

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

+ПОСТЕР  
+НАКЛЕЙКИ

# ИГРОМАНИЯ

№10 (145) 2009  
WWW.IGROMANIA.RU

## В РАЗРАБОТКЕ

AVATAR  
MAFIA 2  
DIABLO 3  
FRONT MISSION  
EVOLVED  
STAR WARS:  
THE OLD REPUBLIC

## ВЕРДИКТ

FIFA 10  
MAJESTY 2  
MINI NINJAS  
WOLFENSTEIN  
BATMAN:  
ARKHAM ASYLUM  
RESIDENT  
EVIL 5

ВСЕ ТИРАЖ  
С 2 DVD

## ВИДЕОМАНИЯ

РЕПОРТАЖ  
С GAMESCOM 2009  
НОВЫЕ КАДРЫ  
HEAVY RAIN  
ИНТЕРВЬЮ  
С ТИМОМ ШЕЙФЕРОМ  
РОССИЙСКАЯ ГРУППА  
В САУНДТРЕКЕ  
NFS: SHIFT

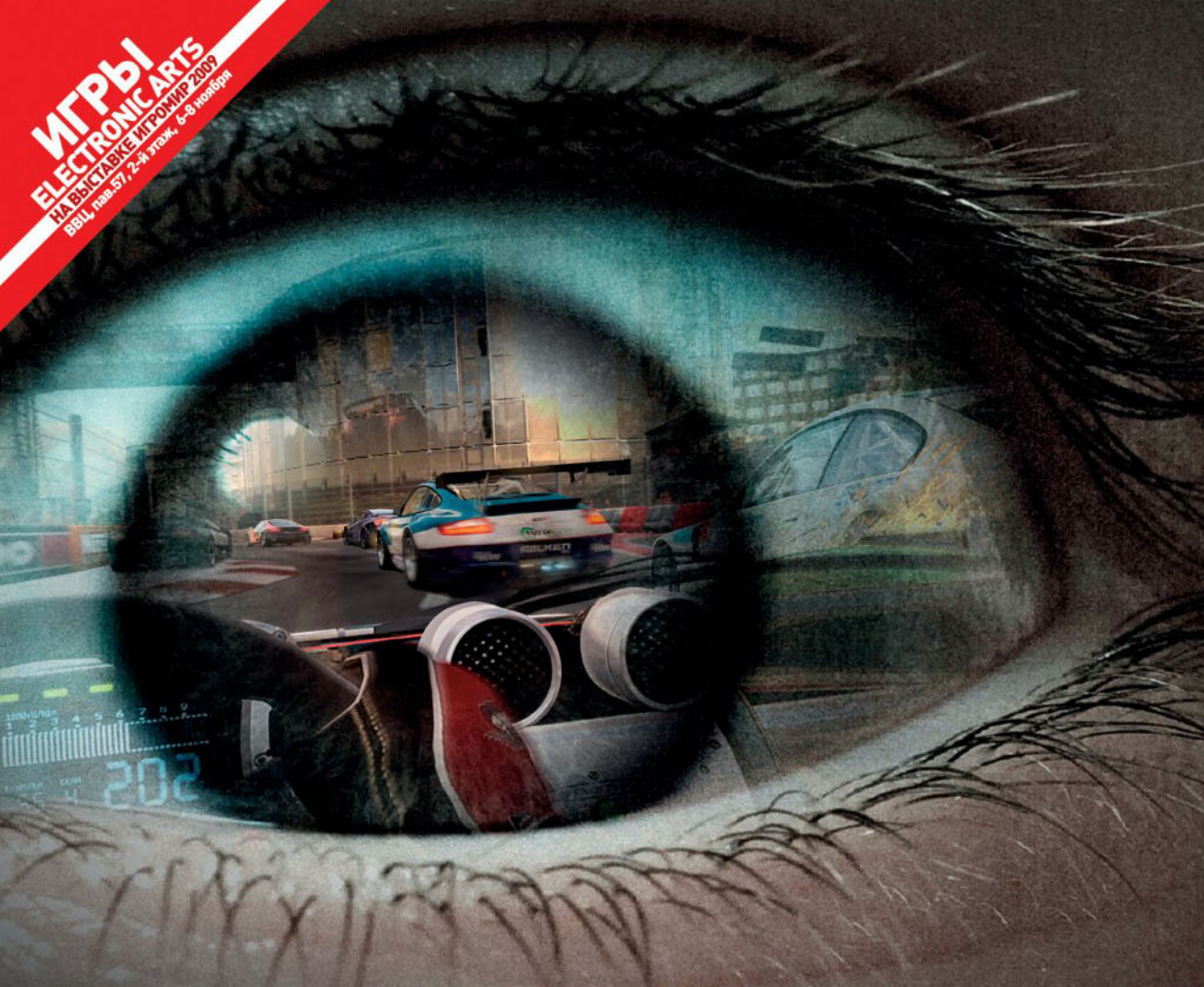
NEED FOR SPEED  
SHIFT

WWW.IGROMANIA.RU



9 771560 258026

**ИГРЫ  
ELECTRONIC ARTS**  
НА БИТВЫХ КЕЛТАХ И ПОЛИЦИИ 2009  
ВВВU, пав. 57, 2-й этаж, 6-9 ноября



**NEED FOR SPEED** *SHIFT*

**SHIFT**

*ДУМАЙ БЫСТРО. ГОНИ БЫСТРЕЕ.*



[WWW.NFS.RU](http://WWW.NFS.RU)  
[WWW.NEEDFORSPEED.COM](http://WWW.NEEDFORSPEED.COM)

**В ПРОДАЖЕ С 17.09.09**

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название Need for Speed и символ "N" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Pagani, Zonda F, Zonda R и элементы дизайна являются товарными знаками и/или другой интеллектуальной собственностью PaganiAutomobili и используются Electronic Arts по лицензии. "Nissan", название, логотипы, знаки и элементы дизайна продуктов NISSAN являются товарными знаками и/или правами на интеллектуальную собственность NISSAN MOTOR CO., LTD. и используются Electronic Arts Inc. по лицензиям. Porsche, Porsche crest, 911 и Carrera являются зарегистрированными товарными знаками Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Лицензировано соответствующими патентами. Круглые знаки, графа на дизайне и илллюстрированные используются с согласия владельца JUDG AG. Авторские права на название знака и права на элементы дизайна, три или четыре обода спидометра © Lamborghini, Lamborghini with Vail и Shift Drive, используются по лицензии Lamborghini Automobili S.p.A., Италия. Название и логотип BMW, а также обозначения моделей являются товарными знаками BMW AG и используются по лицензии. Ford Oval и маркия излучения являются зарегистрированными товарными знаками, принадлежностями и лицензированными Ford Motor Company. Товарные знаки General Motors используются Electronic Arts по лицензии. Названия, элементы дизайна и символика всех продуктов принадлежат соответствующим владельцам и используются с разрешениями. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются на основании лицензии предоставленной Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

Будь в игре!



# ИГРОМАНИЯ



Привет!

Ну что, друзья, то, что сейчас происходит в игроиндустрии, называется словом «прорвало»: богатый на хиты сезон осень-зима 2009 только начинается, а у нас тут уже куча отличных игр. В первую очередь неожиданно выступил восставший из пепла Need for Speed. Честно сказать, после последней части от сериала уже не ждали ничего хорошего, но в своей новой итерации — Shift — некогда великая аркадная гонка вдруг превратилась в занятный, без пяти минут гоночный симулятор. Подробности этого переорождения — на стр. 76. Batman: Arkham Asylum (стр. 86) — еще более неожиданный релиз. Это не только самая успешная (и самая вменяемая) игра про Бэтмена за всю историю знакомства Темного рыцаря и индустрии компьютерных игр, но это еще и один из самых удачных экшенов в редком сегодня стелс-жанре. Наконец, последний сюрприз: Wolfenstein (стр. 90) — новый ремейк дедушки всех шутеров — вышел неожиданно занятным тиром с клюквой, расчлененкой и паранормальными фашистами.

Из других релизов — на PC наконец-то вышел Resident Evil 5 (стр. 82), игра, по которую мы рассказали так много, что сил осталось только на рецензию. Order of War (стр. 94) — большая, серьезная стратегия про Вторую мировую от Wargaming.net, чей выход в Белоруссии освещался государственными СМИ и чуть ли не стал событием национального масштаба. Все причины для этого есть: в своем жанре игра оказалась просто отличной. FIFA 10 (стр. 102) — очередное сезонное издание все того же футбольного симулятора, но на этот раз с огромным бонусом — официальной Российской футбольной премьер-лигой.

Наконец, чтобы окончательно закрыть тему о видовом разнообразии игр: в этом месяце у нас есть пара любопытных экземпляров для всех любителей инди и просто всего необычного. Первый — гениальная аркадная головоломка о буре в стакане воды, Ostos (стр. 108), второй — игра с чудесным названием AaaaaAaaaaAaaaaAaaaaAaaaa!!! — A Reckless Disregard for Gravity (стр. 106), в секунду выносящий мозг сюжетный (!) симулятор бейсджампинга.

Наконец, из крупных событий в отчетный период произошла и самая большая европейская игровыставка — Gamescom 2009, который прошел в Кельне и стал неплохой заменой лейпцигской Games Convention. К сожалению, в первый раз с новыми анонсами у новой выставки вышло туго, зато из старого там подробно показывали Star Wars: The Old Republic, анонсировали новые детали о Diablo 3 и снова демонстрировали вселенскую мощь Mafia 2. Обо всем самом этом и многом другом, что мы видели на gamescom, читайте на стр. 34 (а также обязательно смотрите в «Видеомании»!), а я прощаюсь с вами до следующего месяца и следующего номера. Увидимся в ноябре!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО  
ak@igromania.ru

10 ОКТЯБРЬ  
(145) 2009  
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

## РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко  
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский  
Профессор «Фредоман» Антон Поганов, FXA Studio  
Выпускающий редактор Алексей Макаренко  
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий  
Редакторы Антон Белый  
Игорь Асанов  
Максим Еремьев  
Георгий Курган  
Алексей Моисев  
Алена Ермилова  
Юлия Иванова

## Железный цех

Дизайн и верстка Михаил Карасев, руководитель верстки, обложка

Сергей Соловьев, дизайнер  
Евгений Загати, дизайнер  
Евгения Лебедева, дизайнер  
Вадим Луева, дизайнер  
Илья Галиев, DVD  
Дмитрий Денисенко, реклама

## Корректура

Мария Луговская  
Дмитрий Заицев

## Ассистенты издателя

Надежда Недова  
Наталья Малахова

## WWW.IGROMANIA.RU

Главный редактор Андрей Александров  
Редактор Алексей Дмитриев  
Верстка и программирование Денис Валеев  
Ирина Сидорова  
Ирина Овсянникова  
Дмитрий Михайлов

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»  
Генеральный директор Азам Данияров

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел./факс (495) 730 4014  
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (darja@igromania.ru)  
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Оданкова (odankova@igromania.ru)  
Реклама Мария Королева  
Ярославна Михайлова  
Анастасия Муравьева  
Светлана Полова  
Елена Данилюкова  
Анастасия Елагина

## ООО «Игromedia»

www.igromedia.ru

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

## ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

125466, г. Москва, ул. Радионская, д. 12, стр. 1

Тел./факс (495) 231 2368

Менеджеры Юлия Воробьева  
Ирина Ефимова  
Дмитрий Емельянов  
Надежда Галиева

## ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. (495) 231 2365

Тел./факс (495) 231 2364

E-mail mania@igromania.ru

## IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir® Pll Ltd since 1997

Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)

Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)

Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)

Oleg Stavitsky (raf@igromania.ru)

Yulia Odankova (odankova@igromania.ru)

56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123

Tel/fax +7 495 231 2365

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

«Игromania» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиосвязи и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.  
Отпечатано в УАБ «Spaudos Konturai» Ltd, Литва  
DVD отпечатано в ООО «ПИТЛЭНД».

© «Игromania», 1997-2009 © Igromania, 1997-2009  
Тираж 180 000 Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу [mania@igromania.ru](mailto:mania@igromania.ru) или по телефону редакции. Следующий номер «Игromania» выйдет в продаже с 27 октября «Игromania Лайт» №11 — с 6 октября «Игromania Лайт» №12 — с 20 октября.

# СОДЕРЖАНИЕ №10 (145) 2009



# 34

... Gamescom 2009 Краткий иллюстрированный путеводитель по будущему



... Kingdom Under Fire 2 Азиатская слэшер-стратегия в которую можно играть без риска для собственной психики

# 60

## 12-33 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 12 Новостной меридиан
- 32 Даты выхода игр

## 34-46 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 34 Gamescom 2009. Краткий иллюстрированный путеводитель по будущему
- 35 James Cameron's Avatar: The Game
- 36 Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition
- 37 Battlefield: Bad Company 2
- 38 Hellion: Mystery of the Inquisition
- 39 Mafia 2
- 40 Front Mission Evolved
- 42 Diablo 3
- 44 Star Wars: The Old Republic
- 46 Star Trek Online

## 48-69 R&S: В РАЗРАБОТКЕ

- 48 Рейтинговая система рубрики R&S
- 49 Ignite
- 50 Grotosque Tactics: Evil Heroes
- 52 Cletus Clay

- 54 Fatale
- 56 Freaky Space
- 58 Alice in Wonderland
- 60 Kingdom Under Fire 2
- 64 Lead and Gold: Gangs of the Wild West
- 66 Forged by Chaos
- 68 Dark Fall: Lost Souls

## 70-73 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- 70 Три морских игры, на которые нужно обратить внимание
- 71 Ironclad: High Seas
- 72 Ship Simulator Extremes
- 73 Silent Hunter 5

## 74-120 R&S: ВЕРДИКТ

### Мини-рецензии

- 74 Слово редактора \* Code of Honor 3: Desperate Measures
- 75 Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер» \* Евгений Онегин

### Полные рецензии

- 76 Need for Speed: Shift
- 82 Resident Evil 5
- 86 Batman: Arkham Asylum
- 90 Wolfenstein
- 94 Order of War



Need for Speed: Shift Аркадная серия автогонок успешно маскируется под серьезный симулятор

98	Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
102	FIFA 10
104	Mini Ninjas
106	AaaaaAAaaaAAAAA!!! — A Reckless Disregard for Gravity
108	Osmos
110	Foreign Legion: Buckets of Blood
112	Черные бушлаты
114	Raven Squad: Operation Hidden Dagger
115	Мародер
116	Pizza Morgana — Episode 1: Monsters and Manipulations in the Magical Forest
118	Tales of Monkey Island: Chapter 2 — The Siege Of Spinner Cay
120	Fallout 3: Mothership Zeta
<b>122</b>	<b>ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ</b>
122	Mozart: The Last Secret * Divine Divinity * Даты выхода локализаций и отечественных проектов

## 124-125 ИГРА МЕСЯЦА

104 Итоги голосования за период с августа по сентябрь 2009 года «Игромания» рекомендует

## 126-127 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

126 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

## 128-165 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

128 Железные новости  
130 Железные новинки  
**Тесты**  
140 Платформа Intel P55  
142 Игровые рули  
148 Звуковые карты  
154 Аккумулятор FSP Power Bank FMP-3WP8  
155 Новая линейка от Nikon  
**Тесты**  
156 Нетбук Manli iii M3  
157 Нетбук MSI GT735  
158 Комплект Genius ErgoMedia 823 Laser  
160 Компьютер USN DGM i7 (Project 1)  
162 Разумный компьютер за разумные деньги  
164 Горячая линия: железо

## Алфавитный список игр в номере

AaaaaAAaaaAAAAA!!! —	
A Reckless Disregard for Gravity	106
Aion: The Tower of Eternity	32
Alice in Wonderland	58
Alpha Protocol	32
America's Army 3	13
Anno 1404	122
ArchLord: The Legend of Chantra	24
ArmA 2	18
Assassin's Creed	18
Assassin's Creed 2	32
Ballistics	12
Bandits: Phoenix Rising	12
Batman: Arkham Asylum	23, 86, 122
Battlefield 1943	32
Battlefield: Bad Company 2	32, 37
Beyond Good & Evil 2	28
BioShock 2: Sea of Dreams	32
Blur	32
Borderlands	13, 32, 122
Brink	27
Call of Duty: Modern Warfare 2	32
Call of Juarez: Узы крови	122
Champions Online	180
Championship Manager 2010	32
Cletus Clay	52
Code of Honor 3: Desperate Measures	74
Colin McRae DIRT 2	32
CrimeCraft	184
Dark Fall: Lost Souls	68
Dark Void	32
Dead to Rights: Retribution	32
Diablo 3	42
Disciples 3: Renaissance	32
Divine Divinity	122
Divinity 2: Кровь драконов	122
Dragon Age: Origins	32
Dungeon Keeper	24
Fallen Earth	32
Fallout 3: Mothership Zeta	120
Fatale	54
FIFA 10	102, 122
Final Fantasy XIII	22
Foreign Legion: Buckets of Blood	110
Forged by Chaos	66
Freaky Space	56
Front Mission Evolved	40
Glacier 2: Ад на льду	122
God of War	23, 26



⋮ **Batman: Arkham Asylum** Идеальный симулятор Бэтмена

## 166-173 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 166 Gaikai — главный конкурент OnLive
- 170 FIFA 10: проверка на прочность

## 174-175 ИГРОСТРОЙ 176-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ

- 176 Новости онлайн-игр

178 Эксклюзив: World of Tanks

180 Играем: Champions Online

184 Играем: CrimeCraft

186 Аналитика: Как будет развиваться World of Warcraft

190 События и факты

192 Вот и поговорили

194 Интересное в Сети



⋮ **Wolfenstein** Агент Блажкович в очередной раз срывает культовые эксперименты Третьего рейха

## Алфавитный список игр в номере

Grotesque Tactics: Evil Heroes	50
Halo: ODST	21
Hearts of Iron 3	25
Hellion: Mystery of the Inquisition	38
Ignite	49
Iron Man 2	22
Ironclad: High Seas	71
James Cameron's Avatar	35
Jumpgate: Evolution	32
Just Cause 2	32
Kingdom Under Fire 2	60
Lead and Gold: Gangs of the Wild West	64
Left 4 Dead	27
Left 4 Dead 2	32
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	32
Lost Planet 2	28
Mafia 2	39, 122
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	98
Making History 2: Другая война	122
Manhunt 2	12
Mass Effect 2	23, 32
Mini Ninjas	104, 122
Mount & Blade: Warband	24
Mount & Blade: Огнем и мечом	122
Mozart: The Last Secret	122
Napoleon: Total War	32, 122
Need for Speed: Shift	76, 122
Ninja Blade	32
Operation Flashpoint: Dragon Rising	18, 32
Order of War	32, 94
Osmos	108
Overlord 2	122
Pandora Saga	122
Perfect Ace 2: Большой шлем	122
Pirate Hunter: Сомалийский капкан	122
Pizza Morgana — Episode 1:	
Monsters and Manipulations in the Magical Forest	116
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	114
Red Dead Redemption	32
Red Orchestra 2: Герои Сталинграда	122
Resident Evil 5	82, 122
Resident Evil: The Darkside Chronicles	28
Ride to Hell	32
Runes of Magic	122
R.U.S.E.	16
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	32
Sacred 2: Ice & Blood	32, 122
Serious Sam HD	32
Ship Simulator Extremes	72

Windows®. Жизнь без преград.  
HP рекомендует ОС Windows.



**LISTEN2U\***

Реклама



**Создан тобою для тебя.** Ничто не вдохновит тебя так, как творческая мощь ноутбука HP Pavilion dv6-1220er Espresso на базе процессора Intel® Core™2 Duo. Внешне активный и динамичный, он оснащен богатыми программными инструментами, которые позволят тебе полностью выразить себя в музыке, фотографиях и видео. **Прислушайся к себе – и дай волю воображению.**

**КОМПЬЮТЕР  
СТАЛ ВНОВЬ  
ПЕРСОНАЛЬНЫМ**



[hp.ru/dv6](http://hp.ru/dv6)

\*Прислушайся к себе

2009 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Все права защищены. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, ViiV Inside, vPro Inside, Xeon и Xeon Inside являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками корпорации Intel на территории Соединенных Штатов и других стран. Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft на территории Соединенных Штатов и/или других стран. Windows Vista является зарегистрированной торговой маркой или торговым знаком корпорации Microsoft на территории Соединенных Штатов и/или других стран. Некоторые продукты Windows Vista требуют дополнительного или усовершенствованного оборудования. Для получения более подробной информации зайдите на [www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarereqs.mspx](http://www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarereqs.mspx) и [www.microsoft.com/windowsvista/getready/capable.mspx](http://www.microsoft.com/windowsvista/getready/capable.mspx). Windows Vista Upgrade Advisor поможет вам определить, какие функции Windows Vista будут доступны на вашем компьютере. Чтобы загрузить инструмент, зайдите на [www.windowsvista.com/upgradeadvisor](http://www.windowsvista.com/upgradeadvisor). Информация о продуктах, содержащаяся в настоящем документе, может быть изменена без уведомления.



⚡ **Champions Online** Супергеройское слово в жанре MMORPG

## 196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

### КАЛЕНДАРЬ

- 199 Halo 3: ODST
- 200 Wolfenstein

## 202-203 КОДЕКС

- 202 Стандартные коды \* Читательские пасхалки
- 203 Читательские хинты

## 204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 204 Тест №10. Октябрь
- 205 Сканворд №10. Октябрь
- Фотографическая память №10. Октябрь \*
- Подведение итогов за №8/2009

## 208 GAME OVER?

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



⚡ **FIFA 10: проверка на прочность** «Игромания» выясняет у Сергея Семака, есть ли польза от футбольных симуляторов

## МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Batman: Arkham Asylum  
Mini Ninjas

## НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Tropico 3  
Wolfenstein  
Mini Ninjas  
Majesty 2:  
The Fantasy Kingdom Sim

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

### Обложка:

Electronic Arts 2-я обложка  
Electronic Arts 3-я обложка  
Electronic Arts 4-я обложка

### В номере:

ASUS 11  
Cooler Master 141  
COWON 119  
Electronic Arts 19, 47  
GSC World Publishing 117  
Hewlett Packard 5  
Microsoft 9, 41, 53

MSI 139, 147  
MTV 121  
Samsung 57  
Soft Club 7, 45, 51, 55, 159  
Sven 31  
Билайн 59  
ГАРНЬЕР 14-15, 21  
Двадцатый Век  
Фокс СНГ 23, 25, 27, 29  
Дистрибьюторская компания  
Си-Трейд 137  
MTC 17  
НьюТон ФМ 123

## Алфавитный список игр в номере

Silent Hunter 5	32, 73
Spore Creature Keeper	32
Star Trek Online	46
Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition	32, 36
Star Wars: The Old Republic	44
StarCraft 2	21
Supreme Ruler 2020: Global Crisis	122
Tales of Monkey Island: Chapter 2 — The Siege Of Spinner Cay	118
The Saboteur	32
The Sims 3: Мир приключений	122
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	12
Tropico 3	32
Two Worlds 2	32
Warcraft 3	21
Wolfenstein	13, 90, 122
World of Tanks	178
World of Warcraft	25, 186
Авиабандит	122
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Бункер»	75
Властелин Колец онлайн: Копи Мории	122
Герои меча и магии: История двух миров	122
Герои меча и магии: Начало	122
Евгений Онегин	75
Книга Мастеров	122
Конный клуб: Моя лошадка	122
Космический охотник: Вендетта	122
Легенда Хрустальной долины	122
Лето онлайн	122
Линия фронта: Афганистан	122
Линия фронта: Битва за Харьков	122
Мародер	115
Мастер видеоигр	122
Мафия бессмертна	122
Миссия Дарвина	122
Мистер Бин	122
Мои пушистые питомцы: Юный ветеринар	122
Монстры на колесах: Большие гонки	122
Моцарт	122
Настольные ралли	122
Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек	122
Перевозчик 2: Перезагрузка	122
Поднебесье	122
Рыбалка в открытом море	122
Слепая ярость	122
Смерть как искусство 2: Охота на кукловода	122
Тайна заброшенной фабрики	122
Тропико 3	122
Хранители	122
Черные бушлаты	112
Честь и доблесть 2	122



# MAJESTY 2

~ The Fantasy Kingdom Sim ~



Добро пожаловать  
в сказку!

В ПРОДАЖЕ С 11 СЕНТЯБРЯ

"Majesty 2 может стать отпускным билетом в волшебную страну непрямого управления". Игромания.



© 2009 Paradox Interactive. Все права защищены.  
© 2009 ЗАО "1C". Все права защищены.  
© 2009 1C:Ino-Co. Все права защищены.

РЕГИОНА



### Мнения редакторов о Guitar Hero 5

#### ДЕМОТЕАТР

##### Мультиплатформа

Bayonetta  
Borderlands  
Castlevania: Lords of Shadow  
Dawn of Fantasy  
Dead to Rights: Retribution  
Lost Planet 2  
Mini Ninjas  
Operation Flashpoint: Dragon Rising  
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes

#### PC

Diablo 3  
Machinarium  
Silent Hunter 5  
StarCraft 2: Terrans — Wings of Liberty

#### В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Halo. История серии  
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти.  
Финальный отсчет, часть 4

#### РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Crash Commando  
Гринпис против токсичных консолей  
MAC против PC  
Scribblenauts

#### Guitar Hero 5

Xbox Live  
PS3 Slim  
The Beatles: Rock Band

#### НА ПРИЛAVКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

#### Мнения

Batman: Arkham Asylum  
Guitar Hero 5  
Need for Speed: Shift  
Shadow Complex  
Wolfenstein

#### РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Пародия на Blur  
Dead Fantasy 4  
The Guild — Do You Wanna Date My Avatar?

Как подключить Dandy  
Лучшие ролики для Skate 2  
Вода в LittleBigPlanet  
Что происходит, когда герои Left 4 Dead добираются до лечебных таблеток  
Брутальные мысли Джека Блека, часть 5

#### От винта!

Выпуски № 26, 102

#### ВИДЕОНОВОСТИ

##### Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

##### Игровые

Army of Two: The 40th Day  
Avatar: The Game  
Crysis 2  
Diablo 3  
Grand Theft Auto 4: The Ballad of Gay Tony  
Guild Wars 2  
Just Cause 2  
Metal Gear Solid: Peace Walker  
Rage  
Ratchet and Clank Future: A Crack in Time  
Resident Evil: The Darkside Chronicles  
TERA: The Exiled Realm of Arborea  
The Saboteur  
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — The Last Stand  
White Knight Chronicles

##### Gamescom 2009

Александр Кузьменко, Олег Ставицкий и Антон Логвинов делятся впечатлениями о выставке.  
Конференции Sony, Microsoft/Lionhead и Electronic Arts.

#### SPECIAL

##### Репортажи

Assassin's Creed 2  
Blur  
Dante's Inferno  
Halo 3: ODST  
Mass Effect 2  
MX vs. ATV Reflex  
Operation Flashpoint: Dragon Rising  
Star Wars: The Old Republic



История серии Halo

# HALO 3 ODST

## ОРБИТАЛЬНЫЙ ДЕСАНТ!



Все мы в курсе, что в колоритном мире **Halo 3 ODST** необычайное количество будоражащих фантазию локаций и захватывающих дух персонажей! Летя над ущельем и стреляя в противника, замечал ли ты безмятежно текущую речку или рисунок флага в руке у врага? Оценил ли ты продуманность и гармонию вселенной Halo?

Журнал «Игромания» и Xbox 360 готовы проверить твою внимательность. А ты готов к участию в конкурсе?

Итак! Мы задаём тебе вопросы, показываем скрины и прочими способами выясняем, знаешь ли ты что-нибудь о мире **Halo 3 ODST**, кроме основного сюжета.

Итак, ответь:

1. Сколько лучей у герба полиции города Нью-Момбаса? Какая птица изображена на этом гербе?
2. Как звучит девиз орбитального десанта UNSC?
3. На улицах города иногда можно встретить неоновые вывески. На одной из таких есть логотип, состоящий из букв J. Как называется компания, логотип которой там висит?
4. Кто такой суперинтендант?
5. У каждого участника команды в игре на скафандре есть индивидуальные черты, перечислите максимальное количество черт для каждого персонажа.
6. Что вы видите на представленном скриншоте?



Ответы ждем на ящик редакции [xbox@igromania.ru](mailto:xbox@igromania.ru) до 26 октября 2009 года. Самые внимательные непременно укажут там свои ФИО и адрес, по которому в случае победы мы сможем связаться, чтобы поздравить самых зорких... и даже более того – вручить призы.

**Первое место** и коллекционное издание игры **Halo 3 ODST** (включает в себя эксклюзивно оформленный геймпад и игру) обеспечено тому, кто ответит на все 6 вопросов раньше всех! Не менее зоркие, но менее быстрые участники получат сувенирную продукцию с символикой **Halo 3 ODST**!

**Играй в Halo 3 ODST, гляди в оба и получай призы!**





⋮. Демоверсия Mini Ninjas

#### ДЕМОВЕРСИИ

Mini Ninjas

#### ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

##### Темы DVD

Neverwinter Nights 2 — Dark Waters  
Unreal Tournament 3 — The Haunted  
Portal — Chronoport  
Fallout 3 — Overhaul Kit

#### Подборки

Empire: Total War  
Fallout 3  
FIFA 09  
Grand Theft Auto 4  
Left 4 Dead  
Mount & Blade  
Pro Evolution Soccer 2009  
Soldat  
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо  
Team Fortress 2

#### Бонусы

#### ИНТЕРЕСНОСТИ

Alien Arena 2009  
FreeCol  
Hive Rise  
Mario Forever  
The Battle for Wesnoth  
YoFrankie!

#### ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

Мандрагора  
Фигурное катание  
Энигма

#### ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

R2 Online

#### ПАТЧИ

East India Company  
Blood Bowl  
Hearts of Iron 3  
The Sims 3  
Wolfenstein

#### СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Гвоздь номера  
Свежатица  
Игроманский стандарт  
Драйверы

#### ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Демосцены  
Скины для Winamp  
Скины для Windows Media Player  
Скины для AIMP  
Обои для рабочего стола  
Курсоры для Windows XP  
Темы для Windows под Desktop X  
Загрузочные экраны для Windows  
Иконки для Windows

#### КОДЕКС

##### Читерские программы

CheMax  
ArtMoney  
Trainer Creation Kit  
Dragon Unpacker  
Resource Hacker

#### Сохранения (PC)

Bionic Commando  
Calvin Tucker's Redneck  
Jamboree

Code of Honor 3  
Divinity 2: Ego Draconis  
Farm Frenzy 3  
Magic Ball 4  
Plants vs. Zombies  
Wolfenstein

#### Сохранения (PS3)

Harry Potter and the Half-Blood Prince  
Madden NFL 10  
Transformers: Revenge of the Fallen

#### Сохранения (Wii)

One Piece:  
Unlimited Cruise 1 — The Treasure Beneath the Waves

#### Сохранения (PSP)

Dissidia: Final Fantasy

#### Тренинеры

ArmA 2  
Bionic Commando  
Blood Bowl  
Code of Honor 3  
Delta Force: Xtreme 2  
Divinity 2: Ego Draconis  
East India Company  
G-Force  
Hotel Mogul  
Hunting Unlimited 2010  
Light of Altair  
Plants vs. Zombies  
Raven Squad: Operation Hidden Dagger  
Spore Galactic Adventures  
Street Fighter 4  
Watchmen: The End is Nigh Part 2  
Wolfenstein  
X-Men Origins: Wolverine

#### База кодов «Игромании»



⋮. Unreal Tournament — The Haunted

Windows®. Жизнь без преград. ASUS рекомендует ОС Windows 7.



# Неограниченные Возможности

Процессор Intel® Core™ 2 Duo  
+ технология ASUS Turbo

12 часов автономной работы

< 2,5 см толщиной

Программа бесплатного  
перехода на  
**Windows® 7**  
с 26 июня 2009  
по 31 января 2010

\*\*В программу не входит доставка ПО,  
подробности по телефону горячей линии.

## ASUS UL серии

Новые ноутбуки ASUS UL-серии позволяют добиться максимальных результатов как в работе, так и в игре. Тонкий (менее 2,5 см толщиной) ноутбук ASUS UL50V с предустановленной подлинной Windows Vista® Home Premium оснащается мощным энергоэффективным процессором Intel® Core™ 2 Duo SU7300 и дискретной видеокартой NVIDIA® GeForce® G, которые дают возможность насладиться самыми лучшими развлекательными приложениями, доступными на ноутбуках. Кроме того, эксклюзивная функция Graphix Boost позволяет в зависимости от текущих задач переключаться с интегрированного на дискретное графическое ядро, добиваясь экономии энергии или повышенной производительности. Как результат, время автономной работы составляет до 12 часов\*, поэтому с ноутбуками можно работать и развлекаться целый день, где бы вы ни находились!

Новая серия ASUS UL. Неограниченные возможности.

\*Длительность автономной работы зависит от конфигурации и характера использования



Всемирная гарантия 2 года

www.asus.ru  
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS в Москве и Санкт-Петербурге, можно найти на сайте [www.asusnb.ru](http://www.asusnb.ru)

**Владивосток:** В-Лазер (4232) 218-000; ДНС (4232) 300-454; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 22-22-025; Кюсс (343) 216-17-01; Норд 8-800-2000-787; **Ижевск:** Ваш Дом (3412) 451-414; Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; **Казань:** Ноутбукофф (843) 264-39-32; **Киров:** Технополис (8332) 480-888; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561; Старком (3912) 49-11-11; **Липецк:** Регард-тур (4742) 220-555; **Новосибирск:** ГОТТИ (383) 362-00-44; Левел (383) 212-00-05; НЭТА (383) 304-10-10; Техносити (383) 22-33-770; **Нижний Новгород:** Алтэкс (831) 411-87-87; **Норильск:** Юрмала-М (3919) 46-73-36; **Омск:** РИТМ (3812) 20-05-08; **Пермь:** Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ноутговь (342) 210-10-84; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 240-40-32; Санрайз (863) 243-65-65; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01; **Саратов:** АТТО (8452) 444-111; **Сургут:** Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ!» (3462) 247-000; **Томск:** Иттант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Класас (347) 291-21-12; ФортеВД (347) 260-00-00; **Чебоксары:** Квартон (8352) 62-55-51; **Якутск:** Респект (4112) 44-55-44

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viviv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viviv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.



Рубрику подготовили: **Антон Бельи, Роман Епишин, Михаил Лисецкий, Маргарита Забродина** • Комиксы: **Сергей Христенко**

АНОНСЫ

## Второй шанс дали Manhunt 2

ИГРА ВЫЙДЕТ НА РС С РЕЙТИНГОМ «ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ»

Игру **Manhunt 2** выпустят на РС. И хотя сиквел не добился популярности первой части, рассказывавшей в формате реалистичного убийцы Кэша, кое-какой успех у МН2 был — 67 баллов на «Метакритике» против 76 баллов у оригинала. Популярность игры могла быть выше, не возмись компания **Rockstar** резать контент ножницами в расчете на то, что рейтинговое агентство ESRB снизит аутсайдерский рейтинг МН2 хотя бы до уровня «от 17 и старше». Спустя два года после выхода игры авторы GTA намерены дать

«симулятору психопата» второй шанс и выпустить нецензурную версию, то есть ту игру, которая была создана изначально, еще до чехарды с адаптацией к консолям.

Вновь **Manhunt 2** отправили в ESRB для получения возрастного рейтинга, и агентство было так же неумолимо, как в 2007-м: игра повторно заработала волчий билет «Только для взрослых». Вот только на этот раз все может сложиться, ведь проект выпустят на РС, а не на консолях, где игры с рейтингом порнопродукции в принципе не выходят.

Сейчас некоторые из хитов **Rockstar** продаются в службах дистрибуции цифрового контента типа **Steam**, и, скорее всего, РС-версия будет продаваться только в онлайн. Игру переиздают не зря — денег авторы на своей затее не потеряют, а многие «персональщики» до сих пор расстроены тем, что жестокий убийца-

очарик Дэнни Лэмб с говорящей фамилией «Агнец» прошел мимо их дома...



Одним из ноу-хау игры стали многочисленные отсылки к библейским сюжетам.

СОБЫТИЯ

## Закрылась компания GRIN

УХМЫЛЬНУТЬСЯ НА ПРОЩАНИЕ БАНКРОТЫ НЕ СМОГЛИ

Нет больше шведского разработчика **GRIN** — студия прекратила свое существование после серии массовых увольнений. Сначала закрылись вспомогательные офисы в Барселоне и Гётеборге, затем был серьезно сокращен штат центрального офиса в Стокгольме. Затем издатель — небезызвестная японская студия **Square Enix** — отказался финансировать последний проект авторов. В итоге основатели компании Бо и Ульф Андерсоны вынуждены были попрощаться с поклонниками в открытом письме, которое опубликовано на официальном сайте: «С тяжелым сердцем сообщаем, что студия вынуждена закрыться. Издательства задерживали нам платежи, в итоге мы оказались в ужасной финансовой ситуации. После 12 лет напряженной работы все закончилось».

Также в письме перечислялись игры, созданные за двенадцать лет работы, и упоминался некий «невышедший шедевр», который авторам «не позволили доделать». Как оказалось, речь шла об эшкене **Fortress** во вселенной **Final Fantasy XII**, отмена которого со стороны издателя и стала могильным камнем шведских девелоперов.

Однако долой печаль! По закону мировой гармонии 25 бывших сотрудников **GRIN** основали новую компанию, **Outbreak Studios**. Стартап возглавил продюсер Питер Бьёрккланд. Возможно, когда-нибудь эти «25 самураев» сделают игру, по уровню исполнения равную **Ballistics, Bandits, Ghost Recon Advanced Warfighter...** Короче, на уровне прежних — успешных проектов студии.



Правдивая фраза «Улыбайтесь, это всех раздражает!». Чем теперь будут заниматься братья Андерсоны, пока неизвестно.

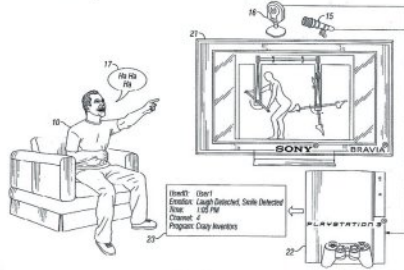
ИНТЕРЕСНОСТИ

## Sony патентует ДЕТЕКТОР ЭМОЦИЙ ДЛЯ PS3

УСТРОЙСТВОМ РАСПОЗНАЮТСЯ СМЕХ И СКУКА, РАДОСТЬ И ЗЛОСТЬ

**Sony** запатентовала идеи относительно устройства, способного распознавать эмоции игрока с помощью периферийной веб-камеры **PlayStation Eye** и внешнего микрофона. По документам, технология совместима с приставкой PS3 и способна понять, когда игрок смеется, скучает, тоскует, злится, когда он заинтересован или его переполняет радость. Например, если игрок зевает и поглядывает в сторону — значит, скучает, а когда двое игроков «дают пять», звонко хлопая по ладошам, камера фиксирует это действие как демонстрацию веселья.

Эмоции считываются при помощи издаваемых игроком звуков и его движений вместе с мимикой. В патенте закрепляется право на использование этой технологии для ТВ, кинофильмов и различных медиапрезентаций. Какое применение данная идея получит в видеоиграх — в патенте не указано, но можно предположить, что зашучавшему игроку будут подкидывать дополнительных монстров, а разъяренному от невозможности пройти босса будут своевременно снижать уровень сложности.



Познакомьтесь с мистером Дебиллом из схемы патента. Страшно жить, когда приставка знает, что ты чувствуешь...



Студия **BattleRocket** закрылась. Ее основатель, Джей Бирд, официально признал, что занят созданием новой студии. У **BattleRocket** грустная история: сначала **Namco Bandai** не позволило девелоперам доработать игру **Splatterhouse**, цинично отняв право на разработку, а затем закрылось издательство **Brash**, сулившее компании Бирда новый контракт.



Киевская **Frogwares Studio** решила выпустить русскую локализацию тактической онлайн-стратегии **World of Battles**. Для установки русской версии не понадобятся скачивать дополнительных программ. Завляется, что клиент сам скачает патч, как только тот станет доступным, и добавит в игру функцию выбора языка. Разработчики сообщили нам, что закончат локализацию к началу ноября.

АНОНСЫ



## Тройной залп Namco Bandai

СТУДИЯ ИЗДАСТ ТРИ КАРДИНАЛЬНО РАЗНЫХ ИГРЫ

Кельнская выставка **gamescom 2009** принесла известия от издательства **Namco Bandai** — оно анонсировало две игры, создающиеся совместно с японской студией **Game Republic**. Первую игру авторы консольных **Genji** и **Folklore** разрабатывают по мотивам кинофильма **Clash of the Titans** студии **Warner Bros**. Фильм режиссера Луи Летерье является ремейком «Битвы титанов» 1981 года и должен появиться в конце марта 2010-го. Где-то на это же время намечен релиз игры. Авторы не уточнили, на каких платформах выйдет CoT, но сообщают, что в этом эпическом слэшере будет свыше ста узнаваемых монстров из древнегреческих мифов.

Параллельно с этой игрой «Республика игр» ваяет эксклюзивный для PlayStation 3 проект **Majin: The Fallen Realm**. JRPG о молодом воле, сражающемся с древним злом, едва ли станет интересна большому количеству людей — тем более что выход запланирован на второй квартал 2010 года, на который и без того уже заявлено рекордное количество хитов.

О третьей игре известно меньше всего. **Namco Bandai** подписала контракт на издание неанонсированного проекта студии **Ninja Theory**. Последней на сегодня игрой студии был PS3-эксклюзив **Heavenly Sword**, выпущенный еще в 2007 году. Новый проект не имеет названия и выйдет на приставках Xbox 360 и PS3 в распылчатом «следующем году».



Игра **Majin** на PC не заявлена, но это не умаляет достоинства картинки.

ПОДРОБНОСТИ



## Borderlands

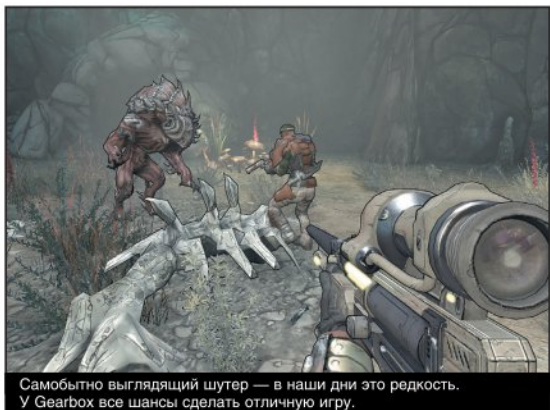
ПРИРАСТАЕТ АДДОНАМИ

АВТОРЫ АНОНСИРОВАЛИ СКАЧИВАЕМЫЕ ДОПЫ ЕЩЕ ДО ЗАПУСКА ИГРЫ

Шутер с немногочисленными ролевыми элементами **Borderlands** получит несколько аддонов, о чем автор игры Рэнди Пичфорд сообщил еще до релиза. На **gamescom 2009** президент **Gearbox** заявил, что «игроки будут приятно удивлены тем, как быстро мы выпустим аддоны к игре и какого хорошего качества они будут».

Также было сказано, что на прохождение основной сюжетной линии вкупе с побочными квестами потребуются около 100 часов. Сам Пичфорд ранее признавался, что боится запускать

такой «принципиально новый» проект и опасается конкуренции с **CoD: Modern Warfare 2**, но игра все-таки выйдет в срок. Если конкретнее, BL появится на PC, Xbox 360 и PS3 23 октября — и таким образом она остается одним из немногих потенциальных хитов, не перенесенных на 2010 год. Первое дополнение к миру, в котором «Diablo встречается с Mad Max», разработчики покажут в ближайшее время. Нароботок у авторов много — с их помощью они рассчитывают «мгновенно отреагировать на отклики пользователей после релиза».



Самобытно выглядящий шутер — в наши дни это редкость. У **Gearbox** все шансы сделать отличную игру.

ИНДУСТРИЯ



## Endrانت: поматросили и бросили

РАЗРАБОТЧИКОВ УТИЛИЗИРОВАЛИ В ДЕНЬ ВЫПУСКА ИХ ИГРЫ

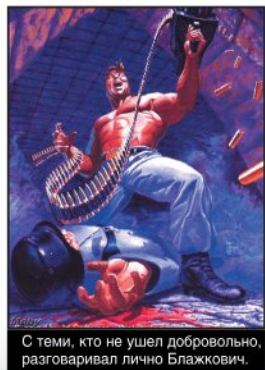
В британской студии **Endrانت** (ее логотип: счастливый квадратный смайлик) были проведены серьезные сокращения — сообщается об увольнении 17 человек, занимавшихся разработкой сетевой части новенького **Wolfenstein**. Студия рассталась с людьми в день североамериканского запуска проекта (18 августа), и официальный представитель, сохранивший место, со скорбным лицом фарфорового ангелочка

заявил, что «после завершения цикла разработки мы были попросту вынуждены совершить кадровые изменения и уменьшить штат».

Что интересно, в продолжение цитаты звучат такие слова: «Эта мера коснулась ценных членов нашей команды, которые с неоспоримым рвением вкалывали над проектом. Мы надеемся, они смогут быстро встать на ноги». Практика в бизнесе расхожая — вспомните недавнюю

историю с запуском **America's Army 3** и последующим сокращением причастной команды целиком.

Печальные вести пришли и из стана **Raven Software**. После завершения **Wolfenstein** менеджмент компании решил, что разработчики «Вульфа» им не нужны. Официальные данные по количеству уволенных не раскрываются, но, по нашей информации, штат студии усох со 180 человек до 124.



С теми, кто не ушел добровольно, разговаривал лично Блажкович.



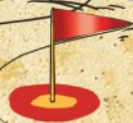
ЛЕС ЧЕРНЫХ ТОЧЕК



Холмы Прыщей

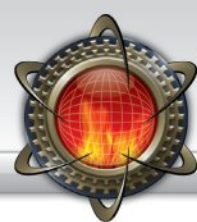






Вулкан ВОСПАЛЕННЫЙ





# НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Electronic Arts планирует на некоторое время воздержаться от разработки новых игр в гоночной серии **NASCAR**. Питер Мур из EA сообщил, что часть команды, работавшей когда-то над гоночкой, была переброшена на создание спортивного файтинга **EA Sports MMA**.



ИНДУСТРИЯ



## Месяе Шписс купил ЛОНДОН И ПАРИЖ

РЕШЕНА СУДЬБА ПОСЛЕДНИХ АКТИВОВ MIDWAY GAMES

В игровой индустрии появилась новая компания **Tradewest Games**, основанная на популярном в конце 80-х и начале 90-х бренде **Tradewest**. Как известно, в мае компания **Midway Games** с массой подразделений в мировых столицах и везях начала процедуру банкротства и распродажи активов. Подразделения в Лондоне и Париже были куплены Мартином Шписсом, некогда вице-президентом Midway.

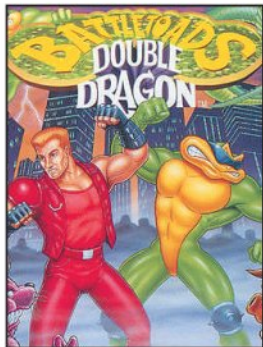
Купив два актива, он принял решение создать на их базе издательскую и дистрибуторскую контору. Приобретая чуть позднее права на бренд

**Tradewest**, он объединил под его именем обе студии. Игровых анонсов от этого стартапа пока не было, но Шписс обещал выступить с анонсом в начале октября. Скорее всего, первой игрой Tradewest Games станет новая часть приключений боевых жаб из **Battletoads** или **Double Dragon** (других известных брендов у Tradewest не было).

Что интересно, были у создателей **Mortal Kombat** офисы и в Германии, сведения о судьбе которых появились лишь сейчас. Их с потрохами купил бывший генеральный менеджер Midway Уве Фёрштенберг.



Блогеры сайта Joystiq сделали забавную карикатуру, вставив Шписса в список бойцов игры Battletoads и Double Dragon.



ПОДРОБНОСТИ



## Большая победоносная бета

ОТКРЫТОЕ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ RUSE СОСТОИТСЯ В КОНЦЕ ГОДА

Издательство **Ubisoft** заявило о намерении запустить бета-версию стратегии **RUSE** в конце этого года. Для всех желающих. Впрочем, радоваться могут только владельцы PC: игра хотя и разрабатывается параллельно для PS3 и X360, но тестировать ее доверят только персональщикам.

Записаться на открытое бета-тестирование можно на официальном сайте. Зачем вообще сообщать об этой стратегии в реальном времени? Ну, во-первых, в **RUSE** реализуют беспрецедентный масштаб сражений Второй мировой войны с помощью огромных карт и включают поддержку уникального режима зума, который обеспечивается движком

**IRISZOOM** (видимо, он будет еще эффективнее аналогичного зума из **Supreme Commander**). Получится принимать как глобальные решения в рамках всего театра войны, так и локальные, местечковые команды. А во-вторых, неизвестны ни дата релиза, ни дата выпуска демоверсии. При такой информационной недостаточности знать примерную дату бета-теста — вполне себе радость. И чтобы два раза не вставать: в рунете стартовало закрытое бета-тестирование другой стратегии, отечественной «**Disciples 3: Ренессанс**». Тем самым дата выхода игры «четвертый квартал 2009-го» стала чуть-чуть правдоподобнее.



Мы стали свидетелями сверхмасштабной стратегии, какой еще не было в современной истории видеоигр.

КИБЕРСПОРТ



## Ушел с молотка бренд ESWC

ФРАНЦУЗСКИЙ КИБЕРСПОРТ ПРОДАЛИ ЗА 50 ТЫСЯЧ ЕВРО

Каждое лето с 2003 по 2008 год тысячи игроков отправлялись во Францию, где их встречал фестиваль **Electronic Sports World Cup**, один из самых гостеприимных турниров, по мнению этих же игроков. В истории чемпионата редко были сбои в организации и выплата призовых денег. Однако в этом году идиллии пришел конец — из-за финансовых проблем французский ESWC был сначала перенесен на неопределенный срок, а затем начал поиск новых хозяев. В Южной Корее меж тем чемпионат прошел, как и было за-

планировано — со второго по пятое мая.

Покупателем крупного киберспортивного турнира стала французская организация **DIP Communication**, которую представляет Штефан Косс. За права на бренд киберспортивного ристалища было заплачено 50 тысяч евро, сумма смешная и заставляющая задуматься о перспективах киберспорта в целом. Еще полторы тысячи евро DIP заплатили за французский домен **cyberleagues.fr**, который служил инфосайтом киберспорта Франции на протяжении последних лет.

Смена хозяев для турнира означает конец работы в прежнем формате. Пока что новые собственники никаких заявлений о восстановлении ESWC не делали, и скептики полагают, что денег в будущее чемпионаты они вкладывать не будут. Что до Косса, он известен тем, что в 2003 году проводил во Франции крупный ивент **Clickarena**, который запом-

нился некачественной организацией и тем, что большая часть его призовых до сих пор не получила ни копейки.



Новая эмблема ESWC уже не пригодится.

Ты даже не представляешь, что скрыто на этой странице! Зайди на сайт [red.mts.ru](http://red.mts.ru) в специальный раздел и поднеси страницу к своей веб-камере!

# Свободно включайся в любой процесс

## Тариф Red Energy

- Безлимитные звонки
- Безлимитные SMS
- Безлимитный Ночной Интернет

Звони 8 800 333 0890  
[red.mts.ru](http://red.mts.ru)



оператор свободы

\* Red Energy = Red Энерджи. Подключив опции «Безлимитные звонки» и «Безлимитные SMS», можно без ограничений звонить и отправлять SMS-сообщения абонентам МТС «домашнего» региона по цене 0 руб. за минуту или сообщение. При подключении услуги «Безлимитный Ночной Интернет» с 01:00 ночи до 08:00 утра трафик GPRS-Интернет не тарифицируется. При подключении безлимитных опций и услуги оплачивается подключение и ежесуточная абонентская плата. Опции и услуга действуют, если абонент находится в «домашнем» регионе.



Продюсер обеих частей **Assassin's Creed** Джейд Раймонд была назначена руководителем нового подразделения **Ubisoft Toronto**. Джейд заявила, что канадский офис **Ubisoft** займется необычным проектом AAA-класса.



ИНТЕРЕСНОСТИ

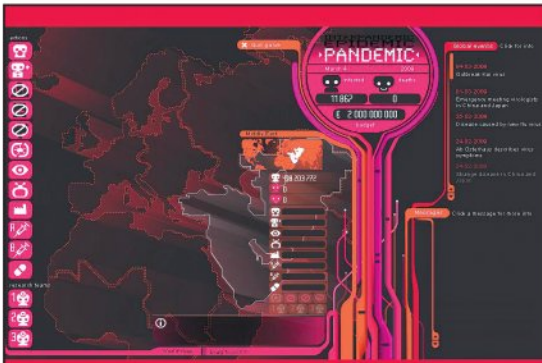


## Поросячий флайтер — новый «Свинобой»

УЧЕНЫЕ СОЗДАЛИ СИМУЛЯТОР БОРЬБЫ С ГРИППОМ А/Н1Н1

Голландские исследователи из медицинского центра «Эразмус» создали игру **The Great Flu** («Великий грипп»), задача которой — в доходчивой форме рассказать обывателям об опасном вирусе. Один из авторов и руководитель проекта Альберт Остерхаус считает статистические данные о распространении свиного гриппа сильно заниженными, ведь Всемирная организация здравоохранения некорректно ведет учет в странах, пострадавших в результате пандемии (массовой эпидемии). Там не обследуют все случаи заболевания с похожими на грипп симптомами.

Бесплатный дистрибутив компьютерной игры можно скачать с сайта [www.thegreatflu.com](http://www.thegreatflu.com). Выбрав один из штаммов вируса (есть даже «геймерский грипп»!), игрок должен контролировать его распространение по всему миру. В смысле геймплея **The Great Flu** здорово напоминает **Defcon**. Хотите раздать газовые маски в России? \$7 млн. Поместить людей с подозрением на инфекцию в карантин? Еще \$80 млн... Остерхаус считает, что видеоигра поможет людям понять, насколько трудно принимать решения, когда дело касается защиты общественного здоровья.



Заражено свыше 11 000 душ, не умер никто. Бюджет иссякает на глазах... А человечество-то о нашей заботе ни сном ни духом.

АНОНСЫ



## Из Чернорусии в Такистан

ARMA 2 МЕНЯЕТ МЕСТО ТЕАТРА ВОЙНЫ

**Bohemia Interactive**, в июле этого года выпустившая тактический шутер **ArMA 2**, опередила своего прямого конкурента в лице **Operation Flashpoint: Dragon Rising**. Но этого чехам показалось мало — они приступили к работе над первым дополнением **ArMA 2: Operation Arrowhead**. На этот раз бесстрашные миротворцы дяди Сэма отправятся в вымышленное государство Такистан, расположенное на побережье

Зеленого моря «где-то в Центральной Азии».

Хотя место действия изменится, задачи останутся прежними — мы, действуя в роли пехотинца, пилота, члена спецназа или танкиста, вновь станем спасать мирных жителей. **Bohemia** собирается внести в игровой процесс несколько серьезных изменений, начав с улучшения искусственного интеллекта. Игра выйдет только на PC, не потребует наличия оригинальной игры.



С первого взгляда безошибочно узнается такистанская женщина в такистанском платке.

## В ТАКИСТАН!

ВОHEMIA INTERACTIVE, В ИЮЛЕ ЭТОГО ГОДА ВЫПУСТИВШАЯ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР ARMA 2, ПРИСТУПИЛА К РАБОТЕ НАД ДОПОЛНЕНИЕМ ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD. НА ЭТОТ РАЗ БЕССТРАШНЫЕ МИРОТВОРЦЫ ДЯДИ СЭМА ОТПРАВЯТСЯ В ВЫМЫШЛЕННОЕ ГОСУДАРСТВО ТАКИСТАН.



Конкурс!



FIFA 10



# СТАНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ КОММЕНТАТОРОМ!

Предлагаем вашему вниманию новый увлекательный конкурс от «**Видеомани**» и компании **Electronic Arts** при поддержке **adidas**.

Все мы с наслаждением смотрим футбол на стадионе или по телевизору, страстно обсуждаем опасные моменты и делимся своими впечатлениями с друзьями.

Пришло время открыть в себе талант профессионального комментатора и получить за свое красноречие и знание футбольных правил ценные призы!

## Что от вас требуется?

Снимите самый зрелищный, самый захватывающий момент из матча в игре **FIFA 10** и пришлите на наш электронный адрес [fifa10@igromania.ru](mailto:fifa10@igromania.ru) видео, сопровождаемое текстом с вашими комментариями игры.

Не забудьте, настоящий комментатор — всегда чемпион!

Автор самого запоминающегося текста и видео получит в подарок призы от компании **Electronic Arts** и **adidas** — футбольный мяч Terraross с автографом чемпиона России **Сергея Семака** и три игры от **Electronic Arts**.



Еще двух лучших комментаторов мы наградим лицензионными футболками национальной сборной России **adidas** и тремя играми от **Electronic Arts**.  
**Удачи на поле!**

Работы принимаются **до 30 октября 2009 года**. Не забудьте указать в письме **Ф.И.О.** и **адрес**.

## Важно!

Если вес вашего ролика превышает 10 Мб, пришлите ссылку на видео с любого видеохостинга, чтобы мы сами смогли его скачать.





Компания Relic собирается в конце сентября или начале октября выпустить бесплатный аддон для стратегии **Dawn of War 2**. В дополнении Last Stand будет режим, в котором трем игрокам (разрешено выбирать между космодесантником, злыдаром и орком) потребуется отразить 20 волн вражеских атак.



ИНТЕРЕСНОСТИ

# Абсурдные контроллеры множатся, ч.2

ПАТЕНТЫ NINTENDO И SONY НА НОВЫЕ УСТРОЙСТВА ВВОДА

Вслед за патентом седла с пристегиваемым вимомом для приставки Wii компания **Nintendo** запатентовала контроллер-мяч. Приставка прежняя. Согласно рисунку патента, к небольшому мячу для регби со специальной выемкой пристегивается пульт от Wii и периферийное устройство Wii Motion Plus. Мяч снабжен ремешком, с помощью которого его можно надежно (ну, надежно по замыслу авторов) прикрепить к ладони. Изобретателем «мячепульта» является Говард Ченг из **Nintendo of America**. Фанаты гандбола и американского футбола безмерно ему благодарны — вот только на Wii эти жанры представлены слабо.

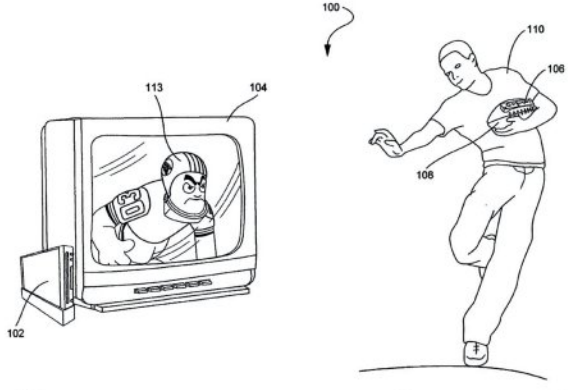
На другом конце шара японец Каз Хираи, президент **Sony Computer Entertainment**, поде-

лился планами о запуске периферийных контроллеров к PlayStation 3. Вы их помните: похожи на маракас или на рожки мороженого. Впервые после анонса компания озвучила примерную дату начала продаж «сенсорного рожка» — ждите его весной 2010-го. Ключевым элементом джойстика **PS3 Wand** является веб-камера **PS Eye**, следящая за движениями шарика на конце «рожка». Но самое интересное в истории не это — коллега Каза по Sony Сюхей Ёшида сообщил, что для игр хватит одного рожка и камеры. Что, впрочем, не отменяет возможности подключить второй рожок. По мнению Ёшиды, с джойстиком в обеих руках начинается магия в играх.

«Это сравнимо с тем, будто вы просунули руки в телевизор,

словно он — игровое пространство. Вы обретаеете полный контроль над трехмерным миром, развершимся пред вами».

Спасибо за сеанс транса, Сюхей, мы практически телепортировались в четвертое измерение.



Многовато у нас схем патентов стало появляться. Вас они раздражают? Отправьте свое мнение на [mania@igromania.ru](mailto:mania@igromania.ru).

ИГРОВОЕ КИНО

## Новое дело автора «Итакто»

ФИЛЬМ ПО BIOSHOCK ДОВЕРИЛИ РЕЖИССЕРУ «28 НЕДЕЛЬ СПУСТЯ»

Последний раз, когда мы слышали об экранизации игры **BioShock**, продюсеры искали более дешевое место для съемок фильма, равно как и нового режиссера. Похоже, последнего они нашли: в режиссерское кресло сядет Хуан Карлос Фреснадильо, снявший за свою 14-летнюю карьеру три полнометражных фильма. Никогда об этом демивре не слышали? Самая извест-

ная работа Фреснадильо вышла в 2007-м — «28 недель спустя», сиквел к зомби-блокбастеру Дэни Бойла.

И хотя Гор Вербински останется продюсером кинокартины, а сценарий подготовил автор «Авиатора» Джон Логан, нам все-таки видится, что замену известного режиссера на испанца с сомнительными достижениями нельзя расценивать как хорошую новость.



В профиль Фреснадильо становится похож на Кристофера Ламберта в роли бога грома Райдена (фильм **Mortal Kombat**). Для полного сходства шляпы не хватает!

ИНДУСТРИЯ

## Канада болеет за Рона Гилберта

ПРАВИТЕЛЬСТВО СТРАНЫ ВЫДАЕТ ГРАНТЫ ИНДИ-ДЕВЕЛОПЕРАМ

Канадское Федеральное агентство по вопросам культуры **Telefilm Canada** приняло решение спонсировать разработку независимых игр и выделило гранты нескольким талантливым представителям индустрии. Рон Гилберт, один из авторов первых двух частей **Monkey Island**, получил \$536 069 на разработку своего нового проекта **DeathSpank**. Это крупнейший в истории Канады грант на создание видеоигры, а максимальное единовременное перечисление суммы из фонда **Canada New Media Fund** составляет \$550 000. А студии **Polytron**, например, пе-

речислили \$73 682 на завершение работ над игрой **Fez** для приставки Xbox 360. Теперь проект будет проще закончить к 2010 году.

В свое время от предлагаемого Фондом пирога отщипнули авторы **N+** и **Eets**. Все гранты были выданы с условием «расплатиться с доходов». Однако те разработчики, чьи игры не принесли прибыли, освобождаются от необходимости возвращать занятые. Также всем девелоперам, кто одновременно выпустит английскую и французскую версии игры, полагается десятипроцентная скидка при расчете за грант.



Свершилось! Автору дали денег, он прислал первые скриншоты из **DeathSpank** — тут игра явно похожа на **Diablo**!

В результате несчастного случая 10 августа на складе стройматериалов в Киеве погиб известный украинский киберспортсмен Сергей «enix» Литвиненко. Долгое время он был капитаном **Amazing Gaming**, некогда выступавшей под эгидой «Игромании». В память о нем уже учрежден ежегодный чемпионат по Counter-Strike и футболу.



ИНДУСТРИЯ

## Похудевшая PS3 и ее комиксы

ИННОВАЦИИ SONY ДЛЯ КОНСОЛЕЙ PS3 И PSP

В преддверии **gamescom 2009** компания **Sony** провела медиабрифинг, на котором представила новую модель **PlayStation 3 Slim**. «Похудевшая» модификация приставки оказалась на 32% компактнее, на 36% легче и на 34% экономнее в отношении энергопотребления. Минимальный объем жесткого диска новой модели составит 120 Гб. Европейская цена на «слим»-версию составит 249 евро, и в связи с презентацией новой модели Sony удешевит старую, «толстушку».

Но главное в истории — вовсе не проценты. Производители консоли изменили процесс технического производства процессора **Cell**, перейдя на 45-нанометровую технологию изготовления. Была доработана система охлаждения, благодаря которой снизился шум, генерируемый приставкой во время работы. С первого сентября приставка появится в продаже, тогда же выйдет новая 3.0-версия прошивки.

Вторым важным анонсом стала услуга **Digital Reader** для приставки PSP. По замыслу владельцы карманных приставок смогут пользоваться новой службой для чтения ко-

миксов и других медиаматериалов. Американцы и некоторые страны Евросоюза получат доступ к тематической базе **Digital Comics** в декабре 2009-го, остальные — уже в 2010 году. Сейчас Sony занята формированием базы комиксов, в которой точно будут представлены «Человек-паук», «Люди Икс», «Фантастическая четверка», «Трансформеры», «Звездный путь» и другие. Соглашения уже заключены с издательствами **Marvel** и **IDW Publishing**.



«Теперь банановый!»

СОБЫТИЯ

## Заработать на StarCraft 2

И ВНОВЬ УСЛЫШАТЬ ГОЛОС МАНЕКЕНЩИЦЫ ТРИШИИ ХЕЛФЕР

На выставке-конференции **BlizzCon 2009** выступил Майкл Морхейм, президент **Blizzard**. Новости от него такие: для стратегии **StarCraft 2** создается инструментарий, с помощью которого игроки смогут сами разрабатывать карты, модификации и даже самостоятельные игры на движке SC2. Затем особо ретивые авторы могут попробовать разместить результаты своего труда в сервисе **StarCraft 2 Marketplace**, который станет частью **Battle.net**.

Но разместить не просто так, а с ценниками, и продавать цифровой контент за деньги. Процент от продаж будет делиться между **Blizzard** и умельцами-самодельниками. Бета-тестирование SC2 начнется осенью, но заработать на модификациях фанаты смогут только в 2010-м — как вы помните, игра была перенесена на следующий год.

Также стало известно, что героиню Сару Кэрриган из одиночной кампании озвучит Тришия Хелфер. Актриса и манекенщица снималась в телесериале **Battlestar Galactica** и озвучивала персонажа Dare в **Halo: ODST**. Крис Метцен прокомментировал назначение такими словами: «Я понял, что у Тришии имеются нужная глубина и эмоциональный резонанс, чтобы попасть в тон тех событий, которые уготованы в сингле для Кэрриган». Метцен имеет право судить о нюансах озвучения — он сам когда-то озвучивал орка Тралла в **Warcraft 3**.



Тришия Хелфер настолько популярна, что умелец Брайан Хог создал ее куклу. От оригинала осталось не так уж много...

Все мы любим призы и подарки. Особенно хорошо их получать просто так. Линия продуктов **ГАРНЬЕР ЧИСТАЯ КОЖА АКТИВ** даёт тебе возможность выиграть **КАЖДЫЙ ЧАС!**

Итак, начинаем **АктивАкцию!**



Начиная с 1 октября, Ты покупаешь любой продукт **ГАРНЬЕР ЧИСТАЯ КОЖА АКТИВ** и сразу отправляешься на [www.pureactive.ru](http://www.pureactive.ru). Там ты немедленно регистрируешь штрих-код продукта и номер чека. Если же мобильный тебе ближе, чем Интернет, то отправь СМС с этим данными на номер **1050**. После чего ты **каждый час** можешь стать обладателем замечательной продукции **ГАРНЬЕР**. А также **каждый день** будет розыгрыш **фотоаппарата Sony**. Будь **АКТИВ**ен и победа твоя!



Но это ещё не всё — для самых активных любителей призов **ГАРНЬЕР** приготовила ещё одно испытание. Те, кто хочет стать обладателями



нетбука **Acer**,

**Sony PlayStation**,



телефона **NOKIA 5800 express music**,

могут проявить свою креативность, приняв участие в конкурсе на сайте [www.pureactive.ru](http://www.pureactive.ru).

**Состязание пройдёт в трёх номинациях:**

- крутой рекламный ролик для гаммы **Чистая Кожа Актив**;
- запоминающийся слоган для гаммы **Чистая Кожа Актив**;
- стильный рекламный плакат для гаммы **Чистая Кожа Актив**.

Помни, ты можешь поучаствовать во всех трёх направлениях, это повысит твой шанс на успех, ведь в каждой категории будет выбрано по три победителя.

Напоминаем: с 1 октября по 31 ноября [www.pureactive.ru](http://www.pureactive.ru) твоя новая домашняя страница!





Корпорация **Silicon Xtal** зарегистрировала права на торговую марку **SexBox**. Она планирует создать под этим именем новую игровую консоль для взрослых, на которой будут выходить проекты с рейтингом АО («только для взрослых»). Ранее **Silicon Xtal** занималась созданием начинки Xbox 360.



ЛЮДИ



# Нет паршивым играм по кинофильмам!

MARVEL НАЧНЕТ ОТВЕЧАТЬ ЗА КАЧЕСТВО

Исполнительный вице-президент международной цифровой медиагруппы **Marvel** Айра Рубинштейн заявил, что его компания больше не станет делать паршивых игр по мотивам кинофильмов. Компании по-прежнему хочется приурочивать выходы игр к запуску фильмов в прокате, но все-таки персонажи должны принадлежать «их собственным мирам». В качестве эталона игровой адаптации фильма Айра привел относительно свежую **X-Men Origins: Wolverine**.

Порассуждал он и об игре **Iron Man 2** — за проваленную первую часть игроизации «Железного человека» вице-президент попросил его не винить. Сиквел, мол, будет в разы лучше. Рубинштейн также несет ответственность за новую игру **Thor** и плотно сотрудничает с девелоперами проекта. Энтузиазм большой шишки **Marvel** радует, особенно в свете недавно заключенного контракта с **Gazillion Entertainment** на 10 лет на внедрение комиксов в MMO-игры.



«Айра, вздумашь снова делать плохие игры, и тебя постигнет та же участь».

ИНТЕРЕСНОСТИ



# Новости мира «Последней фантазии»

FF XIII ОДНОВРЕМЕННО ВЫЙДЕТ НА PS3 И XBOX 360

Компания **Square Enix** пообещала, что ее флагманская JRPG **Final Fantasy XIII** выйдет одновременно на консолях PlayStation 3 и Xbox 360. Ранее этот же издатель сообщил, что версия для Xbox 360 появится значительно позже. Тем не менее версии для двух консолей дебютируют одновременно и будут минимально различаться. Обещаны несколько графических деталей, которые на каждой приставке будут отображены по-своему — мера обусловлена архитектурой консолей и некими «техническими особенностями». 360-версия «Финалки», ско-

рее всего, выйдет на трех DVD-дисках. Продюсер игры Ёсинори Китасе выразил надежду на то, что готовую на 70% игру они смогут уместить на трех дисках. Еще он посоветовал европейцам и американцам ориентироваться на весну следующего года — такова официальная позиция о примерной дате релиза. В Японии FF XIII выйдет 17 декабря, и Китасе заявил, что на прохождение одного только сюжета полной версии у игроков уйдет около 50 часов. Очевидно, побочные квесты способны увеличить эту цифру по меньшей мере в десять раз.

Продюсер четырнадцатой части **Final Fantasy** Хиромити Та-нака во время **Gamescom 2009** заявил, что консольная PS3-эксклюзивность **FF XIV** — явление временное. MMOJRPГ поначалу выйдет на PC и PS3, но затем может появиться в Xbox Live. **Square Enix** ведет переговоры с **Microsoft**, убеждая последние в целесообразности приобретения

издательских прав на дорогостоящий франчайз.



Напоминаем: четырнадцатая часть появится на PC. Тринадцатая часть под вопросом.

# ПОСЛЕДНЯЯ DVD ФАНТАЗИЯ

ВЫХОД FF XIII ЗАПЛАНИРОВАН ОДНОВРЕМЕННО НА XBOX 360 И PS3

НО ХОТЯ ВЕРСИИ БУДУТ АНАЛОГИЧНЫ, ФАНАТЫ XBOX ПОЛУЧАТ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ РАДОСТИ,



ТАК КАК ИМ ДОСТАНЕТСЯ НЕ ОДИН ДИСК С ИГРОЙ, А АЖ ЦЕЛЫХ ТРИ.

... И ТОЛЬКО ПИРАТЫ СКРИПЯТ ЗУБАМИ.





В конце 2009 года Sony выпустит сборник **God of War Collection**, включающий в себя первые две части GoW с поддержкой разрешения HD 720p и встроенной системой трофеев. Диалогия будет выпущена на одном Blu-ray-диске, стоимость которого в США составит примерно \$40.



Игра **Batman: Arkham Asylum** попала в Книгу рекордов Гиннеса как «Самая популярная у критиков супергеройская игра». Успех проекта действительно оказался сильнее самых смелых прогнозов — средний балл Бэтмена, подсчитанный сайтом **Metacritic**, составил 91,67 (из ста). В расчет брались, понятное дело, рецензии известных и авторитетных интернет-порталов.

ПОДРОБНОСТИ



## Общий старт Mass Effect 2

ИГРА ВЫЙДЕТ ОДНОВРЕМЕННО НА РС И XBOX 360

Компания **BioWare** обнародовала детали запуска **Mass Effect 2** — игра одновременно выйдет на PC и Xbox 360 в начале следующего года. На **gamescom 2009** впервые представили второго присоединяемого члена партии — им станет похожий на инопланетную жабу кроган Грант («Пехотинец»), который заменит крогана Рекса из первой части. В пресс-релизе под вопрос ставится лояльность Гранта командиру Шепарду, так что ее, видимо, придется завоевывать подобно сердцу девушки в симуляторе свиданий. Чуть раньше авторы презентовали первого из NPC-сопартийцев ME2, безликого убийцу Тейна. И от этих ребят будет вновь зависеть то, по какому пути станет развиваться сюжет.

Кстати сказать, во второй части обещана система «вирту-

ального лицедейства», с помощью которой авторы собираются увеличить достоверность диалогов игры. Виртуальный оператор будет выбирать удачные планы, не ограничиваясь статичными крупными планами «говорящих голов».

Не забыта и первая часть

космической оперы — в конце августа в **Mass Effect** добавили три новых достижения, сюжетно связанных со вторым аддоном **Pinnacle Station**. Вскоре после этого в **Xbox Live** был выложен сам аддон — в нем Шепард попадает на удаленную засекреченную космостанцию, где смо-

жет пережить, цитируем, «13 боевых сценариев и 2-3 часа живого геймплея». Наконец-то в игре появилась и арена для боев, о которой в **BioWare** впервые заявили еще в феврале. Дополнение продается за \$5 или за 400 «мелкомягких»-очков.



Наш новый помощничек по кличке Grunt.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА



## Получил \$29 млн на руки

ТЕПЕРЬ ДЖОРДАН ВЕЙСМАНУ ЕСТЬ НА ЧТО РАЗРАБОТАТЬ НОВЫЙ МЕCHWARRIOR

Основатель **FASA** Джордан Вейсман заявил, что ему удалось получить инвестиции в размере \$29 млн для своей новой компании **Smith & Tinker**. Деньги были получены в преддверии запуска дебютной игры **S&T Nanovor**, в которой дети смогут дрессировать покемоно-

подобных монстров и стравливать их в Сети. Кроме того, практически все существа из игры появятся в линейке реальных мягких игрушек, продажей которых также займется студия Вейсмана, «героя месяца».

Финансы были получены от таких инвесторов, как **Alsop**

**Louie Partners, DCM, Foundry Group, Leo Capital Holdings и Vulcan Capital**. Весь мир по нитке предоставил, и теперь часть от 29 миллионов студия направит на создание казуальных проектов, другую часть — на финансирование новой **MechWarrior**, об анонсе кото-

рой мы рассказали в сентябрьском выпуске «Игромании». Дополнительно Вейсман подтвердил, что выкупил у **Microsoft** права на торговые марки **Crimson Skies** и **Shadowrun**, ранее принадлежавшие его закрывшейся в 2007-м компании **FASA**.

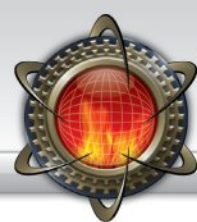


Больше сиквелов, Джорди. С сиквелами не прогадаешь.

« — Послушай, Дженифер — зло!  
— Ага, я в курсе...  
— Нет, в прямом смысле зло, а не потому что с\*\*\*а смазливая! »

**ТЕЛО ДЖЕНИФЕР**

смотрите в кинотеатрах с 01.10.2009



# НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Codemasters закрывает собственный сервер MMO-игры ArchLord второго октября и прекратит всяческую ее поддержку. А третьего октября распахнет двери сервер, открытый новым провайдером, южнокорейской компанией Webzen.



## Возьмите PEGI, дурни

ELECTRONIC ARTS НАЗЫВАЕТ НЕМЕЦКУЮ СИСТЕМУ РЕЙТИНГОВАНИЯ ИГР «ЦЕНЗУРОЙ»

Руководитель европейского направления **Electronic Arts** Герхард Флорин публично высказался о существующей в Германии системе рейтингования игр **USK**. По его мнению, ее нужно упразднить и взять на вооружение европейскую **PEGI**. «Это поможет издателям нормально раздавать видеоиграм рейтинги, — сказал он и добавил: — Они занимаются цензурой, и никто не жалуется. Происходит за-

цикленность на насилии в играх и их так называемой «игрозависимости», а культурный статус они во внимание не принимают. Некоторые отличные студии в Германии задаются вопросом, чего ради им оставаться в такой стране».

Представитель **USK** Марек Брюнер дорожит своим местом, и оттого дал понять, что никакая система **PEGI** не пройдет: «Трудно жить, когда в аргумен-

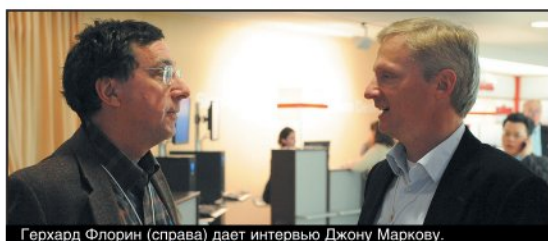
тах используются полуправды. Они только жалуются: то **USK** делает не так, здесь у нее ошибки, отчего это не получает рейтинг?» В попытке сгладить противоречия господин Брюнер напомнил, что нельзя критиковать **USK**, забывая о роли главного цензора страны — Федерального департамента по медиаресурсам, вредным для молодежи.

Многие игры отсеиваются и

из-за уголовного законодательства — еще до того, как у **USK** появляется шанс ознакомиться с ними на предмет аморальных элементов. Похоже, Германия так и останется одной из строжайших стран Европы, где запретили даже вполне безобидную **Gears of War 2**. Политика бескровных игр в действии. А **GoW 2** тем временем переиздали как «Игру года» 18 сентября.



Чем немцам не угодил Маркус Феникс? Есть же экшены и похлеще **GoW 2**.



Герхард Флорин (справа) дает интервью Джону Маркову.

## Новый Dungeon Keeper

ВЫЙДЕТ ОТ KALYPSO ПОД НАЗВАНИЕМ DUNGEONS

Издательство **Kalypso Media** готовит ответ позабытой игре **Dungeon Keeper** от **Bullfrog**. Не покупая никаких прав на серию, немцы показали на **gamescom 2009** игру **Dungeons**. Духовное, кхм, «пересмысление» симулятора подземного царства расскажет о тех же самых каземах, в которых злой властелин тренирует Армию Тьмы.

Развивать инфраструктуру подземелья придется в постоянном напряжении — еще бы,

ведь к нам, галактических масштабов злодеям, вновь будут навеваться силы добра. Очевидно, речь о все тех же рыцарях, клериках и правителях территорий, находящихся на поверхности. По плану релиз состоится в конце 2010 года и только на PC.

Есть новости о **Dungeon Keeper** — 18 августа **Electronic Arts** подала заявку на регистрацию двух торговых марок **DK**. Первая описывает игру в заявке

как «классическую компьютерную игру», вторая™ затрагивает онлайн-сферу и допускает выпуск игры на консолях и мобильных телефонах. Первая волна спекуляций утверждает, что за данным поступком скрываются два анонса: переиздание **DK2** для сервиса **Xbox Live** и настоящий сиквел **DK3**.



Плотские утехи размягчили дух Рогатого Потрошителя. В первой части это был демон-тиран, во второй — уставший полубог. А вот кем вернется РП в **DK3**?

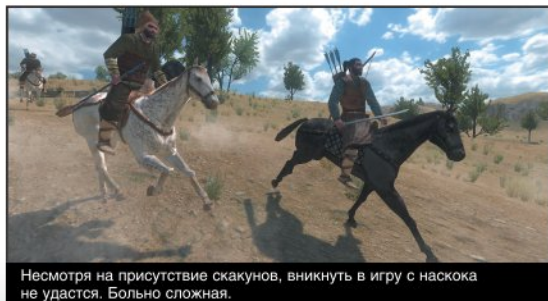
## В бой всей гурьбой

АНОНСИРОВАНО ДОПОЛНЕНИЕ MOUNT & BLADE: WARBAND

В последний день работы **gamescom 2009** на улицу поклонников рыцарско-ролевых игр пришел праздник. **Paradox Interactive** анонсировала дополнение к **Mount & Blade: Warband**, уникальной игре, собранной в Турции. Прибытие средневековой кавалерии ожидается совсем скоро, осенью-зимой 2009-го.

Парящая над полем брани камера дает осознать масштаб онлайн-сражения. По сути, это и есть главная особенность дополнения — оно привносит в игру мультиплеер. Причем заявлен ная до официального анонса

поддержка игроков выросла с 32-х до 64 душ. Спешиваться, как и раньше, придется редко — разработчики сделали дальнейший упор на аутентичность верховых схваток, попутно подлатав интерфейс и серьезно расширив одиночную кампанию. Убежденных феодалов, без сомнения, порадует возможность основать собственное королевство и склонить к вассалитету других лордов. Кроме того, в игре можно будет жениться. Не по любви, а ради укрепления очередного политического альянса. В мире **Mount & Blade** любовь связывает только лошадь и ее хозяина.



Несмотря на присутствие скакунов, вникнуть в игру с наскока не удастся. Больно сложная.



В начале августа авторитетный кинопортал IESB заявил, что экранизация **Halo** перешла от Питера Джексона к Стивену Спилбергу, который провел переговоры с заинтересованными сторонами. **Microsoft** заявила, что слухи беспочвенны, переговоров не было и в компании не собираются вкладывать деньги в съемки киноадаптации игры. Вместо этого деньги инвестируются в **Halo Reach**.



В России и мире подешевела приставка Xbox 360. С первого сентября модель Elite с жестким диском на 120 Гб продается по рекомендованной цене 13 990 руб., а за приставку в комплектации без жесткого диска (Xbox 360 Arcade) в розничных магазинах попросят 10 990 руб. Также в Сети появилась информация о комплектации Super Elite с винчестером на 250 Гб и ценой €280. Официальные лица суперверсию не комментируют.

# Стокгольмский роддом

PARADOX INTERACTIVE ПЛОДИТ СИКВЕЛЫ И АДДОНЫ

Если бы орден «Мать-героиня» вручался компаниям-разработчикам, шведскую артель **Paradox Interactive** представили бы к награде первой. Судите сами, едва оправившись от бремени **Hearts of Iron 3**, Paradox спешит заявить о новом пополнении в знатном семействе глобальных стратегий. Причем на свет ожидаются сразу четыре отпрыска. **Victoria 2** выйдет во втором квартале 2010-го и продолжит эксперименты кройки и шитья с мировой политической картой XIX — начала XX века. Новые типы правительств, система «бонусов» за следование исторической линии, макраме из экономических нюансов — дабы у игрока не закружилась голова, в сиквеле разрешат свалить часть монарших обязанностей на кремниевые мозги РС-интеллекта.

Аддон **Heir to the Throne** к средневековой **Europa Universalis 3**, напротив, играется без побряжек, доступен с декабря года текущего и озаглавлен введением Casus Belli — усложняющих дипломатическую картину «поводов к войне», а также сортировкой правителей по династиям. Еще один проект линейки Europa Universalis — **For the Glory**, разработка на основе движка второй части игры. Судя по всему, это будет хардкорная и осовремененная версия **Europa Universalis 2**, охватывающая 180 стран мира и более десяти тысяч исторических событий, произошедших в период с 1419 по 1819 год. Дата выхода чуда исторической достоверности пока неизвестна.

И наконец, **Privateer** — приключенная морским ветром добавка к **East India Company** — позволит оказаться по другую

сторону бордажа: в течение двух кампаний стоим за штурвалом капера и грабим, топим, пропиваем. С датой последнего

релиза пока не определились — должна же быть в этой даме Paradox хоть какая-нибудь загадка.



Несколько вечеров за играми Paradox — и на уроки истории можно не ходить. Шутка.

# Будь моей эльфийкой

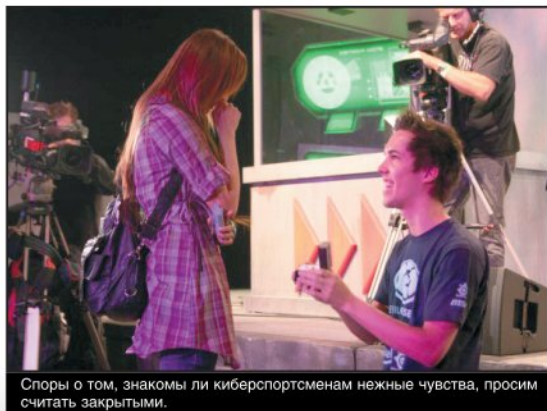
BLIZZCON 2009 — ТРИ ТУРНИРА И ОДНА ПОМОЛВКА

Помимо миллионов фанатов **Blizzard** как уникального явления индустрии, прошедший **BlizzCon 2009** по традиции приковал к потоковому видеоканалам ценителей мастерства киберспортсменов. Чемпионат 3x3 по **World of Warcraft** — зрелище бессмысленное только в первом приближении.


Для тех, кто в теме, финальная победа американцев из **TSG** над южнокорейской дружиной **Shipit** была настоящим пиршеством для глаз: спето, синхронно, агрессивно. В «любимом треугольнике» турнира по **StarCraft** недоставало протоссов: чудесным образом в Анахайм не пригласили ни одного игрока за древ-

ную расу. Казалось бы, знамя терран взмоет высоко, но балом правили зерги. В финале сошлись корейцы **Mensol** и **Effort** — членистоногая армия последнего оказалась сильнее. Не улыбнулась удача Западу и в битве за главный денежный приз в **Warcraft 3**. **Grubby** проиграл в финале героине **Lyn**, но взял реванш в

иню. Получив чек на кругленькую сумму \$10 000 за второе место, он встал на одно колено и сделал предложение своей девушке и боевой подруге по клану **Cassandra**. Стратегия сработала безотказно: зал аплодировал стоя, азиатка воскликнула «Да!» и упала в объятия профессионального игрока.



Споры о том, знакомы ли киберспортсменам нежные чувства, просим считать закрытыми.



« — Ты убиваешь людей!!!  
 — Н-е-е-т, я убиваю только парней...  
 Прошло 5 минут...  
 — Эй, ну ты же только парней убиваешь?!  
 — Н-у-у, теперь считай, что я би! »

Она ждет вас в кинотеатрах с 01.10.2009!

## ТЕЛО ДЖЕННИФЕР



Известный рэп-исполнитель **50 Cent** подписал контракт со студией **Infinity Ward** на озвучивание персонажа игры **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Главным чернокожей звезды заговорит не названный герой режимов Multiplayer и Spec Ops.



ЛЮДИ



## Мудрый промолчит

АВТОР GOD OF WAR ДАЛ ПОЛУГОДИЧНЫЙ ОБЕТ МОЛЧАНИЯ

Главный идеолог и создатель серий **Twisted Metal** и **God of War** Давид Джаффи пообещал замолчать на полгода. В интернете. Устав от постоянного недопонимания со стороны онлайн-сообщесников, он заявил: «Неважно, насколько четко ты выражаешь свою позицию, людям просто плевать на твои слова. Теперь я навсегда останусь парнем, который резко выступил против продаж использованных игр. Хотя на самом деле я не выступал против этих чертовых продаж!»

Последней каплей, как понятно из цитаты, стала недавняя склока между Яффе и малолетним блогером. Собеседники до хрипоты и промахивающихся мимо клавиатуры пальцами спорили о продажах б/у-игр. Итог известен: за Джаффи закре-

пился ошибочный образ критически настроенного к старинкам человека. Теперь Дэвид на полгода воздержится от записей в Twitter и личном блоге. Интервью и прочая PR-работа будут делаться в прежних объемах. Первым трем людям, которые заметят за Джаффи нарушение Великого Молчания, он сам обещал выслать по бесплатной игре.



Рохля-толстячок придумал Кратоса и отличные гонки со стрельбой. А по внешнему виду и не угадаешь.

АНОНСЫ



## Нарисованный мусор

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПЛАНЕТУ-ПОМОЙКУ ОТ НЕМЦЕВ ИЗ DAEDALIC

Сегодня классические квесты с мультяшной графикой и рисованными задниками встречаются крайне редко. Но встречаются же! Немецкая студия **Daedalic Entertainment** подарит любителям жанра адвенчуру **Deronia**, один из проектов, точно попадающих под описание «очередного **Broken Sword**».

За ориентир разработчики взяли творчество Дугласа Адамса, Терри Пратчетта, Мэтта Гренинга и свои предыдущие квесты **Edna & Harvey** и **The Whispered World**. Нам обещана по меньшей мере оригинальная порция бюргерского юмора. Место действия — планета, превращенная в помойку. На краю одной из мусорок живет Руфус, главный герой **Deronia**. Подобно другим жителям, он целыми днями перебирает мусор и мечтает о другой жизни, той, что кипит в роскошных городах, зависших над поверхностью планеты.

И однажды судьба дает Руфусу шанс в лице незнакомки Гоал, неожиданно рухнувшей с

неба на соседнюю кучу мусора. В голове героя моментально рождается план — вернуть красавицу домой, а заодно получить от благодарных родителей прописку в «Лапуге». Вот только с этим планом не согласен будущий муж Гоал, который считает Руфуса простым похитителем и мошенником. Какая драма! Билет на свалку, где на наших глазах будет сотряться любовный треугольник, разработчики выдают в начале 2010 года. Игра выйдет на PC и других, не названных пока платформах.



DJ Trash просит минутку внимания.

ПОДРОБНОСТИ



## Свежая кровь для APB

REALTIME WORLDS ОТКРЫЛА НОВЫЙ ОФИС В ДАНДИ

Девелоперская команда **Realtime Worlds** открыла новый офис в родном шотландском городе Данди. Это помогло расширить объем офисных площадей с 26 000 до 34 000 кв.м., и в связи с новыми помещениями и запуском флагманского проекта **All Points Bulletin** в начале 2010 года RW планирует увеличить команду с 265 человек до 300. Соответствующие вакансии уже открыты — список из 36 позиций висит на официальном сайте студии, ожидая всех тех, кто живет в США или Великобритании.

Представитель студии Колин Макдональд ударился в воспоминания и заявил, что к моменту открытия первого в городе офиса у команды не было ни одной игры. С тех пор уткнуло немало воды: они выпустили **Crackdown** и добились коммерческого и индустриального признания, а также сделали «уйму работы для

грандиозного старта APB». С помощью нового офиса тезка самого известного в мире клоун-рекламщика рассчитывает создать инфраструктуру, способную обслуживать работу сетевой части APB.



Любой игре пригодятся новые люди, но здесь случай особый — надежды тысяч и скорый релиз.

ИНДУСТРИЯ



## Xbox 560 появится раньше, чем Xbox 720

ЧАСТНОЕ МНЕНИЕ ВЫСКАЗАЛ РИЧ ХИЛЬМАН ИЗ ELECTRONIC ARTS

Креативный продюсер **Electronic Arts** Рич Хильман полагает, будто **Microsoft** и **Sony** выложились по полной, когда создавали приставки Xbox 360 и PS3. Именно поэтому главный мыслитель EA указывает на то, что компании еще долгое время проведут в совершенствовании существующих консолей, прежде чем возьмутся за следующее поколение.

«Я ожидаю увидеть PlayStation 3,5 раньше, чем PS4, и Xbox 560 до X720». В его словах уже сегодня наблюдается значительная доля здравого смысла — Sony анонсировала облегченную версию PS3 Slim, а Microsoft, скорее всего, сделает **Project Natal** частью комплекта приставки Xbox360, если действительно будет перезапускать ее следующей

осенью. А нам, сколько нам ждать некстгена? Неясно, но если Sony и впредь станет придерживаться своего плана «10 лет жизни для PS3» — новые приставки придут нескорю.



Это не Xbox 560, а всего лишь шутка шведов двухлетней давности. Консоль до сих пор на плаву.



Представитель **Electronic Arts** Харви Эллиот заявил, что издательство рассматривает возможность возрождения торговых марок, ранее принадлежавших студии **Bullfrog**. Причем имеются в виду не ремейки, а сиквелы некогда популярных **Populous**, **Theme Park**, **Magic Carpet**, **Syndicate**, **Dungeon Keeper**. Конкретных анонсов не сделано.



У музыкальной аркады **Scratch: The Ultimate DJ** появился новый разработчик. Два издательства проекта наняли для завершения работ студию **Commotion Interactive**. Релиз назначен на начало 2010-го, вместе с игрой будет поставляться специальный контроллер — все как в недавней истории с **DJ Hero**. Вот только у **Scratch** будет свой, особенный треклист: в игре прозвучат треки **Dr. Dre**, **Gorillaz** и **Тупака Шакура**.

## Brink — еще одна трилогия?

ВТОРАЯ И ТРЕТЬЯ ЧАСТИ БУДУТ, НО ПОЗЖЕ

Экшен **Brink**, анонсированный в июне этого года, выйдет на PC, Xbox 360 и PS3 только весной 2010-го, а его создатели уже всерьез помышляют о продолжении. Причем не о каких-то там загружаемых добавках, а о полноценных второй и третьей частях.

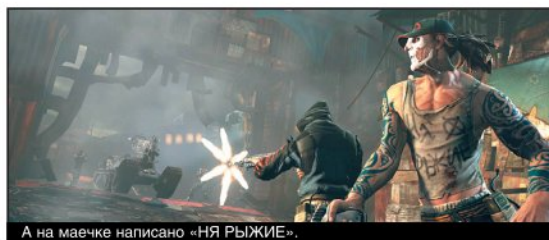
Творческий директор студии **Splash Damage** Ричард Хэм видит в своем детище ни много ни мало «еще один знаковый бренд, к которому игроки захотят вернуться». Ричард признался, что с нетерпением ждет **Brink 2** и **3**, относительно которых разработчики уже вынашивают большие планы.

Хэм также сообщил, что осознает все риски выпуска совершенно нового проекта. «Игроки выкладывают много денег на бочку и желают знать, что получат», — заявил он, тут же оговорившись, что **Brink** они все же захотят попробовать, невзирая на новизну игры. Авторы уверяют, что их проект меняет сами ощущения от шутера вне зависимости от того, жаждет пользователь сильного сюжета или бесхитрого экшена.

Наряду с одиночной кампанией студия **Splash Damage**, принимавшая участие в разработке игр **Quake Wars** и **Wolfenstein:**

**Enemy Territory**, самое пристальное внимание уделяет мультиплееру. Команда старается сделать его максимально доступным для широкой аудитории и фактически развивает идеи, заложенные в

**Left 4 Dead**. Так, в **Brink** заявлен кооперативный режим для двух команд, состоящих из восьми игроков каждая. Выйдет ли из всей этой амбициозной затеи что-то стоящее, узнаем весной.



А на маечке написано «НЯ РЫЖИЕ».

## Заморожена

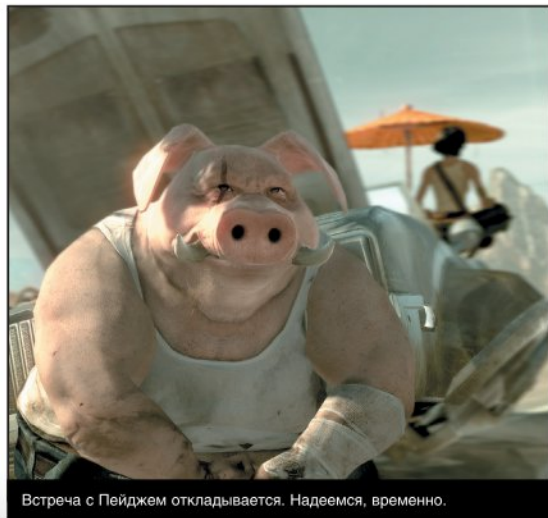
### BEYOND GOOD & EVIL 2

А UBISOFT НЕ ЖЕЛАЕТ КОММЕНТИРОВАТЬ ИСТОРИЮ

После анонса **Beyond Good & Evil 2** прошло более года, а новой информации о проекте с тех пор практически не появилось. Как оказалось, разработчики молчали неслучайно. В службу коротких блогов **Twitter** просочилось известие о приостановке работ над проектом. Колин Соул Кардо из издания **Gamersyde** написал буквально следующее: «На **gamescom 2009** я получил подтверждение,

что **BG&E2** в данный момент заморожена». Временная это мера или проект вообще не увидит свет, не сообщается.

За издание игры отвечает **Ubisoft**, и там информацию не подтверждают и не опровергают. Набравшийся смелости представитель издательства Лорен Деток заявил: «Выйдет игра или нет, будет видно в будущем». Иных, более внятных комментариев не было.



Встреча с Пейджем откладывается. Надеемся, временно.

СОБЫТИЯ



ИНТЕРЕСНОСТИ



## Сарсом заботится о своем будущем японцы лицензировали физический движок HAVOK

Компании **Sarcom** и **Havok** подписали соглашение, которое коснется разработки всех будущих игр **Sarcom**. Хотя по условиям договора японцы «всего-то» купили у **Havok Physics** право использовать одноименный физический движок в таких играх, как **Lost Planet 2** и **Resident Evil: The Darkside Chronicles**. Однако **Havok** использовался и раньше, на птичьих условиях — он был в проектах **Lost Planet**, **Dead Rising**, **Resident Evil 5**.

Занимавшийся продюсированием **RE5** Дзюн Такучи отметил, что перед заключением договора специально нанятые **Sarcom** люди прошерстили рынок на пред-

мет аналогичных движков, но не нашли ничего столь же качественного. Таким образом, Дзюн верит в надежность и эталонную скорость обработки физических эффектов движком **Havok**.



Сиквелу **Lost Planet 2** без физического движка никуда.



« — Эй, я тебя прикончу, если захочу!  
— Хм, ну да, ты ведь даже экзамен по физкультуре прикончить не можешь... »

Не пропустите

# ТЕЛО ДЖЕННИФЕР

в кинотеатрах с 01.10.2009!



Закреплен первый случай заболевания свинным гриппом у игромана — нососчика болезни поймали на выставке **Penny Arcade Expo 2009**. Всем посетившим мероприятие людям рекомендуется срочно обратиться к специалистам. Интересно, что компания **Sarcos** стеснялась ехать из-за свиного гриппа на Е3, но на PAX 09 отправилась без промедления.



СОБЫТИЯ



# «ИгроМир» остался и повзрослел

НЕСМОТРЯ И ВОПРЕКИ

Над самым ухом клочает челястями мировой экономической кризис, костлявой бактерией с острой костью бродит по миру пороссячий грипп, а организаторы «ИгроМира» расчетливо и хладнокровно продолжают готовиться к грандиозному мероприятию. Международная игровая выставка пройдет в 57-м павильоне московского ВВЦ с 5 по 8 ноября (первый день — для специалистов и прессы), и ничто этому не сможет помешать.

Впрочем, экономические неурядицы все-таки слегка затронули мероприятие, но отразились в основном на отечественных компаниях. По словам генерального менеджера «ИгроМира» Макси-

ма Маслова, присутствие наших издателей и разработчиков в этом году может оказаться чуть меньше. А вот западные компании едут в Москву охотно, и даже не поднимают наболешую тему об эпидемии гриппа, хотя во время **E3 2009** она затрагивалась неоднократно.

Одну из главных презентаций выставки готовит **Microsoft**. Компания собирается с помпой представить общественности свой автосимулятор **Forza Motorsport 3** для Xbox 360. Обещан какой-то сюрприз для тех, кто любит «быстрые машины и красивых девушек», равно как и конкурсы с призами (больше наклеек!).

Еще одним важным меропри-

ятием станет эпохальный и до поры до времени секретный анонс от **Nival Network**. По прогнозам организаторов, в этом году выставку посетит 75-85 тысяч человек против 65 тысяч в 2008-м, рост и развитие продолжают. Администрация учитывает опыт прошлых лет и, похоже, готова исправить ошибки. В этом году «ИгроМир» ввел VIP-билеты, которые служат пропуском на все четыре дня выставки и дают право проводить без очере-

ди через отдельный вход. Очередь из «випов», как уверил нас Максим, точно не будет, поскольку в случае необходимости организаторы откроют еще один VIP-вход. Осталось найти только терпение и силы дотянуть до ноября.



Облительственные красотищи — лицо выставки, и «ИгроМир 2009» без них не обойдется.

## Мне же лучше

АНОНСЫ



УВОЛЕННЫЙ СОТРУДНИК MAXIS РАБОТАЕТ НАД СВОИМ ИНДИ-ПРОЕКТОМ

В конце августа издательство **Electronic Arts** провело сокращения в студии **Maxis**, уволив по меньшей мере два десятка сотрудников. Точное число потерявших работу людей не сообщается, но меры были направлены на уплотнение бизнеса как издательства, так и самой **Maxis**.

Одним из уволенных стал Крис Хекер, проработавший себе под нос что-то вроде «мне же будет лучше». Вслед за этим он анонсировал инди-игру **SpyParty**, где все признаки независимой разработки налицо: проект создается автором в гордом одиночестве, жанр описан как «асимметричная сетевая игра о шпионаже, исследующая темы человеческого поведения, характера, личности, социальности и прочего, вместо того чтобы использовать обычные для шпионских игр взрывы и автомобильные погони». Уф, это все относится к жанру игры! Крис 6 лет проработал в **Maxis** и отвечал за конструктор монстров и биологическую инженерию в **Spore**. Теперь, когда

оковы корпоративного рабства пали, Хекер сможет в тишине и уюте доделать новаторский PC-проект.

Что же в нем такого новаторского? В **SpyParty** должны играть двое. Первый отыгрывает роль шпиона, которому требуется во время вечеринки скрытно выполнять различные задания и при этом не выделяться на фоне других гостей мероприятия. Другой игрок берет на себя роль снайпера, которому необходимо вычислить и застрелить шпиона в толле. Роли всех остальных персонажей доверяет искусственному интеллекту. Дата выхода SP неизвестна, но впервые игра была продемонстрирована в марте на **Game Developers Conference 2009**, где получила лестные отзывы очевидцев.

Кстати, именно Хекеру принадлежит известное шовинистское высказывание в адрес **Nintendo**: «Вы производите приставку Wii, взяв две приставки **GameCube** и обвязав их скотчем! Мне кажется, что **Nintendo** не относится к играм как к разновидности искусства».



Похоже, только Крис верит в тезис «игры — это искусство». А значит, и с лица воды не пить. Оттого и графика... такая.

СОБЫТИЯ



## DJ AM найден мертвым

ХОТЬ ИЗВЕСТНЫЙ ДИДЖЕЙ И УМЕР, В DJ HERO СОХРАНИТСЯ ЕГО ПРОТОТИП

Адам Гольдштейн, более известный под псевдонимом **DJ AM**, был найден мертвым в своей квартире на Манхэттене. Биография у человека занимательная: крепко сидел на наркотиках, смог слезть, планировал стать героем телепередачи канала MTV, в которой давал бы советы наркозависимым.

Откровенно признавался в том, что когда-то употреблял крак, экстази и другие вещества, которые в итоге привели к попытке самоубийства. Несмотря на спорный «послужной список», **Activision** сделала его одним из ключевых героев музыкальной ритм-игры **DJ Hero**. Представи-

тель компании Тим Рили кратко высказался о смерти звезды хип-хопа: «Мы глубоко огорчены этой утратой. Надеемся, его вклад в игру станет данью его творческому духу и музыкальному таланту».

Это значит, что из игры персонаж **DJ AM** изыматься не будет. Проект выйдет 27 октября. В 2008 году Гольдштейн пережил крушение самолета, в котором погибло четыре человека, и был серьезно травмирован барабанщик группы **Blink 182** Трэвис Баркер. В доме 36-летнего диджея полиция нашла трубку для курения марихуаны и таблетки, предназначение которых не уточняется.



Адам продолжает жить в виде кода из ноликов и единичек.

У НЕЁ ЕСТЬ ВКУС  
НА ПЛОХИХ ПАРНЕЙ



# ТЕЛО ДЖЕННИФЕР



Видеоигра **Just Cause** отправляется на большой экран — права на киноадаптацию и экранизацию приобрел продюсер Эдриан Эшкарис, для начала съемок дельцу нужно \$30 млн. Проектов в его ведомстве много, но это объясняется тем, что его дебют с фильмом по мотивам игры, **Hitman**, собрал \$100 млн.

СКАНДАЛЫ

# Диллинджер

## ПОВЕЛЕВАЕТ ТАНЦЕВАТЬ

ПОТОМКИ ГАНГСТЕРА ПОДАЛИ В СУД НА ELECTRONIC ARTS

Экшены **Godfather** и **Godfather 2** вышли в марте 2006 года и в апреле 2009-го соответственно. Казалось, ничто не мешает этим играм стать частью архивной истории, как неожиданно вокруг них разгорелся судебный скандал. Инициировала его компания **Dillinger LLC**, которой управляет внук сестры знаменитого американского гангстера Джона Герберта Диллинджера (грабил в годы Великой депрессии банки, вступал в перестрелки с полицией, закончил

карьеру в июле 1934-го с пулей в голове).

Как оказалось, **Dillinger LLC** владеет всеми правами на имя знаменитого уголовного и старается всячески извлекать из имени мертвеца выгоду. В этот раз на острие атаки оказалось издательство **Electronic Arts**, от которого **Dillinger LLC** потребовала несколько миллионов долларов за то, что оно использовало фамилию гангстера в названии оружия. В **Godfather** есть автомат **Dillinger Tommy Gun**, а в

**Godfather 2** — пулемет **Modern Dillinger**.

EA ответило на денежные притязания встречным иском, потребовав от суда признания легитимности использования «Диллинджера» в играх серии **Godfather** и вообще для будущего использования. Суд пока решения не принял, но согласно закону штата Индиана компания, зарегистрировавшая права на облик и имя умершего человека, получает их в качестве торговой марки сроком на 100 лет.

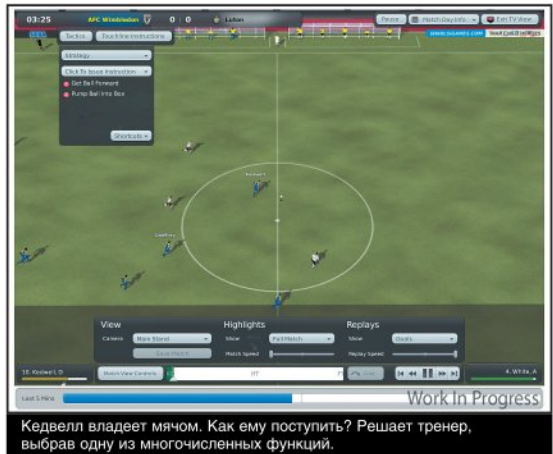


Ориентировка на Диллинджера до сих пор гуляет по «Гуглу».

АНОНСЫ

## Симулятор имени Газзаева

SEGA ПОДТВЕРДИЛА СЛУХИ О FOOTBALL MANAGER 2010



Кедвелл владеет мячом. Как ему поступить? Решает тренер, выбрав одну из многочисленных функций.

Издательство **Sega** планирует выпустить 30 октября очередную часть **Football Manager 2010**. Игра выйдет в двух вариантах, на PC и PSP, причем на приставке получит расширенное название **Football Manager Handheld 2010**.

Серия существует с 2004 года. Для новой части с круглой датой в названии разработчики припасли два крупных изменения. Впервые, впервые будет использована система **Tactics Creator**, отвечающая за возможность разработки тактики команды и поведения отдельных игроков на поле. В **Match Analysis** разрешат коррек-

тировать тактику и менять ее на лету, давая команде новые ориентировки. Улучшению также подверглись симуляция поведения тренера во время матча и трехмерная демонстрация футбольных встреч. Разработкой занимается дочернее подразделение «Сеги» **Sports Interactive**.

А прямой конкурент FM 2010, игра **Championship Manager 2010** от **Eidos**, нашла способ обскать соперника — CM 2010 можно будет купить по любой устраивающей вас цене, начиная с £2,51. Игры по такой схеме продают впервые.

ПОДРОБНОСТИ

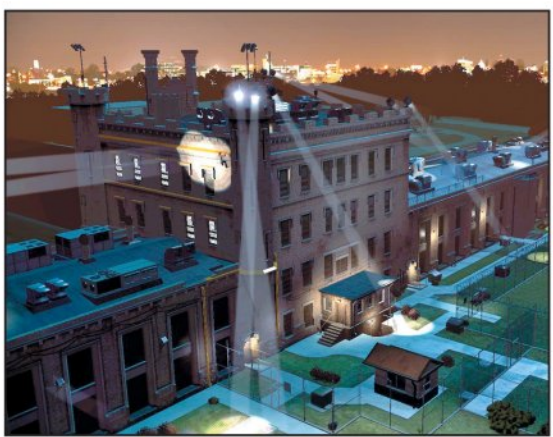
## Из тюрьмы надо драпать

20TH CENTURY FOX ПРОДАЛА KOCH MEDIA ПРАВА НА ИГРУ ПО ТЕЛЕСЕРИАЛУ PRISON BREAK

Компания **Koch Media** подписала договор с **Twentieth Century Fox**, по которому получила права на издание стелс-экшена **Prison Break** по всему миру. Разработчиком уже назначена словенская **ZootFly**. Изначально издавать проект собиралась **Brash Entertainment**, но ее постигло банкротство.

С новым издателем игра получила второй шанс. Точная дата выхода неизвестна, но обещается, что **Prison Break** будет

выпущена на PC, Xbox 360 и PlayStation 3 под известным в Германии лейблом **Deep Silver**. Главная роль в игре отводится секретному агенту Тому Лакстону, который отправляется в тюрьму, чтобы выяснить, чего ради Майкл Скофилд (персонаж ТВ-сериала) имитировал ограбление банка и отправился за решетку. События игроадаптации «Побега из тюрьмы» совпадут с сюжетом первых серий фильма.



Все новые авантюристы прыгают в ботинки Гаррета и Фишера. Какое все-таки удовольствие — водить колов за нос!





Анонсировано дополнение к ролевой игре **Sacred 2: Fallen Angel**. Аддон под названием **Ice & Blood** появится на PC уже в этом году, разработкой занимается **Ascaron**, издателем выступит **Deep Silver**. В России аддон издатель «Акелла», для запуска «Льда и крови» потребуются оригинальная версия S2.



На 10 ноября намечен релиз анонсированного издателем **Activision** порта игры **Call of Duty 4: Modern Warfare** для приставки **Wii** (оригинальная версия шутера появилась в ноябре 2007-го). В этот же день должна выйти **CoD: Modern Warfare 2** для PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

## Крылову и не снилось

FABLE 3 ВЫЙДЕТ В 2010 ГОДУ НА XBOX 360 И ПЕРЕВЕРНЕТ ЖАНР

Звучавшие последние три месяца слухи разной степени достоверности о **Fable 3** стали явью — на выставке **gamescom 2009** глава **Lionhead** Питер Молинье лично подтвердил ожидания армии поклонников. Презентацию F3 обаятельный гуру индустрии начал со слов: «Ролевой жанр переживает стагнацию. Радикально новых идей не видно с 1980-х годов. Необходимо разрушить фундамент классической игровой механики, чем я, собственно, и занимаюсь».

В **Fable 3** игроки получат абсолютную власть, вот только путь к ней будет длинным. Логически F3 разделена на две части — захват власти в Альбионе под официальным лозунгом «гонка за короной началась» и собственно симулятор царя. Вот, оказывается, почему незадолго до анонса на сайте **Lionhead** размещались цитаты великих людей, на собственной шу-

ре познавших тяжесть власти и сопряженной с ней ответственности. Тут были афоризмы Линкольна, Че Гевары, Аристотеля... О чем эти люди болтали, игрок поймет, только когда станет правителем Альбиона. Готовьтесь: придется освоить микроменеджмент и элементы стратегии в реальном времени. Экспериментируем с налоговой ставкой, навещаем с инспекциями провинции — стартуем как линейная RPG, игра расцветает в симулятор средневековья с требованием чуть ли не постичь азы бухучета.

В **Fable 3** мы выступим от лица сына или дочери главного персонажа **Fable 2**, а временной промежуток между событиями двух частей составит 50 лет. По традиции придется сделать выбор между добром (отыгрываем лидера, заботящегося о народе) или злом (становимся своеобразным воплощением кровопийцы Нерона). Впервые

заявлена система прикосновений — добиваясь расположения подданных, их можно обнимать, целовать, пожимать им руки... Как? На все вопросы об использовании **Project Natal** Молинье отвечает партизанским молчанием. Видимо, пока не время открывать все карты. Зато можно упоенно рассказывать об «уникальной работе сценаристов и художников», о том, что все диалоги в **Fable 3** были предварительно сыграны профессиональными актерами и отсняты в специально выстроенных павильонах, а также о том, что знаменитая проблема морального выбора из игры никуда не выветрилась. Напротив — она приобрела общегосударст-

венное значение и отныне называется **Judgment** («судилище»).

Время потрудиться над обещаниями у Питера в запасе есть. Релиз **Fable 3** запланирован на католическое Рождество 2010 года. В самом конце выступления демиург сообщил, что разработка другого «дела жизни», эксклюзивного для Xbox 360 проекта **Milo & Kate**, продолжается.



Многочисленные отпрыски нового царя. Не жизнь августейшей особы, а рутина, постылая рутина...

# НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

наушники + гарнитура  
**NM 100 GT**

- Hi-Fi наушники или профессиональная гарнитура на выбор
- Система SVEN PNC (пассивное шумоподавление)
- Функция DJ

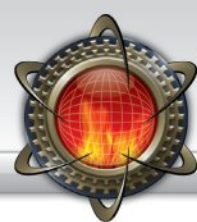


[www.sven.ru](http://www.sven.ru)

Информация о товаре по телефону: +7 (495) 22-33-44-5  
Адрес технической поддержки: info@sven.ru  
На правах рекламы

**SVEN®**

YOU WANT – WE CAN!



Один из сценаристов BioWare поделился информацией, что в числе прочих секретных проектов компания трудится над **Dragon Age 2**. Официальной информации о сиквеле нет.



## Даты выхода игр\*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
6 октября	<b>Operation Flashpoint: Dragon Rising</b>	Ультразвездный симулятор современной войны. Прямой конкурент ArMA 2. Интересно, входит ли, по мнению Codemasters, в понятие «ультразвездной» многочисленных баги?	75%
16 октября	<b>Tropico 3</b>	Игра предлагает вам стать диктатором банановой республики. Viva el presidente!	75%
20 октября	<b>Borderlands</b>	Роловый шутер в гигантском открытом мире с сотнями квестов и тремя миллионами единиц оружия.	75%
27 октября	<b>Alpha Protocol</b>	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Октябрь	<b>Ninja Blade</b>	Внезапно по-хорошему страшный ниндзя-слэшер с приставок портируется на PC.	65%
3 ноября	<b>Blur</b>	Боевые гонки про машины, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
3 ноября	<b>Dragon Age: Origins</b>	Идеальный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%
10 ноября	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b>	Главный одно- и многопользовательский шутер этого года.	ХИТ
17 ноября	<b>Assassin's Creed 2</b>	С Ближнего Востока действие переносится в Италию 1476 года. Десмонд в шкуре своего предка с труднопредставимым именем продолжает убивать неудобных.	85%
17 ноября	<b>Left 4 Dead 2</b>	Продолжение кровавой зомби-мсорубки с четырьмя новыми героями. Как и раньше — упор на кооператив.	ХИТ
17 ноября	<b>LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues</b>	Второе легио-воплощение Индианы Джонса. В отличие от первого, включает в себя эпизоды из четвертого фильма.	60%
Осень	<b>Jumpgate: Evolution</b>	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMORPG в нашем секторе Галактики.	70%
Осень	<b>S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти</b>	Третий поход в Зону отчуждения. Без войн группировок, но с доработанной системой квестов, парой новых монстров и, надемся, без багов.	85%
Осень	<b>Sacred 2: Ice &amp; Blood</b>	Несмотря на банкротство Ascaron Entertainment, аддон для Sacred 2: Fallen Angel все-таки выйдет. Он добавит несколько квестов, нового персонажа и парочку территорий для исследования.	60%
Осень	<b>Serious Sam HD</b>	Серьезный Сам возвращается на экраны после предыдущего, но слишком удачного выхода на сцену.	70%
Осень	<b>Spore Creature Keeper</b>	Spore наследует идеи тамагочи и предлагает игрокам выращивать своих зверьков, а затем знакомить их в мультиплеере.	60%
Осень	<b>Star Wars: The Force Unleashed, Ultimate Sith Edition</b>	Бывший консольный эксклюзив про темную сторону Силы перебирается на PC. Причем сразу со всеми дополнениями. Готовьте ваши световые мечи!	75%
4 декабря	<b>The Saboteur</b>	Черно-белый экшен про французских партизан времен Второй мировой.	70%
Декабрь	<b>Colin McRae DIRT 2</b>	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	75%
Конец года	<b>Disciples 3: Renaissance</b>	Сиквел популярной в начале 2000-х серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Конец года	<b>Ride to Hell</b>	Игра про байкеров и рок-н-ролл. Ваш шанс окупиться в американскую культуру конца 1960-х годов.	70%
15 января 2010	<b>Dark Void</b>	Игра обещает полностью раскрыть тему ракетных ранцев и вертикальных перестрелок.	70%
Февраль 2010	<b>Napoleon: Total War</b>	Первый аддон для Empire: Total War, посвященный понятию какой личности и ее деяниям.	75%
Начало 2010	<b>Battlefield 1943</b>	Оказуальный и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	75%
Начало 2010	<b>Mass Effect 2</b>	Сказ о том, как Шенард поддонком стал.	ХИТ
Начало 2010	<b>Red Dead Redemption</b>	Вестерн от создателей GTA 4. Революеры, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное внимание Rockstar к деталям.	ХИТ
Начало 2010	<b>Silent Hunter 5</b>	Очередной шаг навстречу реализации в симуляции немецкой подводной лодки. На этот раз по кораблю можно будет свободно бродить и раздавать приказы.	75%
Начало 2010	<b>Two Worlds 2</b>	Продолжение не слишком удачного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	60%
3 марта 2010	<b>Battlefield: Bad Company 2</b>	Второе «Плохая компания» — не такая коморная, как первая, зато с честной разрушаемостью и потенциально шикарным мультиплеером.	85%
Весна 2010	<b>BioShock 2: Sea of Dreams</b>	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит вас в океанские глубины, но на этот раз в шкуре Большого Папочки.	ХИТ



## Ушли на «золото»\*\*\*

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
<b>Aion: The Tower of Eternity</b>	Европейский запуск самой, пожалуй, ожидаемой MMORPG этого года.	85%
<b>Championship Manager 2010</b>	Новейшая серия футбольного менеджера от Eidos Interactive. Среди новинок — новый трехмерный движок и загрузка результатов реальных матчей.	65%
<b>Fallen Earth</b>	Многопользовательская смесь RPG и шутера в декорациях постапокалиптической Земли.	65%
<b>Order of War</b>	Стратегия от белорусов из Wargaming.net и японцев из Square Enix. Чуть же само собой вызывает неподдельный интерес.	75%
<b>Wolfenstein</b>	В новом Wolfenstein старый герой — американский десантник Блажкович, который, судя по серии, перестрелял Третий рейх в одиночку.	70%
<b>East India Company</b>	Глобальная морская стратегия от Paradox Interactive. А они, как известно, на глобальных стратегиях собаку съели.	80%



\* Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.

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

\*\*\* Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.



Capcom заявила, что популярность демоверсии **Lost Planet 2** побила рекорд, установленный их же игрой **Resident Evil 5**. Речь, к сожалению, только о приставке Xbox 360, а точная цифра рекорда не сообщается. Первая часть была портирована на PC, и мы ожидаем, что вторую ждет та же судьба.



Получила продолжение история со скандальной модификацией **Hot Coffee** для **GTA: San Andreas**. Издательство **Take-Two** избежало суда, заплатив за отзыв коллективного иска сумму в размере свыше \$20 млн!

ПОДРОБНОСТИ



# Звезды заговорят в Risen

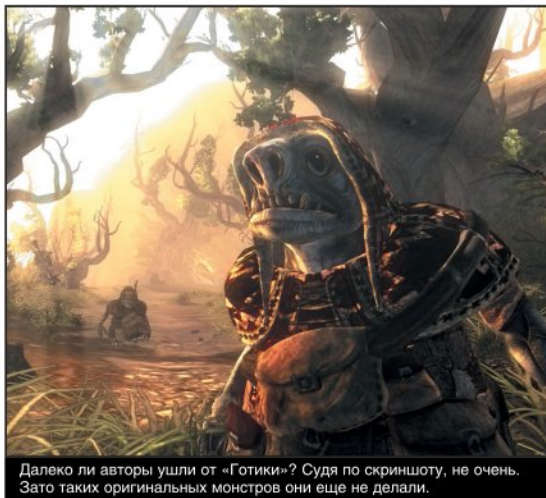
К ОЗВУЧКЕ ИГРЫ ПРИВЛЕЧЕНЫ ГНОМ ГИМЛИ И ХОББИТ ГОЛЛУМ

Компании **Deep Silver** (издатель) и **Piranha Bytes** (разработчик) подписали контракт с голливудскими актерами на озвучение героев ролевой игры **Risen**. Завербовано было одиннадцать человек, самые известные из которых: Энди Серкис, сыгравший Голлума в кинотрилогии «Властелин Колец», Джон Риз-Дэвис, озвучивший Гимли в том же сериале, и Лена Хэдли, исполнившая роль Сары Коннор в «Хрониках Сары Коннор». Имена героев, которым они подарят свои голоса, пока не разглашаются.

Напомним, что **Risen** — это попытка успешной германской студии **Piranha Bytes** отдохнуть от своего противоречивого бренда **Gothic**. Результат попытки станет очевиден второго октября, когда игра появится в продаже

для PC и Xbox 360. А вот в Австралии она может и не выйти — агентство **OFLC** отказалось выдавать **Risen** рейтинг, автоматически запретив розничную продажу игры на всем континенте. Причиной запрета стали «действия сексуального характера» и «поощрения при использовании наркотиков», содержащиеся в игре. Вообще же, с игрой все не так плохо, дело тут скорее в австралийцах — возрастные рейтинги в стране собак динго выдают лишь тем играм, которые подходят для лиц 15 лет и... младше.

И последнее. Российским локализатором **Risen** выступит компания «Новый диск», планирующая издать экономичную, подарочную и коллекционную версии игры. Коллекционка выйдет ограниченным тиражом в 500 экземпляров.



Далеко ли авторы ушли от «Готики»? Судя по скриншоту, не очень. Зато таких оригинальных монстров они еще не делали.

# Сделка года

«ДИСНЕЙ» КУПИЛ MARVEL ENTERTAINMENT ЗА \$4 МЛРД

Медиакомпания **The Walt Disney Company** приобрела **Marvel Entertainment**. И даже если название купленной стороны ни о чем вам не говорит, уж о его-то заслугах вы наверняка слышали. Компания **Marvel** прославилась изданием комиксов о супергероях. В офисах **Marvel** не только воспитали Росомаху, Человека-паука, Фантастическую четверку, Халка, Капитана Аме-

рику, Тора и прочих выдающихся спасителей человечества, но и сделали массу игр и фильмов о своих подопечных. Кстати, еще один забавный штришок: **Marvel** была основана в 1933 году, на десять лет позже компании Дисней.

По имеющимся сведениям, сделка по продаже большой фирмы фирме гигантской составила \$4 млрд. Руководитель **Marvel** Исаак Перлмуттер оста-

нется на своем месте и вдобавок войдет в Совет директоров **TWDC**. Официальная процедура консолидации компаний еще не завершена, на анонсы можно рассчитывать лишь после закрытия сделки. Мы почти не удивимся, если первым анонсом станет файтинг-кроссовер **Marvel vs. Disney**, в котором Халка стравит с капитаном Джеком Воробьем. Идея, согласитесь, недурная.

ИНДУСТРИЯ



С марвеловскими пацанами согласен драться только Микки!

# Исправляемся

«Игромания» №8/2009

● «Горячая линия: Железо и софт», стр. 148. В ответе на вопрос об эмуляторе для Xbox 360 допущена ошибка. Эмулятор **Cxbx** поддерживает единственную игру **Futurama**, вышедшую в 2003-м на PlayStation 2 и первом Xbox. Из этого следует, что рабочих эмуляторов для X360 не существует.

«Игромания» №9/2009

● «Новостной меридиан», стр. 19. В подписи к новости «Лару незаметно перезагружают» ошибочно указано название фильма. Вместо «Другой мир: Восстание ликанов» следует читать «Судный день (2008)».

● «R&S», стр. 83. В первой врезке к игре **Hearts of Iron 3** на картинке дважды встречается цифра «5». Одна из них — та, что нарисована на глобальной карте рядом с городом Краков, — на самом деле является цифрой «6».

● «R&S», стр. 96. В рецензии на **Guitar Hero: World Tour** утверждается, что изобретатель электрогитары **Лес Пол** «здравствует и поныне». К несчастью, 13 августа Лес Пол скончался (на 95-м году жизни), спустя несколько дней после отправки журнала в печать.

● «Железный цех», стр. 117. В тексте о стабилизаторе напряжения **Sven NEO R 2000** допущена ошибка. Речь шла не о постоянном, а о переменном токе.

● «Игра в онлайн», стр. 179. Новость во врезке «Коротко о важном» следует читать так: «Холдинг **Astrum Online Entertainment** и компания **Nival Online** объявили о переименовании **Nival Online** в **Astrum Nival**. При этом компания продолжит разработку MMORPG «**Аллоды Онлайн**», выход которой намечен на эту осень».

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



ЕВРОПЕЙСКОЕ ИЗДАНИЕ, ДОПОЛНЕННОЕ И ИСПРАВЛЕННОЕ

# КРАТКИЙ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО БУДУЩЕМУ

ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ

Друзья! В процессе подготовки европейского издания нашего регулярного иллюстрированного путеводителя по будущему компьютерных игр было: сгрызено пятнадцать ручек, порвано три блокнота, произнесено примерно 2576 матерных слов, а также отсмотрены десятки игр. Мы отобрали для вас самые лучшие, самые интересные, самые главные проекты на ближайшие два года, лично проинспектировали каждый и на ближайших страницах сообщаем все, что нужно о них знать. Как и в американском издании, игры отсортированы по жанрам и годам выхода. Приятного чтения.



*Александр Кудыменко,  
главный редактор*



*Олег Ставницкий,  
редактор*



*Антон Логвинов,  
продюсер видеонаправления*

Антон Логвинов

# JAMES CAMERON'S AVATAR

Жанр Экшен  
Издатель / разработчик Ubisoft  
Дата выхода 2009 год



**A**vatar Джеймса Кэмерона — один из самых дорогих и амбициозных фильмов в истории кино. Любой, кто посмотрит его трейлер на экране монитора, совершенно не поймет, почему это так. Создаваемый полностью под 3D-кинотеатры, в привычном 2D Avatar выглядит претензионной компьютерной фигней, интерес к которой поддерживает разве что имя Джеймса Кэмерона — все-таки он снял половину наших любимых фильмов детства («Титаник», конечно, не в счет). Зато стоит сходить в IMAX и увидеть трейлер так, как задумал его Кэмерон, — весь пафос и 300-миллионный бюджет сразу становятся понятны и оправданны.

С игрой примерно такая же ситуация. Вот летит Orca из C&C и стреляет ракетами. Скалы вокруг гремят и разваливаются. Вот аппарат приземляется, из него вылезает один из главных героев. Вокруг — натуральные пехотинцы из Halo. Через минуту мы уже играем в Lost Planet: расстреливаем агрессивную

флору и динозавров. Понять через рез тормозящую и не самую красивую в мире картинку, почему это должно быть интересно, — категорически невозможно.

Но стоит перейти в другую комнату, где дают пощупать 3D-версию, как интерес к происходящему на экране сразу повышается. Главный герой находится на переднем плане и словно «вылезает» из телевизора. Ствол уходит вглубь экрана, каждый изъяс на корпусе виден во всех подробностях. Окружающие джунгли из зелено-фиолетовой каши мгновенно превращаются в живую инопланетную экосистему, которой веришь. Вскоре разработчики меняют время суток — картинка становится просто чудесной, сотни цветков загораются в ночи, и до каждого огонька, кажется, можно дотянуться (благодаря стереокартинке расстояние между объектами ощущается как в жизни).

Впрочем, есть у игры одно существенное отличие от фильма — здесь нет имени, которое

гарантировало бы нам культурную ценность, а не только модный 3D-эффект. Мишель Ансель (Beyond Good & Evil, Peter Jackson's King Kong) подошел бы сюда идеально, но — увы. Не стоит также забывать, что билет в IMAX стоит 500 рублей, а 120 Гц-телевизоры и мониторы — куда больше, поэтому увидеть Avatar: The Game так, как она была задумана, смогут единицы.

Помимо пехотинца, в интерактивном Avatar можно будет сыграть и за инопланетянина с луком и костью. К сожалению, оценить геймплей за него совсем невозможно: он коряво дерется, коряво стреляет, коряво бежит, да и появился на экране только благодаря техническим командам — ни одного специального уровня мы не видели.



По сути, все, что показывает издатель, — технодемо на одном уровне, по которому совершенно невозможно судить об игре. Зато оно прекрасно гово-

рит о степени готовности Avatar: The Game. Совершенно непонятно, как в Ubisoft Montreal собираются сделать что-то вмещающее к декабрю и откуда у проекта столько пафоса. Кстати, со времени E3 амбиции побавились: мобильники на входе не отнимали, а в комнате со свободным доступом к игре даже не спрашивали имен. Остался еще один шаг к окончательной трезвости — перенести дату выхода. Но все мы понимаем, что шансы на это ничтожны. ■

*Хэем?*  
Игра по одноименному кинофильму Джеймса Кэмерона. Единственное ее достоинство — поддержка стереоизображения.



Вот эта не самая технологичная в мире картинка оживает, как только вы надеваете 3D-очки: образина справа очень натурально лезет усами из кадра.



Ubisoft очень гордятся тем, что все модели в игре придумала для них команда Кэмерона. С таким же успехом можно было понадергать технику и монстров из sci-fi-игр последнего десятилетия.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Олег Ставицкий

# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION

Жанр *Темная сторона Силы*  
Издатель / Разработчик *LucasArts*  
Дата выхода *2009 год*



Давайте признаемся: темная сторона Силы — это круто. Если вынести за скобки тот факт, что все темные джедаи в итоге оказывались изуродованы, обожжены и одеты в малоприятные наряды, совершенно очевидно, что любой трюк светлой стороны Силы не идет ни в какое сравнение с обычным force choke. **Star Wars The Force Unleashed** была задумана как игра, которая раз и навсегда закроет тему темной стороны Силы. **LucasArts** призвали на помощь современные технологии, которые тут пришлись как нельзя кстати. Вуки, имперские штурмовики и все прочие, кого главный герой поднимал в воздух, очень натурально размахивали руками и цеплялись за декорации благодаря AI-движку **Euphoria** (см. его также в **GTA 4**). За вал деревьев, бой посуды и треск льда отвечала специальная технология **Digital Molecular Matter**. **Force Unleashed** должна была стать первой игрой нового поколения во вселенной **Star Wars**.

История Старкиллера, тайного помощника и ученика Дарта Вейдера, оказалась злым, стремительным слэшером, который

использовал указанные технологии исключительно в оформительских целях. С точки зрения геймплея **Force Unleashed** проигрывала всем жанровым конкурентам, включая, разумеется, **God of War**. С другой стороны, вся аналитика, все претензии по поводу недостаточного применения технологий, все придирки к однообразным комбо застревали в гортле ровно в тот момент, когда Старкиллер под вашим управлением хватал тайфайтер и швырял его в гигантский имперский крейсер. Когда он поднимал несчастного штурмовика и, пока тот не задохнулся, пускал через его тело тысячи вольт из пальцев. Когда он запускал красный лазерный меч бумерангом, и тот, обезглавив несколько вуки, возвращался в руку с характерным звуком. **Force Unleashed** выигрывала самым нечестным, самым неспортивным образом: она давила на ностальгию. Звук, сюжет, постановка, музыка — атмосфера напоминала лучшие моменты «Звездных войн». Спустя год после релиза консольных версий игра все-таки выйдет на PC в обновленном и расширенном виде, под вызывающе длинным назва-

нием **Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition**.

С точки зрения геймплея здесь не изменится ровным счетом ничего. Но даже если вы уже видели ее закрывающие титры, **Sith Edition** имеет смысл приобрести ради трех новых миссий. У **Force Unleashed** было несколько финалов, согласно одному из которых Старкиллер убивал Дарта Вейдера и занимал его место рядом с Императором. **Sith Edition** стартует с этого момента и предлагает представить, как развивались события классической трилогии после смерти Дарта Вейдера. Первая же сцена заставляет всех присутствующих достать носовые платки: по экрану ползет открывающий текст пятого, любимого эпизода. Поначалу буквы полностью повторяют то, что каждый из нас видел и читал во время просмотра фильма «Империя наносит ответный удар». Но последний абзац другой: «Лорд Вейдер убит своим учеником, и Старкиллер лично возглавил нападение на планету Хот». И тут начинается: AT-AT Walkers, знаменитые заснеженные пейзажи, битва с Люком Скайуокером, убийство Оби-Вана Кеноби.

Авторы **Force Unleashed** с беспардонным, заразительным хохотом влетают на территорию классических фильмов, лазерным мечом пишат на стене «Дарт Вейдер — лох», убивают всех, кто попадает им под руку, и радостно несутся дальше. Но за всем этим хамством на самом деле стоит бесконечное уважение к Лукасу и его классическим фильмам, на которых мы выросли. Поэтому каждый из нас этим Рождеством просто обязан взять лазерный меч в руки и переписать им историю **Star Wars**. И никакой геймплей этому не помешает. ■

*Кем?*  
Star Wars The Force Unleashed с годовалым опозданием приходит на PC. Вместе с тремя новыми уровнями, каждый из которых предлагает взглянуть на «Звездные войны» после смерти Дарта Вейдера.



Для каждого нового уровня у Старкиллера заготовлен свой тематический костюм.



Смерть Оби-Вана Кеноби приведет к тому, что Люк Скайуокер окажется куда более слабым противником, чем мог бы быть при другом развитии событий.

Олег Ставицкий

# BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Жанр *Шутер*  
Издатель *Electronic Arts*  
Разработчик *DICE*  
Дата выхода *2010 год*



Многопользовательские шутеры описали, пожалуй, самую завораживающую творческую петлю за последние несколько лет. Из специфического, почти подпольного развлечения двадцати мужчин с красными от напряжения глазами они превратились в сетевые полигоны, настоящие военные театры. Стравить несколько десятков человек на одной карте, по которой разбросаны оружие и техника, сегодня явно недостаточно. Нам нужны социальные сети, командное взаимодействие, субординация, система наград и разрушаемые декорации. Все это удивительным образом отсутствовало в **Battlefield: Bad Company**, дебютной игре серии на консолях текущего поколения.

Шведы из **DICE** без ложной скромности именуют свою новую игру «лучшим многопользовательским симулятором военных действий». Однако удивительная правда состоит в том, что практически весь функционал **Bad Company 2** придумали вовсе не **DICE** — его изобрели сами игроки. Авторы не стеснялись говорить о том, что просто изучили поведение бойцов в **Battlefield** и сделали их консольную жизнь удобней. Поскольку **Bad Company 2** все-таки выйдет на

PC, нам с вами там практически нечего удивляться.

Тем не менее главной гордостью **Bad Company 2** считается винятная сквад-организация: появился удобный внутренний чат, который можно настроить таким образом, что ваши переговоры будут слышны только определенной группе людей. Если вы вдруг погибли, всегда есть функция «возродиться рядом с отрядом» (особенно полезно, если учесть возросший масштаб карт).

Появились специализации и привязанные к ним гаджеты (например, дефибриллятор). Серьезно диверсифицирована система наград: вместо обычных медалей тут теперь есть значки, звезды, нашивки и ранги. Это позволяет внимательным игрокам считать за своею противнике массу полезной информации (например, количество звезд показывает, как хорошо боец обращается с тем или иным оружием).

С технологической точки зрения **Bad Company 2** — это серьезный шаг вперед. Во-первых, игра безупречно выглядит: **DICE** божатся, что показанный на Gamescom постановочный трейлер полностью снят на движке игры и отличается от нее исключительно ракурсами и поведением камеры. Но са-

мое главное — тут наконец появилась полная разрушаемость. Когда шведы объявили о том, что в **Bad Company** можно снести любое сооружение, они, конечно, хитрили: здания действительно рассыпались на реалистичные обломки, но вы на самом деле не контролировали степень этого разрушения. Метко пущенная ракета выгрызала заранее просчитанную для нее дыру: физика здесь включалась только для обсчета поведения осколков. **DICE** задали параметры разрушения для каждого здания и каждой стены, отчего у игроков складывалась иллюзия вседозволенности (нечто похожее **Criterion Games** провернули с **Black**). Теперь все наконец-то по-честному: здания заваливаются на бок, совсем как в **Red Faction: Guerrilla**, вы можете по кирпичам разобрать каждую стену и проделать фигурное отверстие в любой поверхности.



Когда демонстрация закончилась, продюсер протягивает мне геймпад и предлагает самостоятельно оценить все преимущества командной игры и тактического планирования. И тут начинается

типичный **Battlefield**: откуда-то из леса прилетает снайперская пуля и впечатывает мою голову в деревянный забор. Возродившись, я окапываюсь в здании, пытаюсь высмотреть своих в бинокль, но обнаруживаю только летящий в лоб танковый снаряд. Следующая смерть застает меня на подступах к бронетранспортеру: вырвавшийся из-за холмов вертолет накрывает ракетами всю парковку.

И так еще примерно триста раз: сколько бы **DICE** ни прикручивали сюда нашивок, сквадов и орденов, **Bad Company 2** по-прежнему остается беспощадной милитари-мясорубкой, самоорганизоваться в которой можно только после недельной тренировки. И это, пожалуй, правильно: для всех остальных давно придуман **Battlefield Heroes**. ■

Лучший в мире многопользовательский милитари-театр: теперь с честной разрушаемостью и расширенной социальной составляющей.



Образ врага остался прежний: мы все еще стреляем в русских. Но чувство юмора у **Bad Company** заметно поубавилось.



В игре будет 15 различных транспортных средств: лодки, джипы, вертолеты, бронетранспортеры, танки и т.п.

Олег Ставицкий

# HELLION: MYSTERY OF THE INQUISITION

Жанр Экшен

Издатель Не объявлен

Разработчик Flying Fish Works

Дата выхода 2010 год



В средневековой Европе, как известно, было не очень весело: полная антисанитария, чума, во дворе кто-то постоянно колотит по наковальне. Плюс постоянный риск оказаться на костре по подозрению в ереси. Инквизиция — безусловно, одна из самых страшных, жутких и бессмысленных социальных организаций — идеальная тема для компьютерной игры. А что, представьте: завтрак — сеанс будничного экзорцизма, обед — сожжение неверных, ужин — крестовый поход в соседнее поселение.

Когда поляки из **Flying Fish Works** объявили, что делают шутер (!) на движке **Unreal Engine 3**, посвященный трудовым подвигам инквизиторов, мы были умеренно заинтригованы: авторы в красках расписывали достоинства игры, но вместо скриншотов предлагали взглянуть на темно-серые арты, призванные проиллюстрировать настроение игры. В Кельне нам удалось лично пообщаться с разработчиками, которые из рук демонстрировали «живую» версию Hellion.

И вот что мы можем сообщить по этому поводу: при неко-

тором везении у нас с вами есть все шансы заполучить если не новый **Severance: Blade of Darkness**, то уж как минимум **Dark Messiah of Might and Magic. Mystery of the Inquisition** — это никакой не шутер, а самый натуральный слэшер от первого лица. Главный герой размахивает над головой мечом, яростно тычет им в людей с алюминиевыми ведрами на голове, рубит им руки, высекает искры во время блоков и долго, с видимым удовольствием отвинчивает негодный головы. Экшен-механика Hellion полностью построена на непрерывных дуэлях с применением колюще-режущего оружия. Инквизитор под нашим управлением обучен (пока) трем действиям: удару, блоку и сильному удару. На комбинации трех кнопок выстраиваются не самые комплексные, но крайне зрелищные схватки.

Кроме того, как и положено игре про инквизицию, в Hellion будет представлен процесс изгнания бесов. И если в средние века экзорцизм в большинстве случаев равнялся отрубанию головы, то в игре все будет более

сложно. Хотя отрубить голову тоже никто не мешает: в этом случае нечистый дух недолго думая вселится в ближайшего живого человека и продолжит нападки на охранника христианства. Мало того, некоторые духи будут настолько рассержены, что могут вселиться в поверженного противника и атаковать героя тем, что вы не успели ампутировать в предыдущей схватке.

Наконец, Hellion — это еще и виртуальный образовательный тур по готической архитектуре. Поляки скрупулезно смоделировали в игре все важные католические храмы Европы и даже продемонстрировали нам один. Выглядит, надо сказать, внушительно: сквозь гигантские витражи пробивается золотистое солнце, в воздухе вьется строительная пыль, своды отражают стальную инквизиторскую поступь.



Вообще, Flying Fish Works — вторые после **Techland** польские производители шутеров, которые умеют должным образом работать со светом и атмосферой. По-

разительно, но в Польше, похоже, научились-таки делать шутеры, от которых не хочется отпрянуть в первые пять минут игры. И если Techland лучше любой американской студии умеют сегодня рисовать на экране правдоподобный Запад, то у Flying Fish Works есть все шансы соорудить лучший средневековый симулятор фигурной резьбы по человеческому телу. Судя по тому, что в Кельне к полякам выстроилась серьезная очередь из желающих взглянуть на Hellion хоть одним глазком, в списке уважаемых шутерозаводчиков скоро станет на одно имя больше. ■



Вся культурологическая ценность Hellion меркнет перед одним словом: расчлененка.



Hellion, похоже, будет второй после Knights of the Temple игрой, где сложность противников будет закодирована в цвете хохолоков на их шлемах.



Олег Ставицкий

# MAFIA 2

Жанр Экшен  
Издатель 2K Games  
Разработчик 2K Czech  
Дата выхода 2010 год



Презрев такие эфемерные понятия, как профессиональный интерес, а также совесть, отдельные сотрудники «Игромании» отказываются смотреть на Mafia 2. Не потому, что неинтересно, — наоборот, очень интересно! Александр Кузьменко и Антон Логвинов не желают портить себе удовольствие от игры. Они, понимаете ли, хотят дождаться финального релиза, отключить телефон, выдернуть Ethernet-шнур и на неделю запереться в компании с диском.

Именно поэтому заочно великую, прекрасную и замечательную Mafia 2 вот уже который раз отправляюсь изучать я. Надо признать, что позиция моих коллег не лишена смысла — за последние два года я видел новую «Мафию» со всех возможных ракурсов: изучал технологию и физику, конспектировал сюжетные квесты, а в минуту слабости даже командировал от себя Георгия Кургана, который подробнейшим образом описал 40 минут живого геймплея в Праге.

То, что игра выходит замечательная, ни у кого из нас нет ни малейших сомнений. Единствен-

ный вопрос, который все еще оставался на сегодня к 2K Czech, — как они обойдутся с так называемым открытым миром? Mafia всегда была направленной, постановочной версией GTA со шляпами и джазом, ее авторы не утруждали себя рисованием сотен мини-игр, побочных квестов и прочих вензелей, которыми обычно украшают свои проекты Rockstar North. Поэтому, когда продюсер игры заявил, что кельская демонстрация будет посвящена второстепенным заданиям, я было приуныл и приготовился скучать. Не тут-то было.

Сюжет по-прежнему играет в Mafia 2 ключевую роль — время суток, погода и времена года меняются тут не динамически, а по желанию сценаристов. Однако, в отличие от первой части, каждая миссия распадается на десятки необязательных мизансцен. Вот главный герой спасает свою знакомую проститутку (только что сверкала чулками в его квартире), в машину которой неудачно въехал чей-то автомобиль. Вот он же, по пути на брифинг, сталкивается на лестничной клетке с шапочным знакомым, который пред-

лагает перед основной миссией заехать съездить пару чужих машин. Все эти истории, безусловно, — случайны и прописаны заранее — Mafia 2 по-прежнему является игрой штучной, ручной выделки. В отличие от GTA, которая обрушивала на вас сотни активностей, не имевших к основному сюжету ровным счетом никакого отношения, тут любой побочный квест, любая уличная зарисовка является органичным продолжением центральной истории. И в контексте произведения подход 2K Czech видится правильным.

Кроме того, чехам не занимать у Rockstar внимания к деталям. В расчет принимаются даже такие мелочи, о которых мы не привыкли задумываться в играх. Например, если вытащить на улице пистолет, но не открыть из него огонь, полицейские не получат права по вам стрелять и ограничатся пешей погоней. Правоохранительные органы держат два типа ориентировок: они могут знать вас в лицо или быть в курсе, какой машиной вы управляете. Во втором случае нужно ехать в специальный гараж, где авто не только перекра-

сят, но и перебьют номера (цвет и новый регистрационный номер можно выбрать самостоятельно).



Да, здесь нельзя, как в GTA 4, отправиться искать приключения на свою задницу, и найти их на другом конце города, повздорив с уличным попрошайкой. Но взамен 2K Czech предлагают свое фирменное внимание к деталям и фирменную же режиссуру. Любая необязательная сцена с проституткой тут освещена, выверена и поставлена так, как будто это ключевое сценарное событие. В любом другом случае мы бы возмутились, но в случае с Mafia 2 хочется только одного — диск с игрой и неделю отпуска. ■

Ждем?  
Mafia 2 в большом городе: каждый сюжетный квест распадается на сотни необязательных зарисовок из жизни людей с томми-гангами. Если вы не ждете эту игру — значит, у вас нет сердца.



Если в розыске находитесь вы, но не ваша машина, то мимо стражей порядка можно проезжать относительно спокойно — они не успеют опознать водителя в лицо.



Недостаток sandbox-жизни Mafia 2 прекрасно искупает отличной разрушаемостью декораций.

Антон Логвинов

# FRONT MISSION EVOLVED

Жанр Экшен

Издатель Square Enix

Разработчик Double Helix Games

Дата выхода 2010 год



Любому, кто родился в 80-х и начале 90-х, любовь к большому прямоходящим роботам привита практически с пеленок. История знает два долгоиграющих робосериала: американский симулятор MechWarrior, хорошо известный PC-игрокам, и японскую пошаговую стратегию Front Mission, знакомую обладателям консолей. Обе серии, как это часто бывает, впитали дух своего времени. Вселенная **BatteTech** (на ней основан MechWarrior) появилась в 80-х, а ее история начинается с развала Советского Союза в 2011 году. Front Mission родилась в 90-х, в эпоху CNN и прямых трансляций войны в Персидском заливе. Вероятно, поэтому ее авторы не стали городить космические корабли, кланы и сотни звездных систем, а распилили мир на геополитические лагеря.

Вселенная Front Mission стала сборником всех нацкомплексов простого японца середины девяностых: Республика Zafra (Россия + СНГ + арабские страны) здесь устраивает теневые разговоры и развязывает войны под видом миротворческих операций, а респуб-

лика Да Хан Зонг (Китай + Тайвань) то и дело стремится завоевать весь белый свет и, конечно, уничтожить маленькую мирную Японию. В первой игре японцы и вовсе сражались с UCS (объединенные Северная и Южная Америка). В третьей — брали Белый дом.

Впрочем, главное достоинство сериала — вовсе не вселенная, а сюжеты, которые Square Enix в ней рассказывала. По сути, Front Mission — это всегда была такая Final Fantasy про больших роботов. Все как положено — с эпическим сюжетом и феерическими роликками.

Именно глядя на ролики четвертой и пятой частей, продюсер сериала Тоширо Тсучида решил, что франчайзу не хватает зрелищного экшена. Любой, кто видел упомянутые кат-сцены, аплодировал бы такому решению стоя. Там скользкая над землей гигантские машины рвали друг друга на части с грациозностью фигуристов.

К сожалению, то, что мы увидели во время закрытого пресс-показа Front Mission Evolved, оказалось бесконечно далеко от творчества аниматоров Square Enix. Вместо хореографического

экшена — клон Transformers: The Game, наряженный в мутные текстуры из девяностых. Единственное, что тут напоминает об оригинале, — это сами роботы. Они разваливаются на части, прикрываются щитами, стреляют из шотганов, пускают ракеты и мордуют друг друга кастетами. В битвах также участвуют танки, вертолеты и прочая техника, которая разлетается после первого выстрела.

Во вселенной Front Mission существуют десятки корпораций, которые поставляют запчасти и оружие для роботов: комбинируя их, игрок всегда мог собрать собственного стального гиганта. В новой игре кастомизация — тоже важная составляющая. Запчасти, естественно, можно будет подбирать на поле боя с поверженных вражеских мехов.

Разработка Evolved доверена американской Double Helix (объединенные остатки Shiny и The Collective), авторам Silent Hill: Homecoming. Square Enix и раньше странно поступала с франчайзом — не очень удачная четвертая часть была переведена на английский, а роскошная пятая вышла только в Японии.



На наш взгляд, единственное, что может спасти Front Mission Evolved, — сюжет и ролики, которыми все-таки заняты сами японцы. Впрочем, за 12 сюжетных экшен-миссий вряд ли получится рассказать историю, равную сотням боев в предыдущих играх.

P.S. Всем, кто заинтересовался вселенной, мы настоятельно рекомендуем сыграть во Front Mission 5 — недавно был закончен фанатский перевод на английский язык (русская версия тоже на подходе). Такие шедевры не стоит пропускать. ■



Самое удивительное: в XXI веке, в игре про гигантских роботов отсутствует разрушаемость декораций! Так, бабахнет какая-нибудь бочка, да случайная колонна осыплется.



Во Front Mission Evolved будут также пешие уровни, где вам предстоит сновать под ногами у гигантских мехов. Звучит интригующе, но верить, конечно, с трудом.

ЭТО *не* ЕЩЕ ОДНА ИГРА «от старта к финишу» ДЛЯ РЕЙСЕРОВ И ДРИФТЕРОВ

ЭТО МИР СТИЛЯ И СКОРОСТИ *для* ЗНАТОКОВ И ПРОФЕССИОНАЛОВ

ПОЧЕМУ? ПОТОМУ ЧТО ЭТО *не* 3D-ГРАФИКА

ЭТО *качки* ИЗ-ПОД КОЛЕС, *рев* МОТОРА И *визг* ТОРМОЗОВ

СИМУЛЯТОР?

НЕТ. *реальность.*



РЕКЛАМА



www.pegi.info

Microsoft  
game studios



В ПРОДАЖЕ С 23.10.09 FORZA.XBOX.COM



FORZA MOTORSPORT 3

« КОГДА УПРАВЛЯЕШЬ МЕЧТОЙ »

© 2009 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, логотип Microsoft Game Studios, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox logos являются торговыми марками группы компаний Microsoft. Торговые марки, патенты на дизайн, авторские права использованы с согласия владельца, AUDI AG.

Jump in.

XBOX 360

Александр Кузьменко

# DIABLO 3

*Жанр Diablo-kunmer от авторов Diablo  
Издатель Activision Blizzard  
Разработчик Blizzard  
Дата выхода Спросите это попроче*



**В** этом году **Gamescom 2009**, крупнейшая европейская игровыставка, совпал по времени с проведением ежегодного **BlizzCon** — всеамериканского слета фанатов компании **Blizzard** и ее игр. Специально для тех, кому было очень нужно и туда и туда, в одном из холлов кельнского выставочного центра эти прекрасные люди организовали прямую трансляцию из США.

Так как игр у **Blizzard** немного (правда, те, что есть, собирают десятки миллионов фанатов), то обычно от «Близко-на» ждут всяких интересных анонсов и премьер. С премьерами в этот раз оказалось стандартно: третий по счету аддон к вечнозеленому **World of Warcraft** — это, конечно, очень круто, но ожидаемо (а чего мы конкретно ожидаем — читайте на стр. 186). Зато вот анонс новых подробностей о **Diablo 3** неожиданно оказался лучшим поводом еще раз поговорить об этой игре. Еще бы, ведь на **Gamescom** нам под бдительным взглядом людей из **Blizzard** удалось целый час провести за прохождением закрытой демоверсии одной из самых ожидаемых игр в мире.

## Дьявол в деталях

Честно говоря, за тот год, что мы не виделись с **Diablo** после ее крупномасштабной премьеры в Париже, случилось много интересного. В демке оказалась всего одна большая локация где-то в пустыне, а в нашем распоряжении — свежееанонсированный игровой класс, монахи.

В плане внутреннего устройства **Diablo 3** настолько похожа на предыдущую серию, что первое время приходится даже искать отличия. Локации — все такое же гигантское, генерируемое случайным образом пространство, только теперь в нем, несомненно, добавилось деталей. Интерфейс — по-прежнему сосредоточен на двух кнопках мыши, разве что умения и активные заклинания персонажа сгруппированы в одном стекке внизу экрана, связь свитков с заклинанием **Identify** и горки разноцветных синих и красных бутылочек — все это оказалось таким родным и знакомым, что как будто и не было последних десяти лет, всякой эволюции жанров и прочей мирской суеты.

Серьезные отличия начинаются, когда из-за первого же бархана выглядывают визжащие импы. Динамика в **Diablo 3** не то чтобы стала быстрее, но экшен выглядит более интенсивным, концентрированным. Причем видео не передает и доли этого ощущения: ты физически чувствуешь каждое движение персонажа, взмах его кулака или пропущенный тумак. И если поначалу бой проходит на каких-то фантомных рефлесах, то потом ты понимаешь, что в третьей части решает не скорость заклинания врагов мышкой, а умение быстро менять тактику и подстраиваться под ситуацию.

Управление тем же монахом почти тактильно напоминает игру любимым классом **damage dealer** в играх вроде **World of Warcraft** (на языке нормальных людей: монах очень больно и быстро скручивает всем окрестным чертям рога, но при этом и сам умирает от трех серьезных пинков). Его самая интересная способность, которую мы сразу же повесили на правую кнопку мышки, **seven-sided strike**. Это совершенно инфернальное комбо из семи ударов, во время которого монах стремительно перемещается от одного врага к другому, перепрыгивая, если надо, хоть десять метров за секунду.

Альтернативный вариант — секретный каратистский прием «взрывающаяся пальма». При нажатии соответствующей кнопки монах проводит серию тайных шаолиньских ударов, после чего над противником появляется иконка с болезненно пульсирующим сердцем: это такой сигнал, означающий, что через три секунды артериальное давление очередного черта зашкалит и он в буквальном смысле полнет от напряжения. А если в радиусе поражения кто-то был, может и задеть. Еще за час игры и проклячки у монаха обнаружили защитные ауры, отражающие свитки и ослепляющие заклинания — вещи в хозяйстве, бесспорно, полезные, но, конечно, не такие эффектные.

Что особенно приятно, бестиарий **Diablo 3** во всем его фирменном многообразии упырей, демонов, ходячих скелетов и прочих чертей постоянно вынуждает менять стиль игры и пользоваться разными тактиками. В одну минуту монах врывается в толпу из двадцати троллей и начинает быстро скакать от одного к другому, а уже в следующий момент аккуратно обходит с нужной стороны какого-то жуткого песчаного осьминога.

Наконец, при более детальном изучении в нашей демке



**Diablo 3** далека от сказочной сусальности того же **Warcraft**: кровь, расчлененка и кишки представлены тут во всем их многообразии и изобилии.



Скелеты, без которых не обходится ни один уровень **Diablo**, по мере прохождения игры крепчают, навешивают больше брони и вооружаются до зубов.



1. Монах в терминологии Blizzard-игр — это такая типичная, простите, «рога»: он ловко скачет и стремительно бьет гадов сериями точных выпадов, но, к сожалению, сам плохо держит удар и отличается хлипким здоровьем.

2. Специальная иконка над головами некоторых гадов недвусмысленно намекает, что они только что получили промеж рогов специальным заклинанием и не будут атаковать в ближайшие несколько секунд. Самое время для того, чтобы смотаться или провести решающее комбо!

3. По классическим законам Diablo в пустынных локациях роль пушечного мяса в атакующей группе исполняют скелеты. Они точно такие же, как и раньше: хилые, многочисленные и умирающие с одного удара. Но за тот неповторимый характерный звук, с которым их кости рассыпаются по каменному полу, скелетам прощают все.

4. Опасный момент у ворот: медуза обыграла защиту и готовится швырнуть в нас зеленый файербол. Слабый здоровьем монах и двух пинков-то редко выдержит, а на дистанционные

атаки реагирует и вовсе болезненно. Именно для таких случаев ему полагается целый арсенал защитных аур и отражающих заклинаний.

5. Многоэтажность Diablo 3 на практике так и оказалась фикцией. Конечно, иногда вам разрешат картинно сбросить со скалы импа или со скандалом и криками спустить скелета с лестницы, но действительно серьезного влияния на геймплей во всем этом, к сожалению, нет.

обнаружилось одно небольшое подземелье с кладями и падающими на голову камнями, а также местный райцентр, нацisto лишенный любого современного интерактива. Как и встарь, квесты тут выдаются в текстовом окошечке, все NPC намертво прибиты к полу ботинками, а из развлечений — два магазина со свитками и оружием.

Diablo 3 — как и любую игру компании Blizzard последних лет — очень просто обвинять в костности и отсутствии новых идей, но то главное, за что все любили предыдущую часть, осталось на месте. Достаточно прямолинейный, но грамотно сбалансированный и шикарно отточенный геймплей все так

же заставляет, не моргая, сидеть у монитора, а концентрация событий настолько высока, что обращать внимание на то, что на самом деле правила этой игры мало поменялись за последние тринадцать лет, просто не остается времени. Впрочем, как и со всем, что связано с последними играми Blizzard, это наверняка к лучшему. ■

*Крем?*  
Вторая (наряду со StarCraft 2) самая ожидаемая игра в мире. Выглядит и играется Diablo 3 почти как тринадцать лет назад, но в этом неожиданном и обнаруживается главное удовольствие.



Редкий пример проявления «интерактивного окружения» в новом Diablo — в строго назначенный момент нам вдруг разрешают пробить молотом стену.



Во время примененная защитная аура быстро отправляет любой запущенный в монаха файербол по обратному адресу.

Олег Ставицкий

# STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Жанр MMORPG

Издатели Electronic Arts, LucasArts

Разработчик BioWare

Дата выхода 2010 год



В прошлом году конгломерат BioWare/LucasArts/Electronic Arts анонсировал свои планы по взятию MMORPG-рынка. План Музики — Рикителло включал в себя следующие пункты: «сложный, комплексный сюжет на уровне с однопользовательскими произведениями BioWare», «уникальные, категорически непохожие друг на друга кампании для каждого класса» и «полная голосовая озвучка для всех диалогов». Выступая перед избранной прессой, доктор Рэй Музика с великой осторожностью избегал традиционных MMORPG-терминов, с помощью которых принято описывать игры жанра: гринд, прокачка, PvP и рейды тут обязательно будут, но говорить о них BioWare категорически отказывались — что, мол, там обсуждать? С куда большим удовольствием канадцы распространялись о том, сколько строчек диалогов будет в Star Wars: The Old Republic (якобы больше, чем во всех предыдущих играх студии, взятых вместе) и как они перевернут наши представления о сюжете в MMORPG.

Все эти, безусловно, интригующие заявления омрачал тот

факт, что игры никто не видел. Мы провели несколько круглых столов, сфотографировались с ростовой фигурой Дарта Вейдера, купили в магазине LEGO «Звезду смерти» и уехали домой. В Кельне все встало на свои места: Star Wars: The Old Republic впервые показали живую. И тут же стало ясно, куда переедут все, кого слабо интересуют события World of Warcraft: Cataclysm.

BioWare не врал — Star Wars: The Old Republic действительно выглядит и играется как солидная, породистая RPG, сделанная главными законодателями жанровой моды. Происходящее на экране очень легко спутать с обычной однопользовательской ролевой игрой: вот безмянный контрабандист, пропорциями и повадками напоминающий Хана Соло, выходит из космической станции и оказывается на поверхности планеты, после чего зал шумно выдыхает. Есть чему удивляться: по масштабу, детализации и качеству исполнения местные миры ничуть не уступают тем, что собирают Blizzard: в красном мареве виднеются гигантские купола массивного сооружения, буйная растительность лезет в кадр, под ногами семят какие-то куса-

чие гусеницы... Мир Star Wars: The Old Republic настолько живой, что хочется, совсем как в Star Wars: Knights of the Old Republic, немедленно все бросить и отправиться исследовать очередной межгалактический храм.

BioWare первыми додумались прикрутить к MMORPG полноценную систему укрытий: пробежав между валунов и поваленных деревьев, можно обнаружить рядом с ними свой собственный полупрозрачный силуэт. Один клик мышкой, и вы займете безопасную позицию.

Но самое интересное происходит в тот момент, когда мы берем под свой контроль настоящего ситха и вступаем в первый диалог. На экране вдруг появляется эмоциональный круг из... Mass Effect! Со всем как в главной sci-fi-RPG канадцев, игрок выбирает не фразу, а тон беседы. К пунктам, выбор которых влетает за собой, например, убийство, следует заботливое пояснение в скобках. Мы заворожено наблюдаем за фирменной режиссурой BioWare: камера кружит вокруг героев, вовремя берет крупные планы, персонажи обмениваются пылкими аргументами и трысут в кадре лазерным мечом.

Хе-хе?  
Единственная MMORPG, способная говорить на равных с World of Warcraft: сюжет, качество и качество прямого из однопользовательских игр BioWare.



Этим скриншотом BioWare отвечают на вопрос «почему любой человек в здравом уме станет играть не за джедая?»



Полностью задушить с помощью force choke не выйдет: пока вы держите врага за горло, ваши коллеги должны охаживать его лазерным мечом по ребрам.

СТАНЬ УЧАСТНИКОМ СОБЫТИЙ,  
ИГРАЙ В СТЕРЕО 3D  
С NVIDIA® 3D VISION™



# ОБИТЕЛЬ ПЕРВОРОДНОГО ЗАА

на Ваших Компьютерах с 18 сентября 2009



## RESIDENT EVIL™

"Resident Evil 5 – один из самых красивых экшенов современности".

Игромания



PLAYSTATION 3



XBOX 360



Games for Windows



Олег Ставицкий  
**STAR TREK ONLINE**

Жанр **MMORPG**

Издатель **Atari**

Разработчик **Cryptic Studios**

Дата выхода **2010 год**



**S**tar Trek — один из немногих культурных феноменов, который почти полностью обошел Россию стороной. Пока мы находились в счастливом неведении, начиная с 1966 года люди по всему миру учились складывать пальцы в «приветствие Вулкана», лепили из пластилина длинные уши мистера Спока и мастерили у себя кабину космического корабля «Энтерпрайз». «Звездный путь» распадается на несколько поколений: оригинальный сериал (1966-1969); мультипликационный сериал (1973-1974); The Next Generation (1987-1994); Deep Space Nine (1993-1999); Voyager (1995-2001); Enterprise (2001-2005) и новый фильм Дж. Дж. Абрамса, который фактически породил параллельную вселенную, — разницу между этими вселенными понимают только люди, в совершенстве владеющие клингонским.

С компьютерными играми у Star Trek вот уже много лет складываются непростые отношения: 90% всей брендированной игропродукции недостойной и левой мочки Спока. История знает два по-настоящему хороших шутера

(Star Trek: Voyager Elite Force от Raven Software и Star Trek Elite Force 2 от Ritual Entertainment) — и, собственно, все. Поэтому, когда Cryptic Studios (авторы довольно успешных MMORPG City of Heroes/Villains) объявили о своем желании сделать глобальную многопользовательскую ролевую игру во вселенной Star Trek, мы отнеслись к этой затее с некоторым скепсисом — слишком сложная и масштабная задача. Тем интересней было заглянуть на закрытую презентацию в Кельне, где Star Trek Online впервые продемонстрировали вживую.

Показ игры походил на секретный конвент фанатов сериала: в маленькой душевной комнате ютятся десять человек, все как один облаченные в футболки с «Энтерпрайзом». Некоторые демонстративно засыпают, когда речь идет не об их любимой расе, и нервно подпрыгивают, стоит кому-то сказать «клингоны». Главный дизайнер игры постоянно тербит свои неестественно длинные пальцы и, кажется, переводит каждую фразу в уме с языка бетазойдов.

Тем временем на экране демонстрируется предмет гордости Cryptic Studios — космические бои. Star Trek Online совмещает пешие прогулки по планетам с агрессивными схватками в безвоздушном пространстве. Выглядит это примерно так же, как и звучит, — MMORPG в космосе. Не самые детализированные в мире космические корабли обмениваются лазерными лучами и перераспределяют энергию то на щиты, то на оружие. Бой действительно трехмерный: можно заходить сверху, прятаться в астероидных полях и жарить неприятеля в брюхо.

Но главная причина, по которой, как кажется Cryptic Studios, миллионы поселятся в Star Trek Online, — не геймплей, а кастомизация. И действительно, присутствующие заметно оживляются, стоит разговору зайти о том, что в игре можно нарисовать свою форму и самому раскрасить космический корабль. Небольшой спор о правомочности использования конкретного оттенка серого прерывается серией коротких ударов где-то за моей спиной.

Star Trek Online — это настоящий, функционирующий гик-рай: тут можно приделать себе самые длинные вулканские уши, назначить специальное приветствие Спока всей команде и раскрасить свой «Энтерпрайз» во все цвета радуги. Это, безусловно, прекрасные новости для всех, кто знает, кто такой Леонард Нимой и без труда опознает заглавную тему сериала. Всем остальным предлагаем немедленно заполнить свой более чем сорокалетний культурный пробел или расслабиться и ждать Star Wars: The Old Republic. ■

**Хотим?**  
 MMORPG во вселенной самого популярного в России sci-fi-сериала. Если вы умеете складывать пальцы в «приветствие Вулкана» и знаете, кто такой мистер Спок, то Star Trek Online — ваш новый дом.



Не верьте таким скриншотам. Космос в Star Trek Online статичный и почти полностью лишен спецэффектов



Если данный скриншот не заставляет вас выпянуться в струну — пожалуйте, срочно переверните страницу.



NEED FOR SPEED **SHIFT**

**SHIFT**

Захватывающая  
гонка



Итак, «Видеомания» уже поиграла в новый *Need for Speed SHIFT*, а вы?

Вы уже ощутили яркие эмоции, скорость движения и реализм происходящего на экране?

И если вы не могли такое пропустить, тогда наш конкурс — для вас!!!

*«Видеомания» и Electronic Arts бросают вам вызов!*

Мы предлагаем конкурс — «Думай быстро. Гони быстрее».

## Для этого необходимо:

1. Сыграть в *Need for Speed SHIFT*.
2. С помощью любой программы (например, Fraps) снять видео с вашей максимально быстрой гонкой по трассе **Нордшляйфе**. Покажите нам свою аккуратность и четкость прохождения трассы, передайте живые эмоции настоящей гонки! Но! Если вы действительно хороши, то ваша скорость не будет врагом безопасности! Нам нужен всего лишь **один круг**, где вы покажете свое настоящее мастерство.
3. Отправьте свой результат на [nfs@igromania.ru](mailto:nfs@igromania.ru), указав ФИО и адрес проживания. Если ваш ролик получился слишком объемным (более 10 Мб), выложите видео в интернет и пришлите нам ссылку на него.
4. Будьте осторожнее на поворотах и ждите победы!

Трое самых быстрых и аккуратных на трассе получают призы. Обладатель первого места продолжит свою гонку вместе с **PlayStation 3**. Еще двоих победителей мы наградим компьютерными мышками в форме машинки и комплектами игр от **Electronic Arts**. Мы ждем ваших побед над дорогой до 30 октября!

Живите в мире *Need for Speed SHIFT* — почувствуйте волнение гонки, почувствуйте настоящую скорость!

## Призы



NEED FOR SPEED **SHIFT**

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «в центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальном продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

## РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

### 0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

### 3-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

### 5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

### 6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

### 7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

### 8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

### 9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и веки в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «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.

## КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

### ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное руководство пользователя или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

### ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

### КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

### РЕИГРАЕМОСТЬ

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.

### 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 надоедет.

### ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

### ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

### ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕИГРАЕМОСТЬ  
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ  
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ  
ЛЕГКО ОСВОИТЬ  
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

БУДЕМ ЖДАТЬ?  
Игра с интересной сюжетной линией и высоким уровнем сложности. Продолжительность: 40 часов.  
ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ  
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

## 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.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ  
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

## НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

**ВЫБОР РЕДАКЦИИ**  
Знак качества, обозначающий спонсируемый хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

**СУПЕР ГРАФИКА**  
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

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

# IGNITE

Несмотря на то, что инди-разработчики сегодня сильны как никогда, в гоночном жанре всем по-прежнему заправляют блокбастеры. Но мало кто помнит, что так было не всегда. Достаточно посмотреть на первые части знаменитых **FlatOut** и **Burnout** — именно они подарили жанру геймдизайнерские приемы, на которых теперь строится добрая половина гоночных аркад. Например, мысль о том, что корректная физика окружающего мира может пригодиться не только в шутерах, а аварии и дуракаваляние на дороге могут быть полезней, чем успешное доезжание до финиша. А ведь это были относительно недорогие гонки от никому (еще) не известных разработчиков.

Все это вовсе не означает, что любая малобюджетная аркадная гонка может подобным образом выбиться в высшую лигу. Но многие пытаются. Например, венгерские разработчики **Nemesys Team Studio**, которые за пять лет существования выпустили несколько детских проектов и простеньких гоночных аркад (игры того типа, что выходят в России под названиями вроде «**Раскаленный асфальт: Скорость решает**»). **Ignite** — их отчаянный бросок в стан больших и красивых автогонок.

Венгрия, хоть и не отличается долгими автомобильными традициями (не считая расположенных здесь заводов группы Volkswagen-Audi), уже третий де-

сяток лет постоянно принимает у себя этап «Формулы-1», а значит, культурная почва для создания автогонок мирового уровня там все же имеется. Тем более что главная игровая студия в стране, **Invictus Games**, многие годы выпускает только автогонки (отличная внедорожная аркада **1nsane** — как раз их работа).

До уровня мирового интерактивного автопрома **Ignite** не хватает совсем чуть-чуть. Аккуратные модели, прозрачные стекла и объемные текстуры шин — для лидеров жанра все это вчерашний день. Но на фоне предыдущих игр **Nemesys Ignite** выглядит серьезным шагом вперед. В какой-то степени так оно и есть —

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Nemesys Team Studio
Пожожесть	Project Gotham Racing 4 Race Driver GRID
Мультиплеер	Без подробностей
Сайт игры	<a href="http://www.nemesys.hu/project/ignite">www.nemesys.hu/project/ignite</a>

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

игра строится на новом движке **N3** собственного производства.

Однако большая часть нашего интервью с разработчиками была посвящена отнюдь не графике. Венгры ни много ни мало собираются «оживить гоночный жанр». По их словам, в большинстве игр исход гонки решается на первых двух поворотах, а все оставшееся время игрок вынужден просто нарезать круги до финиша, тщетно сясь догнать лидера. Именно это **Nemesys** и хотят изменить, и одно подобное заявление уже стоит того, чтобы дожидаться демоверсии (разработчики обещают выпустить ее к тому моменту, когда вы возьмете журнал в руки). Каким способом **Ignite** собирается избавить нас от гоночной рутинки — пока не ясно, но это точно будут не надоевшие аварии и собирание мошкарки на бампер. Разрушения в игре носят функциональный характер: при наезде на связку отработанных шин те просто оставят пару вмятин на вашем суперкаре.



Да и нужно ли разбивать такие машины в хлам? Несмотря на отсутствие лицензий, игровые модели один в один скопированы с реальных: Ferrari, Lamborghini, Koenigsegg — где мы только не видели эти имена. И хотя в этом году выходит немало автогонок, небольшие шансы у **Ignite** все-таки есть. Пока большинство конкурентов делают серьезное лицо (даже **Need for Speed: Shift** свернул на гоночные трассы), венгерская гонка собирается наскоком решить главную проблему кольцевых гонок — монотонность. Если вдруг получится — разработчикам обязательно стоит позаботиться о патенте. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Аркадная гонка из Восточной Европы, авторы которой намерены ни много ни мало избавить жанр от монотонности.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **20%**



Судя по недостроенной бетонной коробке на заднем плане, действие происходит явно не в Ле-Мане.



Недурной вид для бюджетной автогонки из Венгрии, верно?

# GROTESQUE TACTICS

## EVIL HEROES

Осторожно: сейчас речь пойдет о первой в истории жанра партийной RPG, где у вашего отряда будут свои группиз. Здесь полуголые девственницы, по уши влюбленные в одного из героев, путешествуют вместе с партией и яростно лупят всех, кто посмеет причинить боль любимому. **Grotesque Tactics: Evil Heroes** — ролевая игра, в которой на первом месте не цифры и параметры, а юмор и пародия. Источником

вдохновения для нее послужила не только разудалая гастрольная жизнь некоторых рок-групп, но и тактические JRPG вроде **Fire Emblem**, **Shining Force** и **Final Fantasy Tactics**.

Впрочем, если говорить о юморе и пародии, то тут в первую очередь вспоминается другая JRPG американского разлива: культовый **Anachronox** от **Ion Storm**. Там, напомним, компанию детективу-неудачнику составля-

ли полусумасшедший гном-ученый, проекция мертвой секретарши, бывшая любовница, впавший в депрессию супергерой из комиксов и планета, уменьшенная до размеров колобка.

Вряд ли у немцев из **Silent Dreams** получится добиться такого же градуса абсурда, но мы свидетели — они очень стараются. Нам в этой истории отведена роль Дрейка, неуравновешенно курсанта военной академии: сначала он провалил экзамен и хотел покончить жизнь самоубийством, но потом узнал, что вся королевская армия разбита силами тьмы и стране больше не на кого надеяться. Тогда Дрейк составил свой боевой отряд из самых сомнительных и преступных личностей, способных держать оружие. Среди них: гоблин-клептоман, вампирша и те самые группиз, приравненные здесь к ревнивому домашнему животному. Кроме того, одна из главных ролей отведена последнему выжившему из королевской армии рыцарю, который испытывает серьезные психологические проблемы (именно в него влюблены путешествующие поклонницы).

У каждого члена партии тут будет своя навязчивая идея.



Плодоядные мухоморы — отдельный повод пометить дату выхода Grotesque Tactics на календаре.



Немецкое юмористическое аниме — звучит, конечно, жутковато. Но мы не теряем надежды.

- Издатель
- Не объявлен
- Разработчик
- Silent Dreams
- Похожесть
- Anachronox
- Final Fantasy Tactics
- Мультиплеер
- Без подробностей
- Сайт игры
- www.silentdreams.de

**ДАТА ВЫХОДА**

2010 год

У рыцаря, например, запущенная форма мании величия: убив нескольких врагов, он начинает хвалиться подвигами, чем повергает окружающих в уныние. Гоблин инстинктивно тянет свои руки ко всему, что плохо лежит. Девственницы сходят с ума от ревности. Все это — спецумения, которые мы должны грамотно использовать. Рыцарю, скажем, нужно подпустить поближе врагов, чтобы затем увидеть, как они валятся с ног от потоков высокомерия. Всего в партии может состоять до девяти (!) персонажей, и Дрейку регулярно придется улаживать конфликты между ними.

По механике Grotesque Tactics — традиционная тактическая JRPG со всеми приметами жанра: верховенством линейного сюжета, пошаговыми боями, подделанными на раунды, и простенькой ролевой системой, где параметры растут автоматически. От классики жанра Evil Heroes отличает лишь присутствие диалоговых пазлов в стиле **Monkey Island**.



Все это прекрасно, но смущает вот что: в прошлом году со схожим энтузиазмом мы рассуждали о другом проекте Silent Dreams, юмористической CRPG **Grotesque: Heroes Hunted**. Так и не найдя издателя, немцы заморозили игру и взялись за не менее юмористическую JRPG. У Grotesque Tactics издателя пока тоже нет. Все это постепенно начинает походить на экстравагантный розыгрыш со стороны немцев. Впрочем, глава Silent Dreams, Реяк Керстен, уверяет, что переговоры идут активно и релиз не заставит себя долго ждать. Хотелось бы верить. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Тактическая JRPG в духе Final Fantasy Tactics: стёб, пародия, полуголые девственницы и диалоги в стиле Monkey Island.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ** **60%**

**На пыльных тропинках далеких планет  
Останутся наши следы!**

# SECTION 8™

*Section 8 - эпический боевик, в котором динамика боя сочетается с комплексной военной тактикой - на просторах экзотических планет со всех уголков галактики. Десант с высоты десяти тысяч метров в любую точку карты, выбор оружия, экипировки и даже транспортного средства, способ выполнения каждого задания - в этой игре вы принимаете все важные решения!*

16

1C  
ФИРМА - 1С

ПОЛНОСТЬЮ  
НА  
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

SOUTHPEAK  
GAMES

TIMEGATE

XBOX 360

Games for Windows

© 2009 ЗАО "1С". Все права защищены.  
© 2005-2009 TimeGate Studios. Все права защищены. Section 8, TimeGate и изображение TimeGate являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками TimeGate Studios, Inc в США и/или других странах. Издатель SouthPeak Interactive, LLC, SouthPeak Interactive и изображение SouthPeak Interactive являются товарными знаками SouthPeak Interactive LLC в США и/или других странах. Все права защищены. Microsoft, Windows, Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360 и изображения Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. "Games for Windows" и Windows Vista Start button используются по лицензии Microsoft.

РЕКЛАМА

# CLETUS CLAY

«Когда Земля в опасности, когда надежды нет, когда брат женится на сестре — на свет появляется новый герой» — таким внушительным лозунгом открывается рекламный ролик **Cletus Clay**. Игра создается в редкой, давно забытой технике — пластилиновой анимации. Сами разработчики в описанной ими истории жанра (которого по большому счету не было) вспоминают ровно три пластилиновые игры, одна из которых — знаменитый квест **The Neverhood**, а вторая — его консольный сиквел **SkullMonkeys**.

Мы бы добавили в этот список сайдскроллер **Platypus**. Там желтый истребитель отбивался

от орд летающих тарелок, щедро заплывавая их пластилином. Его автор, Энтони Флэк, честно признается, что после релиза он старательно разобрал все фигурки, разложил детали по цветам, а потом скопал их в большие ломти пластилина — про запас, до следующей разработки. «У независимого художника всегда туго с деньгами, — объясняет Энтони, — так что даже на набор детского пластилина может не хватить».

Вот только летающие тарелки разбирал он, похоже, зря. **Cletus Clay**, его новая игра, вновь посвящена борьбе с инопланетянами. В центре внимания — осажденная пришельцами

американская глубинка и пожилой сварливый фермер Клетус, спасающий родную деревню.

**Cletus Clay** — юмористический 2D-платформер. Герой может бегать, стрелять, помогать курам нести и летать на дерзко захваченном НЛО (в мини-играх). В его арсенале два убийственных трюка — возможность взбираться на верхние ярусы уровня (высоко прыгать Клетус не может) и сокрушительный удар с правой ноги, которым пенсионер раскалывает шлемы инопланетян.

Особое внимание уделено характеру главного героя. Squashy Software ласково зовут Клетуса «сгустком необузданной злости».



**Cletus Clay** целиком сделан из пластилина. Все модели лепятся вручную, потом фотографируются в разных позах, а затем покадрово собирается анимация.



Игра создается в высоком разрешении, поэтому на моделях можно даже разглядеть отпечатки пальцев Энтони. Присмотритесь!

- Издатель
- Не объявлен
- Разработчик
- Squashy Software
- Похожесть
- The Neverhood
- Bionic Commando: Rearmed
- Мультиплеер
- Интернет
- Сайт игры

[www.squashysoftware.com](http://www.squashysoftware.com)
**ДАТА ВЫХОДА**

2010 год

На протяжении всей игры он щедро матерится, комментируя каждое свое действие крепким словом. Для начала актеру, который озвучивал Клетуса, выдали текст с точным набором матерных выражений. Получилось вяло. Тогда разработчики выбрали иной подход: просто усадили его за игру и записали те слова, которые начали приходить актеру на ум. Тот сразу же вошел в роль, и текст полился легко и непринужденно!

В **Cletus Clay** есть летающие коровы, инопланетяне, похожие на морскую звезду Патрика из мультфильма «Губка Боб», и харизматичный герой — идеальный образный набор для комедийного платформера. Однако мало кто знает, что это могла быть совсем другая игра...

Главный образ, с которого началась разработка проекта, — многоступенчатый зеленый холм, по которому к главному герою со всех сторон карабкались враги. «Прежде всего я придумал ритм, очень оригинальный и узнаваемый. И сразу решил выстроить вокруг него игру», — рассказывает Энтони. История о жителе деревни, который противостоит инопланетянам, на самом деле могла оказаться фэнтези-платформером с воинами и колдунами. Название было, впрочем, не менее выдающееся: **Bert the Barbarian**. «Берт-варвар» лег в долгий ящик, но раннюю бета-версию можно совершенно бесплатно загрузить с официального сайта студии [www.squashysoftware.com](http://www.squashysoftware.com). А нам с вами достался фермер-сквернослов Клетус. Тоже, в общем, неплохой вариант. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Пластилиновый платформер про сварливого пенсионера, отбивающего родную ферму у инопланетян.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%**

\\22.09.09

Реклама



30 ДОЛГИХ ЛЕТ АРМИИ КОВЕНАНТА КРУШИЛИ НАШИ ГОРОДА И  
ВЗРЫВАЛИ ПЛАНЕТЫ. ЧАС РАСПЛАТЫ НАСТАЛ. ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ВСТАНУТ  
В РЯДЫ САМЫХ БЕССТРАШНЫХ БОЙЦОВ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА - ОРБИТАЛЬНОГО  
ДЕСАНТА. И КОГДА ПРАВОСУДИЕ ПРОЛЕТЕЦ С НЕБЕС ОГНЕННЫМ  
ДОЖДЕМ, ВРАГИ С УЖАСОМ ПОЙМУТ, ЧТО ПОСЛЕДНИЙ ДЕНЬ ЧЕЛОВЕКА  
НАСТАНЕТ ЕЩЕ НЕ СКОРО. МЫ ОТПЛАТИМ СПОЛНА, ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО  
ВСЕМ НЕМНОГО...

ВСЕГО ЛИШЬ ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ АД.

**HALO 3**  
**ODST**  
ORBITAL DROP SHOCK TROOPER

16

www.pegi.info

Microsoft  
game studios

BUNIE

HALO.XBOX.COM/HALO3ODST

© 2009 Microsoft Corporation. Bungie, логотип Bungie, Bungie.net и логотип Bungie.net являются зарегистрированными торговыми марками Bungie LLC и используются с согласия владельца. Все права защищены.

Jump in.

XBOX 360



# FATALE

Так сложилось, что два последних произведения бельгийских разработчиков **Tale of Tales** оказались посвящены женщинам. **The Graveyard** — бабушке, **The Path** — девочкам-подросткам. Неожиданно для нас и (по признанию авторов) неожиданно для них самих проекты сложились в трилогию. Последний недостающий элемент — образ взрослой, зрелой женщины. Именно она в центре внимания новой работы бельгийцев, **Fatale**.

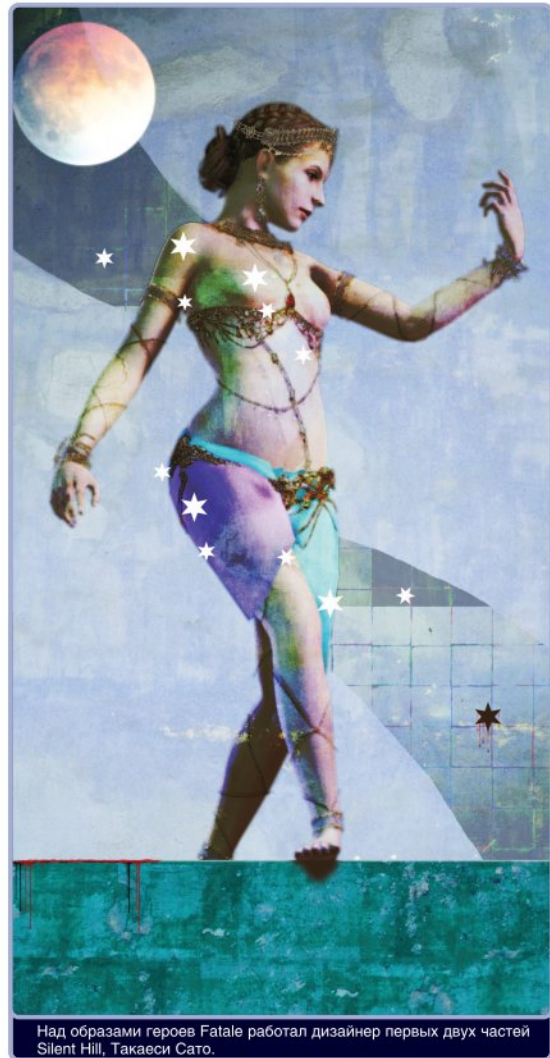
В ее основе — пьеса великого английского драматурга

Оскара Уайльда «Саломея». Это темная, пропитанная ядовитой женственностью трагедия, волюно трактующая библейский сюжет. Саломея, приемная дочь царя Ирода, сводит с ума всех окружающих ее мужчин, но сама царевна увлечена другим. Во дворце Ирода томится в заключении Иоанн Креститель. За то, что он позволил себе уличить царицу Иродиаду в предательстве и разврате, пророка посадили в старый колодезь. Саломея просит пленника позволить поцеловать себя, но тот трижды ее

отвергает. Тогда царевна танцует для Ирода танец, требуя взамен исполнения ее желания. Царь соглашается, и Саломея приносит на блюде голову Иоанна. Она целует его губы.

Создатели «игры» предлагают свою трактовку этой истории — в некотором смысле **Fatale** можно назвать продолжением «Саломея». После жестокой смерти дух Иоанна Крестителя, наконец, обретает покой. Его миссия на земле выполняется — в некотором смысле **Fatale** можно назвать продолжением «Саломея». После жестокой смерти дух Иоанна Крестителя, наконец, обретает покой. Его миссия на земле выполняется — он предсказал пришествие Христа. Теперь впервые он может позволить себе задуматься о собственной жизни, но мысли его тут же устремляются к женщине, которая его убила. Он понимает, что она красива, и больше всего на свете ему хочется прикоснуться к ней.

Пока неизвестно, как именно **Tale of Tales** собираются рассказать эту историю. Ясно одно — **Fatale**, как и все произведения бельгийцев, будет начисто лишена геймплея в традиционном понимании этого слова. Майкл Самин и Ория Харви горячо отстаивают свою позицию. По их мнению, геймплей лишь отвле-



Над образами героев **Fatale** работал дизайнер первых двух частей **Silent Hill**, Такаеси Сато.



Это, по всей видимости, палач, который казнил одного из главных персонажей **Fatale**, пророка.

кает от повествования: «Игровые и художественные задачи не могут быть связаны. Как вы себе это представляете — герой разбивает монстру голову, а оттуда вываливается художественное просветление, так что ли?»

**Fatale** — первая игра **Tale of Tales**, события которой демонстрируются от первого лица. Вернее, даже от лица неодушевленного предмета. Главные действующие лица: Саломея, Иродиада, Иоанн Креститель и его палач, за сценами из пьесы с их участием мы наблюдаем как бы со стороны. Игрок, в свою очередь, является источником света. Его задача — отыскать нужный объект (например, трон) и развеять тьму вокруг него. Как только свет полностью залет всю сцену, спектакль продолжится. Надо ли говорить, что события игры происходят ночью и с каждым нашим действием мир становится светлее? В качестве финального аккорда наступает рассвет.

Естественно, в **Fatale** фигурирует танец Саломеи. **Tale of Tales** приложили небывалые для независимого разработчика усилия: модель главной героини по их просьбе создал Такаеси Сато (дизайнер персонажей **Silent Hill 2**), а для разработки анимации была приглашена бельгийская прима-балерина Elenore Valere Lachky.



Как признаются создатели, их последний проект, **The Path**, был неожиданно тепло встречен публикой — для некоторых он стал первой игрой в жизни. Оказалось, неподготовленные люди воспринимают арт-игры гораздо лучше нас с вами. Так что советуем обратить внимание на **Fatale**. А то, в самом деле, стыдно. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый арт-проект от создателей **The Path** — по трагедии Оскара Уайльда.

ПРОЦЕНТ  
 ГОТОВНОСТИ **90%**



# ВЕЛЫЙ ВЕТЕР

# ТВОЙ ЦИФРОВОЙ МАГАЗИН

www.motorstorm.com

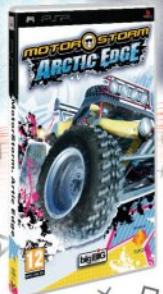


12  
www.pegi.info

PlayStation, PS2, PSP and DOXP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Motorstorm Arctic Edge ©2009 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Slingshot Studios. Motorstorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. PlayStation Network services required. Users are responsible for providing access fees. Charges apply for some content. PlayStation Network play is limited to users who are 16 years of age and not available in all countries and languages. Some content may require parental consent.

## ТВОЯ ГОНКА. ТВОИ СОПЕРНИКИ. ТВОЯ ПОБЕДА. ТВОЙ МИР В ТВОИХ РУКАХ

Почувствуй жар гонки в арктическом холоде! Motorstorm® возвращается... 12 смертельно опасных трасс среди ледяных просторов Аляски, брутальный коллективный режим, новые виды средств передвижения, - и агрессивная внешняя среда. Лишь вспышка адреналина спасет тебя от ледяного кошмара.



PlayStation®Portable



- Издатель/разработчик  
Abandon Interactive Entertainment
- Похожесть
  - Freaky Creatures
  - Space
  - Серия Star Control
- Мультиплеер  
Интернет
- Сайт игры  
[www.freakyspace.com](http://www.freakyspace.com)

**ДАТА ВЫХОДА**
**2009 год**

# FREAKY SPACE

Люди из студии **Abandon Interactive Entertainment** придумали лучшие в мире фетиш-наряды для Ктулху: Ктулху с шашками, Ктулху-маг, Ктулху-псионик, Ктулху в доспехах и, наконец, Ктулху с женской грудью. Этим в высшей степени выдающихся персонажей предлагалось сравнить в пошаговом онлайн-фэйтнинге **Freaky Creatures** (расположен по адресу [www.freakycreatures.com](http://www.freakycreatures.com)) — некоторое время назад мы писали о нем в нашем «Первом взгляде».

К сожалению, после того как вы создавали своего осьминога с молниями из щупалец, катастрофически быстро наступало разочарование. Опробовать героя можно было только в скуч-

ных поединках, будто вырванных с мясом из классических JRPG (где битвы невозможно воспринимать в отрыве от сюжета). **Freaky Space** оказалась до того тоскливым времяпрепровождением, что мы даже не стали писать на нее рецензию, — адекватно высказываться по ее поводу получалось только с помощью непечатного слога. Но сейчас разработчики полны решимости внести в игру ряд важных поправок, благодаря чему она, кажется, заинтересует нас с вами. В грядущем большом патче под названием **Freaky Adventures** авторы добавят доступный для исследования мир (и, соответственно, PvE), а в полноценном аддоне

**Freaky Space** запустят все это дело в космос.

То есть из скучнейшего пошагового фэйтнинга **Freaky Creatures** превращается в большой, серьезный проект. Так, для исследования космоса вам понадобится не только боец, но и капитан космического корабля, который создастся в специальном редакторе. При этом он обязательно должен принадлежать к одной из игровых рас, а их во **Freaky Space** ожидается четыре. Люди, как это обычно бывает, являются усредненной по всем параметрам фракцией, Ukla — большие и сильные, хороши в торговле, Kurrath полагаются исключительно на грубую силу, а Sylveer — технологики, использующие биотехнологии.



По скриншотам игру можно спутать с freaky-клоном «Космических рейнджеров».



Дизайн астероида с фиолетовыми льдинами, очевидно, позаимствован у ковенантского оружия из Halo.

Что касается кораблей, то собрать их с нуля не получится, зато космические суда бывают двенадцати типов (по три на расу), каждый со своим стилем и тактикой: какие-то быстрые, какие-то более устойчивы к повреждениям, а некоторые и вовсе представляют собой летающие крепости. Для всех кораблей предусмотрены апгрейды, а для капитанов — очки за выполнение квестов, которые можно потратить на улучшение характеристик.

Боевая система так и осталась пошаговой, зато Abandon добавили сюда сюрреалистических бонусов. Например, в битвах появится функция под названием **Fish Buffs** — это, кхм, рыба, которую можно съесть перед поединком, что даст прирост всех параметров на одно сражение. Ктулху во **Freaky Space** точно будет — авторы уже пообещали для него новые наряды, а также массу других дополнений для редактора персонажей. В оригинале число возможных комбинаций составляло 3,2 миллиарда. Сколько их будет теперь — страшно подумать.

■ ■ ■

Наконец, реализованная еще во **Freaky Creatures** интеграция с мобильными устройствами никуда не делась. Там, напоминаем, была возможность загрузить свое существо на телефон и все так же пошагово сражаться с теми, кто сидит за компьютером. Как оказалось, авторы в полном восторге от результатов и полны решимости добавить поддержку iPhone. Так что опасайтесь — скоро на ваших Apple-гаджетах может поселиться космический Ктулху. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Пошаговый онлайн-фэйтнинг на глазах удивленной публики превращается в масштабный MMO-проект с космосом, кораблями и четырьмя игральными расами. Ну и Ктулху, конечно.

**ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ** **70%**



# ST1000

- 12,2 мегапикселя и 5-кратный оптический зум
- Wi-Fi (с поддержкой DLNA) и Bluetooth 2.0
- GPS с названиями городов
- Широкоформатный сенсорный дисплей 3,5 дюймов, 1152K
- Управление жестами
- Интеллектуальный Автоматический режим (Smart Auto)
- Автоматическое обнаружение лиц
- Прогрессивная двойная стабилизация изображения (оптическая и цифровая)
- Возможность выбора фотостилля
- Коррекция цвета лица
- "Умный" альбом (интеллектуальная сортировка фотографий)
- Следящая фокусировка одним прикосновением к объекту



# ALICE IN WONDERLAND

Тим Бартон — пожалуй, единственный современный режиссер, который умудрился превратить психоделический кинематограф в массовое коммерческое искусство. Он снял два лучших, глубоко нездоровых и оттого еще более прекрасных фильма о Бэтмене («Бэтмен» и «Бэтмен возвращается»); у него Дэнни ДеВито изображал Человека-пингвина, а Джек Николсон — Джокера; он придумал историю про то, как у Джонни Деппа вместо пальцев выросли гигантские лезвия («Эдвард — руки-ножницы»), и

отказался от компьютерной графики, прикатив на съемочную площадку «Чарли и шоколадной фабрики» почти 800 литров настоящего шоколада. Но так было не всегда. В 1984 году Бартон, устроившись на студию «Дисней», снял черно-белую короткометражку «Франкенвини» — про то, как маленький мальчик оживил с помощью электричества свою сбитую машиной собаку. Когда руководители студии, в логотипе которой до сих пор красовался Микки-Маус, увидели «Франкенвини», никому не известный Бартон по-

лучил коленом под зад и вылетел за кованые ворота под немой хохот чугунного Гуфи.

Полнометражная «Алиса в Стране чудес», которая выйдет в 2010 году, — триумфальное воссоединение режиссера и «Диснея» (следующим его проектом для студии станет — ха-ха! — ремейк «Франкенвини») с колоссальным бюджетом и Джонни Деппом в роли Безумного Шляпника.

В **Disney Interactive**, как заведено в таких случаях, готовят сопроводительную игру — **Alice in Wonderland** выйдет в начале 2010 года, аккурат к премьере фильма. И если бартоновской полнометражке предстоит тягаться с одноименным (гениальным) диснеевским мультфильмом 1951 года, то у игры задача еще сложнее — она практически лоб в лоб столкнется с **American McGee's Alice**.

Разработка доверена довольно талантливым французам **Etranges Libellule** — мы помним их по удачной брендированной аркаде **Arthur and the Invisibles** (вышла к премьере «Артура и минипутов» Люка Бессона). За прошедшее время Etranges Libellule с переменным успехом попытались скрестить **God of War** с детской игрой про фиолетового дракона — получилась **The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon**, одна из



Вот этот Кролик, совсем как Тим из Braid, умеет управлять временем.



Судя по рекламному ролику, Тим Бартон зачем-то сделал почти всех ключевых персонажей фильма в 3D, отказавшись от масок и сложного грима.

- Издатель: Disney Interactive
- Разработчик: Etranges Libellule
- Похожесть:
  - American McGee's Alice
  - Arthur and the Invisibles
  - Серия Harry Potter
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: [www.disneyinteractivestudios.com](http://www.disneyinteractivestudios.com)

**ДАТА ВЫХОДА**

2010 год

немногих игр, которые **Activision Blizzard** оставила себе после покупки **Vivendi Universal**.

Alice in Wonderland будет все-таки ближе к игре про минипутов: несколько персонажей на выбор, переключение между ними на лету, уникальные спецспособости для решения головоломок и так далее. Все стало интересней, когда мы выяснили, *каким* трюкам обучены отдельные герои. В «Диснее» сообщают, что, например, обладатель карманных часов, знаменитый Белый Кролик, умеет управлять временем. Все как у взрослых: перемотка, пауза, замедление — без пяти минут **Braid!** Топ-менеджеры Disney Interactive явно понимают, что время примитивной, одноклеточной продукции, которую нормальные люди безразлично вертят в руках и откладывают в сторону, проходит. Нужно делать нормальные игры.

Поэтому следующим пунктом тут объявлена, например, RPG-составляющая. Все как у взрослых: параметры, блоки, комбо открываются по мере того, как вы собираете «невозможные идеи» — своеобразную игровую валюту.



Глупо рассчитывать на то, что Alice in Wonderland сможет на равных разговаривать с American McGee's Alice, но первый шаг в нужном направлении сделан. Так что — кто знает! — может, сопроводительную игру по «Франкенвини» доверят бельгийцам **Tale of Tales**? Эти точно не подведут. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Сопроводительная аркада по одноименному фильму Тима Бартона. Есть некоторый шанс, что на этот раз все будет более-менее хорошо.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ**
**50%**



**Билайн®**  
живи на яркой стороне



# Каждый может стать избранным

Только подключившись к **Домашнему Интернету** от «Билайн» с 1 сентября по 31 декабря 2009 г., ты получишь в подарок бесплатные артефакты в популярных онлайн-играх. Выбери один из трех высокоскоростных тарифов и стань сильнее в своей игре.

Оформи свою заявку прямо сейчас! **8 800 700 8000** круглосуточно | [provod.beeline.ru](http://provod.beeline.ru)

Участвовать в акции могут только абоненты, пользующиеся услугой «Домашний Интернет» от «Билайн». Воспользоваться виртуальным бонусом (артефактом) возможно только один раз в каждой игре в течение срока проведения акции. Подробная информация об акции, правилах ее проведения, список игр, в которых можно получить артефакты, сведения о порядке получения артефактов, а также подробности об условиях подключения, тарифах и о доступности услуги уточняйте на сайте [provod.beeline.ru](http://provod.beeline.ru). Услуга предоставляется: ООО «СЦС Советель», ЗАО «Инвестэлектросвязь», ООО «Кубтелеком», ООО «Агентство деловой связи», ЗАО «Сочителеком». На правах рекламы.

R&S В разработке  
будем ждать?

RS@IGROMANIA.RU

Жанр  
Слэшер  
Стратегия

Издатель  
Phantagram Interactive

Разработчик  
Blueside

Похожесть  
Серия Kingdom Under Fire  
Viking: Battle for Asgard

Мультиплеер  
Интернет

Сайт игры  
[www.kufii.com/ENG](http://www.kufii.com/ENG)

Дата выхода  
2009 год (PC)  
2010 год (консоли)

# KINGDOM UNDER FIRE II

Илья Янович

В последнее время мы много пишем о том, что скрещивать стратегию и экшен в XXI веке — это моветон. Действительно, если попытаться вспомнить сколько-нибудь успешные эксперименты подобного рода, то ничего путного в памяти не всплывает: сырой и перегруженный ненужными деталями **Maelstrom**, кривая **Wars & Warriors: Joan of Arc** (запомнилась всем жутким звуком, с которым Жанна д'Арк поедала хлеб)... Пионеры **Uprising**, **Battlezone** и

**Sacrifice** проходят сегодня скорее по статье «ностальгия» — играть в них в 2009 году практически невозможно. Но современная история компьютерных игр все-таки знает один успешный пример скрещивания RTS с экшеном. Познакомьтесь с **Kingdom Under Fire**.

## Толкин с восточным акцентом

Если вы вдруг никогда не слышали упомянутое в заголовке название, спе-

шим успокоить — это совершенно нормально. Самая первая часть, вышедшая на PC, являла собой скучнейшую комбинацию **Warcraft** с **Diablo**. Все удачные представители серии обитают исключительно на консолях, в заповедной зоне за вывеской «Азиатская жесьь». **Kingdom Under Fire 2** — это, очевидно, первый пристойный представитель серии, который появится в том числе и на персональных компьютерах.

**Kingdom Under Fire 2** стартует через 50 лет после событий **The**



Единственная на данный момент претензия к **Kingdom Under Fire 2** звучит так: мало кровищи!



Этот тут вполне обыденный масштаб.

## История вопроса

Kingdom Under Fire — хитро устроенная, очень неровная и крайне самообитная серия. Для тех, кто не хочет изучать все ее главы, — наш краткий путеводитель.



**Kingdom Under Fire: A War of Heroes**  
Платформа: PC  
Год выхода: 2001

Первая игра серии, она же — самая неудачная. Для 2001 года в Kingdom Under Fire была некрасивая графика, артдирекшен — никудашный, а геймплей — монотонный: все уже год как играли в Diablo 2 (еще через год появилась Warcraft 3), War of Heroes же предлагала скучный сбор ресурсов и утомительную прокачку героя, непосредственно войны там был самый минимум.



**Kingdom Under Fire: The Crusaders**  
Платформа: Xbox  
Год выхода: 2004

Консольный дебют Kingdom Under Fire. Номинально The Crusaders продолжала сюжет War of Heroes, но на деле общей была лишь вселенная. War of Heroes описывала события Первой войны Героев, а The Crusaders — Второй. Ко второй части у серии оформились все характерные признаки: масштабные битвы и экшен от третьего лица. The Crusaders до сих пор считается одним из самых главных эксклюзивов для Xbox.



**Kingdom Under Fire: Heroes**  
Платформа: Xbox  
Год выхода: 2005

Приквел The Crusaders, рассказывающий о событиях между первыми двумя играми. По идее, должен был расставить все точки над многочисленными i в серии, но на деле всех только сильнее запутал. Количество героев тут сократили с семи до четырех, что пошло игре только на пользу; удалось тщательнее проработать боевую систему и баланс. В остальном Heroes — успешное дополнение: новая магия, приемы, податанный интерфейс.



**Kingdom Under Fire: Circle of Doom**  
Платформа: Xbox 360  
Год выхода: 2008

Довольно немощная прошлогодняя RPG для Xbox 360. Сюжетно это спин-офф, рассказывающий о судьбе нескольких отдельных героев. Но ничего по-настоящему важного в сценарии для понимания вселенной Kingdom Under Fire в Circle of Doom не содержится. Игру поначалу хотели портировать на PC, но со временем идея как-то заглохла. Ну и ничего страшного.

Crusaders (прежде чем продолжить чтение, настоятельно рекомендуем ознакомиться с нашим кратким содержанием предыдущих серий). Мир Берсии, в котором происходит события вселенной, пережил уже два военных конфликта — Первую и Вторую войну Героев, в которых сражались две фракции — Альянс людей и Темный легион. В Альянс входят не только люди, но и дружественные им расы: эльфы и дварфы. Темный легион состоит исключительно из разносторонней нечисти: вампиры, полувампиров, темные эльфы, людоеды и выступающие в классической роли фэнтезийных злодеев орки.

За пятьдесят лет в Берсии многое изменилось: по миру прокатилась серия сильных землетрясений, породивших крупный катаклизм, названный Большим диастрофизмом (что бы это ни значило). Наконец, миру угрожает наступление так называемой темной эпохи, которая случится в случае победы расы, извините, энкаблоссианцев (их тут также зовут «искривленными существами»). Эта фракция прибывает в Kingdom Under Fire 2 в качестве важного игрока (ранее война с ними упоминалась вскользь) напрямик из темного измерения Энкаблосса. Как сообщил нам Ди Ли, руководитель проекта, энкаб-

лоссианцы перевернут всю тактику Kingdom Under Fire с ног на голову.

Если после описанного выше вы планируете срочно пролистать данный текст и с ужасом избегать людей, способных произнести «энкаблоссианцы» без запятой, спешим остановить. Сюжет — единственная преграда, которая может встать на пути к долгой и плодотворной дружбе с Kingdom Under Fire 2. Даже те, кто честно осилил все четыре игры, не в состоянии внятно изложить события этой вселенной: споры о трактовке местного сценария вспыхивают на форумах с завидной регулярностью. Kingdom Under Fire подло маскируется под классическое западное



Игра не стесняется выводить на битвы огромных монстров, которые за секунду передают все ваши войска.



Израдная часть миссий в Kingdom Under Fire посвящена штурму крепостей.



Авторы Empire: Total War при виде таких скриншотов должны неуютно поежиться у себя в Англии.

У нежити в качестве лошадей тут выступают сами видите кто.

фэнтези, но внутри там выются по-азиатски многосложные интриги, со своими моральями и подтекстами.

Авторы, безусловно, рассчитывают на то, что вы понимаете в общем, что происходит на экране, поэтому до 2010 года у всех желающих есть масса времени изучить тематические форумы и разобраться во внутренней мифологии. Или поиграть в прошлые

игры серии Kingdom Under Fire самолично — все Xbox-части прекрасно запускаются на Xbox 360.

### Убей тысячу европейцев

Издали геймплей Kingdom Under Fire 2 можно принять за перекрашенную версию Dynasty Warriors с европеоидами на массовке. Но на деле все обстоит,

мягко говоря, по-другому. Ближайшим аналогом тут будет скорее **Viking: Battle for Asgard**, только без открытого мира и со смешенными акцентами. «Викинг» — это, напоминаем, консольный слэшер с пристегнутыми к нему стратегическими элементами: вы освобождали пленных союзников, сколачивали армию, вели ее на штурм крепости, а потом переходили в тактический режим и насылали на неприятеля дракона. Kingdom Under Fire 2 — это Viking, где доля стратегии заметно увеличена, а вместе с ней увеличены масштабы и количество драконов. Все наши попытки заставить авторов расставить приоритеты и объяснить, чего в сиквеле будет больше, сечи или RTS, ни к чему не привели. Сами корейцы обозначают жанр как MOARTS, то есть Multiplayer Online Action RTS. Про онлайн мы поговорим позже, а пока давайте подробно остановимся на стратегии и экшене.

Когда мы поинтересовались у **Blueside**, чем их игра удивит мир, в котором у стратегий есть **Empire: Total War**, а у слэшеров — **God of War**, те, не смущаясь, ответили: «Тем, что у нас все то же самое, но в одной игре». То есть оба жанра тут существуют не в качестве отдельных игр — они сплавлены в монолитный геймплей. Залог успеха — контроль войны на всех уровнях.

Для ведения боя предусмотрено три режима: Tactical Map Mode, Tactical Action Mode и Hero Action Mode. В первом вы можете окинуть взглядом свою армию с высоты птичьего полета и раздать общие указания: каким отрядам куда идти и кого атаковать. В Tactical Action Mode раздаются более точные команды отдельным юнитам, а в Hero Action Mode можно, наконец, влезть в шкуру героя и собственными руками накормить врагов на стойки.

В экшен-основе Kingdom Under Fire 2 лежит предельно понятная, но интересная боевая система. За все удары отвечают всего две кнопки, а различные комбо исполняются их сочетанием. Кро-

## Герои в разрезе

### Глен

Полуэльф, сын Джеральда и Эллен (герои The Crusaders), герой Альянса людей. Глену 50 лет, но благодаря эльфийскому происхождению выглядит он гораздо моложе. Из-за своей молодости Глен постоянно был объектом насмешек сверстников и вел отшельнический образ жизни, пока не подрос и не вступил в армию. Из оружия предпочитает двуручный меч и двуствольный пистолет.

### Изабелла

Темная эльфийка-альбинос (именно поэтому у нее белая кожа), которая так же, как и Глен, постоянно подвергалась дискриминации из-за своей внешности. К счастью для Изабеллы, родилась она в богатой семье, имеющей большое политическое влияние, так что никто никогда не пытался опорочить ее публично. В бою Изабелла полагается на магию холода, а ее волшебная палочка в любой момент может превратиться в ледяной меч или копьё.





## Национальный колорит

Азиатские слэшеры — специфический жанр, который на западный аналог похож по большому счету только необходимостью кромсать врагов. Мы сделали сравнительную характеристику слэшеров, выпущенных в разных уголках земного шара.

### Составляющая

Сюжет

### Западный слэшер

В основе сюжета западных слэшеров обычно лежит или архетипическая голливудская история, или она же, но в необычном антураже (древнегреческие, скандинавские или любые другие мифы).

### Азиатский слэшер

У восточных слэшеров в центре сюжета — гипертрофированная драма с картинными преувеличениями, гиперболическими, исполненными надрыва диалогами и не менее гиперболическими персонажами.

Боевая система

Врагов обычно не очень много, поэтому боевая система устроена так, чтобы можно было уделить должное внимание каждому отдельно взятому недогаю.

Врагов — сотни, они громко кричат, быстро бегают и также быстро гибнут. С другой стороны, у восточных слэшеров обычно предусмотрено гораздо больше апгрейдов и улучшений.

Боссы

Когда дело доходит до боссов, все остальное отходит на второй план — будто бы кроме их и вас в мире больше никого не существует. Чаще всего каждый босс требует индивидуального подхода.

Боссы тут, как правило, вписаны в антураж, подаются под аккомпанемент простых противников и убиваются простым «зарубиванием».

Жестокость

Кровища, разрывания на части, кишки крупным планом и фонтаны из артерий.

Кровь если и есть, то исключительно условная; обычно же враги мгновенно исчезают в воздухе, извергая фиолетовое облачко.

ме того, здесь позволяют стрелять из огнестрельного оружия, а на особо крупных монстров во время боя можно запрыгнуть и, дав на кнопку удара, всадить меч в глотку. Фонтанов крови пока, увы, не предусмотрено. Плюс ко всему герои владеют магией: можно устраивать прямо посреди поля брани извержения вулканов, насыпать огромные файерболы или лечить свою армию.

Что касается тонкостей RTS-режима, то тут авторы придумали весьма оригинальную систему менеджмента — называется Electronic Card System. Ее суть заключается в том, что любому отряду, офицеру или артефакту в игре присвоена своя карта, так что покупать вы будете именно карты, а не сами войска. Карты, в свою очередь, можно использовать во время боя, так что стратегию тут придется менять каждые пять минут: нельзя ничего заранее рассчитать, когда противник способен в любую секунду обрушить отряд лучников прямо вам на голову.

### Иду на вы

И геймплей, и история Kingdom Under Fire 2 вертятся вокруг все тех же героев. На данный момент имеются подробности о двух из них (см. врезку), авторы обещают добавить еще как минимум двоих. У каждого будут напарники и помощники, свои особенности и свой сюжетный бэкграунд. Мало того, для каждого героя предусмотрена собственная сюжетная кампания.

И вот тут начинается самое интересное. Дело в том, что упор на сценарий сделан в версии для Xbox 360, а для PC придуман специальный многопользовательский режим. Зарегистрировавшись в онлайн, вы попадаете на виртуальную карту Берсии, заселенную другими игроками. Все они будут делиться на расы, а внутри рас — дробиться на гильдии. Глобальная цель игры — захват территорий. К тому же обещают возможность торговли и обмена между игроками. Как с мультиплеером дела об-

стоят у консольной версии, пока неясно — авторы никаких подробностей на этот счет не разглашают.



Ну и конечно, нельзя не прокомментировать окрестные скриншоты. Когда мы попросили Blueside перечислить ключевые особенности Kingdom Under Fire 2, отдельным пунктом значилась графика — такая, что аж дух захватывает. У авторов собственный движок, **FameTech 2**, который позволяет выводить на экран тысячи юнитов, причем не безликих статистов, а чудесно детализированных средневековых воинов, монстров и драконов. Судя по доступным на данный момент видеороликам, никакого обмана тут нет — масштабы действительно нечеловеческие, спецэффекты и взрывы — на высоте, а модели ключевых героев не стыдно поставить рядом с Кратосом из **God of War 3**.

Так что, очевидно, монополии Total War в следующем году настанет конец. Kingdom Under Fire 2 не имеет ничего общего с исторической достоверностью, зато у нее есть то, что так и не смогли сделать **The Creative Assembly**: интересный онлайн-режим, глубокий сюжет, действительно большие битвы и возможность выколотить глаза особо дерзкому юниту. ■



Осадные орудия в Kingdom Under Fire 2 будто бы проектировал Сальвадор Дали.

### Будем ждать?

Самый красивый, масштабный, необычный и действительно функционирующий гибрид масштабной стратегии и свирепого слэшера.

Процент готовности: **70%**



Александр Линтон

**Жанр**  
Командный шутер  
**Издатель**  
Не объявлен  
**Разработчик**  
Fatshark  
**Похожесть**  
■ Team Fortress 2  
■ Call of Juarez:  
Bound in Blood  
**Мультиплеер**  
■ Интернет  
■ Локальная сеть  
**Сайт игры**  
www.leadandgold.com

**Дата выхода**  
2010 год

**В**естерн возвращается. В это трудно поверить, но самый некоммерческий на сегодняшний день киножанр, похоже, воскрес стараниями разработчиков компьютерных игр. В этом году уже был блистательный **Call of Juarez: Bound in Blood**, на подходе грандиозная **Red Dead Redemption** от **Rockstar** — трудно придумать более очевидный сигнал к действию для небольших талантливых студий. Подмастерья шведской **GRIN**, их земляки **Fatshark**, анонсировали свою **Lead and Gold: Gangs of the Wild West**, которая создается на стыке двух трендов: растущего интереса к вестерну и бума командных шутеров. **Fatshark** взяли солнечный, комический стиль **Team Fortress 2** (а заодно и его механику), раздали участникам шляпы и револьверы

и перенесли действие на пыльные улицы молодой Америки.

**Без скаунов**

Все прочие атрибуты приключения на Диком Западе, к сожалению, остались за бортом. О лошадках, например, будут напоминать лишь шпоры на сапогах вооруженных пастухов да кучи помета под этими самыми сапогами. С точки зрения геймплея **Lead and Gold: Gangs of the Wild West** — настоящий командный шутер, так что сюжетным погоням и ограблениям дилижансов здесь нет места. Зато будут классические дуэли! **Fatshark** сообщают, что у них запланировано драматическое выхватывание кольта под звон колокола, а также салунные потасовки. Но о деталях на этот счет пока не распространяются.

Несмотря на все книксенсы, которые **Lead and Gold** отвешивает Дикому Западу, сейчас эта игра больше всего напоминает, разумеется, **Team Fortress 2**. Заявленные классы это сходство только усиливают: разведчик, стрелок, подрывник, снайпер. Шведы, однако, намерены сделать команду игра глубже и интересней. Система под названием **Synergy** (синергия) поощряет сплоченность банды следующим образом: находясь рядом с дружелюбным бойцом, вы получаете определенный бонус, который зависит от выбранного класса. Так, например, если отираться рядом с девушкой-снайпером, повышается возможность критического выстрела. А если прикрывать спину подрывнику, увеличится урон от выстрелов обычных. Похоже по принципу «при-

нуждение к дружбе» можно увидеть в некоторых MMORPG, где при прокачке партии опыт не делится между игроками, а приумножается. Результат очевиден — героев-одиночек в таких играх не бывает. Для командного шутера это значит одно: цепочка из нескольких игроков будет сметать заблудших ковбоев подобно несущемуся товарняку. Удача или умение здесь не помогут. Убежать тоже вряд ли получится. Остается только всегда ходить рядом, как тускенские рейдеры из «Звездных войн».

**Человек с бульвара Капуцинов**

Такая механика если не перевернет представление о жанре, то уж точно изменит вид и темп перестрелок. Ковбои будут с позорительным усердием тереться



Рывок ирландца-камикадзе с бочкой — и мельница красиво разлетается в щепки.



Расслабляться в салуне здесь не выйдет. Либо свинцовый дождь, либо бутылкой по голове.



Войдут не только на улицах американских поселений позапрошлого века, но и в шахтах, например.



На Диком Западе девушки до выдерывания волос не опускались. Эти две разберутся с помощью свинца.

## Раз ковбой, два ковбой

### Бесплатная альтернатива Lead and Gold



**Lead and Gold** — далеко не единственный проект, авторы которого догадались совместить Дикый Запад и многопользовательские шутеры. Вот уже два года мы пристально следим за **Warm Gun**, бесплатным модом для **Unreal Tournament 3**. В худших традициях независимых разработчиков игра создает с жуткими задержками и сбывом сроков. Единственное оправдание такому разгильдяйству — внушительный масштаб проекта.

**Warm Gun** — самый настоящий командный вестерн, только, в отличие от **Lead and Gold**, с уклоном в стимпанк. «Второе пришествие Дикого

Запада» — так описывают разработчики антураж игры. Согласно сюжету, в результате энергетического кризиса рухнула цивилизация, ее место заняли бандитские группировки; на смену электричеству пришла энергия пара.

В игре будет шесть классов, каждый со своими умениями и своим особенным «фатальти» (если подкрасться незаметно к врагу, то, скажем, подрывник водит неприятелю кирку в затылок). Из оставшихся пятерых можно выделить индейца-шамана, вооруженного железом, который унесен коровьим черепом (им он лечит товарищей по команде и травит

неприятелей): Всего обещано 30 видов оружия — по пять на каждый класс.

Главное достижение разработчиков за прошедший год — новый режим игры **Collection**. Упомянутый подрывник собирает золотую руду, киркой выдалбливая породу, иероки класса «кузнецы» (здоровенные бугаи) тащат ее до базонетки, а потом вся команда дружно тянет дозаставо на базу. Задача врагов — отбить ценный груз. «Ну во-о-от...» — примерно так среагировали создатели игры, когда мы сказали, что это очень похоже на **Fat Princess**.

Дата релиза пока неизвестна.

друг о друга и стрелять залпом из-за тесноватых укрытий, пренебрегая тактическими изысками вроде обхода по флангу.

Правда, долго в безопасности здесь все равно не просидеть — некоторые постройки в **Lead and Gold** можно и нужно взрывать. В любую секунду к вам может подбежать какой-нибудь ирландец с пороховой бочкой в качестве главного аргумента и отправить кемперов вместе с их укрытием в свободный полет. Несколько режимов игры целиком построены на красочной деконструкции всевозможных сараев, мельниц и водонапорных башен.

**Lead and Gold** работает на технологии **Diesel Engine**, которую **GRIN** разработали для **Wanted**, **Terminator Salvation** и **Bionic Commando**. Однако **Fatshark** убрал отсюда главное геймдизайнерское достижение их старших коллег — по-настоящему удобную систему укрытий. Авторы объясняют это решение тем, что прятки в стиле **Gears of War** пагубно сказываются на динамике многопользовательского шутера.



Вся эта история, конечно, не столько про вестерн, сколько про развитие командных много-

пользовательских пострелушек. Броуновское движение, которое мы наблюдаем в этой области, не может не радовать: авторы экспериментируют с эстетикой, декорациями, героями, механикой, коммерческой моделью и даже платформой (см. **Battlefield Heroes**). Из всех анонсированных и запущенных за последнее время проектов **Lead and Gold: Gangs of the Wild West** вызывает какую-то совершенно иррациональную симпатию: понятно, что нет никаких объективных причин, почему именно из этой игры может выйти что-то приличное. Но очень хочется, чтобы у **Fatshark** все получилось. Пото-

му что как ни крути, а в мире сегодня нет ни одного проекта, где вы могли бы сплунуть сигару в пыльную землю, придавить ее шпорой и, придерживая шляпу, засадить вашему другу пулю промеж глаз. ■

### Будем ждать?

Ковбойские разборки с применением взрывчатых веществ и командным духом, который высчитывается в цифрах.

Процент готовности:

70%

Александр Башкиров

Жанр  
Экшен  
Издатель  
Не объявлен  
Разработчик  
Panzar Studio  
Похожесть  
Team Fortress 2  
Warhammer Online  
Gears of War 2  
Мультиплеер  
Интернет  
Сайт игры  
www.forgedbychaos.com

ДАТА ВЫХОДА  
2010 год

# Forged By Chaos

В 2008-м мы узнали, что московская Panzar Studio разрабатывает дебютный проект **Forged by Chaos** на лицензированном у Crytek движке CryEngine 2. Жанровое определение игре тогда давали расплывчатое — «онлайновая фэнтези-RPG». Год спустя жанр Forged by Chaos уже можно определить более четко: командный онлайн-шутер с персонажами из Warhammer. Вид от третьего лица, две команды по десять человек, разделение на классы... Если вы в состоянии самостоятельно представить себе Team Fortress 2, где на уровне из Quake 3: Arena сражаются гномы и орки в доспехах из

World of Warcraft, используя друг против друга как холодное, так и стимпанковское огнестрельное оружие, то нижеследующий текст, в общем, можно не читать. Самой сильной стороной Forged by Chaos является вовсе не CryEngine 2 и даже не ее скриншоты умопомрачительной красоты. На самом деле это первая многопользовательская deathmatch-игра, ориентированная не только на дальний, но и на ближний бой.

## Фаланга

Вражеские выстрелы и удары в Forged by Chaos дозволено бло-

кировать, что открывает тактические возможности, которых мы еще никогда не видели в онлайн-шутере. Можно, например, построить живую стену из тяжеловооруженных бойцов и под ее прикрытием двигаться вперед, забрасывая противника камнями из пращей. Можно толкаться команда на команду, как в американском футболе, сбрасывая противников в пропасть и не пускать их в спасительные ниши, пока центральная арена медленно опускается в лаву.

Friendly fire в Forged by Chaos будет — специально для того, чтобы игроки могли свободно строить и вести групповой ближний

бой. То есть получается не просто онлайн-шутер от третьего лица, а еще и трехмерный файтинг с блоками и специальными ударами. При этом каждая драка рассчитана не на двух и даже не на четырех, а на 32 участника. Такое редко увидишь даже в рестлинге.

У каждого класса в игре есть оружие дальнего боя, и при желании всегда можно будет сражаться с дистанции. Но, как указывают разработчики, общая механика заточена под оружие ближнего действия (кривые мечи, шипастые дубинки и двуххвостые моргенштерны) и у дистанционного оружия не будет никаких явных



Разработчики очень нервно реагируют на упоминание Warhammer — немедленно вспоминают комиксы, Толкина с Муркоком, «Божественную комедию», «Фауста», «Калевалу», Гомера, древнегреческие мифы, европейские и славянские легенды и сказки...



Меньшие расы в Forged by Chaos перемещаются на ходулях. Интересно, кстати, почему раньше никто до этого не додумался?



По словам разработчиков, крутость врага можно будет сразу определить по его доспехам, количеству ритуальных татуировок и так далее. А еще — по размеру летящей в вашу голову дубины.



Команды в Forged by Chaos набираются не по расовому признаку: орки в первых рядах, за ними люди-снайперы... Хотя при наборе в клан можно будет выставить расовые и даже классовые ограничения.

преимуществ, заставляющих игроков забыть про рукопашные схватки.

### Инженеры верят в Хаос

В игре запланировано четыре расы (эльфы, гномы, орки, люди) и четыре класса. Класс определяется богом Хаоса, которому поклоняется игрок. Инженерам покровительствует Кром, дальнебойным магам — Аргус, берсеркерам — Зар, лекарям — Химера. Интересно, что избранное божество не только определяет манеру игры и способности персонажа, но и может лично появляться на поле боя в виде демона, придавая игроку сил. Религиозные услуги оплачиваются собранными в боях душами врагов, которые также можно будет обменивать на деньги и тратить на оружие и обмундирование.

Между боями происходит покупка и ремонт (да, все ломается) снаряжения в мастерских фэнтезийного города Нагры. На возню с экипировкой в Forged by Chaos придется потратить больше времени, чем в стандартном онлайн-шутере: доспехи нужно долго собирать по компонентам, подбирать детали под тот или иной тип игры — чем тяжелее доспех, тем ниже маневренность персонажа, а максимальная грузоподъемность ограничена.

В обычном Deathmatch или Capture the Flag можно взять легкие комплекты и, разделившись на группы, быстро добежать до

вражеской базы. А можно нацепить на себя тяжелые доспехи и в боевом построении неторопливо пройти весь уровень.

А вот в режиме VIP потребуются легкое обмундирование — там нужно быстро бегать, сопровождая одного из членов своей команды до финишной линии. Наконец, в режиме дуэли запланированы сражения один на один. Тонкость в том, что на кон в таком случае ставится какая-нибудь ценная вещь: оружие, доспех или артефакт. В дальнейшем разработчики планируют привязать розыгрыш вещей и к результатам командных боев.

### Пути

На данный момент планируется сделать по одной арене под каждый из шести игровых режимов (дуэль, командный Deathmatch, CTF, VIP, таинственные Siege и One Against the Darkness). Скажем, при эскорте атакующая команда должна передвигаться по чекпойнтам — дорога от первого пункта к последнему ветвится на несколько путей, каждый из которых может быть перекрыт обороняющейся командой. Если враги находятся в ущелье, можно вызвать обвал. Сделаете это вовремя — и не только перекроете тропу, но и уничтожите все силы противника.

При наступлении на форт решается закрыть ворота — нападающим придется либо выламывать их, либо искать альтернативные пути. На небольших аренах для Deathmatch внешние элементы будут угрожать обеим командам одновременно: чтобы уцелеть, нужно быстро бегать, прыгать по платформам и вообще проявлять аркадные навыки. Разработчики называют все это «ухо-

дом от пассивных декораций».

Первая версия Forged by Chaos будет целиком посвящена PvP — хотя разработчики не исключают выпуск патчей и платных аддонов с PvE. Постепенно игра обрастет новыми аренами, оружием, броней, способностями и даже рейдами.

Самый большой недостаток Forged by Chaos на сегодня — пометка «эксклюзивно для PC», которая в 2009 году выглядит диковато. В Panzar Studio говорят, что с удовольствием рассмотрели бы возможность портирования игры на PS3 и Xbox 360, но пока не могут себе этого позволить — как из-за размера команды (20 человек), так и из-за особенностей движка. На консолях Forged by Chaos смотрелась бы очень естественно, а на PC игре придется искать себе нишу между классическими командными шутерами и MMORPG: игроки в Counter-Strike не привыкли к фэнтези, игроки в WoW и Warhammer Online не привыкли столько думать о тонкостях боевой механики. Возможно, и тем и другим пора изменить свои представления о ведении многопользовательского боя. ■



**Будем ждать?**

Многопользовательский шутер от третьего лица на движке CryEngine 2. С глубокой боевой механикой, заточенной под ближний бой.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%**

R&S Вердикт  
Дождались!

RS#IGR@MAMA.RU

Жанр  
Хоррор  
Квест

Издатель  
Iceberg Interactive

Разработчик  
Darkling Room

Похожесть  
The Lost Crown:  
A Ghosthunting Adventure  
Scratches

Мультиплеер  
Отсутствует

Сайт игры  
[www.darkfallgames.com](http://www.darkfallgames.com)

Дата выхода  
31 октября  
2009 года

# DARK FALL LOST SOULS

it knows your name...

Кирилл Волошин

Мало кто в игровой индустрии умеет так пугать, как англичанин Джонатан Боукс, житель графства Корнуолл, где застилаящий старые заброшенные особняки туман порой принимает самые пугающие очертания. Эти места вдохновили Чарльза Диккенса, Вилки Коллинза и Артура Конан Дойла написание мистических рассказов, а Джонатана Боукса — на создание двух частей **Dark Fall** и прошлогодней **The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure**. Кроме того, он принимал участие в работах над **Scratches**, лучшим хоррор-квестом последних лет.

Все эти игры построены по одному принципу: мы исследу-

ем старые здания, особняки, пещеры и общаемся с призраками, периодически теряя сознание, чертыхаясь и подпрыгивая на стуле. Боукс прекрасно знает, что самый сильный страх — это ожидание страха, наполненное перезвоном натянутых нервов и пугающими тревожными звуками. С этой точки зрения все его игры — идеальный способ вылечить заикание по методу «клин клином вышибают». Ну, или приобрести его.

## Охотник за привидениями

Серия **Dark Fall** возродила моду на авторские хоррор-квесты с минимальным набо-

ром выразительных средств (классический панорамный представитель жанра, простейшая статичная графика и кое-как обработанные в «Фотополе» фотографии). После того как в 2004 году Джонатан выпустил продолжение **Dark Fall**, он полностью переключился на другие проекты. Но первая любовь, как известно, самая сильная. Так что этой весной, спустя пять лет, Боукс анонсировал третью часть — **Dark Fall: Lost Souls**. Выйдет она 31 октября, аккуратно на Хеллоуин.

По сюжету, мы возвращаемся в мрачный городок Довертон, чтобы исследовать новые зловещие тайны, скрытые в недрах заброшенного вокза-

ла и придорожного отеля. Именно здесь разворачивались события первой части **Dark Fall**. Естественно, после последнего нашего визита здания, которые не использовались по прямому назначению с 40-х годов прошлого века, стали еще более запущены, а обитающее в них зло — еще коварнее. Новая история закручена вокруг пропажи 11-летней Эми Хэвен, выгнанной из школы за странные рисунки и нездоровый интерес к мертвым. Единственным человеком, решившим раскрыть тайну ее исчезновения, становится старый инспектор, который только что лишился работы. Свои поиски он решает начать именно в заброшенном отеле.



В **Lost Souls** Боукс радостно мешает приметы разных эпох: старые телефонные аппараты и машины 40-х годов соседствуют с мобильниками, граффити на стенах и телевизорами.



В этой игре будет два финала: они определяются непростым моральным выбором, который нам предстоит сделать в конце.



«Lost Souls — мир, полный скрытых опасностей. Так что будьте осторожны с тем, с чем вы играете. И смотрите не пережестесь сами!» — хищно подмигивает Джонатан Боукс.



Мужчина, у вас спина белая!

Как и раньше, нам придется много общаться с призраками, но на этот раз общение это будет гораздо плотнее. Как сообщил нам сам Джонатан, мы сможем вызывать духов умерших людей, чтобы помочь им уйти на заслуженный покой. Сделать это непросто потому, что все местные фантомы прикованы к бренному миру тяжким грузом прошлого, а некоторые даже не помнят, что с ними произошло. Да и сам процесс вызова оставлен как отдельный квест: чтобы решить задачу, игрок, используя память призраков, будет путешествовать в прошлое и в теле давно умершего человека исследовать его жизнь. Так, мы сможем вернуться в 40-е годы и увидеть заброшенную станцию и отель полными света и людей.

#### Карающий свет

На этот раз Боукс будет пугать не только ожиданием страха, но и конкретными его представителями. В Lost Souls появятся монстры — Shadowkin, относящиеся к некой демонической расе. Они обитают в темноте, но как мотыльки слетаются на свет и тепло чьей-то жизни (чтобы,

разумеется, тут же ее выпить). Нам предстоит вступить с ними в схватки, используя для этого... свет. Да, да, здесь, как и в Alan Wake и Alone in the Dark, источник света станет основным оружием. Для этого придется использовать обычные бытовые приборы, например телевизор (который, конечно, предстоит починить, прежде чем он озарит комнату очередной сводкой BBC).

Мало того, в Lost Souls появится внятная физика (наподобие той, что мы видели в серии Penumbra. Здесь достаточно просто кликнуть мышкой, чтобы открыть дверь или ящик. Нам придется тянуть, тащить, ворошить и ставить, управляя движениями рук гавгера).

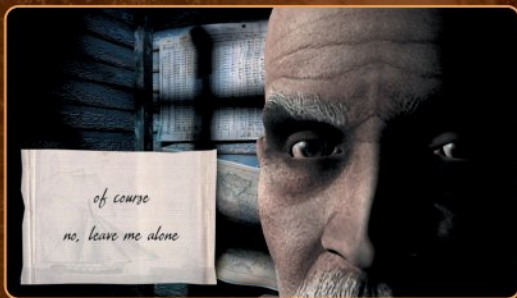
Во всем остальном англичанин следует собственным традициям: минимум поиска предметов и манипуляций в инвентаре («Я ненавижу пиксельхантинг!» — заявляет Боукс, а нам в порыве радости хочется расплакаться у него на плече), максимум предельно логичных пазлов, подсказки к которым скрыты не в голове дизайнера, а в окружающих локациях. Плюс детективное расследование, поиск

## В предыдущих сериях



### Dark Fall (2002)

Первую игру серии подобрал главный квестовый конгломерат, The Adventure Company, и выпустил улучшенное издание Dark Fall: The Journal (изначально Боукс продавал ее на своем сайте самостоятельно). Главный герой прибыл в городок Довертон, чтобы найти своего брата-архитектора, работающего на заброшенной железнодорожной станции: накануне тот звонил и нес какую-то ахинею про призраков, населяющих прилегающий к станции отель. За все время игры мы не встретили ни одной живой души, зато мертвых тут было хоть отбавляй...



### Dark Fall: Lights Out (2004)

Вторая часть была посвящена приключениям картографа Бенджамина Паркера. Тот получил приглашение составить карту побережья в местечке Тревортон и немедленно приехал в это до-гом забытое место. Вскоре картограф понимает причину вызова: на географических планах графства отсутствует маяк Fetch Rock. Когда тот гаснет, окрестности полностью погружаются во тьму. Кстати, эта история основана на реальных событиях, случившихся в Англии в 1901 году.

улик и изучение многочисленных документов.



Понятно, что Боукс пытается как-то оживить камерный, архаичный жанр, сделать его более современным и динамичным. Он добавляет элементы экшена, модные манипуляции со светом, физику, расширяет список действующих лиц (заявлен псих-экстрасенс и загадочный персонаж, общающийся с игроком исключительно через SMS). Наконец, он разнообразит звуковой фон: будет больше музыки, шума, криков и воплей.

Хочется верить, что все это будет пугать и поднимать волосы на вашей макушке так же, как и предыдущие работы

англичанина. Сам Джонатан полон энтузиазма, с безумным огоньком в глазах сообщает: «В моей MP3-коллекции пугающих звуков, специально записанных в Корнуолле, есть пара совершенно замечательных экземпляров!» И даже находясь на другом конце телефона, в Санкт-Петербурге, мы инстинктивно ежимся и втягиваем голову в плечи: этот не обманет. ■

### Будем ждать?

Продолжение главного хоррор-квеста двухтысячных с интересными в прошлом, вызовом духов, реалистичной физикой и карающим светом.

Процент готовности: **70%**

# СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ

**ТРИ МОРСКИХ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ**

Стараниями «Морского охотника», сериала **Battlestations** и **Empire: Total War** военно-морская тематика неожиданно возвращается в игры. Еще пару лет назад трудно было себе представить, что в течение ближайших нескольких месяцев случится сразу три релиза на морскую тему: симулятор подводки (**Silent Hunter 5**), симулятор мирного водного транспорта (**Ship Simulator Extremes**) и военно-морская стратегия про битвы броненосцев (**Ironclads: High Sea**). Все их объединяет не только и не столько место действия (разброс от морских битв времен Гражданской войны в США до современных операций Гринпис в Японском море), сколько подход разработчиков. Румыны **Ubisoft Romania** продолжают превращать **Silent Hunter** в серьезный подводный блокбастер, авторы **Ship Simulator Extremes** наконец догадались, что для успеха им необходимы сюжет и интересные игровые ситуации, **Ironclads: High Seas** выполнена с патологическим вниманием к деталям и маркировке кораблей.

В общем, если вы относитесь к тому типу людей, что впадают в гипнотический транс при виде всрывающейся подводной лодки или понимают специфический дзен управления обычным морским транспортом, начиная с этой осени на вашей улице начинается официальный праздник. Его расписание — на следующих трех страницах.





# SILENT HUNTER

Жанр  
Симулятор подводной лодки  
Издатель  
Ubisoft  
Разработчик  
Ubisoft Romania  
Дата выхода  
2010 год



**S**ilent Hunter — последний (если не единственный) представитель узкоспециального жанра под названием «симулятор с человеческим лицом». Здесь можно долго медитировать над стратегической картой, просчитывать траекторию торпеды и задумчиво глядеть в перископ. Но главная причина, по которой новые игры серии все еще анонсируют и производят с солидным бюджетом, — тут все-таки иногда что-то горит, взрывается и тонет. К этим, несомненно, важнейшим условиям успеха в объявленном на Gamescom **Silent Hunter 5** добавляется еще один весомый аргумент: теперь в игре можно лично спуститься в машинное отделение, найти там механика, взять его за грудки и громко проорать что-нибудь вроде: «Я же сказал «полный вперед», твою мать!»

Silent Hunter 5, детальная постановка из жизни подводной лодки времен Второй мировой (авторы снова предлагают нам возглавить немецкую машину), не думает становиться проще или, чего доброго, доступней. Напротив, **Ubisoft Romania** подводят игру к той опасной точке, за которой начинаются лекции о тонкостях формы торпеды, дискуссии о точности моделирования левого лацкана младшего помощника кока и прочий свирепый хардкор.

В графе «Жанр» у Silent Hunter 5 в пору писать не «симулятор», а «жизнеописание подводной лодки». В частности, главным нововведением авторы предлагают считать так называемый FPS Mode. Это значит, что в любой момент вы можете взглянуть на подшефную подводную лодку от первого лица. Подобный ракурс присутствовал еще в третьей части, но в Silent Hunter 5 по машине дозволено гулять в любом направлении, совсем как в

шутере! Команда на борту занята своими делами: матросы крутят рычаги, спешат на пост, отдыхают на койках. Практически любой важный прибор можно взять под свой личный контроль, а с отдельными членами команды случаются осмысленные диалоги (!).

Все остальные изменения в основном носят эргономический и визуальный характер. Детализация и дальность прорисовки окружающего ландшафта выросли настолько, что пользоваться картой для того, чтобы узнать, что происходит за несколько километров от вас, совершенно ненужно: достаточно поднять камеру и увидеть все своими глазами.

Карту при этом никто не отменял: ее теперь можно совместить с видеоскателем перископа — крайне полезное нововведение, особенно учитывая то, что на ней динамически отражаются радиусы видимости и слышимости вашей подлодки (меняются в реальном времени при, например, замедлении хода), а также траектории торпед. И надо признать, что вид из перископа с прислоненной к нему картой, видимо, станет основным: отсюда можно строить цель команд для всех членов экипажа, следить за состоянием морали команды и даже просчитывать скорость движения торпед.

Взаимоотношения с личным составом в Silent Hunter 5, к счастью, упростились. Если раньше вы повышали в звании, отправляли на отдых и вообще следили за всеми, то теперь в вашем личном подчинении находятся только ключевые люди. А уже они спускают приказы всем остальным.



В общем, Silent Hunter 5 и не думает превращаться в мультиплатформенную аркаду (как многие из нас боялись). Это по-прежнему РС-экслюзивная, комплексная, красивая многоактовая постановка из жизни подводной лодки: во время презентации игры в Кельне первого пуска торпеды дождались только самые стойкие журналисты. Остальные захрапели еще где-то на стадии объяснения тонкостей управления личным составом. Когда пришла очередь вопросов, представители прессы, протирая глаза, поинтересовались: простите, а с геймпада получится управлять? Мы с продюсером Александром Грисом только и смогли, что многозначительно переглянуться — ну что с них возьмешь? ■



От первого лица Silent Hunter 5 выглядит как крепкий прошлогодний шутер.



Вот уже который раз Silent Hunter посвящен исключительно немецкому флоту. Неудивительно: про него до сих пор слагают легенды.

# Ship Simulator Extremes

Алексей Моисеев

Жанр  
Морской симулятор  
Издатель  
Paradox Interactive  
Разработчик  
VSTEP  
Дата выхода  
2010 год

Уже больше четырех лет компания VSTEP, вместе со своей серией Ship Simulator, стояла практически на месте и без особого интереса наблюдала, как мир, технологии и компьютерные игры шагли мимо них вперед. Ship Simulator 2006 был интересен своей идеей мирного морского симулятора, но последовавшие два аддона и полноценный сиквел не привнесли в игру абсолютно ничего нового (кроме улучшенной картинки). Поэтому анонс Ship Simulator Extremes мы встретили с некоторой прохладцей.

Но не тут-то было. На проверку оказалось, что разработчики готовят чуть ли не полноценный перезапуск серии. Подзаголовок Extremes в названии приписан не для красного словца — он недвусмысленно намекает на все климатические невзгоды, что могут свалиться на голову капитану океанского лайнера или прогулочного катера. VSTEP обещают широкую географию (начиная от жарких тропиков и заканчивая ледяной Арктикой) и полный спектр всех погодных условий (от полного штиля до двенадцатибалльного шторма).

И самое главное — разработчики наконец решились обновить структуру Ship Simulator. Основная проблема предыдущих частей серии состояла в том, что там не было собственно игры. Вместо нее предлагался набор однотипных, никак не связанных между собой заданий, которые всегда сводились к плаванию по ключевым точкам. В Ship Simulator Extremes одиночные задания складываются в нормальные полноценные мини-кампании — с введением, кульминацией и заключением. А сами миссии перестанут походить на скучные регаты, где нельзя и шагу



ступать в сторону. То есть игра будет ставить задания, основанные на реальных морских ситуациях, а как их выполнять — личное дело капитана.

Возможность прогуляться по собственному кораблю, которая присутствовала в Ship Simulator 2008 исключительно для пижонства, несет здесь практический смысл. Отныне вы не будете привязаны к капитанскому мостику и сможете руководить командой в разных ситуациях. Скажем, если корабль терпит бедствие, надо подать сигнал SOS, отдать приказ об эвакуации, лично добежать до спасательных шлюпок и спустить их на воду.

А еще Ship Simulator Extremes заставит нас любить и защищать природу. VSTEP договорились с Гринпис об использовании их судов в игре, и, кажется, это будут самые захватывающие миссии, потому что в них присутствует... экшен! Так, одна из кампаний посвящена спасению китов от китобоев, причем спасению в буквальном смысле этого слова. Вам придется создавать завесу из водных пушек, чтобы ограничить видимость, и даже прикрывать несчастное животное своим кораблем. А затем найти гигантское судно-фабрику по разделке рыбы и сооб-

щить о нем властям. Остальные подробности пока держатся в секрете, но VSTEP намекают, что охрана китов — не единственная «зеленая» кампания. Будет еще как минимум спасение людей с острова, на котором вот-вот произойдут ядерные испытания.



Если у VSTEP все получится, Ship Simulator Extremes станет для серии важным качественным шагом, которого немногочисленные поклонники ждут вот уже четыре года. Реалистичная физика (авторы также заняты созданием профессиональных учебных симуляторов), простота освоения, разнообразие погодные условия, интересные морские ситуации — вот формула новой игры. Главный конкурент Ship Simulator, серия Virtual Sailor, вот уже много лет создается одним человеком и не покидает пределов shareware-рынка (последняя версия вышла два года назад, доступна по адресу [www.hangsim.com/vs](http://www.hangsim.com/vs)), поэтому шансы VSTEP стать главным поставщиком мирных морских симуляторов высоки как никогда. ■



В игре наконец-то появятся красивые закаты и всевозможная живность: чайки, дельфины, киты, пингвины.



В Extremes также запланированы исторические миссии. Например, будет возможность порулить «Титаником».



# IRONCLADS

## HIGH SEA - Naval Tactics

1861 - 1865

Жанр  
Военно-морская стратегия  
Издатель/разработчик  
Totem Games  
Дата выхода  
Осень 2009 года

Есть такая отечественная студия **Totem Games**, о которой у нас в стране почти никто не знает. В первую очередь потому, что она занята производством хардкорных, узкоспециальных и категорически непривлекательных для массовой аудитории игр. Пока на счету компании всего один законченный проект — **Ironclads: American Civil War**, прошлогодняя пошаговая стратегия, целиком и полностью посвященная сражениям броненосцев во время Гражданской войны в США. Сейчас Totem Games занята разработкой сиквела, **Ironclads: High Sea**, действие которого протекает уже в реальном времени.

Броненосцы той эпохи, если кто не знает, — это деревянные корабли, обшитые железом, благодаря чему потопить их было невероятно сложно. Они получили распространение как раз во время войны Севера с Югом. Локальное выяснение отношений грозило перерасти в крупный международный конфликт с участием Англии, Франции, Испании и Конфедерации с одной стороны и США и России — с другой. Европа даже построила на заказ флот современных кораблей для Конфедерации, но в бой они вступить не успели. **Ironclads: High Sea** делает предположение, что южане все-таки получили бронированные суда и битвы в море разгорелись с новой силой.

Игроку предлагается возглавить эскадру кораблей Севера или Юга и потопить флот противоборствующей стороны. В отличие от первой игры в **Ironclads: High Sea** не будет миссий в привычном понимании этого сло-



ва. Вся игра строится на развитии собственной эскадры и сражении ее со все более сильными отрядами противника. С самого начала у вас будет собственная укрепленная база, кругленькая сумма на счету и команда желторотых матросов-новичков. На базе можно сформировать свою эскадру, купить, продать или починить броненосцы и продумать стратегию будущего сражения. Всего для каждой стороны доступно по шесть типов кораблей, среди которых: канонерские лодки, крейсера, шлюпы, корветы, фрегаты, казематные и батарейные броненосцы, мореходные мониторы и т.п.

Выяснять в битвах, у кого железо толще, могут до тридцати кораблей одновременно, и, конечно, вся эта история затевается в первую очередь ради битв. За внешней простотой скрывается серьезный морской варгейм, в котором победа зависит не от количества кликов в секунду, а от грамотного составленного плана сражения и правильного использования сильных сторон своих кораблей. В игру заложена очень серьезная баллистическая модель, а для определения боевой устойчивости корабля учитываются его размеры, конструкция, материалы, качество по-

стройки, запас плавучести и некоторые другие характеристики.

Еще одна интересная деталь — тараны. Результат бодания многотонных броненосцев зависит от скорости и массы самого корабля-тарана, угла атаки относительно борта противника и конструкции корабля-цели. Наконец, экипажи судов по ходу игры будут набирать опыт, который влияет на точность стрельбы, максимальную скорость, время ремонта и откачки воды из трюмов. Потери среди экипажа сильно скажутся на боеспособности флота, но, к счастью, поврежденные корабли можно будет выводить из боя.



Одним словом, грядет маленькая, но очень гордая стратегия, посвященная переходному этапу от деревянных кораблей к стальным машинам. Игр на такую тематику, кажется, больше не существует, поэтому всем, кто сохнет на суше в отсутствие серьезного военно-морского проекта, стоит обратиться на **Ironclads: High Sea** самое пристальное внимание. ■



Игре, конечно, не хватает лоска, но корабли смоделированы с большой любовью и тщанием.

«Правильный» бой в параллельных кильватерных колоннах — признак грамотных капитанов. Устраивать всеобщую свалку — себе дороже.

## Во что поиграть



## В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Несмотря на *Need for Speed: Shift* и *Resident Evil 5*, самым приятным сюрпризом за этот месяц стал *Batman: Arkham Asylum*. До последнего момента было непонятно, что выйдет из этой игры: то ли файтинг, то ли стелс-экшен, да еще и сюжет с претензией на психологизм и надрав... Ничего подобного. На самом деле эта игра — интерактивный комикс. Растиражированный открытый мир — не более чем строчка в пресс-релизе: разработчики, как тамада на свадьбе, не позволяют вам заскучать — ведут за ручку, вовремя показывают кривляющегося Джокера и постоянно меняют условия игры. Ну и, конечно, бесстыдно дразнят вашего внутреннего гика: батаранги! Черный плащ, развевающийся на ветру! Длинные острые уши!

Про *Resident Evil 5* даже и говорить не хочется: мы так давно ждем эту игру и сказали о ней уже столько, что добавить, кажется, нечего. Хоррор (хотя теперь — уже почти чистоковный экшен) про славных африканских зомби добирался на PC добрых полгода и успел как раз к началу вечеринки.

А вот с *Need for Speed* случилась история поинтереснее. С выходом *Shift* серия преобразилась: исчез дурацкий псевдосюжет, появился вменяемый движок, а главное — теперь игра внешне и по духу напоминает настоящие автогонки. Хотя это, конечно, налусное — в душе NFS всегда была и будет вечно улыбающийся аркадой, и реалистичной физической моделью этого не изменишь.

Наконец, не пропустите, пожалуйста, третью инкарнацию *Wolfenstein!* За семнадцать лет эта игра так и не научилась быть серьезной, чему мы бесконечно рады: параллельный мир, летающие электрические слизи, фашисты в невесомости и огромный Дирижабль Ужаса над провинциальным немецким городком.

Кроме того, в этом месяце вышли сразу две отличные игры родом из бывшего СССР. Российская *Majesty 2* морочит игрокам голову цифрой в названии — на самом деле это аккуратный ремейк игры десятилетней давности, и это как раз очень здорово: быть королем сказочного королевства было интересно что тогда, что сейчас. Ну а белорусская стратегия «Операция «Багратион»: с помощью японских интервентов из Square Enix переродилась в *Order of War* — лощеный WW2-блокбастер, эдакий «славянский *World in Conflict*».

В инди-секторе в этот раз тоже случилось кое-что интересное. Во-первых, *Osmos*. Игра о непростой жизни одноклеточных: грязня, тьма и вечный ужас, слияния и поглощения — быть простейшим сложнее, чем кажется. АааааАаааААааАААААААААА!!! — *A Reckless Disregard for Gravity* — игра про сюрреалистический бейсджампинг. Ее название отлично иллюстрирует душевное состояние редактора «Игромании» в преддверии осеннего вала релизов. То ли еще будет.

Георгий Курган, редактор

## CODE OF HONOR 3: DESPERATE MEASURES

- Жанр: экшен ■ Издатель/разработчик: City Interactive
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,4 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Нам не показалось — бюджетные шутеры действительно эволюционируют. *Crysis*, *Call of Duty 4*, *Gears of War 2* — эти и многие другие игры как-то по-особенному, извращенно влияют на экшены второго эшелона. За последние годы им нарастили физику, прикрутили разрушаемость, регенерируемое здоровье и систему укрытий (все как у папы с мамой!), хотя совершенно очевидно, что заимствовать надо было постановку, арт-дирекшн и геймдизайн в целом.

С *Code of Honor 3*, новым шутером *City Interactive*, приключилась совсем уж забавная история. Не так давно авторы игры купили права на использование движка *F.E.A.R.*, на котором теперь и делают все свои игры. Меж тем в марте этого года вышел *F.E.A.R. 2: Project Origin*, где *Monolith* дали осечку, и во многих отношениях сиквел получился хуже первой части. Так вот, в *Code of Honor 3*, игре, сделанной непонятно для кого и кем за пригоршню долларов, баллистика, AI и боевая система в целом (то есть все то, что поставлялось в комплекте с движком) сделаны лучше, чем в *Project Origin*. Авторы, слегка, видимо, опешив от свалившихся на них возможностей, не удержались и даже прикрутили к *CoH 3* фирменное замедление — правда, тут оно включается только в скриптовых сценах.

Загвоздка только в том, что лучше от этого игра не становится. Новый *Code of Honor* — такой же скучный, неизобретательный, плохо поставленный шутер, как и раньше. Бежим, стреляем, смотрим ролики — для разработчиков вроде *City Interactive* время остановилось еще десять лет назад. Зато теперь тут появился злободневный сюжет — про экономический кризис! Завязка такая: когда французские граждане, совсем, видимо, впав в отчаяние, вышли на улицы и устроили погромы, а правительство окончательно потеряло контроль над ситуацией, из-за портьеры неожиданно выскочила террористическая группировка «Синдикат». Нам, разумеется, поручено с ней бороться.

Одним лишь заимствованием шутерных трендов дело не ограничилось. *Code of Honor 3* тянет отовсюду еще и декорации — второй уровень, например, выглядит как помесь *Rainbow Six: Vegas 2* и все того же *F.E.A.R.*, а дальше игра все так же безуспешно пытается повторить *Crysis*, *Call of Duty 4* и зачем-то *Soldier of Fortune: Payback*. Так что пусть AI и баллистика вас не обманут — это все бывшие заслуги *Monolith*. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

**АРХИВЫ НКВД: ОХОТА НА ФЮРЕРА. ОПЕРАЦИЯ «БУНКЕР»**

- Жанр: квест ■ Издатель: Акелла ■ Разработчик: SPLine Game
- Мультиплеер: Отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Серия «Архивы НКВД: Охота на фюрера» — живое свидетельство тому, что русские квесты не только выживают, но и развиваются. Это уже не пошлый бородатый анекдот про Штирлица, а почти «17 мгновений весны» в формате образованного, стильного и атмосферного квеста. Правда, мы так и не поняли, зачем авторы разбили единую историю на две части и выпустили их с разрывом в полгода. Первая серия, «Операция «Валькирия», вышла в феврале этого года, получила от нас заслуженные 7,5 баллов, но дело там обрывалось практически на полуслове.

Штандартенфюрер Герхард Майер, он же советский разведчик Михаил Иванов, работая под прикрытием в Главном управлении имперской безопасности (RSHA) Третьего рейха, сначала искал заговорщиков, задумавших «убить Гитлера», а потом сам готовил покушение на фюрера. Тот, однако, выжил, и RSHA во главе с легендарной анекдотов Мюллером начало охоту на всех, кто причастен к этому делу. «Операция «Бункер» продолжает эту историю, расставляя долгожданные точки после запятой. Половину заговорщиков посадили и расстреляли, людей, с которыми контактировал Майер, пытаются в казематах RSHA, а сам он оказался под колпаком у Мюллера. Михаил Иванов принимает вызов и разыгрывает спектакль, который бы даже Станиславский не посмел заклеймить своим «не верю!». Следить за этими экстремальными кошками-мышками с петлей на шее — действительно интересно.

Сама игра практически не изменилась. Здесь по-прежнему на первом месте дотошно воссозданная атмосфера, диалоги, которые интересно читать и приятно слушать, а также огромный пласт исторической информации. Собственно пазлов почти нет: мы в основном общаемся, подбираем предметы, иногда комбинируем их в инвентаре.

Огорчат лишь две вещи. Во-первых, тут совсем уж архаичный пиксельхантинг, осложняемый рекордным количеством предметов в пределах экрана. Во-вторых, изредка встречаются откровенно натянутые ситуации. Так, в самом начале игры Майеру, чтобы получить дефицитную канистру бензина, нужно заполнить бумаги, но в первой руке нет чернил. В итоге он вынужден ехать со службы к себе домой: там лежит аж три чернильницы, еще одна ручка, но мы должны выбрать именно нужную чернильницу, упрятанную в самый дальний угол. Потом Майер, наконец, возвращается в RSHA, израсходовав на мотания туда-сюда едва ли не больше бензина, чем было в той злосластной канистре. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

**ЕВГЕНИЙ ОНЕГИН**

- Жанр: визуальная новелла ■ Издатель: Акелла ■ Разработчик: Dreamlore
- Мультиплеер: Отсутствует
- Системные требования: 1.5 (2.4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Можно, конечно, возмущаться по поводу «надругательства над классикой», но, поверьте, в случае с «Евгением Онегиным» от трэш-команды Dreamlore это бессмысленно. Перед нами ни на что не претендующий стёб, салонная шутка, капустник — что угодно, но не серьёзная игра.

Авторы радостно сбрасывают в одну кучу героев русской литературы, аниме-стилистику, Дракулу, Ван Хельсинга, фильмы Ромео и затертые до дыр истории о создании управляемых людей-убийц. Евгений Онегин, похожий на типичного героя аниме, приезжает в свое родовое поместье по зову дяди, знакомится с Ленским, напоминаям пышноволосяную модель из рекламы Head & Shoulders, а затем становится свидетелем ужасных событий. Местный доктор Евгений Базаров и его любовница, мачеха Татьяны Лариной, по заказу преступных синдикатов проводили ужасные опыты, превращая крепостных в зомби. А вывел их на чистую воду агент тайной полиции Александр Чацкий, вооруженный колометом. В финале Базаров берет в заложницы сестру Татьяны, Ольгу, и злобно хохочет, прижимая пистолет к ее виску. Онегин, вызвавшийся помочь Чацкому, пытается быстрым выстрелом выбить оружие из его рук, но попадает Ольге в лоб. Влюбленный в нее Ленский требует дуэли, получает свою пулю в лоб, а на экране под торжественные фанфары появляется надпись: «Поздравляем! Вы только что убили Ленского!» Смех и грех.

Не обошлось и без издевательства над игровыми клише. Тут есть единственная мини-игра, где нам вроде бы надо вовремя кликнуть по мишени, но на самом деле вы можете сделать это хоть через час: игра учтиво дожждется этого счастливого момента и сделает удивленные глаза: «Вау, какая отличная реакция!»

Так как с игровой механикой у Dreamlore всегда было плохо, то в обезжиренном формате визуальной новеллы просто 2 часа наблюдать этот трагифарс, смотреть на яркие статичные картинки да пару раз выбирать реплики в диалогах — это действительно не напрягает, а забавляет. Портит впечатление лишь отвратительная озвучка, выдающая в проекте скорее любительский капустник, чем профессиональную работу. Одним словом, мы оценили старания Dreamlore: в известном смысле шутка у них получилась остроумная. Но назвать это игрой можно лишь с большой натяжкой. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **ДЛЯ ДАНТЕСОВ**



Жанр  
Автогонки  
Издатель  
Electronic Arts  
Разработчик  
Slightly Mad Studios  
Похожесть  
Race Driver GRID  
Need for Speed: ProStreet  
Мультиплеер  
Интернет  
Сайт игры  
[www.shift.needforspeed.com](http://www.shift.needforspeed.com)

**СИСТЕМНЫЕ  
ТРЕБОВАНИЯ**

НЕОБХОДИМО:  
Core 2 Duo 2.4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Quad 2 ГГц, 4 Гб, 1 Гб видео

Игорь Асанов

# NEED FOR SPEED SHIFT

Несмотря на то, что большинство самых ожидаемых релизов этой осени плавно перетекали на 2010-й, с автогонками в этом году все, похоже, будет в полном порядке. Одних только **Gran Turismo 5** и **Forza Motorsport 3** должно хватить до конца жизни нынешних консолей, а ведь будет же еще **Colin McRae DiRT 2**, **Blur** и несколько игр масштабом поменьше. Мы привыкли, что серия **Need for Speed** на этом фоне обычно выглядит самым невзрачным комбикормом, актуальным для тех, кто играет только на PC (где альтернатив всегда было мало) либо просто не знает о существовании других гонок.

Но только не в этот раз: неизвестно, какая золотая голова из **Electronic Arts** додумалась поручить очередную часть сериала англичанам **Slightly Mad Studios**, но то, что мы получили в итоге, мало похоже как на привычный **Need for Speed**, так и на

другие гонки последнего времени. И что важнее — **Need for Speed: Shift** получилась не просто очередным экспериментом по развороту сериала в незнакомом направлении (как, например, позапрошлогодний **ProStreet**). Это действительно хорошая и цельная игра, у которой есть узнаваемое лицо.

**Новая метла метет по-новому**

Более того — **Shift** не слишком-то нужны сравнения с почетным аркадным сериалом, они лишь тяготят ее. Общего со старыми версиями **NFS** тут лишь ключевые модели автомобилей, пришедшая вместе с ними система тюнинга, да, пожалуй, и все.

То, что играем мы уже не в **Need for Speed**, становится понятно после первой же пары виражей в Брэндс-Хэтч, куда нас запускают на пробный заезд. Если вы ненароком не знаете

особенностей этой старой английской трассы (где в прошлом проводились гонки «Формулы-1», а сейчас стартуют кузовные чемпионаты **WTCC** и **DTM**), то почти наверняка порушите пару-другую отбойников и облицовку новенькой BMW. Традиционный **NFS**-прием (в обучающем уровне дать порулить дорогой и мощной машиной, чтобы сразу после этого отнять ее у вас) здесь нужен не для того, чтобы дать прикоснуться к мечте, на которую придется потом копить пол-игры. На этом этапе происходит отсев случайных людей от вдумчивых и аккуратных автогонщиков.

Тех, кто не следил за разработкой игры, конечно, ожидает шок. Еще год назад они покупали **Need for Speed** «на покататься», а теперь тут какие-то странные трассы и непослушные шайтан-машины. Но даже если самой сложной гоночной игрой в вашей жизни до этого была **Burnout Paradise**, не стесняйтесь учиться ездить заново. Игра

подскажет вам, как это делается: нарисует на дороге идеальную траекторию (где красным цветом обозначены участки торможения, а зеленым — разгона), подкинет трассу попроще и позволит настраивать все что угодно. На уровне сложности **Casual** от вас вообще потребуются лишь давить на газ и не пропускать повороты (то есть делать ровно то же самое, что и в предыдущих частях). Машина сама аккуратно подтормозит перед виражами и не будет скользить по асфальту, а соперники вежливо уступят дорогу, словно ваш болид оснащен синим проблесковым маячком и сиреной.

Однако нужно понимать, что смысл **Shift** не в этом. Более-менее выучив трассы и навившись побеждать на начальных этапах, не нужно останавливаться на достигнутом — лишите себя массы удовольствия. По-настоящему игра раскрывается только на сложности **Pro**, перед которым меркнет даже

## I'm going Slightly Mad

Студия-разработчик нового Need for Speed базируется в Лондоне и примечательна прежде всего тем, что ее костяк в свое время работал над самыми реалистичными PC-автогонками — GTR, GT Legends и GTR 2. Но как же, ведь выпустившая их SimBin существует и поныне — спросите вы? Все верно, с той лишь разницей, что их новые игры, начиная с **Race: The WTCC Game** (2006), делают совсем другие люди. В то время как Ян Белл, бывший глава игрового подразделения SimBin, основал в 2005-м собственную студию Blimey! Games, которая успела выпустить лишь одну бесплатную автогонку **BMW M3 Challenge** и до Shift занималась разработкой симулятора по лицензии Ferrari. Который, судя по всему, и послужил основным агрегатным донором для Shift — движок и часть трасс взяты именно отсюда. Надеемся, что после релиза Shift он все-таки найдет издателя, который и приведет игру про гарцующих итальянских жеребцов к успешному финишу.



считавшийся сложным **Need for Speed: ProStreet**. Самое главное правило (о котором уже упоминал Александр Кузьменко в летнем репортаже с EA3): не забывайте пользоваться педалью тормоза! Редкий вираж здесь проходится с газом «в пол», а значит тормозить придется едва ли реже, чем ускоряться, — прямо как в настоящих автогонках.

Как раз на настоящие автогонки игра больше всего и похожа. Огороженные кольцевые трассы, по-спортивному раскрашенные машины, пестрящие наклейками спонсоров по всему кузову. Даже пафосное нитроускорение теперь совсем необязательно устанавливать и

использовать (соперники в таком случае делать этого тоже не будут). Кому-то это напомнит доведенную до ума версию ProStreet или даже **Gran Turismo 5: Prologue**, но самым правильным ориентиром будет все-таки **Race Driver GRID**. Несмотря на серьезную разницу в физике (машины здесь ведут себя гораздо убедительнее, чем обмылки из GRID), графике и структуре этих игр, Shift роднит с прошлогодней гонкой **Codemasters** схожий стиль подачи. Здесь никто не бьет линейкой по пальцам за малейшую ошибку (для этого по-прежнему есть серия Gran Turismo и игры производства

компании **SimBin**), вместо этого игра старательно создает у вас ощущение спортивного праздника.

Именно такими выглядят гонки с экрана телевизора. Девушки в фирменных бейсболках держат таблички с именем гонщика, инженер по радиации нагоняет иллюзию рабочей атмосферы, а репортеры фиксируют на камеры последние секунды перед стартом. Рычат моторы, гаснет светофор и машины, проворачивая колеса (запах дымной гари почти просачивается сквозь монитор), срываются с места.



Shift — единственная игра, случайно сделанные скриншоты которой ничуть не уступают по качеству постановочным и обработанным «Фотошопом» рекламным кадрам.



## Искры из глаз

Отрезок от старта до финиша — самые важные минуты Shift, а всему остальному тут отводится унизительно мало времени. Сюжет с живыми актерами, как в прошлогодней **Need for Speed: Undercover**, такой игре совершенно ни к чему (его заменяют очень красивые и динамичные заставки с машинами), необходимость часами копаться в гараже отпала — тюнинг упрощен до предела и выполняется парой кликов. А возможность изменять угол атаки антикрыльев и жесткость амортизаторов авторы предусмотрительно запрятали куда подальше.

Если помните, в свое время разработчики говорили, что делают настоящей гоночный симулятор, только посвященный не обсчету работы подвески гоночного Porsche, а ощущениям гонщика во время езды. И это — чистая правда. Стандартный вид в игре — из кабины (для этого, впервые со времен Porsche Unleashed, пришлось детально смоделировать салоны машин), камера яростно трясется, а во время толчков и аварий изображение на экране размывается, симулируя удар зубами об руль. Очень здорово передано чувство скорости, которое усиливается «объемным», не приклеенным к экрану интерфейсом, покачивающимся вместе с камерой: после пары часов игры в Shift кажется, что машины в том же Gran Turismo 5: Prologue не едут, а ползут по дистанции.

Впрочем, чтобы не заполучить себе морскую болезнь, камеру вполне можно перевести и на привычный план позади машины. Главное — ни в коем случае не выезжать на трассу в одиночку (и кто придумал эти заезды на время?), поскольку именно в такие моменты Shift неожиданно становится скучным. Несмотря ни на что, эта игра не дает ощущений, характерных для любого настоящего симулятора, в котором каждый круг, пройденный быстрее предыдущего, воспринимается как большой личный успех. Привыкнув к управлению, можно легко нащупать предел возможностей каждой машины и начать ставить рекорды один за другим, не встречая при этом никакого сопротивления или отдачи.

Все становится на свои места только во время гонок с соперниками, которые всеми силами не дадут вам заскучать. Они ошибаются, устраивают массовые завалы на трассе и таранят вас (иногда даже слишком часто) в самых неожиданных местах. Модель повреждений убедительна, так что если вдруг погнется какой-нибудь рычаг подвески, то гонку, скорее всего, придется начинать заново.

Несмотря на это, игра умудряется не раздражать и держать бодрый темп — ремонтировать машину между заездами (как в ProStreet или Porsche Unleashed) не нужно, да и особо беречь — тоже. В карьерном режиме гонки довольно скоротечны, и выигрывать любой ценой никто, к счастью, не требует. Зарабатывать звезды (открывающие доступ к новым трассам и чемпионатам)

## На прокачку

Серия Need for Speed давно немислима без тюнинга, и выкинуть его из Shift в EA, конечно, не решились. Система в Shift больше всего напоминает ту, что была в последнем Need for Speed: Undercover, — три класса апгрейдов, касающиеся основных узлов машины. Для кузова и кокпита приходится пользоваться готовыми заготовками: самостоятельно привинтить антикрыло теперь нельзя, а жаль. Вот как это выглядит со стороны.



Привычные для NFS японские легковушки здесь выглядят и ощущаются совершенно по-другому.



можно просто регулярными финишами в очковой зоне и выполнениями спецзаданий вроде «обогнать вон ту серебристую «Ауди». За каждый, даже самый незначительный успех игра щедро осыпает мелкими монетами: вовремя среагировали при старте, чисто прошли круг, обогнали соперника или же просто продержались пять секунд в его «воздушном мешке» — получите еще несколько очков к вашему водительскому профилю. Shift все замечает и все записывает, словно конторский зануда.

Все эти бонусы придуманы в основном для онлайн-режима, но и в сингле тоже есть чем заняться. Есть обычные гонки (максимум 15 участников), дуэли двух машин, дрифт, который стал гораздо сложнее, чем где-либо, а также длиннющие гонки на выносливость.

### Кони привередливые

И что самое приятное — в серию наконец-то вернули нормальные реплеи, которых так не хватало в том же ProStreet. Когда смотришь отлично поставленные, с постоянной сменой камер и крупными планами повторы гонок, становится отчетливо видно, насколько все-таки красив Shift. Да, половина моделей машин досталась в наследство от прошлых частей — из-за этого они слегка режут глаз малозаметными углами и низким разрешением текстуры покраски. Но движок-то полностью новый! Собственная разработка Slightly Mad Studios изначально была предназначена для отрисовки форм дорогих «Фер-

рари» из еще неанонсированного Ferrari Project (который рано или поздно должен увидеть свет), а уж с более скромными японскими и американскими легковушками движок тем более справляется на ура. Любая нынешняя PC-автогонка (да и не только PC) при виде таких текстур, спецэффектов, дыма, отражений и глубины резкости должна без разговоров уползти под шкаф и там сгореть от стыда. Исключение можно сделать только для все того же GT 5: Prologue, который хоть и содержит гораздо больше полигонов на квадратный сантиметр, но выглядит при этом проще и как-то стерильнее. Shift же буйство красок только к лицу.

Огромная заслуга здесь принадлежит художникам Slightly

Mad. Люди эти, как известно, всю творческую жизнь занимались автосимуляторами и лучше всех себе представляют, как должна выглядеть настоящая гоночная трасса. На цветастые граффити, добавленные для создания беззаботной NFS-атмосферы, мы смотреть не будем, но даже они (как и масса несуществующих построек за бортами), не нарушают общей картины. Трассы в Shift самые красивые из всех вышедших автогонок. Лучшие всего смотрятся реальные автодромы (таких тут большинство) — Брэндс-Хэтч, Сильверстоун, Спа-Франкошамп, Лагуна-Сека, Нюрбургринг-Нордшляйфе... Но на всякий случай сообщаем, что есть и пара городских



Хардкорным симуляторщикам не стоит облизываться на такие кадры — перед нами далеко не третья часть GTR.

## Катись на все четыре стороны

### Autopolis



Международный автодром, открытый в 1990 году в Японии, но ни разу не принимавший у себя гонок международного уровня, кроме одного этапа World Sportscar Championship в 1991-м. Выиграл ту гонку, кстати, молодой Михаэль Шумахер за рулем прототипа Sauber-Mercedes. Сегодня является домом для различных внутрияпонских чемпионатов, в том числе и Гран-при по drifting D1.

### Brands Hatch



Одна из самых старых британских трасс, конфигурация которой не сильно изменилась с 1930-х годов. Сочетание слепых поворотов и постоянных спусков делает ее похожей на американские горки. Самый интересный отрезок — поворот Paddock Hill Bend после прямой «старт-финиш», где на высокой скорости асфальт словно уходит из-под ног. Там же и происходит большая часть аварий и вылетов с трассы.

### Laguna Seca



Пожалуй, самая известная американская трасса дорожного типа. Лагуна-Сека была открыта в 1957 году и с тех пор принимала у себя весь цвет автоспортивного мира, кроме разве что «Формулы-1» (в 1990 году была попытка провести заокеанский этап именно здесь, но трасса была признана слишком маленькой и удаленной). Самое интересное место — шикана Corkscrew, которая сопровождается 90-метровым перепадом высот.

### Nordshleife



Знаменитая 20-километровая северная петля Нюрбургринга расположена вокруг поселка Нюрбург на юге Германии. С тех пор, как в 1976 году во время Гран-при «Формулы-1» попал в аварию и чуть было не сгорел в машине Ники Лауда, трассу признали слишком опасной для F1. Но жизнь на Нордшляйфе не утихает и сейчас — здесь проводятся полупрофессиональные гонки на выносливость, а менее опасной за 30 лет трасса так и не стала.

### Silverstone



Местные болельщики любят называть Сильверстоун домом британского автоспорта, но вот уже который год эта трасса находится на волоске от того, чтобы лишиться своего этапа F1 в пользу более современного Донингтона. А начиналось все с бывшего военного аэродрома, на территории которого построена эта трасса. Аэродром она напоминает и сейчас — широкая, с очень скоростными связками поворотов.

### Spa-Frankshamps



Гоночная трасса в Бельгии, которая принимает гонки с 1925 года и является любимой у большинства пилотов, хоть раз выступавших здесь. И это понятно — такого сочетания длинных, прямых и скоростных поворотов, перепадов высот нет больше нигде, а уникальный климат Арденнских гор гарантирует вечно непредсказуемую погоду. Самое интересное место трассы — двойной поворот «Красная вода».

Шкалы спидометра и тахометра в интерфейсе оформлены именно так, как и на приборной доске выбранного автомобиля.

маршрутов — в Лондоне и Токио. Последняя трасса скопирована из ProStreet, так как была там одной из самых сложных и удачных.

От ProStreet и Undercover игре досталась и большая часть машин, а среди новых моделей на удивление доминируют истинно гоночные болиды, пришедшие в игру с официальных трасс. BMW M3 GT2 (см. обложку), Audi R8 LMS, Porsche 911 GT3, Maserati MC12 GT1, Dodge Viper SRT 10, Pagani Zonda R, Bugatti Veyron — при другом раскладе все эти автомобили могли запросто встретиться в какой-нибудь **GTR 3**, существуй она в природе. Ко всему этому набору не хватает только Ferrari, но зная о том, что лицензия на «красных жеребцов» у Slightly Mad Studios давно есть, можно предположить, что пар тройку из них они могут добавить



позже в качестве DLC. Хорошо бы, ведь к прошлым частям контент-паки уже выходили, а нехватка машин и трасс — это глав-

ное, что будет беспокоить в Shift после первого прохождения. Все-таки до уровня Gran Turismo ей в этом плане еще далеко.



А вот что будет наверняка беспокоить желающих только-только подступить к игре — так это повзрослевшие вместе со сложностью системные требования. Shift очень любит четырехядерные процессоры, гигабайты памяти и топовые видеокарты. Мы ведь говорили про не сравнимые ни с чем красоты? Расплатой за них будут тормоза на компьютерах, которые с легкостью вращали тот же GRID или (если взять пример посвежее) Burnout Paradise. Как вариант, можно играть в игру на консолях — там все идет плавно и выглядит лишь чуть-чуть похуже.

Так или иначе, праздник из-за этого никто не отменял: впервые за несколько лет Need for Speed превратилась из размазанного губной помадой статиста в главный гоночный сюрприз года. Мало шансов, что будущие игры серии будут продаваться в комплекте с гоночным шлемом и перчатками (следующую часть, по подтвержденной информации, уже разрабатывают Criterion Games, авторы насковозь аркадной серии Burnout), но первый выезд на очерченный полосатыми поребриками асфальт признан вполне удачным. Не забудьте свой подшлемник! ■



Но при виде из салона смотрятся все-таки гораздо выгоднее.

**РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ**

**КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**

**ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**

**ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%**

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Для того чтобы вдохнуть в NFS новую жизнь, понадобилось отстроить игру заново силами разработчиков-фанатов автоспорта. То, что получилось, оказалось мало похоже на NFS, но это никого не волнует — играть все равно интересно.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

**ГРАФИКА**

**ЗВУК И МУЗЫКА**

**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**

**РЕЙТИНГ**

**8,5**

**ОТЛИЧНО**

игрокам



Жанр  
Экшен  
Издатель/разработчик  
Capcom  
Издатель в России/локализатор  
IC  
Похожесть  
Resident Evil 4  
Dead Space  
Мультиплеер  
Локальная сеть  
Интернет  
Сайт игры  
www.residentevil.com

R&S IGROMANIA.RU

# RESIDENT EVIL®

Илья Янович  
Олег Ставицкий  
Александр Линтон

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:  
Pentium D 2.7 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
Желательно:  
Core 2 Duo 2.4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

**Р**адость узнавания — главная эмоция, которая возникает при запуске Resident Evil 5. Никто не скрывал, что Capcom делают «Resident Evil 4 про Африку и в высоком разрешении», — больше и не просили.

Четвертая часть сериала — жанрообразующий столп, шедевр, игра, на которую взяли равнение все представители survival horror. Многие прошли ее по несколько раз на разных платформах. Даже от изуродованной PC-версии (полностью убитое освещение, невыносимое управление, отсутствие поддержки мыши) шел такой фантазмагорический драйв, что люди сажались и играли: без геймпада, на одной клавиатуре, закрыв глаза на чу-

довищную картинку и пережатые ролики. Потому что такой постановки и такого саспенса не было больше ни у кого.

Тогда, в 2005 году, Capcom с мясом оторвали серию от корней и пересадили ее на экшен-почву. Первые три Resident Evil были классическими играми в жанре survival horror: чудовищная камера, ватное управление, черепаший темп. Неудобно было драться, стрелять, решать головоломки — вообще жить. В 9 из 10 случаев вы погибали не потому, что врагов больше, а потому, что боевая система кривая. Интереснее было считать патроны, чем, собственно, убивать зомби. В четвертой части все радикальным образом изменилось: каме-

ра повисла за плечом у главного героя, целиться стало гораздо проще, рукопашные удары наконец-то работали.

Как будто опасаясь, что многомиллионная армия поклонников не оценит экспериментов с геймплеем, Capcom сделали Resident Evil 4 практически самостоятельной игрой: действие переехало в Испанию, вместо привычных зомби — зараженные паразитом селяне с факелами, вместо техногенного триллера — без пяти минут готической хоррор. Один из боссов — демонический карлик в камзоле и треуголке. Убедившись, что новая механика прижилась, японцы взялись делать на ее основе настоящий, канонический сиквел.



На болотах мы фактически волны выбирать пути сами. Но все ведет в итоге друг к другу, а потом к одной закрытой двери.



Если вовремя не послушать игру и не начать долбить по клавишам A и D, этот красавчик подарит Крису французский поцелуй.



А вот ростовские ребята этого дядю за такой неосторожный взгляд давно бы уже отправили лежать в канаве.



Десять секунд назад у дамы в черном вроде была другая стрижка.

## Мы такие разные...

## В Африке зомби вот такой вышины...

Resident Evil 5 стартует через 10 лет после событий самой первой части сериала (то есть на дворе 2008 год) в местечке Киджуджу в Африке. Сюда на задание прибывает Крис Редфилд (тот самый, из Resident Evil за номером один!) и тут же, на месте, знакомится с напарницей Шевой Аломар (обладательницей модельных пропорций). Десять лет назад Крис был членом знаменитого отряда S.T.A.R.S., до этого немного послужил в ВВС, теперь же он — агент BSAA (Bioterrorism Security Assessment Service — Службы по борьбе с биотерроризмом).

Корпорация Umbrella, ответственная за все беды в первых трех играх, давно не у дел, но Альберт Вескер все никак не уймется. Основав компанию TriCell, он готовит новый опасный вирус, передающийся по воздуху. Мало того — Вескер решил заразить всю планету.

Однако сценаристы Resident Evil 5 очень бережно относятся к тем, кто впервые слышит про Т-вирус, Раккун-Сити и корпорацию Umbrella. Скорее с сожалением мы вынуждены признать, что для того, чтобы сыграть в пятую часть, вам совсем необязательно держать в голове хронологию Resident Evil. Имея на руках громадную вселенную со множеством персонажей и богатейшей мифологией, Сарсот будто боится, что их кто-нибудь не поймет, и обращается к пре-

дыдущим частям игры слишком осторожно. Это особенно странно, учитывая, что запутанность никогда не мешала продажам Resident Evil: третья часть разошлась тиражом 3,5 млн копий, а там без специальной подготовки сам черт ногу сломит.

## На Запад

С геймплейной точки Resident Evil 5 — почти точная копия своей предшественницы. Крисом мы управляем от третьего лица, стреляем точно так же, из-за плеча. Даже красивый лазерный прицел остался. Но изменения на самом деле есть.

Во-первых, напарница Шева. Без подружки теперь не обходится ни один уважающий себя герой (см. Prince of Persia), но Крису, безусловно, досталась самая симпатичная. Ведет себя госпожа Аломар более-менее разумно: сама ломает ящики, снабжает вас патронами и бодро отстреливается от враждебно настроенных африканских колхозников. Бывают, конечно, и моменты внезапного отупения (когда у Шевы заканчиваются патроны, она может внезапно остановиться как вкопанная), но в целом подружка уж точно смешливей Эшли из Resident Evil 4.

Второе важное изменение Сарсот явно подсмотрели у своих западных подражателей: при обращении к инвентарю действие больше не останавливается. Совсем как в Alone in the Dark или Dead Space (авторы которых открыто признавались в том, что

Недостатки AI в Resident Evil 5 простительны — игра целиком заточена под кооператив. Игру можно и нужно проходить вдвоем, причем делать это разрешается не только по Сети, но и на одном экране. Найдите кого-то жибого на роль Шевы — и раздражение будет посещать вас куда реже. Если у напарника есть какое-то подобие головного мозга, он догадается хотя бы целиваться через растяжки. Не говоря уже о прикрывающем огне, своевременных пшиках лечебной дихлофосом в нос и вообще сообразительности. Для бота же все это — иностранные глаголы.

Благодаря кооперативу знакомый по Resident Evil 4 экшен играется совсем по-другому, особенно на высоких уровнях сложности: герои синхронно баррикадируются в здании, попеременно работают полевой медсестрой, прикрывают друг друга.

Мало того, без здравомыслящего напарника некоторые этапы игры могут обратиться в сущий ад. Есть этап, в котором одному из героев приходится освещать дорогу в пещерах фонарем. Есть золото, по которому надо ездить на hovercraftе (один рулит, другой стреляет).

их игры во многом вдохновлены Resident Evil 4), пока вы танцуете за лечебным спреем, вам внезапно могут откусить голову. Преобразования, связанные с инвентарем, несколько ослабили тактическую составляющую игры. Если раньше вы вдумчиво, чуть ли не с пометками в блокноте, решали, как станете выкручиваться («Ага, вот того парня с топором я застрелю из автомата, потом переключусь на Broken Butterfly, прострелю крайнему слева щит, подбегу, добыю его ножом, по необходимости приму спрей и расстреляю остальных из пистолета»), то Resident Evil образца 2009 года — это чистый экшен, без примесей. Страшно сказать, в некоторых моментах

Sarcosm цитируют Gears of War: в строго отведенных местах Крис вдруг обретает возможность прятаться в укрытиях (на позиционных перестрелках выстроен целый эпизод). Возможно это только в тех местах, где враги вооружены огнестрельным оружием, поэтому, попав в очередную заварушку, заранее не угадаешь, удастся на этот раз отсидеться за ящиком или нет.

### Зомбиперерабатывающий завод

Resident Evil 5 — это экшен, от которого отсекали все лишнее. Головоломок как таковых здесь нет, поиск сокровищ фактически упразднен (они практически валяются под ногами), знаменитые печатные машинки тоже отправились на свалку — им на смену пришли обычные чекпойнты.

В жертву динамике Sarcosm приносят все: мистику, знаменитую нетерропливость первых трех игр, отчасти даже сюжет. Но поверьте — оно того стоило. Потому что такой режиссуры и такого напряжения по-прежнему нет ни в одной западной игре (Dead Space с ее полутемными коридорами и рядом не стояла). За несколько часов у вас на сетчатке выжигаются десятки ситуаций: побег на «Хаммере» от зомби-мотоциклов (лучший

«стационарный» экшен-эпизод в истории жанра), пулеметный расстрел гигантского тролля, у которого из головы периодически выплывает какой-то сгусток биомассы, сожжение черного комка щупалец в специальной камере, исполинская летучая мышь, скребущая лапами по огромному грузовику, который летит вместе с ней в пропасть... Sarcosm, как ни одна другая студия в мире, умеет гордиться на экране высокохудожественную ересь: комки плоти, рапид, какие-то племена с копиями, крокодилы, наконец!

Когда вы поймаете темп, оторваться будет уже невозможно. Resident Evil 5 — это специфическое, мало с чем сравнимое удовольствие. Мини-боссы пробивают стены, руют целые дома. Вы пытаетесь отбиться, судорожно дергаете стики, сбрасываете с плеч наседающих зомби. На экране поднимается настоящий ураган из брызг крови, мозгов, кишок и инопланетного вида щупалец.

Если немного притормозить и включить аналитику, то быстро выяснится, что Sarcosm почти покadroво цитируют четвертую часть: стартовая бойня практически один в один повторяет знаменитое барикадирование в испанской деревне, есть аналогичный эпизод на болотах, даже знамени-



Момента нажатия кнопки PrintScreen хватило крокодилу для внезапной атаки.



Чернокожие зомби-мотоциклисты — новый символ безумия серии.

тый бензопильщик с мешком на голове — и тот вернулся. Но тут срабатывает графика. Resident Evil 5 — это еще и один из самых красивых экшенов современности. Африка тут такая, что никакой Far Cry 2 даже рядом не стоял. Детализация моделей — феноменальная. А в PC-версии — еще лучше. Разница не то чтобы сразу бросается в глаза, но ощущается в мелочах: тут текстура четче, там освещение приятнее, здесь пятна крови сочнее.

К счастью, цитирование Resident Evil 4 не коснулось

управления в версии для персоналок. Спустя 46 лет со дня изобретения компьютерной мыши Сэмом наконец дают нам ей пользоваться; бросаем в воздух чепчики и лифчики. Конечно, никто не запрещает подсоединить геймпад от Xbox 360, но управление с клавиатуры и мыши обеспечивает вседозволенность, свойственную исключительно шутерам. Оружие можно менять по цифрам, перезарядка происходит по нажатию одной кнопки (как и удар ножом), а вместо красного лазера в центре экрана маячит здоровенное перекрестие. В целом играть

стало намного легче. Только вот на хоррорную составляющую Resident Evil 5 такое упрощение действует не слишком хорошо. Так что выбор управления послужит эдакой гирькой на весах жанра. Хотите аккуратнее стрелять — используете мышь и клавиатуру. Хотите пощекотать себе нервы управлением (это тоже часть хоррорного мазохизма) — геймпад отлично подойдет.



Resident Evil 5 — не такой прорыв, каким была четвертая

часть. Это честная, заслуженная эксплуатация собственных успехов и достижений Capcom. К ней можно придираться за нахальное самоцитирование, ее можно пожурить за никчемное подражание Gears of War, но, когда у очередного жителя Кидждуджу вдруг слетает голова, а оттуда вылезает гигантское шипастое щупальце, когда зомби-мотоциклист слетает с колес, об него спотыкается еще пять таких же и все они веселой гурьбой взлетают на воздух, — как-то, знаете ли, не до аналитики. ■



## Дважды трехмерная

Помимо улучшенной графики, PC-версия щеголяет другим визуальным новшеством — стереорежимом. Чтобы дисплей Криса Редфилда стал еще более выпуклым, а клетки вируса в меню отчаянно пытались вылететь из монитора в комнату, придется потратить на специальные очки от NVIDIA. Но им дело не ограничивается. Тут получается, что в списке системных требований игры есть еще один неожиданный опциональный пункт — монитор. Его частота развертки должна быть не меньше 120 Гц, но 60 Гц на каждую линзу очков. И когда и без того отличная графика приобретает стереоэффект, игра выглядит просто до неприличия впечатляюще. Сбивают с толку лишь судшители, которые появляются на переднем плане (приходится перефокусировать взгляд туда-сюда), и кат-сцены — в них картинка может слегка двоиниться.

Список игр, с которыми технология работает, уже впечатляет. Специальный драйвер позволит «раздвоить» картинку и нарисует более удобный для стереоэффекта лазерный прицел вместо перекрестия. Иронично то, что в Resident Evil 5, игре, разработанной с учетом технологии NVIDIA 3D Vision, изначально был лазерный прицел, но в PC-версии он соседствует со стандартным перекрестьем.



**Реиграбельность**



**Классный сюжет**



**Оригинальность**



**Легко освоить**



**Оправданность ожиданий:** ██████████ 80%

### Дождались?

Если в четвертой части экшен был дерзким экспериментом, то здесь смешение механик перешло на новый уровень. Хотя некоторые моменты похожи на вялое подражание последним боевикам, у Resident Evil 5 найдется с десяток «другой вау-моментов», которые заставят вас просидеть за игрой до рассвета.

### Геймплей

★★★★★★

### Графика

★★★★★★

### Звук и музыка

★★★★★★

### Интерфейс и управление

★★★★★★

8  
9  
8  
7

### Рейтинг

# 8.0

«Отлично»

# BATMAN

## ARKHAM ASYLUM



**Жанр**  
Симулятор Бэтмена

**Издатель**  
Eidos Interactive

**Разработчик**  
Rocksteady Studios

**Издатель в России/локализатор**  
Новый диск

**Похожесть**  
Devil May Cry

**The Chronicles of Riddick**  
Max Payne

**Мультиплеер**  
Отсутствует

**Сайт игры**  
[www.batmanarkhamasylum.com](http://www.batmanarkhamasylum.com)

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Александр Башкиров

**З**адумывались ли вы когда-нибудь о том, что делает Бэтмена — единственного супергероя, лишённого сверхчеловеческих качеств, — таким интересным персонажем? Рискнем предположить — дело в его универсальности. Бэтмен хорошо дерется, но крепкие кулаки ничего не стоят без арсенала гаджетов: резиновый костюм и чёрный плащ от пуль не защищают. В свою очередь, и боевые искусства, и гаджеты — ничто без его дедуктивных способностей. Бэтмена не зря зовут величайшим в мире детективом.

По этой причине идеальной игре про человека-летучую мышку мало быть просто качественным файтингом или интересным стелс-

экшеном — в ней должны быть и пространственные головоломки (чтобы было где применять все эти гарпуны и лебедки), и какие-никакие квестовые элементы (чтобы Брюс Уэйн мог на деле продемонстрировать свои детективные таланты)... Так вот, **Batman: Arkham Asylum** — это именно такая игра про Бэтмена. Почти идеальная.

### Остров летучей мыши

Не станем скрывать — мало кто у нас в редакции верил, что у **Rocksteady** все получится. На презентациях разработчики всегда делали акцент на какой-то одной составляющей игры, а осталь-

ное если и показывали, то как-то мельком. Но **Arkham Asylum**, как и образ Бэтмена, можно воспринимать только целиком, какая-то одна составляющая этой игры не работает без остальных.

Действие, напоминаем, происходит на острове, где расположена корпус Архемской психиатрической лечебницы. В этом уважаемом заведении сидят серьезные убийцы, психопаты и «люди с особыми нуждами» (вроде Ядовитого Плуца или Мистера Фриза)86 — Бэтмен никого и никогда не убивает, поэтому пойманные им суперзлодеи отправляются прямоком сюда... В какой-то момент на острове собралось большинство его старых врагов. Последним

прибыл Джокер, которого Бэтмен недавно изловил и теперь лично везет в клинику. По странному стечению обстоятельств в городской тюрьме недавно случился пожар и большую часть вменяемых преступников из банды Джокера временно перевели сюда же... Дальше, понятно — побег, полная изоляция острова от внешнего мира и еще один злоедейский план клоуна-маньяка. В Архэме намечается вечеринка гениальных сумасшедших, и Джокер очень хочет, чтобы и Бэтмен к ней присоединился. Стоит ли говорить, что у последнего другие планы на вечер?

Итак, Unreal Engine 3, лунная ночь, облака, на горизонте переливается огнями Готэм... Архем — крайне мрачное место.

По ходу игры внешний вид Бэтмена меняется: на костюме появляются порезы, в плаще — прорезы, на лице — кровоподтеки... По непроверенным данным, у него еще и щетина растет.

Бэтмен всегда добивает противников эффектно. Зато сам, получив удар по затылку, неловко оступается и хватается за голову.





# ГЛАВНЫЕ ЗЛОДЕИ

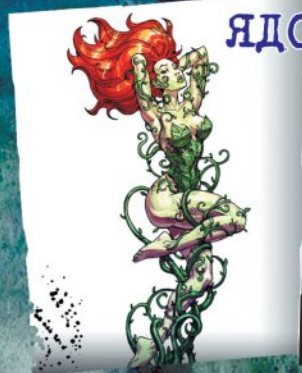
ЗЛОДЕИ В ARKHAM ASYLUM — ЭТО НЕ ПРОСТО БОССЫ В КОНЦЕ УРОВНЕЙ. КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ВЫПОЛНЯЕТ СВОЮ ФУНКЦИЮ...

## ДЖОКЕР



Настоящее имя неизвестно, впервые появился в 1940 году в первом выпуске комикса «Бэтмен». Главный путь и затейник — это он заманил Бэтмена в Аркхем, устроил массовый побег психов, организовал появление армии супермутантов, фейерверк и вечеринку. В Arkham Asylum, как и в мультсериалах и игре Batman: Vengeance, Джокера озвучивает Марк Хамилл.

## ЯДОВИТЫЙ ПЛЮЩ



Она же Памела Лиллиан Айлс, появилась в 81-м номере «Бэтмена» в 1966 году. Экотеррористка, повелевающая растениями, ответственная за превращение Аркхема в джунгли во второй половине игры. У Плюща с Бэтменом сложные взаимоотношения (жалко, что Бэтмен не растение!). В Arkham Asylum она является предпоследним боссом, плющимся фейерболлами.

## ПУГАЛО



Он же Джонатан Крайн, профессор психологии, впервые появился в 3-м выпуске журнала World's Finest Comics в 1941 году. Одержим желанием изучать человеческие страхи. Обрабатывает Аркхем токсинами, вызывающими галлюцинации сначала у Бэтмена, а потом и у самого игрока. Драться с Пугалом не надо, достаточно пройти уровень до конца и осветить злодея прожектором.

## КРОК-УБИЙЦА



Крок (первое появление — 523-й выпуск Detective Comics в 1983 году) родился большим и зеленым. В детстве его дразнили сверстники, и теперь он зол на весь мир. В лечебнице для него даже не нашлось палаты — он живет в старой канализации, куда ему время от времени спускают мясо. Бэтмену приходится убежать по хлипким мосткам — Крок ориентируется по волнению воды и атакует внезапно.

Снаружи — увитые плющом беседки и осыпающиеся строения, внутри же — силовые поля, камеры, мониторы, компьютеры и прочий пенитенциарный хай-тек.

Блуждать по Аркхему можно свободно: Бэтмен обследует госпиталь, тюрьму, отделение интенсивной терапии, ботанические сады, канализацию и особняк-музей, постепенно обрастает алгрейдами, с помощью которых можно открыть новые сектора в уже обследованных локациях. Хотя «блуждать» — неподходящее слово, гораздо чаще приходится бегать. Сюжет тут — как в хорошем фильме про террористов: то массовый побег психов из изолятора, то нападение гигантских растений. В центре происходящего почти всегда остается Джокер, но в какой-то момент на передний план выходят все ключевые злодеи и требуют внимания к своей персоне. Ушастому супергерою то и дело приходится нестись на другой конец карты, уворачиваясь от пуль снайперов и отыскивая обходные пути.

### Все в поясе

Жанр игры меняется с каждой новой локацией. Сначала это честный файтинг, где Бэтмен рубится с несколькими безоружными соперниками (бешеными клоунами Джокера). Нужно не только выстраивать комбо и контратаковать, но и контролировать окружающую обстановку: в любой момент сверхчеловека могут некрасиво огреть трубой по запылку — в глазах темнеет, изображение двоится и становится уже не до изящных комбинаций.

Когда появляются клоуны с огнестрельным оружием, начинается совсем другая игра — стелс-экшен, где Бэтмен превращается в Хищника. Здесь на первый план выходит «режим детектива», особый вид зрения, в котором видно сквозь стены (враги предстают светящимися скелетиками).

Комнаты для иг-

ры в кошки-мышки украшены высоко расположенными горгульями, на каждую из которых можно мгновенно забраться при помощи лебедки. Устроившись на извании, мы спокойно наблюдаем за перемещениями врагов и готовим план атаки: можно прыгнуть и вырубить клоуна ударом пятки, можно схватить ничего не подозревающего врага и подвесить его за ноги, а если заметят — быстро перепрыгнуть на другую горгулью или спрятаться в вентиляции.

Однако врагов можно достать и с земли — где-то надо прижиться спиной к стене и прицельно кидать бэтаранг, где-то подкрадываться сзади и душить врага... Единственно правильного варианта не существует — условия постоянно меняются, и под них приходится приспосабливаться. Скажем, в какой-то момент появляются бандиты, на которых надеются специальные ошейники, отслеживающие физиологическое состояние: стоит пульсу упасть ниже определенной отметки (если вы, например, оглушили амбала), и Джокер тут же об этом узнает, вышлет подмогу. А еще во второй половине игры он начинает минировать горгульи — и всем, кто до этого воображал себя ужасом, летящим на крыльях ночи, приходится привыкать работать в новых условиях.

Наконец, третий вид геймплея — акробатические упражнения и поиск улик. Впрочем, никакого Prince of Persia — до любой необходимой точки Бэтмен добирается при помощи трех видов тросов: традиционного гарпуна (схватил-подтянулся), гарпуна улучшенного (помогает вырывать решетки вентиляции, находящиеся в труднодоступных местах) и устройства, которое может доставить героя в противоположный конец огромного зала — лишь бы точка приземления находилась на одном с ним уровне. С этими инструментами Бэтмен решает задачи вроде «как пройти в здание, если психи забаррикадировали вход». Ну а улики мы ищем в том же «режиме детектива», его приходится включать, когда нужно выследить кого-то по отпечаткам пальцев.



## Все, что вы хотели знать о Джокере

По современным меркам Arkham Asylum — игра довольно длинная, за два вечера ее пройти никак не получится. Для таких масштабов просто трех составляющих геймплея оказалось мало — разработчики постоянно жонглируют ими: драка, стелс, исследование... Помимо этого сделан еще один очень тонкий ход — в игре постоянно меняется практически все. Самое важное здесь — история и персонажи, а обстановка подстраивается под происходящее. Вырвалась на свободу Плющ — через полчаса половину зданий заполнили испарения от ее ядовитых растений. Джокер расшалился и взорвал пару бомб? Извините, теперь вот тут и тут пройти нельзя, ищите обходной маршрут. Легко расправились с тремя вооруженными громилками? Что ж, в следующей комнате их будет шестеро. Про взрывающихся горгулий и бандитов в ошейниках мы уже упоминали. Ко всему прочему, за убийства и сбор бонусов Бэтмен получает опыт и может открывать новые режимы для гаджетов.

Все эти перемены (кроме, пожалуй, прокачки) никак не зависят от игрока. Arkham Asylum линейная, но разработчики умело ведут вас правильным маршрутом. Вовремя включают скриптовую сцену, дают подслушать классный диалог («Ладно, я тебя прощаю, — говорит Джокер провинившемуся бандиту. — Я всего лишь пошлю кого-нибудь к тебе домой, чтобы он переломал ноги твоей жене»), придумывают новых врагов, подкидывают интересный гаджет, стравливают с боссом... История о том, как банда суперманьяков захватила дурдом, внезапно становится интересной даже тем, кто до этого считал подобную завязку банальной и надуманной (то есть всем, кто почему-то не любит комиксы).

A Rocksteady только подливают масла в огонь — дают прослушать записи психотерапевтических сеансов с каждым из злодеев и предлагают разгадать все 240 загадок Риддлера: от простых вроде поиска спрятанных предметов до совсем уж нетривиальных — когда на крыши двух разных зданий нужно посмотреть под таким углом, чтобы увидеть на них изображение вопреки логике знака.



Rocksteady выбрали очень правильный подход: они не притягивают сюжет к готовой концепции, а наоборот — подстраивают условия игры под происходящее. Благодаря этой простой формуле в их игре никогда не бывает скучно. Но куда важнее другое: поставив во главу угла персонажей и их взаимоотношения, разработчикам удалось заставить каждого из нас почувствовать себя Бэтменом. Пройдя игру, вы поймете, что значит носить бэт-костюм, регулярно получать отрезком стальной трубы по голове и иметь в вечных противниках сумасшедшего клоуна-убийцу. А развешающийся черный плащ и рев двигателя бэт-мобиля вы еще долго не забудете. Неважно, любите вы Бэтмена и вообще комиксы, эту игру должен увидеть каждый.

**ПЕРЕВОД:** Про локализацию вроде этой обычно говорят, что в них все сделано «на уровне»... Если бы не великолепный голос Джокера! Актер из русской версии играет не хуже Марка Хамилла, который озвучивал этого персонажа в оригинале: правдоподобно смеется, вопит и ерничает. С самим переводом все хуже: встречаются орфографические ошибки, кроме того — локализаторы игнорируют всяческие тонкости вроде игры слов и переводят Harley Quinn как Харли Квин, хотя вообще-то в этом имени должно звучать слово «арлекин» ■

## БЭТ-БИОГРАФИЯ

КАК ВЕСЕЛЫЙ ЧЕЛОВЕК В СЕРОМ ОБТЯГИВАЮЩЕМ ТРИКО ПРЕВРАТИЛСЯ В УГРОМНОГО МСТИТЕЛЯ...

Бэтмен появился в 27-м номере Detective Comics в 1939 году, был придуман художником Бобом Кейном и сценаристом Биллом Фингером (Кейн придумал имя «Бэтмен», а Фингер — маску, плащ и собственно Брюса Уэйна). В сороковых годах к Бэтмену присоединился Робин (чтобы смягчить комиксы про мрачного одиночку), в 1954-м отношения Бэтмена с Робинем стали предметом нападок психиатра Фредрика Вертхема, которые привели к окончательной трансформации «Бэтмена» из нуара в красочную детскую комедию.

В 1966 году стартовал комедийный телесериал с Адамом Уэстом в роли Бэтмена (все в точности как в фильмах Джозеля Шумахера, только с песнями, плясками и совсем без бюджета). В семидесятых и восьмидесятых Бэтмена практически перестали покупать — пока в 1986 году Фрэнк Миллер не нарисовал (и не написал) мрачнейший комикс The Dark Knight Returns про пятидесятилетнего Бэтмена в антиутопическом будущем (где Бэтмен наконец-то подрастал с Суперменом).

Именно Миллеру обязаны своим появлением готические «Бэтмен» (1989 г.) и «Бэтмен возвращается» (1992 г.) Тима Бертона и угрюмый мультсериал Batman: The Animated Series, стартовавший в 1992-м и пронесший через ужас (см. фильм «Бэтмен и Робин») девяностых образ мрачной неразговорчивой Летучей мыши. Сценаристом мультфильма был некий Пол Дини — в 2006-м он станет регулярным сценаристом комикса, а в 2008-м сочинит сценарий к игре Batman: Arkham Asylum.



Пугало, бывший психотерапевт, сначала заставляет Бэтмена видеть ужасы при помощи психотропного газа, а после переносит его в какой-то потусторонний мир.

В Detective Mode сразу видны все важные объекты — вентиляционные решетки, закрытые двери, провода и панели управления, а главное — враги.



# БЭТ-РАЗДАЧА

ДРАКИ В BATMAN: ARKHAM ASYLUM ПОХОЖИ ИМЕННО НА ДРАКИ, А НЕ НА ТАНЦЕВАЛЬНУЮ РИТМ-ИГРУ



**1** Враги с оружием очень опасны. Кусок трубы — это еще ничего: враги с ножами блокируют удары (приходится оглушать), а парней с электрошокерами нужно перепрыгивать — чтоб не шарахнули.

**2** Избив одного клоуна, нужно тут же перенаправить Бэтмена на следующего — после шести-восьми удачных ударов начнется мощное суперкомбо, которое можно завершить красивым захватом.

**3** Если кто-то подходит сзади, лучше сразу же начать контратаку: Бэтмен уйдет от удара и даст врагу по зубам... А вот если их проигнорировать — обязательно получим трубой по острым ушкам.

**4** Свалившегося врага можно быстро добить. Но лучше не рисковать — наклонившийся над поверженным врагом Бэтмен совершенно беззащитен... Лучше дать клоуну встать, а потом дать в рог еще раз.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ  
██████████ 85%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Главный и единственный на сегодняшний день способ почувствовать себя Бэтменом — в Arkham Asylum изобретательно сочетаются стелс, файтинг, ворох гаджетов, яркие персонажи и блестящие диалоги.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇯🇵

ГЕЙМПЛЕЙ  
★★★★★★★★ 9.0  
ГРАФИКА  
★★★★★★★★ 9.0  
ЗВУК И МУЗЫКА  
★★★★★★★★ 9.0  
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ  
★★★★★★★★ 8.0

**РЕЙТИНГ**

**9.0**

ВЕЛИКОЛЕПНО

**Жанр**  
Шутер старой закалки  
**Издатель**  
Activision  
**Разработчик**  
Raven Software  
**Похожесть**  
Return to Castle Wolfenstein  
Серия Call of Duty  
**Мультиплеер**  
Интернет  
**Локальная сеть**  
Сайт игры  
www.wolfenstein.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
Необходимо:  
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
Желательно:  
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

# Волфенштейн

Алексей Моисеев

**R**aven Software — удивительная компания. Почти ни одного безоговорочного хита, эпигонство в острой форме, но каждую их игру запоминают надолго. **Heretic**, **Hexen**, **Soldier of Fortune**, **Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy**, **X-Men Origins: Wolverine** — знакомые названия, правда?

## Мы века двадцатого дети

Мы практически уверены, что новый **Wolfenstein** ждет похожая судьба. Вначале кажется, что это — старомодный шутер в духе **Return to Castle Wolfenstein**, которому в этом году стукнуло восемь лет. Железнодорожная станция с развешенными повсю-

ду свастиками, MP40 в руках, три гранаты (и не больше!) на поясе, ни единого намека на нелинейность, ни одной новой геймплейной находки. В центре внимания, как и восемь, и семнадцать лет назад — агент Би-Джей Блажкович, который за это время совсем не постарел и все так же способен убить нациста одним

выстрелом в левую пятку. Позже выясняется, что с собой можно одновременно таскать абсолютно все виды оружия, включая панцершрек, огнемет и несколько огромных экспериментальных пушек. Понимаете теперь, что значит «старомодный»?

Но совсем скоро выясняется, что **Wolfenstein** — игра с откры-



Эта сцена на поезде длится не больше минуты, а впечатлений оставляет целое море.



Через секунду удивленные немцы испарятся, оставив после себя лишь зеленые силуэты в воздухе.

unverarbeitetes

Kriegsfall



Призраки в Сумраке — безобиднейшие существа. Но на агрессию с вашей стороны ответят достойно.



Только в Сумраке полностью раскрывается дьявольская сущность Третьего рейха.

тым миром! Только, пожалуй-ста, не надо хвататься за вальерьянку и неодобрительно цокать языком: открытости здесь примерно столько же, сколько было в консольной **The Darkness**. В нашем распоряжении оказываются несколько районов австрийского городка Айзенштадт. На его территории обитает парочка партизанских группировок и нелегальные торговцы, а по периметру расставлены выходы на уровни — вот и вся свобода. Но приятно все же случайно встретить в переулке какого-нибудь неудачливого NPC, который с радостью переложит на наши плечи свои проблемы, или наткнуться на припрятанное кем-то золотишко или папку с секретными документами...

Вот вам и сюрприз номер два: в старом добром **Wolfenstein**, где поиск секретов всегда был лишь способом самоутвердиться, появилась примитивная экономическая система. Золото конвертируется в доллары и тратится на апгрейды оружия. Улучшите нарезку ствола, перейдете с рожковых на коробочные обоймы, прикрутите снайперский прицел — убивать нацистов станет на порядок веселее. А уж что можно сотворить с тяжелым оружием — аж слюнки текут! Правда, все это станет доступно, только если вы облазите на коленках каждый темный уголок на каждом уровне в поисках секретных данных (открывают улучшения) и собственноручно золота.

### Der Sumrak

Открытый мир и финансы — мелочи по сравнению с главным



## Всем выйти из Сумрака!

**1** — Меняется общая цветовая гамма. Мир зеленеет на глазах, в небе появляются какие-то завихрения, потусторонний ветер гоняет по воздуху мусор. В Сумраке все объекты отчетливо видны, даже если в реальности помещение залито крошечной тьмой.

**2** — Эти забавные существа слоняются по Сумраку и собирают энергию Черного Солнца. Если выстрелить в одного из них, монстр лопнет, а собранная им энергия прольется на вражеские го-

ловы. Но если убить слишком много обитателей Сумрака, остальные создания озвереют и нападут на вас.

**3** — Фонтанчики энергии Черного Солнца, которой питается медальон Блажковича. Чтобы перезарядиться, надо постоять в источнике несколько секунд. В реальности они тоже чуть-чуть заметны из-за колебаний воздуха.

**4** — Красным цветом подсвечиваются ключевые объекты. Эту дощечку в реальности заметить практически

невозможно, а за ней — тайник с фольклором, открывающим новые способности.

**5** — Иногда Сумрак открывает новые пути. Здесь, например, видна астральная лестница. Еще встречаются фальшивые стены. Если выйти из Сумрака, находясь внутри нее, Блажковича просто разорвет. Будьте внимательны!

**6** — Все источники света оставляют красивые шлейфы. Чем ярче источник, тем длиннее шлейф.



Игра про Вторую мировую, говорите? Ну-ну.

сюрпризом, который приготовила Raven Software. Спустя примерно час после начала игра врывает вольный пересказ «Ночного дозора». Блажкович крадет из-под носа у фашистов очень древний медальон, скармливает ему найденный рядом кристалл

Черного Солнца и превращается в Иного, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Главным трюком нового Биджея становится уход в Сумрак, который в игре называется Тенью. Стоит нажать на кнопку, как мир на глазах преобразуется: наливается всеми оттенками зеленого и наполняется непонятными летающими существами. Находясь по ту сторону реальности, герой остается видимым для простых смертных, но получает ряд преимуществ. Во-первых, в Тени он передвигается в два раза быстрее, что не раз спасет вам жизнь и сэкономит время. Во-вторых, враги и ключевые объекты заботливо подсвечиваются, а окружающий пейзаж виден во всех деталях даже глубокой ночью. Наконец, в-третьих, некоторые стены исчезают и появляется возможность, к примеру, зайти врагу в тыл или удивить гранатой фашистов, сидящих в запертой изнутри комнате.

По ходу сюжета Блажкович найдет еще три разноцветных кристалла и научится замедлять время, ставить вокруг себя непробиваемое защитное поле и стрелять обычными пулями сквозь бетонные стены. Мало того — на черном рынке можно купить апгрейды для медальона. Один при включении рапида вызывает локальный взрыв пространственно-временного конти-

Эта престелная фрау с оголенной грудью несетя к нам отнюдь не для того, чтобы предиктовать телефончик.

нуума, размечающий ближайших врагов, а другой наделяет щит способностью отражать пули и даже растрывает коснувшихся его нацистов.

У медальона есть (простите за каламбур) и обратная сторона: благодаря ему играть в Wolfenstein очень-очень просто. Солдаты Третьего рейха и так гибнут толпами даже на высшем уровне сложности, а обучившись колдовству, вообще чувствуешь себя читером. Но вселилие, к счастью, не делает игру скучной. Появляется возможность играть не только эффективно, но и красиво. Не надо половину времени проводить за ящиками и колоннами, никто не запрещает пронестись в Сумраке по комнате с десятком врагов, обрабатывая их прикладом винтовки или подбадривая электроразрядами из винтовки Тесла. Можно «передать» нацистов энергетическим щитом или гордо выйти на середину помещения с фотонной пушкой наперевес, зажать курок и смотреть, как враги испаряются в астрал. Немцы умирают красиво: истошно кричат, хватаются за сердце и фонтанируют кровью из пробитых артерий, поэтому убивать их интересно. Для особых садистов в игре есть пожарный топор и возможность отрубать несчастным фашистам головы. Но все это, в отличие от того же F.E.A.R. 2: Project Origin, смотрится совершенно несерьезно.

### Йа-йа, штангенциркуль

Разработчики отлично понимали, для кого делают игру (а предназначена она в первую

очередь для тех, кому осточертело по сто раз проходить в шутерах сложные участки), и поэтому стараются развлекать нас всеми доступными средствами.

Художники с дизайнером, кажется, очень внимательно следили за судьбой F.E.A.R. и дали себе зарок не повторять ее ошибок. В игре нет ни одной одинаковой локации, если не считать районов Айзенштадта. Только что мы сражались на вокзале, а несколько минут спустя уже бродим по узким улицам австрийского города. Затем отправляемся на залитую солнцем ферму, под которой вдруг обнаруживаем огромную секретную базу фашистов. Оттуда — прямоком в разрушенную церковь. Потом можно заглянуть в пивную, где глушат шнапс оккупанты, на радиостанцию, в старинный замок или на аэродром.

Надеело расстреливать обычных фашистов? Вот вам уберзольдатен, закованные в броню. Наскучили и они? Получите немецких девок в кожаных штанах и с плазменными хлыстами. Хочется чего-то погорячее? Держите монстра из параллельного мира, прошибающего лбом бетонные колонны, или сразитесь с помесью паука и креветки размером с дом. Все равно мало? Возьмите в руки сияющий контейнер, наполненный потусторонней энергией, и зашвырните его в толпу фрицев. Те, вместе с ящиками и другими элементами декора, воспарят на несколько секунд в воздух, забавно извиваясь и требуя немедленно опустить их на землю.

Единственный элемент игры, которому трагически не хватает

## Эти забавные нацисты

Серия *Wolfenstein* всегда славилась легкой придурковатостью. Фашисты в ней занимаются такими вещами, что непосвященные люди крутят пальцем у виска. Вот избранные моменты из новой игры.



Летающие нацисты выделывают в воздухе трюки ничуть не хуже «Русских витязей». При этом закидывают вас с ног до головы ракетами «воздух — земля». И это в 1943 году!



Под милой фермой на краю города притаилась ОГРОМНАЯ подземная база. Чтобы никто не догадался!



Фашист-зомби и Т-800 — страшная похоть. Главным образом потому, что прет направо и не промахивается, в отличие от своих собратьев-людей.



Всю игру нам мозолит глаза гигантский цепеллин над городом. Разумеется, он нужен для того, чтобы стереть Айзенштадт с лица земли. Но Блажкович такого не допустит.

разнообразия, — это саундтрек. Когда воздух шипит от смертоносных энергий, а в небо поднимается звено летающих фашистов, меньше всего хочется слушать унылые немецкие марши. Так что рекомендуем запустить фоновым любимым медиалепер и включить что-нибудь позабористее. Эффект будет потрясающий.

Ну и технологически *Wolfenstein* не блещет. Движок *Doom 3*

и физика *Havok* — не самый мощный тандем, так что готовьтесь к немного устаревшей картинке, утопающим в земле ящикам и скачущим, как резиновый мячик, гранатам. Кстати говоря, играть в *Wolfenstein* мы советуем на PC: на рекомендованной конфигурации движок выдает стабильные 60 кадров в секунду. С консолями Raven Software все никак не подружится — игра на

них ощутимо подтормаживает в особо насыщенные моменты.



*Wolfenstein* возрождается где-то раз в семь-восемь лет и непременно находит новых поклонников. Меняются разработчики и технологии, а сериал остается. И что с того, что картинка слегка подернулась плав-

тиной? Лучше оцените фантазию авторов.

**ПЕРЕВОД:** Локализация от «Софт Клуба» традиционно хороша, но не идеальна. Тексты переведены отлично, а вот актеры напрочь забыли, что играют они немцами. От характерного арийского акцента, с которым была озвучена английская версия, не осталось и следа, а значит, теряется часть атмосферы игры. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 85%

Дождались?

Задорный и разнообразный, но чуть-чуть устаревший шутер о том, как неунывающий агент Блажкович, не без помощи потусторонних сил, в очередной раз срывает оккупационные эксперименты Третьего рейха.

Геймплей

★★★★★★

Графика

★★★★★★

Звук и музыка

★★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★★

Локализация: ●●●

Рейтинг

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1  
**8,0**

«Отлично»

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:

Core 2 Quad 2,2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео



Жанр

Стратегия

Издатель

Square Enix

Разработчик

Wargaming.net

Издатель в России/локализатор

Новый диск

Пожалуйста

World in Conflict

Операция «Багратион»

Мультиплеер

Локальная сеть

Интернет

Сайт игры

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

15-16.05.2009

# ORDER OF WAR

Илья Яковлев

Наша рецензия на «Операцию «Багратион»» заканчивалась примерно на следующей мысли: «хорошо, но без глянца». По меркам отечественных игр это был достаточно дорогой проект (бюджет — около миллиона долларов), но он зашел на территорию **World in Conflict**, где было все то же самое, но в пятикратном объеме. Тот же геймплей (стратегия, в которой мы управляем небольшими подразделениями) плюс драма, пиротехника, голос Алека Болдуина и Ларри Бонд в роли сценариста. Или вот хотя бы сцена, где русские штурмом бе-

рут Сиэтл, — в белорусской игре, конечно, ничего такого не было. При этом играть в «Багратион» было ничуть не менее интересно, но игре явно не хватало средств, чтобы как следует себя преподнести.

Но чуть ли не сразу же после релиза случилось удивительное. **Square Enix** в рамках своей новой программы «не только в Японии», во-первых, купили **Eidos** и теперь занимаются ребрендингом Лары Крофт, а во-вторых, отчего-то заинтересовались PC-стратегиями в реальном времени. Так, они теперь издают **Supreme Commander 2** Криса

Тейлора, да и к **Wargaming.net** отнесли с трогательной заботой. Последние, получив японские деньги и продюсеров, буквально за 10 месяцев сделали «Операцию «Багратион» нашей мечты — и называется она **Order of War**.

## Золушка из Белоруссии

В рамках подготовки материала по **World of Tanks** (см. «Игру в онлайн» в этом номере) мы посетили офис разработчиков в Минске, где **Order of War** нам показали в качестве бонуса — так, случайно мимо этажа спускались. Пройденные взалхб две

миссии сразу дали понять: игра, в сердце которой все еще бьется «Багратион», воспринимается теперь на принципиально ином уровне. Чуть позже мы вернулись в офис **Wargaming.net** уже с клещами и паяльником — за полной версией.

Разумеется, «Операция «Багратион»» была нишевой игрой, поэтому она спокойно могла позволить себе рассказывать о сражениях Великой Отечественной на фоне белорусских пейзажей. **Order of War** ориентирована в основном на западный рынок, так что на смену советской кампании пришла кампания за союз-



Порой внешнее сходство с **World in Conflict** у игры практически стопроцентное.



Высадка в Нормандии у **Order of War**, надо отдать должное, самая масштабная за всю историю жанра.





Ухватить в кадре пиротехнику тут безумно сложно. Все взлетает на воздух за пару секунд.



С масштабами Order of War может поспорить только Empire: Total War.

ников, а с ней классический аттракцион на тему «и тут внезапно открылся второй фронт»: Омаха-бич, французские батальоны, танки под Арракуртом и тому подобное. Зато немецкая кампания частично разочаровывается в Польше, и там декорации далеко не такие избитые. Наконец, советская сторона тоже никуда не делась — хотя она, увы, не удостоилась полноценной кампании и доступна исключительно в мультиплеере.

Само собой, уроки истории теперь проводятся по законам блокбастеров. Скучные нарезки из военной хроники остались в прошлом: похоже, одной из главных статей расхода в разработке Order of War были ролики, которые поставлены тут так, что все прочие WW2-стратегии потихоньку сгорают от стыда в углу. У **Company of Heroes** весь запал ушел на драматические кат-сцены, а тут между миссиями — настоящий CGI-праздник. В общих чертах обрисовав ситуацию на глобальной карте, камера в одно мгновение переходит к демонстрации отдельных сражений, а вокруг при этом — большие, вписанные в антураж надписи, прямо как в грядущем **Splinter Cell: Conviction**. Кроме того, тут вам буквально за считанные секунды наглядно показывают, сколько, например, пассажиров помещается в десантном самолете или каков радиус поражения у немецких дальнебойных орудий. Подход всесторонне правильный — это гораздо интереснее, чем читать встроенную в игру энциклопедию, как это заведено у отечественных разработчиков.

## Дым и огонь

Механика и базовые принципы остались нетронутыми: Order of War — это чистая война, свежее выжата, без консервантов. Основу разработчики подсмотрели у все того же World in Conflict, где вы прямо во время боя в одно мгновение покупали себе подкрепление, после смерти которого вам через некоторое время возвращали потраченные средства. Разница в том, что у Order of War подмогу нужно вызывать за очки, которые начисляются за удержание контрольных точек. Ассортимент доступных юнитов, как и раньше, зависит от типа точки. Дальше — только битвы, безо всякого строительства и менеджмента. Кроме того, тут, как и раньше, практически идеальный интерфейс. Возня с пехотой в любом виде полностью упразднена, никаких многоуровневых меню нет и в помине, а все, что вы делаете при помощи кнопок на экране, — это заказываете войска и насылаете удары с воздуха.

Order of War — она больше про сиюминутную тактику, чем затяжную стратегию. Получив на руки войска, вы тут же пытаетесь занять все окопы, ведете танки к ближайшей точке, покупаете подкрепление, и, как только вам покажется, что вы уже закрепились на территории, вдруг под ваш контроль поступают отряды союзника, а новые враги уже десантируются вам на головы.

На миссиях постоянно что-то происходит, вас метают от одного конца карты к другому, так что планировать что-то наперед просто невозможно. К успеху приводят неочевидные решения,

которые вы принимаете каждую секунду. Оставить пехоту в траншеях или пустить на подкрепление танкам? Взять деревушку наземными силами или потратить последние деньги на авианалет? В каждой кампании перед нашим носом проигрывают

тысячу событий за миссию, и голова всегда занята только тем, как поступить с войсками сейчас, а не через пять минут.

Принципиальных отличий от «Операции «Багратион» тут, если подумать, всего три. Во-первых, заметно возмужал AI. Даже

## Национальные герои

В Белоруссии «Операция «Багратион» — это больше чем просто игра



После релиза «Операции «Багратион» о Wargaming.net в Белоруссии говорили все — радио, телевидение, газеты и даже кураторы музеев. До популярности киберспортсменов в Корею, конечно, еще далеко, но начало положено. Некоторые заметки в газетах, правда, очевидным образом утрировали ситуацию и преподнесли «Багратион» как мессию, первую правильную видеоигру в мире, а Manhunt 2 и Clive Barker's Jericho прямым текстом обзывали ширпотребом, созданным для того, чтобы развращать детей. Как обычно.

До России вся эта шумиха не докатилась, но на родине авторов читат как героев: тут сработал эффект «национальной игры», как в свое время со «Сталкером» на Украине. Еще до релиза игру показывали белорусским СМИ и ветеранам Великой Отечественной, а в феврале этого года — даже министру обороны. К тому же по «Операции «Багратион»» проводился масштабный киберспортивный турнир, а в новом здании музея истории ВОВ в Минске в одном из залов будут установлены компьютеры с игрой. Это вам не в Gears of War играть!

## Мгновенья войны

Order of War — чуть ли не самая насыщенная RTS на нашей памяти. В пределах первой же миссии, которая длится от силы полчаса, вы:



Сразитесь с затаившейся на старом кладбище пехотой.



Расстреляете вражеские артиллерийские расчеты и очистите место для десантирования подкрепления.



Захватите и уничтожьте вражеские радиовышки.



Вывольте из плена удерживаемый в церкви взвод.



Перебьете засевших у реки немцев и подорвете мост.



Пошлете танковые дивизии на оккупированную привокзальную деревушку.



Деревья в Order of War — не преграда: танки легко подминают под себя любую растительность.



С точки зрения удобства это самый выгодный ракурс, но пользоваться вы им никогда не будете: больно уж все красиво при разглядывании в упор.

зажатый в скриптовые рамки враг тут изгаляется как может и просто так стратегические позиции не сдаст: заходит с флангов, отводит к зданиям попавшую под обстрел пехоту и бойко маневрирует техникой, когда ему на голову сыплются бомбы.

Во-вторых, в Order of War добавили так называемую систему «добротного генерала». Все ваши действия постоянно комментирует начальник, который, если видит, что своими силами вы не справляетесь, может выделить вам подкрепление — разумеется, в разумных пределах (если проходить миссии «вчистую», это обязательно отразится на выдаваемых в конце уровня медалях). В-третьих, появились полноценные городские бои, а уследить за всеми войсками и подступами неприятеля на узких улочках в разы сложнее. Города и ландшафты, к слову, создавались на основе реальных фотографий и чертежей — вплоть до самого последнего памятника. Художники и дизайнеры Wargaming.net вообще за последний год сильно выросли.

Читая все вышесказанное, нужно, конечно, помнить, что те-

перь все это поставлено так, как если бы режиссером был Майкл Бэй: постоянно что-то взрывается, горит или хотя бы дымится. Карты тут разрослись до десятков квадратных километров, а масштаб сражений подскочил до сотен и тысяч юнитов в одном кадре. Немецкая кампания вышла как-то поскромнее (и, к слову, гораздо сложнее), а вот американская — это чистой воды «Перл-Харбор». Ну и, в конце концов, тут прекрасная графика и физика, а все строения честно рушатся под артиллерийскими снарядами.

Сами не ожидали, что скажем такое, но звание «Call of Duty от мира RTS» теперь переходит к белорусской стратегии. Order of War — чуть ли не единственная игра за последнее время, где большое значение имеет skirmish-режим: после того, как от театра пиротехники начинает кружиться голова, хочется спокойно сесть и остаться один на один со здешней механикой. Только там (и в мультиплеере) начинаешь замечать, сколько тут самых разных видов одной лишь пехоты, как же на самом деле полезны воздушные атаки

и что жизнь вам порой может спасти лишь вовремя окопавшееся в помещении отделение гранатометчиков.

Видимо, исходя из принципа «гулять — так по полной!», к работе над саундтреком тут привлекли Джереми Соула. Соул когда-то был одним из самых видных игровых композиторов, и его мелодии из Oblivion наверняка сидят у вас в голове до сих пор. Кроме того, он сочинил неплохую, хотя и не гениальную музыку для Company of Heroes и Supreme Commander. А здесь Джереми, кажется, отвел душу. Музыка Order of War красивая, запоминающаяся и, что немало важно, для WW2-игры порой совершенно нетипичная — без привычных громких труб и резкого звона, а мелодичная и в то же время возвышенная, как у Джона Уильямса.

В этом месте мы было собирались провозгласить Order of War идеальной RTS и в торжественной обстановке поставить ей девять баллов, но к концу игры обнаружился один неприятный нюанс. От начала и до конца тут не нашлось ни одной миссии, в которой требовалось бы хоть ка-

кое-то нестандартное мышление. Вокруг проносится калейдоскоп самых разных событий, но игра, ее темп и правила не меняются ни на секунду. Тут нет никакой нужды экспериментировать и искать неочевидные тактики, все проходит по накатанной схеме — точки, подкрепления, бомбежка. От первой миссии и до последней. Даже самой завалающей стелс-операции — и той нет.



Еще год назад мы жаловались на то, что механику World in Conflict никто не берет на вооружение. Wargaming.net — единственные, кто принял эстафету у Massive Entertainment, причем уже дважды, и теперь, наконец, приходит понимание, что нашествие WiC-клонов — это не такое уж спасение для жанра. Получается ярко и шумно, но местами однообразно — прямо как когда-то с WW2-шутерами. Order of War играет как RTS из ваших эротических снов, но будет ли формула смотреться так же свежо еще через год — большой вопрос. ■

Резрабелность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 100%

### Дождались?

World in Conflict про Вторую мировую — теперь без поправок на происхождение, постановку и бюджет. Order of War играет ярче и задорнее любой RTS этого года, но в третий раз такой фокус едва ли сработает.

### Геймплей

★★★★★★★ 9

### Графика

★★★★★★★ 8

### Звук и музыка

★★★★★★★ 9

### Интерфейс и управление

★★★★★★★ 9

### Рейтинг

8,5

«Отлично»



Жанр  
Стратегия  
Издатель  
Paradox Interactive  
Разработчик  
IC Ino-Co  
Издатель в России/дистрибутор  
IC  
Похожесть  
Majesty  
Мультиплеер  
Локальная сеть  
Интернет  
Сайт игры  
www.majesty2.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
Необходимо:  
2,2 Гб. 1 Гб.  
256 Мб видео  
Желательно:  
Core 2 Duo 3 Гб.  
1 Гб. 512 Мб видео

## ~ The Fantasy Kingdom Sim ~

Егор Просвиркин

В детстве любимым развлечением любого нормального школьника была, конечно, порча иллюстраций в учебниках — ну, знаете, пририсовать Пушкину лихие казацкие усищи или добавить рога Ивану Грозному на понятю какой картине. С Majesty 2 примерно та же исто-

рия. IC: Ino-Co взяли классическую, интересную стратегию и обработали ее напильником: нарисовали поленообразных монстров, спорным образом переделали баланс... и искренне убеждены, что так и должно быть. С одной стороны, это надругательство. А с другой — ни Пушкин, ни

Иван Грозный от детских шалостей хуже не становились. Вот и Majesty 2 работает как надо.

### Э Пепров пьетесь!

Основы игровой механики не трогали, вы по-прежнему управляете сказочным королевством,

по которому бродят герои с интеллектом пятилетнего ребенка, выращенного обезьянами бонobo. Как и всякие дикие твари, ваши питомцы плохо поддаются дрессировке — им нельзя указывать, их нельзя, выделив рамкой, бросить в штыковую на логово монстров. Вместо этого вы зада-



Смерть крысиного короля. Большинство миссий в Majesty 2 заканчивается появлением какого-нибудь страшного монстра, забиваемого толпой героев.



Драконы уже не те! По сравнению с тварями эпической мощи из первой части их потомки в сиквеле — просто летающие змейки с зажималками.



Несмотря на метами полное копирование первой части, в Majesty 2 есть некоторые весомые отличия.

Во-первых, по итогам миссии вы можете выбрать одного героя и произвести того в лорды. Впоследствии его (с сохранением всего опыта и инвентаря) можно будет нанять за солидную сумму в Зале лордов. Во-вторых, все гильдии получили по три уровня агрейдов, на каждом из которых можно исследовать новые спецспособности для героев. В-третьих, храмы теперь можно строить не где попало, а только на специально отведенных местах, охраняемых особо злобными монстрами. То же самое касается торговых постов — места для них надо искать на карте, а затем тщательно зачищать окрестные норы и логовища.

Куда-то запропали милые маленькие карлики, гномы разучились чинить здания, зато появились послушницы — фактически те же жрицы Агрелы, только в статусе обычной гильдии. Появились артефакты, оказывающие кратковременное воздействие на все королевство (увеличение притока золота, лечение всех героев и т.п.). Довольно серьезно усилены оборонительные сооружения (в первой части акцент в обороне стоял на героях): самую простую сторожевую башню теперь даже дракон не сразу раздолбает, а минотавров она расстреливает только так. Наконец, ощутили динамика (особенно по сравнению с Northern Expansion), да и сама игра стала намного мягче к игрокам. Впрочем, для новичков это только в плюс.

ете лишь общую стратегию развития. Постройте рынок — и дети повалят покупать зелья здоровья. Организуйте оружейную — и выстроится очередь за новыми доспехами. Назначьте награду за голову монстра... и ничего не произойдет, потому что вы предлагаете слишком мало.

У каждого вверенного вам enfant terrible имеется собственное имя, собственные параметры душевного и физического развития (сила, ловкость, интеллект и т.п.), собственный инвентарь и, что страшнее всего, собственные планы на вечер. Кайки-нибудь кражистые гномы

(глядя на них, все время ищешь кнопку «организовать цирк и продать под видом карликов») первым делом бросаются выполнять задания, связанные с убийствами и разрушением. Послушницы — в основном следуют за другими персонажами и летат их, воины — шатаются по горо-

ду, обороняя его от врагов, рейнджеры предпочитают исследовать окрестности и т.д.

При всем при этом команду персонажей следует специально подбирать для каждой миссии. В одном из заданий на ваше поселение постоянно налетает дракон, жгущий население огнем, — маги с минимальным запасом здоровья тут неуместны. Другая карта кишит от нежити — следует нанимать паладинов и жриц Агрелы, имеющих бонусы к борьбе с мертвяками. Сначала герои довольно часто дохнут, поэтому одной из ваших задач становится поддержка малолетних заклинаниями — дешевле кинуть «Лечение» на истекающего кровью мастера меча, чем потом воскрешать его тысяч за 10 золотых. В общем, вся игра сводится к тому, что вы выступаете в роли мамочки, главная забота которой — чтобы дети были обу-ты-одеты, накормлены и вернулись домой к десяти вечера.

Также их можно отпускать погулять в компании друзей — в тавернах появилась возможность организовывать партии. Идея хороша — вы объединяете вместе до четырех героев, которые из кучки агрессивных голпиков превращаются в мощный карательный отряд. Реализация



«Лишь бы цвела родная земля!» Отстраивайте королевство на совесть — к концу миссии откроется куча порталов, и из них повалят враждебные вам жрицы.



В отличие от первой части, в Majesty 2 появились несколько видов канализации — по мере развития города из подземелий начинают переть совсем отвратительные твари.



# Бытлое и гумы

Для большей наглядности мы решили сравнить внешний вид ключевых зданий из первой и второй части, разделенных девятью годами



Рынок, ваш основной источник дохода.



Гильдия воинов, самых надежных защитников вашего королевства.



Ваш замок, в случае его разрушения вы проигрываете.





Интерфейс сбора партий. Кто гуляет один, тот долго не живет.



В ночных миссиях Majesty 2 обретает даже некоторый шарм.

вот только подкачала. Во-первых, разработчики зачем-то экранизировали похабную частушку про «мы с Тамарой ходим парой» — партийцы не только вместе бьют врагов, но и вместе покупают вещи или отправляются послать в гильдию. О том, что происходит за закрытыми дверями, когда наедине остаются две эльфийки, полуголый конан-варвар и срисованная из **Soul Calibur 4** жрица смерти, лучше не думать. А думать надо о горящих рубежах отечества, которые в этот момент никто не защищает, потому что все спят или покупают в оружейной бронированные пляжные шлепанцы.

## Флаги на башнях

Но это еще ничего. Зубовный скрежет начинается, когда вы решаете раздолбить какой-нибудь укрепрайон и вешаете на него флаг атаки. Скажем, вы собираетесь снести с лица земли полдюжины магических башен. Ясное дело, нужна партия из трех гномов (у них отличная защита от магии) и послушницы-медсестры. Вы создаете группу, назначаете солидную награду за разрушение башен и начинаете получать десятки сообщений о погибших героях. За награду ломанулись беспартийные и беззащитные, во время как ваш специальный отряд осанисто выбирал обновики или просто шлялся по окрестностям. Когда гномы наконец замечают награду и отправляются к башням, хочется

постучать в монитор и сварливым голосом заорать: «Ну и где вы шлялись, паразиты?»

Паразиты вам, конечно, не ответят, зато вы можете включить графические смайлики, отображающие настроение любимцев, из-за чего игра начнет напоминать психоделическую версию популярного ресурса «Одноклассники». С нетерпением ждем Majesty 3 с SMS-чатом между персонажами, онлайн-знакомствами, курсом валют и электронным табло с прогнозом погоды где-нибудь на главной площади города. К счастью, смайлики можно и отключить — куда сложнее отделаться от ощущения бюджетности игры.

Артдирекшен Majesty 2 ощущимо проседает (и не идет ни в какое сравнение со, скажем, **King's Bounty**), спецэффекты скромны, текстуры мутноваты, общая карта Ардании выглядит как скриншот из какой-то shareware-игры. Есть и приятные моменты — так, в ночных миссиях ваш город озаряется уютным желтым светом, — но их слишком мало. С озвучкой все еще интереснее — королевский советник, читающий тексты брифингов, великолепен, отработавшему его актеру хочется крепко пожать руку и поблагодарить. В то же время в самих миссиях всяческие монстры, буки и бяки говорят чудовищными голосами, от которых скоро начинаешь выть. С текстами та же проблема — брифинги, написанные в духе «иронично-фэнтези», на самом деле

смешны и более-менее соответствуют духу игры. Внутриигровые тексты тоже вызывают смех, но уже другого рода. Автор фразы (произносится хриплым женским голосом) «Ну тогда я тебе со своими девочками помогу» явно не думал про ассоциации с бандершей из провинциального борделя.

## Сны и расовые

Вызывает некоторые вопросы и дизайн миссий. Нет, функция copy/paste и следование канонам игры девятилетней давности — это прекрасно, но нельзя ли было чего-нибудь добавить? Чувствуешь себя несколько неловко, когда после задания с открывающимися порталами вновь попадаешь в задание с открывающимися порталами. Нечто подобное бывает на рынке — когда вы видите, что продавец вас обманывает, но схватить его за руку и устроить скандал как-то боязно. Majesty 2 постоянно вас обвешивает, общитывает и обкрадывает, но вы все равно в нее играете, играете и играете, потому что в основе этой косовокой, жульнической, бюджетной игры лежит превосходная, почти наркотическая формула непрямого контроля.

Минут через 20 после начала партии, первично обустроив королевство и наплодив героев, вы начинаете впадать в транс. Это как смотреть канал MTV сильно пьяным поздней ночью: мелькают какие-то поющие задницы, что-то вспыхивает, кто-то

получил новый уровень, кто-то умер, кто-то возродился, кузнец предлагает новые услуги, здание построено, здание улучшено, «Я та-а-аю!», «Где же золото?», «Этой битвы мне не выиграть!», выполняет флаг атаки, покупает новые вещи, сопровождает караван, постройте храм, отдайте деньги за jewel-бкс и восхититесь нашей такой бестыдной, но такой затягивающей игрой.

Возвращаясь к затронутой во вступлении теме: Пушкин — это Пушкин, как его ты ни крути. А Majesty 2, как ее ни мучай, остается Majesty 2, то есть зверски увлекательной и затягивающей игрой. Хотя смайлики — это все-таки зря. ■



Реграбительность



Классная сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Оправданность ожиданий



Дождаться?

Оригинальная Majesty с трехмерной графикой, смайликами и дешевыми спецэффектами. Но почти такая же интересная.

60%

Геймплей

★★★★★

Графика

★★★★★

Звук и музыка

★★★★★

Интересность

★★★★★

Управляемость

★★★★★

8

7

8

8

8

Результат

# 7,5

«Хорошо»

**Жанр**  
Футбольный симулятор

**Издатель**  
Electronic Arts  
**Разработчик**  
EA Canada

**Похожесть**  
Серия FIFA  
Серия Pro Evolution Soccer  
**Мультиплеер**  
Интернет  
Локальная сеть  
**Сайт игры**  
www.fifa10.ea.com

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**НЕОБХОДИМО:**  
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео



# FIFA 10

Сергей Колокольников

Для поклонников виртуального спорта наблюдение за происходящим в нише футбольных симуляторов уже давно превратилось в своего рода захватывающий сериал. Причем со всеми полагающимися атрибутами: высокими бюджетами, парой харизматичных главных героев и периодически возникающей интригой. Канадский FIFA и японский Pro Evolution Soccer уже не первый год меряются футбольными гетрами. Но если еще два года назад умы фанатов в основном занимал вопрос «Сколько еще времени потребуется Konami с

ее Pro Evolution Soccer, чтобы окончательно добить канадского конкурента?», то прошлогоднее, почти триумфальное выступление FIFA на PC заставило такие разговоры поутихнуть. FIFA 09 стала локальным прорывом и показала, что канадцы еще помнят о своей PC-аудитории. Новая часть серии должна была продемонстрировать, насколько прочна их память.

## Программа-минимум

Впреки ожиданиям многих, FIFA 10 не стала ни прорывом, ни революцией. По сравнению с предыдущей частью она выглядит как попытка укрепиться на отбитой у противника территории. С минимумом нововведений и закрученными гайками.

Проблема в том, что времени на это у EA Canada очень мало — Konami наступают по всем фронтам и вот-вот выкатят свой Pro Evolution Soccer 2010, после залпа из которого извечный

вопрос — какой из сериалов лучше? — может решиться раз и навсегда. EA же продолжают добавлять жизни в какой-то собственной вселенной, где нет ни Konami, ни PES, ни даже Японии. Все нововведения этого года — они, конечно, по делу и к месту, но их слишком уж мало.

Структура и механика, соответственно, тоже не изменились. Можно проводить одиночные матчи, участвовать в мировых турнирах. Есть и Manager Mode, в котором команду приходится опекал не только на поле, но и между матчами. Ну а два года назад в серии дебютировал режим Be a Pro — такая футбольная ролевая игра: выбираем футболиста и проводим его через весь сезон; подопечный выполняет задания, набирается опыта и разве что новых доспехов не покупает.

Одно из самых заметных новшеств — система Team Style, отвечающая за определение уникального игрового почерка



Немцы еще не знают, что этот матч со сборной России обернется для них сущим кошмаром. Это вам не Октоберфест!





Болеельщики на трибунах по-прежнему похожи на раздавленных мух.



С таких ракурсов графика FIFA 10 выглядит весьма современно.

для каждой из команд. Так, например, лондонский «Арсенал» предпочитает играть на контрактаках, а его крайние защитники с завидной регулярностью навдываются на половину поля противника. Или вот команда Германии, с которой нашей сборной предстоит решающее столкновение в рамках отборочной группы: немцы любят атаковать с флангов, а особое внимание стоит уделить их нападающему Марио Гомесу. Подобная информация о противнике появляется на отдельном экране перед началом каждого матча. Здесь же у вас есть возможность не только принять необходимые контрмеры, но и привить коллективу собственное видение игры: на выбор EA предлагает более десятка различных вариантов, от постоянного прессинга до офсайдной ловушки.

В списке игровых режимов глобальных изменений нет, и новичок тут всего один — The Season. Он представляет собой облегченную версию Manager Mode (минус финансовая часть и кое-что по мелочи), поэтому играть в него не слишком интересно. Как мы уже говорили, режим Ве а Pro никуда не делся. Мало того, теперь он обзавелся подзаголовком Club and Country, который означает, что к делам внутри клуба прибавятся еще и вызовы в национальную команду. Там перед «героем» ставится нетривиальная задача: костыми лечь, но вырвать для сборной путевку на южноафриканский мундиаль.

Однако нельзя не признать: «быть профессионалом» в FIFA 10 по-прежнему интересно, но слишком уж просто. Сперва EA создают для вас тепличные

условия, а затем чуть ли не за ручку водят по полю, указывая, кого из противников нужно «опекать» в данный момент. И это притом, что аналогичный режим в PES проработан настолько, что еще немного — и будет претендовать на статус полноценной игры в игре.

### Пришествие

Впрочем, большинство русскоязычных поклонников FIFA наверняка закроют глаза на скромные нововведения и первым делом полезут посмотреть список доступных чемпионатов. Там их ждет приятный и долгожданый сюрприз: в FIFA 10 наконец-то появилась родная Премьер-лига, проходящая здесь под кодовым именем Rosgosstrakh Championship. В наличии — все шестнадцать команд высшего дивизиона России, от «Кубани» до «Рубина». У каждой свой комплект формы (некоторые можно разблокировать в игровом магазине за бонусные очки) и вполне актуальные составы. Так, в запасе питерского «Зенита» можно встретить не так давно приобретенного итальянца Розину, а в вашем матче против «Спартака» на поле почти наверняка появится новичок красно-белых — бразилец Ибсон. Не забыли разработчики и об игроках, покинувших свои российские команды ради крупных западных чемпионатов. Так что Андрей Аршавин радует своей игрой болельщиков «Арсенала», а Павел Погребняк под нашим чутким руководством начнет забивать свои первые мячи за немецкий «Штутгарт».

Но и здесь не обошлось без недочетов. EA, купив лицензию

на команды чемпионата, посчитали дело сделанным и не позаботились о том, чтобы в игре был хотя бы один российский стадион. Те же «Лужники» не так давно принимали финал Лиги чемпионов и уж точно заслужили право появиться в игре. Но в FIFA 10 даже именитые отечественные команды, за спиной которых стоят монстры-спонсоры вроде «Газпрома», играют на безымянных аренах, затерянных где-то посреди аутентичной английской глубинки. Проблемы есть и с лицензией на сборную России, которая по-прежнему играет в невнятной красно-белой форме и не имеет нормальной символики.



Вы наверняка уже обратили внимание на оценку. Действительно, FIFA 10 получает у нас на полбалла меньше, чем в прошлом году, но отнюдь не потому, что это плохая игра. Напротив, это хороший футбольный симулятор — с честной физической моделью, приятной графикой и матчами, которые по началу страстей порой затыкают за пояс некоторые плей-офф игры Лиги чемпионов.

Проблема в том, что ровно то же самое мы уже видели прошлой осенью. С того момента минул год, а все, что сделали

EA, — доработали мелочи и добавили российский чемпионат, радость от появления которого испытывают только поклонники отечественного футбола. Наверное, рановато еще хвататься за голову и поднимать панику, но мы всерьез опасаемся того, что канадцы вернутся к проверенной схеме: закупать лицензии на оставшиеся чемпионаты, рисовать новые обложки, а над PC-версией FIFA работать в перерывы между этими архиважными делами. Нам бы этого совсем не хотелось. ■



- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Фактически FIFA 09 с блек-джеком, в роли которого тут выступает Российская футбольная премьер-лига, и парой-тройкой не самых значительных дополнений.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	7.0

**РЕЙТИНГ**

**7.0**

**ХОРОШО**

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ  
 ██████████ 60%



Алексей Моисеев



Жанр  
 Детская игра про ниндзя  
 Разработчик  
 Eidos Interactive  
 Издатель  
 IO Interactive  
 Видеоплатформа  
 Новый диск  
 Возможность  
 Tenchu  
 Ice Age 2: The Meltdown  
 Отсутствует  
 Сайт игры  
[www.mininjinjas.com](http://www.mininjinjas.com)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
 НЕОБХОДИМО:  
 3,2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
 Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

# mini ninjas



Год назад во время премьеры **Mini Ninjas** все журналисты наперебой задавали представителям **IO Interactive** один и тот же вопрос: почему? Почему вдруг люди, которые большую часть своей карьеры делали игры про наемных убийц и претенциозных революционеров, внезапно анонсируют проект, в котором комичные ниндзя радостно музуют таких же потешных самураев? На это нам ответили буквально следующие: «Ну, за то время, что мы делали **Hitman** и **Kane & Lynch**, у большинства наших сотрудников родились дети. Вот мы и решили, что неплохо

бы сделать игру и для них». То есть **IO Interactive** задумались о будущем детей. Интересно, что было у них на уме, когда они создавали уровень с садомазо-дискотекой и мясником-педофилом из **Hitman: Contracts**?

### Кунг-фу ниндзя

Самое ценное в **Mini Ninjas** — это, безусловно, ее сеттинг и визуальный стиль. Больше всего игра напоминает мультфильм «Кунг-фу Панда», если

выкинуть из него собственно большую и жирную панду, а вместе с ней и все глупые ситуации.

Завязка звучит примерно так (читать вслух грозным и пафосным голосом с легким японским акцентом): издревле клан ниндзя сражался с врагами по всему миру. Закутаные в черные одежды воины всегда побеждали зло, но оно возрождалось снова и снова. Так случилось и в этот раз. Где-то высоко в горах у злого самурая снова созрел коварный план завоевания

мира. Мудрый наставник ниндзя посылал своих лучших бойцов на разведку, но ни один из них не вернулся назад. Остались лишь несколько молодых учеников, и теперь только они могут остановить злодея.

С самого начала игра усиленно хмурит брови, но все это, конечно же, не всерьез. Хохотать начинаешь уже с первых кадров: Хиро, главный герой, просыпается утром, выходит из хижины, спотыкается о порог, переворачивается через голову и, растянувшись на земле, узнает от сэнся о своем великом предназначении.



Когда на сцене появляется Шун, начинается самое настоящее шоу файерверков.



После сеанса вынужденной дискотеки под флейту Сузуме эта толпа грозных самураев мигом превращается обратно в белочек и лягушек.



Через несколько мгновений наш герой сиганет со стометрового водопада.



Ролики в этой игре потрясающе красивые. Особенно фоновые

Чуть позже выясняется, что ваши враги — на самом деле пушистые зайчики и белочки, превращенные с помощью магии в лупоглазых самураев. А еще через несколько минут герой не моргнув глазом использует широкополую соломенную шляпу вместо лодки.

Mini Ninjas веселит без лишних кривляний и шуток про пельмени — ее герои комичны сами по себе. Невозможно не умилиться при виде Хиро, смешно семяющего ножками во время бега. И уж точно не получается сохранять серьезное лицо, если на тебя несется толпа забавных самураев и тоненькими голосками вопит: «Ниндзя-ниндзя, ай-яй-яй-яй!»

В такой игре, конечно, нет места жестокости (хотя от IO Interactive невольно ждешь подвоха). Победенные враги с громким хлопком превращаются обратно в животных. Реактивная стрела взрывается красочным фейерверком. Даже удар огромным деревянным молотом по голове смотрится совершенно безобидно.

### На западном склоне горы Фудзи

Mini Ninjas — игра для детей. Но «детская» в данном слу-

чае не значит «примитивная», наоборот — здесь довольно занятная механика. Номинально мы всего лишь бегаем по уровням и истребляем врагов. Но ниндзя не были бы ниндзя без арсенала хитрых приемов и гаджетов. Сюрикены, шипы для замедления преследователей, обычные, дымовые и перцовые бомбочки, целая аптека всяких бутылочек с лечашими и усиливающими настойками — в этом смысле игра напоминает **Tenchu**, серьезный и жестокий симулятор ниндзя родом из Японии.

Хиро — главный, но не единственный герой игры. По ходу дела он спасает еще шестерых ниндзя один другого комичнее. Например, Футо — лысый бугай на тонких ножках — предпочитает грубую силу, дубасит врагов тем самым молотом и хамски толкает их брюхом. В противовес ему Сузуме («эlegantная, но смертоносная», как заботливо подсказывает игра) бьет всех флейтой по голове и заставляет в буквальном смысле плясать под свою дудочку. Шун закутан в камуфляж и специализируется на мелких диверсиях и отстреле врагов издалека с помощью лука. Переключо-

чатся между персонажами можно на лету, что позволяет творчески подойти к каждой битве — например, перебить самых опасных врагов с помощью Футо, а затем переключиться на бойца побыстрее и добить разбегающихся в панике подранков.

Хиро выбран главным потому, что он может использовать магию. Помимо банальных стихийных заклинаний (если надо обрушить на головы врагов торнадо, огонь и молнии — это к нему), он может превратиться, например, в куст и в таком виде разгуливать под носом у не слишком сообразительных противников. Самый же замечательный прием — возможность вселиться в практически любое животное. Особенно здорово, если рядом оказалась дичь покорнее. Медведь, грозно размахивающий лапами, и кабан, насаживающий негодяев с разбегу на клыки, — это страшная сила. Кроме того, в шкуру животного проще искать всякие грибы и корешки для приготовления зелий.

А еще у каждого персонажа есть свой собственный суперприем: к врагам можно подкрадываться незаметно, укрывшись в траве, позволяется лазать по стенам и ходить по канатам... А Хиро, например, может застыть в рапиде, выбрать из толпы врагов трех самых зловредных и стремительным броском при-

кончить их за полсекунды, совсем как Рэй в **Call of Juarez: Bound in Blood**.

Словом, возможностей тут куча, но не у каждого хватит фантазии и терпения ими пользоваться. Этого и не нужно: для успешного прохождения игры достаточно кнопки удара, прыжка и изредка блока. Еще пригодится парочка заклинаний и умение управлять шляпой-лодкой. Без всего остального легко можно обойтись. Конечно, нас пытаются развлечь постоянно меняющейся обстановкой (лес, замок, водопад, кладбище, заснеженные горы), юмором и приятной картинкой. Для детей этого будет более чем достаточно, зато взрослым ближе к середине игры все это может наскучить — бои элементарны, возиться с гаджетами не обязательно.



Mini Ninjas — чудесная игра, если помнить, для кого она на самом деле сделана. Это яркое, красочное, беззлобное и очень смешное развлечение. Если вы вдруг не знаете, что подарить десятилетнему ребенку, Mini Ninjas — лучший кандидат. Но если вы взрослый человек и ищите, во что бы поиграть вечером, — никаких гарантий дать нельзя. Проверить, подойдет ли вам эта игра, лучше всего на личном опыте: если за первые двадцать минут вы ни разу не улыбнулись — смело несите покупку обратно в магазин.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Mini Ninjas — трогательная аркада про маленьких ниндзя, спасающих мир от заколдованных самураев. Здесь красочная графика и уйма геймплейных возможностей, но чтобы получить от этой игры истинное удовольствие, нужно быть ребенком — хотя бы в душе.

<b>ГЕЙМПЛЕЙ</b>	★★★★★	7.0
<b>ГРАФИКА</b>	★★★★★	7.0
<b>ЗВУК И МУЗЫКА</b>	★★★★★	8.0
<b>ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ</b>	★★★★★	7.0

**РЕЙТИНГ**

**7,5**

**ХОРОШО**

105



**Жанр**  
Аркада  
**Издатель**  
Valve  
**Разработчик**  
Dejobaan Games  
**Площадка**  
Brainpire  
Audiosurf  
**Мультиплеер**  
Отсутствует  
**Сайт игры**  
[www.dejobaan.com/aaaaa/](http://www.dejobaan.com/aaaaa/)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
**Необходимо:**  
1 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
**Желательно:**  
2,7 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Александр Линтон

**У** нас в редакции есть такой неофициальный конкурс — на самое длинное название игры. Первые три строчки в нашем личном списке занимают **Holy Invasion of Privacy**, **Badman! What Did I Do to Deserve This?** (50 символов без учета знаков препинания), **Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 5: 8-bit is Enough** (58) и **Advanced Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder 2 — The Legend of Darkmoon** (60).

Но теперь появилась еще одна игра, достойная занять если не первое, то хотя бы второе место в этом

хит-параде. В названии **AaaaaAaaaaAaaaaAaaaaA!!! — A Reckless Disregard for Gravity** 53 символа. Разработчики утверждают, что поначалу каждый раз писали его вручную, но потом им это так надоело, что каждый из них завел на рабочем столе текстовый документ с правильным написанием названия и с тех пор копирует его только оттуда. Охотно им верим.

**I Accidentally the Whole City of Boston**

Длинное название — не единственная странность этой

игры. Об **Aaaaa!** (официальное укороченное название) вообще невозможно говорить с серьезным лицом. Номинально она посвящена бейсджампингу (виду спорта, в котором отчаянные парашютисты сигают с мостов, небоскребов и отвесных скал), но сходство заключается лишь в том, что и там и там человек прыгает с крыши здания, а в конце раскрывает парашют. Все остальное — абстракция и абсурдный юмор.

Визуально **Aaaaa!** напоминает **Tron 2.0**: неоновые вывески, схематичные дома-блоки, вися-

щие в воздухе... Игрок стоит на крыше самого высокого из зданий. Подходит к краю, смело делает шаг вперед и — начинается! Под бодрые гитарные записи героя с бешеной скоростью несется вниз, крепко бьется о каждое встречное строение. Задача — вовремя раскрыть парашют и приземлиться в посадочной зоне, набрав по пути максимальное количество очков. Способов много. Самые очевидные — держаться как можно ближе к стенам зданий (этот вид очков тут называется «объятия») и пролетать мимо каждой встречной кон-



Фанатам — большие пальцы, протестующим — средние. На высокой скорости главное не перепутать.



Так игра выглядит ближе к середине. Способов заработать очки — десяток, ваша задача — проложить самый «прибыльный» маршрут.



Чтобы эффективнее пролетать сквозь такие движущиеся платформы, можно в полете выпить тройной эспрессо. Экран окрасится в красный цвет, а лопасти замедлят свой ход.

Так, по мнению Dejobaan Games, будут выглядеть бостонские развязки уже в 2011 году.

струкции (а это, как ни странно, «поцелуй»).

Но этой экстремальной эквилибристики, как правило, недостаточно. На платформах между зданиями иногда появляются наши фанаты и недоброжелатели. Первым нужно, пролетая мимо, показывать большой палец, вторым — средний. Правильный жест, показанный в нужный момент, принесет дополнительные очки. Помимо этого можно собирать висящие в воздухе бонусы, оставляя на правильных платформах зданиях граффити, подпрыгивать, ускоряться или замедляться на специальных платформах, сшибать в полете птиц и скользить вдоль холмов...

Это нехитрое аркадное развлечение очень скоро превращается в напряженное соревнование с самим собой. Здесь хочется бить собственные рекорды, выбирая альтернативные траектории полета, хочется накопить как можно больше «зубов» (не удивляйтесь — это такая игровая валюта), за которые потом можно открыть новые уровни и видеоролики.

Есть и еще одна причина играть дальше — ради здешних шуток. Разработчики не скрывают своего увлечения интернет-мемами вообще и порталом 4chan в частности. Они тащат от-

туда шуточки целыми прицепами, параллельно добавляя к ним что-то свое. На официальном сайте есть пункт о том, что игра может научить вас брить поросят. В обучающей памятке — мелким шрифтом и между делом — сообщается, что средняя продолжительность жизни древнего римлянина — 25 лет («Какой же ты старый!» — заявляет игра). В сюжетном режиме при наведении курсора на кнопку Leave всплывает текст «Нажмите сюда, чтобы оставить меня на съедение волкам. Волки. Гав. Гав!»), в настройках звука написано «Музыка включена. О ДА!»...

В какой-то момент игра предлагает расслабиться. Для этого есть специальные медитационные видеоролики. Умиротворяющий голос в одном из них советует не думать о насекомых, буд-то бы ползающих по вашей коже и забирающихся вам в нос. Если вам от этого вдруг станет скучно, на экране выбора уровня депрессивный корреспондент Нэвин сообщит последние новости. Он расскажет, например, о том, что ученые советуют при дыхании только вдыхать, так как обнаружили связь между массовым выдыханием и мигренью. Или о том, что эксперименты с телепортацией материализовали рой саранчи над полярным

кругом. А еще Нэвин будет жаловаться, что мама шармливает ему антидепрессанты под видом конфет.

### I accidentally 40lbs of mangoes

Если бы у игры не было ее юмора, она была бы и вполнину не так хороша: аркада про бейсджампинг — это занятие, но не то чтобы очень весело. Но хулиганский формат очень идет Aaaaa!, мало того — он помогает скрыть ее мелкие недостатки.

А недостатки тут все-таки есть. К примеру, игре заметно не хватает вида от третьего лица. Он, как ни странно, мог бы куда лучше передать ощущение падения (попробуйте прыгнуть с большой высоты в **GTA 4** — дух захватывает) и вообще — делал бы игру более зрелищной. Кроме того, вид из-за спины летящего экстремала позволил бы аккуратнее управлять полетом, избавив игрока от досадных промахов и нежелательных попаданий в крыши домов. А единственный по-настоящему неприятный момент связан с внутриигровой валютой — теми самыми «зубами». Открывать новые уровни под конец игры становится слишком дорогим удовольствием: оно в определенный мо-

мент просто перестает окупаться. Даже если вы соберете кучу бонусов и раскрасите все правильные здания, за рейтинг в пять звезд вам дадут «зубов» меньше, чем требовалось для открытия этого самого уровня. Из-за этого приходится grindить — заново проходить старые уровни, добывать рейтинги или просто повторять собственные рекорды, довольствуясь небольшой платой. Это не то чтобы утомляет (летать между зданиями весело и в десятый, и в пятидесятый раз), скорее обескураживает — неужели разработчики не смогли придумать лучшего способа мотивации?

По аддиктивности Aaaaa- AAAAAAaAAAAAaAAAAA!!! — A Reckless Disregard for Gravity сравнима с **Plants vs. Zombies**. Можно сесть поиграть на полчасика и очнуться глубокой ночью. Но если у **PopCap** за спиной многолетний опыт создания казуальных игр, то **Dejobaan Games** могут похвастаться разве что **The Wonderful End of the World** — неплохим клоном **Katamari Damacy**. Но мы верим — у них все впереди. Началось, по крайней мере, получилось очень бодрим. ■

- Ремонтируемость
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить
- Оправданность ожиданий:

Дождались?

Увлекательная, безумная и смешная аркада о бейсджампинге.

90%

- Геймплей 9
- Графика 6
- Звук и музыка 8
- Интерфейс и управление 9

Рейтинг

аааааааааааааааа

«Отлично»

Жанр  
Аркадная головоломка  
Издатель/разработчик  
Hemisphere Games  
Платформа  
Серия Katamari  
Spore  
Мультиплеер  
Отсутствует  
Свят игры

www.hemispheregames.com/osmos

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
РЕКОМЕНДУЕТСЯ:  
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Максим Еремьев

# OSMOS

«Главная героиня» **Osmos** — источающая нежный свет живая клетка. Чем проще организм, тем меньше его запросы. Поэтому наша клетка хочет немногого — поесть (а поев, подрасти) и не быть съеденной. При этом единственное оружие, которым оснастила ее природа, — ее же собственная масса.

Ближайший родственник этой игры — серия **Katamari**. Та же японская игра предлагает только ближние цели (стать больше, больше, БОЛЬШЕ!). Но если японская игра предлагает только брать, наращивая волшебный мячик-катамари за счет чужих ресурсов (от бытового мусора до небоскребов), то **Osmos** построена на ровно противоположном материале. Это аркадная головоломка о ежеминутном самопожертвовании.

## Наноигра

В мире **Osmos** действуют очень простые законы: при столкновении двух объектов более крупный поглощает более мелкий и вы-

растает в объеме пропорционально количеству «съеденного». Но поскольку ни ног, ни лап в этом первобытном супе ни у кого пока нет, чтобы двигаться, его обитателям приходится идти на некоторые жертвы. Самые продвинутые из них (к таким относится и «героиня») буквально выстреливают в окружающую жидкость куски собственного микроскопического «тела» и скользят сквозь толщу воды, словно на реактивных двигателях.

Особые сложности начинаются при маневрировании. Набрал скорость, клетка лихорадочно плетется ошметками вещества, теряет в весе, промахивается мимо уже почти пойманного обеда и с лету вмазывается в огромного конкурента, неторопливо ползущего сквозь водную толщу. Игра сообщает: *Lifeform is terminated*. Начинаем сначала.

Чтобы облегчить навигацию в жестоком мире простейших, разработчики ввели цветовую дифференциацию клеток. Самые маленькие и слабые обитатели аква-

риума окрашены в синий цвет. Судьба их незавидна — любой может унизить, пнуть, наплевать на голову, а потом — сожрать. Но если один из ваших соседей вдруг стал красным, как помидор, берегитесь — это означает, что он теперь как минимум на ступеньку выше вас в пищевой цепочке и встречи с ним нужно избегать любыми силами. Перекрашивание происходит на лету, поэтому надо все время контролировать ситуацию и стараться случайно не налететь на соседа через секунду после того, как он вкусно поужинает и распухнет до опасного размера.

Впрочем, из «цветового правила» есть исключения — особые организмы, наделенные, как и вы, способностью осмысленно реагировать на происходящее вокруг. Если обычные клетки просто плывут туда, куда несет их течение, то некоторые из этих субъектов, как и «героиня» **Osmos**, целенаправленно охотятся на более мелких собратьев и смешно улепetyивают от крупных. Их игра тоже перекраши-

вает, но цветовая схема зависит от конкретного противника (например, начиненный клетками-икринками оварий, став крупнее игрока, приобретает ядовито-зеленый цвет). Различия в окраске сперва вызывают некоторое замешательство, но к индивидуальным особенностям конкурентов быстро привыкаешь, тем более что встречаются они только в одном из режимов.

## Бешенство клетки

Всего в **Osmos** три ветки уровней. Самая простая называется **Ambient**. Здесь почти всегда есть время обдумать следующий шаг, не надо куда-то спешить и вообще — можно расслабиться. Вторая, **Force**, построена вокруг отношения игрока и так называемых аттракторов. Геймплей тут напоминает игру **Art Style: Orbient** для Wii. В центре конструкции — тот самый аттрактор, клетка-звезда. Она захватывает остальные объекты в свое гравитационное поле (хотя какая, казалось бы,



В большой семье клевом не щелкают. Сожрать четыре овария, пока они не сожрали вас, — непростая задача.

Танцы вокруг аттрактора. Чтобы не погибнуть, лучше выровнять орбиту — иначе есть хороший шанс сгинуть, проходя сквозь внутренний «пояс астероидов».



**Жанр**  
Шутер  
Казуальная игра

**Издатель/разработчик**  
Sakari Indie

**Похожесть**  
The Club

**Мультиплеер**  
Отсутствует

**Сайт игры**  
[www.sakari-indie.com/  
foreign\\_legion](http://www.sakari-indie.com/foreign_legion)

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
Необходимо:  
1,2 ГГц, 512 Мб,  
64 Мб видео

Желательно:  
2,4 ГГц, 1 Гб,  
128 Мб видео

**Петр Мелехов**



**П**лаящее солнце, горячий песок. У каменной ограды валяется труп. Над телом лениво выются мухи, униформа защитного цвета залепана пятнами крови, во лбу у несчастного — аккуратное входное отверстие. Все мертвы. Я — последний. Рукоять пистолета скользит в мокрой от пота руке. Как некстати.

## Это моя винтовка

Формально **Foreign Legion: Buckets of Blood** — шутер от третьего лица. Простенький, но интересный набор оружия, вид из-за плеча, зум по правой мышью кнопке, накачивающие страшным кровавым прибоем волны врагов. Сюжетная завязка тоже вполне подходящая: солдаты Иностранного легиона защищали некую безымянную деревню в некой безымянной стране от кровожадных повстанцев — да все и полегли.

А вы, главный герой, последний остались в живых и вынуждены в одиночку отбиваться от партизан, обороняя городскую ратушу, где укрылись обитатели поселка в ожидании эвакуации. Убежать нельзя — со всех сторон населенный пункт окружен минными полями, — поэтому приходится драться.

Суть игры в том, чтобы не дать повстанцам разрушить ратушу и не умереть в процессе самому. Для этого у вас есть несколько инструментов. Во-первых, оружие. Медленный, но очень точно укладывающий пули пистолет, мощная, плюющаяся свинцом во все стороны штурмовая винтовка, ракетница. И еще — рация, при помощи которой можно вызвать бомбардировщик. Но ее лучше приберечь на крайний случай — когда врагов будет слишком много, патронов слишком мало, а края экрана начнут поливать красным (верный признак того, что конец осо-

бенно близок). Во-вторых, при помощи специального стационарного передатчика вы можете связываться со своими и заказывать боеприпасы и инструменты для ремонта ратуши (и то и другое сбрасывается с самолетов).

Враги в **Foreign Legion** бывают трех видов: автоматчики в красных беретах, обмотанные взрывчаткой бомбисты и ракетчики. Опаснее прочих — шахиды. Они, забыв обо всем, рвутся к ратуше, стремясь сровнять здание с землей и превратить укромных внутри селян в дымящийся красный фарш. Атакуют партизаны группами и на высших уровнях сложности довольно грамотно поддерживают друг друга огнем, заставляя главного героя постоянно двигаться и искать укрытия.

## Военные истории

На самом же деле **Foreign Legion** — казуальная игра:

**Bejeweled** с хедшотами, **Zuma** с фонтанами крови и вывалившимися кишками. Она будто специально создана для того, чтобы заполнять оставшиеся от обеденного перерыва двадцать минут. Но чтобы это понять, нужно поиграть в «Ведро крови» хотя бы полтора часа, принориться к геймплею, как следует изучить единственный уровень.

Да, в исключительно однопользовательской **Foreign Legion** — всего одна карта. Тот самый пыльный городишко, по крыши заваленный трупами ваших товарищей. Более того, враги воегда, на любом уровне сложности, нападают с одних и тех же направлений. Вы можете себе вообразить сборник задачек sudoku, состоящий из одной головоломки? Вот это он и есть. Между тем решать эту головоломку, как выясняется, очень даже интересно — по крайней мере, если цифры прижимают вас к земле шквальным огнем из автомати-



Вокруг трупы, кровяща, а курочкам все равно. Кстати, в Steam-версии игры на них завязан один из ачивментов.



Бомбисты подбираются к ратуше. Еще несколько секунд, и прогремит взрыв.





Пистолет — неожиданно полезное оружие. На дистанции проку от него куда больше, чем от винтовки.



Обратите внимание на красную кайму по краю картинки. Она предупреждает о том, что здоровья у персонажа

ческого оружия, а под некоторыми пустыми полями дождаются своего часа противопехотные мины.

Можно написать целую поэму о том, как приятно подцепить бомбиста издалека, выстрелом из пистолета попасть в одну из динамитных шашек и уничтожить сразу целый отряд герильяс. Или о том, как это круто — вернуться от ракеты и прикончить ракетчика короткой очередью в голову (та при этом взрывается, словно арбуз). Или вот еще был случай...

Впрочем, Foreign Legion целиком состоит из таких случаев. Даже на одной-единственной карте игра умудряется довольно долго оставаться свежей и интересной. Чтобы получить удовольствие и почувствовать себя третьим самым крутым человеком на свете (после Чака Норриса и Бориса Грызлова), не обязательно даже проходить этот пресловутый уровень. Вас могут убить через пять минут или все через две, но это не важно. Даже проиграв, вы чувствуете себя триста первым спартанцем, особенно на высоких уровнях сложности, где пережить уже вторую атакующую волну — огромное достижение. Это игра не ради финала, а ради процесса — как и все хорошие казуалки.

И все же одна карта — это одна карта. В Foreign Legion можно провести в совокупности



1. Главный герой похож на персонажа древней Cannon Fodder. Коренастый, с тяжелой квадратной челюстью, каска глубоко накинута на глаза.

2. Тут отображается информация о ратуше и спрятавшихся внутри гражданских. Посмотрите сюда периодически, а то сами не заметите, как проиграете.

3. На карте отмечается положение всех врагов, ратуши, стационарного передатчика, при помощи которого герой запра-

шивает боеприпасы, и местонахождение сброшенных с самолета ящиков.

4. Если рядом с бомбистом бежит кто-то еще, стреляйте прямо по этим динамитным шашкам. Они взорвутся и уничтожат сразу несколько вражеских солдат.

5. Если противник далеко, лучше переключиться на пистолет — он бьет в разы точнее, чем все остальное оружие в вашем арсенале.

несколько часов... может быть, несколько дней. Можно соревноваться с другими игроками, набирая все больше и больше очков (тех самых «ведер крови»). Можно штурмовать уровень сложности Veteran, ще-

мья к стенам и считая каждую пулю. Но рано или поздно FL все же надоедает, как надоедает даже блистательная Plants vs. Zombies после месяца беззастановочной игры. Foreign Legion очень не хватает коопе-

ратива, скачиваемого контента, хоть какого-то мультиплеера. Может статься, все это еще появится в патчах, но хочется уже сейчас! Если вас это не беспокоит, смело прибавляйте к оценке полтора балла.

Реиграбельность



Дождались?

Классный сюжет



Оригинальная Majesty с трехмерной графикой, смайликами и дешевыми спецэффектами. Но почти такая же интересная.

Оригинальность



Легко освоить



Оправданность ожиданий: 75%

Геймплей

★★★★★★

Графика

★★★★★★

Звук и музыка

★★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★★

8

7

8

8

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

Кирилл Волошин

# ЧЕРНЫЕ БУШЛАТЫ

**Жанр**  
Стратегия  
**Издатель**  
IC  
**Разработчик**  
Best Way  
**Похожесть**  
Серия «В тылу врага»  
Company of Heroes  
**Мультиплеер**  
Отсутствует  
**Сайт игры**  
<http://redtide.games.Ic.ru/>

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**  
**НЕОБХОДИМО:**  
2,6 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core Duo 2,6 ГГц,  
2 Гб, 256 Мб видео

Фантаст Александр Зорич в основном известен благодаря приключениям одного молодого инквизитора в составе отряда «Голубой лосось» и романам про покорение галактики Российской империей. Но периодически он остужает свое горящее воображение и меняет фэнтези на хронику Великой Отечественной. Именно Яна Боцман и Дмитрий Гордевский, скрывающиеся под псевдонимом Александр Зорич, были в числе сценаристов «В тылу врага». А теперь вот написали сценарий для военно-исторической стратегии «Черные бушлаты», которая на первый взгляд кажется очередным дополнением ко второй части «В тылу врага» (благо и движок, и авторы те же), но по духу уже больше похожа на масштабную RTS, а не на камерную тактику в стиле Commandos.

## Черные бушлаты героев

На этот раз внимание Зорича привлекли мало известные широкой публике события, разворачивавшиеся на берегу Черного моря в 1941-1945 годах. Оборона Одессы, Малой Земли и Севастополя, высадка десанта под Феодосией и Новороссийском, захват румынских портов — в этих сражениях главную

роль играли воспетые Владимиром Высоцким «черные бушлаты»; наш рабоче-крестьянский ответ их «морским котикам», а в битве за Малую Землю лично участвовал Леонид Ильич Брежнев. Так что колорита хватает. «Черные бушлаты» (так морпехов Красног флота прозвали за цвет форменной одежды) активно десантируются с моря на захваченные румынами и итальянцами берега, радостно используют по назначению боевые катера и артиллерийские баржи, с видимым удовольствием поджаривают фашистов всех национальностей с помощью коктейля Молотова и огнеметов. А в одной миссии с пониманием уступают место полковнику Брежневу...

Единого сюжета нет: нам предлагают более двух десятков миссий, объединенных в шесть мини-кампаний. Зато сохранена историческая последовательность событий (начинаем войну под Одессой в 1941-м, потом идем в Крым, на Кавказ, обратно на Южную Украину, а в финале, в 1944 году, возвращаем румынам должок на их же территории), а многие миссии взаимосвязаны и объединены общими героями.

«Герой» — ключевое для этой игры понятие. Каждая миссия в «Черных бушлатах» — это как мощнейшей эмоциональной силы видеоряд к словам Владимира Высоцкого:

«Землю тянем зубами за стебли, на себя, под себя, от себя!» Врагов много, и они занимают выгодные тактические позиции, с которых «черные бушлаты» их буквально выдавливают собственными трупами и кровью. А выдавив, обнаруживают, что с минуты на минуты сюда подойдет вражеское подкрепление с тяжелой бронетехникой, и этим пятерым израненным морпехам предстоит какое-то время вгрызаться в землю, дожидаясь подхода своих. Такие ситуации здесь сплошь и рядом. Даже простой отход к точке эвакуации после благополучно выполненного задания превращается в маленькую драму. Зорич наполнил исторические миссии и реальные ситуации деталями, от которых каждый ваш шаг тут пропитан драмой, динамикой и массовым, рядовым героизмом простых ребят — будь то отчаянный прыжок под вражеский танк с гра-



«Черные бушлаты» любят делать барбекю из фашистов, предвительно доведя врага до кипения.

По мере прохождения кампаний в энциклопедии становятся доступны мемуары и воспоминания ветеранов. Из них вы, например, узнаете о том, как бегущая одесская пехота грабила собственные винные склады.



Искусство сжигания всего и вся на уровне от одного возгорания (фирменное свойство серии «В тылу врага») здесь доведено до совершенства.



Захват техники имеет особое значение, и для этого частенько приходится совершать хитрые обходные маневры.

натой в руке или попытка прорваться через поле боя на грузовике с ранеными.

### Оценили масштаб трагедии

Ощущения эти тем острее, что авторы моделируют масштабные сражения и не стесняются выдавать в наше распоряжение сразу несколько десятков бойцов. И за время одной миссии большинство из них погибнет именно геройской смертью: такой уж тут накал событий и такова отчаянность нашего положения. Поэтому бойцы не переходят из миссии в миссию, как в дилогии «В тылу врага». При подобных масштабах морпехи приравнены к расходному материалу, но называть их «пушечным мясом» язык не поворачивается: ребят, изрешетивших из трофейной гаубицы десяток единиц вражеской техники, прежде чем их буквально раздавили неожиданно подошедшие румынские подкрепления, вы будете помнить долго.

Масштаб — главное, что отличает «Черные бушлаты» от обеих частей «В тылу врага». Формально это все та же вторая часть, сделанная теми же авторами на том же движке: сюда переехали фирменный интерфейс, честная физика, ошеломительная разрушаемость окружения и возможность лично нянчиться с каждым бойцом, рассовывая трофеи

по его карманам. Ну и конечно, на месте два главных кита: система контуров-укрытий (наведя курсор на стену или остов танка, вы увидите, как бойцы расположатся за ними) и возможность в любой момент времени взять прямое управление выделенным юнитом.

Вроде все то же самое, но масштаб и сумасшедшая динамика дарят совершенно другие ощущения. Тон задает самая первая миссия — высадка советского десанта под Одессой. Три отряда, почти три десятка ваших бойцов в черных бушлатах, залегли перед неприступными, казалось бы, редутами румынских укреплений, утыканными станковыми пулеметами, зенитками и пушками, как летняя Турция — русским средним классом. Этот наш черноморский ответ «их Нормандии» выбивает почву из-под ног и заставляет забыть многие годами выработанные «ВТВ»-рефлексы. Сюсюканье с каждым бойцом и сбор трофеев отходят на второй план, а на первый выходит необходимость слаженных действий нескольких отрядов — прикрывающих друг друга, ведущих подавляющий огонь, пока кто-то обходит укрепления с фланга или отчаянно ползет к раскаленному станковому пулемету с гранатой или огнеметом. И в такой ситуации особенно остро ощущаешь, что игре не хватает полноценной тактической паузы. Равно как и концентрации: авторы, словно не ведая своего счастья, частенько

разбавляют масштабные морские миссии диверсионными операциями в тылу врага, а этим многие уже насытились в многочисленных дополнениях к серии «ВТВ».

Зато пресытившимся дают попробовать на вкус совершенно уникальную технику: румынские танки R-1 и R-2, тяжелый французский танк B-1bis, 75-мм орудия Шнейдера, штурмовые гаубицы StuG. III, пехотные орудия leIG. 18, советские плавающие танки Т-38, чешские танки Pz.38(t), быстроходные десантные баржи MFP, немецкие торпедные катера S-100.



Не все, конечно, гладко. Кто-то, вооружившись справочником и личным опытом, усомнится в реалистичности поведения того или иного вида оружия или техники, кто-то останется недоволен озвучкой (качественной актерской работы и правда маловато!), кто-то пожурит ИИ: морпехи по глупости могут стать жертвой собственного огнемета, а враги, впустую израсходовав противотанковые гранаты, готовы часами молча медитировать на наш танк, мешающий грязь в паре метров от них. Но динамика, помноженная на масштаб и отчаянный героизм людей, устлавших собственными телами путь к победе, с лихвой компенсирует все недостатки. ■

Рейграббельность — нет  
 Классный сюжет — нет  
 Оригинальность — да  
 Легко освоить — нет

---

Оправданность ожиданий 80%

Дождались?  
 «В тылу врага 2», которой сделали инъекцию адреналина, после чего выпустили на черноморские просторы.

Геймплей — 8  
 Графика — 8  
 Звук и музыка — 6  
 Интерфейс и управление — 7

Рейтинг «Мании»:

7,5

«Хорошо»



# RAVEN SQUAD

## OPERATION HIDDEN DAGGER

**Raven Squad: Operation Hidden Dagger** — мичуринский эксперимент в жанре «а давайте оторвем у шутера умный AI, сюжет и честную физику, приделаем вместо них стратегические элементы и посмотрим, что будет». Сегодня разработчики

робко возобновляют попытки скрестить эти жанры (см. грядущие **Kingdom Under Fire 2** и **Nuclear Dawn**), но **Raven Squad** стоит несколько особняком: ее трудно сравнивать с серией **Savage** и тому подобными гибридами, где к шутеру примешивается

менеджмент ресурсов и строительство базы. Потому что тут к нему добавили тактическую стратегию, отчаянно напоминающую обезжиренную версию «**В тылу врага 2**».

С одной стороны, перед нами средненький командный боевик в духе **Ghost Recon**, **Vietcong** и серии **Conflict**. В центре внимания очередное элитное спецподразделение, которое нанимают для выполнения особых поручений по всему миру. В распоряжении шесть бойцов, разбитых на два отряда. У каждого вояки есть уникальное снаряжение и воинская специализация. Один обучен метко кидать осколочные гранаты, другой — стрелять из РПГ, третий — использовать снайперскую винтовку и т.д. В **Assault Team** сосредоточена огневая мощь, а **Infiltration Team** оказывает поддержку штурмовой группе. Мы можем свободно переключаться не только между двумя отрядами, но и между бойцами. В режиме FPS все привычно. Бежим по коридорам джунглей, отстреливаем все, что показывается в прицеле, переключаемся на одного бойца, чтобы бросить гранату, потом на другого, чтобы хажнуть по высочившей машине из гранатомета.

Как командный экшен, **Raven Squad** не дотягивает до уровня тех же **Ghost Recon** и **Vietcong**. Сюжеты о наемниках, случайно оказавшихся посреди гражданской войны в Бразилии, не хватает режиссуры, моделям — приличной лицевой анимации, врагам — мозгов, картам свободы.

Тактический режим поначалу тоже не очень-то вдохновляет. По нажатию пробела камера взлетает в небо и показывает наших бойцов в изометрической перспективе. В таком виде игра поверхностно копирует ме-

- Издатель  
SouthPeak Games
- Разработчик  
Atomic Motion
- Похожесть
  - В тылу врага 2
  - Серия Conflict
- Мультиплеер  
Отсутствует
- Сайт игры  
www.ravensquad.com

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб,  
256 Мб видео

ханику серии «В тылу врага»: управляя выбранным отрядом, мы мышкой указываем, куда ему бежать, в кого стрелять и за каким укрытием спрятаться. Тут же с помощью горячих клавиш можно жонглировать спецумениями бойцов. Первую половину игры этот режим в основном используется лишь для того, чтобы с высоты определить, где враги и куда идти. Но можно и вовсе обойтись без него, просто планомерно зачищая карту в режиме шутера — причем силами одной группы и двух спецумений.

Но в некоторых миссиях игра неожиданно преобразуется: начинаются сложные увлекательные задания, в том числе в городских условиях, где наскокком проблему не решить. Карты строятся так, что без слаженных действий сквадов и самих бойцов не обойтись: в бешеном темпе чередуя оба режима (в одном расставляем отряды, в другом непосредственно стреляем), переключаемся между группами, мы прикрываем, обходим с фланга, проводим отвлекающие маневры и активно используем все без исключения спецумения бойцов. Правда, праздник может так же быстро закончиться — очередной пресной миссией.

■ ■ ■

**Raven Squad** не хватает какого-то центра тяжести и единого, выдержанного темпа. Как шутер игра не удивляет, но как жанровый гибрид — жизнеспособна и в лучшие моменты может заставить попотеть. Жаль, что таких моментов тут меньше, чем хотелось бы. ■



В отличие от основного оружия, альтернативное (те самые спецумения) имеет ограниченный боезапас. Поэтому здесь постоянно приходится искать спасительные ящики.



Игре не хватает интересного мультиплеера — есть только стандартный кооператив.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Достаточно интересный гибрид шутера и тактической стратегии, который, к сожалению, сам не понимает собственного счастья.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

# МАРОДЕР

По большому счету питерцы из студии «Апейрон» уже почти четыре с лишним года выпускают одну и ту же игру, а именно — тактическую стратегию про суровых мужчин и их лучшего друга, автомат Калашникова. В 2005-м она называлась «Бригада Е5: Новый альянс», в 2007-м — «7.62». Ну а третье, улучшенное и дополненное издание продается под названием «Мародер».

В основе сюжета лежит одноименная книга известного сетевого автора Беркема Аль Атоми, в которой НАТО оккупирует Россию, после чего местные органы управления самораспускаются, а в стране начинается гражданская война и воцаряется анархия. Перебои со снабжением, банды и голодные псы на улицах... Мародерство здесь становится вполне уважаемым видом заработка и

шансом на спасение. Мы играем за татарина Ахмета, который живет в маленьком уральском городке и, чтобы выжить, превращает свою пятиэтажку в неприступную крепость. Он тащит в дом все — и уже в самом начале игры отбивается от разъяренной толпы оголодавших соседей, которые с криками «Ах ты, чурка нерусская, жируешь тут!» пытаются устроить «татарский погром». Дальше мы воюем с конкурентами-мародерами, ищем ресурсы для укрепления дома, отражаем атаки на него, разминировем подступы к складам Росрезерва, пустив вперед колонну бомжей...

По механике «Мародер» почти не отличается от предыдущих работ «Апейрона». Мы управляем отрядом, в котором может быть до четырех человек, обираем до ниточки трупы, несем все в магазин. Здесь, разумеется, можно часами в сладких муках решать, что купить — АКС-74 с подствольником или карабин «Вепрь» с прицелом. В игре десятки видов оружия и апгрейдов для них, несколько типов боеприпасов для каждого ствола, куча разных бронжилетов, подсумки, разгрузки и т.д. При этом экипировка

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

постепенно приходит в негодность, а ваш любимый автомат может заклинить в самый разгар боя.

В основе сражений все та же патентованная система «умной паузы»: на боевые действия тратятся не абстрактные очки хода, а секунды реального времени. Соответственно, на месте весь фирменный тактический инструментари: несколько вариантов передвижения и режимов стрельбы, возможность выскакивать из-за угла и вести прицельный огонь по произвольной точке... А место привычной базы, где можно складировать нажитое и общаться с напарниками, заняла наша укрепленная пятиэтажка.

Единственное важное отличие — появление перков. Параметры персонажей по-прежнему растут автоматически, но теперь вы можете изучать полезные в хозяйстве умения: например, повышенную грузоподъемность или возможность быстрее вскидывать в бою винтовки.

Кроме того, питерцы провели работу над ошибками: добавили больше разрушаемых объектов, обуздали интерфейс и вытравили большинство багов.

Верность разработчиков выбранному жанру похвальна: сегодня тактические стратегии делают только убежденные энтузиасты. Даже возродившаяся было серия UFO сначала подавала надежды, но уже два года как впала в кому. Так что, если вам вдруг захочется придраться к «Мародеру» (ну, например, к его поеденному молью движку), вспомните, что ничего лучшего в этом жанре вы, скорее всего, не найдете. ■



Некоторые миссии можно решить разными способами: например, чтобы взорвать ДК, можно пойти напролом через трупы охранников, а можно переодеться рабочим и тайно заложить бомбы.



Специфика книги наложила отпечаток на торговлю: здесь в ходу бартер, и мы несем на базар не только оружие, но и собачьи шкуры, старые магнитолы и дорогой виски.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная тактическая стратегия от «Апейрона» обзавелась перками, удобным интерфейсом и неполипторектной историей о мародерствующем татарине.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

# PIZZA MORGANA

## EPIISODE 1

### MONSTERS AND MANIPULATIONS IN THE MAGICAL FOREST

Если вы вдруг думаете, что на Ближнем Востоке не делают игр, — у нас есть наглядное опровержение. **Pizza Morgana** — это квест родом из Израиля, причем по лицензии. Одноименная детская книга комиксов за авторством Ури

Финка вышла несколько лет назад.

По духу игра — ближайший родственник квестов от **Telltale Games**. Она также разбита на эпизоды и распространяется преимущественно по цифровым каналам. В сюжете разработчи-

ки радостно мешают несовместимые, казалось бы, вещи: волшебную сказку с черным юмором и отсылками к современной медиасреде, «Хроники Нарнии» с **Simon the Sorcerer** и **The Watchmen**, «Понедельник начинается в субботу» с «Таней Гроттер», Майкла Майерса с Коном, вампиров с пиццей.

По сюжету мы играем за школьницу Джеки, которая случайно попала в параллельный мир, Террамагию. Для этого ей не пришлось лезть в волшебный шкаф или открывать магическую книгу, просто голодная девочка решила заказать пиццу по телефону, после чего жизнь ее заиграла новыми красками. Сначала Джеки встретила вампирашу по имени Эбби Позитивная, занимающуюся лицензионной деятельностью по доставке пиццы обитателям Террамагии. Затем школьница познакомилась с неким Наблюдателем (этойкой помесью Супермена и Робоконпа), контролирующего соблюдение вампирами лицензионных условий, и узнала о том, что некий злобный Верховный Совет пытается прикрыть малый бизнес упырей.

Юмор и пародия, а отнюдь не пицца — главное блюдо этой игры. Отвечая на строгие вопросы Наблюдателя, Эбби называет себя то русалкой, то морской черепахой, уверяет, что слушает исключительно heavy country jazzcore rock, пользуется летающей метлой марки Lambroomini, а также настаивает на том, что место ее жительства — темная сторона Луны.

Кроме того, разработчики не упускают случая поиронизиро-

- Издатель/разработчик  
Cochonite Games
- Похожесть  
Sam & Max Episodes
- Мультиплеер  
Отсутствует
- Сайт игры  
<http://pizza-morgana.com>

#### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

##### НЕОБХОДИМО:

1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

##### ЖЕЛАТЕЛЬНО:

1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

вать на тему видеоигр. Так, в одном из диалогов Джеки просит не судить ее строго, потому что она раньше никогда не играла в видеоигры, а во время суперкороткого обучения вампираша Эбби так прямо и заявляет, что мы попали в point & click квест, поэтому играть в него легко: «Просто point и click!»

И ведь не врет! Играть в **Pizza Morgana** легко и приятно. Здесь нет заковыристых пазлов, а есть сбор и комбинирование предметов, ветвистые диалоги и комедия положений. Так, сначала мы гоняем вампирашу по дому, пугая ее звуком работающего телевизора и кофеварки, а потом, переключаясь между Джеки и Эбби (это можно делать прямо во время диалога), изощренно, в несколько этапов пудрим мозги Наблюдателю.



И все бы хорошо, но в нынешнем состоянии игра требует серьезной доработки напильником. Во-первых, **Pizza Morgana** слишком коротка даже для эпизодического формата. Во-вторых, в первом эпизоде обнаружился досадный технический огрех: не всегда корректно работают скрипты, периодически пропадает звук, а кроме того — тут ужасная анимация, а герои действуют на нервы, талдыча одни и те же фразы.

Эти неприятные моменты разработчикам нужно в срочном порядке исправить. Иначе **Pizza Morgana** рискует повторить судьбу тех серий (вспоминаем **Penny Arcade** и «Насекомы»), которые также пошли по стопам **Telltale Games**, но не продвинулись дальше одного-двух эпизодов. ■



Поскольку игра основана на комиксе, сюжет подается в соответствующем виде.



Согласно последним веяниям, здесь есть модная подсветка активных точек и система подсказок.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новый квестовый сериал, в котором есть юмор и вампиры с пиццей, но нет стабильности.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

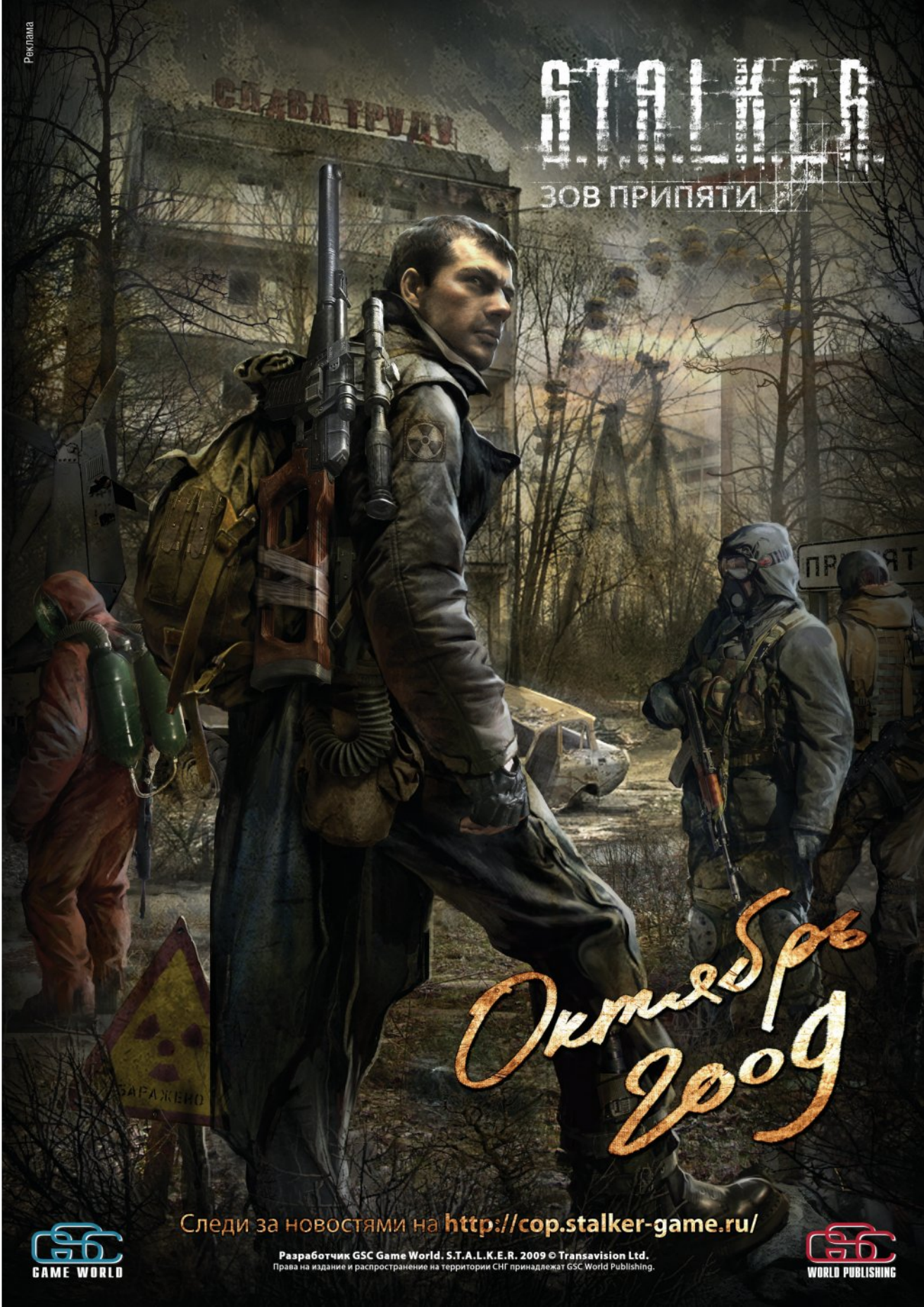
РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

# СТАЛКЕР

ЗОВ ПРИПЯТИ



Октябрь  
2009

Следи за новостями на <http://cop.stalker-game.ru/>

# TALES OF MONKEY ISLAND

## CHAPTER 2

### THE SIEGE OF SPINNER CAY

Первый эпизод возрожденной **Tales of Monkey Island — Launch of the Screaming Narwhal** — стал одной из самых продаваемых игр **Telltale Games**. Авторы это удивило: мы, дескать, не предполагали, что столько игроков помнят Гайбраша Трипвуда. Наивные

люди — они еще не знают, сколько народу помнит байкера Бена, турагента Мануэла Калаверу и коварное Фиолетовое Щупальце... Увы, возрождение других золотых квестов **LucasArts** — это пока лишь мечты и домыслы, зато второй эпизод **Tales of Monkey**

**Island — The Siege of Spinner Cay** — вот он, пожалуйста.

Авторы сдержали слово: впервые в своей практике эпизодических квестов они рассказывают связную историю (раньше в каждой серии сюжет был свой). Приключения Гайбраша «Могучего Пирата» Трипвуда стартуют ровно там, где закончился первый эпизод. Напомним, в результате досадного магического происшествия герой лишился законной супруги Элейн, зато приобрел вместо руки смердящее зеленое щупальце, заряженное негативной энергией злобного пирата-призрака ЛеЧака. Сам ЛеЧак исчез в неизвестном направлении вместе с Элейн. Гайбраш же остался один на один с коварной рукой, живущей своей жизнью. А между тем по всем Карибам расплозается болезнь: эманиция щупальца крайне негативно влияют на окружающих. Так что теперь наш герой плывет на новый остров, чтобы найти не только Элейн, но и мощный вуду-артефакт, Большую Магическую Губку, способную впитать в себя злокозненную инфекцию.

Именно поиск различных артефактов — наше основное занятие в **The Siege of Spinner Cay**. Но это ни в коем случае не значит, что будет скучно. Разработчики честно стараются сохранить заданный темп, поэтому с ходу погружают беднягу Гайбраша в водоворот неожиданных открытий и новых встреч. В первые же 10 минут он сталкивается с импозантной охотницей на пиратов Морганой Ле Флей, лишается своей смердящей кисти

- Издатель/разработчик  
**Telltale Games**
- Похожесть  
**Sam & Max Episodes**
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Сайт игры  
[www.telltalegames.com/monkeyisland/episodes](http://www.telltalegames.com/monkeyisland/episodes)

#### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
1.5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

(вместо нее теперь — классический стальной крюк), затавривается живой русалок, находит Элейн живой и невредимой и узнает от нее, что ЛеЧак «такой очаровательный душка».

Не отстают и пазлы — авторы умело мешают старые и новые идеи. Они, наконец, вспомнили о знаменитых фехтовальных дуэлях, где враги обмениваются не столько ударами, сколько изощренными оскорблениями. Схватка с Морганой построена по схожему принципу: под звон шлаг оппоненты ожесточенно переругиваются друг с другом. При этом Гайбраш успевает не только пофлиртовать с дамой, но и решить многоходовый пазл.

Юмор по-прежнему на высоте. «Отличные канистры!» — отпускает Гайбраш, глядя на картину с изображенной на ней Леди Вуду (одетую в платье с глубоким декольте, конечно). Это было бы плоско и пошло, не будь в той же комнате настоящих канистр, и сам Трипвуд тут же уточняет, что он имел в виду именно их, а не то, о чем все подумали.



Одним словом, пока все хорошо. **Telltale Games** не сбавляют, а скорее даже наращивают обороты. В частности, они дали нам больше свободы: во втором эпизоде Гайбраш не заперт на одном острове, а может свободно путешествовать на корабле по глобальной карте. Одна претензия: нас опять заставляют плутать по джунглям, и этот фирменный прием, знакомый фанатам серии еще с 90-х, начинает немного напрягать. Может, к следующему эпизоду Гайбраш подберет место для блужданий получше? ■



Классическая парочка туловатых пиратов. Гайбраш откровенно издевается над ними, развивая у них клиническую паранойю.



Схватка с Морганой — сплошные ностальгические слезы. Здесь есть та же самая чайка и доска-трамплин из самого первого пазла **The Secret of Monkey Island**.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Возрождение серии **Monkey Island** идет по плану: второй эпизод, полет отличный. Повторимся: это квест, который понравится даже тем, кто до этого ни разу не играл в квесты.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



**COWON**

**S9**



[WWW.COWONRUSSIA.RU](http://WWW.COWONRUSSIA.RU)



# НОВЫЙ ПЛЕЕР МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО  
ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ  
ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ  
3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН  
2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР  
ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

# FALLOUT 3

## MOTHERSHIP ZETA

**Fallout 3: Mothership Zeta** начинается традиционно — с радиосигнала. Он приводит прямиком к разбившейся летающей тарелке, и там героя внезапно засасывает космическим лучом на операционный стол к зеленому человечкам. Пытаясь в несчастного огромной иглой (жанр обязывает!), инопланетяне запирают его в камере с другим подопытным. Скоо-

перировавшись, эти двое сбегают из-под стражи, вырывают из плена маленькую девочку Салли и оказываются в инженерном отсеке. Там герои находят криокамеры, размораживают похищенных в разное время самурая, ковбоя и военного медика, прорабатывают план спасения, и начинается... **Operation Anchorage** в космических декорациях.

Честно говоря, мы от такого даже опешили. После откровенно неудачного первого дополнения Bethesda несколько месяцев замаливала грехи. **The Pitt, Broken Steel, Point Lookout** — все аддоны были один лучше другого. Казалось бы, Mothership Zeta — последнее из анонсированных дополнений — отличный повод для громкого финала. Корабль пришельцев, особенно во вселенной Fallout, — богатое поле для стеба и шуток, и разработчики, кажется, сами это понимают. Например, инопланетяне ведут себя и разговаривают точно так же, как их собратья из фильма «Марс атакует». А рассуждения других пленников об, извините, martial sex machine и аудиозаписи в стиле «Я звоню тебе из космоса!» не могут не вызвать улыбки.

Но авторы упорно не хотят развивать эти темы, и очень зря. Сколько всего интересного можно было бы навдумывать с такими колоритными героями (самурай, ковбой, маленькая девочка — чудесная команда)! Вместо этого напарники ограничиваются редкими комментариями, а после завершения аддона навсегда



Судя по хитрому прищурю глаз, низкому росту и схожести речи, все китайцы произошли от инопланетян. Или наоборот.



Сказать кому, что это Fallout 3, — наверняка не поверят.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на неожидаемую для Fallout 3 тематику, Mothership Zeta оказался не слишком интересным аддоном. Нет ни нормального сюжета, ни исследовательского элемента, а есть только скучная стрельба по зеленому человечкам.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

растворятся в Столичной пустыши. Самурай так вообще исчезает без видимой причины еще до окончания сюжета. Так что советуем его просто прикончить — остальные размороженные возражать не будут, а с трупа можно снять эффектный доспех.

Общения с внеземной цивилизацией тоже не предвидится: пришельцев можно только убивать. В результате получаем четырехчасовой линейный шутер в узких коридорах инопланетного корабля. Причем шутер легкий и скучный — почти все, враждебное главному герою, умирает от одной пули. С лупоглазыми чужими без труда справится даже персонаж первого уровня!

Мало того, аддон умудряется еще и глючить. Есть как минимум пять ошибок в коде, делающих игру непроходимой, и целый ворох некритичных багов. Доброго слова заслуживают только художники. Похоже, они единственные, кто работает в полную силу: высокотехнологичные интерьеры корабля заметно контрастируют с земной разрухой.

■■■

Благодаря нестандартному (в рамках серии, конечно) сеттингу, Mothership Zeta получился лучше, чем Operation Anchorage, но не намного. Несколько удачных шуток, внушительный космический корабль и возможность пнуть лучом смерти по Земле (впрочем, без каких-либо последствий) — вот и все достоинства. Большую же часть времени занимает уничтожение хлипких инопланетян, а стрельба, как известно, самый слабый элемент Fallout 3. ■

23:10

С 21 СЕНТЯБРЯ, ПО БУДНЯМ

# ЮЖНЫЙ ПАРК

НОВЫЕ СЕРИИ

РЕКЛАМА



ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ [WWW.MTV.RU](http://WWW.MTV.RU)

БОЛЬШЕ,  
ЧЕМ МУЗЫКА



**МОЦАРТ  
(MOZART: THE LAST SECRET)**

- Жанр: квест ■ Издатель/разработчик: Micro Application/GameCo Studios
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» № 9/2009



**Mozart: The Last Secret** — не только квест, но и изысканный подарок для всех ценителей прекрасного: 10-15 часов гениальной музыки Вольфганга Амадея Моцарта, в довесок к которой идет псевдоисторический сюжет о взаимоотношениях великого композитора с масонами и дворцовых интригах вокруг императора Священной Римской империи Иосифа II. Играя за самого Моцарта, мы лично дирижируем оркестром, записываем партитуры великих произведений, настраиваем клавишин и повторяем мелодии на слух.

**ПЕРЕВОД:** Эта игра вышла во Франции еще в октябре 2008 года. Английского релиза до сих пор не было, и Россия стала второй страной, познакомившаяся с Mozart: The Last Secret. Уже за одно это хочется крепко пожать руки издателям и локализаторам. Но и работу они проделали качественно. Безупречно переведен текст, ничто не режет слух, каждому персонажу достаточно точно подобран русский голос. Единственная проблема связана с ключевым для всей игры криптографическим пазлом, где мы расшифровываем масонские символы в «Книге гармоний». Локализаторы почему-то оставили латинские буквы, и это стало читом: в нагромождении букв нужно убрать лишние, и латинские гарантированно будут среди них. — Кирилл Волошин

**РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,5**  
**ЛОКАЛИЗАЦИЯ:** [Icons]

**DIVINE DIVINITY: РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ  
(DIVINE DIVINITY)**

- Жанр: квест ■ Издатель/разработчик: CDV/Larian Studios
- Издатель в России/локализатор: 1C/Snowball Studios
- Полная рецензия: «Игромания» № 11/2002



**Divine Divinity** практически дословно копировала **Diablo**, но при этом предлагала куда более интересный и насыщенный событиями мир. С одной стороны, мы по привычке насиловали мышку, закликивая толпы монстров, с другой — выполняли действительно интересные задания. Да, здесь не было филигранного баланса игры **Blizzard**. Зато в **Divine Divinity** было очень интересно играть.

**ПЕРЕВОД:** Русская версия **Divine Divinity** ждала своего часа долгих семь лет. За это время «Бука» успела издать следующий проект **Larian Studios** — **Beyond Divinity**, а «1С» выпустила на русском практически всю CRPG-классику. Но это как раз тот случай, когда лучше поздно, чем никогда. К тому же авторы удачно подгадали с выходом, дав возможность познакомиться с оригиналом как раз за пару месяцев до релиза русской версии **Divinity 2**. **Snowball Studios** никто не торопил, и сама локализация получилась отличной. Каждому из 6 героев подобран весьма выразительный голос, текст переведен безупречно, без заметных ошибок и с адекватной передачей фирменного юмора и настроения диалогов. Единственное, в некоторых местах оригинальный шрифт кажется все-таки понаряднее, чем его русский аналог. — Кирилл Волошин

**РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,5**  
**ЛОКАЛИЗАЦИЯ:** [Icons]

**ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

- 1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.** Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.
- 2) НОВЫЕ АНОНСЫ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

**ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ**

**1С**

- Call of Juarez: Узы крови
- Divine Divinity: Рождение легенды
- Resident Evil 5
- Supreme Ruler 2020: Global Crisis
- Властелин Колец онлайн: Копи Мории
- Конный клуб: Моя лошадка
- Космический охотник: Вендетта
- Лето онлайн
- Линия фронта: Афганистан
- Линия фронта: Битва за Харьков
- Мои пушистые питомцы: Юный ветеринар
- Тайна заброшенной фабрики

**EA Russia**

- Need for Speed: Shift
- FIFA 10

**Акелла**

- Glacier 2: Ад на льду
- Perfect Ace 2: Большой шлем
- Легенда Хрустальной долины
- Мастер видеоигр
- Монстры на колесах: Большие гонки
- Настольные ралли
- Слепая ярость

**Бука**

- Герои меча и магии: Начало
- Герои меча и магии: История двух миров

**Новый диск**

- ANNO 1404
- Batman: Arkham Asylum
- Mini Ninjas
- Overlord 2
- Pirate Hunter: Сомалийский капкан
- Мафия бессмертна
- Миссия Дарвина
- Мистер Бин

- Моцарт
- Рыбалка в открытом море
- Смерть как искусство 2: Охота на кукловода
- Хранители

**Руссобит-М**

- Runes of Magic
- Перевозчик 2: Перегрузка

**Софт Клуб**

- Wolfenstein

**НОВЫЕ АНОНСЫ**

**1С**

- BioShock 2 (2010)
- Borderlands (осень)
- Divinity 2: Кровь драконов (13 ноября)
- Mafia 2 (2010)
- Making History 2: Другая война (осень)
- Mount & Blade: Огнем и мечом (ноябрь)
- Red Orchestra 2: Герои Сталинграда (2010)

**Astrum Online**

- Pandora Saga (—)
- Поднебесье (осень)

**EA Russia**

- The Sims 3: Мир приключений (ноябрь)

**Акелла**

- Sacred 2: Ice & Blood (конец года)
- Авиабандит (осень)
- Честь и доблесть 2 (осень)

**Новый диск**

- Книга Мастеров (осень)
- Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек (октябрь)

**Руссобит-М**

- Тропико 3 (16 октября)

**Софт Клуб**

- Napoleon: Total War (февраль 2010)

# FOR EVER YOUNG\*

Реклама. Лицензия № 12750 \*ВСЕГДА МОЛОДОЙ

[WWW.NEWTONE.FM](http://WWW.NEWTONE.FM)

**NEW** TONE.93.6<sup>FM\*</sup>  
ПРЯМО В ГОЛОВУ

\*РАДИОСТАНЦИЯ НЬЮТОН 93.6 ФМ

# ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «Игромании» ([www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с СЕНТЯБРЯ 2008 по СЕНТЯБРЬ 2009 г. 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). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru). Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Самые популярные игры с 30 ИЮЛЯ по 4 СЕНТЯБРЯ 2009 г.

A	B	C	D
1		Grand Theft Auto 4	8%
2	▲1	Fallout 3	7%
3	▼1	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	5%
4	▲1	Call of Juarez: Bound in Blood	5%
5	▲1	Prototype	4%
6	▼1	Devil May Cry 4	4%
7	▲13	Left 4 Dead	3%
8	▼1	Call of Duty: World at War	3%
9	NEW	Wolfenstein	3%
10	▲20	Crysis Warhead	3%
11		F.E.A.R. 2: Project Origin	2%
12	▲1	The Sims 3	2%
13	▼1	Resident Evil 5	2%
14	▲10	Dead Space	2%
15	▼1	Overlord 2	2%
16	▲11	FIFA 09	2%
17		Burnout Paradise: The Ultimate Box	1%
18	▼8	Street Fighter 4	1%
19	▼4	Empire: Total War	1%
20	▼3	ArmA 2	1%
21	▼5	Plants vs. Zombies	1%
22	▲3	King's Bounty: Принцесса в доспехах	1%
23	▲3	Pro Evolution Soccer 2009	1%
24	▼5	The Witcher: Enhanced Edition	1%
25	▲33	Far Cry 2	1%
26	▼8	Braid	1%
27	▼5	Battlefield Heroes	1%
28	▼18	Warhammer 40 000: Dawn of War 2	1%
29	▲5	Command & Conquer: Red Alert 3 — Uprising	1%
30	▼1	X-Men Origins: Wolverine	1%

По состоянию на 4 сентября в голосовании приняло участие 24118 человек.

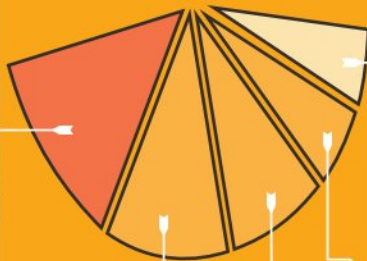
Обозначения по колонкам:

- A. Текущая позиция игры в этом месяце.  
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).  
C. Название игры.  
D. Рейтинг.

## ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



Grand Theft Auto 4 **8,0%**



Prototype **4,0%**



Fallout 3 **7,0%**



S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо **5,0%**



Call of Juarez: Bound in Blood **5,0%**

# «ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

## Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

**The Sims 3**

Рейтинг «Маями» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Очередная эволюция симулятора писающих человечков. В своих желаниях и потребностях симы стали еще больше похожи на настоящих людей — Sims 3 стоит увидеть только затем, чтобы не стать похожими на них.

Шей Трумэн \* The Sims Studio \* Electronic Arts

**The Secret of Monkey Island: SE**

Рейтинг «Маями» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

Лучший пиратский квест родом из 1990-х пережил второе рождение. Всем, кто уверен, что «Пираты Карибского моря» — это смешно, нужно увидеть в обязательном порядке.

Квесм \* Lucas Arts

**Empire: Total War**

Рейтинг «Маями» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

Главная стратегия года для всех, кто считает, что пуля — дура, а штык — молодец. Настолько сильно житься в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии.

Сарагезин \* Creative Assembly \* Sega

**Call of Juarez: Bound in Blood**

Рейтинг «Маями» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Идеальное погружение в детство для всех, кто еще помнит дворовые игры в ковбоев и индейцев и самодельные луки из дерева. Здесь есть все то же самое, только с идеальной боевой механикой и бенным экшеном.

Вестерн \* Techland \* Ubisoft \* 1C

**Demigod**

Рейтинг «Маями» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Красивейшая стратегия про битвы гигантских титанов-полубогов, которую слегка портит лишь отсутствие нормального одиночного режима.

Сарагезин \* Gas Powered Games \* Stardock Entertainment \* Snowball Studios

**Street Fighter 4**

Рейтинг «Маями» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой папочка всех файтингов вернулся, сохранив привычный темп, убийственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Файтинг \* Capcom \* 1C

**Overlord 2**

Рейтинг «Маями» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Если ваши душевные потребности — командовать, раздавать подзатыльники и посылать на смерть не находят должного выхода, присмотритесь к этой игре. Ушастые гоблины все стерпят.

Экшен \* Codemasters \* Triumph Studios

**Braid**

Рейтинг «Маями» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Самый важный платформер со времен Super Mario Bros. Braid гораздо умнее, взрослее и красивее большинства игр куда более «серьезных» жанров.

Платформер \* Number None

**Grand Theft Auto 4**

Рейтинг «Маями» **10**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 \* Rockstar North \* Rockstar Games \* 1C

**Burnout Paradise: The Ultimate Box**

Рейтинг «Маями» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №2/2009

Первое знакомство с Burnout Paradise раз и навсегда развешивает глаза на то, какой должна быть идеальная аркадная гонка. С безумными скоростями, самыми зрелищными авариями и рок-музыкой из колонок.

Интерактивный краш-тест \* Criterion Games \* Electronic Arts

**Fallout 3**

Рейтинг «Маями» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG \* Bethesda Softworks \* 1C

**Plants vs. Zombies**

Рейтинг «Маями» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Казуальная игра, которой по силам поработить мозг человека, даже близко не интересующегося этим жанром. А все потому, что про зомби, с идеально отлаженной механикой и бесконечным числом игровых комбинаций.

Казуальная игра \* PopCap Games



# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

## Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:  
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на [games@igromania.ru](mailto:games@igromania.ru) или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

В каком шутере впервые появилась возможность стрелять с двух рук? — +7 (909) \*\*\* 48 47



С левой руки нас учил стрелять Marathon (сверху), а с правой — Rise of the Triad (снизу).

Стрельба с двух рук, как ни трудно в это поверить, появилась ОДНОВРЕМЕННО в Marathon на «Макинтоше» и Rise of the Triad на PC. Обе игры вышли 21 декабря 1994 года. Но хотя в Marathon и RoTТ можно было палить из двух пистолетов, стрелять из двух разных видов оружия игроку впервые разрешили в GoldenEye 007 на Nintendo 64 (1997): там после убийства соответствующего босса можно было взять в одну руку штурмовую винтовку, а в другую — гранатомет.

В Heavy Metal: F.A.K.K. 2 (2000) впервые появилась независимая стрельба с двух рук по разным кнопкам мыши — в GoldenEye кнопка огня была одна, выстрелы с левой и правой руки чередовались. Еще можно вспомнить мод Action Unreal Tournament 2004 (под гонконгские фильмы, любое оружие в любых комбинациях) и Hitman 2: Silent Assassin (2002), где впервые появились парные дробовики.

В «Игромании» №7/2009 вы писали про настольную игру по мотивам сериала «Сверхъестественное». В связи с этим у меня вопрос: для кого и зачем до сих пор делают настольные ролевые игры? Неужели очередная редакция Advanced Dungeons & Dragons в состоянии выдержать конкуренцию с World of Warcraft и прочими компьютерными RPG?

У настольных игр совсем другой срок годности, чем у компьютерных. The Settlers of Catan немецкого дизайнера Клауса Тойбера — игра четырнадцатилетней давности,



Главное в хорошей настольной игре (такой, например, как The Settlers of Catan) — это простые предельности и абсолютная непредсказуемость развития событий.

но только за 2004-2008 годы в США разошлось 600 тыс. коробок; всего в мире продано свыше 15 млн копий игры. Журнал Wired называет «Поселенцев» «убийцей «Монополии» и «самой успешной настольной игрой со времен Risk» (сама «Монополия» появилась в двадцатых годах прошлого века, Risk — в 1957-м, «Морской бой» — в 1943-м).

У сравнительно молодой (1993) Magic: The Gathering шесть миллионов игроков, Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition без всяких изменений просуществовали с 1989 года по 2000-й — число пользователей AD&D исчисляется не сотнями тысяч и не миллионами, а десятками миллионов. Это если не вспоминать шахматы и обнаруженные в Египте игральные карты 5000-летней давности.

На этом фоне 12 млн подписчиков World of Warcraft — не такая уж пугающая цифра, а сорок лет истории компьютерных игр — довольно-таки смешной срок. Да, последние двадцать лет компьютерных игр делается больше, чем настольных, все большее количество настольных RPG-сессий происходит не лицом к лицу, а в онлайн (с четвертой редакции в AD&D официально поддерживается онлайн-вая игра), The Settlers of Catan представлены в Xbox Live Arcade и скоро должны выйти на iPhone. Но пример «Поселенцев» доказывает, что пара игральные кости, стопка карточек и 19 картонных гексов до сих пор способны приносить не меньше удовольствия, чем самый сложный и разнообразный виртуальный мир, в разработку и поддержку которого вложены миллионы долларов, и что настольные игры не стоит списывать со счетов — по крайней мере, на ближайшие пятьсот лет.

Что все-таки означает слово «киберпанк»? И были ли еще какие-то хорошие киберпанковские игры, помимо System Shock, Hell: A Cyberpunk Thriller и квеста Blade Runner?

Слово «киберпанк» само по себе не значит совершенно ничего и может употреб-

ляться для описания самых разных научно-фантастических произведений (и даже для описания особо извращенной формы городского фэнтези). Условно к киберпанку можно отнести книги, фильмы и игры, сочиненные под влиянием творчества безумно одаренного (в прошлом) фантаста Уильяма Гибсона, в основном — его романа «Нейромант». Ближайшее будущее, мир поделен между гигантскими корпорациями, человечество влачит нищенское существование в мегаполисах на грани социального и экономического коллапса, по глобальной компьютерной сети бродят хакеры и призраки умерших ученых, активно используют нейроимпланты и механические протезы, вход в киберпространство — через разъем на затылке.



Американский фантаст Брюс Бетке вряд ли подозревал, что из названия написанного им в 1980 году романа («Киберпанк») раздул целый жанр, который, в свою очередь, немедленно превратил в очередную арену для войны орков с зльями.

Разумеется, вся эта нарисованная Гибсоном в тяжелых восьмидесятых картина не имеет никакого отношения к реальному развитию человеческого общества (например: богатые и развитые компании бывают только в богатом и развитом обществе; кроме того, большие компании обычно размещают свои акции на бирже, и в этом случае у них появляются сотни тысяч и миллионы совладельцев — в киберпанке же корпорациями рулит кучка воротил). Это такой же нелепый, насквозь искусственный сеттинг, что и классическое фэнтези, и держится он на паре-тройке ярких гибсоновских метафор.

Сам писатель, кстати, о компьютерах никакого представления не имел, в видеоигры не играл и в ванкуверские аркады ходить стеснялся — зато в одном только 1988 году вышла игра Neuromancer, настольная ролевая квест Cyberpunk 2013 и компьютерная авантюра Snatcher молодого (25 лет) японского дизайнера Хидео Кодзимы. Из киберпанковских игр девяностых можно отметить



Flashback, Beneath a Steel Sky, Syndicate и совершенно гениальный скролл-шутер **Einhander**; в начале двухтысячных на волне успеха «Матрицы» вышли **Deus Ex**, **Rez** и **Uplink**. Условность киберпанковских вселенных не прошла мимо **FASA Corporation**, которая создала настольную ролевою систему **Shadowrun**, где в эстетике Гибсона были крайне грубо втиснуты орки, эльфы, гномы и тролли. По мотивам **Shadowrun** сделали четыре одноименных игры: в 1993, 1994, 1996 и 2007-м годах.

Правда ли, что в **Brutal Legend** Тима Шейфера будет цензура — уберут мат, кровь и все остальное? Как такое вообще возможно в игре про рок-музыку с участием Джека Блэка и Оззи Осборна?



Основанный четырьмя вашингтонскими домохозяйками комитет **Parents Music Resource Center** отважно боролся с сексом, наркотиками и оккультными явлениями в рок-музыке.

По словам Шейфера, в игре будет опция отключения ругательств в речах Эдди и прочих героев плюс отдельная опция отключения крови. Также при включенном фильтре «сомнительные визуальные элементы» (сиськи) в игре будет скрывать клеймо «Parental Advisory» — что само по себе является отсылкой к организации **PMRC**, сыгравшей важную роль в истории

развития рок-музыки, и, следовательно, идеально укладывается в канон игры.

Шейфер считает, что с фильтрованной речью и наклейками **Brutal Legend** будет только смешнее: «Когда половину слов не разобрать, игрок заканчивает предложение сам, в меру своей испорченности». Пусть, мол, папы с детшками играют — и папам смешно, и детям приятно... Вообще цензурными элементами в играх, как и собственно ругательствами, надо уметь пользоваться.

Почему серия **Dragon Quest** так популярна в Японии и практически неизвестна за ее пределами?

Игровая индустрия в Японии куда более статична, чем за ее пределами: все те компании, что стояли у ее истоков, до сих пор в деле. Успех серии **Dragon Quest** в Японии можно объяснить как странный социокультурный феномен, а ее малоизвестность в других странах — тем, что часть игр в серии была неудачно переведена и несвоевременно издана за границей.

Хотя на самом деле все не так просто — ведь переиздания **DQ** на разных платформах очень неплохо расходятся, ремейк **Dragon Quest 5** на **DS** — самая продаваемая игра **Square Enix** за последний финансовый год (в том числе в США и Европе). Игры **DQ** охотно и стабильно покупают через двадцать лет после начала серии, это самый популярный японский ролевого сериал, и даже первая часть, вышедшая в 1986 году на **NES**, разошлась тиражом свыше миллиона экземпляров.

Одна из причин такой популярности — личность Акиры Ториямы, автора манги **Dragon Ball**, рисующего арт для **DQ** с самой первой серии. **DQ** активно рекламируется в самом популярном в Японии журнале комиксов **Shonen Jump**, где Торияма когда-то работал и где познакомился с создателем серии



**Nintendo of America** перевела первую часть **DQ** на старосветский английский через три года после японского релиза и раздавала бесплатно подписчикам журнала **Nintendo Power** — потому что почитать игру никто не хотел...

Юдзи Хори. Восемьбитный успех **DQ** был обусловлен дикой популярностью **Dragon Ball**, а за пределы Японии **Dragon Ball** выбрался только в девяностых. Весьма популярен был и композитор Коичи Сугияма с его симфоническими концертами из саундтреков к **DQ** и последующей продажей концертных записей, а у Юдзи Хори в 1983 году вышла детективная игра-бестселлер **Port Pier Serial Murder Case**.

Маркетинг, знаменитости, особые социальные условия Японии восьмидесятых... это все так. Но **DQ** — это еще и единственная ролевая серия, где механика игры не усложняется от сиквела к сиквелу, а скорее наоборот, упрощается. Когда в 2006 году в **DQ9** хотели ввести бои в реальном времени, читатели японского игрового свержурнала **Famitsu** устроили страшный скандал, и в игру немедленно вернули пошаговый режим. В **DQ** очень простая структура (город, общая карта, подземелье) с четким разделением на «опасные» и «безопасные» зоны, особый неторопливый ритм прохождения (игры серии **Final Fantasy** на фоне **DQ** кажутся короткими и динамичными). Секрет успеха **Dragon Quest** — в простоте, доступности и консервативности серии.

## Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



### Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик [games@igromania.ru](mailto:games@igromania.ru).
- По SMS на номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

### Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом**.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковарырированное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Юлия Иванова, Александр Карпушев

## Реквием по лампочкам Ильича



С начала осени во всех странах Евросоюза официально запрещено продавать лампы накаливания. Решение было принято еще в марте 2009 года, и вот «срок осознания» прошел: фуры с лампочками начали заворачивать на границах, специальная комиссия изымает 100-ваттные лампочки из магазинов, а жителям предлагается обменять старые лампы на новые в специальных пунктах обмена.

Все эти действия объясняются очень просто: лампы накаливания тратят на 80% больше электроэнергии, чем современные энергосберегающие модели. Правда, стоимость новых лампочек в полтора-два раза больше обычных, но и служат они три-четыре раза дольше и, по подсчетам Еврокомиссии, помогут сэкономить на электричестве среднестатистической европейской семье от €50 до €166 в год. А всему Евросоюзу — €5-10 миллионов в год.

К слову, в России подобный законопроект уже рассматривается. Если Госдума примет его в этом месяце, то запрет на продажу ламп накаливания вступит в силу уже с января 2011 года.

## Против слежки

Возможностями A-GPS каждый день пользуется всё больше людей. Что может быть проще: скачал на мобильник приложение **Google Maps** — и на карте видишь своё местоположение с точностью до сотни метров (рассчитывается оно исходя из данных, полученных от окружающих базовых станций). Удобно? Несомненно. Но есть один нюанс: оператор может получать данные о вашем местоположении и без всяких java-программ 24 часа в сутки. А сколько времени проводит мобильник рядом с вами? Вот-вот. Причем информация о вашем местоположении может быть использована как для вашего собственного развлечения (например, **МТС** и «Мегафон» предлагают с 1 сентября подключить специальную услугу и «всегда знать, где твои друзья»), так и для передачи «куда следует». В любом случае это можно расценивать как посягательство на тайну личной жизни, гарантированную Конституцией.

Вот ученые из немецкого Университета Констанца именно так ситуацию и расценили — и принялись разрабатывать систему **PathForge**, которая подменяет ID мобильных до момента совершения звонка. То есть ваш аппарат получает реальные идентификаторы лишь для того, чтобы звонок состоялся, а затем они снова меняются на фальшивые, чтобы никто вас не нашел: если менять идентификаторы достаточно часто, вычисление реального местоположения устройства становится достаточно сложной задачей.

## Запретное слово

Лингвистические споры на компьютерном рынке не теряют популярности: не успела компания Psion отказаться от притязаний на слово «нетбук», как ее почетное место первого драчуна заняла немецкая розничная сеть **Smartbook AG**. Юристы компании в конце лета направили официальное письмо своему соотечественнику, Ларсу-Горану «LG» Нильсену, владельцу блока **netbooknews.com**, с просьбой в трехдневный срок убрать с его сайта любое упоминание слова «смартбук». Блоггер, разумеется, отказался: слово, мол, было употреблено им не просто так, а потому, что является названием серии новых ноутбуков **Qualcomm**.

Через неделю все притязания по отношению к Нильсену были сняты, а еще две недели спустя компания Smartbook AG опубликовала официальный пресс-релиз, в котором сообщалось, что окружной суд Кёльна постановил запретить компании

Qualcomm использовать термин «смартбук». В случае нарушения данного постановления Qualcomm вынуждена будет заплатить штраф в размере 250 тысяч евро. Торжество правосудия.

На этом наш рассказ можно было бы и закончить, если бы в начале сентября не стали известны новые подробности истории: компания Qualcomm категорически отказывается менять название своих ноутбуков и собирается выкупать торговую марку у немцев. Причем за гораздо меньшую цену — пока что названа цифра в \$75 000, и представители компании не намерены ее увеличивать. Посмотрим, чем кончится дело: с одной стороны, немецкий суд весьма строг к нарушителям закона, с другой — той же компании Microsoft, например, подобная операция однажды уже уда-

лась, и чем Qualcomm хуже?



## Двое из ларца

Китайцы покоряют мир. А если не захотят, то просто сделают себе персональную копию — так же, как сейчас делают это с интересными гаджетами. Вот и **Sony Ericsson Idou** постигла участь **Nokia** и **iPhone**. Достойный продолжатель дела «ноклы» и «сифона» зовётся Sunno S880, и десять отличий от SE вы вряд ли в нём найдёте. Но одно есть, и оно шикарно — в гаджет «зашили» сразу две операцион-

ные системы: Windows Mobile

и Google Android. Надо полагать, первую рекомендуется использовать для работы, а вторую — для развлечений. Поддерживает обе операционки 806 МГц процессор неизвестного происхождения. Всё остальное осталось без изменений.



## Раскулачить Джобса!

Еще одно интересное судебное разбирательство затеяла американская компания **Psystar**, производитель «мако-клонов» — персональных компьютеров, заточенных под работу с операционной системой **Mac OS X**. Psystar просит федеральный суд Флориды дать право маленьким компаниям, не входящим в состав корпорации **Apple**, свободно продавать собственноручно собранные компьютеры с предустановленной **Mac OS X 10.6 (Snow Leopard)**. «Компания Apple сознательно тормозит развитие рынка Mac OS PC, — считает представитель компании. — Если мы можем продавать отдельно коробки с этой операционной системой, почему нельзя продавать и компьютеры с уже установленным программным обеспечением?»

Psystar можно понять: сегодня макинтоши занимают 91% всех компьютеров, работающих под управлением Mac OS X, — и сложилась такая ситуация во многом благодаря монополии Apple на продажу компьютеров с предустановленной операционной системой. Куда, мол, смотрит антимонопольный комитет? Однако и с такой статистикой шансы компании на выигрыш судебного дела у дитяца Джобса все равно невелики — победный иск, касавшийся предыдущей версии «макоси», она уже проиграла.



## Читать не перечитать

Почти два года назад на свете появилась нетбук-первенце из линейки **ASUS Eee**. С тех пор она разрослась неимоверно и включает уже не только всевозможные нетбуки, но и неттопы, и даже интеллектуальные клавиатуры. При этом амбиции **ASUS** по-прежнему велики, и останавливаться на достигнутом компания не собирается: уже к концу текущего года вполне возможно появление на свет нового члена семейства — Eee-читалка на основе электронных чернил. Причем, скорее всего, даже не одна, а сразу несколько, на любой вкус и кошелек. Самые бюджетные модели будут позволять только читать книги и слушать музыку, самые продвинутые — выходить в интернет по протоколу 3G.

К слову, другой производитель нетбуков-неттопов и прочего компьютерного железа, компания **MSI**, тоже собирается побороться за перспективное направление и к февралю 2010 года выпустит свою собственную е-книгу. Кажется, грядет обилие высококачественных продуктов, жесткая конкуренция производителей и, как следствие, долгожданное снижение цен? Что ж, дождемся Нового года и всё увидим.



## Больше андроидов, хороших и разных!

Операционная система **Google Android** продолжает завоевывать мир. Причем в самом широком смысле слова — анонсируются все новые и новые устройства, работающие под управлением этой ОС. **HTC** готовит новые коммуникаторы, **Samsung** — телефоны, **Sony Ericsson** размышляет об «андроидных» смартфонах, а скромная американская компания **MIPS Technologies** заявляет о разработке... ТВ-приставки на базе Android.

В прошедшем месяце журналистам уже показали «систему на чипе» (System on Chip — SoC), способную на лету обрабатывать и выдавать изображение в формате Full HD на телевизор. Модель самого чипа, правда, не упоминается, но, скорее всего, речь идет о чипах **Sigma SMP8640**, разрабатываемых основным партнером MIPS, компанией **Sigma Designs**.

Телевизионная приставка на базе Android, помимо поддержки видео высокого разрешения, будет способна записывать изображение на какой-нибудь носитель (скорее всего, ее снабдят жестким диском), скачивать из интернета новости и телепрограммы и, возможно, программироваться на запись удаленно, через веб-интерфейс.

Первый коммерческий образец увидит свет в середине 2010 года.



## Новости одной строкой

- Компания **Nokia** заключила договор с **Intel** об использовании процессоров линейки Atom в своих нетбуках. Первые устройства **Nokia Netbook** увидят свет во втором квартале 2010 года.
- Компания **AMD** объявила о выпуске 6-ядерного серверного процессора 2419 EE на архитектуре **Istanbul** с пониженным энергопотреблением. Новый CPU на 31% производительнее своего 4-ядерного предшественника.
- С первого октября все компьютеры **Sony Vaio** будут продаваться с предустановленным комплектом ПО Google, включая браузер **Google Chrome**.
- Федеральная служба по техническому и экспортному контролю наконец сертифицировала электронные ключи нового поколения **Aladdin eToken** и признала их использование организациями совершенно законным.
- Компания **Genius** представила первую в мире инфракрасную веб-камеру **e-Face 1325R**, способную разглядеть предмет съемки даже в условиях очень плохого освещения.

## 16-ядерных процессоров не будет

Компания **Sun Microsystems**, лидер в области производства серверных железных решений, обошла молчанием все вопросы, касающиеся разработки 16-ядерного процессора **Sun Rock** на прошедшей недавно в Стенфордском университете конференции **Hot Chips**. Этот факт может означать лишь одно: разработки приостановлены, и в конце 2009 года мы нового процессора явно не увидим.

Напомним, что релиз **Sun Rock 16-core CPU** откладывается уже в третий раз: изначально он должен был поступить в продажу в декабре 2007 года, затем дату перенесли на конец 2009-го, и вот сегодня представители компании Sun Microsystems называют новую дату — январь 2011 года. Последний перенос, как утверждается, связан с переводом разрабатываемого процессора с 64-нм на 42-нм архитектуру для «большого соответствия своему времени».



## Плюс один

Компания **Samsung** объявила о решении выпустить собственную операционную систему для смартфонов на базе Linux. Новая ОС разрабатывается параллельно с интернет-магазином программного и развлекательного контента (наподобие **Apple iStore**, **Android Market** и **Nokia Ovi**). Ведь ни для кого не секрет, что если гаджет нечем наполнить, то ценность его стремится к нулю, и что мощная поддержка со стороны App Store не в последнюю очередь способствовала многомиллионным продажам iPhone. Если верить отчетам аналитиков, рынок сетевых сервисов и программного обеспечения приносит намного больший доход, чем продажи одного «железа» — именно поэтому борьба за кошелек покупателей главно переходит из розничных магазинов на бескрайние просторы интернета.

Новая ОС либо дополнит, либо полностью заменит используемые в настоящий момент компанией Windows Mobile, Symbian S60 и Google Android. При этом в моделях с сенсорным экраном Samsung уже давно успешно применяет фирменный графический интерфейс **TouchWiz**, который, мы надеемся, не будет предан забвению. Вполне вероятно, что изменения программной базы не затронут привычный владельцам смартфонов Samsung интерфейс и переход на новую ОС будет безболезненным.





# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

## Bone Penguin

Флэш-накопитель — вещь удобная, недорогая и совершенно необходимая. Поэтому своя флэшка (а чаще — даже несколько) есть практически у каждого. Кто-то переносит на них фотографии, кто-то хранит секретную информацию, кто-то бутылки пива открывает... В общем, используются флэшки повсеместно. Ну а чем проще устройство, тем больше нам хочется, чтобы оно было оригинальным и уникальным. Кто-то выбирает микрофлэшки размером с ноготь, кто-то покупает «военные неубивайки», кому-то нравятся флэшки со стразами и черепками, а кто-то отдает предпочтение необычным и веселым дизайнам.

Для последних компания **Fruitshop International** и создала новую серию своих флэш-накопителей: **Bone Penguin** не похож ни на один другой гаджет, да еще и способен вызвать улыбку у кого угодно. Миниатюрный пингвин вместит фотоархив, коллекцию музыки и пару фильмов, украсит связку ключей, рюкзак или мобильный телефон и, несомненно, подчеркнет индивидуальность своего владельца. Но самое главное — он маленький, удобный и совершенно неубиваемый. Силиконовый корпус надежно защищает встроенную память и USB-штекер, так что «пингвина» смело можно доверять маленьким детям, ронять в кофе и кидать в стены — ничего с ним не случится.

Флэшка доступна в версиях от 2 до 8 Гб. Среди доступных цветов — черный, серый, синий и розовый. Кстати, некоторых покупателей ждет приятный сюрприз: на многих пингвиних флэшках уже записана мини-игра **Tax Racer** — приятная аркада, в которой вы управляете пингвином, скользящем на пузе по снежным склонам Антарктиды.



Технические характеристики	● Емкость: 8 Гб
● Материал корпуса: силикон	● Размер: 140x25x12 мм
● Вес: 15 г	

Что?	USB-флэшка
Почему?	Настоящий подарок для тех, кто хочет порадовать ребенка в себе
Сколько?	1200 руб.
Где?	<a href="http://www.buro.ru">www.buro.ru</a>

## Nikon D300s

Никонисты почти два года ждали обновления линейки профессиональных камер формата DX. И вот, наконец, свершилось: на смену **Nikon D300** пришла **D300s**. Следуя модным веяниям последнего времени, разработчики обеспечили возможность записи HD-видео с автофокусом, увеличили скорость серийной съемки и оборудовали камеру сразу двумя слотами для карт памяти: CompactFlash и Secure Digital. Камера создана для искушенных фотографов: она работает в режимах приоритета выдержки, диафрагмы, программном и ручном, но начисто лишена сюжетных программ. К работе камера готова через 130 мс после включения. Задержка срабатывания затвора — 49 мс. Скорость серийной съемки — 7 кадров в секунду, при использовании дополнительного батарейного блока возрастает до 8 кадров (правда, и вес камеры при этом возрастает почти на 300 г).

12,3-мегапиксельная матрица (с модулем самоочистки от пыли) позволяет печатать результаты фотосессии в выставочном формате без программного увеличения изображения. Штатный диапазон чувствительности матрицы — 200–3200 единиц ISO с возможностью расширения до 100–6400 ISO. Распознавание лиц и модуль следящего автофокуса заметно улучшились, а вот количество точек фокусировки не изменилось — их по-прежнему 51. Функция D-Lighting была доведена до ума: теперь она работает не после записи фотографии, как раньше, а прямо во время съемки, позволяя избежать пересветов и сглаживать контрасты.

Одновременно с D300s Nikon представила новый универсальный зум-объектив **AF-S DX Nikkor 18-200 мм f/3.5-5.6G ED VR II** и быстрый телезум **AF-S Nikkor 70-200 мм f/2.8G ED VR II**. Оба стекла оснащены системой стабилизации изображения, которая компенсирует дрожание камеры.

Недостатки? Длительность видеороликов ограничена пятью минутами. Кроме того, фотоаппарат получился немного тяжеловесным, да и цена многим покажется чересчур высокой. Камера поступит в продажу в начале октября. Ориентировочная стоимость: 59 000 руб. за комплектацию Body, 65 000 руб. — за комплект D300s + Nikkor AF-S DX 16—85 мм VR и 78 000 руб. — за комплект D300s + Nikkor AF-S DX 18—200 мм VR.



Технические характеристики	● Матрица: 23.6x15.8 CMOS, 12.3 млн эффективных пикселей
● Максимальное разрешение: 4288x2848	● Чувствительность: 100–6400 ед. ISO
● Выдержка: 1/8000–30 с	● Непрерывная съемка: до 7 кадр/с
● Флэш-карты: CompactFlash, SD/SDHC	
● Дисплей: 3-дюймовый ЖК, 920 000 пикселей	● Размер: 147x114x74 мм
● Вес: 938 г	

Что?	Цифровая зеркальная камера
Почему?	Позволит подрабатывать на детских утренниках и свадьбах друзей
Сколько?	59 000 руб.
Где?	<a href="http://www.nikon.ru">www.nikon.ru</a>

## Kodak Zi8

Нет-нет, картинка не перепутана: это правда видеокамера, а не медиаплеер или мобильный телефон. Просто дизайнеры **Kodak** рассудили, что такой формфактор идеально подходит для повседневной съемки. Футбол в парке? Дети под дождем? Доставьте **Kodak Zi8** из кармана и начинайте запись без возни с крышкой объектива и колесиками настройки.

Нетелефонное качество записи обеспечивает матрица с разрешением 5 Мп и функция определения лиц в кадре. Система стабилизации и хороший объектив в корпусе не поместились — придется довольствоваться цифровым «антирясом» и миниатюрным «глазком» с фиксированным фокусом. Видеоролики сохраняются на карту памяти SD/SDHC в формате MOV (H.264) с разрешением 1920x1080.

Камера выпускается в корпусах голубого, красного и черного цвета. В комплект поставки входит программное обеспечение для быстрой загрузки отснятого материала на YouTube. Дополнительно можно приобрести внешний микрофон, чехол и пульт дистанционного управления.

Что?	Камера на флэш-памяти
Почему?	Высокая четкость при миниатюрных размерах и бюджетной цене
Сколько?	6000 руб.
Где?	<a href="http://www.kodak.ru">www.kodak.ru</a>

**Технические характеристики** ● Формат записи: 1920x1080, H.264 (MOV) ● Матрица: 1/2,5" CMOS, 5 Мп ● Объектив: 6,3 мм, f/2,8, фиксированный фокус ● Стабилизатор изображения: электронный ● Дисплей: 2,5-дюймовый ЖК ● Встроенная память: 128 Мб ● Флэш-карты: SD/SDHC ● Размеры: 113x62x22 мм ● Вес: 110 г



## NZXT Tempest

Благородная тяжесть, стальное шасси, качественная сборка, полдюжины вентиляторов в комплекте — кажется, **NZXT Tempest** просто создан для дорогих игровых компьютеров. Дизайн — на любителя, места внутри достаточно для установки материнской платы формата E-ATX, двух-трех видеокарт и восьми винчестеров.

Сборка ПК не займет много времени — платы и накопители крепятся без помощи отвертки. Система укладки кабелей хорошо продумана: шнуры питания и шлейфы можно спрятать прямо за материнской платой. За циркуляцию воздуха отвечают два 120-мм вентилятора перед корзиной для жестких дисков, два 140-мм на верхней панели и по одному 120-мм — на боковой и задней стенках. Вентиляторы оснащены яркими синими светодиодами (неотключаемыми, к сожалению), поэтому Tempest здорово смотрится в темноте. Ну а поскольку столь массивный корпус наверняка будет стоять на полу, кнопки питания, перезагрузки и порты вынесены на верх-

**Технические характеристики** ● Материалы: сталь, пластик ● Размер материнских плат: E-ATX, ATX, micro-ATX ● Система охлаждения: по одному 120-мм вентилятору на боковой и задней стенках, два 120-мм на передней панели и два 140-мм в верхней части ● Внешние отсеки: 3x 5,25", 1x 3,5" ● Внутренние отсеки: 8x 3,5" ● Количество слотов расширения: 7 ● Блок питания: опционально ● Порты: 2x USB, eSATA, микрофон, наушники ● Размеры: 562x522x212 мм ● Вес: 11,2 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Просторный, без излишеств и по разумной цене
Сколько?	5400 руб.
Где?	<a href="http://www.3logic.ru">www.3logic.ru</a>



## SteelSeries Xai

У **SteelSeries Xai** нет ни яркой подсветки, ни кричащего дизайна, ни вензелей по всей спинке, и вообще она на первый взгляд мало чем отличается от обычного офисного манипулятора — тем не менее это отличная игровая мышь, способная обеспечить решающее преимущество в шутерах и стратегиях. На корпусе — 7 кнопок и колесо прокрутки, симметричная форма обеспечивает удобный хват любой рукой. Непосредственное участие в разработке мыши принимали игроки из США, Европы и Азии.

ЖК-дисплей на нижней панели дает доступ к меню, через которое можно выбрать разрешение сенсора и делать много чего еще без использования компьютера в качестве посредника. Непосредственно в памяти мыши можно сохранить до пяти пользовательских профилей — тем самым избавив себя от необходимости устанавливать драйверы и переносить настройки с одной системы на другую. Единственное «но» — у мыши слишком много конкурентов в выбранной ценовой категории, и у этих конкурентов куда более громкие имена и броский дизайн.



**Технические характеристики** ● Тип: лазерная ● Частота опроса: 100-5001 cpi ● Максимальное ускорение: 30 g  
 ● Количество кнопок: 7 + колесо прокрутки ● Встроенный дисплей: монохромный, 128x32 точки ● Размеры: 126x68x39 мм ● Интерфейс: USB

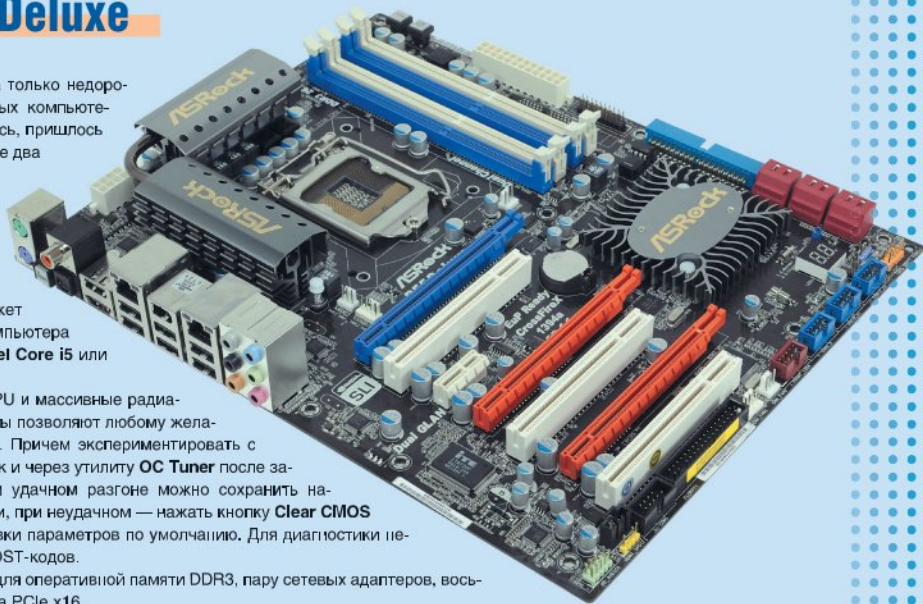
Что?	Игровая мышь
Почему?	ЖК-дисплей и встроенная память в дополнение к стандартному «игровому» набору
Сколько?	3600 руб.
Где?	<a href="http://www.steelseries.ru">www.steelseries.ru</a>

## ASRock P55 Deluxe

Еще недавно **ASRock** выпускала только недорогие материнские платы для офисных компьютеров, но ситуация на рынке изменилась, пришлось менять специализацию. За последние два года компания сделала большой шаг вперед — ассортимент продукции заметно расширился, и даже кризис не смог испортить картины. Одна из последних разработок ASRock, материнская плата **ASRock P55 Deluxe**, вполне может стать основой мощного игрового компьютера или медиацентра с процессором **Intel Core i7** или **Core i7** в исполнении **Socket 1156**.

Продвинутая система питания CPU и массивные радиаторы на ключевых компонентах платы позволяют любому желающему смело заниматься разгоном. Причем экспериментировать с частотами можно как через BIOS, так и через утилиту **OC Tuner** после загрузки операционной системы. При удачном разгоне можно сохранить настройки и поделиться ими с друзьями, при неудачном — нажать кнопку **Clear CMOS** на панели ввода/вывода для установки параметров по умолчанию. Для диагностики неисправностей имеется индикатор POST-кодов.

Отдельно отметим четыре слота для оперативной памяти DDR3, пару сетевых адаптеров, восьмиканальный аудиокодек и три слота PCIe x16.



Что?	Материнская плата для процессоров Intel
Почему?	Хорошие возможности расширения и отличный разгонный потенциал
Сколько?	7000 руб.
Где?	<a href="http://www.asrock.com">www.asrock.com</a>

**Технические характеристики** ● Поддерживаемые процессоры: Intel Core i5 и Core i7 под Socket 1156 ● Чипсет: Intel P55 ● Оперативная память: 4 разъема DDR3-2600+ ● Сетевой адаптер: 2x 1 Гбит/с ● Аудио: 7.1, HDA (Realtek ALC890) ● Слоты расширения: 3x PCI, PCIe x1, 3x PCIe x16 ● Задняя панель: 2x PS/2, FireWire, eSATA, 6x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● Дисковый массив: 6x SATA II ● Формфактор: ATX (244x305 мм)

## SLI Meijin Extreme RAVEN

В полку мощнейших игровых компьютеров прибавление: с сентября компания **Meijin** начинает продажи своего нового монстра из серии **Extreme** — игрового компьютера **SLI Meijin Intel Core i7** в корпусе **RAVEN** от **Silverstone**.

Главная особенность нового корпуса — система охлаждения, построенная по принципу «дымовой трубы»: планка для крепления материнской платы и корзины для винчестеров повернуты на 90 градусов, что позволяет вентиляторам забирать тепло снизу, проводить его через все горячие компоненты и выводить сверху. Благодаря такой оригинальной конструкции корпуса достигается оптимальный температурный режим, и в результате повышается надежность и стабильность работы мощных компонентов компьютера.

Железная начинка впечатляет не меньше: компьютер построен на четырехъядерном процессоре Intel Core i7-940 (частота 2,93 ГГц), оснащенный 8 Мб кэш-памяти третьего уровня и поддерживающем 64-разрядные приложения. Материнская плата GIGABYTE GA-EX58-UD5 на чипсете Intel X58 — одна из лучших в этом сегменте, 12 Гб памяти DDR3 хватит на все что угодно, а графическая система из двух видеокарт NVIDIA GeForce GTX 285, включенных в режиме SLI, потянет любые игры. Ко всему этому прилагаются: универсальный оптический привод BD-RW, звуковая карта Creative X-Fi с полной поддержкой EAX 5.0 и стандарта X-Fi CMSS-3D и жесткий диск Western Digital WD1001FALS на 1 Тб. А благодаря ТВ-выходу можно просматривать видео и фильмы на большом телевизионном экране.

Компьютер поставляется с 64-разрядной операционной системой MS Windows Vista Home Premium по программе Windows 7 Ready (то есть с официальным выходом ОС Windows 7 вы сможете бесплатно обновить свою операционную систему). В комплект также входит пакет Microsoft Office 2007 и антивирус Agranit Outpost Security Suite Pro.



**Технические характеристики** ● Процессор: S1366 Intel Core i7-940 2,93 ГГц OEM ● Кулер для процессора: Titan Fenrir TTC-NK85TZ(RB) S1366/775/754/939/AM2 ● Материнская плата: GIGABYTE GA-EX58-UD5 S1366 ATX Intel X58 LAN ● Видеокарта: PCI-E ZOTAC ZT-285E3LA-FSP GeForce GTX 285 1024 Мб ● Оперативная память: Kingston KVR1333D3N9/2G CL9 DDR3 PC10666 2 Гб ● HDD: Western Digital WD1001FALS SATA 1 Тб ● Оптический привод: BD-RW SATA/Black Lite-On DH-4B1S ● Звук: Creative X-Fi Titanium ● Контейнер: Card Reader 3.5" Black Microsonic 57 in 1 CR09HC ● Корпус: ATX Tower SilverStone RAVEN RV01B-W Black (без БП) ● Блок питания: ATX 1500W P4 Thermaltake W0171 PFC

Что?	Игровой компьютерЦифровая камера со встроенным принтером
Почему?	Роскошное сочетание формы и содержанияВ моментальных снимках есть своя магия
Сколько?	121 770 руб.
Где?	www.meijin.ru

## ATEN CubiQ CS1644

Для тех, кому часто приходится работать на нескольких компьютерах параллельно, **ATEN International** разработал портовые USB-переключатели **CubiQ CS1644**. Они состоят из 4-портового KVM-переключателя и 2-портового USB 2.0 хаба и поддерживают два Dual Link экрана высокого разрешения — то, что нужно дизайнерам, банковским работникам и игрокам. С помощью такого компьютера можно легко получить доступ к двум-четырем компьютерам, оборудованным видеокартами с двумя разъемами DVI, через консоль с USB-клавиатурой, USB-мышью и двумя мониторами.

Новинка обеспечивает разрешение видео до 2560x1600 (DVI Dual Link), поддерживает HDCP и 2.1-канальные системы объемного звучания. Передовая функция **Video DynaSync** автоматически оптимизирует разрешение экрана, упрощая процесс переключения между компьютерами. Управлять устройством просто — на единой панели управления есть кнопки для переключения KVM, USB-периферии и звука, иконки на светодиодной панели отображают режим и состояние порта. Переключатель полностью совместим с операционными системами семейств Windows, Linux, Mac, Sun и FreeBSD.



**Технические характеристики** ● Разъемы: DC-in, 6x DVI, 4x USB, 5x Mini-Stereo, микрофон, клавиатура, мышь ● Переключатели: 5 ● Видео: DVI Dual Link: 2560x1600, DVI Single Link: 1920x1200 ● Электропотребление: 12,19 Вт, 5,3 В

Что?	KVM-переключатель
Почему?	Облегчит работу с несколькими компьютерами одновременно и освободит место на рабочем столе
Сколько?	\$599,99
Где?	www.colan.ru

## Saitek Pro Flight Instrument Panel

Управлять виртуальным самолетом с каждым годом становится все проще и удобнее: то новые джойстики кто-нибудь выпустит, то педали, то блок управления какой-нибудь навороченный. Недавно в этом полку прибыло: на рынке появилась поистине незаменимая вещь — игровая панель **Saitek Pro Flight Instrument Panel**. Она заменяет собой целых шесть приборов кокпита самолета. Правда, не одновременно: на встроенный экран в реальном времени выводятся показания шести датчиков (альтиметр, положение самолета, воздушная скорость, компас, вариометр, указатель скольжения и поворот), для переключения между ними придется щелкать тумблером. Впрочем, ничто не мешает настоящему фанату авиасимуляторов купить себе сразу шесть подобных панелек и соорудить на своем рабочем столе настоящую кабину самолета.

Новинка разработана специально для **Microsoft Flight Simulator X**, но при помощи ПО из комплекта поставки можно создавать профили и для других игр. Стоит Saitek Pro Flight Instrument Panel недешево — 6000 руб. Но это вряд ли остановит истинных любителей авиасимуляторов и тех, кто ищет для них подарки. Дополнительно можно приобрести штурвал **Pro Flight Yoke System**, трехосевые педали **Pro Flight Rudder Pedals**, блок управления **Pro Flight Throttle Quadrant** и панель **Pro Flight Switch Panel**.



**Технические характеристики** ● Дисплей: 3,5-дюймовый ЖК ● **Игровые данные:** альтиметр, положение самолета, воздушная скорость, компас, вариометр, указатель скольжения и поворота ● **Интерфейс:** USB

Что?	Приборная панель
Почему?	Заметно повысит реалистичность авиасимуляторов
Сколько?	6000 руб.
Где?	www.saitek.ru

## Creative Inspire T6160

Из лабораторий **Creative** вышел очередной квинтет пластиковых спутников с активным сабвуфером — **Inspire T6160**. С технической точки зрения отличий от прошлогодних комплектов не много, зато дизайн изменился в лучшую сторону. Кроме того, добавилась пара новых фирменных технологий: **Creative Image Focusing Plate** и **Phase Cap**. Первая улучшает качество звучания спутников, вторая — уменьшает искажения и разделяет колебания разных частот за счет использования в динамиках фазовыравнивающей «пули».

Включать питание и регулировать громкость можно при помощи пульта управления, не вставая с кресла, но все прочие настройки придется выставлять вручную. Общая мощность спутников — 50 Вт, для игр и просмотра фильмов в тесной комнате должно хватить. Кстати, благодаря магнитному экранированию вы не ограничены в выборе места установки: спутники можно разместить рядом с монитором и телевизором, не опасаясь помех и искажений.



**Технические характеристики** ● Диапазон частот: 40-20 000 Гц ● **Мощность:** 50 Вт (20 Вт сабвуфер + 30 Вт спутники) ● **Размеры:** 150x75x90 мм (спутники), 260x160x190 мм (сабвуфер) ● **Вес:** 5,1 кг

Что?	Акустическая система 5.1
Почему?	Недорогой, функциональный и достаточно красивый акустический комплект
Сколько?	4000 руб.
Где?	www.creative.ru

## Genius Navigator 905BT

Компания **Genius** считает, что по-настоящему беспроводная мышь не должна быть обременена столь неудобными штуками, как USB/Bluetooth-передатчик. И их грызун **Genius Navigator 905BT** — яркий тому пример. Компактный манипулятор поставляется без отдельного приемного устройства и подключается прямо к ноутбуку с поддержкой Bluetooth. Разрешение сенсора — 1600 dpi. В качестве рабочей поверхности сгодится даже кухонная столешница, диванная обивка или деревянная скамейка в парке.

Корпус у Navigator 905BT симметричный — можно работать как правой, так и левой рукой. Помимо двух основных кнопок имеется скролл и отдельная клавиша для быстрой прокрутки изображений и документов в восьми направлениях. Заряда двух пальчиковых батареек хватит как минимум на полгода работы.

В комплект поставки входит специальное крепление мыши к ноутбуку и, как ни странно, 60-дневная версия **Symantec Norton AvtiVirus**.



**Технические характеристики** ● Разрешение сенсора: 1600 dpi ● Количество кнопок: 3 + колесо прокрутки ● **Источник питания:** 2 батарейки типа AA ● **Интерфейс:** Bluetooth 2.0 ● **Доступные цвета:** серебристо-черный, черно-красный ● **Размеры:** 100x50x35 мм ● **Вес:** 65 г

Что?	Беспроводная оптическая мышь
Почему?	Подключается к ноутбуку без посредников
Сколько?	800 руб.
Где?	www.genius.ru



## GlacialTech Igloo 1050 Light

Под названием **GlacialTech Igloo 1050** скрывается сразу девять систем охлаждения для долгожданной платформы LGA1156. Во всех моделях используется алюминиевый радиатор «цветочной» компоновки, а вот характеристики вентиляторов различаются: доступны модели с частотой вращения от 2600 до 3600 об/мин, уровнем шума от 25 до 45 дБ и средним временем безотказной работы от 35 000 до 50 000 часов. PWD в названии означает, что скорость вращения автоматически изменяется по методу широтно-импульсной модуляции.

**GlacialTech Igloo 1050 Light** — самая простая модель линейки. При более чем разумной цене такая система охлаждения хорошо подойдет для тихого домашнего компьютера или медиацентра с процессором **Intel Core i3** или **Core i5**. Небольшой вентилятор ежеминутно прокачивает через радиатор кубический метр воздуха. Уровень шума — не более 25 дБ.

Одновременно с Igloo 1050 GlacialTech представила кулеры Igloo 1100 для более требовательных к охлаждению систем. Единственное отличие — чуть более высокий радиатор (67 мм против 57 у Igloo 1050).



**Технические характеристики** ● **Материал радиатора:** алюминий ● **Процессорный разъем:** Intel Socket LGA1156 ● **Размеры вентилятора:** 80x80x25 мм ● **Скорость вращения:** 2600 об/мин ● **Воздушный поток:** 35,5 CFM ● **Уровень шума:** 25 дБ ● **Входной ток:** 0,228 А ● **Потребляемая мощность:** 2,736 Вт ● **Среднее время безотказной работы:** 40 000 ч ● **Размеры:** 95x95x57 мм ● **Вес:** 310 г

Что?	Процессорный кулер
Почему?	Тихий, недорогой и предельно простой в установке
Сколько?	400 руб.
Где?	<a href="http://www.glacialtech.ru">www.glacialtech.ru</a>

## Samsung ST1000

Гонка мегапикселей на рынке компактных фотокамер уступила место соперничеству за минимальную толщину корпуса при максимальной функциональности. Один из главных претендентов на пальму первенства сегодня — камера **Samsung ST1000**: в корпусе толщиной меньше двух сантиметров установлена 12,2-мегапиксельная матрица, объектив с пятикратным зумом, оптический стабилизатор изображения, а также модули Wi-Fi и Bluetooth. Предмет особой гордости разработчиков — сенсорный дисплей с диагональю 3,5" и разрешением 1152 пикселя.

Для того чтобы получить хорошие снимки, владельцу этой камеры не придется вдаваться в теоретические основы фотографии и разбираться в настройках: ST1000 анализирует основные элементы композиции и автоматически настраивает изображение для наилучшего результата. В видеорежиме ST1000 снимает HD-ролики с разрешением до 1280x720.

Модуль GPS облегчает просмотр и сортировку материала: к каждой фотографии добавляются координаты места съемки. При необходимости фотографию или видеоролик можно передать на мобильный телефон или ноутбук без использования проводов.



**Технические характеристики** ● **Дисплей:** 3,5-дюймовый сенсорный ЖК, 1152 пикселя ● **Матрица:** 1/2,33" CCD, 12,2 млн эффективных пикселей ● **Объектив:** 35-175 мм (в 35-миллиметровом эквиваленте), f/3,6-4,8 ● **Чувствительность:** 80-4800 ед. ISO ● **Выдержка:** 1/2000-8 с ● **Запись видео:** 1280x720, 30 кадр/с ● **Непрерывная съемка:** есть ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Карты памяти:** microSD/microSDHC ● **Источник питания:** литий-ионный аккумулятор, 1130 мАч ● **Интерфейсы:** USB 2.0, Bluetooth 2.0, Wi-Fi (802.11 b/g) ● **Размеры:** 100x61x19 мм ● **Вес:** 156 г

Что?	Компактная цифровая камера
Почему?	Оправдывает цену завидной функциональностью и избавляет от необходимости вдаваться в теоретические основы фотографии
Сколько?	19 000 руб.
Где?	<a href="http://www.samsung.ru">www.samsung.ru</a>

# ПРИВЕТ, БУДУЩЕЕ!

## Первый взгляд на платформу Intel P55

Павел Шубский

На закате эпохи процессоров **Pentium D** компания **Intel** проанализировала обстановку на рынке, осознала свои ошибки и бросила все силы на разработку новой эффективной стратегии на будущее. Наконец, в 2007 году миру была представлена концепция «Тик-Так» (**Tick-Tock**), основа основ и твердая почва для дальнейшего развития линеек микропроцессоров. Каждый «Тик» символизирует перевод существующей микроархитектуры на более совершенный техпроцесс. Следом за «Тик» идет «Так» — выпуск полностью новой микроархитектуры. По плану **Intel** полный цикл «Тик-Так» должен был занимать не более двух лет.

Однако «часы» **Intel** сбились, когда во время прошлогоднего релиза процессоров **Core i7** (кодовое имя **Bloomfield**) на основе новой микроархитектуры **Nehalem** разработчики представили очень дорогую платформу для энтузиастов. Материнские платы **Intel X58** (да и сами модели **Core i7**) до сих пор стоят непомерно много для массового покупателя и поэтому продаются не очень бойко. **Intel** сплоткулась, стадия «Так» затянулась, и выпуск облегченной платформы для среднего ценового диапазона состоялся лишь сейчас, в сентябре 2009 года. Удастся ли компании вновь занять нишу мощных бюджетных процессоров?

### Два зайца, одна архитектура

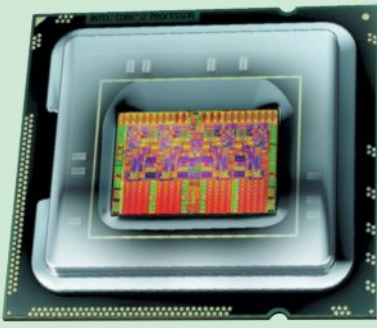
На момент выхода **Nehalem** компания больше всего нуждалась в сильном серверном процессоре для корпоративного сегмента. Поэтому основные ресурсы были брошены на разработку именно в этой области, и остальные сегменты рынка оставались без внимания. Однако, когда микроархитектура **Nehalem** без особых изменений легла в основу серверных **Xeon** и настольных **Core i7**, стало ясно — разработчики решили убить одним выстрелом сразу двух зайцев: обрадовать корпоративных клиентов и покориť сердца обеспеченных «любителей».

Новые процессоры моментально стянули все внимание публики на себя. Повод удивляться действительно был — список изменений и нововведений поража́л. Для начала **Nehalem** перешел на новый процессорный разъем **Socket 1366** (то есть отстал от 1366 ножек) — специально для процессора **Intel** представила мощный чипсет **Intel X58**, материнские платы на основе которого до сих пор считаются самыми мощными и стоят от 6000 рублей. 45-нанометровый четырехъядерный процессор получил встроенный трехканальный контроллер памяти **DDR3**, поддержку продвинутой шины **QuickPath Interconnect (QPI**, ана-

лог **AMD HyperTransport**). Впервые со времен ухода микроархитектуры **NetBurst** компания **Intel** вернула технологию **Hyper Threading** — каждое процессорное ядро научили вести два потока вычислений одновременно.

Все эти изменения плюс переработанная микроархитектура дали **Nehalem** существенный прирост производительности по сравнению с существующими моделями предыдущего поколения. По данным независимых исследований, **Core i7** опережает **Core 2 Quad** на 5-10% в обычных приложениях, при работе с программами 3D-рендеринга и кодирования видео скорость отличается уже на 20-40%. И все это при аналогичной частоте. Да к тому же «седьмые» процессоры открыли новые горизонты экономии энергии — **Core i7** работает намного эффективнее предшественников.

Итак, **Core i7** заняли заслуженное первое место на рынке, прописавшись в сегменте «для простых смертных». На откуп же менее требовательным и обеспеченным владельцам ПК остались линейки **Core 2 Duo** и **Core 2 Quad**. Однако мощности их были малы по сравнению с новинками самого **Intel** и его конкурентов, и все больше и больше людей предпочитали старым ядрам свеженькие **Phenom II**. Кроме того, поддержка оперативной памяти **DDR3** посте-



Микроархитектура **Intel Core i7**, представленная в конце 2008 года, наконец-то обзавелась младшими братишками. Как бы не получилось, чтобы «мелкие» вытеснили брата с рынка.



Многие надеялись, что на новые материнские платы с разъемом **Socket 1156** можно будет установить кулер для **Socket 775**. Как бы не так — **Intel** потворствует производителям систем охлаждения.



За время существования **Intel Core i7** производители успели выпустить множество исполнских кулеров. Думаем, разнообразие аналогичных систем охлаждения для **Socket 1156** нас тоже не разочарует.

ленно превратилась из милой причуды в суровую необходимость. Если в середине 2008 года покупателей еще могла отпугнуть двукратная разница в цене на DDR2 и DDR3, то теперь, когда гигабайтные модули DDR3 1066 МГц и DDR2 800 МГц стоят примерно одинаково (в районе 700 руб.), все больше людей предпочитают покупать память нового поколения.

И все-таки работа над новыми процессорами Intel затянулась. Почему? Сама компания, как обычно, не дает никаких комментариев, но близкие к ней источники объясняют ситуацию просто: за время существования микроархитектуры Core 2 компания Intel успела наштамповать несметные тысячи процессоров, и многие из них все еще пользовались большой популярностью — во время появления линейки Core i7 на рынке присутствовали и активно продавались даже такие динозавры, как 65-нанометровый Core 2 Quad Q6600. С начала 2009 года Intel начала чистку своих продуктовых линеек и вытеснила с рынка многие неактуальные модели процессоров, чтобы расчистить дорогу новым — процессорам и материнским платам на чипсете P55.

### Ускоряемся!

Во время работы над Lynnfield перед инженерами Intel стояла непростая задача — удешевить Nehalem, сохранив высокую производительность и преимущества над конкурентами. Обычным снижением частоты и уменьшением количества кэш-памяти тут не обойдешься — пришлось вдумчиво и без лишней настойчивости отключать различные функциональные блоки. Первое, что бросается в глаза при взгляде на характеристики новых Core i5 и

### Идентификационный номер

Вместе с новой платформой для среднего ценового сегмента на рынок приходит новая схема обозначений процессоров. Как стало известно, в осеннюю линейку Lynnfield войдут процессоры Intel Core i5 и Core i7. Да-да, компания решила усложнить жизнь покупателям и собирается представить еще одну, облегченную версию Core i7 наравне с более мощными моделями. Еще через некоторое время к новинкам присоединится самая младшая модификация под названием Core i3 — и процессор этот, кстати, обещает быть очень интересным.

Идентифицировать конкретную модель поможет дополнительный трехзначный индекс — схема уже опробована на существующих Core i7 (например, Core i7 940, модель



из серии для Socket 1366). Процессоры Core i3 получат индексы 5xx, Core i5 будут продаваться под номерами 6xx, упрощенные модели Core i7 для Socket 1156 задействуют оставшиеся индексы 8xx.

Core i7, — удешевленный Nehalem переходит на новый процессорный разъем Socket 1156 с меньшим количеством контактов. По размеру новые процессоры почти не отличаются от Core 2 Quad, а оригинальный Core i7 так и вовсе выглядит в сравнении с ними исполином.

Меньшее число контактов Socket 1156 обусловлено переработкой микроархитектуры и отключением некоторых функций, присутствующих в изначальной линейке Nehalem. К примеру, Lynnfield получил упрощенный контроллер для взаимодействия с оперативной памятью: у него осталось только два канала (вместо трех у старших Core i7-9xx). Второе важное отличие новых Core i5 и Core i7 от

Bloomfield — отсутствие скоростной шины QPI (25,6 Гб/с). Вместо нее процессоры используют менее продвинутый **Direct Media Interface (DMI, 2-4 Гб/с)**, ранее эта шина применялась для соединения северного и южного мостов на материнских платах. В целом отказ от шины QPI вполне оправдан — этот интерфейс действительно нужен только самым продвинутым системам, с несколькими процессорами и парой-тройкой мощных видеокарт в разьемах PCI Express x16. Для бюджетной же платформы Lynnfield скорость QPI избыточна.

Есть только одна проблема: шина DMI может предоставить пропускную способность на уровне всего 2-4 Гб/с, а этого совершенно недоста-

реклама


**A4TECH**

EST. 1987

## Полное погружение в игру...

Игровая гарнитура  
глубокий бас, чёткое  
звучание, выносной  
микрофон

Стереогарнитура  
превосходный звук  
легкий вес  
микрофон на кабеле

Игровая гарнитура  
совершенный звук  
длительный комфорт  
микрофон на кабеле

**HS-100**
**HS-700**
**HS-800**

точно для игровой системы, где видеокарте требуется широкий канал для общения с процессором. Поэтому Intel, недолго думая, решила интегрировать шестнадцать линий PCI Express 2.0 прямо в процессор. При необходимости доступные линии могут быть сконфигурированы как два PCI Express x8 или один PCI Express x16 — этого вполне достаточно для нужд современных видеокарт. Отдельно стоит отметить, что временной лаг заметно уменьшится, так как интерфейс теперь работает напрямую с процессором, а не через мост материнской платы.

Отлаженный 45-нанометровый техпроцесс позволил процессорам работать на очень высокой частоте. Ожидается, что различные серийные модели Core i5 будут доступны на рынке с частотой от 2,66 до 2,93 ГГц. Начальная рабочая частота более мощной модификации Core i7-870 составит 2,93 ГГц. Если вам кажется, что это слишком мало, спешим вас успокоить: в рукаве Intel припрятано самое настоящее секретное оружие под названием **Turbo Mode**. Благодаря ему процессоры смогут автоматически увеличивать частоту одного или нескольких ядер в определенных условиях.

Давайте рассмотрим Turbo Mode на примере Core i7-870. Начальная частота всех четырех вычислительных блоков процессора составляет 2,93 ГГц — запустите продвинутое многопоточное приложение, и частота Core i7-870 возрастет до 3,2 ГГц (при условии, что будут заняты четыре или три ядра). Если приложение в состоянии нагрузить лишь два ядра, процессор увеличит их частоту до 3,46 ГГц, неиспользуемые блоки останутся в обычном режиме. Некоторые программы до сих пор умеют работать только с одним потоком вычислений — запустите такую утилиту, и частота единственного используемого блока Core i7-870 возрастет до 3,6 ГГц. Все режимы Turbo Mode тщательно продуманы с учетом эффективности и норм тепловыделения. Во время релиза первых моделей Nehalem 45-нанометровый техпроцесс был отлажен не настолько хорошо — Intel боялась сильно увеличивать частоту ядер в режиме разгона. Сейчас все ограничения сняты, некоторые новые модели Core i5 и Core i7 в Turbo Mode смогут разогнаться до 3,7 ГГц!

Точная цена будущих процессоров пока что держится в строгом секрете, однако ждать демпинга не стоит. Процессоры обещают быть

## Между двух огней

Многие, изучив особенности новой платформы Intel, задаются вполне логичным вопросом: а зачем, собственно, покупать дорогой чипсет Intel X58 на пару с процессором Bloomfield, если на рынке уже есть бюджетный вариант P55? Преимущества X58, конечно, приятны, но не так уж и критичны, да и Turbo Mode кажется на первый взгляд весьма полезным решением... однако есть еще один нюанс, о котором стоит помнить. Дело в том, что сейчас платформа с разъемом Socket 1366 находится, так сказать, в переходной стадии — на следующий год запланирован релиз монолитных шестиядерных модификаций Nehalem, и они будут доступны только для владельцев Socket 1366.

Ответить на вопрос «что же выбрать?» не так просто. Если вы привыкли покупать быстрые, но не топовые процессоры вроде Intel Core 2 Quad Q9450, ваш выбор — Socket 1156 и модификация Core i5, эта платформа в состоянии удовлетворить любые скоростные нужды. Если же вы хотите получать максимум



от максимума, не готовы идти на компромиссы и балуетесь разгоном — ваш выбор, несомненно, Intel X58 и один из старших процессоров Core i7-9xx. Эта платформа обеспечивает огромную пропускную способность, которая может пригодиться уже в самое ближайшее время, когда на рынке появятся новые видеокарты с поддержкой DirectX 11.

достаточно мощными, прибавьте к этому обязательный ажиотаж во время релиза. Предположительно, линейки Core i5 и Core i7 займут все ценовые сегменты от \$180. Процессоры Core i7 будут доступны только с четырьмя ядрами с включенным Hyper Threading — единый вычислительный блок сможет работать с восемью потоками одновременно. Менее производительные Core i5 появятся с двумя и четырьмя ядрами, при этом младшие двухъядерные модификации задействуют Hyper Threading, тогда как четырехъядерные обойдутся без него. Таким образом, любой Core i5 сможет вести максимум четыре потока вычислений.

С выпуском линейки Lynnfield существующие линейки Core 2 Duo и Core 2 Quad начнут быстро выводиться с рынка. Надо полагать, сначала процессоры сильно подешевеют — стоимость придется уложить в узкие рамки «до \$200». Заметим, компания планирует сохранить бренды Pentium и Celeron на бюджетном рынке, нетбучные процессоры Atom также никуда не исчезнут.

## Чипсет — всему голова

Вместе с линейкой процессоров Lynnfield на рынке появится соответствующий чипсет Intel P55 с разъемом Socket 1156 (со временем компания Intel расширит линейку чипсетов — представит моде-

ли H55, P57, H57 и Q57 для разных ценовых и профессиональных сегментов). Впервые за долгие годы разработчики решили пересмотреть структуру набора чипов и отказались от северного моста: со всеми задачами теперь справляется единый контроллер — Platform Controller Hub (PCH). С линейкой Lynnfield привычный мир перевернулся с ног на голову — помимо контроллера памяти, процессоры получили поддержку шины DMI, именно она свяжет вычислительные блоки с PCH. Таким образом, нужда в связующем звене отпала, — а именно этим раньше занимался северный мост, тогда как к южному подключались все периферийные интерфейсы.

Производители материнских плат жалуются — несмотря на то, что чипсет заметно упростился и вместо двух чипов теперь требуется всего один, Intel P55 продается за те же деньги, что и связка мостов Intel P45 + ICH10. Стоимость материнских плат на основе Intel P55 будет колебаться в самых немислимых пределах. Простую модификацию с базовой функциональностью можно будет приобрести за \$100-130, по мере наращивания возможностей — появления дополнительных интер-

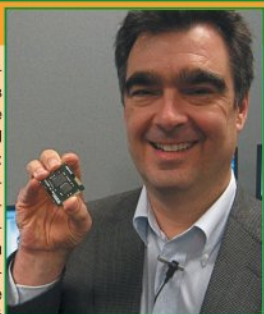


**Материнская плата ASUS на основе Intel P55 оснащена сразу тремя разъемами PCI Express x16. Скромный радиатор чипсета, правда, выдает принадлежность этой модели к бюджетной серии плат.**



**Поклонники экспериментов смогут объединить несколько видеокарт NVIDIA GeForce в режиме SLI. Благо NVIDIA пошла на уступки и разрешила технологию для материнки на основе Intel P55.**

## Урожайный год



Концепция «Тик-Так» подразумевает перевод процессоров Nehalem на 32-нанометровое производство. По плану Intel случится это уже совсем скоро: новая 32-нанометровая микроархитектура под кодовым именем **Westmere** должна появиться перед самым Новым годом (то есть массовые поставки начнутся уже в первом квартале 2010-го). Чего ждать от новой

модификации? Компания планирует представить монолитный шестиядерный процессор Core i9 на частоте 2,4 ГГц (все шесть ядер будут располагаться на одной подложке). Чип под кодовым именем **Gulftown** составит компанию Bloomfield, заняв нишу **Extreme Edition**. Вполне возможно появление 12-ядерной версии с двумя Westmere под одной крышей — в общем, Intel обещает дальнейшее повышение производительности и эффективности.

Следующий значимый скачок функциональности намечен на первую половину 2010 года, когда на рынке будут представлены 32-нанометровые модификации **Lynnfield-Clarkdale**. С выпуском Clarkdale компания Intel планирует начать и эру гибридов — некоторые модели процессоров получат встроенные графические ядра. В том же 2010 году разработчики планируют представить полностью новую 32-нанометровую микроархитектуру **Sandy Bridge** — по слухам, процессоры из семейства Sandy Bridge смогут работать на частоте до 4 ГГц, задействуют от 4 до 8 ядер и встроенную память GDDR для графического ядра.

фейсов (FireWire, eSATA), мощных звуковых чипов, дополнительных разъемов PCI Express x16, продвинутых систем охлаждения и тому подобных дополнений — цена будет увеличиваться вплоть до \$350.

Базовые возможности 65-нанометрового чипсета Intel P55 включают шесть разъемов SATA II, до четырнадцати USB 2.0, до восьми PCI Express x1, звуковой кодек **Intel HD Audio** и сетевой контроллер на скорости 10/100/1000 Мбит/с. Реализация дополнительных контроллеров отдана в руки производителей материнских плат. Судя по тому, что мы видели, партнеры Intel готовы к самым смелым экспериментам: в данный момент компании развлекаются с установкой многофазных систем питания процессора, монструозного охлаждения с тепловыми трубками и дополнительных кнопок прямо на текстолите материнских плат (**Gigabyte** придумала большую кнопку Power, переключатели Clear CMOS и Reset). Весьма вероятно появление большого числа компактных материнок формата micro-ATX — продвинутая плата **MSI X58M** на основе Intel X58 доказала состоятельность идеи.

Напоследок мы припасли для вас самую приятную новость — многие материнские платы на основе Intel P55 помимо **ATI CrossFire** будут поддерживать **NVIDIA SLI**. Кроме того, **NVIDIA** совместно с Intel подготовила платформу P55+Lynnfield+GeForce — она будет поддерживать не только SLI, но PhysX на аппаратном уровне. В данный момент технологию согласились лицензировать компании **ASUS, EVGA, Gigabyte** и **MSI**. Остальные, надо полагать, присоединятся к списку в ближайшем будущем. Первые устройства 3-in-1 увидят свет в конце октября.

## Захватить рынок повторно

Компания Intel приготовила все, чтобы в очередной раз захватить рынок. В арсенале разработчиков появилась новая линейка процессоров со встроенным контроллером памяти, прямой связью с графическими разъемами PCI Express и чипсетом, множеством технологических разгона и энергосбережения. К общей симфонии присоединяется полностью переработанный чипсет с упрощенной конструкцией, поддержкой **NVIDIA SLI**.

Достоинство ответить на новый выпад компании Intel не получится, как ни пытайся. Ближайшие конкуренты, **AMD**, обосновались в среднем ценовом сегменте, они постепенно подтягивают производительность и выпускают новые модели **Phenom II X4**. Однако, судя по всему, у Intel появилась реальная возможность отвоювать и этот рынок. ■

# msi

# Xtreme Speed

OC Genie SuperPipe DrMOS



P55-GD65



P55-GD80

## Ломаю барьеры на запредельной скорости.



Поддержка процессоров Intel® Core™ i7 и Intel® Core™ i5 форм-фактора LGA1156

ru.msi.com

Одними из первых материнские платы на основе чипсета Intel P55 представили компании MSI и Gigabyte. К нам на тестирование попали первые ласточки новых линеек, модели Gigabyte GA-P55-UD5 и MSI P55-GD65.

### Преимственность

Обе материнские платы имеют разъем 1156 для процессоров линейки Lynnfield (Intel Core i5 и Core i7), поддерживают до четырех модулей оперативной памяти DDR3 на частоте до 2 ГГц и, как ни странно, обладают целым набором морально устаревших разъемов: PS/2, IDE и даже ODT+. При этом, к сожалению, поддержки самых современных интерфейсов у них нет — ни устройства USB 3.0, ни устройства SATA 3 подключить не получится.

Впрочем, винить в этом следует скорее Intel, чем Gigabyte или MSI. Дело в том, что сам чипсет Intel P55 (и будущая модификация Intel P57) лишен поддержки следующего поколения интерфейсов USB и SATA. Что само по себе несколько странно — ведь AMD уже заявила о том, что собирается представить южный мост SB820 с поддержкой SATA 3 и встроенным сетевым контроллером. Что ж, остается только надеяться, что производители материнских плат исправят недостаток самостоятельно и реализуют их поддержку при помощи дополнительных контроллеров. Уже известно, например, что компания ASRock собирается выпустить модификацию Intel P55 с дополнительной SATA 3-платой для установки в PCIe x1.

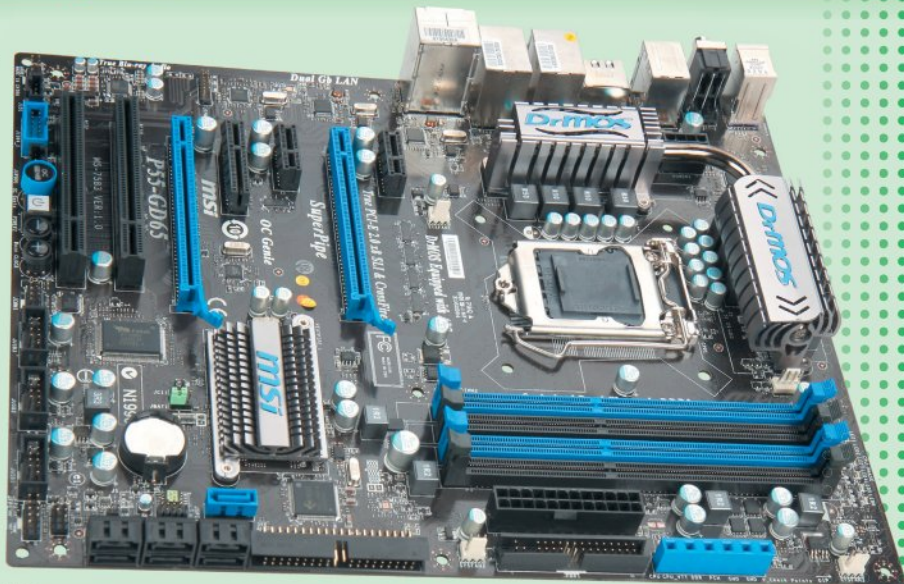
### MSI P55-GD65

#### Технические характеристики

- Чипсет: Intel P55
- Сокет: Intel LGA 1156
- Память: 4 DIMM DDR3 2000/1600/1333/1066/800
- Слоты расширения: PCI, 2x PCI x4, 2x PCI x16
- Интерфейсы: eSATA, 7x SATA 2, 10x USB 2.0, FireWire, COM, LAN, модем
- Звук: HD Audio 7.1 (Optical S/PDIF-out, S/PDIF-in)
- Формат: ATX (305x244 мм)
- Цена: 6730 руб.

Материнская плата MSI P55-GD65 буквально создана для разгона. Причем подойдет она не только матерым оверклокерам, но и новичкам: встроенное в прошивку программное обеспечение OC Genie самостоятельно подберет все параметры (частота работы, напряжение процессора и памяти) и сэкономит вам тем самым немало времени и нервов — ведь обычно на вычисление рабочих параметров уходит не меньше получаса. Самые отъявленные фанаты, впрочем, смогут сделать все самостоятельно — например, проверить реальное напряжение, подаваемое на компоненты компьютера, при помощи панели V-Check (на нее выведены соответствующие контакты). Правда, для проверки понадобится вольтметр.

P55-GD65 использует семифазную систему питания с автоматическим отключением неиспользуемых линий. Для охлажде-



ния греющихся элементов задействованы отдельные радиаторы, соединенные тепловой трубкой диаметром 8 мм. Для подключения периферии доступно два классических PCI, два PCIe x1 и один PCIe x4. Два PCIe x16 (по восемь линий на каждый) позволяют объединить две видеокарты ATI Radeon или NVIDIA GeForce — P55-GD65 поддерживает как SLI, так и CrossFire X. Ну а низкий радиатор единственного моста Intel P55 не помешает установке видеокарт с большими кулерами.

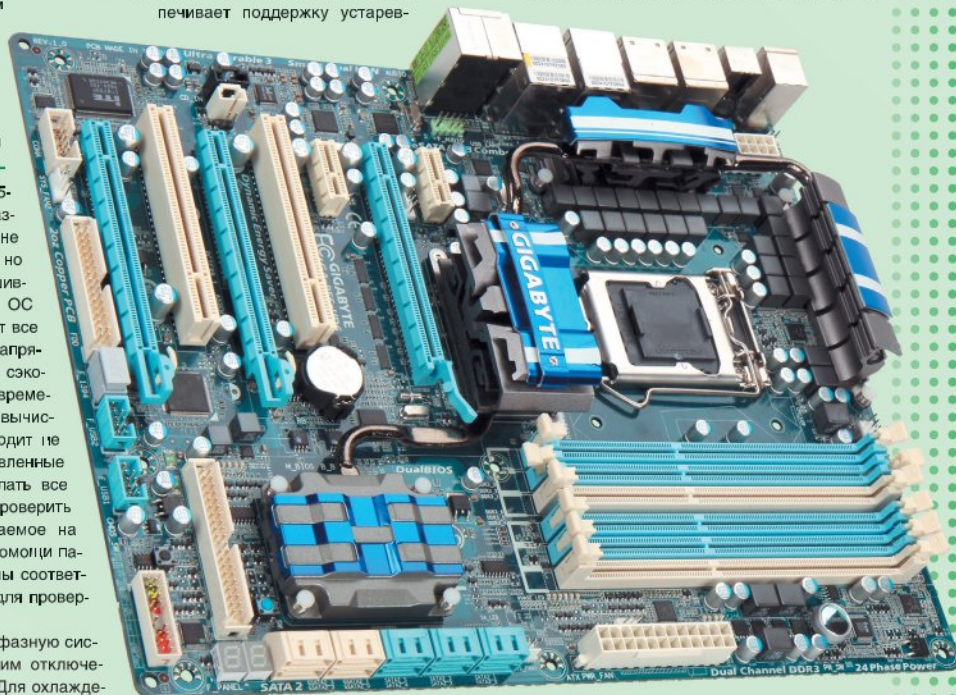
К плате можно подключить до семи винчестеров SATA 2 — шесть из них подведены напрямую к PCH, еще один (синий) доступен благодаря дополнительному контроллеру JMicron. Этот же контроллер обеспечивает поддержку устарев-

шего интерфейса IDE. Не обошлось и без сюрпризов: на текстолите MSI P55-GD65 есть разъем для подключения флоппи-дисков, а на панели ввода/вывода нашлось место для двух разъемов PS/2.

### Gigabyte GA-P55-UD5

- Технические характеристики
- Чипсет: Intel P55
- Сокет: Intel LGA 1156
- Память: 4 DIMM DDR3 2000/1600/1333/1066/800
- Слоты расширения: 2x PCI, 2x PCI x2, 2x PCI x16
- Интерфейсы: 12x SATA 2, 14x USB 2.0, COM, LAN, модем
- Звук: ALC889A w/Dolby (B RCA/Optical S/PDIF-out, S/PDIF-in)
- Формат: ATX (305x244 мм)
- BIOS: Dual BIOS
- Цена: 7980 руб.

Вторая материнская плата, GA-P55-UD5, входит в линейку Gigabyte Ultra Durable 3, славящуюся своими разгонными характе-





# ДОРОЖНАЯ ИСТОРИЯ

Игорь Асанов  
Юлия Иванова

## Тестирование игровых рулей

Признайтесь, что, запустив раз в год какой-нибудь новый автосимулятор, многие из нас сдаются без боя и вешают лапки, протянув в оправдание что-то вроде: «Ну-у-у, без хорошего руля играть в это все равно невозможно». А поскольку покупка контроллера по цене плохого монитора вашим бюджетом не предусмотрена, полноценное знакомство с удивительным миром автоспорта опять откладывается на неопределенный срок. Известно, что хороший руль с обратной отдачей и оптическим резистором (считающим повороты руля) меньше чем за \$200 не купишь, а связываться с более дешевыми моделями — себе дороже. Изменилась ли эта аксиома с появлением на рынке свежих представителей бюджетного сегмента?

Однако, прежде чем сравнивать игровые баранки между собой, давайте вспомним теорию, как устроены игровые рули и на что нужно обратить внимание при покупке, чтобы не попасть впросак.

### В яблочко!

Самый главный параметр любого игрового контроллера, будь то джойстик, геймпад или руль, — это точность позиционирования, то есть то, насколько правильно понимает устройство движения ваших рук и насколько корректную информацию оно передает игре. Каждый производитель игрового контроллера сложнее кнопки сталкивается с тремя проблемами: нелинейностью сигнала, ступенчатостью его обработки и мертвыми зонами.

Для тех, кто забыл школьный курс математики, напомним: нелинейность — это отсутствие

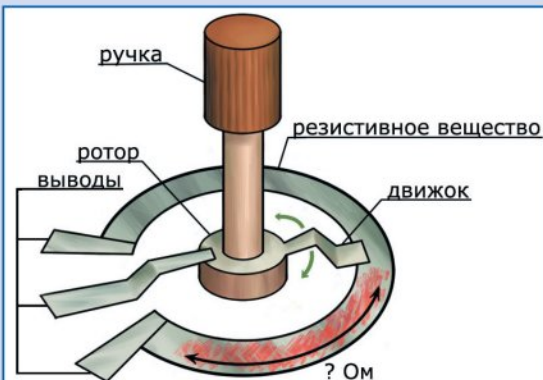
линейной зависимости одного параметра от другого. То есть в линейной системе вы вводите цифру «пять» — и получаете цифру «пять» на выходе, а в нелинейной эта самая пятерка превращается в длинное число со множеством нулей и знаков после запятой. На практике это выглядит так: крутите вы руль, скажем, на три градуса, а система почему-то считает, что вы его отклонили на все  $10^\circ$ , и рассказывает об этом компьютеру, и наоборот. Понятно, что происходит в этот момент на экране — ваша виртуальная машина едет совсем не туда, куда нужно, и вам, как пилоту, приходится действовать наугад.

Нелинейностью страдают абсолютно все игровые контроллеры, в чьи обязанности входит просчет угла отклонения, — и автомобильные рули, и авиационные джойстики, и консольные геймпады. Более того, производители этих устройств об этом знают и даже умеют бороться с проблемой — правда, порой довольно странными способами. Собственно нелинейность бывает всего трех типов — А (когда все на самом деле линейно; редкий вид), В (когда на малых углах отклонения контроллер прибавляет ко входящему сигналу большую цифру, а на больших — маленькую) и С (когда все ровно наоборот). Так вот, для того чтобы «распрямить» кривую В или С, на контроллеры обычно ставят регуляторы чувствительности — механические лапки для резисторов и источники электричества для магнитных датчиков. Идеальной линейности ни те, ни другие не обеспечивают, но какая-то поправка в вычисления все же вносится.

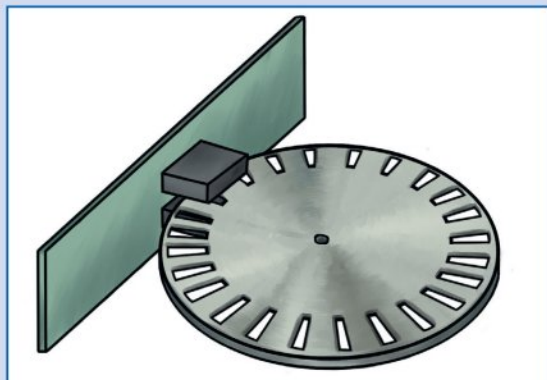
### Считаем до 270

Вторая проблема точности датчиков — ступенчатость — связана с разрядностью контроллера. Все-таки как ни крути, а какой-нибудь восьмимбитный контроллер не может просчитать больше чем 256 шагов. Поэтому любая красивая кривая на графике на самом деле всегда состоит из ступенек — и от того, как много будет этих ступенек, напрямую зависит степень гладкости и непрерывности кривой. Самые «большие» контроллеры, которые используются в игровых манипуляторах сегодня, — 12-битные, это 4096 шагов. Такой разрядности с головой хватает и для рулей, и для джойстиков, но ставят их только в дорогие модели. Бюджетным же достается максимум 10 бит, то есть 1024 шага, — это примерно три шага на 1 градус поворота руля ( $270^\circ$ ). Не самая высокая точность, с такой разве что в аркадные гонки можно играть.

Некоторые контроллеры пытаются победить ступенчатость дополнительными вычислениями — то есть, грубо говоря, добавляют «виртуальные шаги», дробя на мелкие кусочки те единицы, которые у них есть. В принципе, эта система работает (и замечательно эмулирует гидроусиление рулей, например) — но на маленьких градусах часто дает очень серьезные погрешности. С этой проблемой, в свою очередь, борются с помощью другой «деревянной ноги» — введением мертвых зон, то есть участков, на которых отклонение угла джойстика просто не считается. Тот же прием используется для борьбы с ложными сигналами резисторных контроллеров.



Руль на резисторах живет в среднем 800 000 игровых циклов, то есть примерно 250 часов. Таким образом, если вы будете играть по 2 часа в день, ваш руль сломается уже через четыре месяца.



Оптические датчики весьма точны, живут долго и ломаются плохо. У них, по сути, есть всего два недостатка: большой размер и шумность.





Итак, перейдем к тестированию. На этот раз мы, как уже говорилось в самом начале, выбрали для тестирования только самые интересные бюджетные рули — **Defender Forsage Turbo**, славящийся своей обратной связью, беспроводной **Genius Wireless Trio Racer** и первый в мире руль на магниторезисторах **Gametrix Viper**. Все рули прогонялись на аркадных гонках и симуляторах и оценивались несколькими людьми. Ну а чтобы наши выводы не показались вам голословными, сразу признаемся: все рули мы сравнивали с эталоном «автоконтроллеров», игровым комплектом **Logitech G25**.

## Logitech G25

**Технические характеристики** ● **Тип датчика:** оптический ● **Подключение:** проводное ● **Функция «Турбо»:** есть ● **Питание:** от сети ● **Программируемые кнопки:** 12 + манипулятор D-Pad ● **Коробка передач:** секвенциальная ● **Количество педалей:** 3 ● **Force feedback:** есть ● **Угол поворота:** 900° ● **Крепление:** С-образный кронштейн, 4 липучки на основании ● **Совместимость:** PC, PS2, PS3 ● **Цена:** 8440 руб.

Самому дорогому рулю в линейке **Logitech** исполнилось уже четыре года, но несмотря на это, он по-прежнему остается лидером среди массовых моделей: угол поворота на 900 градусов, надежный металлический каркас и крепления, качественная оплетка из натуральной кожи и обратная отдача, по силе сравнимая с рулем классических «Жигулей». G25 поддерживает большинство современных автосимуляторов и аркад (лишь в некоторых, вроде **Need for Speed: Undercover**, не работают эффекты обратной связи). Единственным минусом по-прежнему является цена (в среднем — около 9000 рублей), но после поступления в продажу следующей модели, **Logitech G27**, она, возможно, упадет.

Обратная связь реализована превосходно. Рулю одинаково хорошо удаются и резкие рывки, и экстремальные повороты, и мелкие вибрации на грани чувствительности. Коробка передач сделана из довольно легкого пластика, ручка ходит с довольно большими люфтами — по сравнению с рулем и pedalным блоком смотрится все это немного игрушечно. Тем не менее сама коробка работает отлично, а главное — ее можно переключать из прямого режима управления (как в обычных машинах с механической коробкой передач) в последовательный (как в некоторых спорткарах, например, класса Champ Car). Если вы предпочитаете пользоваться подрулевыми шифтерами, то блок передач можно легко отключить, выдернув провод.

Педали — три (в подавляющем большинстве игровых рулевых комплектов их две), все стальные, прикреплены к тяжелому пластиковому основанию с резиновой нескользящей прокладкой на днище (блок не ездит по полу даже при очень агрессивном pedalировании). Педаль сцепления, как и в настоящих авто, немного отнесена влево, по ощущениям pedalирование очень сильно напоминает реальное вождение автомобиля с механической коробкой передач. Если вы собираетесь учиться вождению в автошколе, то при помощи G25 можно даже приобрести некий базовый навык управления автомобилем. Чувствовать ситуацию на настоящей дороге в играх вы, конечно, не научитесь, но вот сформировать моторный рефлекс «сцепление — переключение передачи — подгазовка» можно. Единственный нюанс — если слишком резко отпустить сцепление и перегазовать, то в играх машину не будет дергать, как в реальности. Приходится ориентироваться только на показатели тахометра.

Чтобы не быть голословными, мы не поленились и на практике проверили все вышесказанное. Взяли сотрудника редакции, никогда не сидевшего за рулем, посадили его в машину с механической коробкой передач, объяснили, что нужно делать, и заставили несколько раз про-

нуться с места. Результат, разумеется, был плачевный: машина резко дергалась и глохла. После этого испытуемый неделю подряд тренировался с G25 в симуляторах. Затем его снова посадили за руль Ford Fusion: старт прошел куда более гладко, а главное — машина не заглохла во время первого переключения передач.



## Logitech G27

**Технические характеристики** ● **Тип датчика:** оптический ● **Подключение:** проводное ● **Функция «Турбо»:** есть ● **Питание:** от сети ● **Программируемые кнопки:** 16 + манипулятор D-pad ● **Коробка передач:** секвенциальная ● **Количество педалей:** 3 ● **Force feedback:** есть ● **Угол поворота:** 900° ● **Крепление:** С-образный кронштейн, 4 липучки на основании ● **Совместимость:** PC, PS2, PS3 ● **Цена:** \$300

Когда вы будете читать эти строки, на прилавках, возможно, уже появится следующая модель рулевого набора от Logitech — **G27**. Механизм обратной связи стал еще совершеннее: два мотора реалистично моделируют потерю сцепления с дорогой, нагрузки в поворотах и другие эффекты. При этом сам руль не издает никаких страшных звуков. Количество программируемых кнопок увеличилось с 12 до 16, манипулятор D-pad немного изменил форму, став более эргономичным. На самом руле появился LED-индикатор оборотов — специально для тех, кто любит driftовать в играх и кому нужно точно рассчитывать крутящий момент.

Рулевое колесо вращается на 900°, оптический датчик работает без задержек сигнала и мертвых зон. Рычаг переключения с шестью скоростями (включая задний ход) умеет имитировать и ручную, и полуавтоматическую коробку передач. Педали газа, тормоза и сцепления сделаны из стали, а кожух pedalного блока имеет специальные убирающиеся зубчики, благодаря которым он надежно закрепляется на ковре. Руль работает с PlayStation 2, PlayStation 3 и PC (Windows Vista и 7).



## Во что погонять?

Обычно выбор руля происходит под конкретную игру, но бывает и обратная ситуация — руль есть, а играть пока не во что. Здесь мы перечислили шестерку самых свежих и распространенных PC-автосимуляторов, которые с радостью распознают любой подключенный руль и наградят вас всеми благами обратной связи и реалистичной физики.

### iRacing



Самый амбициозный и дорогой симулятор на сегодняшний день, **iRacing** не терпит новичков. Вид — только из кабины, коробка — механическая, а офлайн-режим с ботами вообще отсутствует. iRacing можно купить только на официальном сайте [www.iracing.com](http://www.iracing.com), причем месячная подписка будет стоить \$20, а дополнительные машины и трассы поставляются только за отдельную плату. Зачем это нужно, если есть масса куда более дешевых симуляторов с бесплатными модами к ним? Ответ прост: тем, кому важнее всего качество. Каждая машина и трасса в iRacing сделана не на глазок, а перенесена в игру при помощи лазерных сканеров. На серверах симулятора нет привычного беспорядка — там проводятся официальные чемпионаты с денежными призами, действует строгая система штрафов и тренируются профессионалы из реального мира. Словом, почти настоящий автоспорт.

### rFactor



Независимый проект разработчиков популярной **F1 Challenge 99-02**, сделанный целиком и полностью для нужд симуляторного сообщества. В начале своей карьеры, осенью 2005 года, **rFactor** отпугивал страшными нелегальными машинами и общей бюджетностью, но за четыре года комьюнити и разработчики сделали из него прекрасного лебедя. Полные сезоны «Формулы-1», смоделированные лучше, чем в любой коммерческой игре, десятки трасс, некоторые из которых не уступают работам той же **SimBin**, и масса других интересных модов, еще находящихся в разработке, — именно этим уникален **rFactor**. Впрочем, сами разработчики игры уже почти не поддерживают первую версию и переключились на создание второй части. Там ожидается лучшая графика, больше лицензионного контента и возможность конвертации модов из первой части. А большего никому и не надо.

### GTR Evolution



Вершина эволюции **SimBin**'овских симуляторов. Игра, выросшая из **Race 07: The WTCC Game** и включающая, помимо всего контента предшественницы (а это, напомним, два сезона кузовного чемпионата **WTCC**), около двух десятков новых автомобилей класса GT (Aston Martin DBR9, Corvette C6, BMW Z4, Audi R8 GT3 и т.д.) и легендарный 22-километровый «Нюрбургринг». **GTR Evolution** целиком посвящена гонкам на этой самой сложной в мире трассе, и поклонники автоспорта обязательно должны иметь игру в своей коллекции. Если же отстраниться от новых машин и трасс, то перед нами останется все та же **Race 07**, достоинства и недостатки которой мы разбирали еще два года назад. Среди первых по-прежнему неплохая физическая модель и звук, а из недостатков главным является устаревшая графика.

### GTR 2: FIA GT Racing Game



Мы не зря включили в наш список эту, далеко не самую новую, игру. Хотя **GTR 2: FIA GT Racing Game** вышла еще в 2006-м, она и по сей день популярнее других игр **SimBin**. Все они основаны на одном и том же движке и выглядят почти одинаково, но **GTR 2** гораздо больше ориентирована на симуляторную публику, чем ее потомки. Контролировать мощные суперкары здесь гораздо сложнее и интереснее, чем в **GTR Evolution**, и многих такой челлендж только привлекает. Во-вторых, официальная лицензия чемпионата FIA GT с настоящими Porsche и Ferrari тоже кое-что значит. Ну и последнее — модов для этой игры просто не сосчитать. Новые машины и трассы выпускают до сих пор, так что если вы ищете максимально серьезный симулятор из тех, что можно купить в магазине (**iRacing** этой возможностью не располагает), то **GTR 2** — ваш выбор.

### Life for Speed



**Life for Speed**, в отличие от продуктов **SimBin**, — целиком независимый проект, не обремененный никакими автоспортивными лицензиями. Это и есть главный аргумент у противников **LFS**, тогда как сторонники напевают на уникальность местной физики и идеально отточенный онлайн-мультиплеер. Правы на самом деле и те и другие: физика в симуляторе не похожа ни на что другое, так как не просчитывает никаких данных заранее — все вычисления ведутся в реальном времени. Расплачиваться за это приходится просроченной лет на шесть-семь графикой и абсолютно нереалистичными машинами, звучащими как электронные швейные машинки. Даже добавление двух лицензированных «Формул» **BMW** не сильно изменило ситуацию — новые версии выходят очень редко и зачастую просто не успевают за прогрессом конкурентов.

### netKar Pro



Кто до недавнего времени был еще в худшем положении, так это **NetKar Pro**. Симулятор, изначально являвшийся разработкой всего лишь одного человека, сменив команду, пошел в правильные руки. Новая версия выходит совсем скоро, будет включать первые лицензированные машины (Fiat Abarth 500 и Osella PA-21) и новые трассы. Сильная сторона симулятора — это сотрудничество разработчиков с производителями автоспортивного «железа» (Brembo, Sparco, Beta Tools) и командой «Формулы-3» Target Racing, чьи наработки они и используют при создании игры. Поэтому **NetCar Pro** подчеркнуто серьезен — чтобы включить двигатель, нужно нажать специальный тумблер в копилке, да и графика тоже сугубо функциональна, без излишеств.

## Defender Forsage Turbo

Технические характеристики • Тип датчика: резистор • Подключение: проводное • Функция «Турбо»: нет • Питание: от сети • Коробка передач: стики под рулем, секвентальная • Программируемые кнопки: 14 • Количество педалей: 2 • Force feedback: есть • Угол поворота: 360° • Крепление: С-образный кронштейн, 4 липучки на основании • Совместимость: PC, PS2, PS3 • Цена: 1400 руб.



## Genius Wireless Trio Racer

Технические характеристики • Тип датчика: резистор • Подключение: беспроводное • Количество осей: 3 • Функция «Турбо»: нет • Питание: от сети • Программируемые кнопки: 4 • Количество педалей: 2 • Force feedback: есть • Угол поворота: 270° • Крепление: 4 липучки на основании • Совместимость: PC, PS2, PS3 • Цена: 1800 руб.

На сегодняшний день это единственный по-настоящему беспроводной руль. Проводов нет совсем: ничего не соединяет ни педали с рулем, ни руль с компьютером или приставкой (для этого используется специальный Bluetooth-модуль). Даже питаться руль может тремя обычными батарейками AA. Правда, в этом случае никакой обратной связи вы



не получите — функция force feedback включается только тогда, когда руль подключен к электрической сети.

В аркадных гонках Trio Racer показал себя просто отлично: тонкое управление, ненавязчивые эффекты отдачи, упругое колесо. А вот с симуляторами он совсем не справился: кнопка сразу стало резко не хватать (все-таки четыре штуки — это не так уж и много), эффекты обратной связи работали вразнобой и часто не успевали за происходящим на экране.

## Gametrax Viper

Технические характеристики • Тип датчика: датчики MaPC на руле и педалях • Подключение: USB 2.0, COM • Функция «Турбо»: нет • Питание: USB • Программируемые кнопки: 13 • Количество педалей: 2 • Force feedback: есть (вибрация) • Угол поворота: 270° • Крепление: 2 струбцины на основании • Совместимость: PC • Цена: 2600 руб.

Главное отличие бюджетных рулей от профессиональных — сила и точность отдачи. Если на дорогих контроллерах моторчики ловят малейшие изменения дорожного полотна, то здесь все ограничивается отработкой основных эффектов вроде поворотов. Но при этом все равно весело, мотор у **Forsage Turbo** мощный и сопротивляется бугу здорю. Плюс **Defender** наконец научилась делать нормальный возврат руля: он всегда становится точно в центр, что очень хорошо. Кстати, об отдаче: когда она срабатывает, центр колеса начинает светиться синим. Пользы от этого ноль, но выглядит красиво.

В целом руль порадовал множеством программируемых кнопок, количеством поддерживаемых игр и удобной коробкой передач. Огорчает только неудобное крепление (руль, закрепленный на липучках, отлично ездит по столу) и плохое качество обратной связи. К управлению машиной при этом нет никаких претензий: после пары кругов в **Colin McRae DIRT** на высшем уровне сложности противники хоть и со скрипом, но раз за разом оставлялись позади.



Этот руль несет на борту интересное ноу-хау: магнитный сенсор MaPC вместо стандартной оптики или резисторов, причем бесконтактные датчики установлены как в руле, так и в педалях. По заявлению производителя, датчик MaPC на руле обеспечивает невиданную доселе точность позиционирования, угол от 0 до 270 градусов измеряется с шагом 0,06 градуса, против 1 градуса у остальных рулей теста (исключая G25, конечно), а на педалях шаг 0,03 градуса. Обратная связь реализована при помощи вибромотора. Рулить можно сколь угодно агрессивно, ведь датчик MaPC практически вечен — скорее сломается сам механизм руля, чем он.

Интересная особенность — режим работы педалей можно изменять при помощи переключателя на корпусе руля. В режиме Arcade педали работают как одна виртуальная ось, это удобно в аркадных гонках, в режиме Pro каждая педаль имеет собственную ось, что важно для серьезных автосимуляторов. Также в комплекте есть дополнительный блок с рычагом коробки передач и ручным тормозом. Руль может работать без всяких драйверов, правда, в этом случае не работает вибрация.



**msi**™

Реклама. Товар сертифицирован. \*\*Опционально.  
\*Толщина в самой тонкой части

Николай Валуев



- Белый
- Черный
- Серебристый

Ноутбук MSI X340  
на базе процессора  
Intel® Core™ 2 Duo  
ULV SU3500/Celeron

## НОУТБУК X340 ТАКОЙ ТОНКИЙ

Ультратонкий корпус - 6 мм\*  
13" дисплей с соотношением сторон 16:9  
Вес всего 1,36 кг  
Интерфейс HDMI  
Интернет 4G WiMax\*\*  
Поддержка 2 пар наушников

**МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ**



# ИМПЕРИЯ ЗВУКА

## Тестирование звуковых карт

Дмитрий Колганов

За последние пять лет рынок компьютерного звука заметно изменился. Сильный удар по развитию аудиокарт нанесли встроенные в материнские платы аудиочипы: если раньше при покупке компьютера нас обязывали приобретать и дискретный звук, то сегодня лишь немногие сборщики ставят в систему отдельную карту. И причина вовсе не в том, что встроенный тракт звучит хорошо, просто слишком мало людей заботится о хорошем звуке. Большинство скорее купят новую видеокарту, чем поставят себе достойные колонки. Для тех же, кто ценит прекрасное и хочет услышать, как на самом деле звучит их любимая композиция, мы подготовили обзор новейших звуковых карт.

Выбирать нам, правда, было толком не из чего: непрофессиональных дискретных аудиокарт так мало, что их можно пересчитать по пальцам. Более того, еще полтора года назад у звуковых карт **Creative** в принципе не было достойных конкурентов, и ситуация изменилась только с выходом на рынок компании **ASUS**, выпустившей линейку **Xonar**. С того времени случилось всего два обновления: Creative освежила

свою линейку **X-Fi**, а **ASUS** подготовила одну новую плату. Плата эта получилась куда интереснее всех прочих решений: в то время как Creative продолжает работать больше на рекламу и вносит лишь незначительные изменения в свои технологии, **ASUS** выложила по полной и выпустила кардинально новый продукт.

Итак, на тестах у нас **Creative Sound Blaster X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series**, старая знакомая **ASUS Xonar DX** и новенькая **ASUS Xonar Essence STX**.

### Волшебная пыль технологий

Свои карты Creative неизменно комплектует огромным набором программ. Основной элемент управления — **Creative Console**. Красиво оформленная оболочка разделена на три режима: музыка, игры и запись звука. Пойдем по порядку.

В главном окне ничего интересного: громкость, уровень баса и средних частот, переключение на наушники. Куда интереснее выглядят окошки с фирменными технологиями: там нас ждут **CMSS-3D** и **24-bit Crystalizer**. Вообще **X-Fi** поддерживает вывод звука в 24-битном режиме.

Звучит внушительно, но в реальности это никому не нужно, ведь даже CD записываются с битрейтом в 16 бит. Но Creative не была бы Creative, если бы не постаралась поставить такую красивую цифру на первый план.

В итоге маркетологи придумали красивую сказку про 24-bit Crystalizer: чудесную технологию, которая якобы может поднимать качество MP3 выше оригинального CD-уровня. Сразу скажем, что даже в теории это невозможно — во время сжатия музыка теряет слишком много данных, и восстановить эту информацию уже никак не получится. Максимум, что могла сделать Creative, — создать иллюзию улучшения, и она ее создала. 24-bit Crystalizer сужает динамический диапазон записи, добавляет басов и верхов, искусственно подкручивает тоны... и все. На выходе мы получаем искаженный звук, который звучит просто громче и насыщеннее. О восстановлении потерянных деталей принято скромно молчать.

Что ж, зато Creative на славу удалась технология **CMSS-3D**. Основная ее задача — создавать объемный звук из стерео-



Creative X-Fi Titanium сильно уменьшилась в размерах, обзавелась новым интерфейсом и получила новое оформление.



Внешняя панель новой Fatal1ty Edition сильно потеряла в функциональности, но зато стала помещаться в 3,5-дюймовый отсек.

записи. Получается это, конечно, не всегда, но порой композиции начинают играть новыми красками. Также CMSS-3D умеет модулировать 7.1-канальную акустику в наушниках. Не знаем, как это у нее получается, но эффект производит сильный.

Последней строчкой в режиме музыки идут фильмы. В соответствующем разделе включается поддержка DTS и Dolby. К слову сказать, в подарок к карте Creative предлагает официальные кодеки от Dolby, что уже приятно. Регистрационные ключи в комплекте, нужно только активировать их через интернет.

Со стороны ASUS таких богатств нет. Панель управления скромная и включает в себя все настройки разом. Интересно, что ASUS не стала изобретать велосипед и лицензировала весь софт у **Dolby Laboratories**. И ведь правильно сделала — такие вещи, как эквалайзер или эффекты реверберации, получились в итоге куда лучше, чем у конкурента. Особенно хорошо вышла симуляция объемного звука 7.1 Virtual Speakers. Раскладывать стереодорожки Xonar DX удается намного лучше, чем X-Fi.

## Пиковая дама

Второе, на что сегодня обращают внимание производители видеокарт, — это игровой звук. И тут Creative кладет на стол главный козырь — **EAX 5.0**. В свое время компании было необходимо подогреть интерес к своей продукции, и она придумала технологию расчета правильного звука в играх. До этого он ни в коей мере не зависел от окружения: такие простые вещи, как преломление и отражение звуковых волн, вообще не брали в расчет. Максимум, что могли сделать разработчики, — записать разную аранжировку звука для различных условий. Creative же предложила рассчитывать все игровое аудио честно. То есть учитывать, где находится источник звука, от чего этот

## Новая упаковка



К обновлению линейки **Creative** подтолкнул выпуск **Xonar**: карты Creative явно выходили вперед в играх, но сдавали позиции в музыкальных тестах. Сегодня компания перевела свои продукты на новый интерфейс и вроде бы немного изменила конфигурацию, хотя на самом деле изменения эти были в основном косметическими.

Первым делом Creative взялась за дизайн. На манер старших версий Xonar всю поверхность карты убрали под металлический кожух — сложно сказать, зачем именно это сделано, но получилось красиво. Теперь **Sound Blaster X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series** выглядит как модный геймерский аксессуар: черный литой корпус, фирменный красный шильдик киберспортсмена Fatal1ty и подсвечиваемый логотип X-Fi. Правда, у Xonar кожух выполнял и еще одну функцию, чисто техническую: защищал звук от помех. Внутри корпуса достаточно электроники, которая наводит много вредного для сигнала излучения, и металлический корпус должен эти помехи убирать... но это в теории. На практике же на качестве X-Fi наличие кожуха не отразилось вообще никак.

Следующее заметное изменение — интерфейс PCIe x1. Creative долго готовилась к этому шагу, но сделала его только сейчас. На пути к скоростному порту стояло немало проблем: во-первых, пришлось разрабатывать новый контроллер, который подружил процессор с интерфейсом, а во-вторых, необходимости в этом переходе в общем-то не было. Для звука PCI и сейчас хватает за глаза: скорость передачи данных для него не так критична, как для видеокарт. Переход на PCIe x1 скорее был продиктован производителями материнских плат, которые все чаще отдают предпочтение этим слотам, постепенно снижая количество старых PCI. Так что Creative, по сути, просто нашла для себя новый рынок.

Ну и последний видимый момент — задняя панель с выходами. Карты Creative наконец-то получили поддержку 7.1 и обзавелись полноценным набором S/PDIF. А вот выхода AD-Link карточка недосчиталась. Как это ни прискорбно, но продвинутую внешнюю панель, которая была у предыдущих версий Elite Pro, сюда уже не подключить. Новость для киноманов — **Sound Blaster X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series** получила выход на HDMI. Собственно, если на видеокарте есть соответствующий интерфейс, то со звуком в фильмах будет все в порядке.

По традиции Creative не стала разглашать данные об используемых чипах и звуковых процессорах, поэтому с маркировкой деталей нам пришлось разбираться самостоятельно. Каково же было наше удивление, когда выяснилось, что Creative практически ничего не изменила! Улучшился только ЦАП (цифро-аналоговый преобразователь) — теперь стоит более новая модель **Cirrus Logic CS4982**. От предшественника, **CS4382**, она отличается лишь поддержкой восьми каналов, в остальном же это все те же 96 кГц дискретизации и низкое соотношение сигнал/шум. АЦП (аналогово-цифровой преобразователь) и вовсе не изменился — все тот же **Wolfson WM8775SEDS** с весьма скромными показателями захвата. Таким образом, новая X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series всего лишь получила поддержку 7.1, красивую упаковку и новый интерфейс PCIe x1.



При установке в 5,25-отсек внешняя панель получает дополнительные RCA-входы.

	ASUS Xonar DX	Sound Blaster X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series	ASUS Xonar Essence STX
Процессор	ASUS AV100	X-Fi	ASUS AV200
ЦАП	Cirrus Logic CS4398 (24 бит/192 кГц/116 дБ), Cirrus Logic CS4362A (24 бит/192 кГц/112 дБ)	Cirrus Logic CS4382 (24 бит/192 кГц/192 кГц, 96 кГц в многоканальном режиме/114 дБ)	Burr-Brown PCM1792 (24 бит/192 кГц/132 дБ), усилитель для наушников Texas Instruments TRA6120A2 (80 мВт, до 600 Ом)
АЦП	Cirrus Logic CS5361 (24 бит/192 кГц/114 дБ)	Wolfson WM8775SEDS (24 бит/96 кГц/102 дБ)	Cirrus Logic CS5381 (24 бит/192 кГц/120 дБ)
Количество каналов	7.1 в аналоговом и цифровом режимах	5.1 в аналоговом режиме, 7.1 по S/PDIF	2.0
Шина	PCIe x1	PCIe x1	PCIe x1
Выходы	4x 3,5 мм джек (фронт/бок/центр-сабвуфер/тыл), 3,5 Flexi Jack (микрофон, S/PDIF), AUX-in, S/PDIF, выход на фронтальную панель	4x 3,5 мм джек (фронт/бок/центр-сабвуфер/тыл), 3,5 мм (микрофон), S/PDIF, AUX-in, HDMI, 1x выход на панель расширения	1x RCA, 2x 6,3 мм джек (наушники/микрофон), 1x S/PDIF, AUX-in
Цена, руб.	3000	7000	6000

самый звук отражается и чем поглощается, получается ли при этом эхо и как долго оно затухает. В итоге даже звук шагов в помещении и на улице стал отличаться кардинально.

В свое время EAX сделала имя Creative и привлекла множество игроков. Однако большая их часть потом долго и обижено плевалась на форумах: система-то, мол, хорошая, но... не работает. Дело в том, что поддержка EAX должна быть реализована силами разработчиков игр. То есть специальные люди должны сесть и написать свойства каждой поверхности, рассчитать все неровности местности и качества предметов, по ней разбросанным. Труд это, надо сказать, немалый, и мало кому действительно хочется им заниматься. Самое интересное, что Creative к тому же держится за эту технологию всеми руками и никому ее не лицензирует: максимум, что сегодня доступно сторонним разработчикам, — EAX 2.0 с поддержкой всего 32 источников и крайне ограниченным набором спецэффектов. Правда, ходят слухи, что компания, наконец, нашла себе лучшего друга — графического гуру NVIDIA — и что вот-вот EAX начнет полноценно поддерживать свойства объектов, прописанных для PhysX.

Естественно, официально у главного конкурента Creative, ASUS, нет никакой лицензии на реализацию EAX 5.0, но инженеры компании смогли с этим справиться. Се-

рия Xonar, к примеру, полностью поддерживает раскрученную технологию на уровне софта. Драйверы звуковой платы перехватывают сигналы EAX от игр, расшифровывают их, рассчитывают с помощью центрального процессора звук и отдают его на карту. И ведь все работает! Да, в первых версиях драйверов были ошибки, и звук иногда срывался, но за полтора года ASUS многое исправила.

### Нотный лист

Как ни странно, собственные средства записи звука аудиокарты сделала только компания Creative. При переходе в режим записи карточка подключает драйверы ASIO 2.0. Зачем это нужно? Представьте себе, что вы напрямую записываете гитару: звуковая плата просто не успевает захватить звук и сразу вывести его на колонки, и музыку вы слышите с задержками — играть при этом какую-то сложную мелодию просто невозможно, музыкант сбивается с ритма. Чтобы задержки исключить, применяют специальные драйверы, в задачу которых входит отключение всех ненужных технологий и обращение всей мощности на вывод захватываемого звука.

Помимо этого Creative разработала достаточно простую и мощную программную оболочку для начинающих, при помощи которой можно разбивать музыку по каналам, накладывать основные эффекты и вообще вести прямую запись и редактиро-

вать ее в реальном времени. Так что если вы любите музицировать по вечерам и не хотите разбираться со сложным софтом, то X-Fi вам должен понравиться — мощный процессор и простой софт отлично справляются с возложенными на них обязанностями.

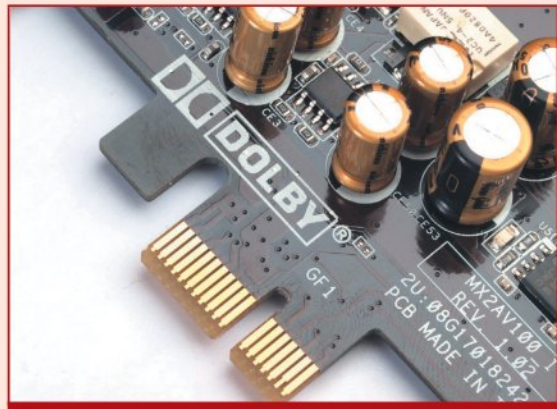
К сожалению, ASUS такими возможностями похвастаться не может: Xonar DX, конечно, поддерживает ASIO 2.0, да и звук записывает на честных 192 кГц, а не с 92 кГц, как это делает X-Fi Titanium Champion Series, но нагружает при этом центральный процессор так, что задержки появляются все равно. Да и для записи придется использовать сторонние редакторы.

### Подготовка к тестированию

В последнее время звуковые карты тестировать все сложнее и сложнее. В сухих цифрах их показатели достигли каких-то заоблачных высот, разницу в звуке не почувствуешь даже на вполне приличных мультимедийных колонках. Поэтому для общей оценки качества мы использовали простую акустику Sven Royal, а вот огрехи карточек было решено выявлять при помощи набора наушников STAX SRS 4040II стоимостью порядка 120 000 руб. Это японская электростатическая система с высоким уровнем детализации — на ней можно слышать практически все. Главная особенность набора — повышенные требова-



Тигр, нарисованный на коже ASUS Xonar Essence, — реплика с древнего китайского музыкального инструмента, эрху.



Компания ASUS на игровом рынке перевела звуковые карты на интерфейс PCIe x1.



ния к качественному источнику звука, он ловит малейшие щелчки и ошибки воспроизведения. Но главный плюс усилителя STAX SRS 4040II — наличие сразу трех входов. А возможность мгновенного переключения между звуковыми картами для нас была крайне важна.

Так как Windows до сих пор не научилась толком работать сразу с двумя звуковыми картами, мы собрали две отдельные системы. На каждой из них с небольшой задержкой запускались одинаковые композиции. Для повышения правдивости тестов контрольное прослушивание велось вслепую: оценивая качество, мы не знали, какая карта играет в данный момент. Ну и, конечно, мы пользовались исключительно оригинальными CD-записями.

## Саундчек

Начали мы с игр. Установили **Battlefield 2**, **BioShock** и **The Sims 3** (тут надо сразу сказать, что в полной мере EAX поддерживают только первые две игры). Во время тестов все карты были переведены в игровой режим.

Благодаря **Battlefield 2** мы смогли оценить работу аудиокарт с «масштабным звуком» — обработка множества источников, правильное позиционирование, выверение громкости. С этой задачей лучше справилась X-Fi Titanium: она четко обрабатывает практически все нюансы и отлично разбирается с расположением источников на местности. Если противник открыл огонь за спиной, будьте спокойны, выстрелы пойдут именно с тыловых колонок. Более того, через некоторое время вы сможете на слух определять, на каком расстоянии происходит атака. Пожалуй, единственное, что нам не понравилось, — это то, как Creative выделяет звуки сзади. Часто карта занимается тем, что срезает у выстрелов высокие частоты и выпячивает басы: ухаёт впечатляюще, но звучит не очень достоверно.

Прочем, с Xonar DX ситуация сложилась гораздо хуже: звук стал проседать с самого начала, простой перевод карточки в игровой режим ничего нам не дал. Более-

## Старый знакомый

В конкуренты новой X-Fi мы взяли старую знакомую от **ASUS** —

**Xonar DX**. Напомним, что плата появилась в продаже порядка полутора лет назад без лишнего шума и практически без рекламной поддержки, но при этом по оснащённости на голову превзошла конкурента. Если Creative не меняла звуковую цепочку со времен

**Audigy**, то ASUS использовала самые последние наработки. Плата изначально поддерживает восьмиканальный звук. При

этом ASUS разделила каналы на два ЦАП. На фронтальное стерео работает качественный **Cirrus Logic CS4398**: 24 бит, 192 кГц. Для остальных шести каналов использован более дешёвый **Cirrus Logic CS4362A**. Это правильный подход — не придется переплачивать за то, что мы все равно не услышим.

Также ASUS лучше отработала захват звука, поставила АЦП **Cirrus Logic CS5361** с более широким диапазоном и меньшей зашумленностью.

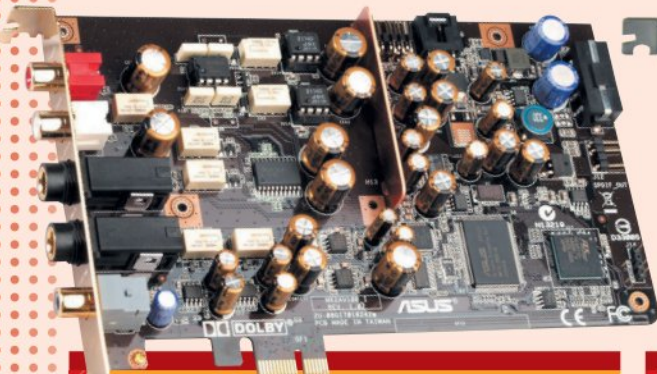
Единственное, в чем ASUS уступает X-Fi Titanium, — звуковой процессор. В Creative уже давно делают ставку на чип X-Fi, который берет на себя все расчеты по звуку: если обычно сигнал проходит жесткую цепочку обработки, то Creative научила процессор перестраивать себя в зависимости от поставленной задачи. К примеру, во время игры вам не нужны эффекты реверберации, и, пожалуйста, X-Fi выкидывает их из цепочки — сигнал не претерпевает лишних изменений, да и на процессор нагрузка куда меньше. Xonar DX ничем таким похвастаться не может: тут стоит чип **Oxygen HD CMI8788** от **C-Media**, достойный кристалл без лишних изысков.

менее честный расчет источников начался лишь после включения технологий Dolby Laboratories, но одновременно резко снизилась скорость игры в целом, так как все расчеты Xonar DX свалила на центральный процессор.

Проверка на **BioShock** вернула Xonar DX утерянное было доверие. Карточка отработала ничуть не хуже X-Fi — и это большой плюс в копилку ASUS. Как ни крути, а действие в **BioShock** происходит в основном в закрытых помещениях: при переходах из комнаты в комнату постоянно меняется обстановка, размеры локаций и множество

других параметров. И то, что Xonar DX в данном случае смогла себя показать наравне с X-Fi, дорогого стоит. Стоит отметить, что ASUS основательно обновила драйверы: раньше Xonar DX пропускала мимо себя некоторые эффекты, теперь же ловит абсолютно все.

В играх без поддержки EAX определить, какая карта будет звучать лучше, практически невозможно. Тем не менее для чистоты тестов мы прогнали **The Sims 3**, и нам больше понравилась Xonar DX — просто потому, что технологии Dolby Laboratories очень интересно раскидывают звук по каналам. И если камеру приблизить максимально близко, то может показаться, что вы действительно заглянули в квартиру к шумным соседям. А вот X-Fi в этой игре иногда пасует, путает местоположение источников.



Под крышкой ASUS Xonar Essence STX скрыты основные детали: АЦП и ЦАП, под ней же находятся и сменные операционные усилители.



ASUS Xonar DX — единственная низкопрофильная звуковая карта, и она легко встанет в компактный HTPC, укороченная панель идет в комплекте.

Победителя игровых тестов назвать не сложно — это X-Fi Titanium. Если вы хотите получить от звука в играх максимум (в особенности если проект официально работает с EAX 5.0), то лучше Creative пока ничего нет. Хотя списывать со счетов Xonar DX все же не стоит: в принципе, если у вас не будет возможности напрямую сравнить две карточки, то различия вы не заметите. Единственный минус Xonar DX — все расчеты она перекладывает на плечи центрального процессора, что на слабых машинах может приводить к падению производительности и снижению fps.

## Песня для души

Перейдем к традиционному главному тесту для звуковых карт — музыке и фильмам. Ведь только здесь можно проверить весь функционал ЦАП. Мы запаслись музыкальными дисками и приступили к тестам. Первой на арену вышла X-Fi.

Для контрольного прослушивания нами был выбран последний альбом Metallica, первый диск Guns'n'Roses и классический концерт Вивальди. Прослушивание на простых колонках ценной в 4000 руб. особых впечатлений не оставило, так как раскаться на них источнику просто не удалось. Акустика ровно исполнила всю программу, никаких претензий. Интересное началось после подключения наушников от STAX. С ними стало понятно, что Creative давно уже пора менять звуковой тракт (цепочку, через которую проходит звук), доставшийся карте еще от Audigy 2. Нельзя сказать, что звук плохой, просто вместо того, чтобы все силы приложить к выводу чистого и красивого сигнала, X-Fi Titanium пытается обрушить на нас мощь своего процессора, включая все технологии разом.

Первое подключение STAX для нас обернулось легким шоком: левый канал от-

кровенно глушил часть звуков и вообще слишком тихо звучал. Проверив и заменив межблочные кабели, улучшения мы не добились, поэтому звук пришлось выравнивать при помощи усилителя. Источник проблемы обнаружился позже, после проверки настроек карты. Оказалось, что был включен режим CMSS-3D, который безуспешно пытался создать объемную картину в наушниках. После его отключения левый канал вернулся на место, но звук все равно не дотягивал до нужного уровня. Расследование показало, что замешан в этом был 24-bit Crystalizer, включенный по умолчанию. На качественной аппаратуре он давал столько лишних шумов и треска, что его пришлось отключить.

После выключения всех этих технологий мы услышали, как действительно работает X-Fi Titanium. Оказалось, что звук у карты бледноват. Конечно, она дает приличную фору встроенному аудио, но говорить о том, что с ней можно добиться красивого и динамичного звучания, нельзя. С современной музыкой карта справляется хорошо, но на сложных композициях откровенно пасует. Очень часто карточка проваливает места, в которых работают сразу несколько инструментов, — ей просто не удается разделить их на отдельные составляющие, и всю эту какофонию она обрушивает на нас единым махом. К тому же выявились небольшие проблемы с усилением звука — очень часто наши STAX срывались на хрип. Ну и самое последнее: во время слепого прослушивания нам всего лишь один раз из пяти удалось увидеть разницу между MP3 и CD, а это очень нехорошо.

## Не спать!

Для музыки в ASUS Xonar DX есть два режима работы. Один подключает разные интересные технологии, а второй, Hi-Fi, как раз их отключает и перебрасывает силы на

вывод чистого сигнала без искажений. Xonar DX очень аккуратно работает со звуком. Это сложно передать словами, но, включив ту же запись Paradise City от Guns'n'Roses, чувствуешь, что звучит она именно так, как двадцать лет назад ее задумали сами музыканты. Все работает ровно и аккуратно: если гитара должна дополнять голос, то именно этим она и будет заниматься (плата от Creative в таких местах старалась выделить гитарные партии и перемешать их с вокалом). Но самое главное, карточка очень красиво работает с акустическими инструментами, а для звуковой карты это проблемное место — очень часто в динамических партиях они просто захлебываются звуком акустики, создается ощущение, что исполнитель сидит в какой-то бочке. Так вот, в ASUS эту проблему решили. Спасибо за это стоит сказать приличным операционным усилителям на выходе.

Теперь о грустном. Современную музыку в режиме Hi-Fi карточка заваливает. На тестах у нас был диск Бритни Спирс — Circus, изобилующий зацикленными электронными тактами. Здесь Xonar DX подвело ее же качество: динамичные по задумке песни легко разложились по каналам и в итоге зазвучали слишком четко. А слышать одинаковые клацанье электронной тарелки раз в секунду — то еще удовольствие. Пришлось подключить к делу технологию Dolby 7.1 Virtual Speaker, которая размазала все эти призвуки ровным слоем. X-Fi как раз такие песни давались на ура.

Последним тестом у нас были фильмы. Тут мы хотели в красках расписать процессор X-Fi и то, как он замечательно декодирует форматы DTS и Dolby, да только вот Creative так и не написала соответствующую драйверы под Windows Vista и Windows 7. Аппаратное декодирование работает только на Windows XP. Так что на новых системах звук кодируется силами центрального процессора, никаких преимуществ нет ни у одной карты.



Панель управления у ASUS куда проще, чем у Creative: все настройки собраны в одном окне.



Главная панель Creative Console чем-то похожа на ресивер с огромным количеством возможностей.

Если бы мы были каким-нибудь музыкальным изданием, то, не задумываясь, отдали пальму первенства картам ASUS и забыли об этом, но так как нас интересуют еще и игры, то придется анализировать.

Итак, карты Creative. Как ни крути, а X-Fi Titanium все еще эталон в мире, и если вас интересуют только игры, то единственный выбор — X-Fi Titanium. Но стоит понимать, что Creative держится исключительно за счет рекламы и созданного ранее имени: использовать в новых звуковых картах тракт от Audigy 2 — уже перебор. Еще чуть-чуть, и даже встроенные аудиочипы переплунут продукцию Creative...

ASUS развивается более динамично. Несмотря на то, что компания не так давно вышла на рынок компьютерного звука, она уже превосходит Creative. И те, кому в первую очередь нужен отличный звук, а не бесполезные технологии, будут выбирать серию Xonar. Чего стоит только одна Essence STX — до такой карты серии X-Fi еще очень и очень далеко. Да что там, это единственная плата на рынке, которая предоставляет мощнейший звук, да еще и поддерживает игры. Пару лет назад в такое вообще верилось с трудом.

Еще одна большая ошибка Creative — ценовая политика. Мы не можем понять, почему за Sound Blaster X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series требуют 7000 руб. За дополнительную внешнюю панель? Не стоит она того. Что касается звука, то ASUS Essence STX обойдется дешевле (6000 руб.) и при этом оставит Creative далеко за бортом. Или возьмем ту же Xonar DX — за нее сейчас просят меньше 3000 руб., и это при более высоком качестве звука. В итоге получается, что, покупая карту от Creative, мы переплачиваем в два раза за поддержку EAX 5.0 в каких-то 25 играх! Ну и самое главное: в Windows Vista и Windows 7 не используется DirectSound, EAX на них не работает, так что и платы X-Fi Titanium, и Xonar рассчитывают все через центральный процессор. ■



В свое время компания Aurep выпустила материнскую плату под Pentium 4, которая была оснащена ламповым усилителем звука.

## ASUS Xonar Essence STX



Появление в продаже карты вроде Xonar Essence STX никто не ожидал. Дело в том, что в ней не было никакой необходимости: младшая модель и без того продавалась неплохо. Вообще, впервые кто-то решился выпустить звуковую плату аудиофильского уровня с поддержкой игровых технологий: Xonar Essence STX — продукт высочайшего класса, и рассчитан он в первую очередь на любителей качественного звука.

В отличие от той же Xonar DX, карта получилась полноразмерной и также требует слота PCIe x1. Как и у X-Fi Titanium, вся поверхность закрыта крышкой с замысловатым рисунком. Правда, в данном случае толщина экрана куда больше, он действительно хорошо защищает от помех. Внутренних выходов у карты предостаточно: и выводы на внешние разъемы на корпусе компьютера, и разъемы для подключения ТВ-тюнеров и им подобных устройств. Но больше всего удивляет то, что плата требует обязательного молекс-питания.

Задняя панель Xonar Essence STX впечатляет. Тут в принципе не используются привычные всем мини-джеки. Помимо привычного S/PDIF, на акустику выведено два RCA (тюльпаны), а для наушников и захвата звука здесь 6,3-мм джек. Для неподготовленных пользователей ASUS сопровождает плату переходниками на стандартные разъемы. Но что самое удивительное, Xonar Essence STX не рассчитана на работу с многоканальной акустикой. Все силы и технические средства в ASUS бросили на проработку качественного звука для двух колонок и наушников.

О качестве компонентов Xonar Essence STX можно даже слагать легенды. Фактически компания исполнила мечту тысяч любителей качественного звука, собрав воедино все самые лучшие решения от сторонних компаний. Цепь питания тут построена на оборудовании от SANYO и Nichicon, что должно избавить сигнал от лишней примесей и наводок. Основные же компоненты выглядят еще лучше. На выходе Xonar Essence STX стоит ЦАП от Burr-Brown — PCM1792. Сразу поясним, что никаким Creative такие ЦАП даже не снились — сегодня их используют лишь топовые аудиофильские звуковые карты. Зато характеристики у него внушительные: поддержка режима в 192 кГц, соотношение сигнал/шум — 132 дБ, это против 114 дБ у Creative.

Отдельно ASUS позаботилась о любителях наушников и добавила усилитель Texas Instruments TPA6120A2, а это значит поддержка моделей до 600 Ом и практически полное отсутствие искажений. У конкурентов такого даже в помине нет. Без подарка не остались и любители записи, установленный CS5381 — топовая версия АЦП от Cirrus Logic.

Говорить о звуке Xonar Essence STX — все равно что описывать солнце слепому. По сравнению с ней все предыдущие карты — практически встроенный звук. Xonar Essence STX работает на совершенно другом уровне, высококлассные компоненты отрабатывают малейшие нюансы. С этой картой в изученных до ноты композициях можно услышать столько нового, что просто диву даешься. Xonar Essence STX может на равных конкурировать с профессиональными аудиокартами и с легкостью затыкать за пояс все игровые решения.

# ЭНЕРГИЯ В КАРМАНЕ

Тестирование аккумулятора FSP Power Bank FMP-3WP8

Александр Карпушев

**Технические характеристики** ● Емкость аккумулятора: 2200 мА/ч ● Разъемы: DV, mini-USB, PSP, iPhone/iPod, Nokia Slim, USB in/out ● Флэш-память: 1 Гб ● Скорость чтения/записи: 17/4,4 Мбит/с ● Цена: \$25

Нет на всем белом свете владельца мобильника, MP3-плеера или PSP, который хотя бы раз не оказывался в ситуации, когда ему приходилось менять планы из-за нестатки разрядившегося гаджета. Хорошо, если аккумулятор сел в крупном городе, где автоматы по зарядке мобильных устройств за небольшие деньги уже не редкость. А за городом? Или в гостях? На деловой встрече? Вот и слышится то тут, то там возгласы: «Тонкая зарядка к «Нокии» есть?!», «Дай к ноуту подключиться на пять минут!» и тому подобное.

И не знают бедняги, что их проблемы давно решают лучшие умы компании FSP, занятой производством блоков питания, ИБП и аккумуляторных батарей. Последние FSP производит как в виде комплектовующих к ноутбукам, так и в походных вариантах на все случаи жизни. Об одном подобном устройстве, FSP Traveler Power Bank, мы рассказывали вам в прошлом номере. На этот раз давайте поговорим о его мобильном собрате — портативном аккумуляторе FSP Power Bank FMP-3WP8.

## Разделяй и властвуй

Это далеко не первый опыт компании в производстве подобного рода гаджетов, а логическое продолжение успешно зарекомендовавшей себя линейки. Аккумулятор уменьшился в размерах, стал легче, линии корпуса более плавные, в целом устройство стало выглядеть более изящно и современно.

Внешне FSP Power Bank FMP-3WP8 — вылитый среднестатистический MP3-плеер, у которого за ненадобностью убрали дисплей. Никакого металла, только пластик. Матово-красная кайма на торце разделяет черный глянец верхней и нижней панели. Отпечатки, конечно же, остаются, но большого внимания к себе не привлекают.

Место этому гаджету, несомненно, в кармане, но эстетам оставили возможность закрепить на корпусе шейный шнурок,

а ведущие презентаций непременно воспользуются шнурком на запястье. Хотя бы потому, что аккумулятор FMP-3WP8 — это не просто аккумулятор, а гибридное устройство, снабженное лазерной указкой и флэш-кой на 1 Гб.

Абсолютно бесполезные на первый взгляд функции приобретают смысл после первого же использования. Гаджет удобно лежит в обеих ладонях, переключатель «зарядка/разрядка/указка» четко фиксируется во всех трех положениях, а в темноте лазер бьет примерно на 200 метров. Свет ему не помеха — пучок без проблем покрывает расстояние любой лекционной аудитории.

Гигабайт памяти в наше время ничто, но для того, чтобы принести с собой презентацию и унести материалы всех докладчиков, этого более чем достаточно. Скорость записи — 4,4 Мбит/с, скорость чтения — около 17 Мбит/с. Опять же не надо занимать еще одно багажное место в сумках.

## Power! Включить энергию

Гибрид гибридом, но в первую очередь FSP Power Bank FMP-3WP8 — аккумулятор. И как аккумулятор он способен заряжать мобильные телефоны Nokia (тонкая зарядка) и Motorola, Apple iPod всех мастей и iPhone, а также любые портативные устройства, заряжающиеся через пятивольтовый mini-USB. На все это в комплект вложены соответствующие переходники.

Сам аккумулятор заряжается либо от USB-порта компьютера (кабель в комплекте), либо от розетки посредством универсального зарядного устройства с USB (в комплекте не входит). Индикатор аккумулятора изменяет цвет в зависимости от выполняемой функции: красный — идет зарядка, нет света — аккумулятор полностью заряжен или бездействует, синий — разряд в подключенное устройство. Ситуации, в которых FSP полностью разрядится или перезарядится, исключены. Встроенные механизмы защиты этого не допустят.

Емкость аккумулятора пока не указана ни в одной спецификации, но, судя по нашим тестам, она находится в районе 2000-2200 мА/ч, чего хватит на полную подзарядку любого севшего гаджета. Так, подопытный iPhone 3G был полностью заряжен с нуля за час, а в аккумуляторе FSP еще осталось силы зарядить старенький смартфон Nokia 6120 (с этой задачей он справился вдвое быстрее).

Приятно, когда научно-технический прогресс происходит на наших глазах. Устройства, подобные FSP Power Bank FMP-3WP8, востребованы современным обществом так же, как и те устройства, которые он призван возвращать к жизни. Один аккумулятор в кармане — это куда удобнее, чем несколько зарядных устройств со спутывающимися проводами, постоянно болтающиеся в сумке. ■



# СТИЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

Николай Жогов

Семейство фотоаппаратов Nikon Coolpix состоит из трех линеек: P (Performance), L (Life) и S (Style). В серии Performance обитают производительные камеры для требовательных покупателей, Life наполнена простыми моделями для начинающих фотографов, а Style состоит исключительно из стильных устройств с любопытным функционалом. Именно к последней линейке и относятся две новенькие фотокамеры, попавшие к нам в руки.



## Эффектная демонстрация

Если бы нас попросили выбрать среди новых моделей Nikon наиболее интересную, то мы, ничуть не сомневаясь, отдали бы этот титул Coolpix S1000pj. Потому что это первая в мире фотокамера, оснащенная встроенным проектором. С одной стороны, конечно, это та еще причуда, с другой — любой человек, которому когда-нибудь приходилось показывать только что отснятые кадры в компании, оценит преимущества проектора перед маленьким экранчиком. Coolpix S1000pj может отобразить снимок на стене, полу, потолке и вообще любой плоской светлой поверхности. Конечно, ТТХ у проектора далеко не выдающиеся — это лишь милая добавочная функция. Яркость в 10 люмен не позволяет говорить о качественной цветопередаче, да и максимальное разрешение проецируемой картинке составляет всего 640x480 пикселей. Зато проектор отличается скромным аппетитом, так что одного заряда батареи камеры хватает на час работы в режиме просмотра.

Однако проектор проектором, но Coolpix S1000pj — это прежде всего фотоаппарат, и довольно качественный. Камера снабжена фирменным объективом Nikkor с пятикратным оптическим зумом, который дополняется четырехкратным цифровым приближением. Разрешение матрицы превышает 12 Мп, и ис-

пользует их фотоаппарат с умом. В результате фотографии выходят сочные и детализованные. До зеркалок от Nikon новинка, конечно, недотягивает, но и мыльницей ее назвать язык не поворачивается.

Камера поддерживает множество фирменных технологий, среди которых стоит отметить мощную систему стабилизации изображения и целый набор функций для создания портретов: Coolpix S1000pj отслеживает улыбки и моргания, регулирует оттенки кожи

лица, оставляя меньше работы для «Фотошопа», а также превосходно подбирает баланс белого. Словом, с процессом съемки все в порядке, так что новинка понравится не только любителям необычных вещей, но и фотографам-любителям.

Цена, несмотря на богатую функциональность, стильный корпус и бонус-проектор, остается вполне вменяемой — Nikon хочет за камеру всего 10 500 руб.

## Кнопки — это излишество?

Следующее любопытное устройство — это Coolpix S70. При разработке этого фотоаппарата использовалась та же базовая модель, что и в случае с Coolpix S1000pj, так что съемочные способности у камер идентичны и все различия касаются только дизайна устройств. В отличие от собрата, проектора Coolpix S70 лишен. Зато у него есть сверхтонкий корпус и гигантский сенсорный дисплей, занимающим всю заднюю панель фотоаппарата. Фактически у новинки имеется всего одна-единственная кнопка, ответственная за спуск затвора, всеми остальными действиями можно управлять прикосновениями к экрану. Сенсоры, встроенные в дисплей, поддерживают технологию multi-touch, так что, если вам приходилось пользоваться iPhone или iPod Touch, вы без труда найдете общий язык с Coolpix S70 — у этих устройств много общих управляющих жестов. Скажем, листаящие движения помогают переходить от одного снимка к другому, а развода и сводя пальцы, можно регулировать масштаб и зум. При совершении более сложных операций на экран выводятся дополнительные графические слайдеры.

В целом Coolpix S70 — это стильная и удобная камера, которая полностью оправдывает свою принадлежность к серии Style. Она поступит в продажу в начале октября и будет стоить около 8000 руб. ■



# КТО НА НОВЕНЬКОГО?

## Тестирование нетбука Manli iii M3

Александр Карпушев

**Технические характеристики** ● Процессор: Intel Atom N270 (1,6 ГГц) ● Чипсет: Intel i945GSE ● Память: DDR2-667, 1 Гб ● Графическая подсистема: Intel GMA 950 ● Жесткий диск: 2,5 дюйма, 160 Гб SATA ● Дисплей: 10,2 дюйма WSVGA (1024x600), LED-подсветка ● Коммуникации: Wi-Fi 802.11 b/g, LAN ● Разъемы: 3x USB, кардридер SD/MMC/MS, Audio Out, Audio In, mini PCI-e, ExpressCard ● Батарея: Li-Ion, 2200 мА/ч ● Операционная система: Windows XP Home ● Габариты: 250x183x27,5 мм ● Вес: 1,25 кг ● Цена: \$459

Одним из самых популярных направлений на выставке **Comptex 2009** были нетбуки — этот тип портативных компьютеров сегодня не оставляет равнодушными даже тех производителей, которые еще год назад даже не задумывались о выпуске собственных моделей.

Поддалась на маркетинговые исследования и **Manli Technology**, в недалеком прошлом производившая исключительно компьютерные комплектующие. Решив отведать кусочек праздничного пирога, ведущий производитель материнских плат и видеокарт сначала анон-

сировал, а затем и выпустил в продажу серию собственных нетбуков. А так как буквосочетание «eee» уже занято **ASUS**, линейку решено было назвать iii. Правда, как именно расшифровывается аббревиатура «ай-ай-ай», производитель так до сих пор и не пояснил.

### Найти отличия

Линейка **Manli iii** состоит из пяти моделей: **M1, M3, M5, M7** и **M9**. Каждая из них выпускается в пяти расцветках: черной, белой, красной, розовой и зеленой. Внешне абсолютно идентичные, технически нетбуки отличаются друг от друга кардинально: у них разные процессоры, разный объем оперативной памяти и жесткого диска, разный набор портов. Нам на тест досталась модель **M3** — именно она будет старшей из тех, что появятся на российском рынке. С закрытой крышкой **Manli M3** ничем не выделяется из десятков своих сородичей. Главные линии, крупный логотип компании, стандартный набор разъемов: три порта USB 2.0, кардридер (SD/MMC/MS). Для тех, кому не хватит, предназначены слоты mini PCI-e и ExpressCard — с их помощью можно неплохо расширить функционал нетбука.

А вот если открыть крышку, в глаза сразу бросается несколько нестандартных вещей: пробел сильно смещен влево относительно тачпада, а Backspace квадратный и такого же размера, что и окружающие его клавиши, — с непривычки все это сильно раздражает. В остальном 85-клавишная клавиатура

(95% от полноразмерной) **Manli M3** довольно приятна в работе, клавиши с мягким ходом. Ложные нажатия на соседние кнопки практически отсутствуют, пальцы четко фиксируются.

На охране данных жесткого диска стоит дактилоскопический датчик, доставивший нам немало хлопот: вход в предустановленную Windows XP (ставится на все новые образцы) был защищен как паролем, так и отпечатком пальца.

Над матовым 10,2-дюймовым дисплеем (1024x600) со светодиодной подсветкой, ярким и четким, расположен глазок 1,3-Мп веб-камеры. А для доступа в интернет нетбук оснащен встроенным модулем Wi-Fi b/g и портом Ethernet. Старшие модели линейки iii работают с намного более скоростным Wi-Fi n.

### Взгляд изнутри

Сердце **Manli M3** — процессор Intel Atom N270 с тактовой частотой 1,6 Гц на чипсете i945GSE. Тест PCMark Vantage оценил его в 1298 баллов. С выполнением той работы, ради которой и задумывался класс нетбуков (то есть офисных дел и веб-серфинга), **Manli M3** справляется без особых проблем, но и ничем особенно из толпы себе подобных не выделяется.

На хранение пользовательской информации отведено 160 Гб на HDD. Что, впрочем, тоже уже стало нормой. Куда приятнее наличие гигабайта оперативной памяти (против 512 у большинства конкурентов) и возможности самостоятельно поставить планку пообъемнее (поддерживается до 4 Гб). А вот отсутствие встроенного Bluetooth-модуля несколько разочаровывает. Придется занимать Bluetooth-свистком один из USB-портов.

Весит нетбук 1,25 кг со стандартной трехсекционной аккумуляторной батареей, от которой он работает в среднем 2,5 часа. Это уже как-то совсем обидно — конкуренты живут и по пять, и по десять часов... Впрочем, к концу года (то есть через три месяца после начала продаж) на рынке появятся усиленные шестисекционные батареи **Manli** — и вот тогда эти нетбуки смогут составить конкуренцию таким гигантам рынка, как **Asus** и **MSI**. ■



# ВЕЩЬ В СЕБЕ

## Тестирование ноутбука MSI GT735

Денис Поповкин

**Технические характеристики** ● Процессор: AMD Turion X2 Ultra Dual-Core ● Чипсет: AMD RX781+SB700 ● Память: 4 Гб DDR2 667/800 ● Видеокарта: ATI Mobility Radeon HD3850 DDR3 512MB ● Звук: HD-аудио 4.1 ● Жесткий диск: 320 Гб SATA (5400 об/мин) ● Дисплей: 17" WXGA ACV ● Оптический привод: DVD Super Multi ● Веб-камера: 2 Мп ● Кардридер: SD/MMC/MS/MS Pro ● Коммуникации: LAN, модем, Wi-Fi b/g, Bluetooth 2.0 + EDR ● Порты: VGA (15-pin, D-sub), 3x USB 2.0, mic, Line-in, наушники, модем, LAN, PCI Express, eSATA, HDMI ● Адаптер питания: 120 В ● Аккумулятор: Li-Ion 6 элементов ● Размеры: 395x278x39,5 мм ● Вес: 3,2 кг ● Цена: 44 000 руб.

Ноутбуки продолжают вытеснять десктопы из квартир. Они компактнее, тише, легко переносятся из комнаты в комнату и позволяют не остаться без развлечений, если вдруг отключат свет. Даже словосочетание «игровой ноутбук», еще год назад вызывавшее у нас скептическое выражение лица, больше не звучит экзотически. Что, впрочем, совершенно не меняет главного правила: игровой ноутбук на поверку всегда оказывается совершенно не тем, чем кажется на первый взгляд.

### Встречают по одежке

Ноутбук получился очень красивым. Крышка под металл, благородный «потертый черный», красные полосочки по всему корпусу (и почему все игровые ноуты делают именно такого цвета?), сенсорная панель под монито-

ром. Но при этом у устройства есть ряд мелких минусов, которые несколько портят впечатление от общения с ним. Неточно работающие сенсорные клавиши, вечно открывающийся DVD-ROM (кнопка-триггер akurat там, куда машинально кладешь руки, убирая их с клавиатуры), выдув горячего воздуха из недр ноутбука прямо в правую руку, лежащую на мыши.

Windows Vista считает, что самое слабое звено GT735 — это процессор AMD Turion X2 Ultra Dual-Core, выполненный по технологии 65 нм и имеющий тактовую частоту 2,2 ГГц. Ему операционная система присвоила наиболее низкий (по сравнению с остальными элементами системы) индекс производительности — 5,0. Впрочем, мы с «Вистой» категорически не согласны — слабое звено этого ноутбука вовсе не процессор, а клавиатура. Попытка уместить цифровую раскладку вместе с основной определено не увенчалась успехом: блок клавиш возле стрелок нещадно сузили, а на место левого Ctrl опять поставили «функциональную клавишу» Fn — очередной повод завидовать англоговорящему населению планеты. Им-то не надо постоянно переключать раскладку.

### К службе годен

Однако подождите расстраиваться — при всех своих конструктивных недочетах GT735 обладает отличной производительностью. Несмотря на то, что словосочетание «Mobility Radeon HD3850 512 Mb DDR3» уже давно никого не восторгает, MSI GT735 есть чем удивить даже самых искушенных игроков. Наши тесты показали высокую производительность видеокарты (GPU 5203 в 3DMark Vantage), и при этом она не нагревалась выше 50 градусов, что уже само по себе достойно всяческих похвал. Результаты тестов кажутся еще более удивительными, если учесть, что HD3850 здесь работает на пониженных частотах: 480 МГц ядро и 600 МГц память против рекомендуемых 580 МГц и 750 МГц соответственно.

На GT735 действительно удобно играть. Матовый экран диагональю 17" и разрешением 1680x1050 (HDMI-выход, кстати, имеется, как и D-sub), видеокарта, спо-

3DMark Vantage	
CPU	24740
GPU	5203
Score	6483

PCMark Vantage	
Overall	1707
HDD	2260
Memory	1502
Gaming Suite	1710

Call of Juarez		
	AA x4, AF x16 Сред.	AA x4, AF x16 Макс.
1680x1050	11,7	18,9
Devil May Cry 4		
	AA x4, AF x16 Сред.	AA x4, AF x16 Макс.
1680x1050	21,38	18,9
Resident Evil 5		
	AA x4, AF x16 Сред.	AA x4, AF x16 Макс.
1680x1050	7,7	12,9

собная вытянуть современные игры на этом разрешении и настройках выше среднего, — о чем еще можно мечтать? Наверное, только чтобы это все работало подольше вдаль от розетки. Специально для экономии энергии производитель предусмотрел режим Eco, включающийся прикосновением к соответствующей сенсорной кнопке на лицевой панели и предлагающий несколько сценариев: игры, кино, презентации, работа с документами — выбираете соответствующий вашим задачам сценарий, и ресурсы ноутбука расходуются наиболее оптимально. Также на лицевой панели можно включить режим Turbo, который без нудного ковыряния в BIOS с ходу разгоняет процессор до 2,6 ГГц (на деле это дает прибавку в 3-5 fps, в зависимости от игры и настроек). Аккумулятор в ноутбуке 6-ячеечный, но серьезные рекорды по времени автономной работы не ждите: даже в самом экономичном режиме дольше двух часов GT735 вряд ли проработает. Впрочем, для игрового ноутбука это нормальный результат.

### Что, где, почему?

В целом GT735 оставил положительное впечатление: игровых ноутбуков сегодня не так уж много, да и не все из них действительно показывают хорошие результаты в реальных условиях. Приятно видеть, что это устройство не из таких. Да и стоит он для игрового ноутбука недорого. ■





# ЭРГО ДЛЯ ЭГО

Тестирование комплекта Genius ErgoMedia 823 Laser

Александр Карпушев

В полку беспроводных комплектов **Genius**, состоящих из клавиатуры и мыши, прибыло. Новый представитель линейки эргономичных устройств **ErgoMedia** носит кодовое имя **823 Laser**, задействует возможности Windows Vista, подходит как для домашнего, так и офисного использования, плюс — его можно очень гибко настраивать.

## 36 новых кнопок и колесо

Волнообразная цифробуквенная клавиатура — с увеличенными в центральной части кнопками (чтобы не было ни единого разрыва) и разделенным на две части пробелом — имеет тихий и плавный ход. Что вместе с отдельимой подставкой под запястья и классической, большой кнопкой Enter снижает нагрузку на пальцы, обеспечивая комфортную работу на протяжении целого дня.

Но больше всего клавиатура интересна дополнительными элементами. Прямо под левой рукой у нас оказывается зум и непростой скроллер **4-Way Magic Roller**. Он состоит из четырехпозиционного колесика, вписанного в чашечку постраничной перемотки. И скроллер, и зум имеют жесткий ход — это очень удобно при работе с офисными приложениями и браузером, мышь почти не используется.

Верхняя часть поделена между 30 горячими клавишами, сгруппированными по задачам: офис, мультимедиа, интернет. Так, например, в первой группе оказались кнопки

«Копировать» и «Вырезать». Непонятно, почему не нашлось места для кнопки «Вставить», ведь идея отличная. А так — все равно придется пользоваться мышью или сакральной комбинацией **Ctrl C/Ctrl V**.

В группе мультимедийных кнопок есть запуск стартового меню **Media Center** (в **Windows Vista Home Premium** или **Vista Ultimate**), интернет-мессенджера и веб-камеры. Интересное в интернет-группе: переход на страницу личного блога и кнопки «Избранное» и «Добавить в избранное» браузера.

Увы, на клавиатуре не нашлось места индикаторам — на их месте пластинка с интернет-адресом разработчика. Поэтому подтверждения нажатия клавиш **Num Lock** и **Caps Lock** выполнены в виде всплывающих окошек в системном трее. К этому нужно привыкнуть.

## Мышь хлеба не просит

Эргономичной клавиатуре и мышь должна быть под стать. Она довольно большая и длинная, весит чуть больше двух пальчиковых батареек. Симметричный дизайн позволяет работать с мышью любой рукой, а управление частично дублирует клавиатуру. В частности, это относится к скроллеру **4-Way Magic Roller**. Отличие в жесткости хода: у мыши он намного мягче, плюс колесо мыши не двигается вбок. Для бокового скроллинга есть собственные кнопки.

Для любителей графических наворотов интерфейса **Aero**, а конкретно — **Flip 3D** (красивое переключение между запущенными окнами), на мыши выделили отдельную кнопку. Мы заметили, что человек, работающий с **Genius ErgoMedia 823 Laser**, пользуется **Flip 3D** чаще, чем обычно. В остальном же перед нами обычная беспроводная офисно-домашняя мышь с разрешением 1600 dpi.

Питаются и клавиатура, и мышь от двух пальчиковых батареек AA. Соединяются с компьютером посредством приемника. Но не обычного USB-свистка, а массивного блока на длинном проводе. Приемник хоть и выглядит внушительно — очень легкий. Легче своего провода. С этим связано небольшое неудобство: провод постоянно приподнимает, переворачивает и утаскивает приемник. Поэтому для комфортной работы приемник лучше приклеить к столу двусторонним скотчем (в комплекте не поставляется).

Соединить мышь и клавиатуру с приемником просто. На подошве каждого девайса есть по красной кнопке, у приемника на макушке — прозрачная кнопка. Еще одно маленькое неудобство: прозрачная кнопка подсвечивается зеленым каждый раз, как совершается любое действие с клавиатурой или мышью. Мол, есть контакт. Напоминает эпоху беспроводных инфракрасных комплектов. Но тогда приобретаемый глазной тик был оправдан: приемник показывал, видит он мышь или нет. Помимо своей непосредственной обязанности, приемник выполняет роль удлинителя для устройств ввода-вывода звука, колонок или гарнитур с микрофоном.

Чем действительно хорош **Genius ErgoMedia 823 Laser**, так это возможностью настроить любую горячую кнопку клавиатуры и все кнопки мыши. Да не один раз, а под каждую конкретную задачу. Сделать это можно при помощи программы **ioCentre**, которая поставляется вместе с комплектом. Легкая, интуитивно понятная, на русском языке. Утилиты графически представляет раскладку кнопок с выносками новых функций. ■





RPG

РЕКЛАМА

Ноябрь 2009



Mount & Blade  
**Огнём и мечом**



насыщенный сюжет



уникальная боевая система



огнестрельное оружие

[www.snowball.ru/dim](http://www.snowball.ru/dim)

историческая ролевая игра



**SNOWBALL**

TaleWorlds  
Entertainment

Original game and universe of Mount & Blade are © 2006-2009 TaleWorlds, used under license from TaleWorlds. All rights reserved. «Mount & Blade: Огнем и Мечом™» © 2009 Snowberry Connection LRM Inc. Все права защищены. Концепция, продюсирование и адаптация Snowball Studios. Игра разработана при участии студии «Сити». Исключительные права на распространение игры на территории Российской Федерации, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «1С».

# БЕСЦЕННАЯ МОЩНОСТЬ

Обзор игрового компьютера USN DGM i7 (Project 1)

Игорь Холопов

**Технические характеристики** ● Процессор: Intel Core i7-975 3,33 ГГц ● Материнская плата: ASUS P6T6 WS Revolution ● Видеокарта: 3-way SLI NVIDIA GeForce 285GTX ● Оперативная память: 3x Kingston HyperX DDR3-1600, 4 Гб (12 Гб максимум) ● Жесткий диск: Marvell RAID VD0 (ST375063055, 715 Гб, SAS 3.0) ● Звук: Creative X-Fi Titanium ● Оптические приводы: BD-ROM Pioneer CD Writer, Pioneer DVD-RW ● Кардридер: 8-in-1 ● Корпус: Cooler Master NV-830-KKN4 ● Блок питания: Favourite Fire HPC-1200 (1200 Вт) ● Цена: \$3999

Не так страшен кризис, как его малюют. Поставщики компьютерной техники не спешат избавляться от остатков товара и устраивать мировые распродажи — скорее наоборот. В связи с развитием рынка нетбу-

ков и коммуникаторов продажи младших моделей настольных компьютеров резко упали, и, проанализировав финансовую ситуацию, вендоры предпочли сделать ставку на высокопроизводительные модели десктопов. Одну из таких моделей предоставила нам на тестирование компания **USN Computers**. На момент написания статьи системный блок под кодовым названием **DGM i7 (Project 1)** еще не появился в прайс-листах USN, мы получили эксклюзивную возможность протестировать новинку еще до ее запуска в продажу.

## Броня крепка...

Театр начинается с вешалки, а компьютер — с корпуса. В данном случае это **Cooler Master**, выполненный в контрастной черно-лаймовой цветовой гамме **NVIDIA**. При высоте в 54 см (типоразмер Full-Tower) панцирь, защищающий внутренности компьютера, весит как настоящая броня — немногим меньше 15 килограмм! Не хуже защитной функции корпус справляется и с охлаждающей: поддерживается установка до девяти 120-миллиметровых вентиляторов (три спереди, четыре в дверце, по одному сверху и сзади).

За передней дверцей скрываются девять 5-дюймовых слотов, которых хватит как на предустановленные устройства (например, приводы Blu-ray и DVD-RW от Pioneer), так и на все «приборные панели»: от управления скоростью вентиляторов до блока кардридеров. На верхнюю, не закрытую крышкой панель выведены четыре USB-разъема, порт FireWire и разъемы под микрофон и наушники. Несмотря на наличие встроенного аудио-контроллера на основе чипсета **ADI AD2000B**, в качестве основной звуковой карты используется **Creative X-Fi Titanium** с поддержкой **EAX 5** для игроков и **ASIO 2.0** для любителей домашней звукозаписи.

## ...и байты наши быстры

Жемчужиной, заключенной в раковину корпуса, оказалась материнская плата **ASUS P6T6 WS Revolution** с шестью слотами PCI-e. Одна из ее самых интересных особенностей — односторонняя поддержка технологий **ATI CrossFireX** и **NVIDIA 3-Way SLI**. USN предпочла воспользоваться вторым вариантом и, не покупившись, установила в систему три видеокарты **NVIDIA 285 GTX** (1024 Мб). Вычислительные мощности — под стать графическим: socket **LGA1366** оккупирован четырехядерным процессором **Intel Core i7-975** с тактовой частотой 3,33 ГГц.

Разумеется, подобной системе не пристало ориентироваться на оперативную память формата **DDR2**. Поэтому из шести имеющихся на плате разъемов **DDR3** в три установлены моду-

Такой тяжелый корпус наверняка будет стоять на полу. Поэтому кнопки включения и перезагрузки вынесены на верхнюю панель.



## PCMARK VANTAGE

Overall	HDD	Memory	Misc
8454	3388	6113	6562

## AA x4, AF x16

## AA x8, AF x16

## CALL OF JUAREZ

1680x1050	96,2	59,1
1920x1080	86,9	53,9

## DEVIL MAY CRY 4

1680x1050	340,22	316,71
1920x1080	315,07	266,09

## RESIDENT EVIL 5

1680x1050	116,5	116,2
1920x1080	113,8	111,3

ли памяти Kingston HyperX DDR3-1600 (4096 Мб). Таким образом, суммарный банк оперативной памяти составляет 12 Гб! 32-битная операционная система была бы не лучшим решением для адресации такого объема памяти, поэтому все тесты, речь о которых пойдет ниже, проводились на базе 64-битной версии Windows 7.

В качестве хранилища информации используется Marvell Raid VDO (715 Гб). Если учесть, что на рынке уже есть винчестеры емкостью 2 Тб, то объем предустановленного RAID-массива не так уж и впечатляет, однако недостаток емкости устройство компенсирует скоростью: массив работает по интерфейсу SAS со скоростью до 3 Гбит/с.

Для серьезного игрового компьютера требуется и мощный блок питания. USN остановила свой выбор на устройстве Favourite Fire HPC-1200 мощностью 1,2 кВт, оборудованном защитой от коротких замыканий, перегрузок в электросети и перенапряжения. Часть кабелей отстегивается, а сам блок оснащен двумя встроенными вентиляторами для дополнительного активного охлаждения.

### Ключ на старт

Прежде чем мы вынесли окончательный вердикт, система прошла сквозь огонь, воду и 4 теста: общий PCMark Vantage и три игровых — Call of Juarez, Devil May Cry 4 и Resident Evil 5. Уровень производительности нельзя назвать экстремально высоким, но показатели очень хорошие. Из общей колеи «сотен fps» выбивается лишь Call of Juarez, хотя в этом нет ничего удивительного: еще в июне NVIDIA опубликовала подробный пресс-релиз с сообщением, что бенчмарк Call of Juarez намеренно занижает производительность видеокарт компании по сравнению с аналогами от ATI. Эта информация была проверена и подтверждена игроками — тем интереснее было посмотреть на результаты теста. 54 fps в разрешении 1920x1080 при восьмикратном сглаживании — очень хороший результат.

### На вес золота

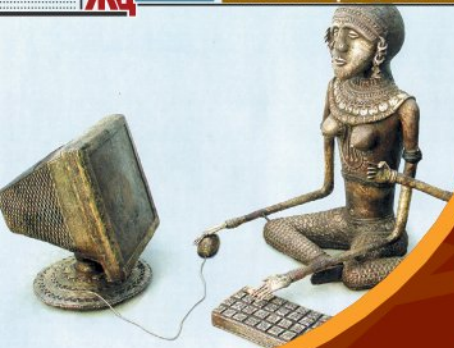
Компания USN проявила недюжинную заботу о состоятельных игроках. За \$3999 покупатель получит современный ПК, о дальнейшей «доводке до ума» которого можно не задумываться: даже по самым пессимистичным прогнозам, покупателю гарантирована еще пара лет беззаботной игры в любые выходящие новинки. А Blu-ray-привод и звуковая система X-Fi Titanium позволяют сделать этот системный блок основой для небольшого домашнего кинотеатра. ■



Этот корпус создавался специально для DGM i7. Можете быть уверены, такой оригинальной вентиляторной решетке нет больше ни у кого.



Отверстия на передней двери корпуса направлены таким образом, что делают работу выдувающего вентилятора неэффективной.



# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

## ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

Начнем сразу с хорошей новости: рынок выходит из спячки. Производители техники рапортуют о положительных тенденциях, увеличении процентов продаж и грядущих новинках. Анонсируются новые процессоры, аккуратно понижаются цены на материнские платы, вот-вот обновится линейка видеокарт **ATI Radeon** — словом, осень пришла, рынок зашевелился. Однако стоит прийти в магазин за новой покупкой, как оказываешься в тупике: полки пусты. Как во времена застоя: хлеб есть, консервы есть. Колбаса тоже где-то есть, но за ней такие очереди, что можно считать, будто ее нет вовсе. Ассортимент техники в магазинах все скуднее, цены все выше — у розничных сетей кончились деньги и кредиты, и они распродают старые запасы, не рискуя закупать новые дорогие продукты.

Вот, например, мониторы. Вроде бы все полки компьютерных магазинов ими уставлены, а стоит начать выбирать действительно до-

стойного своего ценника экземпляр — тут же в тупик и попадаешь: то, что раньше стоило от силы восемь-девять тысяч, сегодня продается по двенадцать-тринадцать. А то, что продавалось за эти деньги, давно распродано, и теперь его днем с огнем не найти. Прочая периферия радует несколько больше: ту же акустику сейчас можно выбрать по вполне адекватной цене, а от разнообразия клавиатур, мышей и прочей мелочевки и вовсе в глазах рябит. Настоящий же бум сейчас переживают «маленькие» компьютеры — от всевозможных медиаплееров и сетевых хранилищ до неттопов и нетбуков. Гребень этой волны до России пока не дошел, но еще чуть-чуть — и можно ожидать появления в категории «Дешево и сердито» компьютера на базе, например, **NVIDIA ION**.

Пока же, чтобы не выбиться из бюджета этой категории (меньше 15 000 руб.), нам пришлось опять вернуться к жесткому диску на 250 Гб. Серьезно подорожали и

### ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 950 BOX (ядро Bloomfield, частота 3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	21200
Системная плата: ASRock X58 SuperComputer (Intel X58 + ICH10R, 4x PCIe x16, 3x PCI, 6x DDR3 1066-2000 макс. до 24 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, 2x Gigabit LAN)	9845
ОЗУ: DDR3 Kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
Видеокарта: ASUS GeForce GTX295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	19990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST32000542AS 2 Тб (5900 об/мин, 32 Мб, SATA II)	8200
Оптический привод: Lite-On DH-4B1S (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	8140
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black w/o PSU AL + водное охлаждение + БП FSP Epsilon 1010W	21000
<b>Системный блок:</b>	<b>95365</b>
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 1600 dpi)	6400
Колонки: MicroLab X27 5.1 (тип: 5.1, 360 Вт, 20-20000 Гц, 80 дБ)	14150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT N-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	93500
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>209415</b>
Замена ЦП: Intel Core i7 975 BOX (ядро Bloomfield, частота 3.3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	17500
Замена видеокарты: дополнительная ASUS GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	19990
Дополнительные DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Reaper	6990
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>253895</b>

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8650 BOX (ядро Toliman, частота 2,3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 2 Мб)	3450
Системная плата: Gigabyte GA-M720-US3 (NVIDIA nForce 720D, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2350
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4650 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	1990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP-400PNF (400 Вт, 12 см, 20+4 pin)	3815
<b>Системный блок:</b>	<b>15015</b>
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-286/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-700 (тип: 2.0, 2x 20 Вт, 40-20000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2033SN (TN, 20 дюймов, 1600x900, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6200
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>23370</b>
Замена ЦП: AMD Phenom X4 9650 (ядро Agenda, частота 2,3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 2 Мб) BOX	1050
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD 4850 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	2410
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>27590</b>

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7400 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,83 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4750
Системная плата: Gigabyte GA-EP43-S3L (Intel P43 + ICH10, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066 макс. до 8 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, S/PDIF-out (коакс., ант.), Surround-out, Gigabit LAN)	2600
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: ASUS GeForce 9500 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, VGA, DVI, TV)	2010
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1500
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	990
Корпус: INWIN J508T Midi Tower (450 Вт, 12 см, 20+4 pin)	2700
<b>Системный блок:</b>	<b>15470</b>
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: MicroLab SOLO 4 (тип: 2.0, 56 Вт, 75-31000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413Wm (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>27519</b>
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	1210
Замена видеокарты: Zotac GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	1870
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>31359</b>

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X4 9650 (ядро Agenda, частота 2,3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 2 Мб) BOX	4500
Системная плата: Gigabyte GA-M770-UD3 (NVIDIA nForce 770, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2690
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: XFX ATI Radeon HD 4850 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDCP)	4500
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2370
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q Propeller no PSU, neon, black + БП FSP 450-450P (450 Вт, 8 см, 20+4 pin)	4000
<b>Системный блок:</b>	<b>19970</b>
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (тип: 2.0, 40 Вт, 30-20000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung T220GN (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	10800
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>35330</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 BOX (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3000
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD 4850 Vapor-X 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	990
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>40080</b>

мониторы: используемый в этой конфигурации **Samsung 2033SN** примерно на 1000 рублей дороже аналога из предыдущего выпуска. Зато производитель акустики порадовали — за те же 1500 рублей теперь можно купить более интересный **SVEN SPS-700**.

В категории «Смерть тормозам» (меньше 20 000 руб.) ситуация более позитивная. В конфигурации с процессором **AMD**, не выходя из бюджета, можно увеличить жесткий диск с 500 до 640 Гб за счет использования нового **Seagate Barracuda ST3640323AS** с буфером в 32 Мб. В системе на

базе **Intel** обновим материнскую плату — **Gigabyte GA-EP45-UD3LR** с более современным чипсетом **Intel P45** повысит уровень производительности и модернизируемости компьютера. Жаль только, что мониторы среднего ценового сегмента, используемые в данных конфигурациях, подорожали даже сильнее бюджетных. Более того, найти интересные модели в продаже стало значительно сложнее — тот же **Acer G240id** днем с огнем не сыщешь.

«Займи, но купи» (меньше 30 000 руб.). Для системы с процессором **AMD** сэкономим на подеше-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	6160
Системная плата: Gigabyte GA-EP45-UD3LR (Intel P45 + ICH10R, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200/1366 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3590
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	920
Видеокарта: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3680
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320613AS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1770
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: INWIN J508T MidiTower (450 Вт, 12 см, 20+4 pin)	2700
<b>Системный блок:</b>	<b>19810</b>
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO 5 (тип: 2.0, 40 Вт, 60-31000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Acer G240id (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	11910
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>38390</b>
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	3239
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	3226
Замена памяти: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	760
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>45615</b>

вешей материнской плате и улучшить звук, заменив колонки из прошлого номера на более мощные **Sven Royal 2**. В системе на базе **Intel** увеличим объем жесткого диска до 640 Гб и установим видеокарту **Zotac Synergy GeForce 9800 GT**. Она позиционируется производителем как идеальное решение для нетребовательных, но ценящих производительность любителей игр — на самом же деле не все так плохо, как говорят, и карта способна порадовать своего хозяина вполне приличной мощностью.

В категории «Тебя я видел во сне» (цена не ограничена), как

всегда, самые быстрые скорости. Причем речь идет не только о производительности, но и о снижении цен. Серьезно подешевели многие компоненты — обратите внимание на новый процессор **Intel Core i7 950** и пишущий оптический привод **Blu-ray**. Монитор **LG W3000H-BN**, предлагаемый в комплект к данной конфигурации в предыдущих статьях, перестал быть мечтой и во всю уже обсуждается на форумах железнячников (причем пишут о нем не только хорошее, но и плохое), поэтому пришло время заменить его на более «элитную» модель — **NEC MultiSync LCD3090WQXi**. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 940 BOX (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7500
Системная плата: ASUS M3N-HT Deluxe/MemPipe (nForce 780a, PCIe, PCI, DDR2 667/800/1066 макс. до 16 Гб, 3-way SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, HDMI, Gigabit LAN)	4500
ОЗУ: 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4850 Vapor-X 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5690
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000333AS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	3150
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: 3Q BlackHawk, blue, neon (eSATA, black, no PSU) + БП FSP BlueStorm II (500 Вт, 12 см, 20+4 pin)	6893
<b>Системный блок:</b>	<b>30403</b>
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN Royal 2 (тип: 2.0, 2x 40 Вт, 40-20000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T260 (TN, 26 дюймов, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, VGA, HDMI)	17600
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>55353</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2170
Замена видеокарты: ASUS ATI Radeon HD 4890 1 Гб DDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	3864
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>63067</b>

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 920 BOX (ядро Bloomfield, частота 2,66 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	10990
Системная плата: Gigabyte GA-EX58-UD3R (Intel X58 + ICH10R, 2x PCIe x16, 1x PCIe x4, 1x PCIe x1, 2x PCI, 4x DDR3 800-2000 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, Gigabit LAN)	6450
ОЗУ: 2x DDR3 2048 Мб PC10666 Kingston	2100
Видеокарта: Zotac Synergy GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3980
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2370
Оптический привод: NEC AD-7200S (SATA, CD-ROM/R/W, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	990
Корпус: INWIN J508T Midi Tower (450 Вт, 12 см, 20+4 pin)	2700
<b>Системный блок:</b>	<b>29580</b>
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO 3 (тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: Liyama ProElite B2409HDS-1 (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	18600
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>57640</b>
Замена ЦП: Intel Core i7 950 (ядро Bloomfield, частота 3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	10210
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX 295 1 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12950
Дополнительные 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1680
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>82480</b>



# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО И СОФТ

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу [hotline@igromania.ru](mailto:hotline@igromania.ru) или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.



Когда я нажимаю правой кнопкой мыши на ярлыке, трижды выводится вот такая ошибка: «DosBlaster 2.5. Registry value may be missing. Please, install DosBlaster again». Необходимо трижды нажать Ок и только потом работать со списком. Как устранить эту ошибку?



Дело в том, что **DosBlaster** (графический интерфейс для **DOSBox**) добавляет в контекстное меню проводника Windows новые пункты: **Config game** и **Run game**. Из реестра просто не удалены соответствующие ключи. Путей решения здесь два: правильный и быстрый. Правильный подразумевает чистку реестра специализированными программами

(например, **CCleaner**). Все ветки с найденным текстом **Dosblaster** удаляем без зазрения совести.

Быстрый способ — скачать последний **DosBlaster** с официальной странички на **SourceForge** (<http://sourceforge.net/projects/dosblaster>), поставить и сразу же удалить. Наша практика показывает, что оба варианта действий приводят к желаемому результату!



Слышал о выходе новых процессоров под чипсет AM3. Начал искать материнские платы под них и почти ничего не нашел. Скоро ли можно будет увидеть материнки под этот чипсет?

Возможно, вы плохо искали. Релиз **Socket AM3** пришелся на разгар финансового кризиса, когда продажи компьютеров резко упали. Несмотря на это, ассортимент плат под **AM3** довольно большой — более 20 моделей: от **ASUS** и **Gigabyte** до **MSI** и **Foxconn**. Почти все их реально найти в московских компьютерных магазинах. Мы, кстати, писали как минимум о пяти из них.



После установки **COMODO Internet Security** начал постоянно находить в корне разделов винчестера файл **autorun.inf**, но через некоторое время после удаления антивирусом файл появляется снова. Насколько я понял, это вирус или троян. Расскажите, пожалуйста, как от него избавиться полностью?

Да, вероятнее всего речь идет о вирусе, занесенном с флешки. Обычно он прописывается в корневые директории и папку **System32**. Лучше всего с ней справляется **Dr.Web**, причем достаточно даже бесплатной утилиты **CureIt**, обитающей на официальном сайте **Drweb.com**. После проверки антивирусом хорошо бы запустить систему из-под **DOS** или с загрузочного диска-реаниматора. Необходимо удалить на всех дисках папки **Recycler** и **System Volume Information** — при следующем запуске **Windows** создаст их автоматически. Если в корне одного из дисков обнаружится еще один экземпляр **auto-**



**run.inf** — уничтожьте и его. И не пользуйтесь зараженной флэшкой, иначе возможен рецидив.



После установки и активации **Windows Vista** во время первой же перезагрузки на черном экране возникает ошибка **BOOTMRG** или **RMG**. Моя система: **Intel 2 Quad q6600/2gb/GeForce GTS250/Asus p5k**.



Вероятнее всего, речь идет об ошибке **BOOTMRG is missing**, которая действительно иногда возникает после установки **Windows Vista**. Вопреки моему мнению, ошибка никак не привязана к железу и довольно легко лечится при наличии установочного диска. Порядок действий выглядит примерно так:

- Загрузитесь с установочного диска **Vista**.
- В окне выбора языка и раскладки нажмите **Next**.
- В левом нижнем углу выберите **Repair your computer**.
- Программа установки попытается определить директорию, куда установлена **Vista**. В случае если обнаружится больше одной подходящей папки, выберите нужную и нажмите **Next**.
- Щелкните по кнопке **Startup repair**.
- Программа установки починит систему и предложит перезагрузиться.

В качестве альтернативного варианта для технически подкованных пользователей можно воспользоваться консолью восстановления **Vista** и командой **bootrec /fixboot**.



Я хочу подключить **Xbox 360** к монитору **LG FLATRON L1952S**. Возникнут ли у меня проблемы с графикой во время игры?

Для подключения к **Xbox 360** подходит практически любой монитор: размер его диагонали, тип (**LCD** или **ЭЛТ**) и прочие характеристики не важны. Главное — это наличие одного из типовых входов: **VGA (D-sub)**, **DVI**, **HDMI** или **RGB**. У вашего монитора есть **VGA**-вход (он же **D-sub**). Проблем с графикой не возникнет. Единственное неудобство, которое может приключиться в процессе игры, связано с базовым разрешением. **LG Flatron L1952S** рассчитан на работу в максимальном разрешении **1280x1024** (соотношение сторон **5/4**), в то время как большинство современных игр выпускается под широкоформатные телевизоры с соотно-



## Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании **SMS** также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

шением сторон 16/9. Если такую картинку не растягивать, она будет занимать лишь 70% экрана.



Когда я хочу скачать файлы размером больше 4 Гб через Torrent, появляется сообщение: «Один или несколько файлов превышают ограничение файловой системы на размер и не могут быть загружены». Можно ли как-то это исправить?

Проблема заключается в том, что файловая система FAT32 поддерживает максимальный размер файла равный 2<sup>31</sup>, или 4 294 967 296 байт. Лучше всего было бы отформатировать системный жесткий диск в формате NTFS, но это повлечет за собой множество сопутствующих сложностей.



Поэтому самым простым вариантом будет подключение в систему дополнительного жесткого диска. После подключения его легко отформатировать под NTFS одним из двух следующих способов:

**Пуск -> Выполнить -> convert d: /fs:ntfs** (вместо d подставляем букву нужного диска).

**Мой компьютер ->** Правой кнопкой мыши щелкаем по значку нужного диска -> Форматировать -> Файловая система: NTFS.



При включении компьютера появляется ошибка CPU fan error. После нажатия F1 загрузка идет дальше. Подскажите, из-за чего это произошло и как с этим бороться?

Если компьютер новый, необходимо проверить, подключена ли система охлаждения в правильный разъем (CPU-fan) на материнской плате.

Нередко подобная проблема возникает у «холодных» процессоров — система снижения шума материнской платы просто не запускает кулер на старте компьютера, а BIOS определяет его как нерабочий. Если кулер подключен корректно, крутится и не допускает перегрева, есть смысл просто отключить в биосе CPU Fan Error (в отдельных версиях он называется CPU Fan Warning).



Говорят, что Windows XP не поддерживает более 3 Гб оперативной памяти. Так ли это? Если да, то можно ли увеличить размер обнаруживаемой оперативной памяти?



Увеличить объем оперативной памяти, конечно, можно. Но никакого эффекта это не даст. Дело в том, что 32-разрядные версии Windows XP (и, между прочим, Windows Vista) просто не в состоянии задействовать 4 Гб оперативки. И в силу специфики физического адресного пространства ОС изменить это нельзя. Решений здесь два: либо смириться с тем, что часть оперативной памяти окажется незадействованной, либо переходить на 64-разрядные версии ОС.



В сведениях о системе у меня написано: «AMD Athlon 64 x2 Dual Core Processor 5600+ 2,8 ГГц, 2 Гб ОЗУ. Расширение физических». Объясните, как это понять и что мне это дает?

Речь идет о расширении физических адресов, просто из-за длинного наименования процессора эта надпись иногда вылезает за границы отведенной ей площади и становится невидимой.

Если вы видите эту надпись в свойствах системы — значит, ваша система работает в режиме PAE (Physical Address Extension). Именно благодаря этому режиму некоторые версии Windows и Linux способны адресовать объем RAM до 64 Гб (см. предыдущий вопрос). В данном случае ОС использует расширенные дескрипторы адресного пространства, поэтому ваш компьютер может работать с оперативной памятью больше 3 Гб.



В интернете наткнулся на ноутбук HP Pavilion dv2. Его «сердцем» является процессор AMD Athlon Neo. Это что, ответ AMD на Intel Atom? И почему вы о нем ничего не писали?

В качестве ответа на Intel Atom и VIA Nano AMD действительно планирует выпустить две платформы для завоевания рынка нетбуков: Yukon и Congo. В состав Yukon входит энергетически эффективный процессор Athlon Neo, работающий на тактовой частоте 1,6 ГГц, и интегрированный графический контроллер ATI Radeon X1250 (опционально доступна более мощная дискретная видеокарта ATI Mobility Radeon HD 3410). Что касается платформы Congo, то она включает двухъядерные процессоры Neo и интегрированный видеодатчик Radeon 3200. Мы обязательно найдем подробнее об этой платформе, как только на рынке появятся реально работающие устройства. Пока есть только сырые инженерные образцы.



Я снял любительский фильм в формате AVI и теперь хочу его озвучить. Какие для этого существуют программы? Какое оборудование мне понадобится (звуковая карта, специальный микрофон и т.п.)?

В большинстве современных материнских плат и во всех ноутбуках звуковая карта уже встроена, так что из дополнительного оборудования понадобится только микрофон со стандартным 3,5-дюймовым разъемом.

Теоретически можно записать звук даже в стандартном редакторе звукозаписи Windows (Пуск -> Выполнить -> sndrec32), однако лучше воспользоваться специализированным приложением — например, бесплатным аудиоредактором Audacity. После создания и сохранения звуковой дорожки вы можете совместить ее с видеофайлом при помощи видеоредактора VirtualDub.



Почему в Windows нельзя создать папку или файл под именем Con, есть ли еще какие-нибудь запрещенные названия?

CON, как и еще несколько сочетаний, является зарезервированным именем для псевдонимного виртуального устройства. Вот лишь частичный список папок, которые нельзя создать в проводнике: CON, AUX, COM1, COM2, COM3, COM4, LPT1, LPT2, LPT3, PRN, NUL...

Шутки ради подобную папку можно создать через командную строку (команда `mkdir \\.\con`). Вот только удалить ее через проводник уже не получится.



# ГАЙКАЙ

## «ИГРОМАНИЯ» ТЕСТИРУЕТ ГЛАВНОГО КОНКУРЕНТА ONLIVE

**В** марте на конференции GDC компания OnLive с помпой анонсировала одноименный игровой сервис — службу потокового распространения видео, передаваемого по запатентованной технологии сжатия данных. Предложив всем желающим поиграть в *Crysis* с максимальными настройками на MacBook Air и обнародовав длинный список «дружественных» издателей (Atari, Codemasters, Electronic Arts, Take-Two, Ubisoft), компания ушла в тень. Открытое бета-тестирование, намеченное на лето, так и не стартовало: принимать заявки начали только в сентябре. А когда мы звонили им в августе, представитель компании заявил, что официальный запуск OnLive, запланированный на октябрь-декабрь, может быть отложен на 2010 год, и показывать нам OnLive отказался.

Знаменитый геймдизайнер Дэвид Перри анонсировал аналогичный сервис, Gaikai («Гайкай»), сразу после OnLive. «Гайкай» делают всего несколько человек, громких патентов у них нет, зато бета-тестирование в самом разгаре. А Дэвид, творческий директор онлайн-изда-

тельства Acclaim, инвестор нескольких интернет-порталов, в прошлом работавший над MDK, Earthworm Jim и Sacrifice, любезно согласился продемонстрировать нам «Гайкай» у себя дома — так мы стали первыми журналистами, увидевшими «Гайкай» в работе.

### Хочу, чтобы все было по-честному

Без нервов, впрочем, не обошлось: незадолго до нашей встречи дома у Перри — в самом центре Калифорнии, в элитном коттеджном поселке с охраной на входе и видом на Тихий океан — на несколько часов отключился интернет. К нашему приезду, к счастью, все заработало.

Мы устраиваемся за столом в кабинете Перри. Точнее, за столами: они составлены так, что образуют квадрат. Внутри этого квадрата сидим мы с Дэвидом, а на нас со всех сторон обращены мониторы. Их тут девять — это если не считать экранчиков видеофонов и еще каких-то непонятных устройств. Все увито проводами. Дэвид запускает Firefox 3.5 и подключается к «Гайкай».



Даже в таких райских уголках иногда не бывает интернета. Из-за этого у нас чуть было не сорвалась встреча, на которую мы летели через полимира.

**Последний раз вы показывали «Гайкай» широкой публике 1 июля, когда на своем сайте выложили видеоролик с демонстрацией возможностей технологии ([www.dperry.com/archives/news/dp\\_blog/gaikai\\_-\\_video](http://www.dperry.com/archives/news/dp_blog/gaikai_-_video)). Что изменилось за прошедшие месяцы? Из главного меню, я смотрю, пропала *Call of Duty 4: Modern Warfare*, зато появились *Civilization 4* и *Second Life*.**

Игры добавляются по желанию издателей и разработчиков, которые хотят увидеть «Гайкай» в действии. Разработчики «Цивилизацию» обожают, так что теперь у нас их аж три — сама игра и два аддона. *Second Life* установили, потому что на нее захотел посмотреть один из инвесторов. А демо *Call of Duty 4* у нас действительно было, но мы там кое в чем смухлевали. «Гайкай» пока работает с шутерами не идеально, и мы временно убрали игру, сейчас доделываем. Хочу, чтобы все было по-честному.

**А долго вам на своем сервере игру устанавливать? С MMORPG, наверное, заморо-**

**чек больше, чем с однопользовательскими играми?**

Да нет, примерно одинаково. С *Second Life* за день управилась... Недавно, кстати, сервер сменили. Старый был в 600 км отсюда, во Фримонте, время отклика — 21 миллисекунда. Новый стоит в Ирвине, в 33 км, и время отклика — 9 мс. Правда, мой провайдер все равно управляет данные в Ирвин через Лос-Анджелес, так что дорога туда-обратно занимает не 66 км, а 320 км, — Дэвид щелкает на вкладку Demo и загружает *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*.

**После переезда в Ирвин все заработало в два раза быстрее?**

Нет, выигрыш гораздо меньше. Но в любом случае — попробуй мы в таком разрешении (1024x768) посмотреть видео на YouTube, сидели бы ждали каждого следующего кадра по минуте. Потоковая графика вроде нашей серьезно экономит время игрокам, — на удаленном сервере WoW уже загрузился, не прошло и



Рабочее место Дэвида Перри напоминает магазин электроники: техники тут хватит на несколько школьных классов.



десяти секунд. Дэвид выбирает своего персонажа и отправляется в одну из высокоуровневых локаций. Говорит, что его герой до этой зоны пока не дорос, но Дэвид получил «проходку» из Blizzard — для показа местных красот. Малополигональное подземелье WoW затруднений у «Гайкай» не вызывает.

### Ваш основной персонаж?

Нет. Когда World of Warcraft только вышел, я засиделся за ним до четырех утра. Неделю, другую, третью... Понял, что он меня в могилу сведет! Пришлось завязать, — на смену WoW Перри столь же быстро загружает Spore. Сохраненных игр нет, и мы смотрим на пасторальные пейзажи в начале второго этапа симулятора эволюции — выживания существа на суше. Пейзажи даются «Гайкаю» легко, заметного глаза падения кадров в секунду при движении персонажа нет. Фоновая музыка не прерывается.

— Когда мы впервые представляли «Гайкаю» возможным партнерам, они нам говорили: все это, конечно, замечательно, но с гонимыми играми работать не будет, для «реалистичного» вождения требуется слишком быстрый отклик от сервера. Как выяснилось, «реалистичное» подразумевает далекую от идеальной управляемость автомобилем, например, заносы, благодаря чему задержка отклика практически не ощущается, — Перри выходит из Spore, молниеносно переключается на Mario Kart 64 и приглашает прочитать. Во время заезда задержка ощущается на грани восприятия.

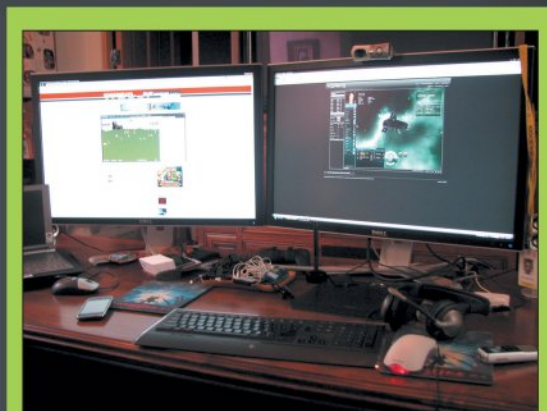
### А полноэкранный режим можно включить?

Тут и так разрешение 1024x680, растягивать картинку на весь 30-дюймовый монитор до разрешения 1920x1200 будет нечестно по отношению к игре. «Карт» под оконный режим делался. Давай лучше LEGO Star Wars попробуем, — и мы пробуем. На игрушечных джедаев «Гайкай» хватает с запасом: число кадров в секунду не опускается ниже тридцати — это, кстати, стандарт для консолей. Потребление трафика с высокими настройками графики колеблется от 1,2 до 1,5 Мбит/с. Перри говорит, что толщины интернет-канала вполне достаточно, чтобы в доме кто-то еще совершенно свободно пользовался интернетом. Запустить Mario Kart с моего ноутбука через беспроводной канал, впрочем, отказывается — готов только со своего нетбука. Мотивирует это необходимостью ввести некие «специальные коды».

— Согласен, согласен: у меня канал скоростной. Допустим, соединение гораздо хуже, — Перри меняет настройки графики на низкие. Картинка видимым образом не ухудшается, но нагрузка на канал падает до 0,5-0,8 Мбит/с. Ранее Дэвид заявлял, что для средней игры на «Гайкай» не требуется скорость передачи данных выше 1 Мбит/с. Это похоже на правду. — Если посмотреть на статистику Steam, монитор среднестатистического американского пользователя ПК имеет разрешение 1280x1024, — поясняет Перри, — на него и ориентируемся.

### Космические перегрузки

Перри включает EVE Online и показывает вступительный ро-



Kongregate.com сравнения с «Гайкаем» не выдерживает: флэшка Warlords: Call to Arms там грузится дольше, чем EVE Online у Дэвида.

лик. Ролик не подтормаживает. После загрузки игры все работает безупречно, единственный признак потокового вещания — периодически мерцающие звезды, но если бы Дэвид мне не подсказал, то я бы их и не заметил. Поскольку через интернет передаются только изменения картинки, потребление трафика варьируется в зависимости от происходящего на экране — от 0,7 до 1,2-1,5 Мбит/с.

Сам поражаюсь скорости современного интернета! — восклицает Дэвид. — Потенциал сверхбыстрой передачи данных безграничен. Вот давай зайдём на Kongregate.com, это крупный портал флэш-игр, им пользуется 17 миллионов человек.

### В каждом втором интервью вы его вспоминаете!

Так цифры растут раз от разу. Вот их самая популярная игра, Warlords: Call to Arms. У нее 10,9 млн загрузок. Для запуска достаточно лишь несколько кликов мышью — как и с EVE Online на «Гайкае», при этом у меня «Ева» даже загружается быстрее! Подумайте: на Kongregate четыре десятка игр, которые были загружены 2 миллиона раз. Раньше EVE Online о двухмиллионной аудитории даже мечтать не могла, а с «Гайкай» это вполне реальная перспектива, — все, что говорит Перри, он говорит для издателя. В этом заключается главное отличие Gaikai от OnLive. OnLive будет торговать возможностью сыграть в игру, не устанавливая ее на свой компьютер, — и платить за эту возможность будут игроки. Перри торгует возможностью дать сыграть в игру, не устанавливая

ее, — и платить за это будут издатель. Чувствуете разницу?

### А на какую аудиторию вы ориентируетесь?

«Гайкай» скорее не для хардкорных игроков, готовых ради HD-разрешений и высоких значений fps загружать и устанавливать игры по несколько часов. Я вот вам показывал Kongregate — там наша аудитория. На флэш-порталах сидят «негеймеры», которые не готовы заморачиваться с установкой клиентских игр, но поиграть хотят. Раньше они обходили стороной большие проекты, а теперь, думаю, будут приятно ими удивлены.

### К вопросу о HD-разрешениях. Какой у «Гайкай» предел?

Разрешение может быть любое, издатель будет определять его на свое усмотрение. От нас многие, видимо, ждут, что мы пойдем по пути OnLive — будем создавать свой игровой портал. Но мы планируем только лицензировать технологию передачи данных издателям, чтобы они могли показывать «товар лицом» на своих сайтах. Чем меньше сделают разрешение, тем больше народу будет играть на сайте и меньше людей купят полную версию в магазине.

### Игровой YouTube хотите создать?

Когда только начинали над «Гайкаем» работать, то под таким лозунгом общение с партнерами и начинали: «Мы будем для игр тем, чем стал YouTube для видеороликов». YouTube не обязывает смотреть видео только у



Орк-воин по имени Gaikai — демонстрационный персонаж Дэвида. Встретите — помашите ручкой!



«Гайкай» уже очень хорошо отлажен: даже при самых высоких настройках графики задержка ощущается только в динамичных играх вроде NFS.

себя, а позволяет интегрировать видео в любую веб-страницу. Много роликов вы бы стали смотреть, если бы каждый раз нужно было скачивать их целиком или регистрироваться на сайте каждого автора? А ведь игровые порталы сейчас именно этого и требуют. Скоро будет другому. Издатель сможет оплатить рекламу своей игры, скажем, на [igromania.ru](http://igromania.ru), купить у нас серверные мощности и опубликовать у вас на сайте гайкай-баннер, на который люди будут кликать и тут же заходить в игру. Тут же!

#### А в чем тогда отличие от OnLive?

Если вы — глава EA, у вас на руках Madden NFL 11 и вы хотите, чтобы завтра в него все играли, то OnLive позволит всем завтра в него играть, но ваш рекламный бюджет пойдет на привлечение игроков на сайт OnLive. А игры, представленные в «Гайкай», могут быть размещены на любом сайте.

**Но за OnLive стоят Autodesk, Warner Brothers, Maverick Capital, крупные независимые издатели; Otso поддерживает AMD. А вас кто материально поддерживает?**

Скажем так, деньги нам многие предлагали. Но мы ищем себе стратегического партнера, альянс с которым сам по себе будет важнейшим индустриальным событием. Наши цели простые: мы хотим, чтобы игроки забыли понятие «патч». Мы хотим способствовать популяризации и распространению игр, повысить выручку издателей и разработчиков и добиться того, чтобы все они

использовали «Гайкай» для продвижения своих проектов. Если дело выгорит, нас ждет невероятный успех. А если мы попробуем конкурировать с монстрами вроде Microsoft, Sony и Nintendo, они нас раздавят. OnLive, например, пытается с ними конкурировать, поэтому на нем вы никогда не увидите любимых игр, выпущенных этими компаниями, — судя по всему, «Гайкай» будет не настоящей революцией, а бархатной, бескровной. В «Гайкае» не планируется единой сети, где у вас будет свой аккаунт. «Гайкай» будет только сдавать издателям серверные мощности, чтобы издатели открывали на них показы новых игр, — вот и все. По сравнению с OnLive это легкий путь развития. OnLive придется купить целый парк мощнейших серверов, чтобы быть готовым к любой пиковой нагрузке и выдержать натиск и Diablo 3, и GTA 5. Перри же будет заключать контракты с издателями, закупая серверы по мере надобности.

Отвлечись от HD-разрешений, Дэвид загружает Need for Speed: ProStreet. Утолить жажду скорости «Гайкай» может, но пока лишь торопливыми глотками: число кадров в секунду за время минутного спринта в пустыне несколько раз падает до 15-20. Ощущение как от игры в новейший шутер на компьютере двухлетней давности: терпимо, но хочется большего. Зато Adobe Photoshop CS4 «Гайкай» открывает за полторы секунды — не притереться. Дэвид это особенно отмечает:

— Обратите внимание, насколько хорош наш алгоритм сжатия и передачи данных. Пока на экране ничего не меняется, пока мы не двигаем мышку, не

открываем меню и так далее, через интернет не передается ни один байт.

**Желающие разместить на «Гайкае» неигровые программы уже есть?**

Пока в основном ведем переговоры с игровыми компаниями, но не вижу причин ограничивать себя только играми, — следующий на очереди проект на импровизированном демостенде — Civilization 4. Игра работает отлично. Вступительные титры, однако, дергаются. — Это не мы, это сама игра виновата, — спешит добавить Перри. — У нас серверы гораздо мощнее, чем требуется «Цивилизации». Но иногда мы показываем проекты игрокам ровно такими, какими их выпустили разработчики!.. Купил ее, но не играю — знаю, что до утра просижу.

#### Аркадный автомат за четвертак

**Давно вы эту технологию задумали?**

Скорее мне давно нравится иметь возможность играть в игры, которые нельзя себе позволить. Когда я был ребенком, то не мог себе купить за \$5000 аркадный автомат, но я мог поиг-

**И в какой момент идея переросла в поиск инвесторов?**

Со мной связались пара ребят-программистов из Нидерландов, рассказали о своих работах в области облачных вычислений и попросили привлечь к ним внимание. Вот и привлекло, — Дэвид жизнерадостно смеется.

**А много у вас сейчас людей в штате?**

Мы, три основателя, и еще десять человек со всего мира. Работаем удаленно.

**Следуете мантре «аутсорсить все, что можно»?**

В наши дни мир так устроен: неважно, где живет талант, главное его найти и нанять. После этого разница в часовых поясах уже не проблема.

**Как продвигается закрытое бета-тестирование?**

У нас 26-27 тысяч бета-тестеров, этого более чем достаточно для всех наших нужд. Мы балансируем распределение нагрузки на процессоры и видеокарты. Сейчас закупаем серверы для стресс-тестирования. Рассчитываем, что мощности



Нет сомнений, что Дэвид демонстрирует «Гайкай» по какому-то сценарию. Однако он без возражений бежал туда, куда мы хотели, и загружал то, что мы просили.

рат, заплатив четвертак. В некотором роде мы как игроки сейчас к этому возвращаемся. Есть серверы за десятки тысяч долларов, которые мы не можем и не хотим покупать, есть игры, за которые мы не обязаны платить, чтобы понять, нужны ли они нам. Издателям «Гайкай» выгоден, потому что ценность привлеченных игроков выше расходов на оплату серверов.

каждого нашего сервера будет хватать для обработки данных от семи пользователей. Открытое бета-тестирование может начаться в Калифорнии до конца года, запуск сервиса ожидается зимой 2010-го, — тут Перри предлагает попробовать то, что, по его словам, еще никто не делал: провести многопользовательский заезд в Mario Kart 64 с его компьютера и нетбука через

«Гайкай», то есть увеличить нагрузку на домашний интернет-канал вдвое. Мне достается Марио, Дэйв берет себе принцессу Пич. Заезд проходит без эксцессов: Марио побеждает, задержек отклика нет.

**Сейчас у вас всего один дата-центр на всю Калифорнию. А сколько потребуется на страну? Представители OnLive утверждают, что им хватит пяти.**

Вопрос в том, насколько быстрым должно быть соединение. Если наш дата-центр перенести из Ирвина в Лос-Анджелес, то будет отклик не в 9 мс, а в 7 или 8. Задержка для живущих в Северной Калифорнии будет уже 20 мс. С одной стороны, разница почти не заметна, с другой — это не наш метод. Мы заключаем сделки с местными провайдерами по всему штату, чтобы в каждом городке было по дата-центру.

## Секрет успеха

**В начале 2007-го вы и Acclaim объявили о разработке онлайн-игры под кодовым названием Top Secret. Проект получил широкую огласку, так как вы привлекли к работе добровольцев-игроков без опыта разработки игр. Обещали дать должность директора по разработке лучшему помощнику. Победитель был назван летом 2008-го, а вот сам проект так никогда и не вышел. Эксперимент Top Secret можно назвать успехом или провалом?**

Разработка столь масштабного проекта силами игроков

оказалась сложнее, чем я предполагал. Сразу после анонса в разработчики записалось 60 тысяч игроков. После нескольких месяцев активных осталось 20 тысяч, над игрой работало несколько команд, одна даже закончила демоверсию. Но качество оставляло желать лучшего, а мы не хотели выпускать плохую игру; если бы мне довелось провести этот эксперимент еще раз, то мы делали бы игру на флэше, где все гораздо проще.

Тем не менее Top Secret оказался для нас безусловным успехом по части поиска талантов. Наш победитель, Майк Заммо из Милуоки, — большой поклонник Guitar Hero. Сейчас он работает в Acclaim и продюсирует проект RockFREE, фактически многопользовательский Guitar Hero. Двое других отличившихся в Top Secret, Пол Липкоки и Мэтт Эдвардс, заведуют игровым сайтом TheFanHub.com, который я финансирую. Он еще на стадии бета-версии, готов где-то на 60%.

Наконец, Мишель Монтьер из Top Secret получила должность главы отдела локализации Acclaim. Ей мы предложили убедить игроков локализовать проект 9Dragons самостоятельно, не нанимая локализаторов, — и она справилась! За внутриигровую валюту игроки перевели нам сотни тысяч строк текста даже не раз, а три раза, после чего наши переводчики выбрали лучший вариант. Со временем мы планируем внедрить систему пользовательского перевода во все игры Acclaim.

**В Acclaim много людей трудоустроено? В офис к вам звонил, а там только автоответчик.**



Если дело с «Гайкай» выгорит, то вскоре издатели будут делать растяжки не с персонажами из игры, а со ссылками, по которым можно будет ее протестировать.

80 человек, часть в Голливуде, многие — в Индии, где персонал умный и дешевый. Корпоративная стратегия у компании простая: не тратить деньги ни на то, что не приносит денег. Оправдывает ли польза от секретаря затраты на лишнее рабочее место? Мы не уверены.

**А в микротранзакции вы верите?**

Очень верю!

**Ну и как при всей вашей занятости вы успели написать 1040-страничную книгу по геймдизайну David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox?**

Успел! — Дэвид щелкает пальцами. — Пять лет ушло. Я заметки писал давно, а однажды сообразил, что сам никогда не соберусь книгу написать, и попросил друга, Рассела ДеМариа, их систематизировать. Книга до сих пор не закончена — второе издание, похоже, будет 2000-страничным.

**Неужели толковых книг по теме нет?**

Очень многие книги говорят что-то вроде «обязательно имейте в игре хорошие персонажей, они очень важны». И все,

как хочешь, так с этим и крутись. Могут еще указать, что хорошие персонажи — в такой-то и такой-то играх, но от этого тоже пользы мало. Как создать хорошего персонажа? Нужно провести мозговую штурм. Проводил как-то семинар со студентами, предложил им придумать уникальное, прежде никогда и никем не виденное оружие. Это оказалось ожидаемо сложным. Пока они думали, я подготовил список всевозможных способов умереть и спустя некоторое время предложил им его дополнить. Сразу у всех идеи появились! Понимаете, к чему я? Я написал книгу, потому что хочу вдохновить людей. Кстаи, за ее публикацию мне еще и заплатит причеслось.

**Но сейчас-то вы уже всего в жизни добились, наверное?**

Хороший вопрос. Может быть, я вернусь к программированию. Вообще, как только у меня появляются интересные задумки, я их сразу начинаю воплощать в жизнь. Люблю работать над классными технологиями. Помню, как мы показывали Sacrifice изумленной публике, у многих дыхание перехватывало, — Перри мечтательно откидывается на спинку своего кресла. — Ради таких моментов стоит жить. ■



На главный вопрос — когда «Гайкай» доберется до России — ответить должен не Дэвид, а наши издатели. Как только появятся контракты, тут же появятся и серверы.

Текст: Алена Ермилова  
Скриншоты: Сергей Колокольников  
Фотографии: Дмитрий Мурашов

# FIFA 10: ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

Сергей Семак, вице-капитан сборной России по футболу, один из самых титулованных и самых техничных игроков РПЛ, выбран лицом маркетинговой кампании FIFA 10 в России. Мы сыграли с Сергеем на одном поле и узнали, есть ли толк в футбольных симуляторах.

**М**окрым и солнечным августовским утром мы — десяток футбольных и игровых журналистов, множество операторов, фотограф и сотрудники Electronic Arts — слоняемся по странной фотостудии на севере Москвы. Сергея Семака гримируют в соседней комнате, и, пока ничего не происходит, мы рассматриваем помещение. В таком не каждый день очутишься: это громадная комната, стены и потолок которой часто-часто утыканы вытянутыми пластиковыми пирамидами. По бокам у пирами-

док неглубокие желобки, которыми они цепляются за металлические рейки на стене.

— Что вообще за комната такая? — один из журналистов недоверчиво стгивает пирамидку с рейки и трясет ей около уха. В пирамидке что-то шелестит.

— Это звуконепроницаемая комната, — говорю я. — Смотрите, какой огромный зал: тут наверняка не просто фотостудия, а целый съемочный павильон. В таких помещениях еще иногда чистоту звучания проверяют. Павильон, видимо, еще советский, тут все старое, поэтому и выглядят так странно.

Несколько человек обращаются и оценивающе качают головами, но тут появляется Семак и о звуконепроницаемой комнате забывает. Начинается съемка.

Семак выбран лицом рекламной кампании EA Sports FIFA 10, но его фотографии не будет на обложке. В этом году в России игра выйдет только на PC, PS2 и PSP (на Xbox 360 и PS3 появится, скорее всего, в 2010-м). Сергей же участвует в продвижении игры только в этом году, поэтому в EA решили, что если сейчас FIFA 10 выйдет с фотографией Семака, а в следующем году — с фотографией другого футболиста, то игроки запутаются. В результате Сергей появится на баннерах в интернете и в журнальной рекламе, а на обложке останутся Руни и Лэмпард.

— Сергей, гордитесь, что вас выбрали лицом российского футбола?

— Горжусь? Нет.

Все, что говорят о скромности и прямоте Сергея, — правда до последней буквы: в нем нет ни самоуверенной заносчивости, ни холодной звездности. Через пять ми-

нут разговора появляется чувство, что мы знаем друг друга всю жизнь.

— Просто один из моих сыновей, Илья, давно играет в FIFA и ему было очень приятно, когда мне предложили участвовать в рекламной кампании игры. Я и согласился.

— Даже ответственности никакой не чувствуете?

— А какая тут ответственность? — Семак обезоруживающе улыбается. — Я ведь должен только поделиться своими впечатлениями от игры.

На самом деле, не только фотограф смотрит на присланный из головного офиса EA макет рекламы, прикидывает, как надо развернуть Сергея, настраивает свет. Делает несколько кадров, двигает Сергея чуть в сторону, просит приподнять руку чуть выше, потом опустить чуть ниже, потом подвинуть ногу на три сантиметра вправо, заложить вторую складку на майке, сделать лицо «помужественней». Сергей старается. В перерывах фотограф смотрит снимки на большом экране, а Сергей уходит в соседнюю комнату — там его ждет сын.

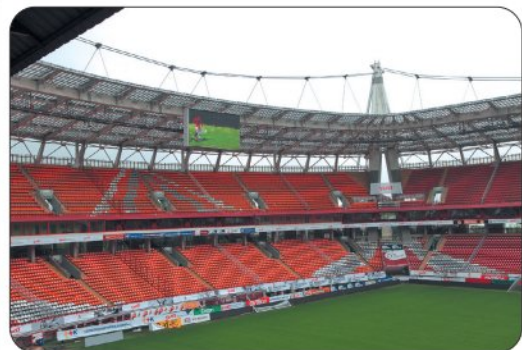
Вся съемка занимает не более получаса, но журналисты уже истомились. Заметив это, Сергей спрашивает: — А вы знаете, где мы находимся?

Поднимается гвалт:

— Это студия звукозаписи!  
— Во-во, такие штуки еще на заводах по производству аудиотехники используют, чтобы шумоизоляция лучше была.

— Только это с советских времен осталось, поэтому такое помещение странное — все старое просто!

— Да вы чего, — Сергей разом теряет весь свой напускной «мужественный» вид. — На этом объекте ведь «Буран» собирали. Мы с вами в одном из цехов стоим. В этих пирамидах специальная угольная смесь, чтобы из космоса видно не было, что внутри происходит, и просветить ничем было нельзя. Вы сюда как ехали, на машине? Заметили, какие тут улицы? Длинные и прямые? Это для того, чтобы ночью детали можно было на тягачах из ангара вытягивать и прямо на полигон везти. Наш зал еще маленький, но их тут несколько, самый большой —



«Сразу и не поймешь, что на экране бегают электронные футболисты, — говорит Сергей, — тут жестикуляция, движения — все как в настоящем футболе».

9000 кубических метров. Вы что, правда не знали? Немая сцена.

### Из-за FIFA играть хуже не стали

После фотосъемки мы едем на стадион «Локомотив» — здесь в президентской ложе (той самой, оборудованной специальными панелями для защиты от непрощенных летающих объектов) Сергей будет играть в виртуальный футбол.

— Вы слышали о футбольных симуляторах до того, как вам предложили стать лицом FIFA 10?

— Конечно! У нас в команде, по-моему, все в них играют. Не между матчами и тренировками, разумеется, а на подготовительных сборах.

На тренировочную базу мы приезжаем за сутки, кроме футбольного поля и гостиницы, там обычно ничего нет. Чем заняться? Мы возим с собой PSP — кто-то фильмы смотрит, а кто-то играет. Не знаю, как женщины, а мужчины до самой старости хоть и взрослые, но дети — нам нужны машинки и игрушки. На двухнедельные сборы иногда большие консоли берем, турниры устраиваем.

— И анализируете виртуальные матчи?

— Да что вы! — Сергей отмахивается. — Нам хватает реальных, своих!

— То есть научиться играть в футбол, играя в футбольный симулятор на компьютере, нельзя?

— Играть в футбол, разумеется, за компьютером не научишься. Но почерпнуть можно многое. Футбольный симулятор вроде FIFA 10 — это ведь колоссальная база знаний! История клубов, характе-



«Пожо ли виртуальный Семак на меня? Скорее похож. Моделировать сложно: у меня особенно выдающихся качеств нет, выигрываю за счет того, что все показатели средненькие».

ристики игроков, данные о всех травмах и трансферах — не надо искать ничего в интернете, для вас все уже собрали и систематизировали.

Кроме того, можно экспериментировать с расстановкой игроков на поле, варьировать тактики, собирать команды мечты — пицца для размышлений достаточно. В реальном футболе ты никогда не перепробуешь столько комбинаций, сколько в электронном.

— Идеальный тренажер для тренера?

— Можно и так сказать. Но это на любителя; мне вот куда интересней думать над тактикой игры, чем давить на кнопки. Я в этом не очень...

— Часто вас Илья обыгрывает?

— Бывает. У него опыт больше! Это раньше, когда я был один, то мог прийти, упасть на диван и играть весь вечер, а теперь у меня четверо детей. Я очень либеральный отец, к сожалению. Разрешаю подолгу играть на компьютере, иду на поводу, мы же редко видимся. Стоит появиться дома, как никто не

хочет меня от себя отлучать. Приходится искать компромиссы: еду кататься на велосипеде — пристегиваю креслице, сажаю ребенка. Я педали кручу, он по сторонам смотрит. Катаемся... И ему приятно, и мне хорошо.

— А вы не думаете, что из-за компьютерных игр молодежь стала меньше тренироваться, что уровень молодежного футбола уже не тот?

— Какая-то странная логика. Да, раньше видеоигр не было, поэтому все играли в футбол и не играли на компьютере. Футбол был якобы «на уровне». А сейчас игры появились, молодежь повалила из виртуальные стадионы — и футбол якобы что-то потерял. Но ведь ситуация в целом не поменялась: раньше все не играли, теперь все — не только в России, но и в Бразилии, и в Испании, и на Ямайке — играют. Все снова в равных условиях. Какое это имеет отношение к футболу?

Мнение «раньше молодежи в футбол хорошо играли, а теперь из-за видеоигр стали играть хуже» не совсем правильно. Просто жизнь меняется: появились компьютерные игры — отлично, стало больше информации, больше возможностей для самовыражения. Можно играть в футбол, а можно играть на компьютере — люди раскрываются по-разному.

### В электронном футболе я за себя не ручаюсь

— В этом году в FIFA впервые появляется Российская футбольная премьер-лига — 24-я по счету. Не кажется вам, что слишком поздно ее добавили, ведь российский футбол, наверное, не на 24-м месте в мире?

— Поздно, конечно, но это не только от разработчиков зависело: я знаю, что переговоры велись давно, просто никак не удавалось урегулировать вопрос со всеми клубами. Ведь чтобы добавить в игру лигу целой страны, нужно договориться с каждым клубом в отдельности. Мне кажется, дополнительно разработчиков подстегнуло то, что в мире появился интерес к российскому футболу. Мы выделились, стали брать кубки в Европе — и вот людям уже стало любопытно, что у нас за чемпионат, как выглядят игроки, в каких городах мы играем. По-моему, это огромный шаг вперед к популяризации российского футбола в мире.

— И как вам кажется — похоже получились команды?

— Давайте посмотрим, — Сергей берет геймпад (игра запущена на компьютере, но неудобно играть на клавиатуре стоя) и начинает пролистывать список российских команд. — Так... Я смотрю, тут разные характеристики — защита, оборона — оцениваются по стабильной шкале. Интересно, какой клуб, по



Было заметно, что джойстик Сергею в новинку: ему приходилось следить за происходящим на поле и одновременно смотреть на кнопки. Но освоился он очень быстро.

игроки FIFA 10 октябрь 2009

версии разработчиков, самый сильный в РПЛ? «Терек»... «Томь»... «Спартак»... У «Спартака», судя по всему, оборона хромает... А вот «Зенит»... «Зенит» лучше, но ослаблен в связи с уходом Аршавина и Погребняка... Интересно посмотреть, отражено ли в игре, что Дини получил травму и надолго вы был. Ага, по мнению разработчиков, самый сильный российский клуб — это ЦСКА. Еще бы, у них блестящая атакующая игра. Теперь «Москва»... Ей не хватает стабильности, хотя 66 баллов, на мой взгляд, не отражают реальную силу команды. Вот «Рубин»! Стартовая расстановка — 4-4-2, причем один форвард стоит чуть спереди, другой чуть сзади, все правильно.

— А характеристики игроков совпадают?

— Тут у нас нападающий Домингес и полузащитник Караденис... Да, оценка адекватная, у каждого есть и плюсы, и минусы. У нас ровный состав, хорошо подобранная команда, хоть и без звезд, — чтобы доказать, что у футболистов нет никаких суеверий и они готовы играть с кем угодно, Сергей выбирает в противни-



Первый тайм прошел довольно уныло: «Рубин» Сергея неуверенно метался по полю, пока тот осваивался с джойстиком, а у «Спартака» игра просто не далась.

ки «Спартак» (мы играли 25 августа, до встречи казанцев с красно-белыми); загружается матч «Спартак» — «Рубин». — Я бы выделил еще Александра Бухарова, это молодой, но очень талантливый игрок, в этом году попал в сборную, в FIFA 10 нет даже его фотографии, но, думаю, о нем скоро заговорят.

— Вообще в нашем чемпионате сейчас очень много зрелищных матчей... — тут загрузка завершается, раздается свисток судьи, и виртуальные футболисты разбегаются по полю. — Ого, какая графика, они двигаются как живые, издалека и не разобрать, игра это или телетрансляция! — с непривычки Сергей держит геймпад на вытянутой руке и неуверенно трогает стик. Его противник — менеджер ЕА Кирилл.

— Пап, желтая кнопка — это прострел, зеленая — короткий пас! — подсказывает Илья. Сергей начинает осваиваться: маленький виртуальный футболист деловито крутится и делает один подкат за другим.

— Так вот, — продолжает Сергей, — если раньше главной интригой сезона была стычка «Спартак» — ЦСКА, то сейчас непредсказуемы встречи с участием «Зенита», «Москвы», «Рубина»... Да, болельщики по привычке считают матч ЦСКА — «Спартак» центральным противостоянием сезона, но учитывая турнирную ситуацию и силу команд, это не так, — на экране красно-белые допускают ошибку, и футболисты «Рубина» устремляются к воротам противника. Кто-то из защитников «Спартака» играет грубо, и судья назначает штрафную. На экране появ-

ляется футболист в зеленой майке с номером семь.

— Смотрите, виртуальный Семак! Похож?

— Внешне... сходство если и не поразительное, то очень сильное, — спартаковцы и рубиновцы набегают в штрафную, а виртуальный Семак кладет перед собой мяч и ждет.

— Па, жми легонько на удар и тяни стик на себя! — снова подсказывает Илья. Сергей послушно делает как советуют. Виртуальный Семак разбегается и бьет: мяч летит по причудливой траектории, огибает столпившихся в штрафной игроков и уходит влево от ворот. Вратарь кидается к нему и настигает в полете. Илья издает вздох разочарования:

— Такой момент упустил!

— Пора Джанаева в сборную! — раздается из толпы.

— Как, у нас ведь Акинфеев и Малафеев еще есть, да и Габулов из «Динамо»? — спорят журналисты. Сергей не обращает внимания на спор: он сосредоточенно бежит на другой конец поля,

где спартаковцы развернули контратаку.

— А по характеристике виртуальный Семак на вас похож? Указано вот, что контроль мяча — ваш конек. Правда?

— Не знаю, — кажется, Сергею очень неудобно, что он этого не знает. — Я и сам не могу сказать, какой у меня конек, а люди, которые все это составляют, тем более не могут. Но в целом — да, правда. Сходство процентов на восемьдесят. Вообще, футболисты с юмором относятся к таким вот «профайлам». Понятно, что мастерство футболиста сложно оценить в балахах, мы же не машины. Берется, я думаю, какое-то среднее качество, учитывается количество выступлений.

— Давайте, кстати, и профайл посмотрим.

— Давайте, — мы выходим в меню. — Фамилию правильно написали... Год рождения... тоже правильно, но это зря! Можно было бы написать 1980-й, чтобы ввести в заблуждение менеджеров. Предпочитаемая нога — правая... ну, смотря с какой стороны кровати ты спишь, — Сергей с улыбкой откладывает геймпад: контратака «Спартака» захлебнулась, и футболисты ушли на переыв, так и не открыв счета.

— Неприятно, что нас называют возрастным футболистом?

— В России с этим сложно. В Европе проще относиться к возрастному цензу: если ты хорошо играешь, то никому нет дела, сколько тебе лет. У нас постоянно приходится что-то доказывать. А ведь мы живем уже не в Советском Союзе, где за десять лет из футболиста выжимали



Несколько матчей Сергей провел со своими давними болельщиками. Открыть счет они так и не смогли: на табло неизменно маячили два нуля.





Было это случайным совпадением или нет, но виртуальный Бухаров играл под стать Марадоне, как и предсказывал Сергей: обводил одного оппонента за другим и был признан лучшим игроком встречи.



Единственный гол в ворота виртуального «Спартака» забил виртуальный Семак — с дальнего расстояния и после передачи Бухарова. Может быть, Сергей зря отмахивался от футбольных суеверий?

все соки: в двадцать он начинал играть, проводил всю молодость на сборах и тренировках, и в тридцать от него уже ничего не оставалось. Я могу сказать, что при должной подготовке можно хорошо играть до 40 — с годами техника не пропадает. Становится сложнее конкурировать с быстрыми молодыми игроками, но тем и хорош футбол, что независимо от возраста ты можешь показывать стабильные результаты, проявлять себя с разных сторон. Возрастной игрок плох для клуба. Футбол в России во многом сырьевая игра: с восемнадцатилетним игроком клуб может заключить контракт на три года, воспитать, а потом продать за приличные деньги. А если заключить трехгодовой контракт с тридцатилетним, то кто его купит, когда ему будет 33? Все же понимают, что он в 35 уйдет.

**— И вы тоже уйдете в 35 лет?**

— Сейчас у меня есть и здоровье, и желание играть в футбол. Я чувствую себя нужным клубу и, естественно, никуда уходить не собираюсь. В футболе очень многое решает команда, сама атмосфера, организация клуба — пока все это есть, я играю, — тем временем геймпадом овладевает Илья, и становится заметно, что наблюдать за игрой сына Сергею куда приятнее, чем играть самому. — Пап, пап, я замену буду делать.

— Правильно, давай Семака менять.

— Не-е... Лучше вместо Домингеса выпустим Быстрова.

— Он сегодня с утра только тренировался, — поясняет Сергей собравшимся. — Сейчас покажет, как играть надо,

— Илья делает замену, и игра оживляется. Кирилл, менеджер ЕА, не успевает отражать набегу рубиновцев.

— Бить, бить надо, бить! — шипит Илья.

— Смотрите, что делает Бухаров! — Сергей восклицает это так радостно, как будто наблюдает за игрой на настоящем футбольном поле. — Обвел троих, что я вам говорил! Ах ты! Рука! — в штрафной Бухарова останавливает Паршивлюк и неожиданно дает ему наотмашь по лицу.

— Видели, видели! Карточку ему! — свистят в толпе. Судья карточку не дает.

— Судью на мыло! — негодуют болельщики. — Давайте матч перезагружать!

— **Сергей, ну разве так можно — наотмашь по лицу,** — Сергей качает головой, и незаметно мы начинаем обсуждать виртуальных футболистов так, как будто они живые. — **Кстати, а могли бы вы в электронной версии кого-нибудь ударить? У вас в FIFA очень низкий уровень агрессивности — всего 61.**

— Сложно сказать, в электронном футболе я за себя не ручаюсь. Хотя там могу позволить себе все что угодно: и красную карточку заработать, и психовать. Слышали, что нужно делать в таких ситуациях? Матч перезагружать — и никаких проблем. А Паршивлюку я передам, чтобы по лицу не бил, очень грубо сыграл тут, — отшучивается Сергей.

— А! Мимо! — вскрикивает Илья. Основное время заканчивается, и судья добавляет две дополнительные минуты. Журналисты от возбуждения поднимаются на цыпочки, так им хочется увидеть хоть один электронный гол.

— Смотрите, «Спартак» играет очень рискованно, открывается. В настоящем футболе они куда осторожнее, — комментирует Сергей. Тут виртуальный Бухаров протаскивает мяч на половину «Спартака», делает Семаку фантастическую передачу, и тот отправляет мяч в ворота противника. Кирилл пожимает Илье руку: мальчик обыграл

менеджера FIFA 10 со счетом 1:0. Сергей хлопает сына по плечу. Вечером они улетают в Казань, а меньше чем через неделю возвращаются обратно на матч «Рубин» — «Спартак». Там отличится и Семак, метров с 25 в касание вколовший мяч впритирку со штангой, и молодой Бухаров, и даже замененный Домингес, но это будет уже совсем другая игра. ■



С приходом Илья игра стала заметно динамичнее: он, пожалуй, был единственным в президентской ложе, кто по достоинству оценил и систему 360-градусного дриблинга, и улучшенную реализацию остановки мяча.



## Игростроение-лайт

### ОБЗОР ОНЛАЙНОВЫХ КОНСТРУКТОРОВ

Разрабатывать игры можно по-разному. Самый долгий и трудоемкий способ — все делать самому. Написать движок или заточить под свои нужды чужой, написать сценарий, смоделировать тысячи объектов, позаботиться о звуке (студия, музыканты, актеры, запись семплов).

Если же вы не собираетесь создавать что-то очень сложное и зарабатывать на этом деньги, куда проще воспользоваться игровым конструктором, который избавит вас от необходимости осваивать кучу прикладных программ, учить терминологию, вдаваться в тонкости программирования, раскошелиться на уже готовые компоненты. Сегодня в центре нашего внимания оказалось несколько самых, на наш взгляд, удобных и функциональных онлайн-платформ для разработки флэш-игр.

**PlayCrafter** ([www.playcrafter.com](http://www.playcrafter.com)) — бесплатный онлайн-конструктор двухмерных флэш-игр практически любого жанра, существующего на флэше (пазлов, аркад, шутеров, платформеров, гонок). Освоить приложение сможет даже человек, практически ничего не смыслящий в компьютерах. Создание игры здесь происходит по принципу drag and drop, на основе сотен стандартных заготовок — звуков, фонов и разнообразных элементов окружения.

Вы просто перетаскиваете в главное окно нужные объекты из библиотеки и выстраиваете их таким образом, чтобы получился полноценный уровень. При необ-

ходимости добавляете новые сценки кнопкой **Add Level**. По окончании работ сохраняете свое творение кнопкой **Save**. Проще некуда. Для самых ленивых разработчики даже припасли более 15 игровых шаблонов, которые можно использовать в качестве основы для игр разных жанров. Что еще интересно? Созданную с помощью PlayCrafter игру вы в любой момент можете сделать общедоступной. Нажимаете на кнопку **Publish** в конструкторе, задаете основные параметры (название, описание, инструкции) — и вуаля, ваше детище появляется в соответствующем разделе на сайте [www.playcrafter.com](http://www.playcrafter.com).



**GameWeaver** ([www.gameweaver.com](http://www.gameweaver.com)) — на первый взгляд, еще один типичный представитель породы онлайн-игровых конструкторов. Но это лишь на первый взгляд. Дело в том, что система позволяет создавать интерактивные приложения не только для персональных компьютеров, но и для консолей Game Boy Advance, Nintendo DS, а также мобильных телефонов. Кроме того, GameWeaver дает

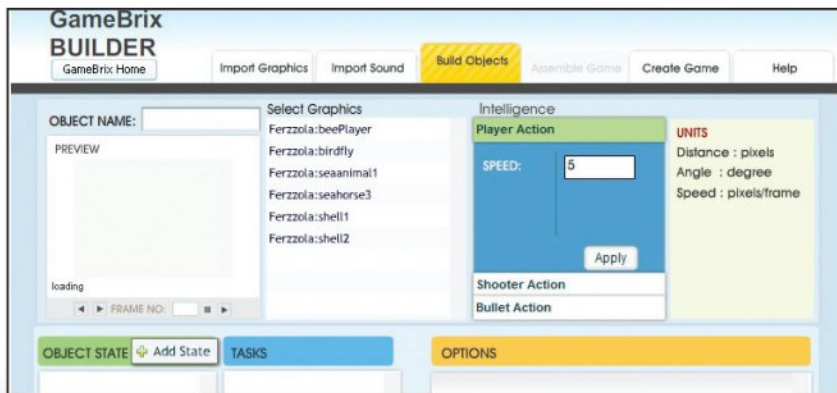
возможность проявить свои творческие способности: нарисовать еще один типичный спрайтовый эффект, врагов, декорации, поюзаться с событиями и много чего еще. Интерфейс предельно понятен, все кнопки снабжены комментариями, есть даже небольшая туториал, просмотрев который вы сразу разберетесь, что здесь к чему и на какие кнопки надо жать, чтобы сделать собственную игру.

**GameBrix** ([www.gamebrix.com](http://www.gamebrix.com)) — это уже более сложный конструктор, он подразумевает, что вы хотя бы немного умеете рисовать и имеете какие-то представления об игровом дизайне. Как это работает? Вы рисуете мышкой различные объекты (главных героев, врагов, элементы окружения, фоны, различные визуальные эффекты), настраиваете свойства элементов, после чего расставляете полученные компоненты по уровню. Те, кому захочется чего-то большего, смогут попробовать свои силы в написании скриптов на событийно-управляемом языке **ActionScript**. Созданную игру вы можете опубликовать на официальном сайте GameBrix или вживить в свою собственную страничку, используя специальный html-

код. Единственный недостаток состоит в том, что сервис платный:

ежемесячная подписка обойдется вам в \$9, а годовая — в \$99. На наш

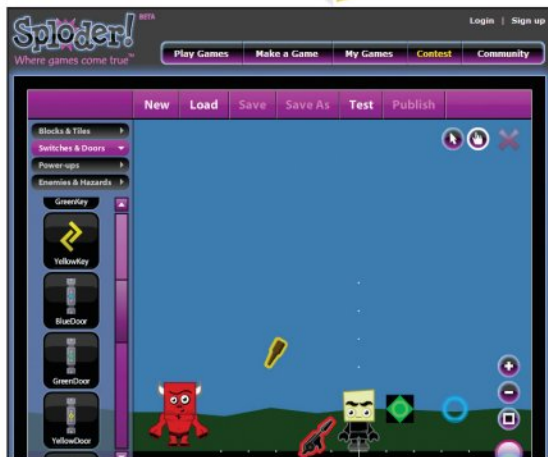
взгляд, девять баксов за такой функционал — это не деньги.





**Ben 10 Alien Force Game Creator** (<http://gamecreator.cartoonnetwork.com>) — настоящий подарок для самых маленьких игроков, ну или для тех, кто хочет создавать игры, вообще не напрягаясь, за 20-30 минут. Ben 10 — настоящая миниатюрная фабрика по производству простых платформеров. Создание новой игры здесь происходит в несколько последовательных этапов с помощью одной только мышки. Выбираете шаблон уровня

и фоновую картинку, добавляете одного из предложенных героев, определяете цель, собираете уровень из стандартных объектов и жмете кнопку **Test**. Делать игровые ресурсы с нуля, настраивать параметры компонентов и писать скрипты здесь нельзя. Сделанные в конструкторе игры размещаются на сайте Ben 10, но при минимальных знаниях html можно вытащить любую флэшку и загрузить ее на свой сайт.



**Spolder!** ([www.spolder.com](http://www.spolder.com)) — еще более простой сервис для создания флэш-игр двух жанров: аркад с видом сверху и платформеров (вид, понятное дело, сбоку). Для того чтобы разобраться в конструкторе, совершенно не нужны познания в

программировании — все уровни складываются из готовых кирпичиков простым перетаскиванием мышкой. Сделанную в Spolder! игру вы можете опубликовать на сайте [www.spolder.com](http://www.spolder.com) или, скажем, отправить на e-mail другу.

## Фабрика тайлов

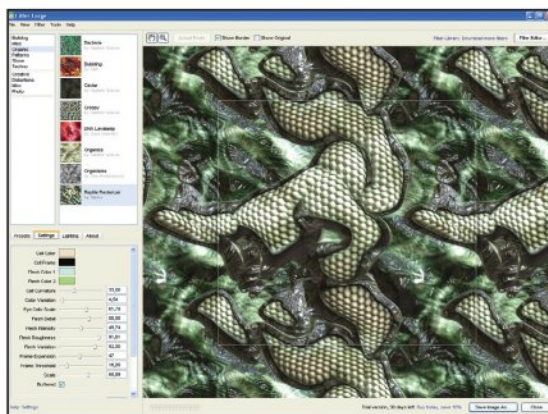
### ГЕНЕРАТОР ТЕКСТУР FILTER FORGE

Если вы только-только начали заниматься созданием карт для игр, то наверняка уже столкнулись с проблемой тотальной нехватки бесшовных текстур, которые покрывают ландшафт, моделики зданий, оружие. Если у вас в запасе много свободного времени, то можете смело попробовать сами нарисовать нужные тайлы в «Фотошопе». Но как быть, если хочется, чтобы все получилось быстро, красиво и эффектно? Прекрасно понимая, что лень — двигатель прогресса, мы долго думали, как бы максимально облегчить жизнь рядовому модотворцу/игроделу. Первое, что пришло в голову, — воспользоваться каким-нибудь мощным генератором текстур. Вот только не так много в мире простых, удобных и к тому же функциональных утилит, в которых новичок сможет с легкостью разобраться, не изучая многостраничные руководства.

Тем не менее нам удалось отыскать одну программу, позволяющую поставить производство текстур на поток, — **Filter Forge** ([www.filterforge.com](http://www.filterforge.com)). С помощью этого инструмента можно создать бесчисленное множество непохожих друг на друга текстур кирпичной кладки, дерева, неба, мрамора, ме-

талла, тканей (в том числе и органического происхождения), травы и множества других видов поверхностей. По умолчанию библиотека стандартных компонентов, на основе которых создаются тайлы, насчитывает несколько десятков фильтров, разбитых по категориям. Но при этом никто не мешает вам подгрузить в приложение тысячи готовых пользовательских образцов из гигантского онлайнного хранилища на официальном сайте Filter Forge.

На момент написания этих строк банк фильтров, сделанных простыми пользователями, содержал 6275 элементов. Надо ли говорить о том, что коллекция регулярно пополняется новыми работами? Благо энтузиастов очень много. Впрочем, не совсем уж и энтузиастов. Создатели Filter Forge разработали уникальную рейтинговую систему. Авторы наиболее популярных фильтров (со статутом **High Usage**) получают награды. Один первоклассный текстурный образец — одна награда. Если набрать три очка, автор фильтра сможет запросить профессиональную редакцию Filter Forge. Ну а набравшие пять очков, получают все обновления для утилиты бесплатно.



Filter Forge — профессиональная среда для генерации бесшовных текстур. Всего пара кликов — и тайл готов.

Освоиться в Filter Forge может даже начинающий. Выбираете нужный фильтр в левой части программы из определенной категории (скажем, **Building Wood**), настраиваете основные параметры генерации текстуры (цвет, яркость, разрешение, детализация, зашумление, вариация, частота повторения элементов и многие-многие другие) и ждете, пока приложение закончит генерацию изображения. Программа позволяет выводить анизотропное сглаживание артов, делать карты нормалей и даже работать с HDRi. Не забыли авторы и о таких приятных мелочах, как система помощи и полная интеграция с «Фотошопом».

Главная же изюминка Filter Forge — возможность изготавливать текстуры с нуля в очень удобном редакторе. Вы можете самостоятельно разработать уникальные алгоритмы построения изображения, смешивая цвета и применяя различные эффекты вроде градиента, зашумления поверхности, размытия. Поскольку редактор фильтров работает по принципам визуального программирования, разобраться в нем не составит никакого труда. Добавили на форму один компонент, подсоединили к нему еще несколько, применили к получившемуся блоку фильтр и получили результат в «кирпичик» с заголовком **Result**.

# НОВОСТИ

## ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

### Пыль 514 калибра



Видимо, так будет выглядеть чистенький и опрятный космос EVE Online, когда в нем сойдутся консольщики и компьютерщики.

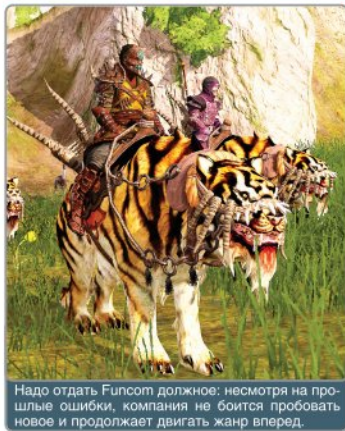
В первую волну кризиса остров Исландия чуть было не ушел с молотка на eBay за \$17,28 млн. Исландское правительство национализировало банки и просило у России \$4 млрд взаймы, а генеральный директор ССР Хилмар Петурссон заверял игроков, что не даст EVE Online пропасть. И вот теперь, меньше чем через полгода, тот же Петурссон делает ошеломляющий анонс: в шанхайском отделении ССР уже три года разрабатывается тактический консольный шутер Dust 514, действие которого будет происходить во вселенной все той же EVE Online.

Удивительно это сразу по многим причинам. Во-первых, совсем не такого анонса мы ждали от ССР (думали, что компания объявит новое дополнение к EVE или, наконец, покажет долгожданную World of Darkness). Во-вторых, даже Blizzard не горит желанием ступать на топкую консольную почву — сравнивая восемь кнопок на геймпаде и сотню клавиш на клавиатуре, разработчики неизменно отдадут предпочтение последней. В-третьих, у Dust 514 заявлена совершенно необычная игровая механика: в игре будут сражаться не красные и синие, не амарры и минатары, а компьютерщики и консольщики. А учитывая, что все 300 000 подписчиков EVE Online играют на одном и том же сервере уже не первый год, консольщикам первое время придется несладко.

Но это лишь полбеды: обладатели приставок, выброшенные в самое пекло космической войны, осваиваются быстро. А что ССР предложит компьютерщикам, благодаря которым EVE Online стала такой популярной? Ведь Dust 514 разрабатывается только для консолей (каких — пока не объявлено), и не получится ли, что основная аудитория EVE Online останется не у дел? Как, наконец, будут взаимодействовать EVE и Dust? Непонятно.

Вопросов — от «Почему консоли?» до «Почему именно Dust 514?» полно, но Хилмар ничего разъяснять не торопится: лишь шурится таинственно, приговаривая, что настоящие поклонники EVE Online легко раскусят, к чему относится Dust 514. Вы уже поняли? Мы расскажем об этом в следующем номере.

### «Конана» дополняют, но не повысят



Надо отдать Funcom должное: несмотря на прошлые ошибки, компания не боится пробовать новое и продолжает двигать жанр вперед.

Спустя полтора года после релиза Age of Conan — полтора мучительных года патчей, ошибок, исправлений и извинений — Funcom готова раскрыть подробности первого дополнения, Rise of the Godslayer. По онлайн-меркам дополнение весьма необычно: например, тут не будет ни новых классов, ни повышения максимального уровня (хотя, учитывая специфику разработки и поддержки «Конана», это предсказуемо). Как мы понимаем, главная цель этого дополнения — восполнить недостаток высокоуровневого контента, который до сих пор ощущается, а целевая аудитория — лояльные пользователи, которых нужно как можно дольше удержать в игре.

Аддон добавит в АoS уймю контента 20+, новые высокоуровневые территории (будет это Ххитай или нет, пока не сказано) и двух маунтов — тигра и волка. Причем это будут не обычные маунты, которые в других MMORPG появляются прямо из воздуха в полном расцвете сил. Следуя принципу «все как в реальной жизни», Funcom предложит игроку маленького котенка или волчонка, которого надо будет вскормить и воспитать, — и станет ваш котенок послушной домашней киской или кровожадным

тигрицей, заранее неизвестно. Но и на этом удивления не заканчиваются: аддон ориентирован на PvE-игроков, хотя во время запуска «Конан», если помните, нацеливался на PvP-аудиторию. В общем, ощущение такое, что Funcom набила максимально возможное количество шишек и теперь движется в правильном направлении, старательно обходя все старые грабли.

### «Аллоды» заметили на Западе



«Сразу видно, что «Аллоды» — русский проект, — пишет Айхоши. — Есть в нем какие-то вещи, до которых никогда не додумается западный разработчик». Это он, вероятно, про залихватские пьяные танцы на столе.

На крупнейшем западном ресурсе по онлайн-играм, MMORPG.com, неожиданно появилась статья «Две MMOG, на которые стоит обратить внимание: скоро релиз» за авторством Ричарда Айхоши, известного игрового журналиста. Первая MMOG — это аниме-игра Prius Online от корейской компании CJ Internet, и она нас не очень интересует. А вот вторая — это наши «Аллоды онлайн».

Западному читателю «Аллоды» представляются «крупнейшим российским игровым проектом с заявленным бюджетом в \$12 млн — что, естественно, не может не вызывать любопытства. Игрой занимается «Нивал онлайн», довольно знаменитая в стране студия, успешно локализовавшая несколько условно-бесплатных игр (дело в том, что в России играют в основном на PC и аудитория онлайн-игр сейчас растет не по дням, а по часам).

Я нахожу в «Аллодах» несколько интересных особенностей. Во-первых, это геймплей: персонажи в игре не только перемещаются по суше, но и исследуют изменяющийся космос, называемый астралом. Во-вторых, герои воюют на астральных судах,

Коротко о важном

■ **Cheyenne Mountain Entertainment**, бедствующий разработчик несчастного долгожителя **Stargate Worlds**, получил деньги от инвесторов и готов расплатиться с сотрудниками и даже завершить игру. Точных дат выхода тем не менее не называется.

■ На российские серверы **R2: Reign of Revolution** установлено дополнение «Битва Хаоса» (клиент игры можно найти на нашем диске). Битва Хаоса — это командные баталии между всеми серверами, когда с каждой стороны сражается до 250 человек. В битве может участвовать даже новичок, потому что недостаточно сильным игрокам на время войны повышают уровень и бесплатно выдают комплект экипировки.

■ Стало известно, что **LEGO Universe** (<http://universe.lego.com>) выйдет в 2010 году.

■ Продюсер **Mythic Entertainment** Джош Дрешер сообщил, что скоро студия анонсирует первое дополнение к **Warhammer Online: Age of Reckoning**.

■ После шестинедельных мятарств и унижительного тестового режима в Китае заработал **World of Warcraft**. **Blizzard** и **NetEase** вышли из воды почти сухими: зомби вправили кости, красную кровь некоторых персонажей заменили на черную (появилась шутка, что у них в жилах течет золотая кровь — нефть), черепа на иконках умений перисовали. На улицах Поднебесной стало легче дышать: миллионы китайцев вернулись в интернет-кафе и засели за компьютеры.

■ Портал **Ten Ton Hammer** сообщает со ссылкой на анонимный источник в **Sony Online Entertainment**, что компания разрабатывает новую MMORPG по мотивам «Звездных войн». Для SOE это вторая после **Star Wars Galaxies** игра про события в далекой галактике, и в компании клянутся, что прежних ошибок они не повторят. Считается, что игра создается по анимационному мультфильму «Звездные войны: Война клонов». Сама Sony эти слухи никак не комментирует.



Про LEGO Universe пока не известно ровным счетом ничего, но уже сейчас можно сказать, что это игра в одном из самых оригинальных и ярких сеттингов.

где каждому игроку отведено свое место в составе корабельной команды. В-третьих, в игре есть необычная раса гибберлингов, существ, которые бегают по трое.

Еще я бы отметил художественное оформление: в целом оно ближе западной школе, чем восточной, но встречаются характерные для России особенности, которые вы нигде не увидите в американской MMORPG.

У нас игру издает компания **Gala-Net**; на официальном сайте <http://allods.gpotato.com> пока не слишком много информации. Говорят, что в Америке и Европе игра выйдет осенью, но я бы хотел увидеть конкретную дату, прежде чем делать выводы». И тут мы с Ричардом согласны.

Новости аддонов

ССР анонсировала одиннадцатое бесплатное дополнение к **EVE Online** — **Dominion**. Аддон добавит социальную сеть **COSMOS**, переработает механику игры и сконцентрируется на битвах альянсов и эпических миссиях для пиратских фракций. Появится **Dominion** этой зимой — в свете того, что календарная зима двумя третями заползает на 2010 год, отсутствие конкретики неприятно удивляет.

Другая компания, **Atari**, на следующий же день после выпуска долгожданной **Champions Online** анонсировала аддон **Blood Moon**. Он будет приурочен к Хэллоуину и появится в последний день октября. В «Чемпионах» пройдет ивент «Зомби-апокалипсис», где игрокам придется драться с живыми мертвецами, а падшие герои будут автоматически переходить на сторону зомби.

Кстати, незадолго до этого **Cryptic Studios** объявила, что будет выпускать по три-четыре дополнения в год — это почти в два раза чаще, чем **Paragon Studios**.

Пятилетию WoW посвящается

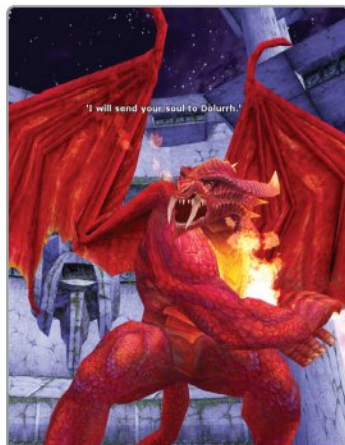
Издательский дом **Future Publishing** объявил о партнерстве с **Blizzard**: запущен официальный ежеквартальный 148-страничный журнал по **World of Warcraft**. За качество издания беспокоиться не стоит — **Future** на регулярной основе выпускает игровые журналы **PC Gamer UK** и **Edge**.

Издание нельзя купить в киосках, даже лондонских. Распространение планируется только по подписке, годовая стоимость которой в Европе — €35 или £30, в США — \$40. Также журнал можно заказать на официальном сайте **WorldOfWarcraftTheMagazine.com** и через панель управления учетной записью на сайте игры.

Выпускается **WoW: The Magazine** на четырех главных европейских языках (английском, французском, немецком и испанском), а в пилотном номере опубликована статья о пятилетней эволюции игры, руководства по прохождению подземелий и другие материалы неназванных «крупных гильдий». Редакция журнала сформирована частично из игроков, частично — из бывших журналистов **PC Gamer UK**, **Wired** и **Official Xbox Magazine**. На этом, видимо, закончилась пора сторонних **WoW**-эксклюзивов: с появлением официального игрового вестника все варкрафтовские новости, скандалы и разъяснения осядут там.

\$30 млн за черную неблагодарность

Студия **Turbine** подала в суд на своего собственного издателя **Atari**, обвиняя его в недостаточной поддержке игры **Dungeons & Dragons Online: Stormreach**. Согласно иску **Turbine**, студия «оплатила тысячи человеко-часов, разрабатывая игру,



В чем-то **Turbine** можно понять: про **D&D Online** и правда слышится не слишком часто, а страничка игры на ресурсе **GamesPress.com** обновляется раза три в год.

и продолжает тратить деньги, поддерживая в ней жизнь», а взамен получает черную неблагодарность издателя, который не слишком заботится о рекламе и продвижении серии. Согласно иску **Turbine**, **Atari** должна выплатить студии \$30 млн ущерба.

**Atari**, как вы догадываетесь, не горюпитс расставаться с деньгами. Издатель находит претензии студии «легкомысленными» и намекает, что **Turbine** пытается разобраться со своими финансовыми проблемами за счет других. Сейчас каждый тянет одеяло на себя: **Atari** заявляет, что дальнейшее разбирательство негативно отразится на судьбе **Dungeons & Dragons Online** и всего онлайн-комьюнити, **Turbine** — что фанаты серии встанут за студию горой. ■



- Жанр  
Лара Крофт про танки
- Издатель  
Wargaming.net
- Разработчик  
Wargaming.net
- Бизнес-модель  
Условно-бесплатная
- Сайт игры  
<http://worldoftanks.ru>

ДАТА ВЫХОДА

2010 год

Танкостроительная отрасль игрового ВПК давно увязла в глубоком болоте. Все, что «с танками», выходит либо оскорбительно дешевым, либо чересчур сложным, либо очень условным, либо и тем, и другим, и третьим одновременно. Даже не знаешь, что посоветовать другу. Серию **Panzer Elite Action**? Игра сносная, да денег на нее пожалели. Хороша была **Steel Beasts**, но давно устарела. А разбираться в «Т-72: Балканы в огне» будет далеко не каждый — там ручное управление настолько коварно, что неделя уходит только на то, чтобы сдвинуть танк с места. До поры до времени единственной отрадой была серия **Battlefield**. И тут в смотровой щели показала **World of Tanks** — игра про танки для нормальных людей.

### Танки веба не боятся

Проблема многих танковых игр в том, что непонятно, в каком контексте танки в игре вообще

должны существовать. Есть сделать экшен, где танки сражаются только с танками, это будет странно с точки зрения сеттинга (куда танкистов-то подевали?). Если организовать вокруг танков полноценную войну, то получится плохо поставленная аркада. Танк — не пехотинец, и игровой дизайн вокруг него выстраивать сложнее: душевных переживаний у него нет, ногу ему оторвать не может — не говоря уже о том, что в танковой аркаде невозможно просто выпрыгнуть из подбитой машины и всех перестрелять. **Wargaming.net**, которая сейчас наводит лоск на

**Order of War** (лучшую на планете стратегию по Второй мировой), нашла удачное решение — она делает онлайн-экшен, а в онлайн условности вроде отсутствия игрового персонажа пока протерпетьны.

**World of Tanks** — это быстрая, веселая и яростная, но вместе с тем и серьезная игра про Вторую мировую. Мы побывали в гостях у **Wargaming.net** в Минске, посмотрели **World of Tanks** живьем и обнаружили, что это **Battlefield Heroes**, только заикленный на танках.

Причем заикленный в хорошем смысле слова. С реалистич-

ностью у **World of Tanks** полный порядок: все танки и их характеристики воссозданы один в один, авторов консультируют военные историки и писатели, а буквально за сутки до нашего визита в **Wargaming.net** побывала фокус-группа, составленная из членов исторического клуба, — офис они покинули в полном восторге. В игре представлены все основные модели советских и немецких танков — как участвовавших в реальных сражениях, так и экспериментальных. СУ-45 и ИСУ-152 с одной стороны, Pz. III A и VK4502 (P) с другой — всего более 50 исторически достоверных



Танки иногда кажутся живыми. Вот эти два, например, выглядят очень озадаченными.



✓ Это постановочный скриншот: на самом деле расстояния в игре просто огромные. Танки ведь не дерутся врукопашную.

моделей бронетехники, но если вы понятия не имеете, чем они отличаются, вам и не будут эти знания докучать. В World of Tanks не нужно пять минут наводить прицел и учитывать десятки параметров при стрельбе — вы садитесь и играете как в обычный экшен.

С идеологической точки зрения WoT — это, как выразился геймдизайнер проекта Сергей Буркатовский, «Лара Крофт про танки». Главное условие — как и в Tomb Raider, хольить и лелеять главгероиню, только тут она металлическая и весит несколько тонн. Иными словами, достаточно хотя бы чуть-чуть любить танки (а это свойственно любому нормальному мужчине от трех до ста лет) — в остальном игра дружелюбна настолько, насколько это вообще возможно. Тут нет никакого мира, непременно требующего, чтобы его кто-то исследовал. Нет прокачки в привычном для онлайн-игр на зойливом виде, когда ничего толком и не увидишь, пока не достигнешь определенного уровня. Нет даже PvE, есть только арены и сами танки (в планах, правда, добавить авиацию, но мы вам ничего не говорили). Глобальная карта особенной стратегической роли не играет: на ней разбросаны точки-города, которые нужно захватывать, и, если в городе имеется танковый завод, у вас в гараже появятся новые возможности для кастомизации или новые танки — легкие, средние и тяжелые. По словам бренд-менеджера игры Елены Носовой, по степени вовлеченности WoT родственна Team Fortress 2: можно играть сутки напролет, а можно включать на полчаса.

### Держись на расстоянии

Добравшись до World of Tanks, мы лишний раз убедились, что это действительно один из самых необычных мультиплеерных опытов за последнее время. В первых, тематика подразумевает ряд особенностей касательно карт. Танки сражаются на ощути-

мых расстояниях, и разница между сражениями в чистом поле и в городских закоулках принципиальна. Но даже в поле играть можно по-разному: на открытых пространствах верх возьмет грубая сила, а если вокруг множество препятствий, то важны скорость и изворотливость. Во-вторых, WoT — это (внимание!) командная игра. Деления на классы нет, но очень важно умение импровизировать в команде. Вполне возможно, что в углу карты вашей команде, состоящей из каких-нибудь легких Т-26, придется столкнуться с тяжеловесным ИС-7 — и тут в дело пойдут народные тактики в духе «Стреляй и убегай!», «Окружай бандуру слева!» и «А давайте будем гонять его по всей карте!». При этом совершенно неважно, в какой вы команде, — свою долю удовольствия получите всегда. В этом смысле интересно будет сравнить игру с CrimeCraft (читайте нашу рецензию на следующих страницах) — там тоже упор делается на командный бой, но пока получается далеко не все.

Еще World of Tanks очень красивая игра. Мы играли в самый ранний билд, где над графикой никто толком не работал, но уже сейчас можно сказать, что среди онлайн-игр WoT будет в первой десятке. Модели танков выше всяких похвал, карты действительно детально проработаны, а в качестве бонуса — чистая разрушаемость всего и вся. Посмотрите скриншоты — в игре все именно так и выглядит.

И конечно, World of Tanks будет работать на микроплатформе. На вопрос, какое преимущество они дадут, авторы отвечают уверенно: за деньги можно купить только время. Например, заплатить и быстрее разработать новые танки, апгрейды и всякие мелочи вроде дополнительных слотов в гараже. Другого разделения на «премиумов» и «халвящиков» не ожидается.



World of Tanks — единственный в своем роде и очень амби-

### Машины смерти

Издатели любят хвастаться особенностями своих игр: «У нас 13 видов оружия и 5 видов метательных гранат, 7 уровней и 54 монстра». На самом деле это не особенности и на геймплей подобные цифры влияют мало. Но только не в World of Tanks — тут от количества танков зависит стиль и скорость игры. В Wargaming.net нам рассказали о танках, которые еще ни разу не появлялись в компьютерных играх, но уже есть в World of Tanks.

#### Танк Pz 35(t)



Прототип танка был создан в Чехословакии компанией Skoda в 1934 году. Модель оказалась чрезвычайно удачной и надежной, и интерес к танку проявили Афганистан, Болгария, Румыния, Советский Союз, Великобритания, Югославия; после захвата Чехословакии немцы поставили танк на вооружение, за счет сокращения боекомплекта увеличив численность экипажа с 3 до 4 человек.

Pz 35(t) представляет собой классический «новичковый» танк — слабая броня и вооружение компенсируются малыми размерами и незаметностью на поле боя.

#### Танк KV



Это однобашенный танк KV («Клим Ворошилов»), разработанный группой дипломников Военной академии механизации и моторизации РККА в 1938 году. Он стал основным тяжелым танком СССР начала Великой Отечественной войны.

На рендере танк несколько изменен — это KV-2 с 152-мм гаубицей, штурмовой вариант KV, разработанный во время советско-финской войны. Игрок сможет выбрать башню для модификации танка и получить либо хорошо защищенную, но относительно слабо вооруженную машину, либо менее подвижный, но более мощный танк.

#### Танк А-20



Эта машина должна была стать вершиной развития линии быстродходных танков (БТ) — получить привод на 6 колес, новый двигатель, более мощную защиту. Танк разрабатывался параллельно с танком А-32 — прототипом будущего Т-34. Машина успешно прошла испытания, но так как в Харькове невозможно было начать массовое производство двух типов танков, то выпуск А-20 вначале отложили, а потом и вовсе отменили.

А-20 интересен в первую очередь из-за высокой подвижности. В игре он будет не столько разведчиком, сколько охотником: с 37-мм автоматической пушкой он станет настоящей наказанием для легких танков, а с 45-мм пушкой ВТ-42 или 76-мм пушкой Л-11 — серьезной проблемой для тяжеловесов.

циозный онлайн-танковый экшен, дружелюбный, красивый, лишенный практически всех раздражающих элементов, присутствующих в MMORPG. Остается лишь констатировать, что Wargaming.net потихоньку становится одной из самых важных игровых студий на постсоветском пространстве. ■

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Глубокий, яростный и подкупающе простой экшен про танки. К тому же совершенно бесплатный.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%**



# CHAMPIONS ONLINE



- **Жанр**  
Порвая MMORPG без рутины
- **Издатель**  
Atari
- **Разработчик**  
Cryptic Studios
- **Бизнес-модель**  
Подписка
- **Скорость связи**  
От 256 Кбит/с
- **Трафик**  
30 Мб/час
- **Сайт игры**  
[www.champions-online.com](http://www.champions-online.com)

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**НЕОБХОДИМО:**  
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

«У меня с советской властью разногласия стилистические», — говорил высланный из страны Андрей Синявский. Точно так же у меня с World of Warcraft разногласия не идейные, а стилистические — я устал от гротескных троллей или эльфов, которые к тому же не отличаются от тысяч своих собратьев. Я хотел приключиться за гламурного молодого человека, сошедшего с рекламных страниц журнала «Эскавайр», потому и эмигрировал из WoW,

замеров в ожидании. И дождался Champions Online.

### Русалка с рогами

Формально эта MMORPG посвящена комиксным супергероям вроде Спайдермена или Халка (лицензии Marvel Comics у Cryptic нет, поэтому только «вроде»), но ее редактор персонажей позволяет создавать кого угодно. Это лучший редактор в жанре, серьезно! Хотите неприличного азиатского трансформера из Macross Frontier или Gundam? Пожалуйста! Дьябло с рогами, крылами и дымом из ушей? Ради бога! Железного человека? Бэтмена? Терминатора? Доктора Манхэттена? Хеллбоя? Самого Супермена? Десять кликов мышкой — и он ваш!

Периодически в игре встречаешь то Роршаха из «Хранителей», то Зангиева из Street Fighter 4, то спейсмарина из Warhammer 40 000 — тысячи игроков населили мир Champions Online тысячами уникальных героев. Вам не надо запоминать ники — запоминается внешность, больше никаких мрачных шеренг одинаковых персонажей. Проведя в редакторе пять минут,

я создал юношу, отдаленно напоминающего модели из рекламы Lacoste, и выбрал ему класс gadgeteer.

### Тысячи цветов

Всего в Champions Online восемнадцать классов персонажей, от лучников и колдунов до ниндзя и ковбоев. Скажем, мой gadgeteer специализируется на дронах поддержки, которые летят его и компаньонов по партии, но в нужный момент он не прочь достать огромную бензопилу и начать крошить. Поклонники power armor получат прекрасное сочетание дальних и ближних атак, совмещенное с первоклассной броней, выбравшие два меча смогут атаковать двух врагов разом, ниндзя-каратисты — копить энергию для суперударов, уворачиваясь от чужих выпадов, телепаты — обращаться на свою сторону монстров. Стрелки из пистолетов наносят чудовищный урон, но очень хлипкие вблизи, а ведь есть еще мастера огня, телекинеза и чуть ли не черта лысого.

Если вам по каким-то причинам не понравился ни один из предложенных классов, вы мо-

жете создать свой, скомбинировав схемы развития из уже существующих. Вдобавок ко всему на пятом уровне вам дают выбрать способ путешествия по игровому миру — телепортация, полет, ракетные прыжки, неспешное скольжение на платформе и тому подобное. Благодаря этому карту исследовать легко и приятно, вы спокойно долетаете до места назначения, не отвлекаясь на случайных монстров (правда, в базах самых злых злодеев стоят ракеты «земля-воздух», ловко сбивающие сунувшихся не туда новичков). Да и просто до крайности интересно парить на высоте птичьего, а то и спутникового полета. Ощущаешь себя... супергероем.

### Один на миллион

Champions Online в смысле супергеройства сделала почти невозможное — в игре есть тысячи спасителей человечества, но это никак не влияет на чувство собственной важности каждого отдаленно взятого игрока. При чем речь сейчас не только о ваших персональных инстансах, вещи для жанра почти обыден-

ной. В Champions имеется неплохой комиксный сюжет, который двигаете вы и только вы.

Едва создав героя, вы попадаете в Миллениум-Сити, который атакуют группы инопланетных захватчиков, похожих на зергов. Выглядит атака очень эффектно: в небе парят огромные корабли, периодически то тут, то там появляются толпы монстров, вступающих в отчаянные перестрелки со спецназом, горят машины, верещат заваленные обломками жители, кругом разрушения и хаос.

По мере выполнения обычных квестов (или не совсем обычных: в частности, вас просят постоять под огнем полицейских лазеров, которые надо откалибровать, — таким образом игра ненавязчиво обучает вас блокировать вражеские атаки) вы попадаете в так называемую открытую миссию. Собравшимся в одной зоне игрокам следует починить гигантскую пушку, попутно обороняясь от толп инопланетян. Миссия легкая, но очень эффектная: рядом с вами бегают штатный городской супергерой, для атмосферы оружий что-то вроде «Я не сдам эту планету тараканам!», на растерянных солдат сыпется всякая склизкая сволочь, вокруг сияют силовые поля и вспыхивают лазерные лучи. Если бы во всех MMORPG так объясняли игровую механику, это был бы лучший жанр на Земле!

Далее вы попадаете в ваш персональный инстанс, штаб-квартиру городских героев, оккупированную врагами, где происходит ваша (и только ваша!) схватка с боссом. После чего вы единолично запускаете ту самую гигантскую пушку, сбивающую инопланетный корабль, и следу-

ете на праздничную церемонию, во время которой игра столь откровенно цекочет ваше эго, что становится и стыдно, и приятно одновременно.

Когда вы в следующий раз прилетите в Миллениум-Сити, то в нем уже, естественно, не будет никаких инопланетян. В дальнейшем этот ловкий прием фазового перехода повторяется — победив босса, вы продолжаете исследовать локацию, но выглядит она по-новому и в ней полно новых врагов. Так, в Канаде после гибели главного колдуна-террориста утихает чудовищный шторм, выглядывает солнышко — мороз и солнце, день чудесный. Зримое влияние ваших супергеройств на окружающий мир восхищает.

### Slick and Deadly

Не может не радовать и первоклассный дизайн игровой вселенной. Канада с футуристической военной базой, воем волков, ледяными демонами и упавшим пассажирским лайнером (намек на сериал Lost), к которому вы продираетесь сквозь толпы хитрых зомби, соседствует с выжженной радиоактивной пустыней, секретной исследовательской базой и городами-призраками в духе Дикого Запада, — а далее вас ждет тюрьма для монстров и легендарная Лемурия. Причем вам придется выбирать: пройти одновременно и Канаду, и пустыню (а потом — Лемурию и Остров монстров) нельзя, или то, или это. Видно, что Cryptic ушла любовь многих игроков к развитию сразу нескольких персонажей и сделала повторную прокачку несущей.

И вот не успеваеете вы разоб- раться с теми же ледяными мон-

### Наш славный дедушка



✓ Супергеройские бои, от которых буквально пляшет экран.

Champions Online по сути является доведенной до ума версией предыдущего проекта Cryptic Studios, **City of Heroes**. Точно так же там был шикарный редактор персонажей, точно так же вы с самого начала были мощным супергероем (а не каким-нибудь беглым рабом) и точно так же большая часть действия протекала на улицах гигантского города, правда, назывался он Паргон-Сити.

Измученные нарзаном игроки с радостью сменили облезлое фэнтези на маски супергероев, отправившись громить банды суперзлодеев. Несмотря на то, что с момента выхода игры прошло пять лет, на серверах CoH до сих пор довольно многолюдно. В 2005 году вышло дополнение, **City of Villains**, позволившее играть за злодеев и сменившее ориентацию проекта с PvE на PvP (сейчас игры слили в одну под названием City of Heroes). Утомленные добрыми делами обитатели Паргон-Сити начали массово записываться в засранцев со спецспособностями, устраивая потрясающие батальи с хоршистами. Можно предположить, что через год-полтора подобный аддон появится и для Champions Online, позволив нам перекинуться в стан виртуальных старух Шапокляк.

страми, как освобожденная от злого колдовства (колдовство и пылающий в глухой ночи неон! Шаманы и боевые роботы! Господи, как я люблю эту игру!) Канада оказывается заселена русскими

шпионами, которые шныряют туда-сюда в шапках-ушанках и пытаются создать суперсолдат.

Типы квестов и типы врагов постоянно меняются, не давая вам ни на секунду заскучать,



✓ Один из местных злодеев, создатель которого явно черпал вдохновение в серии MechWarrior.



✓ Из-за искажения перспективы не очень видно, но эта тварь занимает в высоту два экрана.

причем мрачный гринд (планомерное убийство монстров ради вещей или опыта) тут полностью изжит: вещи с тварей падают слишком редко и слишком плохие — за выполнение квестов дают лучше. Двадцать раз сходить в один и тот же инстанс также не получится — боссов можно убивать только однажды. Это невероятно, но вечный день сурка имени MMORPG, когда вы загружаете игру и в полубессознательном состоянии раз десять пробегаете по знакомым местам охоты, надеясь добить очередной уровень, наконец-то закончился! Вы участвуете в приключении, а не работаете чертовым виртуальным шахтером.

## Команда подлецов

Да, и невозможно представить человека, который мучает

скотинок, добывая новый уровень, вместо того чтобы выполнять истерически забавные квесты. В одном из них (Six Feet Under) вам надо откопать заваленных снегом солдат, причем неизвестно, кто из-под снега вылезет: ледяной зомби или несчастный пехотинец. В другом — помочь гигантскому левитирующему мозгу, жертве науки, в третьем — просто отбить волны врагов, прущие на отдаленный форпост.

Для некоторых квестов, кстати, требуется группа персонажей — так игра борется с нелюдими, предпочитающими геройствовать в одиночестве. Из-за относительной компактности зон найти компаньона — дело одной минуты. Просто кричите в общем чате название квеста, и вам обязательно кто-нибудь поможет.

Любимый Барак Обамой Спайдермен — с говорящей амебой, разукрашенной в цвета российского флага? Добро пожаловать в редактор, в Champions Online нет ничего невозможного.

## Бои без правил

Устав от сражений с компьютерными злодеями, займитесь PvP. Бои между игроками проходят на отдельных аренах (такие супергеройские бойцовские клубы), сражаются обычно две команды из пяти персонажей одного уровня. Чтобы никому не было обидно, отстающим временно прибавляют недостающие уровни — вопрос победы становится исключительно вопросом тактики. Из-за этого PvP напоминает сетевые командные шутеры — дым коромыслом, по арене со страшной

ли костюм, как можно его портировать лишней кобурой? Да и не очень понятно, как отображать «инопланетную мутацию» или там «пси-тренировку» (выдавать супермену пулемет как-то странно, согласитесь; впрочем, тут есть и пулеметы). Но если вы из тех, кому так нравится хвастаться уникальными вещами, то займитесь получением титулов («Убил 100 зомби», «Спас город» и так далее). Титулы обмениваются на уникальные элементы супергеройского костюма. Толку особого от них нет, но новички уважать будут.

Если же вам наскучит ваш внешний вид, вы волны в любой момент дойти до портного и полностью изменить свой облик, превратившись из грузного мужички в силовой броне в склизкую зеленую рептилию или акробата в подозрительно обтягивающем трико. Игра всячески подчеркивает, что хочет, чтобы вы выглядели, простите, стильно. Стильно, а не как сумасшедший потный nerd, понцацелявший на себя железок с убойными характеристиками.

## Jack of all trades

Для пушкого гламура игровая графика использует технологию cel-shading, придающую ей отчетливо комиксный вид. Кроме игроков и злодеев, мир Champions Online населен множеством простых прохожих, NPC-солдат, шагающих роботов, колдунов из ФБР и тренеров крафтинга самого дикого вида.

В начале игры вы выбираете одну из трех специализаций — оружие, наука, мистицизм, после чего углубляетесь в изучение подразделов вашей дисциплины. Так, оружейники могут за-

скоростью носятся самые дикие создания, летают файерболы, грохочут пулеметы, режут когтистые твари с кожистыми крылами, кого-то жарят, кого-то парят, кого-то мучают и морозят, а после объявляют счет. По итогам битвы вы можете, во-первых, выполнить PvP-квест, а во-вторых, получить так называемое «признание» — особую валюту, за которую можно купить продвинутые вещи. Выдают «признание» только за PvP, каким-то другим способом его заработать невозможно.

Надетые предметы, кстати, не отображаются на персонаже — вы же тщательно подбира-



✓ Вертолет, ваш основной способ перемещения между зонами.



✓ Powerhouse, место, где вы разучиваете боевые умения. По совместительству — место сбора фриков.





Колдуны, ураган, пылающие обломки — в общем, типичный день в Канаде.



Вот такие тараканы встречаются на улицах больших городов!

няться гаджетами, боевыми искусствами и мутациями. Найдённые вами предметы лучше не продавать, а разбирать на специальных столах, получая взамен детали и рост крафт-навыка. Первый предмет вас попросит собрать еще в Канаде или пустыне — без любовно спянной защиты от холода или радиации бой с боссом станет ощущением сложнее.

При этом чистых крафт-классов нет, сборище вещей лишь приятный довесок к основной профессии, на который вы вполне можете плюнуть. А вот плюнуть на основные боевые навыки не получится — каждые несколько уровней вам будут предлагать новое умение. Причем не в ущерб развитию уже имеющихся навыков — изучение новых и прокачка старых разнесены. При известном желании вы можете даже брать навыки из чужих классов, другое дело, что продвинутые умения требуют серьезных вложений в выбранную ветвь развития, поэтому лучше все-таки не распыляться.

Уже изученные умения можно кастомизировать, выбирая, например, «повысить силу выстрела из бластера» или «получить 20% шанс при каждом выстреле вернуть себе немного здоровья». Таким образом, даже два персонажа, решившие прокачивать одно и то же умение, все равно будут различаться по наносимому этим умением урону, побочным эффектам и тому подобным штукам.

### Ультрафиолет

Изучать все особенности навыков следует внимательно — бой с врагами требует от вас всей концентрации, нельзя клик-

нуть «атаковать» и пойти в туплет читать книжку. Для активации боевого умения следует нажать соответствующую клавишу, причем все навыки жрут энергию, которую приходится восстанавливать специальными атаками.

Более того, периодически враги будут наносить по вам суперудары (над головами монстров появляются характерные иконки), не заблокировав которые вы понесете чудовищный урон. А, скажем, мастера восточных единоборств только блоками и живут — за каждый успешный блок они получают необходимую для спецударов энергию.

Кроме суперударов, всякие твари время от времени будут захватывать вас в объятия, и тут тоже придется молотить по клавишам или экшенам, чем к традиционной MMORPG-схеме.

### Champion Sound

Единственный заметный недостаток Champions Online — отсутствие озвучки и внятной музыки. Но он легко решается: естественно, что игру про супергероев следует проходить под MF Doom — King Geedorah (знаменитый рэпер читает от лица Годзиллы — самое оно при игре смертельным ящером). Хотя если вы выберете кого-ни-

будь в люрековских лосинах и с зелеными волосами, то хорошо пойдет восьмидесятиклассный хард-рок, а вот всяким злобным ниндзя с бородавкой на носу понравится GZA — Legend of the Liquid Sword. К сожалению, класса персонажей, которому подошел бы оригинальный саундтрек, найти не удалось. Но это мелочи.

Champions Online — одна из немногих MMORPG, в которой каждый момент вашего пребывания — сплошное удовольствие. Вся рутина (от гринда до долгих пробежек по игровой карте) выкинута прочь, вместо нее вставлены супермутанты, ядерное оружие и сумасшедшие ученые. Кружащие голову возможности по созданию персонажа, интересные квесты, разнообразные, непривычные для жанра враги, ваши персональные злые гении и отличный PvP — что еще нужно для счастья? Champions Online — отличная MMORPG, если вы не хотите тратить недели реального времени на прокачку и не выносите вида стандартной фэнтези-братии. ■



#### ДОЖДАЛИСЬ?

Champions Online для онлайн — это то же, что Crysis для шутеров или GTA 4 для экшенов. Можно не любить, но пропустить невозможно.

#### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 10

#### ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9.0

#### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

#### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

## РЕЙТИНГ

# 9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО



# CRIME CRAFT

- Жанр  
Онлайновый боевик
- Издатель  
THQ
- Разработчик  
Vogster Entertainment
- Бизнес-модель  
Условно-бесплатная
- Скорость связи  
От 64 Кбит/с
- Трафик  
10 Мб/час
- Сайт игры  
www.crimecraft.com

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:  
1,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Dual Core 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

В прошлом номере мы делились первыми впечатлениями от **CrimeCraft** — американско-украинского онлайн-экшена, который не похож ни на серию **Battlefield**, ни на **Team Fortress 2**. **CrimeCraft** — это онлайн-экшен от третьего лица с элементами RPG, и он выгодно отличается от собратьев по жанру нестандартной тематикой и динамичным геймплеем: вместо серьезных боевых действий или пасторально-мультиязычных пейзажей здесь

у нас хитрые бандинские разборки в подворотнях залитого неона мегаполиса.

## Война в большом городе

Территория **CrimeCraft** состоит из нескольких зон — собственно мегаполиса Санрайз-Сити, обнесенного высоченной бетонной стеной, и дюжины заброшенных заводов, фабрик, станций, разрушенных домов — словом, трущоб, расстилающихся на многие километры вокруг. Согласно не слишком внятной истории, за стеной происходит форменное мракобесие — там молодые отморозки каждый час вспарывают друг другу брюхо. В городе тихо и спокойно, хотя живут там, по большому счету, те же отморозки, только уставшие от застенного беспредела и перебравшиеся в Санрайз-Сити в поисках безопасности.

Однако жизнь в городе не слишком отличается от жизни в трущобах: заблудших душ, приползших в Санрайз-Сити в поисках лучшей доли, разворачивают на 180 градусов, суют в руки пушку и отправляют истреблять бандюков по ту сторону стены.

Город таким образом становится продовольственной базой, а трущобы — основным местом военных действий. При этом время, проводимое вне боя, стремится к нулю: и город, и трущобы — это автономные, никак не соединенные друг с другом локации. Бегать туда-сюда не надо: услужливый охранник у стены без проблем телепортирует вас в самый ад («Эй, парень, что-то в округе N неспокойно — покажи уродам, где раки зимуют!»).

## Серьезные сэмы пряником из ада

К тому моменту в ад, будьте покойны, уже завезут несколько десятков таких же беделог, как вы. Жить в Санрайз-Сити можно, лишь уничтожая себе подобных в трущобах-инстансах. В игре семь режимов, из них только два ориентированы на PvE. В целом все знакомо: тут либо сходится стенка на стенку две команды, либо воюют каждый сам за себя. Есть режимы захвата флага (PvP) и обороны базы (PvE), но самый зрелищный и динамичный — режим **Turf War** (PvP), когда две команды пытаются отвоевать друг у друга пять

ключевых точек. Немногом отстает от него режим **Robbery** (PvP), где игроки воруют из вражеских сейфов пачки хрустящих банкнот. Детали, казалось бы, несущественные, но вы себе не представляете, какое удовольствие испытываешь, украв мешок денег прямо из-под носа у противника!

В трущобах **CrimeCraft** превращается в одну непрерывающуюся и совершенно безбашенную перестрелку. Достаточно простая механика экшена от третьего лица (бегаем, приседаем, перекатываемся и прицеливаемся) тут удачно сочетается со скрупулезно проработанными картами, благодаря этому игра превращается в непредсказуемый тактический шутер. Игроки активно используют укрытия, поддерживают членов команды огнем, занимают стратегически важные позиции, обходят с флангов, вырываются из туннелей, падают на тебя прямо с крыши... Но так как участники набираются хаотично (кто первый застолбил место у охранника — тот и попал в инстанс), какой-то особенно интересной командной игры не получается. Партнеры действуют по ситуации: припол-



✓ Игра учитывает все ваши достижения. Убили 10 игроков в режиме PvP — получите одну награду. Нанесли 2000 очков урона из шотгана — получите другую.



✓ От одежды и оружия многое зависит... но есть такие ситуации, когда они только мешают.

зают на помощь, когда вас загнали в тупик между двух железных баков, швыряют гранаты, распугивая вражеские толпы... только делают они это из добрых побуждений или просто набирают фраги, не понять. Чат-канал во время боя молчит, темп игры просто не дает написать ни строчки — создается ощущение, что играешь с очень сильными, очень умными, но ботами.

Есть проблемы и с балансом. Во-первых, несмотря на все обещания, тут встречаются случаи, когда в одном инстансе сходятся игроки, скажем, первого и двадцать второго уровня. В такие моменты начинается самое настоящее избиение младенцев. Нам говорили, что успех в бою будет зависеть преимущественно от мастерства самого игрока, а не от его характеристик. Но на деле экипировка решает очень многое — сменившие это сразу качают умения, позволяющие использовать тяжелое оружие и снайперскую винтовку. Ибо человек со снайперкой в CrimeCraft — царь и бог: игроку, скажем, восьмого уровня, вооруженному оптикой, не страшен и верзила тридцать девятого уровня... Поэтому оружие тут не можно, а даже нужно модернизировать, увеличивая скорострельность, урон и прочие показатели.

Во те же время у каждой пушки число слотов под апгрейды ограничено, а имеющиеся в свободной продаже улучшения едва ли удовлетворяют вкусы большинства игроков. Как следствие, особое значение приобретает крафтинг, позволяющий изготавливать уникальное оружие и апгрейды для него. Не менее важна алхимия: опытные химики делают для себя мощные стимуляторы и медпрепараты, которые используются по горячей клавише и прямо во время боя увеличивают живучесть или наносимый урон.

## Люди гибнут за мэйкап

В CrimeCraft можно выделить, щеголяя не только продвинутой пушкой, но и модельными шмотками. В многочисленных магазинах полно элегантных костюмов и пикантно мини-юбок, а некоторые товарищи готовы за специальные золотые слитки (gold bars) сделать феерическую прическу, продать костюм ниндзя и даже навести мэйкап — сами не заметите, как вам нарисуют железную маску а-ля Терминатор. А уж раскрашивать в любимый цвет тут можно практически все: и лицо, и одежду, и оружие, в котором под краску отведен отдельный слот.

Кстати, о золотых слитках. Это внутриигровая валюта, которая тратится именно на кастомизацию персонажа. На покупку оружия, апгрейдов, медикаментов, на ремонт и даже на создание банд вы расходуете деньги, которые заработали на заданиях и в инстансах. А вот gold bars ни где, кроме как во внутриигровом магазине за реальные деньги, и не возьмешь. В начале игры вам дают несколько слитков, они, разумеется, быстро кончаются, и в действие вступает местная система микротранзакций. Но это не просто микротранзакции: в дополнение к ним вы должны выложить \$49,99 за саму коробку с игрой (тут стоит добавить, что и бизнес-модель, и цена актуальны только для американской версии игры; в России CrimeCraft, скорее всего, тоже выйдет, но когда это произойдет и сколько будет стоить игра — пока не решено).

Стоит ли расставаться с полсотней зеленых? Смотря что вам нужно от CrimeCraft. Игра сочетает в себе элементы экшена от третьего лица и MMORPG. Сколько-нибудь захватывающей истории здесь нет: проведя нас через несколько обучающих миссий, сценаристы беспардонно предложили самим искать приключения. Понятно, что это онлайн-проект и сюда приходят не за сюжетом, но ведь даже в штампованных free-to-play MMORPG принято хотя бы создавать иллюзию, что вы центральная фигура игры и свидетель какого-то исторического момента. В CrimeCraft вы ничего такого не дожидаетесь: максимум, что здесь есть, — это пара унылых «почтовых» квестов и миссий в стиле «убей трех ботов и вернись за наградой». Да, точно такой же принцип исповедуют и авторы All Points Bulletin, но там приключения сами вас находят: в городе постоянно что-то происходит, бандиты пытаются ограбить инкассаторов, полиция их защищает, пускается в погоню и т.д. При этом все игроки в APB четко разделены на полицию и на гангстеров — это дисциплинирует и дает ощущение причастности к чему-то большому, важному. А в CrimeCraft общей цели нет: все бандиты и все участвуют в одинаковых матчах — в один прекрасный момент это здорово наскучивает.

Тут на выручку приходят гангстерские войны (аналог войн гильдий), где банды зарабатывают рейтинг, продвигаются вверх в специальных чартах, становятся больше, мощнее и в какой-то

момент даже могут покупать себе недвижимость — не заводы и фабрики, конечно, а что-то вроде гильди-холлов из MMORPG. Упор в гангстерских войнах сделан на соревнования, проводимые по системе плей-офф: с сеткой, четвертьфиналами, полуфиналами и «посевом». Жаль лишь, что оценить механизм мы не смогли: на момент написания этих строчек игроки создали много банд, но в графах «Рейтинг», «Победы» и «Поражения» у всех у них красовались нули — еще не было объявлено ни одного турнира.

Наконец, не очень понятно, придется ли инстансовая система. С одной стороны, шутеру нужны не неземные красоты, а детально проработанные карты — и в CrimeCraft они есть (более того, уже сейчас в работе неанонсированное бесплатное контентное обновление, которое добавит новые карты и вещи). С другой стороны, одно из главных занятий в онлайн-игре — исследование игрового мира, а обнесенный стеной Санрайз-Сити можно вдоль и поперек изучить за полчаса. С третьей стороны, неоновый мегаполис красив, в нем хочется жить: любоваться вывесками магазинов и рассматривать витрины, стоять на набережной и смотреть на успокаивающую гладь океана, удивляться, когда прямо над головой пронесется экспресс (да, здесь есть открытое метро), и наблюдать, как опадают с деревьев желтые листья. Словом, CrimeCraft очень многолика игра — и понравится он вам или нет, зависит от того, что вы от нее ждете. ■

### ДОЖДАЛИСЬ?

Гангстерское Чикаго в неоновом-стеклянных декорациях. Для тех, кто ради большого количества фрагов готов отказать от богатого игрового мира.

### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

### ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

## РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



# Шаг вперед

## Как будет развиваться World of Warcraft до самого закрытия игры

Ежегодно **Blizzard** выпускает большой коммерческий аддон к **World of Warcraft** — как правило, каждое дополнение развивает сюжет, добавляет новый класс, новый континент и нового эпического босса. Но важно даже не это — важно, что аддоны выходят ежегодно, примерно в октябре-ноябре. И, подсчитав всех мало-мальски значимых героев и все упомянутые территории, можно предположить, когда **Blizzard** закончит контентную поддержку игры.

В январе этого года на официальном форуме намекнули, что планируют заниматься игрой как минимум до 2014 года — пока **Microsoft** будет поддерживать

**Windows XP**, **Blizzard** не оставит **World of Warcraft**. Цифры похожи на правду. В 2014-м у **Blizzard** уже появится новая онлайн-игра, а **WoW** стукнет 10 лет, и к нему будут относиться примерно так, как сейчас относятся к **EverQuest**: «А помнишь, как раньше в Могиле Спящего...»

Но чем заняться до 2014 года и чем закончатся приключения в Азероте? Мы изучили историю «Варкрафта» и разработали план развития игры на ближайшие четыре года. Он, конечно, из разряда «если бы я был Колумбом, Америку открыли бы на пару тысячелетий раньше» и совершенно не обязан сбыться, но, на наш взгляд, это самый ве-

роятный и самый подробный вариант развития событий (о том, как события развиваются на самом деле, читайте во врезке).

### 2009–2010: В воду ворот

Посмотрите на карту нынешнего Азерота. Вы тут же обнаружите очевидную вещь: мир покрыт водой более чем наполовину. А значит, у разработчиков развязаны руки добавить в игру если не целый континент, то хотя бы пару-тройку крупных островов. Но нас сейчас интересуют даже не острова, а водоворот в центре: он — первый претендент на заселение. И все ука-

зывает на то, что освоена эта территория будет уже в ближайшем аддоне.

Водоворот — одно из самых впечатляющих свидетельств катаклизма, произошедшего в Азероте давным-давно. Раньше расположение материков было совсем иным: Калимдор и Восточные земли, разьединенные сейчас водой, были единым целым. Посреди этого громадного континента стоял Колодец вечности, бурливший магической энергией. Рядом с Колодцем жили ночные эльфы. До поры до времени они почтительно пользовались магией Колодца, но однажды родилась правительница, которой захотелось взять все, что он способен дать.



Один из самых примечательных багов **WoW**: однажды в рейде вы обнаруживаете, что кругом все голые. Ошибку не исправляют уже несколько месяцев — видимо, закроют на нее глаза и в аддоне.



Есть скриншоты, которых уже не повторить: локации изменились. Например, здесь еще видно купол, под которым находится Даларан, — теперь этого купола нет. После выхода каждого нового аддона таких мест будет все больше.



Во время прокачки до 80-го уровня мы не раз встречались с Артасом, и теперь даже те игроки, которые не проходили оригинальные стратегии, знают его историю.

Эту королеву-эльфию с великолепными золотыми глазами звали Азшара. Красоту ее превосходил только магический талант. Движимая страстью к магии, она черпала из Колодца все больше и больше, а ее подданные в меру сил и способностей следовали примеру своей госпожи.

Возросший магический фон заметил Саргерас — титан, который в космогонии «Варкрафта» играет роль вселенского зла. Саргерас овладел умами королевы Азшары и ее ближайших сподвижников и приказал им строить возле Колодца портал, по которому его армия, Пылающий легион, должна была пройти в Азерот и уничтожить там все живое. Околдованная Саргерасом Азшара верила, что он, владеющий магией чудовищной силы, возьмет ее в ученицы. Но проверить лояльность злого титана история не дала. Собственные подданные Азшары взбунтовались, и, хотя из портала вышло довольно много демонов, сам Саргерас в Азерот пройти не успел.

Тем не менее и пролезших через портал тварей хватило, чтобы развязать Войну древних, и, пока народы Азерота отражали атаки демонов, Азшара и ее приближенные до последнего поддерживали портал. Наконец, Колодец вечности не выдержал магического давления и начал уходить под землю, разрывая континент на две части. В разлом хлынуло море, Азерот приобрел современные очертания, на месте злосчастного Колодца появилась воронка водоворота, а событие окрестили Катаклизмом. И вот 26 июня Blizzard зарегистрировала новую торговую марку — Cataclysm, что только подкрепляет нашу догадку о сюжете первого аддона.

Под этим самым водоворотом нас поджидает Азшара, главная героиня следующего дополнения, и ее подданные. Провалившись в пучину, они не погибли: магическая энергия, которой пропиталось все вокруг, сохранила им жизнь,

но не смогла спасти от проклятия. Бывшие великие ночные эльфы превратились в наг.

Из затопленного дворца насыщенной королевы можно построить прекрасное новое подземелье, и встречи с Азшарой игроки будут ждать так же нетерпеливо, как ждут сейчас свидания с Артасом. Сами же ушедшие под воду земли дадут нам целый новый мир. В подводном царстве появятся не только новые подводные монстры (читай: новая механика и бои в трех измерениях), но и настоящий плавающий маунт — именно плавающий, вроде дельфина, а не умеющий плавать, как умеет сейчас любой конь, тигр или раптор.

Уместно вспомнить еще один кусочек истории, согласно которой возле водоворота уже есть несколько островов. В свое время их поднял из глубин проклятый орк Гул'дан, искавший здесь артефакт невиданной мощи — Глаз Саргераса. Якобы очень-очень давно, еще до Великого разлома, Саргерас был повержен, и его физическое тело спрятали в гробнице неподалеку от города, в котором позднее родилась безумная Азшара. История, конечно, чистой воды профанация — существо масштаба Саргераса гибель физической оболочки обычно грозит всего лишь временным развоплощением. Но Гробница Саргераса на островах, безусловно, есть — и нам наверняка позволят ее разорить (а тут и до встречи с ипостасью полуразвоплощенного титана недалеко!). Может быть, мы увидим и Гул'дана, убитого как раз на этих островах. А что, опыт воскрешения у Blizzard большой — они, например, умудрились вернуть с того света даже Мурадина Бронзоборода, дварфа, убитого осколками ледника, из которого Артас добывал свой Фростморн. Правда, Гул'дану придется предстать перед нами без головы — череп его стал сильнейшим артефактом в мире World of Warcraft (как

### Чья гуца гуце

Надо сказать, что эта статья писалась в середине августа, до открытия **BlizzCon**. Мы знали, что на конференции будет громкий анонс, но что именно Blizzard собирается анонсировать, нам оставалось только догадываться. Выбор был невелик: либо новая однопользовательская игра, либо следующая MMOG в абсолютно новой вселенной, либо дополнение к WoW. Так как у Blizzard в разработке уже находятся **StarCraft 2** и **Diablo 3**, а анонсировать новую MMOG пока рановато, мы решили, что на BlizzCon представят третий аддон. И, планируя номер, задумали убить этой статьей сразу нескольких зайцев. Во-первых, напомнить вам историю Азерота, где столько всего понакручено, что запутаться, сами знаете, немудрено. Во-вторых, подстраховаться на случай, если дополнение анонсировано не будет, а распаленным на форумах игрокам очень захочется почитать, что же там может быть. Ну а в-третьих, мы, конечно, тщеславно надеялись угадать, какой фортель Blizzard выкинет на этот раз.

И, вы не поверите, угадали. Третий аддон действительно называется **World of Warcraft: Cataclysm** и рассказывает о восстании падшего драконьего аспекта Смертокрыла Разрушителя, тысячи лет таившегося в Подземье. Нового континента не будет, зато Blizzard переработает старые локации и старых монстров, отчего новичкам качаться станет еще проще, а старичкам — еще интереснее. На дне моря все-таки появится затонувший город, Вайш'ир, а в океане найдется новая PvP-зона — остров Тол Барад. Из-за Катаклизма некоторые территории (например, локация Тысяча Игл) затопит, Азшара превратится в никроурневую локацию, Дуротар и, возможно, Оргримар будут разрушены. На Черной горе начнется извержение вулкана, а локация Вейлинг Кавернс превратится в тропики.

Вместо плавающих маунтов (тут мы не угадали) появятся летающие — это тоже вполне логично, потому что перемещаться по Азероту пешком или даже галопом становится все сложнее. Добавятся две новые расы — голбины (Орда) и воргены (Альянс). Новых классов не будет, зато планируются экзотические комбинации рас и классов — ночной эльф-маг, гном-священник, таурен-паладин и т.д.

Занятно, что максимальный уровень нового аддона не 90-й, а 85-й. Вызвано ли это желанием сосредоточиться на ивентах и территориях (а не на создании дополнительного оружия и вещей) или желанием достичь сотого уровня только в последнем аддоне, неизвестно.



Многие достижения в игре связаны с праздниками — например, Неделя влюбленных, когда можно устраивать романтические пикники и дарить дорогим людям (или не людям!) леденцы с подписями вроде «Я люблю тебя». Добавлять праздников уже вроде некуда, а вот количество достижений в них вполне можно расширить.

Blizzard будет выкручиваться, чтобы легализовать безголового Гул'дана в Китае, непонятно!).

Логичным продолжением цепочки станет введение в этом же аддоне нового героического класса — архимага: он замечательно

вписывается в историю, в которой магия и маги сыграли одну из главных ролей. Скорее всего, нас также ждет очередное повышение планки развития до 90-го уровня, некоторое, хотя и не особенно заметное совершенствование



Гномы — самая милая раса WoW, но далеко не каждый будет играть гномом. А вот если бы разработчики уступили многочисленным просьбам игроков и ввели мурлоков, ажиотаж был бы неслыханный.



Рано или поздно разработчики должны были разрешить летать по всему Азероту. И почему-то они сделали это раньше, чем раскрыли все «неотработанные» зоны.



Обычно каждый крупный аддон повествует историю одного центрального персонажа. Однако разработчики создают попутно еще десятки (если не сотни) боссов разной величины.

ние графики и гораздо более активное использование технологии фазового перехода. О мелочах вроде новых вещей, инстансов, умений, рецептов, билдов и т.п. не будем даже вспоминать.

### В сухом остатке:

- Планка развития: 90
- Новые территории: острова
- Новый героический класс: архимаг
- Новый маунт: плавающий
- Мощное использование технологии фазового перехода
- Новые рейдовые боссы: Азшара; возможно, Гул'дан и одна из ипостасей Саргераса

## 2010–2011: Спи, моя радость

В мире World of Warcraft есть такое хитрое образование, как Изумрудный Сон — это идеальный образ игровой вселенной, некий параллельный мир. Считается, что титаны создали Изумрудный Сон для защиты Азерота. Во Сне живет племя зеленых драконов под предводительством главной хранительницы, Изеры. С известной долей вероятности можно предположить, что вообще все сущее в Азероте — ее сон. Изера крайне редко открывает глаза, но она видит все, что происходит — и в эфе-

мерном Изумрудном Сне, и в соответствующей ему точке реально-го Азерота; а видеть она может одновременно все и везде. Существом в физической оболочке вход в Изумрудную страну заказан, зато во сне попасть туда может любой. Даром переноситься в параллельный мир не засыпая обладают только друиды.

С точки зрения игровой механики Изумрудный Сон — просто бесценная находка. Перед нами фактически готовый новый мир, который существует везде и нигде. Для него не надо искать физического места на старой карте. Здесь законы сущего меняются по совершенно непонятным игроку меркам, и в Изумрудном Сне можно поселить очень странных и очень красивых созданий, а технологию фазового перехода сделать не просто интересной особенностью, а главным элементом игры. В надежном мире снов Blizzard может любым образом изменить привычную нам игровую механику. Бесплезно гадать, как это будет сделано, но думаем, что своего шанса поразить игроков тут не упустят.

Однако как бы ни был эфемерен Изумрудный Сон, разработчикам придется придумать какую-то точку входа. И тут у них уже есть прекрасная наработка —

сейчас мы снова расскажем вам одну интересную историю.

Итак, Колодец вечности и королеву Азшару поглотили пучины Водоворота, по миру прошел Великий разлом, но часть эльфов успела спастись. Днем и ночью они бежали от преследующего их океана, буквально мочившего пятки, и вот, наконец, добрались до места, где водная стихия уже не могла настичь их. Этим местом стала гора Хиджал. Здесь, на ее вершине, Иллидан Стормрейдж опрокинул пузырек воды, которую зачерпнул из старого Колодца вечности. Иллидан хотел сделать новый магический колодец, вернуть эльфам былую силу магии — и преуспел. Магические потоки взвились с новой силой. В Азероте появился второй Колодец вечности.

Брат Иллидана, Малфурион, схватился за голову, когда узнал, что натворил его беспокойный родственник. Малфурион считал, что магические энергии колодца вредны Азероту. Всполошились и зеленые драконы-хранители: чтобы уравновесить магическое влияние Колодца, они посадили рядом Мировое дерево — Нордрассил. Изера осыатила Нордрассил, и он связал Азерот с Изумрудным Сном.

Новый Колодец, конечно же, опять привлек внимание Саргераса. Именно на горе Хиджал состоялось решающее сражение с правой рукой злобного титана — демоном Архимондом. Используя силу Дерева, эльфы уничтожили Колодец. Архимонд был убит. Пылающий легион вновь откинут. Дерево сильно пострадало, однако до сих пор, хотя и хуже, чем прежде, служит проводником в Изумрудный Сон. Деревом охотно пользуются друиды и некоторые особо упрямые смертные.

Последнюю битву с Архимондом разработчики нам уже показали: все желающие могут ретроспективно поучаствовать в ней в одной из Пещер времени. Но сейчас битва нас не очень интересует, лучше посмотрите на

карту Калимдора. Под Зимними ключами есть закрытая локация, со всех сторон окруженная горами. Туда никак нельзя сунуть любопытный нос. Почему? Потому что это и есть гора Хиджал. Зная предысторию, мы вполне можем предугадать, что здесь будет: довольно большое поселение эльфов, руины Колодца и изрядно подпаленное взрывом Мировое дерево Нордрассил. Здесь же, возможно, обустройство и вход в странный мир Изумрудного Сна.

И снова по мелочам. Скорее всего, появится второй героический класс — архидруид, нам предложат докататься до 100-го уровня, и еще к этому моменту Blizzard сделает для WoW абсолютно новый движок, который как минимум поставит графику игры вровень с существующими проектами. Из рейдовых боссов в Изумрудном Сне будут доступны драконы. Возможно, нам придется сразиться с одурманенным главой эльфов Малфурионом и с предводителем некоей злой силы, говорить о которой сейчас сложно. Последнее время во Сне творится что-то странное, если не сказать страшно: похоже, кто-то сознательно извращает его. Зеленые драконы сходят с ума и нападают на смертных, великий Малфурион застрелял во Сне и не может вернуться. И весьма вероятно, что мы схлестнемся с еще одним приспешником беспокойного Саргераса, благо у него их более чем достаточно.

### В сухом остатке:

- Планка развития: 100
- Новый план Азерота (иное измерение): Изумрудный Сон
- Новая «старая» локация: гора Хиджал
- Новый героический класс: архидруид
- Массовое использование технологии фазового перехода
- Полностью переделанный движок
- Новые рейдовые боссы: аспекты драконов; возможно,

«измененный» Малфурион Стормрейдж и кто-то из последователей Саргераса

## 2011-2012: Третья мировая

Дополнение 2012 года, по нашим прикидкам, будет аддоном бесконечных инвентов: конфликт между Саргерасом и обитателями Азерота рано или поздно должен достигнуть пика, и в следующем аддоне Blizzard будут подкидывать дров во все возможные печки. Сначала случится что-то, что в корне перевернет сложившееся политическое устройство. Скажем, Отрекшиеся окончательно разругаются с Ордой, или, например, трудяги дварфы объявят бойкот заносчивым ночным эльфам. Потом кто-нибудь кому-нибудь наступит на ногу в противоборствующих фракциях. Скажем, Джайна Праудмур поверит, что Трал съел ее любимую племянницу и занюхал бородой трупа любимого папы. Не важно. Главное, что после этого начнется резня всех против всех, к которой Blizzard наверняка прикрутит кучу модных вещей вроде осады столиц и пары сотен новых достижений в системе PVP.

Когда конфликт разгорится до такой степени, что игроки, на дух не переносящие убийства себе подобных, взвоят смертным воем на всех форумах, в Blizzard должны резко крутануть руль и сбросить последнюю, самую страшную бомбу. Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы предположить, что бомбой этой будет нашествие Пылающего легиона, который поведет наш давний знакомец Саргерас. Вернуться темному владыке помогут королева Азшара и знаменитый пророк Медив, который по такому случаю может удостоиться даже нового подземелья (Каражан к тому времени все уже успеют забыть).

Логичным шагом будет подключение к игре нового мира — некоего места, которое можно условно назвать базой Саргераса. Здесь, в самой страшной локации, нас будет ждать последний замок главного Злодея, куда мы снова будем ходить как на работу, чтобы добыть с Саргераса самые модные фиолетовые (а скорее, даже оранжевые) обновки.

Хотелось бы, чтобы к этому дополнению в Blizzard перестали уже заставлять нас прокачивать каждый раз по 10 уровней (100 — красивая круглая цифра, почему бы на ней не остановиться?), а новые локации можно было бы осваивать, получая удовольствие не от набора опыта, а исключительно от историй, рассказанных при помощи технологии фазового перехода. Думается, что в 2012 году технология будет отработана так, что сюжетно WoW вплотную приблизился к серьезным офлайн-сериям вроде **The Elder Scrolls**. Также в этом дополнении уместно будут смотреться новые героические классы, а именно охотник на демонов или мастер мечей.

### В сухом остатке:

- Новый мир
- Новые героические классы: охотник на демонов, мастер мечей
- Глобальный инвент: высший виток войны Орды и Альянса
- Глобальный инвент: нашествие демонов Пылающего легиона
- Новые рейдовые боссы: Саргерас, Медив (ребрендинг), Азшара (ребрендинг)

## 2012-2013: Конец — делу венец

К концу 2013-го Blizzard выпустит свою новую, сегодня даже не анонсированную онлайн-игру, и поддержка World of Warcraft будет идти в режиме «пока старая корова доится, ее

не режут, но кормят всегда сеном». Гениальные дизайнеры будут перекинуты на более перспективные проекты, клиент возглавит список «Старые игры» в магазинах цифровой дистрибуции, а тем, кто сделает все 25 000 ачивов в WoW, бесплатно выдадут клиент новой MMOG.

В World of Warcraft настанет окончательный и бесповоротный мир. Вместе с кончиной Саргераса закончится эпоха глобальных войн — во всяком случае, тех, о которых мы можем с уверенностью говорить сейчас. Хотя, если глобальный экономический кризис затянется, никто не помешает разработчикам вновь уронить на Азерот какой-нибудь космический корабль (как они уже сделали это с дренеями) или на худой конец метеорит, или вызвать новый всемирный потоп, или устроить извержение вулкана Ун'Горо, чтобы в результате всего этого, во-первых, открыть новую игральную расу мурлоков, во-вторых, заварить конфликт между «новой Ордой» и «новым Альянсом», в-третьих, уничтожить этот мир и переселить всех игроков на другую планету... Но в любом случае в 2013 году будет дописана последняя страница истории известного нам Азерота. Чтобы творить дальше с тем размахом, к которому привыкли игроки,

Blizzard должна будет совершить то, что в длинных сериях комиксов называют перезагрузкой, а в бизнесе — ребрендингом. А будет ли Blizzard волновать какая-то перезагрузка, когда на подходе у них — новая MMOG? Схалтурят ли они и сберегут ли снова Саргераса, чтобы провести его по еще одной почке перевоплощений?

Мы в любом случае ждем, что последнее дополнение откроет все белые пятна на карте (их все еще много на территории старого мира), перезагрузит все старые инстансы (очень хотелось бы снова посетить Каражан и заглянуть на огонек к драконам в их Логово), добавит новый героический класс вроде какого-нибудь митровтора.

В общем, делает так, что в 2014-м игра станет вылизанной до блеска иконкой жанра. Такой же знаменитой, как **Ultima Online**. И — увы! — почти такой же заброшенной. Хотя 4-5 миллионов (китайцев), которые останутся в WoW добывать золото для своих богатых соотечественников, думается, скрасят его суровые будни. На этом историю бесконечной череды подвигов и достижений игры, несомненно раз попадавшей в Книгу рекордов Гиннеса, можно будет считать законченной. ■



В последнем дополнении Blizzard активно сажала игроков на машины. Похоже, такого рода развлечений в последующих аддонах будет только прибавляться.



Недавно появилась информация, что перерабатывается пещера Ониксин. Только какой в этом сейчас смысл? Через два года подземелья снова будет проходиться рейдом из трех-пяти одетых топ-игроков — как сейчас проходится, например, Molten Core.



В Изумрудном Сне наверняка будут игры со временем. Примерно как в одном из самых забавных квестов, когда вам на помощь приходит ваш же персонаж из будущего и говорит: «Запомни, что бы ни случилось на той вечеринке, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПЕЙ ПУНШ! И раздобудь нам одежду получше».

# ИНТЕРНЕТ

## СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

### Бета-тестирование OnLive



Идеолог системы **OnLive** Стив Перлман сообщил в своем блоге о начале бета-тестирования службы «облачного гейминга» — речь о сервисе, который представляет игры по запросу пользователей и не требует их последующей установки на жесткий диск. 3 сентября Стив написал, что «бета-версия стала важной вехой в развитии OnLive, подвела черту под многолетней работой. Настал черед вам высказать свои мысли насчет новенькой системы».

Главной задачей закрытого бета-теста стало желание авторов смоделировать множество ситуаций, связанных с разнообразием мест, типов пользовательских соединений, скоростей, конфигураций PC и Mac... То есть в буквальном смысле поэкспериментировать волю на подопытных мышках. В число этих грызунов могут (до сих пор) попасть только жители Северной Америки, но едва ли у Перлмана получится воссоздать «максимальное количество ситуаций», не включив Россию в список поддерживаемых сервисом стран.

Тем паче, что авторы рассчитывают с помощью этой технологии избавить индустрию от пиратства...

### YouTube и горы золота

Почти три года прошло с момента покупки **YouTube** компанией **Google**, но до сих пор было не совсем понятно, приносит ли видеохостинг своим обладателям хоть какую-то прибыль. Бытует мнение, что проект с самого начала как был убыточным, так и остается им по сей день, несмотря на многочисленную рекламу, которую в последнее время стали вставлять в потоковое видео.

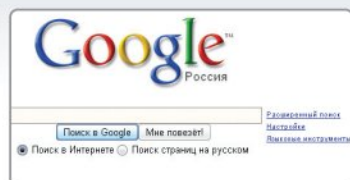


Но **Google** собирается форсировать события и запустить еще одну схему монетизации **YouTube**. По информации **Wall Street Journal**, **Google** ведет переговоры с несколькими голливудскими киностудиями (самые крупные из них — **Warner Brothers**, **Sony** и **Lions Gate**) о прокате их фильмов через **YouTube**. Судя по всему, приблудиться к кинематографу можно будет двумя способами. Либо смотреть фильм совершенно бесплатно, но регулярно наблюдать рекламные вставки. Либо заплатить какую-то небольшую сумму и наслаждаться чистым видео без всяких «москитных» вкраплений. Предполагается, что **YouTube**-релизы фильмов будут проходить одновременно с выходом DVD.

Понятно, что даже в HD-качестве картинка **YouTube** сильно не дотягивает до того, что можно увидеть на экране телевизора при просмотре DVD-диска. Но если цена не будет зашкаливать и составит, скажем, процентов десять от стоимости DVD-бокса, то желающие воспользоваться сервисом найдутся. А уж сколько людей будет смотреть фильмы целиком, пускай даже разбавленные рекламой, подумать страшно: на рекламе вполне можно озолотиться.

### Патент патенту — рознь

Если ты изобрел что-то интересное и полезное, то лучше сразу, без отлагательств, подать заявку в патентное бюро. Иначе потом подражатели и клонотворцы



налетят густой стайей — и кто-нибудь из них обязательно запатентует то, что вы придумали. Некоторые компании даже живут только за счет этого. В их штате состоят обычно одни лишь креативщики, которые придумывают идеи, которые могут изобрести и в дальнейшем реализовать какие-то другие компании-производители, чего бы то ни было. На «придумки» массово получают патенты, после этого остается только дожидаться, когда, скажем, производитель мобильных телефонов начнет выпускать какой-нибудь двойной слайдер с тройным нажатием. Р-раз! А патент-то уже оформлен, можно собирать «пошлину» или договариваться о разовой большой выплате.

Еще в 2004 году компания **Google** подавала в патентное бюро заявку на дизайн своего поискового интерфейса. Спустя два года ей удалось получить патент на дизайн страницы с результатами выдачи. А вот дизайн «заходника», то есть странички, на которой мы все привыкли вбивать сам текст запроса, патентное бюро отклонило и потребовало подавать на него отдельную заявку, что в **Google** и сделали. И вот недавно, а именно 1 сентября текущего года, патент на стартовую поисковую страницу был одобрен.

Почему мы так подробно вам обо всем этом рассказываем? Дело в том, что по схеме, указанной в патенте, работает изрядная часть современных поисковиков. Небольшое окно для ввода текста, две кнопки под ним и несколько текстовых ссылок. Так что при желании **Google** может устроить нешуточные разборки со множеством других поисковых компаний и выйти победителем из схватки. Вот только станут ли в **Google** заниматься чем-то подобным, большой вопрос. Обычно все бывает с точностью до наоборот — мелкие фирмы напрыгивают на **Google**, чего-то от него хотят, пытаются отсудить деньги. Но собаки лают, а караван идет.

На фоне многочисленных ситуаций, когда обладатели патентов, которые сами по себе никогда бы не использовали его по назначению, пытаются заработать, отсуживая деньги у компаний, реализующих технологию на практике, очень интересное выглядит предложение главного юриста **Microsoft** Горацио Гутьереса.



После конфликта с i4i, в результате которого i4i подала на Microsoft в суд за то, что компания включила в Word возможность работать с XML-тегами (до этого i4i зарабатывала на продаже программы, добавляющей эту функцию), Гутриес предложил ввести единую мировую систему патентов. По его мнению, она позволит избежать подобных конфликтов, а главное — стандартизирует патентные нормы, действующие в разных странах.

## С родителями в школу!



Двоечники — настоящие асы конспирации. Если спросить любого школьного «неуспевайку», как миновать или хотя бы отсрочить родительское возмездие за очередной неуд, то он запросто назовет с десяток способов. Можно «потерять дневник», можно аккуратно вырвать из него страницу, переписать все нечистую и сказать, что на этой неделе отметок вообще не получал. Можно аккуратно, острой бритвой, срезать нежелательную отметку или поставить на нее жирную кляксу (современные школьники для этих целей чаще используют наклейки или скотч: приклеил, оторвал — чернила с плохой отметкой почти полностью исчезли с бумаги). Кто-то вообще умудряется вести сразу два дневника. Один дается, если поставлена хорошая отметка, другой является эдаким складом для отметок плохих: иногда учителя не видят подвоха по полгода, родителям показывается, разумеется, только дневник с хорошими отметками.

Но, возможно, скоро на всех этих выдумках и хитростях будет поставлен жирный крест. В школах Смоленска уже проводится забавный эксперимент. Договорившись с операторами мобильной связи, школа предоставляет родителям новую услугу: заплатив около 100 рублей в месяц, любой родитель может каждый день получать SMS-сводку со школьных фронтов своего чада. Каждое такое послание предоставляется оператору классным руководителем учащегося и состоит из трех частей: отметок, полученных школьником

за день, «пожеланий» учителя (включая вызов родителей в школу) и домашнего задания на завтра.

Родители прониклись энтузиазмом и уже начали подписываться на новую услугу: сто рублей не такие большие деньги, когда на второй чаше весов — успеваемость любимого чада. Нисколько не удивимся, если через несколько лет практика станет обычной для всех российских школ. В этом случае двоечникам придется резко эволюционировать и изобретать куда более изощренные способы самооправдания: перехваты SMS, своевременную чистку сообщений на телефоне родителей и прочие формы электронного саботажа.

## Права на вождение интернета



Ни для кого не секрет, что большая часть интернетчиков — это люди, не знакомые даже с азами компьютерной безопасности. Иначе как объяснить, что более 50% не пользуются антивирусом, а 80% даже не знают, что такое фаервол? Один из специалистов Австралийского института криминологии, Рассел Смит, считает сложившуюся ситуацию крайне опасной и активно продвигает идею с интернет-правами. По мнению Рассела, любой человек, прежде чем провести к себе в квартиру выделенную линию или ADSL-канал, обязан сначала сдать экзамен на «веб-грамотность». В противном случае его и близко нельзя подпускать к Сети.

Казалось бы, что за бред? Однако Рассел очень четко аргументирует свою позицию. По его мнению, интернетчик, чей компьютер не защищен должным образом, представляет опасность не только для себя самого, но и для всего интернета. Его машина может быть легко заражена вирусами и в дальнейшем использована для создания хакерских бот-сетей. А это уже действительно проблема всех, а не только безграмотного обитателя Сети. Смит также считает, что если бы все ныне живущие интернетчики сдавали экзамены прежде, чем лезть в Мировую паутину, то проблемы DDoS-атак вообще не существовало. И, следует признать, доля здравого смысла в его рассужде-

ниях есть.

С другой стороны, некоторые сравнивают идею выдачи интернет-прав с попыткой обязать пешеходов сдавать экзамен на знание ПДД. А это уже выглядит совсем комично. Представьте себе, не сдали экзамен — сидите дома. Вышли на улицу — вас тут же остановил постовой и оштрафовал за отсутствие документа.

Тем не менее в Австралии уже можно (пускай пока и не в обязательном порядке) получить злосчастные интернет-права в Австралийском компьютерном обществе. Правда, за доступ к экзаменационной комиссии нужно сначала заплатить около трех тысяч долларов, так что понятно, почему пока желающих обзавестись новой «корочкой» не слишком много.

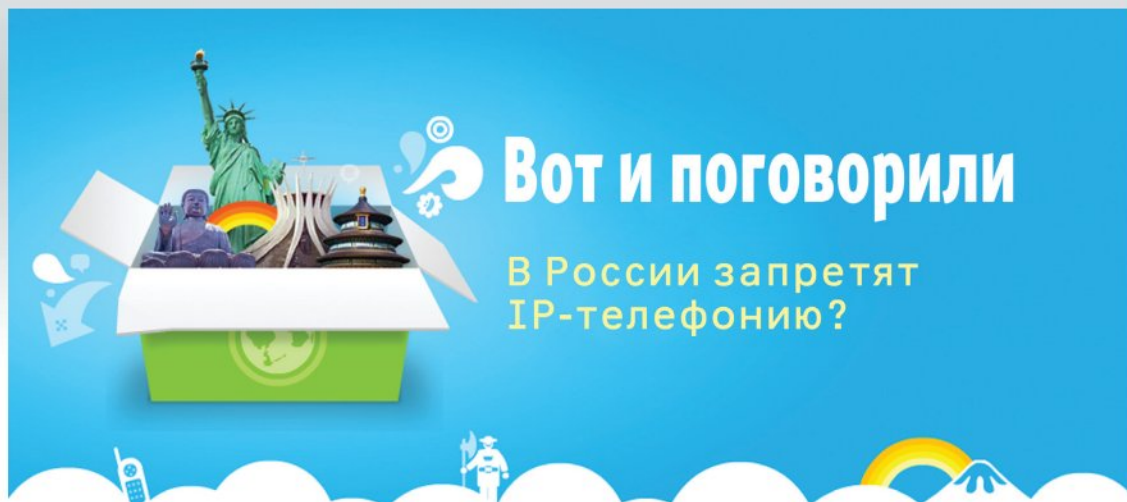
## Гуандунское правосудие



Китай преподнес миру поучительную историю, суть которой можно передать фразой «иногда обижать своих врагов по интернету больно и чревато последствиями». Ошибочно проведенная в начале года серия DDoS-атак пошла не по плану и затронула часть официальных служб китайского сегмента. Виновных нашли и арестовали — их оказалось четверо. Группу, причастную к сетевым атакам, возглавляет 23-летний рабочий фабрики с фамилией Бинг.

Он и его подельники пытались зарабатывать на организации частных серверов для игроманов, но никак не могли преуспеть, потому что их враги (очевидно, другие китайские онлайн-банды) постоянно глушили пресловутые серверы с помощью DDoS-атак. Взяв в банке ссуду в 280 000 юаней (примерно \$41 000), Бинг арендовал дополнительные серверы для того, чтобы начать ответные репрессии и контратаковать врагов.

К несчастью для него, атаки не отличались особой точностью. Сначала они затронули игрового провайдера DNSPod, затем переметнулись на серверы провайдера China Telecom и даже смогли частично нарушить работу крупнейшего в Китае «поисковика» Baidu. С некоторым опозданием полиция города Фошан в провинции Гуандун нашла виновных в падении трех этих служб и теперь собирается судить их по строгому законодательству Поднебесной в ближайшем будущем. Главное, чтобы власть резидентные атаки терроризмом не называла. ■



# Вот и поговорили

## В России запретят IP-телефонию?

Сколько веревочке ни виться, а конец будет: на июльском заседании Российского союза промышленников и предпринимателей (РСПП) представители сотовых операторов решили добиться законодательного ограничения интернет-телефонии в стране — дешевые VoIP-сервисы уведут клиентов у сотовиков. На Западе война Skype и мобильных операторов идет давно, однако чересчур дешевая связь — это не единственная и, возможно, даже не главная причина, по которой IP-телефония в России впадает в немилость. Ограничат у нас интернет-разговоры или запретят вообще? Мы попробовали разобраться.

### Чересчур удобный

IP-телефония — это система связи, обеспечивающая передачу голоса по IP-протоколам (Voice over IP, VoIP). Появилась она в начале девяностых, но рас-

пространение получила только в двухтысячных, когда интернет стал достаточно быстрым и дешевым. У IP-телефонии множество преимуществ перед привычной сотовой или стационарной связью. VoIP-вызовы, как правило, дешевле, качество связи не зависит от местоположения вышки и силы сигнала, а целый ряд сервисов — определитель номера, конференц-связь, переадресация вызова, автоответчик, автодозвон — предоставляется бесплатно.

Исторически сложилось, что самым популярным VoIP-сервисом в мире стал Skype: программа изначально имела простой интерфейс, поддерживала 10 языков и регистрировала нового пользователя в полминуты. Skype стал настолько распространен, что с ним начала ассоциироваться сама VoIP-телефония: в магазинах появились гарнитуры и USB-телефоны «для Скайпа», а в прайслистах провайдеров — услу-

га «настроить Скайп». На Skype пересели сотни call-центров, онлайн-консультаций и индивидуальных репетиторов.

В 2007-2008 годах Skype развивался так же стремительно, как в 2002-2004 годах развивались сотовые операторы. Сервис раздобыл, оброс платными услугами и обосновался в Windows, Mac OS X, Linux, на PSP, Symbian, Windows Mobile, Google Android... Весной 2009-го в Skype было зарегистрировано 480 млн абонентов, 5-10% которых постоянно находились онлайн.

### И грянул гром

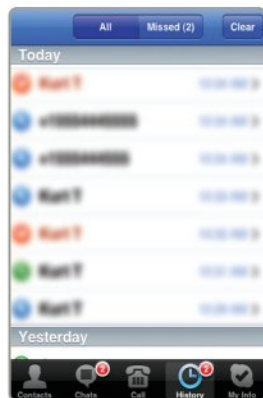
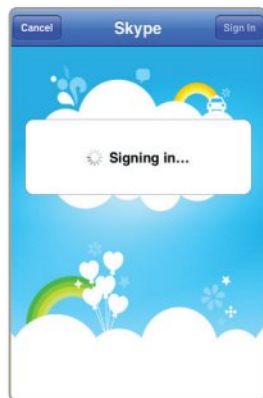
Но стоило Skype выпустить клиенты для мобильных телефонов и КПК, как на него стали обращать повышенное внимание.

Чем Skype мешает операторам мобильной связи? Основная часть дохода сотового оператора — это голосовой трафик, на него приходится до 80% маржи. И большая часть голосового тра-

фика — это междугородние и международные вызовы. Но если установить на мобильный телефон Skype, то звонить на другие сотовые и за рубежом можно будет по очень дешевым Skype-тарифам, а со Skype-телефона на Skype-телефон — вообще бесплатно, оплачивая только интернет-трафик.

В Европе и США Skype стали устанавливать на телефоны повально, и если раньше сотовые операторы поощряли использование мобильного интернета, то теперь их как громом поразило: дорогой голосовой трафик уменьшается, а вместо него оплачивается более дешевая интернет-связь.

Провайдеры ступили на тропу войны. Стоило Nokia заявить 17 февраля, что она будет предустанавливать Skype на смартфоны N-серии, как уже 2 марта крупнейшие британские операторы Orange и O2 потребовали отказаться от этой идеи под угрозой, что они просто не будут прода-



✓ Релиз Skype-клиента для iPhone стал для сотовых операторов последней каплей: война с VoIP-телефонией началась. Особой вины или заслуги Skype тут нет, он просто был первым.

вать аппарат N97. Через некоторое время одна из крупнейших американских телекоммуникационных компаний AT&T объявила, что, возможно, будет блокировать Skype-трафик своих абонентов. Вскоре ее поддержал американский беспроводной провайдер Clearwire.

В апреле, когда появился клиент Skype для iPhone, баны посыпались один за другим. Немецкий сотовый оператор T-Mobile, четвертый по величине в мире, заявил, что использование IP-телефонии в его сети является нарушением контракта — и тем, кто будет пренебрегать пользовательским соглашением, оператор отключит доступ в интернет. Официально это звучало так: «Система Skype создает большую нагрузку на сеть, что может привести к сбоям». В Skype это назвали противоправными монопольными действиями и заявили, что сотовые операторы «не позволяют клиентам получать равный и беспрепятственный доступ к публичным сетям».

## Песенка спета

Сотовым операторам есть за что волноваться: перед ними маячит перспектива потери рынка международных и междугородних звонков. Согласно ежегодному отчету аналитической компании TeleGeography, в 2008 году люди по всему миру наговорили 417 млрд минут, звоня из страны в страну. На Skype приходится всего 33 млрд минут, но это обманчиво малые цифры. Во-первых, они на 40% превышают показатели 2007 года, а во-вторых, эти 33 млрд минут уже сейчас делают Skype крупнейшим оператором международной связи в мире. «Всего через пять лет после запуска, — замечает аналитик TeleGeography Стефан Бекерт. — Представьте, что будет дальше».

Дальше, скорее всего, доля Skype в голосовом трафике будет только увеличиваться. По разным данным, к 2012 году интернет-телефония будет составлять до 40% всего голосового трафика. А потому логично, что российские сотовые операторы пытаются повлиять на формирующийся рынок IP-телефонии сейчас, пока Skype пользуется небольшим числом россиян.

Заместитель генерального директора компании «МегаФон» Валерий Ермаков и старший вице-президент ЗАО «Компания ТрансТелеКом» Виталий Котов, докладчики РСПП, находят существование Skype не очень удобным. Во-первых, это иностранная компания, и она не просто уводит клиентов от сотовых операторов: Skype еще

и не платит в России налогов с тех денег, которые тут зарабатывает. Во-вторых, VoIP-разговоры нельзя отслеживать, так как Skype не подключен к системе прослушивания телефонных переговоров СОПМ, и с распространением IP-телефонии государство потеряет контроль над переговорами своих граждан (о том, прослушивается ли Skype, читайте на врезке). В-третьих, если ничего не делать с развивающейся IP-телефонией, доходность отраслеобразующих операторов связи может упасть быстро и неконтролируемо (что и заботит российских сотовиков). По оценкам «ТрансТелеКома», если бы в 2008 году мы звонили по междугороду и в другие страны с помощью IP-телефонии, то размер рынка связи в денежном эквиваленте уменьшился бы в 10-15 раз.

Эти доводы не могут остаться незамеченными, и государство наверняка согласится сформировать нормативно-правовую базу работы IP-телефонии в России (пока ни в одной стране мира, кстати, такого законодательства нет). А дальше, заручившись поддержкой государства, операторы большой тройки будут лоббировать принятие законов, ограничивающих развитие IP-телефонии. Так как за этим стоят высокие прибыли, у нас, скорее всего, запретят устанавливать VoIP-клиенты на телефоны и интернет-телефония останется интернет-телефонией — доступ на мобильники будет закрыт и Skype, и Google Voice, и NetCall, и остальные. Полностью запрещены они не будут (это подтвердил в начале сентября и Министр связи и массовых коммуникаций Игорь Щеголев), но существовать будут только в Сети.

И если мелкие компании этого пока не почувствуют, то для Skype немилость сотовиков (не только российских) может стать роковой. Дело в том, что Skype убыточен для eBay, купившей его за \$2,6 млрд: лишь 20% трафика Skype приходится на платные звонки на обычные телефоны, остальные вызовы совершаются бесплатно, по Сети. Подписчик Skype платит в среднем \$1,35 в год — и в 2008 году сервис принес eBay \$546 млн. Уже известно, что руководство eBay продает 65% акций Skype группе частных инвесторов. Сумма сделки оценивается в два миллиарда долларов. Для компаний размера AT&T или T-Mobile это больше, но не подъемные деньги, и раз уж eBay расстается с акциями Skype, то сотовики вполне могут выкупить компанию и закрыть, чтобы избежать ненужной конкуренции — как это делали, например, американские газетчики-монополисты во второй половине XX века. ■

## Можно ли прослушать Skype?

Система передачи данных Skype изначально разрабатывалась с таким расчетом, чтобы звонки невозможно было прослушивать (зачем это распространяемой бесплатно программе — другой вопрос). Skype использует очень сложные алгоритмы шифрования звука и передачи данных: пакеты передаются крошечными порциями, как в файлообменных сетях, и распределяются между всеми подключенными компьютерами. Даже когда вы не разговариваете по Skype, программа что-то получает и передает (по данным MeinSky.de, трафик достигает 1 Гб в месяц). Благодаря этому невозможно точно установить факт звонка — нужно перехватывать и дешифровать весь трафик.

Итальянская, канадская, китайская полиция уже выражали недовольство сервисом: IP-телефония мешает оперативно-розыскной работе, так как невозможно прослушать Skype-звонки и определить местонахождение звонящего со Skype-телефона абонента.

Тем не менее точного ответа на вопрос, можно ли прослушать Skype, нет. С одной стороны, некоторые европейские спецслужбы требуют запретить Skype, потому что они не могут перехватывать разговоры потенциальных преступников. С другой — правоохранительные органы Австрии заявляют, что «прослушивание телефонных разговоров через систему Skype не представ-



Этому орлу, символически оберегающему частную жизнь граждан, здорово досталось, когда Агентство национальной безопасности США стало прослушивать интернет-переговоры.

ляет собой проблемы» и в прошлом году уже проводил «законный перехват IP-трафика». Да что там — русский хакер Крис Касперки распорочил Skype на год раньше австрийцев, еще в 2007-м, научившись анализировать его трафик и расшифровывая часть постоянных полей заголовков Skype-протокола (о том, как Крис препарировал Skype, читайте здесь: [www.xakep.ru/post/38543](http://www.xakep.ru/post/38543)). Кроме того, многие компании запрещают сотрудникам использовать Skype, так как не уверены в сохранности информации. Поэтому прослушивать Skype, скорее всего, можно — иначе как объяснить, что он все еще не запрещен в стране, где операторы связи обязаны предоставлять уполномоченным государственным органам, осуществляющим обеспечение безопасности, информацию о пользователях услугами связи и об оказанных им услугах связи?

**Gizmo5**

Stay in touch, Save some bucks

Download Gizmo5 on your computer.

Get Gizmo5 Desktop Now

Download Now

Get Gizmo5 Mobile Now

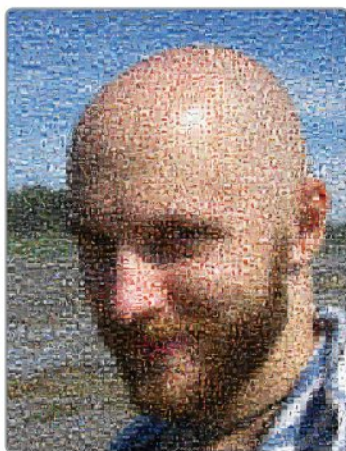
Send me Gizmo5

У Skype полно альтернатив среди коммерческих и некоммерческих VoIP-сервисов — Gnome, ANT, Gyach, Gizmo (первый среди догоняющих), Twinkle, Linphone, Kiax, но все они не настолько удобны.

# ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

## Мозаикодел



<http://click7.org/image-mosaic-generator>

Чтобы создать из собственной фотографии мозаику, допустим, в «Фотопле», надо потратить минут тридцать времени. Да и то это если вы знаете, что и как нужно сделать. А сайт Image Mosaic Generator составит для вас мозаику за считанные секунды и даже разрешит сохранить результат на винчестер.

## Мировая статистика

Население планеты	
6.788.533.394	текущее население Земли
90.320.486	рожденных в этом году
320.715	рожденных сегодня
39.463.821	смертей в этом году
140.130	смертей сегодня
180.584	абсолютный прирост населения сегодня (колво рожденных минус колво смертей)

[www.worldometers.info](http://www.worldometers.info)

Вроде бы все знают, что в минуту на Земле рождается около 50 человек, а умирает приблизительно 45, но никто не придает этому значения. А вот когда наблюдаешь, как меняются эти цифры в режиме реального времени, эффект совсем другой. На сайте Worldometers можно посмотреть, как растет население нашей планеты каждую секунду.

Здесь же собрано немало другой затряпанной статистики. Сколько компьютеров продается, сколько велосипедов собирается, сколько углекислого газа выбрасывается

в атмосферу (счетчик зашкаливает). Мы вот, например, были очень удивлены, узнав, что за год в землю ударяет более 4 млрд молний.

## Учиться играя



<http://theoryandpractice.ru>

Eduainment (производное от education и entertainment) — новый способ образования, набирающий популярность во всем мире. Это семинары, лекции и мастер-классы, организованные в игровой форме, а посетить их, как правило, может любой. На сайте Theoryandpractice.ru собирается информация по edutainment-мероприятиям Москвы и Санкт-Петербурга.

## Антибуки



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

Антибуки — это книжные суперобложки, на которых написана всякая шокирующая чепуха. Едете вы себе в метро, читаете, скажем, Стругацких, а все вокруг думают, что вы изучаете монументальный труд «Лысые. Кто они и что они могут дать миру?». Прикольно, необычно и бюджетно (одна суперобложка стоит 99 руб.).

## Палка, палка, огуречик — получился...

[www.postitgame.co.uk](http://www.postitgame.co.uk)

Draw-it — это, пожалуй, самый чудовищный убиватель свободного времени,

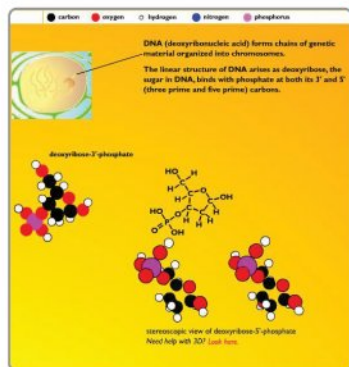


с которым нам приходилось иметь дело. Скоростное угадывание географических объектов, всякие «Зумы» и «Веселые фермы» отдыхают. В Draw-it группа собравшихся единомышленников пытается угадать, что рисует на экране один из участников действия. А рисует он, разумеется, загаданное слово. Тот, кто угадает первым, получает бонусные очки.

Чтобы успешно играть, нужно хотя бы на элементарном уровне знать английский. А то сообразите раньше других, что кто-то рисует кашалота, но пока посмотрите по словарю, как пишется по-английски «кашалот», другие игроки уже все угадают.

С нетерпением ждем, когда что-то похожее напишут для русскоязычной аудитории. Идея-то гениальная!

## Эволюционная теория



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

На сайте собрана внушительная коллекция очень красивых, а главное, познавательных флэшек, рассказывающих об эволюции жизни на Земле, строении генома человека и животных, некоторых аспектах органической химии и еще много о чем. Смотришь и удивляешься: если бы в школе преподавали таким вот образом, то ЕГЭ все сдавали бы исключительно на пятерки.

# ФЛЭШ

## И Г Р Ы



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](mailto:URLS@igromania.ru). Присылайте нам самые интересные и актуальные 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 UT3, 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!

### На стыке жанров



[www.newgrounds.com/portal/view/485711](http://www.newgrounds.com/portal/view/485711)

Роберт Вансель — необыкновенный человек. Все время, что он пишет на флэше (а это без малого семь лет), из-под его пера не вышло еще ни одной плохой игры. **Robo RPS, Alex the Adventurer and the Lost Marbles, Robin the Hoodlum** — это только те флэшки, о которых мы писали на страницах «Игромании»...

Но если все его предыдущие работы были просто хороши, то его новое творение — **Bowja 3: Ninja Kami** — это без пяти минут новое слово в жанре флэш-квест. Роберт не побоялся скрестить классическую для флэш-адвенчур пиксельхантинговую механику с динамикой очень быстрого платформера. В результате получился просто анимационный шедевр. На экране постоянно что-то происходит: главный герой (маленький ниндзя Ками) стреляет во врагов из лука, огромные роботы пьют друг из друга из гатлингов, вертолеты пикируют на грузовики... Но ваше участие во всем этом ограничено лишь поиском активных точек на экране (иногда нужно очень быстро активировать друг за другом несколько точек) да решением простеньких головоломок, удачно вставленных между наиболее динамичными сценами.

Через десять-пятнадцать минут (примерно столько нужно на прохождение игры), когда Ками найдет утерянный амулет Омамори и вернет его домой, у вас останется такое же ощущение, как после просмотра красочного диснеевского мультфильма. В общем-то **Bowja** — это и есть красочный, захватывающий мультфильм, в который ко всему прочему можно играть.

### Сага о мече

[www.y8.com/games/Swords\\_Saga](http://www.y8.com/games/Swords_Saga)

В последнее время на флэше стало появляться довольно много файтингов, портированных с игровых автоматов (Neo-Geo, CPS 1/2, Namco System 22) и старых 16- и 32-битных



консолей (Sega Mega Drive, Super Nintendo). Флэш-технология наконец-то доросла до уровня, когда «конвертацию» можно провести практически без потери качества.

Вслед за портированными играми стали появляться флэшки, которые не повторяют один в один, а лишь имитируют графику и геймплей подобного рода игр. Например, **Swords Saga** — это во всех отношениях удачный клон таких beat 'em up, как **Warriors of Fate, Knights of the Round** или **Dynasty Wars**. Помимо простого мордобоя и махания мечом (плавная анимация, спецудары и комбо прилагаются), здесь тоже есть прокачка персонажа, многочисленные беседы с NPC и проработанный сюжет.

А чтобы сэкономить место в журнале, втиснем сюда еще одну тематическую ссылку — [www.gamesdub.com/flash-games-online/metal-slug-rampage-3](http://www.gamesdub.com/flash-games-online/metal-slug-rampage-3). Здесь проживает практически точная копия одного из лучших beat 'em up за всю историю жанра — замечательная **Metal Slug 3**.

### Большой адронный



<http://colliderthegame.com>

К большому адронному коллаидеру игра **Collider** имеет весьма опосредованное отношение. Здесь тоже есть заряженные частицы, при определенных условиях они могут столкнуться и даже вызвать локальный взрыв, если минус соприкоснется с плюсом (это, собственно, и есть цель игры). Вот только происходит столкновение на куда более медленных скоростях. Более того, чтобы час-

тицы вообще встретились, вам придется сначала изрядно поломать голову. Каждый уровень игры под завязку напшигован различными препятствиями и механизмами. Чтобы частицы встретились со своими противоположностями, иногда приходится выстраивать в голове пяти-шести, а то и десятиступенчатые комбинации ходов: просто «прощупать уровень», накидав на него шариков-частиц, нельзя. Сначала вы расставляете все по своим местам, потом жмете кнопку «Старт», и только после этого игра оживает.

### Рыжая, бесстыжая



[www.newgrounds.com/portal/view/507298](http://www.newgrounds.com/portal/view/507298)

Мы с вами, любители игр, счастливые люди. У нас есть удивительная возможность побывать в шкуре самых необычных созданий. Из тела ежа (**Sonic the Hedgehog**) мы, ничтоже сумняся, перепрыгиваем в нутро дельфина (**Ecco the Dolphin**), из дельфина в акулу (**Jaws Unleashed**), из акулы в жабу (**Battletoads**), из жабы в дракона (**I of the Dragon**). Выбравшись же из дракона, можем и вовсе превратиться в ветер (**Flower**) и отправиться гулять по полям и лесам.

Игра **Paws** (в переводе с английского — «Лапы») дает еще одну уникальную возможность: на этот раз нам позволяют переселиться в лисицу. Да не в какую-нибудь антропоморфную вроде лисенка Тейлза, а самую что ни на есть реалистичную. Она бегаёт на четырех лапах, сзади у нее красиво развевается хвост, а когда на нашу рыжую бестию нападают собаки, летучие мыши, переливающиеся зайчики и огромные коттергое козлы, она глабоно скулит и сворачивается в клубок. Впрочем, может и отпор дать. Несмотря на всю достоверность прорисовки, лиса умеет атаковать противников при помощи специальных ударов, которые можно собирать в комбо и даже ультрапоследовательности. Собственно, на битвах и построен весь здешний геймплей. Вам нужно пройти все уровни, поговорить со всеми персонажами и узнать, а с чего это вдруг вообще самая обычная лиса оказалась в таком странном месте. ■



### СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Всем пламенный привет. Начинается жаркая пора — все больше выходит интересных, ярких, сочных игр, в каждую из которых любой уважающий себя человек просто обязан хотя бы немного поиграть. Взгляните на распухший раздел обзоров этого номера. Только на то, чтобы посмотреть все отрецензированные там хиты, нужно потратить около недели. А чтобы отыграть? Можно и до Нового года не управиться. Так что собрались с духом, поглубже вздохнули и после прочтения журнала отправились играть. Только про то, что, кроме игр, есть и другие способы существовать на этом свете, тоже не забываете.

### СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, милые читатели. Подготовка этого выпуска «Почты» вышла несколько сумбурной. Обычно мы сидим в теплой домашней обстановке, попиваем кофе, неслабно читаем письма, отвечаем на наиболее интересные. А тут с самого начала было известно, что в «Почте» будет вопрос про файтинги (см. письмо номера), поэтому Старпом заранее зарядил свой Xbox, загрузил туда Street Fighter 4, и мы в перерывах между письмами устраивали кровавые поединки. Так что рубрика получилась соответствующая. Немного колючая и взбалмошная.

Напоминаем, что автора «Письма номера» мы премируем. Борис, вы получаете от нас блок охлаждения для оперативной памяти Kingston HyperX Fan.



### ПИСЬМО НОМЕРА

#### ТЕОРИЯ ФАЙТИНГОВ

Дорогие Светлана и Старпом, недавно прочитал в «Игромании» обзор нового Street Fighter и обозлился. Я не понимаю, в чем смысл файтингов? Сколько раз пробовал, столько раз не понимал. А пробовал честно — один раз месяц пытался себя приучить. В чем соль? Там же надо просто тупо долбить по кнопкам, кто кого задолбит. Ну да, есть какие-то хитрые комбы, но получаются они чаще всего случайно, так что даже тактику никакую выработать не получается.

При этом я регулярно читаю, что по файтингам проводятся чемпионаты с денежными призами, у японцев, вон, вообще целый культ различных файтингов. Как это все объяснить? Это просто помешательство такое массовое, как от «Гарри Поттера» и покеномов? Или в играх этого жанра есть что-то, чего я и многие мои знакомые просто не понимают. Расскажите, как играют в файтинги люди, которые получают от них удовольствие? Светлана на форуме один раз намекнула, что играет в какие-то там драчки. Наверное, ей они нравятся. Света, колитесь! В чем смак? Как полюбить файтинги? С каких стоит начинать? Что почитать? — Борис Евсиков (Казань)



### СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ДЗШИЛАСЬ И ПРОВОДИЛА ФОКУС АТАКИ)

Не берусь говорить за всех, но для меня файтинги — правильные, настоящие файтинги — это искусство. Игры, вообразив в себя красоту, логику и стратегию логических игр и помножившие ее на динамичность спортивного боя. Пожалуй, ни один другой жанр игр не заставляет человека так самоорганизовываться, ни один не дает такого ощущения самосовершенствования в процессе обучения.

Если проводить шахматные аналогии, то любой человек, увлекшийся файтингами, поначалу не знает про механику этих игр почти ничего, ему даже не известно, как «ходят фигуры». Вы покупаете первый в своей жизни файтинг, запускаете его и поначалу лишь тыкаетесь как слепой котенок, пытаетесь самостоятельно нащупать наиболее эффективные удары, выучить управление, понять принципы перемещения по арене.

Проходит немного времени, и вы понимаете, что одни удары дополняют другие, что для выполнения некоторых ударов (спешелов, супер, ультр) нужно заучивать комбинации клавиш, уметь нажимать их в нужный момент. Вы тренируетесь и в какой-то миг осознаете, что из заученных по одному ударов у вас начинают получаться хитроумные связки. Вы начинаете отрабатывать те из них, которые именно у вас выходят наиболее хорошо.

Приблизительно на этом этапе (около двух-трех недель регулярной игры в любой файтинг одним и тем же персонажем) вы начинаете буквально чувствовать своего виртуального протеже. Вы больше не задумываетесь о том, какие кнопки надо нажать, чтобы получился тот или иной удар. Как только в голове появляется идея провести ту или иную последовательность, ваши пальцы автоматически выстукивают ее на геймпаде.

С этого момента у вас начнет вырабатываться собственный стиль игры. Вы четко видите, в каких игровых ситуациях ваш персонаж силен, а в каких проигрывает другим бойцам. Подстраиваетесь под стиль боя разных оппонентов. Нащупываете тактики против них, уже можете немного импровизировать. В одном бою — уйти в глухую оборону и выиграть раунд лишь за счет поков (это самые простые быстрые удары на близкой дистанции), в другом — постоянно атаковать противника, держа его на близкой дистанции и постоянно бить-бить-бить. В третьем — вести схватку по правилам жесткого зонинга, не подпускать оппонента ближе определенной дистанции.

К этому моменту ваши пальцы уже настолько привыкли выполнять все основные последовательности ударов, что вы потихоньку начнете учиться делать кэнселы (это когда вы вводите последовательность следующего удара еще до того, как закончился предыдущий удар, в результате второй удар как бы наслаивается на первый, получается очень быстрая последовательность), понимать, как выманить противника из блока на контрудар, осваивать кроссапы (это такие хитрые удары, когда оппонент не может понять, с какой стороны вы будете атаковать, в результате он может поставить блок не в ту сторону и пропустить вашу атаку). Вы осваиваете наказания (удары в ответ на атаку в блок) и учитесь грамотно применять антизащиты (удары, наносящие повреждения в воздухе).



ИМАЖИ

Октябрь/October

2009

ПОНЕДЕЛЬНИК monday	5	12	19	26	
ВТОРНИК tuesday	6	13	20	27	
СРЕДА wednesday	7	14	21	28	
ЧЕТВЕРГ thursday	1	8	15	22	29
ПЯТНИЦА friday	2	9	16	23	30
СУББОТА saturday	3	10	17	24	31
ВОСКРЕСЕНЬЕ sunday	4	11	18	25	
Неделя week	40	41	42	43	44

ИМАЖИ  
ODST

# Wolfenstein



**Октябрь/October** 2009

понедельник monday	5	12	19	26	
вторник tuesday	6	13	20	27	
среда wednesday	7	14	21	28	
четверг thursday	1	8	15	22	29
пятница friday	2	9	16	23	30
суббота saturday	3	10	17	24	31
воскресенье sunday	4	11	18	25	
неделя week	40	41	42	43	44

# ИГРОВАЯ





## ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На [mail@igromania.ru](mailto: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, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания»: Мне надо **или компьютерные игры!** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания»: **Игры и их влияние на психику**.

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, 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 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться

в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Игромания»: **Рассказ читателя**.

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Игромания/Картинка».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

**ВОПРОСЫ ПО SMS.** Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Адрес отправителя

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С  
НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО АФТАР ЖЖОТ  
ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ? КГ/АМ. ЛЫТ

Поиграв пару месяцев, вы открываете в себе еще один важный навык. Умение читать игру других файтингов. В этот момент на помощь приходит интернет. Вы загружаете записи боев профессиональных игроков и учитесь использовать их тактики и приемы. Игра раскладывается перед вами как хитроумная мозаика. В трех-четыре секунды геймплея вы видите сразу несколько стратегий, понимаете, почему кто-то использовал в данный момент именно этот удар, а не какой-то другой. Можете оценить эффективность той или иной техники и воспроизвести ее сами.

Я рассказываю немного сумбурно, потому что хочу передать эмоции и ощущения. Каждый из описанных этапов обучения можно разложить на сотни сугубо технических составляющих. Но главное, на мой взгляд, это именно яркое, ни с чем не сравнимое чувство профессионального роста, развития, совершенствования. Файтинги в этом плане очень благодарный жанр. В стратегиях, шутерах, аркадах развитие игрока обычно происходит постепенно, нет точек «взрыва сознания». А при обучении файтингам вы постоянно испытываете инсайты, озарения. Пять минут назад у вас не получался какой-то прием, а потом вдруг получилось, и вы уже используете его в бою.

Тут Старпом уже рвет из рук клавиатуру, чтобы немного остудить мой пыл и дать несколько практических советов. Так что уступаю ему место, а то он только что своей Бланкой «порвал» моего Сагата, не хватало еще, чтобы в реальности сделал что-то похожее.



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО**  
(МАСТЕРСКИ НАКАЗЫВАЛ УЛЬТРОЙ)

Мы со Светой не бог весть какие файтингисты. Наш уровень игры можно охарактеризовать как «чуть-чуть продвинутые любители-тормоза». Но кое-какой опыт в самообучении имеется, поэтому дам несколько советов.

Первое. Купите нормальный геймпад. С мятой, но четкой «файтинговой» крестовиной. Некоторые играют на аналоговом джойстике геймпада — ничего страшного в этом нет, но часть ударов будет даваться сложнее (а некоторые, наоборот, легче).

Если играете на консолях, то выбор игр очень широкий. Стоит как минимум определиться, какие файтинги вам больше по душе: трехмерные или двухмерные (механика у них довольно сильно различается). Мы вот предпочитаем двухмерные.

Если же приставки вы не уважаете или у вас их попросту нет, а играете только на PC, то уже не вы будете выбирать файтинги, а они вас. По сути, и выбора-то толком нет. Либо играть на эмуляторах в файтинги прошлых поколений, либо тоже на эмуляторах, но в файтинги с аркадных автоматов (Neo-Geo, CPS-1/2/3, Zinc, Killer Instinct 1/2). Самый осознанный выбор сейчас, на мой взгляд, это Street

Fighter 4 и серия Guilty Gear. Просто потому, что это отличные игры и они вышли на PC.

Поскольку Street Fighter 4 появился совсем недавно и на PC очень популярен (еще бы, альтернатив-то толком нет), то вот вам краткий ликбез, как за относительно короткий срок довести свой уровень до мало-мальски приемлемого — чтобы в онлайн вы не выносили все подряд. В девяти случаях из десяти данная схема применима и к другим файтингам.

Для начала надо немного поиграть разными персонажами и понять, а кто вам вообще нравится. Как бы банально это ни звучало, но речь о внешности, манере передвигаться и основных ударах. Я считаю, что играть надо тем героем, который больше всего импонирует. После этого заходите в Training Mode и на неподвижном манекене заучиваете и отработываете все удары из Command List — это список всех обычных, специальных, супер и ультраударов. Когда Command List выучен (на простое заучивание уходит не



Зарисовка South Edge, вышедшая из-под пера Ромы и Жени Власовых.



**BUNNIES  
CREED**

Чудесная фотожаба «Кролик-ассасин». Автор скрывается под ником alekseiy.

больше часа), перемещаетесь в Versus Mode или Arcade Mode и начинаете сражаться с AI. На этом этапе задача — добиться автоматизма в использовании всех ударов из Command List. Ночью вас разбудит — вы должны наступать на геймпаде нужную последовательность.

Когда удары из комлиста вы выполняете и комбинируете со скоростью звука, самое время занырнуть в недра Challenge Mode и пройти за своего персонажа режим Trial. Здесь вас научат канселям, линковке, комбам и многим другим неочевидным возможностям игры. В триале надо учиться постепенно. Выучили паруртку последовательностей, переместились в Arcade Mode и «добавили» эти элементы в свою схему боя. Опять переместились в триал, выучили еще парочку — снова отправляйтесь оттачивать технику в бою с AI-противниками.

Когда сможете выполнять почти все элементы триала в реальном бою — можете праздновать маленькую победу. Уже далеко не все смогут победить вас в онлайн.

Теперь о теоретической подготовке. Для начала зазубрите словарь файтинг-терминов, чтобы понимать, о чем пишут в профильных комьюнити. Найти словари можно, например, в русском «Викисловаре» — [http://ru.wiktionary.org/wiki/Приложение:Список\\_файтинг-терминов](http://ru.wiktionary.org/wiki/Приложение:Список_файтинг-терминов). Прочитайте «Русскоязычный гид по системе Guilty Gear» ([www.guiltygear.ru/files/faqs/gg\\_series\\_complete\\_system\\_faqs.html](http://www.guiltygear.ru/files/faqs/gg_series_complete_system_faqs.html)), он применим к большинству файтингов, а не только к серии GG. После этого можно начинать общаться на форумах (в зоне .RU один из самых больших форумов живет на сайте Fighting.ru, в зоне .COM тематические комьюнити куда больше, можно выбирать), смотреть видео, изучать описания тактик конкретно вашего персонажа.

## ПИСЬМО №1

**АЧИВМЕНТ ЮЛИЯ ЦЕЗАРЯ**

Привет, «Мания». Посмотрел нового «Терминатора», фильм меня несколько не впечатлил, наверное, потому что ждал я от него куда большего. Но прямо в кинотеатре возник вот какой вопрос. А почему, собственно, до сих пор не существует настоя-

щих терминаторов? Почему, с одной стороны, не делают человекоподобных роботов? С другой — почему людей не оборудуют по последнему слову техники?

Я бы лично не отказался от стальных бицепсов, вечного сердца, да и вообще было бы неплохо подлатать конструкцию, которую природа сделала не то чтобы идеальной. Мне остро не хватает второй печени, дополнительной пары рук, да и голова лишняя не помешала бы. Про трансплантацию вы уже немного рассказывали, но хотя бы экзоскелет нормальный для простых обывателей могли бы сделать?! А то так сложно стоять в метро, когда все углы, к которым можно прислониться, заняты. — **Геннадий Литвинов (Москва)**



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
(ДЕЛАЛА СТО ДЕЛ ОДНОВРЕМЕННО)

Будем честными. Пройти все игры не под силу никому. Просто потому, что суммарный геймплей всех тайтлов, выходящих за месяц, в несколько раз превышает число часов в этом самом месяце. То есть это математическая задачка, которую можно решить, только придумав машину времени. Раз двадцать вернувшись в прошлое и прожив за месяц около года, можно сыграть во все игры от начала до конца.

Мы не герои Герберта Уэллса, так что тоже не проходим все игры вдоль и поперек. Я, например, в месяц внимательно изучаю всего три-четыре игры. Старпом — пять-шесть, Олег Ставицкий проходит около десяти. Еще десяток-другой игр мы просто смотрим, но не проходим от и до (их проходят авторы, которые пишут статьи, кто-то из редакторов). При этом, «ознакомившись» с игрой, мы обычно смотрим, как в нее играют другие сотрудники редакции (те, кто проходит ее полностью), уточняем у них детали. В результате оказываемся в курсе почти всего.



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**  
(ИГРАЛ С УТРА ДО ВЕЧЕРА)

Сожалеть о не пройденных играх — бессмысленно. Если игра не смогла увлечь настолько, чтобы вы прошли ее целиком, не отвлекаясь на что-то еще, то и черт с ней. Я раньше тем же недугом страдал. Хватался за одно, переключался на второе, потом на третье, а где-то через месяц понимал, что ни одну игру до конца не прошел.

Сейчас считаю, что лучше изучить самую понравившуюся игру в деталях, чем по верхам отсмотреть пару десятков (хотя сам по работе — да, отсматриваю). Иначе получается очень неприятный эффект. Если несколько месяцев подряд не погружаешься глубоко ни в один из вышедших проектов, то перестаешь получать удовольствие от игр. Нет погружения, а ведь оно и есть то самое, ради чего мы играем. Поэтому последние три вечера, например, я сижу и вдумчиво, очень медленно прохожу Osmos. С полгода меня ни одна игра так не цепляла, поэтому очень хочется продлить удовольствие. Так зачем же себе в этом отказывать?!

## ПИСЬМО №2

**БАГ-РЕПОРТ**

Привет, «Мания». Мы и вы вот все сетуем на то, что игры выходят неоптимизиро-

ванными и зачастую усажающе глючными. Баги там, баги сям, баги везде. Потом выходит серия патчей, и игра преобразуется, из хромого дистрофика превращается во вполне удобоваримое нечто. Чуть ли что не новую оценку приходится ставить (если не в журнале у вас, то в голове у себя уж точно).

А может, зря мы клеим разработчиков? Может, это у них такой передовой метод борьбы с пиратством? Обратите внимание, что очень редко, когда патчи можно установить на пиратку. Купил диск за сто рублей — изволь мучиться с недоданной до ума игрой. Купил лицензию, через несколько недель или месяц-полтора уже можешь играть в пропатченную, почти безглючную версию. Вам такая мысль в голову не приходила? — **Антон Desperado**



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
(ПРАКТИКОВАЛА УЩЕРБНОЕ ПРОИЗВОДСТВО)

Еще как, Антон, приходила. Я иногда почти не сомневаюсь, что именно из-за борьбы с пиратством некоторые девелоперы и выпускают недоделанные игры. Они, конечно, в этом никогда не признаются, но ощущения именно такие. Впрочем, методика-то не нова. Вся мировая индустрия (не игровая, а вообще вся) упорно движется по пути «выпускать заготовку, стриги капусту за доведение до ума». И хорошо еще, если так. А ведь бывает иначе. Многие исповедуют принцип «выпускать продукт низкого качества, чтобы он быстро сломался и покупатель прибежал к тебе за следующей порцией».

Я вот, например, химик — и отлично знаю, что давным-давно можно было бы выпускать кузова для автомобилей из материалов, которые по защитным свойствам куда лучше стали, но при этом не мнутся так от удара. Если не целые кузова, то уж бамперы точно. Но если выпускать вечные бамперы, то никто не будет их менять. У автопрома исчезнет огромная статья дохода. Это, разумеется, никому не нужно. Поэтому автомобиль сейчас снабжают максимальным числом дополнительных мелких деталей, каждая из которых может выйти из строя. Плюс разрабатывают такие дизайнерские машины, чтобы на них любое повреждение сразу бросалось в глаза и портило внешний вид (тогда владельцы сразу побегут в магазин, а не будут ездить с мыслью «вроде не заметно, и так сойдет»).



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**  
(КРУТИЛ ПАЛЬЦЕМ У ВИСКА)

Ерунда это все. Отрицательные отзывы об игре с кучей багов, низкие оценки в прессе, зверства фанатов на форумах — не оправдать никакой антипиратской политикой. Немало людей играют в пиратки, а после этого, если игра им понравилась, бегут в магазин за лицензионной копией. А вот если игра не понравилась, то разработчик может сразу распрощаться с такими потенциальными покупателями. Никому это не нужно. Поэтому надо либо выпускать игру, чтобы ее вообще невозможно было распиритить, либо выпускать нормального качества, чтобы какой-то процент играющих в пиратку купил в итоге официальное издание.



## ПИСЬМО №3

## ВОЙНА ЛЕВОГО И ПРАВОГО ПОЛУШАРИЯ

Привет, игроманцы! Я считаю, что разработчики игр и игровых манипуляторов — джойстики, геймпадов и мышек — самые настоящие «расисты». В кавычках я написал это слово потому, что они делают людей не по расовой принадлежности, а по тому, какой рукой человек привык рисовать и писать. Я про правшей и левшей. Всем известно, что левшей на этой планете больше 10%. То есть не так уж мало. Я, например, левша. Но при этом практически все джойстики и мышки заточены исключительно под правшей. Кнопки — слева, форма такая, что левой рукой вообще ухватиться невозможно. Вы не представляете, насколько это сложно для левши — держать мышь в правой руке. Кошмар! А выбор симметричных моделей — очень ограничен. Я, скажем, в восторге от Logitech G9, но играть с этой мышью не могу, она заточена под правую руку.

Раньше в шутерах разработчики регулярно добавляли возможность поменять положение оружия — его можно было переместить в левую область экрана. Ну или хотя бы поставить по центру. А сейчас таких игр днем с огнем не сыщешь. Думаете, это мелочь? Совсем нет. Я увлекаюсь спортивной стрельбой. Оружие держу «зеркальным» способом. То есть целюсь левым глазом, курок спускаю указательным пальцем левой руки. И когда в играх все шиворот-навыворот, у меня натурально мозг закипает. Мой друг, тоже левша, испытывает те же проблемы. Думаю, не мы одни такие. Неужели же так сложно добавить в меню такую простую функцию, как смена положения ствола на экране?! Что за дискриминация?

И, кстати, как вы считаете — можно ли переучивать левшей на правшей? И почему вообще с нами такая беда случилась? Почему мы пишем левой рукой? И почему весь мир заточен под правшей? — *Рустам Рыжаков (Пермь)*


**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО**  
(КРУПКА КОЛЕСИКО ЛЕВОЙ НОГОЙ)

Мир заточен под правшей исключительно потому, что нас (здесь должен быть мерзенький ехидный смех за кадром) банально больше. Раньше, кстати, считалось, что левшей не 10%, а меньше 1%. Статистику по этому вопросу начали собирать относительно недавно.

Что касается вопроса, откуда вообще берутся левши, то я, конечно, могу зачитать нудную лекцию по биохимии межнейронных соединений. Только это будет довольно скучно. Если кратко и интересно, то все выглядит приблизительно так. На этапе формирования головного мозга его полушария самым натуральным образом сражаются за господство над телом. Левое полушарие пытается оттяпать себе во владение правую половину, правое, соответственно, левую. За владычество отвечает специальный белок. Вот только у левого полушария этому хитрому белку помогает еще один маленький белочек, и поэтому именно левая часть мозга у человека доминирует над правой. Полностью захватить власть она, конечно, не может — банально силенок не хватит, — но вот руководство правой рукой под себя подминает.



Вот с таким видом, по мнению нашего читателя EvGenius, скаут ворует бутеры у хэвиков.

У некоторых людей из-за генетических особенностей белок-помощник либо вообще не работает, либо малоактивен. И вот у них в битве полушарий верх вполне может одержать правое, такие люди лучше будут владеть левой рукой.

Что касается праворуких мышек. Тут полностью согласен. У меня друг — левша. Когда он приходит в гости и пытается играть моими мышками, то дико матерится, исходит слюной и в итоге выключает компьютер. Неудобно. Ему приходится специально выбирать и покупать себе только симметричные мышки и джойстики. С геймпадами он традиционно не дружит — хотя из Японии один раз заказал себе леворукий геймпад, там такие выпускают.


**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
(ОДИНАКОВО ВЛАДЕЛА ОБИМИ РУКАМИ)

Вы будете смеяться, но мне одинаково удобно работать мышкой как левой, так и правой рукой. И я не переученная левша, всегда писала только правой. Понимаю, что не у всех так, но, мне кажется, переучиться работать с мышкой «не своей» рукой не так уж сложно. Надо просто один раз привыкнуть.

А вот переучивать левшей на правшей, считаю, ни в коем случае нельзя. Одна моя знакомая, которую в школе вот так вот «насиливали», заставляли писать «не ее» рукой, до сих пор ужасно мучается. Она не только писать, но и шить, вязать, нарезать еду пытается правой, вот только тонкие движения у нее правой получаются значительно хуже. В результате — постоянно колется, обжигается, режется ножами и еще множество других мелких неприятностей испытывает.

## ПИСЬМО №4

## НЕГУМАНОИДНЫЙ ВОПРОС

Почему так мало негуманоидных главных героев? Разных роботов, мутантов, инопланетян еще можно найти (хоть их и намного меньше, чем людей), но вот с представителями совершенно непохожих на нас рас дело совсем плохо. Конечно, существуют разные страшные твари вроде

Чужого, но даже у них все отличительные черты гуманоида на месте: две руки, две ноги, голова одна. Ну а то, что размножает-ся он неординарно, — это дело десятое.

С чем связана сия проблема? С трудностью создания правдоподобной анимации? С тем, что людям не хочется ассоциировать себя с каким-то страшилищем, совершенно на них непохожим? Хотя я с удовольствием сыграл бы в экшен, где надо управлять каким-нибудь Ктулху с щупальцами, десятью руками и черт знает чем еще. — *Дмитрий aka DemolishTan*


**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
(ВЫРАЩИВАЛА ЩУПАЛЬЦА ИЗ ПУПКА)

Как мне кажется, дело в том, что вжиться в роль какого-нибудь аморфного комка слизи куда сложнее, чем почувствовать себя Суперменом или даже Чужим. А если игра прикладывает все силы, чтобы человек не мог вжиться в роль главного героя, то и играть в нее будет куда меньше народу. Обратите внимание. Реклама большинства игр построена на раскручивании образов главных героев. Лара Крофт, Дюк Нюкем, Маркус Феникс... список можно продолжать почти бесконечно. А как рекламировать игру, главный герой которой — аморфный слизень без глаз и рта? Теоретически возможно, но в этом случае слизню придется все же придавать гуманоидные черты. Например, мимику и эмоции. Без этого его никто не будет воспринимать не только как главного, но и как героя вообще. Вспомните Gish. Если у главного героя убрать глаза и эмоции, то 90% атмосферы пропадет.


**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО**  
(ПУЛЬСИРОВАЛ ВАКУОЛЬНОЙ)

Игр, в которых главный герой — негуманоид, хватает. Вот только никто не воспринимает всех этих амеб, плазмодитов и прочие жизнеформы в качестве главного героя. Возьмите, к примеру, Osmos. Клетка в этой игре — это именно главный герой, только никому в голову не приходит так ее называть. Клетка и клетка. Все внимание сразу переключается на геймплей, а не на личность вешего альтер эго. ■

# КОДЕКС

5 235

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

## СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

### ANNO 1404



Дайте своему кораблю или городу одно из следующих имен, чтобы получить 10 драгоценных камней: **Discovery, USS Enterprise, Red Five, Pequod, Nostromo, Nautilus, Hispaniola, Heart of Gold, Grampus, Ghost Ship, Galactica, U-96, Basin City, BonanzaCreek, Gotham, Innsmouth.**

### Audiosurf



Коды активируются немного необычно. Нужно найти в проводнике музыкальный файл, который вы хотите использовать в следующей заезде, кликнуть на него правой кнопкой мыши, выбрать **Свойства** и перейти на вкладку **Подробнее (Details)**. Самой первой строчкой будет название песни (**Title**). Допишите после него через пробел один или несколько указанных ниже кодов и нажмите **Ok**. После этого загрузите композицию в самой игре, чтобы читы заработали. Вся строчка с названием песни должна выглядеть примерно так: **название [cheat]**.

**[as-bankcam]** — камера остается неподвижной при наклоне трека (осторожно, на быстрых композициях может закружиться голова)

**[as-caterp]** — длинные ноты отмечаются не одним, а целой серией цветных блоков

**[as-first]** — вид от первого лица

**[as-nogrey]** — в режиме Моно отсутствуют серые блоки

**[as-swind]** — немного изменяется поведение камеры

## Code of Honor 3: Desperate Measures

Во время игры нажмите кнопку чата (Т по умолчанию) и вбейте коды:

- god** — бессмертие
- ammo** — максимум патронов
- kfa** — все оружие и патроны
- guns** — все оружие
- tears** — бесконечные патроны
- poltergeist** — прохождение сквозь стены
- maphole** — пропуск уровня

## Hearts of Iron 3



Коды печатаются в консоли, которая вызывается на экран нажатием на тильду (~). Если консоль вдруг не появилась, смените раскладку клавиатуры и попробуйте еще раз.

- money** — \$1000
- fuel** — 1000 единиц топлива
- energy** — 1000 единиц энергии
- metal** — 1000 единиц металла
- supplies** — 1000 единиц припасов
- rarematerials** — 1000 единиц редких материалов

**addofficers** — больше офицеров (примерно +1% каждый раз, когда вы активируете код)

**non neutrality** — нейтральность на нуле

**debug fow** — отключает туман войны

**event №** — активирует политическое событие с указанным номером (узнать их номера (id) и отредактировать нужные события можно, открыв файл **PoliticalEvents.txt** в папке **events**)

**debug spy** — ваши шпионы узнают все о других государствах

**debug yesmen** — искусственный интеллект соглашается даже на самые невыгодные предложения.

Со следующими кодами будьте осторожнее — их действие распространяется и на компьютерных игроков. Кроме того, эффект от них виден не сразу, а спустя один день игрового времени.

**instantresearch** — мгновенное исследование текущей технологии

**instantbuild** — мгновенная постройка зданий в очереди

**instantproduction** — мгновенная постройка юнитов в очереди и по одному зданию в каждой провинции.

## Wolfenstein



Отыщите папку **C:\Documents and Settings\имя пользователя\Local Settings\Application Data\id Software\WolfSP\base** (для Win XP) или **C:\Users\имя пользователя\AppData\Local\id Software\WolfSP\base** (для Vista и Win 7). Там лежит файл **wolf.cfg**, который надо открыть «Блокнотом». Найдите в нем следующие строки:

```
seta g_showCheatMenuMsg «0»  
seta g_gameFinished «0»
```

И замените в них 0 на 1. Теперь вы сможете начать новую игру с открытым меню читов, не проходя ее перед этим честно.

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскалки».

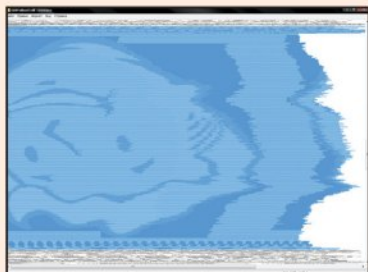
## Drakensang: The Dark Eye



В Фордоке на Графской площади есть торговец по имени Кривой Отто. После выполнения трех заданий оракула у него можно будет приобрести каменного гоблина за 50 дукатов. Эта замечательная тварь будет доставлена на дом к герою. Там она спустя парочку квестов основной сюжетной линии раскопает подвал, спустившись в который вы обнаружите сундучок с тремя вещами: гавайской рубашкой (в цветочек), пакетом с прорезями для глаз

(надевается на голову) и фальшивой бородой одного из ваших спутников (Форгримма, телохранителя бывшего хозяина дома). Бороду тоже можно нацепить. Толку от этих вещей никакого, единственная цель — посмеяться. Такой вот немецкий юмор. — *Руслан Кудабав*

### Fallout 3



В ресурсах игры разработчики припрятали ASCII-арт Волт-боя. Это изображение, нарисованное сочетанием обычных букв и цифр. Чтобы его увидеть, откройте «Блокнотом» файл **GDFFallout3.dll** (он лежит в папке с установленной игрой). Затем в меню **Формат** уберите галочку с пункта **Перенос слов** (если она стоит). Наконец, зайдите там же в меню **Шрифт** и измените размер шрифта на **1**. Вуаля! — *Алексей Матков*

### Ghostbusters

В офисе охотников, на втором этаже, стоит автоответчик. После каждого задания там появляются разные сообщения, которые можно послушать. Одно из них гласит буквально следующее: *Who bust the Ghostbusters?* («А кто поймает охотников?»). Это прямая отсылка к комиксам и недавнему фильму «Хранители». Там противники супергероев писали на стенах слоган *Who watches the watchmen?* («А кто присматривает за Хранителями?»). — *Геннадий Колесников*

### Saints Row 2

Еще одна пасхалка, связанная с островами. Недалеко от «Очень секретной территории», о которой мы писали в «Игромании» №6/2009, находится остров Руин. Если подняться на маленькую башенку, вы увидите



стрелку, указывающую на следующий остров. В конце концов вы доберетесь до острова с крестом из досок вместо очередной стрелки. Если подойти к кресту, остров исчезнет, а из воды неподалеку всплывет огромный розовый крилик! — *Никита Козлов*

### The Sims 3



В городе Сансет-Валли есть интересная пещера. Она находится недалеко от военной базы «Старая крепость». Интересна она тем, что в пещере замурован какой-то монстр, видны только его очень злые глаза. К сожалению, зайти внутрь или выпустить чудовище нельзя. Но прогнулка к пещере не будет напрасной — рядом со входом валяется без присмотра много ценных камней, которые можно продать за хорошие деньги. — *Денис Золотоус*

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ 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 т.д.

### Divinity 2: Ego Draconis



Частишко из сундуков вываливается всякий мусор (совсем чуть-чуть золота, минералы и т.п.), но есть способ получить и хорошую вещь. Просто сохранитесь рядом с сундуком перед тем, как его открыть, и затем загрузитесь до тех пор, пока в нем не окажется что-то действительно стоящее. Так, например, можно получить высокоуровневую броню практически в самом начале игры. — *Михаил Тарасов*

### The Sims 3

В The Sims 3 так же, как и в предыдущих частях, можно возвести летающий дом. Заходим в режим строительства, делаем комнату на первом этаже, затем переходим на уровень выше и тоже строим комнату, не забыв положить плитку. Переходим обратно на первый этаж и удаляем стены. В итоге второй этаж просто висит в воздухе. Разумеется, можно и дальше поднимать свой дом над землей, строя следующий этаж и удаляя предыдущий. — *Александр Шотт*

## КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу [kodex@igromania.ru](mailto:kodex@igromania.ru), хинты — [trick@igromania.ru](mailto:trick@igromania.ru). Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылай-

те ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru).

## НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок по матерчатому коврику для мыши от компании **Tucano**. Чтобы получить приз, напишите по адресу [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru) или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.





# ТЕСТ НОМЕР 10

# ОКТАБРЬ

## УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

### В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какого типа героев из нижеперечисленных нет в *Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim*?

- А. Воин
- Б. Жрица
- В. Гном
- Г. Рейнджер
- Д. Драконий наездник

2. Какую локацию в *Batman: Arkham Asylum* НЕ надо посещать дважды, следуя сюжету?

- А. Intensive Treatment (интенсивная терапия)
- Б. Medical Facility (больница)
- В. Batcave (пещера Бэтмена)
- Г. Botanical Gardens (ботанический сад)
- Д. Arkham Mansion (особняк Архам)

### ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Во всех играх серии *Wolfenstein*, к которым приложила руку *id Software*, главным героем был агент Би-Джей Блажкович.

- А. Все правильно говорите
- Б. Неправда ваша

4. В *FIFA 10* наконец-то появится Российская футбольная премьер-лига. Но не на всех платформах, а только в версиях игры для PC, PS2 и PSP. Консолям нынешнего поколения, Xbox 360 и PS3, придется подождать еще годик.

- А. Абсолютно верно
- Б. Чуть пишете, все обстоит с точностью до наоборот

### КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать, из какой.

5. He may look like an idiot and talk like an idiot but don't let that fool you. He really is an idiot. («Может, он говорит как идиот и разговаривает как идиот, но не дайте обмануть себя. Он и вправду идиот.»)

- А. *Wolfenstein*
- Б. *Batman: Arkham Asylum*
- В. *Resident Evil 5*
- Г. *Ghostbusters*
- Д. *Section 8*

### ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

- 6. Из какой игры взят этот скриншот?
- А. *Race Driver GRID*



- Б. *Colin McRae DiRT*
- В. *Need for Speed: Shift*
- Г. *Need for Speed: Undercover*
- Д. *GTR Evolution*

7. Современных Джокеров из «Темного рыцаря» и *Batman: Arkham Asylum* вы, без сомнения, узнаете. А вот на картинке Джокер — он из какого фильма?



- А. «Бэтмен: Начало» (2005 г.)
- Б. «Бэтмен и Робин» (1997 г.)
- В. «Бэтмен навсегда» (1995 г.)
- Г. «Бэтмен возвращается» (1992 г.)
- Д. «Бэтмен» (1989 г.)

# BTC®

## Призы

Две игровых клавиатуры *BTC/Emprex 9051H Cheetah* ([www.btc.ru](http://www.btc.ru)).



### Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик [contest@igromania.ru](mailto:contest@igromania.ru) с темой «Тест 10. Октябрь».
  - 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #fst и пометкой «Тест 10. Октябрь».
  - 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 10. Октябрь».
- Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

# СКАНВОРД НОМЕР 10 ОКТАБРЬ

		Защищает китов в Ship Sim Extremes	Подружка Джокера				
1							1
2					6	П приставка от Sega	Д дилбл из Средиземья
3	Напарник логина	4	Провалилась в кроличью нору		О острое метальное кольцо		
4	Пред-смертный ...						
5							7
6	Джедай с Татуина	Прорицатель					
7	...-Йорк		2	Компания-владелец ICQ	3		5
8			8	Уязвимое место войска			

### Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

### Приз

Геймпад Saitek P3200.

### Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик [skanword@igromania.ru](mailto:skanword@igromania.ru) с темой «Сканворд 10. Октябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #skp и пометкой «Сканворд 10. Октябрь».

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 10. Октябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



## Фотографическая память 10. ОКТАБРЬ



### Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Wolfenstein** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурсы**.

### Призы

Крошечный внешний ТВ- и FM-

тюнер Compro VideoMate Vista U850F от компании Compro Technology ([www.comprousa.com](http://www.comprousa.com)).

### Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик [foto@igromania.ru](mailto:foto@igromania.ru) с темой «Фотопамять 10. Октябрь»

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #fotos и пометкой «Фотопамять 10. Октябрь».

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 10. Октябрь».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №8/2009

### Тест №8. Август

#### Правильные ответы

- Д (Руфус — новый для серии **Street Fighter** герой).
- В (всего было написано семь книг о

Гарри Поттере).

3. Б (в **Call of Juarez: Bound in Blood** только один старый герой — Рэй).

4. А (первая игра серии **Simon the Sorcerer** действительно появилась в 1993 году).

5. Г (цитата из **Prototype**).

6. Б (скриншот из **ArmA 2**).

7. В (человек на картинке — Гарольд Рэмис, он сыграл Игона в фильме «Охотники за привидениями»).

### Победители

Писем с правильными ответами: 100. Из них 9 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:  
Анатолий Богородицкий (Москва)

### Приз

Корпус **Skeleton** от компании **Antec** ([www.antec.su](http://www.antec.su)).

### Сканворд №8. Август

#### Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: вор, рейд, Краа, БП, Билл, сила, обои, Италия. По вертикали: ралли, Алан, полиция, зомби, Фишер, точка, Баал, Узи, Сет, ПО. Ключевое слово: **призрак**.

#### Победители

Писем с правильными ответами: 1924. Из них 265 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:  
Валерий Бурьяница (с. Донское)

#### Приз

Блок питания **NeoPower 650 Blue** от компании **Antec** ([www.antec.su](http://www.antec.su)).

### Фотографическая память №8. Август

#### Правильные ответы (Ghostbusters)

4, 2, 5, 3, 1

#### Победители

Писем с правильными ответами: 107. Из них 16 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:  
Максим Соловьев (Донецк)

#### Приз

Корпус **Mini P180** формата microATX от компании **Antec** ([www.antec.su](http://www.antec.su))



## УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 1, 3, 2, 4, 5

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишете ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 10. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 10. Октябрь»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишете свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете, город, в котором вы живете, ваши имя и фамилию. Пример SMS-ки смотрите в пункте №2.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. Ответы исправлять нельзя! Так что лучшешний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:  
[CONTEST@IGROMANIA.RU](mailto:CONTEST@IGROMANIA.RU) для «Теста»,  
[SKANWORD@IGROMANIA.RU](mailto:SKANWORD@IGROMANIA.RU) для «Сканворда»,

[FOTO@IGROMANIA.RU](mailto:FOTO@IGROMANIA.RU) для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишете сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на октябрьские конкурсы принимаются до 25.10.2009. Итоги будут подведены в декабрьском номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru). Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишете на [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru). Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

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 поступающие 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!





# Конкурс на лучшего зомбиведа!

## REEVIL.RU ЖИВЫМ ТУТ НЕ МЕСТО

Журнал «Игромания» совместно с порталом **Reevil.ru** проводит конкурс на лучшее знание вселенной **Resident Evil**! Все, что вам нужно сделать, — это правильно ответить на несколько вопросов и прислать свои варианты ответов на электронный ящик **test@reevil.ru** до **25 октября 2009** года. Не забудьте указать ваши настоящие **имя, фамилию** и **город**, в котором вы живете. Дерзайте!

1. Первая часть **Resident Evil** была портирована на множество игровых систем. А на какой платформе она появилась впервые?  
 А. PC  
 Б. Sony PlayStation  
 В. Sega Saturn
2. Какого из нижеперечисленных персонажей не было в **Resident Evil 3**?

- А. Джилл Валентайн  
 Б. Клэр Рэдфилд  
 В. Барри Бертон
3. Правда ли, что **Resident Evil: The Umbrella Chronicles** является эксклюзивом для Wii?  
 А. Правда  
 Б. Враки  
 В. Вы что? Такой игры вообще не было

4. Где происходит действие **Resident Evil 5**?  
 А. Антарктида  
 Б. Начинается в Африке, а потом перемещается в Южную Америку  
 В. Африка
5. В какой игре серии впервые появился Леон Кеннеди?  
 А. Resident Evil

- Б. Resident Evil 2  
 В. Resident Evil 4
6. Как называется игра, выпущенная по фильму «Обитель зла 3»?  
 А. Resident Evil: Extinction  
 Б. Resident Evil: Afterlife  
 В. Она никак не называется, потому что никогда не появлялась на свет
7. Чем PC-версия **Resident Evil 5** отличается от консольной?  
 А. Поддержкой технологии NVIDIA 3D Vision  
 Б. Возможностью отдавать приказы Шеве голосом  
 В. Возможностью загрузить свою фотографию и использовать ее вместо физиономии Криса
8. А кто-нибудь фамилию Шевы знает?  
 А. Ее даже разработчики не знают  
 Б. Колейн  
 В. Аломар
9. Какой из перечисленных ниже видов врагов присутствовал в **Resident Evil 4**?  
 А. Классические мертвые зомби  
 Б. Собаки  
 В. Пауки

### Призы



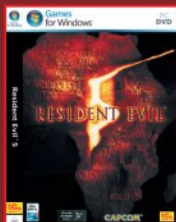
#### 1 место

Видеокарта **N275GTX Lightning** с 1792 Мб GDDR3-памяти на борту. Приз предоставлен компанией **MSI** ([www.msi.com](http://www.msi.com)).



#### Пощрительные призы

Еще 10 призеров получат PC-версии игры **Resident Evil 5** от фирмы «1С».



#### 2 и 3 места

Двухгигабайтная карточка памяти в виде бензопилы (2 место) и фигурка Шевы (3 место) от интернет-магазина **Tehbox.ru**.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
5 ЛЕТ НАЗАД

Чем заняться молодому чернокожему пареньку в Лос-Анджелесе образца 1992 года, если до баскетболиста — рос-

Grand Theft Auto:  
San Andreas

том не вышел, да и к музыке таланта особого нет? Только встать на кривую дорожку мелкой преступности. Само время и место не оставляло Карлу Джонсону, приехавшему домой с дорожной сумкой в руках, особого выбора. Семья разрушена, братья-раздолбаи только и делают, что курят траву, сестра крутит роман с латиносом, а по району гордо разъезжают представители враждебной группировки, на-

ходящиеся на короткой ноге с полицией. Словом, прежде чем двигаться дальше, нашему герою с лихвой придется вспомнить, что же было в начале.

Во времена San Andreas серия GTA еще не задавалась вопросами о том, что делает из людей преступников — война, общество или видеоигры, — а находилась примерно в раннем подростковом возрасте. Ругаться матом (впервые в серии!) уже

можно, распивать «горячий кофе» с подружками — тоже, но, несмотря на многостраничный сценарий и десятки сюжетных персонажей, выглядело это по-прежнему игрушечно и несерьезно. Но когда под ногами был огромный штат из трех совершенно разных городов, в руке — автомат, а по радио играли Снуп Дог и Guns N' Roses, мы как-то не задумывались о столь тонких материях.

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Не грози Южному центрулу
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Take2 Interactive/Rockstar North

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
10 ЛЕТ НАЗАД

Первая часть Homeworld стала не просто очередным RTS-кляном, эксплуатирующим старую

## Homeworld

как мир и придуманную еще Westwood Studios механику. Ее влияние на жанр и умы игроков было примерно таким же, как и у кубриковской «Космической одиссеи 2001» на всю последующую кинофантастику. Начиная с потрясающей красоты вступительного ролика, неторопливо рассказывающего о том, как тысячу лет назад обитатели планеты Кхарак нашли погребенный в песках древний

космический крейсер, и заканчивая первым запуском вашего собственного материнского корабля, игра давала понять, что грядет нечто выдающееся. Хорошие напевы и электронный амбиент в саундтреке, полное 3D в космосе и невероятно проработанный сюжет — вот что заставляло нас снова и снова запускать эту игру. Для кого-то она была настоящей интерактивной медитацией (трех-

мерный космос нигде больше не выглядел так красиво и насыщенно), а для кого-то — неплохим железным бенчмарком. За два месяца до выхода Quake 3 ее красот было вполне достаточно, чтобы выжать все соки из свежееупленного GeForce. И как все-таки жаль, что компьютерные игры, в отличие от кино, имеют свойство устаревать наравне с породившими их железками.

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Трехмерная космическая RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra/Relic

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
15 ЛЕТ НАЗАД

Консоль Philips CD-i, выпущенная в 1991 году, стала первой ласточкой, использующей компакт-дис-

## Burn: Cycle

ки в качестве носителя. При этом игры даже не были ее основным предназначением — предполагалось, что приставка станет домашним мультимедийным центром (вот у кого маркетологи Sony почерпнули этот фетиш!), который сможет проигрывать музыку, видео, караоке, CD+G (диски с графикой) и запускать простенькие обучающие программы. Впрочем, ничто из этого списка не спасло далекого предка PlayStation 3 от оглушительного

провала. Пиллолю отчасти подсластили лишь несколько неплохих игр, родившихся на этой консоли. Burn: Cycle как раз была одной из таких. В 1994-м все сколько-нибудь успешные игры непременно имели вид от первого лица, а Burn: Cycle предлагала вдобавок еще и редкое тогда живое видео (неоспоримый плюс CD-формата). При этом игра даже не была чистокровным FPS, а являлась скорее интерактивным пазлом, выполненным в модной тогда ки-

берпанк-стилистике: главный герой, помещенный в застенки виртуальной реальности, должен был найти лекарство от смертоносного вируса (вынесенного в название игры), на что отводилось два часа реального времени. Через пару лет Philips CD-i окончательно заглулась, но живое видео в играх с успехом использовали еще лет пять — вспомните хотя бы удивительный квест Phantasmagoria, вышедший аж на семи (!) компакт-дисках.

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Киберпанк-пазл
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Phillips Interactive Media/TripMedia

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ  
20 ЛЕТ НАЗАД

Cinemaware, уже четыре года как мертвое доказательство того, что по кино можно делать хорошие игры, особо запомнились

It Came from the  
Desert

интересным подходом к выбору фильмов. Гангстерские боевики, научно-фантастические сериалы 1950-х, сатирические скетчи The Three Stooges из той же эпохи — удивительный, но внушающий уважение вкус. Сюжет It Came from the Desert не стал исключением: будучи интерактивным переложением фильма «Они» (Them!, 1954), первого в своем роде хоррора про гигантских муравьев, он стал одним из первых

ростков жанра интерактивного кино, в котором чуть позже преуспела LucasArts (см., например, The Dig). Довольствуясь приличными по тем временам ресурсами платформы Amiga, Cinemaware сотворили экшен, где перспектива менялась в зависимости от происходящего. Глядя от первого лица, мы упражнялись в красноречии с жителями осажденного гигантскими муравьями Нью-Мехико, отстре-

ливались от нападающих насекомых на бегу (камера при этом была подвешена сверху), летали над пустыней на самолете, дрались на ножах с главарем местной банды...

Интересно, что играть давали за всех ключевых персонажей фильма по очереди: полицейского, ученого и летчика, бегущего из клиники, куда его уехали после рассказов о гигантских насекомых.

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Интерактивное кино
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Cinemaware



**ИГРЫ**  
**ELECTRONIC ARTS**  
 НА BIG BIG BOXES В ЦУМПОМИР 2009  
 БИЛЛ, пав. 57, 2-й этаж, 6-8 ноября

# MEET THE BEATLES ROCK THE WORLD!\*



Вокальные партии для трех исполнителей –  
 The Beatles: Rock Band поддерживает  
 до трех микрофонов

# THE BEATLES ROCKBAND



16.09.09

45 композиций The Beatles

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

\*Знакомьтесь с The Beatles, покоряйте мир!

**СОВМЕСТИМОСТЬ С ИНСТРУМЕНТАМИ**  
 Для игры требуется гитара, барабаны или микрофон.  
 Игра совместима с контроллерами Rock Band™,  
 с беспроводным контроллером Guitar Hero™,  
 а также с контроллерами и микрофонами других  
 производителей



Apple  
 Corps

**HARMONIX**



**12**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

 **XBOX 360**



**PLAYSTATION 3**

**Wii**

© 2009 Harmonix Music Systems, Inc. Все права сохранены. The Beatles: Rock Band разработана Harmonix Music Systems, Inc. Охраняется патентом США № EP1257996. Заявки на прочие местные и иностранные патенты рассматриваются. The Beatles является товарным знаком Apple Corps Ltd. Все права на название и логотип Apple принадлежат исключительно Apple Corps Ltd. Harmonix, Rock Band и все связанные с ними названия и логотипы являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Harmonix Music Systems, Inc., компании MTV Networks, MTV, Music Television, MTV Games и все связанные с ними названия и логотипы являются товарными знаками MTV Networks, подразделения Viacom International Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. © Gibson Guitar Corp. Guitar Hero является зарегистрированным товарным знаком Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. "PLAYSTATION" and "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Wii является товарным знаком Nintendo. Фотографии из частной коллекции BRUCE A. MARSH. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Реклама

**ИГРЫ**  
**ELECTRONIC ARTS**  
FIFA 10 В НАСТАВКЕ ИТЭКОМ В 2009  
BBL, ноябрь, 57, 2-й этаж, с-8 ноября

В ПРОШЛОМ ГОДУ МЫ ЗАБИЛИ БОЛЬШЕ  
**40.000.000 ГОЛОВ**  
СЫГРАЙ ЕЩЕ ЛУЧШЕ В НОВОМ СЕЗОНЕ



**РОСГОССТРАХ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ  
ТЕПЕРЬ В ИГРЕ!**

На PC, PlayStation®2 и PlayStation®Portable

**В ПРОДАЖЕ С 2 ОКТЯБРЯ**

FIFA.EASPORTS.COM

**ИГРАЙ В FIFA 10**



© Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Продукт обладает официальной лицензией FIFA. © Логотип FIFA OLP является интеллектуальной собственностью и товарным знаком FIFA. Все права сохранены. Произведено по лицензии Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", и "PS2" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.