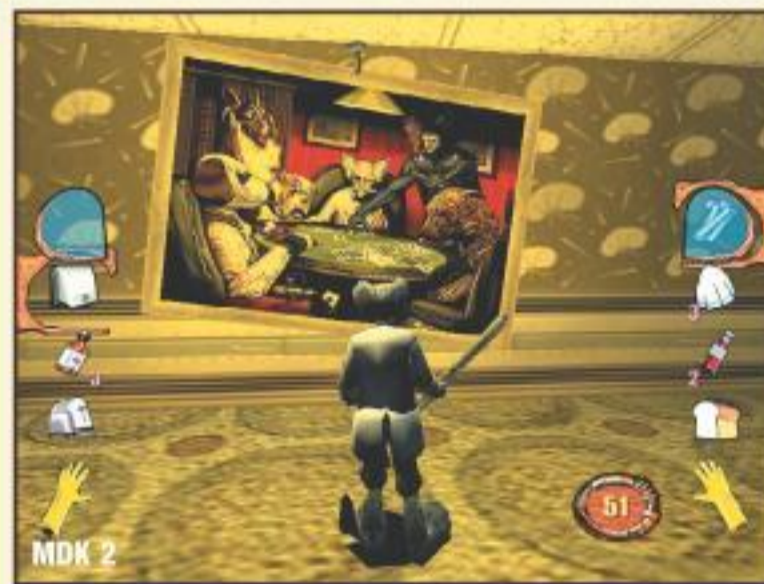
Mortal Kombat: Deception (**PlayStation 2, Xbox, GameCube**; октябрь 2004 года), **Mortal Kombat: Shaolin Monks** (**PlayStation 2 и Xbox**; сентябрь 2005 года) и **Tekken 5** (**PlayStation 2**) на PC не выйдут совершенно точно. Все три игры относятся к чисто приста-

вочному жанру файтингов, и на персональных компьютерах они будут чувствовать себя весьма неуютно: во-первых, не та аудитория, во-вторых, переделать в них управление под клавиатуру и мышь практически невозможно.

Front Mission 4 (**PlayStation 2**; июнь этого года) на персоналках можно не ждать. Издавала и разрабатывала игру японская **Square Enix**, один из руководителей которой как-то прямо заявил: «Зачем нам другие платформы, если есть PlayStation 2?». Впрочем, особо расстраиваться по этому поводу не стоит: в отличие от вышеперечисленных проектов, **Front Mission 4** представляет из себя весьма, скажем так, специфическую игру. Это стратегия про боевых роботов со страхолудной (другого слова не подберешь, честное слово) графикой и странноватым по писишным меркам геймплеем, от которого клонит в сон через пять минут игры. Если же вы все-таки хотите попробовать это «чудо» на зуб, обратите внимание на онлайн-новую тактическую RPG **Front Mission Online**. На персональных компьютерах она выходит в следующем году (в Японии в нее играют еще с мая, но пока только на PlayStation 2). Воевать предстоит за некий остров Хаффмана. На выбор две враждующие стороны — **O.C.U.** (**Oceania Cooperative Union**) и **U.C.S.** (**Unified Continental States**). Игроки, отличившиеся в боях, вознаграждаются высокими чинами (вы ведь играете за офицера, пилотирующего робота) и получают возможность отдавать приказы сослуживцам, которые стоят ниже них в «табели о рангах».

Mercenaries до наших палестин, похоже, так и не доберется. Хотя все предпосылки к тому имелись: игра от **Pandemic Studios**, а уж ее-то проекты (**Full Spectrum Warrior**, **Star Wars: Battlefront**) посещают PC в девяти из десяти случаев. Но в этот раз, видимо, что-то не сложилось.

От редакции: вторая категория наиболее распространенных вопросов — продолжения, приквелы и тому подобное. Активнее всего за последний месяц интересовались сиквелами MDK, The Thing, XIII и Commandos 4.



Сначала о **MDK 3**. Прежде всего, наверное, стоит рассказать предысторию этого сериала. Первая часть **MDK** (аббревиатура от **Murder, Death, Kill**) была выпущена в 1997 году, и на тот момент это был один из лучших экшенов от третьего лица. Что неудивительно — игру разрабатывал не кто-нибудь, а **Shiny Entertainment**, на чьем счету такие шедевры, как **Earthworm Jim**, **Sacrifice** и **Messiah** (про **Enter the Matrix** политкорректно промолчим). После выпуска **MDK** команда, работавшая над игрой, в полном составе покинула родную контору и создала собственную компанию — **Planet Moon Studios** (**Giants: Citizen Kabuto**, **Armed&Dangerous**, **Infected** на PSP). Взяться за сиквел было попросту некому — личный состав **Shiny** был полностью занят сначала над **Messiah** и **Sacrifice**, а потом над **Enter the Matrix**. Поэтому продолжение поручили **Bioware**, создателям сериала **Baldur's Gate** (а позже — **Star Wars: Knights of the Old Republic** и **Jade Empire**). **MDK 2** получилась игрой довольно сносной, но гораздо слабее первой части — просто хороший экшен и ничего более. Собственно, это была первая и последняя попытка **Bioware** выйти за рамки род-

ного для нее жанра RPG. После MDK 2 она вернулась к ролевым играм и больше такими глупостями уже не занималась.

Что же касается MDK 3, то о ней никто даже ни разу и не заикался. Права на этот бренд, судя по всему, до сих пор у **Interplay**, которая сейчас находится на последнем издыхании. Браться за третью часть она не будет — на это банально нет денег. Вероятнее всего, в ближайшем будущем издательство продаст права на MDK, и вот тогда-то, возможно, дело сдвинется с мертвой точки.



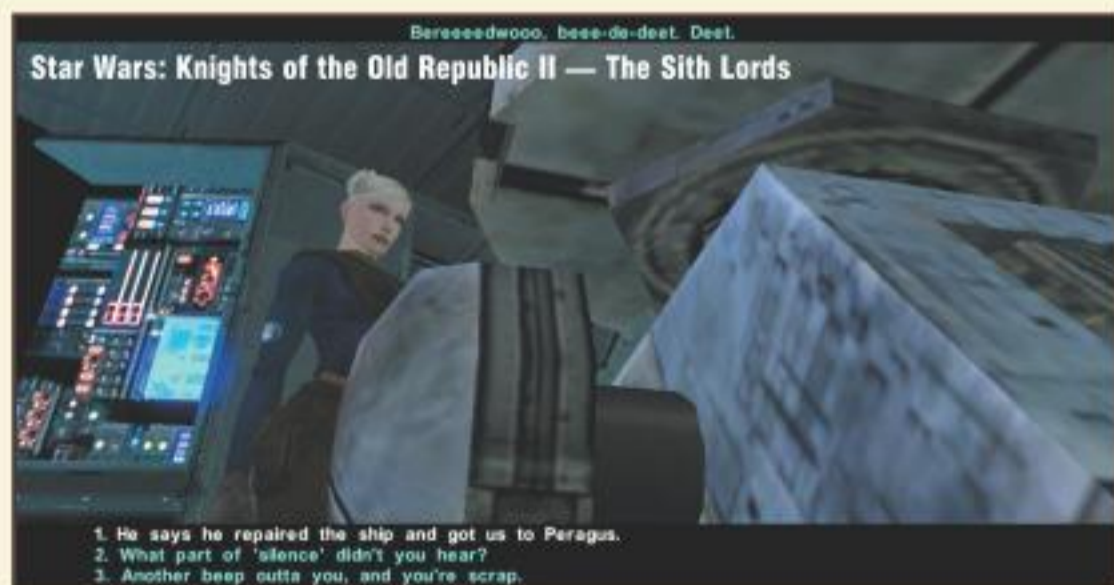
У **The Thing** (PC, PlayStation 2, Xbox; август 2002 года) продолжения почти наверняка не будет. Это, напомним, был очень атмосферный экшен, сделанный по мотивам жуткого фильма «Нечто» (норвежские, а потом и американские полярники находят в Антарктиде тушки алиенов, способных а-

ссимилировать клетки других организмов, и эти алиены задают двуногим такого дрозда, что в живых остается только два человека). Сиквел тут был бы вполне уместен (тема практически неисчерпаемая — инопланетные организмы вырвались за пределы Антарктики, последние выжившие люди прячутся в подземных бункерах — в общем, фантазировать можно долго), но, к сожалению, в продажах игра показала себя не самым лучшим образом (а делать продолжения к провальным проектам отваживаются немногие). Кроме того, в октябре 2003 года компания-разработчик, британская **Computer Artworks**, обанкротилась. В тот момент она работала над играми для трех издательств, но что это были за проекты и закончат ли их когда-нибудь, мы, скорее всего, никогда не узнаем.

XIII — еще одна провальная игра, которая тоже не окупилась. Правда, жалеть ее как-то не хочется: если **The Thing** была действительно хорошей игрой, то **XIII** едва стояла на ногах. **Ubisoft** вообще-то заикалась о продолжении, но в планах на 2005—2006 годы оно не значится (для **Prince of Persia** за то же самое время успели соорудить вторую часть и вот-вот доделают третью).

О **Commandos 4** тоже ни слуху ни духу. **Pyro Studios** сейчас занята **Commandos: Strike Force** — экшеном с участием тех же героев: Снайпера, Шпиона и Зеленого Берета. Подробный рассказ об игре вы можете прочитать в прошлом номере в репортаже с E3 (если кратко: у каждого члена команды есть свои способности и игровой процесс строится на их комбинировании).

Почему не делают локализации таких игр, как Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords? Они ведь больше всего нуждаются в переводе!



Причина банальна — локализация такой игры потребует очень больших вложений. Текста в ней — сотни, если не тысячи килобайт, а это целая книга, причем приличных размеров. Озвучки — десятки часов, к тому же сделана она очень качественно. Попробуйте посчитать, сколько надо переводчиков, корректоров и актеров, чтобы перевести такого монстра на великогомучий. На локализацию подобного проекта потребуется не меньше полугодика, а за это время игроки успеют купить пиратку и пройти ее вдоль и поперек. Так что затраты просто не окупятся.

При помощи демо-сценерских технологий можно создавать шикарные и при этом очень маленькие по размерам игры. Почему же никто не использует их?



Почему не использует? Очень даже использует — см. недавнюю **Darwinia** (где весь игровой код занимает всего полтора мегабайта) или грядущую **Spore** от Уилла Райта (андеграунд-проекты вроде 96-килобайтного шутера

.kkrieger можно не учитывать — они все равно погоды не делают). Это пока капля в море, но начало положено. Причин, по которым игроделы обходят вниманием эти технологии, несколько. Во-первых, они просто очень сложны. Освоить демо-сцену под силу далеко не каждому программисту, а только профессионалам высочайшего класса. Во-вторых, подобные технологии подходят не для каждой игры. В **Spore** без них никак: никто в мире не способен смоделировать для одной игры целую галактику и бесконечное количество живых организмов разных видов. А так игра сгенерирует все это сама. В каком-нибудь **Far Cry** лучше использовать традиционные технологии — игра будет красивее (согласитесь, **Spore** выглядит несколько коряво), а дизайн — на порядок лучше (потому что уровни моделировала не программа, а люди).

Насколько сильно графика игр для PlayStation 3 будет опережать или отставать от графики игр для PC? И что лучше — PlayStation 3 или Xbox 360?



Что-то вы рано об этом начали беспокоиться, комрад. **Xbox 360** увидит свет только в ноябре, а **PlayStation 3** — так и вообще в середине следующего года. К моменту поступления в продажу их производительность будет примерно равна мощности топовых компьютеров. При этом первые игры для консолей нового поколения (т.е. те, что выйдут в конце 2005 — начале 2006 годов) не будут использовать их мощность на полную катушку. Первые проекты для Xbox 360 выглядят неплохо, но ничего сногшибательного в них нет — все то же самое потянет и PC. Ролики из игр для PlayStation 3 очень впечатляют, но все они сплошь и рядом пререндеренные — «живую» графику до сих пор не показали. По-настоящему сильный рывок в плане графики следует ждать ближе к середине жизненного цикла NextGen-приставок: во второй половине 2007 и в 2008 годах. В этот период консольные игры, по всей вероятности, будут превосходить компьютерные игры в технологическом плане, потому что к тому времени разработчики наконец-то освоятся с новым железом и научатся выжимать из него полную производительность. Но это продлится недолго — вскоре начинка приставок устареет, и PC снова выйдет вперед. Именно по такому сценарию развивались события во время жизненного цикла современных консолей (**PlayStation 2**, **Xbox** и **GameCube**), наверняка он повторится и в этот раз.

Дать однозначный ответ на вопрос, что брать — **PlayStation 3** или **Xbox 360**, невозможно. И на той, и на другой приставке будет много достойных игр. Лично я куплю обе консоли. ■

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Это случай из разряда «гений тоже имеет право на самовыражение». Каким образом тихий, но слегка «не в себе» дизайнер Американ Макги умудрился получить

American McGee's Alice

доступ к финансовымzakромам **Electronic Arts** — непонятно до сих пор (из более-менее известных работ на его счету к тому времени было разве что несколько уровней для **DOOM**). Однако факт остается фактом: получив серьезное финансирование, тихий дизайнер в сжатые сроки сваял натуральную игру-шедевр — абсолютно готичную и беспредельно жуткую action-фантазию на тему «Алисы в стране чудес».

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Rogue

Представьте вдруг себе «злую» версию классической сказки Кэрролла: Алиса (да-да, та самая милейшая девочка из викторианской Англии) в жутком пожаре теряет своих родителей, трогается умом и попадает в мир своих нездоровых подростковых фантазий. В этом мире сказочный лес погряз во Мраке, Чеширский Кот почему-то похож на закаменевшую мумию, Болванщик на досуге развлекается пытками

Мартовского Зайца, Законы Гравитации поругались друг с другом, а мистер Время сошел с ума.

Макги воплотил в этой игре все свои большие фантазии. Обычный и на первый взгляд ничем не примечательный экшен он умудрился превратить в произведение искусства, в законченный от начала и до конца шедевр. Ничего подобного **American McGee's Alice** не было ни до, ни после.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Спустя год после выхода **DOOM** индустрию все еще трясло и лихорадило. На рынке как грибы росли все новые и новые 3D-экшены (большинство из которых,

Descent

по понятным причинам, недостойны упоминания даже из соображений ностальгии), но никаких «хитов» в жанре так и не появлялось.

И тут — такой удар ниже пояса! Мессия 3D-жанра номер №2 по какой-то дикой случайности оказывается вовсе не «новым «Думом», а самым что ни на есть «трехмерным космическим симулятором в подземельях». Да-да, сейчас что-то подобное **Descent** сложно даже представить, но вы все равно по-

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Action/Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Interplay/Parallax Software

пытаться: по абсолютно трехмерным коридорам а-ля **DOOM** летает некое подобие космического истребителя, который, как несложно догадаться, истребляет все что движется в пределах видимости, взрывает генераторы, спасает потерявшихся пилотов и собирает суперпризы. Кроме того, по меркам середины девяностых весь этот летающий цирк выглядел просто бесподобно: красивые спецэффекты, страшненькие, но

крайне атмосферные текстуры и — кроме того — настоящие трехмерные истребители-противники. Также в плюс ко всему вышперечисленному — настоящее «симуляторное» управление, с обязательным джойстиком, регулировкой ручки тяги, маневрами, торпедами и тому подобными атрибутами.

В целом же: истинное развлечение для 3D-маргиналов. Дико, но по необъяснимым причинам очень даже симпатично.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Друзья, друзья... Вы будете смеяться, но мы снова продолжаем серию наших познавательных передач на тему «Житие Сиды Мейера до того, как он придумал **Civilization**». На этот раз в нашей программе поучительная история «Сид и железные дороги».

Sid Meier's Railroad Tycoon

Значит так: когда Сид в возрасте, далеко от школьного, стал обладателем своей собственной, настоящей механической железной дороги, он тут же (и на долгие годы) загорелся мечтой «вырасти и стать машинистом». Понятно, что никаким машинистом (равно как и подводником, космонавтом или морским пиратом) он в итоге не стал, зато вырос талантливым гейм-дизайнером. И в самом расцвете творческой деятельности породил на

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Железнодорожная стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	MicroProse

свет свою первую великую игру — **Railroad Tycoon**. Собственно, настолько великую, что боссы MicroProse даже разрешили ему прибавить к ее названию незабвенное **Sid Meier's**.

«Железнодорожный магнат» был воплощенной мечтой каждого когдатощного обладателя механических паровозиков. Глобальная стратегия, в которой мы начинали в роли полунищего предпринимателя образца XIX века и заканчивали в должности

главного властелина всех железных дорог в Соединенных Штатах. Планирование и прокладка маршрутов, регулирование тарифов на перевозки, финансирование инженерных исследований, биржевые спекуляции, борьба с конкурентами...

Как и все великие игры Сиды, **Railroad Tycoon** был поистине безграничен. И очень жаль, что все его продолжения не завоевали и десятую долю популярности своего могучего предка.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Великий, могучий, никем непобедимый. **OH! Sopwith**. Игра с практически идеальным геймплеем, образец самой сбалансированной таежной аркады. Вот уже двадцать лет кряду далеко не всякий рискнет потя-

Sopwith

гаться с «Сопвичем» в номинации «самый отточенный шедевр примитивистского зодчества».

А суть, казалось бы, в чем? Над долинами и взгорьями с четким видом «сбоку» парят несколько фиолетовых пикселей, которые изображают биплан-кукурзник. Навстречу им летят точно такие же пиксели (но уже голубого цвета), которые играют роль кукурзников-врагов. Собственно, наш биплан умеет двигаться вверх или вниз, нарезать в воздухе

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	BMB Compuscience

«мертвые петли» и, разумеется, стрелять «точками» и метать из бомболюка «квадратики» по наземным целям. Все!

Описание всего геймплея занимает, как видите, триста символов — однако сколько в нем было глубины и настоящей первобытной мощи!.. После несомненного успеха «Сопвича» игры «про самолетики», подобные ему, в течение многих лет появлялись практически на каждой уважающей себя платформе со скоростью три штуки

в день. Куча игровых автоматов, невероятное количество тематических аркад на восьмибитных приставках, да что там говорить... Идея про самолет, который стреляет точками и швыряется квадратиками, оказалась на редкость живучей: **Sopwith** был не просто хорошей аркадой — это был абсолютно новый жанр. Так что не будь его, мы бы с вами, возможно, никогда не увидели большинства современных, как это теперь называется, «леталок».



DUNGEON SIEGE III

«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»

Страна Игр



PC
CD-ROM
SOFTWARE

1C
ФИРМА «1С»

GAS
POWERED
GAMES

Microsoft
game studios



UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

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

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Меганаступление на Россию

Компания MSI представила новую линейку продуктов под общим названием **MEGA (Multimedia — Entertainment — Gaming — Application)**, в которую помимо MP3-плееров входят ноутбуки.

Семейство

MEGA BOOK вклю-

чает в себя спектр моделей: от недорогих ноутбуков для офиса до мощных систем, способных удовлетворить требовательных геймеров. Особо стоит отметить **MEGA BOOK M 510 A**, который подойдет на роль мультимедийного центра развлечений, а также **MEGA BOOK M 620** с высокой производительностью.

Семейство плееров MSI также многообразно и включает в себя портативный цифровой аудиоплеер **MEGA STICK 527**, **MEGA STICK 522**, **MEGA STICK 521** с возможностью чтения карт памяти SD/MMC, легкий и компактный плеер **MEGA STICK 520**, компактный плеер **MEGA PLAYER 515** и портативный мультимедиаплеер **MEGA VIEW 566 PRO**.

Хоромы для Pentium



Давно подмеченный факт: при покупке компьютера к выбору корпуса большинство пользователей относится весьма безответственно, наивно полагая, что главное — это внутренняя начинка. А уж на что он там похож визуально — дело десятое. Однако дешевый корпус не только внешне выглядит как сарай, так в нем еще установлен никчемный блок питания, звукоизоляция никакая, да еще и воздух там плохо циркулирует... Поэтому, если вы планируете переселить свой процессор в новое жилище, позаботьтесь о добротных «апартаментах» для него. Тут как раз очень кстати **AOpen** представила три новых модели ATX-корпусов:

EZ Solution (Middle tower) — элегантный корпус с продвинутой системой охлаждения, легкой безотверточной сборкой и съемной боковой панелью;

Impression (Super tower) — стильный корпус с встроенным в переднюю панель отсеком для хранения компакт-дисков (!), 9-сантиметровым вентилятором с голубой неоновой подсветкой и прозрачной боковой панелью;

Nouveau (Super tower) — просторный алюминиевый корпус с прозрачной боковой панелью и практически бесшумным блоком питания на 400 Вт с поддержкой технологии **Silentek**.

Я помню все твои впадинки...



Казалось бы, в таком важном вопросе, как воздушное охлаждение, изобретено уже все, что только возможно. А основное направление прогресса определено на годы вперед: радиатор потолще, обороты поменьше — и полетели. Ан нет! При творческом подходе можно убить двух зайцев сразу — уменьшить шум и улучшить охлаждение — на ровном месте. Впрочем, нет, не на ровном месте, а как раз наоборот!

Особенность нового вентилятора **Silent Eagle** от **Sharkoon** как раз и заключается в специальном «неровном» дизайне лопастей: поверхность крыльчатки **Silent Eagle** испещрена небольшими круглыми впадинками, как у мячика для гольфа. Их назначение — создание дополнительной турбулентности, которая способствует усилению воздушного потока. Такое оригинальное решение позволяет добиться отличного охлаждения при рекордно низких оборотах вентилятора — вплоть до **1000 об./мин.** 80 мм вентилятор **Silent Eagle** выпускается в двух модификациях:

— **Silent Eagle 2000** со скоростью вращения **2000 об./мин.** обеспечивает воздушный поток интенсивностью **38,5 м³/ч**, уровень шума составляет не более **17,8 дБ**;

— **Silent Eagle 1000** со скоростью вращения **1000 об./мин.**, шумом не более **8,9 дБ** и производительностью **19,3 м³/ч**.

В дополнение **Silent Eagle** оснащен универсальным разъемом, который позволяет подключить его к любой системе.

Дискотека для ноутбука



У любого, даже самого навороченного, ноутбука есть как минимум одно уязвимое место — встроенная акустическая система, воз-

можностей которой явно недостаточно для мультимедийных задач, игр, прослушивания музыки и просмотра **DVD**.

Разумеется, никто не мешает подключить внешнюю акустику, вопрос лишь в том, какая система лучше подойдет для этих задач. Думаю, никто не будет спорить, что компактный и элегантный ноутбук, окутанный клубком проводов, выглядит, мягко говоря, не очень. Обычные пузатые колонки рядом с ним также будут выпадать из общего стиля.

А как насчет беспроводной тонкой, но в то же время мощной акустической системы? Например, **OZAKI DT555**. Распространением продукции этой компании занимается **Ergodata**.

DT555 — это классическая система **2.1** (сабвуфер + 2 сателлита) с беспроводным **USB**-подключением, суммарной мощностью **46 Вт**. **DT555** можно разместить в любом удобном для вас месте. Благодаря превосходному дизайну в стиле техно и глянцевому черному покрытию она также отлично впишется в интерьер рядом с классическим ПК.

Технические характеристики OZAKI DT555

Мощность усилителя: 21 Вт + 2x3 Вт
Мощность сабвуфера и сателлитов: 30 Вт + 2x8 Вт

Частотный диапазон: 30-20000 Гц
Соотношение сигнал/шум (SNR): около 50 дБ

Размеры
Сабвуфер: 160x238x292 мм
Сателлиты: 68x240x85 мм
Пульт управления: 48x27x118 мм

«Телепузики» не сдаются!



В то время как другие производители ЭЛТ-мониторов постепенно сворачивают или вовсе прекращают их производство, компания **iiyama** анонсировала новую модель с диагональю **19** дюймов на трубке с апертурной решеткой **Diamondtron M3**. Анонсированная модель **Vision Master Pro 455**, судя по всему, будет продаваться только в России, так как на европейских и американских сайтах компании упоминания об этой модели нет.

Несмотря на достоинства ЖК-мониторов, традиционные превосходят их по ряду параметров: точности цветопередачи, возможности работать с различными разрешениями и, конечно же, полному отсутствию лагов при смене кадров. Все эти качества делают их незаменимым выбором для работы с графикой и динамичных игр. К тому же при одинаковом размере диагонали ЭЛТ-монитор класса Vision Master Pro стоит дешевле профессионального ЖК-дисплея.

Vision Master Pro 455 — модель hi-end-класса, с абсолютно плоским экраном, обеспечивающим яркое и контрастное изображение, свободное от искажений. Специально для просмотра видео и игр монитор оснащен функцией **Highbrightness**. А широкая полоса пропускания видеосигнала обеспечивает высокую частоту кадровой развертки в режимах с высоким разрешением (рекомендуемое разрешение для Vision Master Pro 455 — **1600x1200**).

Технические характеристики Iiyama Vision Master Pro 455

Кинескоп: Diamondtron M3

Размер диагонали: 19 дюймов

Антибликовое покрытие: ARASC

Шаг апертурной решетки: 0,24 мм

Максимальная яркость: 250 кд/м²

Частота строчной развертки: 30-110 кГц

Частота кадровой развертки: 50-160 Гц

Полоса пропускания видеосигнала: 267 мГц

Рекомендованное разрешение:

1600x1200

Эргономика: TCO '03

Потребление энергии: 135 Вт в рабочем режиме, 4 Вт в режиме ожидания

Размеры: 459x468x476 мм

Вес: 23,4 кг

GeIL: дайте две!

Компания GeIL — производитель модулей памяти высочайшего качества — продолжает совершенствовать свои серии модулей стандарта **DDR2 SDRAM**. Теперь модельный ряд модулей памяти **GeIL ONE**, специально разработанной для геймеров и оверклокеров, пополнился двумя моделями модулей: **GeIL ONE TCCD** и **GeIL ONE BH**.

Первая серия предназначена для работы на частоте **400 МГц** с таймингами **1,5-2-2-5**, с возможностью безопасного разгона до **600 МГц** (тайминги — **2,5-4-4-7**).

BH-серия имеет похожие характеристики: **400 МГц** (**1,5-2-2-5**) с возможностью разгона до **500 МГц** (**2-2-2-5**).

В обеих сериях модули поставляются парами по **256** или **512** Мбайт. Все модули серии **ONE** оснащаются медным радиатором с датчиком температуры и платиновым покрытием и имеют пожизненную гарантию.



Богатые тоже плачут

AMD «VS.» intel inside

AMD начала крестовый ход против заклятого конкурента — компании Intel, подав заявление по обвинению в нарушении антимонопольного законодательства.

Суть претензий можно кратко сформулировать следующим образом: используя свое лидирующее положение на рынке процессоров и чипсетов, Intel намеренно пыталась вывести AMD из игры незаконными методами. При помощи принуждений, специальных субсидий и даже взяток Intel якобы добивалась от своих партнеров полной либо частичной эксклюзивности при заключении контрактов на поставку продукции.

В качестве подтверждения AMD приводит в пример компанию Sony, которая в **2002** году использовала процессоры компании в **23%** случаев, а в **2003** этот показатель упал до **8%**. Сейчас Sony вообще не использует продукцию AMD.

Не исключено, что на подобный шаг AMD подтолкнул результат недавнего антимонопольного разбирательства между IBM и Microsoft, начавшегося в далеком **1990**, по результатам которого Microsoft выплатила **\$775** млн. компенсации за **OS/2**, вытесненную с рынка операционных систем. Ради такой компенсации не грех и **15** лет подождать!

Intel, в свою очередь, не собирается сдавать позиции. Исполнительный директор компании Пол Отеллини прокомментировал нападки AMD следующим образом: «Intel всегда соблюдала законы тех государств, где мы работаем. Мы ведем активную честную конкурентную борьбу с целью обеспечить оптимальные характеристики нашей продукции для потребителей. Так будет и впредь».

Geminium VIII — видеокарта-двухстаночница



Период вытеснения одного стандарта другим — весьма болезненный этап для кошечек потребителей. Весьма непросто, к примеру, сразу же раскошелиться и на новую системную плату под **Socket 775**, и на видеокарту под **PCI Express**.

Но, как всегда, проходит немного времени, и появляются компромиссные решения, призванные облегчить миграцию с одного стандарта на другой.

Весьма интересную видеокарту **Geminium VIII** на базе чипсета **ATI Radeon X800 XL** представила компания **MSI**. Geminium VIII поддерживает оба интерфейса — как **AGP 8x**, так и **PCI Express 16x**. Соответствующие разъемы расположены на разных ребрах платы, поэтому для ее подключения к другому разъему Geminium VIII достаточно просто перевернуть.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

CD DVD NVIDIA ForceWare 77.72 — самые новые драйвера для видеокарт семейства TNT2 и GeForce.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

DVD NVIDIA nForce 4 SLI Intel Edition 7.13 — набор драйверов для материнских плат на базе nForce 4 SLI Intel Edition.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

CD DVD EVEREST Home Edition 2.01 — удобная программа для диагностики компьютера.

CD DVD SiSoftware Sandra 2005 SR2.a 7.10.60 — очень популярный и мощный комплекс для диагностики ПК и сбора информации о нем.

Карманный Дарт Вейдер с USB-интерфейсом



Конкуренция среди производителей флэш-брелков с **USB**-интерфейсом настолько высока, что компании уже просто не знают, как извратиться для привлечения покупателей к своей продукции.

Довольно оригинальный подход к решению этой проблемы избрала японская компания **I-O Data**, запустившая в серию комплект **USB**-брелков **Star Wars Collection**. Всего в этой серии будет четыре модели, отличающиеся только внешним видом: с изображением джедая, Дарта Вейдера, а также роботов **R2D2** и **C3PO**. Доступ к **USB**-разъему у брелков будет реализован по принципу раскладного ножика.

Технические характеристики роботов, джедаев и Дарта Вейдера одинаковы: интерфейс **USB 2.0** и **256** Мбайт памяти на борту.

Кинотеатр на ушах

Видеоочки медленно, но уверенно проталкивают путь к массовому потребителю. Теперь к их продвижению подключилась и **Leadtek**, представившая очки **Xeye** с видимой областью изображения, эквивалентной монитору с диагональю **50** дюймов. В новые очки также встроены наушники. Разрешение очков — **320x240** при соотношении сторон **4:3**.

В комплект поставки Xeye входят: блок питания, кабель **S-Video**, композитный кабель с переходником тюльпан-мини-**A/V**, руководство пользователя. Дополнительно можно будет заказать сумочку и аккумулятор с зарядным устройством. Цена очков неизвестна.



НОВЫЕ СТАРЫЕ ПЕСНИ О ГЛАВНОМ

Обзор новейших видеокарт под PCI Express x16

Иван Иостман

Читать обзоры hi-end-видеокарт — занятие, в чем-то схожее с разглядыванием в автокаталогах суперкаров: очень красиво, но в реальной жизни встречается очень редко. С другой стороны, благодаря подобным обзорам становится понятно, на какие «вкусоности» можно рассчитывать в ближайшем будущем тем, кто не готов расстаться с \$500-600. Ну, и третья сторона — если бы вам предложили опробовать, как себя ведет на трассе Ferrari, вы бы отказались? Вот и мы не отказались и с удовольствием протестировали разные видеокарты верхней ценовой категории, включая новый флагман компании NVIDIA — GeForce 7800 GTX!

GeForce 7800 GTX под прицелом

Несмотря на смену названия, революция на этот раз отменяется: чип G70 представляет собой логичное продолжение архитектуры NV40/45, на которой базировались видеокарты предыдущего поколения. Да, разработчики перешли на техпроцесс 0,11 мкм, а значит, в тот же объем втиснулось большее число транзисторов и понизилось энергопотребление. Увеличилось количество пиксельных и вершинных конвейеров — их стало 24 и 8 соответственно (раньше верхом совершенства считалась формула 16/6). С приходом GeForce 7800 GTX появилась поддержка гамма-коррекции при полноэкранном сглаживании, а также новый режим сглаживания

Технические характеристики графических чипов				
Графический чип	Radeon X800 XL	Radeon X850 XT	GeForce 6800 Ultra	GeForce 7800 GTX
Пиксельные конвейеры	16	16	16	24
Вершинные конвейеры	6	6	6	8
Частота чипа	400 МГц	520 МГц	350 МГц	430 МГц
Частота памяти	1 ГГц (DDR)	1,08 ГГц (DDR)	1 ГГц (DDR)	1,2 ГГц (DDR)
Объем памяти	256/512 Мбайт	256 Мбайт	256/512 Мбайт	256/512 Мбайт
Шины памяти	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Версия DirectX	9.0b (SM 2.0)	9.0b (SM 2.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)

Transparency Antialiasing, который используется совместно с обычными режимами сглаживания. Суть TAA заключается в том, чтобы сглаживать прозрачные текстуры в играх. До этого только цельные текстуры обрабатывались, так что теперь картинка в играх станет еще лучше! Кроме этого в стандартные затесались функции поддержки HDTV и VIVO.

На этом список нововведений исчерпывается... Собственно, это вполне закономерно, немногие игры могут загрузить систему в полной мере. Лишь маньяки из id Software, CryTek и Valve гонятся за прогрессом, используя новомодные видеоэффекты, остальные разработчики в большинстве случаев, увы, не заморачиваются такими вопросами при создании своих игр.

По всем прогнозам мы получили не

более чем хорошее продолжение удачной серии GeForce 6xxx.

В любом случае, если вы собираетесь купить hi-end-видеокарту, не забудьте о том, что вам понадобится очень мощный процессор, который еле-еле успевает угнаться за видео-системой! Здесь вам понадобятся самые последние модели от AMD и Intel.

Leadtek WinFast PX 7800 GTX TDH MyVIVO 256 Мбайт



Видеокарта от Leadtek приятно радует своим комплектом поставки и великолепной производительностью!

А вот и первая ласточка на базе G70 от известного производителя: Leadtek. WinFast PX 7800 GTX MyVIVO 256 Мбайт выглядит вполне стандартно, к счастью, система охлаждения оказалась компактной — она не занимает соседний слот, как это было в случае с GeForce 6800 Ultra. При этом карта греется

Общее техническое обеспечение

Процессор	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц (Socket 775, 1066 МГц, 512 кбайт L2, 2 Мбайт L3)
Материнская плата	MSI P4N Diamond (NVIDIA nForce4 SLI IE, Socket 775, DDR2-667, PCIE x16)
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS 80 Гбайт (SATA, 7200 об./мин., 8 Мбайт)
Оптический привод	Sony CRX300E (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO 500 Вт
Драйвера для системной платы	Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019
Драйвера для ATI	Catalyst 5.6
Драйвера для NVIDIA	ForceWare 77.72
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

Результаты тестов в играх						
Far Cry 1.32 (Regulator)						
Разрешение	Легкий режим			Тяжелый режим (AF x16, FSAA x4)		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Sapphire Radeon X800 XL Ultimate 256 Мбайт	89,6	77,0	64,1	72,3	54,7	42,4
Sapphire Hybrid X800 XL 512 Мбайт	89,0	76,1	63,0	71,0	53,7	41,7
Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт	91,4	82,2	68,7	76,5	59,3	47,0
MSI NX6800 Ultra T2D256E 256 Мбайт	92,7	84,6	73,1	73,3	54,7	41,4
MSI NX6800 Ultra T2D512E 512 Мбайт	90,6	84,0	72,2	73,1	53,9	40,7
NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт	93,6	90,1	84,0	85,0	69,0	53,9
Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH 256 Мбайт	93,2	90,5	84,2	85,0	69,0	54,0
Half-Life 2 (d13c17)						
Разрешение	Легкий режим			Тяжелый режим (AF x16, FSAA x4)		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Sapphire Radeon X800 XL Ultimate 256 Мбайт	85,9	82,8	74,7	81,2	69,2	54,8
Sapphire Hybrid X800 XL 512 Мбайт	85,7	82,6	74,2	80,7	68,6	54,2
Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт	85,4	85,0	81,0	84,6	76,4	64,2
MSI NX6800 Ultra T2D256E 256 Мбайт	80,7	77,8	70,1	75,3	60,8	48,9
MSI NX6800 Ultra T2D512E 512 Мбайт	80,7	76,9	69,2	74,5	60,0	47,8
NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт	83,8	84,2	81,4	84,7	78,6	68,8
Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH 256 Мбайт	83,9	84,3	81,4	84,6	78,9	68,9
Doom 3 1.1 (demo1)						
Разрешение	Легкий режим (AF x8)			Тяжелый режим (AF x8, FSAA x4)		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Sapphire Radeon X800 XL Ultimate 256 Мбайт	80,6	61,8	46,1	56,7	40,3	29,3
Sapphire Hybrid X800 XL 512 Мбайт	79,7	60,6	45,2	55,1	39,2	28,8
Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт	85,7	71,2	52,1	65,6	47,7	35,2
MSI NX6800 Ultra T2D256E 256 Мбайт	90,1	81,7	69,5	73,3	54,7	41,4
MSI NX6800 Ultra T2D512E 512 Мбайт	90,6	81,4	68,8	73,8	54,9	41,6
NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт	91,6	90,1	84,0	85,3	68,4	52,0
Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH 256 Мбайт	91,8	90,4	83,9	85,4	68,3	52,1

меньше и гораздо меньше шумит, что похвально. Чего не скажешь о размерах карты: она стала еще больше и не в каждый корпус поместится!

Со временем, скорее всего, появится версия с 512 Мбайт памяти на борту, для нее как раз еще осталось место. На плате установлены два DVI-выхода и S-Video, на месте поддержка VIVO и HDTV.

В комплект поставки с картой входят все необходимые кабели, переходник D-Sub-to-DVI, диски с драйверами, играми Splinter Cell: Chaos Theory, Prince of Persia: Warrior Within, а также различный софт для работы с видео от Ulead. Ожидаемая розничная цена новинки — \$600.

NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт

Как ни странно, позже к нам попала эталонная карта от NVIDIA. Странно то, что первой оказалась именно Leadtek! Взглянув на экземпляр от самого создателя GeForce 7800 GTX, мы убедились в том,

что Leadtek использовала стандартную разводку и систему охлаждения — карты похожи как братья-близнецы. Однако со временем должны появиться более оригинальные решения, с фирменными системами охлаждения.

На этом перейдем к следующим участникам тестов.

MSI NX6800 Ultra-T2D256E 256 Мбайт и NX6800 Ultra-T2D512E 512 Мбайт



Нужны ли играм 512 Мбайт памяти? Наш ответ — сейчас нет!

Ультраскоростная

Лучший выбор для геймеров и продвинутых пользователей

DDR2 память

Max's

DDR II

800/667/533



Пожизненная гарантия

без свинца, соответствуем RoHS

- Без использования свинца
- Предельная производительность
- Эксклюзивная технология «анти-фальшивка»



Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_cotech.htm

KINGMAX
Memory Technology Leader

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5981143
Sale contact: allison.wu@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>

Distributor: merlion merlion merlion merlion

PatriArch ApprovedMemory

Результаты тестов в 3D Mark 05 1.20	
Sapphire Radeon X800 XL Ultimate 256 Мбайт	5078
Sapphire Hybrid X800 XL 512 Мбайт	4925
Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт	6041
MSI NX6800 Ultra T2D256E 256 Мбайт	5617
MSI NX6800 Ultra T2D512E 512 Мбайт	5509
NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт	7284
Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH 256 Мбайт	7267

Видеокартам **MSI NX6800 Ultra-T2D256E** и **NX6800 Ultra-T2D512E** больше всего подойдет определение «классические». Системы охлаждения в обоих случаях стандартные и практически не отличаются друг от друга. Одно плохо в них: они занимают соседний слот и шумят довольно громко. Поскольку о картах серии GeForce 6800 Ultra мы уже вам рассказывали не раз, то не будем слишком долго заострять на них внимание. Отметим лишь то, что карты отличаются только объемом установленной памяти: в первом случае **256 Мбайт**, а во втором — **512 Мбайт**. Будет очень интересно посмотреть, нужен ли современным играм столь большой объем памяти!

Что-то, а вот комплект поставки обеих карт стоит отметить — он просто королевский: в обеих версиях вы найдете игры **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, **XIII**, **Uru: Ages Beyond Myst** и различный полезный софт в больших количествах. MSI NX6800 Ultra-T2D256E 256 Мбайт стоит сейчас примерно **\$530**, в то время как версия с 512 Мбайт памяти — все **\$770!** Цена явно завышенная, и вопрос — стоит ли платить такую сумму за увеличенный вдвое объем памяти — остается еще открытым. Все покажут тесты.

Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт

На противоположном фронте — **ATI** — затишье, анонс новой серии чипов был отложен до начала осени, что, скорее всего, связано с трудностями при переходе на сверхтонкий техпроцесс **0,09 мкм** и отладкой многообещающей



Sapphire Radeon X850 XT занял достойное второе место.

Результаты тестов Far Cry 1.32 (Regulator) с HDR-эффектами			
	Тяжелый режим (AF x16, HDR x7)		
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
MSI NX6800 Ultra T2D256E 256 Мбайт	55,5	38,0	25,4
MSI NX6800 Ultra T2D512E 512 Мбайт	53,5	37,0	25,3
NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт	76,0	57,3	40,1
Leadtek WinFast PX7800 GTX TDH 256 Мбайт	76,1	57,5	40,5

технологии **CrossFire** — аналога **SLI** от **NVIDIA**.

От компании **Sapphire** к нам в распоряжение попали аж три видеокарты, но нач-



Sapphire Radeon X800XL Ultimate: тише, тише, еще тише...

нем мы с топ-версии — **Radeon X850 XT**, которая является прямым конкурентом GeForce 6800 Ultra. У этой карты система охлаждения так же массивна, как и у конкурента и занимает один соседний слот. Совпадает и количество пиксельных и вершинных конвейеров — **16** и **6** соответственно.

Дизайн платы ничем не отличается от эталонной ATI Radeon X850 XT — привычный красный текстолит, прозрачная наклад-ка на радиатор, кстати, сделанный из меди, что позволяет более эффективно отводить тепло. К чести чипа от канадцев стоит отметить его меньшие требования к питанию и чуть более тихую систему охлаждения.

На плате предусмотрены один **DVI**- и один **D-Sub**-выход и уже привычный **S-Video**.

В комплект поставки входят различные кабели и переходники, диски с играми **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, **Prince of Persia: The Sands of Time**, а также плеер **PoweDVD 5** и другое ПО. Стоит карта в среднем **\$470**.

Sapphire Hybrid X800XL 512 Мбайт и Sapphire Radeon X800XL Ultimate 256 Мбайт

И замыкают наш обзор две новинки от Sapphire: **Hybrid X800XL 512 Мбайт** и **Radeon X800XL Ultimate 256 Мбайт**. Первая видеокарта интересна тем, что в ней установлено 512 Мбайт памяти — теперь и на примере ATI мы выясним, так ли нужен столь большой объем видеопамати. Вторая — своей системой охлаждения от именитой компании **Zalman!** Она оказалась очень эффективной и очень тихой, в то время как у Hybrid X800XL 512 — шумной и большой (она занимает соседний слот).

Сам чип Radeon X800 XL по техническим характеристикам практически не отличается от Radeon X850 XT, разве что первый работает на более низкой частоте, да и память у него менее быстрая. Зато по цене они намного дешевле своих старших собратьев.

Разъемы и комплект поставки двух карт полностью повторяют старшую модель. Цена Sapphire Radeon X800XL Ultimate 256 Мбайт находится на уровне **\$380**, версия с 512 Мбайт памяти на момент написания статьи еще не продавалась, но ожидаемая стоимость будет точно выше **\$400**.

Результаты тестирования

Для тестов мы использовали джентльменский набор, состоящий из **3D Mark 05 1.20**, игр **Far Cry 1.32**, **Half-Life 2** и **DOOM III 1.3**. Все игровые тесты проходи-

ли в разрешениях **1024x768**, **1280x1024** и даже **1600x1200** — в легких и тяжелых режимах. Только для видеокарт от NVIDIA мы провели тесты в Far Cry еще с включенными HDR-эффектами, которые делают картинку более яркой и насыщенной. Почему только для NVIDIA? Все просто, видеокарты от ATI на данный момент не поддерживают эту функцию, а ведь скоро эти эффекты будут использоваться и в Half-Life 2, так что канадцам стоит побеспокоиться о поддержке этой фишки в новом поколении карт.

Если мерить производительность в «попугаях» от 3D Mark 05, то картина получается вполне однозначной: новые GeForce 7800 GTX одерживают уверенную победу, как, впрочем, и везде...

В игровых тестах однозначным лидером стал GeForce 7800 GTX, что было вполне ожидаемо. Новичок безоговорочно занимал первые места, причем основные свои достоинства он раскрыл в тяжелых режимах, стабильно опережая своих преследователей на **20-40%**. У NVIDIA в запасе остался еще один козырь — поддержка HDR-эффектов, которые делают картинку живее и ярче, здесь новое поколение также показало себя очень уверенно.

Характерно, что Radeon X850 XT в большинстве тестов занял почетное второе место! Исключение составила лишь DOOM III, которая является коньком видеокарт от NVIDIA. Показательны результаты тестов и в Half-Life 2, где карты от ATI показали великолепную производительность, лишь немного отстав от GeForce 7800 GTX в тяжелых режимах.

Видеокарты на основе Radeon 800 XL выглядели достойно, сильно уступая остальным лишь в очень высоком разрешении 1600x1200.

За шумным триумфом NVIDIA мы совсем забыли про вопрос о необходимости 512 Мбайт памяти. По тестам можно сказать точно: такой объем не востребован в современных играх... Более того, карты с 512 Мбайт немного уступают своим младшим версиям. Объясняется это, скорее всего, тем, что в них установлена более медленная память — не в плане частоты, а в плане задержек, что и стало итогом их проигрыша.

Выводы

На смену GeForce 6800 Ultra пришла достойная замена в виде GeForce 7800 GTX. Чувствуется, что инженеры NVIDIA постарались на славу, не просто добавили пиксельные и вершинные конвейеры, но и оптимизировали их работу, сделав их еще более эффективными. Можно официально констатировать, что GeForce 7800 GTX — новый король 3D!

Для тех, кто не хочет выкладывать \$600 за новинку и не гонится за суперпроизводительностью, рекомендуем видеокарту Sapphire Radeon X800 XL Ultimate 256 Мбайт. Ее мощности хватит для всех современных игр, при этом карта оказалась очень тихой за счет использования эффективной системы охлаждения от Zalman.

На вершине безраздельно царит NVIDIA, но ответ ATI уже близок — вот там-то мы и посмотрим, кто кого.

Благодарим следующие компании:

российское представительство **Corsair** (www.corsairmemory.com) — Twin2X 1024A-5400UL;

российское представительство **Intel** (www.intel.ru) — Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц;

представительство **Leadtek** (www.leadtek.com) — WinFast PX7800 GTX TDH;

российское представительство **MSI** (www.microstar.ru) — P4N Diamond, NX6800 Ultra T2D256E, NX6800 Ultra T2D512E;

российское представительство **NVIDIA** (www.nvidia.ru) — GeForce 7800 GTX;

российское представительство **Sapphire Technologies** (www.sapphiretech.ru) — Radeon X800 XL Ultimate, Hybrid X800 XL, Radeon X850 XT;

представительство **Sunbeam** (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 Вт;

компанию «Инфорсер» (www.inforser.ru) — Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS, Sony CRX300E.

32 bit
Motherboard



MSI
64 bit
Motherboard



MSI **64 NOW!**
King of the 64bit Dual-Core Platform!

945 P Neo Platinum



- Поддерживает двухядерные процессоры Intel с архитектурой 64-бит.
- Использует технологию "DTS connect", обеспечивающую 7.1-канальное аудио.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000 с интерфейсом PCI-E.
- Реализует технологию Динамического Оверклокинга 3-го поколения DOT3.

915PL Neo-F



- Поддерживаются процессоры Intel Pentium4 серий 5XX, 6XX (EM64T) и Celeron D серии 3XX в корпусе LGA775.
- Поддерживается память DDR333/DDR400 объемом до 2ГБ.
- Встроенная сетевая карта 100/100/1000 Realtek 8110S.
- 6-канальный аудио кодек ADI AD1888, совместимый с AC'97 v. 2.3.

K8N SLI-F



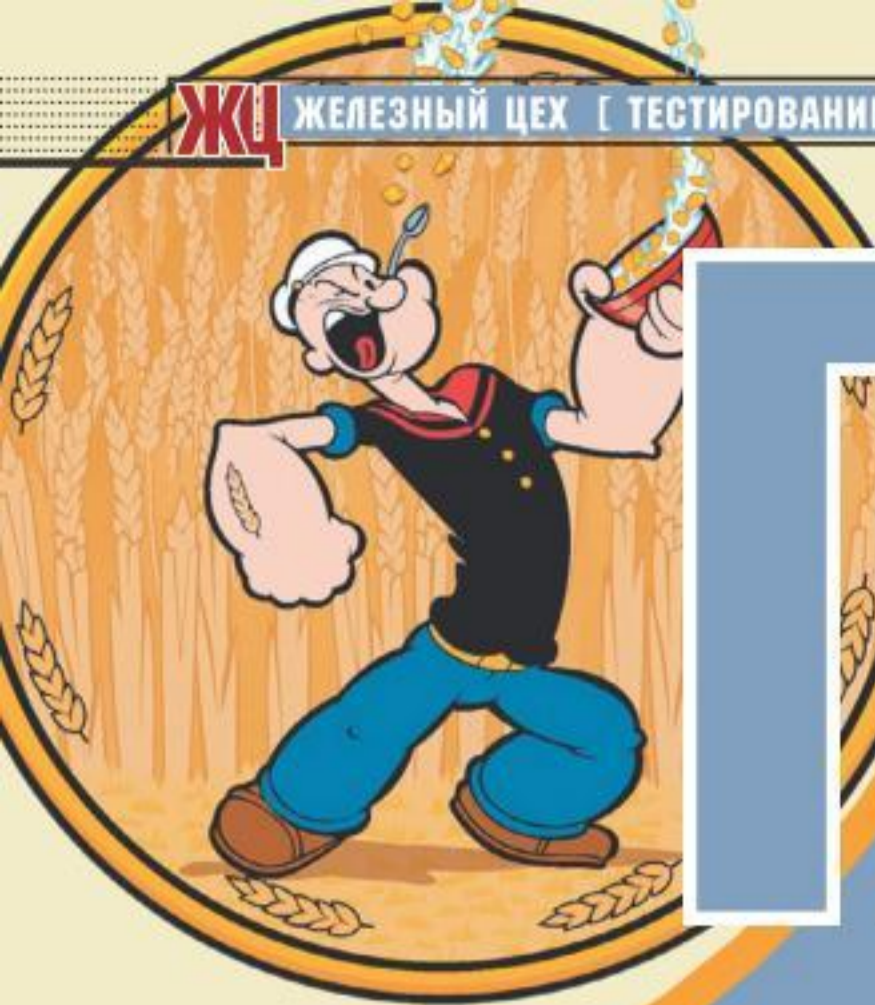
- Поддерживает процессоры AMD Athlon 64/FX/X2 с двухядерной архитектурой.
- Два разъема расширения PCI-E x16 с поддержкой технологии SLI.
- SATA2 RAID (с ПО NV RAID), поддерживающий режимы RAID 0, 1, 0+1, JBOD.
- 7.1-канальное аудио, совместимое с AC'97 v.2.3.
- Интерфейс IEEE1394.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Все вышеперечисленные функции опциональны для всех изделий MSI.
MSI - зарегистрированная торговая марка компании Micro-Star Int'l Co., Ltd.
Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления.
Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.
Любые конфигурации, отличные от оригинальных, не гарантируются.

За дополнительной информацией обращайтесь
на www.microstar.ru



ПРАВИЛЬНОЕ ПИТАНИЕ КОМПЬЮТЕРА

Обзор источников бесперебойного питания

Алексей Макаренко

Кто не сталкивался с ситуацией: сидишь, работаешь за компьютером или играешь, и все, вроде бы, хорошо. Вдруг свет в квартире начинает предательски мерцать, компьютер замирает в раздумьях, среагировать ему на перепад напряжения или нет, затем гаснет экран и система перезагружается! Хорошо, если в этот момент вы не работали над каким-то важным документом, хорошо, если успели вовремя сохранить игру. А если не успели, а еще, чего доброго, процессор или материнская плата не выдержали коварного скачка — это уже значит, что придется раскошелиться на приличную сумму в компьютерном магазине.

Хотя... есть выход. Чем регулярно тратить на покупку дорогостоящего железа и сокрушаться по безвозвратно потерянным нервным клеткам, можно поступить проще. Купить ИБП — источник бесперебойного питания, он же UPS (Uninterruptible Power Supply). Система надежно защитит компьютер от «срывов» в сети и обеспечит стабильную работу на протяжении примерно получаса (в зависимости от модели — 10-120 минут). Бесперебойники сейчас производят множество различных фирм и компаний. Было бы странно, если бы они все как один были похожи. Действительно, существует несколько классов ИБП, различающихся по принципам работы и степени надежности защиты системного блока от скачков напряжения. Давайте внесем ясность и подробно разберемся, какие же бесперебойники можно встретить в магазинах и чем они отличаются.

Один из самых распространенных типов бесперебойников — так называемый ИБП **Line Interactive**. Работают они по следующему принципу: когда с напряжением в сети никаких проблем нет, бесперебойник, по сути, бездействует. Системный блок питается напрямую от розетки, но стоит ситуации измениться — например, скачок напряжения или, наоборот, резкое его падение, — как в действие вступает стоящая на входе ИБП триада из **инвертора, выпрямителя и автотрансформатора**. Выпрямитель передает ток из сети на трансформатор, который, в свою очередь, преобразовывает его из постоянного в переменный. Автотрансформатор же все время отслеживает скачки напряжения, чтобы вовремя подключить к работе пару «инвертор/выпрямитель».

Когда перепадов напряжения нет и компьютер работает напрямую от сети, выпрямитель работает еще и как зарядник батареи аккумулятора, обеспечивая достаточный заряд для обеспечения работы компьютера, если вдруг напряжение в сети исчезнет. Все в данном типе бесперебойников было бы хорошо, если бы не одно «но»... Дело в том, что, когда ИБП переключает компьютер с работы от сети на работу от аккумулятора или наоборот, неизбежно возникает скачок напряжения. Нельзя быть уверенным, что в момент переключения компьютер не перезагрузится. После этого вы сможете запитать системник от ИБП, даже если электричество еще не включилось, но данные будут потеряны. Вероятность такого исхода очень мала, чаще Line Interactive ИБП справляются со своей работой нормально, но шанс все же есть.

Стою! Стреляю!

Еще один распространенный тип ИБП — **Stand By**. Работают они по тому же принципу, что и **Line Interactive**: когда в сети все спокойно, занимаются только тем, что подзаряжают батарею, когда же напряжение начинает шалить, начинают питать компьютер от встроенного аккумулятора. В схеме также есть выпрямитель и инвертор, преобразующий постоянный ток в переменный. В отличие от бесперебойников типа LI и Stand By нет встроенного автотрансформатора, так что в работе они еще менее надежны, чем Line Interactive. Зато дешевы.

Еще один тип источников бесперебойного питания — так называемые **онлайнные феррорезонансные (Ferroresonant)**. В данные приборы встроен трансформатор большой индуктивности, который не обязательно постоянно держать подключенным к сети питания. Во включенном состоянии он накапливает в себе большое количество энергии, которая в случае сбоя в сети идет на поддержание работоспособности системного блока. Такие ИБП хороши тем, что в момент переключения с питания от сети на питание от бесперебойника нет скачка напряжения. Переход происходит плавно и незаметно для компьютера. Единственный недостаток такого вида приборов — необходимость их периодически переключать в различные режимы работы: накопления заряда и поддерживающий.

Но при всей надежности феррорезонансных ИБП они все же уступают самому продвинутому типу бесперебойников — **онлайнным с двойным преобразованием (Online Double Conversion)**. Данный тип ИБП, когда скачков напряжения в сети нет, питает компьютер переменным током, который получается в результате действия инвертора. Постоянный ток от выпрямителя обеспечивает зарядку батареи аккумулятора, если она разряжена. Во время нормального напряжения в сети подобный ИБП участвует в преобразовании тока для питания компьютера, когда же в сети происходит сбой, то подключается

Принципы линейной интерактивности

Железная защита? Железная!



Классический вид ИБП, работающего по принципу Line Interactive.

Бесперебойник типа Online Double Conversion отличается большими габаритами и значительным весом.

аккумулятор, который и питает системник до стабилизации напряжения.

Данный тип бесперебойников — самый надежный. Будучи подключенными к сети, они постоянно поддерживают максимальный заряд аккумулятора, который в случае неполадок в электропитании обеспечивает стабильную работу компьютера на протяжении нескольких минут или даже часов.

Брать или не брать

Извечен вопрос, стоит ли выкладывать заработанные деньги за ИБП, когда их можно потратить на какую-то более ценную железку, например видеокарту. Отвечать на него вам предстоит самим. Мы же со своей стороны заметим, что никто не застрахован от перебоев в питании.

Если вы таки приняли верное решение покупать ИБП, то имейте в виду, что устройство необходимо сразу подключить к сети, а не пользоваться бесперебойником лишь изредка. Только в этом случае ваш компьютер будет надежно защищен от перепадов напряжения в сети. Также хотим предупредить, что ИБП требуют к себе определенного внимания. Многие из подобных устройств используют сменные аккумуляторы, которые необходимо заменять по мере старения (приблизительно раз в три года). В остальном же бесперебойники неприхотливы.

Тестирование UPS

Чтобы провести сравнительное тестирование, в различных компаниях мы заказали ряд моделей ИБП. Представляем вашему вниманию обзор наиболее интересных, на наш взгляд, источников бесперебойного питания.

При оценке времени работы ИБП без дополнительной подзарядки использовался системный блок с процессором **Pentium 4 3,0 ГГц**, **1024 Мбайт**, **GeForce 6600 GT**. Монитор — **LG Flatron 795FT Plus**, подключенный через системный блок.

Тестировались: отключение при разряде батареи ИБП, скорость переключения на работу от батареи, работа регулировки напряжения, время работы от батареи при отсутствии питания в сети, напряжение переключения сеть/батарея и батарея/сеть.

Выставленные нами рейтинги отражают не столько качество самого прибора (все протестированные модели по этой шкале можно оценить в **9-10** баллов), сколько удобство конкретной модели для использования.

SVEN Power Smart 1000

Отличный представитель своего класса, способный держать в автономном режиме до **1000 ВА**. Стандартное же время работы в полном автономе приближается к двум часам: работчики заявляют **100** минут, по нашим тестам **Power Smart 1000** от **SVEN** держится чуть дольше — **110-120** минут.

Благодаря очень низкому времени переключения в режим автономной работы ИБП позволяет практически полностью исключить срывы в работе компьютера при переходе на резервный источник питания. Максимальное время задержки не превышает **8 мс** (минимальное **3-4 мс**), чего практически всегда достаточно для стабильной работы компьютера.

Устройство отлично справляется с фильтрацией помех на линии. Осуществляется постоянная

фильтрация радиочастотных и электромагнитных помех частотами от **150 кГц** до **30 МГц**. **Power Smart 1000** успешно держит выбросы энергии в сети до **500 Дж** (по паспорту до **440 Дж**).

Встроенный в ИБП микропроцессор на основе **RISC**-технологии обеспечивает постоянный контроль над входным и выходным напряжением, частотой, состоянием батареи, а также наличием ошибок в системе. В процессор защиты программы защиты от удара молнией, высоких выбросов входного тока, короткого замыкания и перегрузки. То есть от большинства штатных и не совсем ситуаций нарушения питания компьютера.

Стандартное заявленное время подзарядки равно **8 часам** (до уровня около **80%**) и **12 часам** (до максимального уровня). Это по паспорту. Согласно нашим тестам, новое устройство заряжается до **80%** уровня за **7,5** часа, для полной зарядки достаточно **11** часов.

От описания протестированных характеристик перейдем к описанию эргономики и «начинки» данного ИБП. В **SVEN Power Smart 1000** встроены свинцово-кислотные аккумуляторы, что позволяет на протяжении нескольких лет не задумываться о необходимости замены элементов питания. Всего аккумуляторов два, отдельной емкостью **12 В**, **12 А*ч**. Входная розетка стандартная **IEC 320** «вилка». Выходных розеток **4** штуки, те же стандартные **IEC 320** плюс одна розетка общего типа.

На корпусе есть четыре индикатора: работы от батареи, от сети, лампочка перегрузки, а также неисправность батареи или системы. Подсветка яркая, вы ни с чем не перепутаете, если засветится «тревожная» лампочка. Плюс во время нарушения работы выдается предупредительный сигнал (пищание), который невозможно не услышать.

SVEN Power Smart 1000 — отличный ИБП, который можно рекомендовать не только для домашнего пользования, где он обеспечит стабильную работу системы даже в условиях полностью отключенного электричества, но и для среднего размера офисов. Немаловажный момент, что **Power Smart 1000** позволяет полноценно работать за компьютером в течение минимум часа при отсутствии питания в сети.

Из минусов стоит отметить, пожалуй, только большие габариты устройства: **16x215x45** см и вес — **18,6** кг. Цена же на устройство такого класса вполне приемлемая: колеблется в разных магазинах от **\$170** до **\$190**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10



МАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Пилот по призванию



Среди пользователей бытует расхожее мнение, что для того, чтобы компьютер отлично себя чувствовал при отключении электричества в сети, необходимо приобрести некий «Пилот». Эдакий длинный белый девайс с красной кнопкой, в который и следует «врубить» системник. Считается, что после этого персоналке все проблемы с питанием нипочем. Мнение ошибочное. «Пилотами» (**Pilot**) обычно называют группу приборов, которые, по сути, являются сетевыми фильтрами. Название «Пилот» произошло от одноименного названия сетевых фильтров, выпускаемых компанией **Zis Company**. Данные девайсы обеспечивают защиту от импульсных и высокочастотных помех плюс создают токовую защиту. Иными словами, если вы используете такой прибор, то не стоит опасаться скачков напряжения, фильтр с ними разберется. Но вот что касается падений напряжения... Тут «Пилот» ваш компьютер не спасет просто потому, что не умеет работать в качестве резервного источника питания — в него не встроены аккумуляторы.

Если у вас нет денег на покупку полноценного бесперебойника, то стоит обзавестись сетевым фильтром. От части опасностей, связанных с напряжением в сети, вы свой компьютер оградите. Да и стоит фильтр недорого — **\$10-15**.

IPPON Smart Protect Pro 700

МАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



IPPON Smart Protect Pro 700 — отличный ИБП с выходной мощностью **700 ВА** — обеспечивает питание компьютера синусоидальным током, поддерживая при этом частоту на аккумуляторе в районе **50 Гц** (по паспорту ± 5 Гц). Для переключения с работы от сети на работу от батареи **Smart Protect Pro 700** тратит в среднем около **5,4** миллисекунды при заявленных **4-6**. При тестировании были два теста, в которых режим перехода составил **7** миллисекунд, но на работе системного блока это никак не отразилось: компьютер продолжал работать стабильно.

Несмотря на то что в устройстве установлен герметичный свинцово-кислотный аккумулятор, зарядка до полного объема (95%) происходит всего за три с половиной часа (по паспорту за 4), что выгодно отличает данную модель от ряда других этого же класса, где время перезарядки может быть в полтора-два раза больше. Впрочем, в условиях квартиры необходимости полной перезарядки между двумя случаями отключения электричества практически не возникает. Данная характеристика важна только в случае использования Smart Protect Pro 700 на рабочих станциях и серверах.

При отсутствии питания в сети IPPON поддерживал нормальную работу системного блока с монитором на протяжении 38 минут. Бесперебойник производит постоянную фильтрацию электромагнитных помех по диапазону частот, достаточному для предотвращения помех при работе в домашней сети. Тест на устойчивость к выбросу энергии (до 400 Дж) устройство также прошло успешно.

Что касается эргономики, то у IPPON она на самом высоком уровне. Небольшие габариты для подобного класса устройств — 36,5x14x18 см — и скромный вес в 14 кг — только плюс. Прибор оборудован наглядными индикаторами уровня заряда батареи и нагрузки на ИБП. Для каждой внештатной ситуации предусмотрен свой сигнал — достаточно громкий, чтобы его можно было услышать, находясь неподалеку от компьютера.

В целом данная модель подходит для домашнего использования больше, чем предыдущая. Компактный размер и небольшой вес при весьма большом времени поддержания питания компьютера, ну, и более привлекательная цена в районе \$130.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

POWERCOM Smart King SMK-800A



Еще один бесперебойник типа Line Interactive с синусоидальной формой выходного сигнала и, как заявляют создатели, «увеличенным временем работы от батареи». **POWERCOM Smart King SMK-800A** в наших тестах без проблем обеспечил работу

тестового системного блока в течение 54 минут, то есть вплотную приблизился по данному параметру к SVEN Power Smart 1000.

Порадовало время переключения устройства на работу от батареи. Из всех протестированных моделей оно было самым низким. В среднем — 2,6 мс (при заявленных 2-4 мс). В целом в домашних условиях столь быстрое переключение с учетом времени реакции блока не столь нужно, но больше — не меньше.

Приятно удивил способ работы стабилизатора. В случае если входное или выходное напряжение отличается от нормы на 10-25%, происходит повышение или понижение соответственно на выходе и входе ИБП; если же скачок более ощутим, то питание полностью переключается на батареи, как если бы в сети вообще не было напряжения.

Полная перезарядка батарей происходит весьма быстро — за 3,5-4 часа. В ИБП встроен микропроцессор, отслеживающий, чтобы батарея полностью не разрядилась, сообщающий о необходимости замены батареи (впрочем, срок службы батареи около четырех лет, так что данная функция понадобится не скоро); также микропроцессор обеспечивает полную диагностику системы, сообщая о неполадках в сети или устройстве звуковыми сигналами разной интенсивности.

Устройство оборудовано четырьмя розетками IEC 320, RJ-11/RJ-45 (для модема и сети) и одним COM-портом. Размеры устройства — 14x21x42 см при весе 14,5 кг.

В целом POWERCOM SMK-800A — отличный бесперебойник, который можно рекомендовать всем для домашнего использования. Стоит данная модель примерно \$170.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

POWERCOM King Pro KIN-800AP



POWERCOM King Pro KIN-800AP — относительно недорогой, но при этом крайне надежный бесперебойник, выдерживающий максимальную нагрузку 800 ВА, неплохо подойдет для использования в домашних условиях.

По результатам тестов прибор обеспечивал работоспособность системы в течение 32 минут. Встроенный трансформатор регулирует работу в заданном диапазоне с отклонениями, не превышающими 15% от нормы. При выходе за эти рамки ИБП автоматически переходит на питание системы от батареи. Если скачки меньше заданного показателя, то автотрансформатор просто регулирует выходное напряжение, повышая или понижая его.

К сожалению, по результатам тестирования KIN-800AP продемонстрировал самое долгое время заряда батареи от сети. На полную перезарядку ушло 4 часа 40 минут. Впрочем, нормальная работа прибора возможна на значительно меньшем заряде, который достигается уже через полчаса после подключения к сети.

В целом данный бесперебойник производит неплохое впечатление, учитывая достаточно скромную цену — не более \$150.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

POWERCOM Black Knight Pro BNT-800AP



Еще один весьма хороший бесперебойник, способный обеспечить надежную защиту домашнего компьютера или локальной сети — **POWERCOM Black Knight Pro BNT-800AP**. По характеристикам он несколько уступает другим рассмотренным моделям, но низкая цена — около \$100 — делает его очень привлекательной покупкой.

При мощности в 800 ВА устройство обеспечивало в наших тестах автономную работу компьютера при полной нагрузке в течение 7,5 минуты. Для нормальной работы при отсутствии напряжения в сети этого недостаточно, но за это время можно спокойно закрыть все запущенные программы и спокойно выключить компьютер.

Сам BNT-800AP обеспечивает надежную защиту от скачков напряжения до 320 Дж. Также в прибор встроена система защиты от короткого замыкания. При этом, правда, сгорает входной предохранитель. Для полного заряда батарей необходимо около полутора часов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

Powerman Back Pro 1400 Plus



Источник бесперебойного питания **Powerman Back Pro 1400 Plus** мощностью **960 Вт (1400 ВА)** в тестах обеспечил автономную работу системы при полной загрузке в течение **24 минут**. При этом пиковая защита составляет **320 Дж**. В техническом описании прибора время автономной работы системы при отсутствии питания в сети упомянуто очень вкратце: «От 5 до 30 минут». Переход на резервное питание происходит при превышении входного напряжения более чем на **15%**. Батареи устройства полностью перезаряжаются за два с половиной часа.

На передней панели устройства располагается индикатор батареи, на задней — три выходных розетки типа IEC 320 и порты RJ-11/RJ-45 для защиты модема и сети. Стоит бесперебойник примерно **\$130**, его размеры составляют **43,7x20,5x28 см**, а вес — **13,9 кг**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

SVEN Power Pro+ 1000

В завершение нашего обзора рассмотрим еще одну модель от SVEN, которая при чуть большей, чем на все предыдущие модели, цене обладает и куда более продвинутыми характеристиками, — **Power Pro+ 1000**.

Первое, что обращает на себя внимание, — возможность вручную установить уровень входящего напряжения: **200, 220, 230** или **240 В**. Входная частота — **50** или **60 Гц**, при этом значение также можно установить вручную. Уровень регулировки допустимого отклонения от номинального напряжения, после которого устройство переведет компьютер на питание от батареи, — от **0** до **33%**.

Во время тестирования устройство обеспечило работу системного блока и монитора без питания в сети в течение **51 минуты** (при заявленных **45**). Максимальная нагрузка на ИБП — **1000 ВА/670 Вт**. Больше чисто теоретически можно, но мы не стали тестировать прибор в экстремальном режиме, чтобы не вывести его из строя. Заявленная нагрузка более чем достаточна для обеспечения адекватной работы очень мощного компьютера.

ИБП осуществляет фильтрацию радиочастотных и электромагнитных помех частотой от **100 КГц** до **10 МГц** (несколько уступая по данному параметру модели Smart 1000). При этом максимально допустимые энергия и ток выбросов составляют **480 Дж** и **6500 А** (что для домашнего использования более чем достаточно).

Для полной зарядки



батареи требуется не менее **10 часов**, другие модели успевали это сделать за **4** заявленных разработчиками часа. Прибор оснащен восемью IEC-розетками, что позволяет подключить к нему несколько компьютеров без использования переходников. Размеры **17x215x45 см**, вес — **19,7 кг**, что для столь модного прибора не так уж много.

Цена на SVEN Power Pro+ 1000 в магазинах колеблется от **\$160** до **\$180**, что для устройства такого класса совсем не много. Но покупать Power Pro+ 1000 для домашнего использования, видимо, стоит только в том случае, если у вас дома есть несколько настольных компьютеров, ноутбук или если вы хотите

подключать к бесперебойнику не только компьютер, но также телевизор и, например, холодильник...

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

Наш небольшой экскурс в мир источников бесперебойного питания подошел к концу. За кормой остались многие известные бренды и модели, увы, нам не удалось затронуть очень интересную и актуальную для многих геймеров тему — сетевые фильтры. Ведь именно они являются хоть и не заменой, но

Проблемы в сети



Шумы. Результат электромагнитного воздействия на сеть. Регулярно возникают в сети напряжения при расположенных рядом крупных трансформаторах и станциях радио- и телевидения. То есть практически во всех сетях крупных городов. Особенно это касается Москвы и Санкт-Петербурга, где широко развита сеть мобильной телефонии.

Искажение сигнала. В норме сигнал в сети напряжения имеет правильную синусоидальную форму. При отклонении его от синусоиды возможны сбои в работе компьютера.

Дополнительные импульсы. Мгновенные всплески напряжения до нескольких десятков тысяч вольт. Импульсы иногда происходят во время магнитных бурь и гроз. Если у вас не установлен сетевой фильтр, то может сгореть блок питания компьютера (прочее железо страдает реже). Если фильтр установлен, то в нем просто выбьет предохранитель.

Скачки напряжения. Превышение напряжения более чем на **20%** может привести к сгоранию блока питания компьютера, а скачок выше, чем на **30%** от нормы, с большой вероятностью нарушит изоляцию, в результате чего пострадает прочее железо (чаще всего процессор, материнская плата или модули памяти).

Отсутствие напряжения в сети. Если в сети не будет напряжения на протяжении двух фаз или уровень напряжения упадет более чем в два раза, то компьютер отключится.

Встроенный в системник блок питания должен обеспечивать удовлетворительную работу компьютера при диапазоне напряжения от **210** до **230 В** и частоте в районе **50 Гц (+/- 0,2 Гц)**. Это так называемые стандартные отклонения, которые для любой домашней сети напряжения считаются нормальными. То есть те самые **220 В**, о которых все говорят, в розетке встречаются не так уж часто, но сдвиги, которые есть на практике, не должны сказываться на работе компьютера. Тем не менее часто и на этих отклонениях штатные блоки питания дают сбои. Поэтому хотя бы сетевым фильтром необходимо оборудовать любой компьютер. Рассмотрим основные проблемы, от которых даже сетевой фильтр не всегда защитит ваш PC.

оптимальной и недорогой альтернативой полноценным ИБП. На эту тему мы поговорим в последующих номерах.

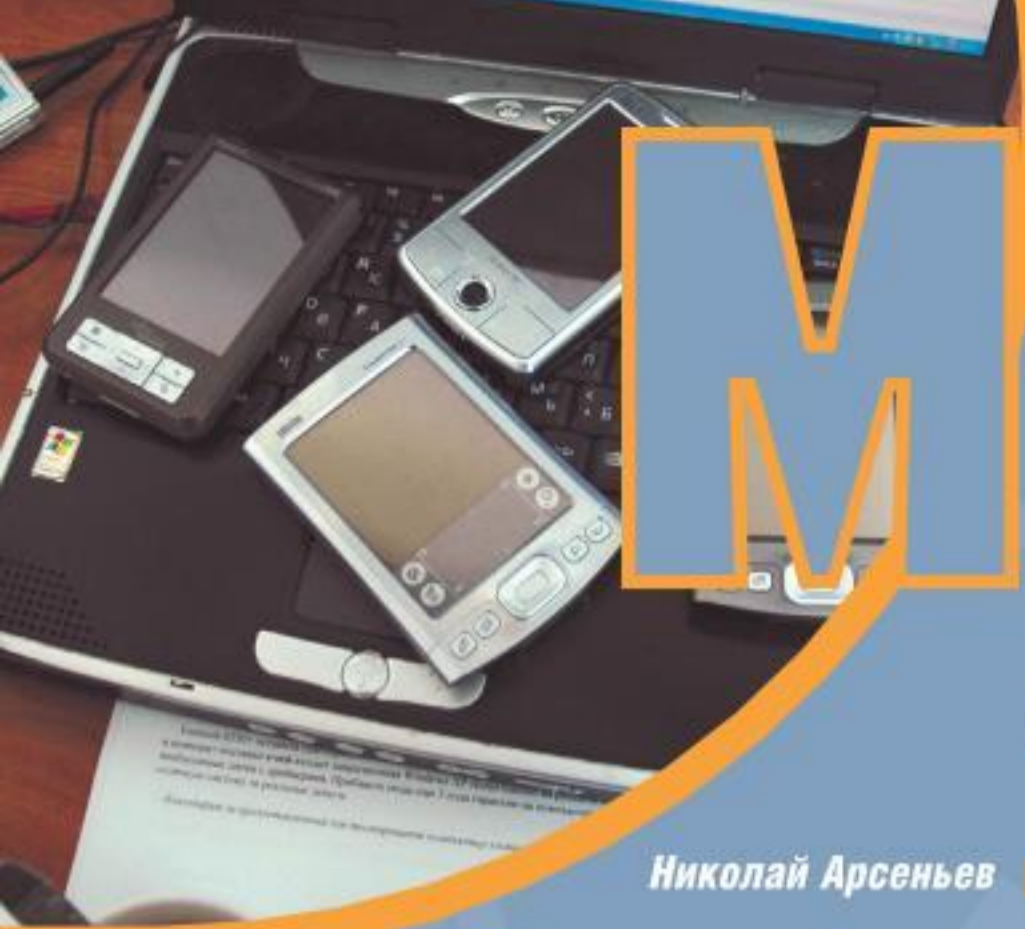
Из тех моделей, что попали к нам в обзор, стоит отметить недорогой POWERCOM Black Knight Pro BNT-800AP, который хоть и не позволит поработать на компьютере без питания в доме, однако даст время, чтобы спокойно сохранить все документы, игру и выключить систему. Учитывая цену и возможности IPPON Smart Protect Pro 700, он станет оптимальным выбором для каждого пользователя. А тем, кому не жалко денег, мы рекомендуем SVEN Power Smart 1000, в котором есть все, что нужно требовательному пользователю.

И напоследок — берегите свои компьютеры и нервные клетки.

Благодарим следующие компании:

SVEN-Group (www.sven.ru) —
SVEN Power Smart 1000,
SVEN Power Pro 1000;

Merlion (www.merlion.ru) —
IPPON Smart Protect Pro 700,
Powercom Smart King SMK-800A,
King Pro KIN-800AP,
Black Knight Pro BNT-800AP.



МОБИЛЬНЫЙ КОМПАЬОН

Обзор современных моделей КПК

Николай Арсеньев

Карманный персональный компьютер до сих пор остается вещь достаточно экзотичной для геймеров. И причин тут достаточно — долгое время производители КПК делали акцент на бизнесменов и других «очень занятых» людей, забывая о развлечениях — играх, кино, музыке. Благо все меняется.

Уже сейчас примерно за \$300 можно подобрать достойного компаньона, который и в делах поможет, и не даст соскучиться.

Собственно, для чего нужен КПК? Приготовьтесь, ответ будет длинным: с его помощью можно планировать свои дела (сессию там, экзамены, зачеты), благодаря наличию Wi-Fi-адаптера посидеть в кафе и посерфить интернет, неспешно попивая кофе, читать книги и смотреть кино на скучных уроках и парах, в метро, даже снимать фото и видео на камеру, но самое главное — играть.

Собственно игр для современных КПК накопилось очень много, при этом речь идет не о любительских поделках, а о трехмерных гонках, экшенах и стратегиях — все это уже реально! Где все это достать — вопрос сложный: можно купить в онлайн-магазинах, скачать на «специфичных» и не очень легальных сайтах, на Горбушке, в конце концов. Кто ищет — тот всегда найдет.

В нашей статье мы проведем тестирование КПК под платформу **Windows Mobile 2003** и **Palm OS**.

Окна везде

Билл Гейтс и здесь «наследил», выпустив **Windows Mobile** для мобильных устройств. Платформа динамично развивается, и это подтверждает недавний анонс **Windows Mobile 5.0**. Современные же КПК используют **Windows Mobile 2003** или **SE**-версию. Нововведений в последней не так много, их перечислить не составит большого труда: поддержка разрешения **640x480**, возможность поворота экрана и ряд мелких доработок. Вот, собственно, и все.

Как ни странно, переход на более высокое разрешение принес немало проблем: да, картинка теперь смотрится не в пример лучше, чем раньше — идеально гладкие шрифты и никаких зазубрин, однако производительность очень сильно упала. Казалось бы, разрешение повысилось в два раза, а вот пикселей увеличилось в четыре раза! В такой ситуации без графического ускорителя никак не обойтись. Подобные решения есть у **Intel** и других компаний, но их поддержка находится в зачаточном состоянии...

ACER N50 LOW



ВМАННЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Карманный компьютер от **Acer** сразу обращает на себя внимание своим дизайном и блестящей металлической раскраской. Однако обо всем по порядку — комплект поставки **n50** вряд ли сможет удивить искушенного пользователя, однако все необходимое там есть: кабель для подключения к ПК, зарядное устройство, инструкции, диски и чехол. Увы, чехол нельзя назвать удобным...

Корпус этой модели выглядит эффектно, черная вставка, проходящая по боковине, хорошо подчеркивает дизайн. Оригинально смотрится блок кнопок — вместо четырех функциональных клавиш есть две большие пластины с соответствующими иконками. Работать с ними просто и удобно. В самом центре расположен настоящий джойстик — в играх это особенно удобно! КПК оснащен **64** Мбайт памяти под систему и **64** Мбайт под приложения (учитывая цену в **\$350**, это очень хорошо). В серии **n50** компания вновь вернулась к процессорам **Intel**, ранее это были чипы от **Samsung**. **Low**-версия использует камень с частотой **312** МГц, более продвинутая **High** — **520** МГц. Для карт расширения предусмотрен слот **Compact Flash** и **SD**. Экран радует своей четкостью и контрастностью. Стилус достаточно большой, и им удобно работать, однако он туговато крепится внутри устройства.

Программная часть КПК стандартна — все на месте, плюс несколько небольших бонусов в виде плеера **PocketTV Pro** и программы резервирования данных.

Acer n50 — отличный многофункциональный КПК со всеми необходимыми возможностями, единственный его недостаток — большие размеры. Однако за наличие CF-разъема приходится платить.

DELL AXIM X30 MID

Упаковка этой модели КПК аскетична; собственно, **Dell** давно принципиально не вкладывает деньги в красивую обертку, делая акцент на самом продукте и его комплектации. Чехол с клипсой удобен, хотя несколько узковат.

Дизайн **Dell Axim x30** смотрится хорошо, однако его размеры никак нельзя назвать компактными, несколько удивляет наличие хоть и компактной внешней антенны — зачем она здесь, не очень понятно. Передняя панель КПК очень даже функциональна: кроме четырех стандартных кнопок и джойстика на боках размещены две дополнительные кнопки. Одна отвечает за включение диктофона, вторая — за включение беспроводных интерфейсов. Джойстик продолговатый, что не очень удобно в играх, зато есть удобное колесико, которое выручит во многих приложениях и играх. Стилус у **x30** отличается от всех других своей экзотичной формой, в любом случае в руке лежит он нормально. Изображение экрана вполне стандартное для устройств этого класса. На верхней части КПК находится кнопка включения, она же служит индикатором заряда батарей. В **x30** предусмотрен лишь **SD**-слот. В модели установлено не так много памяти — по **64** Мбайт оперативной и постоянной.

В нем использована последняя версия — **Windows Mobile 2003 SE**. Из особенностей стоит отметить возможность изменения частоты процессора для более экономичного потребления энергии. К недостаткам отнесем не слишком гибкую регулировку яркости экрана — предусмотрено лишь семь уровней.

В целом **Dell Axim x30** — добротный аппарат, в котором, однако, есть свои недостатки.

Технические характеристики КПК

	Acer n50 Low	Dell Axim x30 Mid	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 420	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 720	Hewlett-Packard iPAQ hx2110	Hewlett-Packard iPAQ hx4700	Palm Tungsten E2	Palm Tungsten T5
Процессор	Intel XScale PXA272 312 МГц	Intel XScale PXA270 312 МГц	Intel XScale PXA255 400 МГц	Intel XScale PXA270 520 МГц	Intel XScale PXA270 312 МГц	Intel XScale PXA270 624 МГц	Intel XScale PXA255 200 МГц	Intel XScale PXA270 416 МГц
Экран	240x320, 65 тыс. цветов, 3,5 дюйма	240x320, 65 тыс. цветов, 3,5 дюйма	240x320, 65 тыс. цветов, 3,5 дюйма	480x640, 65 тыс. цветов, 3,5 дюйма	240x320, 65 тыс. цветов, 3,5 дюйма	480x640, 65 тыс. цветов, 3,5 дюйма	320x320, 65 тыс. цветов	320x480, 65 тыс. цветов
ОЗУ	64 Мбайт	64 Мбайт	64 Мбайт	128 Мбайт	64 Мбайт	64 Мбайт	32 Мбайт	256 Мбайт
ПЗУ	64 Мбайт	64 Мбайт	32 Мбайт	64 Мбайт	64 Мбайт	128 Мбайт	—	—
Карты памяти	SD/SDIO/MMC/CF Type II	SD/SDIO/MMC	SD/SDIO/MMC	SD/SDIO/MMC/CF Type II	SD/SDIO/MMC/CF Type II	SD/SDIO/MMC/CF Type II	SD/SDIO/MMC	SD/SDIO/MMC
Емкость аккумулятора	1060 мА/ч	950 мА/ч	1100 мА/ч	1640 мА/ч	950 мА/ч	1800 мА/ч	1020 мА/ч	1300 мА/ч
ОС	Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition	Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition	Microsoft Windows Mobile 2003	Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition	Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition	Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition	Palm OS Garnet 5.4.7	Palm OS Garnet 5.4.7
Мультимедиа-функции	динамик, MP3-плеер, аудиовыход, диктофон	динамик, MP3-плеер, аудиовыход, диктофон	динамик, MP3-плеер, аудиовыход, диктофон	динамик, MP3-плеер, аудиовыход, диктофон	динамик, MP3-плеер, аудиовыход, диктофон	динамик, MP3-плеер, аудиовыход, диктофон	динамик, MP3-плеер, аудиовыход	динамик, MP3-плеер, аудиовыход
Беспроводные интерфейсы	ИК-порт, Wi-Fi, Bluetooth	ИК-порт, Wi-Fi, Bluetooth	ИК-порт, Wi-Fi, Bluetooth	ИК-порт, Wi-Fi, Bluetooth	ИК-порт, Wi-Fi, Bluetooth	ИК-порт, Wi-Fi, Bluetooth	ИК-порт, Bluetooth	ИК-порт, Bluetooth
Размеры	120x70x17,4 мм	122x77x15 мм	113x71x14 мм	122x72x15 мм	120x77x16 мм	131x77x15 мм	114x78x15 мм	120x78x15 мм
Вес	150 г	139 г	125 г	170 г	165 г	186 г	133 г	155 г
Цена	\$360	\$260	\$350	\$550	\$300	\$540	\$250	\$330

FUJITSU-SIEMENS POCKET LOOX 420



Первым КПК от Fujitsu-Siemens стал Pocket LOOX 420. Это недорогая модель ценой до \$350.

Несмотря на скромную стоимость, комплект поставки оказался весьма богатым — особенно порадовало наличие крэдла и чехла. Также стоит отметить диск с русификацией КПК и наличие съемных вилок для различных стандартов.

Дизайн LOOX 420 строгий, без особых изысков. Выбор темно-коричневого цвета нельзя назвать однозначным. Но все это придирки, в руках КПК лежит как влитой, а наличие резиновых ножек на тыльной части позволяют надежно фиксировать его на любой поверхности. Центральный джойстик работает четко, хотя может показаться чересчур широким. Жаль, что отсутствует колесико — в гонках, где изображение альбомное, это особенно чувствуется. Емкости аккумулятора хватает на достаточно долгое время. В этой модели реализованы все основные беспроводные стандарты — Bluetooth, Wi-Fi и IrDa. Стилус оказался слишком коротким.

В Pocket LOOX 420 использована система Windows Mobile 2003. Порадовал в КПК набор фирменных программ, который включает возможность создания резервной копии всей системы и отдельных ее элементов, **SpeedMenu**, с помощью которой можно получить быстрый доступ к любой стандартной программе, а также **FSC Menu**, позволяющая изменять все аппаратные настройки.

Производительность Pocket LOOX 420 находится на высоком уровне. Так, в **Quake (15,8)** и **GX Mark** он показал прекрасную скорость.

Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 420 выглядит очень заманчиво, хотя его дизайн выглядит неоднозначно.



FUJITSU-SIEMENS POCKET LOOX 720

Эта модель относится к классу hi-end устройств. Стоимость Fujitsu-Siemens

Pocket LOOX 720 переваливает за \$500. Комплект поставки повторяет предыдущую модель, но есть и кое-что интересное — запасной стилус и **USB-host**. Но, собственно, цена возросла вовсе не из-за этих бонусов, в этой модели есть много интересного.

Дизайн корпуса просто отменный. К FSC Menu можно добраться с одного нажатия специальной кнопки. Джойстик и основные кнопки расположены кучно, и к этому придется привыкать. Отличает LOOX 720 от других наличие встроенной камеры на 1,3 мегапикселя, с помощью которой можно делать снимки и записывать видео. Качественный экран с разрешением 640x480 не оставит равнодушным ни одного пользователя, мощный процессор Intel **XScale PXA272** с частотой 520 МГц и емкий аккумулятор на 1640 мАч дополняют послужной список модели. В LOOX 720 доступно 128 Мбайт встроенной памяти для приложений и 64 Мбайт под систему, из которых 28,7 Мбайт можно использовать как флэш-диск. Для расширения памяти можно воспользоваться слотами под Compact Flash- и SD-карты.

Как и подобает топовой модели, в ней установлена самая свежая версия ОС — Windows Mobile 2003 SE. Все фирменные утилиты оста-

лись на месте, а появились иконки камеры и фотоальбома. Теперь о грустном — вместе с увеличением разрешения упала и производительность... Притом очень сильно. Объясняется это тем, что все старые и современные игры оптимизированы под 320x240 и даже быстрый процессор не спасает от этого. Поэтому, если вы хотите на КПК не только работать, читать и слушать музыку, но и играть, то лучше обратить внимание на модели с разрешением 320x240.

При испытаниях LOOX 720 на время работы при полной нагрузке мы столкнулись с невиданным сообщением от Windows — появилось предупреждение о том, что температура аккумулятора достигла критической отметки! Но это единственное замечание, которое мы для себя отметили в ходе тестов.

Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 720 — это интересная модель с изысканным дизайном и ярким экраном, однако для игр он мало пригоден. Такой диагноз относится ко всем моделям с разрешением 640x480.

HEWLETT-PACKARD IPAQ HX2110

Теперь на очереди у нас бюджетный **HP iPAQ hx2110**, который можно купить за сумму в пределах \$300. Комплект этого КПК стандартный, ничем не выделяется.



Смотрится hx2110 очень неплохо, хотя и чуть громоздко. Необычно в нем то, что его экран защищен специальной прозрачной съемной крышкой. Увы, крышка откидывается только до определенного угла и ее можно вовсе сломать, случайно задев о стол. На наш взгляд, уж лучше было бы использовать

Результаты тестов SPB Benchmark

	Acer n50 Low	Dell Axim x30 Mid	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 420	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 720	Hewlett-Packard iPAQ hx2110	Hewlett-Packard iPAQ hx4700
SPB Benchmark Index	1549,76	1463,22	1531,75	1424,29	1608,55	1633,84
CPU index	1877,71	1675,82	1787,77	2099,22	1760,79	2440,78
File system index	1057,77	1036,73	1079,26	1219,22	1192,5	1466,34
Graphics index	3804,59	3818,86	3799,2	879,13	4093,18	879,71
Platform index	—	1131,39	1129,47	1135,27	1268,81	1326,44

GX Mark

Acer n50 Low	Dell Axim x30 Mid	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 420	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 720	Hewlett-Packard iPAQ hx2110	Hewlett-Packard iPAQ hx4700
1647	1647	1852	—	1735	—

Quake 1 demo1 0.62 Beta

Acer n50 Low	Dell Axim x30 Mid	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 420	Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 720	Hewlett-Packard iPAQ hx2110	Hewlett-Packard iPAQ hx4700
13,9	13,8	15,8	—	14,9	—

привычный чехол с клипсой. Кнопки управления смещены в самый низ, что не очень удобно, другой минус — излишне жесткий джойстик. Несомненным плюсом для устройства этой ценовой категории является наличие как SD-порта, так и разъема для CF-карт. Стилус у hx2110 больше, чем у моделей от Fujitsu-Siemens, и это плюс. Экран с разрешением 320x240 — яркий и четкий, хотя углы обзора нельзя назвать выдающимися. Разработчики явно сэкономили на аккумуляторе, его емкость составляет всего **920** мАч.

Удивительно, но несмотря на скромную частоту процессора — 312 МГц — модель показала очень хорошие результаты и ни в чем не уступала соперникам, у которых установлен камень на **400** МГц! Это можно объяснить только одним — эффективной системой памяти.

HP iPAQ hx2110 хорош со всех сторон, разве что джойстик у него не слишком удачный.

HEWLETT-PACKARD IPAQ HX4700



HP iPAQ hx4700 выглядит отнюдь не скромно. Дизайн выполнен в стиле hi-tech, корпус практически весь металлический. Ребята из HP продолжили свои эксперименты с крышками и здесь — теперь она крепится на левой боковине и закрывает только экран. В крышку встроен небольшой магнит, так что она надежно фиксируется. С точки зрения дизайна выглядит все это не слишком изящно, благо крышку можно снять и забыть о ней. Наиболее любопытное отличие этой модели от всех других —

сенсорная панель вместо джойстика! При этом есть два режима работы панели: как мышки и как классического джойстика. Первый режим не слишком актуален, так что мы остановились на втором. Ощущения, надо сказать, очень необычные, в этом определено что-то есть, другое дело, что приходится привыкать. Такой тип управления малоинформативен, так как ты не чувствуешь усилия.

Вот что отнять у hx4700 нельзя, так это просто великолепный яркий экран — смотреть фотографии и видео на нем одно удовольствие. Все необходимые разъемы и слоты на месте, емкая батарея на **1800** мАч обеспечит КПК долгую и беззаботную жизнь без частой подзарядки.

Но как дела обстоят с быстродействием? На примере старшей модели от Fujitsu-Siemens с процессором на 520 МГц мы узнали, что переход на разрешение 640x480 негативно влияет на скорость реагирования КПК... В hx4700 использован Intel XScale PXA270 с еще большей скоростью — **624** МГц, увы, даже это не спасает от заторможенности при работе.

Оперативной памяти у него **64** Мбайт, а постоянной — **128** Мбайт, из которых **85** Мбайт доступны пользователю. В наличии Bluetooth, Wi-Fi, а так же ИК-порт.

Из интересных стоит отметить продвинутый органайзер **Pocket Information**, программу **BT Phone Manager** для работы с GSM-телефонами, софт для просмотра PDF- и PPT-файлов, просмотрщик фотографий **HP Image Zone**, утилиты для печати, резервирования и т.д. В этом плане hx4700 выглядит очень сильно — такого букета предустановленного ПО мы еще не видели.

Комплект поставки вполне стандартный — крэдл, блок питания и переходник для прямого подключения к КПК, инструкция, диск с Windows Mobile 2003 SE и диск с поддержкой русского языка.

HP iPAQ hx4700 — сильная модель, с богатым набором софта и мощной начинкой, новаторской панелью управления — тем не менее не станет подходящим вариантом для геймера. К сенсорной панели сложно привыкнуть, а разрешение экрана 640x480 мало подходит для игр...

Осторожно — пальма

palmOne известна всем, и известна она своими КПК. Компания интересна еще тем, что кроме производства вышеупомянутых «приборов» она развивает собственную операционную систему — Palm OS. Если раньше на базе этой ОС выпускали свои КПК многие компании, включая Sony, то теперь palmOne осталась в гордом одиночестве. Сама по себе Palm OS более старая система, и за годы ее существования программисты ее хорошо отшлифовали, что делает ее более проработанной и более стабильной, нежели Windows Mobile. Однако поклонникам Palm OS есть чего бояться — эта операционная система развивается очень медленно в последнее время, в то время как детище Microsoft не стоит на месте. А 6-й версии Palm OS как не было, так и нет...

Для тестов мы взяли модели **Tungsten E2** и **T5**, увы, до LifeDrive мы не смогли добраться. Последняя интересна тем, что в ней использован встроенный жесткий диск на **4** Гбайт! Также в **LifeDrive** наконец-то появился адаптер беспроводной связи Wi-Fi. То было небольшое отступление, теперь продолжим разговор о тех моделях, которые попали к нам в обзор.

PALMONE TUNGSTEN E2



Оригинальный Tungsten E получил большую популярность за счет своей сбалансированности и удачного дизайна. Однако время идет и требования пользователей меняются — появление Tungsten E2 само напрашивалось. В итоге в нем появился стандарт бес-

Speedy 5.1	
palmOne Tungsten E2	987
palmOne Tungsten T5	1852

проводной связи Bluetooth, сменился процессор — на более мощный Intel XScale с частотой 200 МГц, наконец — встроенная память стала энергонезависимой! Хотя ее очень мало — всего 32 Мбайт. Так что, покупая эту модель, сразу подумайте о карте памяти, в E2 есть разъем под SD. Но и это еще не все: в КПК встроен более емкий аккумулятор на 1020 мАч, которого хватает на 4—6 дней довольно активного пользования. В комплект поставки вместе с КПК идет защитная пленка для экрана, а также защитная крышка, набор различных вилок и зарядка, памятка по Graffiti 2, инструкция, пара дисков с ПО для Windows и Mac OS и, разумеется, кабель для подключения к ПК.

Программная часть также претерпела изменения — теперь используется более свежая Palm OS Garnet 5.4.7 с продвинутым офисным пакетом Documents To Go 7.0, браузером Blazer 4.0, программой для просмотра фото и видео palmOne Media. В системе используется система рукописного ввода Graffiti 2, которая позволяет обойтись без зоны граффити и таким образом увеличить размеры экрана, однако оно осталось на месте.

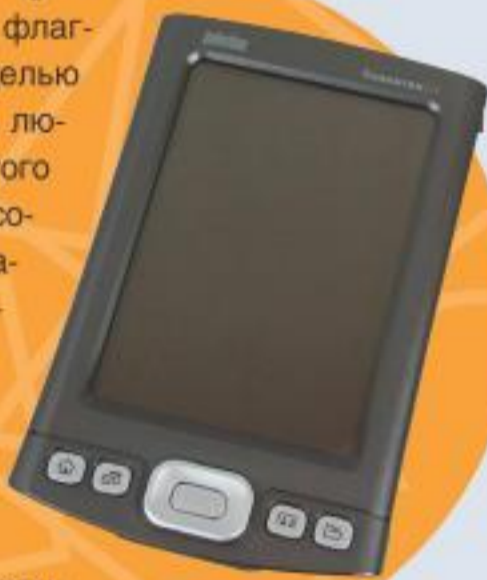
Экран новинки очень порадовал — он стал более ярким и насыщенным. Дизайн КПК компактный и весьма удачный. Стилус достаточно тяжелый и длинный. Работать и играть на E2 удобно, хотя в игре Bejeweled наблюдалась некоторая заторможенность. С чем это связано, сказать сложно.

Учитывая невысокую стоимость и хорошую функциональность, E2 можно смело назвать удачной покупкой, даже несмотря на отсутствие диктофона.

PALMONE TUNGSTEN T5

palmOne Tungsten T5 является флагманской моделью компании. Как любой продукт этого класса в нем сочетаются все самые современные функции. Комплект поставки практически полностью повторяет предыдущую модель, только кабель для обмена данных несколько преобразился — через него можно еще подключить зарядку.

Смотрится T5 эффектно — большой экран, изящные формы и в целом практичный дизайн. Мощного процессора Intel XScale PXA270 416 МГц хватает за глаза для всех приложений, разрешение экрана выросло до 480x320. Это, конечно, не 640x480, но, с другой стороны, может, это вовсе и не минус — ведь мы знаем, как влияет этот переход на производительность. КПК оснащен аж 225 Мбайт памяти! Из них 160 Мбайт можно использовать как флэш-диск. В T5 использован встроенный аккумулятор емкостью 1300 мАч



— его хватит на довольно продолжительное время. Большой объем памяти и емкий аккумулятор позволяют использовать этот КПК как замену обычным MP3-плеерам.

К минусам можно отнести отсутствие адаптера Wi-Fi (хорошо хоть Bluetooth на месте), в КПК используется не Palm OS 6, а пятая версия.

Кнопка включения спрятана надежно — слегка утоплена на верхней части корпуса, так что случайно ее точно не нажмешь. Экран этой модели не столь яркий и контрастный, как у E2, и цвета на нем смотрятся чуть приглушенно.

По набору функций и возможностям Tungsten T5 уступает топ-моделям на базе Pocket PC, однако если учесть цену этого КПК (около \$320) и вспомнить заоблачные цены на них — понимаешь, что к чему.



Среди моделей на платформе Pocket PC по производительности первое место занял HP iPAQ hx4700, единственное, где он проиграл, — в видеотестах. Это самое слабое место всех КПК с экраном 640x480, поэтому, даже несмотря на это, мы бы не стали его рекомендовать для игр. По соотношению цена/производительность победителем вышел HP iPAQ hx2110 — данная модель очень хорошо сбалансирована, в ней есть все необходимое для развлечения и серьезной работы.

Не меньшее внимание заслуживает Acer n50 Low. Хотя он не блещет в тестах, в жизни он очень удобен и практичен — хороший экран, возможность подключения SD- и CF-карт и, конечно же, наличие полноценного джойстика делают его уникальным в своем роде!

Fujitsu-Siemens Pocket LOOX 720 подойдет тем, кто хочет все и сразу любой ценой! В этом КПК, кроме стандартных особенностей вроде экрана 640x480, разъемов для флэшек и беспроводной связи, есть даже камера. За эти бонусы, как вы понимаете, придется заплатить — примерно \$550.

Что же до Palm OS, то тут все проще — оба КПК хороши по-своему. Tungsten E2 смотрится очень неплохо — стильный дизайн, новый процессор от Intel, обновленный экран. Жаль, в нем осталась панель для граффити, все же могли бы от нее избавиться, как сделали это в Tungsten T5. В любом случае E2 станет удачной покупкой, если вы хотите с головой окунуться в мир КПК.

В общем, КПК как явление — вещь заразная, однажды подсев на него, вы будете постоянно с ним ходить и использовать для разнообразных целей. Чего и вам желаем!

Благодарим следующие компании:
 Российское представительство **Acer** (www.acer.ru) — n50 Low;
 Российское представительство **Fujitsu-Siemens** (www.fujitsu-siemens.ru) — Pocket LOOX 420, Pocket LOOX 720;
DIGITALSHOP.RU (www.digitalshop.ru) — Hewlett-Packard iPAQ hx4700;
Merlion (www.merlion.ru) — Dell Axim x30 Mid;
DiFo (RRC Group) (www.rrc.ru) — Palm Tungsten E2, Tungsten T5.

Leadtek®
www.leadtek.com.tw

WinFast®
PX 7800 GTX TDH
 MyVIVO

- ◆ Поддерживает Microsoft®DirectX®9.0c Shader Model 3.0
- ◆ SLI ready
- ◆ Ядро NVIDIA® CineFX™ 4.0
- ◆ Технология UltraShadow™ II
- ◆ HDTV вывод
- ◆ Шум вентилятора ниже среднего уровня

WinFast PX6600 GT TDH
 128 М6 DDR3
 D-Sub + HDTV out + DVI-I
 Полная поддержка функции SLI
 Лучшая цена / производительность / возможность апгрейда для энтузиастов PCI-E

AGP8X

WinFast A6600 GT TDH
 128 М6 DDR3
 D-Sub + HDTV out + DVI-I
 AGP 8X
 Лучшая цена / производительность / ВЫБОР для апгрейда в AGP8X

МАЛ, ДА УДАЛ

Обзор системных плат AOpen на базе мобильных чипсетов

Николай Арсеньев

Современные процессоры Pentium от Intel всем хороши, но чего-то им не хватает. Компания постоянно совершенствует их и, надо сказать, добилась успехов на этом поприще. Так, недавно вышла в свет 6-я серия Pentium 4, в которой появилось все то, чего можно требовать от современных процессоров: 64-битные расширения EM64T, технология энергосбережения Enhanced Intel Speed Technology, увеличенный до 2 Мбайт кэш 2-го уровня и защита от вирусных программ XD-bit. Новейший Pentium D интересен тем, что в нем используется два ядра, а топ-решением компании остается серия Extreme Edition. Она интересна тем, что некоторые ее модели работают на системной шине 1066 МГц против стандартных 800 МГц.

Однако у Intel есть еще один многообещающий процессор с очень интересными возможностями — Pentium M для ноутбуков. Речь пойдет, как ни странно, о них: в последнее время появляются очень интересные решения с поддержкой этих процессоров, и надо сказать, что их производительность находится на очень высоком уровне!

Pentium M во всей красе

Последние версии Pentium M основаны на ядре Dothan. В нем установлено 2 Мбайт кэша 2-го уровня, производится он по современному техпроцессу 90 нм. Частота системной шины (533 МГц) и самого процессора — максимум 2,13 ГГц — вряд ли могут вас удивить, однако в силу архитектурных особенностей Pentium M показывает очень высокую производительность, не уступая своим настольным собратьям. Тут как раз стоит вспомнить, что и процессоры серии Athlon 64 от AMD не могут похвастаться высокими скоростями, несмотря на это они весьма удачно конкурируют с решениями от Intel. Кроме этого Pentium M очень мало греется, и это тоже плюс.

Всем хороши процессоры Pentium M, однако стоят они довольно дорого. С другой стороны, ес-

Тестовый стенд	
Процессоры	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц
	Intel Pentium M processor 770 2,13 ГГц
Материнские платы	Intel D925XEBC2
	AOpen i855GME-LFS AOpen i915GM-HFS
Память	Corsair TwinXP 1024-3200XL 2x512 Мбайт
	Corsair Twin2X 1024-4300C3PRO 2x512 Мбайт
Видеокарты	Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIe x16)
	Sapphire Radeon X850 XT PE 256 Мбайт (AGP 8x)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 80 Гбайт (Ultra DMA, 7200 об./мин., 2 Мбайт)
Оптический привод	Sony CRX300E (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO 500 Вт
Драйвера для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019
Драйвера для видеокарт	ATI Catalyst 5.5
ОС	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c



По характеристикам AOpen i855GME-LFS выглядит бледно, но на деле очень даже хорошо.



Intel Pentium M показывает феноменальную скорость в играх!

ли сравнивать с линейкой Pentium Extreme Edition — все они стоят около \$1000, — то тут даже топовый Pentium M 770 с ценником \$770 выглядит не так устрашающе.

AOpen i855GME-LFS

От компании AOpen мы получили две системные платы, начнем же наш обзор с модели i855GME-LFS, которая основана на несколько устаревшем чипсете Intel 815GME. Изначально он поддерживает процессоры с системной шиной 400 МГц, поэтому честь и хвала инженерам AOpen, которые научили плату работать и с 533 МГц. Материнская плата поддерживает лишь DDR-память с частотой 333 МГц, кроме этого в

	Системные тесты				3D Mark 05 1.20		WinRAR 3.42
	PC Mark04 1.30				CPU	Overall	
	CPU	Memory	HDD	Overall			
Intel D925XEBC2 (3,46 ГГц)	5337	6008	3381	5618	5171	5888	5:46
AOpen i855GME-LFS (2,13 ГГц)	4188	3290	3520	4504	3124	5737	6:26
AOpen i855GME-LFS (2,48 ГГц)	—	3852	3503	5214	3745	5893	5:53
AOpen i915GM-HFS (2,13 ГГц)	4191	3693	3496	4526	3891	5874	5:51
AOpen i915GM-HFS (2,48 ГГц)	—	4097	3521	5101	4355	5980	5:30

Игровые тесты

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Doom 3 1.3 (демка demo1) Ultra			
Intel D925XEBC2 (3,46 ГГц)	87,3	83,9	70,2
AOpen i855GME-LFS (2,13 ГГц)	82,9	80,4	67,6
AOpen i855GME-LFS (2,48 ГГц)	97,6	89,9	70,5
AOpen i915GMm-HFS (2,13 ГГц)	85,6	82,7	69,9
AOpen i915GMm-HFS (2,48 ГГц)	96,9	90,1	72,3
Far Cry 1.3 (демка Regulator) Ultra			
Intel D925XEBC2 (3,46 ГГц)	96,9	94,9	85,1
AOpen i855GME-LFS (2,13 ГГц)	87,9	87,8	80,9
AOpen i855GME-LFS (2,48 ГГц)	105,6	103,4	90,8
AOpen i915GMm-HFS (2,13 ГГц)	96,0	93,9	84,8
AOpen i915GMm-HFS (2,48 ГГц)	108,8	105,7	92,0
Half-Life 2 (демка d13c17) High			
Intel D925XEBC2 (3,46 ГГц)	84,5	84,4	83,4
AOpen i855GME-LFS (2,13 ГГц)	77,4	77,4	77,0
AOpen i855GME-LFS (2,48 ГГц)	90,6	90,7	88,7
AOpen i915GMm-HFS (2,13 ГГц)	82,8	83,3	82,3
AOpen i915GMm-HFS (2,48 ГГц)	93,6	94,0	92,7

ней есть интегрированное графическое ядро Intel **Extreme Graphics 2**, которое ничем не примечательно. Для полноценной графики есть слот **AGP 4x** — теоретически это может стать узким горлышком в системе. i815GME-LFS выполнена в формате **microATX**, что позволяет использовать ее в компактных корпусах.

На самой плате установлено три **PCI**-слота, два разъема под память, а также два **IDE**-канала и слот для дисководов, **Serial ATA** есть — он реализован с помощью чипа от компании **Promise**. И здесь мы столкнулись с проблемой: нам так и не удалось поставить систему на SATA-винчестер. Не помогла и дискета с драйверами, система при установке не могла взять необходимые драйвера с дискеты. Версия драйверов с сайта не решила проблему... Поэтому было решено все тестировать на IDE-винчестере.

В комплект поставки входят один SATA-кабель, переходник для питания SATA-винтов, кроме этого шлейфы для IDE-диска и дисководов, задняя панель и инструкция с диском наперевес. Более интересно было увидеть специальный кулер и термопасту для процессора. Его установка оказалась легкой, однако из-за того, что Pentium M никак не защищен, устанавливать кулер нужно аккуратно.

AOpen i915GMm-HFS

Плата AOpen i915GMm-HFS выглядит куда более интересно и многообещающе, нежели предыдущая. Она основана на современном чипсете Intel 915GM, в котором появилась поддержка

DDR2 SDRAM-памяти с частотой **533** МГц, шина **PCI Express x16** для видеокарт, более мощное графическое ядро Intel **Graphics Media Accelerator 900**, а также родная поддержка Serial ATA на пару с **SATA II**-контроллером от **Silicon Image**. Но теперь на плате остался лишь один **IDE**-канал, ну и про флоппи-дисковод не забыли. На задней панели есть четыре **USB**-разъема, пара сетевых и ни одного **PS/2**! О нем решили полностью забыть, правда, вовремя одумались: можно поставить дополнительную панель с PS/2-разъемом под клавиатуру.

i915GMm-HFS сделана также в **microATX**-формате, в комплект поставки входит еще более скромный кулер — пожалуй, даже слишком маленький! Его установка стала проще: с обратной стороны нужно установить специальную панель для крепления кулера, а сверху просто завинтить четыре винта.

Тестирования

Для сравнения с мобильными системными платами и процессором мы взяли платформу на базе Intel **D925XEBC2 (925XE)** в паре с **Pentium 4 Extreme Edition 3,46** ГГц. Для нее и в случае с i915GMm-HFS использовали DDR2-память **Twin2X 1024-4300C3PRO** от **Corsair**, для i815GME-LFS — **TwinXP 1024-3200XL** от этой же компании.

Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт отвечала за графику в первых двух случаях, в послед-

нем мы воспользовались **Sapphire Radeon X850 XT PE 256** Мбайт, у которой частота ядра и памяти выше, чем у Radeon X850 XT. С помощью утилиты **RivaTuner** мы снизили частоту до стандартных **520** МГц (ядро) и **1080** МГц (память).

Результаты просто удивительные! При частоте 2,13 ГГц системы с процессором Pentium M 770 показывают сравнимую с Pentium 4 Extreme Edition 3,46 производительность. Разогнав мобильный процессор лишь на **350** МГц, мы получили резкий скачок во всех играх, и тут уже обычному P4 EE было не угнаться. При этом стоит обратить внимание на то, что система работала стабильно и не перегревалась, несмотря на разгон.

Удивил еще и тот факт, что более старая материнка i855GME-LFS показала себя с наилучшей стороны, не сильно отставая от более мощной i915GMm-HFS.

Заключение

Потенциал Pentium M оказался очень высоким, и неудивительно, что многие компании решили его адаптировать для настольных систем.

Системные платы от AOpen также очень порадовали своим качеством, возможностями и стабильностью. Совсем недавно компания выпустила еще одну плату под мобильные процессоры от Intel — **i915Ga-HFS**. Она интересна тем, что в ней используется обычный настольный чипсет Intel **915G**. К сожалению, мы до этой платы не добрались.

Всем мобильная платформа хороша, но есть одна проблема: достать системные платы под нее очень сложно, даже нам пришлось ждать довольно долго. Будем надеяться, что новинки от AOpen будут быстрее добираться до наших бескрайних просторов.

Благодарим следующие компании:
 российское представительство **AOpen** (www.aopen.ru) — i855GME-LFS, i915GMm-HFS;
 российское представительство **Corsair** (www.corsairmemory.com) — TwinXP 1024-3200XL, Twin2X 1024A-5400UL;
 российское представительство **Intel** (www.intel.ru) — D925XEBC2, Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц, Pentium M 770 2,13 ГГц;
 российское представительство **Sapphire Technologies** (www.sapphiretech.ru) — Radeon X850 XT PE (AGP 8x), Sapphire Radeon X850 XT (PCIЕ x16);
 представительство **Sunbeam** (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 Вт.



Возможности AOpen i915GMm-HFS сравнимы с настольными платами.

Технические характеристики системных плат

	AOpen i855GME-LFS	AOpen i915GMm-HFS
Процессор	Intel Pentium M для Socket 479	Intel Pentium M для Socket 479
Чипсет	Intel 855GME + ICH4-M	Intel 915GM + ICH6-M
Системная шина	400/533 МГц	400/533 МГц
Встроенное графическое ядро	Intel Extreme Graphics 2	Intel GMA 900
Память	2 DDR SDRAM 333 МГц (2 Гбайт)	2 DDR2 SDRAM 533 МГц (2 Гбайт) и 2 DDR SDRAM 333 МГц (2 Гбайт)
Слоты расширения	AGP 4x, 3 PCI	PCIE x16, PCIE x1, 2 PCI
Дисковый массив	2 IDE ATA 100, 2 SATA (RAID 0, 1), FDD	IDE ATA 100, 2 SATA, 2 SATA II (RAID 0, 1), FDD
Аудиокодек	Realtek ALC655 (5.1)	Realtek ALC880 (7.1)
LAN	2 Marvell GbLAN	2 Marvell GbLAN
Задняя панель	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, 2 LAN, VGA, аудиоразъемы	4 USB, 2 LAN, VGA, DVI, S-Video, YPbPr, аудиоразъемы, 2 S/PDIF
Форм-фактор	microATX (24,4x24,4 см)	microATX (24,4x24,4 см)
Цена (\$)	230	280

НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРОГО КОРПУСА

Тотальный моддинг корпуса

Антон Данилов

Сегодня вы увидите совершенно уникальный корпус, который не похож ни на что ранее нами виденное. Данный проект называется **Mecanique** («Механика»). А навела нас на его идею работа с сайта www.thebestcasescenario.com — корпус так понравился, что мы решили во что бы то ни стало создать нечто подобное. Сказано — сделано.

Наш инструментарий

Очень кстати нам подвернулся алюминиевый корпус **Chieftec AH-01SL-U**, который и стал основой этого мода. Все детали будущего шедевра мы нарисовали в **CorelDraw** в масштабе 1:1 для последующих работ.

Материалом для боковой крышки послужил белый ПВХ (поливинилхлорид) толщиной 3 мм, который очень часто применяется в изготовлении различной объемной наружной рекламы. ПВХ бывает толщиной от 0,5 мм до 10 мм. Сам по себе материал достаточно прочный, и в то же время с ним очень легко работать — резать, гнуть, клеить. Для него подходит клей с основой цианакрилат (должно быть написано на тюбике) — например, «Супермомент», «Монолит», «Моноклей», «Космофен» (его чаще используют профессионалы, он достаточно дорогой — 20 мл стоят 120 руб.) и еще тысяча других наименований. Лучше всего использовать тот, который

по консистенции напоминает гель, так как он меньше течет и с ним проще работать.

Кроме этого понадобится дремель (**dremel**), с помощью которого можно вырезать отверстия в корпусе, сверлить, шлифовать, полировать и т.д. Дремель можно использовать при работе с деревом, металлом, пластмассой и другими материалами. На самом деле **Dremel** — это торговая марка, под которой изначально вышел этот инструмент, ставший впоследствии неотъемлемым инструментом моддера. Мы в данном случае использовали машинку от фирмы **OMAX**, купленную всего за \$25.

В качестве режущего инструмента для дремеля воспользовались отрезными кругами компании Dremel, чего и вам желаем. Для безопасности следует использовать защитные очки во время работы.

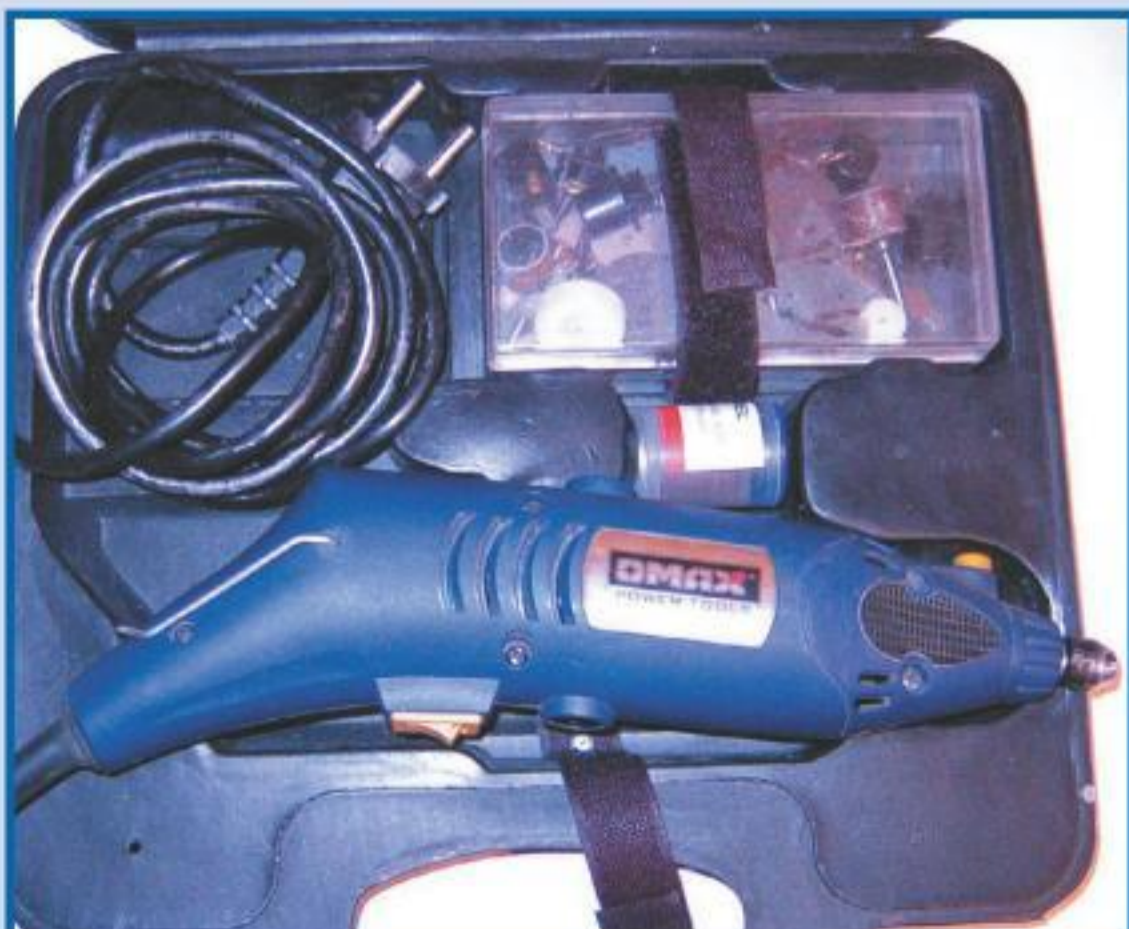
Работа только начата

Вернемся к нашему корпусу: рисунок из **CorelDraw** мы напечатали на принтере в натуральную величину и прикрепили клеем ПВА к куску пластика. После чего с помощью дремеля аккуратно вырезали все детали — пыли было видимо-невидимо. С помощью наждачной насадки для дремеля и надфилей мы обработали и довели до нужных форм и размеров заготовку.

Самой большой проблемой было сделать большие отверстия в пластике. По нашему рисунку диаметр больших отверстий в круглой детали составлял 16 мм — пришлось купить здоровенное сверло диаметром 15 мм и хвостиком 9 мм (для обычной дрели). Сверло было предназначено для металла, вот тут-то и была зарыта собака. Для сверления больших диаметров в пластике необходима совершенно другая заточка, но было поздно. В итоге почти готовая заготовка оказалась запорота: сверло порвало пластик, выломав в нем здоровенный кусок. Пришлось начать все сначала...

Так как под рукой не оказалось наждака для заточки сверла, пришлось высверливать отверстия 3-миллиметровым сверлом и дорабатывать их ставшими уже такими родными надфилями. С горем пополам заготовка готова!

По задумке сверху корпуса должна быть эдакая надстройка. Никакой практической нагрузки она не несет — разве что только декоративную. Так же, как и для боковины, был начерчен рисунок заготовки в **CorelDraw**, после чего он был распечатан, приклеен и вырезан — все как обычно. Доработать заготовки нужно надфилями. После этого осталось только все это дело склеить. Особых проблем не было, единственное замечание: нужно как можно точнее вырезать заготовки, а потом они «сами» на место укладываются...



Дремель — лучший друг моддера!



Нанеся контур на крышку, мы сделали все нужные отверстия.

Так, и второй полуфабрикат готов. Дело дошло до самой боковой крышки корпуса. Для начала мы сделали на ней разметку. Контуры круглых отверстий на металлическую поверхность можно нанести с помощью черного перманентного фломастера, прикрепив его к обыкновенному циркулю с помощью скотча.

Корпус Chieftec сделан из алюминия, так что вырезать в нем отверстия было просто. В первом шаблоне был нарисован не только общий вид будущей конструкции, но и отверстия для крепления конструкции — самое время их проделать в боковине корпуса, для чего нужно всего лишь наложить бумажный шаблон и просверлить их. После этого осталось установить туда болты, на которые мы надели втулочки. Далее установили на них пластиковые детали и закрепили конструкцию блестящими гайками (все это добро купили в магазине мебельной фурнитуры). Расчеты не обманули: все держалось надежно, зазоры были в пределах допустимого.

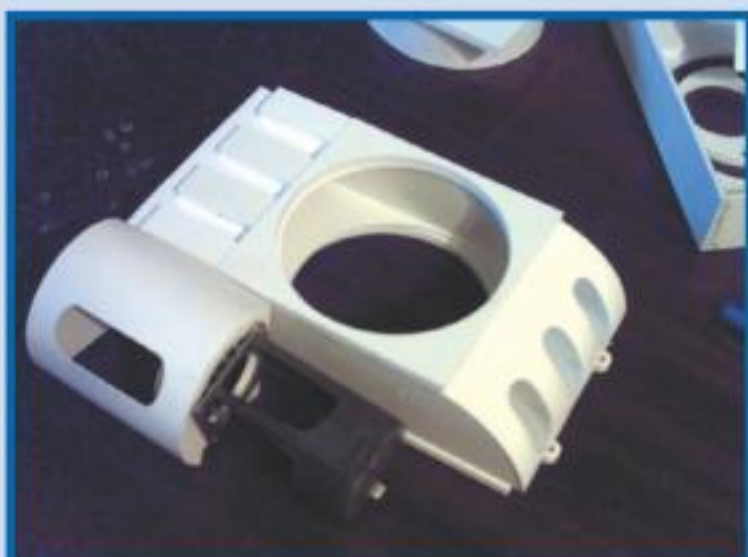
После проделанной работы уже не терпелось собрать всю конструкцию, чтобы увидеть картину целиком!



Одну такую заготовку мы заporоли сверлом для металла.

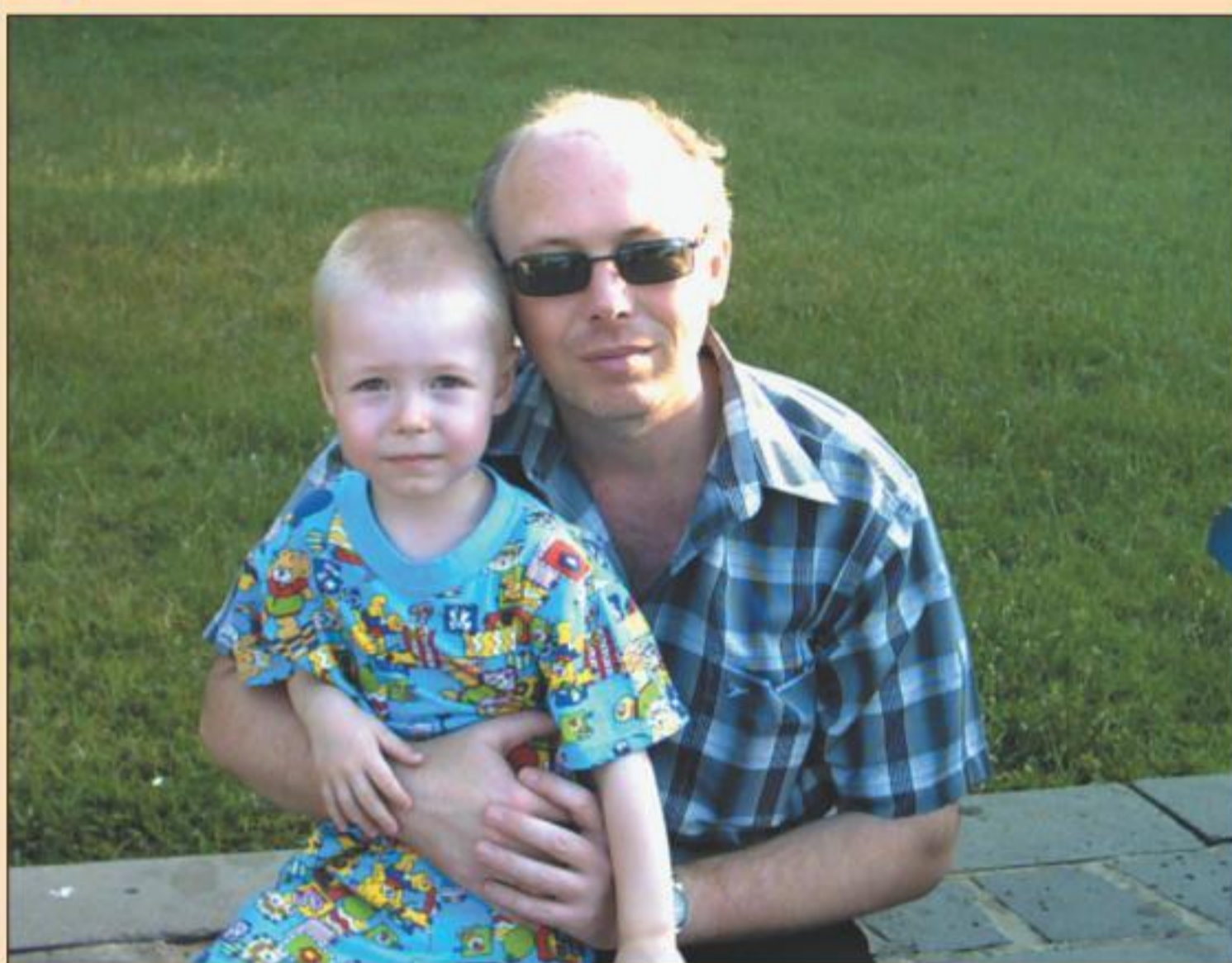


Сделав выводы из ошибок, мы таки справились с работой — заготовка готова.



Надстройку важно вырезать очень точно.

Интервью с автором



Автор мода и статьи Антон Данилов заслуживает отдельного внимания. Нашему герою уже за 40, и моддинг для него значит многое в жизни. Нам было очень интересно, зачем ему это, как он узнал о моддинге. Мы связались с ним и задали несколько вопросов.

«Игромания» ([И]): С чего все началось, как и когда ты узнал о моддинге, почему им увлекся?

Антон Данилов ([АД]): Все началось с того, что я приобрел корпус черного цвета. Установил его, включил и призадумался... Вечером, когда обычно я работаю за компом и включена только настольная лампа, корпус в столе практически не видно. «Надо что-то менять», — подумал я и решил перепаять бледно-желтые светодиоды на лицевой панели на сверхъяркие синий и красный. На тот момент паяльник в руках уже давно не держал и характеристик светодиодов не помнил, пришлось обратиться за помощью к интернету. Исследуя сайты, я наткнулся на страничку, где обсуждалась моя проблема: «Как заменить светодиоды на передней панели корпуса?» Вот удача! Пробегавшись по страничке, я понял, что такой «ерундой» занимаюсь не я один и называется все это словом «моддинг» (это стало мне известным из названия сайта — www.modding.ru). Набрав в поисковике «моддинг», я был удивлен обилием информации на данную тему: чего только не придумают люди в попытке уйти от однообразия серых ящиков. Вот, до сих пор не могу остановиться.

[И]: Твой первый мод?

[АД]: После перепайки светодиодов я изучил гору информации о моддинге. В результате родилась идея первого проекта под названием **Monolith**. Большую роль в рождении идеи сыграли произведения В. Головачева (обожаю фантастику, особенно российскую).

[И]: Твой любимый и самый сложный мод?

[АД]: Здесь мне трудно определиться. Каждый из них для меня — это новые идеи, знания и умения. Самый сложный, пожалуй, последний — «Механика».

[И]: Что для тебя самое интересное и сложное в моддинге? Что дает тебе моддинг?

[АД]: Самое интересное в моддинге — процесс. Вынашивание идеи, подбор материалов, нахождение нестандартных способов решения проблем. Проблемным моментом для меня является отсутствие времени на реализацию своих идей. Тем не менее, выкраивая на свое увлечение по несколько часов в неделю, я получаю огромное удовольствие от сознания того, что могу не только просиживать штаны в офисе, но и делать что-то своими руками...

[И]: Каким ты видишь будущее моддинга?

[АД]: Мне кажется, что по мере насыщения рынка заводскими товарами для моддинга интерес к нему постепенно угаснет. Я имею в виду классический моддинг — украшение и переделка готовых корпусов. Зато появится гораздо больше так называемых кастом-кейс-корпусов, изготовленных полностью по собственным чертежам. Эта тенденция уже прослеживается. Окном в боковой крышке и неоновой лампой никого уже не удивишь.

[И]: Каковы твои личные планы, планируются ли новые проекты?

[АД]: Сейчас работаю над созданием нового проекта. Как раз из серии кастом-кейс. Говорить о нем рано, сделано только около 10% от задуманного. Но главное — есть идея и цель...

[И]: Ну и классический вопрос: напутствие начинающему моддеру.

[АД]: Учиться, учиться и учиться... Пробовать, ошибаться, набивать шишки, снова пробовать! Ведь знания и умения всегда приходят с опытом: больше экспериментируйте — и все получится.

[И]: Удачи!



Так будет выглядеть наш корпус, осталось лишь его покрасить.



Пластиковые детали после покраски не отличить от металлических!

Самая сложная часть — покраска корпуса

Однако радоваться рано, осталось самое сложное — покраска. Это дело ответственное, поэтому было решено обойтись собственными силами, не прибегая к услугам автомаляров. Пробежавшись по магазинам, торгующим аэрозольными красками, мы наткнулись на баллончики итальянской фирмы **Baldini Vernici** (www.baldinivernici.it) с красной краской за 160 руб. и цвета хром за 210 руб. Качество краски оказалось очень хорошее: несколько слоев — и детали трудно отличить от хромированной поверхности.

Далее началась самая кропотливая часть работы: подготовить к покраске... нет, не детали, а место покраски — балкон. Взяв побольше газет и обклеив все пространство с помощью скотча, можно было приступать к работе. Сами детали мы специально не подготавливали для покраски — просто помыли мыльной водой (так как после резки дремелем во все щели набилась мелкая стружка), высушили их и обезжирили уайтспиритом.

Краску наносили не торопясь, слой за слоем, давая предыдущему подсохнуть. К счастью, баллончик выдержал все: не плевался большими каплями, работал без пульсаций... Крашенные под хром детали смотрелись солидно и натурально — как литые.

Самое время сделать лирическое отступление и дать напутствие начинающим моддерам. В моддинге очень важно терпение: порой очень сложно следовать инструкции, где написано, что надо ждать столько-то времени до полной сушки. И получается так: пощупал заготовку — вроде краска высохла, начинаешь все собирать, нажал чуть сильнее — и вот тебе рельефный отпечаток пальца на некогда идеально ровной поверхности... Поэтому необходимо дать краске просохнуть хотя бы сутки.

Итак, с покраской покончено, можно продолжить работу, а тут как раз под руку попала пара древних винчестеров. Недолго думая, мы их разобрали и некоторые части при-

клеили на корпус для пущего эффекта. В верхнюю часть крышки установили две контактные группы — их обычно используют для подключения проводов в акустических системах.

Снова все собрав, вырезали прямоугольный кусок оргстекла толщиной 2 мм и приклеили его на заднюю часть боковой крышки двухсторонним автомобильным скотчем (можно купить в автомагазине).

Согласно задуманному проекту, осталось прорезать верхнюю крышку под 120-миллиметровый вентилятор и покрасить лицевую панель. С первым никаких проблем не было — подобное мы уже делали, когда работали с боковой крышкой корпуса. А вот с покраской лицевой панели возникли некоторые проблемы.

В верхней части «жабр», там, где находятся лампочки индикации и кнопка сброса, красная краска просочилась сквозь малярный скотч — мелочь, а неприятно. Поэтому, заклеивая малярным скотчем кривые поверхности, нужно рвать ленту помельче, максимально следуя неровностям.

Исправить это недоразумение удалось с помощью кисточки и небольшого количества хромовой краски, идеально подошедшей по тону к пластику панели.

«Механика» готова, почти...

По ходу работы мы умудрились потерять шторку для портов **USB** и **1394**. Самое забавное, что работа уже полностью была закончена, не хватало только ее. К счастью, эпопея завершилась успешно, на

следующий день шторка была найдена. Как это бывает по закону подлости, она лежала на самом видном месте. В итоге мы ее установили на законное место, и мод был благополучно завершен... почти.

В довершение мы поставили в корпус фанбас от **Thermaltake** и красную неоновую лампу. Заострять внимание на этом процессе мы не будем, на сегодняшний день это даже и не моддинг, а почти стандартные элементы корпуса.

«Механика» получилась очень интересной — собственно, и вы можете сделать нечто подобное.

Успехов! ■



Наш монструозный корпус готов к покорению виртуальных миров.

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



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.



ТРИ БУКВЫ, КОТОРЫЕ ИЗМЕНИЛИ МИР

История развития платформы PC

Часть 3

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Неудача, которую потерпела IBM с платформой IBM PC, лишней раз доказала, что Фортуна слепа. Она может с равным успехом облагодетельствовать и транснациональную корпорацию, и гаражную фирму типа Apple. Однако и с пьедестала может упасть каждый. Поражение на «железном» фронте не было последним для IBM, ей предстояло проиграть еще одно ключевое сражение.

Битва за «полуось»

После выпуска процессора Intel 80286 и компьютеров IBM PC/AT стало ясно, что для реализации всех возможностей нового железа необходима другая операционная система. MS-DOS по причине своей архаичности на эту роль не подходила. Всем требованиям удовлетворяли многочисленные Unix-клоны. Однако выхватить «переходящее знамя» из рук слабеющей DOS им помешал ряд обстоятельств: сложность использования, многообразие малосовместимых стандартов, жадность правообладателей (оценить гениальность хода Microsoft с копеечным лицензированием MS-DOS никто так и не сумел). И, наконец, последняя, но от этого не менее важная причина — несовместимость Unix с DOS. Это было тем более серьезно, так как ассортимент ПО для PC к этому моменту был огромен.

Приблизительно в это время набирала обороты «яблокомания», спровоцированная выпуском компьютеров Apple Macintosh. Причем одну из первых скрипок в их популярности играла новая MacOS с революционными нововведениями в пользовательском интерфейсе: окнами, кнопками — в общем, всем тем, без чего немислима современная ОС.

Вполне логично, что первые попытки разработать производительную и эргономичную замену DOS предприняла Microsoft. Новая система, названная Windows, была анонсирована в 1983-м, за год до появления Intel 80286, однако довести разработку до ума Гейтсу со товарищи удалось только в 1985-м. Сама Windows 1.0 не могла считаться полноценной ОС — она представляла собой графическую надстройку над DOS. Неудивительно, что сразу после начала продаж Windows 1.0 была дружно осмеяна пользователями и не смогла завоевать популярность. Провальный дебют Windows почти совпал по времени с другим важным событием — началом продаж IBM

PC/AT. Потребность в новой операционной системе стала еще более актуальной. Отмахнувшись от неудачи с Windows, Microsoft решила предпринять еще одну попытку, на сей раз в альянсе с IBM. Разработка получила pompезное название OS NT (New Technology). К моменту выпуска в 1987 году название системы по инициативе IBM было изменено на OS/2.

Теоретически будущее OS/2 выглядело безоблачно: удобный графический интерфейс, поддержка многозадачности, надежность... Однако все эти достоинства нивелировались двумя существенными недостатками — высокими требованиями и сложностью в конфигурировании, особенно, если речь шла о запуске DOS-приложений. В итоге новая система была встречена прохладно.

Что интересно, в течение всего периода работы над OS/2 Microsoft продолжала трудиться над Windows, справедливо полагая, что такая мощная система, как OS/2, будет больше востребована в корпоративном секторе рынка, тогда как рядовому пользователю нужно что-то более простое и доступное, с более скромными требованиями. Неудача IBM с OS/2 лишней раз подтвердила правильность догадок Билла Гейтса, и вскоре Microsoft начинает отходить от разработки следующей версии OS/2. В результате IBM остается в гордом одиночестве и на этом фронте.

Возможно, выход Microsoft из проекта OS/2 и не стал бы трагедией для IBM, если бы не кровная заинтересованность Гейтса в захвате рынка ПО для IBM-совместимых компьютеров. В то время как IBM продолжала совершенствовать OS/2 в надежде, что системы дорастут до

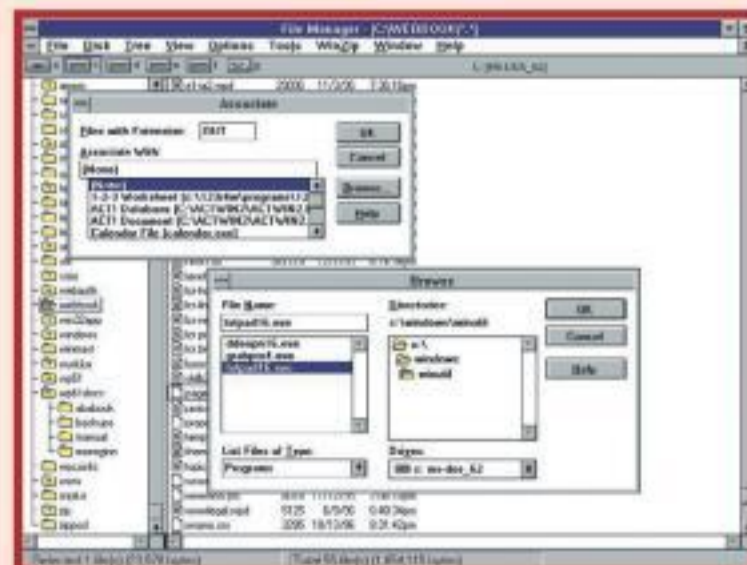
уровня этой ОС, Microsoft сосредоточила усилия на других направлениях: удобстве, простоте, агрессивном маркетинге. Результатом стал выпуск Windows 3.0 в 1990 году. Объективно — последняя была хуже OS/2 по всем показателям, так как в ее основе лежала все та же MS-DOS, но на этот раз скрытая под толстым-претолстым слоем графического интерфейса. Тем не менее внешняя привлекательность, простота перехода и рекламный прессинг сделали свое дело. Через полгода после поступления в продажу Windows 3.0 и ее улучшенная версия Windows 3.1 предустанавливались на 80% ПК, а на долю программ под Windows приходилось более 60% рынка ПО. Последним гвоздем в крышку гроба «полуоси» стал выход Windows for Workgroups 3.11, которая обладала неплохими сетевыми возможностями.

С ног на голову

Мы совсем не случайно уделили такое внимание операционным системам. Дело в том, что популярность платформы PC складывалась из двух составляющих: принципа открытой архитектуры и огромного количества программ. Причем если на заре эры IBM PC главной движущей силой была открытая архитектура, то к началу 90-х главенствующую роль стал играть уже ассортимент ПО. Поэтому победа в софтовом секторе была важнее, чем выяснение отношений на железнном фронте. До окончательного провала OS/2 в 1996-м, когда была выпущена последняя версия этой ОС — OS/2 Merlin, у IBM были призрачные шансы на реванш, однако действия Microsoft поставили на этой затее жирный крест.



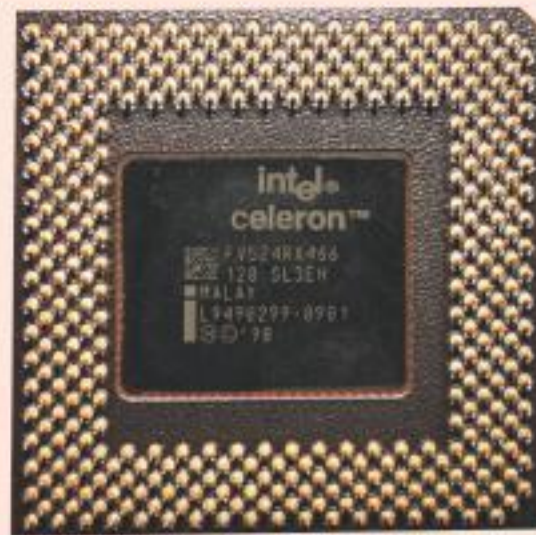
Последняя версия OS/2 с магическим названием Merlin так и не сотворила чуда.



Файловый менеджер в Windows 3.0 не так и сильно отличается от современного «Проводника».



Первый Pentium был вдвое быстрее процессоров прошлого поколения.



С приходом Pentium II появился на свет и народный любимец — Celeron.

В создании и продвижении на рынок Windows коммерческий талант Билла Гейтса проявился особенно ярко, но не меньшую роль сыграл отдел маркетинга, который никогда не стеснялся привирать, если того требовали обстоятельства: к примеру, тот факт, что **Windows 95** использует в своей основе код MS-DOS, отрицался до последнего. Более того, Microsoft никогда не собиралась довольствоваться ролью разработчика одних лишь операционных систем, ее планы подразумевали «окучивание» как можно большего числа прикладных программ. Зачастую использовался простой, как бревно, прием: вся информация о возможностях Windows не предоставлялась сторонним разработчикам, что приводило к тому, что программы от самой Microsoft работали стабильнее и быстрее, чем ПО конкурентов.

Несмотря на высокую популярность Windows 3.1, на повестке дня продолжали оставаться так и не решенные вопросы: стабильная работа, реализация многозадачности, технология **Plug'n'Play**, которая должна была упростить подключение и конфигурирование дополнительных устройств, и так далее. Юмор ситуации заключался в том, что все эти проблемы уже были решены в OS/2, а чуть позже и в **Windows NT** (к слову, в основе NT лежала та же концепция, что и в OS/2). Что интересно, продвижение Windows NT, выпущенной в 1993-м, забуксовало по тем же причинам, что и OS/2, — сложность для рядового пользователя и высокие системные требования.

Главную же роль в развитии платформы PC сыграла **Windows Chicago**, более известная как Windows 95. Стратегия агрессивного маркетинга Microsoft при рекламе Chicago достигла своего апогея — в день выпуска у магазинов выстраивались стометровые очереди. Главные достоинства новой ОС заключались в полноценной поддержке 32-разрядных процессоров, встроенных сетевых возможностях, улучшенной реализации многозадачности, а также в многочисленных доработках пользовательского интерфейса. Главное достижение Windows 95 заключается в том, что именно она спровоцировала ведущуюся до сих пор гонку системных требований. Мы прекрасно помним, как в начале 90-х журнал **PC Magazine** доказывал, что использование процессоров **80486** в домашних компьютерах нецелесообразно, максимум, что нужно пользователю, — машина на базе **80386 DX**. Причем подобного мнения придерживались и другие аналитики, и рядовые пользователи, так как большая часть возможностей новых компьютеров просто не поддерживалась софтом.

После выхода Windows 95 ситуация изменилась: теперь железо пыталось угнаться за программами. Изменилась и сама идеология производства ПО: раньше, когда приложения насчитывали максимум несколько десятков тысяч строк кода, можно было позволить себе такую роскошь, как оптимизация и эффективное использование ресурсов системы, но уже в середине 90-х главным критерием стала оперативность выпуска ПО. На любые жалобы по поводу медленной или нестабильной работы стал выдаваться один ответ — покупайте новый, более мощный компьютер. Производители компьютеров и комплектующих сразу же оценили возможности, которые открывала перед ними эпоха Windows. Сами посудите: разве это не чудесно — каждый год-два заставлять пользователя покупать новый компьютер либо проводить апгрейд... Наибольшую выгоду от подобной идеологии извлекала Intel, которая поспешила заключить с Microsoft стратегический альянс. Порочный круг замкнулся, а платформа IBM PC обрела второе дыхание и обзавелась новым названием — **Wintel** (Windows + Intel).

Эпоха Pentium

История становления «диктатуры» Windows может показаться драматичной, но не следует забывать, что у любого события есть не только отрицательные, но и положительные стороны. К примеру, прожорливость Windows в плане аппаратных ресурсов послужила наилучшим катализатором технического прогресса. Наиболее впечатляющим результатом этого стал выпуск процессора **Pentium**. Но для начала не помешает вспомнить о его предшественнике.

В 1989 году Intel анонсировала процессор 80486, главное отличие которого от 80386 заключалось в наличии интегрированного сопроцессора для вычислений с плавающей запятой — до этого подобные операции выполнялись отдельной микросхемой чипсета. Линейка оказалась весьма удачной и в различных модификациях выпускалась вплоть до 1994-го. Самая последняя модель серии работала на тактовой частоте **100 МГц** и позволяла выполнять до **70 млн операций в секунду**.

В том же 1989 году была начата разработка **Pentium**, который был напичкан революционными нововведениями. Главное его достижение, плоды которого мы пожинаем до сих пор, суперскалярность — наличие нескольких вычислительных модулей (у первого Pentium их было два), что позволяет процессору выполнять несколько инструкций за один такт. В результате этого Pentium был почти вдвое производительнее **80486** на одной и той же скорости. Первые модели нового семейства под названием **Pentium P5** были выпущены в 1993 году, работали на частотах **60** и **66 МГц** и могли выполнять до **112 млн операций в секунду**. Количество использованных в чипе транзисторов в точном соответствии с законом Мура было удвоено и со-

ставляло **3,1 млн** против **1,6 млн** у 80486. В 1994 году была выпущена модель **Pentium P54C** с частотами от **75 до 200 МГц**.

Следующим этапом стала разработка **Pentium Pro** (он же — **Pentium P6**), который предназначался для серверов и высокопроизводительных рабочих станций. Анонсированный в 1995 году, этот процессор добился весьма скромных успехов на пользовательском рынке и быстро был вытеснен новыми моделями — **Pentium P55** с поддержкой **MMX** и **Pentium II**, который объединял в себе архитектуру Pentium Pro с технологией **MMX**. Оба процессора были выпущены в 1997-м, причем **Pentium MMX (Multimedia Extension)** является хорошей иллюстрацией погони железа за софтом, так как основное его отличие от предыдущих моделей заключалось в расширенном наборе инструкций для мультимедиа-приложений. Впрочем, производители ПО восприняли новацию без энтузиазма, так как выигрыш в производительности за счет их использования достигался не везде и не всегда, а затраты на оптимизацию программ были ощутимы.

Зато **Pentium II**, предназначенному для высокопроизводительных настольных машин, повезло гораздо больше. Он пережил множество реинкарнаций, выпускался в вариантах для ноутбуков (**Pentium II PE**), для серверов (**Pentium II Xeon**), с обрезанным кэшем второго уровня превратился во всенародно любимый и доступный по цене **Celeron**, а также послужил основой для создания **Pentium III**. Последний отличался от своего предшественника добавлением **70** новых инструкций **SSE**, более современной технологией производства, увеличенной тактовой частотой и, разумеется, новой цифрой в названии, хотя принципиальных нововведений в нем было не так много. Первые модели **Pentium III** увидели свет в 1999-м, а уже в конце 2000-го Intel преподнесла еще один сюрприз — **Pentium 4**, который и сейчас в различных модификациях работает в большинстве настольных компьютеров.

Старт **Pentium 4** трудно назвать удачным: первоначально его распространению мешал ряд серьезных причин: высокая стоимость, дополнительные затраты на новый блок питания, материнскую плату и новую память (изначально единственным вариантом для **P4** была безумно дорогая **Rambus DRAM**). Однако потенциал этого модельного ряда процессоров оказался высоким, что подтверждается временем: **Pentium 4** — пока единственная линейка процессоров компании, которая продержалась на рынке вот уже пять лет.

Благодаря совместным усилиям Intel и Microsoft платформа **Wintel** добилась таких впечатляющих успехов, что даже заклятый «враг» «Пентиумов» — компания Apple — и та недавно смирилась с неумолимым ходом истории и приняла решение о переводе компьютеров на процессоры Intel. Комментарии, как говорится, излишни.



Итак, прошло уже **24** года с момента появления первого персонального компьютера IBM. Возможности персоналок за это время возросли настолько, что даже и сравнивать как-то неловко. И тем не менее в любом современном компьютере можно найти «остатки» того самого первого IBM PC. И точно так же в любой Windows продолжает жить «дух» старушки MS-DOS.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

ASRock K8 Combo-Z

В стане **ASRock**, судя по всему, решили серьезно взяться за выпуск универсальных системных плат. Только мы успели порадоваться материнке с портами **AGP 8x** и **PCI Express 16x** под видеокарты самых разных ценовых категорий, как в бой пошла новая артиллерия — плата с двумя процессорными разъемами: **Socket 754** и **Socket 939**. Встречайте — **ASRock K8 Combo-Z**. Наличие пары сокетов, увы, не означает, что вы сможете одновременно установить в систему два процессора. Переключение между двумя чипами осуществляется при помощи специальных переключек, и когда один разъем работает, другой остается не у дел.

Плата основана на однокиповом наборе системной логики **ULi M1689** и несет на своем борту аж пять разъемов под оперативную память. Но здесь, опять-таки, все пять одновременно работать не могут. Дело в том, что в ядро последних процессоров **AMD** встроен контроллер памяти и слоты памяти разведены напрямую к сокету. При использовании **Athlon 64** под **Socket 939** доступны три, а при установке процессора в **Socket 754** — два слота **DIMM**.

Среди технологий, которые инженеры **ASRock** реализовали в новинке, выделим функцию безопасного разгона **Hybrid Booster**, **Boot Failure Guard** (для восстановления рабочих параметров при неудачном разгоне), а также популярную нынче **Cool'n'Quiet** от **AMD**.



МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX под разъемы **Socket 754** и **Socket 939** ● **Частота системной шины:** 1000/800 МГц ● **Чипсет:** ULi M1689 ● **Оперативная память:** пять разъемов под память **DDR400** (пара слотов работает при использовании **Socket 754** и три — если процессор установлен в **Socket 939**) ● **Сетевой адаптер:** 10/100 Ethernet ● **Звук:** восьмиканальный аудиокодек **Realtek ALC850** ● **Разъемы:** 3 **PCI**, **AGP 8x**, 2 **Serial ATA**, 2 **Ultra DMA 133**, 4 **USB 2.0**, аудиовыходы, **RJ-45**, **LPT**- и **COM**-порты, а также два гнезда **PS/2** для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** **ATX (305x245 мм)**

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	дарит пользователю возможность сделать «апгрейд по частям»
Сколько?	\$80
Где?	www.portos.ru

Hewlett-Packard DVD640i



Вот запишешь любимые фотографии на болванку, кинешь в коробочку с дисками, а потом попробуй найти ее через пару недель. Пока не просмотришь содержимое каждого диска из той кучи, что успел записать за последние недели, нужного не найдешь (по знаменитому закону подлости). А вот у счастливых обладателей нового привода **Hewlett-Packard DVD640i** такой проблемы не будет никогда! Технология **LightScribe**, реализованная в этой новинке, позволяет на-

носить изображения на диски без использования принтера, маркера и других подручных средств.

Для того чтобы нанести изображение на лицевую сторону диска, нужно лишь открыть привод, перевернуть диск записываемым слоем вверх, выбрать нужную картинку и откинуться на спинку компьютерного кресла. Все остальное дисковод сделает сам. В результате пользователь получит диск с качественным изображением или текстом на лицевой стороне. Справедливости ради нужно отметить, что на данный момент гамма оформления этикеток ограничена градациями серого цвета. Несмотря на высокую температуру при вращении диска в приводе, краска не выцветает. Для работы с технологией **LightScribe**, к сожалению, необходимо использовать специальные диски. Обычные болванки за 10 рублей не подойдут. Стоимость дисков со специальным покрытием в 2—3 раза выше цены на простые **CD-R**, но уже в ближайшее время стоит ожидать падение цен на такие носители.

С точки зрения технических характеристик привод **DVD640i** ничем не выделяется из множества моделей: есть поддержка всех популярных типов оптических носителей, диски пишутся на высоких скоростях, объем буфера составляет 2 Мбайт.

Технические характеристики ● **Интерфейс:** **ATAPI/IDE** с поддержкой режима **Ultra DMA 33** ● **Размер буфера обмена данными:** 2 Мбайт ● **Поддерживаемые форматы оптических носителей:** **DVD-ROM**, **DVD+R**, **DVD+RW**, **DVD-R**, **DVD-RW**, **DVD+R DL**, **CD-R**, **CD-RW**, **CD-ROM** ● **Скоростная формула:** 16x запись **DVD+R**, 8x запись/перезапись **DVD-R**, 4x запись/перезапись **DVD±RW**, 2,4x запись **DVD+R DL (Double Layer)**, 40x запись **CD-R**, 24x запись/перезапись **CD-RW**; чтение: **DVD-ROM** — 16x, **CD-ROM** — 40x ● **Время доступа:** 160 мс и для **DVD-ROM**, и для **CD-ROM**

Что?	внутренний DVD-рекордер
Почему?	умеет наносить изображение на диски
Сколько?	\$103
Где?	www.computek.ru

Defender S Mustang Laser 7185



Каждый карапуз знает, что победа в компьютерной игре процентов на 70 зависит от удобства и «послушности» мыши. Недаром настоящие профи всегда приходят на игровые чемпионаты со своими собственными манипуляторами. Для того чтобы подобрать подходящую мышку, порой приходится перепробовать десяток самых разных моделей... Причем даже самых верных «боевых грызунов» через какое-то время приходится менять, ибо развитие компьютерной индустрии идет семимильными шагами и на прилавках магазинов с завидным постоянством появляются более быстрые, точные, удобные манипуляторы.

Так, сегодня велика вероятность резкого увеличения количества повешенных (на крючок) оптических мышек в связи с началом продаж беспро-

водной лазерной мыши **Defender S Mustang Laser 7185**. Плавность и точность движения курсора при использовании этой мышки приведет в восторг как профессионального дизайнера, так и бывалого геймера, причем совершенно не важно, какой рукой вы привыкли держать мышку — благодаря симметричному корпусу новинка подойдет и левше, и правше. При этом выглядит мышка стильно: верхняя часть выполнена из лакированного пластика с рисунком, а по бокам — прорезиненные вставки, благодаря которым манипулятор очень удобно лежит в руке и не выскальзывает при перемещении по коврику.

Технические характеристики ● **Интерфейс:** USB (для подключения ресивера и зарядки аккумулятора мыши) ● **Разрешение оптического сенсора:** 800 точек на дюйм ● **Количество кнопок:** 8

Что?	беспроводная лазерная мышь
Почему?	прекрасная чувствительность и точность позиционирования
Сколько?	\$40
Где?	www.defender.ru

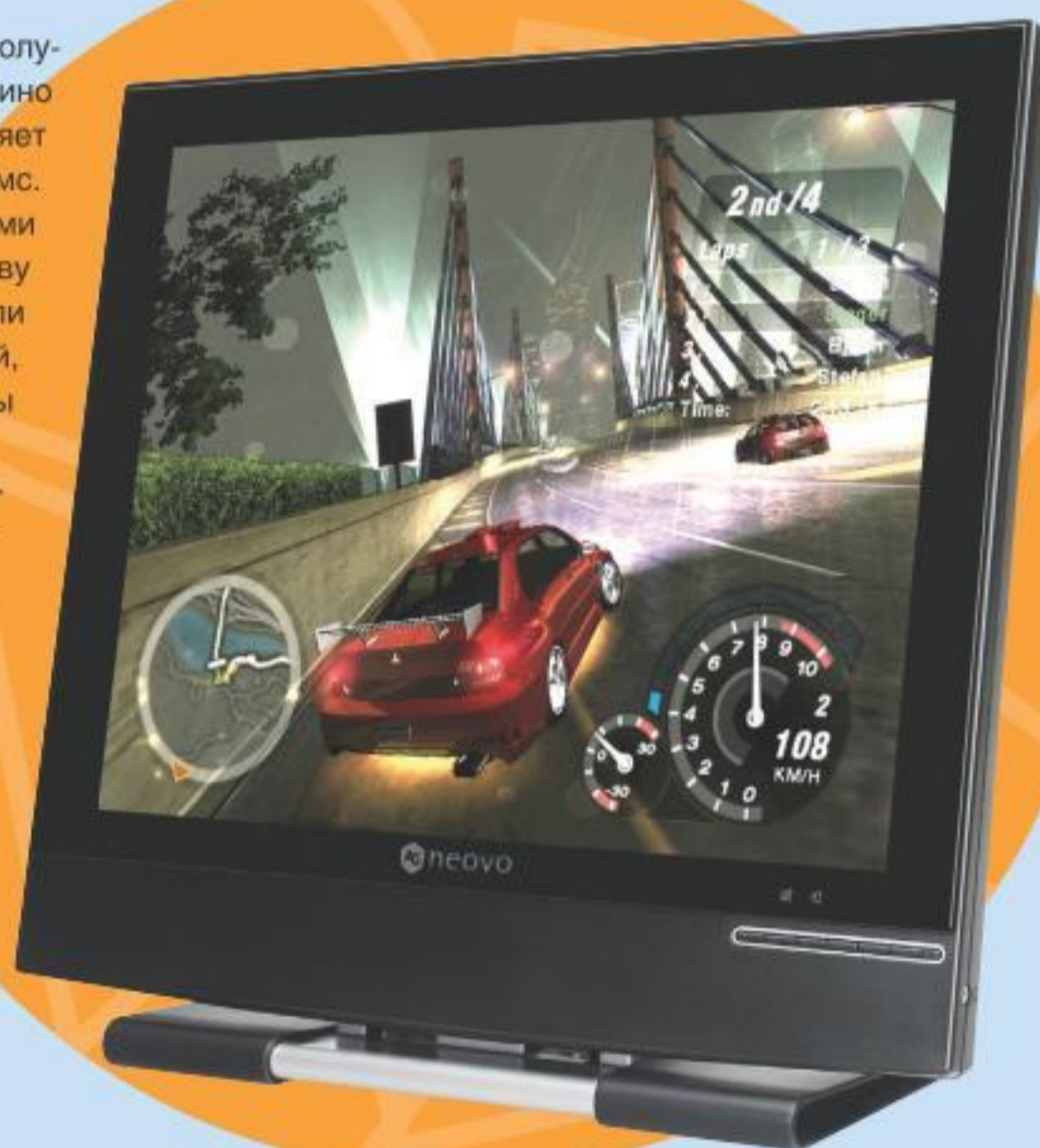
Neovo E-17A

Дизайнеры **Neovo**, как всегда, поработали очень хорошо — модель получилась свежей,стройной и довольно элегантной. Динамичные игры и кино коньком этого монитора не назовешь, время отклика матрицы составляет 16 мс, что смотрится довольно скромно на фоне дисплеев с реакцией 8 мс. Но у быстрых рекордсменов борьба со шлейфами от оружия и другими слабостями медленных матриц зачастую идет в ущерб общему качеству картинки. Поэтому приходится выбирать. В данном случае производители сделали ставку на качество — и результат приятно удивляет: такой яркой, сочной картинкой сегодня может похвастаться не каждый монитор. Углы обзора вполне приемлемые. Кино смотреть можно.

К минусам модели можно отнести тот факт, что на задней панели **E-17A** есть всего один видеовыход, и тот — аналоговый. Цифровой видеовыход на видеокарте будет простаивать. Ну да ладно, ничего страшного. Зато цена! Стоимость **Neovo E-17A** составляет всего \$310, а это весьма демократичная цена для «семнашки» с такими характеристиками...

Что?	ЖК-дисплей с диагональю 17 дюймов
Почему?	невысокая цена и достойные характеристики
Сколько?	\$310
Где?	www.intermag.ru

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 17 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 точек ● **Время отклика:** 16 мс ● **Интерфейс:** D-Sub ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контрастность:** 400:1 ● **Шаг пикселя:** 0,264 мм ● **Углы обзора:** 130/140 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 48 Вт во время работы, 2 Вт — в спящем режиме ● **Размеры:** 400x390x171 мм (с подставкой) ● **Вес:** 6,2 кг.



Oklick 520 S

Любителям дизайнерских изысков — ахтунг! Компания **Oklick** всегда славилась стильными клавиатурами, а новая модель **520 S** продолжила традиции своих предшественниц. Главной отличительной чертой этой модели является ультратонкий корпус, снабженный парой встроенных разъемов **USB**. Клавиши выполнены из матового пластика. Они не будут хрустеть и цокать под пальцами, раздражая домашних глубокой ночью.

В **Num Lock**-зону, помимо стандартных клавиш для работы с мультимедийными приложениями, добавлены че-



Технические характеристики ● **Интерфейс:** USB ● **Количество кнопок:** 104 основных + 4 дополнительных ● **Размеры:** 460x165x20 мм ● **Вес:** 950 г

Что?	клавиатура
Почему?	ультратонкий стильный дизайн
Сколько?	\$27
Где?	www.megashop.ru

тыре функциональные кнопки управления звуком. Полированная верхняя панель клавиатуры со светодиодами, вне всяких сомнений, придает модели **520 S** изящества и стиля. На прилавках компьютерных магазинов можно найти клавиатуру в двух цветах: белом и черном.

Corsair XMS2 TWIN2X1024A-6400

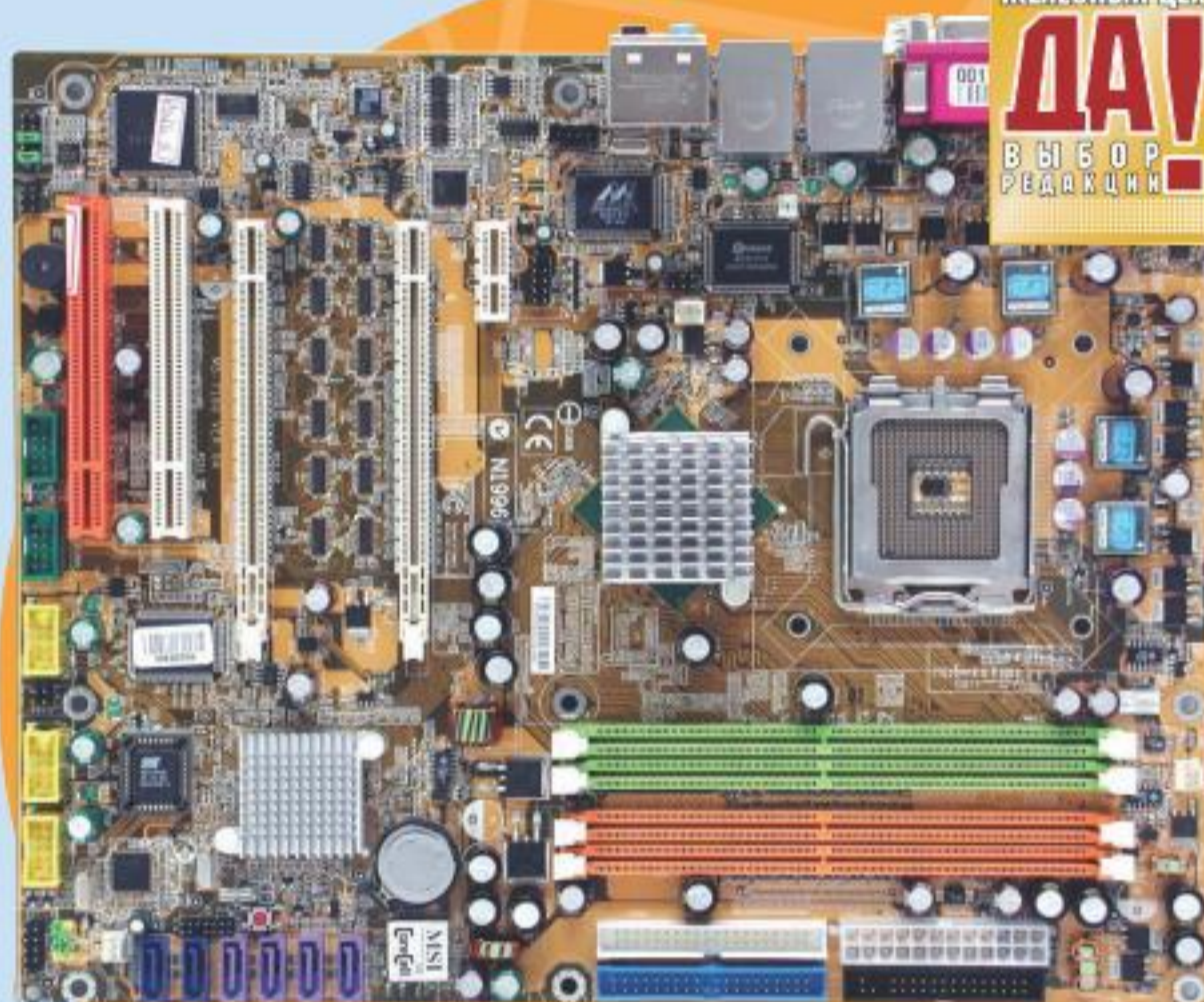
Новейшие модули памяти DDR2 SDRAM семейства XMS2 от компании Corsair наконец-то добрались до наших просторов. Изюминка набора Corsair XMS2 TWIN2X1024A-6400 из двух планок по 512 Мбайт каждая заключается в невероятной скорости их работы — 800 МГц — и очень низкими для такой скорости задержками 5-5-5-12! Такая память как раз подойдет для экстремальных геймеров и любителей разгона. За все надо платить — за право обладания горячей парочкой придется выложить чуть больше \$200. Представляете, какую производительность обеспечит пара таких планок памяти? Закачаешься! Причем модули памяти обладают хорошей совместимостью со всеми моделями материнских плат на основе новейших чипсетов от Intel и NVIDIA.



МАНИА ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Что?	DDR2-память
Почему?	отличная производительность и непревзойденная скорость работы
Сколько?	\$224
Где?	www.dostavka.ru

MSI P4N Diamond



МАНИА ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Стоило NVIDIA выпустить набор системной логики nForce4 SLI Intel Edition, как ведущие игроки рынка один за другим начали представлять материнские платы на основе этого чипсета. На этот раз информацией о выпуске такой материнки поделилась компания MSI. Назвали новинку по традиции просто — P4N Diamond. В ней установлен восьмиканальный звуковой чип Creative Sound Blaster Live! 24-bit, так что в комплекте с материнкой пользователь фактически получает отличную звуковую карту. Плата оборудована парой разъемов PCI Express x16 и позволяет устанавливать две графические карты для работы в тандеме (в режиме SLI слоты используют 8 каналов каждый). Причем из режима SLI в режим одной видеокарты можно переключаться программно. В P4N Diamond реализован ряд технологий, которые упростят жизнь рядового пользователя. Самыми интересными являются CoreCell 2 (тонкая настройка параметров системы и расширенные возможности мониторинга, автоматическое изменение скорости вентиляторов), D.O.T. Express (динамический разгон процессора и видеокарты).

Что ж, перед нами типичный представитель семейства решений на основе чипсета nForce4 SLI Intel Edition с вытекающими отсюда последствиями: отличная производительность, стабильность, богатые возможности расширения, неплохие перспективы для оверклокеров и... нескромная цена! Такая плата станет надежной основой системы на базе любого процессора Pentium 4 (в том числе двухядерные чипы), поэтому жалеть пары сотен долларов в данном случае не стоит — P4N Diamond отработывает свои деньги в полной мере.

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4, Pentium D и Celeron D под разъем Socket 775 ● Частота системной шины: 1066/800/533 МГц ● Чипсет: NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition ● Оперативная память: четыре разъема под двухканальную память DDR2 667/400/533 (16 Гбайт) ● Сетевой адаптер: 2 гигабитных Ethernet ● Аудио: Creative Sound Blaster Live! 24 bit с поддержкой восьмиканального звука ● Разъемы: 2 PCI, PCI Express x1, 2 PCI Express x16, 6 Serial ATA, 2 Ultra DMA 133, 3 FireWire (IEEE 1394), ИК-порт, 10 USB 2.0, аудиовыходы, RJ-45, два гнезда PS/2 для клавиатуры и мыши, LPT- и COM-порты, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы ● Форм-фактор: ATX (305x245 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	высокая производительность и богатые возможности расширения
Сколько?	\$228
Где?	pro.sunrise.ru

JetBalance JB-216



Из акустических лабораторий компании JetBalance степенно вышла новая система 2.0, рассчитанная на сектор недорогих решений. Производители уверяют, что эти колонки являются самыми мощными среди всех систем в пластиковом корпусе. Действительно, 10 Вт RMS хватит, чтобы ощутить на себе выстрел соперника в шутере и услышать визг резины на мокрой трассе в Need For Speed. Тем не менее большой громкости и зубодробительных басов ожидать не стоит — все-таки речь идет о недорогой акустике. Колонки очень компактные, порой даже складывается ощущение, что они просто созданы для того, чтобы стоять на компьютерном столе рядом с тоненьким ЖК-монитором. На лицевую панель одной из колонок вынесен регулятор громкости. Уровень басов пользователь сможет регулировать только программно.

Технические характеристики ● Выходная мощность: 10 Вт RMS ● Диапазон частот: 120—18000 Гц ● Материал корпуса: пластик ● Органы управления: питание, громкость ● Вес: 1,3 кг

Что?	пара колонок
Почему?	хорошее звучание и демократичная цена
Сколько?	\$18
Где?	www.e-star.ru

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. ("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 revenue and profit. It now has a market capitalization of over \$6 billion USD.

MOTHERBOARDS



Foxconn 955X7AA

- Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;
- FSB 1066 / 800 MHz;
- Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;
- P-ATA x 3, S-ATAII x 4, S-ATA x 4;
- PCIe x16, 3 x PCIe x 1;
- 7.1 channel, HAD;
- Dual Broadcom GbE LAN;
- IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);
- до 8 портов USB 2.0



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"



TLA-624



TW-082



TS-001



TPS-230



CMI-30 CMAK81CN



Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
 Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • 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: Pronelgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮЖК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-95-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатск: 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 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прага - (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.

ASBIS ASBIS
www.asbis.ru

Dina Victoria
www.dvcomp.ru

merlion MERLION
www.merlion.ru

TRINITY LOGIC Тринити Лоджик
www.tl-c.ru

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА



Apple iPod Shuffle

Дизайнеры **Apple** всегда славились умением выпустить простое, но чертовски стильное и удобное устройство. В первую очередь это, конечно же, касается плееров компании. Новенький **iPod Shuffle** не стал исключением. Плеер рискует стать культовым. Он чуть больше пачки жевательной резинки, выглядит очень просто, а вот оторваться от него почему-то не так просто. Хотя нет ни экрана, ни встроенного FM-тюнера, ни диктофона. Зато новинка проигрывает аудиофайлы всех популярных форматов. При этом за звучание можно смело поставить пять баллов. А это самое главное, ведь мы обычно покупаем плеер, чтобы слушать музыку, правда? Вот чего

действительно не хватает, так это экрана — любимые песни придется искать на ощупь.

В коробке с **iPod Shuffle** вы найдете наушники, ремешок, диск с набором программ, USB-шнур и руководство пользователя.

Встроенная память: 512 Мбайт или 1 Гбайт
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Максимальное время автономной работы: до 12 часов
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WAV, AAC и Audible
Отношение сигнал/шум: порядка 90 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 25x84x9 мм
Вес: 22 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	оригинальный дизайн, невысокая цена, хороший звук
Сколько?	\$120 (512 Мбайт), \$179 (1 Гбайт)
Где?	www.ozon.ru

Mustek PVR-H140



Семейство портативных медиаплееров **Mustek** пополнилось новой моделью. Встречайте — **PVR-H140!** За этим непонятным названием скрывается мощный плеер с множеством интересных функций. Счастливый обладатель такого мультимедиакомбайна в любой момент сможет посмотреть кино, записать телепередачу в **MPEG4**-формате с разрешением до **640x480** (30 кадров в секунду) и скачать фотографии с цифровика на **40 Гбайт** винчестера. На все про все — **6 часов**, а потом придется подзарядить аккумулятор.

Технические характеристики
Встроенный винчестер: 40 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WAV, ASF, JPEG, AVI и MPEG
Экран: цветной ЖК-дисплей с диагональю 3,6 дюйма
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1000 мАч
Максимальное время работы без подзарядки: 6 часов
Карты памяти: Secure Digital (SD)
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 80x110x30 мм
Вес: 290 г

Что?	портативный медиаплеер
Почему?	невысокая цена, яркий экран и компактные размеры
Сколько?	\$382
Где?	www.portos.ru

Большой экран без проблем позволяет смотреть фильм в дороге. С функциями диктофона и **MP3**-плеера устройство также справляется на ура. Штатный динамик **PVR-H140** вряд ли вас сможет чем-то особенным впечатлить, так что лучше припасти хорошие наушники.

Nikon Coolpix S1



Уж чего-чего, а доброго имени производителя качественных цифровых фотоаппаратов у **Nikon** не отнять. Решения компании по праву считаются одними из лучших: качественная оптика, широкие возможности настройки, стильный дизайн и... внушительные размеры. Последнее к плюсам не относится: пользователи гонятся за компактностью, потому на «большие и качественные» модели чаще падает выбор профи. В стане **Nikon** хорошо понимают, что нужны и камеры-малютки, поэтому пару-тройку компактных решений в модельном ряду компании увидеть можно. Совсем недавно **Nikon** выпустила цифровик, который без труда поместится в кармане рубашки, — **Coolpix S1**. При этом в маленьком корпусе скрывается современная начинка: **5-мегапиксельная** матрица, оптика с

возможностью **3x** увеличения, **12 Мбайт** встроенной памяти, да еще и **2,5-дюймовый** дисплей. Предусмотрен режим пакетной съемки с частотой **1,8** кадра в секунду.

Вместе с **Coolpix S1** поставляются кабели, шнурок, блок питания и компакт-диск с ПО. За дополнительную плату можно получить водонепроницаемый кейс, который поможет в изучении повадок обитателей подводного мира.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 5,1 млн. активных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35-105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Светосила: F3,0/F5,4
Экран: 2,5-дюймовый ЖК-дисплей
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое
Диапазон выдержек: 2-1/350 с
Максимальное разрешение фото: 2592x1944
Запись видеоклипов: 640x480 (15 кадров в секунду), 320x240 (15 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Встроенная память: 12 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор (EN-EL8)
Интерфейс: USB
Размеры: 90x58x20 мм
Вес: 118 г

возможностью **3x** увеличения, **12 Мбайт** встроенной памяти, да еще и **2,5-дюймовый** дисплей. Предусмотрен режим пакетной съемки с частотой **1,8** кадра в секунду.

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	очень компактные размеры
Сколько?	\$377
Где?	www.ultra-online.ru

Olympus m:robe MR-100



Нет бы компании **Olympus** выпустить и совершенствовать завоевавшие популярность фотокамеры... Нет, потянуло на **MP3**-плееры. И вылилось это желание в **m:robe MR-100**, который покорит сердца тысяч пользователей своим дизайном — давно пора положить конец гегемонии **Apple** с их **iPod**'ами! Такого мы еще не видели: передняя панель выполнена из стекла, вся не-

обходимая информация выводится на чер-

но-красный дисплей, а вместо кнопок — сенсорная панель со светодиодной индикацией.

Встроенный винчестер: 5 Гбайт
Дисплей: монохромный экран с диагональю 1,7 дюйма
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 700 мАч
Максимальное время автономной работы: 12 часов
Поддерживаемые форматы файлов: WMA, MP3
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 52x90x15 мм
Вес: 100 г

Плеер играет **WMA**- и **MP3**-файлы. Где же поддержка популярного **OGG**? Ее нет. О диктофоне и **FM**-приемнике производители также не побеспокоились — пользователю **MR-100** весь день придется довольствоваться только теми композициями, что он с утра запишет на встроенный винчестер плеера. Благо емкости жесткого диска — 5 Гбайт — хватает на внушительное количество композиций. Стоит надеть наушники и включить любимую песню, как все отрицательные черты новинки отходят на второй план: звучит плеер великолепно. Заряда встроенного аккумулятора хватает примерно на 12 часов работы. Помимо кучи разных книжечек и дисков в коробке с **MR-100** вы найдете док-станцию, мягкий чехол, а также качественные наушники.

Что?	MP3-плеер на базе жесткого диска
Почему?	по-настоящему стильный дизайн
Сколько?	\$228
Где?	www.digitalshop.ru

Canon MV880X



Нашей следующей новинкой стала видеокамера **MV880X** от компании **Canon**. По словам производителя, эта модель предназначена специально для новичков. Давайте же посмотрим, что получит видеолюбитель, выложив свои деньги за новое творение **Canon**. Камера может похвастаться возможностью 14x оптического увеличения. Не рекорд, конечно, но для начала очень даже хорошо. По крайней мере, на футбольном матче можно будет запечатлеть все, вплоть до ехидной улыбки главного судьи в момент назначения пенальти и радости на лицах футболистов после его реализации. Электронный стабилизатор изображения (**EIS**) поможет добиться четкой картинки без помощи штатива. «Зачем нужен цифровой зум?» — вопрос риторический. Тем не менее на объективе камеры красуется надпись **280x Digital**. Ну да ладно, есть — и хорошо. Будем изучать строение пикселя, ведь оригинальный кадр такой зум не улучшит. Предусмотрены широкоэкранный режим высокого разрешения **16:9**, режим ночной съемки, двойной светофильтр нейтральной плотности для съемки при ярком свете, а также возможности **web**-камеры.

Технические характеристики
Сенсор: 1/4,5-дюймовая ПЗС-матрица; 1 млн. активных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,4 дюйма
Формат кассеты: MiniDV
Увеличение: 14x оптическое и 280x цифровое
Формат файлов: Motion JPEG EX
Диапазон выдержек: 1/6-1/2000 с
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 51x93x130 мм
Вес: 430 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	отличное решение для начинающего пользователя
Сколько?	\$536
Где?	pro.sunrise.ru

BVK LT-2007S

Кого сейчас удивить

DVD-плеером с поддержкой всех популярных стандартов оптических носителей или, скажем, телевизором с разрешением **1280x1024** пикселей и диагональю экрана **20** дюймов? «Старо!» — скажут любители кино, сидя дома на мягком диване. Чем тогда удивлять-то? А если попробовать скрестить несколько различных устройств... На этот раз такая мысль посетила головы инженеров **BVK**, и появился на свет **LT-2007S** — гибридный ЖК-телевизор и DVD-плеер.

Это первое устройство подобного рода в модельном ряду этой компании.

Дисплей обладает довольно широкими углами обзора — **160** градусов с любого бока, — так что можно будет уютно усестись на диванчике и посмотреть какую-нибудь комедию всей семьей. **ТВ**-тюнер со встроенными декодерами стереозвука **NICAM** и телетекста позволяет принимать телеканалы эфирного и кабельного вещания и сохранять до сотни позиций настройки. За вывод звука отвечает встроенная стереосистема. Есть выход для подключения сабвуфера. **DVD**-плеер дополнен кардридером с поддержкой карточек популярных форматов, так что можно будет смотреть фотографии и видеоролики на экране телевизора сколько душе угодно. Выглядит «видеодвойка» очень приятно, а характеристики дают отличный повод встретить новинку не только по одежке.

Технические характеристики
Дисплей: 20,1-дюймовый ЖК-экран (с соотношением сторон 4:3)
Разрешение: 1280x1024
Углы обзора: 160 градусов (по горизонтали/вертикали)
Форматы файлов: DVD-Video, DivX, XviD, SVCD, VCD, CD-DA, HDCD, MP3, WMA, Kodak Picture CD, JPEG
Поддерживаемые типы дисков: CD-R/RW, DVD-R/RW, DVD+R/RW
Карты памяти: Smart Media, Memory Stick, Secure Digital, Compact Flash
Разъемы: композитный видеовход и видеовыход, ТВ-вход S-Video, D-Sub, аудио-разъемы и порт USB
Потребляемая мощность: 70 Вт во время работы и до 3 Вт в режиме ожидания
Размеры: 517x500x202 мм
Вес: 12 кг

Что?	ЖК-телевизор со встроенным DVD-плеером
Почему?	завидная функциональность
Сколько?	\$715
Где?	www.powermag.ru

МАНИА
 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
 КРУТАЯ
 ЖЕЛЕЗКА



Н

ОВАЯ ЛИНЕЙКА
ОТ AVE

Иван Нечесов

На рынке акустики появилось новое имя — компания **AVE**. По характеристикам и ценам решения этой марки уютно устроились между недорогой азиатской акустикой и солидными системами западных брендов.

AVE занимается выпуском систем класса **2.0** и **2.1**, а также **5.1** для компьютерных пользователей и домашнего кинотеатра. Любопытно, что в линейке продуктов компании вы не встретите моделей из пластика — везде используется только дерево!

**АКУСТИКА
ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА...**

Большое внимание компания уделяет акустике для домашних кинотеатров, причем все системы оборудованы полноразмерными фронтальными колонками для хорошего воспроизведения звука в стереорежиме. Пять систем стоимостью от **\$250** до **\$650** прокачают любую комнату. Самой универсальной и мощной является **EC 700**. Подключив ее к **DVD**-плееру, вы сможете в полной мере насладиться любимыми фильмами. Если же вы относитесь к любителям классической музыки, то идеальным выбором станет **EC 360** стоимостью **\$276**. Но, собственно, к чему нам домашний кинотеатр — нам подавай акустику для компьютера, да чтобы звук был помощнее, эффекты поярче.

...И НЕ ТОЛЬКО!

Вот, скажем, собрали вы мощный компьютер, а на колонки денег осталось немного, что делать? В таком случае можно присмотреться к недорогим решениям AVE, среди которых одним из самых интересных является **T-25 Exclusive**. Эта скромная система состоит из сабвуфера и пары сателлитов. Благодаря колонкам в деревянном корпусе и качественным динамикам акустика обеспечивает хорошее естественное звучание, а мощности должно хватить на все случаи жизни.

Среди решений среднего ценового диапазона выделим колонки **AVE D-60**. Эта акустика отличается классическим дизайном и довольно большими размерами. На переднюю панель одного из сателлитов вынесены органы управления, а также два разъема под микрофоны! Да, вы не ослышались их именно два — **D-60** можно использовать в качестве караоке-системы. Звучание хорошо сбалансировано по всему спектру воспроизводимых частот, а низкочастотные динамики обеспечивают прекрасный динамичный бас. Для тех, кто любит побольше, помощнее, погорячее, есть трехполосные колонки **AVE D-70** мощностью **80 Вт**!

Есть в арсенале AVE и более дорогая акустика для геймеров. Возьмем, к примеру, модель **C-140C**: система состоит из 8-дюйм-

мового сабвуфера и пяти сателлитов. Дизайн **C-140C** отлично впишется в интерьер любой комнаты и порадует своего владельца глубоким басом и прозрачными высокими частотами, а от эффекта объемного



звучания просто дух захватывает. Словом, если вам нужна акустика для компьютерных игр и музыки, а ценник с надписью **\$131** не пугает — это ваш выбор. ■



Технические характеристики акустики

Модель	AVE T-25 Exclusive	AVE D-60	AVE D-70	AVE C-140C
Общая мощность	7 Вт RMS	50 Вт RMS	80 Вт RMS	100 Вт RMS
Материал корпуса	Дерево	Дерево	Дерево	Дерево
Диапазон частот	40 — 18000 Гц	35 — 20000 Гц	30 — 20000 Гц	30 — 20000 Гц
Соотношение Сигнал/Шум	65 дБ	85 дБ	85 дБ	71 дБ
Вес комплекта	2,5 кг	8,75 кг	16 кг	14,6 кг
Цена	\$25	\$60	\$90	\$130

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Formoza S350+*
от компании *Formoza*

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Нашим очередным гостем стала игровая система **Formoza S350+** от компании **Formoza**. Конфигурация системы хорошо сбалансирована, и она достаточно мощная, чтобы справиться со всеми современными играми: все компоненты хорошо дополняют друг друга и не тормозят общую производительность компьютера.

Экстерьер

В серии компьютеров S-класса ребята из **Formoza** используют корпус **6AR6** от знаменитой **Asus**. **Formoza S350+** не стал исключением. Его строгий дизайн хорошо впишется в любой интерьер. Кроме этого, **6AR6** оказался весьма функциональным: прямо на лицевой панели находятся четыре **USB**- и один **FireWire**-порт, а кроме этого еще и аудиовыходы, так что не придется далеко тянуться для подключения гарнитуры для игры по сетке. Надежный блок питания на **360 Вт** обеспечит стабильную работу и сохранность вашего железа.

Интерьер

Начинка **Formoza S350+** не блещет суперновинками, но, тем не менее, выглядит внушительно. Материнская плата **MSI K8N Neo4 Platinum** на базе **NVIDIA nForce4 Ultra** вдохнула новую жизнь в процессор **AMD Athlon 64 3500+**. Собственно, почему? Благодаря новому системному чипу стало реальным использование новейших **PCIe x16**-видеокарт, а также, в ближайшем будущем, **PCIe**-пе-

Технические характеристики	
Корпус	Asus 6AR6 (USB, FireWire, аудио, 360 Вт, ATX)
Процессор	AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 1000 МГц, 512 Кбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	MSI K8N Neo4 Platinum (NVIDIA nForce4 Ultra, Socket 939, ATX)
Память	Samsung DDR SDRAM 400 МГц 2x512 Мбайт
Видеокарта	MSI NX6800 GT 256 Мбайт (PCIe, NVIDIA GeForce 6800 GT)
Дисковод	3,5-дюймовый
Оптический привод	Samsung TS-H552U
Жесткий диск	Maxtor DiamondMax Plus 9 2x160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об./мин., 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек AC'97
Дополнительно	Windows XP Home Edition
Цена (\$)	\$1300

риферии, появилась поддержка **Serial ATA II** и **Active Armor** для защиты от вирусных атак в интернете. Кроме этого, нельзя не вспомнить об уникальных возможностях конкретно **K8N Neo4 Platinum: D.O.T.** (динамический разгон системы), **CoreCell** (настройка параметров системы и ее мониторинга), ну и **Live Update 3** (автоматическое обновление BIOS, фирменных драйверов и утилит). Вышеупомянутый процессор Athlon 64 хорош тем, что в нем есть поддержка **64-битных** расширений, а это значит, что уже сейчас вы можете установить **MS Windows XP x64 Edition**.

Продолжает конфигурацию **1 Гбайт DDR**-памяти, современная видеокарта на базе **GeForce 6800 GT** от **MSI** и дисковый массив, состоящий из двух винчестеров **Maxtor** на **160 Гбайт** каждый. Они объединены в **RAID 0**, что позволяет практически вдвое увеличить их производительность! Ну а если вам будет мало и **320 Гбайт** дискового пространства, воспользуйтесь всеядным резаком **Samsung TS-H552U** для записи музыки, домашнего видео.

Тесты

Для тестов мы использовали пакеты **PCMark 04 1.30** и **3DMark 05 1.20** от **FutureMark**, а также **Far Cry 1.32**, **Doom 3 1.3** и **Half-Life 2**. Все игровые тесты мы проводили в разрешениях **800x600**, **1024x768**, **1280x1024** и, впервые, в **1600x1200!** Разумеется, в легком и тяжелом режимах (включение анизотропной фильтрации — **AF** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**). В **Far Cry** мы также использовали режим с включенными **HDR**-эффектами.

Игровые тесты

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Far Cry 1.32 (демка Regulator)				
Ultimate	77,2	76,5	71,7	62,5
Ultimate + FSAA x4, AF x16	73,0	64,4	49,0	36,5
Ultimate + HDR x7, AF x16	62,5	47,6	32,6	22,3
Doom 3 1.3 (демка demo1)				
Ultra	78,7	77,0	70,9	60,9
Ultra + FSAA x4	75,4	64,8	48,8	37,0
Half-Life 2 (демка d13c17)				
Maximum	70,3	70,1	66,7	60,8
Maximum + FSAA x4, AF x16	69,7	65,2	53,7	42,7

Синтетические тесты

PCMark 04 версия 1.30		
Overall		4200
CPU	Memory	HDD
4089	4639	5882
3DMark 05 версия 1.20		4967

По результатам тестов можно с уверенностью сказать, что, играя на **Formoza S350+**, можно с удовольствием провести не один час свободного времени в виртуальных мирах! Все игры на ней идут легко и непринужденно.

Резюме

Formoza S350+ оставила благоприятное впечатление: система работала стабильно и очень тихо. Кстати, в комплект поставки входит лицензионная **MS Windows XP Home Edition** на русском языке, а также все необходимые диски с драйверами. Прибавьте сюда еще три года гарантии на компьютер, и вы получите отличную систему за реальные деньги.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **Formoza** (www.formoza.ru).





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

В этом выпуске вы увидите немало нового. Некоторые конфигурации изменились настолько сильно, что вы их не узнаете! Где-то вы встретите акустику под USB, новые корпуса, более мощные процессоры в стандартной конфигурации и многое другое...

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, хотя многого от них не ждите.

Как и в прошлый раз, для AMD Sempron 2300+ поставили плату ASUS A7V880 на чипсете VIA KT880, однако в случае с Intel Celeron D 315 выбор пал на DFI PT880-ALF (VIA PT880) с Serial ATA RAID и FireWire — очень неплохо, учитывая ее цену. Для обеих платформ предлагаем использовать новый DVD-привод Toshiba SD-M2012, а также стиль-

ный корпус MEC X-Force 101 с блоком питания на 350 Вт. Настоящим украшением компьютерного стола станут колонки OZAKI UB206, которые подключаются через USB-порт. К ним как раз подойдет тонкая клавиатура 6511-VA от BenQ.

Для тех, кто любит погорячее, советуем заменить видеокарту Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт на более мощную Albatron AGP6600 128 Мбайт, ну и, разумеется, перейти на более быстрый процессор и более перспективный разъем — Socket 754 (AMD) и Socket 775 (Intel). Да, и не забудьте добавить оперативки!

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 об апгрейде в ближайший год.

Изменения здесь многим понравятся — теперь мы перешли на более скоростные AMD Sempron 3000+ и Intel Celeron D 335J. За основу взяли

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-55 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 кбайт, BOX)	855,80
Материнская плата: ABIT Fatal1ty AN8 SLI (Socket 939, nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	241,50
RAM: Corsair XMS TWINX2048-3200PRO DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	470,00
Видеокарта: 2x Leadtek PX6800U-TDH256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 Ultra, TV-Out, 2xDVI, Retail)	1012,20
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	363,40
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	52,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	245,00
Корпус: Thermaltake VA8480SWAE Armor SuperTower (USB, FireWire, Audio, FAN, 480 Вт, ATX)	283,50
Колонки: Creative Megaworks S750 (7x70 Вт сателлиты + 210 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	411,20
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	57,80
Клавиатура: Cherry G86-21050 CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	65,70
Монитор: Samsung 913N (19 дюймов, 1280x1024)	423,30
Итого:	\$4487,90
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 2: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	130,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30
Со всеми наворотами:	\$4721,30

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 ГГц, FSB 333 МГц, 256 кбайт, BOX)	57,60
Материнская плата: ASUS A7V880 (Socket A, VIA KT880, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	57,80
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,80
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, Retail)	59,90
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	57,80
Оптический привод: Toshiba SD-M2012 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: MEC X-Force 101 MiddleTower (USB, 350 Вт, ATX)	47,00
Колонки: OZAKI UB206 (2x1 Вт RMS, USB, Retail)	10,00
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: BenQ 6511-VA (PS/2)	4,70
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	133,40
Итого:	\$486,10
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	24,30
Замена 2: ABIT KV8 Pro-µGuru (Socket 754, VIA K8T800Pro, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	13,00
Замена 3: Albatron AGP6600 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, OEM)	50,40
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$634,40

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2,267 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	63,00
Материнская плата: DFI PT880-ALF (Socket 478, VIA PT880, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX)	58,00
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,80
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, Retail)	59,90
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	57,80
Оптический привод: Toshiba SD-M2012 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: MEC X-Force 101 MiddleTower (USB, 350 Вт, ATX)	47,00
Колонки: OZAKI UB206 (2x1 Вт RMS, USB, Retail)	10,00
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: BenQ 6511-VA (PS/2)	4,70
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	133,40
Итого:	\$491,70
Замена 1: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	34,70
Замена 2: Gigabyte GA-BIP775-G SATA, (Socket 775, 865P, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA, USB, GbLAN, ATX)	4,00
Замена 3: Albatron AGP6600 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, TV-Out, DVI, OEM)	50,40
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	\$640,20

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, BOX)	96,60
Материнская плата: MSI K8N Neo3-F (Socket 754, nForce4-4X, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	81,90
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	90,40
Видеокарта: Leadtek PX6600-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	136,50
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD120IJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	79,30
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	52,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	67,70
Колонки: Edifier R451 (5x6 Вт RMS колонки + 30 Вт RMS сабвуфер)	74,50
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	37,80
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	230,10

Итого: \$976,40

Замена 1: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 512 кбайт, BOX)	54,80
Замена 2: Gigabyte GV-NX66T128VP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, VIVO, Retail)	70,40
Замена 3: LG L1740PQ (17 дюймов, 1280x1024)	102,80
Опция 1: Samsung SpinPoint P80SD HD120IJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	79,30
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: \$1403,80

MSI K8N Neo3-F (NVIDIA nForce4-4x) и Albatron PX915PC PRO-G (Intel 915P) соответственно. Новый винчестер Samsung SpinPoint P80SD HD120IJ на 120 Гбайт и поддержкой Serial ATA II не мешает — берем. Самый большой сюрприз мы припасли напоследок, это акустика стандарта 5.1 от Edifier в базовой комплектации — теперь вы сможете на 100% насладиться мощным объемным звуком в современных играх.

Наши замены выглядят очень заманчиво: если раньше мы предлагали перейти на более быстрые Sempron и Celeron, теперь это мощные AMD Athlon 64 3000+ и Intel Pentium 4 505J. Для таких процес-

соров надо бы и видеокарту под стать — что-нибудь на базе GeForce 6600 GT.

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 кристальный многоканальный звук.

AMD Athlon 64 3000+ и Pentium 4 530J как были здесь раньше, так и остались. Зато изменились системные платы — на Gigabyte GA-K8N Ultra-9 (NVIDIA nForce4 Ultra) и Foxconn 915P7AC-8EKRS (Intel 915P). Впервые мы используем в на-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	97,70
Материнская плата: Albatron PX915PC PRO-G (Socket 775, 915P, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	96,00
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	90,40
Видеокарта: Leadtek PX6600-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	136,50
HDD: Samsung SpinPoint P80SD HD120IJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	79,30
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	52,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	67,70
Колонки: Edifier R451 (5x6 Вт RMS колонки + 30 Вт RMS сабвуфер)	74,50
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	37,80
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	230,10

Итого: \$991,60

Замена 1: Intel Pentium 4 505J (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 1 Мбайт, BOX)	33,60
Замена 2: Gigabyte GV-NX66T128VP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, VIVO, Retail)	70,40
Замена 3: LG L1740PQ (17 дюймов, 1280x1024)	102,80
Опция 1: Samsung SpinPoint P80SD HD120IJ 120 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	79,30
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: \$1397,80

ших конфигурациях видеокарты от именитой XFX — GeForce 6600 GT Extreme Edition. Два последних слова означают, что карта работает на более высоких частотах, нежели обычные собратья! Для обеих конфигураций мы нашли настоящий самородок — ни на что не похожий корпус Chenbro PC611-65 Xpider. Дорогая акустика JBL Creature II в паре с Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 обеспечит изумительный звук. Если системы 2.1 покажется маловато, есть альтернатива в виде Edifier S5.1.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

На момент написания статьи в продаже еще не было AMD Athlon 64 FX-57, поэтому пришлось остановить свой выбор на «слабеньком» AMD Athlon 64 FX-55. В пару к нему поставили ABIT Fatal1ty AN8 SLI (NVIDIA nForce4 SLI) и скоростную память от Corsair. В ожидании пришествия NVIDIA GeForce 7800 GTX пока остановились на парочке пока еще hi-end-видеокарт Leadtek PX6800U-TDH256. Ну и куда же мы без большого 19-дюймового ЖК-монитора и мощной 8-канальной акустики от Creative...

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «Рик» (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1600 МГц, 512 кбайт, BOX)	158,40
Материнская плата: Gigabyte GA-K8N Ultra-9 (Socket 939, nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, LAN, ATX)	129,20
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	90,40
Видеокарта: XFX GeForce 6600 GT Extreme Edition 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	205,60
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	90,50
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	52,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, Retail)	85,90
Корпус: Chenbro PC611-65 Xpider (USB, FireWire, Audio, 350 Вт, ATX)	120,00
Колонки: JBL Creature II (8x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер)	127,80
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	57,80
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: ASUS PM-17TS (17 дюймов, 1280x1024)	330,80

Итого: \$1483,50

Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 кбайт, BOX)	120,90
Замена 2: Leadtek PX6800 TDH 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800, DVI, TV-Out, Retail)	140,90
Замена 3: Edifier S5.1 (5x25 Вт — сателлиты, 90 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	106,20
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	90,50
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: \$2154,60

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 550J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 кбайт, BOX)	186,90
Материнская плата: Foxconn 915P7AC-8EKRS (Socket 775, 915P, DDR400, PCIE, Sound, Ultra ATA, SATA RAID, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	101,40
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	90,40
Видеокарта: XFX GeForce 6600 GT Extreme Edition 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	205,60
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	90,50
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	52,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, Retail)	85,90
Корпус: Chenbro PC611-65 Xpider (USB, FireWire, Audio, 350 Вт, ATX)	120,00
Колонки: JBL Creature II (8x2 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер)	127,80
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	57,80
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: ASUS PM-17TS (17 дюймов, 1280x1024)	330,80

Итого: \$1484,20

Замена 1: Intel Pentium 4 550J (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 кбайт, BOX)	100,80
Замена 2: Leadtek PX6800 TDH 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800, DVI, TV-Out, Retail)	140,90
Замена 3: Edifier S5.1 (5x25 Вт — сателлиты, 90 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	106,20
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	90,50
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: \$2135,20



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Здравствуйте. Подскажите, пожалуйста, существует ли программа, которая превращает формат SMO во что-то более понятное?

Сначала расскажу, что это, собственно, за формат. В природе существует компания **SealedMedia Software**, которая создала технологию защиты файлов определенных форматов. По сути дела, это набор технологий шифрования, разработанных специально под определенные форматы файлов. SMO-файлы являются зашированными роликами **QuickTime**, кроме них существуют «запечатанные» версии **PDF**-файлов и документов **MS Office (Word, Excel и PowerPoint)**.

Понятно, что если вы не создатель подобного файла, то легальным способом перекодировать его в какой-либо другой формат нельзя. Однако открывать «запечатанные» файлы все-таки можно. Для этого нужно скачать программу **Unsealer** (download.sealedmedia.com/unsealer/index.asp), которая автоматически ассоциирует себя со всеми закодированными файлами. При запуске файла **Unsealer** его расшифровывает и открывает с помощью соответствующей программы (**QuickTime, Acrobat Reader** и т.д.). Однако не факт, что **Unsealer** откроет любой закрытый файл, автор файла может ограничить доступ к своей собственности.



Здравствуйте, многоуважаемый Дмитрий Горячев! У меня такая проблема: диспетчер устройств показывает, что SM-контроллер шины настроен неправильно и с ним возникают неполадки. Этот контроллер висит в разделе «Другие устройства» и помечен желтым значком. Указание к ошибке говорит о том, что «Для устройства не установлены драйверы (код 28)». Подскажите, что такое SM-контроллер и как исправить ошибку? Моя система — Windows XP Pro SP 1. Заранее спасибо!

SM-контроллер — контроллер вспомогательной внешней шины **SM Bus (System Management Bus)**. **SM Bus** собирает локальную информацию о состоянии компьютера (температура материнской платы, параметры памяти и т.д.). Также шина отвечает за правильное определение специфических устройств, подключаемых к компьютеру, например **USB, COM**. Идея создания данной шины принадлежит **Intel**, а сейчас она устанавливается на все материнские платы.

Ваша проблема решается установкой драйверов для **SM-контроллера**. Они должны быть на диске, прилагавшемся к системной плате. Если драйвера уже установлены, нужно вручную поискать драйвер для **SM-контроллера**. Найти можно на диске с драйверами от материнской платы с помощью меню «Установить с диска».

Это окно можно вызвать следующим способом: в свойствах **SM-контроллера** выбрать **Обновить драйвер** → **Установка из указанного места** → **Не выполнять поиск. Я сам выберу нужный драйвер**. В появившемся меню появится кнопка «Установить с диска».

В случае если драйверов у вас нет, то рекомендую поискать их на сайте производителя вашей материнской платы.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев. На экране приветствия или после него у меня выскакивает окно: «savedump.exe — Точка входа не найдена». В нем написано: «Точка входа в процедуру SymSetSymWithAdd64 не найдена в библиотеке DLL dbghelp.dll». Что это все значит? Помогите, я не знаю, что мне делать. P.S. ОС Windows XP SP1.

В данном случае содержание сообщения об ошибке полностью раскрывает ее смысл. У вас испорчена библиотечка **dbghelp.dll** (dll-

библиотека отладки файлов помощи), поэтому **savedump.exe** не может найти точку входа в процедуру. Дело в том, что **dll**-файлы состоят из процедур (подпрограмм), **savedump.exe** сканирует библиотеку, ищет соответствующую идентификатору процедуры область памяти, обозначающую начало процедуры (точку входа), и не находит ее. Из-за этого появляется сообщение об ошибке.

Проще всего попросить рабочую версию **dbghelp.dll** у знакомого либо поискать файл в интернете. Библиотека **dbghelp.dll** находится в свободном доступе, так что ее можно найти на сайте msdn.microsoft.com. Так как вы пользователь **Windows XP**, то вам нужна версия **5.1** или выше.

Получив рабочую **dll**-ку, затирайте новым файлом испорченную версию, перезагружайте компьютер и наслаждайтесь результатом.



Приветствую доктора железячных наук Дмитрия Горячева. Такие дела: я вырос из пеленок Windows и хочу попробовать что-то радикально новое — ОС Linux! Подскажите, пожалуйста, какие существуют дистрибутивы Linux, очень желательно дружелюбные к не обремененному лишними знаниями пользователю.

Я расскажу о двух русских дистрибутивах **Linux**. У каждого из них есть свои плюсы и минусы, но главное — в них полностью реализована поддержка русского языка.

Первый дистрибутив — **ASPLinux** (www.asplinux.ru), разработка российской компании с таким же названием. К достоинствам системы можно отнести возможность работы с **NTFS**, что очень полезно для людей, пришедших с **Windows**-платформы и не желающих окончательно с ней расставаться. До кучи в **ASPLinux** есть поддержка **MP3, Java** и **Macromedia Flash**. В **Deluxe**-комплектации вы найдете еще и отличную документацию на русском языке. Кроме того, у **ASPLinux** есть хорошая техническая поддержка и русский-зычный сайт с форумом, на котором можно найти ответы на любые вопросы. Ну и конечно, идеальная русификация в двух кодировках — **UTF8** и **cp1251**.

Другая отечественная **Linux** — это **ALT Linux** (www.altlinux.ru). Существует уже достаточно давно, первоначально она представляла собой локализованную версию **Mandrake Linux** под названием **Mandrake Russian Edition**. Дистрибутив также полностью русифицирован (кодировки **cp1251** и **koi8-r**), есть обширная справка на русском языке. Явным преимуществом этого **ALT Linux** является мощная поддержка мультимедиа, обширная подборка драйверов для видеокарт и кодеков различных видео- и аудиоформатов, поддержка **DVD**. Есть и большое количество софта на все случаи жизни.



Здравствуйте, господин Горячев. Убедительная просьба помочь мне в одном деле. В последнее время у меня стал часто появляться экран смерти с различными надписями в духе: PAGE_FAULT_IN_NONPAGE_AREA Win32.sys — adress bf8698F7 base at Bf8000000? date stamp 3d7de698 STOP 0x0000008E (0x00000005, 0xbf8698f7, 0xf11f5ba4, 0x00000000). Не могли бы вы подсказать, в чем проблема, а то я уже замучился.

Существуют две разновидности ошибки **STOP: 0x0000008E: PAGE_FAULT_IN_NONPAGE_AREA** и **KERNEL_MODE_EXCEPTION_NOT_HANDLED**.

Первая ошибка может проявляться не только в виде синего экрана смерти, но и сообщения «Невозможно скопировать файл **setupdd.sys**» при попытке удаления некоторых устройств из системы. Появляется этот глюк из-за бракованных или испорченных модулей памяти, неправильного распределения памяти по слотам. Бы-

вает, что из-за внутренних ошибок **Windows XP** не может правильно работать с памятью.

Самой распространенной причиной появления проблемы является несовместимость модулей памяти от различных производителей с материнской платой и между собой. Для того чтобы разрешить проблему, нужно снять некоторое количество модулей памяти, по возможности оставив модули только одного производителя и желательно объемом, минимально необходимым для работы **Windows XP** (64 Мбайт). Затем, по рекомендации самой **Microsoft**, нужно осуществить поверхностную переустановку операционной системы. Это делается из меню дистрибутивного диска **Windows XP**. Процедура безопасна — ваши настройки, файлы и установленные программы никуда не денутся, но можно обойтись и без этого. Если вышеописанные действия не помогли, пробуем другие модули, вставляем их в другие слоты — и так далее, до победного конца.

KERNEL_MODE_EXCEPTION_NOT_HANDLED появляется в основном при попытке изменить значение параметра «Аппаратное ускорение» (элемента панели управления «Экран») и в некоторых других случаях, например после запуска какой-либо графической программы или игры. Неполадка вызвана неверным кодом интерфейса **GDI+** (интерфейс графического устройства для **Windows XP**). Она исправлена в **Service Pack 2**. Если ставить **SP2** не хотите, можно воспользоваться **Windows Update** и скачать необходимую заплатку.



Здравствуйтесь, уважаемый Д. Горячев. В последний раз, прочесывая систему в поисках мусора, наткнулся в Program Files на пустую папку «хехох» (вроде, ксерокса никакого у меня нет), удаляться она просто так не захотела. После ее удаления через безопасный режим она появилась вновь. Так вот я думаю — может, это троян какой?

Папка **xerox** создается всеми более или менее новыми системами на базе **Windows NT (4.0/2000/XP)**. Для чего она нужна, точно не знает никто, кроме сотрудников **Microsoft**. Вроде как она предназначена для каких-то мифических библиотек **Windows**. Однако я не знаю ни одного случая, чтобы в этой папке оказывались какие-нибудь файлы. У некоторых людей в папке **xerox** появляется подпапка **nwwia**.

Данная папка связана с **Windows** и не является частью трояна. Удалить ее окончательно нельзя, поэтому нужно оставить все как есть. О значении данной папки можно будет судить только после того, как станут доступными исходники **Windows** — то есть никогда.



Здравствуйтесь, Дмитрий. У меня, надеюсь, несерьезная проблема, но достала она меня конкретно. Я люблю поиграть в старые и не очень игры. До поры до времени у меня все было нормально. Но однажды мой компьютер лишил меня этого удовольствия. При загрузке старых игр он пишет мне всегда это: «16-разрядная подсистема MS-DOS. C:\Windows\System32\Autoexec.NT. Системный файл не предназначен для выполнения приложений MS-DOS и Microsoft Windows. Для завершения работы приложения нажмите кнопку «Закрывать». Я человек очень терпеливый, но и моему терпению приходит конец, хочу переустановить Windows! Напишите, пожалуйста, делать мне это или есть другой способ. Кстати, в папке Windows есть папка repair, в ней я обнаружил файл Autoexec.NT. Что это за папка?

Начну отвечать с конца — папка **Repair** содержит информацию для резервного копирования. Время от времени **Windows** сбрасывает сюда системные файлы, чтобы в случае неисправностей в системе восстановить рабочие версии файлов.

Переустанавливать **Windows** вам, конечно, не нужно. Как вы правильно заметили, в папке **Repair** у вас есть файл **Autoexec.NT**, перезапишите им тот файл, что находится в **Windows\System32**, и ошибка должна исчезнуть. Если же и это не помогает, то можно поискать **Autoexec.NT** на дистрибутиве **Windows**, скачать с www.omg.sed.lg.ua/images/autoexec.nt или взять у друзей.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

В этом номере с нами поделился планами и советом читатель с неоднозначным ником **SOS'er**.

В первую очередь хочу рассказать об интересной возможности **Windows XP**. В «Панели управления» есть группа «Речь», в которой можно настраивать голос компьютера — вы вводите текст на транслите или по-английски, и он вам его читает вслух. Голос очень интересный, и прикалываться можно до посинения, заставляя его нести всякую чушь, также его можно использовать для озвучивания игр, что я и собирался сделать.

Но голос нельзя сохранить как звуковой или любой другой файл — это главный минус, но это еще и основная причина письма. Все звуки, вылетающие из динамиков, можно записать путем соединения портов колонок и микрофона двухсторонним кабелем. Оба конца распределяем как обычный колоночный, микрофонный или штекер для наушников. Запустив программу **Пуск → Программы → Стандартные → Развлечения → Звукозапись** (которую надо настроить так же, как и под обычный микрофон), мы получаем звуковой файл с речью. Фактически мы создали аппаратный аналог специальных программ, устанавливающих в систему драйвер перехвата звуковой информации.

Никаких шумов и помех, качество просто прекрасное — ждите моего мода для **Morrowind!**

Вообще, корень этой ошибки кроется в том, что некая программка-троянец удалила или испортила файл **Autoexec.NT**, содержащий настройки для запуска устаревших программ. В частности, этим грешит **winad.exe (AdWare)**. Так что лучше вначале проверить систему антивирусом и посмотреть список автозагрузки на предмет подозрительных софтин. Если этого не сделать, то **Autoexec.NT** будет портиться при каждом запуске компьютера. Также существует мнение, что **Autoexec.NT** удаляют и обычные программы, например антивирус от **McAfee**. Я с подобным не сталкивался, поэтому подтвердить данную информацию не могу, однако принять ее во внимание стоит.



Здравствия желаю, Дмитрий Горячев. Пишу к вам по важному для меня делу. По работе в типографии мне приходится оперировать гигантским количеством шрифтов. Сначала компьютер пережевывал все это богатство хорошо, но после того, как количество установленных в системе шрифтов превысило какой-то определенный максимум, работать стало невозможно. Все действия компьютер выполняет с пятого-десятого клика, винт трещит так, что кажется, он сейчас развалится, и так далее, перечислять все ужасы я могу долго. Вопрос — что мне делать?

С самого начала скажу, что держать установленными все шрифты вы все равно не сможете. Каждый шрифт в **Windows** может служить для оформления системы, поэтому большое число шрифтов обязательно будет замедлять работу компьютера. Если вам просто необходимо работать с сотнями шрифтов одновременно, то апгрейдите машину.

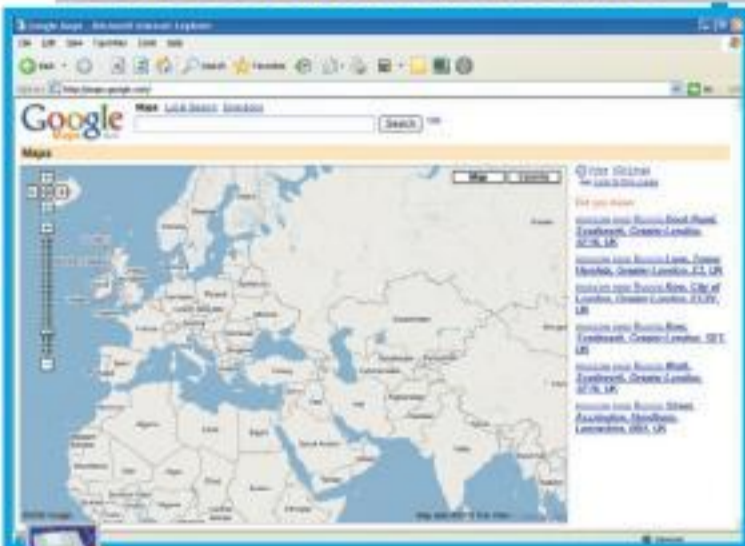
Мой совет заключается в том, чтобы разделить все шрифты на группы и менять их по мере надобности. Например, выделить группы шрифтов для газет, журналов и так далее. Сделать это можно, переименовав файлы шрифтов по названию группы, например, назвав шрифты первой группы **group1-Arial.ttf**, **group1-Tahoma.ttf** и так далее. После этого легко и просто в том же самом **FAR** выделить по маске группу шрифтов и переместить их куда-нибудь из **WindowsFonts**. Таким образом шрифты выгружаются из системы. Аналогично можно вставлять шрифты целой группой. **Windows** название файла со шрифтом никак не использует, так как настоящее имя шрифта зашито в сам файл.

Еще удобнее воспользоваться специализированной программой **Adobe Type Manager** (www.adobe.com). В ней есть встроенные возможности объединения шрифтов в группы и одиночной или пакетной загрузки и выгрузки.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОМЕТА



GOOGLE MAPS

Программа **World Wind** (карта мира с чудовищной детализацией), выложенная нами на диске июньского номера, вызвала такой нешуточный ажиотаж, что мы решили продолжить почин. Правда, на этот раз речь идет уже не о программе, а о сетевой службе — **Google Maps** (<http://maps.google.com>). По сути, это аналог **World Wind**, но работает она исключительно через интернет. До недавнего времени там были карты только Северной Америки, теперь к ним добавились и остальные регионы (но пока, увы, не такие детальные, как хотелось бы).

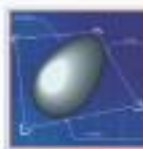
Также в конце июня Google объявила о скором запуске еще одного подобного сервиса — **Google Earth**. Это будет трехмерная модель всей планеты, сделанная на основе спутниковых фотографий высокого разрешения. Для работы с ней потребуются более-менее приличный компьютер (как минимум Pentium III 500 MHz со 128 Мбайтами памяти) и специальная программа-клиент (ее выложат на сайте проекта — <http://earth.google.com>). Доступ к **Google Earth** будет бесплатный, но за поддержку GPS (система спутниковой навигации) придется раскошелиться на \$20 в месяц.

НЕ ПРОШЛО И НЕСКОЛЬКИХ ЛЕТ...



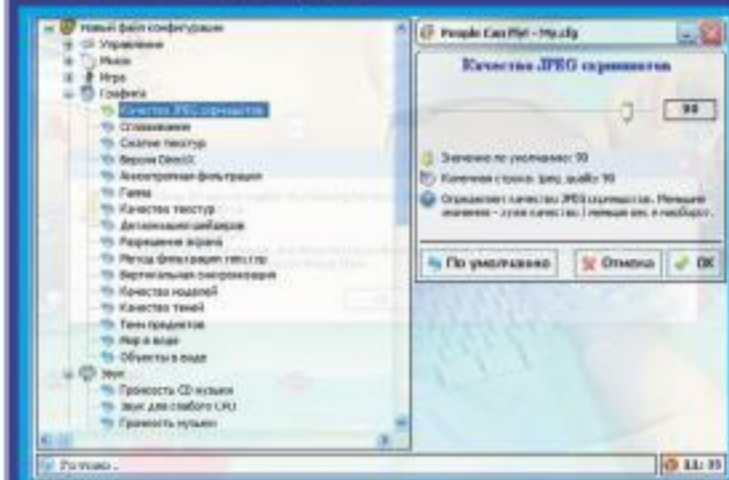
MSN SEARCH TOOLBAR

Microsoft наконец-то включила в шестую версию **Internet Explorer** возможность открывать несколько страниц в одном окне (в других браузерах такая фишка есть уже сто лет). Эта опция становится доступна после установки панели **MSN Search Toolbar**. Из других преимуществ, которые дает этот «тулбар», стоит отметить быстрый доступ к сетевым сервисам Microsoft (странице **My MSN**, почте **Hotmail**, поисковику **MSN Search**, интернет-пейджеру **MSN Messenger** и сайту **MSNBC.com**). Кроме того, **MSN Search Toolbar** умеет самостоятель-



ВАШИ РАБОТЫ

На диске этого номера есть программа **People Can Fly!**, присланная Романом Садовым, одним из наших читателей. Предназначена она для создания файлов конфигурации (то есть настройки раскладки, мыши, звуковых параметров интерфейса и так далее) к **Half-Life 2**. Полезна она будет в первую очередь тем, кто играет на разных компьютерах (или когда на одном компьютере играют несколько человек). В этом случае можно просто пробить в консоли одну-единственную команду, и программа сразу загрузит настройки того или иного игрока.



Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, напишите о нем. Составьте описание (в формате **txt** или **rtf**), снимите 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 имена в конце письма.

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 будут не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

но заполнять регистрационные формы (в Сети они на каждом шагу — просто проклятье какое-то), блокировать всплывающие окна и искать файлы внутри самого компьютера.

БДИ!

Порой выражение «меньше знаешь — крепче спишь» кажется верхом житейской мудрости: недавно выяснилось, что во всех самых распространенных браузерах (**Internet Explorer** пятой и шестой версий, **Opera** восьмой версии, **Mozilla**, начиная с версии 1.7, и **Firefox**, начиная с версии 1.0) есть дыра весьма солидных размеров. Оказывается, ни один из них не сообщает пользователю, с какого адреса было загружено то или иное диалоговое окно. Чем это опасно? Тем, что если вам кто-то подsunет «фальшивое» окно, имитирующее, например, платежную систему (где надо вводить номера банковских карт, пароли и так далее), вы не заметите никакого подвоха. На данный момент патч, устраняющий эту уязвимость, выпущен лишь для **Opera**, остальным можно лишь молиться... и не открывать ссылки в спаме и **ICQ**-сообщениях, присланных незнакомыми людьми.

ТРОЯНЫ КООПЕРИРУЮТСЯ

На просторах Сети появились весьма необычные трояны. Действуют они сразу по трое. Троян **Glieder.AK** (также известный как **Tooso** или **Bagle.bo**) готовит «плацдарм»: создает в папке **Windows** файлы **winshost.exe** и **wiwshost.exe**, прописывает себя в реестре, закрывает доступ к сайтам разработчиков антивирусных программ (чтобы пользователи не могли скачать апдейты), пытается перекрыть кислород самому антивирусу (а за компанию



EASTER EGGS

ICQ 5



Запускайте программу, открывайте **Main Menu**, затем пункт **Preferences and Security**, а в нем — закладку **Status Mode**. Наводите курсор на пустое место (нижняя половина окна, там еще цветочек проглядывает) и, удерживая кнопки **Shift** и **Ctrl**, быстро щелкните сначала левой, а потом правой кнопкой мыши (это надо сделать очень быстро). В ответ откроется окно **ICQ Devils**, где вы увидите фотографии разработчиков.

Примечание: в версии **ICQ 2003b** пасхалка не работает.

Прислал Артем Костин

— еще и файерволам) и скачивает своих «сообщников» — **Fantibag** и **Mitglieder**. Первый из них ассимилирует себя в файл **explorer.exe** (благодаря чему его не видно в списке процессов) и опять-таки блокирует сайты антивирусных фирм, второй — подавляет работу некоторых программ и отсылает своим создателям информацию, собранную на компьютере жертвы. Предохранить себя от заражения этими троянами можно все теми же банальными способами, что и раньше: просто не запускаяте файлы, прикрепленные к письмам от неизвестных адресатов.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ТЮНИНГ MICROSOFT WORD



Те, кто много работает с **Microsoft Word** (а это, наверное, наиболее востребованная после **Windows** программа), сталкивался с теми или иными неудобствами: то на панели инструментов нет нужной кнопки и ее приходится выколупывать откуда-то из недр программы, то отсутствует какая-нибудь архинужная возможность, то еще что-нибудь «неславабогу». Избавить от всех этих (или хотя бы какой-то их части) неудобств вас сможет твикер **Word Utilities** (<http://wordutilities.chat.ru>). Он добавляет в **Word** столько новых кнопок, пунктов меню и функций, что после его установки задумываешься — а как это я без него раньше жил? ■



Лучшие из Лучших ФУТБОЛ 2005



ТВОЯ ИГРА. ТВОЯ КОМАНДА. ТВОЙ ШАНС.



© 2005 «Руссобит -Публишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. ©Planeta DeAgostini Interactive. All Rights Reserved. Football Manager 2005 is a trademark of Planeta DeAgostini Interactive. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.

Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео".

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/>

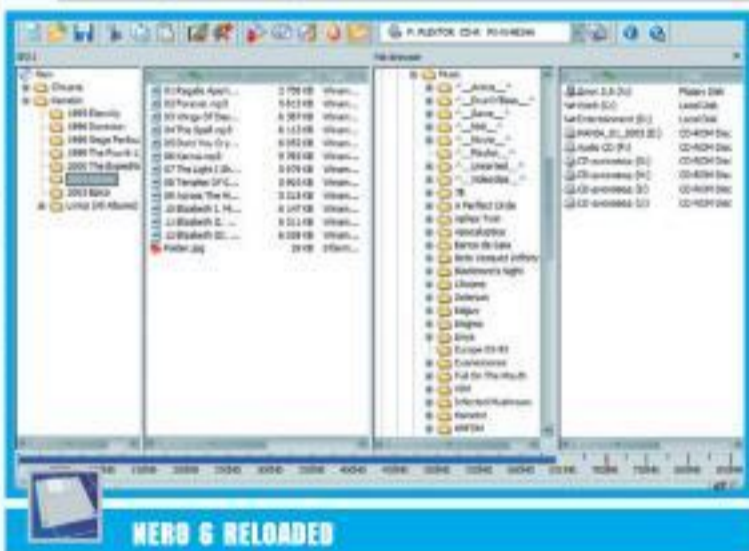
Практика

ЛАЗЕР ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКА

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ РАБОТЫ С CD/DVD

Огромную популярность программ для работы с CD и DVD объяснить очень просто: каждый пользователь хотя бы раз в своей жизни сталкивался с ситуацией, когда необходимо перенести информацию со съемного носителя на жесткий диск или проделать ту же операцию в обратном порядке. И если сторонние утилиты для прожига болванок необходимы практически всем обладателям пишущих CD/DVD-приводов (исключение составляют те, кто использует средства Windows XP), то зачем нужны программы для копирования информации на компьютер с диска? Казалось бы, вставляй его в привод да копируй файлы обычным способом. Но далеко не всегда это бывает так просто: игры на дисках со StarForce, DVD с региональной защитой, музыкальные CD — с такими клиентами так просто уже не справишься. Вот тут-то и приходят на помощь всевозможные программки, программы и программыны, которыми и посвящен наш сегодняшний рассказ.

BURN, BABY, BURN!



NERO 6 RELOADED

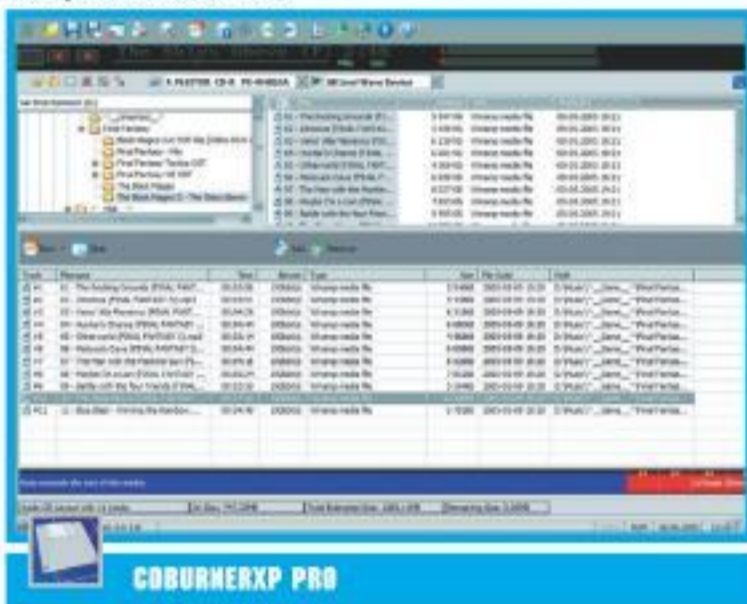
Начнем с софта для прожига CD/DVD. Как правило, такие программы сочетают в себе функции сразу нескольких утилит, которые потребовались бы вам для подготовки файлов к записи.

Самой популярной, самой функциональной и вообще самой лучшей программой такого рода является **Nero 6 Reloaded** (бывший **Nero Burning Rom**). Большинству пользователей вряд ли понадобится что-то еще, ибо Nero 6 — это самый натуральный комбайн, который разве что кофе не приносит, пока идет процесс записи или копирования диска. Программа готовит аудио-, видео-, фотодиски, умеет копировать DVD-фильмы, причем можно сделать как точную копию, так и ужать оригинал и записать его на один-два обычных CD. Можно даже объединить видео с нескольких DVD, выкинуть всю ненужную информацию (лишние звуковые дорожки, субтитры, меню, бонусные материалы) и скинуть на одну-единственную DVD-болванку. Про запись DVD с нуля из любых видеофайлов даже упоминать не стоит. Создание загрузочных и UDF-дисков, а также образов Nero тоже по зубам. Помимо этого в

состав пакета входит еще множество сопроводительных утилит. С их помощью можно извлечь музыкальные треки с аудиодисков, захватить видео и звук с внешних устройств, отредактировать фильмы, музыку, рисунки; создать и распечатать обложки для будущих дисков; воспроизвести созданный образ при помощи виртуального DVD-ROM. Но, как говорят в телерекламе, и это еще не все. В нагрузку к такому внушительному комплексу вы получаете несколько крохотных, но очень полезных утилит для тестирования, управления и получения информации о ваших приводах.

Поставляемый отдельно пакет **NeroNET** еще больше расширяет возможности Nero 6 Reloaded. Он позволяет управлять пишущими приводами с удаленного компьютера, например по локальной сети.

Есть у Nero 6 и несколько недостатков. Во-первых, копирование защищенных дисков не поддерживается, что сильно омрачает радужную в целом картину. Во-вторых, программа отнюдь не бесплатна и после пробного периода всего в три дня (жуткое скупердядство!) потребует денежку за продолжение банкета. Хотя, надо признать, за такую функциональность отдать разработчикам свои кровные ничуть не жалко.



CDBURNERXP PRO

Тем же, кому такое количество функций совершенно ни к чему, стоит обратить внимание на бесплатные аналоги. Вот, например, **CDBurnerXP Pro** помимо записи дисков с данными (поддерживаются CD-R, CD-RW, DVD+R/RW, DVD-R/RW) умеет перегонять обычные музыкальные CD в форматы MP3, WAV, OGG и WMA (есть также встроенный редактор тэгов и возможность закачать их из бесплатной онлайн-базы данных www.freedb.org) и, наоборот, создавать Audio CD из любых вышеперечисленных типов файлов. Поддерживается работа с образами. Из интересного стоит отметить конвертацию образов BIN и NRG (Nero) в формат ISO.

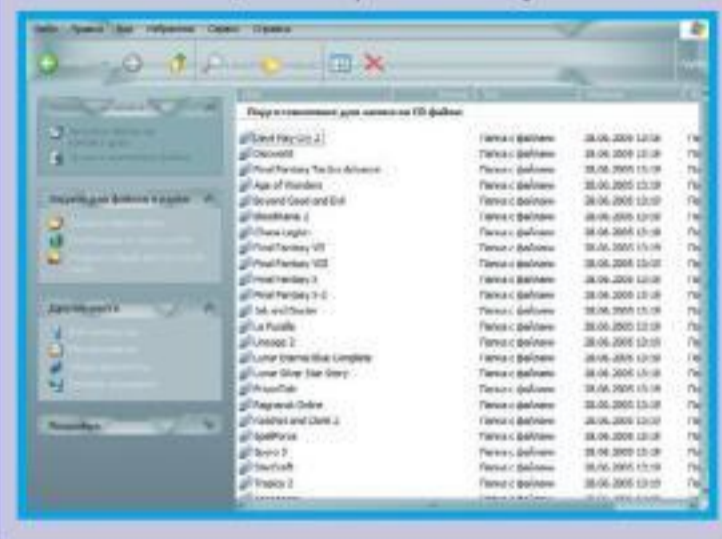
Burn4Free немного попроще. Интерфейс у него малость перегруженный, зато при выборе файлов для записи объемистую тушку программы можно спрятать, оставив на рабочем столе лишь небольшое прозрачное окошко (прямо как в менеджерах закачки), и перетаскивать файлы прямо на него. Когда образ будущего диска будет готов, утилита предложит прогуляться на сайт www.covers4free.com и подобрать подходящую обложку для коробочки.

С помощью **Deep Burner** создать обложки можно и самому во встроенном редакторе. Еще один редактор, тоже поставляемый в комплекте, позволяет склепать из подручных средств загрузочное меню. Выбираем форму, перетаскиваем на нее кнопки, приписываем каждой из них какое-либо действие (открыть

КОПИРОВАНИЕ СРЕДСТВАМИ WINDOWS XP



Многие даже не подозревают о том, что в Windows XP можно записывать диски без всяких внешних программ. Нужно всего лишь щелкнуть по иконке вашего пишущего привода, перетащить в окошко необходимые файлы и выбрать в меню слева пункт «Записать файлы на компакт-диск». Как и практически любая программа, поставляемая вместе в операционной системой, она предельно проста и подходит лишь самым нетребовательным пользователям, не желающим заморачиваться поиском специализированных утилит.



файл, перейти на веб-страничку и так далее) и получаем симпатичный интерфейс для диска.

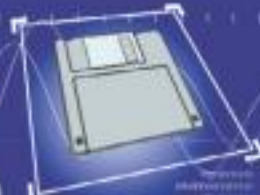
Для тех, кому все эти прикрасы ни к чему, можно порекомендовать **burnatonce** — небольшую утилиту, которая умеет записывать музыкальные и диски с данными, а также копировать информацию с одного на другой «на лету» или путем создания образа на винчестере.

ОСНОВЫ КЛОНИРОВАНИЯ

Следующим пунктом идут всевозможные программы для создания рабочих образов дисков, как обычных, так и со всякими хитрыми системами защиты. **DAEMON Tools** сама по себе ничего копировать не умеет, зато отлично управляется с образами, созданными в других программах. Поддерживаются следующие форматы: CUE/BIN, ISO, CCD (**CloneCD**), BWT (**Blindwrite**), MDS (**Media Descriptor File**), CDI (**Discjuggler**), NRG (**Nero**), PDI (**Instant CD/DVD**), B5T (**BlindWrite 5**). Есть возможность прописать в систему до четырех виртуальных CD/DVD-ROM и работать с образами как с обычными дисками. **DAEMON Tools** эмулирует множество систем защит от копирования, даже **StarForce**, хотя и с некоторой натяжкой (все зависит от качества самого образа).

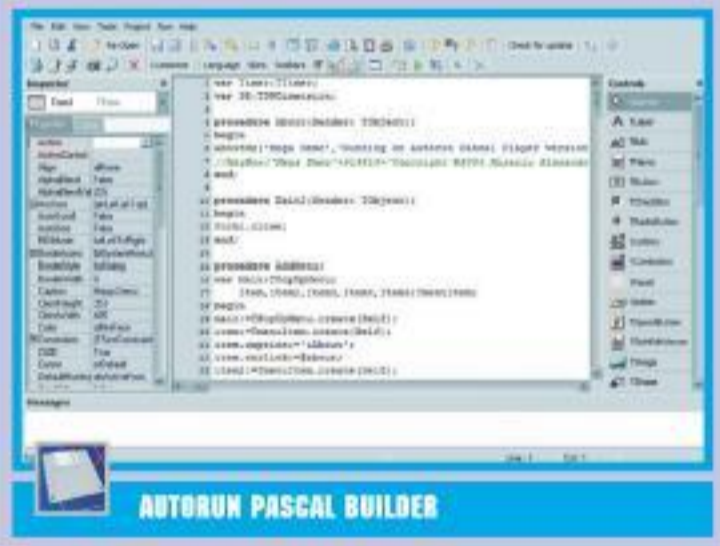
Аналогом **DAEMON Tools** является **MagicDisk**, которая также работает практически со всеми типами образов, но не способна эмулировать системы защиты. Учитывая то, что обе они абсолютно бесплатны, порекомендовать **MagicDisk** можно лишь тем, кто почему-то невзлюбил **DAEMON Tools**.

Альфа и омега для всех любителей копирования — программа **Alcohol 120%**, которая может справиться со всеми сколько-нибудь распространенными защитами. Некоторое время назад проект даже пытались (и безуспешно) закрыть всевозможные борцы за авторские права — настолько удачным он оказался. Впрочем, после небольшого затихья разработчики каким-то образом доби-

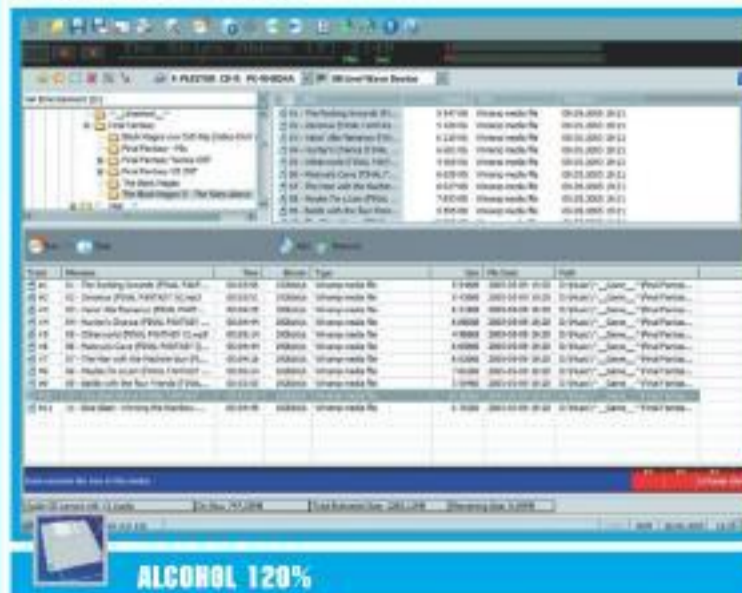


СОЗДАЕМ ЗАГРУЗОЧНОЕ МЕНЮ

Наверняка каждому, кто часто записывает диски для себя или друзей, хотелось сделать для него поддержку автозагрузки, например красивое меню или просто автоматическое открывание текстового файла с записью «Вася, ты дурак!» (адресованное, понятное дело, закладному другу). В этом нам помогут три специальных утилиты, возможности которых довольно сильно разнятся. Самая простая из них — **Autorun Creator**. Вам необходимо указать только необходимый файл, который будет автоматически запускаться при помещении диска в привод и иконку для него (при желании). Гораздо большие возможности предлагает **CDInterface Studio 2**, которая очень похожа на редактор из Deer Burner. Здесь уже можно создавать полноценные меню и приписывать каждому пункту определенные действия. И наконец, самая функциональная, но и самая сложная в освоении утилита — **Autorun Pascal Builder**. Здесь уже придется посидеть над руководством пользователя, так как программа всю использует скрипты. Но уж если освоите, то ограничивать вас будет лишь полет фантазии.



лишь разрешения на продолжение работы над программой. Alcohol 120% эмулирует 21 тип защиты, включая StarForce всех трех версий. Как показывает практика, StarForce 1/2 эмулируется практически без проблем, а вот с третьей «звездосилой» программа справляется далеко не всегда. На просторах Сети можно найти немало способов обойти ее при помощи Alcohol 120%, благо обилие всевозможных настроек это позволяет. Помимо собственно создания образов можно прожечь уже готовый образ на болванку, причем получившийся диск будет вполне работоспособным.



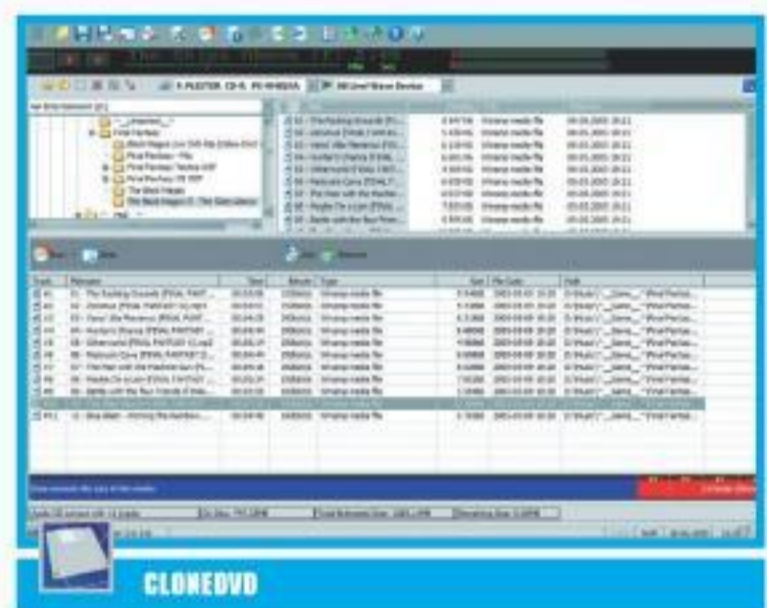
Правильно определить тип защиты поможет **ClonyXXL** — маленькая утилита, даже не требующая инсталляции. Она просканирует диск и кроме названия системы защиты вы-

даст оценку ее «неприступности» по десятибалльной шкале. ClonyXXL с успехом определяет StarForce 1/3 (почему нет поддержки второй версии — тайна, покрытая мраком).

CloneCD — еще одна популярная программа для копирования. Любовь пользователей она завоевала своей простотой и функциональностью. Ее небольшое окошко содержит всего четыре кнопки: чтение диска в файл-образ, запись образа на болванку, копирование с одного диска на другой и стирание CD-RW. При создании образа нужно всего лишь указать тип диска (игровой, музыкальный и тому подобное), путь для сохранения готового файла и нажать кнопку ОК. Через несколько минут вы получите готовый файл-образ. Впрочем, настройки по умолчанию для каждого из типов данных можно изменить на свой вкус.

Привет из далекой Японии — программа **CD Manipulator** — бесплатный аналог CloneCD (даже интерфейс похожий, только кнопок не четыре, а восемь). Но в отличие от последней настроек здесь практически никаких. Зато есть возможность создавать образы из файлов, находящихся на жестком диске компьютера.

Исправить битый файл формата CUE (из-за этого файл-образ становится полностью неработоспособным) поможет крохотная утилита **InZeCue**.



Закончив с копированием CD, перейдем к клонированию DVD. Тут все гораздо проще: обойти региональную защиту может практически любая программа. Среди платных утилит выделяется **CloneDVD**. В использовании она проста как две копейки: указываем источник и «пункт назначения» (то есть куда писать), выбираем, что копировать (только видео или еще менюшки с субтитрами), и идем пить чай — дальше CloneDVD сделает все сама.

Бесплатные программы этой категории ничем не уступают платным, разве что интерфейс у них не такой красивый. Например, **DVD Decrypter** умеет не только копировать DVD, но и создавать ISO-образы любых других дисков. А **ratDVD** поможет перегадить фильм практически без потери качества в очень компактные (размер от одного до двух гигабайт) образы, которые благодаря поставляемым в комплекте фильтрам теоретически можно смотреть при помощи любого привычного вам проигрывателя. Теоретически потому, что для многих из них сейчас требуется небольшая модификация от разработчиков, но это лишь вопрос времени. Без всяких вмешательств со стороны отлично работает **Windows Media Player 10**. При желании из

образа можно записать стандартный DVD, который будет работать на большинстве бытовых DVD-проигрывателей.

Ну, и самые простые утилиты данного класса — **CD Reader**, **EasyISO** и **Sun CD/DVD Burner**. Все, что они умеют, так это читать диски в ISO-образы и записывать их на болванки. Друг от дружки отличаются лишь внешним видом.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА



В заключение расскажем о нескольких специализированных утилитах, предназначение которых — извлечение музыкальных треков с дисков и запись Audio CD. Истинным меломанам, для которых качество превыше всего, рекомендуем не новую, но практически идеальную программу под названием **Exact Audio Copy (EAC)**. С музыкальными дисками она способна делать практически все: копировать их на винчестер в любом из подходящих вам форматов (поддерживаются внешние кодеры) и в любом качестве (есть даже специальный режим для «маньяков», когда программа читает по несколько раз один и тот же блок, дабы удостовериться в отсутствии ошибок; копирование одного CD в этом случае занимает не один час, но и качество получится соответствующее); декодировать (опять же, можно и с помощью внешних декодеров) выбранные треки и загонять их на компакт-диски; записать CD-Text и получить информацию об альбоме из базы www.freedb.org; сохранять Audio CD в файл-образ на жестком диске и многое, многое другое.

Честно говоря, описывать возможности платных программ, например **Easy CD-DA Extractor**, после такого даже как-то и неудобно, ибо EAC выигрывает у них практически по всем параметрам. Easy CD-DA Extractor, впрочем, тоже весьма и весьма хороша, разве только отсутствует режим для «маньяков», но от программы этого и не требуется: слово «Easy» в названии говорит само за себя. К тому же EAC не обновлялась уже годы, а у Easy CD-DA Extractor все еще впереди.

Тем, кому нужно просто записать любимые треки на музыкальный диск, порекомендуем **MP3 CD Doctor**, поддерживающий форматы MP3, WAV, OGG и WMA или же **Burrn**, которая умеет делать все то же самое, но отличается преславнейшим переводом на русский язык. Обе утилиты абсолютно бесплатны.

Небольшое примечание напоследок: для работы многих из перечисленных выше программ необходим специальный драйвер **ASPI**. Найти его, разумеется, можно на нашем диске — там же, где и все остальные описанные программы. ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

ZONEALARM 5.5
Разработчик: Zone Labs
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.zonelabs.com



Один из самых удачных файрволов на сегодняшний день. Бесплатная версия **ZoneAlarm** защитит вас от любых сетевых атак, в платной есть еще механизм блокировки рекламы, всплывающих окон, спама, «родительский» фильтр (чтобы отрубить доступ к недетскому контенту). Настраивать программу не придется: при первом запуске «Алярма» сама спросит, что разрешить, а что заблокировать.

Рейтинг: **9**

СВЕЖАТИНА!

AUTODIALOGS 2.3 SERVICE RELEASE 2
Разработчик: MetaProducts Corporation
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: \$19,95
Способ оплаты: кредитная карта, факсимильный перевод, чек
Сайт: www.metaproducts.com/default.asp



Все, кому приходится помногу работать за компьютером, задаются вопросом, как сделать эту самую работу быстрее и проще. Одна из самых утомительных и неудобных операций — путешествие по папкам. Чтобы добраться до нужного файла, порой приходится открывать папку, в ней — другую папку, потом еще одну, еще одну и еще одну... И так — по сотне раз на день. Ускорить это дело можно, установив **AutoDialogs**. С ее помощью вы сможете составить список наиболее используемых каталогов и вызывать его потом в любой момент по нажатию горячей клавиши.

Рейтинг: **9**

COBIAN BACKUP 7.0
Разработчик: Luis Cobian
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.cobian.se

Во всех отношениях замечательная программа для резервного копирования данных. Шифрование, компрессия файлов, планировщик (для автоматического создания бэкапов), загрузка резервных копий на FTP-сервера, даже работа с удаленными компьютерами через локальную сеть — в **Cobian Backup** есть все, что вам только может понадобиться.

Рейтинг: **8**

DESKTOP ALBUM DISPLAY 1.20
Разработчик: JGaudencio.com Software Design
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.jgaudencio.com



Утилита помещает на рабочий стол ярлыки с изображением обложек музыкальных альбомов, имеющихся у вас на компьютере. Кликаете на каком-нибудь из них, и выбранный альбом начинает проигрываться. Единственный нюанс состоит в том, что придется подыскать где-нибудь эти обложки. Можем даже посоветовать, где: на сайтах www.cdcovers.cc, www.cd-covers.com и www.lnkworld.com/covers.shtml.

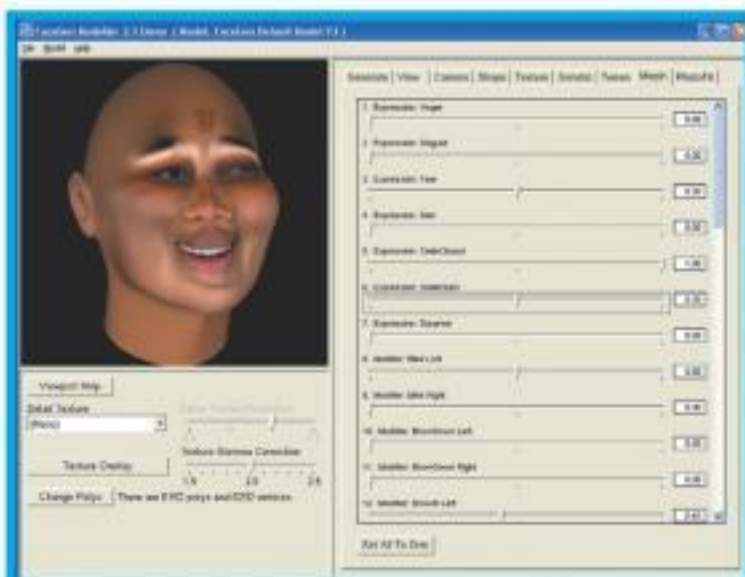
Рейтинг: **8**

ERROR MESSAGES FOR WINDOWS 2.9
Разработчик: Gregory Braun
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.gregorybraun.com

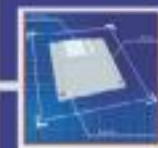
Случалось видеть сообщения из разряда «Ошибка #...», где после # идет число, обозначающее неизвестно что? Как раз для такой ситуации пригодится **Error Messages for Windows**: вводите номер ошибки, и программа тут же дает ее расшифровку. Что интересно, описание дается на том языке, на каком у вас операционная система (то есть если английская Windows — по-английски, русская — по-русски).

Рейтинг: **8**

FACEGEN MODELLER DEMO 3.1.4
Разработчик: Singular Inversions
Язык: английский
Тип распространения: демо-версия
Цена: \$495
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.facegen.com



О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются полезные программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке), «Свежати́на!» (подборка, состоящая в основном из свободно распространяемых утилит), «Полезный софт» (программы из других статей рубрики, опубликованных по соседству) и «Игроманский стандарт» — крайне важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: **Ad-Aware 1.06**, **Adobe Reader 7.0** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp 1.32**), **AdsCleaner 4.3**, **DirectX 9.0c**, **DivX 5.2.1**, **DOSBox 0.63** (в комплекте с **D-Fend 2.0.62**), **Fraps 2.6.0**, **Kaspersky Antivirus Personal 5.0**, **Kaspersky Anti-Hacker 1.7**, **ICQ (Lite 5.0 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.33**, **Light Alloy 3.3**, **Macromedia Flash Player 7.0**, **Microsoft .NET Framework 1.1**, **Process Explorer 9.12**, **QuickTime 6.5.2**, **RAD Video Tools**, **Shareaza 2.1**, **Real Player**, **Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2**, **System Mechanic Professional 5.5a**, **Total Commander 6.53**, **VobSub 2.23**, **Winamp 5.0.93**, **WinRAR 3.50 beta 6**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на [SOFT@IGROMANIA.RU!](mailto:SOFT@IGROMANIA.RU)

Удобнейшее средство для штамповки виртуальных голов в промышленных количествах (например, если вам нужно создать большое количество NPC в сжатые сроки). Самому лепить ничего не надо — вы лишь задаете ряд настроек (расу, возраст, пол, цвет и детализацию текстур на тех или иных участках головы, выражение лица и т.д.), а уж дальше утилита и без вас разберется, как это надо отобразить. К слову, этой программой пользуются разработчики **The Elder Scrolls IV: Oblivion**.

Рейтинг: **9**

TIDY START MENU 2.0
Разработчик: SprigSoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.tidystartmenu.com

Меню «Пуск» превратилось в гигантскую свалку ярлыков, где даже сам черт ногу сломит? Самое время установить **Tidy Star Menu**. С этой программкой вы сможете рассортировать ярлыки по тематическим папкам (эти папки можно создавать и самому), и ориентироваться в меню «Пуск» сразу станет легче.

Рейтинг: **8**

THE BAT! 3.5 PROFESSIONAL EDITION
Разработчик: Rittlabs
Язык: английский, русский
Тип распространения: shareware
Цена: \$35
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.ritlabs.com/ru/products/thebat

Самый лучший почтовый клиент из всех существующих. Мы уже неоднократно расписывались в любви к **The Bat!**, но не против сделать это и еще один раз. **The Bat!** удобна и продуманна настолько, что добавить в нее, кажется, уже и нечего. У нас в редакции нет ни одного человека, который бы пользовался чем-то еще, кроме **The Bat!**.

Рейтинг: **9**

TWEAKFX 0.1.79
Разработчик: Georgi Smilyanov
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://smilyanov.net/index.php?subc=1&sub0=projects>

Твикер для настройки тех параметров операционной системы, к которым можно получить доступ только через реестр (например, время задержки при открытии меню, окон, появлении различных сообщений).

Рейтинг: **7**

WYSIWYG WEB BUILDER 2.01
Разработчик: Pablo Software Solutions
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.pablosoftwaresolutions.com/html/wysiwyg_web_builder.html



Хотите сделать свой сайт, но ни черта не разбираетесь в HTML? Ну и не надо: с **WYSIWYG Web Builder** сайт сможет сбавать любой (зверское буквосочетание WYSIWYG расширяется «что видишь, то и получаешь»). Мегапортал, конечно, не получится, но симпатичная домашняя страничка — вполне.

Рейтинг: **8**

ZULTRAX 3.43

Разработчик: Zultrax VOF
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.zultrax.com

Как известно, в пиринговых сетях в отличие от «Яндекса» найдется абсолютно все. Объясняется это тем, что весь их контент складывается не на серверах, а на компьютерах самих пользователей Сети: они открывают какие-то свои файлы для общего доступа, и все желающие скачивают их. Если и вам есть чем поделиться с миром, установите **Zultrax** (работает в сети **Gnutella**) — эта программа предназначена как раз для «расширения» данных на своем компьютере.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Any Password 1.44. Программа для генерации и хранения паролей. Вещь архипольная, поскольку обычно пароли хранят в лучшем случае в txt-файле, а в худшем — нигде.

Game XP 1.5.6.20. Самостоятельно настраивает систему таким образом, чтобы игры работали быстрее.

Instant Hidden Internet 2.0. Мечта всех офисных бездельников, зависающих в ЖЖ и на форумах в рабочее время: по одному нажатию горячей клавиши программа прячет окошко браузера. В списке процессов ее, правда, видно, так что в случае инспекции проницательный начальник все равно обо всем узнает.

Mmm Free 2.02. Программка со столь странным названием предназначена не для имитации мычания, а для редактирования... контекстных меню: с ее помощью пункты меню можно скрывать или присваивать им значение редко используемых.

Mobile Audio Converter 1.0. Перегоняет AMR-файлы (звуковой формат, использующийся в мобильных телефонах) в WAV и наоборот.

Safe XP 1.5.3.21. Твикер от той же компании, что и **Game XP**. Для тех, кто не хочет разбираться в настройках самостоятельно, есть кнопка «Recommended settings».

Strokelt 0.95. Аналог нежно любимого нами **Symbol Commander**. **Strokelt** позволяет запускать программы и выполнять различные операции одними лишь движениями мыши.

TimeSentry 2.5. Совмещает в себе календарь, калькулятор, органайзер и будильник (с возможностью синхронизации времени по атомным часам в интернете).

Translatelt! 1.0. Переводчик самого ненапрягающего типа: при наведении курсора на какое-нибудь английское слово рядом всплывает окошко с переводом. Словарик у **Translatelt!** пока не особо объемистый, но это дело наживное.

К СТАТЬЕ «ЛАЗЕР ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКА»

ALCOHOL 120% V.1.9.5.28

Разработчик: Alcohol Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: shareware
Цена: \$51,42
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.alcohol-soft.com

Утилита для записи, стирания CD/DVD, со-

здания виртуальных дисков и, самое главное, эмуляции систем защиты. **Alcohol** испытывает проблемы только со **StarForce 3.0**, но бывалые «алкоголики» обходят и его.

Рейтинг: **9**

AUTORUN CREATOR 1.3

Разработчик: Ben Kahan
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.my-game.org.uk

Простейший инструмент, позволяющий буквально в три шага создать autorun-менюшку для CD/DVD. Выбираете запускающий файл, иконку для него, имя, под которым он будет фигурировать в менеджере задач, и щелкаете на кнопку «Build». Только и всего.

Рейтинг: **8**

DAEMON TOOLS 3.47

Разработчик: phpBB Group
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.daemon-tools.cc

Эмулятор CD/DVD-ROM, необходимый для обхода систем защиты. Поддерживаемые форматы: CUE/BIN, ISO, CCD, BWT, MDS, CDI, NRG, PDI и B5T. Всего можно прописать до четырех виртуальных приводов и работать с образами как с обычными дисками.

Рейтинг: **9**

EXACT AUDIO COPY 0.95 BETA 2

Разработчик: Exact Audio Copy
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.exactaudiocopy.de



Exact Audio Copy умеет копировать музыкальные файлы с Audio CD в любом формате и качестве, декодировать их, снабжать тэгами (программа может скачивать их со специальных сайтов), записывать треки в файл-образ и многое, многое другое.

Рейтинг: **9**

NERO 6.6.0.14 (В КОМПЛЕКТЕ С NERONET)

Разработчик: Nero Inc.
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: \$79,99
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.nero.com



Самая популярная программа для прожига CD- и DVD-дисков. «Неро» по силам практически все: запись аудио-, видео-, фотодисков, копирование DVD-фильмов, создание загрузочных дисков и многое другое. Ощутимых недостатков у нее только два: нельзя копировать защищенные диски и платность.

Рейтинг: **9**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

ASPI. Драйвер, необходимый для работы ряда программ, описанных по соседству.

Autorun Pascal Builder 2.0. Программа для изготовления меню автозагрузок. Управляется при помощи скриптов, так что освоить ее будет непросто.

CDBurnerXP Pro 3.0.116. Записывает CD/DVD большинства распространенных форматов (CD-R, CD-RW, DVD+R/RW, DVD-R/RW), перегоняет треки с музыкальных дисков в MP3, WAV, OGG и WMA и, наоборот, создает Audio CD из файлов указанных типов.

Burrrn 1.13. Сугубо специализированная программа: **Burrrn** предназначена для прожига на CD/DVD только и исключительно музыки. Поддерживаются все основные форматы: MP3, MPC, AAC, OGG, MP4, APE, FLAC, OFR, WV, TTA, M3U, PLS и FPL (но где же WAV?).

Burn4Free 1.1.5.0. Программка для записи данных на компакт-диски и DVD. От аналогов отличается возможностью прятать свое окошко, высвобождая на экране массу свободного места.

Burnatonce 0.99.5. Прожигает музыкальные диски (и диски с данными), а также копирует информацию с одного диска на другой, создавая при этом образ на винчестере.

CloneCD 5.2.5.1. У этой программы всего четыре функции: чтение диска в файл-образ, запись образа на болванку, копирование с одного диска на другой и стирание CD-RW.

CloneDVD 2.8.4.1. Аналог предыдущей утилиты, но уже для DVD.

CDInterface Studio 2.3.2.1. Позволяет создать свое собственное меню автозагрузки для компакта или DVD. Возможностей здесь побольше, чем в **Autorun Creator**.

CD Manipulator 2.68.1. Все те возможности, что и у **CloneCD**, с двумя отличиями: настроек минимум, но есть возможность создавать образы из файлов, лежащих на жестком диске.

CD Reader 0.8.2.0. Читает диски в ISO-образы и записывает их на болванки.

ClonyXXL 2.0.1.5. Сканирует CD/DVD и сообщает, какая система защиты на нем установлена.

Deep Burner 1.6.0.198. Утилита совмещает в себе сразу две функции: запись CD/DVD и создание обложек для них.

DVD Decrypter 3.5.4.0. Копирует DVD и создает ISO-образы любых других дисков.

Easy CD-DA Extractor 8.2.1. Одна из самых распространенных программ для выдирирования треков с музыкальных компакт-дисков и конвертирования их в другие звуковые форматы.

EasyISO 1.3. Простенькая программка для записи данных на CD-R/CD-RW, DVD+RW, DVD-R и DVD-RW.

InZeCue 1.0. Лечит битые файлы формата CUE.

MagicDisk Virtual DVD/CD-ROM 2.1.128. Создает образы дисков, но эмулировать системы защиты, увы, не умеет.

MP3 CD Doctor 2004. Записывает музыку в формате MP3, WAV, OGG и WMA на компакт-диски.

ratDVD 0.6.1122. Пережимает DVD-фильмы почти без потери качества в образы небольших размеров (1-2 Гб).

Sun CD/DVD Burner 1.31. Удобств минимум, все, что умеет эта утилита, — записывать данные на CD/DVD и стирать информацию с компакт-дисков любых типов.

МУЗЫКА КОНТРЫ

ВИТАЛИЙ РОМАНЕЦ

Игры без музыки вообще практически не бывает. Музыка — неотъемлемая часть геймплея. Хорошая — добавляет динамизма, способствует погружению в игру. Плохая — буквально рвет геймплей на части, режет его, словно раскаленный нож кусок сливочного масла, а разработчики потом долго удивляются, что это их творение так плохо расходуется. Ведь всем нравится разная музыка, и нужно угадать, какая понравится большинству.

Казалось бы, решение — вот оно, плавает на поверхности, и вовсе не потому, что дурно пахнет. Почему бы помимо оригинальной музыки не дать геймерам самим решать, какой музон прослушивать во время прохождения очередной миссии? Уж что-то, а подборка отличных mp3-треков есть у любого уважающего себя пользователя. Почему не сделать геймеров ди-джеями и не дать им возможность выбирать музыку на свой вкус?! Увы, игр, в которых такая функция предусмотрена, — очень мало. Но руки-то нам на что? Давайте разберемся, как сделать mp3-плеер в одной из самых популярных сетевых игр на сегодняшний день — **Counter-Strike: Source**.

С помощью модификации вы сможете слушать свою любимую музыку прямо в игре. Одно нажатие клавиши — и в ваших колонках зазвучат любимые мелодии. Играть в CS:S под музыку и раздавать хедшоты гораздо веселее.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПРИМОЧКА

Заходим в папку `...cstrike/cfg` и создаем текстовый документ с названием `mp3_player.txt`. Теперь необходимо поменять расширение `txt` на `cfg`. В самом файле пропишем код:

```
sv_cheats 1
alias "Mp3_1" "stopsound;
playgamesound Mp3_1"
alias "Mp3_2" "stopsound;
playgamesound Mp3_2"
alias "Mp3_3" "stopsound;
playgamesound Mp3_3"
alias "Mp3_4" "stopsound;
playgamesound Mp3_4"
alias "Mp3_5" "stopsound;
playgamesound Mp3_5"
```

Здесь же откроем «Блокнотом» файл `valve.rc` и внизу пропишем: `exec mp3_player.cfg`.

Теперь в папке `...cstrike/scripts` откроем файл `game_sounds_manifest.txt`. Перед знаком `}` пропишите строчку: `"precache_file" "scripts/mp3_music.txt"`. В этом каталоге создайте текстовый документ с названием `mp3_music.txt`. Открываем этот файл и вписываем следующий код (код длинный, поэтому все Enter'ы мы заменили на значок трех звездочек `***`):

```
"Mp3_1" *** { *** "channel"
"CHAN_STATIC" *** "volume" "1" ***
"pitch" "100" *** "soundlevel" "0"
*** "wave" "Mp3/Mp3_1.mp3" *** }
*** "Mp3_2" *** { *** "channel"
"CHAN_STATIC" *** "volume" "1" ***
"pitch" "100" *** "soundlevel" "0"
*** "wave" "Mp3/Mp3_2.mp3" *** }
*** "Mp3_3" *** { *** "channel"
"CHAN_STATIC" *** "volume" "1" ***
"pitch" "100" *** "soundlevel" "0"
*** "wave" "Mp3/Mp3_3.mp3" *** }
*** "Mp3_4" *** { *** "channel"
"CHAN_STATIC" *** "volume" "1" ***
"pitch" "100" *** "soundlevel" "0"
*** "wave" "Mp3/Mp3_4.mp3" *** }
*** "Mp3_5" ***
{ *** "channel" "CHAN_STATIC" ***
"volume" "1" *** "pitch" "100" ***
"soundlevel" "0" *** "wave"
"Mp3/Mp3_5.mp3" *** }
```

После тяжелой работы нам осталось совсем немного. В той же папке открываем «Блокнотом» файл `kb_act.lst`. И внизу с новой строчки пишем:

```
"blank" "="
"blank" "#Mp3_Music"
"blank" "="
"Mp3_1" "#Play_Mp3_1"
"Mp3_2" "#Play_Mp3_2"
"Mp3_3" "#Play_Mp3_3"
"Mp3_4" "#Play_Mp3_4"
"Mp3_5" "#Play_Mp3_5"
```

В папке `...cstrike/resource` открываем файл `cstrike_english.txt` и `cstrike_russian.txt` и после

```
"lang"
{
"Language" "english"
"Tokens"
{
пишем следующее:
"Mp3_Music" "Музыка"
"Play_Mp3_1" "Проиграть 1 песню"
"Play_Mp3_2" "Проиграть 2 песню"
"Play_Mp3_3" "Проиграть 3 песню"
```



Играть в «Контру» куда веселее под залихватскую музыку.

```
"Play_Mp3_4" "Проиграть 4 песню"
"Play_Mp3_5" "Проиграть 5 песню"
```

Теперь в папке `...cstrike/sounds` создаем папку под названием `Mp3`. Чтобы музыка играла, нужно ваши mp3-песни кинуть в каталог `...cstrike/sounds/mp3`. Обязательно переименуйте их в такой порядок: `Mp3_1.mp3`, `Mp3_2.mp3`, `Mp3_3.mp3`, `Mp3_4.mp3`, `Mp3_5.mp3`.

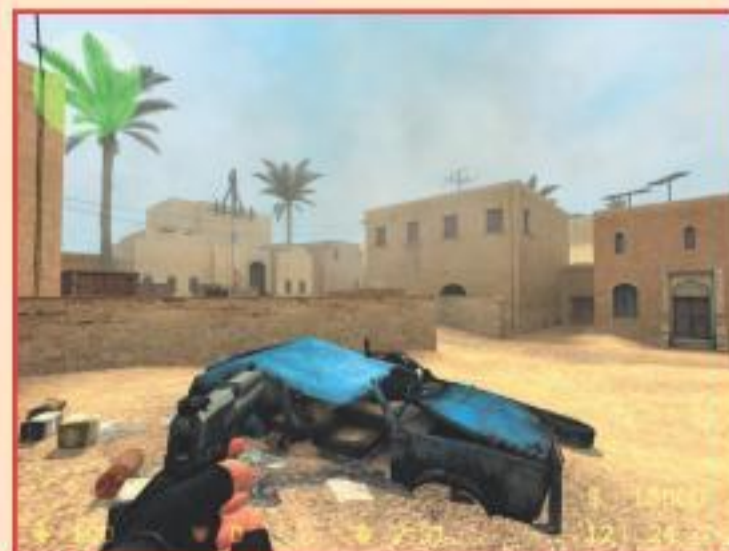
Запускаем игру и в **Options/Keyboard (Настройки/Клавиатура)** в самом низу находим раздел **Музыка**. Устанавливаем клавиши для каждого номера песни (для удобства используйте F1, F2, F3, F4, F5) и начинаем игру. Нажимаем установленную клавишу и врываемся под музыку.

МАЛО МУЗЫКИ?

Как вы уже заметили, в модификации можно использовать всего лишь пять песен, но это не предел. Для того чтобы увеличить количество музыки, вам нужно выполнить следующие действия. В `mp3_player.cfg` ниже дописываем строчки такого типа: `alias "Mp3_X" "stopsound; playgamesound Mp3_X"`, где `X` — номер песни, как вы уже поняли, дополнение начнется с `X=6`. Дальше в `mp3_music.txt` ниже дописываем код:

```
"Mp3_X"
{
"channel" "CHAN_STATIC"
"volume" "1"
"pitch" "100"
"soundlevel" "0"
"wave" "Mp3/Mp3_X.mp3"
}
```

Не забудьте в `kb_act.lst` дописать: `"Mp3_X" "#Play_Mp3_X"`. Обязательно допишем код в `cstrike_english.txt` и `cstrike_russian.txt` ниже предыдущего: `"Play_Mp3_X" "Проиграть X песню"`. Теперь вам всего лишь осталось в папку `Mp3` положить песни формата `Mp3_X.mp3` и закрепить нужную клавишу в **Настройках**. ■



«Слушать карту» спокойная музыка почти не мешает.



рошен-
отсеки,
ней в 15

чи и бое-
е винчес-
идов ору-

огильщик,
немразь и
ых врагов из

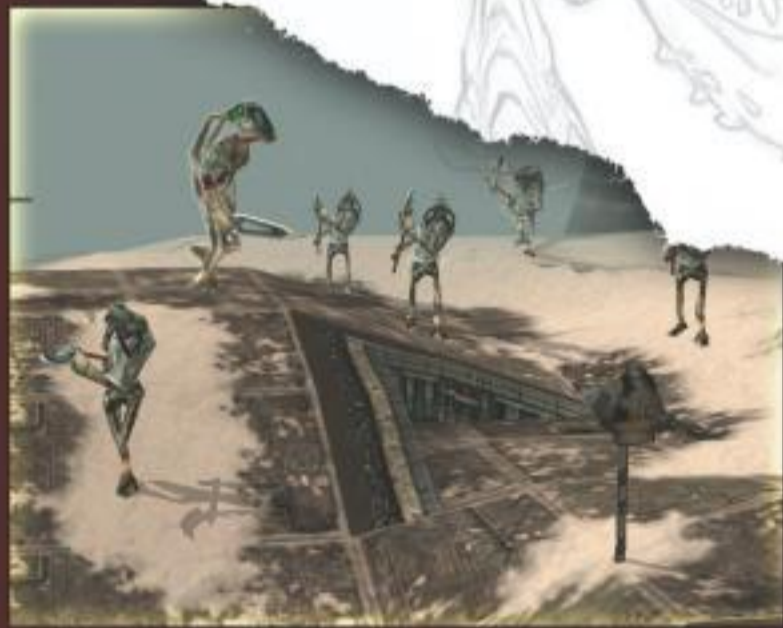
обнаружив
гов и послед-
едстоит рас-
я-8».

ический боевик
о, Diablo 2

о,
АМ,
о места
иско.

4601546 025685

Дневники учёных, скелеты и
всяческая мистика.



УСТАНОВОЧНЫЙ ДИСК

МОДЕЛЛИНГ HALF-LIFE 2

ГРИГОРИЙ ОДЕГОВ АКА [СССР] MONSTER

КОМПИЛЯЦИЯ

В предыдущих статьях цикла мы вплотную подошли к финальной стадии процесса моделирования — сборке модели в один файл, который можно использовать в игре. Сегодня мы займемся последним этапом моделинга — компиляцией. Причем, даже если вы не читали предыдущих статей, данный материал будет вам интересен. Ведь компиляция состоит из нескольких этапов, и все они универсальны. То есть на основе изложенной в статье информации вы сможете скомпилировать для игры абсолютно любую модель.

На первом этапе мы подготовим текстуры — из формата **Targa** переведем их в **VTF**, напишем для них **VMT-скрипт**, который будет управлять визуализацией и физикой материалов. Затем нужно будет написать **qc-скрипт**, согласно которому компилятор соберет модель. Потом мы подготовим модель, физическую оболочку, анимации и... откомпилируем то, что у нас получилось.

ТЕКСТУРЫ — В МАТЕРИАЛЫ

Формат **VTF (Valve Texture Format)** был специально разработан для хранения всех необходимых движку данных о материалах. Кроме самой текстуры с альфа-каналами там располагается карта нормалей, **mir**-уровни текстуры, являющиеся ее уменьшенными копиями, которые накладываются на объект при большом удалении от камеры (для экономии ресурсов).

Для начала напишем для нашей текстуры **VMT-файл**. Не будем усложнять себе жизнь и сделаем материал достаточно простым.

```
"VertexLitGeneric"
{
    "$baseTexture" "Models/Combine_soldier/Combine_elite"
    "$envmap" "env_cubemap"
    "$bumpmap" "models/combine_soldier/combine_elite_normal"
    "$normalmapalphaenvmapmask" 1
    "$model" 1
    "$selfillum" 1
}
```

Этот скрипт находится в одном из примеров к официальному SDK. Рассмотрим его, а потом вы сами решите, что убрать, а что добавить.

Ключевое слово **VertexLitGeneric** определяет тип освещения поверхности. Здесь используются вершинные шейдеры. Если бы вы делали материал для своей карты, на который могли воздействовать карты освещенности (то самое, из-за чего на карте появляется свет и из-за чего он так долго компилируется), то на его месте находилось бы слово **LightmappedGeneric**.

Описатель **\$BaseTexture** указывает, где располагается ваша текстура в формате **Targa**. **\$envmap** определяет тип взаимодействия освещения карты и окружения вообще с материалом. Здесь использована константа **env_cubemap**, определяющая, что поверхность будет блестеть и при этом на нее будут накладываться кьюбмэпы (**cubemap**) — особый вид текстур, состоящий из шести элементов. Эти элементы являются квадратными текстурами, и на них изображены все стороны света, верх и низ соответственно. В первой части HL так делались небеса.

Параметр **\$bumpmap** показывает, что на вашу текстуру будет применен бампмэппинг, а путь после этого слова указывает, где находится карта высот. Затем идет идентификация карты нормалей. Единица указывает на то, что для этого материала определена карта нормалей и только часть модели, определенная альфа-каналом, будет отражать кьюбмэпы.

Далее следует описатель **\$model**, единица после которого означает, что эта текстура будет накладываться на полигональную модель. **\$selfillum** определяет, что часть текстуры, выделенная альфа-каналом, будет «самосветящейся» (как глаза у комбайнов).

Разумеется, все приведенные элементы вам не понадобятся, поскольку все разом они не могут быть отображены. Например, самосвечение перекроет кьюбмэпы и карты нормалей, и их не будет видно.

После того как вы прописали в **VMT-файле** нужные элементы, приступим к созданию текстового файла, описывающего процесс компиляции через инструмент **vtex.exe**, обитающий в недрах официального SDK. Вот пример такого файла:

```
$nolod // Не использовать функцию level of detail
$nomip // Не разделять текстуру на mip-уровни
$clamps // Не повторять текстуру по S-координате
$clampt // Не повторять текстуру по S-координате — используется для текстур вроде спрайтов, не требующих повторения (тайлинга)
$skybox // Текстура будет использована как один из шести элементов неба
$startframe (integer) // Для анимированных текстур — начальный кадр
$endframe (integer) // Для анимированных текстур — конечный кадр. Имя текстуры при этом должно быть mytex001.tga ; mytex.002.tga ; mytex003.tga и т.д.
$nocompress // Не использовать сжатие текстур
$nonice // Не использовать NICE-фильтр для низших mip-уровней
$dxt5 // Использовать сжатие dxt5 вместо полного по умолчанию
```



- 1 — Новая модель — противотанковый еж.
- 2 — Так должна выглядеть физическая оболочка модели.
- 3 — Так оболочка будет выглядеть, если не переназначить группы сглаживания.

Как говорится — лишнее зачеркнуть. После того как файл будет создан, вам нужно будет выделить файлы **tga**, **vmt** и только что созданный **txt** и перетащить их на значок файла **vtex.exe**. Он скомпилирует файл материала и выдаст сообщение об успешности операции (или ошибке — если вы сделали что-то не так). Откомпилируйте все текстуры.

Переходим к следующему этапу.

КОМПИЛЯЦИЯ МОДЕЛИ

Для начала нам следует экспортировать модель в **smd-файл**. В **XSI** или в **3D Studio** — не важно, экспортируется одинаково, только в последнем случае нужен плагин-экспортер, который можно взять с наших дисков. При нажатии **Export** вам будет задан вопрос, в каком виде сохранить модель.

Сначала сохраните ее как **reference** — это основная геометрия модели с координатами текстур. Затем очередь анимаций. Если у вас их много — экспортируйте каждую. Возможно, анимации у вас хранятся в отдельных файлах — тогда откройте их поочередно и сохраните как **sequence**.

Настало время создания физической оболочки. Это условная модель, по которой работает физика столкновений. Физическая оболочка должна быть выпуклым телом, то есть сложные элементы не подойдут, иначе движок доведет их до выпуклых. Как же быть? Выход есть — нужно разбить сложную модель столкновений на несколько простых, выпуклых, и после этого каждой из них присвоить свою группу сглаживания (**smoothing groups**), тогда все будет нормально.

Рекомендую сначала сделать вокруг модели ее физическую оболочку и только потом удалить модель (скелет не трогайте), а оболочку привяжите к соответствующим костям, чтобы физическая оболочка двигалась так же, как и видимая модель. Теперь можно и ее экспортировать.

Все, что нужно, подготовлено — осталось лишь собрать все воедино. Это делается в специальном скриптовом файле с расширением **qc**.

Вот пример простейшего скрипта:

```
$modelName MyModel.mdl
$scale 1.0
$body "Body" MyModelReference.smd
$cd "C:/mypath"
$staticprop
$sequence SeqNameMyModel
"myModel_idle" fps 30
$collisionmodel "myModel_phys.smd"
{
    $mass 132
}
```

Первая строка задает имя модели. Так будет называться файл, содержащий модель. Вторая строка отвечает за масштаб модели по сравнению с оригиналом. Параметр **\$body** определяет название геометрии модели и название файла, содержащего эту геометрию. **\$cd** задает путь к директории компилируемой модели. Если путь не задан, то модель выбирается из директории, где лежит файл **qc**.

Параметр **\$staticprop** объявляет, что модель статична и не содержит анимации, кроме необходимой для компиляции (обычно там делают всего один кадр). Эта команда позволяет движку игнорировать движение костей внутри модели, в результате модель быстрее рендерится. Подходит только для статичных моделей вроде бочек, вывесок и похожих.

\$sequence определяет анимацию, сразу после этого описателя идет название анимации и затем в кавычках — имя файла анимации. Слово **fps** задает скорость проигрывания анимации. Если у вас в редакторе анимация получилась длинной, например 30 кадров, и скорость проигрывания анимации вы поставите тоже 30 кадров, то анимация будет проиграна за 1 секунду, если же поставить скорость 15, то анимация проиграется за 2 секунды.

Параметр **\$collisionmodel** задает имя файла с физической оболочкой. После идет блок команд в фигурных скобках. Команда всего одна — масса объекта, задается вами в килограммах. Например, бутылка водки будет иметь значение **0,5**; а бронетранспортер БТР-80 — **13600**.

Когда файл компиляции закончен, можно собрать модель. Делается это так же, как и в случае с текстурами. Перенесите значок **qc-файла** на значок **studiomdl.exe**, после чего начнется компиляция. Когда все будет закончено, модель появится в определенной вами директории.

ФИНАЛЬНЫЕ АККОРДЫ

Вот мы и научились основам создания моделей для Half-Life 2. Многое осталось за кадром, но самые главные моменты мы рассмотрели. На базе полученных знаний вы можете самостоятельно творить и экспериментировать.

В описании компиляции нет ничего сложного, но иногда объемы текста просто поражают. Например, при создании ragdoll'a нужно описать каждый сустав и индивидуально задать ему диапазон подвижности. При создании техники нужно также описать очень много параметров, таких как точки соприкосновения с поверхностью, амортизация, анимация поворота и радиус поворота колес и много чего еще.

Пока поддерживается только четырехколесная техника, но, используя исходный код, предоставляемый Valve, это можно исправить. При создании моделей оружия важно помнить, что отображаемая на экране модель подгоняется под положение камеры — игрока. Камера всегда располагается в начале координат и смотрит вдоль оси X. Поэтому располагайте модель чуть ниже нулевой горизонтальной плоскости. Тогда ее будет хорошо видно на экране при тестировании.



На этом вводный курс в моделирование завершен. Ждем ваших писем с отзывами и конкретными вопросами, ответы на которые мы напечатаем в игростроевской «Горячей линии».

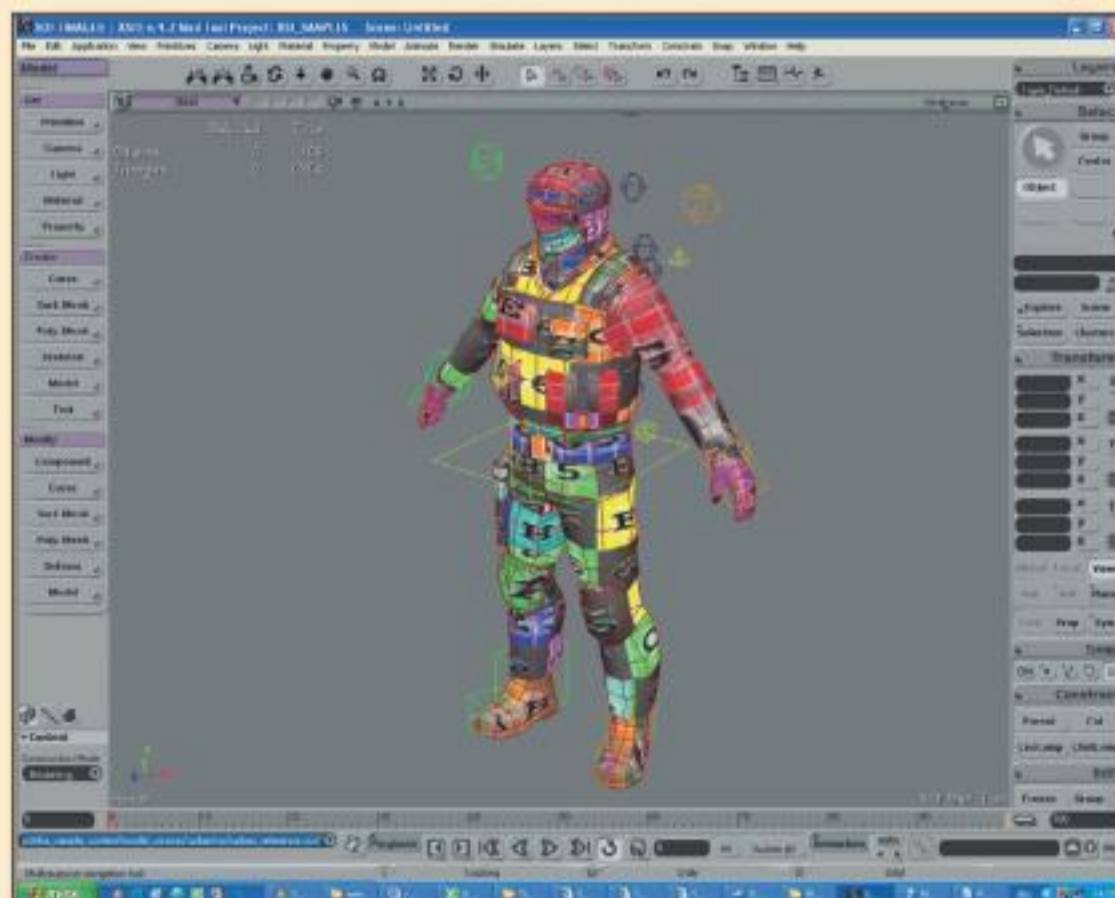
Также обратите внимание, что **все статьи цикла «Моделинг Half-Life 2»** мы выкладываем на диск в разделе «ИнфоБлок». Если что-то пропустили, то вам туда — прямой наводкой. ■

ОШИБКИ РАЗНЫЕ БЫВАЮТ

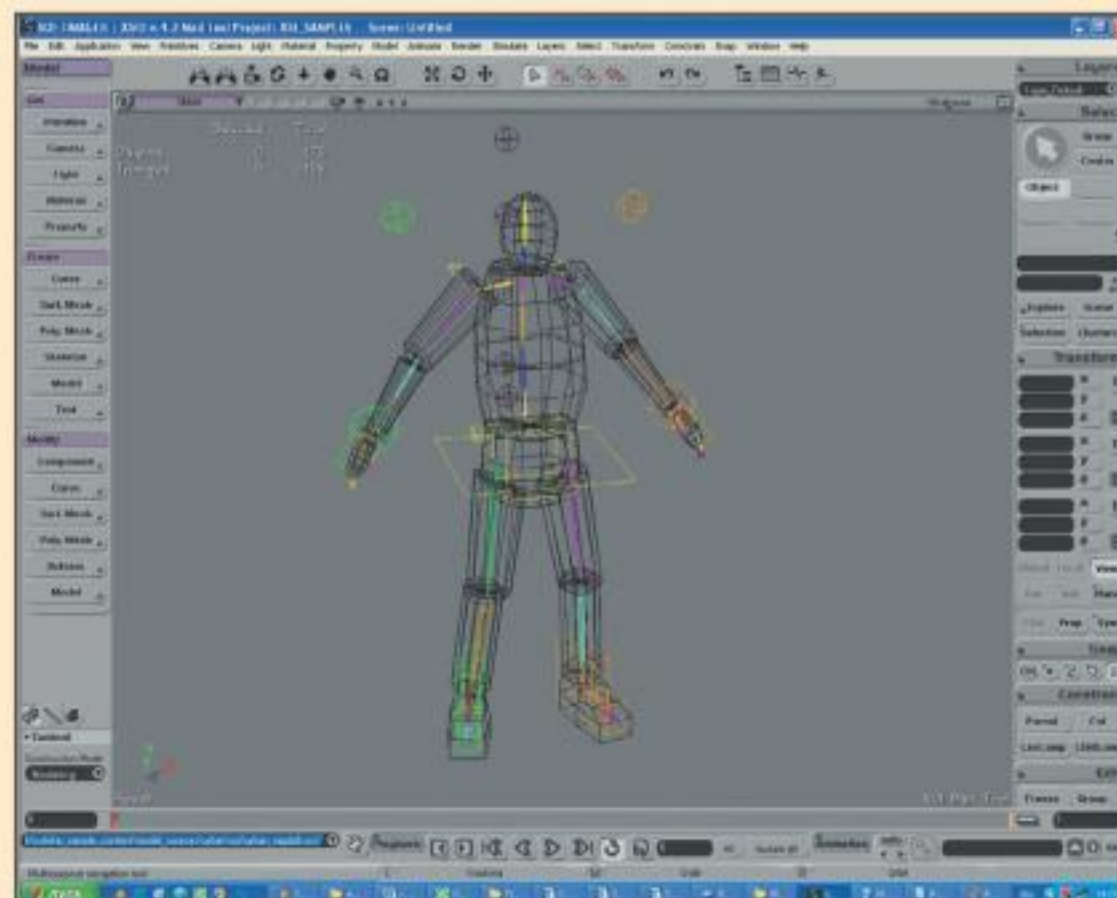
Коротко о возможных ошибках. Самые типичные из них — не найден файл материала, не привязаны кости к модели (если в модели остался хоть один свободный вертекс, модель не удастся экспортировать).

Не ставьте физическую оболочку копией файла **reference** — это, в зависимости от сложности модели, сильно нагружает процессор расчетом физики. Если расположение костей и их количество в файле геометрии не совпадает с количеством в файле анимации, то в лучшем случае компилятор выдаст ошибку, в худшем — компиляция произойдет, но при этом вся анимация изменится до неузнаваемости.

Если вы меняете скелет, то нужно создавать новую анимацию. Если ваши текстуры имеют размерность, не кратную двум, то результат также будет плачевным. Внимательно следите за вышеописанными вещами — и все будет нормально.



■ Модель перед экспортом. Текстуры меняются после их компиляции в **vtf**.



■ Физическая оболочка персонажа из Counter-Strike: Source.

КИСТИ ТВОРЦА

ОБЗОР 2,5D-РЕДАКТОРА Z-BRUSH

Существует немало профессиональных 3D-редакторов, со многими из которых вы уже знакомы по статьям «Игростроя». Практически все они работают по одному общему принципу построения трехмерных моделей. Но... есть исключения. Например, программа **Z-Brush** от **Pixologic** (www.pixologic.com).

Настоящий бум 3D на форумах в Сети начался с появления второй версии этой программы несколько месяцев назад. Многие попробовали пакет в действии, кому-то понравилось, кому-то — не очень, но удивила программа практически всех.

В Z-Brush используется совершенно уникальный метод полигонального моделирования, не имеющий аналогов. Пока эта программа не сильно распространена среди 3D-модельеров, но, учитывая ее уникальность, со временем она скорее всего завоюет сердца многих. Сейчас Z-Brush кажется слишком экзотичным и странным, но стоит его распробовать — и он раскроется с самой лучшей стороны.

ЛОЖКА ДЕГТЯ

Позволим себе с самого начала подлить немного дегтя на дно пока еще пустой бочки, потому что вся горечь проявляется как раз в момент, когда вы в первый раз запускаете Z-Brush. Причина в не слишком эргономичном интерфейсе. Он заметно отличается от интерфейсов других 3D-пакетов, возможно, именно из-за этого и кажется неудобным.

С самого начала режут глаза темный фон и шрифт с какими-то оранжевыми пятнами. Не самым лучшим образом расположенные панели только усугубляют положение. Такой ход разработчиков можно объяснить тем, что спрятанные в многочисленных свитках меню освобождают много места для выюпорта (окна, в ко-

тором и происходит процесс моделирования) и позволяет более детально прорабатывать модель. Поначалу эти серые менюшки раздражают, но стоит только привыкнуть к местной палитре, и дальше вас ждут чуть ли не безграничные возможности программы, а ложка дегтя засохнет на дне бочки меда темной коркой...

Еще одна, пожалуй, не очень приятная особенность — **Z-Brush** ориентирован в основном на статичную картину, анимацию в нем создавать очень сложно. Но это скорее именно особенность, нежели недостаток, программа из-за этого даже в некотором плане выигрывает (я и представить боюсь, насколько бы увеличилось число менюшек, если бы тут были еще и настройки анимации). Проблема анимации решается, если экспортировать модель в какую-нибудь другую программу, специализирующуюся именно на анимации, или в «комбайн».

БОЧКА МЕДА...

С минусами разобрались, перейдем к самому интересному: собственно к самому процессу моделирования.

Вы когда-нибудь лепили из глины? Нет? Ну, уж пластилин-то вам в руки точно приходилось брать?! Раз сжал тут, раз кольнул там, вытянул здесь — и бесформенная липкая масса превратилась если не в произведение искусства, то во что-то напоминающее человечка уж точно...

Именно так и происходит процесс работы в **Z-Brush**. Перед вами левитирует шар (кусок «глины»), вы жмете кнопку **Edit** и после нескольких неловких движений руки перед вами уже практически готовая модель. Процесс работы в Z-Brush можно сравнить лишь с лепкой из глины или пластилина... Вам разрешено свободно вращать, масштабировать и передвигать

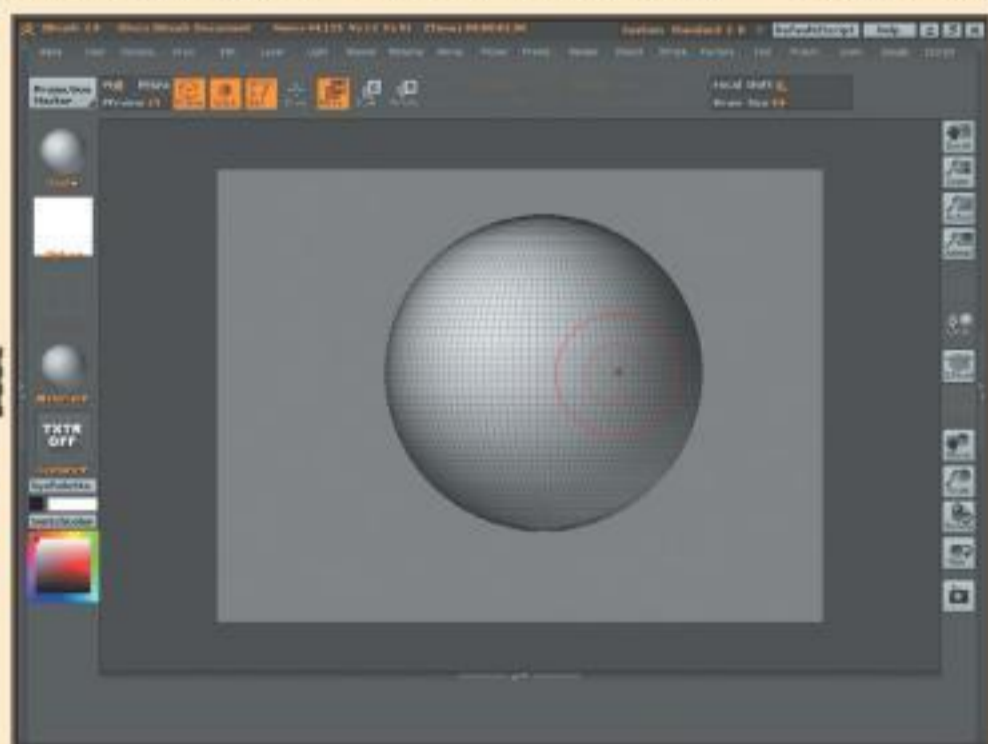
объект, как и в большинстве других 3D-пакетов. А процесс моделирования сводится к выдавливанию, вытягиванию, сжатию и другим подобным действиям. Для этого существуют разнообразные инструменты и так называемые «кисти редактирования» (**Edit Brushes**). Каждая кисть выполняет определенную функцию — например, при помощи стандартной кисти можно вытянуть/вдавить часть объекта, а кисть **Smooth** сглаживает модель. И набор этих кистей тут, как говорится, на все случаи жизни...

Имеются и «стандартные» модификаторы, и инструменты, которые позволяют работать как со всем объектом, так и с отдельными его частями и даже с отдельными полигонами. Нужно отметить, что **Z-Brush** — программа для хай-поли моделирования и работать с

ZSPHERE

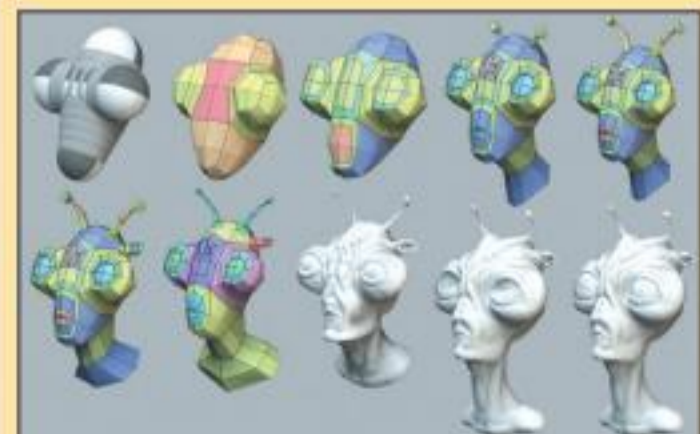
Отдельно хочется упомянуть еще один очень интересный модуль программы — **ZSphere**. С его помощью можно создавать сложную форму по каркасу. То есть вы делаете проволочный каркас будущей модели, а затем налепливаете на него слой глины (получаете готовую сетку, с которой можно работать как с любым другим объектом).

Очень удобно при моделировании органики и не только. Также при помощи ZSphere можно создавать «болванки» для любых моделей, что освобождает от необходимости импорта заготовки из других программ (и, опять же, очень экономит время). У ZSphere есть множество различных настроек, при помощи которых можно сделать заготовку любой формы и сложности. Например, можно свободно переключаться между каркасом и натянутой на него полигональной сеткой, что позволяет точно настроить скелет. Процесс создания каркаса имеет много тонких нюансов, и рассказать о нем в пределах одной статьи не представляется возможным, да и без практики очень сложно понять, как все работает. Скажу лишь, что это уникальная и очень интересная система, не имеющая аналогов. С ее помощью отпадает проблема неудобной работы с низкополигональными объектами в Z-Brush.



■ Исходный кусок «глины», из которого можно вылепить что угодно.

■ В Z-Brush можно создавать фотореалистичные текстуры.



Z-BRUSH В ИНТЕРНЕТЕ



Если вам хочется узнать об этом 3D-редакторе больше, то рекомендуем зайти на крупнейший русскоязычный сайт, целиком и полностью посвященный Z-Brush, — www.z-brush.ru.

Здесь вы найдете немало полезной информации, сможете задать интересующий вопрос на форуме и посмотреть на работы профессионалов в галерее. Для скачивания доступны дополнительные кисти, материалы, альфа-карты и многое другое.

Также огромное количество информации можно найти на официальном форуме разработчиков Z-Brush — www.pixolator.com — но, разумеется, на английском.

низкополигональными моделями здесь очень сложно — лучше для этих целей выбрать другой 3D-редактор. Но зато огромное количество полигонов (на одну модель их порой уходит несколько сотен тысяч) утилитой обчисляется на удивление быстро, а при среднем числе полигонов просто летает даже на слабом железе. Так что с программным кодом Pixologic на голову превзошли многих конкурентов.

Но модель ведь нужно текстурировать! И в этом плане у программы тоже масса возможностей. Раскрашивание и текстурирование осуществляется весьма необычным способом, но очень удобно. В других 3D-редакторах процесс текстурирования выглядит примерно так: сначала нужно развернуть сетку в плоскости (если вы работали в других 3D-пакетах, то представляете себе, как это иногда непросто сделать), затем в каком-нибудь 2D-графическом редакторе нужно нарисовать текстуру поверх этой сетки, потом «натягивать» эту текстуру на модель...

Все эти сложности мы обойдем! Дело в том, что Z-Brush — это не просто 3D-моделлер, его еще называют 2,5D-пакетом: в программе можно как моделировать, так и рисовать текстуры, и даже класть краски поверх модели.

То есть берем модель и при помощи специальных инструментов наносим рисунок прямо на 3D-форму. При этом можно использовать разнообразные кисти и способы наложения текстуры. Это очень удобно, если нужно текстурировать сложную хай-поли модель, развернуть которую в удобную плоскую сетку иногда бывает практически невозможно. А тут этот вопрос отпадает сам собой, что экономит время и нервы.

Если хотите использовать модель, сделанную и раскрашенную в Z-Brush, то и

здесь не возникает никаких проблем. Модель можно свободно экспортировать, текстуры и карта развертки при этом сохраняются автоматически. Также в программу можно импортировать модели из других программ, если перевести их в формат *.obj.

...И БИДОНЧИК ПАТОКИ

На этом возможности Z-Brush не заканчиваются. В программе можно работать как в обычном 2D-пакете. Причем это совсем не формальная фишка, добавленная разработчиками «до кучи», а вполне полезная и самодостаточная функция. Процесс создания рисунка мало чем отличается от рисования в других 2D-редакторах.

Конечно, здесь нет такого разнообразия настроек и фильтров, как, например, в Photoshop, но зато есть множество других дополнительных возможностей. Так, только что созданную 3D-модель можно различным образом использовать в 2D-рисунке. Этим, кстати, активно пользуются многие художники, знакомые с Z-Brush. Единственное, что раздражает при работе с 3D, — это огромное множество не всегда нужных меню и настроек, но к этому довольно быстро привыкаешь.

Получается, что для создания одной картинки, которую раньше приходилось перекидывать из одного редактора в другой, теперь можно использовать только одну программу, совмещающую в себе функций как 2D, так и 3D-пакета.

Что касается легкости освоения... Сложность пакета не слишком высока, но разобаться во всем «с наскока» тоже вряд ли получится. Примечательно то, что для удачного освоения Z-Brush совсем необязательно иметь опыт моделирования в других программах. Нужно лишь немного терпения и творческой мысли. Когда вы разберетесь во всех особенностях и тонкостях, то стоит вам взять в руку мышку, как тут же в мониторе начнет вырисовываться то чудо, которое всего несколько минут назад существовало лишь в вашем воображении. Главное — не бояться давать волю своей фантазии и не

стискивать себя вопросами, что можно, а что нет. Можно все! Возможности программы практически безграничны. Другое дело, что некоторые вещи реализованы совсем нетривиально. Это как с любой сложной утилитой — например, с тем же Photoshop — сделать можно, что угодно, надо только знать или придумать, как именно.

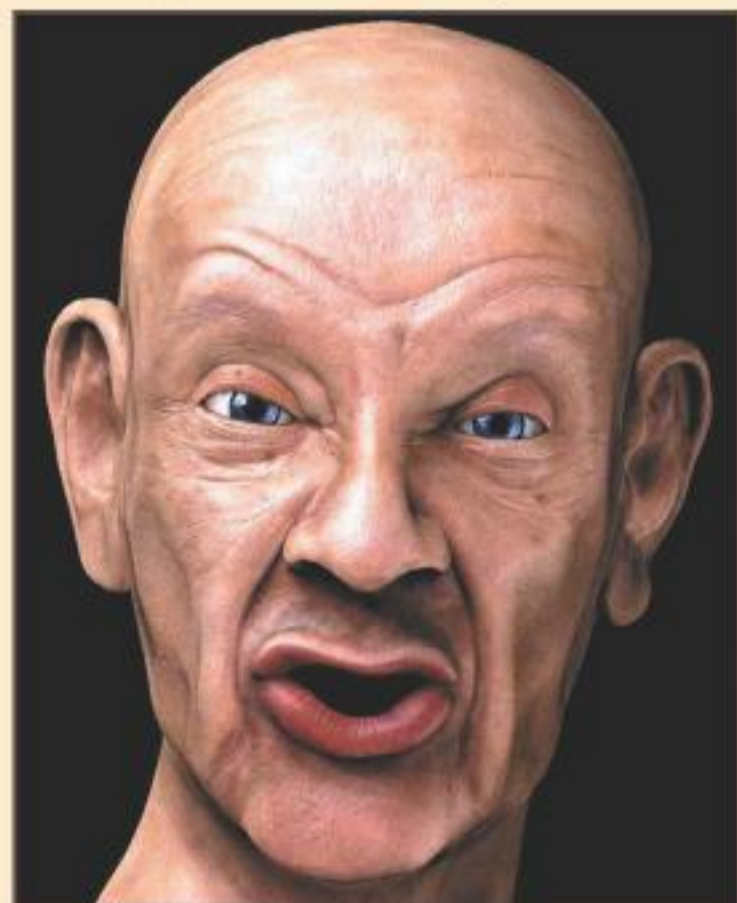
СУХОЙ ОСТАТОК

Что же мы имеем в сухом остатке? Z-Brush — 3D и 2D-редактор в одном флаконе. Процесс 3D-моделирования совершенно уникален и очень удобен. На создание сложной хай-поли модели часто уходит намного меньше времени, чем в других редакторах, а детализация модели в разы превосходит любую другую программу. Очень удобна и система текстурирования, позволяющая сразу же увидеть результат своих усилий. Встроенный 2D-редактор несколько уступает полноценным программам, работающим исключительно с 2D, но при этом имеет ряд уникальных возможностей и особенностей.

Картину немного портит не очень удачный интерфейс, но с ним не так сложно «подружиться». Когда же к нему привыкаешь, то уже не ощущаешь неудобства при виде каскада различных меню.

И еще один очень важный момент. К Z-Brush существует большое количество различных дополнений и плагинов, при помощи которых можно настраивать интерфейс на свой вкус. В ближайшем будущем к Z-Brush v2.0 ожидается официальное дополнение, где проблемы с интерфейсом, скорее всего, будут решены.

Если бы мы писали рекламные буклеты, то сказали что-нибудь в таком роде (и это было бы чистой правдой)... Z-Brush — это свежий взгляд на 3D-моделирование, уникальные находки и оригинальные решения делают появление Z-Brush по-настоящему значимым этапом в развитии 3D-графики. И хотя свергнуть с пьедестала 3DS Max ему вряд ли удастся, но свое слово Z-Brush скажет. Советуем всем попробовать.



■ Узнаете Пикассо? Модель полностью сделана в Z-Brush.



■ Пример 2D-работы, выполненной в «Браше».

ИНТЕРВЬЮ С 3D-ХУДОЖНИКОМ

Обзор Z-Brush вы прочитали и уже знаете, что представляет из себя программа. Несмотря на то что утилита появилась относительно недавно, она уже успела завоевать сердца многих профессиональных художников и моделлеров, в том числе и наших соотечественников. Одним из них оказался **Константин Скачинский**.

В этом году ему исполняется 40 лет. Графикой, в том числе и 3D, он занялся после того, как отучился на художественно-графическом факультете Московского педагогического института им. Ленина. Работал раскадровщиком в фильме «Язык святого». Участвовал в разработке многих анимационных проектах, а недавно (около трех лет тому назад) был приглашен в 1С режиссером и художником-постановщиком игровых клипов. Выпускал ролики к «Периметру», «Е-5», «Карибскому кризису», «Санитарам»...

С гостем мы познакомимся, пришло время задать ему наши вопросы.

«Игромания» (И): Константин, откуда вы узнали о существовании такой программы? Как прошло первое знакомство с Z-Brush? Как долго вы привыкали к местному интерфейсу? Что оказалось самым сложным при освоении «Браша»?

Константин Скачинский (КС): С Z-Brush познакомился около года назад — с выходом второй версии. Первая была крайне неудобна для серьезной работы. Кстати, у некоторых моих знакомых это впечатление осталось и по сей день.

Новая версия намного дружелюбней, но интерфейс по-прежнему не идеален. Требует терпеливого изучения, да и в справочник приходится заглядывать регулярно. Будьте готовы к тому, что для освоения элементарных навыков моделинга понадобится не меньше двух недель.

(И): Какова сложность пакета? Сколько примерно времени понадобится новичку, который раньше вообще не работал с 3D-редакторами, на то, чтобы начать создавать более или менее приличные модели? И нужен ли опыт работы в других программах для удачного освоения «Браша»?

(КС): Между новичками и людьми с опытом разница в скорости освоения практически незаметна. Начинающие даже быстрее усваивают необычную логику программы. Те, кто раньше занимался искусством — рисованием и скульптурой, — продвигаются быстрее всех.

Даже используя ограниченный набор инструментов, можно создавать вполне приличные работы. Но для профессиональной работы с Z-Brush необходимо глубокое изучение проблем и задач 3D-графики. Поскольку Z-Brush 2 на сегодняшний день не может полностью заменить классические пакеты моделирования (нет развитой системы обработки полигонов), использовать его лучше в со-

четании с другими пакетами.

(И): Работали ли вы раньше в других 3D-редакторах? Почему выбор пал именно на Z-Brush, в чем его преимущество? Для каких целей вы обычно используете «Браш»? Т.е. в каких случаях предпочтительнее работать в Z-Brush, нежели в других 3D-редакторах?

(КС): У Z-Brush есть уникальная способность обрабатывать огромное количество полигонов. А значит, можно крайне быстро создавать карты дисплеймента и бампа. Эта способность выводит программу в первые ряды по моделированию органических форм.

(И): Как вы относитесь к встроенному в Z-Brush 2D-редактору? Работаете ли вы в нем или предпочитаете классический Photoshop?

(КС): Что касается встроенного 2D-редактора. Плохого о нем сказать ничего не могу. В принципе, он содержит все необходимое для рисования текстур любой сложности. Но он не так привычен пользователю и многогранен, как, скажем, Photoshop.

(И): Хочется узнать ваши дальнейшие творческие планы. Будете ли вы продолжать работать с Z-Brush? Что можете пожелать новичкам?

(КС): Да, конечно, буду. С нетерпением жду следующей версии, которая, надеюсь, предоставит пользователям еще больше возможностей по моделингу.

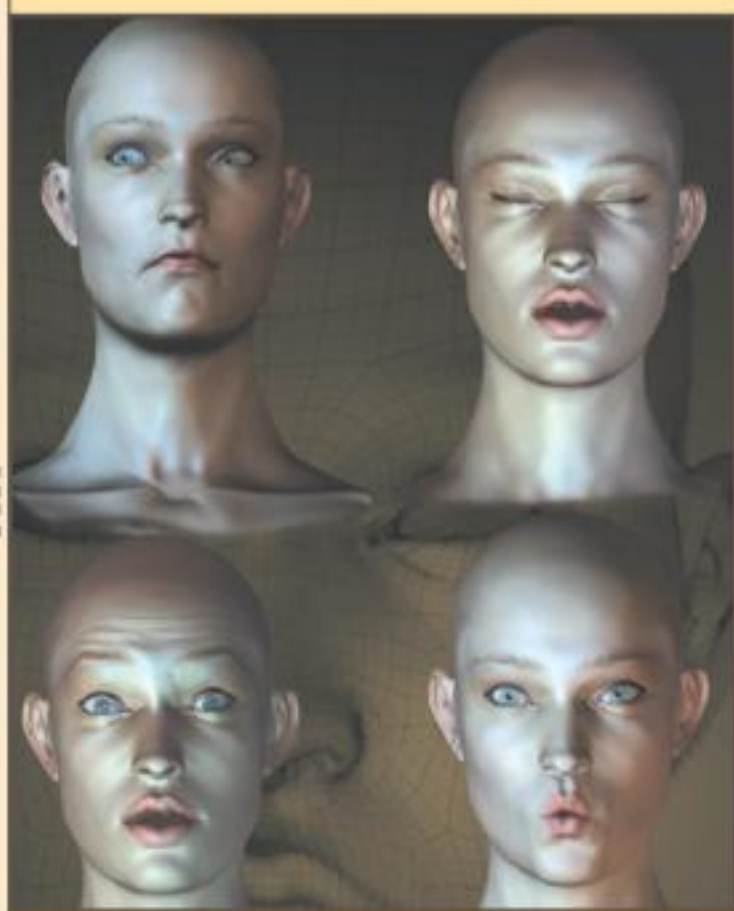
■ ■ ■

Что ж, спасибо Константину за интересную беседу. Мы убедились, что на руках у нас совершенно уникальный продукт, имеющий множество невиданных прежде возможностей, хотя и не лишенный некоторых недостатков.

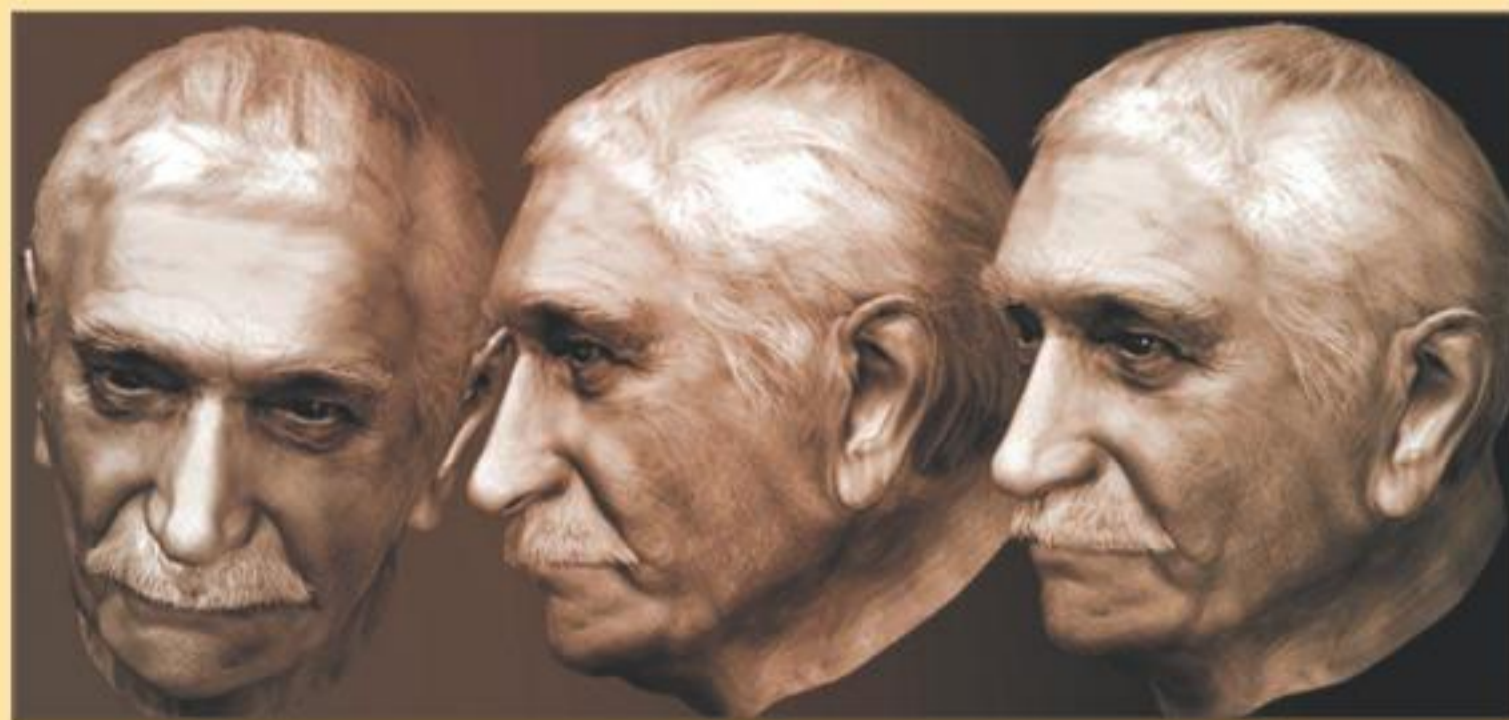
Несмотря на все минусы, плюсов все равно получается значительно больше, это мы услышали и из уст ветерана 3D — Константина Скачинского.



■ Скачинский собственной персоной. Не смотрите, что не весел: он говорит, что просто работы много...



■ Работа с мимикой в Z-Brush.



■ Армен Джигарханян. Правда, очень похож?

GT

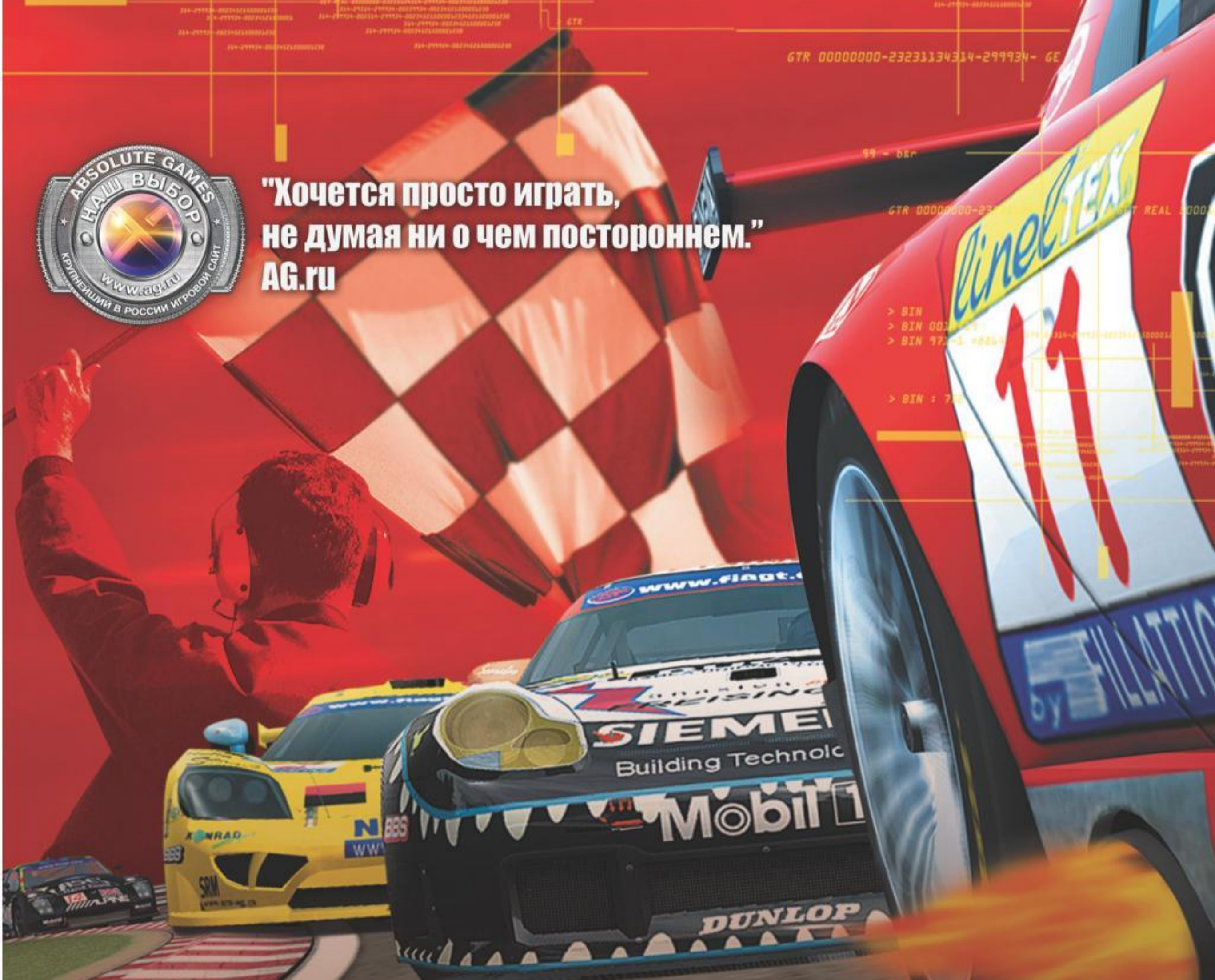
99 - b8r
 -23231134314-299934- GET REAL
 GTR 00000000-232
 19434-885 REAL 50001230
 > BIN
 > BIN 0019-19
 > BIN 971-1 = 8864
 > BIN : 752

ФИА GT CHAMPIONSHIP

автогонки FIA в классе GT



**"Хочется просто играть,
 не думая ни о чем постороннем."
 AG.ru**



ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОРЫ: ВЛАДИМИР БОЛВИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ПЛАНЕТАРНЫЕ БИТВЫ KP2

Где взять: На нашем CD/DVD лежит эксклюзивная версия. Более ранние выкладывались два месяца назад на сайте **Elemental Games** — www.elemental-games.com/download/rangers2/map.rar

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Стараниями разработчиков театр боевых действий в «Космических рейнджерах 2» значительно расширился. В отличие от первой части помимо просторов далекого космоса врагов пришлось разить и «на пыльных дорожках далеких планет».

Планетарные битвы организованы как мини-игры. Они не обязательны для прохождения. От них можно отказаться, как от любого планетарного квеста. Но тот, кто так поступил, ничего не понял в алмазных подвесках: слишком битвы на земной тверди отличаются от привычного танца космических кораблей в открытом космосе. Собственно, между ними вообще нет ничего общего, кроме рас агрессивных роботов! «Наземная» часть фактически является совершенно другой, новой игрой.

Неудивительно, что некоторым геймерам из числа поклонников первой части перестроиться было довольно трудно. Взять хотя бы тот факт, что основная часть игры плоская, а планетарные бои выполнены в честном 3D. Что уж говорить о тактике и стратегии — никаких переключений

на пошаговый режим; 28 уровней абсолютно бескомпромиссной 3D RTS. Приставка «мини» к этой части KP2 никак не подходит. Не каждая «полноценная» игра может похвастаться таким качеством исполнения и таким количеством занимательного геймплея.

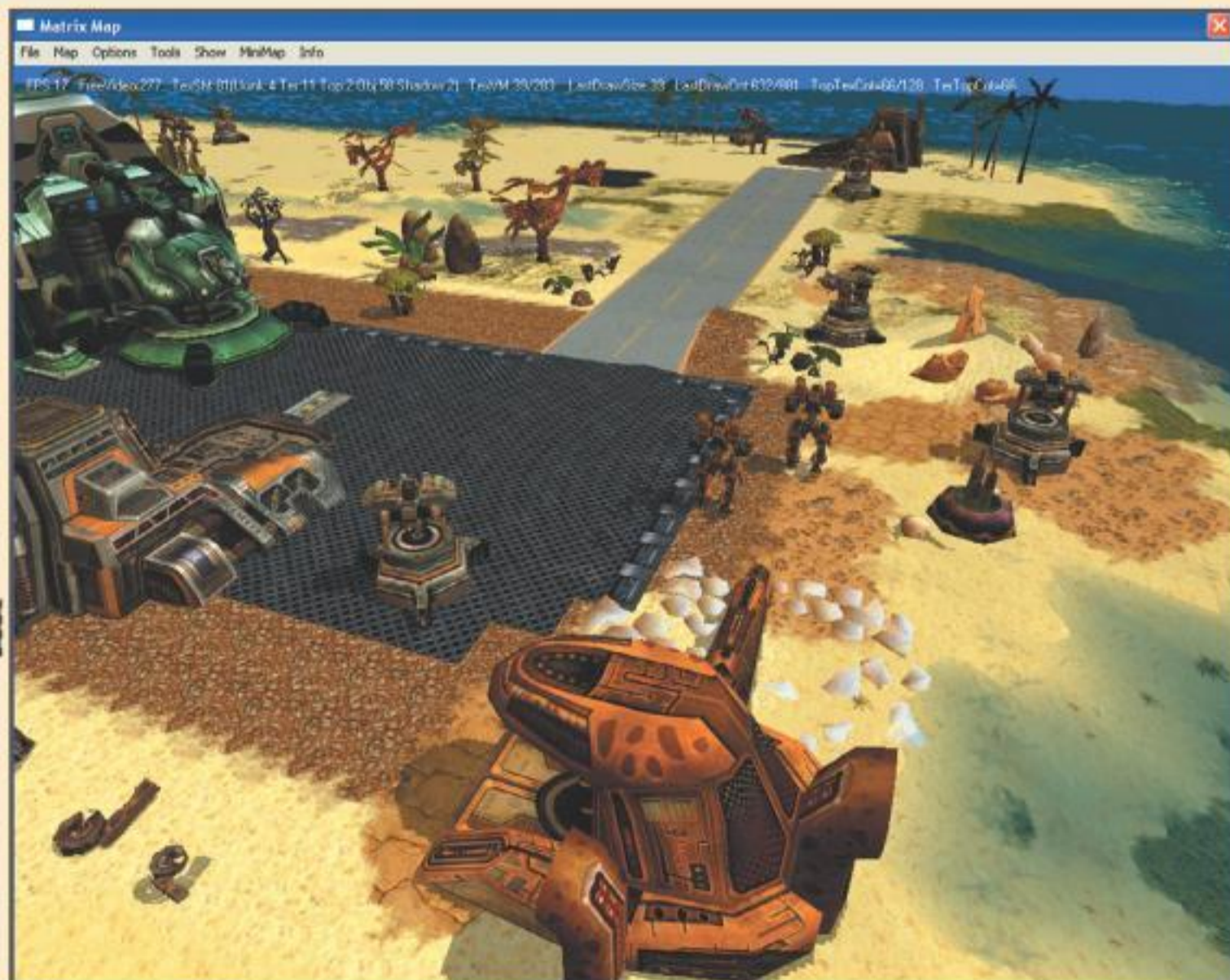
Мы представляем вам полноценный редактор для создания новых уровней к планетарным боям KP2. Минимальные системные требования: процессор не ниже Pentium 3, видеокарта GeForce 2 (32 RAM) и не менее 128 Мб оперативной памяти. Само собой, чем все эти компоненты выше, тем лучше. Но есть один нюанс: с такой видеокартой будет очень сложно работать с графическим контентом (возможно самопроизвольное исчезновение уже установленных текстур и прочие глюки). Поэтому при всем прочем лучше использовать видеоадаптер не ниже GeForce 4 (не MX!). Редактор работает в Windows XP (операционные системы 9-х не подходят).

Установка редактора проста: распакуйте архив в корневую папку с игрой. Исполняемый файл редактора **map.exe** в обязательном порядке должен находиться именно там. В общем списке игровых папок появится каталог **Editor**. На этом вся установка закончена. Редактору, в общем-то, сама игра для работы не нужна. Он использует только некоторые игровые ре-

сурсы, к которым относятся файлы (приводим полный адрес в корневой папке с игрой) **...\cfig\robots.dat**, **...\DATA\robots.pkg** (или содержимое этого файла в распакованном виде).

Поэтому, если наблюдается напряженка со свободным местом на жестком диске или жадный приятель не желает давать диск с игрой, можете скопировать только эти два файла и разместить их по соседству с редактором. Интерфейс программы достаточно прост. Вся основная работа осуществляется в стандартном Windows-окне, функции вызываются через меню.

Панели инструментов в главном окне редактора нет. Зато она имеется в дополнительном окошке — палитре, в котором устанавливаются режимы работы (управление камерой, наложение текстур, изменение геометрии ландшафта, выбор объектов для распределения по карте и т.д.). В зависимости от выбранного режима меняется и количество доступных «инструментальных» кнопок в верхней части окна палитры. Все очень удобно. Единственно, могут возникнуть сложности у пользовате-



■ Главное меню редактора планетарных битв.

■ Палитра редактора.

лей мониторов с низким разрешением — придется сворачивать палитру и вызывать ее по мере необходимости (а нужна она практически постоянно).

Разобраться с основными инструментами не составит никакого труда. Сразу после загрузки редактора перед вами появится квадратный остров. Первым делом выбираете режим работы. В палитре раскрываете список доступных режимов (щелкаете по стрелочке в первом окошке, под панелью инструментов) и выбираете **Terrain** (или нажимаете на клавиатуре клавишу **T**). Рабочее поле палитры заполнят образцы текстур. Выбираете текстуру щелчком левой кнопки мыши (далее ЛКМ). Нажимаете вторую кнопку слева на панели инструментов с пиктограммой булавки, протыкающей листок бумаги (на сегодняшний день все кнопки безымянны, всплывающая подсказка отсутствует). Переводите курсор на карту и щелкаете левой кнопкой мыши в той части острова, за которой, по вашему мнению, нужно закрепить выбранную текстуру. Изменения вступят в силу немедленно, и вы сможете оценить свой выбор без проволочек.

Обратите внимание, текстура накладывается и на ту часть поверхности, которая скрыта под водой. Действуя таким образом, меняете внешний вид острова. Геометрия ландшафта изменяется в режиме **Height** (либо выбираете его в списке, либо нажимаете клавишу **H**). На панели инструментов палитры (в этом режиме!) выбираете кнопку с пиктограммой стрелочек, перемещаетесь на карту, кликаете ЛКМ в нужной точке и, двигая мышкой, занимаетесь горообразованием.

Объекты (пальмы, скалы, заводы и т.п.) устанавливаются на карту в режиме **Object** (вызывается клавишей **O**). Все точно так же, только появляются дополнительные кнопки на панели инструментов: переместить по осям X/Y, передвинуть вверх/вниз, повернуть, изменить масштаб. Все как в 3D Max, даже пиктограммы одинаковые. Может быть, поначалу придется привыкать к управлению камерой, но осваивается это быстро:

- ЛКМ вращение;
- ПКМ перемещение влево, вправо;
- зажав две кнопки одновременно, регулируем высоту положения камеры;
- колесиком «наезжаем» вперед, назад (приблизить/удалиться).

Свои собственные текстуры устанавливать тоже можно. Для этого необходимо подготовить красочные картинки. Текстуры ландшафта (те, что вы видите в палитре размером 64x64, которыми раскрашивается карта) должны быть только в формате **png**. И это несмотря на то, что сам редактор понимает и формат **dds**. Как объяснили в Elemental Games, это связано с тем, что текстуры никогда не загружаются непосредственно в видеопамять, а должны пройти предварительную операцию объединения. Если вы решились ис-

пользовать свои рисунки текстур, то вам нужно будет редактировать файл **data.txt**, который находится в папке **Editor**.

Общие правила следующие:

— для моделей: рисуете текстуру, кладете ее рядом с моделькой (файлы формата **.vo**). Размер не имеет значения, но чем меньше, тем лучше. Верхний предел для размеров текстур 2048x2048. Однако использование таких объемных файлов заметно снизит производительность любого, даже самого современного железа. Сохраняете картинку в форматах **png** или **dds** (последний предпочтительнее, так как имеет значительно меньший объем). В палитре включаете режим **Object** и выбираете нужный объект. В свойствах меняете имя и назначенную текстуру. Нажимаете **OK**. Редактор предложит создать новый объект — соглашаетесь. Модель с новой текстурой можно устанавливать в игру. Есть и другой способ: вручную отредактировать файл **Editor\data.txt**, раздел **Objects**.

— Если изменять текстуры для роботов или зданий, то это действие будет распространяться на все карты в игре! Для какого-то одного определенного уровня это сделать невозможно.

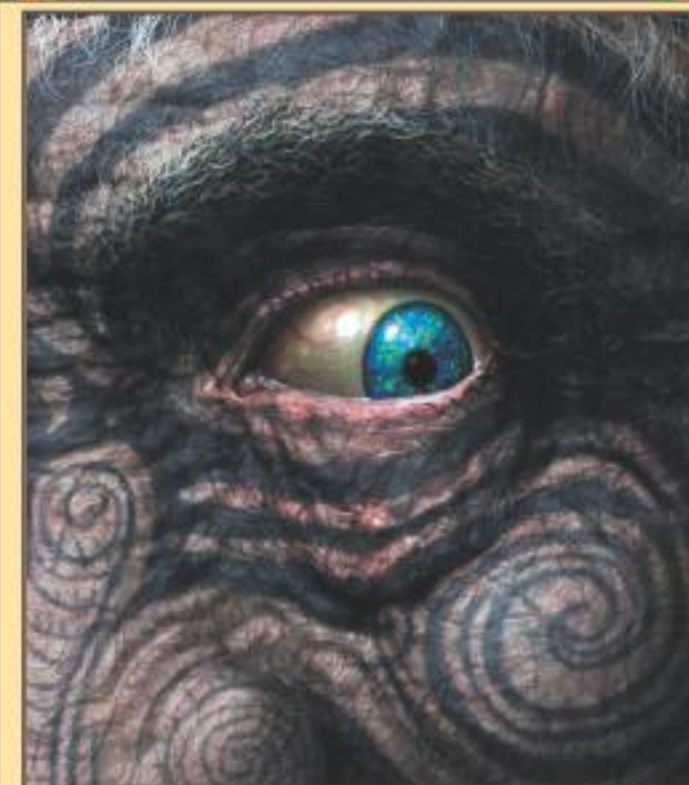
— Для ландшафта (режим **Terrain**) используются только рисунки 64x64 в формате **.png**. Оригиналы лежат в папке **Matrix\Ter**. Кроме того, их необходимо прописать в файле **Editor\data.txt** в разделе **terrain**. Пример:

```
Forest,ground02 {
  Id=1
  Order=0
  Type=1
  Images -sort {
    1=Matrix\Ter\t02_00.png
    20=Matrix\Ter\t02_01.png
    10=Matrix\Ter\t02_02.png
    50=Matrix\Ter\t02_03.png
  }
}
```

Где: **Forest** — класс палитры; **Ground02** — конкретное название текстуры; **Id=1** — уникальный id текстуры; **Order=Приоритет текстуры при сглаживании границ** (какая будет главной составляющей, какая — второстепенной); **Type=1** — означает, что эта текстура будет находиться под водой (ей нельзя украшивать холмы и поляны на суше); **1, 20, 10, 50** перед именем файла — вероятность появления именно этой картинке при рисовании кисточкой (если вы будете водить мышью с зажатой ЛКМ по поверхности карты в режиме **Terrain**, то увидите, что картинка меняется).

— **Top** и **Surface** текстуры. Их максимальный размер может быть 512x512 пикселей. Они описываются в файле **Editor\data.txt** в разделе **terrain_top**. Особенность — параметр **gloss\grayscale** означает текстуру для придания металлического блеска. Это свойство увидеть в самом редакторе нельзя, только в игре.

КАМЕРА-ЭКВИЛИБРИСТКА



Где взять: www.craftanimations.com

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

В Сети стала доступна для скачивания триал-версия (ограничение — 30 дней) крайне полезного для большинства моделлеров плагина под **3DS Max** — **Craft Camera Tools**.

Многие уже в курсе, для остальных же сообщаем, что набор создан для того, чтобы облегчить управление камерой в «Максе» и добавить несколько новых возможностей. Пожалуй, самая главная функция, которую добавляет **Craft Camera Tools** в **Max**, — возможность бесшовного перехода абсолютно для всех видов камер во всех проекциях.

ВЕРДИКТ: Крайне удобный плагин для всех моделлеров, работающих в **3DS Max**. Устанавливается на все версии «Макса» начиная с 5-й.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

Редактор умеет загружать и сохранять **map**-файлы (исходник карты) и компилировать их в **smap**-файлы, которые загружаются непосредственно в игру. **Smap**-файлы должны находиться в папке **Matrix/map**. Тогда при загрузке игры она опознает их как родных.

ВЕРДИКТ: Редактор официально НЕ поддерживается Elemental Games. Его вообще никогда бы не увидели рядовые геймеры, если бы не энтузиазм отдельных сотрудников. И особенно мощный вклад внес Александр Зеберг aka **ZakkeR**, за что ему наше большое геймерское спасибо.

В редакторе есть отдельные недоработки, но, надеемся, к релизу от них не останется и следа. Да он и сейчас очень даже неплох! Некоторые моменты, конечно, могут вызвать затруднения, но мы (совместными усилиями с парнями из Elemental Games) постараемся добавить в релизную справочный файл. И еще один момент: свои модели устанавливать в игру пока нельзя. Но экспортер существует, и, если все сложится удачно, он появится в дополнении к игре.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ИГРОВОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

УРОКИ СКРИПТОПИСАНИЯ 2

ПАВЕЛ СЕВЕЦ

В первой статье (см. прошлый номер «Игромании») мы научились читать несложный программный игровой код на примере мутатора для UT2004, добавляющего в игру новое оружие — пулемет «Мегакиллер».

Сегодня мы продолжим постигать основы игрового программирования и создадим более сложный мутатор. Идея этого мода возникла после прохождения игры **Postal 2**, где можно было отбивать ракеты лопатой. Чем же UT2004 хуже?! Поэтому мы добавим в игру возможность отражать ракеты с помощью энергетического щита.

Как всегда, все упоминаемые в статье программы и файлы можно взять **с нашего диска**.

ПРИНЦИПЫ ОБЪЕКТНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Прежде чем приступить к написанию мода, нам надо разобраться, как происходит взаимодействие разных объектов в игре. В частности — чем выстрел из автомата отличается от выстрела из ракетлаунчера, что собой представляет ракета, на каком этапе и каким объектом инициируется взрыв. Давайте разбираться.

В игре всего два класса выстрелов: выстрел мгновенного поражения (когда скорость пули или луча многократно превосходит скорость движения противника, поэтому считается, что противник увернуться не может) и выстрел, при котором выпускается снаряд. Принципиальное отличие между этими типами стрельбы в том, что (утрируем, но суть от этого не меняется) в первом случае «решение» о нанесении травмы врагу принимается стреляющим (в момент выстрела), во втором случае — снарядом (в момент контакта снаряда и противника).

Любой снаряд в игре представляет собой наследника класса **Projectile**. Это автономный объект, которому в момент выстрела определяется всего два параметра: начальная скорость и точка пространства, где снаряд должен появиться (для самонаводящихся ракет передается также параметр «цель»). После создания снаряд живет своей жизнью до тех пор, пока не натолкнется на какое-либо препятствие.

Под препятствием надо понимать любой подвижный объект (наследник класса **Actor**) или геометрию уровня. На столкновение снаряд может реагировать по-разному: осколки из **Flask Cannon** несколько раз ricochet от стен, ракеты взрываются, биомасса из **Bio Rifle** прилипает к стене. Таким образом, поведение снаряда фактически определяется только самим снарядом.

Из этих фактов делаем вывод, что для реализации идеи мутатора — отскакивающих от щита ракет — модифицировать сле-

дует не щит (что, казалось бы, логично), а ракетлаунчер и его ракеты.

ПРОГРАММНАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ МУТАТОРА

Скриптовая начинка мутатора состоит из шести классов. Классы представлены листингами, расположенными на отдельной странице. При детальном рассмотрении кода мы будем обращаться к отдельным строкам листингов, которые для удобства пронумерованы.

Приступаем к работе. Создаем для **UDE** новый проект под названием **RocketShield**, в который и будем добавлять все скрипты. Более детально с **UDE**, процессом создания проекта и добавлением скриптов можно ознакомиться в первой части статьи (см. прошлый номер).

Классы оружия и стрельбы (ЛИСТИНГИ 1 и 2)

Класс модифицированной ракетницы **RocketShield** создаем в виде наследника **RocketLauncher** (строка 1 листинга 1). Новый ракетлаунчер должен вместо стандартных ракет выпускать переделанные, которые могут отскакивать от щита. За выпускание ракет в родительском классе отвечает метод **SpawnProjectile**, который мы и перегружаем в строке 2.

Поскольку нам нужно просто подменить объекты-снаряды, поступаем так: берем исходный код этого метода из родительского класса, находим в нем объявления и обращения к требуемым объектам и подменяем их. У ракетницы, как известно, имеются два варианта ракет: обычные и самонаводящиеся. В дальнейшем мы добавим в проект классы для них, а пока нам важны только названия этих классов: **RocketShieldProj** и **SeekingRocketShieldProj**.

Подмена объявлений осуществляется в строках 4—5, обращений — в строках 6 и 7. При обращении вызывается метод

Spawn, который создает экземпляр снаряда указанного класса. В строках 8—13 мы задаем свойства по умолчанию: класс стрельбы и название модифицированного оружия.

В листинге 2 объявляется собственно класс оружия (строка 1). В свойствах по умолчанию мы переопределяем только тип снаряда, выпускаемого при стрельбе (строки 2—5).

Классы отражаемых ракет (ЛИСТИНГИ 3 и 4)

Класс отражаемой ракеты **RocketShieldProj** базируется на **RocketProj** — классе обычной ракеты ракетлаунчера. Чтобы ракета при касании щита отражалась, нам нужно полностью переработать метод **ProcessTouch** (строка 2 листинга 3).

Прежде чем рассмотреть программную начинку этого метода, давайте сначала разберемся в алгоритме отражения. Алгоритм расчета использует несколько входных параметров: направление движения ракеты, ее скорость, пространственная ориентация энергетического щита (точнее — нормаль к его поверхности).

Обратите внимание на один принципиальный момент. Несмотря на то что щит визуально имеет выпуклую форму и, казалось бы, в разных точках поверхности должен иметь разные нормали, будем считать, что нормали во всех местах щита совпадают с направлением взгляда игрока. Ввиду этого факта, всеми нужными данными мы располагаем.

По задумке разработчиков игры щит обеспечивает защиту игрока на 136 градусов как по высоте, так и по ширине относительно ориентации щита. Таким образом, условие отражения от щита заключается в том, чтобы направление движения ракеты с направлением взгляда игрока образовывало угол не больше 68 градусов. При этом точка касания ракетой игрока рассчитывается движком на основе геометрии моделей, так что если щит включен и направлен



Наглядное представление щита и процесса отражения ракеты от него.

ИСХОДНЫЙ КОД МОДИФИКАТОРА

```

1 class RocketShield extends RocketLauncher config(user);
2 function Projectile SpamProjectile(Vector Start, Rotator Dir)
3 {
4     local RocketShieldProj Rocket;
5     local SeekingRocketShieldProj SeekingRocket;
6     ...
7     SeekingRocket = Spam(class'SeekingRocketShieldProj',, Start, Dir);
8     Rocket = Spawn(class'RocketShieldProj',, Start, Dir);
9     ...
10 }
11 defaultproperties
12 {
13     FireModeClass(class'RocketShieldFire'
14     ItemName="Reflectable Rocket Launcher"
15 }

```

```

1 class RocketShieldFire extends RocketFire;
2 defaultproperties
3 {
4     ProjectileClass=class'RocketShieldProj'
5 }

```

```

1 class RocketShieldProj extends RocketProj;
2 simulated function ProcessTouch (Actor Other, Vector HitLocation)
3 {
4     local Pawn p;
5     local vector HitNormal;
6     local vector HitDir;
7     local vector Reflect;
8     local float VMag;
9     VMag = VSize( Velocity );
10    if ( Role == ROLE_Authority )
11    if ( ( Other != instigator ) && ( !Other.IsA('Projectile') || Other.bProjTarget ) )
12    {
13        if ( Other.IsA('Pawn') ) p = Pawn( Other );
14        if ( p.Weapon != None )
15        if ( p.Weapon.IsA('ShieldGun') )
16        if ( p.IsFiring() && p.Controller.haltFire == 1 )
17        {
18            HitNormal = vector( p.Controller.Rotation );
19            HitDir = Normal( HitLocation - Instigator.Location + Vect(0,0,8));
20            if ( HitNormal dot HitDir < -0.37 )
21            {
22                Reflect = MirrorVectorByNormal( HitDir, HitNormal );
23                Velocity = VMag * Reflect;
24                SetRotation( rotator(Reflect) );
25                Other.TakeDamage( 0, Instigator, HitLocation, -HitNormal * 30000,
26                    class'DamTypeShieldImpact' );
27            }
28        }
29        return;
30    }
31    Explode(HitLocation, vector(rotation)*-1 );

```

```

1 class SeekingRocketShieldProj extends SeekingRocketProj;
2 ...
3 ...
4 ...
5 ...
6 ...
7 ...
8 ...
9 ...
10 ...
11 ...
12 ...
13 ...
14 ...
15 ...
16 ...
17 ...
18 ...
19 ...
20 ...
21 ...
22 ...
23 ...
24 Other.TakeDamage( 0, Instigator, HitLocation, -HitNormal * 30000,
25     class'DamTypeShieldImpact' );
26 Seeking = instigator;
27 ...
28 ...
29 ...

```

```

1 class RocketShieldPickup extends RocketLauncherPickup;
2 defaultproperties
3 {
4     InventoryType=class'RocketShield'
5 }

```

```

1 class RocketShieldArena extends Mutator;
2 function bool CheckReplacement( Actor Other, out byte bSuperRelevant )
3 {
4     local int i;
5     local WeaponLocker L;
6     bSuperRelevant = 0;
7     if ( xPawn( Other ) != None )
8     {
9         xPawn( Other ).RequiredEquipment[0] = "XWeapons.ShieldGun";
10        xPawn( Other ).RequiredEquipment[1] = "RocketShield.RocketShield";
11    }
12    if ( xWeaponBase( Other ) != None )
13    if ( xWeaponBase( Other ).WeaponType == class'XWeapons.RocketLauncher' )
14    WeaponBase( Other ).WeaponType = class'RocketShield.RocketShield';
15    if ( string( Other.Class ) == "XWeapons.RocketLauncherPickup" )
16    ReplaceWith( Other, "RocketShield.RocketShieldPickup" );
17    if ( WeaponLocker( Other ) != None )
18    {
19        L = WeaponLocker( Other );
20        for ( i = 0; i < L.Weapons.Length; i++ )
21        if ( L.Weapons[i].WeaponClass == class'RocketLauncher' )
22        L.Weapons[i].WeaponClass = class'RocketShield';
23    }
24    return true;
25    else return true;
26    return false;
27 }
28 defaultproperties
29 {
30     GroupName="RocketShield"
31     FriendlyName="RocketShield"
32     Description="Makes your ShieldGun reflect RocketLauncher rockets.[By Igromania."
33 }

```



Так отражение ракет выглядит глазами жертвы.



Боты используют модифицированный щит не так часто, как хотелось бы.



Иногда танк можно уничтожить и из энергетического ружья.



В нашем моде ракетница не очень опасна, если правильно пользоваться щитом.

НЕМНОГО МАТЕМАТИКИ

Проведем небольшой экскурс в векторную математику для тех, кто не слишком хорошо помнит пройденное в школе. Самые важные моменты:

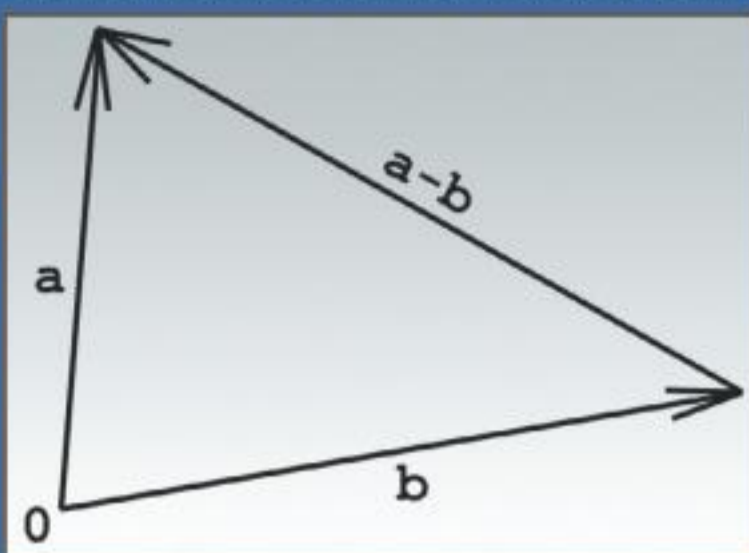
■ **Вектор** — точка трехмерного пространства, описываемая тремя координатами — X, Y и Z (формула б).

■ **Модуль вектора** — его длина, вычисляемая по формуле (формула в).

■ **Единичный вектор** — длина которого равна 1. Любой вектор можно преобразовать к единичному, разделив каждую его координату на длину.

■ **Нормаль к поверхности в точке** — вектор, перпендикулярный поверхности в этой точке.

■ **Скалярное произведение двух векторов** — длина проекции



Разность двух векторов — это вектор, который строится, как показано на рисунке ниже. Смысл разности векторов прост: если стрелок — вектор b, жертва — вектор a, тогда a-b — направление полета ракеты.

а	$\cos(\alpha) = \frac{\vec{a} \cdot \vec{b}}{ \vec{a} \cdot \vec{b} }$
б	$\vec{a} = (x_1, y_1, z_1), \vec{b} = (x_2, y_2, z_2)$
в	$ \vec{a} = \sqrt{x_1^2 + y_1^2 + z_1^2}$
г	$\vec{a} \cdot \vec{b} = x_1 \cdot x_2 + y_1 \cdot y_2 + z_1 \cdot z_2$

Некоторые полезные формулы.

одного вектора на другой, вычисляемая по соотношению (г).

■ **Угол между двумя векторами** вычисляется по косинусу этого угла (формула а). А косинус считается как отношение скалярного произведения векторов к произведению их длин. Эта формула использовалась нами в алгоритме. Заметим, для единичных векторов косинус равен просто скалярному произведению.

■ **Два вектора сонаправлены**, если угол между ними меньше 90 градусов, в противном случае они либо взаимно ортогональны, либо противоположны.

в нужном направлении, ракета сквозь него никак не пролетит.

Теперь обратимся к реализации алгоритма. В строках 4—8 определяем локальные переменные для хранения следующих данных: потенциальная жертва ракеты (p), нормаль щита (HitNormal), вектор движения ракеты (HitDir) и модуль скорости движения ракеты (VMag). Затем мы сохраняем значение модуля вектора скорости в момент столкновения (строка 9), для того чтобы корректно восстановить скорость при отражении. В строках 10—13 мы проверяем, что объект попадания — другой игрок. После чего выясняем, не использует ли он в альтернативном режиме стрельбы энергетический щит (строки 14—16).

Когда мы проверили все требуемые условия, применяем наш алгоритм отражения. Вычисляем нормаль щита, задействуя свойство Controller противника (строка 17). Затем находим вектор движения ракеты, используя пространственные координаты жертвы и стрелка (строка 18). Выясняем, выполняется ли условие отражения ракеты от щита (строка 19). Операция dot означает скалярное произведение векторов. Фактически в этой строке

проверяется несколько иное условие — косинус угла между найденными векторами меньше косинуса 68 градусов, взятого с обратным знаком (эти векторы должны быть противоположно направленными). Краткую справку по использованным операциям с векторами можно найти в блоке «Немного математики». Алгоритм отражения наглядно демонстрирует Рис. 1.

Если условие отражения выполняется, считаем отраженный вектор с помощью встроенной функции MirrorVectorByNormal (строка 22) и, используя ранее найденное значение VMag, восстанавливаем скорость ракеты в отраженном направлении. Визуально поворачиваем ракету в новое направление (если этого не сделать, ракеты будут забавно отлетать хвостом вперед) в строке 23. Наконец, в строках 25—26 создаем физическую отдачу для стрелка. Поскольку в случае отдачи взрыва происходить не должно, применяем зарезервированное слово return, означающее безусловный возврат из метода.

Если же ракета в щит не попала, тогда устраиваем взрыв, обращаясь к методу Explode (строка 30).

Класс самонаводящейся ракеты создаем аналогичным образом — всего с двумя от-

личиями. Отличие первое состоит в том, что родительским классом назначаем SeekingRocketProj (строка 1 листинга 4), второе — после того, как мы создали отдачу, перенацеливаем ракету в стреляющего (строка 26). Вот и все, ракеты готовы к бою!

Класс мутатора (ЛИСТИНГИ 5 и 6)

Перед созданием мутатора надо задать класс события RocketShieldPickup, когда игрок берет в руки модифицированный нами ракетлаунчер (строка 1 листинга 5). Переопределению подвергаем только параметр InventoryType — тип оружия, с которым ассоциируется событие (строка 4).

Теперь можно создавать сам класс мутатора RocketShieldArena (строка 1 листинга 6). Детально рассматривать общую структуру мутатора мы уже не будем, но подробно прокомментированные исходники и первая часть статьи новичкам существенно помогут (см. наши диски — разделы «По журналу»/«Игрострой» и «ИнфоБлок»).

Мы лишь остановимся на ключевом отличии данного мутатора от созданного в прошлом номере. В строках 7—11 вводится принудительная экипировка каждого игрока модифицированным ракетлаунчером и энергетическим щитом, поэтому уже с самого начала горячий бой обеспечен!



Мы создали весьма сложный мод, задействующий не просто примитивную подмену параметров, а настоящую математическую модель. Разумеется, аналогичным образом можно модифицировать любые типы Projectile-выстрелов, что дает невероятный простор для творчества.

В одном из ближайших выпусков «Самопала» мы двинемся дальше и создадим еще более сложный мутатор, заточенный под... сетевую игру. Не пропустите! ■



«Матрица» в мире UT.



Против щита ракетница теперь не всегда эффективна.

Мир
Михаэль Шумахер

МИРОВОЕ ТУРНЕ





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Можно ли как-то повысить кровавость Max Payne 2? А то жалко смотреть на эти смешные лужицы кетчупа, которые вытекают из врагов.



Новый «Кровавый Макс»: можно проходить снова, даже если вы уже не раз прошли оригинал.

Можно и даже нужно. Заходите в директорию игры, задаете поиск по имени **decals.txt**, находите файл **RASMaker.exe**, позволяющий совершать различные преобразования над этими архивами. Если у вас первая английская версия игры (первая партия компакт-дисков, сошедших с конвейера), его может и не быть — в этом случае обращайтесь к **нашему компакт-диск и DVD** и скопируйте приложение в игровой каталог.

Чтобы распаковать .ras-архив, запустите файл RASMaker.exe с параметрами: **RASMaker -x <имя архива> <каталог для распаковки>** (например, **RASMaker -x MP2_English.ras C:\TempMaxEng**). Для упаковки файлов в архив используйте следующую команду: **RASMaker -a <название упаковываемой папки> <имя архива>** (например, **RASMaker -a C:\TempMaxEng MP2_English.ras**). Впрочем, можно и не запаковывать измененные файлы обратно в архив, а просто положить их в игровую директорию в той папке, в которой они лежат, и убрать архив, откуда вы их ранее извлекли, из игрового каталога. Например, при распаковке архива MP2_Init.ras вы получите папку **ldata**. Если вы отредактируете какие-то из содержащихся в ней файлов, вам следует скопировать эту папку со всем ее содержимым в директорию с игрой и убрать из последней архив MP2_Init.ras. Только после этого внесенные вами изменения вступят в силу. Правда, при таком способе хранения отредактированных файлов вы тратите больше дискового пространства, зато загрузка карт происходит несколько быстрее.

Далее найдите файл **decals.txt**, хранящийся в архиве **MP2_Data.ras** по адресу: **ldata\database\decals**. В нем имеются разделы **decal_blood_small**, **decal_blood_medium** и **decal_blood_large** (первый из них отвечает за маленькие пятна крови, второй — за средние и третий — за большие), а в каждом из них — подразделы **Default** и **Glass**. В последнем содержатся параметры кровавого пятна для стекла (то есть для случая, когда то попадает на объект, сделанный из стекла), в первом — для всех остальных типов поверхности. В обоих подразделах присутствуют показатели **MinimumRadius** (отвечает за минимальный радиус пятна крови) и **MaximumRadius** (максимальный радиус). Увеличьте значения этих атрибутов, и кровавость игры поднимется на новый уровень (чем значительно увеличите, тем выше будет кровавость). Например, на значении 4 для всех двенадцати характеристик. Теперь крови станет куда больше!

Меня интересует, как в играх делают разрушаемые объекты, такие как люди в **Soldier of Fortune 2: Double Helix** или монстры из «Вивисектора», и разрушаемые стены, как в первом **Red Faction**. Напишите, пожалуйста, об этом в полной последовательности: как это происходит (от начала столкновения пули с объектом и до отделения части); и, если не сложно, приведите небольшой исходный код к примеру на движке **GLScene** или на любом другом, на котором вам удобнее.

Давайте разбираться поэтапно.

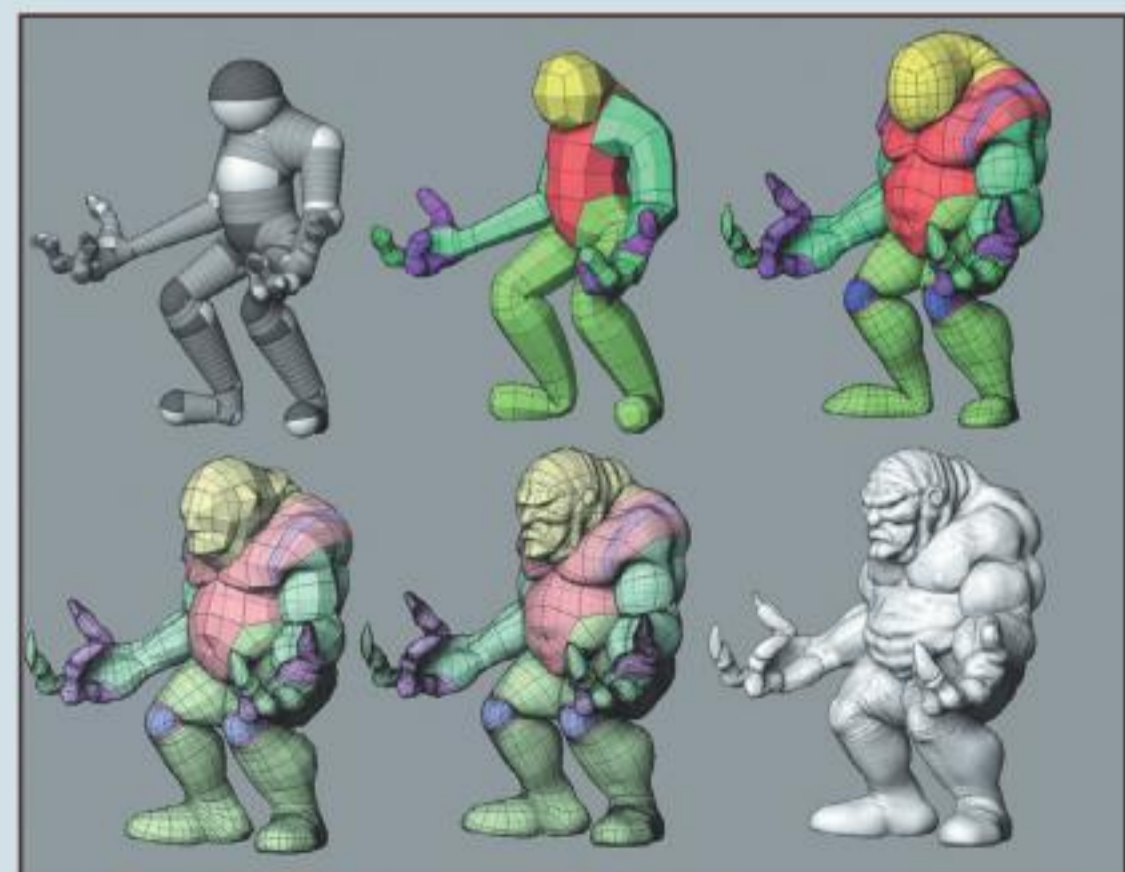
А. В 3D MAX создается модель не целиком, а по частям: отдельно голова, руки, ноги и остальные части ливера.

Б. Анимация тоже делается по частям, с присвоением порядковых номеров роликам, например:

- поворот головы направо 1.
- поворот головы налево 2.
- поворот головы налево и движение правой рукой 3.
- ...и так далее. В разных играх таких роликов может быть разное количество (от 6-10 в **Morrowind**, до 20-40 в **UT**). Но в любом случае есть ролик **dead**, в котором показывается смерть персонажа. Это обязательный ролик, поскольку относится к ключевым моментам игры. Таких моментов обычно несколько, например «атака», «защита» и т.д. В хороших играх в ключевых моментах несколько вариантов, чтобы умирание персонажа не показалось однообразным.

Простейший способ организовать разбрасывание органов по окрестностям — устроить один из вариантов смерти как полет частей тела в разные стороны и включать его в определенных условиях. Например, движок проверяет причину смерти персонажа. Если это ракета, граната, мина или любое другое оружие «взрывного» характера, то движок запускает для отображения смерти ролик с разрывом тела в мелкие клочки. Так происходит во многих играх, которые не обладают суперсовременным физическим движком (типа **Navos**). Минус понятен: разброс частей тела на самом деле чисто фиктивный. Игрок не замечает подвоха только потому, что все происходит очень быстро.

Второй вариант — использование физического движка. В этом случае каждая часть тела описывается для двигателя как отдельный объект, которому присущи все физические свойства: вес, объем и др. Если персонаж столкнулся с минно-взрывным устройством, то вместо ролика запускается команда «взорваться». Для каждого двигателя, более того — для каждой игры она будет написана посвоему, и никакого смысла приводить исходный код нет. В псевдокоде можно было бы написать так:



Создание модели по частям для дальнейшей «смертельной» анимации.
Редактор — Z-Brush.

/ При столкновении с миной запустить команду «взорвать объект тело»*/*

- разложить объект тело на отдельные составляющие
- определить координаты средней точки каждой составляющей (ладони, предплечья, плеча, стопы, голени и т.д.)
- придать средним точкам начальный импульс поступательного движения (то есть подбросить их в разные стороны)

/ конец команды */*

Далее вступает в силу физический движок, который в соответствии с весом объекта рассчитывает последующий полет (чем тяжелее часть, тем раньше она упадет на землю и в случае столкновений с другими объектами правильно рассчитает отскоки).

Собственно, все. Понятно, что такой взрыв будет каждый раз происходить по-новому, в зависимости от обстановки. Но зато требует значительных вычислительных мощностей — каждую часть тысячи раз надо будет обсчитать, — то есть очень сильно вырастают системные требования к игре.



Технология ragdoll, о которой мы рассказывали в позапрошлой «Горячей линии», крайне удобна при изображении гибели персонажей.

Вопрос месяца

Привет, игростроевцы! Я понимаю, что мой вопрос, видимо, не очень корректен, но не задать его просто не могу. Во-первых, я сейчас собираю команду молодых разработчиков (уже почти собрал), и мы будем пробовать себя в игростроении довольно серьезно. Пока, конечно, на малой арене шароварных игр, но, насколько понимаю, именно с этого и стоит начинать свой путь. Во-вторых, вопрос интересен всем читателям журнала, я почти в этом не сомневаюсь.

Собственно вопрос: сколько сейчас в России стоит создание полноценной игры? Ну, и на Западе соответственно? А то все эти умозаключения — «у нас дешевле, чем у них» — крайне интересны, но не применимы на практике. Очень хочется знать, сколько конкретно? В тысячах долларов. Также интересно, какая должна быть прибыль от игры, чтобы окупить затраты. Если не трудно, ответьте, пожалуйста.

Конкретные вопросы обычно не проходят насквозь, а намертво застревают в ткани мозга, требуя тщательного обдумывания. Ответить всегда хочется крайне витиевато, потому что в голове всегда соседствуют самые разномастные примеры, которые дают такой разброс сумм, что аж страшно.

Тем не менее попробую ответить максимально конкретно. Начнем с денег, которые необходимо потратить на разработку.

В России в отличие от Запада относительно неплохую, «средненькую», как принято выражаться, игру — даже не shareware и вне зависимости от жанра — можно начинать делать, рассчитывая на затраты от 100-150 тысяч долларов. Чтобы уж точно уложиться, надо запастись 200-250 тысячами вечнозеленых. Сравните с западными ценами, где на игры подобного уровня тратится в среднем миллион-полтора и больше тех же долларов. Оценили разницу?!

При этом если у команды есть опыт, надежные связи с издателем и крепко сколоченный коллектив, который не разбежится от страха прогореть, то нормальную игру в России можно сделать даже при бюджете 100 тысяч долларов. Не будем тыкать пальцами, но прецеденты известны.

Чтобы у нас сделать проект топовый, рассчитанный на совсем уж массового геймера, то и денег на это надо заряжать существенно больше. Раза в два-три. По цифрам это получается не менее 300-400 тысяч долларов, на практике же обычно существенно больше. Откуда такие деньги брать — это уже второй вопрос, который надо рассматривать отдельно.

Что касается shareware-проектов, то тут разработчики обычно оперируют значительно меньшими суммами. На одну качественную «шаровару» в отечестве можно потратить в районе 40 тысяч долларов, и выйдет неплохо.

Надеюсь, достаточно конкретно ответил. Теперь перейдем к мини-вопросу, касающемуся прибыли, окупающей или не окупающей любой игровой проект. Здесь мы и Запад тоже мало похо-

жи. В США, например, да и во многих странах Европы, принято руководствоваться «правилом тройки». Если игра не принесла в три раза больше потраченных на нее денег, то она считается неуспешной, а судьба разработчиков напрямую зависит от желания издателей иметь дело с «ребятами, делающими убыточные проекты».

В России ситуация иная. Рынок компьютерных игр — никакого секрета тут нет — у нас развит совсем не так, как на Западе. И даже при условии ориентации на зарубежного потребителя (сотрудничество с западными издателями) рассчитывать на те же продажи, что и в «забугорье», просто бессмысленно. Поэтому если игра принесет в прибыль хотя бы еще половину того, что было потрачено на ее разработку, — это уже хорошо. Если удастся получить в два раза больше — просто отлично.

Получается, что мегауспешная игра у нас, в России, — это практически провальный проект на Западе. Причем это вовсе не означает, что подобную отечественную игру не возьмут издавать за рубежом. Когда игра уже готова, то на вопрос прибыли западные издатели смотрят уже совсем по-другому. В этом случае и 30% навару считается неплохим показателем. Но не на стадии разработки игры. Вкладывать деньги в проект, не способный троекратно себя окупить, западный издатель не станет.

Можно еще долго рассказывать, как рассчитывается бюджет проекта, как заранее оценить, сколько денег можно получить на его продаже (это, пожалуй, самый простой этап)... Но это уже тема для отдельной статьи или для нескольких вопросов в «Горячую линию». Будет интересно — задавайте. Обязательно ответим.

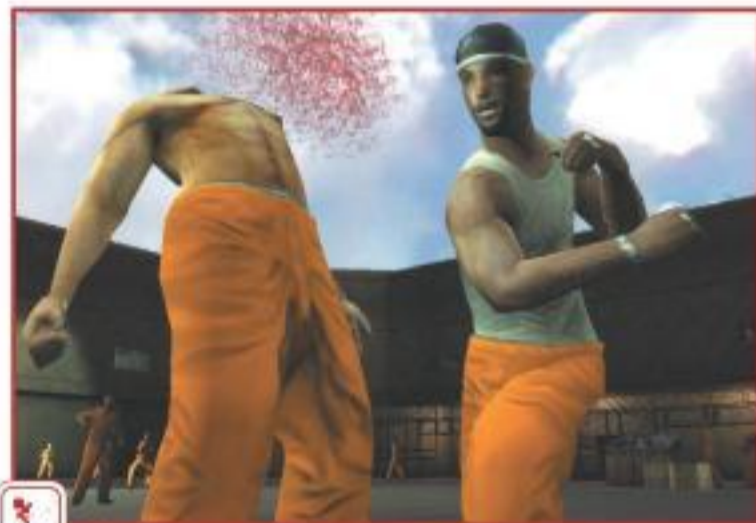


ЙО, БРАЗА

«ЧЕРНЫЕ БРАТЬЯ» В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

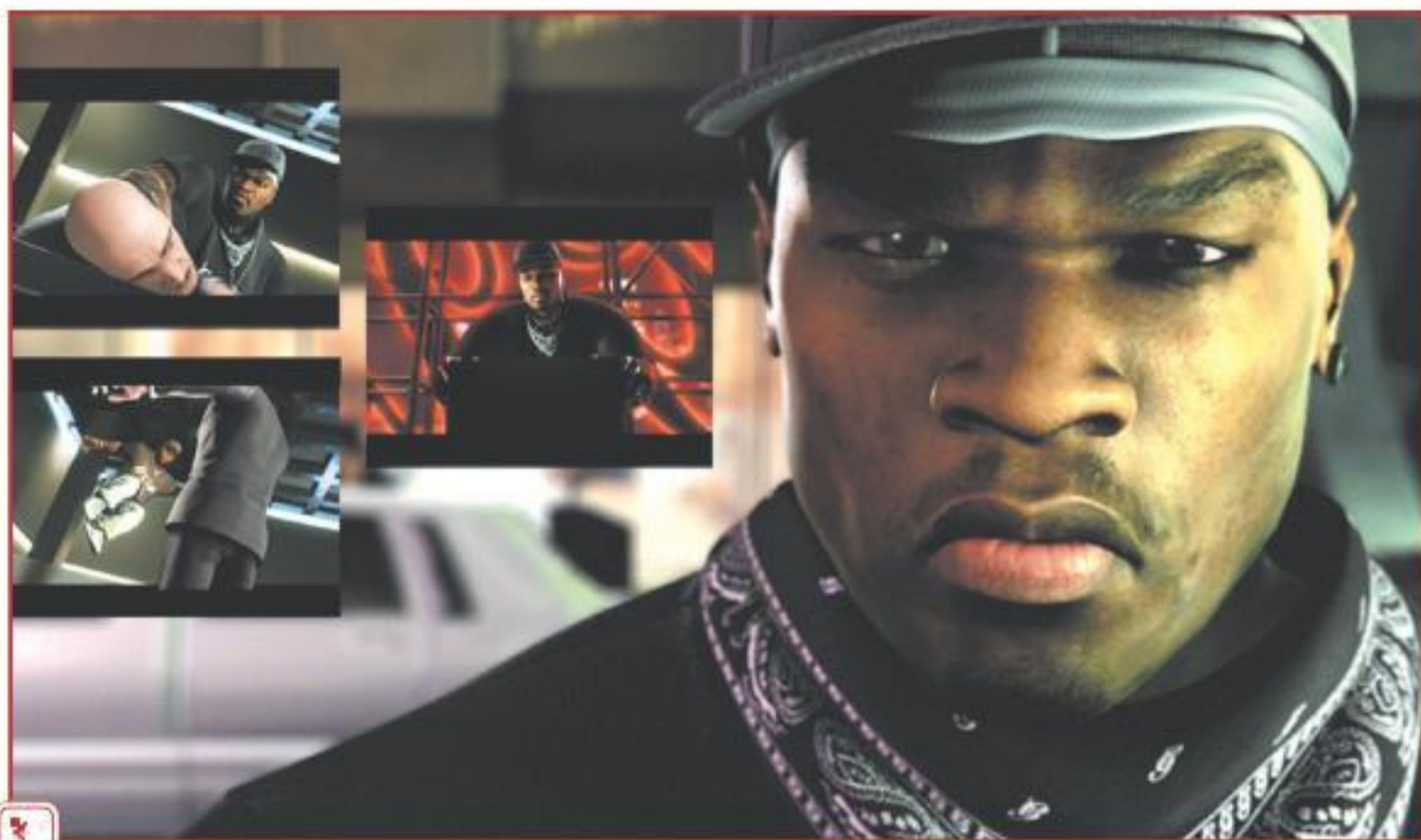
Еще совсем недавно никто и подумать не мог, что главным героем компьютерных и видеоигр в самом ближайшем будущем станет самый рядовой афроамериканец. Афроамериканец, который живет едва ли не за углом (разумеется, за углом 8-й авеню, а не Малой Никольской) и зарабатывает на хлеб насущный ареституцией вампиров («мобильная» *Blade Trinity*), службой в полиции (см. старенькую *Predator 2*) или, что бывает гораздо чаще, «чиста пацанскими» способами (*Grand Theft Auto: San Andreas*). При этом кем бы ни был наш традиционно немногословный герой, нравственно он всегда остается на голову выше всех остальных персонажей (в основном, конечно же, белых), окромя разве что старушек да младенцев. Что поделать — политкорректность.

Впрочем, воцарению темнокожих игровых персонажей на пике популярности мы обязаны не одному лишь чувству вины перед потомками черных невольников. Все намного проще: хитрые разработчики решили использовать человеческую страсть к перевоплощению и смене социальных ролей. Иными словами, к возможности побывать в ситуации «а что если б я родился девушкой (*Tomb Rider*) или ежом-холериком (*Sonic Adventure*)?» добавилась возможность испытать на себе все прелести «цветного» мирозерцания. Все это плюс мода на негритянскую культуру (в первую очередь хип-хоп) дает тот результат, который мы видим сейчас: законопослушные бюргеры готовы отдать последние штаны за игры о «черных братьях».



Crime Life: Gang Wars (PC, Xbox)

Разработчики и издатели быстро прочухали, что наибольшей популярностью у настроенных на блатной лад игроков пользуется вовсе не творчество Армстронга или Хьюстона, а гангста-рэп и хип-хоп. Предложение рождает спрос, и вот уже группа **D12** (самые известные их произведения — *Fight Music*, *Good Die Young*, *When The Music Stops*, *Rap Game* и *Loyalty*) пишет для игры *Crime Life: Gang Wars* эксклюзивный трек *Throw It Up* и озвучивает тамошних персонажей. Детройтским рэперам аккомпанируют восходящие звезды афроамериканского шансона: **Guvnor-P**, **Doom Man and Jason Flemung**, **Seyi**, **Sweetie Ire**, **Dek the Raw**, **mnemonic**, **All You Can Beat Productions** и **Stylbik**. Под музсопровожде-



50 Cent: Bulletproof (PlayStation 2, Xbox, PSP)

ние этой тусовки в конце сентября мы от лица темнокожего уличного бойца Тре займемся торговлей наркотиками, крышеванием и истреблением отцов и сынов конкурирующих группировок.

Принцип «Стань богатым или умри, стремясь к этому!» стал девизом еще одного «афроамериканского» экшена — **50 Cent: Bulletproof** (PlayStation 2, Xbox, PSP) с рэпером **50 Cent** (*Like My Style*, *Be A Gentleman* и очень большой ассортимент песен со словом «bitch» в названии) в главной роли. Полубакс займется привычными для любого негра занятиями: будет лупить сутенеров, торговать наркотиками и устранять конкурентов. Помимо своего голоса и внешности 50 Cent подарит игре эксклюзивную музыку. Реальный Полубакс, кстати, тоже парень не промах: в свое время он получил девять пулевых ранений, но сумел выжить.

Не обошли вниманием и самую культовую фигуру хип-хопа — **Снупа Догга**. Он появится в *Fear & Respect*, еще одном экшене о черных буднях «черных братьев» (на прилавках появится в конце этого года). Главный герой — негр по кличке Голди — только что вышел из тюрьмы, где мотал срок за торговлю наркотиками. Оказавшись на свободе, он узнает, что его родная банда опустилась до уровня плинтуса, «наших» на улицах больше не уважают и денег никто не дает. Выход из такой ситуации может быть только один: взять в руки что-нибудь увесистое и доступно объяснить зажавшимся конкурентам, кто хозяин в Южном Централле (район в Лос-Анджелесе). Автор сценария и главным дизайнером выступает **Джон Синглтон**, режиссер таких известных фильмов, как «Двойной форсаж», «Шафт», «Парни Южного Централла», «Мальш» и «Четверо братьев» (сам он, кстати, тоже негр, что редкость и в игровой индустрии, и среди кинорежиссеров). **Paramount Pictures** уже приобрела права на

экранизацию этой игры, так что в будущем мы увидим еще и одноименный фильм. Режиссировать его будет, скорее всего, все тот же Джон Синглтон.



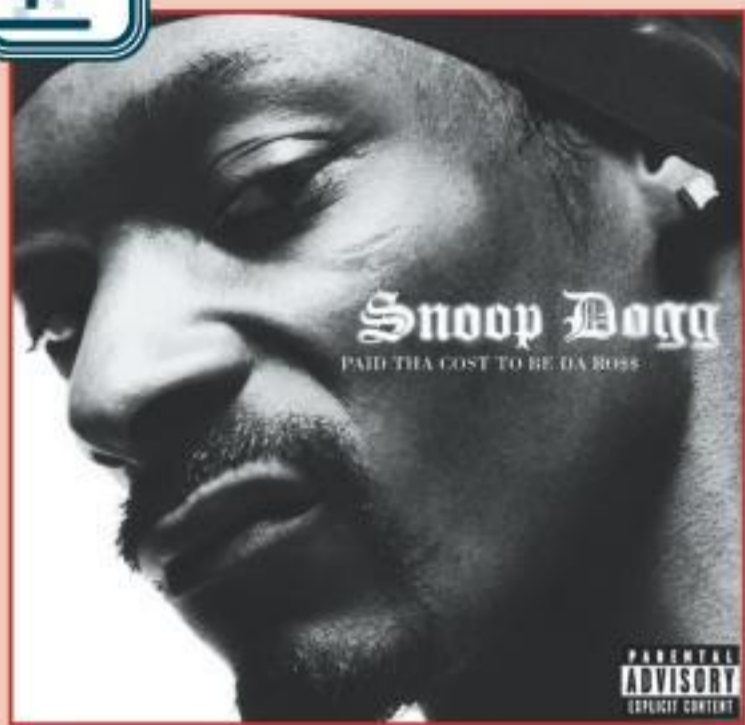
Fear & Respect (PC, PlayStation 2, Xbox)

25 to Life (попавшая на обложку прошлого номера) таким богатым набором селебрити похвастаться уже не может, зато у нее есть масса других достоинств. В том, что касается игрового процесса, это чистый **Battlefield**, только про негров (упор сделан на многопользовательский режим). Баталии здесь разворачиваются между чернокожими гангста и копами, полем боя станут загаженные улицы безымянного мегаполиса. Музыкальное сопровождение целиком и полностью состоит из композиций звезд афроамериканского шансона (**Xzibit**, **2Pac**, **DMX**, **Public Enemy**, **KRS-ONE**, **Shyne**, **Geto Boys** и **Tech N9**). Персонажа можно создать с нуля: никто не запрещает вытесать из горстки пикселей свой вариант Арнольда Шв., но все адекватные люди понимают, что настоящим уличным бандитом может быть только развязный черный парень с замусоленным платком на шее. Консультирует проект **Фрэнк Уильямс**, который работал когда-то в журнале **Source** и является признанным специалистом по уличной субкультуре.

Сиквел **True Crime: Streets of Los Angeles**, нареченный **True Crime: New York City**, тоже настроился на правильную волну: главный герой игры (его зовут Маркус Рид) черен, как



ЧЕРНАЯ МУЗЫКА

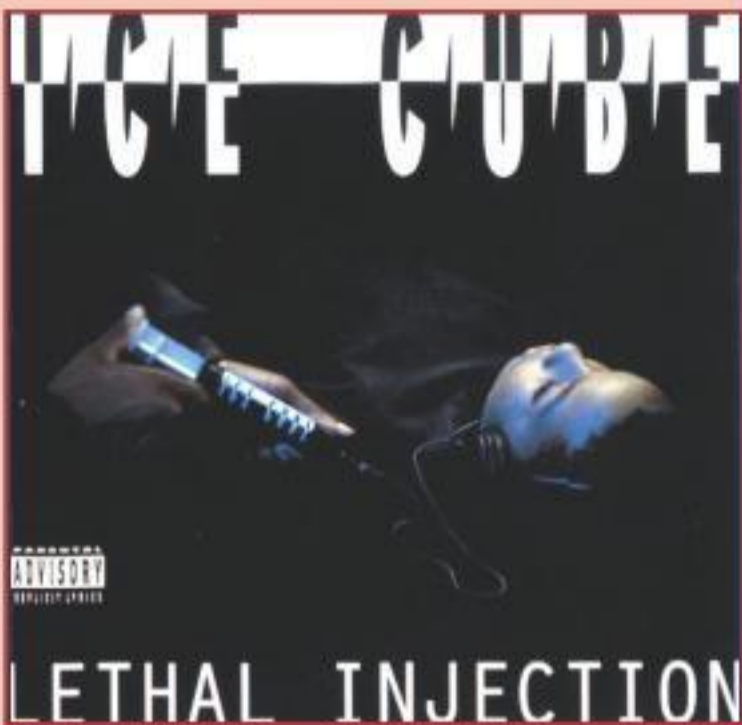


Хотя настоящие истоки рэпа до сих пор толком неизвестны, где-то в конце 50-х годов в США вышло длинное и заумное исследование о тюремных песнях, которые исполняли заключенные южных штатов. Там весьма несвязно объяснялось, что в песнях этих граждане зеки рассказывают о нелегкой тюремной жизни, о храбрых ворах, легкодоступных женщинах и о том, что они сделают с «козлами-ментами», когда выйдут на волю. Короче говоря, по смыслу — чистый, незамутненный шансон. Однако по форме — стопроцентный рэп в его современном виде.

Чуть позже (уже в середине 60-х) среди молодежи черных кварталов Нью-Йорка появилась мода на так называемые словесные баталии. Выглядело это так: враждующие группировки собирались в каком-нибудь условленном месте и перед тем, как начать бить друг друга морды, обменивались хитро зарифмованными ругательствами. Высшим шиком считалось ответить на подобный выпад еще более хитрой матерщиной, которая к тому же совпадала по ритму со стихом противника. В итоге все, конечно же, заканчивалось дракой.

В период ужесточения полицейского контроля в черных кварталах массовые побоища обычно ограничивались только словесными перебранками — так стали появляться первые настоящие рэперы. После того как был изобретен бит, а позже — брейкбит (четкая и, соответственно, ломаная ритмическая сетка), наиболее продвинутые негры принялись рэповать под музыку. Так среди любителей уличных песнопений возникло четкое профессиональное разделение на MC (Microphoner — человек, который начитывает в микрофон текст) и DJ (Disc Jockey — человек, который отвечает за музыку и ритм). Примерно тогда же в моду вошли граффити и брейк-данс, и в совокупности с «уличными чтениями» все это породило новую городскую субкультуру — хип-хоп.

Естественно, особо ярких звезд новой субкультуры тут же взяли под опеку местные преступные банды, контролировавшие уличные сборища «баталистов» и толкавшие дурь во время народных. Проще говоря, понятия «рэпер 70-х» и «преступник» были самыми натуральными синонимами. По сути, настоящим гангста-рэпером (то есть рэпером, который читает про современных гангстеров) до сих пор считается только тот нигга, который как минимум один раз задерживался по подозрению в продаже наркотиков, а как максимум — имел пару отсидок в местах не столь отдаленных. Например, любимый в народе



Snoop Dogg так и вовсе обвинялся в убийстве (потом, правда, был оправдан, но титул «гангста» заслужил сполна).

Продолжаем исторический экскурс. После того как рэп перешел на коммерческие рельсы и разошелся по всему континенту, в Штатах выделилось два четких культурных центра: Ист-Сайд (восточное побережье с центром в Нью-Йорке) и Вестсайд (западное побережье с центром в Лос-Анджелесе). Противостояние между ними продолжается и по сей день, но пик вражды пришелся на 80-е годы, когда вест- и ист-сайдовцы отстреливали друг друга прямо на улицах — как во времена Дикого Запада. Правда, после убийства легендарного **2PAC**'а полиция всерьез взялась за «войну побережий», и сегодня враждующие стороны все реже хватаются за пушки и все чаще предпочитают мирно поносить друг друга в песнях.

Что такое рэп и хип-хоп наших дней, знают практически все. Но не стоит забывать, что, несмотря на массовое и повсеместное распространение, и то и другое все равно остается исключительно черной субкультурой. True gar — это рэп от черных, про черных, для черных и никак иначе. В трущобах Бруклина или на задворках Дауни в Лос-Анджелесе белый, воспринимается примерно так же, как индеец, наяривающий кантри. Никак, то есть.

Настоятельно рекомендуется к ознакомлению:

- Wu Tang Clan** (практически все);
- Snoop Doggy Dogg** (альбомы *Doggystyle*, *Pleezbaleevit 2000*);
- Ice Cube** (альбом *Lethal Injection*);
- Dilated Peoples** (альбомы *The Platform*, *Expansion Team*);
- Swollen Members** (альбом *Heavy*).

Александр Кузьменко,
главный негровед игроманского гетто



Небожители



КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Легенда гласит: могущественные Небожители правят Вселенной. Они бессмертны, они непобедимы... и они скучают. Чтобы утешить свою Скуку, Небожители научили смертных искусству войны, они научили их умирать от железа, магии и ядов.

Уделом мира стали войны Небожителей...



«Небожители» — это:

- новая российская коллекционная карточная игра в стиле фэнтези
- оригинальная игровая механика, созданная с учетом лучших традиций ККИ
- 199 различных видов карт и огромное количество игровых комбинаций
- прекрасные иллюстрации лучших отечественных художников
- 4 готовые колоды: «Хранители леса», «Воины света», «Нечистая сила» и «Воровская шайка», плюс бустеры из 15 случайных карт!

Наконец, это просто увлекательная игра, которая точно утешит Вашу Скуку!

Стань Небожителем — создай свое войско из смертных и магов, вооружи его и сразись с другими Небожителями.

Спрашивайте игру в магазинах и клубах Вашего города.

Подробная информация об игре и местах продажи на сайте: www.godlike.ru



© 2004
ООО «Студия Электронных Развлечений» Россия,
г. Новосибирск.

Официальный дистрибьютор на территории России, Украины, Белоруссии и Казахстана компания «Саргона»:
тел./факс: +7 095 950-51-41
+7 499 740-71-09,
E-mail: Mail@Sargona.Ru
www.sargona.ru





25 to Life (PC, PlayStation 2, Xbox)

дымоход в преисподней. С преступным прошлым он завязал и теперь работает в полиции, но в душе остался бандитом: сначала стреляет, а потом зачитывает права. Пока игра заявлена только для консолей, но не исключено, что позже ее портируют и на персоналки.

Мода на игры про черных коснулась не только экшенов, но и игры соседних жанров. В **L.A. Rush** и **Midnight Club 3: DUB Edition** (первая выйдет исключительно на приставках, вторая уже вышла, но тоже только на приставках) все ограничится лишь модным хип-хоп-саундтреком. Авторы автомобильного экшена **187 Ride or Die** (гонки по Лос-Анджелесу на автомобилях, оснащенных турбированными двигателями, гранатометами и пулеметами), недавно отмененного для PC, пошли еще дальше: сюжет здесь посвящен борьбе зажиточного черного гангстера с бандой латиносов, посягнувших на его квартал.



Midnight Club 3: DUB Edition (PlayStation 2, Xbox, PSP)

Рассказ об афроиграх не мог обойтись без упоминания файтинг-сериала **Def Jam** от **Electronic Arts** — живой иконы всех негроклонников планеты. Def Jam — это история о том, как соперников надо воспитывать головой о стену или бейсбольной битой в лоб, квинтэссенция того самого «черного» стиля и виртуальные копии звезд хип-хопа в главных ролях. За возможность набить морду самому Снупу Доггу под сами понимаете какой саундтрек некоторые сотрудники нашей редакции даже раскошелились на приставку. Первая часть (**Def Jam Vendetta**) вышла весной 2003 года на PlayStation 2 и GameCube, вторая (**Def Jam: Fight for New York**) — в сентябре прошлого года на PlayStation 2, Xbox и GameCube. Продолжение пока официально не анонсировано, но оно будет почти наверняка (вероятно, уже на консолях нового поколения). На PC эти игры вряд ли появятся: файтинги у нас приживаются плохо...

Белым вход воспрещен

Пока «арийцы» думают, чем ответить «черному пиару», общественные организации вчиняют разработчикам иски по принци-



Def Jam: Fight for New York (PlayStation 2, Xbox и GameCube)

пу «о неграх либо хорошо, либо ничего». Сильнее всего досталось «расистам» из **Rockstar Games** за призыв «Kill the Haitians!» в **Grand Theft Auto: Vice City**. Активисты гаитянской диаспоры углядели в этом дискриминацию и потребовали подвергнуть игру цензуре. Гаитяне в игре действительно представлены исключительно бандитами и наркоторговцами, но это вполне соответствует действительности: преступников среди них более чем достаточно. Издатель **Take-Two Interactive** все же согласилась вырезать эту фразу, но общественные организации **Haitian Centers Council** и **Haitian Americans for Human Rights** на этом все же не успокоились и устроили пикетирование офиса Rockstar. Которое, к счастью, им ничего не дало.

Дошло уже до того, что некоторые товарищи начали учреждать учебные заведения, где будут учить, как делать «правильные» игры про негров. С такой инициативой выступил, например, **Марио Армстронг**, советник мэра города Балтимор по высоким технологиям (конечно же, негр). «Игры про черных должны делать черные!» — заявил он недавно. Большинство разработчиков белые (даже на E3 чернокожих игроделов мы видели совсем немного), из-за чего, по мнению Марио, в играх про негров постоянно встречаются неточности. **GTA: San Andreas** вообще делали не американцы (пусть даже и белые), а шотландцы. Между тем среднестатистический афроамериканец играет в неделю на полчаса больше, чем такой же среднестатистический белый (а латиносы — на десять минут дольше), и такое положение вещей их, само собой, не устраивает. Чтобы исправить это упущение, Армстронг намерен открыть для представителей цветного населения учебное заведение **The Urban Video Game Academy** (www.aagamer.com). Там их будут учить не только разработке игр, но и культуре американских нацменьшинств. На местном радио Марио ведет передачи **Digital Spin** и **Digital Cafe**, поэтому в играх он кое-что понимает — или, по крайней мере, думает, что понимает. Будут ли пускать в эту «академию» белых — неизвестно.

Повышенный интерес игроделов к чернокожим парням, стилю их жизни, образу мыс-

лей и музыке стал следствием общей моды на негритянскую культуру (кино- и музыкальная индустрия капитулировали еще раньше). В ближайшее время таких проектов будет все больше и больше, что только радует, ибо «черная» музыка и негритянский сленг давно и прочно вошли в нашу жизнь. Опасение есть только одно: как бы в запале политкорректности разработчики не дошли до того, чтобы вставлять в игры нравоучения о том, какие же все-таки негры бедные и несчастные и какие же нехорошие белые. Вот этого нам точно не надо.

ДИСКРИМИНАЦИЯ ПОВСЮДУ

Забавно, но защитники прав уважаемых афроамериканцев готовы известить не только «софтовый» расизм, но и его более опасного сородича — расизм «железачный». Года полтора назад в Лос-Анджелесе один чернокожий владелец персонального компьютера усомнился в политкорректности традиционной маркировки первичных и вторичных компьютерных устройств master («хозяин») и slave («раб»). Недолго думая, оскорбленный в лучших чувствах гражданин обратился с жалобой к властям родного графства. Муниципалы тут же согласились с его претензией и обязали производителя аппаратуры перековать мечи на орала, то бишь сменить маркировку на primary («первичный») и secondary («вторичный»). Избежавшим публичного бичевания электронщикам предписали и впредь не клеймить свою продукцию метками, заставляющими их белых сограждан краснеть за неблагоприятные деяния предков. Примечательно, что с требованиями власти предрежащих согласились и многие другие производители техники. Компания IBM, например, обещала рассмотреть претензию мэрии Лос-Анджелеса со всей серьезностью.

Кто бы мог подумать, что безобидные технические термины «master» и «slave» тоже можно расценить как дискриминацию?

НЕГРЫ АМЕРИКИ ГЛАЗАМИ «ИГРОМАНИИ»

Друзья, предупреждаем сразу: все, о чем ниже пойдет речь, относится исключительно к тому, с чем мы сталкивались на Вестсайте (западном побережье США) во время последней поездки на E3. Ист-Сайд знаком нам лишь по однодневной прогулке в Нью-Йорке, бруклинскому метро и ухоженному Мэдисон-Сквер-Гарден. Поэтому дальше пойдут обрывки впечатлений от того, что мы видели в Лос-Анджелесе и окрестностях — в самых что ни на есть заповедных негритянских местах.



Первая мысль, посетившая нас по прибытии в LA: «Ну вылитый GTA: San Andreas!» Действительно, то, что нам со стороны кажется стебом или каким-нибудь художественным преувеличением, имеет место быть в самой настоящей жизни. Например, выяснилось, что...

■ Черные действительно разговаривают на своем «черном диалекте», так хорошо знакомом всем нам по играм и кино. Все эти «йоу», «хэй, мэн», «щитти стафф» и тому подобное сыпется из них каждую секунду.

■ Помимо минималистичной одежды (футболка, джинсы и бейсболка — все по пять баксов), любой уважающий себя лос-анджелесский негр обязательно должен носить один (а лучше все сразу) из обязательных атрибутов «крутости»: огромную золотую «гайку» на руках, цепь толщиной в палец или, на худой конец, часы с фальшивыми бриллиантами.

■ Негры предпочитают открытые кабриолеты и ездят в них, только врубив на полную мощь гангста-рэп и показывая «факи» всем, кто пытается обогнать их по соседней полосе.

■ На Hollywood Boulevard, в самом центре Лос-Анджелеса, летучий отряд «Игромании» наткнулся на уличного рэпера (он, кстати, на фотографии), который за четвертак пообещал зарэповать имена каждого из нас. Дальше помню лишь фразу, посвященную нашему видеоману Антону Логвинову: «Lookie here: his name is Anton, he's a tough man like a really dog bone».

■ Поздно ночью у ночного клуба неподалеку от «Данкин Донатс» прогуливается некто черный, увешанный золотыми цепями, в сланцах и в шубе с соболиным воротником. Если подойти к нему на расстояние ближе пяти метров, он тут же без лишних слов предложит «качественных кишок всего по тридцатке». Если вдруг отказаться, то, не растерявшись, порекомендует хотя бы «взять крутой дури за червонец». Для сохранения морального и физического здоровья, друзья, в этот момент лучше уйти не оглядываясь.

■ Вечером на Вайн-стрит и вправду можно увидеть чуваков, которые стоят прямо на автобусной остановке, курят «джойнт», помахивают бейсбольными битами и ведут размеренные диалоги о «собаках-копах».

■ Возле Chinese Theater, самого, наверное, знаменитого голливудского кинотеатра, автор этих строк встретил настоящих уличных гангста. Прознав, что ваш покорный слуга «listen to hip-hop», они тут же принялись фарцевать са-

мопальными рэп-альбомами — собственноручно смикшированными, начитанными, записанными на CD-R-болванки и раскрашенные фломастерами. Просили по десять баксов за диск, но в итоге стороны сошлись на пяти баксах за три альбома с автографами на случай «если вы, чуваки, вдруг станете знаменитыми».

■ Да, напоследок, наше классическое про четвертак на телефон. Так вот, негры действительно к вам подходят. И действительно просят четвертак на телефон. Практически на каждом шагу. Постоянно. Почему именно четвертак, а не дайм (десять центов) или не пятерку и почему на телефон, а не, скажем, на автобус — мы гадаем до сих пор.

*Александр Кузьменко,
старший браза редакции*



НОВАЯ СЕРИЯ СТАТЕЙ

БОЕВОЕ ОРУЖИЕ



ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

- GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
- DUNGEON LORDS
- PARKAN II
- PSYCHONAUTS
- STILL LIFE
- BARD'S TALE
- RESTRICTED AREA



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- NEED FOR SPEED UNDERGROUND
- SILENT HUNTER 3
- SILENT STORM
- STARCRAFT
- WARHAMMER 40 000
- SUDEKI
- GOTHIC 2



СУДЬБА ХИТА

GOBLINS



ИСТОРИЯ ION STORM



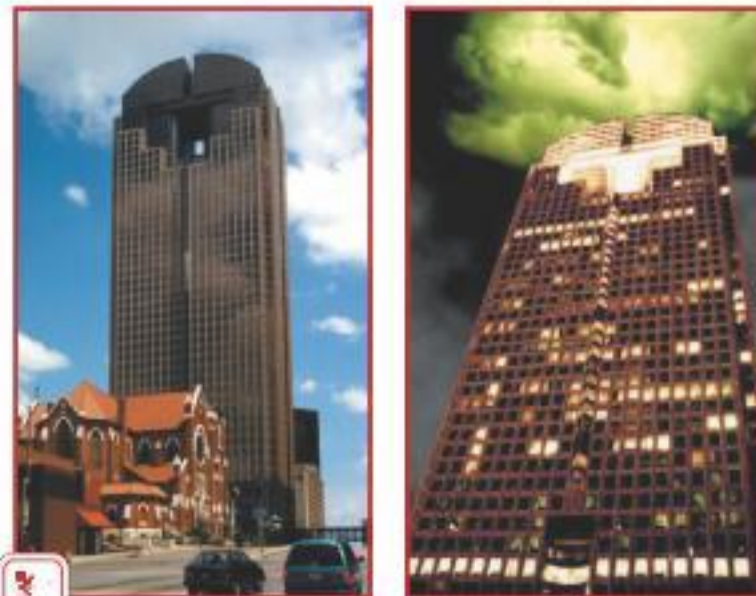
Игровой олимп перевидал немало славных игр, известных компаний и гениальных разработчиков. Однако мало кто может похвастаться настолько знаменитой, скандальной и противоречивой историей, как компания **ION Storm**, основанная двумя выходцами из **id Software** — **Джоном Ромеро** и **Томом Холлом**.

ION Storm запомнилась игрокам не только хитовыми проектами, но и грандиозными провалами, не только открытиями в области геймплея, но и вагонами заманчивых и, к сожалению, так и не выполненных обещаний. Вспыхнув, как метеор, в 1996 году, в начале XXI века ION Storm вошла в плотные слои недоверия и обманутых надежд, чтобы окончательно сгореть в топке истории в этом году, когда было закрыто последнее подразделение в Остине. Главное же отделение компании, которым руководил лично Ромеро, ликвидировали еще раньше — в 2001 году.

Сейчас, когда страсти поутихли, самое время разобраться — что же это было? Что из себя представляла ION Storm? Титаник имени Джона Ромеро, случайно наскочивший на свой несчастливый айсберг? Грандиозный разработческий лохотрон, практически начисто разоривший издателя **Eidos**? Или просто величайшую игровую утопию современности, которой, как и любой утопией, просто не суждено было осуществиться?

Али-Баба и 45 раздолбаев

Идея создания собственной игровой компании посещала голову Ромеро еще в середине 1990-х годов. Уже тогда трио,



Небоскреб Chase Tower в Далласе. На самом верху, в пентхаусе, находился офис ION Storm.

стоявшее у истоков **id Software**, начало расходиться во мнениях по некоторым принципиальным вопросам. Раньше всех не выдержал Том Холл, который покинул Ромеро и Кармака еще до начала разработки **DOOM** и с радостью был принят на должность гейм-дизайнера в **Apogee**. Скромняга Том не любит говорить о причинах, подтолкнувших его к такому решению, однако большинство источников сходится во мнении, что причиной его ухода из **id** стали разногласия с Ромеро по вопросам игрового дизайна.

Однако и оставшиеся два Джона — Ромеро и Кармак — ужиться под одной крышей так и не смогли. Точки зрения этих двух столпов игровой индустрии не совпадали практически по всем пунктам. Кармак придерживался стратегии «одна компания — одна игра», Ромеро мечтал о корпорации, параллельно разрабатывающей несколько десятков блокбастеров. Кармак делал ставку на технологию, Ромеро — на гейм-дизайн. Кармак считал, что для демонстрации успеха с лихвой хватит **Ferrari F40**, в то время как Ромеро хотел сорить деньгами направо и налево, мечтал о роскошном офисе и своих фотографиях на обложках известных журналов. Несовпадение взглядов в конце концов привело к тому, что Ромеро всерьез задумался об уходе из **id Software** и начал переговоры с Томом Холлом о совместном создании новой игровой компании. На первый взгляд это может показаться странным — ведь именно споры с Ромеро стали причиной ухода Холла из **id**. Но на деле все очень даже логично: Ромеро и Холл сразу договорились, что в рамках одной компании каждый из них будет работать над разными, непересекающимися между собой проектами. Однако тогдашнее руководство **id** в лице исполнительного директора Джея Вилбура опередило Ромеро — сразу после окончания работ над **Quake** он был уволен из компании.

Не особо расстроившись по этому поводу, Джон занялся поисками сотрудников для своего проекта и источника финансирования. Его основной идеей стала простая в общем-то мысль: «оригинальные дизайнерские идеи на базе уже готовых технологий». Тратить время и силы на разработку собственных движков он не собирался. По его убеждению, гораздо разумнее было потратить средства на лицензирование готового 3D-движка и полностью сосредоточиться на креативе. За счет своей репутации, заработанной за время работы над **DOOM** и **Quake**, Ромеро

планировал уговорить какого-нибудь крупного издателя выделить ему аванс в \$3 млн на разработку сразу трех игровых проектов — разных жанров, но на одном и том же движке.

В первоначальный костяк компании, зарегистрированной в конце 1996 года и нареченной **ION Storm** (первоначально ее хотели назвать **Dream Design**), помимо Ромеро и Холла, вошли около десятка опытных разработчиков. Этот состав должен был стать мозговым центром компании, а остальных сотрудников — по 15 человек на каждую из игр — Ромеро планировал нанять по своей свежееиспеченной методике. **Quake** открыл эпоху модостроения и породил на свет огромное интернет-сообщество, участники которого не только играли и общались между собой, но и разрабатывали на добровольно-бесплатных началах новые уровни и модификации к любимым играм. Аналогичные комьюнити существовали и среди стратегов. Ромеро, часами зависавший на чатах и форумах, был хорошо известен в этих кругах и, более того, всерьез рассматривал их как бездонный кладезь талантов для своей компании.

Никому из менеджеров **ION Storm**, включая самого Ромеро, даже в голову не приходило, что компания из девяти человек, как, например, **id Software**, и корпорация с десятками сотрудников, в которую стремительно превращалась **ION Storm**, — далеко не одно и то же. Никто из руководства компании не подумал, что популярность того или иного доморожденного гейм-дизайнера, прославившегося разработкой одной-двух карт, еще ничего не говорит о его творческом потенциале, организованности, работоспособности и умении вписаться в большой коллектив. Вместо того чтобы задуматься над этими вопросами, Ромеро без особых затруднений нашел издателя с толстым кошельком (**Eidos**) и с энтузиазмом принялся осуществлять свой план: генерировать гениальные идеи и сорить деньгами.

Сразу после получения аванса от **Eidos** Ромеро встретился с Кармаком и приобрел лицензию на использование движка **Quake**, а коллектив **ION Storm** начал работу над дизайн-документами сразу для трех проектов: стратегии **Doppelganger**, ролевой игры **Anachronox**, разработку которой возглавил Том Холл, шутера **Daikatana** — де-тища самого Ромеро.

Офис **ION Storm** устроили на самом высоком этаже **Chase Tower** — престижного небоскреба в центре Далласа. На обору-

дование этой офисной нирваны были потрачены невероятные суммы. Просторные кабинеты с роскошной отделкой и дорогой мебелью, рабочие станции, разработанные и собранные по спецзаказам, игровые автоматы в холле, мониторы на полстены для корпоративных дефматч-вечеринок и личное кресло для Ромеро стоимостью \$9000 (вывезенное, между прочим, из средневекового замка). Джон всерьез решил превратить офис компании не только в место, где нужно работать, но и место, где можно есть, спать, отдыхать, развлекаться, — одним словом, в игровой вариант Ноева Ковчега.

Не менее шокирующие суммы тратились и на рекламу. Щедро прикормленная и загипнотизированная всей этой роскошью пресса была в полном восторге. Сотрудники ION Storm раздавали интервью направо и налево, а сам Джон красовался на обложках ведущих игровых изданий и даже засветился на страницах журнала **Time**, который на полном серьезе назвал его Квентином Тарантино игровой индустрии.

Одним словом, все без исключения были настроены оптимистично. Увы, атмосфера роскоши и вседозволенности самым негативным образом отразилась на еще зеленом коллективе ION Storm — большинство сотрудников считало, что они сами вольны задавать график и темп своей работы. Пришло вдохновение и желание поработать — отлично, не пришло — тоже не беда, будем бить баклуши и развлекаться.

КАТАНА ЗА \$25 МЛН

Главный проект ION Storm — Daikatana (в переводе с японского — «большой меч») — был задуман как нечто большее, чем обычный шутер. Масштабный сюжет был плотно завязан на путешествиях во времени, что давало повод для постоянной смены игрового окружения и вносило в игро-

вой процесс немалое разнообразие. Четыре временных промежутка (Сан-Франциско XXI века, Япония наших дней, средневековая Норвегия и античная Греция), меч Daikatana, который от уровня к уровню становился все более мощным, ролевые элементы (очки опыта и дружественные персонажи, сражавшиеся рука об руку с главным героем) — для конца 90-х годов это был просто прорыв.

Работы над Daikatana стартовали 17 апреля 1997 года. Первоначальная дата релиза была сверхоптимистичной — Рождество того же года, то есть на весь цикл разработки отводилось всего 7 месяцев. Такой график был составлен на основе простого расчета — раз команда id всего из 9 человек смогла сделать основную часть работы по Quake за 6 месяцев, значит, за чуть больший срок коллектив из 15 человек без труда справится с проектом уровня Daikatana.

Особенно смешно первоначальная дата релиза выглядит на фоне того, что сам Ромеро от работы самоустранился — разработка была поручена другим членам команды, а Джон сосредоточился на рекламе и управлении компанией. Увы, менеджер из него получился на редкость бестолковый. Дизайнер по призванию и ребенок в душе, он не только не хотел, но и был просто не способен наладить производственный процесс. Опираясь на свой опыт работы в маленьких коллективах, подобных id Software, где каждый работал над своей частью работы не под грозным оком менеджера, а из чистой сознательности, Ромеро наивно полагал, что нечто подобное случится и в ION Storm. Поэтому он никоим образом не вмешивался в работу своих сотрудников, посвятив себя маркетингу и общению с прессой. Печально, но и здесь Ромеро не удалось избежать ошибок. Обещания сыпались как из рога изобилия, хотя первые тревожные симптомы (в частности, нере-

альность поставленных сроков) стали просматриваться еще летом. Теперь для оправдания непомерно задранной планки обещаний Ромеро необходимо было выдать на-гора не просто хорошую игру, а нечто невероятное.

Расплачиваться за кадровые, производственные и многие другие просчеты пришлось уже летом 1997 года на выставке E3, где состоялся показ альфа-версии Daikatana. Оказалось, что показывать было особенно и нечего — «альфа» не шла ни в какое сравнение даже со стариком Quake, более того, работала она исключительно в софтверном режиме. Еще больший удар ждал ION Storm в лице игр от компаний-конкурентов, которые всю использовали аппаратную мощь 3D-акселераторов, демонстрируя игрокам невиданные доселе красоты вроде цветного освещения, прозрачной воды и тумана. А наибольший наплыв посетителей был на стенде id Software, где Кармак с гордостью демонстрировал **Quake II**.

Ромеро понял, что выпускать игру в ее текущем виде на фоне таких зубастых соперников — натуральное самоубийство, и принял непростое решение: увеличить срок разработки на год. Единственной ложкой меда, подсластившей эту горькую пилюлю, являлось лицензионное соглашение с id, по которому Ромеро имел право использовать в своих проектах не только движок Quake, но и Quake II. Начался спешный перевод игры на новые технологические рельсы.

К этому моменту сумма первоначальных инвестиций от Eidos сначала удвоилась, а затем и утроилась, причем значительную долю этих средств откушали непроизводительные расходы: оборудование офиса и масштабная рекламная кампания. Забегая вперед, отметим, что в итоге на разработку трех игровых проектов ION Storm потратила около \$25 млн. Daikatana «сожрала» большую часть этих денег.



На оборудование офиса Ромеро денег не жалел.

По уши... в дизайне

Разработка Daikatana продолжалась, и проблемы нарастали как снежный ком. Начнем с того, что Ромеро, который единолично принял решение о переходе на движок Quake II, просто недооценил сложность такого шага — ведь новый «мотор» Кармака представлял собой не просто движок Quake с дополнительными возможностями, а совершенно новую технологию, слабо совместимую с предыдущей версией. В результате на одну только адаптацию игры к новому коду были затрачены месяцы напряженного труда. Тем не менее эти проблемы можно было пережить, если бы не второе «но» — рабочая атмосфера в коллективе.

ION Storm была задумана как компания, где главной движущей силой является игровой дизайн — идея, в принципе, неплохая. Однако Джон не только разбаловал сотрудников тепличными условиями труда, но и невольно способствовал выделению дизайнеров в особую, «высшую» касту, они всерьез считали себя более важными и ценными работниками, чем все остальные сотрудники фирмы. Особенно остро эта проблема вырисовалась на фоне непрофессионализма художников — большая их часть раньше не участвовала в разработке игр. Отсутствие у них опыта приводило к постоянным столкновениям внутри команды и просто курьезам. Апофеозом стала история, когда художники нарисовали текстуру для арбалетной стрелы в разрешении 1300x960 точек, в то время как в игре стрела отображалась всего несколькими пикселями. Узнав об этом инциденте, дизайнеры решили сделать художников козлами отпущения и свалили на них всю вину за срыв сроков. Противостояние «дизайнеры vs. художники» сразу же переросло в открытый и к тому же неконтролируемый конфликт. Ромеро по-прежнему предпочитал держаться

в стороне, все еще надеясь, что ситуация разрешится сама собой.

Невероятно, но дополнительный набор сотрудников и дополнительные траты не прекращались даже в такие тяжелые для компании дни. В частности, осенью 1997 года ION Storm приобрела права на стратегию **Dominion**, разработкой которой занимался Тодд Портер, для чего из закровов Eidos было выпрошено еще почти два миллиона долларов. К слову, в игровых кругах о Портере и как о специалисте, и как о человеке ходили весьма нездоровые слухи, и уберечь от контактов с ним Ромеро пытались все его друзья. Но, увы, безуспешно.

А ION Storm тем временем разваливалась на глазах: на посту ведущего программиста Daikatana сменилось уже три человека, художники продолжали воевать с дизайнерами, а дизайнеры — со всеми остальными сотрудниками. В конце 1997 года из компании по инициативе Ромеро и Холла был «изгнан» один из ее основателей, входивших в первоначальную десятку, — Майк Уилсон. Он незамедлительно организовал свою собственную игровую компанию, расположившуюся всего в нескольких кварталах от офиса ION Storm.

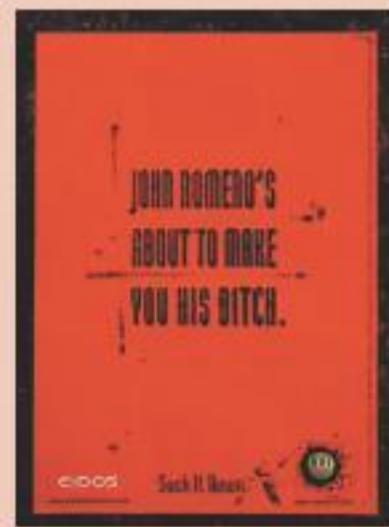
Кульминация наступила осенью 1998 года, когда разработка Daikatana окончательно заглохла. В Сети появились многочисленные домыслы о скором закрытии компании, а до самого Ромеро стали доходить пугающие слухи о том, что весь коллектив Daikatana собирается написать заявление об уходе.

19 ноября 1998 года эти слухи получают подтверждение — Ромеро передает записку, в которой его просят зайти в конференц-зал компании. Зайдя туда, он увидел всех сотрудников в сборе. Стараясь не смотреть никому в глаза, Джон прошел через весь зал и занял свое место во главе стола. Прошло несколько мгновений гнетущей тишины. Наконец кто-то из собравшихся сказал, что коллектив не может и не хочет работать в таких условиях, и все сотрудники молча поки-



СКАНДАЛЬНАЯ РЕКЛАМА

Показав себя никудышным организатором, Ромеро, плюс ко всему, допустил еще и серьезный просчет при проведении рекламной кампании, дав добро на выпуск скандального постера со слоганом **«John Romero's about to make you his bitch»** («Джон Ромеро сделает тебя своей сучкой»). Внизу этой, гм, рекламы красовалась еще более нецензурная надпись — **«Suck it down»** (от перевода мы, пожалуй, воздержимся). Вполне очевидно, что такой подход к рекламе привел большую часть целевой аудитории игры в натуральное бешенство.



нули зал. В течение нескольких недель все они подали заявление об уходе. Как выяснилось впоследствии, уход был продиктован не только невыносимой рабочей атмосферой, но и наличием вполне реальной альтернативы в лице фирмы Майка Уилсона, который совместил приятное с полезным — набрал себе коллектив и одновременно расквитался с ION Storm за свое увольнение.

Даже старуха из сказки «О рыбаке и рыбке» в такой ситуации чувствовала себя, наверное, уютнее Ромеро: она, по крайней мере, не обещала стать владицицей морской к пику рождественских продаж, не собиралась делать фанатов шутеров «сучками» и не бросалась двусмысленными слоганами «Suck it down!».

Ситуация действительно была тупиковой: разработка игры и так уже затянулась на год, еще как минимум 6—7 месяцев требовалось на ее доработку, а сотрудников и след простыл.

(продолжение следует)



Daikatana.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С® МУЛЬТИМЕДИА

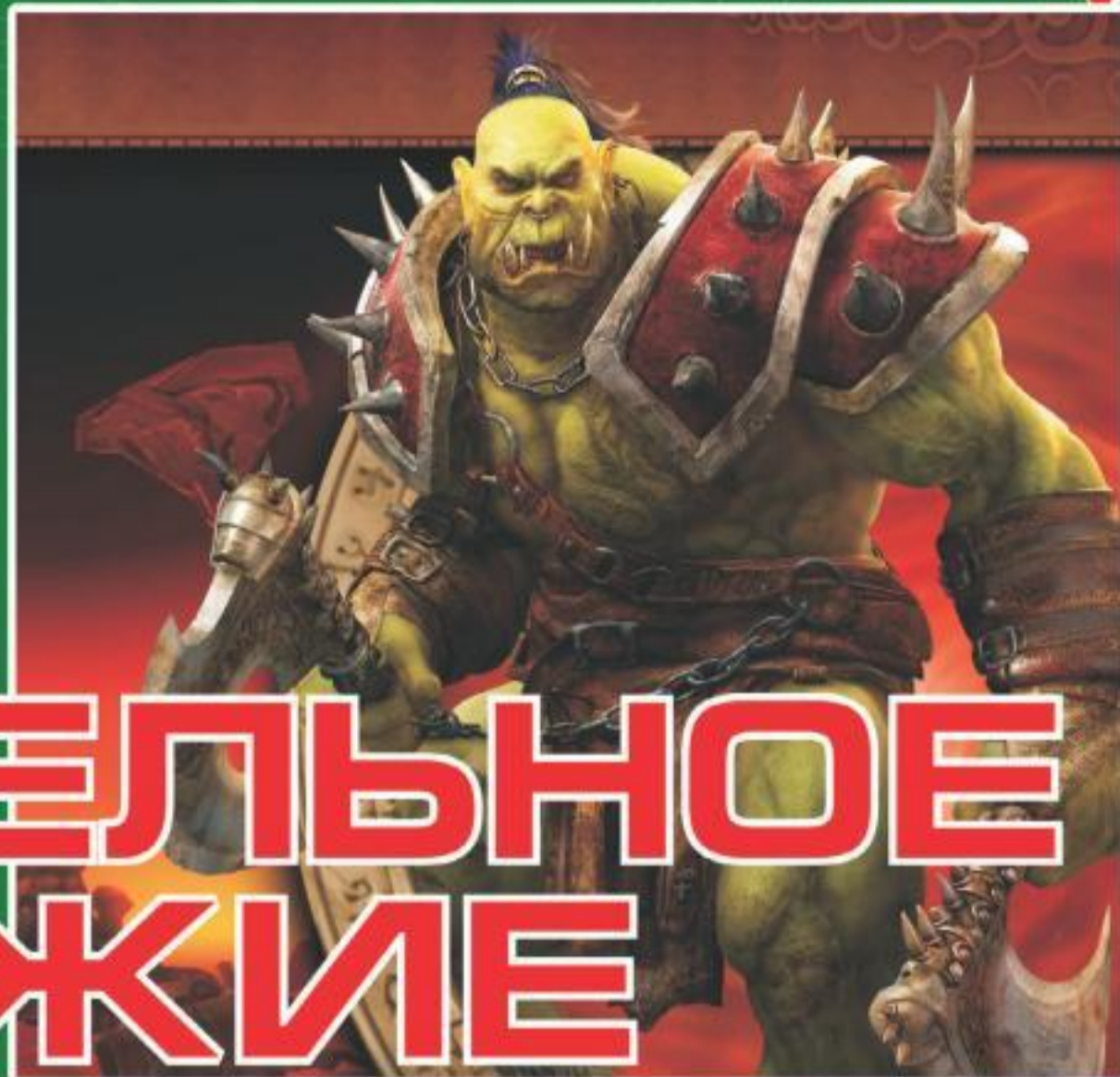
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



SID MEIER'S PIRATES!



© 2005 Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Произведено и распространяется компанией Atari Europe SASU.
© 2005 Firaxis Games, Inc. Все права защищены. Pirates!® является зарегистрированной в США торговой маркой. Firaxis Games является зарегистрированной торговой маркой Firaxis Games, Inc.
Windows и DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft. Логотипы платформ являются собственностью IEMA 2004. Используется программное средство Bink Video Technology ©
1997/2005 RAD Game Tools, Inc. Используется программное средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc.
© 2005 3AO «1С» Все права защищены.



СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Мы продолжаем наши ставшие уже традиционными беседы с разработчиками на темы, интересные любому игроку. В сегодняшнем обсуждении приняли участие:

nek — Юрий Некрасов, директор CrioLand;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист К-Д ЛАБ и KDV Games;

guy — Глеб Яльчик, руководитель игрового отдела Creat Studio;

Yaroslav — Ярослав Астахов, MiST land — South (MiST ленд — ЮГ);

ilik — Илья Плюснин, креативный директор Elemental Games;

Ну и, конечно, «Игромания» в лице Владимира Болвина и Алексея Макаренкова.

Фальшивая сталь

Спасибо телевидению, кино и компьютерным играм — информация о разных типах оружия доступна сегодня самым широким слоям населения. Но если верить, например, справочникам, информация эта нередко грешит неточностями: путаница с названиями, несоответствие игровых моделей реальным прототипам и тому подобное — все это отнюдь не редкость. На подобные мелочи никто обычно не обращает внимания. В конце концов, люди ходят в кино и покупают компьютерные игры не для того, чтобы побольше узнать о, например, эпохе Пунических войн. К тому же, если речь идет о фантастическом сюжете, никто не призывает автора к ответу за неверные тактико-технические характеристики какой-нибудь банановой бомбы. Однако порой расхождения между формой и содержанием бывают очень серьезные.

Классический пример — латекс-красотка из **BloodRayne**. Девушка-упырь вооружена двумя жуткими полутораметровыми клинками, которые крепятся ремнями на запястьях и в «походном» положении обращены острой кромкой к руке. Выглядит настолько неудобно, что бедную вампиршу становится

даже немного жаль. Здравый смысл подсказывает, что с таким «оружием» отрубить можно разве что собственную руку или выколоть себе глаз. Хотел бы я посмотреть на того, кто попытается использовать эту конструкцию по прямому назначению...

ИМНИЯ Чем должны руководствоваться разработчики при изобретении экзотических видов оружия — здравым смыслом, военной энциклопедией или исключительно тем, как выглядит их изобретение на экране монитора в игре?



[ChS] На мой взгляд, при создании экзотического оружия нужно руководствоваться желанием удивить/порадовать/заинтересовать игрока. Игроки бывают разные. Одни вездельно подмечают все недостатки и неточности, поскольку разбираются в предмете, а другим до этого нет никакого дела.

А вообще — все зависит от стилистики. Если игра про войну, да еще по мотивам реальных исторических событий — это одно. Тут самое время обратиться к военным справочникам. Придется следовать канонам и тщательно воссоздавать все детали. Если же историческая эпоха не более чем антураж, приоритет можно отдать внешнему виду оружия. Чем оно эффектнее — тем лучше. К примеру, автоматический арбалет немного противоречит здравому смыслу — ну и что с того? Главное, игроку это нравится.

Мнимая историчность

ИМНИЯ «Исторические» игры, безусловно, требуют от разработчиков трепетного отношения к фактам. Тут особо не побалуешься. С другой стороны, как бы ни старались авторы, воссоздать в игре абсолют-

но точную картину исторического события (в том числе — все оружейные нюансы) невозможно. Можно лишь воссоздать более или менее правдоподобную атмосферу (хотя бы потому, что архивные документы сами грешат неточностями и противоречат друг другу в деталях).

Есть подозрение, что для игроков точное моделирование нагрудного шеврона какого-нибудь наполеоновского улана и его сабли не особенно важны. Во-первых — художники все равно ошибутся, а во-вторых — много ли игроков видели этот шеврон и эту саблю? Может, стремиться к исторической достоверности вообще ни к чему?



[ChS] Оружие — это способ и инструмент (причем, как правило, единственный) воздействия игрока на игровой мир, так что ему следует уделять особое внимание. В каком именно плане? Вспомним сначала, что такое реальное оружие. Это вещь, от которой зачастую зависит жизнь его обладателя. Поэтому в оружии ничего лишнего, неудобного и неправильного быть не должно. Каждый изгиб и деталь проверены жизнями сотен, тысяч, а может — и миллионов людей (поскольку за несовершенство оружия расплачивается его хозяин). Настоящий клинок находится в гармонии с человеком (по крайней мере, с его анатомией), и за эту гармонию заплачена высокая цена.



Дизайнер игрового оружия должен помнить об этом. Полагаю, что подсознательно игрок сможет заметить диссонанс между оружием и держащим его персонажем, особенно в динамике (так же, как люди осознают нарушение ритма). И эта дисгармония скажется на впечатлении от игры.

То, что оружие не имеет аналогов в настоящем (а может, и в прошлом) не слишком важно. Это всего лишь усложняет задачу дизайнера. Это его проблемы — сделать удобным «четырёхфазовый когерентный излучатель».

Кстати, о BloodRayne... Смотрится она со своими ножиками вполне гармонично и владеет ими очень даже неплохо. Отсюда можно сделать вывод, что ее оружие, скорее всего, имеет какой-то реальный прототип.



[guyv]

На вопрос, чем должны руководствоваться разработчики при включении в игру различных видов оружия, ответ простой: только тем, как оно выглядит на экране. Несмотря на простоту ответа, тут кроется подвох. К «внешним данным» оружия есть масса требований. Вот основные:

1) Оружие должно выглядеть органично. Это значит, что оно должно соответствовать стилистике, иметь разумные пропорции, укладываться в культурный стереотип (я имею в виду как раз «шинковалки» Кровавой Рэйн), соответствовать контексту (например, если оружие электрическое, оно просто обязано иметь какую-то электрическую атрибутику типа изоляторов или разрядников).

2) Оружие не должно раздражать. То есть оно не должно мешать своими размерами, не должно заслонять игроку видимость, не должно цепляться за стены и

ЦАРСКОЕ ОРУЖИЕ



По свидетельствам летописей, впервые пушки заговорили под Москвой при отражении набега хана Тохтамыша в 1382 году. С тех пор артиллерия в нашей стране на особом положении. Пушки и колокола русские мастера всегда делали на славу.

В 1488 году по велению царя Федора Ивановича орудие небывалых размеров отлил «пушечный литец Андрей Чохов» (эту надпись он выгравировал на

стволе). Тогда его называли «Дробовик Российский», но с некоторых пор за ним закрепилось теперешнее название — **Царь-пушка**. Это орудие даже по современным меркам выглядит монстром — 40 тонн чистой бронзы, пять с лишним метров в длину, диаметр ствола — почти метр (890 мм).

Это самая большая пушка в мире. И при этом — самая мирная, поскольку не сделала за время своего существования ни одного выстрела (пугать врагов она должна была одним своим видом). По сей день

спорят: могло ли это орудие стрелять? Неизвестно — не было случая проверить. Да это и не важно. Задачу Царь-пушке ставили другую — быть похожей на настоящее оружие!



так далее. Исключение: какое-нибудь супермощное оружие может закрывать половину экрана, но лишь затем, чтобы игрок не мог применять его слишком часто.

3) Оружие должно «читаться». Например, меч не должен превращаться в линейку пикселей, должно быть понятно, куда он направлен, а траектория удара должна быть очевидна для игрока. Если на оружии есть цифры, они должны быть хорошо различимы, если у оружия есть «накачка», то степень этой накачки тоже должна быть понятна при первом же взгляде. Вывод: оружие в играх должно быть таким, чтобы оно, с одной стороны, соответствовало назначению и культурному контексту, а с другой — было функциональным (*Мы бы добавили еще два пункта: во-первых, с первого взгляда на оружие должно быть примерно понятно, как оно действует, а во-вторых — у каждого вида оружия должна быть характерная внешность, чтобы игрок мог его сразу запомнить. — Прим. ред.*).



[Yaroslav]

Я считаю, что оружие прежде всего должно вносить разнообразие в геймплей. Например, так, как это было в **Duke Nukem 3D** (там, помимо огнестрельных «волын», были мины, замораживатели и уменьшатели). Можно еще вспомнить гравитационную пушку из **Half-Life 2**, Силы из сериала **Star Wars: Jedi Knight** (или, например, органическое оружие из первой части **Half-Life** и аддонов к нему. — Прим. ред.).

Я думаю, делать 20 автоматов, часть которых стреляет синенькими лучами, а часть — красненькими, бессмысленно. Лучше сделать пять пушек, но очень разных. Но есть и ограничение — стволы должны органично вписываться в сеттинг (бластер будет глупо выглядеть в игре по Второй мировой).



[iilk]

Прежде всего надо разделить оружие в зависимости от жанра. Не забывайте — что хорошо для FPS, плохо для RTS. Возьмем оружие будущего. Для игр, где пушка непосредственно перед носом, ее графическое исполнение должно быть безупречным.

Даже если игрок увидел фантастическое оружие первый раз в жизни, ему все равно должны быть понятны все детали механизма: вот накопитель энергии, вот регулятор мощности выстрела, вот переключение режимов... Яркий пример из популярных игр последнего времени — **Half-Life 2**. Там весь арсенал проработан до мелочей. Переключаясь с одного вида оружия на другое, игрок не испытает сожаления. Даже обычный пистолет сделан очень классно. Из него приятно стрелять, чувствуется сила и мощь (*А вот здесь не согласимся. Единственный шутер, где пистолет*



востребован даже при наличии гораздо более мощных стволов, — это Halo. — Прим. ред.). Причиной тому не только красивая модель, но и качественно сделанная анимация отдачи. Я уверен, что дизайнеры Half-Life 2 тесно сотрудничали со специалистами по разработке реального оружия.

Милитаризм форева!

ИМНИЯ Сотрудничество с военно-промышленным комплексом при разработке моделей для компьютерных игр — это все-таки маловероятно. У виртуального и реального оружия одна задача (уничтожать противника), но принципы их работы сильно отличаются. Игровое оружие во многом условно. Даже если оно создается по реальным прототипам, то копируется обычно только внешний вид, анимация стрельбы и физическая модель (более или менее правдоподобно).

Инженеры-оружейники занимаются как раз устройством оружия. То, как оно выглядит, для них менее важно. Получается, что разработчиков интересует лишь внешний вид и сбалансированность игрового арсенала, настоящих оружейников — внутренний механизм. И у тех, и у других разный подход. Нет смысла приглашать Калашникова для разработки автомата в DOOM IV.



[iilk]

Это смотря какая игра и какой консультант. В разработке крупнобюджетной игры не отказался бы принять участие и сам Калашников. А вот в жанре, где оружие занимает на экране 5 пикселей, консультации изобретателей уже ни к чему. Здесь надо уже, чтобы игрок наглядно видел эффект от выстрелов. Яркие вспышки, правдоподобные звуки — все это позволяет пользователю додумывать, как оно там выглядит и чем стреляет.

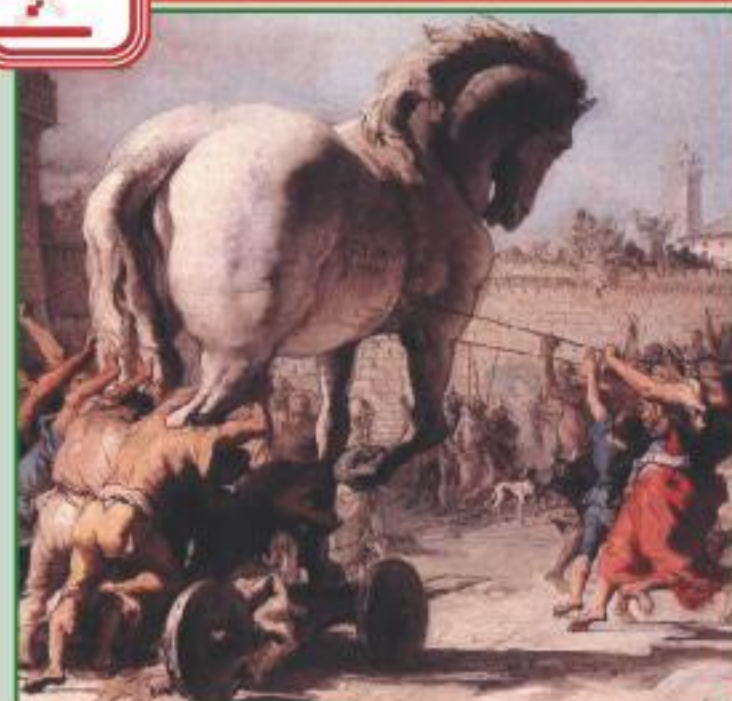
В принципе, для каждой игры оружие надо делать индивидуальным. Создавать технику будущего проще, ведь ее никто не видел. Неизвестно, чем она должна стрелять и с какими последствиями для врага. Это дает колоссальный простор для фантазии.

ИМНИЯ

В стратегиях часто используется такая схема, когда несколько юнитов равнозначны одному, более мощному (например, в «Периметре»). Причем там есть машины, для производства которых нужны разные типы юнитов. Или имелось в виду что-то другое?



ТРОЯНСКИЙ КОНЬ



В тот день, когда русский оптовый купец первой гильдии, потомственный почетный гражданин, судья Санкт-Петербургского торгового суда и директор Императорского банка в Санкт-Петербурге **Генрих Шлиман** раскопал Трою, легенда Гомера ожила. Никто не верил, что история, рассказанная им в «Или-

аде», не вымышленная. А Шлиман верил — и нашел-таки Трою, сокровища микенских гробниц и громадный дворец в Тиринфе, где жили когда-то персонажи Троянской войны.

Что интересно: Трою он нашел по описаниям из поэмы. И если так, то, возможно, история с «подсадным» конем тоже может быть реальной. Десять лет греки осаждали город, но так и не смогли его взять. Понимая, что продолжать осаду дальше бесполезно, Одиссей (да-да, тот самый) предложил разыграть отступление. Греки демонстративно покинули побережье Трои, оставив на берегу свой лагерь и огромную деревянную статую коня. Троянцы на радостях устроили праздник и переместили «подарок» за неприступные стены города. Ночью из пустого чрева статуи выбрался сгоревший там отряд греческого «спецназа». Охрану перебили, ворота подняли, и в Трою хлынула волна ожидавших снаружи ахейских дружин. Так войну выиграл конь, который был совсем не похож на настоящее оружие.



[ChS]

Полагаю, здесь Илья имел в виду нечто вроде немецкой суперпушки «Берты» и орудийного расчета к ней. Вообще, мысль интересная. Допустим, база игрока — это позиция uber-орудия — гаубицы, ведущей обстрел разных целей: городов, позиций врага. Все, что строится, предназначено только для орудия: наводчики, подносчики снарядов, офицеры-баллистики, лаборатории, которые создают новые виды зарядов, боеголовок, управляющих веществ. Ну и заводы для производства боеприпасов. После указания цели и выстрела орудия камера показывает окрестности цели, последствия «визита» снаряда. Цель миссии, к примеру, уничтожить город.

Жием уже неинтересно — противника можно будет уничтожить слишком легко. А вот если его сбалансировать, добавить разведку, пристрелку, промежуточные цели, вражеских наводчиков и тому подобное, будет уже совсем другое дело.

ИМНИЯ

Поскольку разговор перешел в практическое русло, дальнейшее обсуждение геймплея новой игры оставим за кадром...



Итак, по мнению разработчиков, в компьютерной игре может быть любое оружие. Главное, не сильно напутать с историческими эпохами. Реализм реализмом, а здравый смысл все же важнее. ■



[iilk]

Спасибо, Михаил, ты здорово развил мою идею. Я представлял себе это не настолько масштабно. В твоём варианте глобальное орудие взято за основу, то есть цель — создать его, запустить и «кормить». Замечательная игра получается, не похожая на другие (предлагаю, кстати, идею запатентовать). В такой стратегии можно будет победить двумя путями:

- 1) Построив и прокачав одну пушку, на которую работают все заводы, лаборатории и склады.
 - 2) Уничтожив аналогичное вражеское орудие (как вариант, выиграв гонку вооружений).
- Мне очень нравится, ход необычный. В итоге получается, что помимо сражений отдельных юнитов идет строительство и модернизация главного оружия. А еще не исключаю вариант, где можно вообще убрать противостояние обычными войсками, и тогда все будет зависеть только от мощи одного орудия — геймплей будет еще более оригинальным.



[ChS]

Вот именно! Не надо только забывать, что на применение подобного оружия должны быть какие-то ограничения. Играть со сверхмощным ору-



БРИГАДА Е5 НОВЫЙ АЛЬЯНС



- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.



Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Война миров (War of the Worlds)

Производство:

Paramount Pictures, DreamWorks

Прокатчик в России:

United International Pictures Russia

Режиссер: Стивен Спилберг

Продюсеры: Паула Вагнер,
Кэтлин Кеннеди

Сценарий: Дэвид Коэпп,
Герберт Уэллс (книга)

Композитор: Джон Уильямс

В главных ролях: Том Круз, Дакота
Фаннинг, Тим Роббинз, Миранда Отто

Бюджет: \$132 млн

Кассовые сборы: \$ 268 309 млн

Официальный сайт:

www.waroftheworlds.com

После фильмов, подобных «**Войне миров**» (а мы, если честно, ничего подобного еще не видели), поневоле задумываешься, до чего же хрупок наш с вами мир. Что если завтра террористы захватят какой-нибудь научно-исследовательский институт и выпустят на свободу смертоносный вирус, разработанный военными (и ведь захватят, если очень захотят)? Что если

«Война миров» оставляет точно такое же ощущение. Когда на небе по ту сторону экрана сгущаются тучи и начинает бить молния — оглушительно, раз за разом в одно и то же место — становится немного не по себе. Когда из-под земли начинает выкапываться первый треножник — ерзаешь в кресле. Когда этот треножник, неторопливо расправившись, приступает к методичному отстрелу людей, испытываешь уже натуральный озноб — колени трясутся так, как будто сам только что был под обстрелом. Картины всемирного апокалипсиса в других фильмах вызывали самые разные чувства — восторг от спецэффектов («**Послезавтра**»), азарт от наблюдения за расправой над агрессорами («**День независимости**»), хоть какое-то, но соперничество («**Терминатор**»,



Спилберг хорошо знал, что делал. Он ничего не выдумывал, он всего лишь показал наш собственный мир — разве что чуть-чуть сгустил краски. Действие фильма неспроста перенесено в современность (в первоисточнике — одноименной книге Герберта Уэллса — нападение инопланетян имело место в Англии начала XX века). Неспроста и вопрос «Это террористы?». Спилберг делал в первую очередь *узнаваемый* фильм, и это у него получилось блестяще.

Вторая половина ленты, где главный герой — крановщик Рэй (**Том Круз**) — прячется со своей дочкой (**Дакота Фаннинг**) в подвале у психа Огилви (**Тим Роббинз**), оказалась заметно слабее — темп фильма в этом месте сильно

замедляется. Смазана и концовка — только что треножники еще потрошили белковых, а минуту спустя один за другим подышают. В книге, правда, все точно так же, но на то она и экранизация, чтобы исправлять огрехи первоисточника.

Многие разнесли фильм в пух и прах по самым надуманным поводам.

Почему, дескать, лазеры треножников распыляли людей в пыль, но не причиняли ни малейших ранений тем, кто был рядом? Где, мол, была разведка инопланетян и их космические корабли? С какой, спрашивают, радости трупы поплыли по реке именно в тот момент, когда к ней подошла девочка, и что заставило аlienов отключить защитные экраны? Черт возьми, в любом фильме не обойтись без условностей, а в 132-миллионном блокбастере этих условностей будет еще больше. При желании неточности можно выискать даже в военной хронике. Да, «Война миров» — это Зрелище, но зрелище красивое, масштабное и очень-очень правдоподобное. После такой картины вспоминать про Третий Эпизод «Звездных войн» даже как-то стыдно — по сравнению с *этим* возня джедаев и ситхов выглядит как экранизация **LEGO Star Wars**.

Резюме: Если вы не относитесь к числу скептиков, которые в каждом кадре ищут неточности и нестыковки, и не прочь провести два часа в состоянии страха и отчаяния, «Война миров» произведет самое неизгладимое впечатление.

Оценка: ★★★★★



«**Матрица**») — однако чувство страха они не вселяли еще никогда.

Пугает прежде всего то, насколько реалистично выглядит происходящее. Да-да, реалистично — в данном случае это самое подходящее слово. Жуткий, утробный рев треножников (очень похоже на **Half-Life 2**), зрелище обезумевшей толпы двуногих, потерявших всякий человеческий облик и готовых растерзать любого ради своего спасения, плюс милье детали вроде упавшей на дорогу видеокамеры, через которую показывают истребление людей инопланетянами, и охваченного огнем поезда, проносающегося на полной скорости перед носом у главных героев — если бы завтра случилось нечто подобное, это незавидное завтра наверняка выглядело бы именно так. После первого часа в кинозале повисает такое напряжение, что, кажется, еще немного — и зрители сами ринутся к выходу — искать укрытия и драться за еще исправные машины. Спасают лишь паузы, вставленные для разрядки. Если бы не эти паузы — половина посетителей кинотеатров точно схлопотала бы нервный срыв.

послезавтра в системе управления баллистическими ракетами произойдет сбой (а такое уже часто бывало)? Что если послепослезавтра по нашей планете шархнет какая-нибудь комета или высадятся инопланетяне и разыграют сценарий игры **X-COM** (пусть это и звучит фантастично)? Ведь накроемся медным тазом в мгновение ока, и два миллиона лет вымученной эволюции отправятся прямиком псу под хвост.

Особенно сильно это чувствуется во время громких терактов и мощных катаклизмов. Вы помните свои ощущения, когда 11 сентября 2001 года смотрели по телевизору, как захваченные террористами самолеты врезаются в здания Всемирного торгового центра? Не знаю, как вам, но мне в тот день впервые в жизни было страшно смотреть новости. В самом сердце самого сильного государства в мире творилось такое, чего доселе не могли представить даже фантасты. При виде подобного зрелища трясина начнет даже самого хладнокровного человека.

8329727

8320828

8326026

8331306

8313381

8318203

ЖИВНОСТЬ

8326589

8331061

8331941

8331927

8331933

8329607

8322222

8331899

8331316

8324421

8311242

8329707

РАЗНЫЕ!

8324409

8314239

8311565

8327273

8327281

8329635

ПОТУСУЕМСЯ!

8318448

8329603

8327269

8329587

8329589

8330629

Какие ЛЮДИ!

8329553

8329577

8329591

8329657

8329723

8329659

КОМИКСЫ!

8329609

8329615

8329617

Отправьте SMS с кодом мелодии на номер **8881**

Самые горячие хиты	Монофония		Полифония
	Nokia Samsung	Siemens	
Юность в сапогах Из к/ф "Солдаты"	8328540	8328541	8328598
Из к/ф "Бой с тенью" Серёга	8325255	8325256	8325259
Черный Бумер Серёга	8315078	8315079	8315082
Из к/ф "Турецкий гамбит" Нору селло	8325333	8325334	8325337
Make Me Feel Benassi Bros. feat Dhany	8327636	8327637	8327640
Animals X-Mode	8327524	8327525	8327528
Satisfaction B. Benassi	8311051	8311052	8311058
Гимн СССР	8323545	8323579	8323544
Гимн лиги чемпионов	8324707	8324708	8324706
Трахни меня M-095	8327711	8327712	8327715
Obsession Aventura	8320795	8320796	8320799
Freestyler Bomfunk MC's	8315870	8315871	8315862
She Will Be Loved Maroon 5	8320012	8320013	8320019
This Love Maroon 5	8313483	8313484	8313487
Du hast Rammstein	8317896	8317897	8317900
Thunder Struck AC/DC	8320151	8320152	8320158
Детская тема Из к/ф "Усатый нянь"	8323550	8323551	8323572
Из к/ф "Тот самый Мюнхгаузен"	8315705	8315706	8315826
Геленджик Ленинград	8323889	8323890	8323893
Песня Красной Шапочки	8323556	8323557	8323578
Владимирский централ М. Крут	8315744	8315745	8315865

Отправьте SMS с кодом мелодии на номер **8881**

Горячие хиты	Монофония		Полифония
	Nokia Samsung	Siemens EMS	
Брибумер RDX DJ	8317013	8317014	8317012
Yeah Usher	8321834	8321835	8321833
Boro Boro Arash	8324543	8324544	8324542
B-Boys & Fly Girls Bomfunk MC's	8326780	8326781	8326779
Кукла Серёга	8326762	8326763	8326761
Hit My Heart Benassi Bros	8326849	8326850	8326853
Бумер С. Шуров	8312189	8312212	8312188
Бригада Триплекс	8311781	8311782	8311780
Ночной дозор Уматурман	8314054	8314055	8314053

Отправьте SMS с кодом на номер **8881**

Новое	Монофония		Полифония
	Nokia Samsung	Siemens EMS	
Find A Way J-Fine	8332055	8332056	8332054
Ресницы Братья Грим	8331953	8331954	8331952
Если хочешь остаться Дискотека Авария	8331947	8331948	8331946
25 этаж Корни	8331078	8331079	8331077
За горизонт Ильяшани International	8331102	8331103	8331101
Тема из к/ф "Джентльмены удачи"	8315060	8315061	8315059
Из к/ф "Большое космическое путешествие"	8331482	8331483	8331481
Тема Волка и Жозлят Из к/ф "Волк и..."	8331090	8331091	8331089
Тема из к/ф "Вам и не снилось"	8331485	8331486	8331484
Тема Козы Из к/ф "Волк и Жозлят..."	8330514	8330515	8330518
Тема черепашки Тортилы Из к/ф "Буратино"	8331084	8331085	8331083
Lonely No More Rob Thomas	8331762	8331763	8331761
Baby Cakes 3 of a Kind	8331126	8331127	8331125
Remember UD Project	8327840	8327841	8327839
Feel Good Inc. Gorillaz	8331123	8331124	8331122
Galvanize Chemical Brothers	8331765	8331766	8331764
Feel Good Inc. Gorillaz	8331123	8331124	8331122
Think of you 2 Times Whigfield	8331756	8331757	8331758
	Ann Lee	8331759	8331760

Отправьте SMS с кодом на номер **8881**

Русские хиты	Монофония		Полифония
	Nokia Samsung	Siemens EMS	
Вокзал Глюк'с'за	8326810	8326811	8326809
Кручу, верчу Катя Лель	8327536	8327537	8327535
Капля абсента Иракли	8326259	8326260	8326258
Мама Мария Андрей Губин	8327542	8327543	8327541
Мир, о котором я не знала... ВИЛ ГРА	8324704	8324705	8324703
Черно-белый цвет Валерия	8314431	8314432	8314430
Шайне Глюк'с'за	8326253	8326254	8326252
Никого не жалко Ленинград	8312224	8312225	8312223
WWW Ленинград	8315258	8315259	8315257
Ума Турман Уматурман	8324701	8324702	8324700
Объясни мне Уматурман	8327024	8327025	8327023
Прогулка Ленфира	8323717	8323718	8323716

Отправьте SMS с кодом на номер **8881**

Западные хиты	Монофония		Полифония
	Nokia Samsung	Siemens EMS	
No Matter What You Do Benassi	8326774	8326775	8326773
Ain't it funny Jennifer Lopez	8327158	8327159	8327157
Jigga Jigga Scooter	8326867	8326868	8326866
Over and over Nelly & Tim McGraw	8327152	8327153	8327151
Tike Tike Kardi Arash	8327146	8327147	8327145
Why Does My Heart Feel So Bad Moby	8326804	8326805	8326803
Hypnotic Bomfunk MC's	8326786	8326787	8326785
One Step Closer Linkin Park	8326741	8326742	8326740
Burn Usher	8326798	8326799	8326797
Ma Philosophie Amel Bent	8327548	8327549	8327547
Из к/ф "Убить Билла-2"	8327030	8327031	8327029
My prerogative Britney Spears	8327018	8327019	8327017
Rich Girl G. Stefani & Eve	8327000	8327001	8326999
Missing Evanesence	8326738	8326739	8326737
Lose My Breath Destiny's Child	8320728	8320729	8320727
Fiesta De La Noche O-Zone	8324667	8324668	8324666
Du - Du Tarkan	8324658	8324659	8324657
Just Lose It Eminem	8324792	8324793	8324791
Lift Me Up Moby	8325596	8325597	8325595
The Final Countdown Europe	8319337	8319338	8319336
I like it Narcotic Thrust	8314066	8314067	8314065

Отправьте SMS с кодом на номер **8881**

То, что вы давно искали	Монофония		Полифония
	Nokia Samsung	Siemens EMS	
Тема из к/ф "Джентльмены удачи"	8315060	8315061	8315059
Strangers In The Night F. Sinatra	8315714	8315715	8315713
Let my people go L.Armstrong	8315657	8315658	8315656
Из к/ф "Охотники за привидениями"	8320133	8320134	8320132
Песня про зайцев (из к/ф "Смешные люди")	8314952	8314953	8314951
Наша служба... (из к/ф "Сладкие восточные")	8315741	8315742	8315740
Крейсер "Аврора"	8316534	8316535	8316533
Голубой вагон (из к/ф "Хорошие люди")	8322178	8322179	8322177
Облака - белогривые... (из к/ф "Три джентльмена")	8322183	8322184	8322182

Отправьте SMS с кодом картинки на номер **8881**

8311744 8310442	8312334 8312333	8326152 8326151	8311759 8310155	8325398 8325160
8313180 8313179	8326337 8326338	8312550 8312549	8313341 8313340	8312133 8312132
8313186 8313185	8312401 8312394	8311760 8310166	8312552 8312551	8313116 8313115
8329862 8329861	8329864 8329863	8312373 8312372	8326162 8326161	8315339 8315340
8313164 8313163	8313271 8313270	8313324 8313324	8312581 8312582	8329870 8329869
8311846 8310192	8311910 8311911	8311952 8311934	8311757 8311758	8311851 8310205

САМАЯ ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

Отправьте SMS с кодом картинки на номер **8881**

8330975	8314466	8330993
8331190	8331276	8331284
8331190	8331276	8331146

ТАЛИСМАНЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ

Отправьте SMS с кодом на номер: **8881**

8327207	8327223	8327244	8327220	8327215
Талисман счастья	Талисман любви	Талисман удачи в игре покровительства	Талисман	Талисман богатства
8327217	8327248	8327228	8327246	8327218
8327252	8327250	8327212		

СУПЕРВИДЕО

Отправьте SMS с кодом ВИДЕО на номер **8887**

8310778 **Страшные студенческие приколы**

8310801 **Армейский диалог**

8310802 **Глаза на лоб полезли...**

8310780 **Крутится, вертится...**

8310793 **Путь домой**

8310795 **Танцы-шманцы**

MP3-звонки

Отправьте SMS с кодом MP3-ЗВОНКА НА НОМЕР: **8887**

8310227	8310773	8310772	8310757	8310237	8310241	8310002	8310232	8310242	8310331	8310103	8310347	8310236	8310352	8310312	8310316
Вытащи меня из штанов	Прикольный звонок	Бжнь... Бжнь...	Пародия на Crazy Frog	Звонку любимого парня	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Б. Н. Ельцин (пародия)	Прикольный звонок	Сотрудник полиции	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Бандито	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Тополь, тополь, я - сосна. Как слышно? Приём!	Прикол	Аллё, это прачечная?	Прикольный звонок	Звонку любимого парня	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Привет, моя сладкая попка!	Звонку любимого парня	Звонку с бандитской разборки	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Обкуренная свинья	Прикольный звонок	Обкуренная свинья	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Говорит Москва	Прикольный звонок	Уважаемые россияне!	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Идиотский смех	Прикольный звонок	Полицейский патруль	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Алло! Алло! Алло!	Прикольный звонок	Алло! Алло! Алло!	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонку от любимого парня	Век воли не видать!	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Выключай свет и вибрацию!	Прикольный звонок	Говорю тебе - трубку возьми!	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок
Опять звонит какой-то гад!	Прикольный звонок	Опять звонит какой-то гад!	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Прикольный звонок	Звонку от любимого парня	Крик ужаса	Нешуточная просьба	Прикольный звонок

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech

ЧЕРНО-БЕЛЫЕ КАРТИНКИ И ОТКРЫТКИ: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson

АНИМАЦИЯ: Nokia: 3100, 3200, 7200; Sony Ericsson: K500i, 2600, 1610, T290i; Motorola: V220, C650, V180, C155, C155, V171; Sagem: myX-7, myX-5m; LG: G5310, 1600, 7100, T5100, F2100, C1100, B2000; Siemens: ST60; Samsung: E820, P730; Panasonic: A200; Alcatel: OT557, OT757

ПОЛИФОНИЯ: Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson,

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Приветствую вас, очаровательные любители кликать мышкой по веб-ссылкам. Жаркое лето в самом разгаре, мозг накален до бела и вот-вот начнет сочиться сквозь естественные отверстия в теле, а дальше, глядишь, пробьет дорожку наружу и через противоестественные.

Рубрика «Интернет» нашего журнала также близка к стадии закипания от количества идей, которые хочется реализовать. Но, как водится, реализовывать будем все постепенно, чтобы не наступило преждевременное насыщение.

В сегодняшнем выпуске на первое вас ждет рассказ о различных 3D-мирах в статье «Чат или реальность?». Если вы читали статью «Диптаун наяву», то тема вам уже близка, если же не читали, то кратко введу вас в курс дела. Существует немало 3D-чатов и конференций, общаясь в которых вы видите перед собой не просто имена собеседников, а их виртуальное воплощение. Персонажа. Получается нечто среднее между трехмерной игрой и форумом. Об одной такой программе мы в свое время уже рассказывали вам в статье «Диптаун наяву». По вашим просьбам возвращаемся к теме.

Отдельного внимания в этом номере заслуживает рубрика «Игра в онлайн». В ней собрано несколько интереснейших материалов. Во-первых, и это самое главное, обзорно-аналитическая статья по хиту в жанре MMORPG — **Guild Wars**. Во-вторых, обзор не новой, но до сих пор крайне популярной онлайн-ролевки **Asheron's Call 2**, которая успела обзавестись не одним аддоном. Ни в коем случае не пропустите.

Ну а на десерт, как всегда, подборка интересных ссылок на игры и просто классные сайты.

Алексей Макаренко

Китайская цензура

Ни для кого не секрет, что китайское правительство уделяет изрядную долю внимания интернет-активности граждан. «Ты туда не ходи, ты на эти сайты ходи, а то полиция башка попадет — совсем мертвый будешь». Цензура идет довольно жесткая. Например, все китайские провайдеры имеют четкие инструкции, какие зоны Сети можно посещать гражданам Китая, а какие — строго воспрещается.

Также проводится жесткая цензура и перлюстрация e-мейлов рядовых, да и не очень рядовых пользователей. Некоторые слова, фразы и темы могут нещадно изыматься из корреспонденции, а авторов «нежелательных для государства» посланий иногда даже арестовывают.



И вот новая информация. Теперь из «оборота» удаляются все e-мейлы, содержащие слова «антияпонский» и «демонстрация». Таким образом правительство Китая, судя по всему, надеется снизить националистическую активность некоторых слоев населения. В Поднебесной очень уж не любят Страну Восходящего Солнца...

Перед самой сдачей номера из Китая начали поступать тревожные весточки. Антияпонски настроенная молодежь начала выходить на улицы с плакатами в руках и камнями за пазухой. Плакатами юные борцы за чистоту китайских кровей, разумеется, размахивали. А камнями кидали во все более-менее для этого подходящее. Проще говоря, устроили погромы.

Причем собраться разом в одном месте начинающим массовикам-затейникам мешала полиция, поэтому они координировали свои действия через SMS и интернет в ноутбуках. Полиция попыталась воспрепятствовать электронному общению неформалов и начала забивать потоки патриотических призывов спамом собственного производства с просьбами никуда не ходить, ничего не громить и, мол, японцы вообще лапочки. Впрочем... эту официальную спам-акцию полицейских быстро прекратили. Дело в том, что какой-то общей директивы, что должно содержаться в посланиях от органов правопорядка, дано не было.

В результате полицейские сочиняли сообщения на ходу. И среди них тоже были настроенные против японцев товарищи. Они и сообщения рассылали соответствующие: «Дорогие сограждане, просьба в процессе проведения массовых мероприятий не бить стекол и не поджигать домов...» То есть запрещали вандализм и совсем уж разбойные выходки, но одновременно как бы и разрешали мероприятия в целом.

Как будут развиваться события дальше, пока неясно, но если произойдет что-нибудь особенно интересное, мы вам обязательно об этом расскажем.

Интернетизация всея Руси

Интернет, чеканя шаг, уверенно шагает по планете, оставляя глубокие отпечатки на виртуальных магистралях самых, казалось бы, отсталых стран. Коварная веб оплетает своей паутиной весь земной шар и в самом ближайшем будущем грозит не оставить на нем ни одной неинтернетизированной области.

Мы в «Игромании» часто пишем об интернетизации какой-нибудь там Японии, Китая или США, а как же обстоят дела у нас, в России?! Что это мы все о зарубежье да о зарубежье... Не так давно, а точнее совсем недавно, исследование интернет-обеспеченности различных слоев населения во многих странах провела компания **IBM** совместно с журналом **Economist**.

По хитрой системе выяснялось, насколько часто отдельно взятый житель той или иной страны посещает интернет и есть ли у него вообще такая возможность — в этот интернет выйти, если вдруг такая надобность возникнет. Россия не ускользнула от меткого взгляда исследователей и была умело включена в статистическую группу.

Увы и ах, внимательное изыскание показало, что великая и могучая интернетизация России, о которой сейчас принято много говорить, касается в основном только крупных городов, обходя стороной города поменьше, а также села и деревни.

По итоговой статистике Россия в плане интернетизации занимает не слишком уж почетное 53 место в списке 65 изученных стран. Доступность интернета оценивалась по сводной десятибалльной шкале, учитывающей множество факторов, в которой Россия набрала 3,98 балла, оказавшись рядом с Экватором, Египтом и Филиппинами.

Лидером же уже несколько лет подряд уверенно держится Дания (около 9 баллов). В спину ей дышат США и Австралия. А вот та же



Япония, которую традиционно принято считать одной из самых компьютеризированных держав, оказалась на... 23 месте, почти рядом с Южной Кореей (которая, кстати, тоже считается весьма развитой). Оказывается, хватает в этих странах деревенок и городков, в которых об интернете и не слыхивали. Кстати, Китай тоже плетется где-то в хвосте.

Впрочем, вся эта на первый взгляд удручающая для нас статистика на самом деле показывает только общую распространенность интернета на территории страны, но никак не отражает влияние конкретной страны на развитие интернета в целом. А в этом плане Россия за последнее время продвинулась очень здорово...

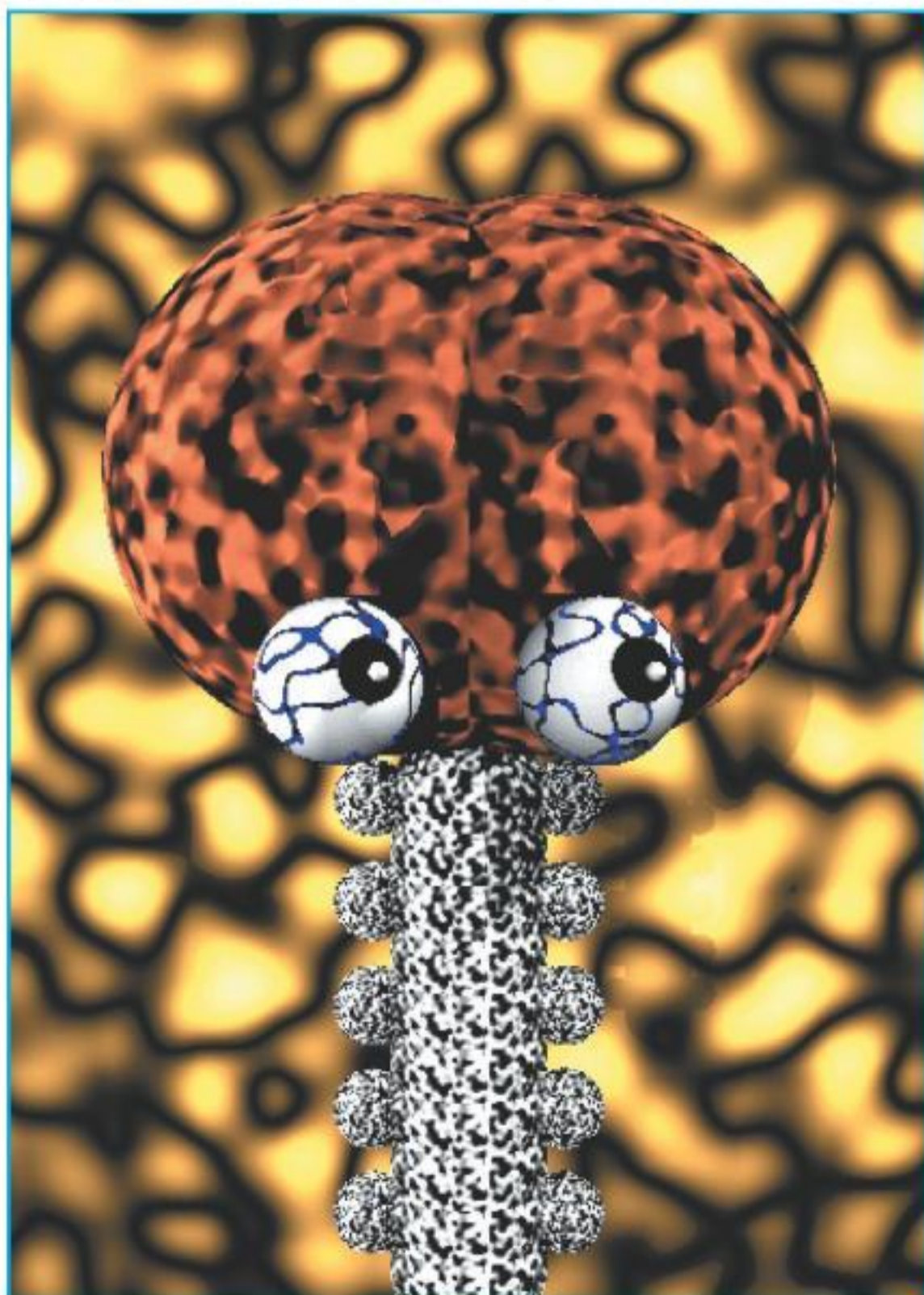
Информация — это вам не «Игромания»

Страшно подумать, сколько всяко-разного было написано, сказано и доложено о влиянии компьютеров на наше с вами — простых пользователей — здоровье. Электромагнитное излучение мозга просвечивает, от чего нейроны выстраиваются в длинную очередь в местный мозговой крематорий. Глаза от постоянного изучения содержимого экрана из орбит вылазят и заветные единицы теряют: либо не сиди за компом, либо к тридцати годам беги к офтальмологу за очками.

С ноутбуками, вон, вообще очень опасно общаться. Они, прости-те за пикантную подробность, яички перегревают и делают мужчин бесплодными. Это, конечно, только если лэптопы на коленях держать, а если на столе, то яички они уже перегреть не смогут, но перегреются сами (из-за пониженного охлаждения на столешнице) и начнут излучать вдвое больше и впятеро вреднее...

Вот сколько всего обнаружили, местами доказали, местами — там, где недоказуемо, — насочиняли... Но вот совсем недавно британские ученые установили, что просиживание за компьютером более пяти часов в сутки с регулярным изучением коротких текстов, приходящих по e-mail и ICQ (это ключевой момент всего исследования), ведет к неминуемому отупению. Проверялось это просто — тестом IQ. Получилось, что истые компьютерщики в среднем глупее своих некомпьютеризированных коллег на 10 пунктов IQ.

Ужас и кошмар? Не совсем. Ученые достоверно установили, что снижение IQ из-за регулярного сидения за компом — преходящее. То есть если постоянно читать электронную почту и мессаги, прилетающие по аське, то интеллект стремительно восстановится, а возможно, даже станет еще лучше прежнего. Главное, не злоупотреблять ПК и регулярно делать продолжительные передышки.



*Тем, кто может
себе это позволить . . .*

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФФЕСИОНАЛОВ



**БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ**

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

ЧАТ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?

Средства сетевого общения в трехмерном мире

Сначала было слово. Потом были почта, телеграф, радио, телефон, сетевые технологии, интернет наконец. Появилась электронная почта, чаты/форумы, коммуникационные приложения вроде ICQ и IRC. С каждым скачком технологий человеческое общение поднималось на уровень выше, легко перескакивая через когда-то непреодолимые преграды. Приятно иметь возможность перекинуться парой слов с приятелем, находящимся за пару тысяч километров от места вашего нахождения.

Однако у любого из вышеперечисленных средств имеется один ощутимый недостаток, одно серьезное отличие от настоящего человеческого общения. Несмотря на то что за коротким ником в письме или маленьком цветочком на экране аськи находится реальный человек, его присутствие практически неощутимо. А как хочется посмотреть на своего собеседника «вживую», иметь возможность наблюдать за его эмоциями (смайлики — это совсем не то), видеть выражение лица...

Во втором номере «Мании» за этот год в статье «Диптаун наяву» мы уже подробно рассказывали вам об одном из 3D-миров — **Active Worlds**. На материал пришло много откликов, поэтому мы возвращаемся к теме сетевого общения в трехмерном пространстве и предлагаем вашему вниманию обзор еще нескольких программ подобного типа.

Вариантам несть числа

Все представленные в обзоре программы можно разделить на две весовые категории: трехмерные чат-комнаты и виртуальные миры (к ним, в частности, относится Active Worlds). Первые идеально подойдут в ситуации, когда вам необходимо уединиться с нужным человеком, спокойно переговорив в подходящей обстановке, в то время как вторые больше предназначены для поиска новых знакомых, отдыха и развлечений.

Замечу, что такая классификация является очень условной, так как далеко не всегда ясно, к чему относится то или иное приложение.

Holodesk Communicator

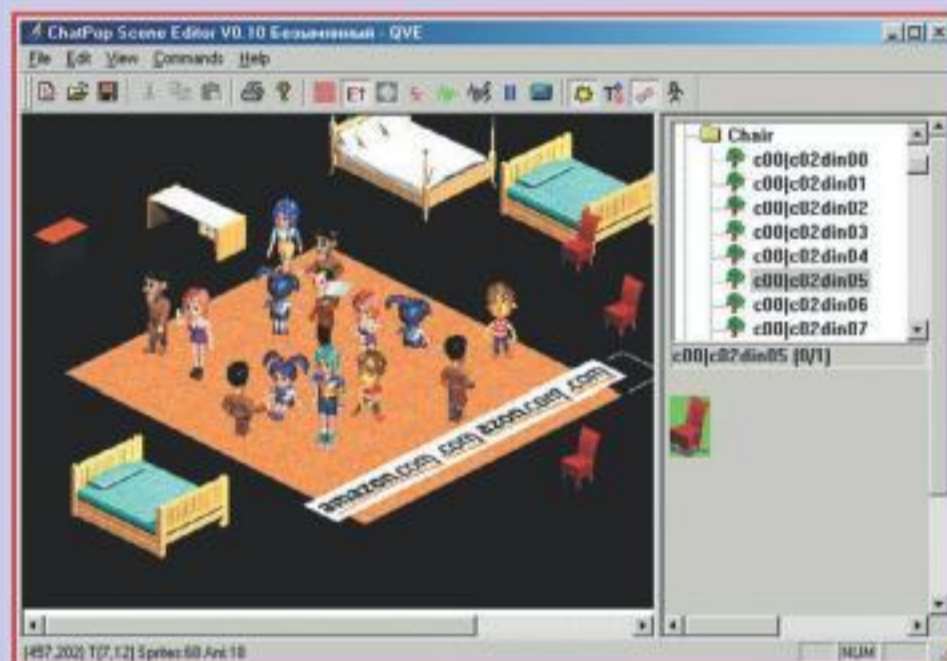
Разработчик: Tpresence, Inc
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.holodesk.com

Первое впечатление от общения с Holodesk Communicator было настоящим чувством deja vu. Едва взглянув на окно программы, я подумал, что в руки мне попала очередная аська, настолько похожим оказал-



Простой, но очень удобный интерфейс Holodesk Communicator.

CHATPOP!



или детей, если таковые имеются. Им точно понравится, да и некоторым взрослым будет не безынтересно заняться домашними хлопотами и организацией вечеринок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4/5

Разработчик: QuaterView Co. Ltd
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.chatpop.com

Эта программа пришла к нам с загадочного Востока, родины драконов и аниме. ChatPOP! не очень похож на трехмерный чат и даже на виртуальный мир — больше всего мне это напомнило The Sims в восточном антураже, перенесенный на просторы онлайн. После выбора подходящего аватара (представлены преимущественно дети, из чего можно сделать вывод о направленности продукта) мы попадаем в мир, разделенный на две территории: сказочную и футуристическую.

Здесь есть магазины, места отдыха и простеньких развлечений (мячик там попинать) и дома других сетян. Не желаете зайти в гости к коллеге по цеху — можете попробовать построить собственное жилище или общедоступный клуб, благо встроенный редактор позволяет.

Советую ознакомить с приложением своих младших братьев

ся набор возможностей и интерфейс. Список знакомых, поиск интересующего человека по нескольким параметрам, отправка сообщений, создание и редактирование профиля — ну точно аська!

Но моим подозрениям не было суждено оправдаться, ибо уже на первой минуте ознакомления в окне приложения обнаружился замечательный раздел My places. Предназначение этого безобразия заключается в возможности создания своей чат-комнаты или под-

ключения к уже существующей. Процедура сотворения мира в описываемой программе занимает не семь дней, а секунды две — выбираем свое виртуальное воплощение.

Два десятка персонажей различной половой и видовой принадлежности, имеются как деловые мужики в костюмах, так и полуголые женщины, и роботы/гоблины/медведи, и совсем абстрактные нагромождения треугольников. Указываем интересующий вариант оформ-



При желании в Holodesk Communicator можно сыграть с реальным противником в какую-нибудь логическую игру. Например, в шахматы.

ления: непроходимые джунгли, заваленный кубиками и игрушками детский мир, пыльный Египет, строгий зал для конференций, жаркий пляж, красивый сад, мокрый бассейн, доску для игры в шахматы или нечто футуристическое в лучших традициях киберпанка. С этой секунды можно звать друзей на новоселье, созданный нами мир готов к приему гостей.

Аватары умеют выполнять разнообразные действия (кланяться, приседать, драться, жестулировать), графика, несмотря на некоторый примитивизм, выглядит очень даже ничего — впечатления от просмотра остаются крайне положительные, особенно если вы никогда не пробовали что-нибудь подобное. А что начинается, когда в вашу скромную обитель попадает первый посетитель...

От обилия возможностей разбегаются глаза: можно сыграть партию в шахматы (по всем правилам; доступны и другие игры), порисовать вместе на специальной доске, обменяться файлами, показать презентацию с помощью специального проектора или хоть мордочкой в лучших традициях Mortal Kombat устроить.

Если стандартных коммуникационных средств вам недостаточно, можете дополнить картину активацией голосового или текстового чата. Сфера применения приложения широка. Holodesk Communicator — это не только дружеская болтовня или неторопливая игра в шахматы, это еще и отличное средство для организации делового собрания или консультации с коллегами (для чего и были придуманы всяческие презентации и обмены файлами). После общения в трехмерной среде убогие текстовые аськи/чаты вызывают недоумение, а от IRC начинает болеть голова.

Впечатления остаются незабываемые, а уж если вы хотите произвести впечатление на новых знакомых или просто прослыть крайне продвинутым человеком, обязательно пригласите друзей на виртуальное совещание в своем маленьком мирке.

Не обошлось и без некоторых недостатков. У программы все еще очень мало пользователей — возможна ситуация, когда вы окажетесь одни в этом красивом мире. Графика могла бы быть получше, а интерфейс удобнее (почему бы не реализовать классическую связку «клавиатура+мышь»?); Не помешал бы конструктор миров и редактор шкурок аватаров. Но некоторая сыроватость программе не помеха.

Единственный недостаток — в связи с пере-

WORLDSPLAYER



почти идеальный 3D-чат, но... только для поклонников. Узкая специализация проекта, увы, может подпортить удовольствие от общения с утилитой.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4/5

ориентацией разработчики перестали поддерживать утилиту, дистрибутив с официального сайта некоторое время назад был удален. У пользователей осталась возможность пользоваться старой версией программы, которую несложно найти на многочисленных фанатских сайтах.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5/5

TalkWorld

Разработчик: Etchingill Studios Ltd

Лицензия: Shareware
(ограничение функциональности)

Язык интерфейса: Английский
www.talkworld-online.com

Попытки отнести «Разговорный мир» к какой-либо определенной категории программ были обречены. По крайней мере, я так и не понял, что это за зверь — цельный мир или совокупность независимых комнат. Для виртуального мира размах и объем маловаты, хотя попытка создать цельное и логичное окружение была.

Возможности приложения очень скромны: локаций имеется всего семь штук (кинотеатр для любителей видеопродукции, спортзал для поклонников здорового образа жизни, а также музеи, площади и таверна для остальных), графика выводится в малюсеньком окошке (и никакого аппаратного ускорения!), зато выбор аватаров порадовал.

Разработчик: Worlds.com, Inc.
Лицензия: Shareware
(ограничение функциональности)
Язык интерфейса: Английский
www.worlds.com

Удивительный набор миров, созданный для общения фанатов Дэвида Боуи, группы Aerosmith и фильма... «Ведьма из Блэр». Для каждой группы поклонников выделен отдельный красочный 3D-мир. Приплюсуйте к этому богатый набор аватаров и миров, конструкторы всего на свете, возможности голосового чата и роскошную графику — и вы получите

Здесь нет стандартного набора персонажей, вместо этого вам выдают некую заготовку, из которой вы будете по частям формировать свое воплощение (сначала голову, потом туловище, затем руки, ноги, одежду/обувь — прямо Буратино из полена). Народу на сервере обычно не слишком много, наличие пяти-десяти человек считается событием (обычно тут сидят два-три-четыре персонажа).

Зато нагрузка на соединение практически никакая (14400 хватит за глаза, можно и меньше), да и на каком-нибудь секретарском P90/8MB запустится без проблем. Может быть, немногие посетители относятся именно к этой древнейшей профессии?

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3/5



На этой ноте я закончу свой рассказ. Допрос с пристрастием и криминалистический анализ показали, что программы для общения в трехмерном мире действительно работают и что, несмотря на все свои недостатки, они представляют безусловный интерес для каждого пользователя Всемирной сети.

Скачивайте и устанавливайте приглянувшиеся вам приложения, выбирайте свое виртуальное воплощение и отправляйтесь исследовать новые миры. ■



Красавец Active Worlds во всей красе. Мир «Диптаун» по роману Сергея Лукьяненко.



TalkWorld при всей своей красоте запускается и идет даже на очень слабых машинах.

Интересное в Сети

www.shob.ru

Крайне ценная ссылка для веб-мастеров. Интерпретатор командной строки для www, что позволяет быстро открывать различные веб-адреса. Инструкция по применению и список команд — прилагаются.

www.pixelgirlpresents.com

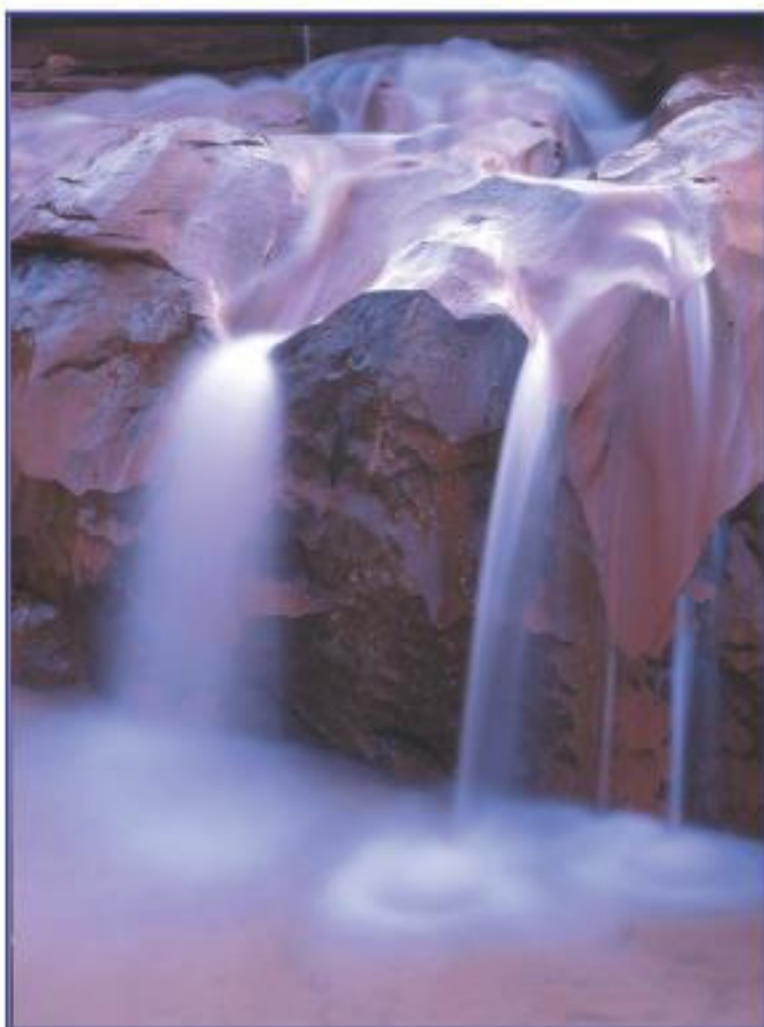
Надоел стандартный десктоп, но нет желания загружать систему дополнительной программой-украшалкой, бьющей по сетчатке феерией красок?! Не вопрос, всегда можно прицельно изменить Рабочий стол, поменяв на нем несколько или даже все иконки. В Сети их можно найти тысячи, но редко попадаются стилистически выверенные, идеально соответствующие друг другу подборки. На сайте Pixel Girl как раз собрано несколько таких сборников под самые различные системы.

www.da.nu

Сайт. Ну что про него еще сказать? Забавный... Заходите — наслаждайтесь. Описание убьет половину удовольствия.

www.pvision.ru/god/indul.php

Удивительная в своей простоте онлайн-индугенция. Мини-прикол — один раз позабавиться самому, а дальше — «кидаться» ссылкой в приятелей.

http://vodopad.nm.ru

Единственное, что может заглушить шум Ниагарского водопада, — две разговаривающие женщины. Остальные звуковые эффекты

бессильны перед мощью стихии. Впрочем, Ниагара не только громко, но и дьявольски красив.

И разве только Ниагара?! Любой водопад — даже если он совсем маленький — впечатляет. Туристы для того, чтобы посмотреть на жалкую струйку воды где-нибудь под Сочи, тратят драгоценные деньги на автобус и экскурсовода, у вас же есть отличная возможность взглянуть на потрясающие виды красивейших в мире водопадов совершенно бесплатно. Заходите на сайт и наслаждайтесь... Шикарная подборка фотографий ждет вас. На сайте помимо фотографий есть немало интересных статей о мире падающей воды.

www.bigbeats.ru

Молодое, но крайне перспективное онлайн-радио. Радио Big Beat выходит в эфир каждый день с 15.00 до 02.00, при этом с сайта можно скачать предыдущие выпуски.

http://212.100.224.91

Время не щадит никого. Рано или поздно на лице появляются морщины, суставы гнутся все хуже, волосы седеют и словно осенние листья опадают на пол. Но несмотря на то что все это вроде бы грустно, мало кто отказался бы взглянуть на себя лет так через сорок. Что из тебя получится?! Живой и бойкий старичок или старушка. А может — старая развалина, прикованная к компьютеру и пустившая корни в системный блок?

Желаете взглянуть? Не вопрос! Загружаете на сайт свою фотографию — и компьютер в считанные секунды выдаст вам изображение вас же, но через 40 лет. Только со стула не падайте — компьютер ведь может и ошибаться... Ваша старость — в ваших руках.

www.vladienie.ru

Магазин дорогих вещей. Стартовая цена не менее миллиона долларов. Яхты, дачи, шикарные автомобили, дома... Множество фотографий диковинок и раритетов. У вас завалился лишний миллиончик? Тогда вам просто необходимо посетить сайт. Нет? Тогда можно просто посмотреть.

http://members.cox.net/crandall11/money

Оригами — искусство складывать из бумаги различные фигуры. Кто из нас в детстве не мастерил бумажные самолетики, кораблики, пилотки. Особо рукастые даже двухтрубные пароходы, журавликов и лягушек создавали из бумажного листа.

На сайте собраны уроки оригами. Что тут удивительного, спросите вы? Таких сайтов в Сети сотни? Все верно. Только тут оригами, скажем так, не совсем обычное. Фигурки складываются из... купюр. В конкретном случае — из долларов. Но никто не мешает использовать и любые другие денежные знаки. Под закон о порче банкнот данное развлечение никак не попадает — деньги в процессе складывания не страдают. А вот фигурки из них получаются презабавные.

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.flyordie.com/games/eurosport/billiard.html

Набор из трех различных бильярдных. Действие реализовано в полном 3D. Единственная неприятность: чтобы начать игру, необходимо зарегистрироваться.

http://ads.us.e-planning.net/eb/3/30b/ca1d68453ccde4a7?o=f&rnd=92726167811

Одна из многочисленных реинкарнаций бессмертного Space Invaders. В большинстве клонов мы имеем классический корабль, уныло ползающий внизу экрана, толпы коварных насекомых или космических кораблей, оккупировавших верхнюю часть игрового поля. И все это на фоне полного отсутствия сюжета.

В данной же игре совсем иной колорит. Во-первых, умело прикрученный сюжет. Подается в виде комиксов между миссиями. Во-

ФЛЭШ-ИГРЫ



вторых, главная героиня, в роли которой умело показывает себя грудастая девица сексапильной наружности. В комиксах она умело потрясает выпирающими участками тела, на миссиях же — и это уже в-третьих — лихо отстреливает жутких монстров, которые в игре заменяют космические корабли и насекомые.

Благодаря нестандартному подходу разработчиков к реализации, казалось бы, давно приевшейся всем идеи, ну и, конечно, благодаря, скажем так, достояниям главной героини — играть очень интересно.

www.2flashgames.com/f/f-990.htm



Никогда не развлекались игрой с ножом, тыкая им между растопыренными пальцами положенной на стол руки? И не надо! Забава крайне сомнительная, а в случае неудачи чревата последствиями. Но в западных блокбастерах трюк постоянно обыгрывается, и так и тянет попробовать самому.

Чтобы не подвергать опасности собственное здоровье и жизнь (мало ли куда можно воткнуть нож по неосторожности), можно показать класс в онлайн. Отличная флэш-забава. Рисованная пятерня, не менее рисованный нож. Но крики... Ох уж эти крики. Создается впечатление, что во время их записи актера, участвующего в озвучке, резали на самом деле.

www.killsometime.com/games/game.asp?Game=Escape-Flooded-Room

Очередной, но крайне приятный квест-комната. Да и идея нетривиальная. Вам надо не просто найти выход из комнаты, а сделать это за определенное время. Помещение медленно, но верно затопливается, и пока вода



не начала затекать в уши, надо самому умело «утечь» от греха подальше.

www.weed.ru/temp/donbass.swf



Крайне своеобразная, но от этого не менее кровавая и веселая аркада про приключения шахтера. Первый уровень — не показатель, поэтому просто пройдите его, распиливая бензопилой все попадающееся на пути. Начиная со второго уровня игра приобретает некоторый смысл. Одно дело — распиливать нерадивых чиновников, совсем другое — соревноваться с ними в меткости.

www.gtds.net/Midnight-Strike



Удивительно красивая и динамичная для флэш-игр аркада. Чем-то напоминает старого доброго «Дюка» (который еще 2D), но чуть более сложная. По мере прохождения миссий виртуальный советчик постоянно дает подсказки, как пройти тот или иной участок миссии, ну и враги скучать не дают — не то чтобы сыплются как снег на голову, но массовые нашествия иногда устраивают.



www.anarchyent.com/antwar/index.asp



Крайне интересная стратегико-логическо-пазло-экономическая игра (иначе и не назо-

вешь) по выращиванию колонии... муравьев. Задаете параметры, проводите умелый менеджмент ресурсов и выпускаете колонию в вольное существование на огород. А уж выживут они или нет — зависит только от базовых установок. Крайне необычное и увлекательное действие...

www.davidandgoliathtees.com/games/throwrocks.html



Поссорилась как-то девочка с мальчиком. И давай в него камнями кидаться... Что — нестандартный поворот событий? Однако сюжет игры разворачивается именно таким образом. Худенькая девчужка, насобирав полные карманы камней, сноровисто закидывает ими прячущегося за забором парня. Игра однообразная, но от этого ничуть не проигрывает. Можно умело забрасывать булыжниками проказливого пацана хоть каждый день.



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Ragnarok Online в России!



Событие месяца: популярная MMORPG **Ragnarok Online** наконец-то пришла в Россию. ЗАО «Мадос» объявило о создании первого официального сервера и с 1 июля начало открытое бета-тестирование игры. Зарегистрироваться можно на сайте www.raggame.ru, причем в период тестирования (2-3 месяца) играть можно бесплатно. В дальнейшем будет введена абонентская плата, хотя ее обещают сделать «не очень высокой».

Ragnarok Online выполнена в стиле аниме и отличается удачным балансом PvP- и PvE-режимов. Здесь также присутствуют лучшие атрибуты аниме: сюжетная глубина, богатые возможности для интересного общения и проработанный игровой мир (20 профессий для персонажей). Кроме того, на счету RO — весьма удачный старт в Европе и заслуженная известность в двух десятках стран. Всем поклонникам старой доброй изометрической проекции в сочетании с высоким качеством игры — must have.

Прокат аккаунтов

Чем только не торгуют предприимчивые люди, вовремя оценившие популярность онлайн-игр. На многочисленных интернет-аукционах и у отдельных трейдеров сегодня можно купить любого персонажа, стоящее оружие или броню к мало-мальски известной MMORPG. Авторитетный в этом плане сайт **Gameral.Com** изобрел новый относительно честный способ отъема денег у игроков, эффективно переплюнув всех конкурентов.

Геймеры, страдающие от избытка лишних денег, отныне могут брать напрокат аккаунты из 14 популярных MMORPG начиная с **Ultima Online**. Естественно, правила аренды не допускают использования всяких читерских программ, злого ПК и прочих неблагоприятных поступков, которые могут повредить репутации владельца аккаунта.

Безлимитный допуск стоит \$299 в первый месяц и \$129 — в последующие. Дополнительно предлагается ускоренная прокачка персонажей. «Всего» за \$730 можно получить персонажа 60 уровня в **World of Warcraft**.

Однако если вы прогеймер, которого немного удивили эти цены, вы можете легко избавиться от ощущения стриженного барана: на сайте открыты вакансии для тружеников мыши и клавиатуры, готовых выращивать чужих героев.

Blizzard Entertainment рапортует

Последний месяц выдался весьма урожайным на новости от **Blizzard**. «Аддону к *World of Warcraft* быть!» — заверила компания преданных поклонников игры, обойдясь, впрочем, без подробностей. Второе сообщение также порадовало пользователей WoW: игра насчитывает уже около двух миллионов пользователей, а с 7 июня к ним добавилась, так сказать, китайская армия. Ее численность воистину непредсказуема, потому что только в бета-тесте приняло участие свыше полумиллиона жителей Поднебесной.

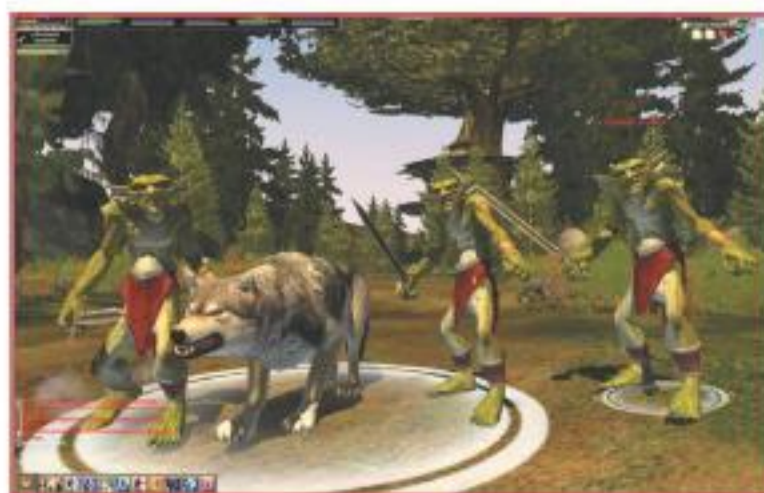
Полное согласие с деятелями из Ирвайна демонстрируют и парни из Редмонда. В **Microsoft** внимательно присмотрелись к WoW и решили, что сей продукт будет весьма к лицу консоли следующего поколения **Xbox 360**. А уж если Microsoft положила на что-то глаз, то сделка состоится.

А вот любителям сражений на **Battle.Net** в **Warcraft III** пришлось пережить тревожные деньки. За нечестную игру было стерто почти 54 тысячи аккаунтов, а их владельцам на месяц был закрыт доступ в ладдер. Самое же суровое наказание получили около трех тысяч «злостных рецидивистов», утративших CD-key и для продолжения своих подвигов на Battle.Net вынужденных покупать новую коробку с игрой.



Поиграем за монстров?

Несмотря на солидный возраст, первый **EverQuest** продолжает развиваться, время от времени ошеломляя игроков революционными новациями. Одна из них грянет вместе с десятым дополнением под названием **EverQuest: Depths of Darkhollow**, все желающие получат возможность сыграть за различных монстров из игры. Как вам перспектива душевно загрызть бывшего товарища, красуясь шелковистой шкуркой и наглядно демонстрируя ему силу своих когтей и остроту клыков?



Кроме этой замечательной и поистине уникальной новости пресс-релиз пестрит привычным перечнем под общим девизом «побольше всего». Свыше полусотни свежих квестов, 30 новых существ, неисследованные территории — в наличии весь набор любого уважающего себя дополнения.

Откат к честной игре

Забавная новость пришла из мира **Dark Age of Camelot**. Недавно эта популярная вселенная обзавелась аддоном **Trials of Atlantis**, в числе прочего принесшим мощные артефакты, которые к тому же прокачиваются в свежих локациях. Несмотря на то что эти артефакты можно получить только после выполнения весьма непростых квестов, отрыв их счастливых обладателей от остального сообщества стал смахивать на банальное читерство.

Гневная реакция пользователей игры не заставила себя ждать, и **Mythic** пришлось срочно вводить новые сервера, где аддона просто нет. Заодно на fair-play-серверах прибили возможность использовать ботов для PvP, что уравнивало шансы владельцев одного и нескольких аккаунтов.

Но разработчики на этом не остановились и для полного комплекта отменили команду **Level 20**, позволяющую игрокам, имеющим героев не менее 50 уровня, сразу создавать 20-уровневых персонажей. «Хотите честной игры? Получите!» — с чувством сказали сотрудники Mythic, умывая руки.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

- **Китайский суд** поставил точку в трагической истории игрока по имени **Qiu Chengwei**, убившего своего приятеля из-за виртуального меча. За это преступление 41-летний не в меру фанатичный любитель игры **Legends of Mir 3** получил смертный приговор с отсрочкой на два года, после которой возможно пожизненное заключение.
- **EverQuest II** готовится к внедрению долгожданного режима PvP. Ожидаются специальные арены, возможность дуэлей на обычных серверах и даже внедрение «чистых» PvP-серверов.
- **The Matrix Online**. Грустная судьба проекта заставила **Monolith Productions** не только продать игру более опытному издателю **Sony Online Entertainment**, но и вовсе покинуть рынок сетевых игр. Одновременно из Monolith были уволены все разработчики онлайн-овой «Матрицы», что составляет почти половину штата компании.
- **Diablo II** от Blizzard отметила свое пятилетие. По такому случаю корреспонденты «Игромании» в начале июля заглянули на сервера Battle.Net и обнаружили там несколько десятков тысяч одновременно играющих фанатов, по сей день не планирующих расставаться с выдающимся «старичком».
- **Codemasters**, на счету которой помимо офлайн-овых шедевров есть MMORPG **Dragon Empires**, взялась за освоение жанра всерьез и даже создала соответствующее подразделение под названием **Codemasters Online Gaming**.

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00

тариф "Вечерний. Неделя"

6\$/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

22\$/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ
\$0.5/час с 00:00 до 09:30
\$1/час с 09:30 до 20:00
Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,
234-0056, 745-7171

имя: demo, пароль: demo

<http://www.zenon.net/services/dialup/>



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380



■ Жанр: MMORPG
 ■ Создатели: ArenaNet
 ■ Системные требования: PIII-800, 256 Мб ОЗУ, 1,5 Gb HDD, модем/ADSL

www.guildwars.com

Guild Wars — MMORPG от **ArenaNet** — стартовала в конце апреля 2005 года. Прошло два месяца, и реальность превзошла робкие надежды и осторожные прогнозы успеха: первое место среди PC-игр по продажам в США говорит о многом.

Отчасти успех объясняется командой, которую можно смело назвать «dream team», однако какими бы ни были прошлые заслуги, они не в счет, когда речь идет о выборе MMORPG по душе. Что ж, **Guild Wars** твердо стоит на ногах и уже не нуждается в «подпорках» в виде славы бывших сотрудников **Blizzard**, в свое время потрудившихся над всеми хитами знаменитой компании, вышедшими до 2000 года.

Действие игры начинается в фэнтезийной стране **Ascalon**, атакуемой гнусными созданиями. Постоянно прибывающим сюда героям предстоит освоить немаленькие просторы этого живописного местечка, которое, как впоследствии выяснится, является лишь частью гигантского мира **Tyria**.

Пока любители романтических прогулок отдыхают в лесной чаще и потихоньку истребляют пробегающую живность, более агрессивные воины с головой уходят в бесконечные сражения на многочисленных аренах. Таким образом, впервые в истории жанра достигнут баланс между вдумчивым одиночным прохождением с отыгрыванием роли и горячими клановыми сражениями.

Diablo III?

Именно так называли игру те, кто познакомился с ней во время открытого бета-тестиро-

вания. Количество схожих элементов вызвало устойчивое дежа вю, подкрепляемое динамичным экшеном.

«Она целиком ориентирована на PvP», — замечали знатоки жанра. Сегодня этот перекос немного выправился, и форумы запестрели рассказами об увлекательных квестах: убежденные сторонники PvE, предпочитающие к тому же игру соло, в отличие от многих других виртуальных миров, здесь не скучают.

«*Guild Wars* — это две игры в одной: PvE и PvP, и обе интересны. Пока многие (судя по русскоязычным форумам) увлеклись исключительно PvP. Я же с удовольствием занялся ролеплейингом... Например, *Аскалон до вторжения: прекрасные пейзажи, красивый уютный мир. Мечом, конечно, и в нем приходится работать, но в целом живешь в идиллической фэнтезийной стране. Потом предлагают один квест, причем честно предупреждают, что возврата к прежнему Аскалону уже не будет. Наблюдаешь фильм с разрушением города и с изумлением пробираешься по прежним, совершенно изменившимся, «выжженным» местам, осваивая их заново... В общем, я наслаждаюсь действительно разворачивающейся передо мной историей. Здесь игрок живет в развивающемся мире», — пишет AlexPlayer на одном из игровых форумов. Картину дополняют несколько десятков начальных квестов, зачастую с интересным и нетривиальным содержанием.*

Прокачка до максимального 20-го уровня, а с ней и выполнение основных сюжетных заданий занимает неделю (максимум — две) не-

спешной игры по вечерам (сами разработчики отводят на этот процесс не более 30 игровых часов). Тем не менее основной интерес игроков читается, что называется, невооруженным взглядом, достаточно взглянуть на эволюцию любительских скриншотов.

Если полгода назад доминировали леса, реки и прочие пасторальные пейзажи, то сейчас почти все кадры из игры иллюстрируют дуэли, стычки и клановые бои. Несмотря на очевидный прогресс в проработке игрового мира, во главу угла здесь все же поставлен режим PvP. Несколько видов арен, дающих возможность индивидуальных и командных состязаний, притягивают подавляющее большинство онлайн-героев, мечтающих о боевых подвигах.

Но несмотря на быстрый рост персонажей в PvE и возможность сгенерировать настоящего терминатора для PvP, за всем этим стоит мудрость и огромный опыт разработчиков. Они имели возможность долгие годы наблюдать за киберспортивными чемпионатами по **Starcraft** и сделали свои выводы.

«Если вы поиграли в *Starcraft* всего пару месяцев, но являетесь талантливым игроком, вы всегда победите более слабого противника, даже если он тренировался годами. Успех в PvP-боях у нас основан не на том, какой у вас уровень, а на том, насколько вы хороший игрок». Возможно, именно в этих словах продюсера **Джеффа Стрейна (Jaff Strain)** кроется секрет успеха **Guild Wars**.

«Дорога славы» выбирается еще на стадии генерации персонажа. Выбрали пол, вид, класс — и сразу будьте любезны обозначить свое мировоззрение. Относительно мирные ценители PvE начинают свой путь, что называется, с ну-



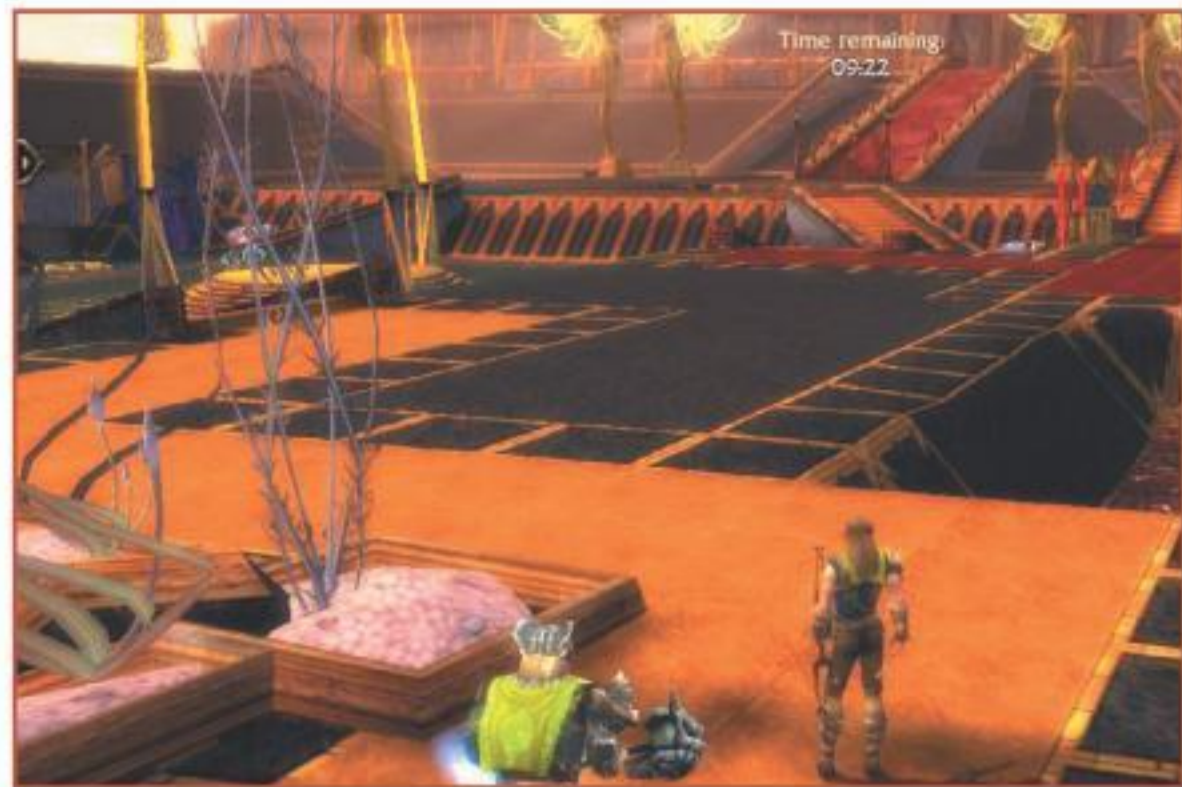
Магов любят все, но умелые лекари ценятся в GW на вес золота.



Будни Guild Wars: водоворот ярких красок и динамичных боев.



Графика игры — не «писк сезона», но иногда выдает такие картинки, что и EQ2 позавидует.



На боевых аренах никому и в голову не придет отыгрывать роль фэнтезийного рыцаря.

ля. Они могут потратить втрое больше стандартного времени, выполняя побочные квесты, и затратить около сотни игровых часов на выращивание более или менее впечатляющего героя. Нетерпеливые вояки, у которых руки так и чешутся приложить кого-нибудь мечом, появляются на свет героями высокого уровня, заточенными исключительно под сражения на аренах. Разумеется, на одном аккаунте можно держать и меланхоличного монаха-путешественника, и агрессивного варвара-убийцу.

Несмотря на демократичность, разработчики постарались не только разнообразить оба аспекта игры, но и ограничить увлеченность одним из режимов. Те, кто готовы сутками пропадать на аренах, со временем обнаруживают, что особо ценные навыки могут быть открыты только по мере прохождения и выполнения различных квестов. Поэтому для того, чтобы вырастить по-настоящему мощного героя, волей-неволей придется осваивать просторы Аскалона.

Эта особенность проявляется далеко не сразу, что вызывает массовое заблуждение игроков, считающих Guild Wars чем-то вроде легкого дополнения к серьезному EverQuest II или

World of Warcraft и выбирающих ее второй игрой для коротких развлечений. К счастью, это не так, и творение ArenaNet вполне способно затянуть на долгие месяцы и даже годы (что, собственно, было вполне предсказуемо, учитывая опыт создателей игры: абсолютно все их проекты востребованы по сей день, несмотря на более чем солидный возраст).

Другими словами, взглянув на игру повнимательнее, мы повсюду обнаруживаем ушки серии Diablo со всеми вытекающими последствиями. И в их числе простой, почти аркадный геймплей, который каким-то фантастическим образом гарантирует годы увлеченной игры.

Эту загадку могут объяснить только люди, создавшие безупречную репутацию «Той Самой Blizzard». Но они ничего не объясняют, а просто обещают новые локации, кучу увлекательных дополнений и вместе с ними острую боль в области кошелька, потому что дополнения придется покупать отдельно и по несмешной цене.

Важные мелочи

У жанра MMORPG имеется особенность, заметно выделяющая его из других. Качество

связи и потребляемый трафик вряд ли серьезно повлияют на успех качественного шутера или RTS, но в нашем случае эти скучные технические детали способны «закопать» даже идеальную игру. Пользователи Guild Wars в подавляющем большинстве не жалуются на 2—3 Мб входящего трафика в час, но это при условии, что на локальном компьютере установлена полная версия игры.

В случае скачивания основного клиента и последующей подкачки локаций ситуация меняется не в лучшую сторону: трафик серьезно растет. Неуютно чувствуют себя и владельцы модемов — подгрузка новых территорий ощутимо замедляется, при этом персонаж надолго выводит из себя сопатриотов, вынужденных его ждать. В этом случае помогает предварительный одиночный заход в локацию. В целом на модеме играть можно — ощутимых лагов, побуждающих стукнуть разработчиков сетевого кода клавиатурой, здесь нет.

Покупка осуществляется тремя путями. Самый простой — заказ лицензионной коробки в интернет-магазине. Второй вариант сложнее: приобретение CD-key на официальном сайте игры, для которого потребуются кредитная карточка, плюс придется самостоятельно выкачивать весь клиент, который сегодня весит около 1,5 Гб. Третий путь стал уже традиционным для российских игроков: покупка в Москве или, если повезет, в одном из крупных городов болванки с дистрибутивом и отдельное приобретение CD-key за рубли на сайтах, адреса которых всегда есть на соответствующих форумах.

Последний вариант не всегда надежен, но остается единственно возможным для тех, кто еще не обзавелся кредиткой. Что касается официального российского издателя Guild Wars, то его, к сожалению, нет и не предвидится...

ВЕРДИКТ

Великолепная реализация практически всех идей, которые появились за последние годы у легендарных разработчиков Warcraft, Starcraft, Diablo и онлайн-сервиса Battle.Net. За это можно простить даже скрытую абонентскую плату, талантливо запрятанную в покупках свежих дополнений дважды в год.

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

9.0

ЛЕСНЫЕ СКАЗКИ



На романтичные пальмы и море отвлекаться некогда: враг атакует!

Графика определенно не является лидером в жанре, но обеспечивает погружение в сказочный мир, столь ценное любителями жанра. Здесь чувствуется своя атмосфера, и, нагулявшись как следует под сенью деревьев, уже не замечаешь мелочей вроде невозможности упасть с обрыва или взобраться на слишком крутой склон.

Интерфейс очень дружелюбный, хотя от создателей Warcraft и Diablo другого и не ждешь, и без проблем справляется с управлением как самого персонажа, так и внешней камеры. Это очень радует, учитывая наличие 6 классов, у каждого из которых 150 уникальных навыков (во время боя доступно 8 из них). Традиционные индикаторы маны и жизни, а также ключевые

элементы управления напоминают Diablo II, что в данном случае щедрый комплимент: интерфейс этого заслуженного старичка по сей день считается эталоном.

Пасторальную благодать дополняет спорная, на наш взгляд, новация: игрок или партия, вышедшие в чистое поле для выполнения квеста, остаются один на один с этим квестом. Никто не может пробраться в локацию, чтобы тихонько кого-нибудь убить или стащить ценные трофеи. По аналогии с Diablo II на Battle.Net, каждая игра здесь закрыта для посторонних. Просто не нужно водить пароль и сообщать его своим товарищам — игра все сделает за вас.

С одной стороны, это замечательно, но с другой — теряется огромное количество эмоций, вызываемых внезапным появлением в открытой игре неадекватных персонажей, живописно ругающихся на всех языках мира и норовящих красиво или не очень красиво убить вас в спину.

Зато самых нечестных здесь жестко карают: в начале июня была проведена первая показательная акция, после которой первые 100 аккаунтов с ботами ушли в небытие.



Жанр: MMORPG ■ Разработчик: Turbine Entertainment ■ Похожесть: Ultima, EQ2, Guild Wars

■ Системные требования: PIII-733 MHz, 256 MB, 32 MB Video, 56K (PIV-1 GHz, 256 MB, 64 MB Video, 56K)

<http://ac2.turbinegames.com>

Asheron's Call 2 — MMORPG второго поколения, или, как сейчас модно говорить, второй генерации. Игра появилась на свет довольно давно, но и сегодня — после выхода таких монстров, как WoW, EQ2, GW, — не потеряла своего очарования и уверенно держит за шкуру тысячи поклонников.

Asheron's Call 2 — онлайн-ролевка, действие которой разворачивается в волшебном мире **Dereth**, похожем как две капли воды на европейское средневековье. Мир Dereth — это сказка: океаны, моря, горы и непроходимые леса, города и поселки, старинные особняки и рыночные площади. AC2 — это чарующая магия **Ultima Online**, к которой добавили динамичные сражения с монстрами из **EverQuest**, одобрили мощной системой квестов **Neverwinter Nights** и подсластили ложечкой романтизма **Morrowind**. Всего два года кипения на кухне **Turbine Entertainment Software**, и вот уже захватывающее приключение подают к столу.

Разработчики, взяв все лучшее от MMORPG первой волны (классические примеры — Everquest, UO), внесли ряд серьезных изменений в геймплей. Риск был велик. Изменить проверенный годами геймплей, сделать ставку на свои собственные задумки. Получилось. Игрокам больше не надо проводить долгие часы в мире игры, добывая золотую руду, или день за днем прокачивать магические способности героя — всего этого в Asheron's Call 2 нет... Почти нет. Во главе угла — действие!

Обозреватели западных изданий выстави-

ли игре максимальные оценки. Но обратите внимание, насколько по-разному обозреватели писали об AC2. Одни утверждали, что игра — «убийца Ultima». Другие — «Diablo возвращается!». Третьи — «такого вы еще не пробовали, Morrowind в онлайн!». Это все про одну игру. Действительно, разработчикам удалось сотворить маленькое чудо. Сделать игру, в которой каждый найдет для себя что-то свое.

Занимательная география

Предыстория игры такова. Вследствие глобального катаклизма единый мир Dereth раскололся на три континента: **Osteth**, **Omishan** и **Linvak Massif**.

На Osteth поселились люди. Земля выглядит как цветущий ботанический сад: вековые деревья, целебные травы, ядовитые кустарники... Где-то в этом природном великолепии затерялись огромные города, маленькие деревушки и руины разграбленных поселений.

Omishan стал домом для тумероков. Это континент непроходимых джунглей и мрачных лесов, охотиться в которых — одно удовольствие: множество слабеньких монстров, только успевай зарабатывать на них экспу.

Linvak Massif приютил люджианов. Это горный край со снежными вершинами и бедной растительностью. Это — самый опасный континент. В каждой пещере прячутся жуткие твари, готовые растерзать неопытного игрока. Самые умные зверюги объединяются в группы и нападают сообща...

На вопрос, почему же игра называется «Зов Ашерона» и кто такой этот Ашерон, отвечают обычно грубо, но метко. В миры, сотворенные Ашероном (так называемую Магическую Лестницу), вторгся Император — товарищ, умело вынырнувший из Хаоса и начавший втыкать палки в колеса Ашерону. Тому палки были сильно некстати, и он решил избавиться от Императора, собрав массовку из празднующих персов.

Краски мира

Мир Asheron's Call 2 населен тремя расами: людьми, тумероками (**Tumerok**) и люджианами (**Lugian**). Ни столь привычных ролевикам гномов, ни эльфов, ни орков. Причем от того, какого персонажа выберет геймер, зависит вся дальнейшая игра: каждая раса имеет свой уникальный набор оружия, магии и умений. Никаких пересечений. Если вы играете за тумерока, то персонажу никогда не стать ремесленником; если за человека, то не освоить боевую магию. Кто-то из ролевиков уже плюется: «Фу! Никакой свободы...» Но в AC2 свобода действий — не главное. Главное — атмосфера.

Начать игру можно на любом из трех континентов: Osteth, Omishan или Linvak Massif. Если вы новичок в онлайн-играх, то начинать лучше с Osteth. Это самый дружелюбный по отношению к новым игрокам континент: слабые монстры, запрещено ПК (Play Killing — убийство игроков другими игроками), множество ресурсов — отличный базис для развития.

Выбрав расу, нужно определиться с полом героя, размерами тела и одеждой. Несмотря на то что в игре всего три расы, можно сгенерировать очень необычного персонажа. Например,



Бестиарий игры в своем роде уникален. Включает реликтовых тварей вроде костяных драконов.



Умело экипированный перс не только эффективен в бою, но и смотрится на все сто.



Не всякое выглядящее грозным оружие на самом деле так уж смертоносно. «Маракасики» — так себе погремушки.



Милашка золотой дракон способен растереть в порошок даже высокоуровневую партию. Полигонов на это у него хватит.

КОННЕКТ — ВСЕМУ ГОЛОВА



Два высокоуровневых воина на «стегозавра» (Armoredillo) — явный перебор.

Чтобы погрузиться в мир Asheron's Call 2: Fallen Kings (первая оригинальная версия игры) или в Asheron's Call 2: Legions (относительно недавно появившийся expansion pack), необходимо купить коробку с игрой (в московских магазинах цены колеблются от \$15 до \$40, так что имеет смысл поискать, где подешевле). Установить игру, зайти на сайт <http://ac2.turbinegames.com> и, выбрав пункт регистрации, заполнить анкету (код активации указан на коробке).

Внимание! Заполняя анкету, придумайте вымышленный адрес в США, без этого вас просто не пустят в игру. Покупая коробку, вы автоматически получаете месяц бесплатной игры. Далее — \$13 в месяц, что меньше, чем цена на многие другие, менее качественные онлайн-игры.

Также вы можете поиграть в Asheron's Call 2: Fallen Kings совершенно бесплатно. Достаточно скачать со странички www.turbinegames.com/ac2free дистрибутив весом скромных 990 мегабайт, и можете играть целых пятнадцать дней, не платя ни цента. Вот только не каждый отважится скачивать из Сети такие объемы.

Конфигурация компьютера, на которой игра будет шустро бегать, — P-3 733, 256 Мб RAM, 3D-видеокарта на 32 Мб. То есть по нынешним временам очень скромная машина. Для игры без лага нужна выделенка или ADSL-соединение, но сетевой код игры хорошо оптимизирован и под небыстрые линии. На скорости 36,6 Кбит/с можно играть без заметных тормозов. При этом игра «ест» всего 3-4 Мб трафика в час даже при активных сражениях в партии, а также в населенных городах. Для многих геймеров это весьма актуально.

низкорослого человека — ну чем не гном?! «Собирая» героя, не забудьте о том, что физиологические особенности подопечного напрямую оказывают влияние на его поведение в игровом мире. Например, высокий рост дает преимущество в битвах с высокими противниками, но в то же время попасть мечом по сопернику с маленьким ростом непросто и он не может быстро бегать. Начинающим игрокам рекомендуется создавать органично развитого героя: среднего роста, атлетического сложения.

Когда физиометрические характеристики заданы, необходимо определить род занятий персонажа, от этого зависит набор доступных умений. Здесь снова придется выбирать. Развитие, например, воина и мага коренным образом отличается. Закованного в тяжелую броню рыцаря не удастся обучить тонкостям плетения заклятий, как и слабого телом волшебника — махать булатным мечом. Вы можете обучить персонажа, например, золотодобыче, но не надейтесь, что он будет способен отбить атаку монстров в одиночку.

Выбрали расу и «профессию»? Определили умения? Можно начинать игру. Накопление базового капитала в отличие от большинства других ролевых займет совсем немного времени. Можно добывать золото самому на рудниках. Но для этого, во-первых, нужно быть рудокопом, во-вторых, сложно в целости доставить нажитое добро в город для продажи. Монстры или другие игроки слетятся на легкую наживу как мухи на варенье. Поэтому начинающему игроку лучше остаться в городе и заняться производством какого-либо товара.

Когда стартовый капитал будет накоплен, можно приобретать оружие (магу — магическое, воину — обычное, из стали), доспехи и... Собственно, после этого и начинается основная игра.

Меч-кормилец

Знаете, как принято в европейских странах? Человек лет до пятидесяти работает, зарабатывает. А после пятидесяти начинает зарабатывать деньги тратить на себя любимого: путешествовать, развлекаться. В AC2 геймплей организован похожим образом. С той разницей, что на заработок не придется тратить половину игрового времени. Заработал некоторую сумму, купил мечи/броню/магические посохи — и дальше уже оружие будет тебя кормить.

И снова разработчики заставляют игрока сделать выбор: путешествовать и сражаться в одиночку или заключить союз с другими игроками. Если вы решите во всем полагаться на

свое боевое искусство, то играть будет очень непросто, но за все победы вы будете получать максимум опыта, много денег, всю экипировку врагов. Заключив альянс с другими игроками, вы сводите риск быть убитым к минимуму. Но и наградой за победы будет лишь часть очков и имущества противников, ведь всем добытым в битве придется делиться с соратниками.

И вот вы в гордом одиночестве или вместе с собратьями по оружию делаете первый шаг на неизведанные территории одного из континентов. Что ждет вас там?

Жар схватки, круговерть боя, звон стали о сталь... Бои в AC2 динамичны. Сравнения с Diablo — не случайны. Кликать мышкой придется очень быстро, иначе и глазом моргнуть не успеете, как какой-нибудь монстр завалит вашего персонажа, да еще по-хамски пнет его бездыханное тело ногой после боя.

Чтобы выигрывать бои, недостаточно просто иметь хорошую броню, острый меч или уметь метко пускать файерболы. У каждого противника, который встретится вам на просторах Dereth, есть свои слабые и сильные стороны. Узнать о них можно либо опытным путем, либо выспросив у более опытных игроков. Например, противники-маги необычайно устойчивы к заклинаниям, против них хороша дубина или меч. А какого-нибудь тролля можно полчаса «ковырять» самым продвинутым мечом, и ему ничего не будет, в то время как пара файерболов порвут супостата в клочья. Это еще одна причина, почему путешествовать в одиночку не рекомендуется. В игре можно выжить и одному, но куда проще воевать сообща. Боевой маг всегда поддержит молниями рыцарей, крепкие воины не дадут сильному противнику пробиться к слабому магу, а начинающий волшебник в партии всегда может подлечить раненых бойцов.

Сообща не только проще охотиться на монстров ради заработка лишних очков и денег: вместе легче выполнять и различные игровые квесты. Задания можно получить у различных игровых персонажей (чаще всего в поселениях).

Можно ли не выполнять квесты? Можно. Но только на заданиях удастся получить артефакты, без которых выжить в мире игры порой бывает очень сложно. Если же вы и так сильны и артефакты вам не нужны, то их всегда можно выгодно продать (в торговой лавке) или обменять у другого персонажа на что-либо, ценное для вас. Например, на новое оружие, броню или заклинание. За счет одной лишь торговли выжить в AC2 практически невозможно, но на начальных этапах игры

И ВЗОР, И СЛУХ

В последнее время доказывать, что видеоряд в онлайн-ролевке — это не главное, уже не модно. Разработчики AC2 и не стали этого делать, а просто нарисовали нам такую графику, которой может позавидовать чуть ли не любая офлайновая ролевая игра. То есть не исключено, что EQ2 и плюнет надменно в сторону AC2. Но, во-первых, в новом экшене Asheron's Call 2: Legions графика существенно доработана, и, на наш взгляд, смотрится — товарищи фанаты, по почкам не бить! — даже лучше, чем в WoW. Во-вторых, даже несмотря на недостаток полигонов в некоторых местах, чувствуется любовь разработчиков к своему детищу. Деталька к детальке, полигончик к полигончику, текстурка к текстурке... Приятно, когда топорно срубленных элементов в игре нет в принципе. А есть только ладная картинка, на которую, как ни посмотри, всяк хороша.

Можно долго рассказывать о буйстве красок, о детализации персонажей и об удивительной красоте спецэффектах... Но все это нужно увидеть, чтобы оценить. Увидеть можно, купив игру или... на скриншотах. Поэтому смотрите, а мы пока расскажем вам об игровой физике, которую скриншоты, увы, передать не могут.

Физика — отличная. Создатели, вместо того чтобы убивать время на создание физики реалистичной, сделали нам физику, максимально удобную для игры. Плавные взмахи мечами, летящие по параболе файерболы, легкая походка персонажей. Скажите, много ли реализма в движениях персонажей «Матрицы»? Не очень. Зато как эффектно они смотрятся! В AC2 — та же ситуация. На «как в жизни» вроде бы и не похоже, но выглядит естественно.

Что сказать о музыке? Это тот самый случай, когда, пока играешь, музыку не замечаешь, но стоит отключить колонки — и сразу чувствуешь: что-то не то. Отличное доказательство таланта композиторов. Ну

а за то, что для каждого города и поселка в игре они не поленились написать свою уникальную музыкальную тему, что сделали плавные переходы к более динамичным композициям во время боя, за то, что написали отдельно музыку для дня и ночи, — за это троекратное «ура» и медаль за отвагу.



Практически любой скриншот игры фантастически красив. В динамике картинка выглядит еще лучше.

можно неплохо заработать, продавая простую амуницию, оставшуюся от убитых монстров.

Принцип массовости

Чем более развитым будет ваш персонаж, тем чаще на него будут обращать внимание другие игроки. Тем более желанными будут доспехи вашего героя и его оружие. Пройдет немного времени, и на вас нападет первый противник, которым будет управлять не компьютер, а такой же, как вы, игрок. Хорошо, если он нападет в одиночку. А если это будет целый альянс? Это еще одна причина, почему с самого начала стоит объединяться с другими персонажами в группы.

Объединения игроков в AC2 бывают трех типов. Самое простое — содружество. Если несколько игроков, например, решили выполнить сообща один-два квеста или завалить десяток монстров, то, объединившись в содружество, они быстро выполняют задуманное и разбегутся.

Альянсы — это уже посерьезней. Чтобы вступить в альянс, иногда нужно внести не-

кую плату. Да и выйти из него просто так не удастся. Либо придется платить откупные (редкий случай), либо помогать соратникам выполнить несколько трудных заданий и лишь потом уходить.

Самым мощным объединением игроков являются королевства. Это гарант безопасности. Атакуя вас, игроки из других «группировок» тем самым навлекают на себя гнев ваших собратьев по оружию. Враг трижды подумает, прежде чем напасть, если вы из войска сильного королевства...

Но не думайте, что в королевствах вас ждут с распростертыми объятиями. К ним могут примкнуть только те игроки, чей уровень опыта достаточно высок, а умения достаточно развиты. Если вам все же удастся стать защитником одного из городов какого-либо королевства, то в деньгах вы нуждаться перестанете — их будет очень много. Королевство также снабдит вас хорошим оружием и крепкой броней.

Казалось бы, вот она — цель игры. Вступи в королевство, и жизнь станет сладкой и без-

заботной. Так-то оно так, да только королевств в игре много. Все они обладают разной властью и контролируют разные территории. Попасть сразу в самое сильное королевство вряд ли получится. А вступив в более слабое, вы рискуете попасть, что называется, под раздачу во время атаки бойцов более сильного королевства. Войны же случаются довольно часто. Одни королевства отвоевывают землю у других, захватывают имущество, переманивают опытных бойцов...



Писать выписной эпикриз по игре, которая родилась не сегодня и даже не вчера, — дело неблагодарное. Время уже все расставило по своим местам. Asheron's Call 2 уверенно стоит на своих двоих, и морщинки нисколько не портят его строгого классического лица. Тысячи поклонников, постоянная поддержка со стороны разработчиков, детально проработанный геймплей.

Можно, конечно, выдавать на-гора приевшиеся всем фразы вроде «игра оправдала надежды на все 100%, покупая ее, вы приобретаете отличный продукт». Но мы, простите, не новую игру обсуждаем, а уже состоявшийся хит. Он самобытен, сбалансирован, увлекателен. Настоящая классика MMORPG. А классика, господа, не стареет. Ну, или делает это очень, очень медленно... ■

ВЕРДИКТ

Asheron's Call 2 — живая классика MMORPG. Так и хочется сказать: «Реликт, доживший до наших дней». Вот только тысячи поклонников за такие слова четвертуют на месте. Не реликт. Несмотря на годы, вполне современная игра, готовая тягаться с новейшими хитами и даже переигрывать их по многим параметрам.

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

8.5



Plate armour придает персонажу колорита. Впрочем, человеку-воину статности и без того не занимать.



Внешность обманчива: милая зверушка способна положить прокачанного перса одним ударом.



SECOND SIGHT™



КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ОПЯТЬ ДВОЙКА

SCORE	PING	TIME	NAME
54	31	19	JyJ
49	31	19	xyv
45	31	19	HZR
44	31	19	dib
35	34	19	RU
30	33	19	RU
30	33	19	RU
28	33	19	RU
SPECT	148	19	RU
SPECT	31	19	RU
SPECT	24	19	RU
SPECT	88	19	RU
SPECT	64	19	RU

■ Вот он — плачевный итог.

Легкомысленное отношение многих отечественных прогеймеров к серьезным турнирам уже не раз приводило к грандиозным провалам. Полуфинал онлайн-турнира **Clanbase Nations Q3 TDM** стал очередным тому подтверждением. Российская сборная в составе **Jibo**, **Cooller**, **Dimas**, **Mikes** и **Prozed** по личным причинам не успела заранее подготовиться к игре, поэтому на турнир ребята попали усталые и невыспавшиеся. Результат вполне закономерен: Россия уступила шведской сборной (не самому сильному противнику) с разгромным счетом. Конечно, **Clanbase Nations** — не самый престижный турнир, но при таком отношении к делу нашим киберспортсменам не светят победы и на других чемпионатах.

ОТ CPL НЕ СПРЯЧЕШЬСЯ

Представители **Cyberathlete Professional League** не устают удивлять общественность все более странными правилами на своих турнирах. Теперь игроков будут наказывать еще и за неспортивное поведение во время матча. Под это определение подпадают прежде всего попытки спрятаться от противника. Не секрет, что многие игроки, получив преимущество на первом этапе матча, любят просто тянуть время, чтобы обеспечить себе победу. Похвалы такое поведение действительно недостойно, и в этом плане инициатива CPL выглядит весьма благородно. Однако каким образом организация намерена следить за игроками и как будут наказывать нарушителей, неизвестно. А то ведь начнут снимать по два три флага за каждую попытку спрятаться...

BLIZZARD ОБЗАВЕЛАСЬ СОБСТВЕННЫМ ФЕСТИВАЛЕМ

Blizzard пошла по стопам **id Software** и объявила о создании собственного игрового фестиваля — **BlizzCon** (по аналогии с **QuakeCon**). Игр, которые стали популярными среди киберспортсменов, в ее активе не меньше, чем у конторы Кармака, так что шаг этот вполне оправдан. Фестиваль будет посвящен таким знаменитым игровым сериалам, как **Diablo**, **Starcraft** и **Warcraft**. Участников **BlizzCon** ждут турниры с ценными призами, а

кульминацией всего шоу станут матчи между приглашенными звездами в **Starcraft: Brood War** и **Warcraft III: The Frozen Throne**. Хотелось бы надеяться, что среди почетных гостей окажутся и российские прогеймеры. **BlizzCon** пройдет в Калифорнии с 28 по 29 октября.

КИБЕРСПОРТСМЕНОВ ПРИЗЫВАЮТ К ПОРЯДКУ

Похоже, руководство крупных команд решило наконец положить конец перебежкам киберспортсменов из одних кланов в другие. Недавно менеджеры немецкой команды **mTw** объявили о том, что намерены судиться с игроком **walle**, который покинул их ряды, в нарушении условий контракта. Иск, между прочим, уже подан, так что **walle**, возможно, придется вернуться обратно.

Этот случай станет первым подобным прецедентом в Европе. А вот корейцы, проповедующие действительно профессиональный подход к киберспорту, не допускают своеговольного ухода игроков из команды уже давно. Если другие прогеймерские организации последуют примеру **mTw**, западное киберспортивное сообщество ждет большие перемены.

ОБНОВЛЕНИЕ ДЛЯ STARCRAFT: BROOD WAR

Если принять на веру предположение о том, что игра живет, пока к ней выходят патчи, то **Starcraft** можно назвать величайшим долгожителем за всю историю игровой индустрии. На днях к этой стратегии вышло новое обновление. Заплата за номером 1.13 исправляет ряд старых багов, которые приводили к зависанию или вылетам игры. Переработана мини-карта: юниты теперь отображаются более четко, кроме того, войска противника не будут перекрывать весь обзор. Устранены глюки с отображением корейских шрифтов в чате, исправлена опечатка на экране регистрации аккаунта в **Battle.Net**. В общем, никаких особенно важных изменений патч не внес — сразу видна его направленность на корейских игроков. Но все же установить его не помешает — так, на всякий случай.

WCG: ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Организаторы чемпионата **WCG 2005** решили в очередной раз поколдовать над турнирными картами для **Starcraft: Brood War**. Все баги и недоработки были безжалостно уничтожены. Баланс довели практически до зеркального блеска, переработав на некоторых картах значительную часть ландшафта и изменив места расположения ресурсов. Ознакомиться с полным списком изменений можно на сайте **WCG**, там же лежат обновленные версии карт **Gaia**, **Estrella**, **Paranoid Android** и **Azalea**.

ТУРНИР «10 WEEKS PLANTRONICS»

Крупнейший всероссийский кибермарафон **10 weeks Plantronics** (генеральный спонсор — компания **Plantronics**) подошел к кон-

цу. С начала мая в интернет-центре **5,3 GHz** (Санкт-Петербург) в течение десяти недель проходила серия чемпионатов по **Counter-Strike 1.6 2x2**, **Quake III Arena 2x2**, **Quake II 1x1**, **Painkiller 1x1**, **Warcraft III: The Frozen Throne 1x1**, **Starcraft: Brood War 1x1**, **Need for Speed Underground 2 1x1**, **FIFA 2005 1x1**, **NHL 2005 1x1** и **Far Cry 1x1**. Принять участие в чемпионате могли все желающие. За играми можно было следить через интернет в «прямом эфире». Подробнее о турнире вы можете почитать на сайте www.10weeks.spb.ru.

С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, COUNTER-STRIKE!



■ Мин Ли — создатель Counter-Strike.

В середине июня свой шестой день рождения справила одна из самых известных игр и, по мнению большинства прогеймеров, лучшая турнирная дисциплина — **Counter-Strike**. Из небольшого любительского мода, созданного в далеком 1999 году канадцем **Мин «Gooseman» Ли**, **Counter-Strike** превратилась в настоящую религию для миллионов и профессию для тысяч людей. Эта игра стала основой той киберспортивной индустрии, которую мы видим сейчас.

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Лучшие демки с финала **ACON 5** (**Counter-Strike 1.6**, **Warcraft III: The Frozen Throne**), **DreamHack 2005** (**Counter-Strike 1.6**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Starcraft: Brood War**), турнира **Quake III Battleground** (**Quake III Arena**), а также из коллекции немецкого портала **StarComa** (**Warhammer 40000: Dawn of War**).

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

На нашем диске вы найдете несколько программ, необходимых любому, кто интересуется киберспортом: **Advanced Warcraft 3 Configurator**, **CSE Demoplayer 3.2A**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.6**, **Seismovision 2.28** и **SK Player 1.1**.

Киберспорт по-китайски

ACON 5: как это было



■ Организаторы умудрились сделать из церемонии открытия ACON настоящим театр кабуки.

Вообще генеральное отличие киберспорта от спорта настоящего заключается в том, что в электронных чемпионатах до сих пор нет четкой организованности. То есть ежемесячно (если не еженедельно) в мире проходит по несколько крупных чемпионатов, и как минимум каждый второй международный называется чемпионатом мира. То есть, например, одновременно на планете Земля может быть несколько чемпионов мира по Counter-Strike, Warcraft, Quake и так далее...

Однако — не суть. В июне мы, благодаря помощи компании **Abit**, побывали на одном из подобных мероприятий, которое, в отличие от многих, больше, чем все остальные, заслуживает звание «чемпионата мира». Речь идет об уже пятом по счету **ACON**, который на этот раз прошел в древней исторической столице Китая — городе Сияне. Два дня непрерывных боев, две дисциплины — Counter-Strike и Warcraft III: The Frozen Throne и несколько десятков локальных чемпионов из большинства цивилизованных стран мира. Из «наших», кстати, на ACON 5 была одна из лучших отечественных CS-команд — **Virtus Pro**, а также юное варкрафт-дарование со сложным именем **SKapm70** (который на самом деле не кто иной, как самый талантливый российский варкрафтер **Deadman**).

Что тут сказать? Опуская подробности о

современной китайской действительности (если вы вдруг забыли, то спешим напомнить, что государственным строем в КНР до сих пор считается развитый социализм), поговорим лучше о киберспортивном Востоке в целом. Дело в том, что геймеры Китая, Южной Кореи, Тайваня и других «азиатских драконов» относятся к киберспорту так же, как и к любым другим занятиям. То есть — или он им абсолютно безразличен, или же они влюблены в «Контру» или «Варкрафт» до, практически, фанатичности. Поэтому очевидно, что приезд в Сиянь ведущих мировых игроков вызвал в среде местных геймеров натуральный ажиотаж.

В первый день ACON 5 шла сплошная игра на выбывание. Команды одна за другой вылетали в сетку лузеров, продолжали упорную борьбу уже там и были на постоянном взводе. Что же касается наших, то ни **Deadman-SKapm70**, ни **Virtus Pro** на протяжении первого дня не потерпели ни одного поражения и медленно, но верно двигались к финалу.

Правда, на второй день удача покинула **SKapm70**, и он поочередно проиграл двум будущим финалистам — корейцу **WE.Remind** (второе место в финале) и представителю КНР — **WE.Sky** (соответственно — первое). Что любопытно: немаловажное значение в

поражениях нашего варкрафтера сыграла тотальная поддержка зрителями корейского и китайского игроков. Согласитесь, не очень-то просто сохранять присутствие духа и бороться за первое место, когда при каждом успехе противника сотни человек за спиной издадут радостный победный клич. Однако, не сильно погоревав, **SKapm70** все же честно заработал свое третье место среди финалистов и приз в размере **2000\$**.

Что же касается Counter-Strike, то здесь все было гораздо интереснее: до самого финала **Virtus Pro** шли без единого поражения. Один за другим они умудрялись побеждать сильнейших соперников, вроде бельгийцев из **Defuse Kids** или объединенный американо-канадский альянс **Team Complexity**, и, наконец, в последнем бою сошлись с самыми опасными врагами — одной из сильнейших мировых CS-команд — французскими **Bizonours**.

К моменту финального сражения чемпионат по **Frozen Throne** уже закончился, и многочисленные зрители ACON 5, не зная, чем занять себя дальше, ни с того ни с сего... принялись болеть за русских! Каждый удачный фразг **Virtus Pro** толпа встречала оглушительным ревом, и понятно, что французы не выдержали такого психологического давления и с минимальным разрывом все-таки уступили первое место России.

Как итог — россияне из **Virtus Pro** стали чемпионами мира 2005, доказали, что они сильнейшие не только в России, но и в мире, и увезли из Китая гран-при в размере **20000\$**. Неплохая прибавка к пенсии, ага?

P.S. «Игромания» сердечно благодарит компанию **Abit** за помощь в организации поездки на ACON 5. ■



■ Делегация Российской нашей Федерации (в лице **SKapm70** и **Virtus Pro**) перед самым началом ACON 5.



■ Наши с вами соотечественники из **Virtus Pro** вполне заслуженно стали чемпионами мира по Counter-Strike.



■ **SKapm70** (он же **Deadman**) вполне доволен третьим местом в финале по **Frozen Throne**.

Переключая каналы

Киберспорт и телевидение: вместе или порознь?

Киберспорт все ближе и ближе подбирается к спорту обычному. Общего между ними уже сейчас намного больше, чем различий. Как и в большом спорте, в киберспорте стали привычным делом крупные турниры с солидными призовыми фондами. Как и в большом спорте, играют на них не обычные ребята с улицы, а профессиональные игроки, которые тратят почти все свое свободное время на упорные тренировки. Как и в большом спорте, к турнирам прогеймеров привлечено внимание весьма широкой аудитории. Единственное, в чем киберспорт уступает своему собрату, — освещению в СМИ. Особенно не жалуют его телевизионщики. По большей части дело ограничивается небольшими репортажами, которые зачастую грешат обилием неточностей и ляпов.

Конечно, далеко не везде дела обстоят так плачевно. Особенно активно e-sport-телевидение развивается в Южной Корее, где киберспорт давно перешел из разряда экзотики в ранг национального вида спорта. Число зрителей на крупных турнирах столь велико, что игровые залы просто не в состоянии вместить всех желающих. За матчами прошедшего не так давно чемпионата **WEG 2005** по примерным подсчетам наблюдало около 20 млн. человек, причем не только из самой Кореи, но и из соседнего Китая.

Организаторы турниров нашли очень простое решение этой проблемы. Игры корейских лиг проходят в специально оборудованных телестудиях гигантских размеров, откуда все происходящее в прямом эфире транслируется миллионам зрителей как в Корею, так и в соседних странах.

Киберспортивное телевидение в Корею прошло большой путь. Официальной точкой отсчета считается 1999 год. Именно тогда телезрители смогли впервые посмотреть турнир **Progamers Korea Open (Starcraft)** в прямом эфире. Первый удачный опыт показал перспективность этой затеи, и в индустрию рекой потекли деньги спонсоров. **Samsung, Panasonic, Coca-Cola** и множество других известных корпораций вкладывают колоссальные средства в развитие киберспортивного телевидения и получают от этого неплохую отдачу.

В настоящее время в Южной Корее работают три кабельных канала: **MBCGame**,



■ Посещение гримерной перед выходом на сцену обязательно.

OnGameNet и **iTV**. **MBCGame** и в еще большей степени **iTV** уделяют много внимания «непрофильным» новостям и событиям. **OnGameNet** же посвящен исключительно киберспорту. Помимо того, это старейший и, пожалуй, самый известный канал из упомянутой тройки. Фактически, это своеобразный аналог популярнейшего канала **Eurosport**. Сетка вещания удовлетворит вкусы практически любого игрока: от простых репортажей с турниров до аналитических передач и даже ток-шоу, где знаменитые прогеймеры (которых в Корею приравнивают к богам) отвечают на каверзные вопросы телезрителей.

Турниры освещаются главным образом корейские, причем наибольшее внимание уделяется соревнованиям, проводимым под эгидой самой **OnGameNet**. Трансляции с **OnGameNet StarLeague** и **Challenge League** занимают чуть ли не половину всего эфирного времени. Про международные и региональные (например, европейские) турниры вспоминают, лишь когда дело доходит до самых крупных мероприятий вроде **ESWC**.

Высокий профессионализм журналистов и интересная подача материалов позволяют **OnGameNet** ежегодно привлекать сотни тысяч новых зрителей. Если в 2000 году аудитория канала составляла 3 млн. семей, то к 2003 году эта цифра выросла до 6,5 млн. По прогнозам, к началу 2006 года число зрителей у **OnGameNet** достигнет 10 млн. семей, и это далеко не предел: руководство канала давно подумывает о том, чтобы распространить свою деятельность на соседние страны.

Своим успехом канал обязан не только бо-



■ Турнир под эгидой **OnGameNet**. На экран за спиной у прогеймера транслируется мини-фильм о его достижениях.

гатым спонсорам, но и талантливому режиссеру **Huung Jun Hwang**. Именно он сделал **OnGameNet** таким, какой он сейчас. Каждый репортаж **Huung Jun Hwang** способен превратить в захватывающее шоу, смотреть которое будет интересно даже тем, кому киберспорт вообще до лампочки. Журналисты отлично разбираются в играх (в большинстве своем это прогеймеры «на пенсии»), отпускают остроумные комментарии и вообще всячески издеваются над проколами киберспортсменов.

Европейским и американским телевизионщикам до корейцев еще далеко. На Западе тоже предпринимают попытки организовать некий аналог **OnGameNet**, особенно в этом преуспела **MTV**, плотно сотрудничающая с **CPL**. Однако пока дело ограничивается лишь скромными репортажами с самых видных турниров да редкими интервью с популярными прогеймерами.

Российских же телевизионщиков хватает только на довольно сомнительные репортажи «из жизни киберспортсменов», которые не столько служат популяризации игр, сколько убеждают зрителей, что игры вообще и киберспорт в частности приносят лишь вред. ■



■ Коллектив канала **OnGameNet**.



■ Официальный сайт **OnGameNet**. Видеоматериалов море, но без знания корейского здесь делать нечего.



■ Спасибо вам, люди добрые, за наши астрономические гонорары!

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES

24-28 августа

Russia Preliminary

Российский отборочный тур

5-го чемпионата мира по компьютерным играм



Warhammer 40000
Starcraft
Warcraft
Counter Strike
Need for Speed
FIFA 2005

Есть только один способ попасть в Сингапур. Победить.

КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

Cold War

Во время игры зажмите клавишу **Enter** и наберите:

- I — невидимость;
- O — неуязвимость.

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction

Запустите игру с параметром **-ImASpadger**, чтобы открыть все Special Features. Сделать это можно, нажав **Пуск/Выполнить** и введя в появившемся окошке полный путь до исполняемого файла игры, а затем приписав в конце указанный параметр. Например: **C:\Games\Conspiracy\cwmd.exe -ImASpadger** (у вас игра может быть установлена не в C:\Games, а в какой-то другой папке). Код РЕГИСТРОЗАВИСИМ, будьте внимательны при вводе.

Grand Theft Auto: San Andreas



Коды вводятся прямо во время игры. Предварительно можно включить паузу, чтобы с Карлом не случилось ничего страшного, пока вы набираете читы.

HESYOAM — все здоровье, броня и \$250000 в кармане; **LXGIWYL** — набор оружия №1; **KJKSZPJ** — набор оружия №2; **UZUMYMW** — набор оружия №3; **WANRLTW** — полный боезапас; **NCSGDAG** — мастерское владение оружием; **VQIMANA** — мастерское вождение; **JYSDSOD** — Карл становится качком; **BTCDBCВ** — Карл-толстяк; **KVGYZQK** — Карл-дистрофик; **OGXS-DAG** — максимальный уровень репутации; **EHIBXQS1** — сексуальная привлекательность на максимуме; **CVWKXAM** — Карл забывает, что такое одышка; **SZCMAWO** — самоубийство; **AEDUWNV** — отсутствие потребности в еде; **LIYOAAAY** — slo-mo; **PPGWJHT** — ускорение игрового процесса; **ASNAEB** — снизить «интерес» полиции к Карлу; **OSRBLHH** — повысить «интерес» полиции к Карлу; **LJSPQK** — максимальное внимание к Карлу со стороны полиции; **AEZAKMI** — полиции наплевать на все действия Карла; **BEKKNQV** — все проститутки без ума от Карла; **OUIQDMW** — стрельба из машины во время движения; **SJMAHPE** — завербовать любого человека и вооружить его пистоле-

том; **ZSOXFSQ** — то же самое, но вместо пистолета ракетница; **AJLOJYQY** — жители города атакуют друг друга; **BGLUAWML** — все пешеходы начинают нападать на Карла; **FOOOXFT** — все жители получают оружие; **ASBHGRB** — город заполняется клонами Элвиса; **AFZLLQLL** — обычная погода; **AUIFRVQS** — дождливая погода; **ICIKPYH** — солнечная погода; **ALNSFMZO** — облачно; **CFVFGMJ** — туман; **CWJXUOC** — песчаная буря; **OFVIAC** — закат замирает на небе в 21:00; **XJVSNAJ** — в городе всегда полночь; **AIYPWZQP** — получить парашют; **KRIJEBR** — получить Stretch; **JQNTDMH** — получить Rancher; **CQZIJMB** — получить Bloodring Banger; **PDNEJON** — получить Hotring Racer 1; **VPJTQWV** — получить Hotring Racer 2; **UBHYZHQ** — получить Trashmaster; **AIWPRTON** — получить Rhino; **AQTBCODX** — получить Romero Hearse; **RZHSUEW** — получить Caddy; **YECGAA** — получить реактивный ранец; **AGB-DLCID** — получить Monster Truck; **AKJJYGLC** — получить велосипед; **JUMPJET** — получить Hydra; **URKQSRK** — получить Stunt Plane; **KGGGDKP** — получить Hovercraft; **EEGCYXT** — получить Dozer; **OHDUDE** — получить Hunter; **AMOMHRER** — получить Tanker; **CPKTNWT** — все машины вокруг Карла взрываются; **IOWD-LAC** — все машины окрашиваются в черный цвет; **LLQPFBN** — то же самое, только цвет розовый; **LFGMHAL** — высокие прыжки; **YLTEICZ** — агрессивные водители; **PGGOMOY** — увеличить маневренность автомобилей; **XICWMD** — невидимые машины (остаются только колеса); **ZEIIVG** — на светофорах всегда зеленый свет; **GUSNHDE** — по улицам разъезжают исключительно спортивные автомобили; **THGLOJ** — уменьшает плотность машин на улицах; **VKYPQCF** — апгрейд такси; **CIKGCGX** — Beach Party Mode; **IOJUFZN** — Yakuza Mode; **PRIEBJ** — по улицам разгуливают клоуны; **BSXSOGC** — при столкновении машины улетают в неизвестном направлении; **RIPAZHA** — летающие машины; **AFSNMSMW** — летающие лодки.

Juiced

Выберите пункт меню **Cheat** и введите **PINT** для того, чтобы открыть все соревнования в режиме аркады.

Psychonauts

Во время игры зажмите левый **Shift** и правую кнопку мыши. Удерживая их, быстро наберите: **X, X, F, E, Tab, F** — все пси-способности; **Tab, средняя кнопка мыши, Tab, E, X, E** — усовершенствованные пси-способности; **Средняя кнопка мыши, пробел, Tab, Tab, F, X** — боезапас; **Пробел, средняя кнопка мыши, средняя кнопка мыши, E, F, левая кнопка мыши** — деньги; **Tab, E, E, X, пробел, средняя кнопка мыши** — 999 жизней;

Средняя кнопка мыши, X, E, E, Tab, F — все предметы;

Tab, средняя кнопка мыши, Tab, E, X, E — максимальный уровень.

Учтите, что все коды даны для стандартной раскладки управления.

Psychotoxic: Gateway to Hell

Нажмите «~» (тильда) во время игры, чтобы вызвать консоль. В ней вводите следующие коды: **lua levelend()** — пропуск уровня; **lua ptend()** — аналогично предыдущему коду; **lua allammo()** — боеприпасы ко всем видам оружия; **lua medave()** или **lua medoof()** — дополнительное оружие; **lua summon(название оружия)** — получить указанное оружие (список названий см. ниже); **lua god()** — неуязвимость; **lua ungod()** — отключает эффект предыдущего кода; **lua heal()** — восстановить полное здоровье при первом попадании; **lua aioff()** — выключить искусственный интеллект; **lua aion()** — включить его обратно; **lua ToggleDebugInfo()** — информация для отладки игры (полезно разве что разработчикам); **lua PlayerInvisible()** — невидимость; **lua PlayerVisible()** — отключить невидимость; **lua speed(#)** — изменить скорость (вместо # подставьте число); **lua PTFly(On/Off)** — включить (On) / отключить (Off) режим полета; **lua PTHotellnitFunction()** — slo-mo; **lua PTLowGoreVersion()** — сделать игру менее жестокой; **lua ResetWeaponSlots()** — выбросить все оружие; **help** — вывести список всех консольных команд.

Список оружия: **AngelPickupHealth, AngelPickupHealth, AngelPickupStealth, AngelPickupShield, PickupKnife, PickupColt, PickupSocom, PickupMac10, PickupPump Gun, PickupM16, PickupSniper, PickupGatling Gun, PickupFlamer, PickupJackhammer, PickupUdderGun, PickupA_Gun, Pickuplon Rifle, PickupPitBull, PickupSpectreEyes.**

Rising Kingdoms

Нажмите **Enter** во время игры и вводите: **fasterfaster** — быстрое создание юнитов и увеличенная скорость апгрейдов; **makemefamous** — получить 7 очков славы; **makemerich** — 3000 золота, 100 драгоценных камней; **octrta** — активировать все вышеперечисленные читы одновременно.

Star Wars: Battlefront



Создайте профиль **Jub Jub**, и все пехотинцы станут похожи на карапузов.

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».

Grand Theft Auto: San Andreas

Стенд возле моста

Перед въездом на мост Гант стоит весьма занимательный стенд. На нем написано, что модель моста состоит из 16000 полигонов, прорисовывается на 600 метров вперед, облеплена одиннадцатью текстурами и занимает на диске 1,27 Мб.

В двух шагах от этого стенда есть еще одна местная достопримечательность — кусок кабеля, отвалившийся от моста. Прочитайте, какие комментарии по этому поводу написали разработчики. Если немного поискать, вы сможете обнаружить место, откуда этот кусок отвалился.

Дом Карла

В доме главного героя на кровати лежит журнал со статьей про третий город — Las Venturas (его прообразом был Лас-Вегас). Сопровождается она, что интересно, скриншотами из игры как ее видит игрок — с мини-картой и индикатором здоровья...

Сохрани вас господь!

В первом городе на стенах некоторых зданий есть интересный рисунок — пылающее сердце, дева Мария, ангелочек и подпись внизу — «Jesus Saves». Если вы когда-нибудь играли в GTA или GTA 2, то могли заметить, что там такая же надпись встречала игрока в церкви — при сохранении игры. Вероятно, в San Andreas разработчики планировали возродить старую систему сохранений, но потом передумали, а уже нарисованный рисунок решили оставить.

Отсылки к другим играм

В миссии, где нужно похитить у рэпера Мэд Дога его рифмокнижку, в одной из скриптовых сценок показывают мужика, играющего на приставке в Driv3r. Мужик этот говорит примерно следующее: «Отстой! Как могли Refractions до такого опуститься? Таннер, ты...» («This sucks! I mean, how could Refractions mess up so bad? Tanner, you suck ass!»).

В магазине у Зеро (во втором городе) продаются коллекционные фигурки с героями из других игр Rockstar — Vice City и Manhunt. Еще на витрине лежат упаковки с фирменной Vice City-жвачкой, но ни того, ни другого купить, к сожалению, не дадут.

Будучи в третьем городе, залезьте на крышу спортзала, а оттуда — на стоящий рядом дом (место, где в машины закладывают бомбы). Посмотрите на другую сторону улицы и вы увидите людей, падающих с крыши. Это прямая отсылка к игре Lemmings от DMA Design. Сейчас эта компания называется... Rockstar North.

Одна из пасхалок переключалась в San Andreas из Vice City: если выстрелить ночью из снайперской винтовки в луну, она увеличится в

размере. Если повторить это несколько раз, луна достигнет максимально допустимого размера, после чего вновь станет маленькой.

От Vice City San Andreas унаследовал и созвездие в виде буквы R (логотип разработчика), которое при должной внимательности можно разглядеть на ночном небе.

В казино Лас-Вентураса можно поиграть в покер. Присмотритесь — на некоторых картах изображены персонажи из GTA 3 и Vice City.

В первом городе напротив места со странными треугольными деревьями есть магазин с весьма забавной эмблемой. Помните, в Vice City мы разыскивали по всей карте специальные статуэтки? Одну из них можно найти даже в San Andreas!

В поселке Angel Pine (на юго-западе карты) напротив закусочной Clucken Bell стоят три урны. Переверните среднюю (на ней есть число 73) и загляните внутрь при помощи фотоаппарата. Кто-то выбросил целую кучу карт Vice City — и правда, кому они нужны в San Andreas?

Приватное кладбище



Недалеко от зоны 69, в углублении в скале можно обнаружить небольшую дыру, возле которой припаркован Bobcat. Если вы заглянете в дыру, то увидите, что там свалена куча трупов. По-видимому, это кладбище, устроенное местными мафиози.

Вообще, на «человекомогильниках» в San Andreas творятся странные вещи. Если заехать на кладбище Лос-Сантоса между 20:00 и 6:00, на стене обнаружится граффити «Families 4 Life».

Скринсейвер

Если оставить игру на 2—3 минуты, она начнет снимать на камеру все интересные события, происходящие вокруг (за кем-то гонятся копы, где-то произошло ДТП). Получается эдакий скринсейвер. Стоит подвигать мышкой, как камера тут же вернется обратно к Карлу.

ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполнить самое крутое оружие и так далее.

Grand Theft Auto: San Andreas

В первом городе есть миссия, где надо вести байк, пока ваш напарник расстреливает из SMG врагов на крыше поезда. Сразу же немного обгоните экспресс и заверните ему прямо под колеса. В результате вы окажетесь на



крыше лицом к лицу с теми, кого нужно устранить. Сделайте несколько «контрольных», после чего спрыгивайте на землю и бегите к напарнику — он такой трюк выполнить не сможет, поэтому останется немного позади.

Еще один финт можно проверить во втором городе, где вы спасаете беженцев с корабля. Вместо того чтобы сражаться со Змеем на мече, просто выберите после скриптовой сценки любое другое оружие (тот же SMG) и изрешетите престарелого самурая.

В начале игры можно легко зарабатывать деньги, убивая наркоторговцев. Они обычно одеты в черную куртку и стоят на улице, ожидая, пока к ним подойдут клиенты. У каждого при себе по \$2000.

Если прийти первым во всех четырех гонках (на карте они помечены изображением кубка), то помимо бесценного опыта вы получите суперприз — \$1000000.

В игре есть несколько секретных видов оружия. Первый — Sex Toy, его можно найти в душевой полицейского участка Лос-Сантоса. Если вас арестуют, развернитесь и заходите внутрь участка (там, кстати, можно много чем поживиться). Повреждения он наносит достаточно серьезные.

В камере можно обнаружить несколько задержанных, у каждого по «косячку» и немного денег. Если заехать на полицейской машине в расположенный неподалеку гараж, вы сможете понаблюдать за сценой жестокого избиения мирных граждан нечистыми на руку копами.

В некоторых местах (на кладбище, у памятника) лежат букеты цветов, которые также можно использовать вместо оружия. Странная палка, что лежит возле офиса дальнобойщиков, слабовата как оружие, но и ее можно использовать для успокоения противников.

Если на ваш район напали, а обороняться неохота, то можно сделать так: садитесь в какую-нибудь служебную (полицейскую или пожарную) машину, включаете сирену, а потом тут же выключаете. Ваш район сразу оставят в покое.

В крови бурлит адреналин? Тогда заходите в самое высокое здание Сан-Фиерро и вы окажетесь на его верхушке с парашютом. Дороги назад нет, придется прыгать!

Если переокрасить все 100 граффити в первом городе, в ваш дом прямо на кухню будут доставлять АК-47, Тес-9, коктейли Молотова и еще несколько видов оружия.

Выполните за парамедиков миссию 50-го уровня, и здоровье Карла станет равно 150%. Перевезите 50 человек в такси, чтобы все машины этого типа получили нитро. Вообще, полное выполнение любых дополнительных миссий приносит какие-нибудь бонусы.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Area 51



Когда перед вами в очередной раз оживет труп доктора, обратите внимание на его левый глаз — он искусственный. Дело в том, что озвучивал его не кто иной, как Мэрилин Мэнсон, который, как известно, и сам щеголяет «стеклянным» глазом (на самом деле это, конечно, линза).

Дмитрий Суворов

Grand Theft Auto: San Andreas

В мусор True Crime!



В самом начале миссии **Wrong Side of the Tracks** (за Big Smoke'a), где надо гнаться на мотоцикле за поездом, обратите внимание на большой рекламный щит. На нем изображена свалка с мусоровозом и есть две любопытных надписи: «*True Grime: Street Cleaners*» и «*Get rid of old rubbish, fast!*». Это явный намек на игру **True Crime: Streets of Los Angeles** — не очень удачный клон GTA. Вторая надпись переводится примерно так: «*Избавьтесь от старого хлама — и побыстрее!*». Иными словами, Rockstar предлагает нам выкинуть True Crime на помойку и играть только в GTA: San Andreas.

Александр Стоноженко

Фаллические символы



Rockstar питает какую-то нездоровую страсть к пасхалкам сексуальной тематики. Кроме этого фургончика с мороженым, который вы видите на скриншоте, в San Andreas можно найти множество других объектов, выполненных в форме фаллоса — скалы, памятники и даже бензопилы (точнее, «фаллопилы»).

От редакции: остается только догадываться, какие мучения испытывали разработчики, когда вырезали мини-игру «Секс с подружкой», о которой мы писали в обзоре GTA: San Andreas в прошлом номере.

Михаил Шарипов

Главный герой GTA3 в San Andreas



После второй ночной миссии в Сан-Фие-ро подруга Карла познакомит его со своим новым любовником, который на поверку окажется... главным героем GTA 3. Из их разговора также станет известно, что они вместе отправляются в Либерти-Сити.

Андрей Верчук

Кристина



В лесах штата Сан Андреас спрятана самая настоящая машина-призрак. С виду это ничем не примечательный, изрядно побитый Glendale, но по лесу он катается сам по себе — без водителя. Эту машину невозможно починить, и у нее не бьются стекла.

От редакции: выглядит она, кстати, точь-в-точь, как автомобиль «Кристина» из одноименного фильма Джона Карпентера 1983 года.

Максим Андреев

С приветом от терминатора



Когда Smoke Dog и Сиджей удирают от мафии на мотоцикле, при выезде из-под моста сверху на них обрушивается грузовик — прямо как в фильме «Терминатор 2: Судный день».

Алексей Максименко

Возвращение в Либерти-Сити

Не все знают, что в San Andreas спрятан... целый город — Либерти-Сити. Для начала установите программу **San Andreas Place Manager** (см. ее на нашем диске), затем запустите игру и сверните ее по нажатию Alt + Tab (предварительно сохранившись, ибо вернуться из Либерти-Сити уже нельзя). Запустите San Andreas Place Manager, выберите **Ganton**



Gym, нажмите на **Teleport** и вернитесь в игру. Сиджей окажется перед спортзалом. Войдите туда, после чего аналогичным способом телепортируйтесь сначала в Yellow Market, а уже оттуда — в долгожданный Liberty City.

Кирилл Агалаков

Вездесущая Umbrella



Здание с такими табличками можно найти в Сан-Фиееро. По всей видимости, Umbrella (злая корпорация из **Resident Evil**, кото-

Наши призы



Угладели свое имя под одной из пасхалок, опубликованных по соседству? Тогда знайте: вас ждет DVD-бокс с экшеном **Xenus. Точка кипения**, изданным в России компанией «Руссобит-М».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf** (только давайте описание как можно точнее и понятнее), снимайте скриншот (в хорошем 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), заархивируйте 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 Мб), и **savegame**, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКС» и конечно же увеличим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше (одинаковых ников довольно много). Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу info@igromania.ru.

рая создала Т-вирус, превращающий людей в зомби) добралась и сюда.

Константин Абраменко и Сергей Быков

Фото на память



С помощью фотоаппарата можно снять самого себя — просто отдайте его одному из членов своей банды, и он вас сфотографирует Party Boy (ruslan_voloshin@mail.ru)

LEGO Star Wars

Фигурка Лукаса



В 1971 году Жора Лукас, создатель «Звездных войн», выпустил фильм THX-1138. Какое отношение это имеет к LEGO Star Wars? А вот какое: если пройти игру 13 раз (1+1+3+8), вам станет доступна фигурка Лукаса! Для этого при каждом прохождении придется скупать всех персонажей и все бонусы (к счастью, при повторном прохождении любой уровень можно одолеть за пять минут). Есть еще и секретный четвертый эпизод — он

откроется после сбора определенного количества «кругляшей» для каждого из 17 уровней!

Алексей Павлов

Затонувший X-Wing



В четвертой миссии третьего эпизода есть местечко, очень похожее на болото с планеты Дагоба (где диссидентствовал Йода). На дне болота лежит X-Wing, который можно поднять с помощью Силы — прямо как в пятом Эпизоде «Звездных войн».

Денис Белов

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Grand Theft Auto: San Andreas

Пассажирский самолет



Чтобы получить самый большой самолет в San Andreas, нужно найти в аэропорту последнего города огромный ангар и залететь на вертолете на его крышу. Там есть окно — прыгайте через него (дверь в ангар обычно закрыта). Летайте на здоровье!

Никита Прокудин

Прыжки на велосипеде



На велосипеде можно совершать прыжки намного выше обычного. Для этого во время движения нужно сначала нажать кнопку прыжка, а затем — кнопку стрельбы (в момент, когда CJ почти выпрямился). У моего персонажа навык вождения велосипеда был прокачан полностью, будет ли этот трюк работать в остальных случаях — неизвестно.

Илья Смирнов

Half-Life 2



Те, кто проходил уровень d1_canals_07, знают: чтобы пройти то место, что изображено на скриншоте, надо зайти к воротам с другой стороны и взорвать бочку. Но есть способ лучше. Возьмите гранату и швырните ее через ворота так, чтобы взрывом зацепило бочку. Преграду сразу же разнесет на куски. Экономия времени на 5—10 минут.

Вадим Кочетков

КОДЕКС 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).

Архив всех разделов KODex ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу». Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

На диске этого номера выложены сохранения для следующих игр: Area 51, Grand Theft Auto: San Andreas, Fantastic Four, Juiced,

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!, SCAR — Squadra Corse Alfa Romeo.

Трейнеры



На компактах и DVD в разделе «КОДЕКС» вы найдете трейнеры для следующих игр: Battlefield 2, Conspiracy: Weapons of Mass Destruction, Fantastic Four, Grand Theft Auto: San Andreas, Imperial Glory, Juiced, Loco-Commotion, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!, Silent Hill 4: The Room, Space Taxi 2, Star Wars: Republic Commando и Xenus. Точка кипения.

Бонусы

Помимо сохраненок, трейнеров и читерских программ, на нашем диске вы найдете редактор стартовых характеристик героя для «Пограничья», а также патчи для игр Xenus. Точка кипения и Battlefield 2, позволяющие пропускать вступительные ролики

Игорь Варнавский

Мобильные новости

Мобильные игры начнут продавать на MMC-картах



Sky Force, Yukiko и Marble Revolution

В скором времени игры для мобильных телефонов можно будет купить не только через Сеть, но и на сменных носителях — точно так же, как мы покупаем компьютерные игры. За их распространение решили взяться компании **Telco-games** (ее проекты неоднократно освещались на страницах этой рубрики) и **Carphone Warehouse**. Выпускать игры будут целыми сборниками на MMC-картах по цене \$20-25. В первый такой сборник войдут **Sky Force, Yukiko** и **Marble Revolution** (вы слышали хоть об одной из них? вот и мы тоже нет) для аппаратов Nokia 60-й серии. К моменту выхода журнала он уже появится в продаже (в Европе).

Namco мобилизуется

Крупнейшие издатели компьютерных и видеоигр один за другим спешат застолбить место на рынке мобильных игр. На этот раз о своих притязаниях на столь денежное место под солнцем заявила **Namco Hometek** (**Dead to Rights, Street Racing Syndicate, Hellgate: London**). В ближайшее время она планирует значительно расширить линейку проектов, охватить все портативные платформы (включая КПК) и вообще стать издателем номер один в мире мобильных игр (по такому случаю внутри компании даже произошли кое-какие кадровые изменения). Уже этой осенью на сотовых телефонах выйдет **Pac-Mania 3D** — трехмерный вариант самого известного бренда Namco.



Pac-Mania 3D

Sony перекрыла поставки PSP в Европу

Премьера приставки **PlayStation Portable** (на которой можно не только играть, но и смотреть фильмы, слушать музыку, путешествовать по Сети, читать книги и многое другое) в Европе назначена только на 1 сентября (в Японии она вышла в декабре, в США — в марте), но дистрибьюторы техники уже начали «серые» поставки в Европу:



PSP

слишком уж велик ажиотаж вокруг консоли в Старом Свете. **Sony** это не понравилось, и она незамедлительно вмешалась. Компании **ElectricBirdLand** через суд было запрещено заниматься дальнейшим распространением PSP (она успела распродать аж 11000 приставок), потому что это якобы могло негативно отразиться на запуске консоли (заодно припаяли обвинение в незаконном использовании торговой марки Sony). **ElectricBirdLand** виноватой себя, разумеется, не считает. Сама же «Соня» не видит ничего страшного в том, что европейским игрокам приходится ждать так долго. Наоборот, это, по ее мнению, им же во благо: к моменту старта приставки в нашем регионе у PSP исправят все те недостатки, от которых страдали японцы и американцы (они, напомним, жаловались на битые пиксели, неработающие клавиши и «плюющийся» дисками UMD-привод). А заодно и подлатают прошивку — чтобы пиратские игры труднее было запустить.

WAP.IGROMANIA.RU

На нашем wap-сайте вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и много другое! Велкам!

Алексей Моисеев

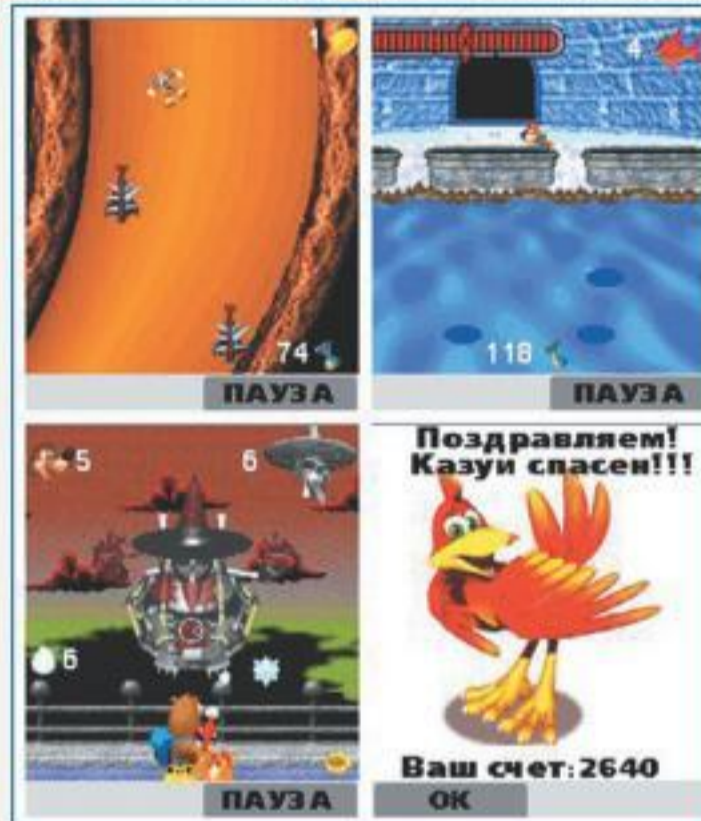
Мобильные игры

Banjo-Kazooie

Жанр: Аркада ★ Разработчик: In-Fusio

★ Платформа: J2ME ★ Похожесть: Robots ★ Размер: 64-78 Кб

Очень забавная и ненавязчивая игра с медведем Банджо и птичкой Казуи в главных ролях. Злая ведьма Грунтильда (с ней он боролся уже на нескольких платформах, включая **Nintendo 64** и **Game Boy Advance**) — заколдовала Казуи, и, чтобы спасти своего друга, ему предстоит выиграть в десяти мини-играх. Например, прокатиться с горки, попутно собирая украденные Грунтильдой яйца, или выволочь маленьких овец из загоня при помощи удочки. Звучит глупо, но после пяти минут игры оторваться от **Banjo-Kazooie** уже невозможно — натурально впадаешь в детство. Набранные очки можно вывесить на всеобщее обозрение в онлайн-таблице рекордов.



Рейтинг: 4/5

Доступно для: **Motorola** C380, C650, E398, V180, V220, V300, V303, V500, V600. **Nokia** 3100, 3200, 3220, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 7210, 7250, 7250i, 7260. **Samsung** C100, C100G, C110, E310, E630, E700, E710, E800, E810, E820, X100, X450, X460, X600. **Siemens** C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, S65. **Sony Ericsson** K500, K700i, T610, T630, Z1010, Z500, Z600.

Dr. Frankenstein Adventures

Жанр: Квест ★ Разработчик: Gaelco Moviles

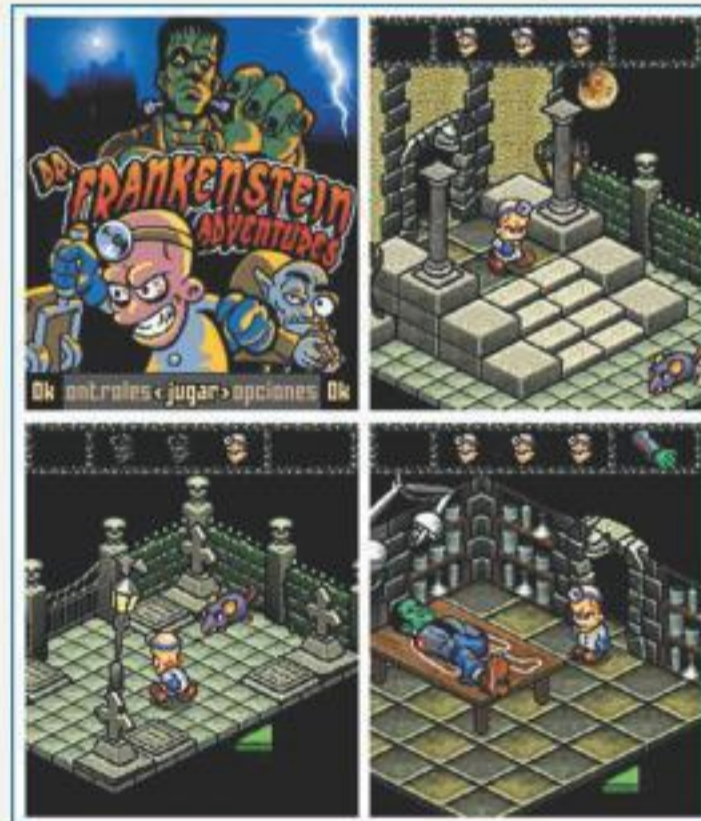
★ Платформа: J2ME ★ Похожесть: The Invisible Man ★ Размер: 63-135 Кб

За все время существования игровой индустрии вышло немало игр про страшного снаружи, но доброго внутри монстра Франкенштейна. Но ни в одной из них (по крайней мере, мы таких игр вспомнить не смогли) не давали поиграть за создателя Франкенштейна.

В **Dr. Frankenstein Adventures** вам предстоит облазить вдоль и поперек замок доктора, найти потерянные части тела для вивисекции монстра (яйцеголовый оказался каким-то неряшливым) и собрать их все вместе в лаборатории. Замок не слишком-то дружелюбен: тут полно ловушек вроде бездонных ям или выскакивающих из пола шипов, враждебно настроенных представителей фауны (крыс и летучих мышей) и загадок с рычагами и кнопками.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: **Alcatel** 556, 756. **Motorola** C650, V300, V525, V600. **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6100, 6108, 6230, 6260, 6310, 6310i, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. **Siemens** C65, CX65, M65, S55, S65. **Sony Ericsson** K700i, V800, Z1010.





Mr. and Mrs. Smith

Жанр: Виртуальный тир ★ Разработчик: Glu

★ Платформа: J2ME ★ Похожесть: SWAT Sniper ★ Размер: 62-128 Кб

Интерактивный тир по мотивам фильма «Мистер и миссис Смит». Взяв под контроль одного из вечно препирающихся между собой супругов, вы отправляетесь на защиту их дома от агентов противника. Доступны два вида оружия: пистолет с неограниченным боезапасом и снайперская винтовка, укладывающая любого неприятеля в гроб с первого выстрела. Врагов надо сначала вычислить (при помощи какого-то хитрого девайса), а уж потом, метко прицелившись, отправить на тот свет. На первых порах играть интересно, но потом однообразие процесса быстро надоедает.

Рейтинг: 3/5

Доступно для: LG U8110. Motorola C975, E1000, E398, E550, V3, V300, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V980. Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6585, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 8910i. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX7. Sharp GX10, GX20, GX25, TM100. Sony Ericsson F500, K500, V800, Z1010.



Real Superbike

Жанр: Мотоаркада ★ Разработчик: Qplaze

★ Платформа: J2ME ★ Похожесть: Ducati Extreme ★ Размер: 52-201 Кб

Многие из нас, наверное, мечтали хотя бы раз сесть за руль спортивного байка от какой-нибудь известной японской фирмы. Но суровая правда жизни такова, что большинству приходится взирать на этих двухколесных монстров со стороны. Или довольствоваться такими симуляторами-суррогатами, как Real Superbike.

На выбор здесь четыре мотоцикла, которые различаются тремя параметрами (расходом топлива, крутящим моментом и мощностью, отчего-то измеряемой в киловаттах, а не в привычных всем лошадиных силах), и три режима игры (тренировка, одиночный заезд и турнир). С первыми двумя все понятно. В турнире можно и нужно зарабатывать деньги — они идут на апгрейды байка. По ходу игры открываются новые трассы, коих в Real Superbike всего десять. Единственное, что немного смущает, — в одиночном заезде нельзя выбрать трассу: игра выбирает ее сама.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: Motorola C380, C385, C650, E1000, E398, E550, T720, T720i, T722i, V180, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V535, V547, V550, V555, V600, V620, V635, V80. Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3586, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. LG C1100, G5400, G5500, G7000A, G7050, G7100. Samsung C100, C100G, C110, D410, D500, E100, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E715, E800, E810, E820, P400, P700, S100, S300, X100, X400, X450, X460, X600. Sharp GX20, GX25, GX32. Siemens A65, C60, C65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1. Sony Ericsson F500i, K500, K500i, K700i, T610, T616, T618, T628, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z608.



Sensible Soccer

Жанр: Футбольный симулятор ★ Разработчик: Kuju Wireless ★ Платформа:

ма: J2ME ★ Похожесть: Real Soccer 2005: World League Cup, FIFA 2005 ★ Размер: 62-95 Кб

В середине 90-х годов на всех платформах бешеной популярностью пользовался футбольный симулятор Sensible Soccer. Игра отличалась удивительной простотой и в то же время большой увлекательностью. Спустя многие годы она наконец добралась и до мобильных телефонов.

Скажем сразу: это все тот же Sensible Soccer, каким он был и раньше. Поле мы обозреваем сверху, причем камера подвешена на высоте, максимально удобной для игрока. Управление поначалу кажется немного непривычным, но через некоторое время понимаешь, что ничего лучше придумать просто нельзя: удар по воротам и подкат выполняются одной кнопкой, пас — другой. Передачу можно сделать любому игроку, для этого вместе с кнопкой паса необходимо нажать клавишу, соответствующую номеру футболиста. Номера эти отображаются над головами спортсменов. Попасть мячом в ворота противника совсем несложно.

Рейтинг: 5/5

Доступно для: Motorola E398, V300, V500, V600, V80. Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, 9810i, N-Gage, N-GageQD. Sagem MYV65. Sharp GX10, GX20. Sony Ericsson T610, T630.



The Invisible Man

Жанр: Квест ★ Разработчик: Microforum ★ Платформа: J2ME ★

Похожесть: Dr. Frankenstein Adventures ★ Размер: 64-107 Кб

Игра по мотивам одноименного романа Герберта Уэллса. Вы играете за ученого, который переусердствовал с экспериментами и стал полностью невидимым. Жизнь невидимки оказалась не такой привлекательной, какой выглядела сначала: одежда остается видимой, а если ее снять, то можно запросто замерзнуть на улице, да и уворачиваться от ничего не подозревающих прохожих не так-то просто. Вам нужно помочь горе-ученому собрать все компоненты для зелья, которое снова сделает его видимым. Для этого придется изрядно пошататься по улицам города, избегая встреч с полицейскими, хулиганами и случайными прохожими. Впрочем, проскочить незамеченным мимо них проще простого: нужно всего лишь снять накидку, став таким образом невидимым для окружающих. Но не стоит забывать, что на улице далеко не лето и без одежды можно запросто замерзнуть. Чтобы этого не случилось, действовать нужно быстро и все время следить за шкалой в левом верхнем углу экрана.

Рейтинг: 4/5

Обе игры доступны для: Motorola V300, V303, V500, V525, V600. Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD. Samsung D500, E710, P400. Sharp GX10, GX20, GX22, GX32. Siemens C65, CX65, SX1. Sony Ericsson K500, P800, P900.



КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена
Banjo-Kazooie	976981700247	5
Dr. Frankenstein Adventures	974358800247	3
Mr. and Mrs. Smith	976715600247	2
Real Superbike	976715700247	3
Sensible Soccer	976946500247	2
The Invisible Man	976596800247	5

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

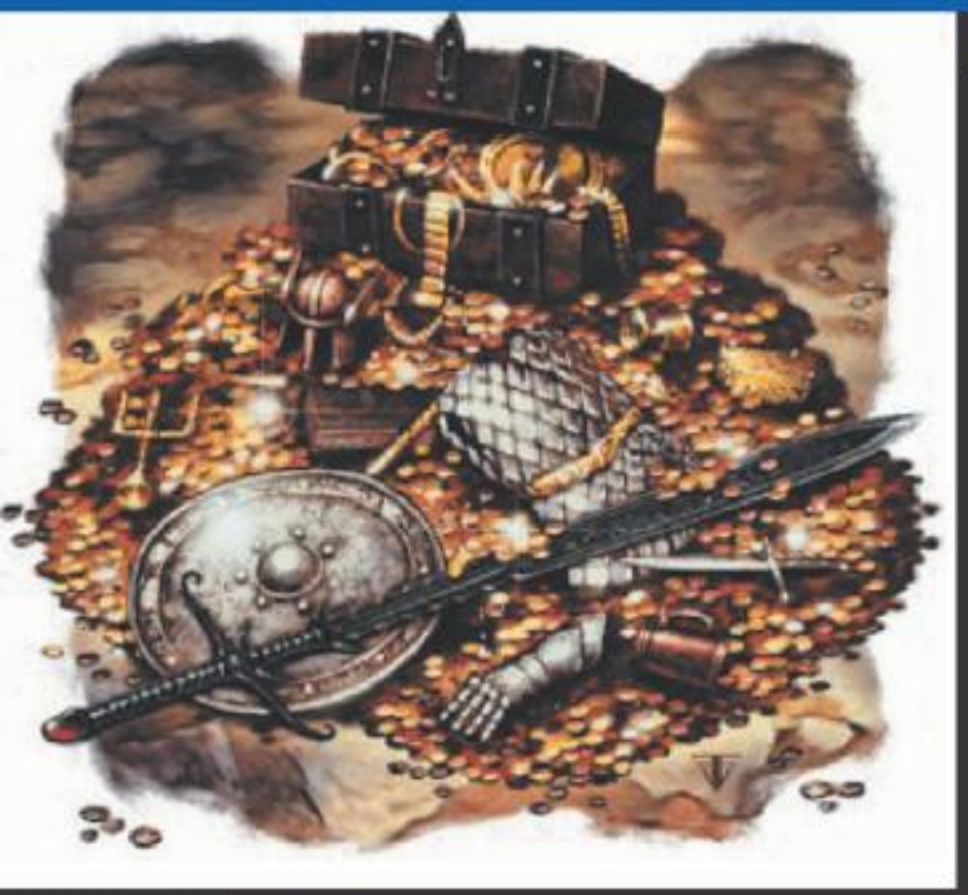
Для того чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого обращения к ней. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и загрузить игру через WAP-соединение. Оплата 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.

Николай Пегасов,
Владимир Сергеев, Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons



Знаменитая RPG от компании **Wizards of the Coast** обзавелась специальным сборником, посвященным фэнтезийному оружию. Том **Weapons of Legacy** открывает новую линейку D&D-дополнений, которая именуется **Magic Series Supplement**. На 224 страницах 35-долларового руководства рассказывается о волшебных мечах, палицах, секирах, алебардах, копьях, луках, арбалетах и прочих предметах из амуниции средневекового солдата. Представлена не только статистика с параметрами оружия, но и его богатая история. Также любознательный читатель найдет в книге теоретические рассуждения о том, откуда берется магия в оружии и кто способен его создавать. Глава с особыми навыками по применению описанного арсенала прилагается в качестве бонуса. Вероятно, в ближайшем будущем стоит ждать расширения «магической линейки»: готовьтесь к появлению мануалов по волшебным палочкам и зачарованным доспехам.

Второй новинкой стала 160-страничная книга для нового сеттинга **Eberron** (кстати, именно на его просторах будет развиваться действие будущих компьютерных игр **Dragonshard** и **D&D Online**). **Five Nations**, как нетрудно догадаться по названию, посвящена истории, культуре и особенностям пяти основных наций нового мира. Неожиданностей от руководства можно не ждать: традиционные новые навыки, заклинания, существа, предметы снаряжения, магические шмотки, тайные и открытые общественные организации и, естественно, географические карты. За возможность украсить книжную полку новым дополнением придется выложить 30 баксов.



Берсерк

В конце июня в продаже появились профессиональные колоды, предназначенные для опытных игроков в коллекционную карточную игру «Берсерк». Всего выпущено пять моноколод — по одной на стихию. От стартового набора профессиональную колоду отличает наличие определенной идеи и продуманных комбинаций карт, оптимально взаимодействующих друг с другом. Каждая из колод может быть с успехом использована для игры на официальных турнирах.

Лесная колода «Сила Кронга» основана на сильных бойцах первого ряда и лучших лесных лекарях. Болотная колода «Ядовитый плющ» использует для победы отравление и непробиваемую защиту. В основе горной колоды



«Ледовое побоище» лежит местность «Торосы Йора», заставляющая существ, попавших на вашу половину поля, закрываться. Темная колода «Легион смерти» построена на удачном сочетании «Хозяина склепа» и существ с магическими и направленными ударами. Степная колода «Ветер перемен» основана на сильных элитных существах и активном применении «Стратега». Вместе с тем пространство для творчества остается: вы всегда можете дополнить профессиональные моноколоды картами из бустеров «Берсерка».

Magic The Gathering

Из года в год игроки в «Магию» стремятся попасть на свои **Национальные чемпионаты**. Америка не стала исключением из правила: десятки **Региональных чемпионатов** прошли в июне, и все были в формате *Standard Constructed*, где впервые участвовал сет **Saviors of Kamigawa**. **Grand Prix Bologna** был, опять же, дебютным для **Saviors of Kamigawa**, но на этот раз в *Limited*-формате. Победителем в очередной раз стал Оливер Руэль, бившийся в финале с другим заслуженным игроком, Дэвидом Брукером.

Для России, Украины и Белоруссии июнь также стал знаковым месяцем. Во-первых, были зафиксированы списки прошедших по *DCI*-рейтингу на **Национальные чемпионаты**. Во-вторых, стало окончательно известно, что, несмотря на поздний выход русской **9-й Редакции**, она станет легальной в турнирах у нас тогда же, когда и во всем мире. А именно — 20 августа. В-третьих, **Wizards of the Coast** подтвердили, что все новые магические сеты будут выходить на русском языке. Правда, **Ravnica** выйдет аж в декабре, но последующие должны поспевать к сроку.

Маркетологи **Magic Online** заботятся о своих клиентах и не знают никакого удержу в изобретении новых развлечений. Не успели мы осознать, что теперь каждый месяц придется играть либо **Invasion**, либо **Odyssey Sealed Deck**, не успели морально подготовиться к выходу версии **3.0**, как нам сообщают, что в декабре случится онлайн-релиз сета... **Mirage**. Да-да, вы не ослышались, именно **Mirage**!

И, наконец, 8-10 июля прошел **Pro Tour London**, на который в кои-то веки высадился солидный российский десант. Подробнее об этом событии, а также о том, какие колоды выходили в топ 8 **Региональных чемпионатов**, кого именно отобрали на наши **Национальные чемпионаты** и что еще удумают маркетологи **Magic Online**, можно узнать в статье на диске журнала.



ВЕЛИАНЫ

- В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.
- Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DirectX 9.0C.
- Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронearмированного скафандра, позволяющего применять различное навесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.

Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса Галактической Федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во вселенной "Штурма".



Модия

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

©2005 Madia Entertainment. Все права защищены. ©2005 Бука. Все права защищены. Защиту авторских прав компаний "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru).

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



НЕБОЖИТЕЛИ

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Производитель: Студия Электронных Развлечений ■ Распространитель: Саргона ■ Сайт издателя: godlike.ru ■ Сайт распространителя: sargona.ru ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 30-40 минут ■ Язык игры: русский



Недавно на одном из форумов кто-то сказал: «Стыдно не знать, где находится Академгородок». Нет, разумеется, академгородков на территории России и стран ближнего зарубежья построено множество, но так вышло, что Академгородок только один. В Новосибирске.

Интересно, что ровно половина настольно-игровых клубов Новосибирска расположена именно в Академгородке. Не стоит забывать и тот факт, что создатель Magic The Gathering Ричард Гарфилд был профессиональным математиком.

Если бы Гарфилд был русским, он с неплохими шансами жил бы именно в Академгородке.

Принимая во внимание вышесказанное, вопрос «почему третья отечественная ККИ придумана именно в Новосибирске?» мы можем отметить как неорганизованный. И порадоваться за сибиряков, которые первыми попробовали на вкус «Небожителей».

Правила новой российской ККИ нельзя назвать прорывом. Откровенно говоря, и западные разработчики не радуют нас в последние годы сверхоригинальными, ни на что не похожими игровыми механиками. Одни клонируют уже завоевавшие популярность движки, внося только необходимые косметические изменения. Другие разбирают игры-предшественницы на составные элементы и собирают из них что-то свое. По этому второму пути и пошли создатели «Небожителей». В их игровой механике можно проследить влияние не только MTG, но и таких ККИ, как Vampire: The Eternal Struggle, Star Wars TCG, MagiNation. А это говорит о том, что разработчики «Небожителей» внимательно изучили рынок, прежде чем заняться своим детищем.

В начале партии каждый игрок получает 36 фишек маны, 16-карточную колоду существ и 40-карточную основную колоду, в которую входят карты магии, событий, зелий, экипировки и артефактов. Назначение маны двойное. Во-первых, это счетчик жизни игрока: как только у тебя закончится мана, ты проиграл. Во-вторых, она необходима для вызова существ: игрок может потратить одно из имеющихся у него на каждом ходу четырех действий, чтобы положить на свою карту существа одну фишку маны. Как только он выплатит таким образом его стоимость, существо входит в игру. При этом имеющиеся на нем фишки маны служат заодно и счетчиком его жизни. Артефакты, зелья, события и экипировка входят в игру просто за действия. Перед фазой атаки, которая проходит аналогично сражению в MTG, на существ противника можно напасть



стрелковым и метательным оружием (если оно у вас, конечно, есть). Наиболее интересно реализована магия: карты свитков могут «читать» только те существа, которые обладают соответствующей способностью. При этом школ магии четыре, а заклинания отличаются не только цветом, но и уровнем.

Чувствуется, что игру делали именно математики. С одной стороны, она неплохо сбалансирована — можно сказать, почти идеально для первого выпуска. С другой, «Небожители» до крайности абстрактны. Уделив много внимания иллюстрациям и механике, разработчики почти не озаботились игровым миром или легендой. Даже художественного текста на картах нет. Очевидно, ликвидация именно этого пробела и должна стать главной задачей в дальнейшем развитии «Небожителей».

Петр Тюленев

Геймплей	★★★★★★★ (7)
Игровой мир	★★★★★★ (5)
Художественный дизайн	★★★★★★★ (8)
Качество изготовления	★★★★★★★ (8)
Оригинальность	★★★★★★★ (6)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★ 8

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Star Wars TCG.** Полные правила игры, вышедшие в новом наборе Revenge of the Sith, а также FAQ.
2. **Dungeons & Dragons.** Обновленный FAQ.
3. **Rocketman: Axis of Evil.** Правила новейшей коллекционной стратегической игры от WizKids.
4. **AD&D Forgotten Realms.** Туйганская Орда — огромная территория на востоке Фэйруна.
5. **Sword & Skull.** Правила новой «пиратской» игры от Avalon Hill.
6. **«Небожители».** Турнирные правила, компьютерная демо-версия, спойлер первого сета и обои на рабочий стол.
7. **«Берсерк».** Демонстрация игры, онлайн-версия, правила, спойлер.
8. **Magic The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



цветные картинки

отправь код картинки на 4040

Siemens, Sony Ericsson, Samsung. (101x80 и 120x96)

Nokia (128x128)



www.jmi.ru wap.jmi.ru



отправь SMS на 4040 4042



мы делаем мир ярче!

МЕЛОДИИ

отправь код на номер 4040

МОНОФОНИЯ

	NOKIA, LG, SAMSUNG	SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	ПОЛИФОНИЯ
K - Maro - Crazy	18059986	18058011	18058013	18058014
Mario - Let Me Love You	18059987	18058002	18058003	18058004
Земфира - Блюз	18059996	18057981	18057982	18057984
Из к/ф - "В джазе только девушки". I Wanna be loved by you	18055876	18059111	18059112	18059114
Из к/ф - "Джентельмены удачи"	18055886	18058171	18058172	18058174
Из к/ф - "Криминальное чтиво". Главная тема	18055226	18058191	18058192	18058194
Из т/п - "В мире животных"	18055216	18058941	18058942	18058944
Из т/с - "Солдаты". Юность в сапогах	18055227	18058161	18058162	18058164
Destiny's Child - Soldier	18054536	18059391	18059392	18059394
Eminem - Without Me	18054537	18059441	18059442	18059444
Evanescence - Going Under	18055216	18059361	18059362	18059364
Placebo - Every you, every me	18054527	18059311	18059312	18059314
Alcy - Always on my mind	18055216	18059271	18059272	18059274
Жили у бабуся 2 веселых гуся	18054527	18059421	18059422	18059424
Дима Билан - Ты должна рядом быть	18055216	18059121	18059122	18059124
Дискотека Авария - Если хочешь	18055216	18059431	18059432	18059434
Ленинград - Свобода	18054527	18059451	18059452	18059454
Eric Prydz - Call On Me	18054527	1809661	1809662	1809664
Aventura - Cuando Volveras	18054527	1809669	1809670	1809672
Destiny's Child - Lose My Breath	18054527	1809673	1809674	1809676
A-HA - Lifelines	18054527	18011533	18011534	18011536
Arash - Boro Boro	18054527	1809419	1809420	1809422
Deep Purple - Smoke on the water	18054527	1807666	1807667	1807669
Narcotic Thrust - I like it	18054527	1802288	1802289	1802291
O-Zone - Dragostea Din Tei	18054527	18012445	18022445	18042445
RDV-DJ - Брибумер	18054527	1807868	1807869	1807871
Tarkan - Du-du	18054527	1809274	1809275	1809277
Звери - Районы-кварталы	18054527	18012095	18022095	18042095
Звери - Южная ночь	18054527	18012270	18022270	18042270
Ирина Дубцова - О нём	18054527	1801194	1801195	1801197
Карпулова Юлия - Я попала в сети	18054527	1808192	1808193	1808195
Ленинград - Музыка из к/ф "Бумер"	18054527	180251	180252	180254
Мираж - Музыка нас связала	18054527	1806269	1806270	1806272
Музыка из к/ф - Секс в большом городе	18054527	1806193	1806194	1806196
Мурка	18054527	1806599	1806600	1806602
Серёга - Чёрный бумер	18054527	1806289	1806290	1806292
Тимати - Плачут небеса	18054527	1807477	1807478	1807480
Триплекс - Музыка из к/ф "Бригада"	18054527	1807293	1807294	1807296
Уматурман - Ночной дозор	18054527	1802094	1802095	1802097
Уматурман - Прасковья	18054527	1802102	1802103	1802105
Фабрика - Рыбка	18054527	1801202	1801203	1801205
Юрий Титов - Понарошку	18054527	1801198	1801199	1801201
Bobby McFerrin - Don't Worry Be Happy	18054527	1809709	1809710	1809712
Музыка из к/ф - "Турецкий гамбит". Идем на восток	18054527	1809953	1809954	1809956
Валерий Меладзе - Салют, Вера!	18054527	1809957	1809958	1809960
Britney Spears - Toxic	18054527	1807654	1807655	1807657
Dido - Sand in my shoes	18054527	1807670	1807671	1807673
Dido - White Flag	18054527	18012264	18022264	18042264
Justin Timberlake - Cry me a river	18054527	1807686	1807687	1807689
Prodigy - Girls	18054527	1807702	1807703	1807705
Rammstein - Moskau	18054527	1807706	1807707	1807709
Rammstein - Reise Reise	18054527	1807710	1807711	1807713
Алекса - Где же ты	18054527	1807730	1807731	1807733
Алекса - Лунная тропа	18054527	1807734	1807735	1807737
Верка Сердючка - Тук-тук-тук	18054527	1809467	1809468	1809470
Дима Билан - На берегу неба	18054527	1807774	1807775	1807777
Доминик Джокер - Рим-Париж	18054527	1807782	1807783	1807785
Жанна Фриске - Ла-ла-ла	18054527	1809447	1809448	1809450
Музыка из к/ф - Mortal Combat	18054527	1809088	1809089	1809091
Подольская Наталья - Поздно	18054527	1809455	1809456	1809458
Тутси - Самый-самый	18054527	1807481	1807482	1807484
Фабрика - Про любовь	18054527	18011017	18021017	18041017
Шишков Ратмир - Не любишь	18054527	1807445	1807446	1807448
Музыка из к/ф - "Бой с тенью". Лебединая	18054527	18059991	18059992	18059994
Сергей Маззаев - из т/с "Граница". Я тебя никому не отдам	18054527	180413	180414	180416
Тема из к/ф - Бандитский Петербург	18054527	1807377	1807378	1807380
Триплекс - Музыка из к/ф "Бригада"	18054527	1807293	1807294	1807296
Триплекс - Собака Баскервилей	18054527	1806189	1806190	1806192
Уматурман - Ночной дозор	18054527	1802094	1802095	1802097
Гимн Российской Федерации	18054527	1807397	1807398	1807400

© Первое музыкальное издательство, © БМГ Россия, © ВернерМател (Москва), ШнурОК, © Независимый Фотографический Альянс, © Продюсерский центр Игорь Матвиенко, © Си Ди Лэнд, +, © Издательство Джем, © МойСтрим Продакшн, © Независимое Агентство Авторских Прав, © Русский шансон, © Русское Авторское Общество, © Мегалитер, © EMI Music Publishing Ltd, © SBA Music Publishing Ltd, © Valensino.



1809525 1809486 1809397 1809190



1809516 1809322 1809292 1809191



1809510 1809323 1809293 1809184



1809501 1809331 1809271 1809182



1809502 1809409 1809245 1808886



1809495 1809410 1809242 1808839



1809489 1809402 1809229 1808823



1809490 1809400 1809230 1807261



1809485 1809396 1809207 1808322

супер-звуки

отправь код на номер 4042

Звук пилы.....	1807286
Мультишки (Bang!).....	1807287
Кукушка в часах.....	1807288
Канарейка.....	1807289
Ку-ка-ре-ку.....	1807290
Вой сирены.....	1807602
Блеяние овец.....	1807603
Верещание дельфина.....	1807605
Лай собаки.....	1807606
Крик шимпанзе.....	1808639
Блеяние козы.....	1808640
Звук бьющегося стекла.....	1808641
Пионерский горн.....	1808642
Храп одинокого мужчины.....	1808643
Доктор Валентино.....	1808645
Выстрел из "COLT-223".....	1808646
Выстрел из "MAGNUM-357".....	1808647
Английский полицейский свисток.....	1808656
Крик слона.....	1808915
Звук коровьего колокольчика.....	1808918
Смех мальчика.....	1808919
Храп со свистом.....	1808920
Клавиатура.....	1808921
Старый дверной звонок.....	1808922
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, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD;
Sony Ericsson: F500, K500, K700, K750, P800, P900;
Siemens: SL55, C65, CX65, S65; Panasonic: GD-97;
Motorola: E365, V220, V80; LG: F2100, G1800, G5600, L1100, T5100; Samsung: все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500.

черно-белые картинки

отправь код на номер 4040

1803027	1803012
1803028	1803013
1803029	1803014
1803180	1803015
1803181	1803016
1803182	1803017
1803183	1802931
1803184	1802932
1803185	1802933
1803186	1802934
1803187	1802935
1803188	1802936
1803189	1802937
1803190	1802938
1803191	1802939
1803192	1802940
1803193	1802941
1803194	1802942
1803000	1802943
1803001	1802944
1803002	1802945
1803003	1802946
1803004	1802947
1803005	1802948
1803006	1802949
1803007	1802950
1803008	1802951
1803009	1802952
1803010	1802953
1803011	1802954

счастье есть на 9966

9 раз смотрела "Титаник"
9 раз пересдавала зачет по физике
6 раз влюблялась
6 раз - удачно

отправь sms со словом game на номер 9966

молодежные знакомства

Для абонентов Москвы и МО стоимость запроса на номер 9966 для абонентов МТС - 0,118 USD с НДС, "МегаФон" - 0,177 USD с НДС, "Билайн" - 0,177 USD с НДС, входящие сообщения - бесплатно.

java-игры

отправь код на номер 4042

Strip Poker - Mariah 1802184	Base Defender 1802191	Bijlee 1802192	Strip Poker - Phoebe 1802185	Boob Tube 1802193	Fire Fight 1802210
Fish Hunt 1802211	FlightFight 1802212	Cruise Control 1802204	Diving Challenge 1802205	Диверсант 2 18059970	Intruders 1808870

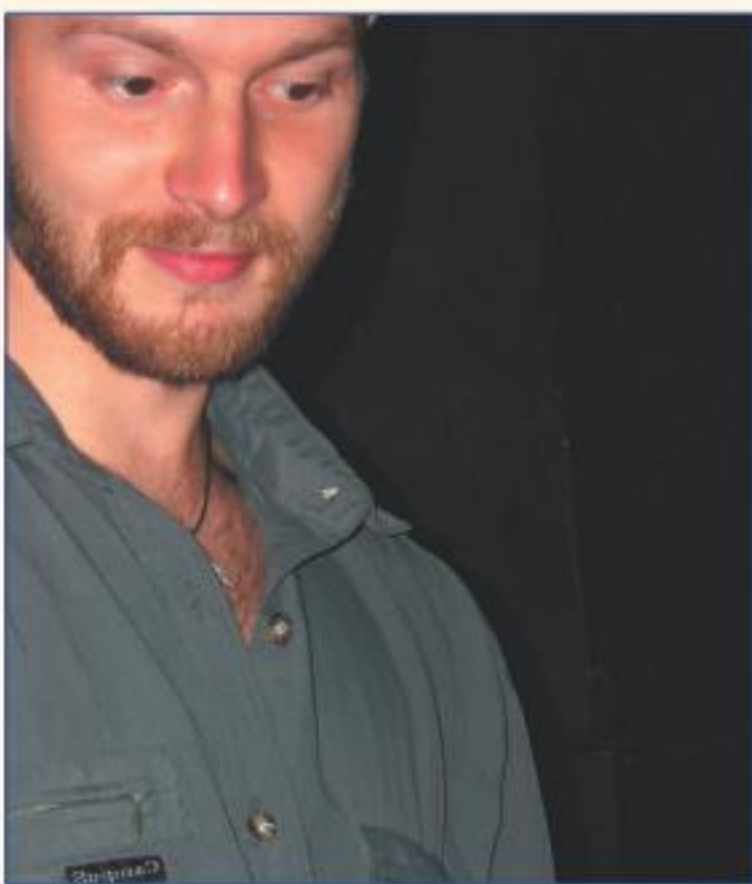
Модели телефонов для которых доступна java-игра:
Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

ПОДАРОК ДРУГУ

ОТПРАВЬ ЛЮБУЮ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ ИЛИ СУПЕР ЗВУК СВОЕМУ ДРУГУ В ПОДАРОК! ДЛЯ ЭТОГО ПОСЛЕ КОДА УКАЖИ НОМЕР ТЕЛЕФОНА ДРУГА

НА ПРИМЕР:
180250 +7910XXXXXX

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить полифоническую мелодию, цветную картинку, 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 региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайт www.jmi.ru. Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: "Билайн" - 0,885 USD с НДС, МТС - 0,885 USD с НДС, "МегаФон" - 0,885 USD с НДС. Стоимость исходящего сообщения на номер 4042: "Билайн" - 2,35 USD с НДС, МТС - 2,24 USD с НДС, "МегаФон" - 2,36 USD с НДС. Входящие сообщения - бесплатно. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Служба поддержки абонентов: тел. +7 (095) 739 94 14; e-mail support@inform-mobil.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 9966. Услуга предоставляется совместно с ООО "Информ-мобил". ОАО "Мобильные ТелеСистемы". Лицензия Минсвязи РФ № 14465, 24136. ОАО "ВымпелКом". Лицензия Минсвязи РФ № 17951. ЗАО "Соник Дюо". Лицензия Минсвязи РФ № 15002. ООО "Информ-мобил" (торговая марка Jmi.ru). Лицензия Минсвязи РФ № 23639.



СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Всех приветствую, всем — равнение на выпуск «Почты», который на полных парах входит в гавань свежего номера журнала. В рамках умелого раскалывания ваших вопросов молотком познания и твердой уверенности мы провели немало интереснейших часов за компьютером. За это вам — игроманское спасибо. Читать ваши письма было в целом приятно, местами — интересно, совсем уж локальными участками — захватывающе.

Мы же со Светой, в свою очередь, решили не стесняться и выдать на-гора все, что думаем по поводу некоторого количества ваших вопросов. Ответить на все или хотя бы на половину, увы, не позволяют временные рамки. С некоторых не столь уж давних пор количество посланий, прилетающих в месяц на электронные почтовые ящики почтового раздела «Мании», перевалило за две тысячи. Только чтобы проглядеть и отсеять совсем уж бестолковые опусы, требуется изрядное количество времени.

Крайне радуется то, что концентрация толковых писем в общем потоке при этом практически не упала. А значит, по абсолютному числу «умных» писем стало существенно больше. На этой торжественной ноте собственное вступление считаю закрытым и передаю право слова коллеге по разделу...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйтесь, милые читатели. Рада видеть вас в очередной раз, скользкими



взглядами по глянцевым страничкам почтовой рубрики. Во-первых, пользуясь случаем, хочу пожелать вам отличного окончания лета. Впереди еще целый месяц солнышка, моря (что, кто-то еще не на нем?), пляжей, мягких шезлонгов...

Впрочем, каждый проводит свой отпуск так, как считает нужным. Кто-то, пренебрегая южными красотами, движется на север, где лето только-только вступает в свои права. Вот и мы с Алексеем дописываем эти строки, одеваем за спину рюкзаки (даже боюсь подумать, сколько они будут весить) и отправляемся в сторону Полярного круга сплавляться по быстрым карельским рекам. По факту прибытия обязательно поделюсь впечатлениями.

Ну а пока наш отпуск еще не наступил, а вы, возможно, уже вовсю расслабляетесь, спешим порадовать вас, надеюсь, умными ответами на ваши ничуть не менее толковые вопросы.

ПИСЬМО НОМЕРА

ЭРА ИНТЕРНЕТ-ИГРОЖУРА

Письмо, пришедшее по бумажной почте:

Привет, Светлана и Старпом! Читаю «Игроманию» вот уже почти 2 года, часто бываю на форуме журнала, помимо этого постоянно изучаю некоторые игровые сайты в интернете (в основном, конечно, западные — с английским у меня все в порядке). Насколько знаю, вы, Алексей, раньше работали на различных интернет-порталах, где писали не только про игры, но и про медицину, хотя про игры, насколько знаю, больше. В связи с этим у меня к вам вопрос.

Расскажите про то, как развивался игрожур в отечественной части интернета? Я помню времена, когда игровых сайтов было очень мало, а сейчас их вон сколько. А что будет дальше? На Западе, например, игровые сайты значительно больше и содержательней, чем у нас. Думаю, большинству читателей было бы интересно узнать подробности. С наилучшими, Святослав Рогозин (г. Новосибирск).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Ряд личных наблюдений, которые ни ком образом не претендуют на значимость и объективность, но могут быть интересны сами по себе. Все максимально компактно — если разойтись, то можно с десятков журнальных страниц на воспоминания положить в легкую.

За время существования рунета (хотя самое начало я застал, сидя за школьной партой) было забавно наблюдать, как видоизменяется «игровая» часть русскоязычной Мировой паутины. По-первой начали появляться миниатюрные недосайты, мутировавшие из полноценных игровых BBSok. На раритетном «Белом медведе» тогда тусовались чуть ли не все фанаты «Дума» и «Дюка», позже стали подтягиваться квакеры и варкрафтеры.

Как грибы после радиоактивного дождя, пробивались на плодородной интернет-поч-

ве форумы по компьютерным играм. Под ярким веб-солнцем скукоженными плодами зрели собрания всевозможных читов. Но ни о каких игровых порталах речи, разумеется, не шло. Во-первых, геймеровское братство тогда было больше похоже не на могучую армию, а на роту солдат-сеголетков. Мало нас было — очень мало. Да и возможностей для творчества — кот наплакал.

Провайдеры не предоставляли бесплатное место под домашние странички, а откуда у бедного геймера деньги на оплату содержания ресурса?! Потому ютились кто где. Одни подсаживали свой игровой сайт на какой-нибудь портал, принадлежащий фирме, в которой работали. Удавалось немногим. Другие выпрашивали место у сердобольных зарубежных коллег — но это удавалось уж и вовсе единицам.

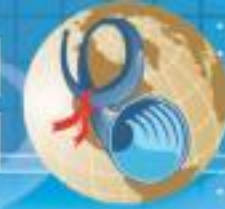
Потом началась эра бесплатного хостинга. К тому моменту игры бурным потоком текли на российский пиратский рынок, активно практикующий издание всевозможных RIP-ов в сборниках по десять игр на сидюке или по одной на 10 дискетках. А потому энтузиасты начали пытаться (да, пока еще только пытаться) делать какие-то серьезные игровые порталы. В подавляющем большинстве случаев получались трогательные однодневки, которые гасли со скоростью елочной гирлянды, врубленной в щит высокого напряжения. Выживали единицы: те, что были по-настоящему интересны геймерам.

Напомню, что тогда геймеры были почти поголовно хардкорны, ибо купить или утащить с работы комп могли только истые фанаты игр. Просто так пойти и затариться машиной, скажем, на Горбушке было мега-сложно и адски дорого. К слову, сама Горбушка тогда жила не на заводе «Рубин», как сейчас, а под открытым небом возле музыкального комплекса, мы туда каждые выходные ездили пиво пить и за жизнь гутарить. А после по десять, а то и пятнадцать человек собирались у какого-нибудь счастливого обладателя «трехи» и до звона в ушах (это уже под утро) рубились в X-COMы, в DOOM по момеду, а затем устраивали нападение на чудом добытый рабочий интернет.

Прошло еще немного времени, и ситуация начала меняться. Геймеров стало больше, интернет из диковинки стал потихоньку превращаться в обязательную среду для работы. Понятно, что все это было не «трах-тибидох-тибидах в одно мгновение», а сильно постепенно. Шаг за шагом. И одним из этих шагов стал шаг формирования первых коммерческих игровых порталов, которые могли себе позволить оплачивать работу авторов и даже приносить владельцам некоторую прибыль (по нынешним временам — смехотворную).

Чаще всего деньги на становление крутого игрового сайта давал какой-нибудь «левый» дядя, который о том, что такое компьютерные игры, знал только на примере «Сапера». Сильно глубоко залегающей извилиной мозга такой дядя думал, что сайт об играх может принести знатный доход.

За то время, пока такой «денежный мешок» понимал, что доход будет минимальным (а в то время иначе и быть не могло), энтузиасты-создатели ухитрились раскру-



титель портал до весьма приличного уровня. Дальше дядя прозревал, вкладывать деньги в ресурс прекращал, и портал неумолимо накрывался медным тазом. Но информацию с него обычно удавалось сохранить, и очень скоро она появлялась на каком-нибудь новом портале, которому жить тоже было суждено полгода — ну год — от силы.

Но именно такими локальными игровыми сайтами-эксцессами в рунете была накоплена изрядного объема база по компьютерным играм. Вроде, долго ее никто специально не собирал, но найти можно было уже ого-го сколько всего. И тогда стали появляться первые порталы-долгожители (некоторые из них здравствуют и по сей день). Подход к вопросу у них был уже весьма серьезен, планы на будущее отличались не только глобальностью, но трезвостью принимаемых решений и жесткой линией развития, учитывающей и сводящей к минимуму возможность фиаско.

Настал момент в повествовании, когда у меня пальцы так и чешутся, а мысль неистово рвется написать, что, мол, а потом настал момент, когда могучие игровые порталы стали идеальными и неповторимыми, как сейчас. Но есть мнение, что если чешется, то надо почесать, а когда рвется — надо приструнить. А писать лучше правду.

На сегодняшний день отечественные компьютерно-игровые порталы — даже лучшие из лучших — еще далеки от идеала.

Перед ними миллионы путей дальнейшего развития. Как интенсивного (вглубь), так и экстенсивного (вширь). Увы и ах, но даже топовые игропорталы рунета пока не могут на равных конкурировать с профессиональными зарубежными аналогами.

Точнее, не так. Уже могут, и успешно конкурируют за русскоязычную аудиторию. Но если вы умело владеете не только великим и могучим русским, но также жалким и приземленным английским, то, скорее всего, еще некоторое время будете тусить на зарубежных ресурсах. Причины — весьма банальны. В отечестве есть профессионалы, способные делать не хуже, а то и лучше, чем на Западе. Вот только игропром и сетевой игрожур у нас развиты еще недостаточно, чтобы платить достойные деньги квалифицированным специалистам. В глянцево-



Скриншот «Ба! Кто к нам пришел?!» от товарища skorobei16v (skorobei16v@yandex.ru).

игрожуре (то есть в журналах) денег пока где чуть, а где и серьезно больше. Впрочем — исключения есть, и это лишь подтверждает, что скоро в сетевом игрожуре тоже станет денежно авторам и совсем уж интересно пользователям.

А значит — будем ждать, когда в игровые порталы рунета придет достаточно финансов, чтобы игровые сайты двигали исключительно профессионалы.

КОНКУРС! КОНКУРС!

Напоминаем, что в прошлом номере «Игромании» в разделе «Почта» стартовал конкурс «Жанровый винегрет». Поскольку конкурс продлится до 1 сентября, то напоминаем правила.

В одной тысяче знаков текста (в Word количество знаков текста можно посмотреть в меню **Файл/Свойства**) вам необходимо кратко и по существу изложить концепцию игры нового, не существовавшего ранее жанра. Что это будет за игра, решать вам. Единственное ограничение — ваша фантазия! Чем понятней и детальней вы опишите игру нового жанра в рамках 1000 знаков текста, тем больше ваши шансы на победу.

Послания, состоящие из одного предложения, рассматриваться не будут. Концепция должна быть изложена достаточно полно, с кратким описанием элементов геймплея. Стилистически правильное и веселое изложение идеи — приветствуется, но не является главным. Идея важнее красивого ее описания.

Игра, концепцию которой вы описываете, **должна быть играбельной**. Проверить это, разумеется, невозможно, но элементарной логикой мышления мы наделены. Поэтому какой-нибудь симулятор Эйфелевой башни, в котором главному герою-башне для достижения лучшего результата необходимо простоять без движения максимально длительный срок, в конкурсе не победит.

Для участия в конкурсе вам необходимо до **1 сентября сего года** (именно до этой даты продлится конкурс) прислать на ящик mail@igromania.ru письмо с заголовком «**Конкурс — Жанровый винегрет**» (письма без правильно написанной темы рассмотрены не будут). К письму прикрепляете **txt-файл** (другие форматы крайне нежелательны) с вашим сценарием (не более 1000 знаков).

Каждый участник конкурса может прислать только одну версию сценария. Если будет прислано несколько, мы при оценивании выберем один из сценариев случайным образом.

Главный приз — топовая видеокарта **MSI NX 6800GT** от компании **MSI** (официальный сайт — www.microstar.ru). Читатель, занявший второе место, получит отличную **веб-камеру**. Третье место — **набор лицензионных игр от «Игромании»**.



МИНИ КОНКУРС: Раз уж прошла — да и сегодняшняя почта — прошла под знаменем конкурсов, объявляем еще один мини-конкурс, придуманный в последнюю минуту работы над рубрикой. Расчитан исключительно на вашу удачливость.

Кто угадает, что за **попугай** живет дома у **Алексея Макаренкова** (Старпома), тот получит от него (то есть от меня лично) тельняшку и красную бандану. Необходимо указать точную видовую принадлежность попугая, а не просто сказать, например, «*большой, зеленый, говорящий*».

Ответы присылайте на mail@igromania.ru с пометкой в теме «**Попугай Старпома**». Ответить можно только один раз. То есть не надо присылать список с перечислением всего видового разнообразия попугаев мировой фауны. Не прокатит! Итоги этого мини-конкурса подведем, видимо, уже через номер.



MSI_954E21



Впрочем, если вы вдруг решили, что с момента становления великого и могучего сетевого интернет-игрожура печатная игровая журналистика умрет, а все пользователи будут искать материалы только в интернете — то спешу вас отрезвить. Логика — ущербна.

Такого не произошло на Западе, где сетевая игрожурналистика не убила печатных изданий и даже не поколебала их авторитета. Нет причин думать, что то же произойдет в отечестве. Интернет — ни коим образом не заменяет печатных изданий. Он только дополняет и расширяет их возможности. А от удовольствия полистать «живые» бумажные страницы, найти на них эксклюзивную информацию... в здравом уме еще никто не отказывался.

ПИСЬМО №1

АМЕРИКА VS. СССР

Дорогая редакция моего Любимого Журнала и тот (те), кто отвечает (ют) сегодня на письма, пишет вам ваш постоянный читатель с октября 2003. У меня тут назрел вопрос, который несколько выходит за рамки компьютерных развлечений, но я надеюсь, вы уделите мне немного своего драгоценного времени и журнального места.

Суть в том, что большая (надеюсь, в этом я не прав) часть западного общества, особенно Америки, не любит нас, гордо зовущихся Россиянами. Ведь даже в каждой уважающей себя западной игре обязательно присутствует русская мафия, злобное Российское (Советское) правительство или что-нибудь похлеще.

Даже в Мах, не побоюсь этого слова, Рауне, полюбившейся мне в том числе за столь приятного мафиози Владимира, во второй части решили не продолжать столь интересную находку, а убить его самым постыдным образом. Доколе, я вас спрашиваю, нас будут ставить в один ряд с террористами, зомби, какодемонами и Северной Кореей (тоже, между прочим, зазря). С уважением, Димон ака killer b. d (demonkill2050@rambler.ru)



Какой же русский не любит быстрой езды? Тот, который больше езды любит пиво. Автор — @lex (male.alex@mail.ru).

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно продемонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо — не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

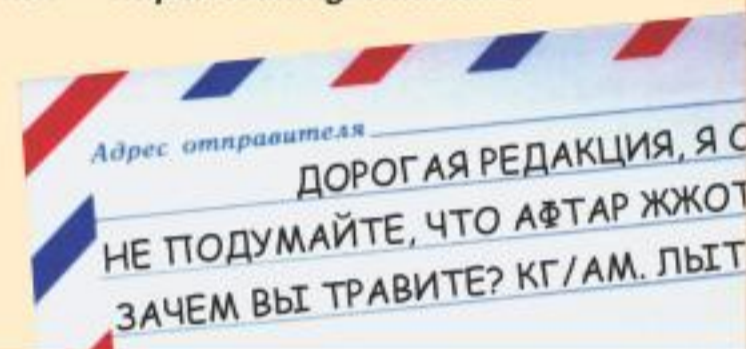
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали, на ваш взгляд, очень интересную тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

— **Форум «Почта журнала».** С недавнего времени на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Дмитрий, не буяньте и взгляните на вопрос отрешенно. В этом случае ситуация предстанет перед вами совсем в другом свете. Да, на Западе до сих пор равнодушны к нашему государству, хотя, мне кажется, что связано это все же больше с памятью о СССР, а не непосредственно с Россией.

Да, наша страна регулярно фигурирует в различных играх, хотя и тут, заметьте, СССР фигурирует значительно чаще России. Да, СССР и Россия обычно рассматриваются как враги некой другой нации, чаще всего Америки или одной из стран Европы.

Но ведь при всем при этом в подавляющем большинстве случаев открыто признается, что «эти плохиши из Союза» очень сильные, отважные и технология у них находится на весьма достойном уровне. Я бы сказала, что это комплимент, поскольку если бы нас не вспоминали вовсе, то это означало бы, что с нами просто не считаются. А так по-

нятно, что считаются и не забывают. Ведь если о ком-то говорят плохо, это значительно лучше, если не говорят совсем.

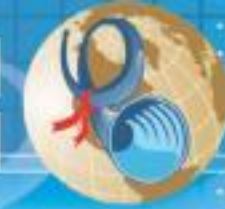
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Годы холодной войны между СССР и США не прошли даром! Коварный Запад подгрызал корни крепнущего тоталитарного режима Советского Союза! Подтачивал основы коммунистического строя! Впивался гнилыми зубами буржуазного разврата в девственно чистое тело социализма! Когда страна билась в агонии перестройки, они — подлые иностранцы — покупали нам дегтярное мыло и дарили ветхие веревки, чтобы продлить наши мучения!

Полно те, батенька! Прямо сценарий для какого-то постапокалиптического комикса сочинили. Да, была холодная война. Да, на Западе об СССР вспоминают не в самом лучшем ключе. Чего ж тут удивляться-то? Союз и Америка тогда были антагонистичны в основах. Сейчас Союза нет. Ситуация в корне иная. Но вспоминать продолжают. Вас же не удивляет, например, что Наполеона помнят до сих пор, хотя ого-го сколько лет кануло в лету? Да и хорошо, что помнят. А уж то, что в играх это отражение находит, — вовсе славно.

Вы, уважаемый, вообще что предлагаете-то?! Или хотите, чтобы в играх русских показывали пушистыми зайчиками-побегайчиками, приветливо помахивающими длинными ушками и забавно шевелящими мягкими усиками? Дык не были мы никогда такими. И вряд ли будем.

Если вас коробит, что нас показывают



ТЕОРИЯ ГЕЙМЕРА О ВСЕЛЕННОЙ И БОГЕ

*А я вчера вселенную создал!!!
Счастливым школьником будущего.*

Предупреждение! Не рекомендуется к прочтению лицам до 15 лет, верующим, беременным женщинам и людям, считающим, что компьютер губит будущее человечества!

Вы никогда не задумывались о том, что наша вселенная очень похожа на компьютерную игру? Мы верим в некоего всевышнего, который создал все. Вселенную, галактики, Солнечную систему и целых три дня потратил на создание нашей с вами матушки Земли. Но ведь мы тоже уже можем в какой-то мере стать Богом. Вот моя теория.

ЧАСТЬ 1: ИГРА НАШЕЙ МЕЧТЫ

Сейчас кибернетика и высокие технологии развиваются семимильными шагами. Еще лет 20 назад компьютеры были большими ящиками, которые для обычного человека в лучшем случае могли служить подставкой для кофе. Современный же человек не может жить без компьютера. Без интернета, без Word'a. Без игр.

Игры развиваются еще быстрее, чем какая-либо другая отрасль, связанная с PC. Зачастую именно они являются двигателем прогресса для персональных компьютеров. Игры с каждым годом приближаются к реальному миру. Возможно, совсем скоро человечество сможет создать параллельную реальность, которая практически ничем не будет отличаться от нашей с вами реальности. А в конце концов мы сможем поиграть в милейшую игрушку с незатейливым названием «Стань Богом», в которой геймер спокойно сможет придумать свои собственные законы бытия. Такие, какие ему заблагорассудится, и начать создавать звезды и планеты (или что у вас там задумано?), затем расселять по ним разумных и не очень (опять же — решать вам) существ, а после этого следить за их ростом и развитием.

Напоминает китайский брелок — игрушку «Тамагочи», только слегка эволюционировавший. Не понравилось вам слишком быстрое развитие вами же создан-



ных летающих ящериц? Взяли и устроили у них армагеддон. А может, ваша раса-любимчик стоит в каменном веке уже 100 000 лет? Подарите им маленький подарочек. Например, небольшой космофлот, мирно кружащий над их спутником. Или пусть они внезапно научатся владеть какой-нибудь супер-мега-силой: молнии во все стороны метать, камни одним взглядом поднимать, простых смертных гипнотизировать). А еще можно послать своего собственного Иисуса или Будду, который направит вашу расу в нужную сторону развития (или в ненужную) — и так далее и тому подобное. В общем, сплошное веселье.

Представьте, надоело вам нести процветание и счастье вашим ничтожным созданиям и решили вы немного отдохнуть перед голливудским боевиком а ля Star Wars. Взяли и стравили две суперкосмические державы, и вот они уже рубят друг друга в капусту ради вашего развлечения. Дальше — лучше. Устраиваете глобальные войны. То поднимаете на вершину одну расу, то опускаете другую — и наоборот. А когда вам совсем надоест ваша вселенная, не одним движением руки увеличиваете все черные дыры примерно в 1 000 000 000 000 раз. Откидываетесь на спинку кресла и наслаждаетесь зрелищем.

Но если вам не хочется губить своих бедняг, но и продолжать следить за ними тоже надоело, просто оставляете их на произвол судьбы. Главное, не забыть закрыть все их достижения в области параллельных миров. А то вдруг кому-нибудь приспичит познакомиться с создателем, так беспощадно оставившим их на произвол судьбы.

Разделались с одной вселенной? Создаете другую. Все предельно просто. Вот такой вот рай для геймеров, возможно, ждет нас, надеюсь, в совсем скором будущем.

ЧАСТЬ 2: Я В ИГРЕ?!

Рай — это, конечно, замечательно, но уж больно теория напоминает наш с вами мир! И если мы наверняка сможем создать свою маленькую вселенную с вполне разумными (в меру доступности) созданиями, то почему бы наша с вами вселенная — тоже не всего лишь 20—30 терабайт информации в надреальности (реальность, в которой была создана наша вселенная) на компьютере, скажем, двенадцатилетнего ребенка?!

Представьте, жила обычная нация, пусть очень похожая на человечество (или не очень похожая), только чуть-чуть более развитая. Купили как-то начинающему школьнику за хорошие оценки компьютер, и первое, во что он начал играть, это — нет-нет, не Counter-Strike, а в «Бога». Поставил себе стандартные настройки, очень похожие на его мир (за исключением величины вселенной), и начал воплощать свои детские мечты в реальность, а потом он вырос и забыл про свои обязанности бога. А мы вот тут развиваемся тихонько и, возможно, вскоре нагрянем к своему создателю в гости.

МНЕНИЕ «МАНИИ»: На сегодняшний день существует масса теорий образования нашего с вами мира (Земли, Галактики, Вселенной, Человека). От божественного вмешательства до «теории Матрицы». Но человечество еще не вышло на уровень развития, позволяющий однозначно ответить на вопрос, а как же оно было на самом деле. К сожалению или к счастью — не нам судить.

Выдвинутая автором письма теория во многом пересекается с «теорией Матрицы». Но... обладает самобытностью и, скажем так, несколько нестандартным взглядом на вопрос. Если «Матрица» подразумевает некое фантастическое прошлое, в котором люди занимали достаточно значимую роль, то теория автора письма более реалистична и логично вписывается в стандартные представления об эволюции, развивающейся по спирали. Вчера одна цивилизация выступила в роли богов, создав нас. Завтра мы выступим творцами и создадим следующую расу в искусственном виртуальном пространстве.

Отличное письмо, однозначно заслуживающее достойного приза. Александр, связывайтесь с нами по mail@igromania.ru. Приз — в виде игры на ваш выбор — ждет вас. С уважением, **Алексей Макаренко** (Старпом), **Светлана Померанцева** (просто Света).



Идею оставляю открытой. Кого заинтересует, пишите — буду рад. Если вас заинтересовала эта тема, то рекомендую прочитать следующие произведения Сергея Лукьяненко:

1 часть: «Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала»;

2 часть: «Линия грез», «Император иллюзий».

Для «Игромании». На самом деле я и не собирался отправлять этот текст вам, а всего лишь излагал свои собственные размышления для себя самого. Но я так подумал, почему бы не поделиться своей теорией с любимым журналом? Вдруг кому понравится. Прошу простить меня за неграмотность и некоторую кривизну текста. С уважением, **Александр G.E.C.K. Потоцкий** (off999@mail.ru).



0681_954E21



несколько, кхм, в извращенном свете, так оставьте эти эстетские придирки. Человеку свойственно извращенно воспринимать все, к чему он не привык. Мы то чем лучше? У россиян распространено мнение, что рядовой американец, например, толст, туп, прожорлив и все свободное время хрустит попкорном и смотрит тупые фильмы класса D. Так был я в Америке. Ничего похожего. Да, у них не так, как у нас, но не плохо, а именно что по-другому.

Поэтому отставить путать теплое с мягким и начать получать удовольствие от любого воплощения наших с вами соотечественников в компьютерных играх! В Painkiller: Битва за пределами ада, например, они отменнейшим образом орут «Ура!». Заслушаешься...

ПИСЬМО №2

ТЕОРИЯ АПГРЕЙДА

Письмо, пришедшее по бумажной почте:

Здравствуйте, товарищ Макаренко и Света. Сколько читаю ваш журнал, никак не могу понять, вы что, все время апгрейдите свои компьютеры, что у вас все игры так хорошо ходят? Я, например, только раз в год могу позволить себе новую железку. Думаю, у других ваших читателей дела обстоят похожим образом. **Артем Луховицкий, г. Мурманск.**

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Играем мы на машинах, которые стоят в офисе. А стоят там только самые лучшие компьютеры, постоянно обновляемые стараниями Коли Арсеньева. Что же касается апгрейда вообще, то на эту тему имею думать следующее.

Некоторые геймеры живут в состоянии постоянного апгрейда своего компьютера. Месяца не проходит, как непременно что-нибудь в системный блок да вонзят. Видюху там какую новую. Или проц моднучий. Или вообще какой-нибудь волшебный ЮСБ-девайс повышенной скорострельности. Таким людям просто. Проблем они не знают, потому что машина их постоянно на фаллосе

прогресса несется в светлое будущее.

Есть другая категория геймеров. Эти машину не меняют года полтора-два. Ждут, пока их классная на момент покупки тачка превратится в железный хлам, и тогда уже, скрепя сердце, относят этот металлолом на помойку, где хоронят в плодородной почве мусорных ящиков.

Потом такие люди зарабатывают много денег, идут в средней паршивости магазинчик и покупают там писк сезона и вопль месяца — новую тачку. Эти люди, можно сказать, и не живут вовсе. А так — существуют. От одного крутого апгрейда к другому.

Ну и, наконец, есть третья категория геймеров. Их немного. Такие тачку покупают обычно не самую навороченную. А до апгрейда у них руки доходят, только когда рота автоматчиков выводит таких товарищей в чисто поле, ставит мордой к виртуальной стенке и, грозя пальчиком, пускает им онлайнную пулю в висок.

Пока же не припрет — черта с два такие люди чего проапгрейдят. Они и играют по принципу — если игра на моей машине не запускается, то это не повод бежать в магазин за новой железкой, а повод найти другую игру, которая будет шустро бегать на текущей конфигурации. К таким геймерам отношусь, например, я. Не менял начинку домашнего системника более пяти лет. Вопрос, что же у меня за компьютерный реликт такой дома, — считаю неприличным!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Мне известна еще одна категория геймеров, сама к ней отношусь. Мы покупаем ноутбуки. Понятно, что для игры требуются довольно мощные машинки, чаще всего не с мобильными процессорами. После пары лет эксплуатации ноут в плане игр приходит в полную негодность и продается, покупается новый. Замкнутый цикл.

Но, честное слово, ноут — такая лапочка, не то что этот жуткий стальной монстр-системник под столом. Ноутбук всегда с собой и никакие апгрейды ему не страшны, потому что апгрейдить там, по большому счету, нечего, только ноут целиком.

ПИСЬМО №3

МАНИ, МАНИ...

Привет, «Мания». Я по поводу русских и американцев. Говорят, что у них практически не бывает того, чтобы у них какая-нибудь игра «тормозила», что если у них игра идет не на «максималке», они сразу бегут в магазин за новой видеокартой (или другим железом).

И если средний американец апгрейдит компьютер, он берет самое дорогое железо. Я, конечно, не виню Америку за хорошую жизнь, но все-таки — сколько это будет продолжаться, когда разработчики игр будут «издеваться» над бедными российскими студентами с нетолстыми кошельками.

Ведь бывает так: хочется поиграть в новую игрушку, а машина оставляет желать лучшего, часто игра вообще не запускается. Неужели нашим властям наплевать на «компьютеризацию» России. С уважением, Токовой Максим. (Омск) macrolan@nm.ru.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Проблема компьютеризации нас с вами на нынешнем этапе развития российской экономики (ничего, что я так официально, мысль ведь улавливаете?) к властям уже никакого отношения не имеет. Они сделали достаточно, чтобы на наш рынок оперативно поступало лучшее железо. Уже за то им спасибо, что они не мешают продавцам везти к нам самое что ни на есть новое. А иногда даже помогают.

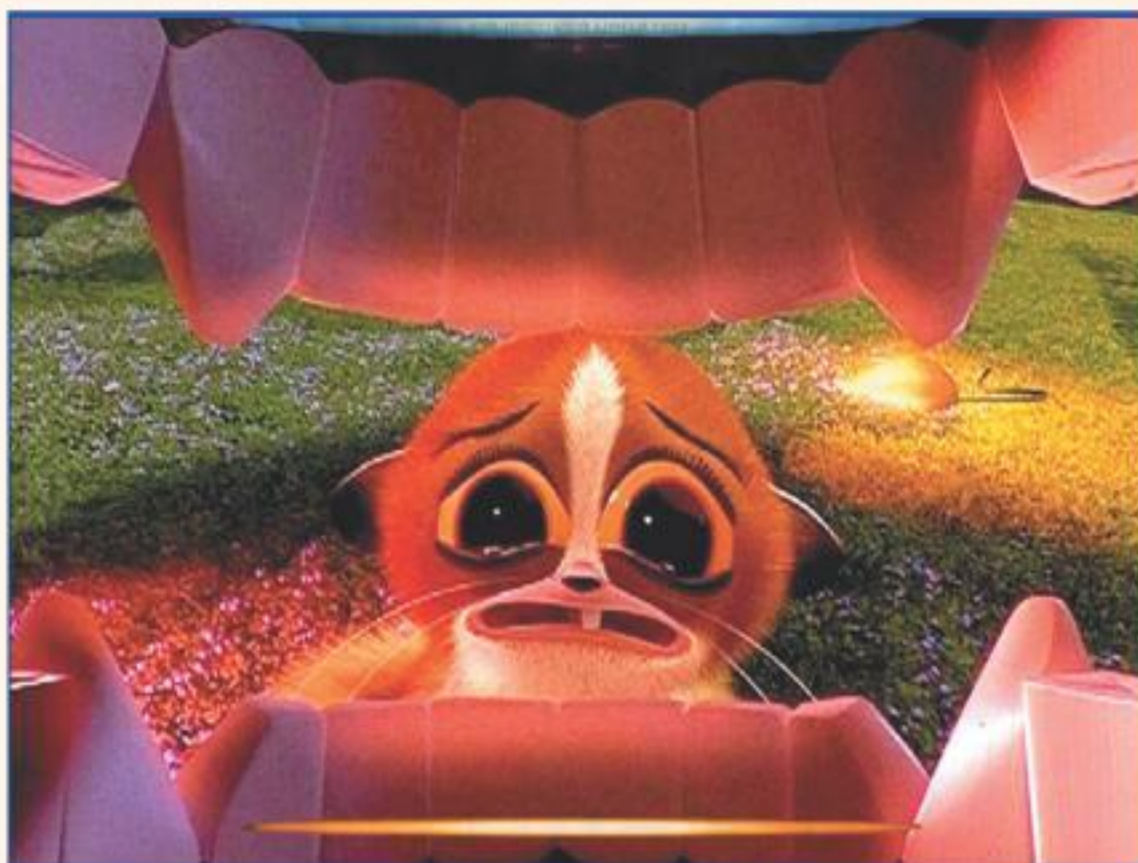
Ну а то, какой компьютер стоит дома лично у каждого геймера, зависит исключительно от благосостояния этого самого геймера. Делая поправку на возраст, уточню, что часто это зависит еще и от благосостояния родителей геймера и их позиции по поводу компьютера вообще. Есть деньги и желание — покупают. А на нет, как известно, и суда раком.

Одно можно сказать точно. С каждым годом хайэнд и просто высокоуровневые машины становятся доступны все большему

«ВОЗДУШНАЯ АКРОБАТИКА В ИГРАХ»



Воздушная акробатика в играх. Автор — alexh (г. Владивосток, 3blade8@mail.ru)



Зубодробительная композиция пожирания кутенка коварным Чу-жим. Карие супостату не грозит.
Автор — Станислав Рассказов (stazar@rambler.ru).

числу отечественных пользователей. Через некоторое время выйдем на планку, которую Запад сегодня уже умело перепрыгнул. Они, понятное дело, тогда еще чуток в сторону горизонта продвинутся, но не в том соль.

Что же касается заявления, что на Западе у всех поголовно геймеров топовые машины... Хм. На Западе процент взрослых геймеров (тем, кому за 30) на порядок выше, чем в России. А у тех геймеров, кто сам не зарабатывает — живи они хоть в Германии, хоть в США, хоть в Никарагуа — проблемы с апгрейдами точно такие же, как у нашего подрастающего поколения.

«Мам, а мам! Ну купи мне вместо чупа-чупса — гефорс. Пап, а пап! Не хочу трехколесный велосипед, хочу — двухсоттиговый винт!» — проблема решается только с началом самостоятельного заработка. Все мы через это прошли, стесняться нечего.

ПИСЬМО №4

«ИГРОМАНИЯ» И РАФФА — ДРУЖБА НАВЕК?

Здравствуй, Светлана и Алексей. Читая июньский номер горячо любимой «Игромании», обнаружил, что некоторые статьи подписаны неким Олегом Ставицким. Это ввело меня в состояние глубокой медитации — кто этот загадочный мужик? Правда Раффа или грамотный закос под него? Выйдя из этого состояния, я сделал несколько очевидных (и не очень), так сказать, вариантов ответа на данную тему.

1. Раффа вернулся.

2. Главред пишет статьи и подписывает их именем Олега Ставицкого и тем самым не дает исчезнуть (хотя это и так не произойдет) этому имени из нашей памяти.

3. Раффа, так сказать, халтурит — успевает (или, по крайней мере, пытается успеть) делать два дела одновременно: делать игры с Кранком и писать про игры с «Игроманией».

4. Статьи О.А. — это побочный эффект выставки КРИ — увидел старых друзей, вдохновился на статьи и согласился еще разок поучаствовать в создании журнала.

5. Это другой Олег Ставицкий, новый автор, никак не связанный с Раффой. Душа требует разъяснения ситуации. Заранее спасибо.

С уважением Роман (roma_freshman@mail.ru)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уважаемый Роман и прочие читатели журнала, кратко, чтобы не быть многословной, раскрываю не такую уж в общем-то и тайну. Да, всеми любимый Раффа, работавший ранее в «Игромании» и волею судеб вернувшийся на историческую родину в Калининград

творить игры, действительно продолжает тесно общаться с коллективом редакции. В частности, регулярно пишет статьи для журнала.

Собственно, было бы удивительно, если бы дела обстояли иначе. Да, сейчас Раффа осваивается на новом месте работы и дел у него крайне много, но разве можно забыть коллектив, в котором проработал столько времени... Да и не только в работе дело. Раффа — наш друг, и вряд ли когда-нибудь ниточка, связывающая его с журналом, порвется...

Так что правильный ответ — 3, с маленькой поправкой на то, что «халтурой» дружеские отношения и профессионализм (а вы попробуйте успеть делать столько дел) называть я бы не стала.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Если общее количество писем в редакцию резко возросло, то вот число ссылок на ваши драгоценные ресурсы отчего-то почти не прибавилось. Срочно отставить халювить и начать засыпать нас указаниями на точную локализацию ваших веб-шедевров. Или это вы по случаю лета так расслабились? Тем более отставить и резко начать...

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. <http://games.zxs.ru> — крайне неплохой общеигровой сайт от одного из постоянных наших читателей.

2. www.oldrepublic.narod.ru — крайне недурственный ресурс по игре SW KOTOR II. В частности, содержит многочисленные ссылки на скачку модов. К каждому моду идет описание.

3. <http://animic.com.ru> — отличный сайт по... Впрочем, создатели сами отлично представили собственный портал. Им слово: «Добро пожаловать, юзер! Наш сайт посвящен двум самым великим играм на свете —

Counter-Strike и Half-Life 2! На сайте вы найдете новости с турниров, новости игр, новости от разработчиков, анонсы новых проектов Valve. На сайте находится куча ста-



«Вот недавно посмотрел карту Франции и нашел там городок для кемпиров» — читатель Snobil (snobil@rambler.ru).

тей, среди которых — тактики по игре, прохождения (Half-Life 2 и других игр), статьи по созданию своих дополнений, статьи по переводу и улучшению искусственного интеллекта в разных играх, скрипты, конфиги, консольные команды. Кроме того, у нас можно скачать модели оружия, скины персонажей, карты (для всех версий контры), патчи, модификации и Counter-Strike: Source — и все бесплатно! Работает форум, на котором вы можете узнать много интересного и пообщаться с такими же безнадежными геймерами, как и вы! :) Наш сайт постоянно расширяется и становится все лучше и лучше. Пропустить — нельзя, не зайти — невозможно!»

Ждем писем со ссылками на ваши сайты.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и закончился еще один выпуск «Почты», искренне надеюсь, что он вам понравился. Отправляясь в отпуск (ах этот север!), хочу в первую очередь пожелать всем вам удачно провести последний летний месяц. Как следует загореть под жарким солнышком и, конечно, накопить сил, чтобы по приезду домой ударными темпами начать осваивать новые отличные игры, которых к тому моменту выйдут изрядное количество.

Всегда с вами, ваша Света.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Дамы и господа, сеньоры и сеньориты, геймеры и геймерши, ну и, разумеется, все остальные, кто к вышеперечисленным категориям себя не причисляет... Когда светлой июльской ночью, гуляя по переулкам Питера (как же не навестить город на Неве), я в подворотне встречаю спешащего куда-то с коробкой под мышкой хлипкого хайрастого паренька с нездоровым блеском в глазах и неперенной дрожью в коленках, я твердо знаю — это геймер спешит зарыться в свою нору с приятелями, дабы опробовать очередной шедевр игропрома.

Я тоже люблю играть — и играю регулярно. С приятелями по локалке и в интернете. Но! Лето — это время, когда игры могут чуть-чуть подождать. Лето — это время, когда любой человек, а изнуренный долгими бдениями за монитором геймер в особенности, просто обязан посвятить полноценному отдыху. Поэтому оперативно отрывайте просиженные до дыр сидалища от стульев/табуреток/кресел и выдвигайтесь в сторону курортов/домов отдыха/пансионатов/парков/скверов/прочих мест, действующих расслабляюще и умиротворяюще.

Встретимся осенью, когда цепкие когти игрового прогресса вопьются в наши геймерские души мертвой хваткой и не отпустят до самого Нового года. ■

0681954E21



Обучающий режим

Урок географии тянулся бесконечно. Вовка бросил очередной тоскливый взгляд на часы и подумал, не глючит ли таймер. Такое иногда случалось, особенно при большом количестве народа — тогда урок мог удлиниться и на пять, и на десять минут. Рассказывали, что в седьмом классе соседней школы прямо во время городской контрольной завис физик. В итоге урок тянулся на полчаса больше, но тогда никто по этому поводу не возмущался — ибо прямо перед носом у застывшего физика (восьмого, между прочим, уровня) можно было разложить свои учебники и чужие тетради и списать все, что только можно. Точнее говоря — все, что нельзя.

Увы, Вовкиному 6 «А» повезло меньше: здесь аналогичная история приключилась во время диктанта, на котором, как известно, от дополнительного времени проку мало. Хуже того: зависшая русичка (изъяснявшаяся, между прочим, с жутким американским акцентом из-за кривой локализации) бесконечно повторяла застрявший у нее в буфере кусок фразы «Леса стоят в осеннем наряде»: «стоят в осеннем на... стоят в осеннем на... стоят в осеннем на...» — хоть на стену лезь. Впрочем, Олег Ковальчук, заслуживший за тормозность прозвище «Пентиум» (также известный как «Пентитуп» или просто «Пень»), аккуратно записывал все эти «в осеннем на...» в тетрадь, думая, что диктант продолжается. Единственную пользу из этого происшествия извлекла школьная хип-хоп-группа, сбавившая композицию «Стоят в осеннем на!».

Но вот, наконец, прозвенел звонок, и класс ломанулся на перемену. Географичка (опытная, не ниже шестого уровня) заблаговременно успела отскочить. К тому моменту, как Вовка выскочил в коридор, двое его приятелей уже пинали там какого-то третьеклассника, но Вовка не стал им помогать — он не одобрял манчкинизм и предпочитал накачивать файтинг-скилл с более достойными соперниками. Да и много ли очков заработаешь на третьеклассниках? После уроков надо бы зайти в спортзал, разучить парочку новых комбодаров. Правда, дело это рискованное — можно нарваться на монстров из старших классов, против которых из всех его скиллов может помочь только умение быстро бегать. Пока что он решил посетить клуб и потянул на себя дверь туалета. Там, как обычно, было уже много народу. Петька Копытин, по прозвищу «Порнокопытный», хвастался свежедобытым артефактом — справкой об освобождении, не пропадающей при использовании. Пара новичков завистливо спрашивали, где он ее достал, но Петька напускал на себя важный

и загадочный вид и намекал на некую миссию, выполненную им для школьной медсестры. Вовка знал, что это брехня, — медсестра в принципе не давала квесты, а потому подошел и обломал Копытину кайф:

— Во-первых, ты просто чиртер, — сказал он Петьке, — а во-вторых, этот артефакт не действует на учителей выше пятого уровня.

Копытин обиделся и хотел уже высказать все, что он думает о Вовкиных достоинствах, но из его рта вырвалось почему-то лишь «Бип-бип-бип-бип». Не иначе родительский комитет в очередной раз добился, чтобы на сервере включили матофилтър.

Отыскав торговца оружием, Вовка сбавил ему пару трофейных трубочек для стрельбы жеваной бумагой и начал изучать ассортимент. Электрошокер был ему не по карману, бейсбольная бита (не иначе как оставшаяся от американской версии) некоторым образом тоже (в том смысле, что в карман ее не засунешь), так что пришлось ограничиться апгрейдом рогатки до четвертого уровня, который добавил оптический прицел и режим стрельбы очередями.

Могучий пинок распахнул дверь, и в туалет вошел Колян Вотяков по прозвищу «Вотикантроп». Его физиономию украшал свежий фингал, но можно было не сомневаться, что свою долю экспириенс-пойнтов Вотикантроп уже получил.

— Эх... — мечтательно произнес Вотикантроп, сплевывая на пол. — Математичку бы... того...

— В каком смысле? — поинтересовался Вовка.

— В смысле хакнуть, биип. Я из-за нее никак пятый класс пройти не могу. Вот же понаделали боссов, биип. Забиипался уже честно проходить, на следующий уровень хочу.

— А какие артефакты пробовал? — откликнулся Порнокопытный. — Универсальную шпаргалку поюзай.

— Да не берут ее шпоры, биип! — страдальчески воскликнул Колян. — Она же четырнадцатого уровня! У нее всяких фич, как грязи: и глаза на затылке, и виденье насквозь... Против нее только математический скилл и канаает, а где я столько икс-пойнтов возьму?!

— Нет, ее не хакнешь, — авторитетно заметил Димон Григорьев по прозвищу «DIMM Гиговый» или просто «Гигабайт». — Она, говорят, вообще не бот.

— Гонишь! — возмутился Вотикантроп. — Учителя все боты! Вон на той неделе в 6 «В» музыку хакнули. И вместо «То березка, то рябина» весь урок «Рамштайн» разучивали. Вот это я понимаю...

— Музыка, может, и бот, — продолжал упорствовать Гигабайт. — Они вообще выше третьего уровня не бывают, на них только начальный скилл «издевательство над учителями» набирать. А математичка — фиг. Она настоящая. Но у нее, правда, собственные глюки бывают, заболеть может...

Снова прозвенел звонок. По закону подлости на переменах таймер никогда не тормозил. Вовка ползл в класс. Следующий урок был несерьезный — рисование,



КОЛЯН: - БИП! БИП-БИП РОГАТКА?

ВОВКА: 1. - БИП!

2. - БИП! И ПРИЦЕЛ ТОЖЕ!

3. - БИП-БИП?

почти такой же голимый отстой, как и музыка, то есть, конечно, кому отстой, а кому оттяг. Простую училку 6 «А» загасил за четыре урока, интересно, кого пришлют на этот раз?

Школьники, рассеявшиеся по местам, громко обсуждали эту и другие темы (а кое-кто готовил новой училке достойную встречу), когда дверь открылась и в класс вошел директор школы. Ученики разом притихли: двадцатый уровень, защита от всех известных артефактов и спеллов — это вам не хухры-мухры. В его арсенале имелись не только спецприемы индивидуального воздействия типа «вызов родителей», но и оружие массового поражения, накрывающее весь класс, такое как «внеочередной субботник».

— Дети, — строго сказал он (на задних партах кто-то сдавленно хихикнул), — у вас новый учитель рисования. Его зовут Алексей Александрович. Надеюсь, он проработает в нашей школе дольше, чем предыдущая учительница, и мне не придется применять дисциплинарные меры. Алексей Александрович, — директор обернулся в сторону коридора, — если будут какие-то проблемы, обращайтесь прямо ко мне.

Широкие улыбки, расплывшиеся на лицах в тот самый миг, когда директор отвернулся, свидетельствовали, что проблемы будут и, более того, что они уже начались, только новичок об этом не знает. Впрочем, явление рисовальщика народу, надо признать, сумело удивить даже многоопытный шестой «А». Новый учитель вошел в класс в кимоно и с китайским мечом в руках. Гигабайт даже предположил вслух, что сервер опять глючит и к ним занесло персонажа из другой школы. Кое-кто, впрочем, всерьез струхнул — до мечей война между учениками и учителями пока еще не доходила.

Вскоре стало ясно, что меч — это не оружие и не артефакт, а всего лишь предмет. Алексей Александрович оказался сутулым, косолапым и на крутого файтера никак не походил. А судя по тому, как он подошел и плюхнулся на стул, не удосужившись даже проверить, что лежит на сиденье (не говоря уже о ножках), все сразу поняли: дешевка, первый уровень. Для гордого 6 «А» заполучить такого противника было прямо-таки обидно.

Естественно, приземлился учитель прямо на кнопку, после чего под двумя ножками из четырех сработали небольшие взрывпакеты. Кстати, класть журнал на смазанный суперклеем стол тоже не следовало.

Вскочил он, как и ожидалось, довольно резво, но в бегство не обратился. После безуспешных попыток отодрать журнал он оправил кимоно и как ни в чем не бывало сообщил, что сегодня на



IMPERIAL GLORY

АВГУСТ

- | | | | | |
|---|----|----|----|----|
| 1 | 8 | 15 | 22 | 29 |
| 2 | 9 | 16 | 23 | 30 |
| 3 | 10 | 17 | 24 | 31 |
| 4 | 11 | 18 | 25 | |
| 5 | 12 | 19 | 26 | |
| 6 | 13 | 20 | 27 | |
| 7 | 14 | 21 | 28 | |

Разработчик: Pyro Studios ● Издатель: Eidos ● Издатель в России: Новин Диск

ИМПЕРИЯ

АВГУСТ

1 8 15 22 29

2 9 16 23 30

3 10 17 24 31

4 11 18 25

5 12 19 26

6 13 20 27

7 14 21 28

WORLD



уроке они будут рисовать китайский меч, а точнее — его самого с мечом. После чего принял гордую и воинственную позу враскоряку, продемонстрировав всем любителям восточных боевиков в классе, что обращаться с мечом он умеет плохо. Впрочем, что еще ждать от первого уровня?

Дальнейшие ухищрения, однако, как-то не понадобились: новый учитель, с серьезным и важным видом принимавший позы с мечом, был настолько забавен сам по себе, что желания дополнительно прикалываться над ним как-то не возникало. Конечно, пару шариков жеваной бумаги он схлопотал, но в основном класс изощрялся в рисовании карикатур на него — благо это соответствовало теме урока и придураться не смог бы даже директор. Вовка подумал, что, кажется, у ботов появилась новая стратегия выживания — несопротивление. Похоже, программисты школы хитрее, чем кажется. И, кстати, стратегия эта не безобидная — прикольно, но особенно много экспы на таких учителях не заработаешь...

Наконец Петя Некрасов, по кличке «Пушкин», применил артефакт «будильник в кармане», который, конечно же, был бесполезен против учителей высоких уровней, но Алексей Александрович и впрямь поверил, что это звонок, и даже озабоченно подвел собственные часы, после чего отпустил класс за пятнадцать минут до настоящего звонка, пообещав в следующий раз принести нунчаки.

Ученики устремились вниз по лестнице, умело используя стелс-умение возле кабинета директора, который, по слухам, владел не только «виденьем насквозь», но и «чуяньем за версту». В спортзале еще шел урок физкультуры (да и вообще, сбежав с урока, оставаться в школе было бы не слишком благоразумно), поэтому Вовка после непродолжительной драки в гардеробе мешками со сменной обувью выбрался на улицу. Здесь он был атакован метательным оружием класса «снежок» (безуспешно) и собрался было навязать противнику ближний бой, но тот оказался сыном завуча, что давало ему чересчур большой защитный бонус. Пришлось ограничиться кастованием спелла «урю, придурок!».

Отойдя от школы, Вовка подумал, что неплохо бы пройти квест, который давал один восьмиклассник. Тот собирался устроить в школе небольшой взрывчик, и ему требовались ингредиенты с соседнего завода. Достать их самому восьмиклассник, по-видимому, брезговал, а для Вовки это был подходящий способ заработать экспириенс и, главное, репутацию — это сильно облегчило бы взаимодействие со старшеклассниками и, возможно, дало бы доступ к некоторым секретным навыкам.

Добравшись до завода, он двинулся вдоль бетонного забора прочь от проходной, отыскивая неохраняемый лаз внутрь. Увлечшись, он перестал поглядывать по сторонам и заметил опасность слишком поздно. Справа от него был забор, слева — длинный ряд гаражей, а впереди маячили трое здоровых парней самого недвусмысленного вида.

— Ты с какого домена? — с ухмылкой осведомился один из них.

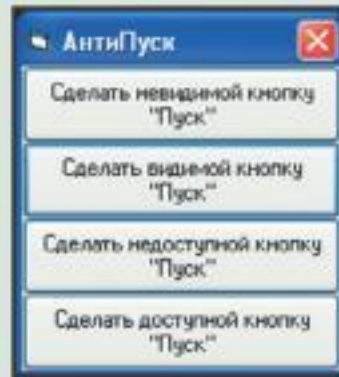
— С mtu, — ляпнул Вовка, надеясь угадать. «Жаль, что в мультиплеере записываться нельзя», — промелькнула бесполезная мысль.

Ухмылки стали еще шире. «Не угадал», — понял Вовка.

— Понятно, — протянул самый длинный из парней с такой рожей, что на ее фоне даже Пентитуп Ковальчук казался умным. — А мы из roI.

«Надо было пойти с командой», — запоздало подумал Вовка, а вслух сказал, стараясь, чтобы его голос звучал как можно более грозно:

Читательские приколы

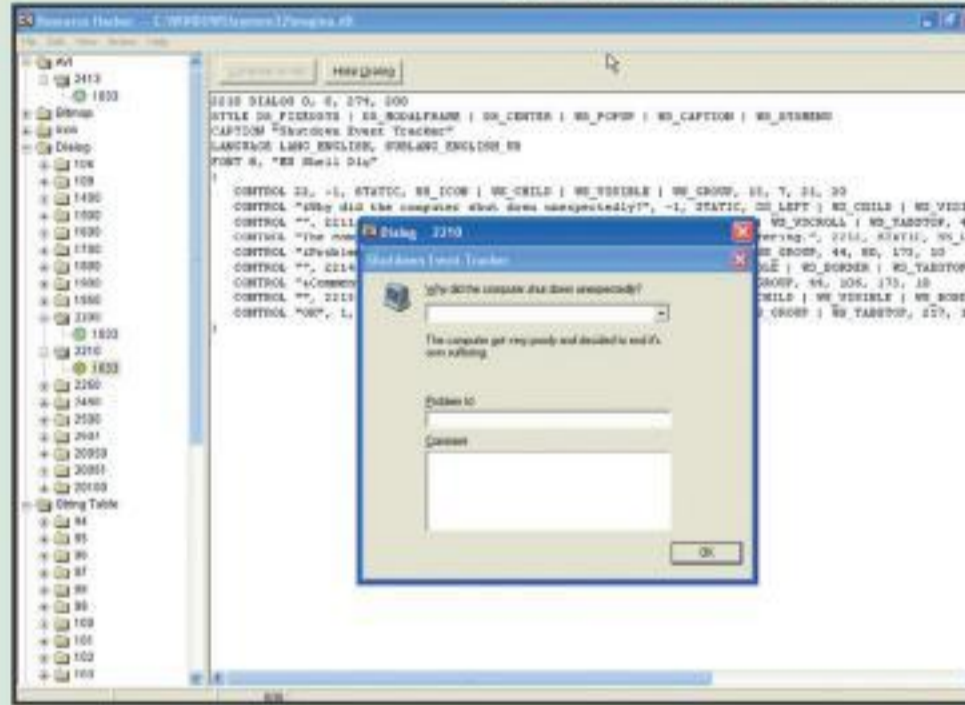


«АнтиПуск»

Некто по имени Alex Unknown прислал нам программку «АнтиПуск», которая может делать кнопку «Пуск» невидимой и недоступной. Сама утилита становится невидимой, увы, не умеет, поэтому жертва (вы ведь обязательно опробуете ее на своих друзьях и знакомых, ведь правда?) сразу догадается, в чем дело. Впрочем, есть одна хитрость: можно активировать одну из ее функций и закрыть программу — «Пуск» останется невидимым либо недоступным вплоть до ее следующего запуска или перезагрузки системы.

Alex Unknown (alex_freedom@rambler.ru)

Пасхалка в Windows XP



В файле msgina.dll, что лежит в каталоге Windows\system32 (проверяли в Windows XP, за другие версии «окон» не ручаемся), запрятана программа-пасхалка. Если просмотреть его с помощью Restorator или Resource Hacker (см. на нашем диске в разделе «КОдекс»), вы увидите список папок и файлов. Откройте файл 2210 в каталоге Dialog. Там будет изображение окошка с забавной надписью: «The computer got very poorly and decided to end it's own suffering» («Компьютеру очень плохо, и он решил положить конец своим мучениям»).

М.В. Фильков (kishko@ostashkov.tver.ru)

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 уже привешенные всем шутки мы все равно не будем.

— А вы знаете, сколько у меня хит-пойнтов?!

— А мы ща проверим, — осклабился третий.

— Тести-тести... бета-тестер юзанный, — Вовка решил, что его спасение в наглости. — Всякий ламер виснутый будет тут свопом трясти да статьи топырить! А хэнгапом по коннекту не хочешь? Да у меня кореш сисадмин! Да я пароль рутовый знаю! Ща как хакну — в трэш-кэн улети, анделит не поможет! Экскейптесь отсюда, пока не задаунили!

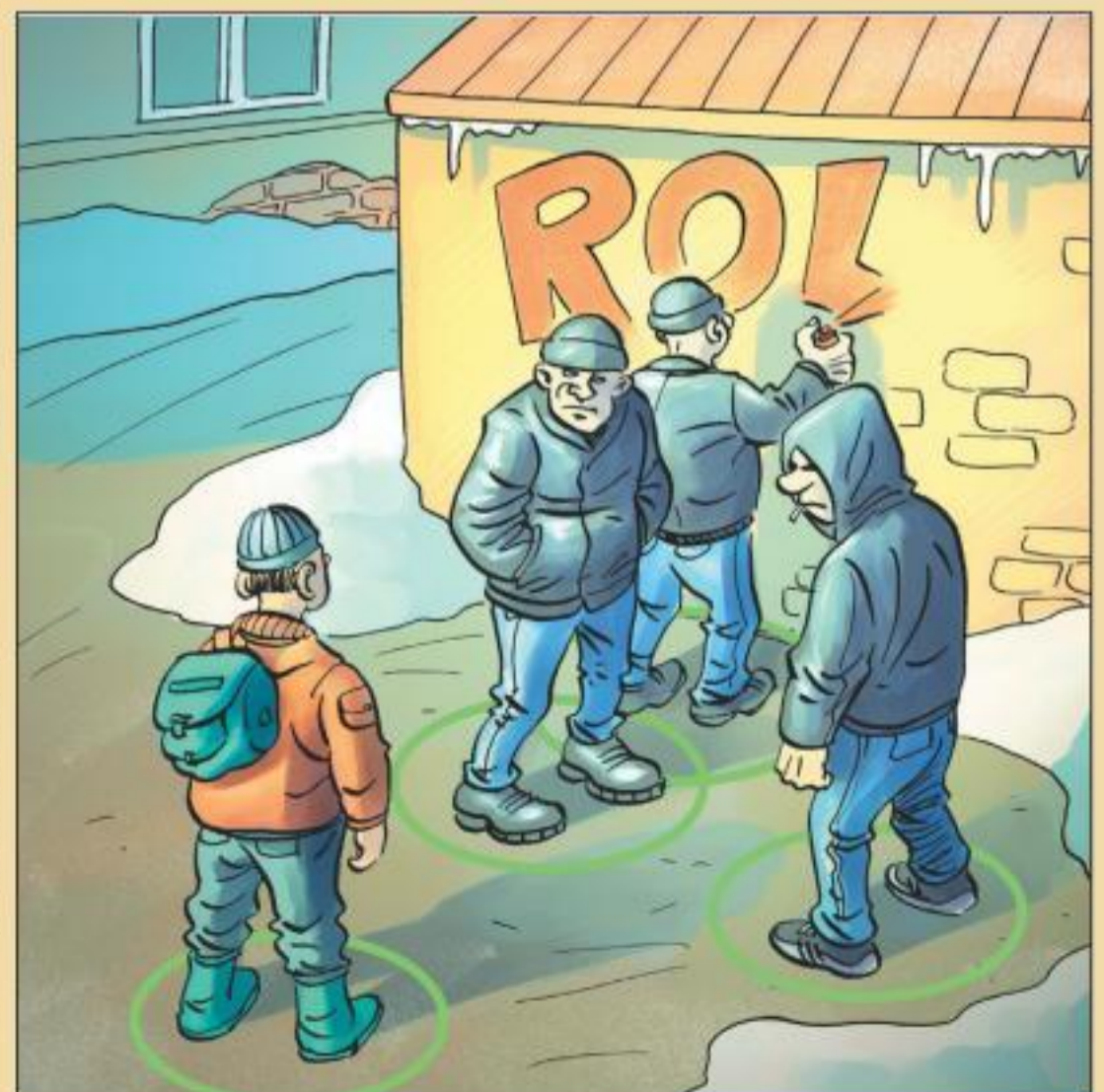
Аргументы были солидные, поэтому длинный предпочел от дискуссии уклониться. Он сразу двинул Вовку в челюсть, разом выбив два хит-пойнта. Вовка даже не стал тратить мувмент на контра-таку, понимая, что экспириенс ему тут не светит. Вместо этого он сразу рванул назад, пытаясь активировать рогатку. Увы, рогатка, как и всякое рэнжед випон, была эффективна только при стрельбе с дистанции, а враги навязывали ему ближний бой. Надежда оставалась только на скилл бега. Парни, однако, не оставали. Может, Вовке и удалось бы уйти, добежав до конца гаражей, но тут он поскользнулся и шлепнулся в сугроб. На Вовке тут же начали применять оружие класса «ботинок». Удары были простые, не комбо, но хиты сносили только так.

— Ааа! — завопил Вовка.

— Лога-а-а-ут!

После резкого выхода в реал, как всегда, несколько секунд кружилась голова. Студент пединститута Владимир Кубарев с досадой сдирал с себя электроды.

— Плохо, Кубарев, — покачал головой руководитель практики. — Опять не дотянули до конца сеанса. Вы же знаете неофициальный принцип нашего института: врага надо знать в лицо. Как же мы пустим вас в реальную школу к современным детям, если вы не можете продержаться среди них даже в качестве своего? Вы представляете, что они с вами сделают, когда вы окажетесь на месте учителя? Придется вам еще тренироваться на симуляторе...



ТЕСТ НОМЕР 60 И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ

ДОРЕМИФАСОЛЬ

На этот раз спонсором конкурса выступает компания R-Style (www.r-style.ru), поэтому призы у нас прямо царские.



Оцените: первый приз — шикарный комплект акустики и ресивер для домашнего кинотеатра

AVE EC 250.



Второй и третий призы — **AVE C160 Classic**, компактная аудиосистема для домашнего кинотеатра.



Четвертый и пятый победители получают **AVE T-25 Exclusive**

— универсальную аудио-систему с сабвуфером (2.1).



Вся техника производства компании AVE (<http://ave.ru>).



Наше обращение в прошлом номере, похоже, осталось не услышанным: писем, в которых не указано название конкурса и его номер (все это надо писать на конверте или в теме электронного письма), имя отвечающего или еще какая-нибудь жизненно важная информация, по-прежнему предостаточно. В связи с этим просим еще раз: друзья, товарищи, comrades, пожалуйста, не забывайте читать «Участие в конкурсах» (в конце рубрики) перед отправкой письма!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому 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 с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 Какой актер озвучивает главного героя The Bard's Tale?

А. Марлон Уайнс (Marlon Wayans), «черный брат», памятный по комедиям «Не грози Южному Централу, попивая сок в своем квартале» и «Белые цыпочки»;

Б. Кэри Элвс (Cary Elwes), знакомый по фильму «Робин Гуд: Мужчины в трико»;

В. Мартин Фриман (Martin Freeman) из «Автостопом по галактике»;

Г. Бен Стиллер (Ben Stiller), сыгравший Гейлорда Факера в фильме «Знакомство с Факерами»;

Д. Валерия Новодворская (Valeria Novodvorskaia), сыгравшая знаменитую правозащитницу в современной России.

2 С какой игры начался сериал Earth 21xx?

А. Earth in Fire;
Б. Earth 2140;
В. Earth 2150: Lost Souls;
Г. Earth 2150: Moon Project;
Д. «Бабцовский клуб: В бикини и без».

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

3 Сценарий для Advent Rising писал известный фантаст Орсон Скотт Кард («Игра Эндера», «Гиперион»)

А. Абсо-блин-лютная правда!
Б. Ни в коем разе!

4 The Bard's Tale — это ремейк игры Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale, вышедшей в 1985 году на Commodore 64.

А. Правда-правда.
Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из игр, подобранные особым образом. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5 Ого, какой шкаф крутой... Правда, народная мудрость гласит: чем больше шкаф — тем громче падает. Да только нужен ли мне сейчас такой грохот?

А. Metalheart: Replicants Rampage;
Б. Parkan 2;
В. «Пограничье»;
Г. «Ночной Дозор»;
Д. «Серп и молот».

6 You want armor? Do you realize that we don't sell on credit here?

А. Dungeon Lords;
Б. Sudeki;
В. Firefly Studios' Stronghold 2;
Г. Metalheart: Replicants Rampage;
Д. Ни одна из перечисленных.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7 Автомат в Area 51 оснащен очень необычным прицелом: при использовании функции «зум» прицел разворачивается не на весь экран, а всего лишь приближается к экрану (и игрок по-прежнему видит, что происходит рядом с ним). В какой из нижеперечисленных игр использовался такой же прицел?



А. Far Cry;
Б. Battlezone;
В. Half-Life 2;
Г. No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way;
Д. «Рандеву с незнакомкой»

Рубрику подготовил Дормидонт Геймплейко. Над душой у него стоял Игорь Варнавский.



СКРИНТУРС НОМЕР 8 АВГУСТ

Свой среди чужих

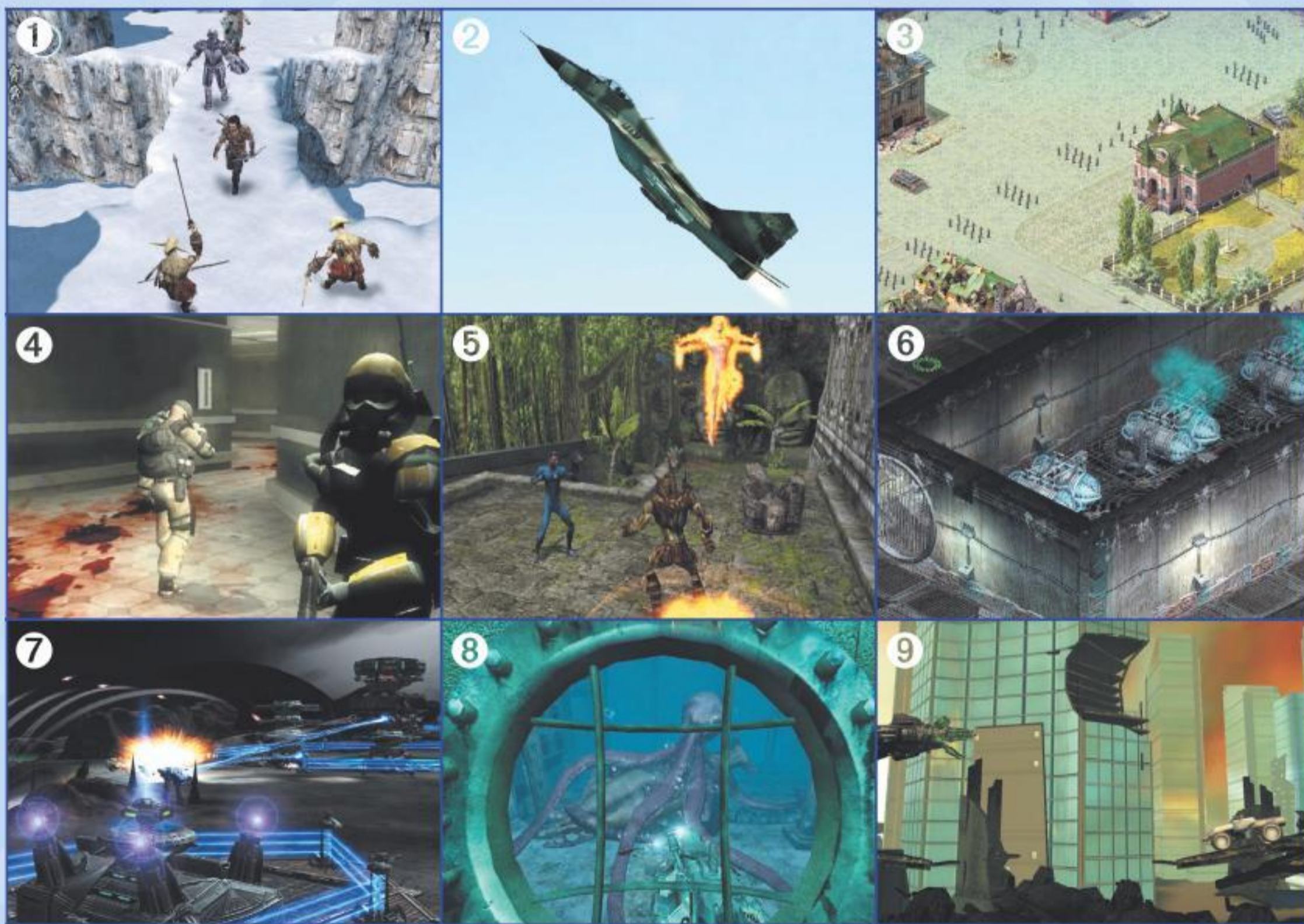
Все внимание на картинки, что занимают верхнюю половину следующей страницы: если угадаете, из каких они игр, и пришлете нам письмо (адрес ниже) с правильными ответами, вы с большой вероятностью станете обладателем DVD-бокса «Xenus. Точка кипения» от российского издателя игры — компании «Руссобит-М». Победителей в «Скринтурсе» всегда пятеро, выбираются они из числа всех



присланных писем с правильными ответами. Даже тех, что мы получили за полминуты до подведения итогов.

Ответы высылайте на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»: Дормидонт Геймплейко. Под пристальным взглядом Игоря Варнавского.



Фотографическая память №8. Август

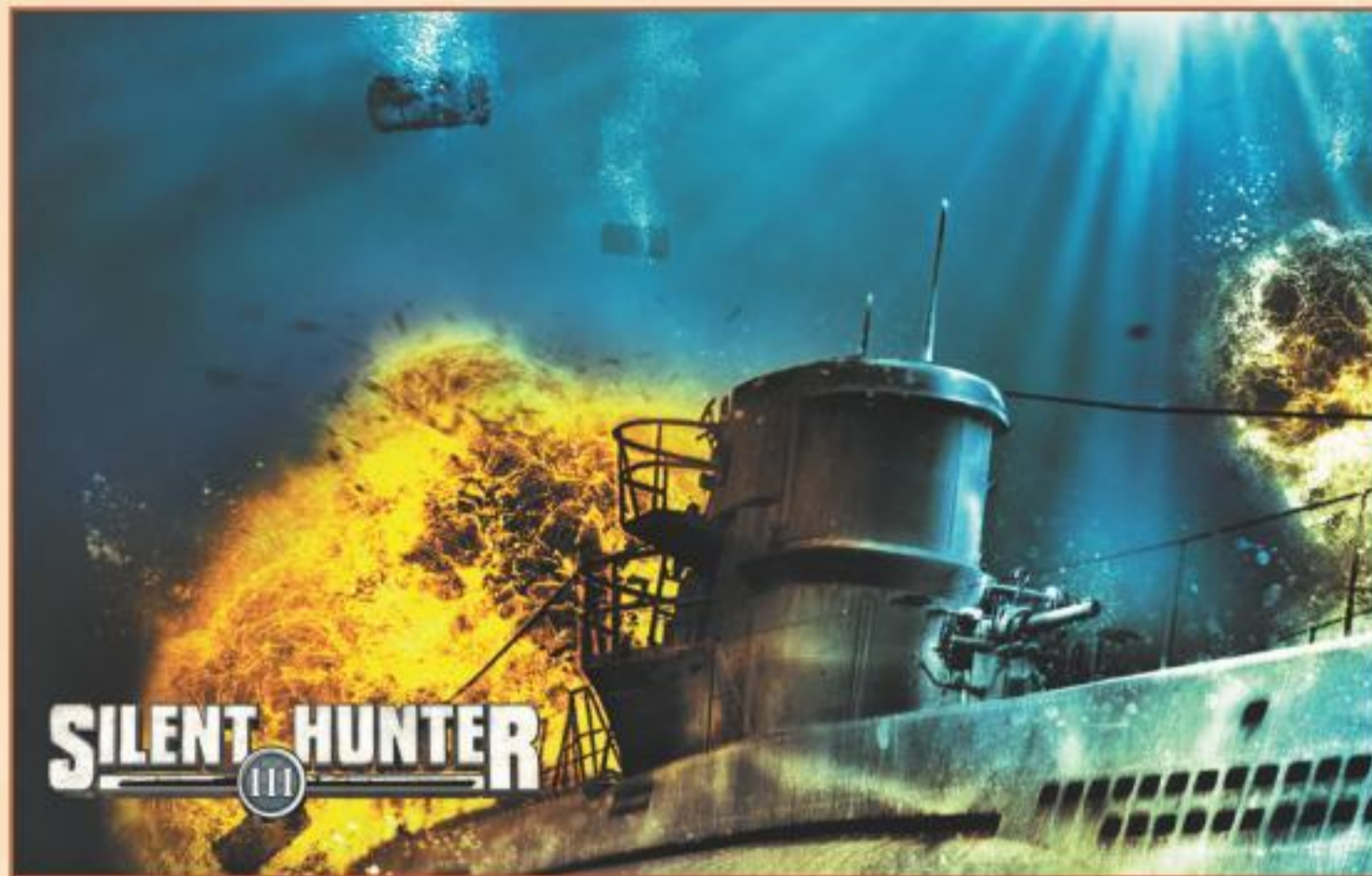


Дано: пять скриншотов из **Area 51**. Задание: расставить их в том порядке, в каком они следовали бы в игре (то есть сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее). Решение: пройти игру, найти указанные на скриншотах места и прислать нам письмо с ответами. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на адрес photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Пятеро обладателей по-настоящему фотографической памяти, которые правильно расставят все картинки, получат по диску с игрой **LEGO Star Wars** (издатель в России — компания «Новый Диск»).



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №6/2005



3. Stolen: Ограбление века
4. Nibiru: Messenger of the God
5. ObsCure
6. GTR: FIA GT Racing Game
7. DOOM III
8. Firefly Studios' Stronghold 2
9. LEGO Star Wars

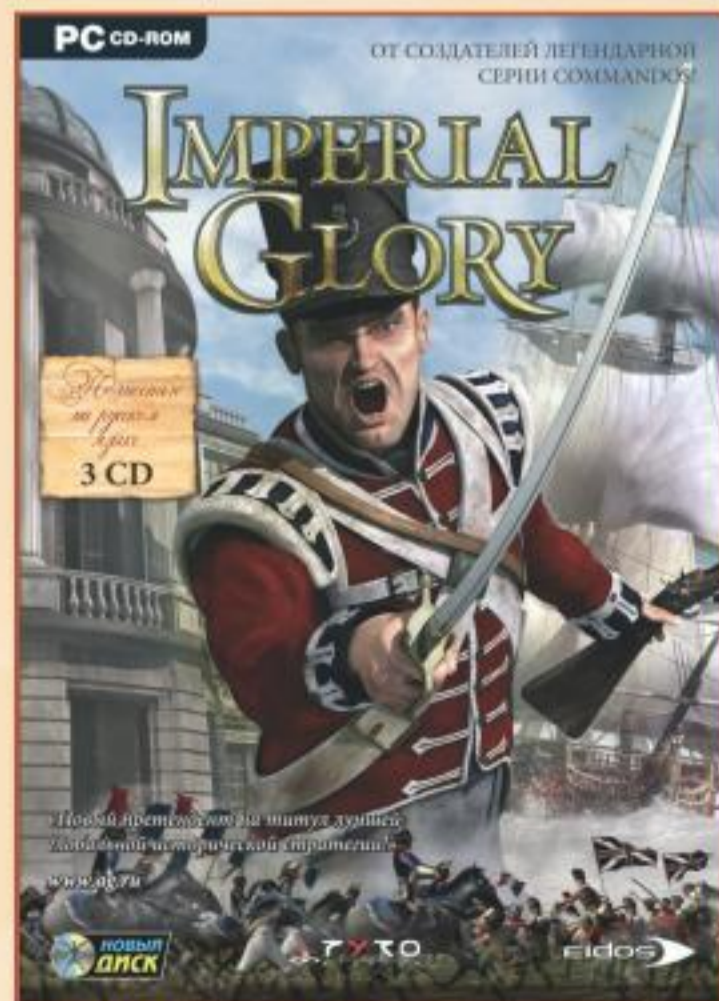
- есть в DOOM III: Resurrection of Evil и Project: Snowblind);
2. Б (британцы из Climax сделали свою Sudeki в аниме-стилистике потому, что им не давала покоя слава Final Fantasy);
 3. А (в SWAT 4 действительно есть отсылки к другим играм, созданным этими же разработчиками: игровые автоматы Freedom Force, изображения Джулии из Tribes: Vengeance);
 4. Б (первоначально ObsCure в США хотели выпустить под названием Mortifilia, но потом от этой идеи отказались);
 5. В (цитата «All automated machinery... vehicles, phones, banks, defense networks... everything... shut down permanently» взята из Project: Snowblind);
 6. Б (цитата «There is a down sus-

Скринтурс №6. Июнь

Совет на будущее: самые очевидные ответы не всегда бывают правильными. Если мы рецензируем DOOM III: Resurrection of Evil, это еще не значит, что в «Скринтурсе» будет картинка именно из этой игры (седьмое изображение). Если в SWAT 4 есть работающие телевизоры, это еще не значит, что их нет в других играх (первая картинка). Ну, и так далее.

Правильные ответы

1. Psychonauts
2. Project: Snowblind



Победители

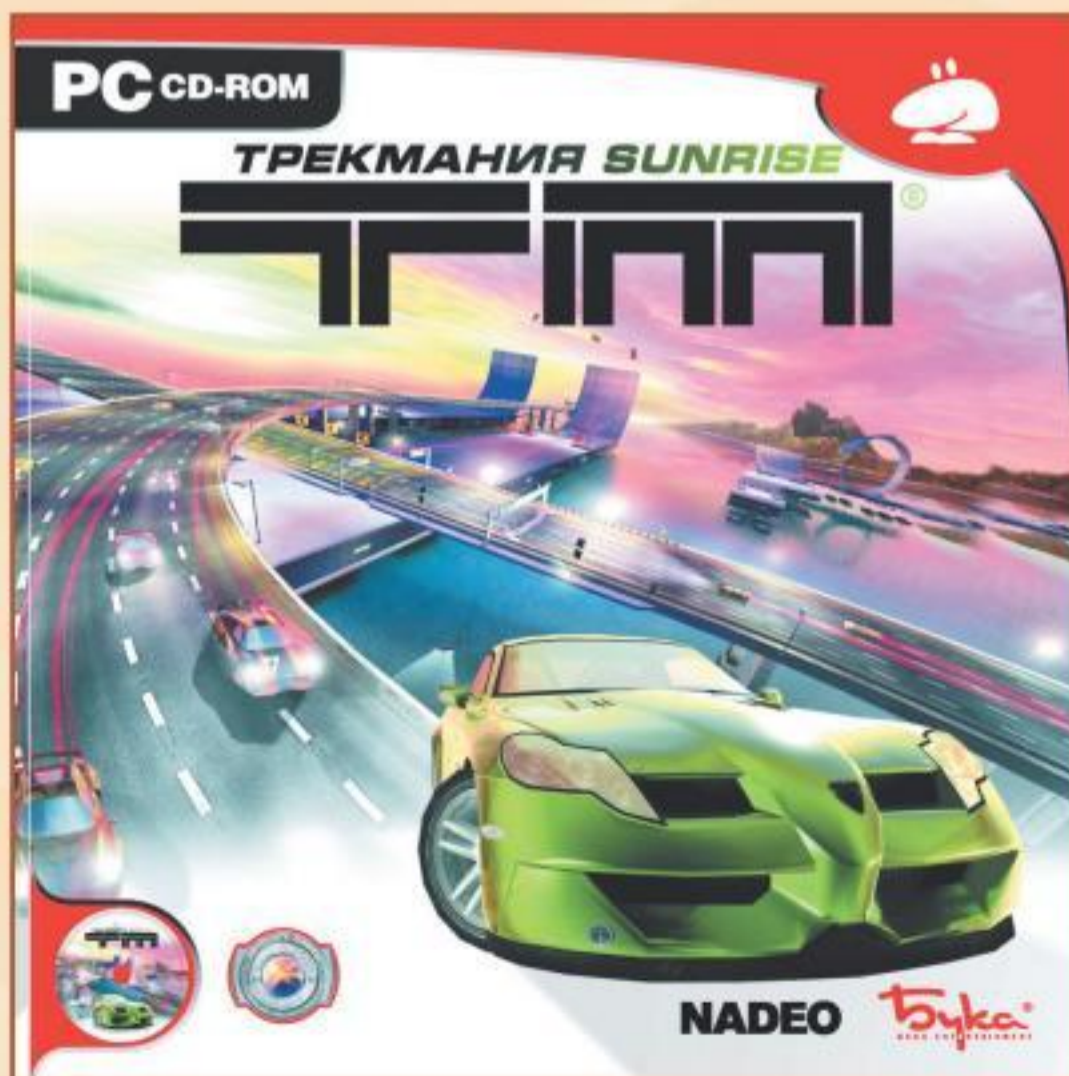
1. Григорий Сазанков;
 2. Вадим Лазарев (г. Электросталь);
 3. Щукин Антон;
 4. Тимур Гимадиев (г. Октябрьский, республика Башкортостан);
 5. Соколова Марина (респ. Саха, Хангаласский улус, пос. Мохсоголлох).
- Победители июньского «Скринтурса» получают в подарок диски со стратегией Imperial Glory (разработанной авторами Commandos и Praetorians), которая издана в России компанией «Новый Диск».

Тест №58. Новый курс

Удивительное дело: на этот раз правильных ответов было столь много, что нам пришлось отбирать победителей случайным образом. Что случилось — вопросы стали слишком легкими, или подрос уровень наших читателей?..

Правильные ответы

1. А (из тех игр, что были отрецензированы в июньском номере, гравитационные пушки



pect here. — Roger that. Standing by for further reports» взята из SWAT 4);

7. Г (временная шкала со скриншота относится к миссии Red Library Offices).

Победители

1. Михаил Верещагин (г. Новосибирск);
 2. Алексей Рубцов (г. Владивосток);
 3. Алексей Попов (г. Павловский Посад);
 4. Марат Миннихметов (г. Набережные Челны);
 5. Виталий Пономарев (г. Суздаль).
- Все победители, отмеченные по сосед-

ству, награждаются дисками с симулятором Silent Hunter III, изданным в России фирмой «1С».

Фотографическая память №6. Июнь

«Обкатка» нового конкурса «Фотографическая память» прошла, как ни странно, очень гладко: большинство отвечавших дали абсолютно правильные ответы.

Правильные ответы

- 1) 5 картинка;
- 2) 3 картинка;
- 3) 1 картинка;

- 4) 2 картинка;
- 5) 4 картинка;

Победители

1. Максим Фаткин (г. Оренбург);
2. Михаил Тарасов (Пермская область, г. Лысьва);
3. Азамат Габитов (г. Уфа);
4. Алексей Тороков (Красноярский край, г. Железногорск);
5. Зинаида Фомичева (г. Москва).

Если ваше имя присутствует в «растрельном» списке чуть выше, знайте, что вас ждет локализованная версия улетной автоаркады TrackMania Sunrise (российский издатель — «Бука»).



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (т.е. указываете номер вопроса, а после него — 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. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный ад-

рес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста», **SCREENTURS@IGROMANIA.RU** для «Скринтурса».

PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №8, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №10/2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на августовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **31.08.2005**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по кон-

курсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика **winner@igromania.ru**.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и так далее), обращайтесь на **winner@igromania.ru** или на **info@igromania.ru**. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго (сами знаете, как ходит бумажная почта...).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте **www.igromania.ru** в разделе «Онлайн-магазин».

Настоящее
трёхмерное кино
в суперкинотеатре



- * объёмное изображение
- * фантастический звук
- * экран ВЫСОТОЙ с 7-этажный дом

NESCAFÉ IMAX

ВСТРЕЧИ В ТРЕТЬЕМ ИЗМЕРЕНИИ

3D



События фильма разворачиваются в Институте 3D-технологий. Гениальный, но слегка рассеянный Профессор рассказывает историю трёхмерного кино и приглашает нас заглянуть в свою фильмотеку, где собраны лучшие 3D-фильмы из созданных за последние двадцать лет. Зрители получают возможность увидеть самые разнообразные 3D-эффекты, а также сталкиваются лицом к лицу с гигантским хромированным пауком из фильма «Терминатор-2: 3D» и переживают атаку доисторических монстров из фильма «Возвращение на Остров динозавров»...

NESCAFÉ IMAX

ТАНЕЦ БЕЗДНЫ 3D

3D



Джеймс Кэмерон, лауреат премии «Оскар» и автор знаменитого «Титаника», предлагает нам отправиться в удивительное путешествие к самому дну мирового океана. Зрители получают редкую возможность погрузиться вместе с экспедицией Кэмерона к подводным действующим вулканам и встретиться с необычными существами, которые живут в экстремальных условиях океанического дна.

NESCAFÉ IMAX

АКУЛЫ 3D

3D

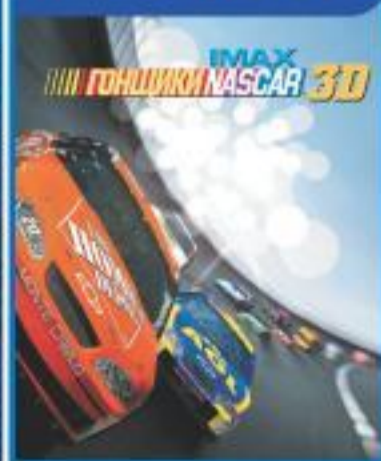


Жан-Мишель Кусто, сын известного исследователя Жака Кусто приглашает в захватывающее путешествие в мир самых опасных обитателей глубин. Зритель окажется лицом к лицу с многочисленными видами акул и увидит этих хищников такими, какие они есть на самом деле. В этом фильме акулы не нападают на людей, но живут в своем собственном доме-океане, как жили еще за миллион лет до появления динозавров.

NESCAFÉ IMAX

ГОНЩИКИ NASCAR 3D

3D



Азарт и адреналин. Опасность и риск. Скорость и выносливость. Всё это автомобильные гонки серии NASCAR. Оказаться за рулём автомобиля, несущегося со скоростью 200 миль в час, почувствовать себя на месте самых знаменитых автогонщиков, рассмотреть изнутри, что же на самом деле представляет собой один из самых зрелищных видов спорта Нового света - такую возможность получают зрители фильма «Гонщики NASCAR 3D». Гигантский экран и двенадцать тысяч ватт чистейшего цифрового звука дополняют ощущение, что кинозал исчезает, а всё пространство вокруг заполняет огромная чаша стадиона.

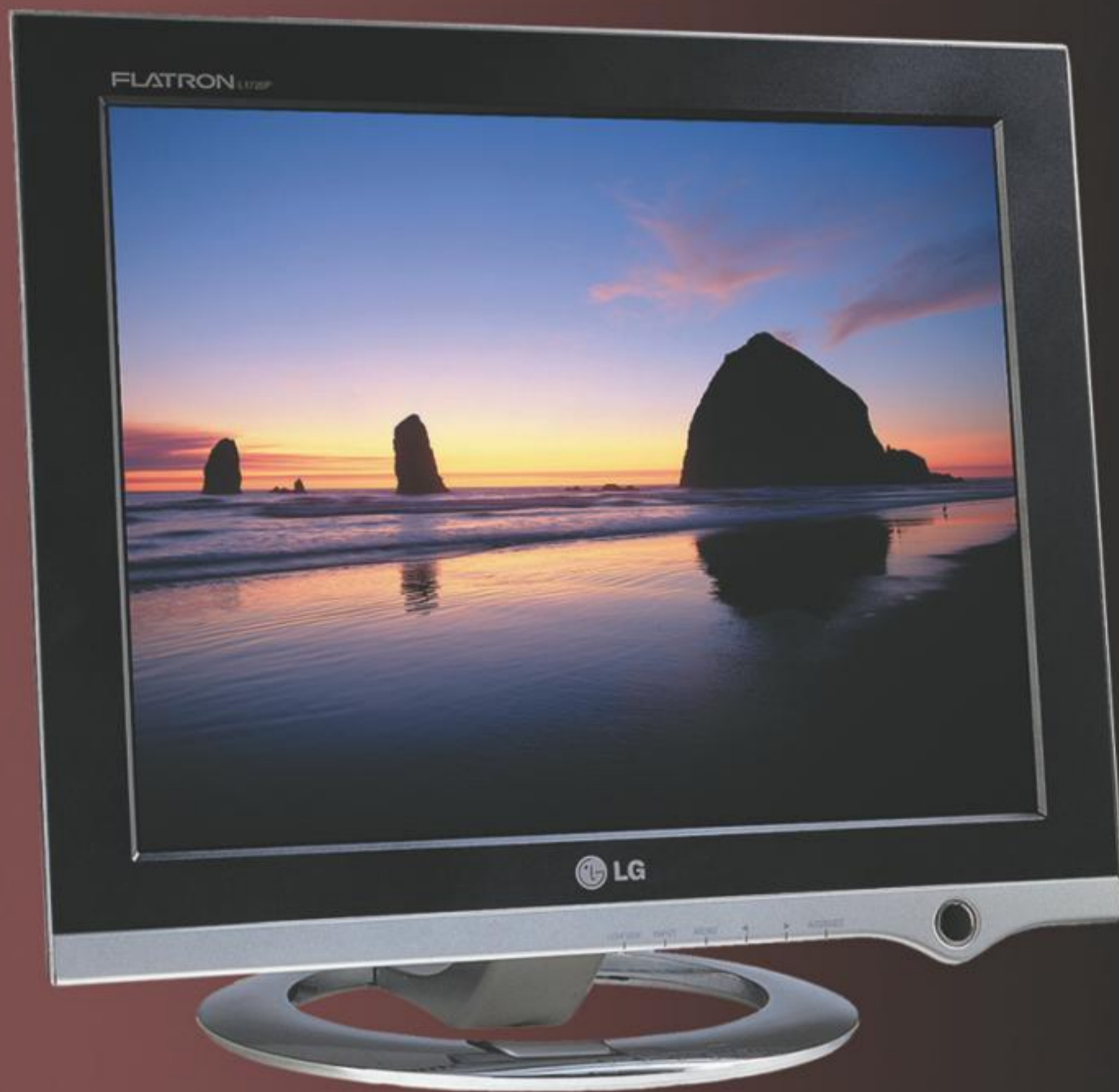
МЛП ЦЛСС №000149 от 21.03.03

77-5-777-9
www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. "Речной вокзал", далее — бесплатными автобусами до ТЦ "Рамстор-Сити" (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа)

LIFE'S GOOD LG

FLATRON™ freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

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; **Лабитнанги:** 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.



ВИВИСЕКТОР

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|---|---|--|--|---|--|
| <p>Москва
 Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
 Магазины сети «Чистый софт»:
 ТЦ «Маскид», ул. Мясницкая-Маскид д. 37;
 ТЦ «Маскид», Рязанский пр-кт 26;
 ТЦ «Чермушкин», пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
 ТЦ «Буржуазный», пав. А-2 по Бульвару, 53, стр. 2;
 ТЦ «Торбузин двор», пав. Б2-168, Багратионовский пр., 7, к. 3;
 ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД;
 ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 132;
 ТЦ «Современный», пав. Д-03, Совенская площадь д. 1, ул. Шолохова, 11;
 1-я ул. Энтузиастов, 12а;
 ул. Новый Арбат, 17;
 ул. Профсоюзная д. 128 кор. 3;
 м. Марьино ТК, пав. №19;
 ул. Лобненская, 4а;
 Баренце пр. 8/1;
 ул. М. Березовая, вл. 17;
 Смоленская 24-ча;
 Б. Орябинка, 19, стр. 2;
 Ленинградский проспект дом 56/2;
 Стрелецкая 9;
 Бол. Якиманка 26, Дом и садик;
 Русовская ул. 27 Дом книги в Сокольники;
 Новослободский ул. 16;
 3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;
 Ленинский проспект д. 62/1;
 Руставели, 1;
 Ломоносовский пр-кт 23;
 Брестская 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 (мгт. Планета);
 Новое Красносельское 45 кв 41;
 Яхловская 19;
 Земляной Вал д.2/50;
 Смирновская наб. 22/24;
 Ленинский проспект 85;
 Звенигородский пр-кт корп. 1106 Б;
 Корженевское шоссе д. 20 стр. 1;
 Народный бульвар д. 4 к. 1;
 Аргуновская ул.
 Ленинский пр-кт 146;
 Ангарская ул. 26 кор 1;
 Мясницкая ул. 17;
 Малаяевская ул. 20 кор 1</p> <p>Александров
 Красный пер., 10</p> | <p>Астрахань
 ул. Сауджана, 51;
 ул. Советская, 36;
 ул. Ульяновская, 3;
 ул. Крайняя, 3 «Перекресток»</p> <p>Великий Новгород
 ул. Большая Садовая-Петергофская д.6/11</p> <p>Вильнюс
 ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE и КО»</p> <p>Владивосток
 ул. Жигур, 48;
 ул. Русская, 46 «Планета»;</p> <p>Владимир
 ул. Дворянская, 10;
 ул. Дворянская, 11;
 Октябрьский пр-т, 47</p> <p>Волгоград
 пр. Ленина, 2-а</p> <p>Вологда
 ул. Челюскинцев, 3 «Позитив»</p> <p>Воронеж
 Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»;
 ул. Кольцовская «Лаборатория Различений»;
 Октябрьское кольцо «Лаборатория Различений»</p> <p>Геленджик
 ул. Лелеки, 33 «Компакт»</p> <p>Губин
 ул. Дворянского, 113</p> <p>Дзержинск
 ул. Гагарина, 51а</p> <p>Днепропетровск
 пр. Карла Маркса, 50;
 пр. Карла Маркса, 1;
 пр. Карла Маркса, 46;
 ул. Харьковская, 2;
 ул. Боброва, 23;
 ул. Московская, 3;
 ул. Ленина, 1-Б</p> <p>Екатеринбург
 ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
 ул. Луначарского 40, «Титаник»;
 ул. Радищева 4 магазин «Салон Тим»</p> <p>Железнодорожный
 ТЦ «Юник» контейнер 71</p> <p>Жуковский
 ул. Гагарина, 24;
 ул. Ладога, 1, цокольный этаж, «Матрица»;
 ул. Чапаева, 1</p> | <p>Ижевск
 ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»</p> <p>Иркутск
 Чехова 19 «РемБелТехника»;
 Ленина 15, «Эксперт»;
 Фурье 5, «БИД»;
 Липавина 17, «Торговый Комплекс»;
 Кавказ 2, «СД-НН»;
 Урицкого 13, «Смарт»;
 Парламентская 1, ТД «Найт»;
 Дзержинского 26, «Абсолют»;
 Урицкого 1, «Детский мир»</p> <p>Калининград
 пл. Победы, 4;
 торговая сеть «Монитор»</p> <p>Калуга
 ул. Кирова, 7/47</p> <p>Кемерово
 ул. Тулаевского, 22 «н-102»</p> <p>Киров
 ул. Московская, 11 «Оркан»;
 ул. К.Маркса, 129;
 ул. Московская, 12;
 ул. Пролетарская, 17А;
 ул. Яворского, 71</p> <p>Киев
 ул. Большая Васильковская, 54 «Сова»</p> <p>Клин
 ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»</p> <p>Кострома
 Красные ряды, магазин «Ан»;
 ул. Советская 130</p> <p>Лангелас
 ул. Ленина, 28-а, маг. «Позитив»</p> <p>Липецк
 ул. Ворсицкая, 3 «Золотой Диск»</p> <p>Луганск
 ул. Советская, 86 «Протон»;</p> <p>Лучегорск, Приморский край
 4 м.р.ч., «Адонис»</p> <p>Лысьва
 ул. Федосова, 33</p> <p>Махачкала
 ул. М. Ярагского, 67</p> <p>Минск
 пр. Октября, 31</p> <p>Минск
 ул. Я. Колоса, 1</p> | <p>Нарьян-Мар
 ул. Ленина 23 В</p> <p>Нефтекамск
 ул. Ленина, 15</p> <p>Нефтеюганск
 «Россия», мкр. 2, д. 23</p> <p>Нижний Новгород
 ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
 ул. Вадковская, 7/3, м-н «Оптима»;
 ул. Филансера, 10 отдел «Компьютер плюс»;
 ул. Маслякова, д.3, Салон «Все для бухгалтера»</p> <p>Новокузнецк
 ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»</p> <p>Новосибирск
 ул. Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»</p> <p>Норильск
 ул. Богдана Хмельницкого, 17;
 ул. Кирова, 29-4</p> <p>Одесса
 ул. Ленина, 32
 ул. Рыбальковская, 10 «Аптоска»
 ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Драйв»
 ул. Корсакова 120 ТЦ «Архитекторская»
 ул. Гагарины, 50 ТЦ «Аэропорт»</p> <p>Омск
 ул. Красная Путь, 9;
 Торговый город, 3 радиоред. 23 место
 ул. Кольцовская, 12
 Первомайский рынок;
 Панорама-Центр;
 Кирова, 12</p> <p>Орск
 Красная, 1</p> <p>Орск
 ул. Красная, 64;</p> <p>Павловский-Посад
 ул. Кирова, 23</p> <p>Пенза
 ул. Коммунистическая, 28;
 ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»</p> <p>Пермь
 ул. Куйбышева, 36, маг. «Играшки»;
 Кавказский пр-т, 24;
 ул. Луначарского, 50
 ул. Уинска, 13, ТД «Владимир»
 ул. Брехтенкова, 13, универсам «ТЯ»</p> <p>Псков
 ул. Я. Фабрициуса, 10</p> | <p>Пушкино, МО
 Московский проспект 5</p> <p>Рига
 ул. Дзержинского, 14, оф. 502 «AND»;
 ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SA «636»;
 ул. Кр. Барона 25, SA «636»;
 ул. Кр. Валдекера, 73;
 ул. Мокшанс 357, т/ц «DOLE», SA «636»</p> <p>Ростов-на-Дону
 ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Экстрим»;
 ул. Сарафановская, 53, Магазины «ПРОПОЛИС»</p> <p>Самара
 Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
 Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
 ул. Старо-Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старогагарский», секция 9;
 ул. Старо-Загора, 141, ТЦ «Экспресс»;
 ул. Победы, 131, ТЦ «Термос»;
 ул. Мигурина, 15, ТЦ «Аэриум», 2 этаж, секция 3;
 ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
 ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
 пр. Юныя Писарева, 146, ювелирный магазин «Мелодия»;
 пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
 ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333</p> <p>Саранск
 ул. Пролетарская, 46;
 ул. Болышевская 37/3;
 ул. Советская, 65</p> <p>Сочи
 ул. Ленина, 68 «Сигнус»</p> <p>Северодвинск
 ул. Плескена, 11 ТЦ «Дружба»</p> <p>Североуральск
 ул. Молодова, 10</p> <p>С.-Петербург
 ул. Садовая, д. 11
 Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
 Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
 Коммунистический пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКа»;
 Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
 пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
 Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
 Лесковский пр., 12;
 ул. Гончарова, д.13 «ДискПро»;
 ул. Марата д.8 «КЕР»;
 ул. Пушкинская, 12, лет. А,
 пом. 4-Н, «Лайт-Проджект»;
 Московский пр., 2;
 7-я линия Васильевского острова, д. 40
 Большой пр-т Вас. о-ва, 68
 Воинова, 13</p> | <p>Невский проспект, 35</p> <p>Старый Оскол
 мкр. Королева, 25а</p> <p>Сургут
 ул. Ленина, 13;
 ул. Энгельса, 11, блок Б. «Фетер»</p> <p>Тамбов
 ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»</p> <p>Тольятти
 ул. Революционная, 60, ювелирный магазин «Митта»;
 Привольный б-р, 22, помещеное автоо «Ипатискин»</p> <p>Томск
 ул. Иркутский тракт д. 80/1;
 ул. Космодемьянская 135;
 ул. Яковлева, 6;
 ул. Иркутский тракт д. 118/1</p> <p>Тюмень
 ул. Республики, 62</p> <p>Тында
 ул. Кр. Пресня, 33</p> <p>Усурийск
 ул. Народная, 252</p> <p>Уфа
 ул. Лесотехническая, 49, ТСК «Октябрьский»;
 ул.50-лет СССР, 47 «Октябрь»;
 пр. Октября, 137</p> <p>Челябинск
 ул. Советская, 281</p> <p>Череповец
 ул. Тимкина, 7, ТК «Фортуна»</p> <p>Чусовый
 ул. Чапаевского, 8</p> <p>Элиста
 ул. Пушкина, 20</p> <p>Якутск
 ул. Орденамюрца, 20, «Матрица»</p> <p>Интернет-магазины
 www.don.ru
 www.zokoo.ru</p> |
|---|---|--|--|---|--|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ «Чермушкин», пав. 16-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденовский», пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр. 2; ТЦ «Торбузин двор», пав. Б2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Бетлево», ул. Мясницкая-Маскид, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Переезд МКАД с Осташковским шоссе, Переезд МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Смоленский б-р 13 стр. 1, Дзержинский ул. 12, 28-й км МКАД, Русовская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-кт Мира, 81 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чингарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Смоленский пер. д. 13/15, Лобненская д. 169, Никольская д.9/1, Бол. Чернышевская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партис: Волгоградский пр-кт, Д. 1, Колхозная пл. д. 1, Прохонский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мигурицкий пр-т д. 45, пр-т Мира д. 116А, Бренинская д. 12, Солонка д. 1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д/711, Земляной вал 33, Мал. Чернышевский пер. 25, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Углышки 1 А, Народный оплотня ул. 23/2
Премьер-Девиз: Торговый ряд «Бизнесный Дистрик», ул. Профсоюзная 19; павильон №5, ул. 13-ая Парковая д.27/4
Формоза: Текстильнический переулок д.2, Смоленская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Ленинградский дом 57
Цифра: Пл. Воронского 1, Пр-кт Будного 103 ТД Буденовский И-5, Кузнецовская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. зп12х, Тверская 25/9
ТД «Секс» Алексеевский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 5/2, ПУМ, Красная пл., 3, Вязники, ул. Велюновская д. 20 А, Демидо, Ленинградский пр-кт, 33 А, Жулебино, Хвостинский б-р, 7/11, Кольца, Мигурицкий 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 (Ярдан), Игулуно, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2, Перекрестки, Алуфьевское ш., 40 А, Рамстор, Казарское шоссе, 61, стр.2, Ра истор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Яковлевская ул., 19, Рамстор, Часовая ул., 19, Таганка, Варяная Радищевская ул., 22, Токстисыцини, Любленская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, ат. Б. Куплер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустайевская ул., 6, Криво-Стропна, 66 км МКАД, Чермушкин,Новоинский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печала,