



# THE WAY

It's meant to be played

Самые современные игры на ПК с технологией GeForce

## Самые лучшие игры

Окунись с головой в игры с технологией NVIDIA GeForce

- Властелин Колец
- Битва за Средиземье II
- ТОКА Гонки 3
- FSW: Десять молотков
- Автоатака
- Перемотка времени

# Lara Croft Tomb Raider: Legend

Большой, лучший и более яркий Eidos возвращается с триумфом в новейшем приключении

Бесплатное приложение к журналу PC Gamer #7/2006. Не для отдельной продажи

## Наилучший результат Оптимальная цена



**Б**лагодаря новейшей графической технологии игроки получают мощность, необходимую для получения наилучших результатов при высокой частоте смены кадров в секунду, как и максимально детализированное изображение. Для тех, кто не собирается грабить банк для того, чтобы приобрести оборудование с такой высокой производительностью, NVIDIA представила новую серию видеокарт на базе графических процессоров (GPU) NVIDIA® GeForce® 6800 GS, спроектированных таким образом, чтобы получить невероятно высокую мощность при умеренной цене. GeForce 6800 GS может похвастаться параметрами наиболее продвинутых GPU, включая поддержку Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0, а также поддержку технологии NVIDIA® SLI™. Более подробные сведения находятся на сайте: [www.nvidia.ru/page/geforce\\_6800.html](http://www.nvidia.ru/page/geforce_6800.html).

## Графический лидер с новым GPU GeForce 6600 DDR2

**Д**ля видеокарты GeForce 6600 DDR2, которая является новинкой для продавцов неоднократно награжденных видеокарт серии GeForce 6, единственной проблемой является сохранение её умеренной цены. Предназначенная для массового потребителя видео-карта DDR2

может гордиться восьмьюпиксельными конвейерами, тремя-вершинными шейдерами, буфером кадров 256MB, полной поддержкой Shader Model 3.0, включая функцию вершинного текстурирования (VTF), а также полной поддержкой освещения в широком динамическом диапазоне

(HDR). В результате получился графический процессор, обеспечивающий производительность и функциональность, о которой конкуренты не могут и мечтать. О видеокартах GeForce 6600 можно подробнее узнать на сайте [www.nvidia.ru/page/geforce\\_6600.html](http://www.nvidia.ru/page/geforce_6600.html).

## NVIDIA разрушает барьер скорости

**К**омпания NVIDIA бьет все рекорды, представляя обновление модельного ряда видеокарт GeForce 7 серии. Обеспечивая 33-процентное увеличение производительности по отношению к своим предшественникам, новая видеокарта NVIDIA GeForce 7800 GTX 512MB была громко названа передовыми экспертами самой быстрой графической картой. Благодаря более быстрой тактовой частоте процессора и 512MB памяти GeForce 7800 GTX 512MB является исключительным инструментом для тех пользователей ПК, которые всерьез думают об играх и ждут графических решений новейшего поколения. Более подробные сведения находятся на сайте [www.nvidia.ru/page/geforce\\_7800.html](http://www.nvidia.ru/page/geforce_7800.html).



**Для фанатов скорости:** NVIDIA GeForce 7800 GTX 512MB побилла все рекорды производительности и рассматривается экспертами как самая быстрая видеокарта. Она является необходимостью для яростных ПК-геймеров.

## Приветствуем...

**Приветствуем вас в 8 номере** журнала *The Way It's Meant To Be Played*, который представляет наилучшие и новейшие игры для платформы ПК. Все 19 игр принимают участие в программе *NVIDIA The Way It's Meant To Be Played*, в рамках которой инженеры NVIDIA помогают разработчикам добиваться наилучшей графики и спецэффектов. Затем игры подвергаются строгим тестам NVIDIA на стабильность, надежность и совместимость с целью обеспечения наилучших впечатлений при игре на графических картах NVIDIA GeForce в игры с логотипом TWIMTBP на упаковке. В этом номере мы также поместили обзоры новых направлений развития компьютерной техники, а в особенности – новую игровую технологию экстремально высокой четкости Xtreme High Definition (XHD). Надеемся, что журнал вам понравится! Дайте нам знать, если вам известно о чем-то, что вы хотели бы в нем увидеть.

**Darryl Still**  
Consumer Programs Group  
NVIDIA  
[dstill@nvidia.com](mailto:dstill@nvidia.com)

## В этом номере...

**Новости и содержание** ..... 3  
Новейшие продукты NVIDIA

**Игры** ..... 4  
Обзор 16 готовящихся TWIMTBP игр, включая *The Lord Of The Rings: The Battle For Middle-Earth II* и *Tomb Raider: Legend*

**Специальные сведения** ..... 18  
Чемпионат Мира по киберспорту

**Программное обеспечение** ..... 20  
Существует что-то большее, чем игры для твоего ПК, а именно...

**Аппаратное обеспечение** ..... 22  
Более внимательный взгляд на новейшие технологии графики игр на ПК



FuturePlus

Производитель Future Plus  
30 Monmouth Street,  
Bath BA1 2BW

Издано фирмой RR Donnelley, Польша



Future Network pls. Напечатано в UK © Future 2006  
Все изображения и материалы являются собственностью конкретных владельцев. Все права защищены.

Властелин Колец: Битва за Средиземье II обложка © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, фирменный знак EA и лого EA защищены авторскими правами для Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Любые ссылки на содержание "Властелин Колец" или другие тексты, появляющиеся в фильмах трилогии "Властелин Колец" New Line Cinema © 2006. The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises I S.Z.C. защищены авторскими правами. Любые тексты из фильма-трилогии "Властелин Колец" © MMV New Line Productions Inc. защищены авторскими правами. "Властелин Колец" и имена персонажей, сюжет, обложки и места, а также фирменный знак защищены авторскими правами S.Z.C. на основании лицензий. GameSpy и образцы "Powered by GameSpy" являются фирменными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Лого NVIDIA и лого "The Way It's Meant to Be Played" являются защищенными фирменными знаками. Все остальные фирменные знаки являются собственностью конкретных владельцев. EA™ является фирменным знаком Electronic Arts™.

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd.

# The Regiment

Издатель: Konai Разработчик: Kuji Дата выпуска: Апрель

**Д**о сих пор ты мог носить виртуальный мундир члена армии SWAT, отправиться в погоню за врагом в мундире морского флота или даже носить ордена элитарной армии Ranger. Но ничто не может сравниться с испытанием, которое перед игроками ставит игра *The Regiment*. В ней любители экшена и стратегии имеют единственную и не-

повторимую возможность сражаться в качестве члена самой знаменитой антитеррористической организации мира: S.A.S.

Искушающий и необычайно реальный симулятор *The Regiment* имитирует захват заложников (включая окружение Посольства Ирана в 1980 году), захват террористов и полные напряжения переговоры в эффектном стиле. Использование графического ядра Unreal и технологии Karma physics, великолепные параметры и замечательный дизайн – все это гарантирует невероятный вид баталий вблизи. Спроектированный в рамках сотрудничества с бывшим инструктором S.A.S., *The Regiment* переносит битвы на абсолютно новый уровень. ■



**В настоящее время в армии:**  
Старательно спроектированные местоположения, ввод настоящего S.A.S. и учащающий сердцебиение 3D экшен в *The Regiment*.



**Phil McDonnell, отделение Konami R&D:**  
„Тесное сотрудничество с NVIDIA позволило нам достигнуть непревзойденного уровня реальности и глубины в *The Regiment*, а также приблизило нашу цель – обеспечение более простого, чем когда-либо, перемещения игрока в богатый, детальный и реальный мир.“

## Обзор игры: Ice Age 2, The Meltdown

Издатель: Sierra Разработчик: Eurocom Дата выпуска: В настоящее время



Замечательно анимированные герои нового фильма: „Ice Age 2“ оживлены в видеоигре с еще более смешным сюжетом.



**I**ce Age – это фильм, который появился неизвестно откуда и стал хитом в рейтинге фильмов. И это неудивительно, ибо история смешила и детей, и взрослых, причем анимация была образцовой. И вот наконец, благодаря Vivendi, мы получили продолжение истории на компьютерных экранах с теми же симпатичными героями. Это, действительно, вещь в хорошем стиле. Игра с замечательно смонтированными сценами остается верной острому сюжету фильма.

Сюжет основывается на фильме: здесь есть мамонт Манни, ленивец Сид и зебра Диего. Их долине угрожает наводнение из-за тающего льдника, поэтому трио снова вынуждено принять совместные усилия для того, чтобы пересечь



опасную зону и попасть в безопасное место.

Настоящим героем этой переправы оказывается ловкий Скрат – смешная упрямая белка, которая плавает, дерется, потягивает носом, кружится и вращается во время их пути по прекрасным живописным местам. Она якобы собирает только желуди, но мимоходом помогает Манни, Сиду и Диего в их путешествии таким образом, как это умеют делать только настоящие герои. ■

„Настоящим героем этой переправы оказывается ловкий Скрат – смешная упрямая белка, которая плавает, дерется, потягивает носом, кружится и вращается во время пути по прекрасным живописным местам.“



# TOCA Race Driver 3

Выбери произвольный тип автомобиля, со скоростью которого ты сможешь совладать...

Издатель: Codemasters Разработчик: Codemasters Дата выпуска: Март



**Дьявольская детализация:**  
Разветвленные пространственные эффекты оживляют каждую органическую деталь, а металлические сияют блеском, создавая вместе с деталями трассы и машин необыкновенную окружающую обстановку.

**Наблюдая сбоку, как проносится мир:**  
Для обеспечения реальных эффектов постпроцессинга TOCA Race Driver 3 использует возможности NVIDIA GeForce, что значительно улучшает отображение действия в игре посредством камеры.

**Вокруг света за 80 треков:**  
TOCA Race Driver 3 предлагает 150 миль трассы в 43 местоположениях на территориях 13 стран.

**На трассе:**  
Каждый трек достоверным образом реконструирован при помощи настоящей международной системы топографии GPS. Почувствуй его так же, как и водители на настоящем треке.

**C**odemasters, считающийся в течение длительного времени мировым лидером в создании симуляторов гонок, устранил все препятствия на пути к изданию новейшей серии TOCA – самой лучшей и самой грандиозной из всех гонок. Восхищая 150 миллиардами великолепно смоделированного асфальта игра содержит 80 тщательно спроектированных трасс и 13 дополнительных, специальным образом спроектированных гоночных треков. Треки от Shanghai

**„В процессе прохождения игроками пути, будет лететь искры и изгибаться кузова.“**

Grand Prix до Hockenheim, от Laguna Sec до Australia's Gold Coast Indy 300 обеспечат вам комфортную гоночную игру. Более того, TOCA Race Driver 3 содержит свыше 120 чемпионатов в шести разных видах мотоспорта – Open Wheel, GT, Tourin Car, Oval Racing, Off-Road/Rallying и Historic Motor Racing. Это касается абсолютно каждого варианта.

Конечно же, такое разнообразие видов мотоспорта требует также широкого выбора автомобилей, и TOCA 3 вас не разочарует. Имеются 35 разных типов техники, включая машины 4x4 Monster Trucks, Muscle Cars, Baja Motocross cars, Formula 3, Formula 1 и British GT. Прекрасный дизайн обеспечивает

необыкновенные реальные эффекты автомобильных катастроф. Летящие искры будут сопутствовать игрокам в каждом из шести предлагаемых здесь видов мотогонок.

В то же время улучшенный игровой движок полностью использует мощь технологии NVIDIA с целью обеспечения интенсивных визуальных впечатлений. Разветвленные пространственные эффекты оживляют каждую органическую деталь, а металлические сияют блеском, создавая вместе с деталями трассы и машин необыкновенную атмосферу. В результате получилась игра с потрясающей детализацией, максимально приближенная к действительному набору впечатлений во время гонок большого размаха. ■



Продвинутая система поддержки шейдеров NVIDIA и совершенное аппаратное обеспечение позволили нам улучшить освещение машин на более высоком уровне, а применение техники по-пиксельного освещения – обработать мелкие детали в наших машинах, улучшая одновременно их общее освещение и приближая к реальности” – заявляет **Clive Moody, разработчик TOCA Race Driver 3.**

# TimeShift

Шутер от первого лица, который выдержит испытание временем

Издатель: Atari Разработчик: Saber Interactive Дата выпуска: Апрель



**В движении:**  
Персонаж и объект анимации *TimeShift* стал намного более совершенным при использовании системы встроенной физики.

**Опасное удовольствие:**  
Игра *TimeShift* основана на усовершенствованной системе игры путешествия во времени с не менее отличным арсеналом оружия. И то, и другое осуществлено при помощи захватывающей дух графики.

**Близкие контакты:**  
Стандартный движок Saber 3D взаимодействует с большинством GPU с системой поддержки *Direct X9*, использующих продвинутые эффекты, как параллакс-освещение для улучшенной детализации окружающего мира.



**Пора серьезно задуматься:** Глубина и детализация окружающего мира, фантастически дополненные новаторскими технологиями, свидетельствуют о том, что *TimeShift* останется с нами.

**Н**оваторство в видеоиграх – редкое явление, которое должно особо цениться в шутерах от первого лица. Именно поэтому критики надеялись столько шума после выпуска *TimeShift* – игры, которая манипулирует временем, предлагая новый путь. Главным героем игры является полковник Майкл Свифт – человек, высланный Правительством США в 1911 год. Вернувшись в настоящее

„...замедлить, остановить или даже повернуть вспять течение времени для того, чтобы манипулировать четвертым измерением и уничтожать врагов.“

он утверждает, что мир изменился до неузнаваемости, и что он – враг страны. Так начинается смертельная игра в кошки-мышки, поскольку Свифт приступает к изменению натурального порядка мира.

Отличительной чертой *TimeShift* является факт, что Свифт участвует в 11 интенсивных миссиях практически не вооруженным. Замкнутый в путешествующем во времени экзоскелетоне он может замедлить, остановить или же повернуть вспять течение времени, чтобы манипулировать четвертым измерением и побеждать врагов, получая доступ к зонам 30 уникальных уровней Steampunk, в которых он еще не бывал.

Работающая над *TimeShift* группа разработчиков Saber Interactive высказывает единое мнение о мощности технологии игры и ее новаторских решениях. Наряду с новейшими техниками маппинга, позволяющими отображать высококачественные частицы текстуры и детали предметов, движок игры Saber 3D может также похвастаться эффектом холодного параллакс-освещения, еще большей глубиной изображения и детализацией игрового мира. Кроме того, Saber Interactive подключила систему встроенной физики и симулятор Active Matrix AI, создавая в анимациях иллюзию естественного движения. ■

# Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Издатель: THQ Разработчик: Pandemic Studios Дата выпуска: Март

**И**з новаторского Pandemic Studios вышел в свет амбициозный сиквел признанной групповой военной игры *Full Spectrum Warrior*. Оригинальная игра проторила новые пути, а нынешний *Ten Hammers* вводит новые характеристики, включая возможность входа в здания, установки снайперских позиций, защиты заложников и приема командования дополнительными стрелковыми подразделениями. Онлайн-игроки могут воспользоваться многопользовательским режимом игры, сражаясь в шеренге друг против друга в групповых операциях.

*Full Spectrum Warrior, Ten Hammers* вводит двенадцать новых уровней военных операций с детализацией окружающего мира, через который игроки проводят свою пехоту. Возглавляя такие различные взводы, как взвод Коалиционных Сил ООН или Рейнджеров США, игроки могут выбирать вид оружия, машин и оборудования, представляющие собой точные копии существующих образ-



цов. Смешивая военную игру с 3D экшеном в реальном времени с еще большей четкостью, чем у предшественников, разработчикам удалось получить одну из самых известных и самых амбициозных военных игр, когда-либо доступных на ПК. ■

**Это означает войну:**  
Обновление high-tech *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* представляет улучшение дизайна и технологии

## Обзор игры: Condemned

Издатель: Sega Разработчик: Monolith Productions Дата выпуска: В настоящий момент



**Обреченный на холод:** Monolith искрит своим талантом, соединяя передовые 3D технологии с кинематографическим качеством и захватывающим сюжетом.



**Л**егендарный издатель Sega и Monolith (студия, стоящая в одном ряду с гигантом F.E.A.R.) выпускает игру, которая достигает успеха там, где многие другие отступили, неся шок, ужас и кровь. Вызывая без малейшего усилия обстановку страха, хорошо знакомую любителям таких фильмов, как: *Seven, Saw, Condemned*, даёт игроку возможность стать Этаном Томасом, агентом ФБР, которого преследование серийных убийц приводит к самым тёмным безднам.

Созерцай на мир глазами Этана при помощи киноэлементов и искусных механизмов игры, игрок

приходит в состояние напряжения на грани выдержки. Monolith упорно трудился также над тем, чтобы погрузить игроков в бешеный, визуально похожий на реальный, мир падшего города, используя при этом новую технологию освещения, маппинга и фильтрующих техник. Продвинутое физическое системы и системы интеллекта в этом криминальном шутере подчеркивают смесь работы следователя, поиска и драмы. Замечательная и сложная декорация *Condemned* – это кошмар, созданный для зрелых игроков, ищущих деликатной дрожи, а не тех старых, тонущих в „мясных“ экшенах. ■

**„Замечательная и сложная декорация *Condemned* – это кошмар, созданный для зрелых игроков.“**

# Властелин Колец: Битва за Средиземье II

Эпопея продолжается в форме нового призыва EA к борьбе против сил тьмы Саурона...

Издатель: Electronic Arts Разработчик: Electronic Arts Дата: Март

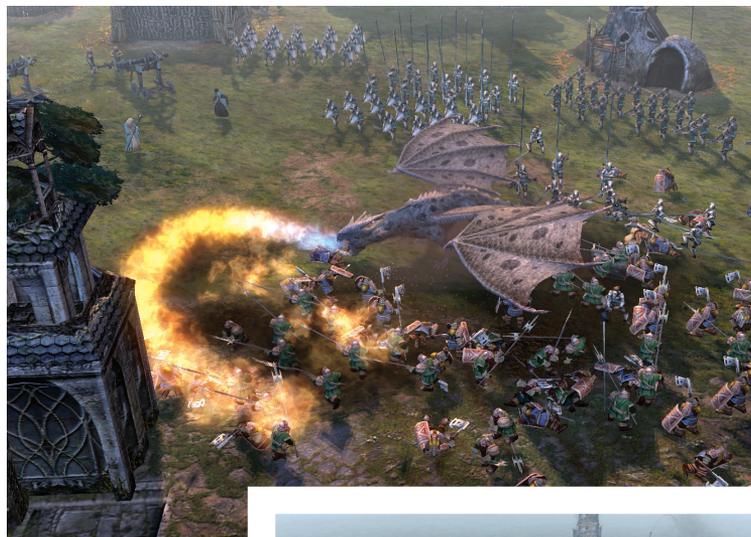


**В**се хорошее когда-нибудь заканчивается, но к миллионам влюбленных в мир Средиземья это не относится. Благодаря новому договору Electronic Arts не только получила права на распространение следующей части, лучше всего продаваемой игры, Битва за Средиземье, но и приобрела право добавлять новые элементы из книги Толкиена, ключевые персонажи, места и сцены из фильмов.

Для игроков это означает возможность более глубокого проникновения в богатый и любимый мир Толкиена, путешествие в ранее неизведанные уголки, а также участие в более разнообразных битвах между добром и злом. В игре присутствует три вида персонажей (эльфы, гномы и гоблины), с их неповторимыми достоинствами и недостатками, а также с уникальной технологией.

Введение этих трех новых рас придало игре абсолютно новый характер, а также открыло новые, восхитительные уголки на карте Средиземья с такими легендарными местоположениями как: Mirkwood, Misty Mountains и Dol Guldur. Dol Guldur является здесь местом катастрофических битв и помпезных строений. Отныне конфликт расширяется за пределы Средиземья, обогащенный морскими сражениями, возносящими конфликт на новый уровень (и предоставляя при этом Electronic Arts возможность демонстрации особенной технологии симуляции прозрачной воды), а в режиме single-player добавлена

**До и после:** Битва за Средиземье II вызывает сильный эффект при использовании видео-ускорителей, игровой движок поистине напрягает все силы при запуске игры с процессором GeForce новейшего поколения. Убедитесь в изумительных эффектах отражения воды и чрезвычайной детализации, вызванной вторичным освещением изображения.



совершенно новая история, которая происходит на Северной Земле. Вместе с новыми территориями, конечно же, приходят и новые персонажи, магические заклинания и даже возможность поворота хода войны путем захвата власти над Кольцом...

Властелин Колец: Битва за Средиземье II в значительной степени улучшена и находится на более высоком и развитом уровне по сравнению со своим предшественником.

Новый искусственный интеллект врагов обогащает рукопашные схватки и бои, сближая воюющие группировки, а модернизированный >>

**Как следствие:** Этот сиквел расширяет то, что вы полюбили в основном варианте игры, а применение новых технологий приводит к тому, что вы окунаетесь в игру еще глубже.



## Средиземье с прикосновением Голливуда

Сиквел будет черпать вдохновение из фильмов и книг с целью создания киноиллюзии.

Кроме обращения к подлинникам книг Толкиена с целью подчеркнуть приобретение идеи, группа разработчиков Битвы за Средиземье II упорно потрудились над усилением ощущения киноиллюзии при помощи создателей киноварианта Питера Джексона – как известной группы компьютерных специалистов, так и актеров.

В группе актеров находился никто другой, как Хуго Вэвинг, который в эпопее выступает как Эрлонд, и список фильмов которого охватывает серию Matrix и вскоре выходящего в свет V For Vendetta. В Битве за Средиземье II его присутствие доведено до совершенства посредством голоса, который сопровождает игроков в миссиях и битвах в режиме single-player. Конечно же, он повторяет свою роль как Лорд Эрлонд, сопутствуя своему

**„Присутствие в игре Хуго Вэвинга в совершенстве достигнуто посредством голоса за кадром.“**

герою в новых, ранее неизвестных территориях.

Не менее ценный вклад внес Джон Хав – великолепный артист, чья идея помогла сформировать визуальный стиль фильма „Властелин Колец“. Здесь же он помог в усилении подлинности многих сцен игры, а также при создании проекта мифологических драконов Средиземья.

„Мы в восторге от того, что теперь у нас есть голос Хуго Вэвинга в Битве за Средиземье II... Он отлично сыграл Эрлонда в фильмах,



а теперь его голос поможет игрокам Битвы за Средиземье II в более реальном восприятии эпопеи. Я восхищен также фактом, что работаю с Джоном Хав, который работает с нами над визуализацией главных персонажей игры!” – говорит Майк Верду, главный продюсер в Electronic Arts LA. ■



» игровой движок гарантирует небывалые по масштабу битвы. Улучшены также элементы стратегии в реальном времени, элементы тактики, процедуры создания персонажей и крепостей с возможностью их модернизации и адаптации. Живая Карта Мира позволяет анализировать и планировать войну таким образом, какой придется по вкусу любителям военной игры Risk. Властелин Колец – это проект еще большего масштаба, чем фильмы Питера Джексона, а Битва за Средиземье II, является единственным в своем роде проектом. ■



**Грандиозное сооружение:** Эта сцена представляет конструкцию крепости Исенгарда во Властелине Колец: Битва за Средиземье II. Она предлагает новые территории с новыми юнитами и множеством абсолютно новых элементов игры.

## Новая эра коллективных игр

Узнай побольше о Средиземье из коллекционной версии *Collector's Edition*, наполненной бонусами и сюрпризами

Новаторская фирма Electronic Arts в очередной раз превзошла себя, выпуская вторую версию новейшей игры Властелин Колец. Созданная для настоящих фанатов коллекционная версия Битвы за Средиземье II содержит множество новых элементов, как в упаковке, так и в самой игре. В сюжете игры имеется эксклюзивный, новый, зияющий огнем дракон, которого игроки могут взять с собой в бой. Кроме того, игра содержит новые карты таких мест, как Weatherport и Argonach, и даже специальные элементы визуализации для идентификации игроков *Collector's Edition* во время онлайн-игры.

В качестве бонуса прилагается эксклюзивный DVD с трейлерами высокого разрешения (HD) и киноэффектами, полным набором музыки, коллекциями игр и художественных концепций, а также с видеофильмом об истории создания игры. Игра содержит двух-сторонний планшет операций –

один служит замечательным фоном во время игры на стороне добрых сил, а второй предназначен для тех, кто не может избежать искушения поручиться темными силами Саурона.

„Мы уверены в том, что создали нечто исключительное во Властелине Колец: Битва за Средиземье II, наш коллектив с увлечением работал над коллекционной версией, которая является поистине эксклюзивной игрушкой для фанатов. Неповторимый художественный сюжет включает кулуарный киноматериал, кино-картинки, пространственный музыкальный фон и доступ к эксклюзивному блоку с драконом, а также переносит нас в новое измерение во время игры” – говорит главный продюсер, Майк Верди. ■



**Забывтый герой:** Его не хватало в кино-трилогии, но теперь герой Толкиена Tom Bombadil ожил и дебютирует в Битве за Средиземье II.

# EverQuest: Prophecy Of Ro

Издатель: Sony Online Entertainment Разработчик: Sony Online Entertainment Дата выпуска: В настоящее время



**Далекие миры:** *Prophecy Of Ro* – это модификация вечно популярного *EverQuest* с новыми землями, новыми персонажами. Игра позволяет игрокам взаимодействовать с окружающим миром.

**П**ринимая в гости миллионы игроков, земля *EverQuest* меняется с каждым днем. Благодаря *Prophecy Of Ro* *EverQuest* расширяется все больше и становится более увлекательной, чем когда-либо до сих пор. Вместе с абсолютно новой историей о силах зла, гуляющих среди богов, эта расширенная версия содержит 30 новых миссий, 25 новых типов персонажей и 6 новых зон. Кроме того, персонажи улучшены, введены новые заклинания, дисциплины, задания и даже купеческие способности.

*Prophecy Of Ro* предлагает также множество новых функций, которые придают абсолютно новый вид онлайн-миру *Norath*. Три главные дополнения изменяют метод взаимодействия игроков между собой



или борьбы со врагом. Магическая «зона влияния» теперь может быть использована с целью расстройств планов врага или же в помощь союзникам. Новая система TRAP, помогает обмануть противника, а способ уничтожения предметов означает здесь полное взаимодействие с миром игры. Можно взламывать двери, разрушать стены и даже целые крепости. Это поистине параллельный мир! ■

## Обзор игры: EverQuest II: Kingdom Of Sky

Издатель: Sony Online Entertainment  
Разработчик: Sony Online Entertainment  
Дата выпуска: В настоящее время

**E**verQuest II: *Kingom Of Sky* обеспечивает плавный ввод начинающим игрокам в мир массовых ролевых онлайн-игр, благодаря включению полной версии оригинальной игры *EverQuest II* (опытные игроки могут скачать дополнение в цифровом виде по сниженной цене). Сиквел с битвами драконов замечательно вписывается в новую, лучшую систему *player versus player* – «игрок против игрока» *EverQuest II*.

*Kingdom Of Sky* возносит также на вершину концепцию развития героев – с новой системой приобретения способностей, умений и специализаций, отвечающих за большую индивидуализацию персонажей. Расширенный диапазон разных героев, таких как ремесленники и мастера, усиливает реальность игры. В ней присутствуют новые персонажи (в общем 25) и сокровища в 10 новых



**Отличные обзор и ловкость:** Ошеломляющий в визуальном плане *EverQuest II* летит в *Kingdom Of Sky*. Кроме разработки новых черт характеров, новых персонажей и еще большего количества зон приключений, *Sky* содержит великолепную новую систему битв «игрок против игрока» с использованием битв драконов.

зонах приключений, простирающихся от дремучих джунглей до заброшенных святынь, плавающих островов и пещер с обитающими в них чудовищами. Все это прекрасно представлено, благодаря великолепному проекту и игровому движку Cutting Edge программы TWIMTBP. ■

„Ослепляющий в визуальном плане *Kingdom Of Sky* является заслугой новой системы битв «игрок против игрока» с использованием битв драконов.“



# Lara Croft Tomb Raider: Legend



Первая дама видеоигр триумфально возвращается

Издатель: Eidos Разработчик: Crystal Dynamics Дата выпуска: Весна

**Привет, красавчик:** Героиня игры усовершенствована в „Lara Croft Tomb Raider: Legend“, с натуральной структурой скелета, подробными чертами лица и более плавными движениями.



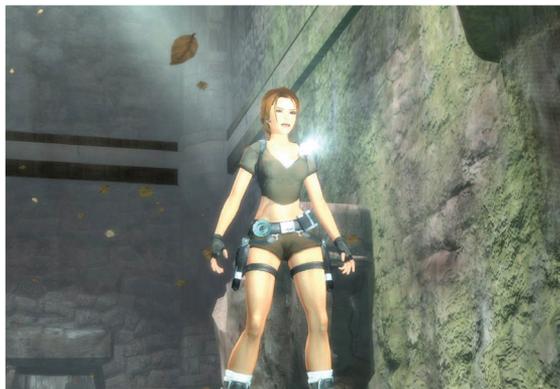
**К**то бы смог предвидеть, что размахивающая оружием искательница приключений с прической – конский хвост, дебютирующая в роли Сэги Сатурн в 1996 году, станет такой прославленной личностью? И кто бы подозревал, что ее приключения получат многократные призы и побьют рекорды продаж, достигнув 30 миллионов долларов? Выходящая за пределы игрового мира, что до сих пор не удалось ни одному из персонажей игр, Лара Крофт добилась успеха в двух самых крупных фотоагентствах, многочисленных рассказах и комиксах, появлялась в фотожурналах, и для нее была создана реальная героиня. А теперь, наконец, она готова к возвращению в мир игр в абсолютно новых приключениях от издателя Эйдос.

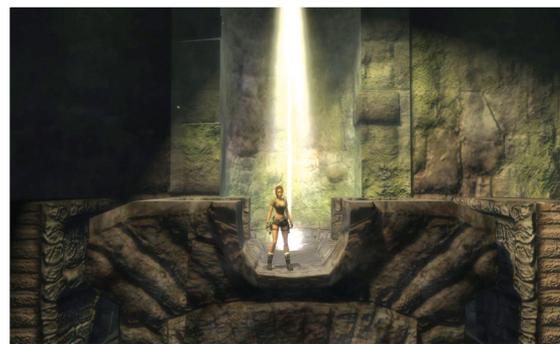
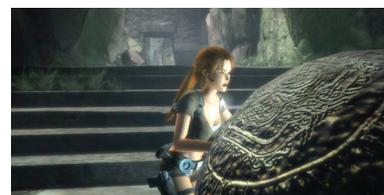
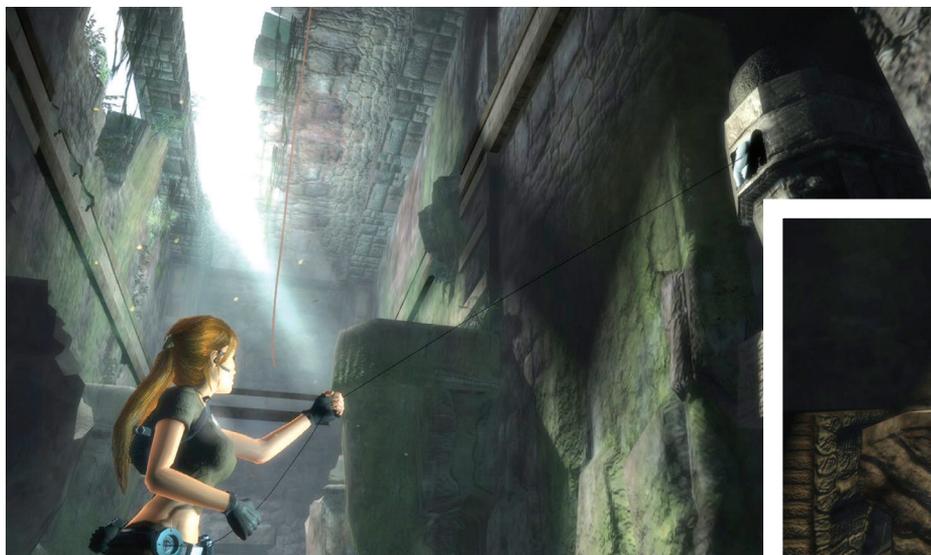
*Lara Croft Tomb Rider: Legend* возвращается к истокам серии и одновременно идет вперед. В результате

получилась игра-новинка в достижениях *Tomb Raider*, ловко балансирующая между тем, что известно и тем новым, что способно привлечь старых и опытных любителей, а также новых энтузиастов.

Ключом к такому двойному подходу является факт, что Эйдос располагает собственной студией Crystal Dynamics, которая занималась созданием первой серии. Группа разработчиков упорно трудилась более двух лет, развивая новый игровой движок и вводя немалое количество новых характеристик и новаторских идей.

До начала проектирования этого абсолютно нового приключения группа Crystal Dynamics сконцентрировала свое внимание на „воссоздании“ Лары Крофт. Эта миссия „поиска душ“ привела их к воссозданию всех шести игр *Tomb Rider*, тщательному анализу каждой рецензии на игру, проведению





новых исследований, а также к оценке мнений и просьб игроков. Вооружившись богатой информацией и логическим мышлением, они были готовы к созданию абсолютно нового рода игры *Tomb Rider*:

Такой подход вначале вызвал у некоторых опасения, что новая группа разработчиков растеряет все те прелести *Tomb Rider*, которые делали игру такой восхитительной. Но эти опасения

интуитивна, чем до сих пор. Благодаря новой динамичной анимации Лара находится в постоянном движении, преодолевая пространство плавно и грациозно, она реагирует на каждое прикосновение к поверхности, справляется с любым препятствием и совершает любое движение из своего широкого репертуара. Физика также играет здесь важную роль, предоставляя игрокам возможность изменять

Сама Лара выглядит великолепно (игроки-почитатели картины заметят, что она прошла основательную перестройку), причем сцены никогда не были такими роскошными. Прекрасная графика, текстуры с высоким разрешением и многочисленные эффекты 3D обеспечили уровням естественный вид, а натуральное освещение усиливает реальность изображения, придавая каждой сцене блеск, как в кино. Не столько обновление, сколько воссоздание целой серии *Lara Croft Tomb Rider: Legend* приведет к тому, что игроки во всем мире вновь влюбятся в размахивающую оружием девушку в стиле экшен. ■

**Настоящий взрыв:** Вместе с игровым движком, обеспечивающим поддержку в реальном времени по-пиксельного освещения и нормального маппинга, мир *"Tomb Raider"* никогда настолько не напоминал реальность.

## „...группе Crystal Dynamics пришла в голову идея воссоздать Лару Крофт...“

быстро рассеялись после известия, что Тоби Гард – первый создатель героини Лары Крофт, находится в Управляющем Совете в качестве главного разработчика. В более надежные руки нельзя бы было ее отдать!

### Упаковано и загружено

*Lara Croft Tomb Raider: Legend* забирает игроков в путешествие вокруг земного шара. Наша героиня отправляется на поиски древнего английского артефакта и сражается в битвах против сил, возглавляемых Немесис. Приключение переносит Лару назад в места, сделавшие ее прославленной: в древние царства, опасные подземные гробницы, в джунгли и высокогорные снежные зоны. А благодаря продвинутому игровому движку, все это смотрится великолепно.

Игроки сразу же высоко оценили систему управления, которая значительно усовершенствована и более

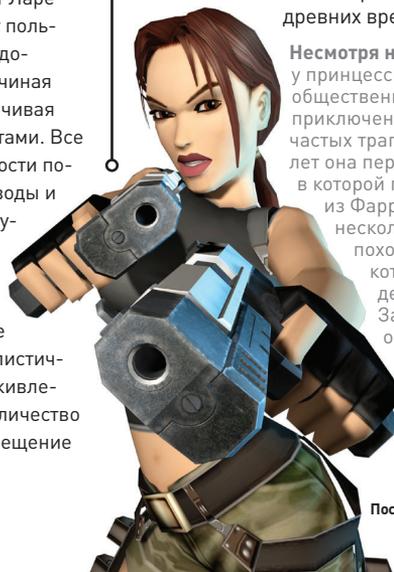
их собственные решения во многих миссиях. Здесь объединены физическая сила Лары и стрельба при наличии более симпатичных, чем до сих пор, движений, а режим „беги и стреляй“ использован максимально. Не только пистолеты помогают Ларе достигнуть вершин, она может пользоваться большим арсеналом дополнительного оснащения, начиная с магнитных приборов и заканчивая биноклями, факелами и гранатами. Все это открывает новые возможности походов и битв, а введение воды и огня еще более усложняет окружающую обстановку.

*Lara Croft Tomb Rider: Legend* с лого TWIMTBP устанавливает также новые стандарты в сфере реалистичной визуализации. С целью оживления использовано большее количество полигонов, по-пиксельное освещение и трехмерные текстуры.

## Подлинная версия Croft

Забывтое прошлое аристократки из древних времен.

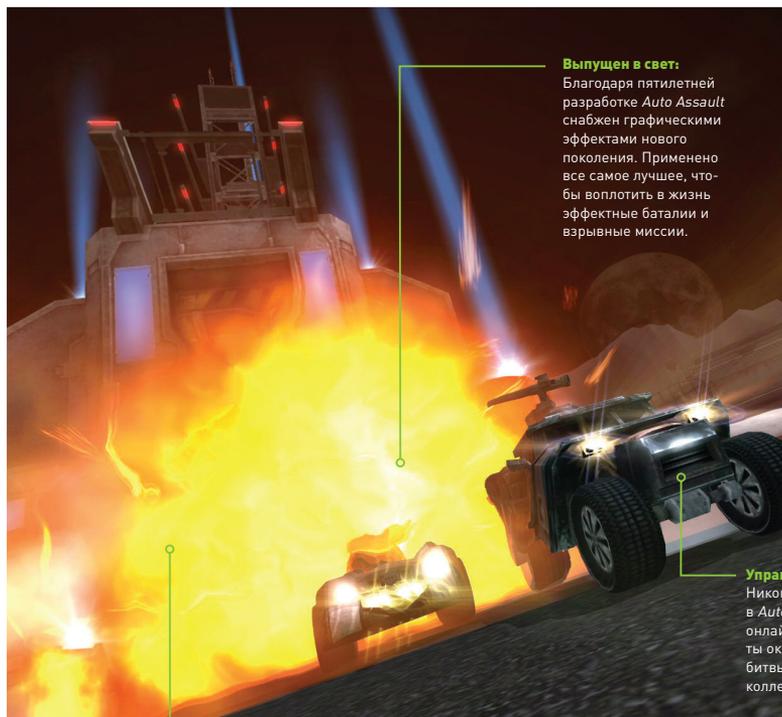
Несмотря на ее высокое, как у принцессы Святой Бригиды, общественное положение, шесть приключений Лары говорят о ее частых трагедиях. В возрасте 20 лет она перенесла авиакатастрофу, в которой погиб ее жених – Эрл из Фаррингдон. Сама Лара несколько лет спустя была похоронена своей тетей, которая считала, что девушка погибла в руинах. Забытая родственниками, она была обвинена в убийстве и жила, как отброс общества в пригороде Парижа. Но с началом *Legend* ее проблемы только начинаются... ■



# Auto Assault

Сядь за руль, сражающегося со смертью автомобиля с форсированным мотором в этом широкомасштабном многопользовательском испытании

Издатель: NCSOFT Разработчик: NetDevil Дата выпуска: Апрель



**Выпущен в свет:**  
Благодаря пятилетней разработке *Auto Assault* снабжен графическими эффектами нового поколения. Применено все самое лучшее, чтобы воплотить в жизнь эффектные батальи и взрывные миссии.



**Приятная дрожь в теле:**

Большое количество полигонов и великолепные эффекты теней в *Auto Assault* наполняют тебя гордостью за твою коллекцию высокотехнологичных машин до тех пор, пока другой игрок не разотрет их в порошок.



**Управление машиной:**  
Никогда не будешь один в *Auto Assault*. Играй в онлайн-режиме, и ты окажешься на поле битвы против тысячи коллег за рулем.

**Мощный удар:**

Разрушающаяся среда *TWIMTBP Auto Assault* позволяет игрокам буквально перевернуть все вверх дном, разрушая в прах здания.

**О**тложи в сторону все размышления о дельфинах, гномах и гоблинах. Обратись к игре *Auto Assault*, это абсолютно новый вид онлайн-массовой ролевой многопользовательской игры (MMORPG), где правят высокооктановая битва и автомобильный крах. Размещенная в мире пост-апокалипсиса, где за выживание борются три расы – это игра, в которой большие колеса и хладнокровное вождение являются такой же сильной парой, как крупнокалиберное оружие

и надежная цепь. Начиная от сверхнагруженных мотоциклов и заканчивая сверхтяжелыми танками, игроки могут создавать свою собственную неповторимую коллекцию машин для уничтожения, снабдив при этом их „горячими“ рулями и холодным оружием.

Излишне говорить, что преимущество *Auto Assault* в автомобильных батальях заключается в том, что это многопользовательская игра с мировым размахом. Если присмотреться ближе, заметишь глубину настоящей ролевой игры. Кроме того, она представляет собой настоящий опыт в игре типа pick-up-and-play. Скорость ее дьявольски высока. Почти нет времени для того, чтобы остановиться и всмотреться в окружающую обстановку в этом скоростном и страшном мире. Разработчики подключили к игре звуковую коммуникацию с той целью, чтобы игроки не отводили глаз от экрана.

За время трехлетних усовершенствований *Auto Assault* применил также несколько технологических чудес. Онлайн-игроки обожают игры, где у мира нет конца, где здания и объекты принимают любую форму, а физический движок Havok, примененный впервые в MMORPG, дает неповторимое чувство погружения в игру.

Здесь каждая машина движется убедительным и единственным в своем роде образом, каждая баталья оставляет следы на ландшафте, и даже изменяющаяся погода дает новые эффекты. И конечно же, взрывы и другие киноэффекты отображены здесь великолепно. Начиная с развала целых зданий и кончая очаровательным выражением водителей вдоль ветрового экрана, процесс этой игры – чистейшая разрушительная поэзия в движении. ■



**Richard Iggo, старший менеджер по маркетингу, NCSOFT:**

„*Auto Assault* – самая быстрая и самая разрушительная MMORPG игра, предлагающая батальи машин в атмосфере пост-апокалипсиса.

Она объединяет в себе все самое лучшее из шутеров от первого лица, игр в стиле экшен и ролевых игр, обеспечивая при этом поистине новый игровой опыт в онлайн-массовой многопользовательской игре.“

# Darkstar One

Издатель: Ascaron Entertainment Разработчик: Ascaron Entertainment Дата выпуска: В настоящее время

**С**озданный совместно с писательницей научной фантастики Клавдией Керн *Darkstar One* переносит игроков по ту сторону галактики, где молодой пилот бомбардировщика оказывается в самом центре военных действий.

Насыщенный сюжет игры *Darkstar One* поглощает игрока с самого начала, предлагая новые солнечные системы, которые предстоит открыть; сокровища, которые надо отыскать и усовершенствования, от которых игрок получает головокружение. В каждой игре он должен

считаться с тем, что шесть основных рас преподнесут ему всевозможные испытания. Игрок имеет возможность выбора, на какой из сторон он будет сражаться с целью изменения хода баталии в свою пользу. Кроме этого, игрокам предоставлена возможность выбора профессии. Ты можешь зарабатывать здесь очки на операциях охоты, на торговле, сопровождении грузов или даже забавляясь небольшим пиратским промыслом в водах залива. Ведь и герои должны как-то зарабатывать себе на хлеб. ■



**Последний предел:** Когда злой Thull разрушает хрупкий мир между галактиками и призывает весь мир к войне, только быстрое и надежное решение может обеспечить шансы победы и существования в галактике *Darkstar One*.



**Holger Flöttmann,**  
CEO, Ascaron  
Entertainment

„Новаторская видеокарта NVIDIA и перво-

классная под-держка, исполь-

зуемые во время разработки

*Darkstar One*, позволили нам

выпустить на рынок одну из са-

мых лучших игр с точки зрения

3D графики.“

## Обзор игры: Tortuga – Two Treasures

Издатель: Ascaron Entertainment  
Разработчик: Ascaron Entertainment Дата выпуска: Май



**Восьмые части:** Демонстрирование великолепных водных эффектов, интерактивное использование света и тени, а также персонажи и использование техник захвата движения вдохнули жизнь в эту игру. *Tortuga – Two Treasures* улучшает блеск битв с мечами в морских сражениях пиратов восемнадцатого века.



**Ч**то вы скажете на тему отдыха на Карибах? И даже больше – что скажете вы на тему хулиганского путешествия на загрязненные пиратами воды лагуны в XVII в.? Удачно соединяя исторические факты с интенсивным экшеном, *Tortuga – Two Treasures* идет путем приключений Томаса „Ястреба“ Блита и его парт-нера – шамана вуду Сангуа, в их путешествии на паруснике под руководством прославленного Блэкберда в поисках несметного сокровища.

Это миссия поиска, перемешанная со стрельбой, битвами с грохотом оружия и несколькими остроумными диалогами, а замечательные скриншоты

призывают времена пиратских галер, сожженных солнцем земель и клокочущих битв. Оживляя золотую эру пиратов при помощи новейших систем графики и рисунка *Tortuga – Two Treasures* дает игрокам возможность погружения в дикую природу, в окружающую обстановку, которой не постеснялся бы сам Джек Спарроу. ■



„Это миссия поиска, перемешанная со стрельбой, битвами с грохотом оружия и с несколькими остроумными диалогами, оживляющими золотую эру пиратов.“

# Dark Age Of Camelot: Darkness Rising

Онлайновый мир, насыщенный мечами и колдовством вступает в новую эру экспансии.

Издатель: Koch Разработчик: Mythic Entertainment Дата выпуска: В настоящее время



**Земля героев:** Новые земли, новые задания и возможность принять участие в королевских состязаниях *Darkness Rising*, новейшая экспансия онлайн-мира эпического бестселлера *Dark Age Of Camelot*.

**Уже почти четверть миллиона** европейских игроков регулярно посещают сеть с целью погружения в мир ведьм *Dark Age Of Camelot*. Отныне вместе с выпуском на рынок *Darkness Rising*, новейшая и более амбициозная альтернатива мира вовлекает в более населенный и насыщенный экшеном мир.

Открывающая новый раздел саги *Camelot*, *Darkness Rising* предназначена специально для игроков, онлайн-герои которых достигли уровень 30 и выше. Предлагая в но-

**„Игра „Darkness Rising” нуждается в игроках, способных идти по следам таких легендарных воинов, как Ланцелот.”**

вой эпопее более крупные миссии, усиливая опасность и число невероятных приключений, игра удовлетворяет требования этой закаленной команды игроков.

В *Dark Age Of Camelot* король Артур умирает, а три королевства: Альбионе, Мидгарде и Хиберния погружаются в хаос. В *Darkness Rising* игроки должны быть готовы взять на себя роль Чемпиона, способного идти по следам легендарных воинов, таких как Ланцелот, Балдер, Кучулайн и сражаться со злыми силами, пытающимися захватить королевства.

Эти герои обретут целую гамму новых черт – например, способность верховой езды, а также другие, неординарные способности. На

протяжении пути Чемпионы имеют возможность преодоления нового набора уровней (за которые получают очки удара и силы), дальнейшего выбора подгрупп героя (воин может теперь обучиться, например, магии) и получения специального оснащения. Те же, которые достигнут титул Чемпиона Королевства, получат доступ к ряду специальных орудий.

Кроме дополнения новых элементов Чемпиона, *Darkness Rising* содержит также все предыдущие резервы игры *Dark Age Of Camelot* с модернизированной пещерой *Darkness Falls* и графическим лифтингом главных городов королевства при использовании новейшей технологии NVIDIA в Microsoft® DirectX® 9.0. ■



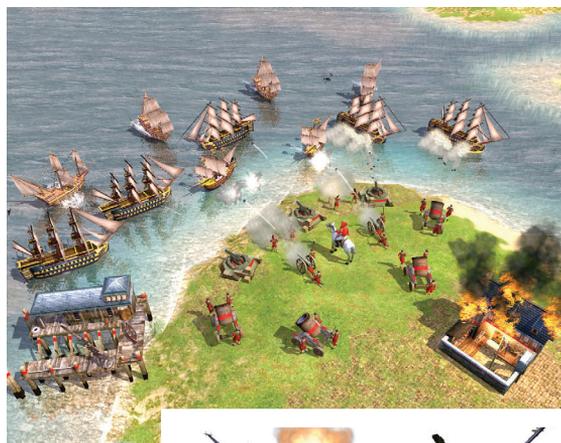
**Matt Shaw, Mythic Entertainment**

„Графические процессоры NVIDIA обеспечивают визуальные эффекты и изображения в *Darkness Rising*. *Darkness Rising* полностью использует мощность видеокарты NVIDIA GeForce 7 с целью

обеспечения высокой частоты кадра с большим количеством полигонов и поддержкой пиксельных шейдеров, появляющихся на экране одновременно.”

# Empire Earth II: The Art Of Supremacy

Издатель: Sierra Разработчик: Mad Doc Software Дата выпуска: Февраль



**Какая отличная война:**  
Вершинные шейдеры, динамическое освещение и цветочные эффекты - все это возводит *The Art Of Supremacy* в ранг визуального совершенства TWIMTBP.



**П**риготовьтесь к очередному головокружению, в том числе к остро сюжетной экспансии симулятора стратегии и экшена *Empire Earth II*. Разработанная на базе общепризнанной, оригинальной игры, она содержит целый ряд новых миссий, а преимущества игры и визуальные эффекты вызваны ее дальнейшими усовершенствованиями.

*The Art Of Supremacy* предлагает 15 новых сценариев, в трех кампаниях, которые проходят через золотую эру Египта, эру Наполеона, Россию и современные битвы между африканскими племенами Масаев и жаждущими сокровищ бандами. Знайки игровых битв могут сломать зубы на огромном числе классических битв, например, битве между



Британской Армией и воинами Зулу в *Rorke's Drift*.

На дальнейших уровнях игры *Art Of Supremacy* добавлена возможность контроля военных планов, симуляции разрушений, новые флагманские системы, племена аборигенов и целые армии, созданные из героев. Три новые режимы обеспечивают новейшие задачи, а редактор Custom и редактор цивилизаций позволяют открывать бесконечное число новых игр. ■

„Игроки могут сражаться во многих классических битвах, в том числе, в известной битве *Rorke's Drift*“

## Обзор игры: SWAT 4: The Stechov Syndicate

Издатель: Sierra Разработчик: Irrational Games  
Дата выпуска: В настоящее время

### Жизнь как часть элиты

Команды спецназа и тактика оперативных групп поднимают уровень адреналина еще выше в новом смертоносном, тактическом экшене *The Stechov Syndicate*. *SWAT 4* организует элитарную команду против европейской преступной группировки, которая варварски захватывает власть над городом и заполняет улицы оружием, наркотиками и насилием.

Непрекращающаяся борьба между отделением SWAT и Syndicate растягивается примерно на семь уровней. Игра предлагает новый режим многопользовательской игры, новые характеристики, такие как голос по IP, кооперативный режим для 10-ти игроков, новый игровой режим „Smash&Grab“, процедуры голосования, систему ранкинга и процедуры создания новых героев. Прославленная AI SWAT погружена еще больше в мир злых парней, которые вытаскивают теперь оружие непосредственно из тел!

Будь готов к тому, что хорошие дружки могут воспользоваться еще более впечатляющим арсеналом – от ноковизоров до электрошоковых пистолетов, от ракетной установки до пулеметов. ■



**Униженный и грязный:**  
Элитарная часть полиции выполняет самую крупную задачу во время разгрома организованной преступной группировки из Восточной Европы в *SWAT 4: The Stechov Syndicate*.

# Электронный спортивный кубок мира ESWC

Компьютерные игры приобрели особое значение после того, как игроки созрели для сражения на решающем международном соревновании по киберспорту...



**Кассовые мероприятия:** „ESWC – это крупнейший чемпионат мира по киберспорту, привлекающий огромное число игроков. За игрой наблюдают одновременно около 10000 зрителей” – говорит Мэтью Даллон.

**Всё отдать, лишь бы только играть:** В спонсируемом корпорацией NVIDIA чемпионате ESWC принимают участие сотни игроков со всего мира (отобранные из тысячи претендентов посредством серии предварительных турниров), сражающиеся за престижные титулы и высокий денежный приз.

**В этом году четвертый чемпионат ESWC** собирает вместе в режиме многопользовательской игры лучших профессиональных игроков со всего мира в решающем поединке. В Париже, с 27 июня по 2 июля, встретятся 800 профессиональных игроков, которые примут участие в 7 игровых категориях. Ввиду двойного в этом году денежного приза размером в 400 тыс. долларов, это будет мероприятие, которое каждый уважающий себя игрок должен отметить в своем календаре. А те, кто достаточно высоко оценивают свои возможности, могут приступить к отборным соревнованиям с надеждой дойти до финала.

„По сути дела мы начинали с организации мероприятий в локальных сетях в конце 90-х годов. Это вызвало настолько большой интерес, что нам пришла в голову идея организовать Чемпионат Мира, в котором участвовали бы команды из разных стран, вошедшие в финал,” – говорит Мэтью Даллон, Председатель фирмы Games Services, скрывающейся за ESWC.

Мероприятие быстро стало популярным. „В первых чемпионатах присутствовали участники из 32 стран, нынче их число возросло до 52. В прошлом году в первом этапе приняли участие 350 тыс. игроков,” – говорит Даллон.

В этом году Даллон ожидает на площад-

## „Мы выбираем игры, которые предпочитают игроки, а не маркетинг”

ке для соревнований в Palais Omnisports в Париже ок. 40 тыс. человек и около 400 часов телетрансмиссии. „Все это приводит к тому, что ESWC можно сравнивать по значимости с другими мировыми спортивными событиями,” – отмечает Даллон.

„Этот проект оценен на 4 млн. \$, так что поддержка спонсоров необходима. С самого начала мы сотрудничали с корпорацией NVIDIA, которая была нашим единственным мировым спонсором, обеспечивающим поддержку в каждой сфере наших действий,” – продолжает Даллон.

Роль NVIDIA заключается в том, чтобы в рамках ESWC помогать участникам достичь наилучших результатов. „Это единственное мероприятие в мире, которое бросает вызов киберспорту, объединяя такое большое количество игроков. Мы болеем за участников киберчемпионата также, как и производители спортивной обуви болеют за бегунов на дистанции 100м,” – говорит Серж Лемонде, Директор по маркетингу на территории Южной Европы корпорации NVIDIA.

В этом году денежный приз будет разделен между 7 турнирными категориями. Два из них предназначены для игроков

*Counter-Strike* (один – для женских команд), остальные – для игроков: *Quake IV*, *Warcraft III*, *Gran Turismo 4*, *Pro Evolution Soccer* и *TrackMania Nations* (представляет собой отдельный серьезный вид игры).

„Разница между ESWC и другими киберспортивными турнирами состоит в том, что мы стараемся выбирать игры, которые предпочитают игроки, а не маркетинг. В этом году мы начали сотрудничество с фирмой Nadeo – создателем загружаемой игры *TrackMania Nations*. Все начнут эту игру с нуля, что привлечет неопытных игроков, которые не могли бы вступить в игру, начиная с того высокого уровня, которого достигли, уже на сей день старые, опытные игроки,” – говорит Даллон.

Директор Лемонде из корпорации NVIDIA добавляет: „*TrackMania Nations* пользуется новейшими графическими технологиями и высокой четкостью High Definition (HD), которые дают комфорт игрокам и визуально ошеломляют зрителей.”

Для того, чтобы подробнее узнать о турнирах предварительного отбора, проводимых во всем мире, просим посетить наш официальный сайт: [www.esworldcup.com](http://www.esworldcup.com).

# Введение в игру TrackMania Nations



Самая популярная в последнее время серия *TrackMania* фирмы Nadeo создана специально для чемпионата этого года Electronic Sports World Cup. Florent Castelnerac, Генеральный Директор фирмы Nadeo, рассказывает о создании этой серьезной игры ...

## Что подтолкнуло Nadeo к созданию общедоступной игры для ESWC?

Создание этой версии *TrackMania Nations* поглотило массу времени и средств, но существует нечто, что мы рассматриваем в категориях привилегии. Мы будем очень рады, если каждый получит шанс сыграть в игру. Поскольку игрокам эта игра понравилась, они смогут приобрести также *Trackmania Sunrise*, которая открывает дополнительные возможности, режимы и специальные сцены. Поэтому, с точки зрения маркетинга, мы получаем двойную выгоду в виде инвестиции и забавы.

## Чем отличается общедоступная версия от предыдущих версий TrackManii?

*TrackMania Nations* вводит различные киберспортивные возможности, такие как: карты, которыми можно пользоваться во

время соревнований, выделенные серверы в режиме онлайн и более продвинутую версию режима зрителя.

## Изменился ли игровой движок?

Мы постоянно работаем над игровым движком. Нам бы хотелось, чтобы игра работала на как можно большем числе компьютеров, но при этом мы стремимся к использованию преимуществ новейших технологий с целью достижения максимальной привлекательности игры на ESWC в визуальном плане. Кроме того, мы трудимся над технологией NVIDIA, адаптируя код для широкого диапазона микросхем NVIDIA и увеличивая возможности новейших карт GeForce.

## Каких графических новинок мы можем ожидать?

Это издание содержит лучшее освещение, интегрированные киноэффекты и меньше блестящих изломов текстуры. Мы ввели также

новую систему рендеринга травы, состоящей из множества травинок. Мы не можем дождаться, когда люди смогут поиграть в эту игру – она выглядит более привлекательно. **Означает ли статус игры ESWC, что она предназначена только для несгибаемых любителей гонок?**

Самое главное, чтобы как можно больше игроков научилось умело двигаться по этой игре, чтобы она была простой для участников турнира. Кроме того, задачи с которыми сталкивается водитель, должны быть интересны и понятны также зрителю. Именно поэтому более сложные проекты трасс, используемые в *TrackMania Sunrise*, мы заменили более простыми. Поскольку версия – бесплатная, каждый может установить ее на своем компьютере по тому же принципу, как и популярный пасьянс *Solitaire*. ■

1. *TrackMania Nations* – не настолько проста, но сути дела Nadeo создала абсолютно новую игру для нужд ESWC 2006. Ее можно скачать бесплатно с сайта: [www.trackmanianations.com](http://www.trackmanianations.com).

2. Новая система рендеринга травы в *TrackMania Nations* придает ей новый, более натуральный образ.

3. Графические новинки в последней версии *TrackMania* – это более продвинутые шейдеры и эффекты постпроцессинга.



# Не только игры

## 1 Pinnacle Studio 10

**П**рограмма видеоредактора Pinnacle длительное время являлась излюбленной для доморощенных создателей фильмов, ищущих мощного и несложного пути редактирования своих фильмов, а также их сохранения и предоставления другим своих ценных воспоминаний. В *Pinnacle Studio 10* появилась система pro-level и улучшенное исполнение в удобной форме.

Разделяя процесс на три простых этапа – захват, редактирование/улучшение и разделение, программное обеспечение упрощает в дальнейшем проблему, используя систему помощи „on-demand“, при которой Feature Smart Movie практически ведет за руку по сложным этапам в создании фильма, предоставляя пользователям возможность создавать эффекты pro-level, модуляции, надписи и

подключать музыку. Мы имеем под рукой инструмент для воссоздания старых или испорченных видеокассет, для исправления дрожания кадра, его плохой освещенности и четкости изображения.

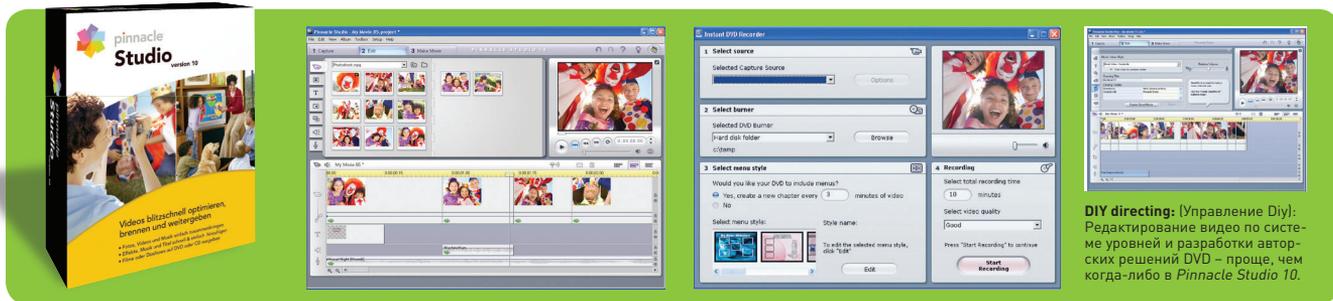
*Studio Pinnacle 10* обеспечивает полностью интегрированную авторскую систему записи как на CD, так и на DVD, создавая диски, воспроизводимые на любом стандартном устройстве DVD или совместимом ПК. Имеется даже опция создания дисков DVD с включенным меню без необходимости копирования видео файлов на жесткий диск компьютера. Использование программного обеспечения вместе с графической

технологией NVIDIA дает больше преимуществ, а движок Pinnacle Liquid Edition, использующий графический процессор GPU, обслуживает несколько пробогов и эффектов в реальном времени. Обслуживаются несколько разных разрешений и форматов, начиная с экрана мобильного телефона и заканчивая высокими разрешениями.

Во время монтажа фильма возможен просмотр воспроизведения (HD) на дополнительном экране, позволяющий производить монтаж буквально „на лету“. *Pinnacle Studio 10* можно приобрести за 49.99 фунтов.

[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com) ■

„Обслуживаются несколько разных разрешений и форматов, начиная с экрана мобильного телефона...“



**DIY directing:** [Управление Diy]: Редактирование видео по системе уровней и разработки авторских решений DVD – проще, чем когда-либо в *Pinnacle Studio 10*.

## 2 Magic Bullet Editors v2.0



**Ц**ифровая съемка быстро совершает революцию как в съемках фильмов, так и в телевизионном процессе записи. Когда-то целлулоидные пленки и тяжелое оборудование видеотехники делали процесс съемки фильмов медленным и сложным, теперь же цифровые видеокамеры (DV) привели к более экономной, общедоступной и удобной форме пользования. Даже такие создатели фильмов, как

Джордж Лукас и Роберт Родригес применяют (DV).

Но при всех достоинствах (DV) не обеспечивает захват кадра и освещение так художественно, как это происходит в настоящем фильме. Этот пробел заполняет *Red Giant Magic Bullet Editors v2.0*. Базируемый на награжденной и созданной студией спецэффектов The Orphanage, этот новаторский пакет программного обеспечения

придает записи (DV) вид настоящего фильма, а в своем новом издании выполняет свои функции еще быстрее. Новый движок для рендеринга DeepColor RT использует мощность графического процессора NVIDIA GeForce, позволяющего ускорить процесс обработки фильма в 12 раз по сравнению с использованием только процессора CPU.

Кроме возможности архивизации видеозаписей, которые записаны в 65 фабричных настройках, имитируя вид от *The Matrix* до



**Michelle Gallina, Serious Magic**  
 „Vlog It и графические процессоры NVIDIA GeForce обеспечивают увеличение скорости блогерам при размещении ими видеороликов на блогах, напоминающих сетевую форму телепередачи последних новостей.”

место *Vlog It*. Упрощая и улучшая он справляется со сложным техническим материалом и обеспечивает механизмы для смешивания текста, видео и аудио. Пользователи *Vlog It* смогут за несколько минут поместить собственные, профессионально созданные влоги.

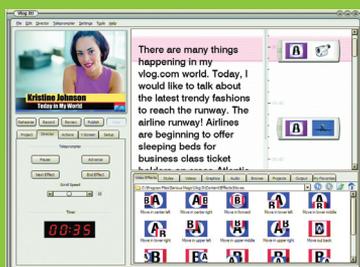
На самом простом уровне *Vlog It* обеспечивает быстрое создание видеоклипов и музыки. Но это только для начинающих. Есть у тебя желание поиграть в отправителя онлайнowych известий? Вооружившись вебкамерой или камкордером и используя упрощения телепромттера, ты можешь сделать намного больше, чем обычный фильм материал. А при включении телевизионной техники модуляции и спецэффектов поистине сможешь подражать профессионалам.

Запусти *Vlog It* либо приобрети на CD за \$49.95. [www.seriousmagic.com](http://www.seriousmagic.com)

## 3 Vlog It

**Е**щё несколько лет назад немногие слышали о „блогинге”. Но эти времена уже прошли, сегодня – это самое большое интернетное сумасшествие, изменяющее способ коммуникации в интернете. Однако, традиционный текст блога не находится в одном месте. Сегодняшние пользователи сети

желают делиться видами и звуками. Единственной проблемой является метод, с помощью которого они могут объединить все эти различные типы мультимедиа файлов для того, чтобы создать блог, оснащенный видеопередачей (другими словами – влог). И вот здесь занимает свое



И это все с мыслью о тебе: Посредством Serious Magic's Vlog It войди в новую эру блогинга, оснащенного видео и аудио.

CSI Magic Bullet Editors v2.0 может быть применен для устранения цветных дефектов (хрома) (DV) и (HDV) и даже для загрязнения киноматериала путем добавления характеристик „поврежденный фильм”. А поскольку этот инструмент пригоден и для любителей, и для голливудских профессионалов, предлагается полная поддержка для таких пакетов как: *Final Cut Pro*, *Premiere Pro* и *Avid AVX 1.5*.

Приобрети *Magic Bullet Editors v2.0* в Red Gigant Software за \$395. [www.redgiantsoftware.com](http://www.redgiantsoftware.com)



**Взгляд на фильм:** Разработанный при использовании развитых технологий ведущими студиями спецэффектов, *Magic Bullet For Editors 2* обеспечивает пользователям цифровых видеокамер преобразование их материала в фильм материал высокого качества.



# Новая эра высоких разрешений

NVIDIA находится на пути доминирования своей графической технологией компьютерных игр в широком смысле этого слова.

**Точно определенный:**  
Quake 4 будет выглядеть великолепно в системе High Definition.

**Н**ачиная с Голливуда и кончая Японией мир развлечений впрямь закипает от сплетен на тему High Definition. Эта новая технология известна также под названием High-Def или еще короче – (HD). Высокая четкость (HD) насыщает фильмы более выразительными и более детальными изображениями. Новое поколение телевизионных считывающих устройств (HD) уже имеется в ограниченной продаже в ожидании полного пришествия цифровой эры.

Кроме того, High Definition предлагает еще больше привилегий настоящим игрокам. Усовершенствованные решения означают лучший, чем когда-либо, внешний вид игры, с улучшением трехмерных деталей и текстур, а также более четкое изображение. Новые поколения игровых

пультов могут гордиться возможностями High Definition. Кроме того с картой NVIDIA пользователи ПК могут пользоваться технологией High Definition также в играх.

„Новые компьютерные технологии, предлагаемые NVIDIA – это игра на новых уровнях, о которых игрокам и не снилось. NVIDIA тесно сотрудничает с создателями игр, убеждая их в том, что игры будут прекрасно действовать при использовании таких усовершенствованных решений, которые изящно впишутся в интерфейсы пользователей,“ – говорит Адам Фот, менеджер продукта в NVIDIA.

**Экстремально высокая четкость (XHD)** игры с технологией Quad SLI и Quad NVIDIA® SLI™ стоит во главе

**„Вместе с последним GPU NVIDIA, пользователи ПК имеют полный доступ к новейшим представлениям HD”**

**Более яркое изображение:**  
Call Of Duty 2 относится к игровым пультам новейшего поколения (HD), но версия для ПК должна еще улучшить качество своей графики.



Нашу технологию можно оценить по ее виду

## Jargon Buster

**Сглаживание контуров:** Техника сглаживания острых краев, иногда заметных на экране.

**Разнонаправленное фильтрование:** Метод улучшения текстур на предметах в сценах 3D.

**Графический процессор (GPU):** Второй процессор ПК, отвечающий за графику, освобождающий главный процессор CPU для выполнения других расчетов.

**H.264:** Кодек, известный как MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding). Это обычный формат компрессии видео данных,

предлагающий большую эффективность, чем его предшественники.

**High definition:** Новый стандарт изображения высшей разрешительной способности. Два популярных варианта предлагают разрешения 1280x720 и 1920x1080 пкс.

**High Definition Multimedia Interface (HDMI):** Мультимедийный интерфейс высокой четкости, созданный с целью подсоединения источников аудио и видео, таких как HDTV посредством одного кабеля.

**Inverse telecine:** Метод преобразования частоты кадров в фильмоматериале с улучшением вида и уменьшением занимаемого места.

**Пиксель:** Самая мелкая точка на экране, расположение которой можно определить.

**PureVideo:** NVIDIA Технология PureVideo является комбинацией видеопроцессоров (HD) с программным обеспечением видео декодирования, что дает несравнимую яркость изображения, гладкость ленты, четкие цвета с целью превращения твоего ПК в

домашний кинотеатр наивысшего качества.

**Разрешение:** Измерение в пикселях точек на дисплее, которые в данный момент можно изменить.

**NVIDIA SLI:** Технология с высоким качеством изображения, которая интеллигентным образом интегрирует графическую производительность посредством объединения нескольких процессоров GPU NVIDIA в единую систему. Технология NVIDIA SLI позволяет интегрировать ее как геометрическим образом, так и пополнять за счет нескольких

GPU. Новая технология Quad SLI позволяет работать одновременно четырем графическим процессорам GPU GeForce 7800 GTX, запуская игры с самыми высокими показателями качества изображения и доставляя экстремально высокую четкость процесса игры.

**Spatial-temporal de-interlacing – Пространственно-временной эффект чересстрочности:** Это техника, обеспечивающая плавный выходной сигнал видео, благодаря анализу положения пиксели, их перемещению и фильтрации.

у входа в новую эру (HD). Поднимаю технологию до новых уровней Quad SLI позволяет использовать в одном ПК тандем из NVIDIA® GeForce® 7800 GTX и нескольких графических процессоров (GPU). Работая одновременно они создают новейший источник мощности для графики.

„Quad SLI является новейшим усовершенствованием для игроков с платформой ПК, обеспечивающим экстремальные достижения игр с (HD), доступных на ПК,“ – объясняет Крис Даниэл, менеджер продукта в NVIDIA. При объединении этой новаторской технологии с таким мощным ПК как Dell, XPS 600 Renegade с плоским 30-дюймовым дисплеем Dell игры с High Definition становятся действительностью.

„Игроки ПК, располагающие этой системой, смогут наслаждаться игрой, действующей с невероятным разрешением (HD) – 2560x1600, с гладкими, как шелк, кадрами изображения. Больше того, качество изображения в этих играх можно дополнительно улучшать при помощи фильтров 32х антиалиас и 16х анизотроп, обеспечивающих великолепное качество игры. Игроки почувствуют себя, находящимися внутри игры,“ – продолжает Даниэл.

Фактически механизм (HD) уже доступен по умеренным ценам во многих 20-дюймовых дисплеях с поддержкой разрешения 1680x1050 и 24-дюймовых дисплеях с 1920x1200. На самой вершине находится 24-дюймовый дисплей с разрешением 2560x1600 за приблизительно 1,200 фунтов.

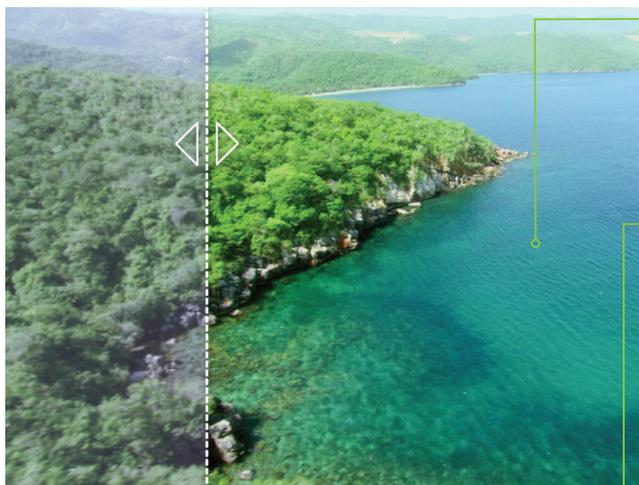
### От ПК до HDTV

ПК все чаще становится аппаратурой гостинной комнаты, как для мультимедиа целей, так и для игр на большом экране. Именно поэтому его стоит оборудовать механизмом (HD) с технологией NVIDIA® PureVideo™, уже включенным в стандарт GeForce 6 серии 7 и GeForce GPU. Тогда домашнее кино с разрешением HD на компьютере заменится в реальность.

„Технология NVIDIA PureVideo позволяет пользователям наслаждаться снимками необыкновенного качества и четкости, оживленного цвета и различными решениями High Definition. Она обеспечивает выходной сигнал (HD) высокого качества, благодаря выделенным преобразова-

## Совершенное изображение

Эти изображения показывают, насколько NVIDIA PureVideo улучшила качество изображения.

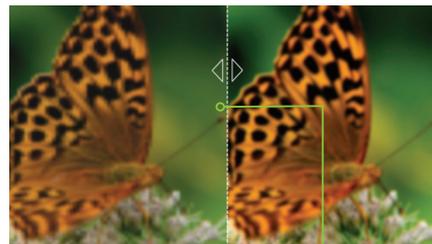


**Цвет:** ставший стандартом в NVIDIA GeForce 6 и серии 7 GPU, PureVideo может гордиться количеством пост-процессорных эффектов, обеспечивающих изображение высокого качества и вибрацию цвета.

**Прозрачность:** Пост-процессорные техники вместе с пространственно-временным эффектом черезстрочности (spatial-temporal de-interlacing) обеспечивают невероятно четкое воспроизведение изображения (HD) без острых или размытых краев.



**Подсоединение:** С технологией NVIDIA PureVideo ты имеешь возможность познать суть HD.



**Четкость:** Заметь разницу: NVIDIA PureVideo обеспечивает четкое прозрачное изображение, конкурирующее с высокоразвитыми системами „домашних кинотеатров“.

тельным устройствам и программным алгоритмам, которые позволяют плавно воспроизводить видео (HD) с минимальным overheadом CPU, включая обслуживание таких форматов, как H.264/MPEG4-AVC, Windows Media 9 и MPEG 2,“ – говорит Patrich Bealieu, менеджер по мультимедийным продуктам NVIDIA.

Кроме того, PureVideo поставляет продвинутый видео пост-процессор для ПК с пространственно-временным эффектом черезстрочности, инверсией телесина и высококачественным масштабированием, необходимыми некоторым недостижимым DVD игрокам.

NVIDIA PureVideo обслуживает

также High Definition Multimedia Interface (HDMI), так что ты можешь подключить свой ПК к системе (HDTV) с (HDMI). NVIDIA GPU обслуживает первую полностью совместимую систему (HDMI) на рынке – Sony's VAIO Media Center PC.

„В течение нескольких последних лет High Definition Multimedia Interface (HDMI) объединил стандарты для (HDTV) и для потребителей рынка электронных устройств. При помощи одного кабеля интерфейс HDMI может соединить все устройства (HD), видео и аудио компоненты, невероятно упрощая установку системы домашнего медиацентра и исключая уйма проводов,“ – объясняет Patrick Bealieu. ■



# THE WAY

It's meant to be played

Самые современные игры на ПК с технологией GeForce

## Самые лучшие игры

Окунись с головой в игры с технологией NVIDIA GeForce  
Lara Croft Tomb Raider: Legend  
ТОКА гонки 3  
FSW: Десять молотков  
Автоатака  
Перемотка времени

Бесплатное приложение к журналу PC Gamer #7/2006. Не для отдельной продажи

# Властелин Колец

## Битва за Средиземье II

NVIDIA представляет игру года, которая перенесет тебя в атмосферу славных битв Средиземья и даст тебе больше, чем ты сможешь выдержать